



Universidad Don Vasco, A.C.  
Incorporada a la  
Universidad Nacional Autónoma de México

872731  
N  
20

Escuela de Diseño Gráfico

**IDENTIDAD GRÁFICA DEL MUELLE GENERAL  
EN PATZCUARO, MICHOACÁN.**

**Tesis profesional que presenta**

**Irma Galván Bedolla**

**Para obtener el Título de  
Licenciado en Diseño Gráfico.**

277530

TESIS  
LA DE

Uruapan, Michoacán - Junio de 1999





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.

# Dedicatoria.

---

*A mis papás: José Luis e Irma y a mis hermanos Pépe y Rubén por su apoyo y paciencia.*

*Pero en especial a esa gran mujer que estuvo y está siempre a mi lado, por preocuparse y desvelarse conmigo.*

*A ti mami.  
Mil gracias.*



# Agradecimientos.

---

*Quiero agradecer a mis amigos:*

*César, Juan Carlos, René, Rogelio y Alejandro.*

*Así como a mis primos:*

*Rosy, Any, Yuri y Beto.*

*Por su cariño, apoyo y por su amistad incondicional.*

*Pero de manera especial quiero dar las gracias a César y Alejandro por estar a mi lado en cada uno de los 1000 momentos que los necesité, apoyándome y ayudándome con su amistad y con su computadora.*

*Por último, gracias a mis tíos Artemio y Soco que estuvieron ejerciendo siempre presión con su cariño y apoyo.*

*Gracias a todos y cada uno de ustedes, ya que sin su ayuda no hubiera salido adelante.*



# Indice

---

## PRIMERA PARTE

INTRODUCCION ..... 11

PROBLEMATICA Y OBJETIVOS..... 15

### CAPITULO UNO

#### MICHOACAN

Breve historia y significado ..... 21

Geografía ..... 22

Topografía y clima ..... 23

Hidrografía ..... 24

#### PATZCUARO

Breve historia y significado ..... 25

Fiestas populares, leyendas,  
costumbres y tradiciones ..... 28

Alimentos y artesanías ..... 28

Geografía ..... 29

Clima, flora y fauna ..... 29

#### SUS ISLAS ..... 30

Isla de Janitzio ..... 31

Isla de Yunuén ..... 32

#### EL MUELLE

Servicios que ofrece ..... 33

Descripción y análisis ..... 34

#### TURISMO

Turismo en Pátzcuaro ..... 36

### CAPITULO DOS

#### DISEÑO GRAFICO

Antecedentes ..... 41

Diseño Gráfico en México ..... 43

Definición y función del Diseño Gráfico ..... 45



Campo de acción . . . . .	46	Bases reticulares y formatos . . . . .	58
Metodología . . . . .	47	Elementos decorativos . . . . .	59
<b>MARCAS Y LOGOTIPOS</b>		<b>SISTEMAS DE IMPRESION</b>	
¿Qué son las marcas y logotipos . . . . .	48	Serigrafía, Offset y rotulación por computadora . . . . .	60
Breve historia . . . . .	48	Offset . . . . .	61
Importancia . . . . .	49	Serigrafía . . . . .	62
Elementos que la componen . . . . .	50	Rotulación por computadora . . . . .	63
Tipografía . . . . .	51	<b>DISEÑO DE EXTERIORES</b>	
Imágenes . . . . .	52	Importancia . . . . .	64
Color . . . . .	53	<b>CONCLUSIONES</b> . . . . .	69
<b>SEÑALIZACION</b> . . . . .	54	<b>SEGUNDA PARTE</b>	
Tipografía . . . . .	55	<b>APORTACION</b>	
Legibilidad . . . . .	56	<b>LOGOTIPO</b>	
Pictogramas . . . . .	57	Bocetaje de logotipo a mano alzada . . . . .	75
Color. . . . .	57		



¿De dónde salen las estilizaciones . . . . .	78	Fachadas a color . . . . .	94
Bocetaje con tipografía . . . . .	81	<b>DISEÑO DE LANCHAS</b> . . . . .	95
Bocetaje preliminar . . . . .	83	Diseño final . . . . .	96
Logotipo final . . . . .	85	<b>PRESUPUESTO</b> . . . . .	97
Color . . . . .	86	<b>MANUAL DE IDENTIDAD GRAFICA DEL MUELLE GENERAL DEL LAGO DE PATZCUARO</b> . . . . .	99 a 133
<b>GRECAS DECORATIVAS</b> . . . . .	87	<b>BIBLIOGRAFIA</b> . . . . .	134
<b>SEÑALIZACION</b> . . . . .	88		
Formato . . . . .	89		
Ornamentación . . . . .	90		
Bocetos de señalamientos . . . . .	91		
Tipografía . . . . .	92		
<b>DISEÑO DE FACHADAS</b> . . . . .	93		



# Introducción

---

Uno de los principales dones del ser humano, es la comunicación entre ellos, ya sea de forma oral, visual, mímica o escrita.

Dentro de la comunicación visual encontramos al Diseño Gráfico, disciplina encargada de comunicar o transmitir ideas por medio de imágenes visuales.

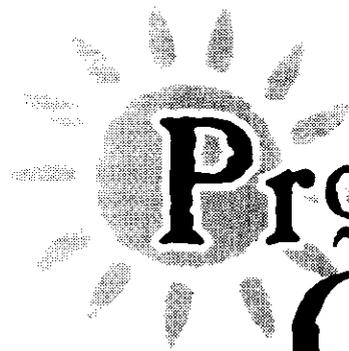
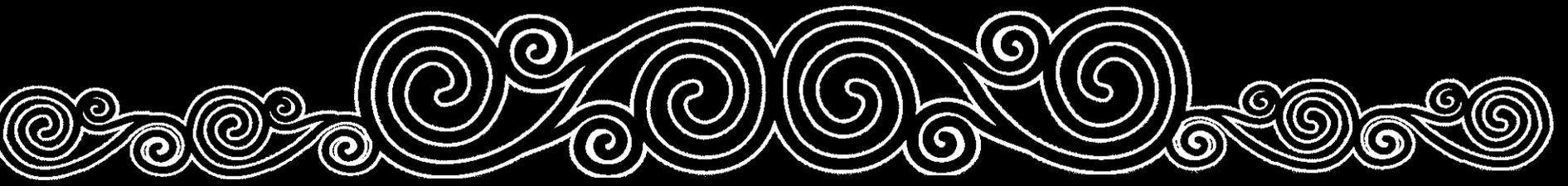
El Diseño Gráfico tiene una cobertura muy amplia, que abarca tanto folletos como carteles, al igual que invitaciones para toda ocasión, logotipos, etiquetas, empaques o identidades corporativas, entre otras.

El dotar de imagen a una empresa, evento, institución o lugar, permite hacer de éste, algo agradable, con características propias que le permitan ser fácilmente reconocido y proyectar por medio de dicha imagen, el tipo de función que tiene, logrando también, un mejor servicio para la gente que lo requiere.

Existen estados turísticos como Michoacán, que se compone a su vez de varios lugares en los que se pueden encontrar infinidad de atractivos que hacen de él algo especial, tal es el caso de Pátzcuaro, que no solo cuenta con su exquisita arquitectura y artesanías, sino que también cuenta, con un muelle conocido como el muelle de Pátzcuaro, que permite transportar a la gente desde Pátzcuaro hacia las diferentes islas del lago de este lugar y viceversa.

Es así como surge la necesidad de contar con los conocimientos y habilidades que el Diseño Gráfico pueda aportar, en este caso al "Muelle de Pátzcuaro". Es por ello que mediante una previa investigación y una adecuada selección y composición de dichos conocimientos y de los elementos con los que cuenta la disciplina del Diseño Gráfico, permitirán al Muelle ser un lugar estético, funcional y digno de Pátzcuaro.





Problemática y  
Objetivos



# Problemática y Objetivos

---

Visia del Muelle de Pátzcuaro.



Es muy amplia la cantidad de lugares turísticos que se pueden visitar en todo el país, es por ello que la precaución de los estados y ciudades por mantener dichos lugares en buenas condiciones y proporcionando un buen servicio al turista va en aumento.

Michoacán cuenta con varios lugares en los que se pueden apreciar excelentes muestras artesanales y Pátzcuaro es un claro ejemplo de una ciudad que ofrece al turista y a sus habitantes, tanto lugares, como artesanías y alimentos, así como costumbres y tradiciones, dignas de mencionar, visitar, conocer y saborear.

Entre los lugares turísticos con los que cuenta, existe el Muelle de su Lago, que se construyó con la finalidad de trasladar a la gente de Pátzcuaro a las islas de Janitzio y Yunuén. Con el paso del tiempo, Janitzio logró una gran popularidad, gracias a la presencia del monumento a Morelos y a su tradicional fiesta de Noche de Muertos. Por su parte, Yunuén, debe su popularidad a las cabañas y a la tranquilidad que existe en ella.

Dicha popularidad motivó a las autoridades, a mejorar los servicios, ampliar el estacionamiento, a la construcción de locales para la venta de artesanías y restaurantes, así como a mejorar los sanitarios, entre otros. Todo esto con la finalidad de que los visitantes gozen plenamente de los servicios que el muelle les ofrece.

---

La popularidad, ha seguido y va en aumento, es por ello que el Muelle de Pátzcuaro, necesita un mantenimiento constante para lograr que su funcionalidad no decaiga, pero la preocupación, ha sido solo por mantener lo que se tiene, y las autoridades encargadas del muelle, se han olvidado de la importancia que tiene que el lugar sea agradable, estético y con unidad, mostrando turista y visitantes en general, una imagen digna de Pátzcuaro y sus islas.

En el muelle se puede observar que las tiendas artesanales, restaurantes y lanchas, no manejan un color, una imagen, un tipo de letra o algún elemento que los unifique y muestre que se trata de un mismo lugar.

Es por ello que el proyecto de Diseño que se mostrará en esta tesis surge con la necesidad de proporcionar al muelle una imagen digna que unifique y embellezca el lugar, explotando los colores y las formas con las que cuenta Pátzcuaro y las islas, para así dotarlo de un logo que sea aplicable en lanchas y en un sistema de señalización que hagan del Muelle un espacio estético, además de funcional, cuidándose cada uno de los elementos a utilizar, para hacer de él un lugar armónico sin romper con su entorno, tanto arquitectónico como natural, logrando así, que el turista visite el muelle no solo por necesidad, sino por lo agradable del lugar y por su comodidad.

Vista aérea de la Isla de Janitzio.



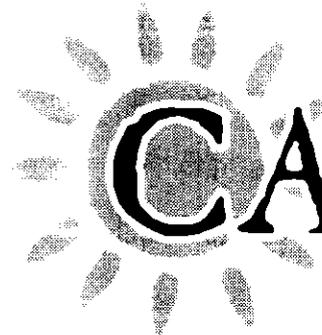
FALTAN PAGINAS

De la: **17**

A la: **18**



Ira Parte

 **CAPITULO  
UNO**



# Michoacán

## Breve Historia y Significado.

La palabra Michoacán, proviene de varios vocablos, entre los que destacan "Michihuacán" que procede de la voz náhuatl y que quiere decir, "lugar de pescadores" o también, hacen derivar la misma palabra de la voz tarasca "michmacuán", que significa "lugar junto al agua". Su significado se debe, a que las primeras poblaciones prehispánicas, se establecieron en torno a los lagos de Pátzcuaro, Zacapu, Cuitzeo y Zirahuén, de ahí los significados del nombre.

Por los vestigios arqueológicos que se han encontrado, se sabe que el territorio Michoacano estuvo habitado por nahuas, otomíes, matlazincas o pirindas y tecos que además del tarasco hablaban las lenguas coacomeca, xilotlazinca, colimote, pirinda, mazahua, sayulteco y teca.

En los antecedentes de la monarquía tarasca, encontramos que el primero y más famoso de sus reyes fue Tariácuri, quien inició las guerras de conquista y expansión de su señorío; a su muerte se dividió en tres poblaciones: Pátzcuaro, Tzintzuntzan e Ihuatzio.

En la época de la Conquista, Michoacán formó parte del llamado Reino de México, que abarcaba los actuales estados de México, Querétaro, Hidalgo, Tlaxcala, Oaxaca, Morelos, Guerrero, Veracruz, Tabasco, Michoacán, Guanajuato, parte de San Luis Potosí, Jalisco y Colima. Reconociéndose a Tzintzuntzan como la pri-



mera capital de la provincia hasta el año de 1536, en que Don Vasco de Quiroga trasladó la sede eclesiástica a Pátzcuaro, rivalizando ésta como la capital de Michoacán con Tzintzuntzan primero y posteriormente con Valladolid.

En tiempos de la revolución, el territorio michoacano fue partícipe de acontecimientos reconocidos, por su importancia, tales como el establecimiento del primer Congreso Nacional Gubernativo o Suprema Junta Nacional Americana, en Zitácuaro, por Ignacio López Rayón; el decreto de la Primera Constitución o Decreto Constitucional para la Libertad de la América Mexicana, en

---

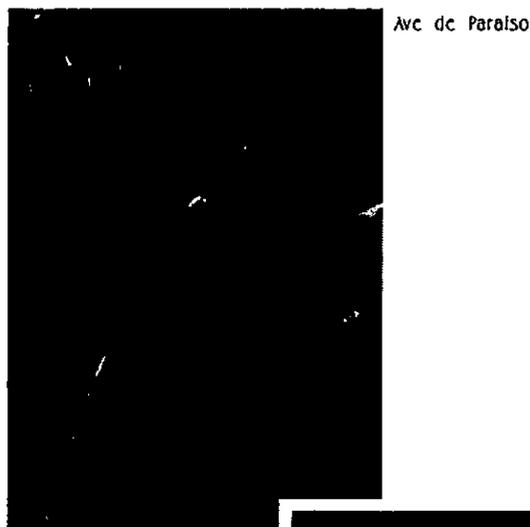
Apatzingán; así como la lectura de los Sentimientos de la Nación que realizó Don José María Morelos ahí mismo en Apatzingán.

Luego de culminar la guerra de Independencia, la vida independiente comenzó con la creación del Estado de Michoacán que se incluyó como parte integrante de la federación en calidad de estado, hacia el año de 1824 en el artículo 5o de la Constitución federal del mismo año. El estado se dividió en 4 departamentos y 22 partidos por ley territorial, su primer gobernador fue el señor Antonio Castro y a iniciativa del Congreso Local se le cambia el nombre a la capital Valladolid, por el de Morelia, en honor al Generalísimo Don José María Morelos. Nombre con el que continúa hasta nuestros días.

## Geografía

---

El estado de Michoacán, limita al norte con los estados de Jalisco y Guanajuato; al noroeste, con el estado de Querétaro; al este, con los estados de México y Guerrero; al sur con el estado de Guerrero y el Océano Pacífico y al oeste, con los estados de Colima y Jalisco.



Ave de Paraiso



Aguacates

Oficialmente, el estado tiene una superficie de 59,864 km<sup>2</sup>, que equivale a 3.04% del total de la superficie de la República y un perímetro de 3,778.8 Km. según la Dirección General de Estadística.

Su dimensión, otorga a Michoacán el 16vo. lugar en extensión territorial, entre los 31 estados de la República.

Se divide en 113 municipios, de los cuales destacan por su extensión, Morelia, Uruapan, Zamora, Lázaro Cárdenas, Apatzingán y Pátzcuaro. Los más pequeños son: Lagunilla, Aporo, Briseñas, Jacona, Anganguero, Irimbo, Chavinda, Obregón, Numarán y Zináparo.

## Topografía y Clima

Michoacán cuenta con una topografía contrastante, desde planicies y montañas hasta costas. Primeramente están los altiplanos del valle de Morelia, Querétaro, Maravatío y Ciudad Hidalgo que se localiza a una altura de 2,000 a 2,400 mts. sobre el nivel del mar. Por su parte el valle de Churumuco y Apatzingán se localizan en la planicie más baja. La zona montañosa, se localiza en la parte noreste del estado, denominada como Mil Cumbres y en el suroeste, bordeando la costa, parte de la sierra Madre Occidental, sobre los 2,100 mts. sobre el nivel del mar. Y por último se encuentran las extensas playas y planicies de los municipios de Aquila, Lázaro Cárdenas y Coahuayana ubicados al suroeste de la zona.

La configuración orográfica de la entidad se encuentra dominada por la Sierra Madre del Sur y la Cordillera Tarasca-Náhuatl, lo que determina que esta región sea una de las más montañosas de la República Mexicana, con elevaciones y depresiones notables, que hacen de su suelo una superficie muy accidentada.

Entre los climas con los que cuenta el estado, ubicamos los siguientes tipos: tropical, lluvioso, con lluvia predominante en verano, en el sur y suroeste, seco estepario en la depresión del Balsas y Tepalcatepec; templado con lluvias en verano, que comprende el norte de la entidad y áreas más altas de la Sierra Madre del Sur y



Vista acerca de  
Volcán Parícutin.



Vista de un  
alardccc en  
Maruata.

templado con lluvias todo el año en áreas elevadas del Sistema Volcánico transversal.

El estado se divide en 9 regiones de acuerdo a las características señaladas, y son:

- 1.-Pacífico y Bajos.
- 2.-Sierra Madre del Sur.
- 3.-Plan de Tierra Caliente.
- 4.-Depresión del Balsas.
- 5.-Ladera Sur.
- 6.-Mil Cumbres.
- 7.-Montañas Occidentales
- 8.-Valles de Zamora.
- 9.-Región Central o Moreliana.



# Hidrografía

---

Respecto a su hidrografía, el estado cuenta con varios sistemas fluviales, entre los que destacan:

La cuenca del Balsas con los ríos Cupatitzio, Cutzamala, Tacámbaro o Carácuaro, Tepalcatepec, cascada de la Tzaráracua y el lago de Chapala.

Los ríos más importantes de la costa michoacana son: el Coahuayana, Aquila, Ostula, Coire o Maruata, Motín del Oro, Coalcomán, Tizupa, Guagua, Nexpa, Nexcalhuacán, Chuta y el Carrizal.

Los lagos más importantes son los de Cuitzeo, Pátzcuaro, Zirahuén, Camécuaro y Chapala. Cuenta, además, con 221 manantiales de agua dulce, mineral y termal, sin olvidar que tiene las presas de Infiernillo y la Villita, que constituyen el "vaso de agua" artificial más grande de América Latina.

Su población rebasa los 3,000,000 de habitantes, ocupando así el séptimo lugar nacional por representar el 4% de la población total del país.

Lago de Zirahuén



Cascada  
"La Tzararaculla"

Vista del Lago de  
Camécuaro.



# Pátzcuaro

## Breve Historia y Significado.

La ciudad de Pátzcuaro, según el arqueólogo José Corona Nuñez, apoyado en algunos pasajes de la Relación de Michoacán, descubrió que el nombre completo de la ciudad es Tzacapu - Amúcutin - Pátzcuaro, por lo que el significado completo de la ciudad sería: "donde están las piedras en la entrada de donde se hace la negrura", de *Tzacapu* - Piedra; *Amúcutin* - Puerta; y *Pátzcuaro* - lugar donde se tiñe de negro, sin olvidar que la palabra Pátzcuaro cuenta con muy variadas opiniones, en cuanto a su significado, tales como:

Lugar donde se guarda algo.

Lugar donde se tiñe.

Lugar de piedra para asiento de cués.

Lugar de cimientos.

Lugar de alegría, entre otros.

Dicha ciudad era el centro ceremonial de los antiguos indios, descendientes de las tribus primitivas que llegaron a las riberas del lago, conocidos como *quochpanme* (hombres de cabeza rapada) o *vacúsecha* (las águilas), a éstos se les citaba como chichimecas, por tener condición de tribus nómadas y bajo el mando de Hireticátame o Ire-Thicátame, se establecieron en los bosques de Huiricuarápero y se dedicaron a la caza, la pesca y la recolección. Dichas tribus, por medio de alianzas, lograron vencer la hostilidad de las tribus vecinas,



La guerra, la conquista, la muerte y destrucción.  
Fragmento del fresco de Juan O'Gorman.

hasta conseguir un fuerte estado teocrático, el que se extendió hacia el centro, el occidente y el noroeste.

Según la famosa "Relación" rendida al Virrey Don Antonio de Mendoza, se sostiene que dos descendientes de los jefes de la tribu, Pavácumel y Veápanill, ambos hermanos, fundaron Pátzcuaro alrededor del año de 1324.

El reino tarasco se inicia con Tariácuri, hijo de Pavácume, él fue el primer cacique al que se le aplicó el título de Caltzonzi, que equivale a monarca. Es así como Pátzcuaro se convierte en la primera capital de los tarascos, la cual es dividida en tres señoríos; Ihuatzio, Tzintzuntzan y Pátzcuaro. Este último pierde el poder de-



bido a que Hiquingare muere sin dejar descendientes, cediendo dicho poder a Tzintzuntzan, que pasó a ser la nueva capital tarasca, dejando a Pátzcuaro como centro ceremonial y lugar de recreo.

Luego de unos años y siguiéndose el proceso de la conquista militar-espiritual, se fundó el Obispado de Michoacán, quedando como primer Obispo Don Vasco de Quiroga, tal acontecimiento permite a Pátzcuaro quedar como la ciudad de Michoacán y Tzintzuntzan como su barrio, a partir del 26 de julio de 1539, fecha en que se autorizó el cambio, y es en 1553, que Pátzcuaro obtuvo la confirmación del título de ciudad y su escudo de armas.

Don Vasco de Quiroga fue un personaje muy importante para Pátzcuaro ya que además de lo antes mencionado, a él se debe la construcción del Real Hospital de Santa Martha, el surtir de agua a la población, el dotarlos de iglesias y nuevos edificios, entre otras cosas. Por ello, algunos historiadores lo consideran el "verdadero fundador de Pátzcuaro". La muerte de tan importante personaje se da en el año de 1565, algunos investigadores han expresado la hipótesis de que el Obispo indigenista falleció en Pátzcuaro y no en Uruapan como ha venido afirmándose. De cualquier manera sus restos quedaron en Pátzcuaro; y con su muerte, 10 años después se inició la decadencia del lugar, con el cambio



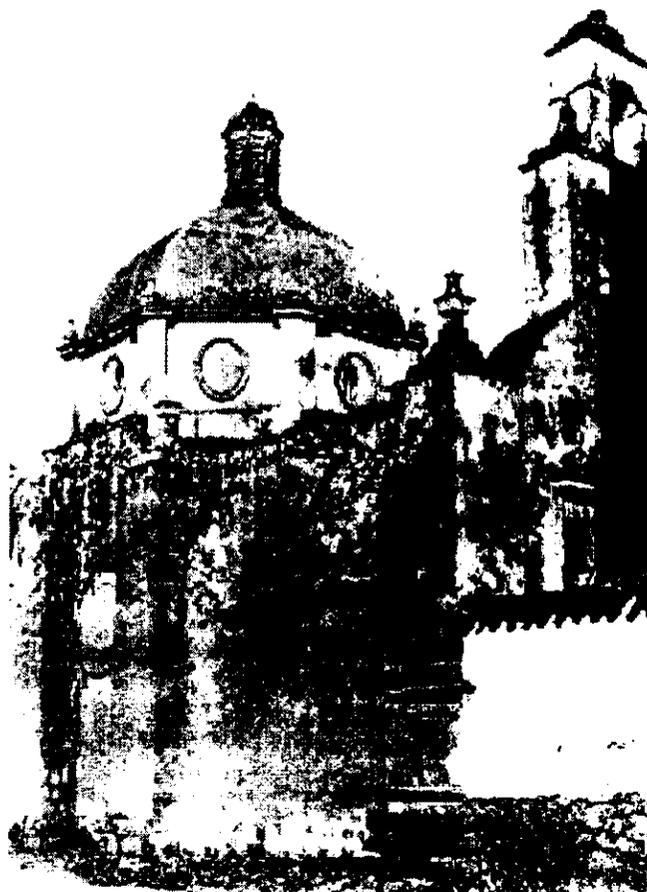
Fotos de la Plaza  
"Vasco de Quiroga"



de las autoridades civiles y eclesiásticas, así como del Colegio de San Nicolás, a la recién fundada Valladolid.

Durante la revolución de independencia, surgieron personajes distinguidos por su valiente participación en esta lucha; Manuel de la Torre Lloreda, por pertenecer a los conspiradores de Valladolid y ser autor del proyecto de nuestra 1ra. constitución política michoacana, además de que fue diputado al Primer Congreso Constituyente de Michoacán; y la heroína Doña Gertrudis Bocanegra de Lazo de la Vega, quien fuera fusilada por sus actividades insurgentes en la Plaza Mayor de Pátzcuaro, en 1817.

Entre las fechas más importantes por los acontecimientos suscitados en Pátzcuaro se encuentran; la inauguración del ferrocarril Morelia-Pátzcuaro en 1886, la inauguración del alumbrado eléctrico el 5 de mayo de 1899, su reconstrucción luego de la lucha de independencia en 1920, la cual se llevó acabo con el criterio de conservar lo indígena y lo colonial del lugar, se funda el Centro Regional de Educación Fundamental para América Latina (CREFAL) en 1920 comenzando una nueva etapa en la vida cultural de la ciudad, y el 28 de septiembre de 1983, el ayuntamiento constituyó la Presea Vasco de Quiroga, que es otorgada a personalidades que han contribuido con el engrandecimiento de la ciudad. Además de lo mencionado, Pátzcuaro es considerada una de las ciudades más importantes del estado, gracias a su riqueza arquitectónica, la cual ha sabido conservar a través de los años, y a su tradición histórica y cultural.



Capilla del Humilladero.



## Fiestas Populares, Leyendas, Costumbres y tradiciones.

---

De entre sus fiestas Populares, la más destacada y reconocida por sus habitantes y turistas es la que se efectúa el día 8 de noviembre, en la que salen las mojigangas anunciando la fiesta mayor de la región lacustre dándose inicio a la feria regional. Por tradición y costumbre el 1 de noviembre, se celebra la tradicional noche de muertos, ceremonia pagano-religiosa, en la que durante la noche se vela en el panteón con ofrendas florales y alimentos favoritos del difunto. Janitzio y Tzintzuntzan son los principales lugares a los cuales dicha celebración atrae un gran número de turistas.

Entre sus leyendas se pueden ubicar la de una de sus pilas, pues se dice que fue cambiada de lugar como castigo, luego de perder el juicio que se le hizo por ser la causante de la muerte de un soldado, que al pasar junto a ella en su caballo, éste se espanto y tiro al soldado, que murio instantáneamente. También existe la relativa al viejo reloj que se encuentra en la torre del templo de la Compañía, del cual se dice que fue desterrado de España por Felipe II, por no marcar las doce campanadas del medio día, hora en la que se fusilaría a un individuo, salvándole con ello la vida.



Tradicional fiesta de  
"Noche de Muertos"



Fuente del Toro.

## Alimentos y Artesanías

---

Pátzcuaro es reconocido por su arte culinario gracias al pescado blanco, a los charales dorados, a la sopa tarasca y a los alimentos a base de maíz como son; corundas y huchepos.

Entre las artesanías que destacan en la región, están las lacas de oro perfiladas en la madera, las lacas imitación oro, los muebles coloniales hechos en parota, los trabajos de orfebrería, la forja de hierro, los tejidos y artículos de manta, entre otras.

# Geografía

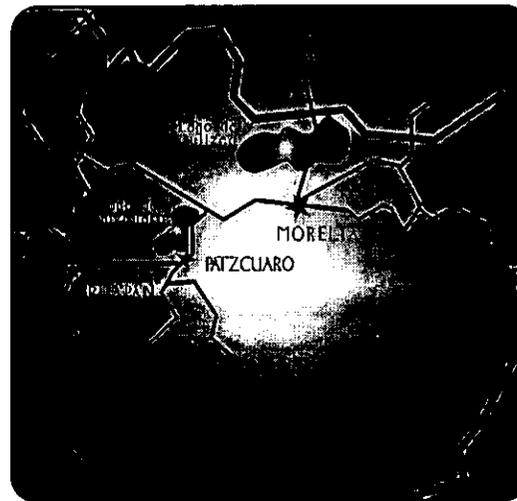
---

El municipio de Pátzcuaro representa el 1.95% del total del estado con su población, rebasa los 70,000 habitantes, de los cuales el mayor número lo ocupan las mujeres. Se localiza a una altura de 2,100 mts. sobre el nivel del mar. Cuenta con una superficie de 261.25 Km<sup>2</sup>. Limita al norte con Tzintzuntzan, al este con Huiramba, al sur con Salvador Escalante y al oeste con Tingambato y Erongarícuaro. Se divide en 48 localidades entre las que se ubican: Ganacucho, Charahuén, Janitzio, Manzanillas, Tzetzenguaro, Tzipecua y Zorumútaro. En cuanto a su hidrografía se constituye principalmente por su Lago y tiene un arroyo conocido como el Chorrillo y algunos manantiales. En lo referente a su Orografía, se dice que su relieve lo construye la depresión de Pátzcuaro y cuenta con cerros como el Blanco, el Estribo, el Frijol y el Burro.

## Clima, Flora y Fauna

---

Su clima se dice que es templado, con lluvias en verano y temperaturas que oscilan de 9.2°C. a 23.2°C. Pátzcuaro es una zona en la que predominan los bosques mixtos, con pino, encino y cedro; su fauna cuenta



con ardillas, liebres, armadillos, charales, pez blanco y otros.



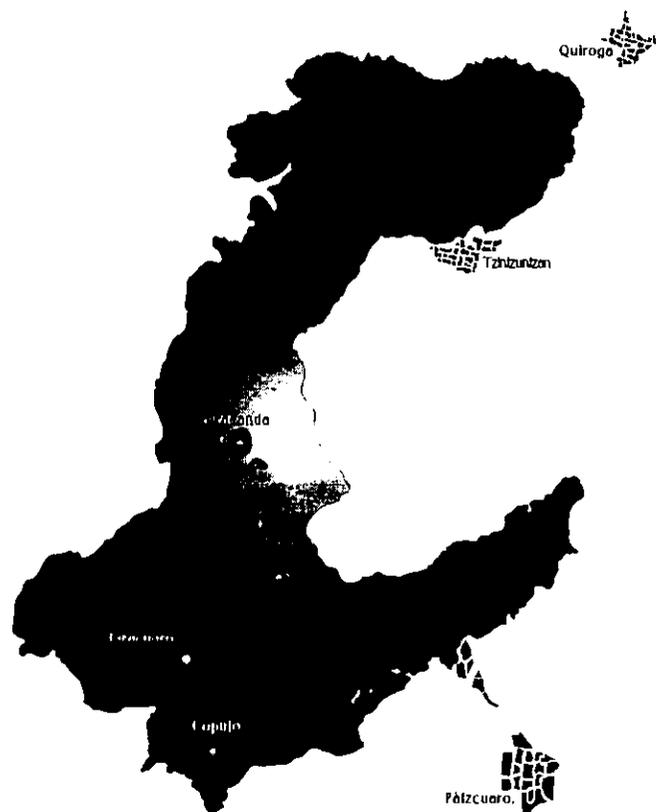
# Sus Islas

Pátzcuaro cuenta con un lago en el que se ubican seis islas que son:

**Islas Los Urandenes:** "Localizadas a 10 minutos del muelle de Pátzcuaro, Uranden significa "batea" y son tres islas rodeadas por canales de gran belleza. Aquí se encuentran las principales reservas del pez blanco. Sus habitantes son diestros en la pesca con redes de mariposa y sus remeros compiten internacionalmente."

**Isla de Tccuena:** " Está a 25 minutos del muelle y al norte de la isla de Janitzio. Es la isla más pequeña en el lago. Su nombre significa "miel buena". Es un sugestivo lugar que invita al descanso y reflexión. Desde su mirador se contempla el lago en toda su magnitud.

**Isla de la Pacanda:** "Localizada a 35 minutos del muelle, significa "empujar algo en el agua". Esta isla, de forma circular, se encuentra en el centro del lago. Su topografía es plana, lo que permite que sus habitantes se dediquen a la agricultura. Cuenta con una laguna interior de singular belleza en donde abundan la carpa y el pato, elementos utilizados en su deliciosa gastronomía.



Mapa del Lago de Pátzcuaro.

**Isla de Jarácuaro:** "A 18 kilómetros de Pátzcuaro. Significa "lugar donde se adora al dios Xaracua". Esta isla está unida a tierra firme mediante un puente que permite el acceso a vehículos. La isla de Jarácuaro fue dedicada por sus primeros pobladores a la diosa Xaratanga (divinidad lunar). Entre sus principales atractivos son el templo que data del siglo XVI y la capilla de La Natividad, restaurada recientemente.

Dentro de las seis islas destacan dos por su importancia y popularidad turística;

Janitzio y  
Yunúcn.

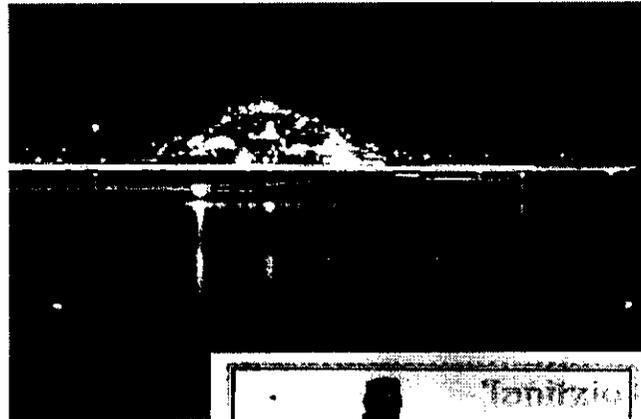
# Isla de Janitzio

Es una isla que se encuentra a 20 minutos, aproximadamente, del muelle, en lancha de motor, ya que en canoa de remos los indígenas hacen más o menos 2 horas.

La isla limita al norte con las islas vecinas de Tecuena, Yunuén y Pacanda; al sur, con Tzentzénhuaro y Urandén; al este, con Ihuatzio y Cucuchucho y al oeste con Erongarícuaro y Uricho; cuenta además, con una extensión de 2, 500 mts. de largo por 1,500 mts. de ancho, según datos de la CFE. Su altura es de 80mts. de la superficie del agua a la parte más prominente y cuenta con 1,677 habitantes, mismos que se ocupan en la pesca y el tejido de sus redes. Su suelo es rocoso, accidentado y sin playas o terrenos que pudiesen ser aprovechados para el cultivo.

Janitzio es uno de los Pueblos tarascos que más han conservado sus costumbres y tradiciones, a pesar de ser un pueblo con constante afluencia turística, motivo por el cual, sus habitantes, indígenas en su totalidad, dominan el español y el tarasco.

En la parte superior de la isla se eleva un gigantesco monumento erigido la memoria de Don José María Morelos y Pavón, esta obra de arte fue hecha por el escultor Guillermo Ruíz y mide 15 mts. de diámetro, 40 mts. el cuerpo de la estatua y 8 mts. la base que lo sustenta. Dentro de ella, se observan una serie de pinturas



Vista de la Isla de Janitzio de noche.



Monumento a Don José María Morelos.

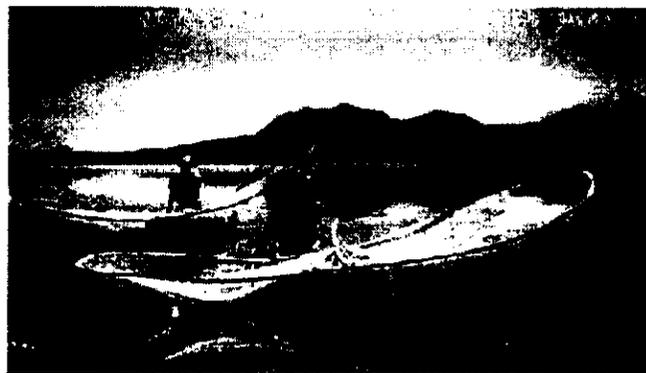
murales que fueron realizadas por Ramón Alva de la Canal, en las cuales se plasmó la vida de este personaje heroico. Cuenta además con un puño que apunta al cielo y que hace de mirador, pudiendo observar desde ahí el lago en todo su esplendor, así como sus alrededores. Este monumento fue construido con el fin de ofrecer un motivo más a la gente para visitar la isla. La isla debe su liquidez económica a la venta del pescado blanco y charales, y desde hace algún tiempo, a los turistas que visitan el lugar, ya que en él se pueden encontrar restaurantes y locales con venta de artesanías.

Las fechas en que la isla es más concurrida por el turismo es el día 1 de noviembre en la noche, que es cuando se lleva a cabo la tradicional noche de muertos. Evento que con el paso del tiempo ha tomado un gran auge y es inmensa la cantidad de gente nacional y extranjera que atrae tal acontecimiento.

## Isla Yunuén

La isla de Yunuén es de las más pequeñas en extensión y está situada en la parte norte del lago de Pátzcuaro, limita al norte con la isla de la Pacanda, al sur con las islas Tecuena, Tecuenita y Janitzio, al este con las riberas del lago y la comunidad de Cucuchucho y al oeste con Pátzcuaro. La isla tiene la forma de un brazo doblado, ya que se nota una curva y ésta asemeja un codo. Motivo por el que su nombre en tarasco es Yunuri, que significa "codo".

A pesar de contar con un nivel de suelo irregular, con pequeñas y grandes elevaciones y una topografía accidentada que les dificulta el cultivo y acarreo de agua, a sus habitantes, han tratado de evadir los inconvenientes del terreno y aprovechar sus ventajas, por lo que han



Pescadores del Lago de Pátzcuaro.

Foto antigua del transporte de objetos en el Lago.



logrado dar a la isla un aspecto muy pintoresco con las construcciones típicas que ahí se aprecian y por su vegetación.

La isla cuenta con 200 personas, aproximadamente, de los cuales el 100% son tarascos e indígenas en su totalidad. Dicha isla, es reconocida por los turistas gracias a que en ella se encuentran varias cabañas para renta, con el fin de alojarlos y brindarles un servicio.

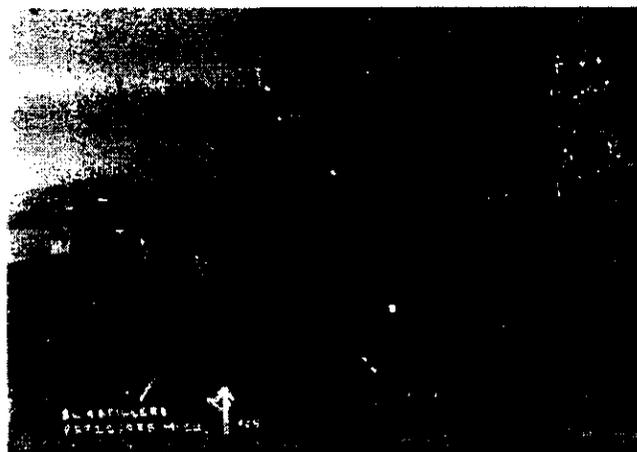
# El Muelle

## Servicios que Ofrece.

No existen fechas exactas que indiquen cuándo fueron habitadas las islas del lago de Pátzcuaro, y menos aún datos de la historia del muelle, pero se sabe que la necesidad de transportarse de Pátzcuaro a las islas y viceversa, provocó la construcción de un muelle. Este muelle se conocía como muelle 1 o del astillero, el muelle era pequeño y contaba solo con una plataforma que servía para amarrar las canoas y con el tiempo también las lanchas de motor que se utilizaban para el transporte, ya no solo de los habitantes de la isla, sino también de turistas que interesados en la isla de Janitzio, ocupaban el servicio. El auge de la isla aumentó con la construcción del monumento a Morelos, lo que propició que aumentara el número de lanchas de motor que trasladaban a la gente, y a ésta isla se unió Yunuén con sus cabañas, atrayendo con ello más turistas.

La función de este muelle duró hasta la erupción del Volcán Parícutín, acontecimiento que provocó que el nivel del lago bajara dejando al muelle imposibilitado.

Y como por los años de 1960-62 se comenzó la construcción del muelle 2 o General, el que ahora la mayoría de los residentes y turistas reconocen y utilizan, para trasladarse de Pátzcuaro a las islas de su lago. Este muelle fue construido, principalmente, por el crecimiento del turismo.



Antiguo Muelle del Astillero o Muelle 1



Muelle de San Pedrito

Es por ello que se construyó pensando en algunas adaptaciones como locales para restaurantes, tiendas artesanales y detalles que se han ido haciendo poco a poco, como sanitarios, taquillas, bancas de espera, jardineras, estacionamiento, entre otros. Por lo cual el muelle puede ofrecer a sus visitantes y habitantes de las islas un servicio más completo, ya que se puede comer en él, los exquisitos charales o pescado blanco en sus diferentes versiones, o comprar algunas artesanías y recuerdos mientras se espera la salida de las lanchas o a su regreso de las islas, además de que se puede disfrutar del paisaje natural con el que cuenta el lago. Existe también el

muelle de San Pedrito, es un muelle pequeño y acogedor que se encuentra en el costado izquierdo del muelle General. Este es poco reconocido y visitado, pero cuenta también con servicio de sanitarios, tiendas artesanales, restaurantes, taquillas, estacionamiento, etc. A pesar de ser pequeño y agradable no ha logrado la popularidad del muelle General.

## Descripción y Análisis

El muelle es de aproximadamente 100 mts. de largo por 32 de ancho, sin contar el estacionamiento. Cuenta con dos entradas, ubicadas una en el estacionamiento y la otra a un costado de la entrada del estacionamiento. El muelle muestra del lado derecho, locales en los que se ubican tiendas artesanales y restaurantes, además de la taquilla, los baños y la otra entrada, éstos tres últimos, al centro. Del lado izquierdo, algunos jardines y bancas de espera, así como escalinatas para descender y subir a las lanchas.

La construcción del muelle es agradable y cumple con el estilo arquitectónico que se puede apreciar a sus alrededores, haciendo así juego con su entorno. Dichas



Entrada al Muelle General.



características no fueron respetadas por los locatarios, quienes permitieron la colocación de cortinas de plástico que la Coca-Cola les otorgó, para cubrirse del sol o la lluvia. Cortinas que restan belleza al lugar, además de romper con la imagen colonial que se pretendía con el estilo de la construcción. Aspectos que, al parecer, han pasado desapercibidos por los comerciantes y por las autoridades del lugar.

Pero aun así los turistas lo siguen prefiriendo en sus visitas a Pátzcuaro como un lugar al que no deben dejar de acudir.

# El Turismo

El turismo se da como producto de una política internacional en la que se inserta como plan económico y político de los países desarrollados. El aumento de tiempo libre y la necesidad de distracción de sociedades industrializadas era conveniente encausarlo y explotarlo. Se vió en los países subdesarrollados la alternativa de dar solución al problema y qué mejor que el planteamiento de esta actividad que beneficiaría en el desarrollo económico del Tercer Mundo.

México impulsa esta actividad por medio de la promoción internacional de sus atractivos para satisfacer las necesidades ya planteadas, por los países industriales, los cuales son los mayores proveedores de turistas, mismos que beneficiarían al país por su dinamismo, generación de empleos y captación de divisas para un desarrollo social y regional más equilibrado.

Dicha actividad dejó en segundo plano, necesidades de mayor importancia como enseñanza escolar salubridad, entre otros, dándose mayor importancia a las exigencias de la industria privada en la creación de la superestructura turística, como en el caso de Cancún, Puerto Vallarta, Zihuatanejo y otros.

Todo lo relacionado con esta actividad comenzó oficialmente con la promulgación de la Ley Federal de Turismo en 1949, y con ello se da un mayor impulso y se crea el consejo Nacional de Turismo en 1961, seguido



Fuente "Las Tarazcas" en Morelia.



Santuario de la Mariposa Monarca en Michoacán.



Acuareta de "La Huilapera" en Uruapan

por el Fondo Nacional de Fomento al Turismo, la Secretaría de Turismo, la comisión Internacional Ejecutiva de Turismo, los Consejos Estatales de Fomento Turístico, así como el lanzamiento del Tianguis Turístico.

El turismo es una actividad fundamental para el desarrollo de cualquier país, pero sin olvidar que como actividad socio-económica es muy sensible y se ve afectada frecuentemente por problemas de índole político, económico y social tanto de carácter interno como externo. Tal es el caso de nuestro país que debido a la inflación y los problemas políticos o acontecimientos como los de Chiapas, afectan considerablemente



a la industria turística nacional, pero a pesar de ello se continúa impulsando esta actividad.

Lo antes mencionado permite conocer la importancia y lo acertado que fue el crear e impulsar el turismo en nuestro país y en todo el mundo, ya que esta actividad llega a todos los sectores sociales, permitiendo con ello un desarrollo mental y físico al pueblo Mexicano; siempre y cuando se hable del turismo extranjero, ya que debido a la situación del país, es muy limitado el turismo interno que puede darse el lujo de hacer uso de instalaciones que cuentan con todos los servicios, por lo que en su mayoría, éstos deben buscar lugares económicos para vacacionar.

## Turismo en Pátzcuaro

Michoacán es uno de los estados más ricos para disfrutar de su belleza, ya que cuenta con hermosos paisajes naturales y culturales. Dentro del mismo estado se pueden apreciar lagos, montañas y playas, así como acantilados, ciudades y pueblos en los que parece que el tiempo se ha detenido para mostrar con ello lugares muy pintorescos, tal es el caso de Pátzcuaro, que constituye un área turística de importancia nacional e inter-



Típico turístico de Pátzcuaro.



Museo de Arte Popular.



Templo del Sagrario.

nacional; debe esto en gran parte, a su apariencia colonial, que aunado a sus obras arquitectónicas, como la Basílica de Nuestra Señora de la Salud, la Casa de los Once Patios, el templo El Sagrario, el museo de Artes Populares, La Plaza Vasco de Quiroga, así como algunos pueblos típicos, entre otros, sus costumbres y tradiciones. Sin olvidar su variedad gastronómica que hacen de Pátzcuaro el sitio ideal para visitar.

Esta región recibe, con mayor frecuencia, el llamado turismo de paso; se le dice así a los turistas que tienen como destino, Uruapan, pero que de pasada llegan a Pátzcuaro y Janitzio, para luego retomar su camino.

El turismo que recibe la región se caracteriza por provenir de áreas urbanas, por lo que se sabe que en su mayoría son de clase media, conformado por empleados, estudiantes y profesionistas, cuyos viajes son de descanso, estudios y diversión.

En su mayoría, la procedencia de los turistas es de Jalisco, D.F., Guanajuato y el resto de Michoacán, entre otros. Ya que el turismo extranjero es reducido, salvo en épocas de verano e invierno.

Pátzcuaro es un lugar que no se sostiene del dinero que ingresa con el turismo, pero aun así la ayuda otorgada por el mismo, beneficia a los residentes y al lugar, así como a los pueblos cercanos, porque la mayoría de los turistas aprovechan su visita o su estancia en Pátzcuaro para conocer otros atractivos de la región como son: las Yácatas en Tzintzuntzan, las artesanías de Quiroga, el trabajo en cobre en Santa Clara o las islas de su lago como Janitzio, Yunuén y otros. Esto se da porque los atractivos y actividades que ofrece Pátzcuaro, hacen que la visita se reduzca a un día o menos, dicha estancia es corta debido a que es un lugar que no ofrece diversión en cuanto a vida nocturna, como bares, discotecas, etc. Es por ello que los turistas que duran uno o más días en el lugar, son gente adulta o parejas de recién casados que buscan un lugar pintoresco y tranquilo para descansar y apreciar.



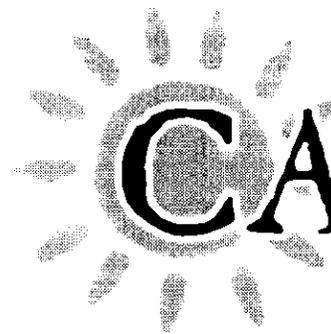
Noche de Muertos en Tzintzuntzan.



Artesanías de Santa Clara del Cobre.

Patio de la Casa de los Once Patios.





**CAPITULO  
DOS**



# Diseño Gráfico

## Antecedentes

---

Ha sido imposible, saber con precisión cuándo surgió la especie biológica pensante, al igual que el nacimiento del Diseño Gráfico, pero es correcto pensar que data desde el paleolítico (3500 a.C), con las pinturas rupestres que los antepasados plasmaban en las cavernas.

Esto fue el comienzo de lo que es la comunicación visual, aunque existe una teoría, que sostiene que el origen del lenguaje visual logró su evolución partiendo de la necesidad de identificar los contenidos de sacos y ollas que eran utilizados para el almacenamiento de alimentos, para lo que elaboraban pequeñas etiquetas de arcilla que identificaban el contenido con algún pictogramas, y la cantidad la representaban con un elemental sistema de numeración decimal, que tenía como base los diez dedos de la mano.

Luego, con el desarrollo de la cultura aldeana, comenzaron con la posesión de bienes y la especialización en el comercio y los oficios, haciendo necesaria la identificación visual.

Es entonces cuando se crean los hierros para marcar ganado o propiedades, y con ellos surgen los sellos cilíndricos como un medio a prueba de falsificaciones para documentos.

Para entonces, todavía no era adoptado el término de Diseño Gráfico, ya que lo producían los artesa-



nos, miembros de gremios de impresores y rotulistas, y era un solo hombre el que llevaba a cabo todo el trabajo, por ejemplo; uno solo producía un libro haciendo las correcciones, la elección de tipos, la impresión, publicación y venta.

Y fue Geofroy Tory, ilustrador del siglo XVI, quien lograra consagrarse como uno de los pioneros del Diseño Gráfico.

Pero no es, sino hasta el siglo XIX, que William Addison Dwiggins, acuña el termino de Diseñador Gráfico, y a mediados de ese siglo, el Diseño Gráfico se integró en las áreas de empaque, presentación, exposición y publicidad, estableciéndose como profesión. Convirtiéndose en un arte que desde en-



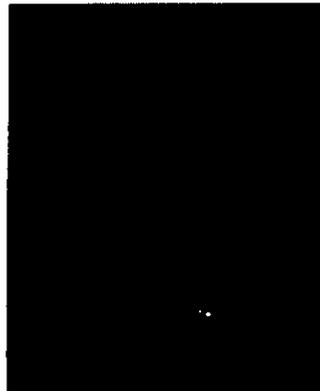
tonces ha ido ganando importancia y evolucionando a través de nuevas ideas y técnicas en arquitectura, industria, tecnología, ingeniería y comercio.

Es en ese mismo siglo, hacia 1884 que William Morris, artesano, ilustrador, diseñador y escritor, fundara el movimiento de Artes y Oficios. Acciones que lo hacen ser reconocido como uno de los padres fundadores del Diseño Moderno. Además de que su estilo en los diseños dan origen a la siguiente influencia significativa en el Diseño, el Art Nouveau (Arte Nuevo) en el que las figuras características son las curvas y flotantes, como olas o tallos de flores.

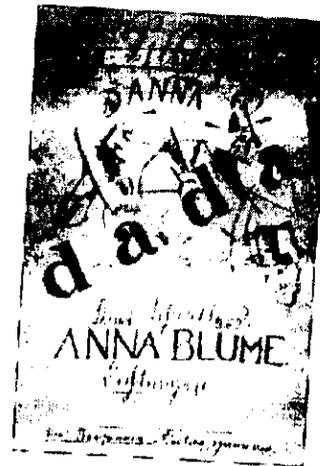
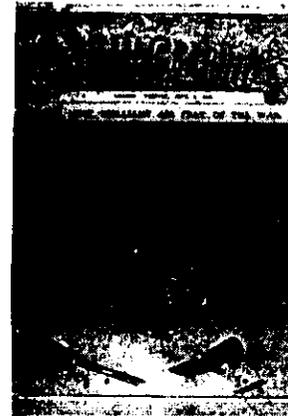
Aunque la más importante de las influencias en el Diseño Contemporáneo fuera el Bauhaus, que se estableció en Alemania inmediatamente después de la Primera Guerra Mundial. Siendo Walter Gropius, arquitecto, diseñador y maestro quien fundara la escuela Bauhaus de Arte y Diseño en Weimar en el año de 1919. Él enseñó los ahora fundamentales principios para casi todos los aspectos del Diseño de nuestro siglo.

Al mismo tiempo en Francia, Pablo Picasso y Georges Braque guiaban el movimiento radical Cubista.

Además de los anteriores, Jan Tschichold, fue otra de las importantes figuras, pero de los años 30's, ya que él es el primero en incluir fotografías en los diseños, ésto



William Morris



luego de haber creado su estilo propio, partiendo de las ideas de la Bauhaus.

Gracias a la producción y la publicación masiva, y al cine, crearon la necesidad de diseñadores gráficos especializados, lográndose así que el Diseño Gráfico, poco a poco fuera ganando aceptación en los Estados Unidos.

Posteriormente, surgiría la Escuela Norteamericana de Expresionismo Gráfico, formada por sus seguidores, los cuales combinaron el collage, caligrafía, fotomontaje y símbolos entre otros elementos.

Luego de la segunda Guerra Mundial el Diseño Gráfico se ha hecho cada vez más necesario, por lo que éste ha ido ampliando sus límites para poder sa-

tisfacen, tanto necesidades tradicionales como las de grandes compañías y agencias publicitarias que van desde tarjetas de presentación, identidades corporativas, envases y embalajes, hasta sistemas de señalización, etc. sin olvidar la amplia participación dentro del mundo publicitario con el que cuenta el Diseño Gráfico.

## Diseño Gráfico en México

Todo comenzó con las impresiones de los primeros trabajos gráficos basados en códices prehispánicos, que realizara Juan Pablos en México en el año de 1530, además de hacer uso de los colores para transmitir mensajes y sensaciones a través de los diferentes tonos e intensidades de estos. Así como la disposición que tenía sobre cada elemento, con los que lograba la armonía en sus composiciones.

Posteriormente, en los años 60's se daría inicio a la preparación de los diseñadores profesionales mexicanos de los cuales serían reunidos algunos de ellos en un sistema de imágenes gráficas, capaces de mostrar a un nivel internacional, la organización del país en un evento de tal magnitud e importancia como serían las



Rafael López Castro.



aquí y ahora

El Comité Olímpico Mexicano agradece al patrocinador principal de los Juegos Olímpicos de México 1992, el Banco de México, por su apoyo y colaboración en la realización de este evento.

Olimpiadas de México en 1968. Dicho evento y el interés cada vez más frecuente por parte de empresas privadas e instituciones públicas por renovar su imagen gráfica, darían la pauta para que poco tiempo después se fundara el IMCE, Instituto Mexicano de Comercio Exterior, el cual tenía como fin impulsar las exportaciones del país. Con él, nace el Centro de Diseño, que serviría para elevar la calidad de los productos mexicanos y daría un gran impulso al Diseño en todas sus manifestaciones.

Fue tanta su difusión y el gusto por el Diseño, que gracias a él surgieron rápidamente un buen número de escuelas universitarias de diseño y hacia el



año de 1975 surgiría el Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A.C. el cual era presidido por el D.I. Juan Gómez Gallardo.

Durante la década de los 70's por parte de instituciones gubernamentales, se produce un movimiento obviamente de importancia, que consistía en promover el Diseño mexicano. Todo parecía marchar de maravilla, el trabajo prosperó y con perspectivas excelentes, pero éstos se verían afectados por la crisis económica en que se vio envuelto nuestro país a partir de 1982.

A pesar de ello, los diseñadores no se detendrían, ya que se consolidaron varios profesionales y oficinas de diseño que lograron destacar hasta hoy en día, así pues, también han surgido nuevas universidades e instituciones, profesionistas, libros, revistas y otras publicaciones que permiten contar con más personas capacitadas y reconocidas, para exponer y transmitir dichos conocimientos a cientos de jóvenes, que ingresan año con año al estudio de esta disciplina, ya sea en aulas de clase o en cursos, talleres, conferencias y demás eventos que se organizan en todo el mundo.

Entre los diseñadores mexicanos reconocidos y destacados internacionalmente por su labor, se ubican:

- ☛ Luis Almeida.
- ☛ Rafael López Castro.



Carlos Celorio.



Luis Almeida.



Rosemary Marincz.

- ☛ Rosemary Martínez.
  - ☛ Gonzalo Tassier.
  - ☛ Vicente Rojo.
  - ☛ Carlos Celorio.
  - ☛ Dante Escalante.
- Entre otros.

Estos son solo algunos de los tantos diseñadores que han logrado poner en alto el Diseño Mexicano, convirtiéndose en un ejemplo a seguir. Esto y la gran cantidad de eventos con los que se apolla el Diseño Gráfico para su difusión y aprendizaje, está permitiendo que surjan diseñadores preocupados por crear formas nuevas y propias en artes visuales, joyería, mobiliario y muchas otras vertientes del diseño con la finalidad de crear nuevas y mejores corrientes.

## Definición y Función del Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico puede considerarse como una disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de imágenes significativas para una sociedad.

En esta disciplina, la creatividad es la característica más importante, ya que es un lenguaje que enriquecemos con nuestras vivencias, es una cuestión de talento, perspicacia, intuición, facultades de abstracción..., y debe estar enfocada a la solución de un problema existente.

En él, el proceso de creación está sujeto a razonar entre buscar y encontrar la forma gráfica o estructural conveniente que funcione para comunicar algo, haciendo una selección y utilización adecuada de imágenes como: ilustraciones, fotografías y dibujos de símbolos visuales que son: las palabras representadas gráficamente por letras, sin olvidar los colores, los tamaños, las formas y figuras, etc.

Estos elementos formarán parte de una composición que deberá ser además de creativa, funcional, original y estética.



# Campo de Acción

El campo de acción consiste en una lista de áreas o diferentes caminos que un Diseñador Gráfico o cualquier profesional puede adoptar en un futuro, tomando en cuenta sus objetivos, sus cualidades y también sus limitantes.

Siendo el Diseño Gráfico una de las profesiones en las cuales dicha lista es de las más amplias, gracias a la demanda de productos para el consumo, aumento de los medios de publicidad, como el periodismo, la publicación de libros, la expansión de la radio, T.V. y a las nuevas técnicas de impresión, que cada vez son más y más; esta lista ha logrado ser tan extensa, pudiendo el Diseñador Gráfico incursionar en campos tan complejos, que van desde la sencillez de una tarjeta de presentación, así como el diseño de carteles, logotipos, portadas de libros o revistas, diseño de envase y embalaje, hasta la complicación de un programa completo de una imagen gráfica para empresas, centros comerciales, centros turísticos, parques de diversiones, entre otros. Sin olvidar que también puede desempeñarse en áreas tan diversas como es la fotografía, la ilustración, la serigrafía, el diseño textil, etcétera.

El tener un campo de acción tan amplio, hace que la necesidad de prepararse y saber utilizar la inmensa gama de materiales y recursos existentes, sea igualmente amplia.



# Metodología.

El Diseño Gráfico, al igual que muchas otras profesiones o disciplinas, requieren seguir una metodología que le permitirá al diseñador un mejor resultado en su trabajo.

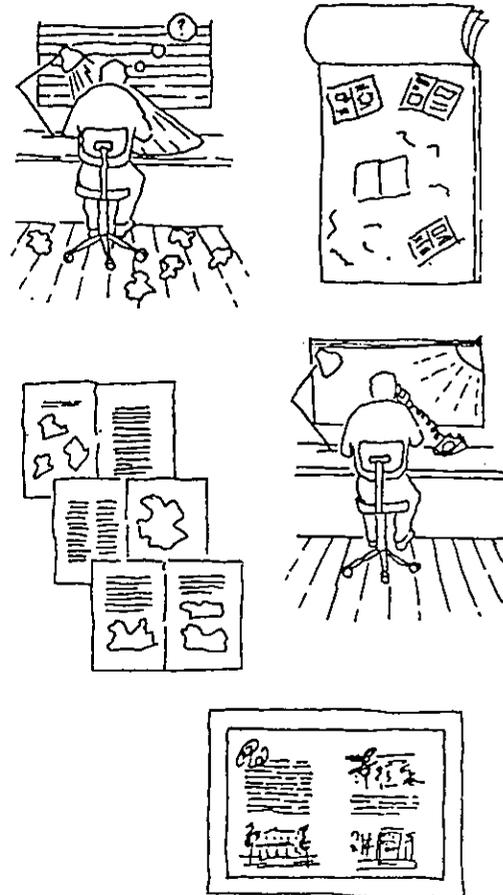
La metodología, consta de varias etapas, las cuales van desde la idea original hasta la culminación del trabajo.

Los pasos a seguir en ésta varían según el diseño, pero en su gran mayoría, el proceso es el siguiente; Primeramente, se debe tener una entrevista con el cliente para conocer el problema y evaluar sus necesidades, ya que el diseñador además de resolverlos, puede asesorar o sugerir al cliente una mejor solución.

Al ser aclarado el problema, se debe seguir con una investigación, en la que se recopilarán datos referentes al problema, como un análisis de la empresa o producto, de la competencia y del público al que va a ir dirigido, con la finalidad de conocer mejor el problema, para que la solución de éste, tanto gráficamente como de impresión y difusión sea funcional y adecuado.

El recabar la información, facilita la definición del concepto, el cual una vez definido permite comenzar con la lluvia de ideas y bocetaje, de los cuales se hará una selección de los mejores para presentarlos al cliente.

Una vez elegido el diseño, se llevará a cabo la elaboración del original definitivo, así como las pruebas a



color, para que el cliente haga la última elección y, así, empezar el trabajo de reproducción, que a su vez requiere de la supervisión y revisión del diseñador para checar todos los detalles de la reproducción y evitar alguna falla, ya que estas pueden ser muy caras y en ocasiones difíciles de solucionar una vez impreso el trabajo.

# Marcas y Logotipos

## ¿Qué son las Marcas y Logotipos?

---

Las marcas o logotipos no son solo una forma gráfica con palabras y/o imágenes, son algo más, ya que permiten identificar un producto, un servicio o una organización, diferenciándolo de otros, comunicando información acerca del origen, el valor y la calidad del mismo. Una marca o logotipo es también una forma de añadir valor, además de constituir propiedades legales importantes. Es una especie de mensaje abreviado que permite al consumidor elegir lo mejor.

## Breve Historia.

---

Desde hace ya mucho tiempo los comerciantes han utilizado marcas de fabricación y recursos visuales para la distinción de sus productos.

Se cree y supone que el orgullo por el objeto fabricado tenía que ver con que el fabricante identificara sus vasijas imprimiendo la huella de su pulgar o poniendo alguna marca como un pez, una estrella o una cruz, por ejemplo.

Las marcas y logotipos que han existido en el curso de los siglos, eran empleados a escala local, de los cuales, las marcas distintivas utilizadas por reyes, em-



peradores y gobierno, eran la excepción, ya que los reconocían en varios lugares.

La utilización de marcas comerciales y logotipos, como símbolo de calidad, confiabilidad y origen, se remonta a los siglos XVII y XVIII cuando empezó la fabricación a escala de porcelana fina, muebles y tapicerías en Francia y Bélgica.

Pero no es, sino hasta el siglo XIX con la masificación de los productos de consumo, que surgen marcas importantes, aún en la actualidad, tales como; Singer, Kodak, Coca-Cola, American Express, Quaker, entre otros.

Es en ese mismo siglo que las leyes de Francia, Estados Unidos, Gran

Bretaña y otros países avanzados comenzaron a darse cuenta de las propiedades tan valiosas que contenían las marcas, haciendo posible la obtención del reconocimiento oficial de dichas propiedades, por lo que las marcas o logotipos serían registrados y podrían venderse o cederse bajo licencia según las necesidades del dueño de la misma, situación que continúa hasta hoy en día.

A través de los siglos han surgido y siguen surgiendo un sinnúmero de marcas y logotipos de los cuales no muchos persisten y si muchos desaparecen, su duración y difusión depende de muchos factores, tales como la calidad del producto, la confiabilidad y en los últimos 30 años la Televisión tiene mucho que ver en ello. Ya que ésta permite una gran difusión y mantiene vivo a un logotipo o marca, gracias a los conocidos comerciales.

## Importancia.

Uno de los principales motivos por los cuales es importante emplear un logotipo o marca, es por la cantidad de productos, servicios y organizaciones que existen, ya que el logotipo o marca proporciona al consumidor datos importantes que al momento de elegir son de



vital importancia para que dicha elección sea la más acertada y satisfactoria. Ya que pueden existir por ejemplo, 100 tipos de perfumes y todos con características similares, en los cuales la única diferencia es la marca, que dirá al consumidor cuál es el mejor, entre un Channel y otro de "x" marca, permitiendo así elegir sin temor y con la seguridad de que se llevará un buen producto. Que a su vez, es una forma de presionar a los fabricantes, para que ofrescan una mejor y mayor calidad, excelente valor y amplia disponibilidad del producto.



## Elementos que lo Componen.

Las marcas o logotipos, al igual que cualquier diseño, requieren de una investigación previa que permitirá al Diseñador, elegir y seleccionar los elementos necesarios para que el logo o marca cumpla con la imagen que se desea transmitir, evitando al máximo los diseños muy espectaculares, ya que por lo general son diseños que quedan anticuados rápidamente, así como el estar cambiándolos o manipulándolos constantemente. Se puede hacer, pero solo que sea realmente necesario.

Un logotipo o marca puede ser:

a) Sólo con el nombre... Estos son recomendables cuando el nombre es relativamente breve y fácil de utilizar o cuando es adaptable y abstracto.

b) Con nombre y símbolo... En estos logotipos se utiliza, al igual que en el anterior, nombres relativamente breves y adaptables, con un estilo tipográfico característico, distinguiéndose por el uso de símbolos visuales tan simples como un círculo, un óvalo o un cuadrado.

c) Sólo con las iniciales... Esta solución de Diseño, puede ser interesante para el diseñador, pero los inconvenientes que puede tener serán serios para el cliente, ya que puede ser caro y con dificultades para proporcionarles una personalidad y carácter distintivo. Siempre es difícil la obtención de derechos legales. Además de que puede ser frustrante para el consumidor y difícil de localizar en una guía telefónica, sobre todo si se des-



Logotipo con nombre.



Logotipo con nombre y símbolo.



Logotipo sólo con iniciales

conoce a que palabra corresponde. Es por ello que debe orientarse al cliente para evitar este tipo de logotipos o marcas y así evitarle algunos problemas.

d) Con el nombre en versión pictórica... Es la utilización de un nombre, pero con algún elemento o un estilo global que lo haga ser muy distintivo.

e) Asocialesivos... Estos logotipos gozan de libertad y por lo general no incluyen el nombre del producto o empresa, por ser juegos visuales simples y directos. Tienen como ventaja su fácil comprensión, ya que el recurso gráfico representa instantáneamente el producto o empresa simple y directamente.

f) Alusivos... En este logotipo, la conexión entre

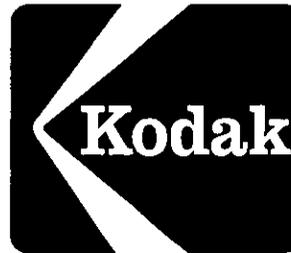
el nombre y el logo no es tan directa como en el asociativo, por lo que la alusión puede ser confusa o perderse para la mayoría del público, siendo comprensible su significado, sólo para aquellos que conocen la función de lugar.

g) Abstractos... El logotipo abstracto no tiene ningún auténtico núcleo de significado, ya que el que se le atribuye es meramente infundido, lo cual es muy costoso. Esta característica hace que sólo sea utilizado por grandes empresas como son cadenas de televisión, bancos, entre otros.

Un logotipo o marca cuenta con algunos elementos principales como son:

## Tipografía.

Hoy en día la cantidad de Familias tipográficas es muy extensa. Cada una por sus rasgos y características permiten al diseñador seleccionar la más apropiada, tomando en cuenta todos los elementos pertinentes para que la tipografía seleccionada cumpla con las necesidades del logo o marca.



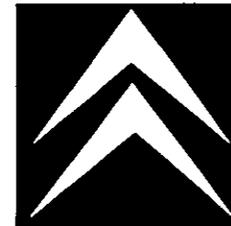
Logotipo con nombre en versión pictórica.



Logotipo asociativo.



Logotipo alusivo.



Logotipo abstracto.

Casual

Elegante

Infantil

DECORATIVA

Existen tipografías que precisamente por su utilización en logos o carteles, libros o revistas, etc. han adoptado características que las hacen ser: elegantes o informales, clásicas o modernas, juveniles o infantiles, etcétera.

En ocasiones, el Diseñador prefiere crear una tipografía especial para que la originalidad del logo, sea mayor.

Es por ello que la tipografía se considera el elemento primario y de mayor importancia en la elaboración de un logotipo o marca, por lo que su elección y disposición en el área deseada, debe ser seleccionado cuidadosamente.

# Imágenes.

Las imágenes son muy utilizadas en los logos o marcas como un medio para lograr una mejor representación de las funciones o características de la organización, producto o servicio.

Entre las imágenes utilizadas en un logo se encuentran las **estilizaciones**; de las cuales existen un gran número de técnicas para su elaboración, como:

- ↪ Lápiz
- ↪ Tiza de pastel
- ↪ Acuarela
- ↪ Aerógrafo
- ↪ Prismacolor, etc.

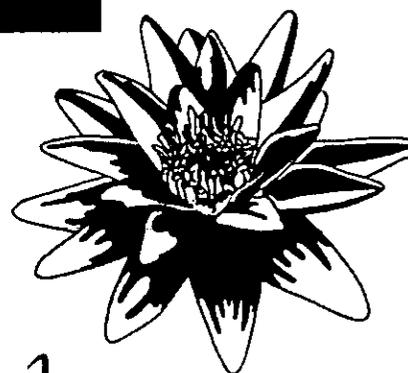
Su uso y elección es determinado por los efectos que se logran con dichas técnicas, según sea el caso y lo que se quiera representar.

En los logos o marcas la estilización es muy utilizada por ser una imagen simplificada, que puede representar a la perfección una idea o concepto, además de su fácil memorización.

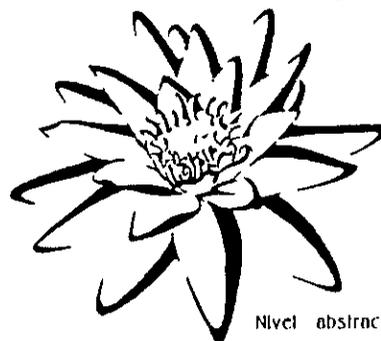
La estilización es una herramienta práctica, ya que se pueden estilizar personas, animales, objetos, frutas, verduras, en sí, cualquier imagen.

Además, existen tres niveles de estilización que pueden ser utilizados según se requiera y según el público al que va dirigido.

Dichos niveles son:



Nivel representativo.



Nivel abstracto.

**Nivel Representativo:** En este nivel la imagen obtenida al final debe conservar la mayor parte de sus rasgos característicos y no deformarla.

**Nivel Abstracto:** Este nivel debe cuidar que al terminar de estilizarse la imagen, conserve la silueta o la insinúen, pero utilizando pocas líneas, platas o figuras. Lo cual en ocasiones dificulta el reconocimiento de la imagen a primera vista.

**Nivel Simbólico:** En este nivel la imagen es más de silueta y no muestra muchos detalles, pero sí conserva la idea o concepto que se pretende comunicar de inmediato.

El nivel de estilización se elige luego de un análisis del público al que va ir dirigido, porque nunca será lo mismo estilizar algo para un niño que para un adulto, o para un analfabeta y alguien con estudios, cada público tiene características diferentes que deben cuidarse y respetarse para que la funcionalidad de la estilización sea completa.

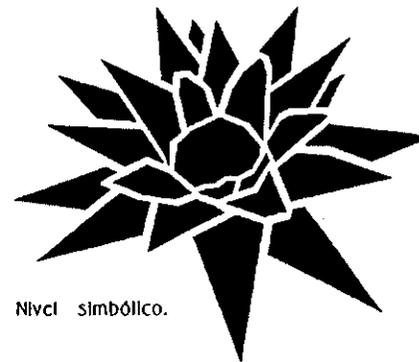
## Color

La importancia del color se aprecia en cualquier diseño, ya que por medio de él, se pueden transmitir mensajes y causar sensaciones, por que los hay:

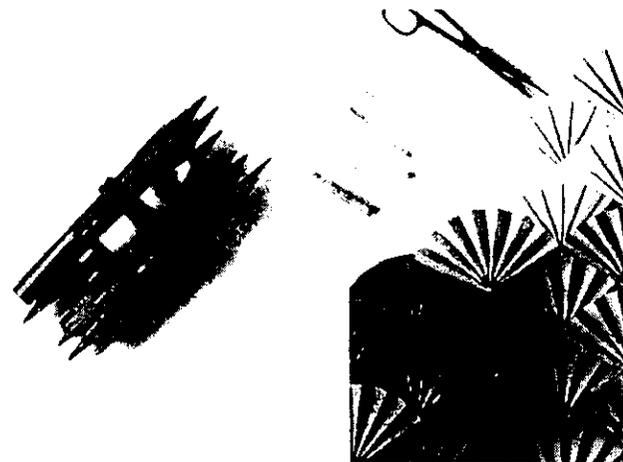
- agresivos como el rojo o negro
- cálidos como el naranja o el amarillo
- fríos como el azul
- femeninos como el rosa, etc.

Lo anterior son solo propiedades que se les han ido asociando con el paso del tiempo, y ha sido el tiempo y la tecnología los que hacen posible que ahora todo tenga color, si no natural, artificial.

En el caso de los productos, el color es importante porque puede transmitir cualidades del mismo o simple-



Nivel simbólico.



mente crear una imagen atractiva que lo haga destacar de los demás de su clase.

La función que representa en los textos es la de resaltar unos de otros, pero puede ser también contraproducente, porque si no es empleado adecuadamente puede ser motivo de ilegibilidad.

Es importante en todo lo relacionado con el Diseño, ya que de él depende el éxito de productos, ropa, portadas, carteles, etc... En el caso del color corporativo, proporciona al lugar o espacio donde se utilice, belleza, unidad y personalidad, ya que por el color se puede saber si el lugar es serio, juvenil, infantil, elitista o popular.



# Señalización

El ir y venir de la gente, así como el aumento de población o lo extenso de algunos lugares, son motivos por los cuales surgió la necesidad de utilizar sistemas de señalización que faciliten el trasladarse de un lugar a otro sin problema.

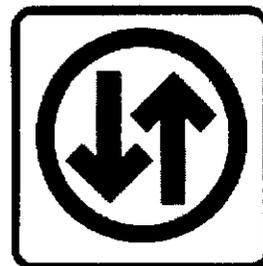
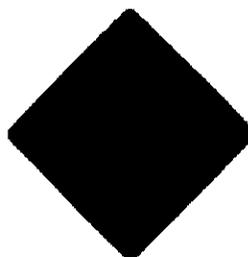
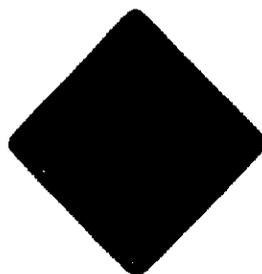
La elaboración de un sistema de señalización es parte de las tareas que se desempeñan en la disciplina del Diseño, y consiste en resolver una necesidad de un espacio o lugar, con la finalidad de informar, guiar y prevenir al receptor.

Para lograr un sistema de señalización adecuado, ya sea en un centro comercial, un museo, un banco, un centro turístico, una escuela, etc. se requiere conocer las características de los elementos que lo conforman.

Entre los elementos o las variables del vocabulario señáletico se encuentran tres conjuntos: lingüístico, icónico y cromático.

Signos lingüísticos... Es toda palabra o conjunto de palabras que transmiten una información a través de la lectura. Este signo posee una capacidad semántica mucho mayor que los otros dos, ya que por medio de ellos es posible referirse a todas las cosas.

Signos icónicos... Es la aptitud de representar las cosas que vemos en la realidad, en sus diferentes grados de analogía. Estos se dividen en dos tipos de iconocidad, la máxima y la mínima. El primero representa objetos y



personas figurativamente, mientras que el segundo las representa muy parecidos al objeto o persona representado.

Signo cromático... Entre las aptitudes de estos signos se encuentra la evocación y provocación de sensaciones.

El color, en este caso es utilizado exactamente como señal, es decir en su estado puro, como ejemplo esta el semáforo, que se concreta a utilizar como código únicamente el color, ya que es el color y no su forma circular, lo que significa.

Para la realización de un señalamiento es importante no olvidar el espacio gráfico, que es el límite de la señal.

---

Esta unidad informacional esta compuesta por:  
**1. espacio gráfico:** es el límite de una señal en relación a su entorno, y sirve de soporte para la inscripción de la información, que consiste en la combinación de los elementos del lenguaje señaletico.

**2. el texto y/o la figura.**

**3. el color y su código.**

## Tipografía.

---

Es muy amplia la variedad de familias tipográficas que existen, pero ello no significa que todas sean adecuadas para la señalización.

A través de los años, la preocupación de proporcionar señales efectivas, Ha hecho que se realicen análisis tipográficos por medio de los cuales se reconoce a ciertas familias tipográficos como las más adecuadas, luego de verificar su funcionalidad y legibilidad, que es fundamental en señalización.

Luego del proceso de selección se reconocen las tipografías de características lineales, de trazos prácticamente uniformes, como la Univers o la Frutiger, diseñadas por Adrian Frutiger.

UNIVERS  
UNIVERS  
*UNIVERS* UNIVERS  
Univers

FRUTIGER  
FRUTIGER  
*FRUTIGER* Frutiger

OPTIMA  
*OPTIMA* OPTIMA  
Optima

La Optima o la Antigua Oliva son otra opción que por la modulación en su trazo, aportan a la letra un rasgo de elegancia, sin afectar su legibilidad.

Estas son las más utilizadas en señalética, por su equilibrio en relación al grosor del trazo, lo proporcionado y lo limpio de su diseño, así como su abertura en el ojo tipográfico.

Sus diferentes versiones es otra de sus características; de estructura, de orientación y de valor, además de que las hay altas y bajas, lo cual ofrece al diseñador la disponibilidad de las variaciones tipográficas facilitando la organización eficiente de textos numerosos.



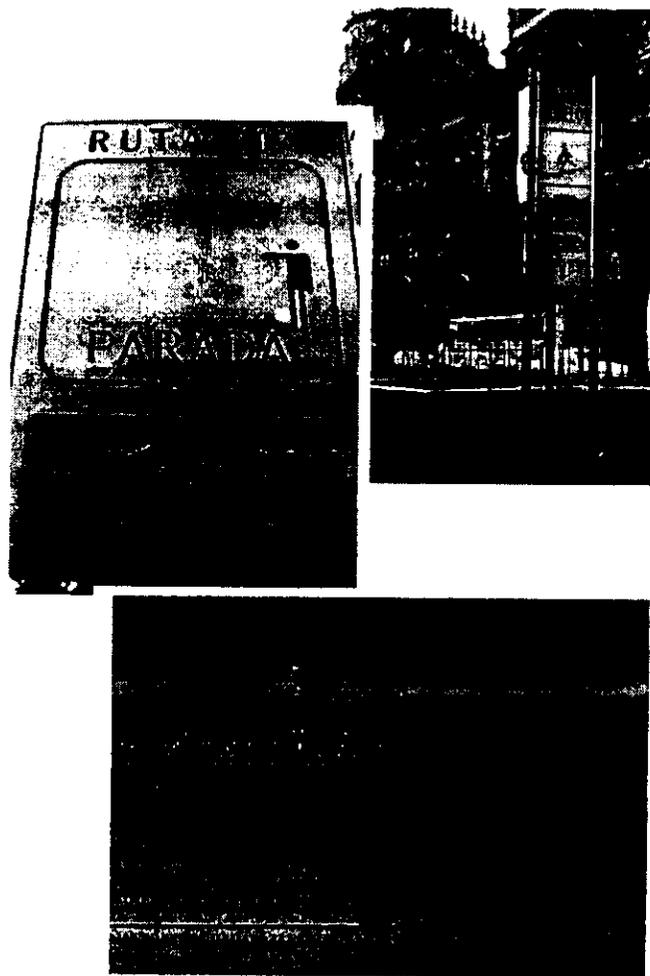
Dentro de la tipografía entran las reglas o principios tipográficos que consisten en no cortar palabras cuando falta espacio, evitar las palabras abreviadas y buscar siempre la expresión verbal más corta. Frases cortas y palabras cortas. En este caso se deberá seleccionar la de mayor uso por el público.

El tamaño de la letra se determina luego de analizar las diferentes distancias de lectura y definir una distancia promedio, ya que se deberá utilizar un solo tamaño para todas las señales y no uno según la distancia, porque podría producir una impresión caótica.

Es posible que en algunos casos, se requiera utilizar diferentes tamaños, por ejemplo en una jerarquización para un directorio. Si es el caso, se aconseja que sea un mínimo de variantes, de preferencia dos.

## Legibilidad

La legibilidad tiene mucho que ver con las características no solo del texto, sino también del lector. Las características que presenta el lector como la cultura a la que pertenece, la práctica de lectura y su edad influyen tanto como las características ambientales de ilu-



minación, distancia de lectura y a su vez es importante, también, la redacción, el color, tanto de fondo como del escrito, y la saturación de palabras.

La mejor forma para garantizar el acierto en el tamaño de la letra, el grosor, el contraste cromatico y el tamaño de los pictogramas, flechas y de las señales mismas, es con la elaboración de un boceto a tamaño real, para colocarlo en los punto donde se desea y checarlo para evitar errores.

# Pictogramas

Son signos de la escritura que por medio de figuras o símbolos representan una idea o una palabra. El pictograma es además un elemento muy importante en la señalización, y a su vez muy delicada, se debe tener mucho cuidado al momento de elegirlos o elaborarlos.

A habido ocasiones en las que se comete el error de elegir o diseñar un pictograma que no es muy claro, y que provoca una confusión o un mensaje equivocado en el receptor.

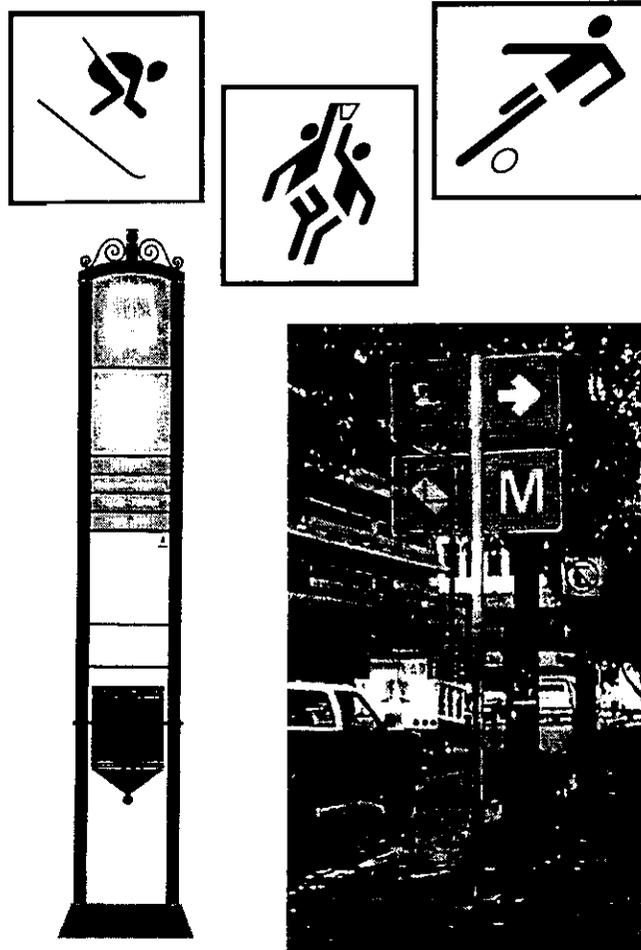
Es recomendable tomar en cuenta aquellos pictogramas que son reconocidos e identificados por la gente, para retomar de éstos su esencia misma.

Dentro de los signos icónicos existen tres niveles; Representacional: Dentro de éste se ubican las fotografías, pinturas o ilustraciones que muestran un gran realismo en las imágenes.

Abstracto-simbólico: Es cuando se simplifica la imagen de tal manera que es solo la silueta lo que se conserva de la imagen real, haciendo, un poco complicada su identificación.

Abstracto-puro: Este nivel pierde toda relación con la imagen original, haciendo difícil su identificación, por lo que este nivel y el primero, no son muy recomendables en ningún tipo de señalización.

El utilizar pictogramas en los sistemas de señalización, permite llegar a un mayor número de personas.



Si se utiliza solo tipografía, se limita a personas que saben leer y que conocen y dominan el idioma de la señal, en cambio, si se utiliza un pictograma, se da la oportunidad de comprenderlo, a personas anal fabetas o que no dominan muchos idiomas.

## Color

Los colores, a través de los siglos, han adoptado ciertos significados y llevan a su vez un mensaje implícito, el cual varía según la cultura de cada región.

Es su significado y su cognotación lo que hace del color un elemen-

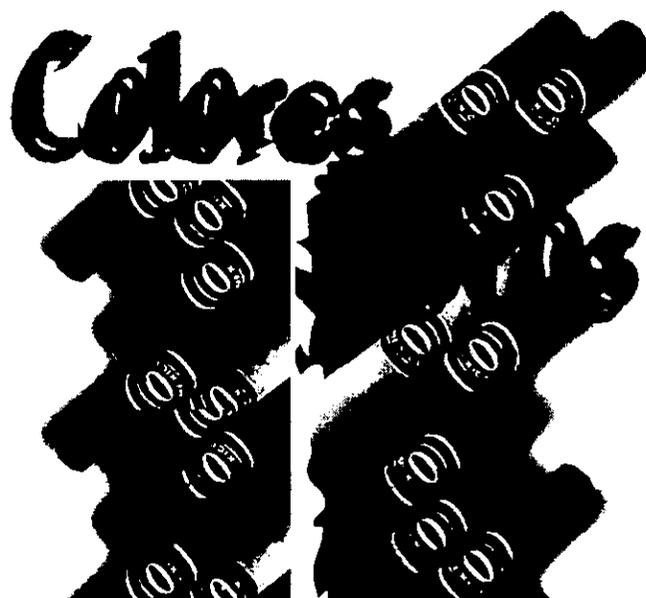
to importante en la señalización, ya que de él depende, en gran medida, la pregnancia, la visibilidad y la legibilidad de las señales, siempre y cuando las combinaciones de color sean correctas. Para lograr impacto en las señales y visibilidad entre tipografías, pictograma y fondo, es importante conocer el lugar donde se colocará el señalamiento, considerar los colores asociados a la marca o a la identidad visual, si la hay, por ejemplo, la señalética para Kodak, exigiría la utilización del color amarillo de la marca en las señales.

Otros criterios son, el estilo ambiental y arquitectónico o morfológico del espacio a tratar; la clase e intensidad de la iluminación; el color que domina en el entorno y la aplicación de un notable contraste de color entre los señalamientos y el medio ambiente.

## Bases Reticulares y formato.

Existen las bases reticulares que permiten hacer un mejor uso del espacio, para que la disposición de los elementos a utilizar sea adecuado y permita una señal legible, limpia, unificada y con un estilo determinado.

El formato se determina según el estilo del lugar, el



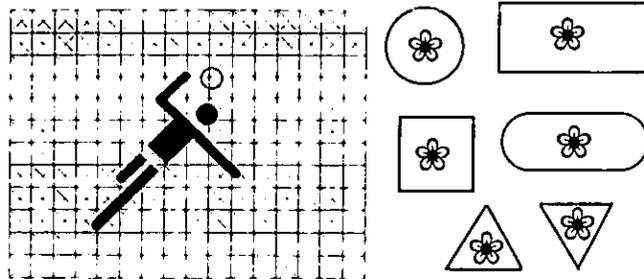
espacio determinado para la señal, la altura de ubicación, la distancia a la que debe ser visto, entre otros.

Los formatos más usuales y que han sido determinados a través de convenios internacionales son; el triángulo, que se utiliza en señales de peligro, el círculo para señales de prohibición y obligación y el cuadrado recargado en uno de sus vértices, para producir un mayor contraste entre el ambiente.

Dentro de las señales existen las:

*Informativas.* Que son las que contienen el nombre y/o pictograma que informa lo que hay en determinado lugar.

*Direccionales.* En esta, además del nombre y/o el



pictograma llevan una flecha que indica hacia donde hay que dirigirse para llegar a dicho lugar.

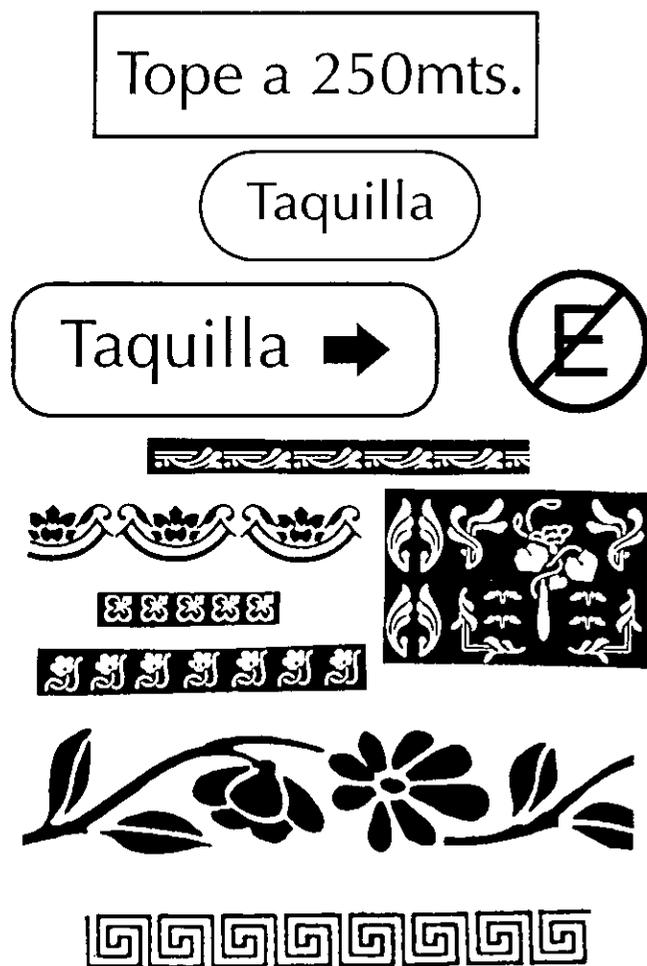
*Preventivas.* Son las que te indican que hacer en situaciones peligrosas o tener cuidado en ciertas áreas para evitar accidentes.

*Prohibitivas.* Son señales que como su nombre lo dice, te prohíben alguna acción, tales como; no fumar, no pisar, no estacionarse, entre otras.

## Elementos decorativos.

Son aquellos elementos que tienen como función hacer de un producto, objeto o lugar algo estético. Son elementos meramente decorativos que se diseñan especialmente para embellecer el espacio donde se utilice.

Existen las plecas y grecas que son de formas, estilos y tamaños muy variados. Las hay con motivos florales, animales, con formas o líneas, figuras o colores, que se determinan, según la función del lugar donde se va aplicar. Por ejemplo, si se hace la imagen gráfica de un zoológico, se puede utilizar como pleca o elemento decorativo un animalito o varios, o algún elemento que sea representativo del zoológico.



La pleca, greca y elementos decorativos pueden ser variables en un mismo proyecto, siempre y cuando concierne rasgos, que los unifiquen y permitan reconocerlos como parte de lo mismo, ya que otra de sus funciones es, precisamente unificar.

# Sistemas de Impresión

## Serigrafía, Offset y rotulación por computadora.

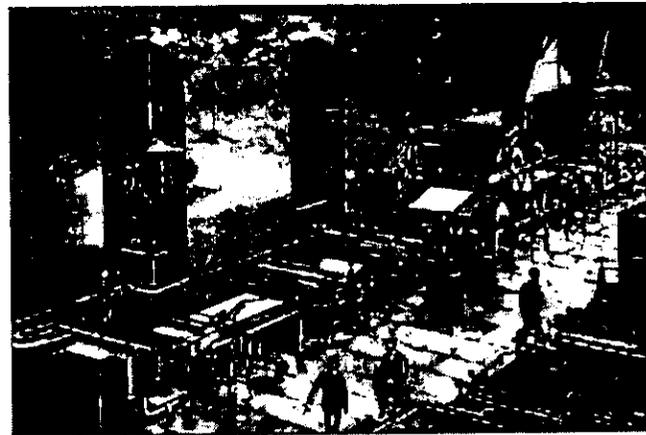
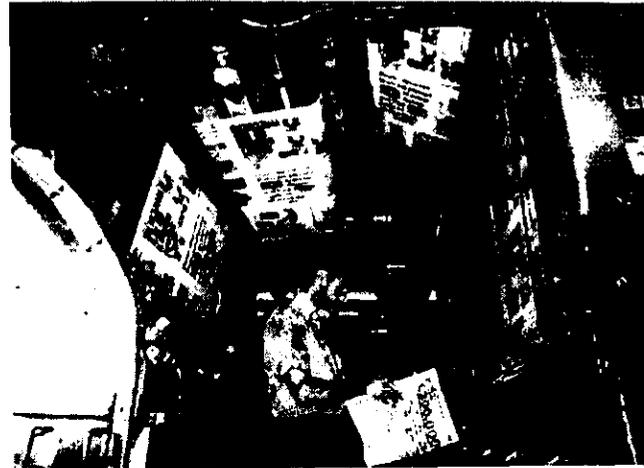
---

El arte de la reproducción gráfica consiste en producir imágenes de una forma adecuada para uno o más procesos de impresión. Las imágenes que se entregan para su reproducción se denominan originales mecánicos y pueden consistir en tipografía, dibujos, fotografías, etc. A pesar de esta aparente variedad los originales se pueden clasificar en 2 tipos principales:

**De línea:** se componen exclusivamente de líneas y plastas, las cuales deben ser sólidas y de la misma densidad, de lo contrario, se pueden perder durante el proceso fotográfico.

**De tono:** contienen diversas gradaciones tonales, por lo tanto es esencial aplicar una trama a la imagen para facilitar la reproducción de semi-tonos. Sin una trama que descomponga la imagen tonal en puntos de tamaños o intensidades variables no se puede reproducir la escala de grises.

El fotografiado es la parte fundamental del proceso. En el caso de reproducción monocromática los originales se montan sobre el tablero de copia de la cámara (porta originales) y después de determinar tamaño, iluminación y tiempo de exposición correcto, se impresiona una película fotográfica. Para tipografía o litografía la trama de semi-tonos se suele introducir en este punto, pero en algunos procesos litográficos y en el fotograbado se aplica más tarde.



Algunos procesos necesitan además imágenes positivas en vez de negativas que se obtienen haciendo pruebas de contacto del negativo. Para los originales a todo color sean de línea o de tono hay que separar los colores para así poder reproducir la imagen mediante tintas de 4 colores. Actualmente, además de los procesos fotográficos se obtienen positivos y negativos de impresión de impresoras especiales que dan salida directa del original electrónico armado en computadora.

# Offset

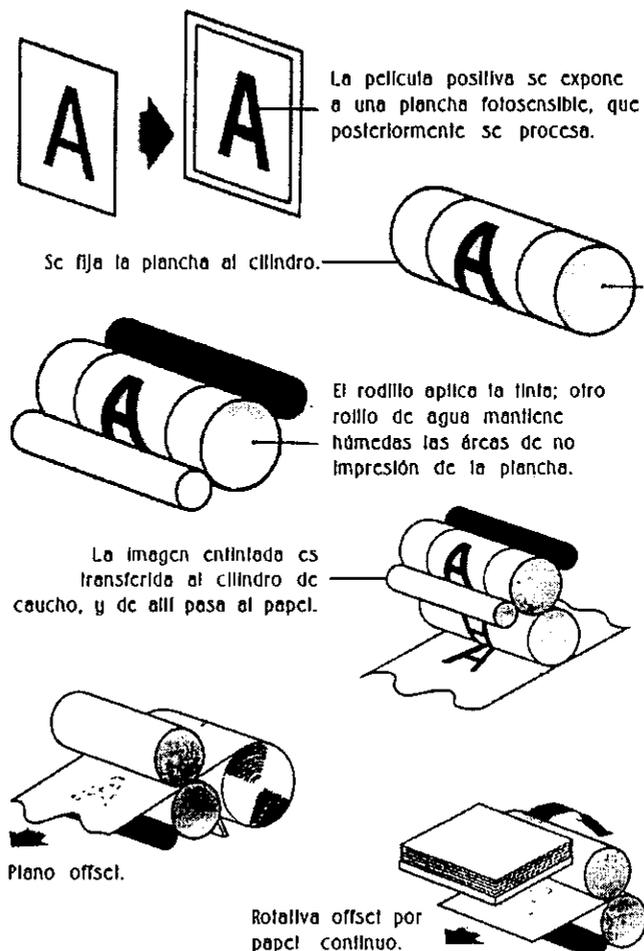
El offset es un proceso químico basado en el fenómeno de que grasa y agua no se mezclan para la impresión de imágenes. Y el cual recibe este nombre porque la tinta de la placa, primeramente es calentada (offset) sobre una superficie de caucho la cual imprime la tinta sobre el papel.

Este proceso consiste en tratar y exponer fotográficamente una placa plana de aluminio, para que la zona que tiene la imagen reciba tinta grasosa y la zona sin imágenes reciba agua y repele la tinta, además de que las prensas son rotativas, haciendo que la imagen de los tipos giren mientras ocurre la impresión. Esto es porque la imagen entintada es transferida a la superficie de goma de un cilindro metálico rotativo, y sólo entonces entra en contacto con el papel.

Este proceso permite una mejor copia en superficies de papel áspero, además de rapidez, gracias a la resistencia de los cilindros de caucho.

Las prensas de offset se clasifican en dos tipos principalmente:

1) *Plano Offset*: Los tamaños de este tipo de prensa varía. Las hay desde A4 hasta otras que duplican el A0. Las más pequeñas son también las que se utilizan en tiendas de "impresión al instante", para impresiones caseras y en pequeños talleres. A menudo, estas máquinas usan planchas de impresión de papel



desechable y las prensas mayores que son las que aceptan el papel A0, son alimentadas pliego a pliego, aceptando hasta dos veces el papel A0 y es utilizada para tirajes elevados, de hasta cien mil ejemplares.

Existen las máquinas que tienen una capacidad de producción, alimentándose de hojas sueltas, de entre 4000 y 12000 hojas/hr. Esta es utilizada para trabajos de gran volumen y multicolores como folletos y revistas.

## 2) *Rotativas Offset*:

La impresión de estas máquinas es sobre una tira de papel continuo, procedente de una gran bobina, pasando por varios cilindros impresores, un horno

de secado y una plegadora. La producción de ésta puede ser de hasta 50, 000 impresiones (pliegos) por hora.

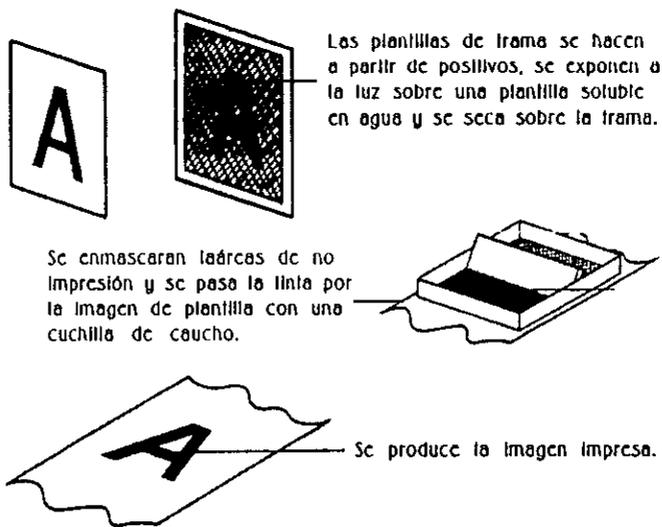
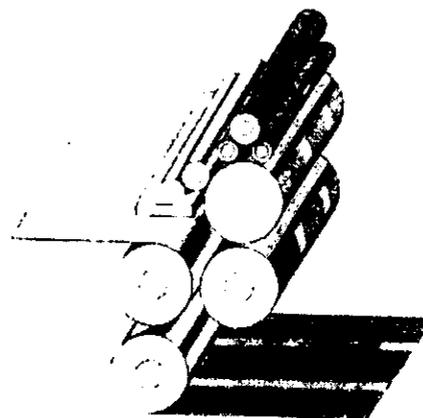
Algunas de las ventajas de este tipo de impresión son:

- ↪ La gran velocidad de impresión.
- ↪ Lo económico que resulta el papel en forma de bobina.
- ↪ La función de plegado, encolado, perforación y satinado.

Pero al igual que cualquier otro método o máquina, también tiene sus desventajas, tales como los largos tiempos de preparación de la prensa, lo elevado del costo de producción en tirajes pequeños o la merma de papel.

## Serigrafía

Es uno de los métodos de impresión más antiguos, que para desempeñarlo es necesario contar con una malla, que puede ser de rayón, seda, nylon entre otros, la cual es tensada fuertemente sobre un marco de madera. El proceso de impresión consiste en el bloqueo de



la malla con una emulsión que al exponer a la luz se seca y bloquea las áreas que no se desean imprimir. Luego de quemar la malla (nombre del proceso anterior) se hace pasar una tinta especial, a través de la malla con la ayuda de un rasero de caucho, que al presionar y pasar de un lado a otro deja impresa la figura marcada en la maya.

Ventajas:

- ↪ Se puede imprimir sobre diversos materiales como cristal, plástico, papel, cartón, madera, tela entre otros.
- ↪ La calidad es buena, en tirajes cortos.
- ↪ Pueden aplicarse gruesas capas de tinta.

### Desventajas:

- ↪ La impresión de medios tonos no presenta buena calidad en comparación con otros métodos.
- ↪ El proceso es lento por ser manual.
- ↪ Sólo se utiliza en tirajes cortos.

## Rotulación por Computadora.

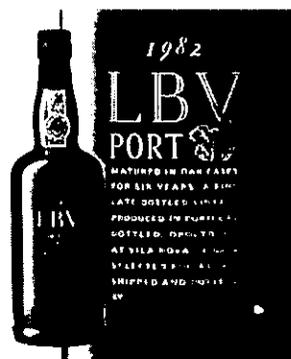
Es un método moderno, que requiere de una computadora, un plotter y rollos de vinil de colores.

Primeramente se elabora el diseño en la computadora, la cual enviará el diseño al plotter para que éste corte el vinil según el diseño.

Una vez cortado el vinil se pega en la base elegida, ya sea madera, plástico, fierro, papel, entre otros, armandose a mano, ya que el diseño sale en partes según el color de éstas. Este método es utilizado para espectaculares, letreros exteriores, mantas y autos, principalmente.

### Ventajas:

- ↪ Tiene mayor durabilidad.
- ↪ Es resistente al agua, al sol y a la humedad.



↪ Su costo se compensa con su tiempo de vida.

### Desventajas:

- ↪ No se pueden hacer degradados.
- ↪ No se puede utilizar en textos pequeños.
- ↪ Tiene algunas limitantes en color.



# Diseño en Exteriores

## Importancia

---

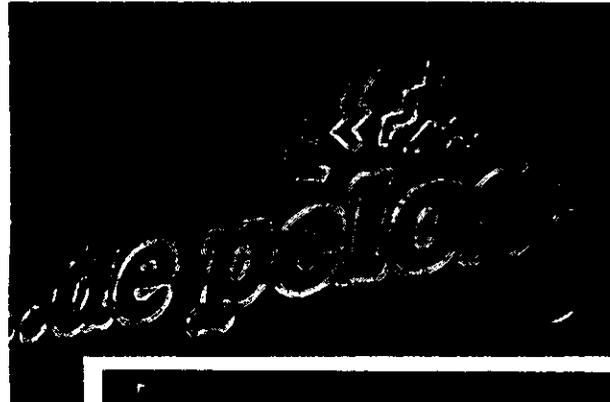
El Diseño Gráfico tiene una cobertura amplia que permite a quien lo desempeña utilizar su ingenio y creatividad en actividades como diseño de modas, textil o decoración de interiores y exteriores. Es por ello que un diseñador puede orientar u ofrecer dichos servicios, si el trabajo requiere alguno de ellos.

El diseñar una imagen gráfica, muchas veces abarca el diseño de interiores y exteriores, que consiste en elegir uno o varios colores que vayan de acuerdo con el logotipo, con el entorno y con el tipo de imagen que se desea representar, porque serán los colores que se aplicarán en las paredes o en los detalles para la decoración.

Por medio del color y la técnica de pintado, así como de los detalles, se logra un mayor impacto, ya que de ese modo se pueden reafirmar las características de una empresa o de determinado lugar, porque estos elementos confirman si el lugar es serio, juvenil, infantil, conservador, alegre, elitista o popular, etcétera.

Son detalles que en ocasiones pasan desapercibidos, pero que son importantes para la reafirmación de un concepto en cualquier lugar al que la gente tenga acceso, para ofrecer a la gente lugares estéticos y de buen gusto.

La utilización de colores en arquitectura se rige por algunos principios, tales como: recordar que todo



color aislado tiene un valor efectivo que debe tomarse en cuenta cuando se reúne con otros colores ya que se modifica el valor expresivo del color en relación con el tamaño o dimensión del área pintada. El tono que rodea a otro tono, es el que determina su intensidad o la disminución de vigor, lo oscurece o palidece, lo hace más calido o más frío, por lo que es de gran importancia tomarlo en cuenta.

Todo trabajo arquitectónico que requiera de color necesita un análisis previo que valore ciertas características, para ubicar perfectamente el criterio más adecuado a emplear y jerarquizar la técnica o técnicas más convenientes en cada caso.

El color es un elemento indispensable en Arquitectura e ingeniería, por lo que éste debe ser perfectamente bien escogido, clasificado, definido y aplicado según el ambiente que lo rodea y el género de edificios de que se trate, resolviendo satisfactoriamente las necesidades de los mismos, con colores armónicos en su máxima expresión.

☛ La utilización del color en un edificio debe planearse dependiendo de...

- ☞ El destino del edificio.
- ☞ Psicología del edificio.
- ☞ Ubicación del edificio.

☛ El color en fachadas se desarrolla considerando...

- ☞ La función del espacio para determinar el color.
- ☞ Las formas estructurales propias de la construcción.
  - ☞ Volúmenes arquitectónicos que se quieran hacer ligeros o pesados, afirmar, realzar, disminuir o perder.
  - ☞ La iluminación ambiental, tanto natural como artificial.

El utilizar colores en fachadas e interiores proporciona buenas condiciones de vista, que a su vez mejoran el ánimo de las personas, para esto se deben tomar en cuenta los aspectos de matiz, intensidad y tono.



Para su desarrollo se emplean las técnicas más adecuadas a cada uno en lo que respecta a presentación, utilizando en cada caso el material apropiado.

Los colores en arquitectura pueden considerarse como impulsivos, pasivos o fríos. Dentro de los impulsivos se ubican el anaranjado, amarillo, rojo, verde y púrpura. Dentro de los pasivos o fríos están el azul, verde azulado y violeta, también se les considera tranquilos o íntimos. Es por ello que se aconsejan los primeros para locales pequeños y los segundos para superficies grandes.

Es tan importante la utilización del color que en espacios arquitectónicos



---

como oficinas, industrias o centros educativos, éste influye en el aumento o disminución del trabajo. En el género de edificios de hospitalización el color influye en el estado de salud del paciente, aumentándola o disminuyéndola.

Por todo lo anterior se deduce que el color bien empleado, es un gran aliado del arquitecto y del diseñador, con el fin de lograr una satisfacción psicológica de las necesidades, cooperar con la belleza general del conjunto, armonizar con el ambiente circundante y formar eficientes superficies reflexivas o absorbentes que mejoren las condiciones de la visión.





# Conclusions



# Conclusiones

---

Existe en la República Mexicana un gran número de lugares turísticos tanto naturales como históricos y arquitectónicos. Estos lugares son característicos por su belleza, historia y riqueza cultural, características que los hacen llamativos a la gente, provocando así que sean visitados por un gran número de turistas.

En el estado de Michoacán existen varios lugares que llaman la atención de turistas tanto nacionales como extranjeros. La mayoría de estos lugares muestran al visitante sus costumbres y tradiciones, así como sus excelentes muestras artesanales y gastronómicas, dignas de visitar, conocer y saborear.

Uno de los puntos más importantes y concurridos por los turistas en el estado, es el Muelle del Lago de Pátzcuaro, el cual a pesar de no ser un lugar turístico, sí se ha convertido un lugar importante para el visitante, ya que de él se trasladan a las islas del lago y viceversa.

El paso de los años y la importancia de las islas del lago y de Pátzcuaro han hecho que el muelle se vea concurrido por un gran número de personas año con año. Y qué mejor que proporcionar al visitante un muelle que además de funcional sea estético y agradable.

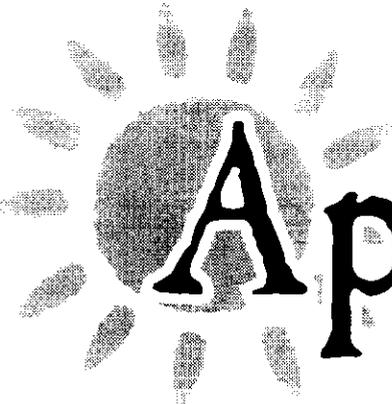
Es por ello que haciendo uso del diseño gráfico como disciplina que es, propongo dotar al muelle de una identidad gráfica que embellezca y mejore su funcionalidad, cómo: Creando un logotipo, un sistema de señalización y un diseño para fachadas y lanchas. Esto con la finalidad de unificar y embellecer al muelle, brindando al turista algo más que un simple servicio.

Para la realización de la identidad gráfica se deberá tomar en cuenta el tipo de lugar que es, su ubicación, su estilo arquitectónico tanto del muelle como de sus alrededores, y poder lograr una buena elección de color, de una familia tipográfica, de grecas decorativas y de materiales. Elementos que deberán cumplir con algunas características que, al unirse, den como resultado una identidad gráfica digna del muelle y de Pátzcuaro.





2da Parte

A large, stylized sun icon with rays, positioned behind the letter 'A' in the word 'Aportación'.

# Aportación



# Introducción

---

El Diseño Gráfico se caracteriza por ser una disciplina muy amplia, gracias a ello se puede incursionar en áreas como la fotografía, el diseño editorial, la ilustración, entre otras. Así pues, es importante mencionar que el Diseñador Gráfico puede elaborar desde la sencillez de una tarjeta de presentación, volantes, carteles, invitaciones, hasta la complejidad de una identidad corporativa o gráfica haciendo uso de sus conocimientos, habilidades y de su creatividad.

Es así como se decide hacer uso de esta disciplina, para la elaboración de un Manual de Identidad Gráfica del Muelle General del Lago de Pátzcuaro, dicho manual se conformaría de un logotipo, un sistema de señalización, diseño exterior en fachadas y diseño de lanchas. Cabe mencionar que antes de llegar a dicha conclusión se realizó una investigación, misma que conforma la primera parte de este trabajo de Tesis, que dio la pauta y a su vez determinó la elaboración del manual.

La investigación ayudó a conocer más a fondo el problema y cada una de las características con las que debía contar el logo, el sistema de señalización, el diseño de fachadas y el diseño de las lanchas, facilitando así su elaboración.



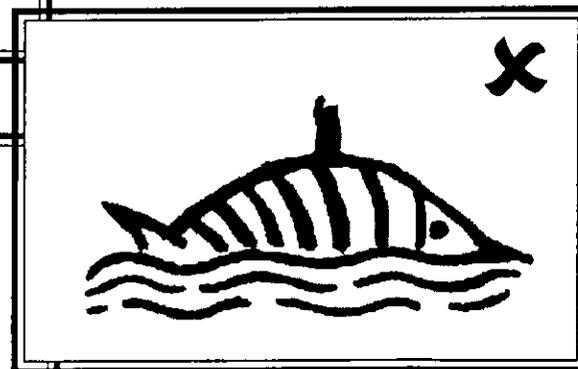
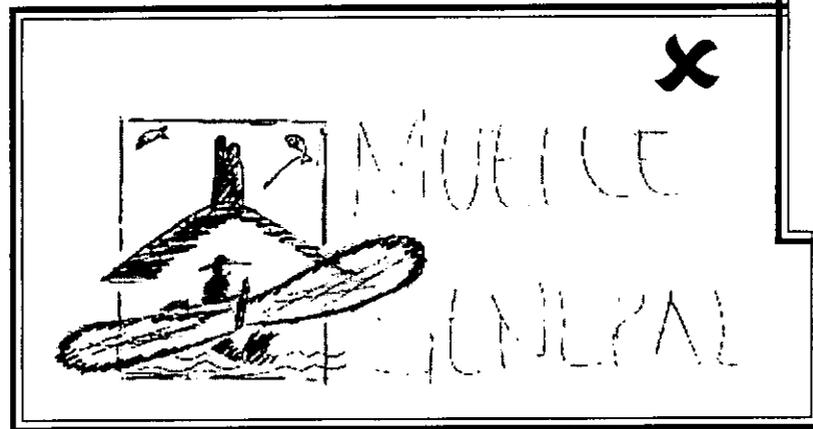
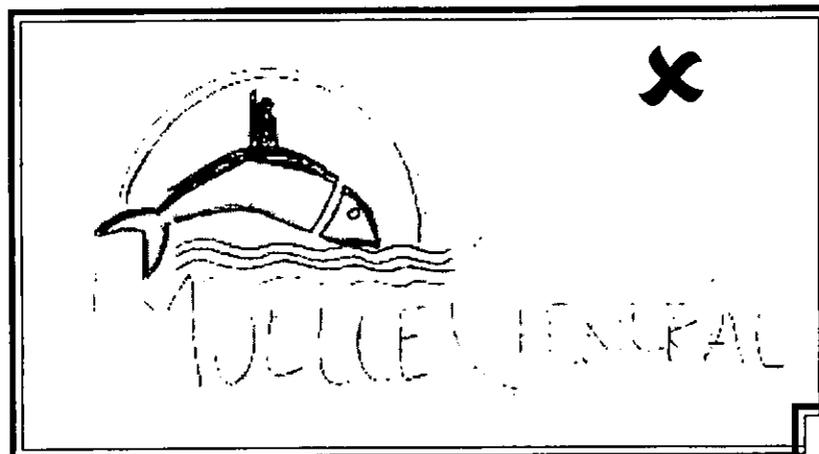
# Logotipo

## Bocetaje de logotipo a mano alzada...

A continuación se muestra la segunda parte de esta Tesis que contiene paso a paso la elaboración del Manual y el por qué de cada uno de los diseños.

Luego de llegar a la conclusión de que el Muelle del Lago de Pátzcuaro requería un Manual de Identidad Gráfica, se dio inicio a su realización.

El primer paso a seguir fue determinar las características del logotipo, ya que debían tomarse en cuenta varios factores para su realización, entre ellos, que el muelle contaba ya con un nombre, el de Muelle General, además debía tomarse en cuenta que está en Pátzcuaro, lugar conocido y considerado colonial.



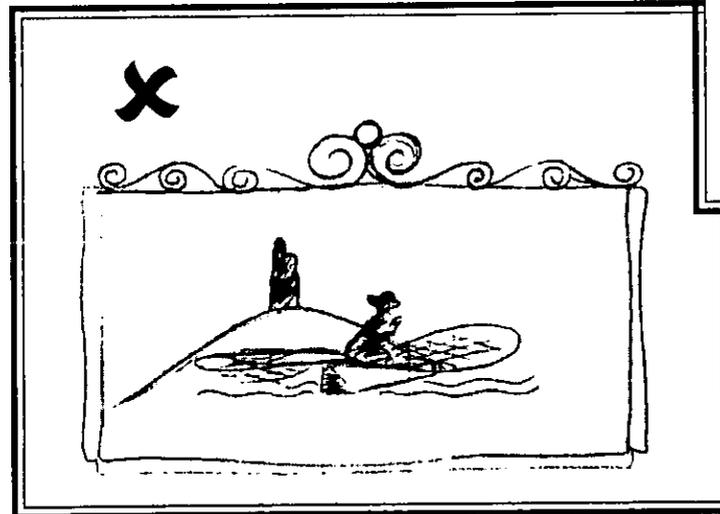
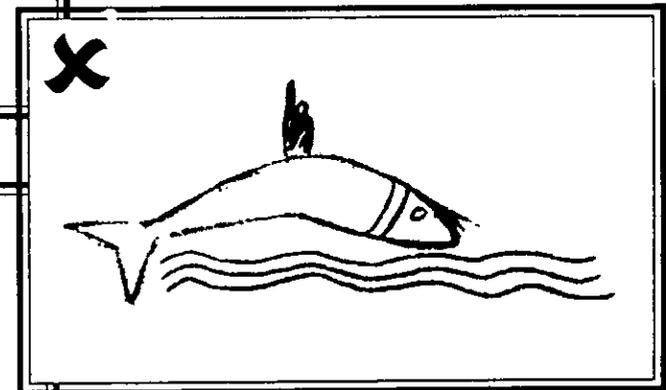
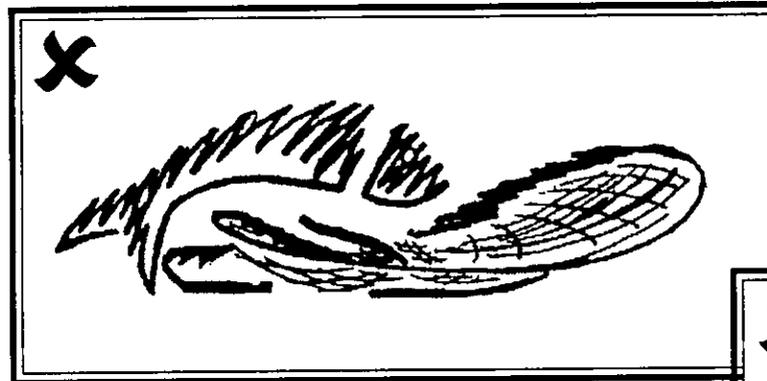
## Bocetaje a mano alzada...

Por ello debía elaborarse un logotipo que fuera funcional, estético, con un toque de modernidad, pero que a su vez fuera rústico.

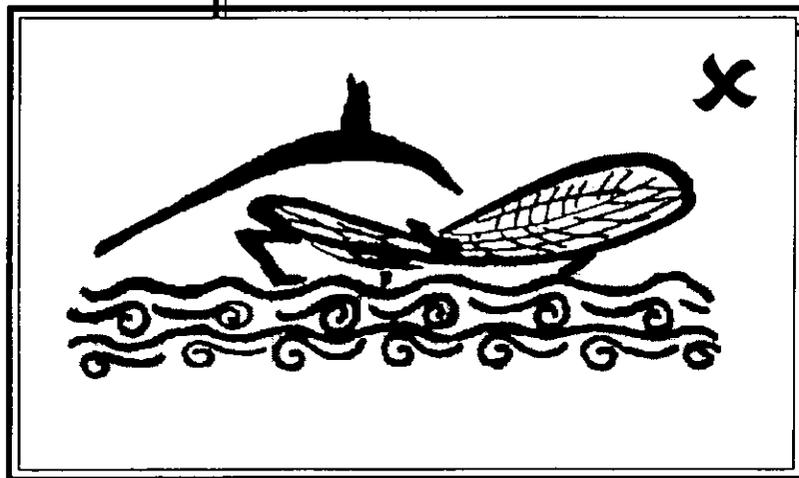
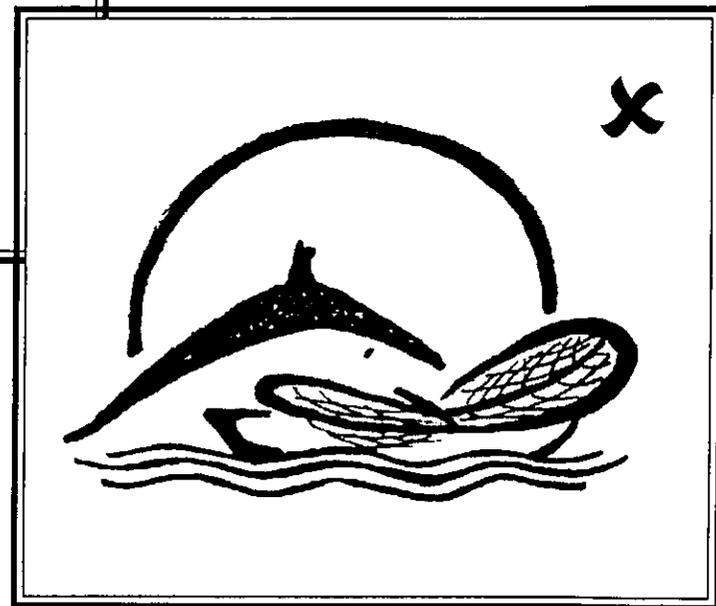
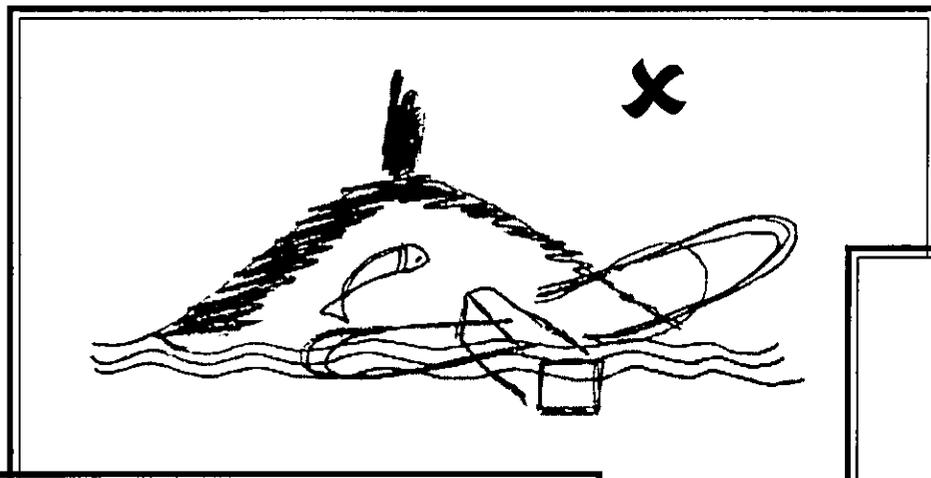
El determinar estas características facilitaría el manejo de las ideas para su realización, ya que se bocetaría sobre algo más concreto.

Para ello se realizó una lluvia de ideas, que consiste en anotar todas y cada una de las ideas de posibles conceptos y elementos representativos útiles para el logotipo, tales como:

- a). Charales
- b). La isla de Janitzio
- c). Pescadores y sus redes de mariposa
- d). El agua del Lago
- e). El Muelle, entre otros.



Bocetaje a mano alzada...

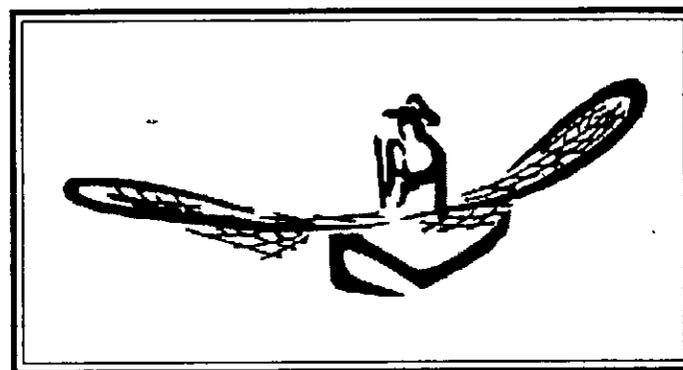
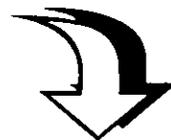


## ¿De dónde salen las estilizaciones...?

Al terminar la lluvia de ideas, se eligieron los mejores elementos y se comenzó a trabajar en la estilización y en el estilo que deberían tener, para ello fue necesario una fotografía y papel albanene.

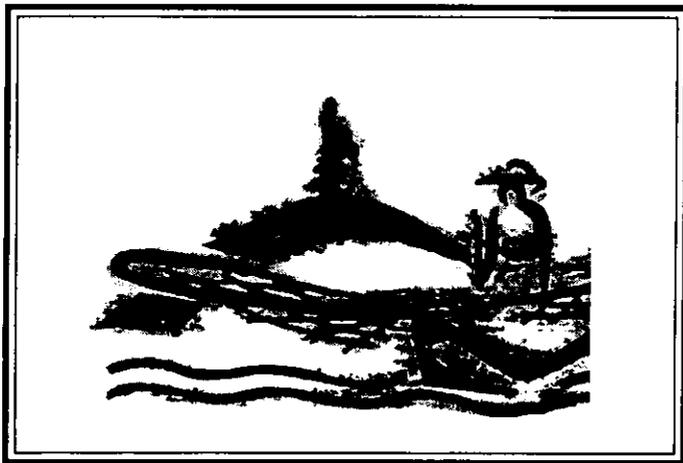
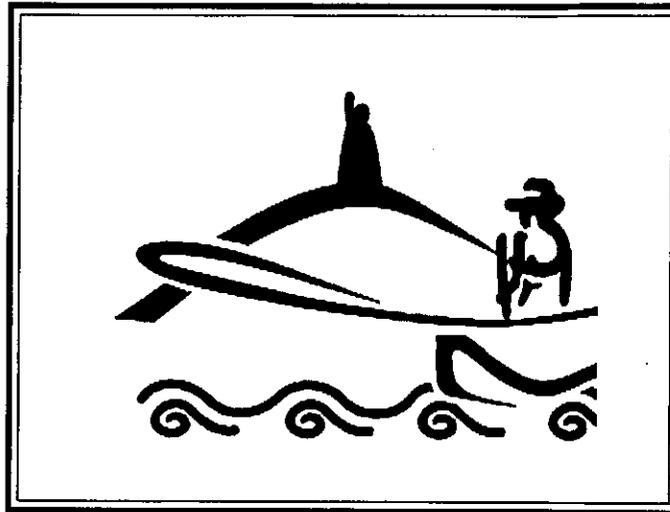
El papel se colocó sobre la foto y se comenzó a trabajar en la estilización cuidando que no se perdieran los rasgos característicos de lo estilizado, para que este fuera entendible y funcional.

Una vez elegido el estilo y seleccionada la mejor estilización se siguió con el bocetaje, pero aún en sucio, eligiéndose al final 2 de ellos para ser trabajados en limpio.

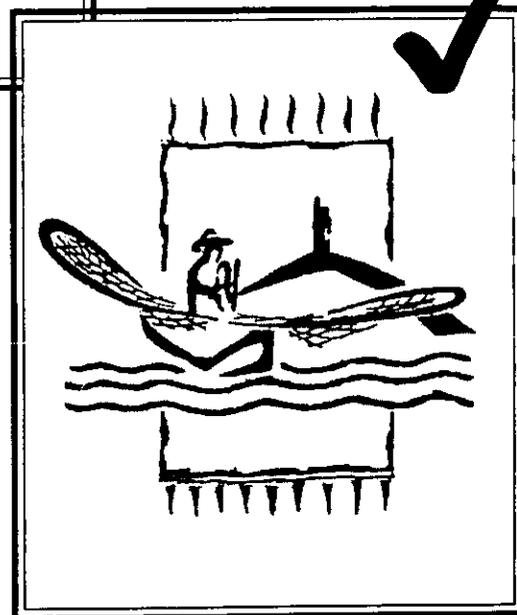
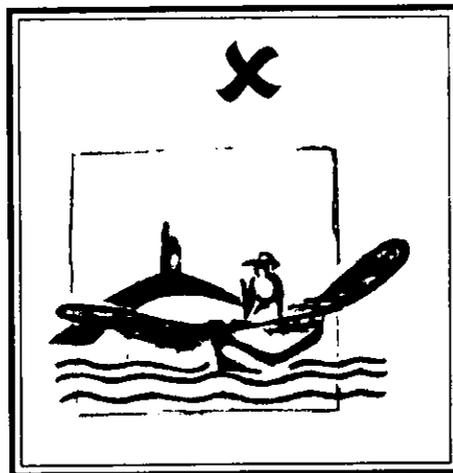
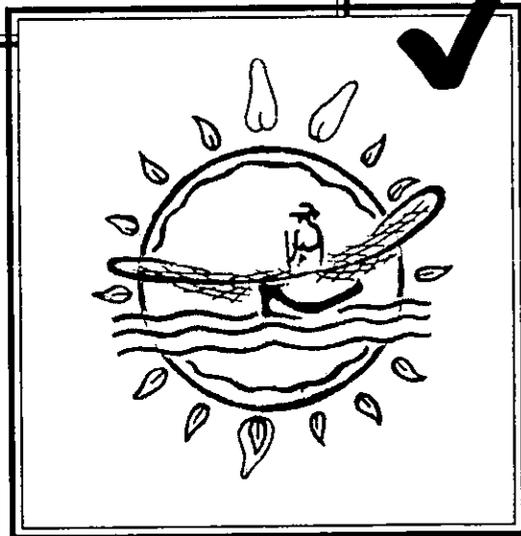
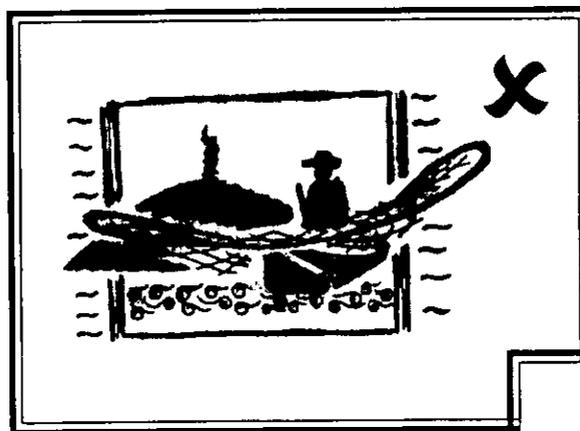
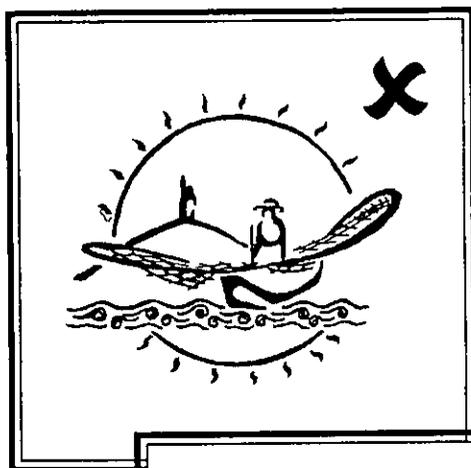


ESTA TENDRÁ QUE  
SALIR DE LA INTELIGENCIA

¿De dónde salen las estilizaciones...?



Bocetaje a mano alzada...

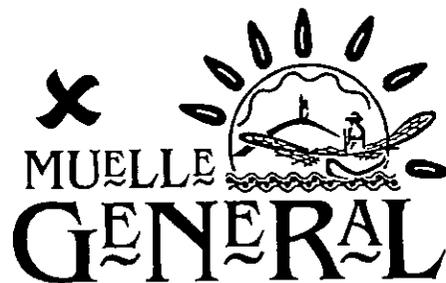


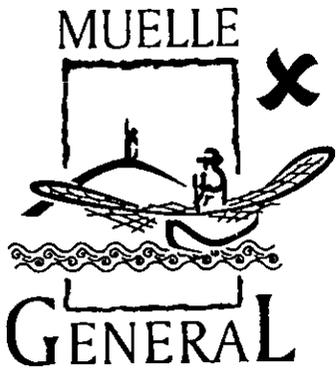
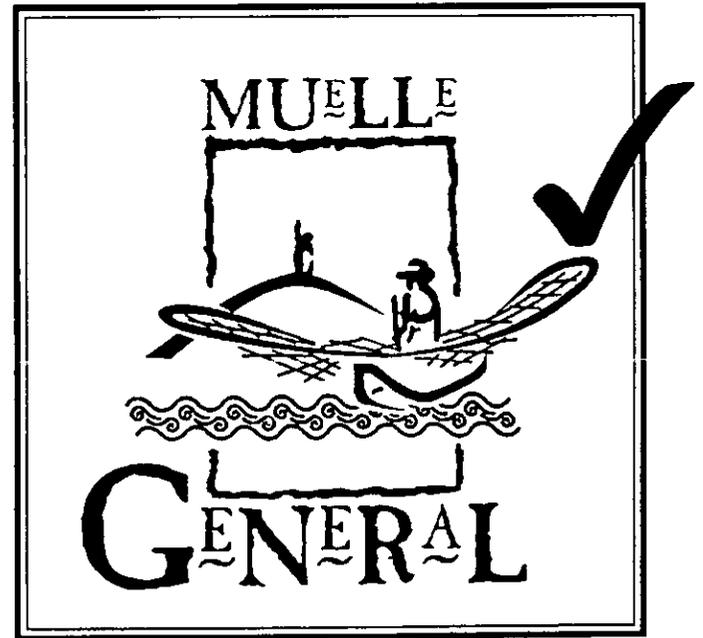
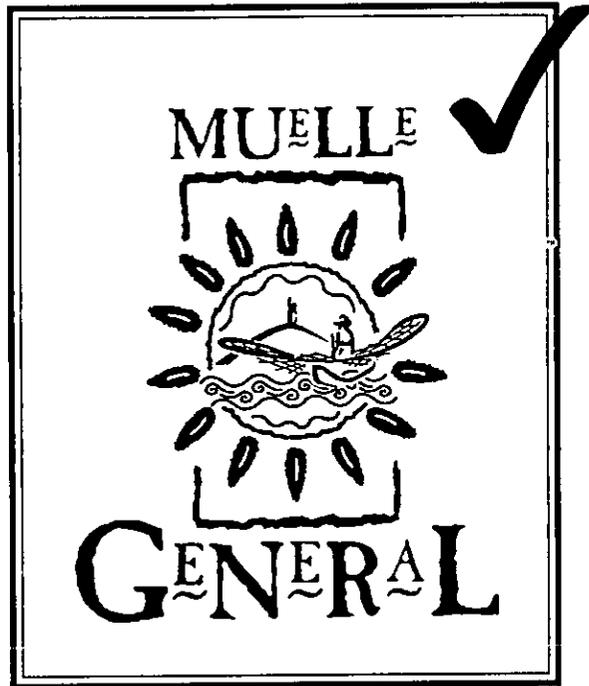
## Bocetaje con tipografía...

Una vez plasmadas todas las ideas en un papel y elegida la mejor, se comienza a trabajar en ella, vectorizando la imagen en la computadora para poderla manipular y facilitar el bocetaje.

Al terminar la vectorización, se comenzó a bocetar en limpio y empleando diferentes tipografías, para luego elegir la más apropiada.

Dicha tipografía debería cumplir con algunas características, ya que además de legible y moderna pero con un toque rústico, tendría que ser, de preferencia, con patines para no romper con la tradición de los tipos empleados en los letreros de Pátzcuaro.



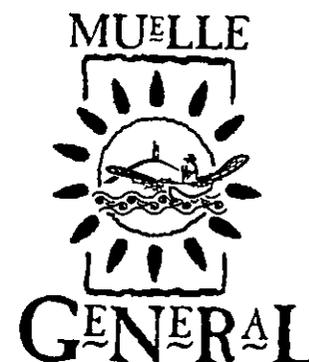
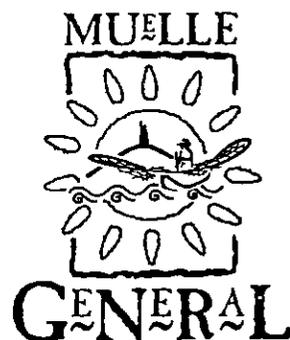


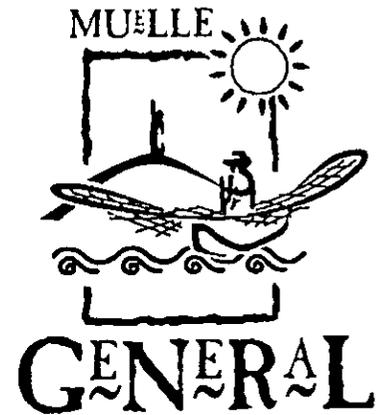
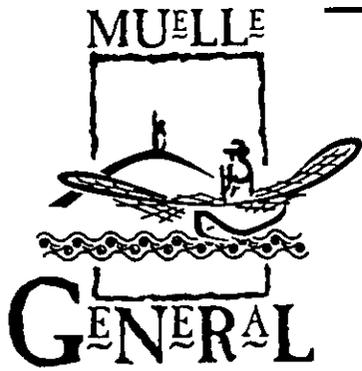
## Bocetaje preliminar...

Luego de varios bocetos con diferentes composiciones tipográficas y de elementos, se eligieron dos de ellos, en los que se utilizó la tipografía Casa Blanca-Antique por sus patines y por sus rasgos irregulares que la hacen ver como una tipografía un tanto rústica.

Dichos bocetos eran los que más cumplían y se acercaban al objetivo deseado.

Una vez elegidos, se bocetaría en base a ellos, afinando todos los detalles posibles y ubicando todos y cada uno de los elementos para llegar por fin al logotipo definitivo.



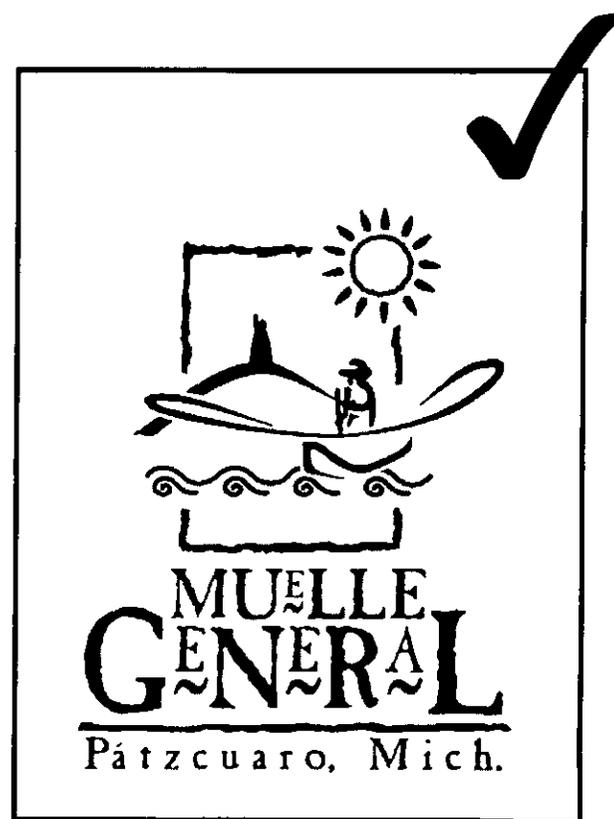
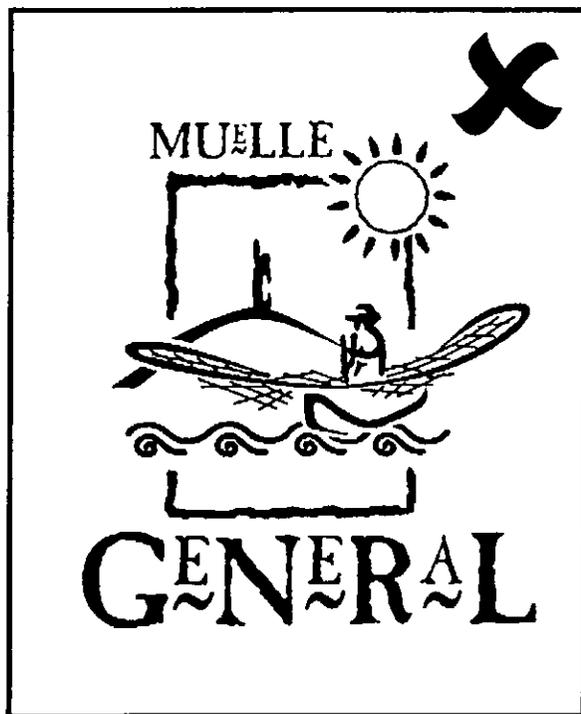


## Logotipo final...

Este tipo de afinaciones, consistió en hacer algunos ajustes a las estilizaciones, tanto de Morelos, como a la red de mariposa del pescador y probar con otra composición tipográfica que lo unificara y lo hiciera verse mejor.

Fue así como se decidió dejar las dos palabras, Muelle y General juntos y en la parte inferior de la composición de estilizaciones que conforman parte del logotipo, agregando una raya bajo la cual iría Pátzcuaro, Mich., con la finalidad de informar a la gente donde está ubicado el muelle.

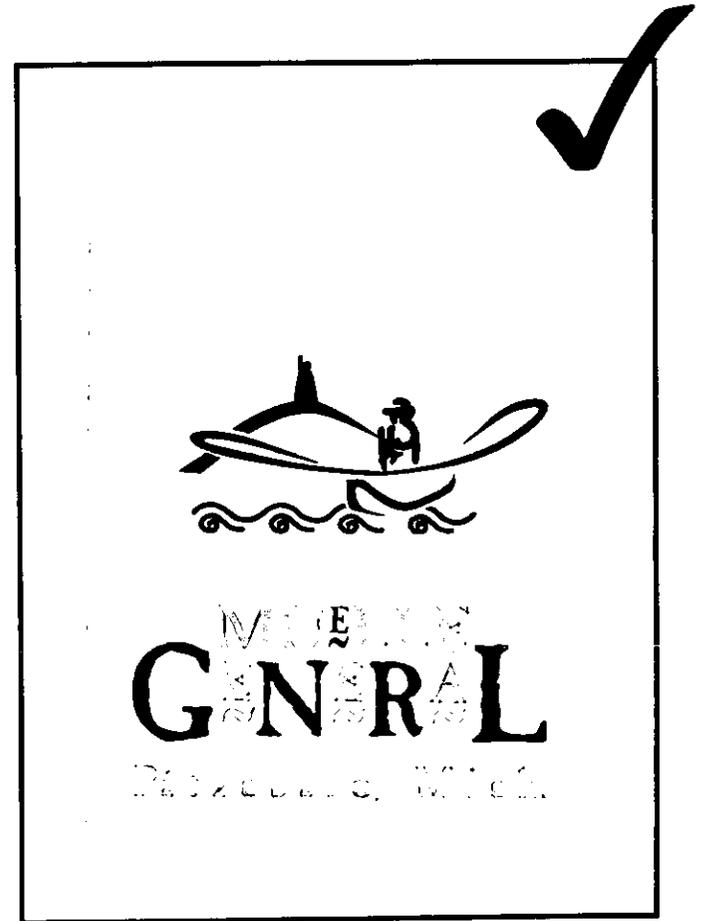
Dando como resultado el logotipo que se muestra a la derecha con una palomita.



## Color...

El último paso a seguir una vez elegido el logo, fue ponerle color, mismo que al igual que todos los elementos requirió un proceso de investigación y bocetaje que ayudaría a realizar una mejor elección.

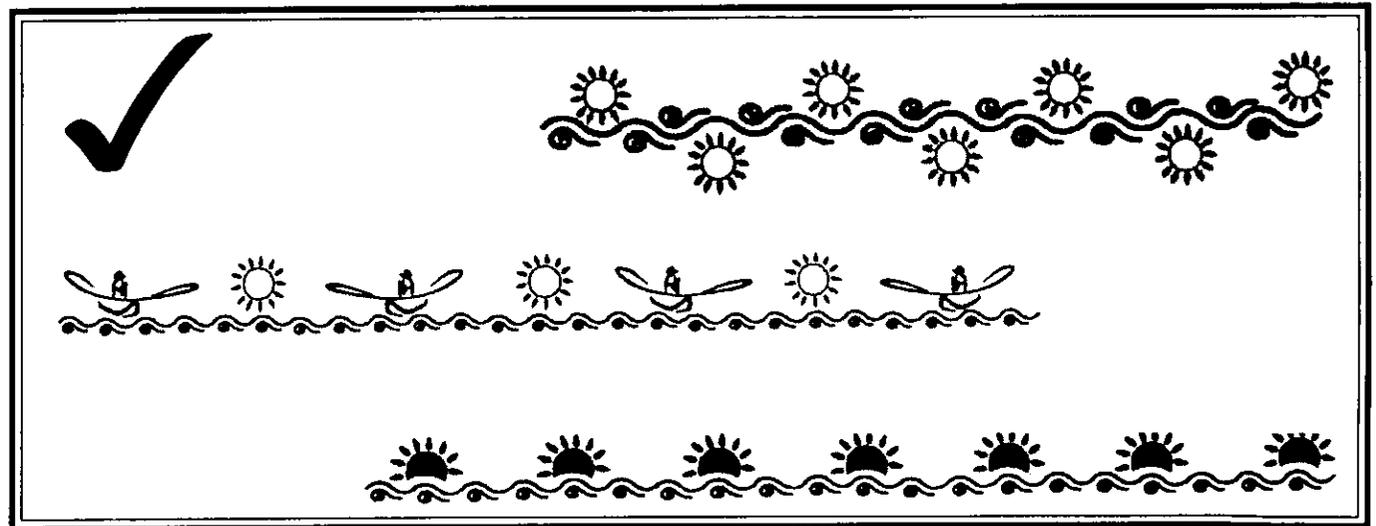
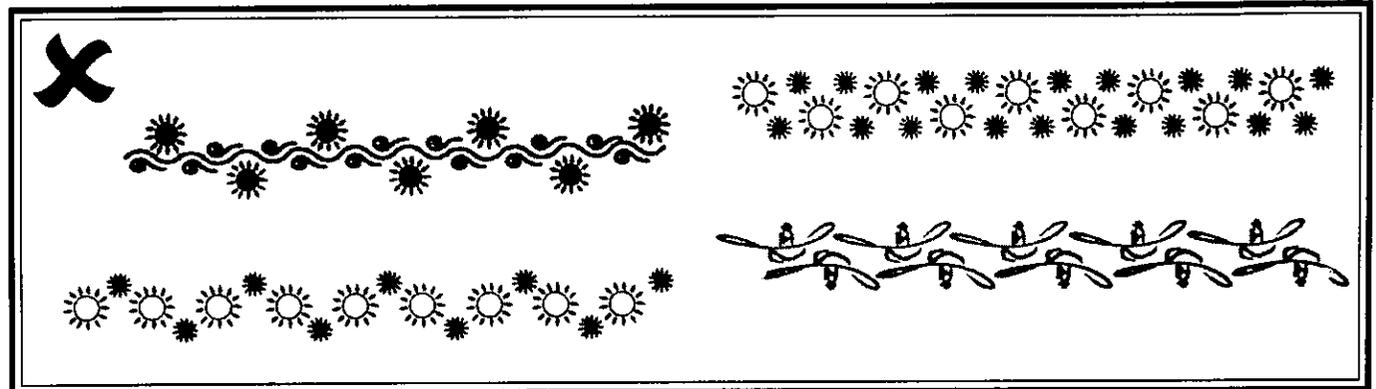
Las pruebas de color se realizaron pensando en las características que debía tener el logo y en las diferentes aplicaciones que tanto él como el color elegido, tendrían, esto sin olvidar los factores antes mencionados, de legibilidad, funcionalidad y estética, así como la consideración del estilo y entorno arquitectónico del muelle, por lo que se eligió un logotipo a tres tintas.



# Grecas decorativas...

Al concluir el diseño del logotipo se pensó en un elemento decorativo que pudiera emplearse en señalamientos, fachadas, lanchas y cualquier otra aplicación que lo requiriera, con la finalidad de embellecer y unificar cada uno de estos elementos.

Para ello se bocetaron varias grecas decorativas en las que se utilizaron elementos del logotipo, como el agua, el sol y la canoa.



# Señalización...

Terminado el logotipo, se comenzó a bocetar el sistema de señalización.

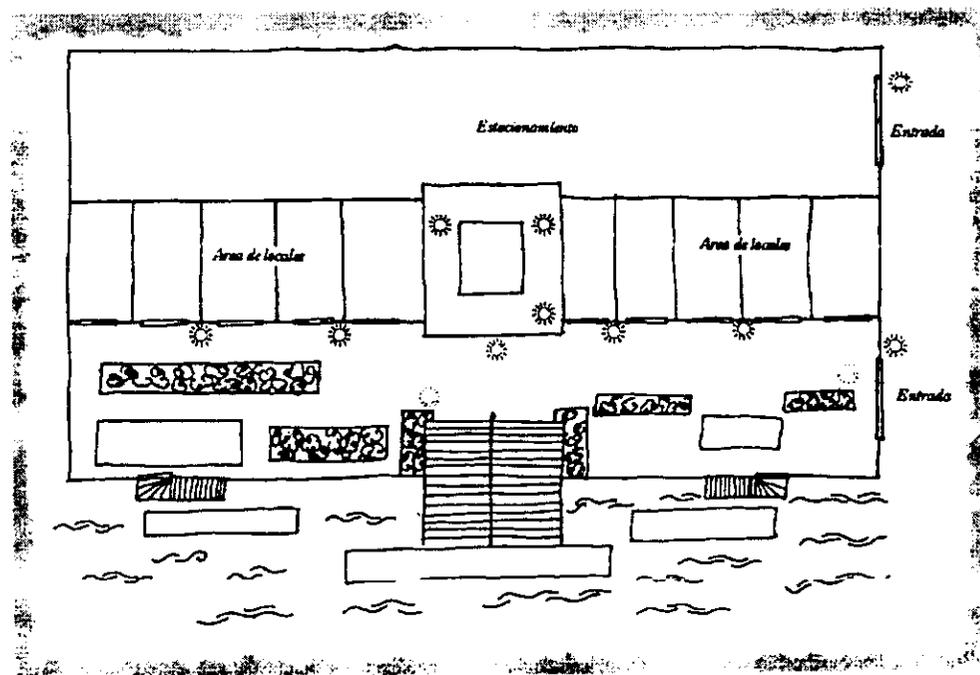
Para ello fue necesario, hacer un plano del muelle, en el que se ubicaron las áreas en las que era necesario un señalamiento y se definieron los tipos de señales que se diseñarían, tales como:

- a. Informativas
- b. Indicativas
- c. Direccionales.

**Informativas:** Son las señales en las que se encuentra algún dato que proporciona información a la persona que lo lee, tal como mapas, planos, reseñas históricas o informativas solamente, entre otras.

**Indicativas:** Son aquellas señales que se colocan en los costados o sobre las puertas para indicar de qué se trata, como en el caso de los baños, para indicar si es de hombres o de mujeres.

**Direccionales:** Son aquellas señales que además del texto van acompañadas de una o varias flechas para indicarnos la dirección que debemos seguir para llegar al lugar deseado.



## Formato...

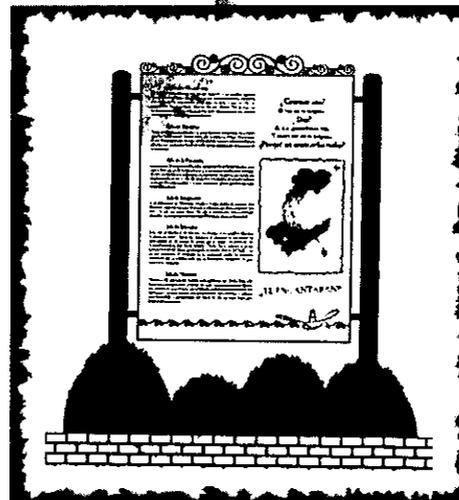
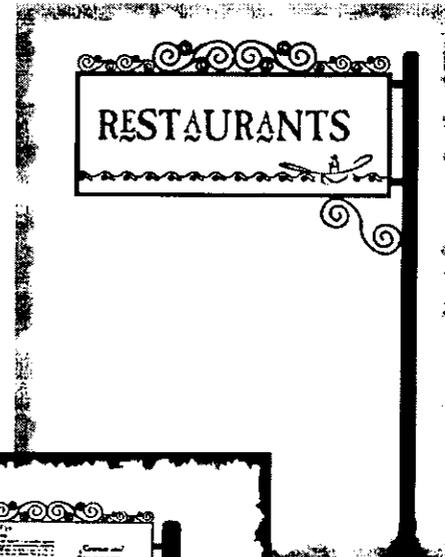
Luego del plano y de conocer la ubicación y el tipo de señales, se comenzó a trabajar en ellas.

El formato sería el siguiente paso y para ello, se realizó un análisis de los espacios que se tenían planeados para la colocación de las señales, ya que de ellos dependía el tamaño y la altura de las mismas.

Una vez determinados los diferentes formatos se comenzó a trabajar en el diseño de las mismas. El diseño debía ser colonial ya que la arquitectura y su entorno del muelle así lo exigían.



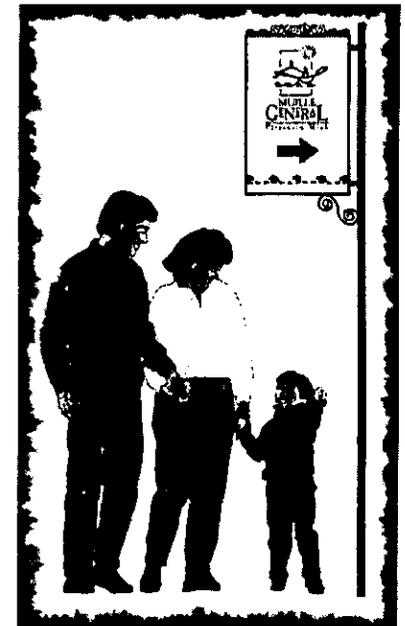
Señal Indicativa, que se utilizaría en baños y taquilla, empujando en la pared y de bandera.



Señal Informativa, esta señal tendría una breve reseña de las diferentes islas que conforman el lago, así como un mapa para ubicarlas.

Señal Indicativa, se utilizarían 5, dos que señalarían el área de artesanos y dos para el área de restaurantes, así como uno para el estacionamiento.

Señal Direccional, esta señal sería para ubicarla en diferentes puntos de la ciudad, con la finalidad de indicar la dirección que se debe seguir para llegar al muelle.



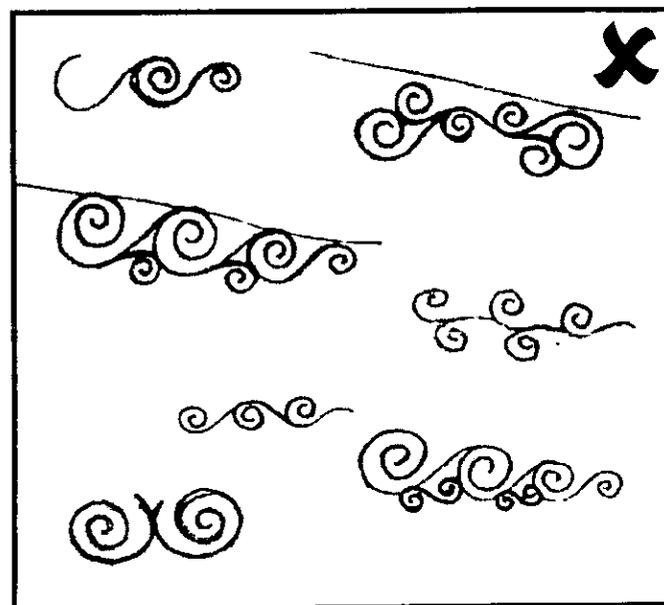
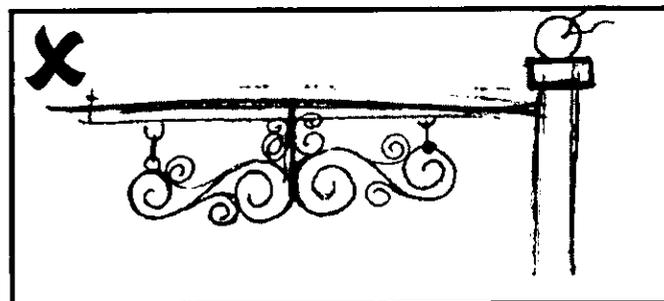
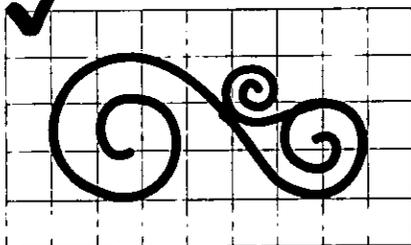
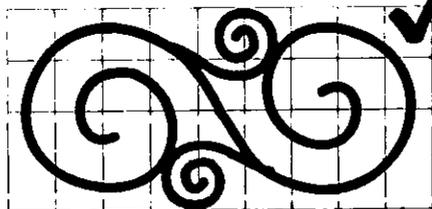
## Ornamentación...

Pensando en ello se decidió hacer uso de algún diseño típico en la herrería de Pátzcuaro.

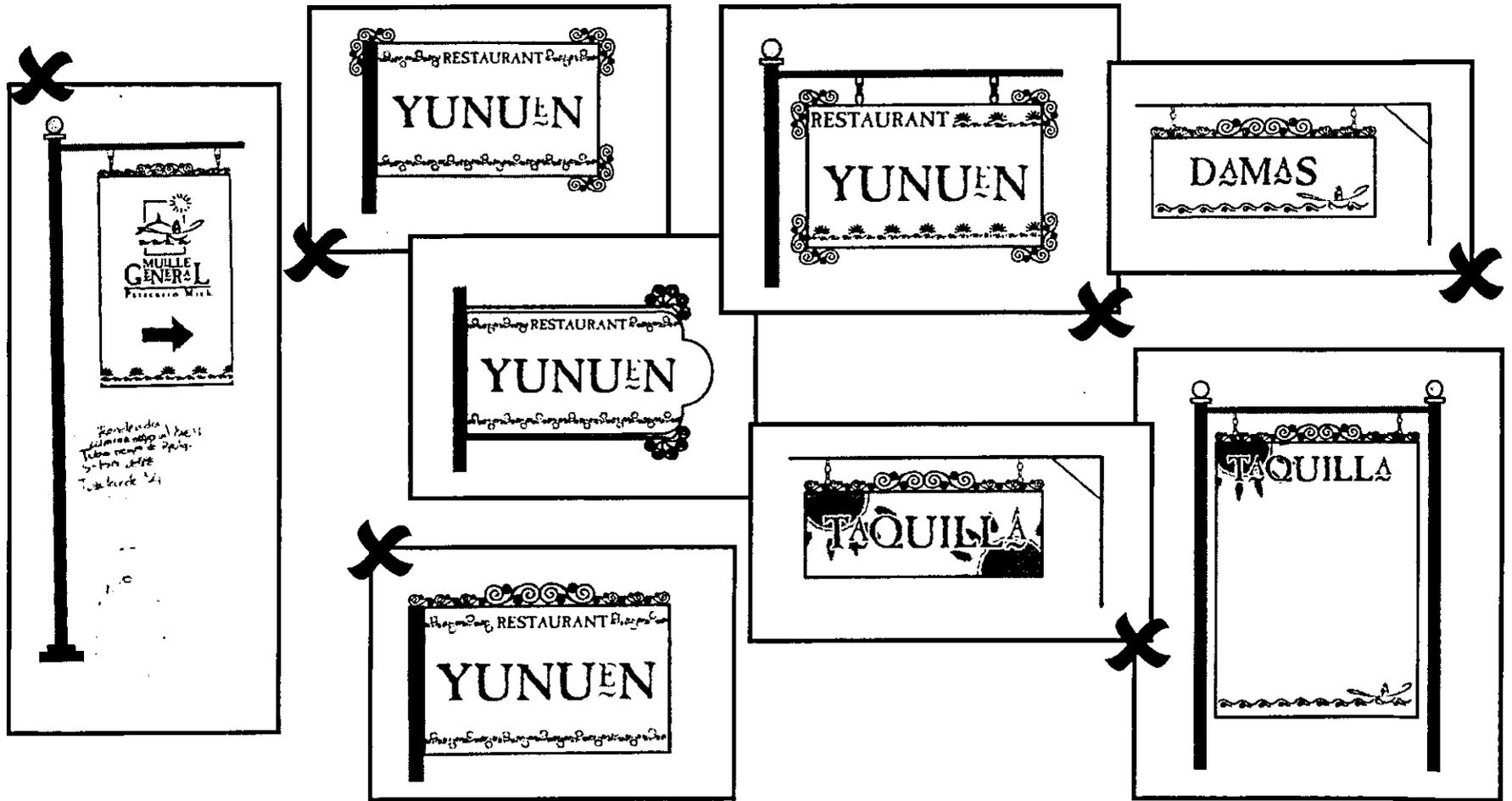
Se hicieron algunos bocetos acerca de como iría la ornamentación y de cómo se ubicaría en las señales para embellecerlas y hacerlas apropiadas para el muelle.



*Bienvenidos*



# Bocetos de señalamientos...



# Tipografía...

Al terminar de diseñar las señales, se comenzó a trabajar en la información y el tipo de letra que debería llevar cada señal.

Pensando en su unificación con el logotipo, se optó por utilizar la *Casablanca-Antique* para frases cortas y la *Casablanca* para textos grandes.

Todas las frases cortas irían en altas y con una pestañita bajo las vocales «a» y «e», mismas que irían más pequeñas, esto a manera de adorno y siguiendo con la tradición de los letreros que hay en Pátzcuaro.

## CASABLANCA-ANTIQUE

A B C D E F G H I J K L  
M N Ñ O P Q R S T U V  
W X Y Z a b c d e f g h i j  
k l m n o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

## CASABLANCA

A B C D E F G H I  
J K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m  
n o p q r s t u v w x y  
z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

En cuerpo de texto: La tipografía a utilizar es la Casa-blanca en altas y bajas.



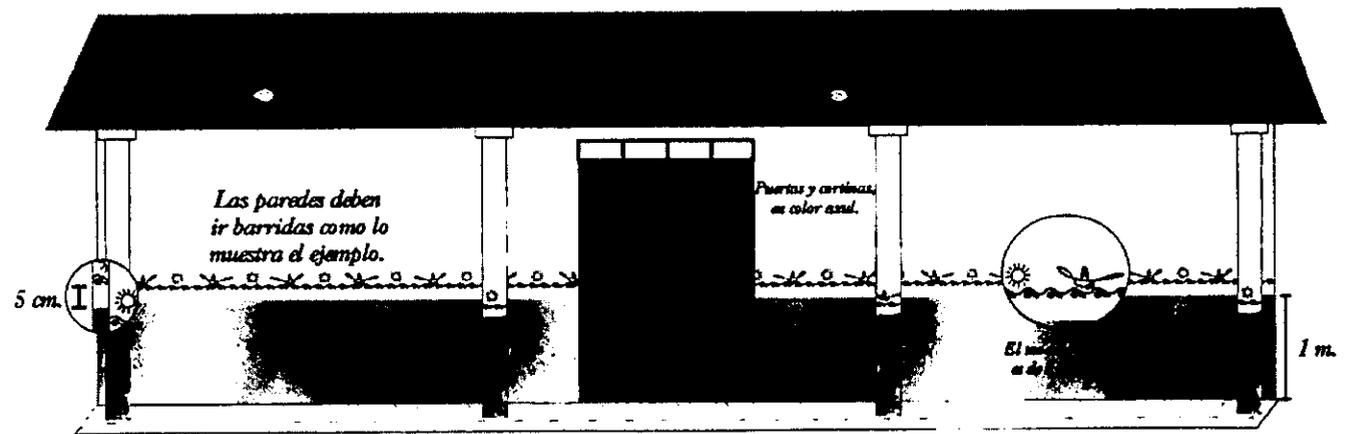
En frases cortas y palabras aisladas: Se utilizó la tipografía Casablanca-Antique en altas.

# Diseño de Fachadas...

En una de las partes de la imagen gráfica del muelle se pintarán las fachadas de cada uno de los locales

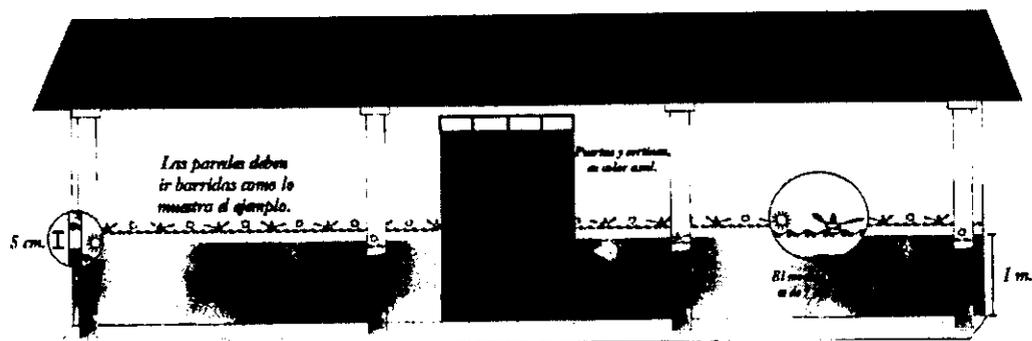
Partiendo de los colores del logo se decidió pintar las paredes de blanco con un guarda polvo de 1m. de altura, empleando la técnica de barrido. Se eligió esta forma de pintar, por que se considera como rústica, lo cual ayudaría a dar un mayor impacto a la imagen del muelle sin romper con su estilo.

Y como adorno de las paredes se utilizaría una de las grecas decorativas entre la pared blanca y el guardapolvo.



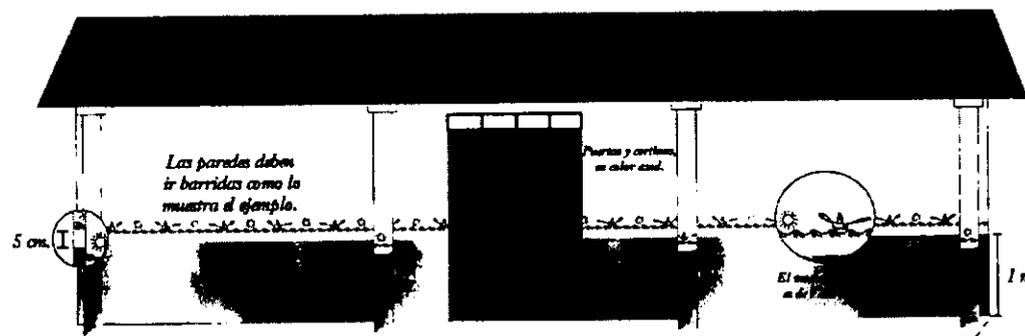
El guarda polvo irá en color rosa para el área de los locales de las artesanías, taquillas y baños, mientras que en el área de restaurantes el color sería naranja.

## Fachadas en color...



Área de los locales de artesanías, jacuzzi y baños.

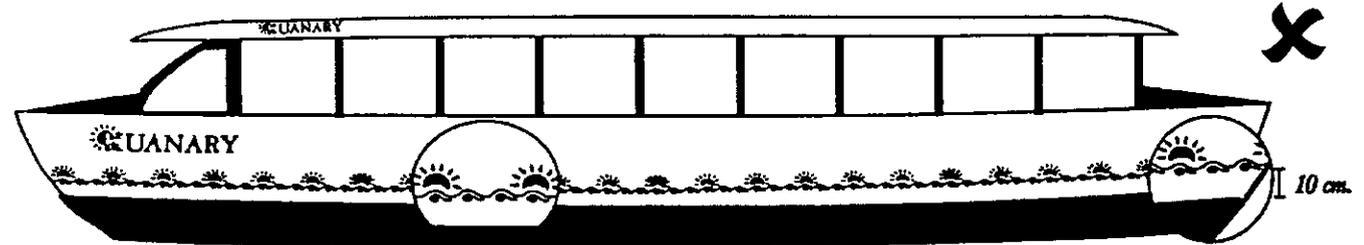
Área de restaurantes.



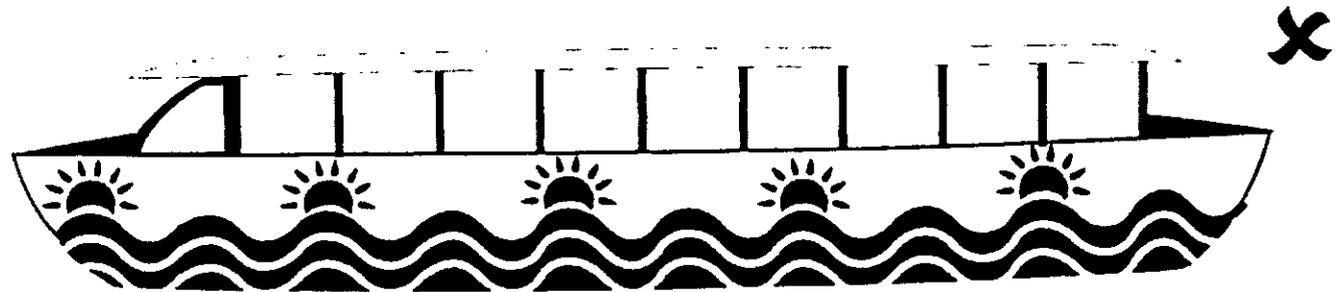
# Diseño en Lanchas...

No sólo las fachadas llevarían diseño, sino que también se aplicó el diseño en todas las lanchas del muelle, con la finalidad de resaltar la belleza del lugar y de unificar todos y cada uno de los elementos que conforman el muelle.

Para el diseño de las lanchas se hicieron algunos bocetos, tanto de color como del diseño de su decoración.



*Módulo de 3 soles  
de 15 cm. alto por  
50 cm. de ancho.*

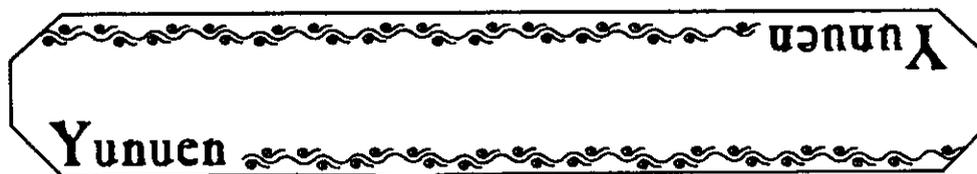
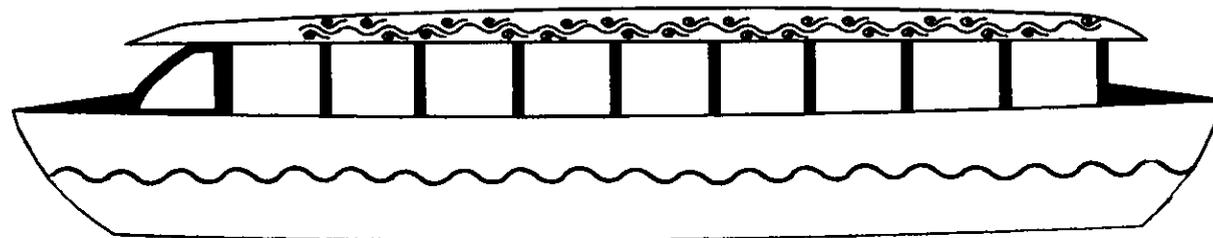


## Diseño Final...

---

Una vez elegido el mejor diseño se eligieron los colores azul y naranja por su contraste y por ser colores neutros, ya que la combinación de cualquiera de ellos con el rosa, denotaban feminidad, además del color se utilizó una de las grecas antes diseñadas.

Además de la greca y las plastas de colores, llevaría el nombre de la lancha con la tipografía Casablanca-Antique en altas y bajas, en el toldo de la lancha para mayor visibilidad.



# Presupuesto

---

Señalamiento para Taquilla.....	\$ 450.00
(mide 70cm.x30cm. rotulado en vinil)	
Señalamiento para el baño de hombres.....	\$ 450.00
(mide 70cm.x30cm. rotulado en vinil)	
Señalamiento para el baño de mujeres.....	\$ 450.00
(mide 70cm.x30cm. rotulado en vinil)	
Señalamiento de artesanías.....	\$ 1,700.00
(mide 1m.x40cm. rotulado en vinil)	
Señalamiento de restaurantes.....	\$ 1,700.00
(mide 1m.x40cm. rotulado en vinil)	
Señalamiento de estacionamiento.....	\$ 1,700.00
(mide 1m.x40cm. rotulado en vinil)	
Señalamiento Informativo.....	\$ 4,200.00
(mide 1m.x1.25cm. rotulado en serigrafía)	
Señalamiento direccional para la ciudad.....	\$ 1,500.00
(mide 60cm.x90cm. rotulado en vinil)	



---

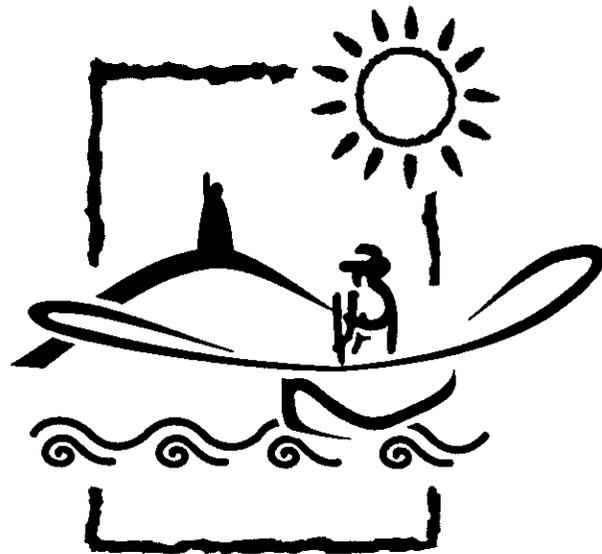
Señalamiento de la lista de precios.....	\$ 1,200.00
(mide 60cm.x40cm. rotulado en vinil)	
Señalamiento de entrada.....	\$ 1,100.00
(mide 1.10cm.x1.25cm. rotulado en vinil)	
Hojalatería y pintura de lanchas.....	\$ 5,300.00
Pintar fachadas.....	\$ 500.00
(Precio por local de aproximadamente 5mx3m.)	



FALTAN PAGINAS

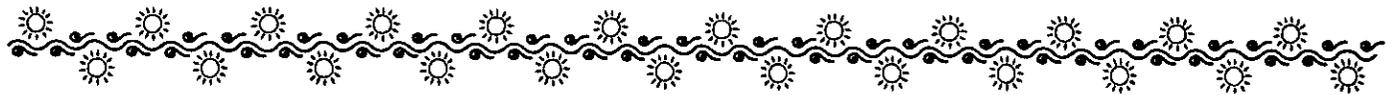
De la: **99**

A la: **134**



MUELLE  
**GENERAL**

Pátzcuaro, Mich.



---

"Muelle de Pátzcuaro"  

---

Manual de Identidad Gráfica



# INTRODUCCION

---

El Muelle General del Lago de Pátzcuaro, se ha convertido en un área muy importante, por el auge turístico que han tomado las islas de Janitzio y Yunuen, principalmente. Es por ello que presento este manual de Identidad Gráfica, donde se explica de manera sencilla la forma del logotipo que identificará al Muelle, así como los colores y tipografía, además de su aplicación en la señalización; el diseño exterior de fachadas y el diseño gráfico de las lanchas. Todo ello con el fin de lograr hacer del Muelle General un lugar que además de funcional sea turísticamente, agradable y estético.



## LOGOTIPO EN COLOR

El Logotipo del Muelle General cuenta con 3 colores institucionales, mismos que deberán ser respetados. A continuación se presentan los números de pantone para facilitar su reproducción.

Rosa P-240 U  
Azul P-Refles Blue U  
Naranja P-716 U

El previo estudio de las características del Muelle, así como de su entorno y Pátzcuaro en general, contribuyó a la elección de los colores del logotipo.

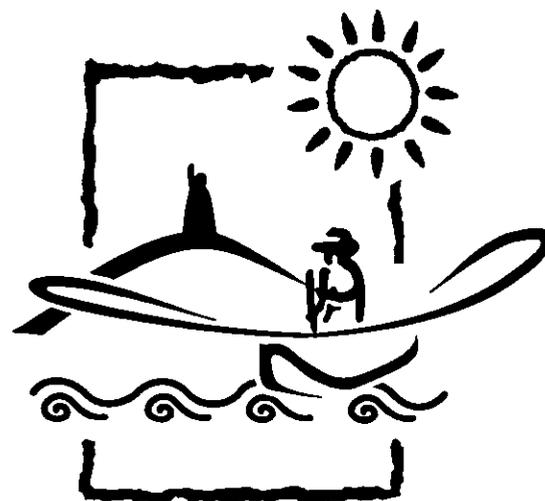
Los colores del logotipo se eligieron tomando en cuenta que el Muelle se encuentra en Pátzcuaro, Lugar colonial, con características que lo hacen especial. Motivo por el cual los colores, aunque modernos, son considerados, rústicos y apropiados, para lograr un logotipo que denote tradición con un toque de modernidad.

NOTA: El logotipo deberá ser aplicado invariablemente en fondo blanco.



## LOGOTIPO

---



El Logotipo del Muelle General cuenta con una composición de elementos principales que lo identifican. Estos elementos son un rectángulo que encierra un pescador en el lago, con su red de mariposa y a sus espaldas la isla de Janitzio.

Este logotipo va acompañado de una composición tipográfica que dice "Muelle General" en 2 renglones, con tipografía en altas y subrayado. Bajo la raya, se encuentra escrito Pátzcuaro, Mich., en altas y bajas.

MUELLE  
GENERAL

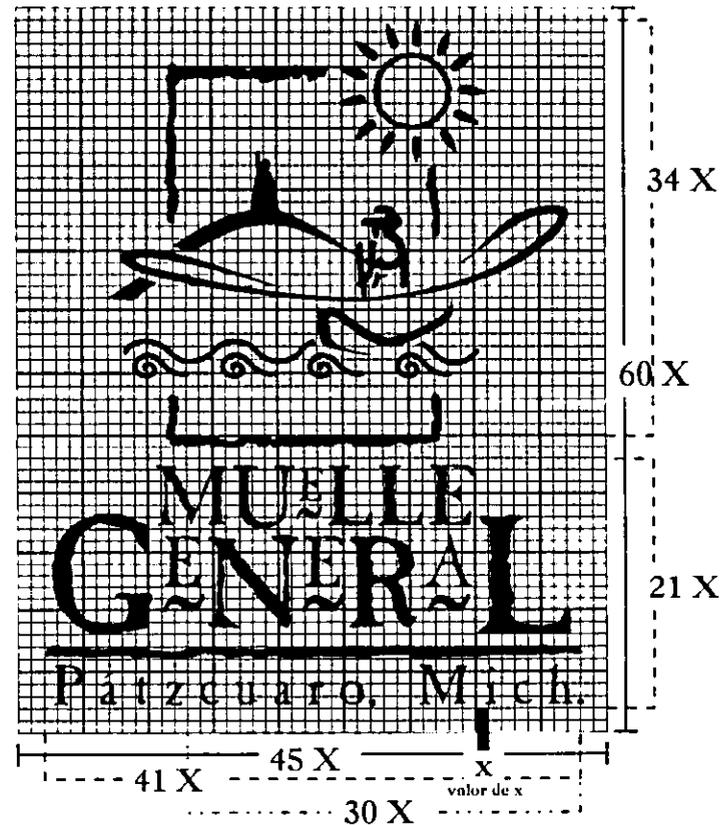
Pátzcuaro, Mich.



## RETICULA

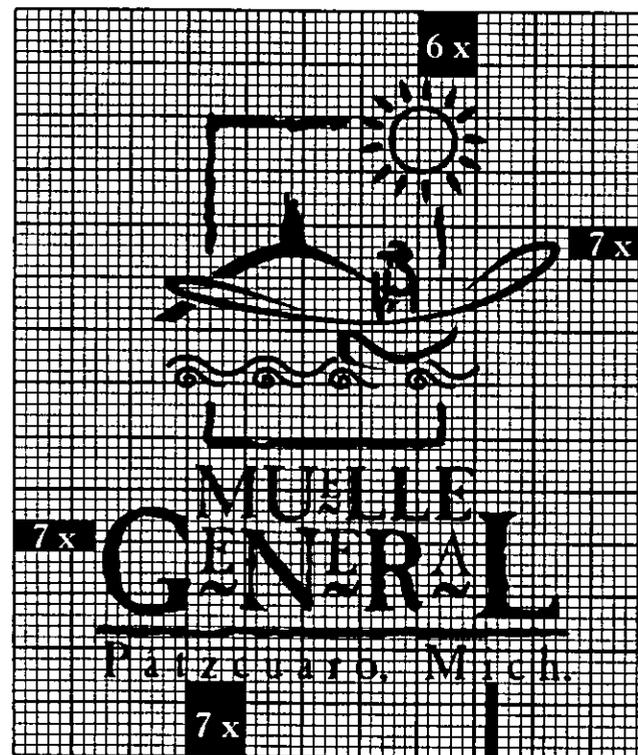
En el diagrama se presenta gráficamente la forma correcta de construir el logotipo, el cual está diseñado en proporción de (45x) por (60x). Esta retícula muestra la ubicación de los elementos que lo componen con la finalidad de facilitar su trazo y la reproducción gráfica a tamaños que por el sistema o los materiales a utilizar, no sea posible su reproducción fotomecánica, evitando así la distorsión del logotipo.

El logotipo está modulado sobre una retícula, tomando como base un elemento de la misma al cual se denomina "x" así; el símbolo mide (30x) de ancho por (34x) de alto. La distancia del símbolo al inicio del nombre, debe ser de (2x). La composición tipográfica mide (41x) con una altura de (21x).



## AREAS DE RESTRICCIÓN

Es importante considerar ciertas áreas libres, para que al reproducir el logotipo no se vea afectado por la invasión de gráficos o tipografías que pudieran restar importancia y legibilidad al logotipo. La retícula aquí mostrada ejemplifica el área de restricción y el valor de x que debe considerarse para su reproducción.



El valor de x es el  
Ancho de la letra i. x



# TIPOGRAFIA INSTITUCIONAL

## CASABLANCA ANTIQUE

A B C D E F G H I J  
K L M Ñ N O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l  
m n ñ o p q r s t v w  
x y z 1 2 3 4 5 6 7 8  
9 0

Para la tipografía institucional se eligió la Casablanca-Antique, por sus rasgos casuales que la diferencian de las demás tipografías con patines. Proporcionando al logotipo un toque de modernidad, y con la finalidad de no perder su tradicionalidad se respetó la composición de los letreros de Pátzcuaro.



## TIPOGRAFIA COMPLEMENTARIA

### CASABLANCA

A B C D E F G H I J  
K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l  
m n ñ o p q r s t u v  
w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

### CASABLANCA - BOLD

A B C D E F G H I J  
K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l  
m n ñ o p q r s t u v  
w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

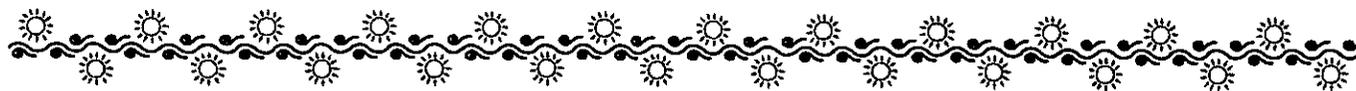
### *CASABLANCA - CURSIVA*

*A B C D E F G H I J  
K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l  
m n ñ o p q r s t u v  
w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9*

### *CASABLANCA - BOLD*

*A B C D E F G H I J  
K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l  
m n ñ o p q r s t u v  
w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9*

Aquí se muestra la tipografía complementaria que acompañará en sus diferentes aplicaciones al logo. El uso de esta familia tipográfica en sus diferentes pesos y variantes servirá para reforzar la identidad Gráfica del Muelle General.



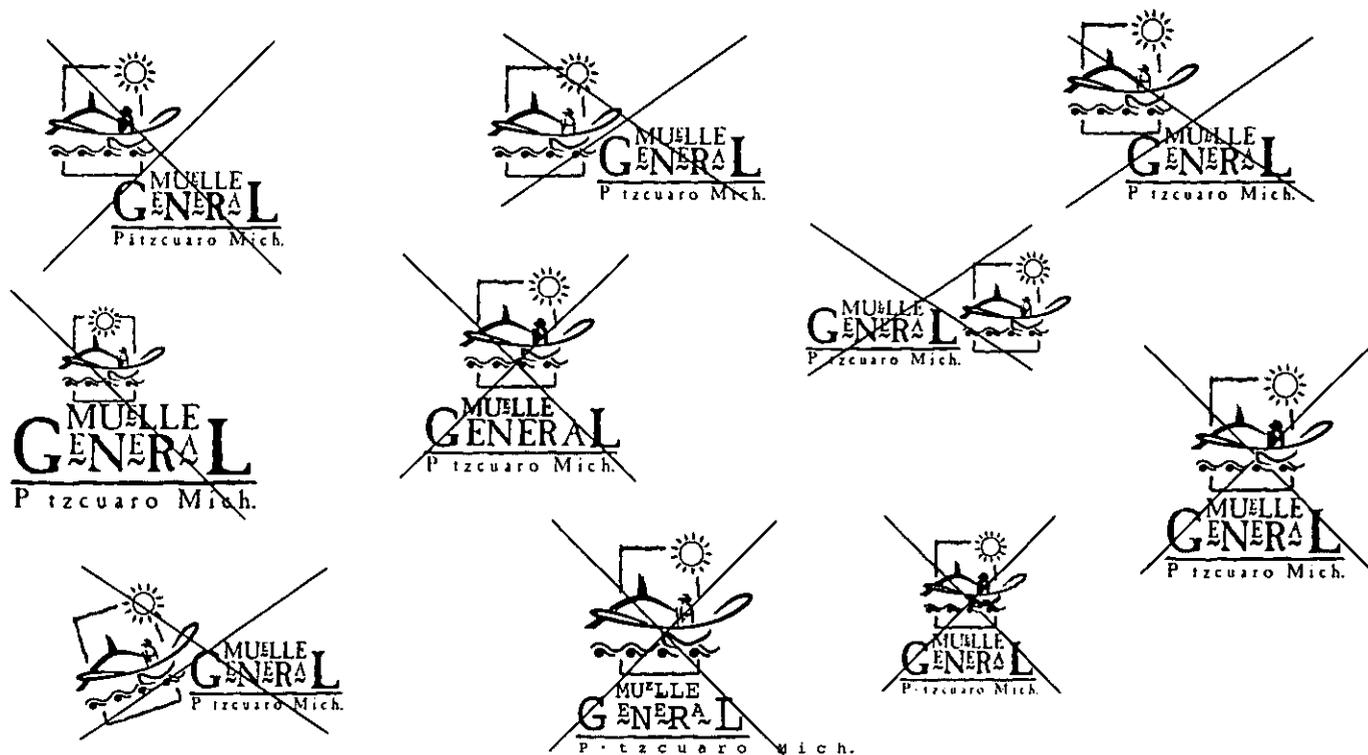
## ESCALAS DE REPRODUCCI N



Aunque en este manual no se incluyen aplicaciones de papelería o souvenir, se muestran los mínimos de reproducción gráfica, previendo que en un futuro se requiera.



## APLICACIONES INCORRECTAS

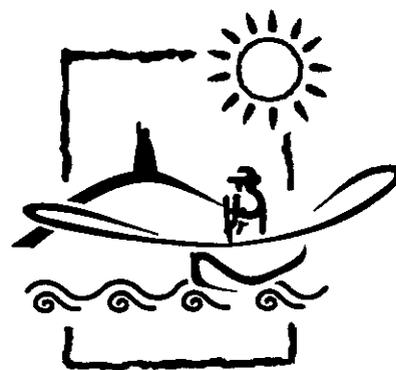
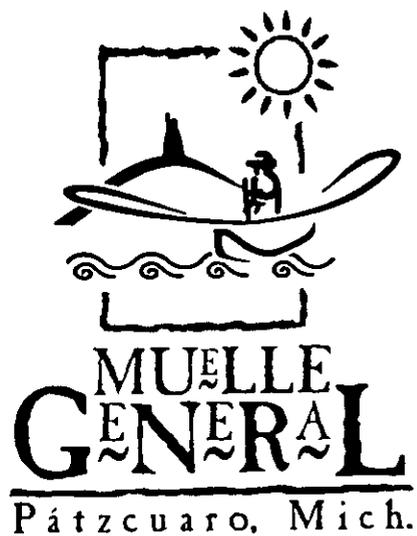


La alteración en su forma, proporción y colores, hará que se pierda la uniformidad en el logotipo del Muelle General, corrompiendo a su vez su solidez gráfica.



## APLICACIONES CORRECTAS

---



La correcta interpretación de los rasgos, formas, tamaños y colores redundará en el fortalecimiento de la imagen gráfica del proyecto del Muelle General. Por tanto, es importante respetar cada uno de sus elementos por lo que no deberán alterarse ni cambiarse.



## GRECAS DECORATIVAS

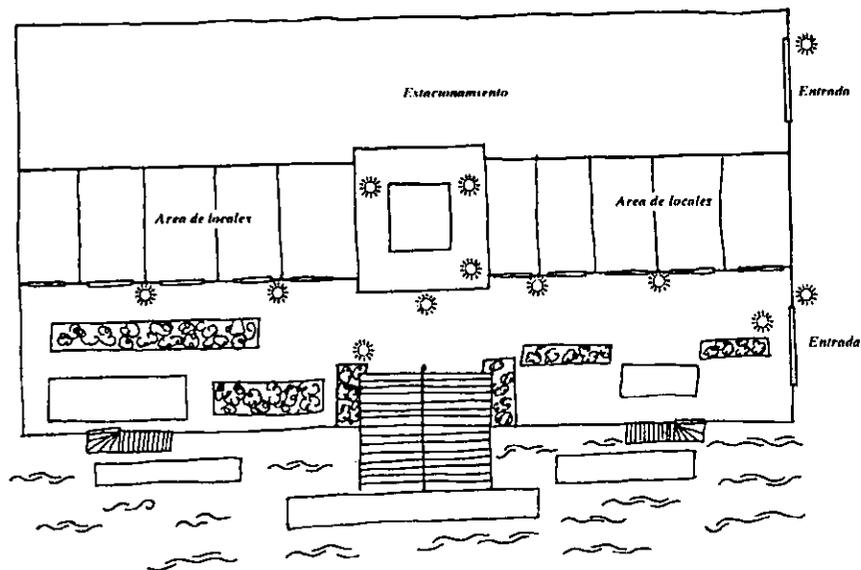
---



Para reforzar visualmente el caracter del logotipo, se crearon grecas decorativas para utilizarlas en diferentes aplicaciones tales como: Lanchas, señalización, manual y fachadas. Esto, sin descartar su empleo en folletos, anuncios de prensa, carteles y formas de uso legal.



## UBICACION DE SEÑALES EN PLANO



- ☀ *Señalamientos de Artesanías, Restaurantes y Estacionamiento.*
- ☀ *Señalamientos de Taquilla y Baños.*
- ☀ *Logotipo.*
- ☀ *Señalamiento Informativo.*

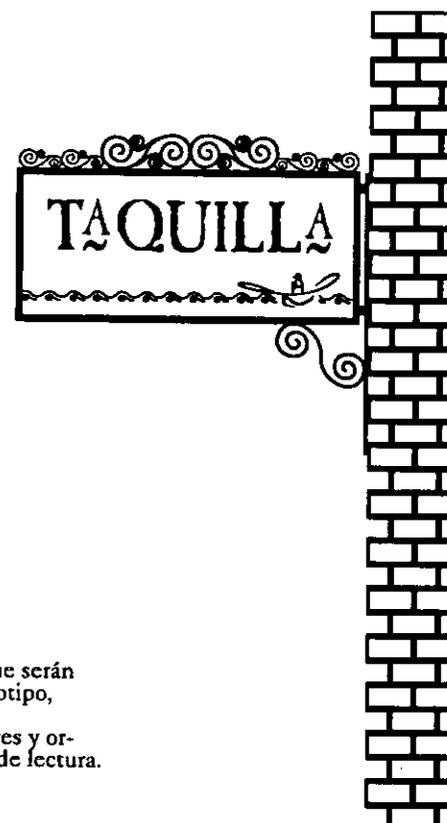
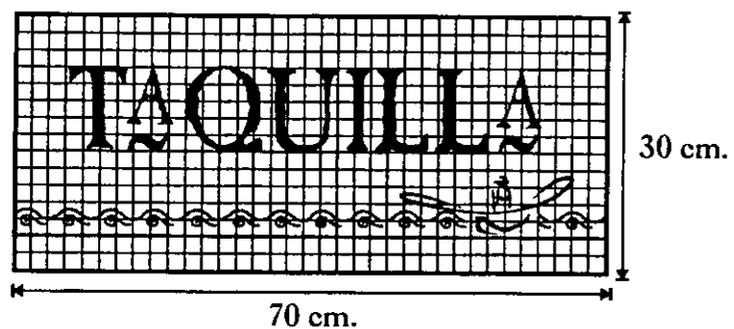
Aquí se muestra un plano del muelle ubicando cada una de las señales informativas.

NOTA: La distribución de las edificaciones marcaron el uso de señales únicamente informativas, dentro del muelle y direccionales en distintos puntos de la ciudad.



# PAUTA ESTRUCTURAL

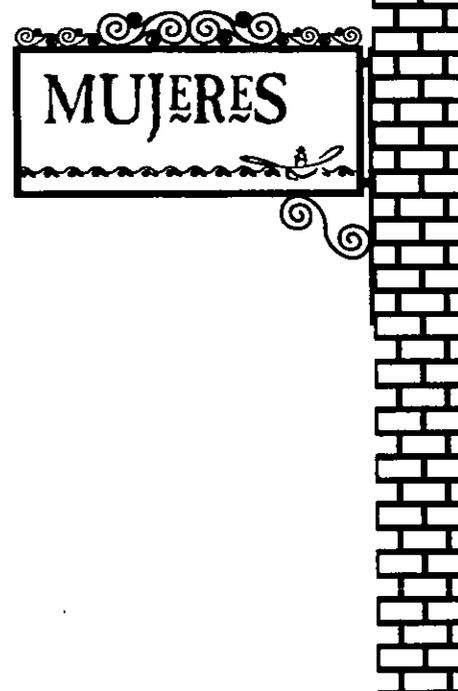
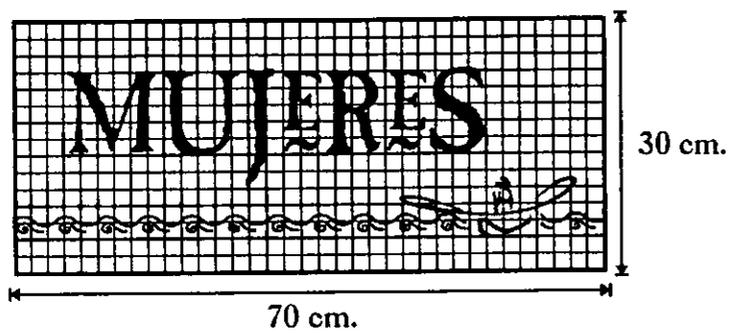
Señal informativa.



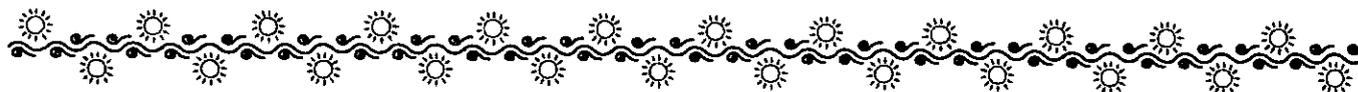
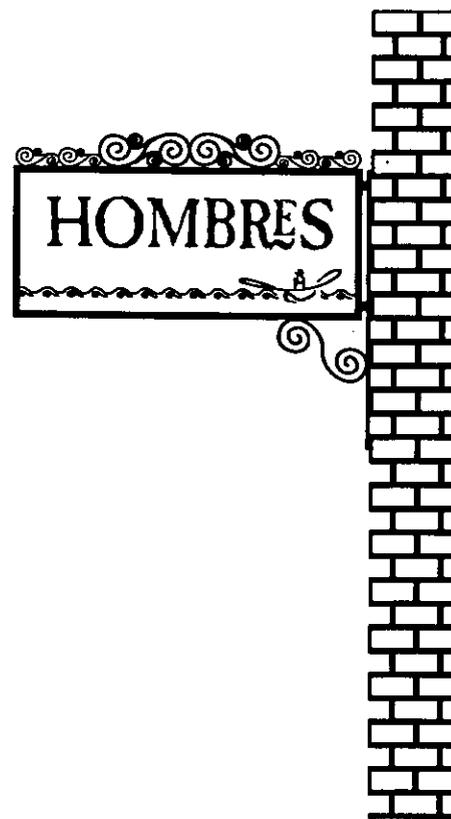
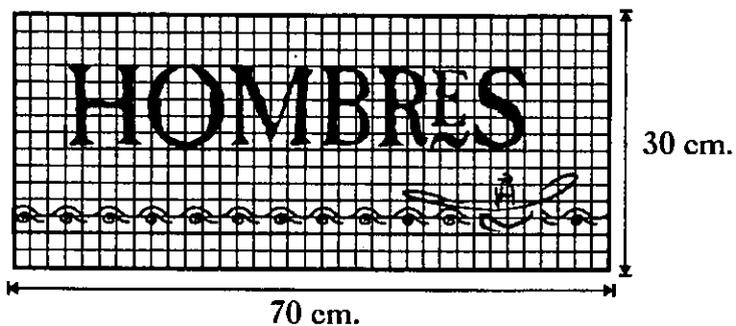
Esta retícula permite situar espacios internos, que serán ocupados por diferentes elementos como: texto, logotipo, ornamentos, gráficos y signos icónicos. Con la finalidad de unificar formatos, tamaños, colores y ornamentos tomando en cuenta ubicación y distancia de lectura.



**PAUTA ESTRUCTURAL**  
Señal informativa.

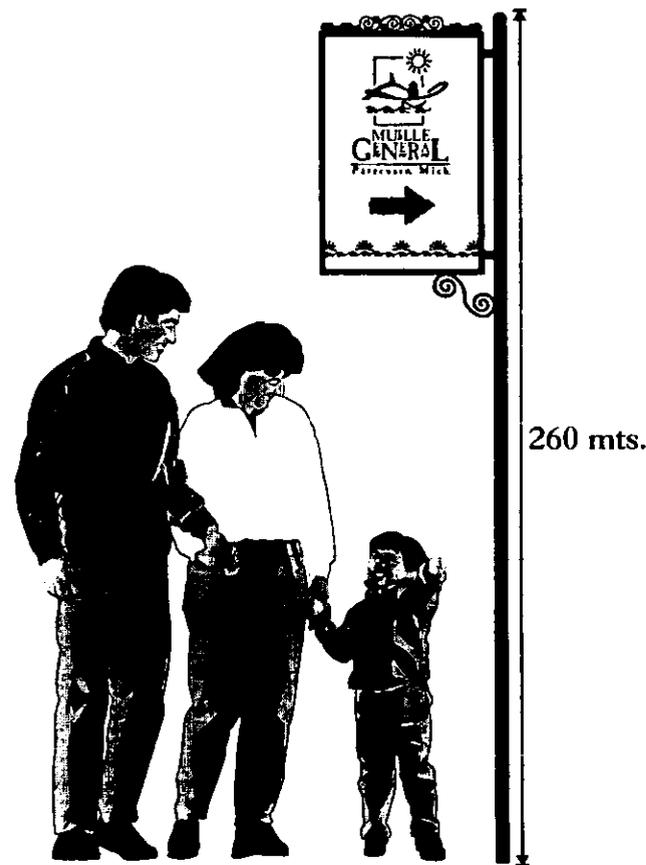
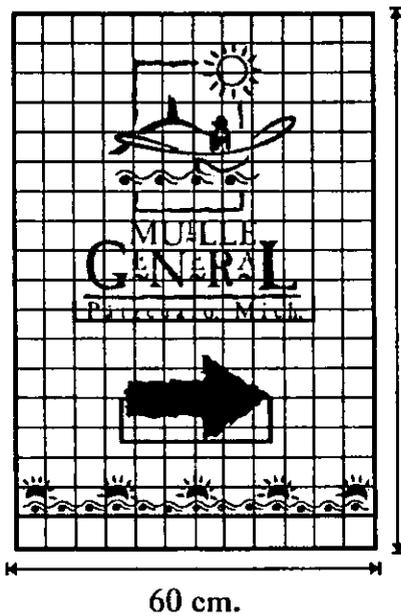


**PAUTA ESTRUCTURAL**  
Señal informativa.



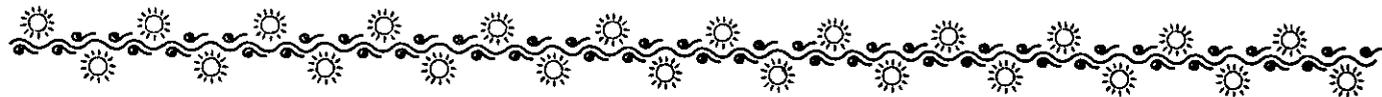
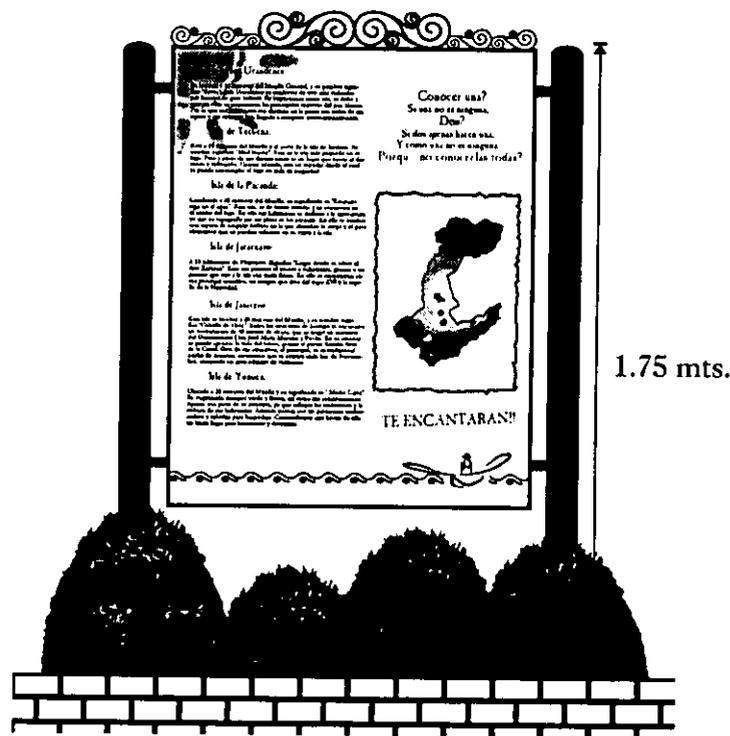
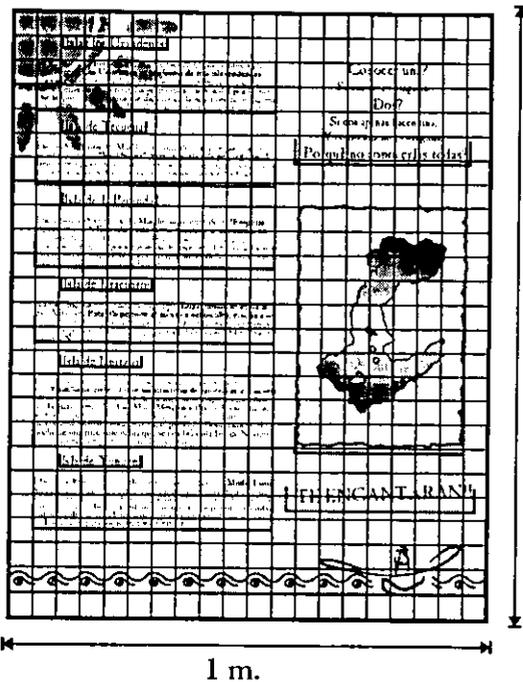
# PAUTA ESTRUCTURAL

Señal direccional.

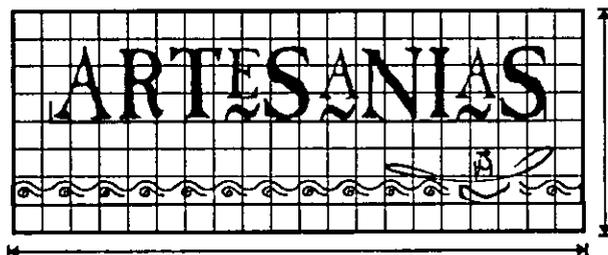


# PAUTA ESTRUCTURAL

Señal informativa.



PAUTA ESTRUCTURAL  
Señal informativa.



1 mt.

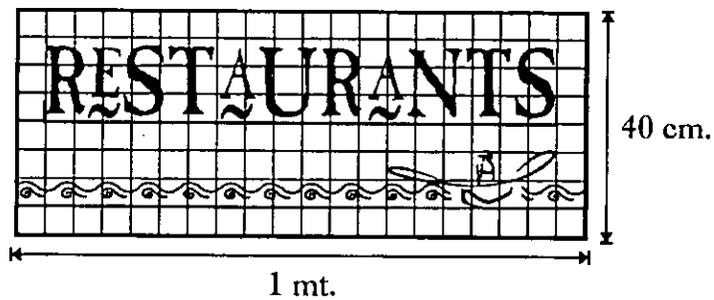
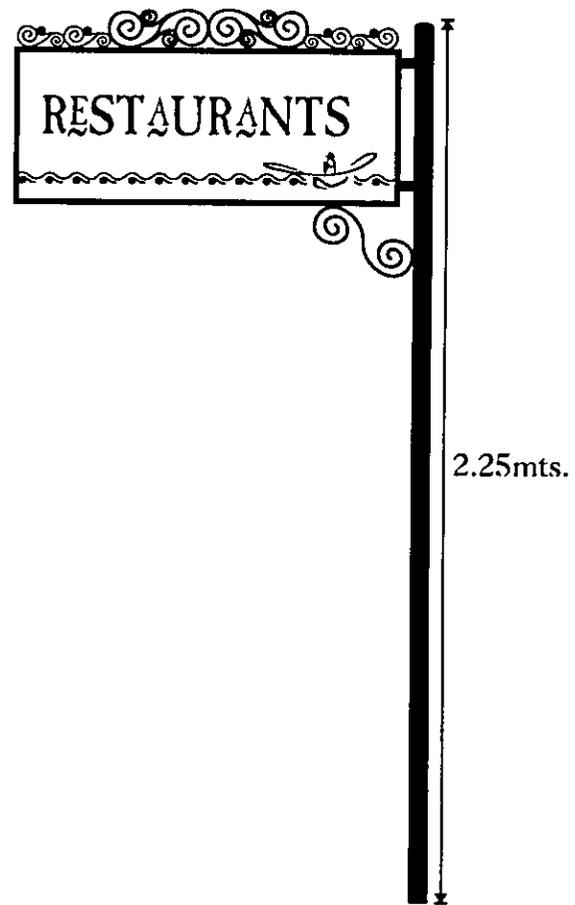
40 cm.



2.25mts.

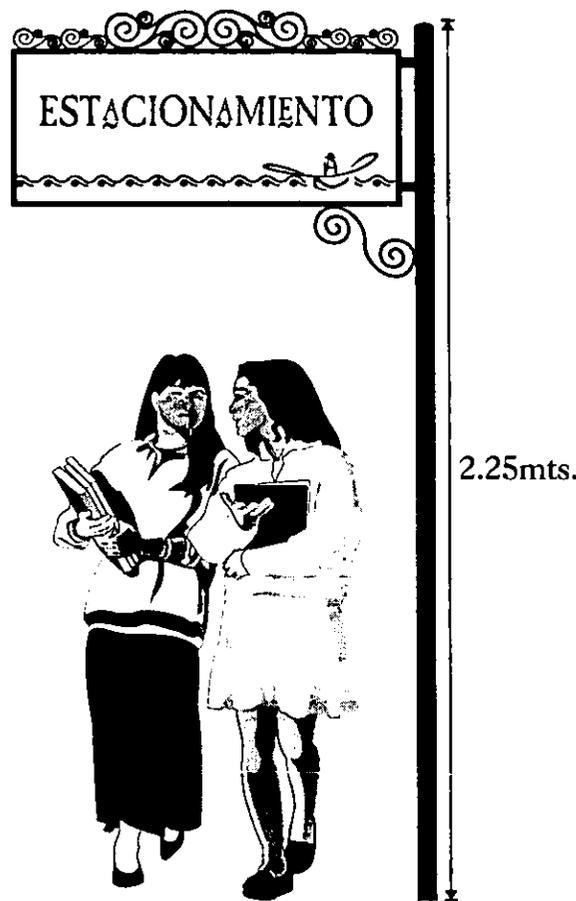
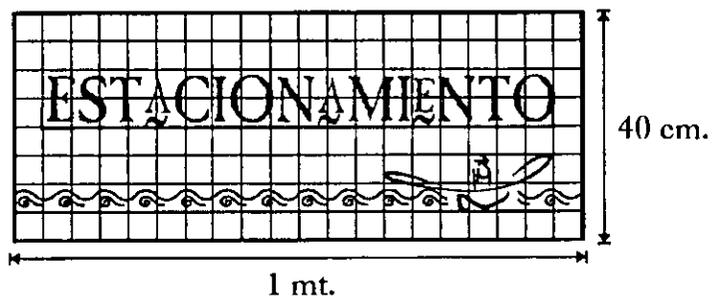


PAUTA ESTRUCTURAL  
Señal informativa.



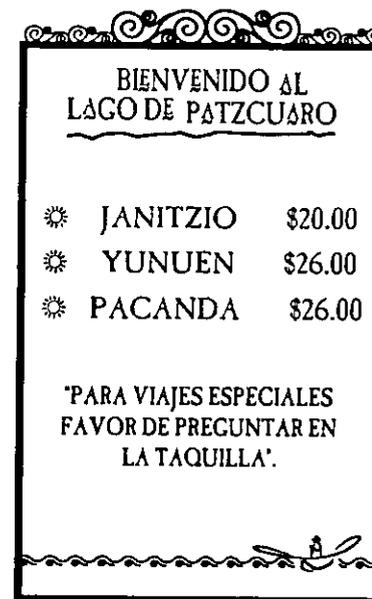
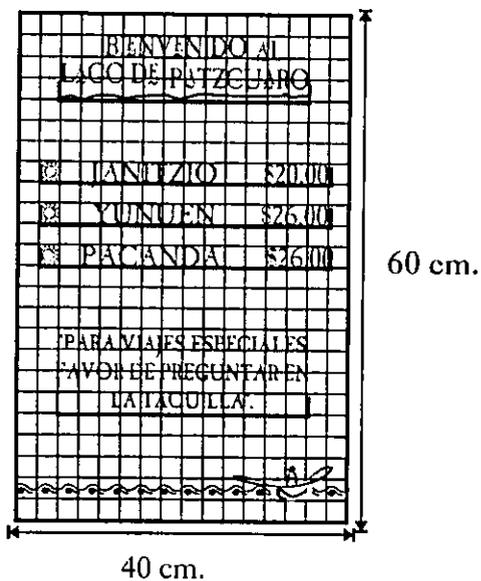
# PAUTA ESTRUCTURAL

Señal informativa.



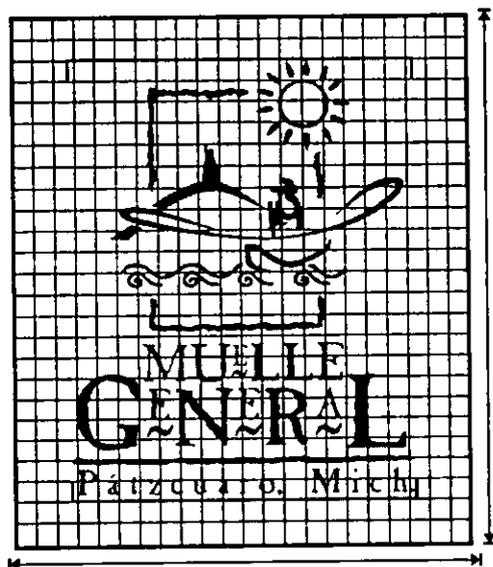
# PAUTA ESTRUCTURAL

Señalamiento de la lista de precios



# PAUTA ESTRUCTURAL

Señalamiento de Entrada



1.25 m.

1.10 m.



# TIPOGRAFIA



*En frases cortas y palabras  
aisladas: Debe utilizarse  
la Tipografía  
Casablanca-Antique en altas.*



*En cuerpo de texto:  
La tipografía a utilizar es  
la Casablanca en altas y bajas*

La tipografía utilizada en la señalización es la Casablanca-Antique y la Casablanca. Sus trazos, además de legibilidad denotan un estilo rústico pero con un toque de modernidad.



## MATERIALES



El señalamiento que se propone en este manual, se compone de tubo negro de 2 pulgadas y 1 lámina negra calibre 16, la cual lleva un marco de tubular de 3/4 a manera de soporte. Así pues el ornamento de la parte superior, e inferior (de 2 de los tipos de señalamientos) será de solera de 1/2 x 1/8.



## ACABADOS

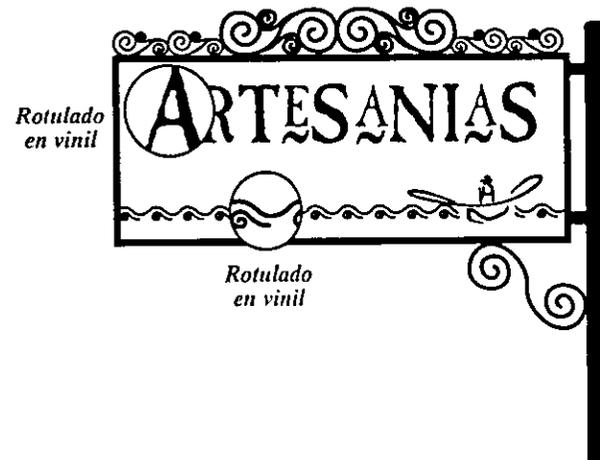
---



Los tubos, marcos y ornamentos de cada señal, serán de color negro mate. Por su parte, el área de lámina donde irá la tipografía y elementos decorativos, será primeramente fondeada y por último pintada de color blanco para darle limpieza y legibilidad a la señal.



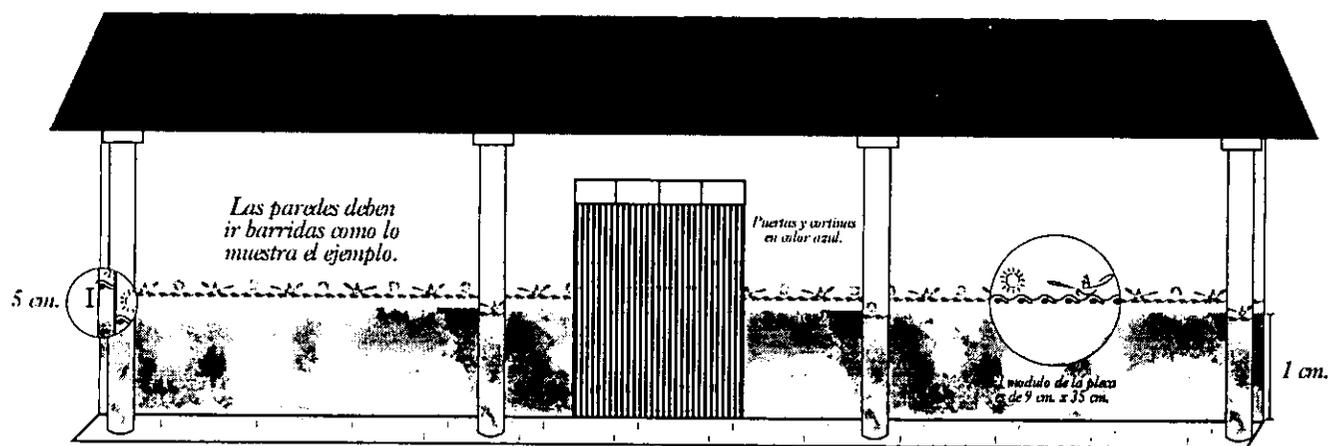
## SISTEMA DE IMPRESION



El sistema de impresión elegido es el de rotulación en vinil por computadora. Se eligió, por que el vinil es un material, que aunque moderno, da la apariencia de rotulación manual, con la ventaja de que este es más económico, con mayor tiempo de vida y de fácil reproducción, proporcionando a la señal mayor calidad.



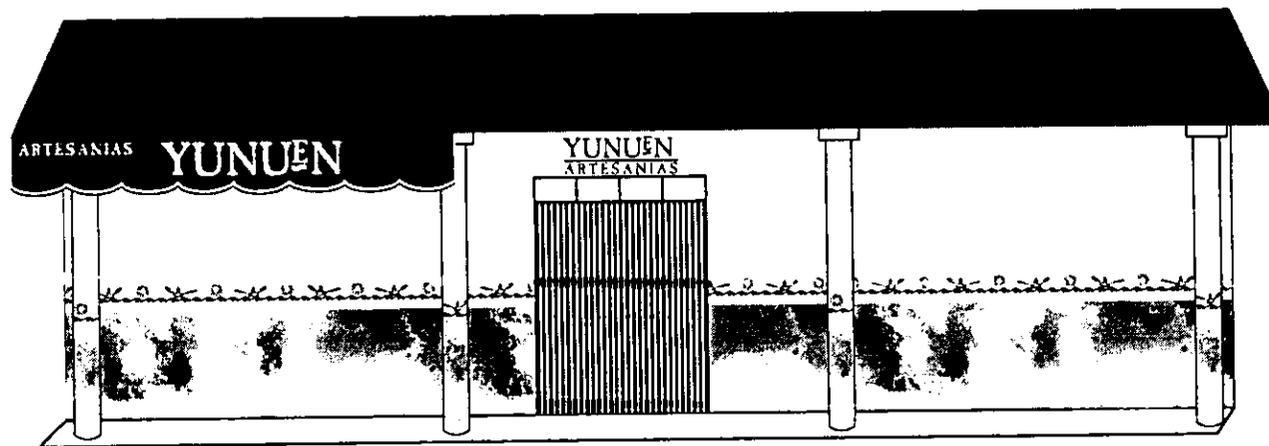
## DISEÑO APLICADO A FACHADAS



El diseño de la imagen del Muelle, abarca el diseño exterior, por lo que aquí se muestran las medidas y el color de las paredes, así como la ubicación y el tipo de grecas decorativas que deben utilizarse. Respecto a los colores, el área de restaurantes debe ir en color naranja y el área de taquilla y artesanías en rosa.



## NOMBRE DE LOS ESTABLECIMIENTOS

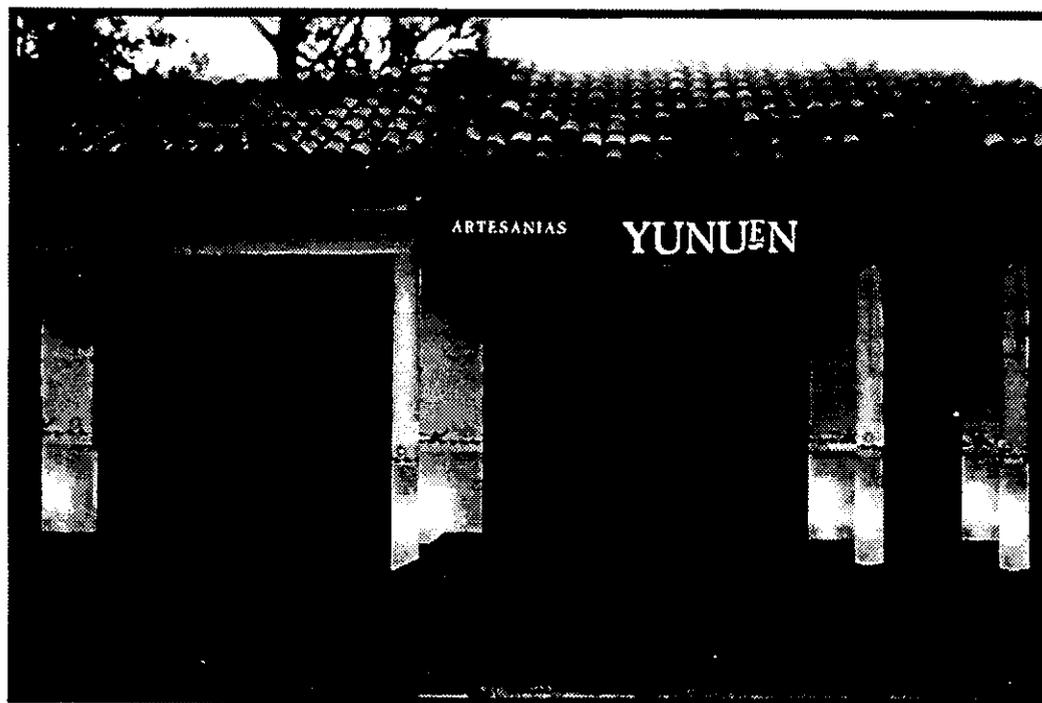


El nombre de los establecimientos deberá ir rotulado en las fachadas en altas, y con la tipografía Casablanca-Antique. Podrá ser utilizada en las cortinas para el sol en una sola línea tal y como lo muestra el ejemplo de arriba. Esto con la finalidad de unificar cada establecimiento.



# DISEÑO APLICADO A FACHADAS

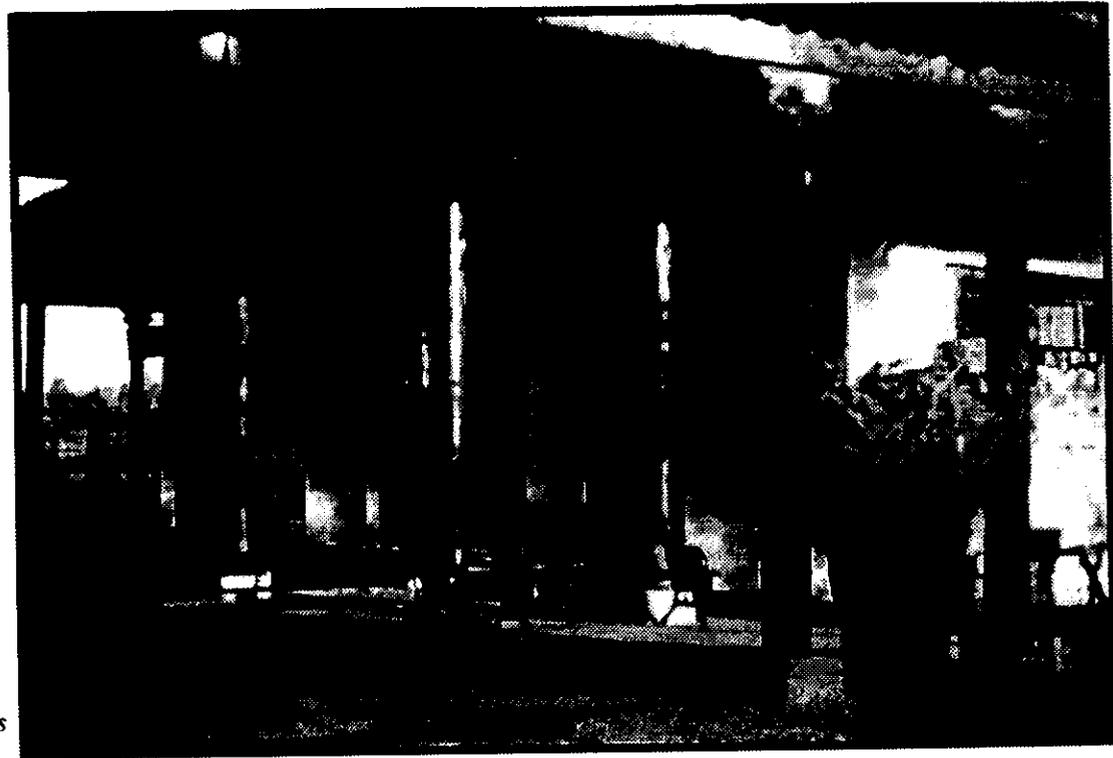
---



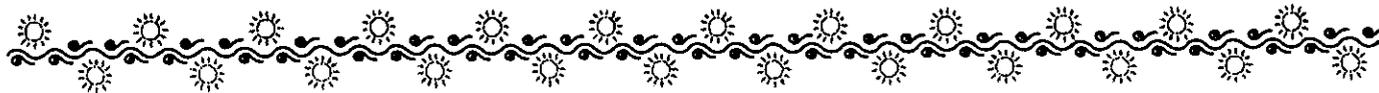
*Area artesanías  
(Rosa)*



# DISEÑO APLICADO A FACHADAS

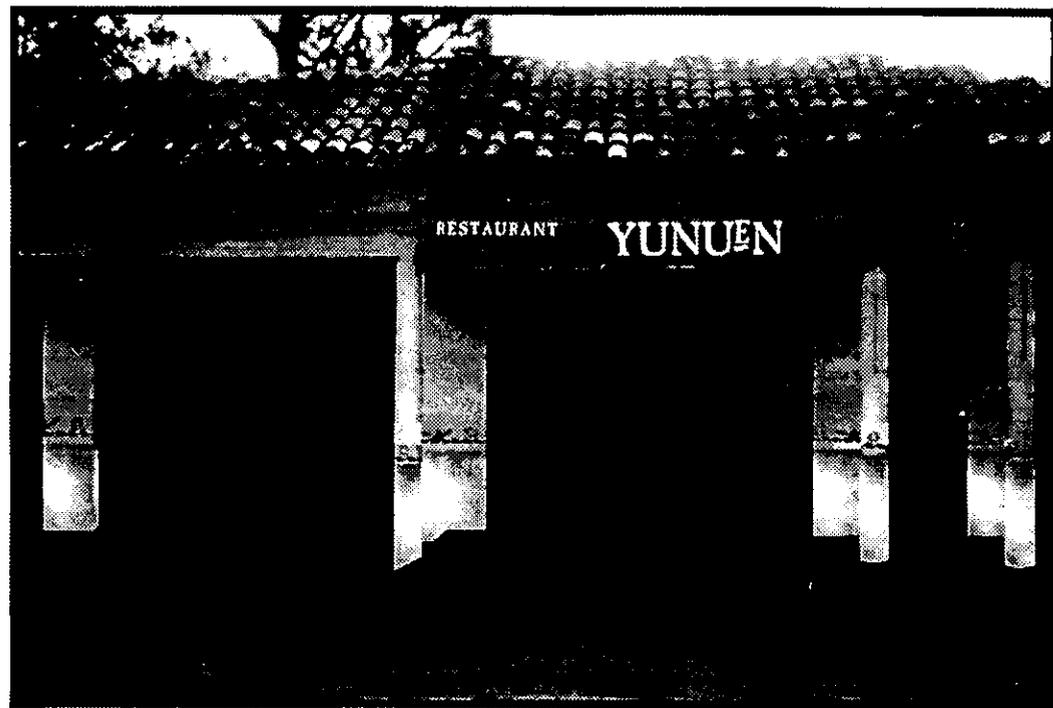


*Area de taquilla y baños  
(Rosa)*

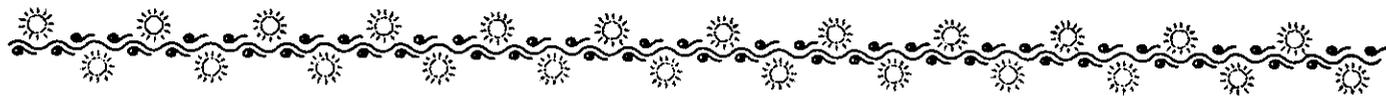


# DISEÑO APLICADO A FACHADAS

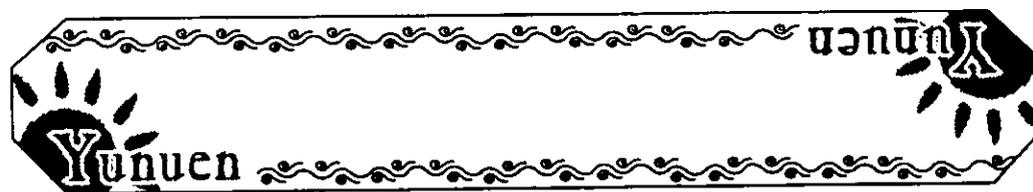
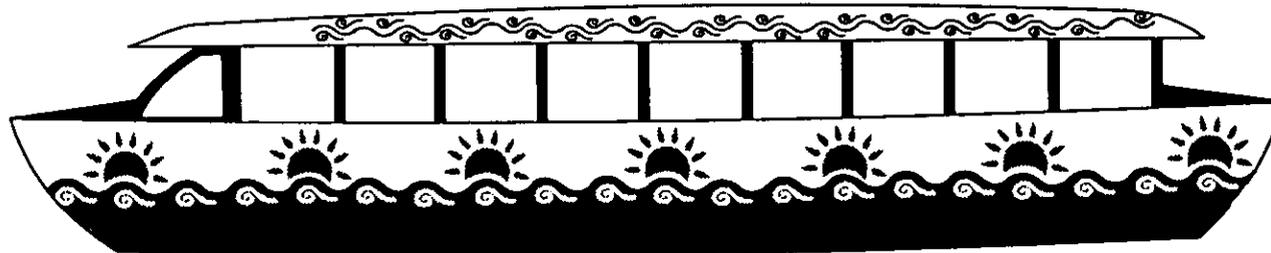
---



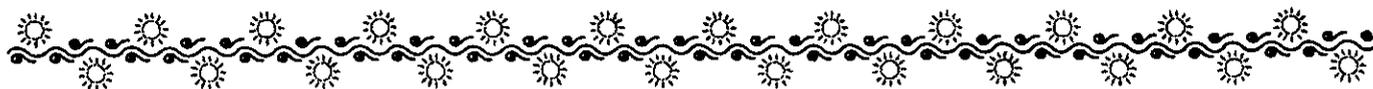
*Area restaurant  
(Naranja)*



## DISEÑO APLICADO A FACHADAS



Équí se muestra el diseño que llevará cada una de las lanchas con la finalidad de unificar cada uno de los elementos que componen el Muelle.



# Bibliografía.

---

## **Pátzcuaro.**

Autor: Manuel Toussaint.

## **Pátzcuaro.**

Autor: Pablo Macías.

## **Pátzcuaro.**

Autor: Justino Fernández.

## **Pátzcuaro, cedazo de recuerdos.**

Autor: Teresa Castillo.

## **Antología de Pátzcuaro.**

Autor: Enrique Soto G.

## **Michoacán.**

Monografía estatal

## **Janitzio.**

Trabajo de tesis de Teresa Bosahin

## **Yunuen.**

Trabajo de Tesis de Jhon J.

## **Investigación de campo sobre el Muelle.**

## **Introducción al Diseño Gráfico.**

Autores: Varios

## **Ideología y metodología del Diseño Gráfico.**

Autor: Jordi Llavet.

## **Enciclopedia del Diseño Gráfico.**

## **Historia del Diseño Gráfico.**

Autor: Philip B. Meggs.

## **Guía de Diseño Gráfico para profesionales.**

Autor: Simmon J.

## **Fundamentos del Diseño.**

Autor: W. Wong.

## **Principios del Diseño.**

Autor: W. Wong.

## **Como diseñar marcas y logotipos.**

Autor: John Murpchael.

## **Diseño y comunicación visual.**

Autor: B. Munari

## **Ilustración y Diseño.**

Autor: Terence Hill.

## **Señalética**

Autor: Joan Costa

Revistas:

**Origina.**

**a!**

