

13
1ej



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

ANÁLISIS DE CARTEL Y FOLLETO REALIZADOS PARA LOS "CURSOS DE COMPUTACIÓN" QUE LLEVÓ A CABO LA DGSCA
Y PROPUESTA ALTERNATIVA REALIZANDO EL DISEÑO DE CARTEL Y FOLLETO PARA EL "CENTRO NUEVO LEÓN DE
EXTENSIÓN EN CÓMPUTO Y TELECOMUNICACIONES".

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA

Hugo Esqueda de Jesús

DIRECTOR:

Lic. RAFAEL MAULEÓN RODRÍGUEZ

PRIMAVERA 1993

**TESIS CON
FOLLETO DE ORIGEN**



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 está 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.

INTRODUCCION

EL PRESENTE TRABAJO SE CREÓ A PARTIR DE UNA NECESIDAD ESPECÍFICA Y DE UN INTERÉS PERSONAL.

CON EL GRAN DESARROLLO QUE SE HA VENIDO DANDO DE UN TIEMPO A LA FECHA DENTRO DEL DISEÑO GRÁFICO, SE HAN PRODUCIDO DIVERSAS FORMAS DE EXPRESIÓN QUE HAN EVOLUCIONADO, Y QUE PRINCIPALMENTE SON EL PRODUCTO DE UNA SOCIEDAD QUE NO PUEDE PERMANECER AJENA A LOS CAMBIOS DE LOS CUALES ELLA MISMA ES RESPONSABLE.

ACTUALMENTE EL GRAN AUJE QUE LA TECNOLOGÍA HA TOMADO NOS OBLIGA, COMO DISEÑADORES GRÁFICOS, A NO MANTENERNOS AJENOS A ELLOS SINO POR EL CONTRARIO PROCURAR ESTAR A LA VANGUARDÍA EN LO QUE A ELLA TOCA.

CUANDO UNO TERMINA LA CARRERA, Y NO HA TENIDO LA SUERTE DE TRABAJAR FUERA DE LA ESCUELA, DESCONOCE LA GRAN MAYORÍA DE LOS ASPECTOS QUE SE DEBEN CONSIDERAR AL ESTAR EN ESTE MEDIO, Y NO ME REFIERO A QUE PUEDA UNO CARECER DE LAS BASES PARA HACERLO, SINO DE QUE MUCHAS VECES ES MUY DIFÍCIL TRATAR DE CONVENCER A PERSONAS QUE AUNQUE REALIZAN FUNCIONES DENTRO DEL ÁREA, NO SABEN, POR DIVERSOS MOTIVOS, SOLUCIONAR FORMALMENTE UN DISEÑO, POR LO QUE EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS CREAN SUS PROPIAS SOLUCIONES, LAS CUALES NO CORRESPONDEN A LA REALIDAD SOCIAL, CULTURAL O ECONÓMICA DEL PÚBLICO PARA EL QUE SON DIRIGIDAS.

LO ANTERIOR PROVOCÓ EN MÍ LA INQUIETUD DE REALIZAR UN TRABAJO REAL, ESTO ME LLEVÓ A LA DIRECCIÓN GENERAL DE SERVICIOS DE CÓMPUTO ACADÉMICO QUE, MUY AMABLEMENTE, ME BRINDÓ LA OPORTUNIDAD DE APOYARLOS EN EL DISEÑO DE CARTEL Y FOLLETO PARA LA PROMOCIÓN DE SUS CURSOS DE COMPUTACIÓN.

Estando aquí puede darme cuenta que es bastante importante enfrentarse a un trabajo real antes de salir de la escuela, porque es cuando puede uno aprender bastante, tanto bueno para aprovecharlo, y malo para desecharlo.

Por ello estando en la DGSCA puede darme cuenta de que es bueno contar con el apoyo y desarrollo que la tecnología nos ofrece, en este caso en particular a la computadora, pero también debemos recordar que esta es solo una HERRAMIENTA de trabajo que nos puede ofrecer muchas ventajas, pero que no puede ni debe reemplazar a la mano o la imaginación de un Diseñador Gráfico.

Ahora bien como las cosas no salen siempre como uno quisiera, por un número de motivos, el trabajo se divide en dos partes: en la primera hablo acerca de las características que rodearon la realización del cartel y el folleto para los Cursos de Computación y de los aspectos que me llevaron a la realización de la segunda parte en la que se desarrolló el diseño, también de cartel y folleto, para la promoción e información de los programas de cómputo con los que se inauguró el Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones; ambos de la DGSCA.

Por último quisiera aclarar que como Diseñadores Gráficos sabemos que el diseñar no es un acto que pueda permanecer ajeno a las normas sociales, ya que este requiere de una serie de acciones que llevan el fin de obtener un resultado en forma rápida e inmediata, para ello es importante tomar siempre en cuenta la metodología del diseño.

Un comentario importante aquí sería que dentro del diseño es muy común que muchas de las funciones de este las realicen personas ajenas al área, además de que el diseño, para su aceptación, debe pasar no por una

solá persona sino por tres o hasta cuatro, lo que provoca que el resultado final algunas veces no resulte ser el mejor o el más edecuado.

En relación al párrafo anterior entra perfectamente sacar a relucir el comentario que retoma O. Olea de la cita textual que hace del libro el manantial de Ayn Rond en el que dice: "nadie se hace responsable de la forma pero todo mendo se siente con derecho a meterle mano, poner algo de su parte".

Ahora bien sabemos que no podemos diseñar si carecemos de alguna información; un proyecto primeramente es una idea o forma no materializada pero que si puede realizarse, y para la cual debemos considerar todos sus puntos: materiales, técnicas, tiempos, etc., que nos resultan más fácilmente realizables a través de la metodología.

Pero al hablar de metodología debemos hacer incapié en que, para este trabajo en especial, esta se fué realizando según las necesidades y características propias que el trabajo fué requiriendo, esto no quiere decir que no existió, sino por el contrario, analizando y conociendo a la gran mayoría de ellas, se tomaron partes de cada una para el diseño.

Por lo anterior es necesario insistir en que no por ello se pretende crear o diseñar una nueva metodología, sino por el contrario, se trata de mostrar que es bueno conocerla antes, para de esta forma ver que es lo que nos funciona, según el trabajo, y aplicarlo de la mejor manera posible.

1/ DIRECCION GENERAL DE SERVICIOS DE COMPUTO ACADEMICO

1.1 FUNCIONES

"La Dirección General de Servicios de Cómputo Académico de la U.N.A.M. es una dependencia de la Secretaría Académica"¹, creada en base al acuerdo de Reestructuración de los Servicios de Cómputo en la UNAM el 14 de mayo de 1985.

Se encuentra ubicada en el circuito exterior de Ciudad Universitaria, frente a la Facultad de Contaduría y Administración; "tiene como función principal facilitar y proporcionar el uso de la computación como herramienta de apoyo a la docencia, la investigación y la administración académica, procurando mantenerse a la vanguardia de los avances tecnológicos y aprovechando de manera óptima los recursos disponibles. Así mismo contribuir en forma permanente al desarrollo de los planes y programas que la U.N.A.M. establece para la superación académica de su comunidad, y establecer o incrementar la comunicación con las unidades de cómputo y de informática de las instituciones externas".²

Cómputo Académico está vinculada con las dependencias académicas de la U.N.A.M., Facultades, Escuelas, Colegios de Ciencias y Humanidades, Institutos, Centros, Programas Universitarios, y Dependencias de la Secretaría General y Secretaría General Académica, mediante actividades específicas como es el uso,

1. Boletín Informativo de la DGSCA/UNAM
Año 1, Número 2, Octubre 1987.

2. op. cit.
Boletín Informativo DGSCA/UNAM

adquisición y mantenimiento de los recursos de cómputo, elaboración de proyectos conjuntos de investigación y desarrollo de sistemas, formación de recursos humanos y asesorías técnicas y de programación.

Así mismo en ella se analizan las tendencias actuales de las computadoras y la informática, se diseñan e implantan programas específicos para instituciones de los sectores productivo y social, se organizan y realizan eventos académicos en que se presentan los avances científicos y tecnológicos, se diseñan sistemas útiles en la actividad docente, se elaboran libros de texto y se producen software educativo, además de visitas guiadas, impresión de hojas en terminales, sala de estudiantes y renta de aulas y tiempo en microcomputadoras.

El servicio que otorga la DGSCA., no está circunscrito solamente a las máquinas sino abarca muchos otros. Los usuarios pueden acudir en busca de bibliografía especializada que se ofrece en forma de publicaciones periódicas y libros que proporciona la biblioteca. Consciente de mantener este servicio actualizado se consiguen los títulos que brindan un mayor apoyo de acuerdo con las necesidades de los usuarios. Entre los temas de mayor interés se encuentran los paquetes, los lenguajes de programación, las bases de datos, la inteligencia artificial y los manuales.

Las publicaciones generadas en la misma Dirección General constituyen un acervo de información valiosa que orienta al usuario y lo guía en el manejo de materiales útiles, en la utilización de diversos equipos, en la aplicación de técnicas y, en suma, en poner a su alcance los conocimientos y organizar el acceso a ellos.

1.2 CURSOS DE COMPUTACION

Por espacio de varios años la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico, a través de la Dirección De Cómputo para la Docencia, ha ofrecido a la comunidad universitaria y al público interesado, formación, capacitación y actualización en cómputo y tecnología informática.

La DGSCA es la responsable de atender, impulsar y promover el empleo de la computadora como una herramienta de trabajo en las áreas científicas y humanísticas, además, tiene como uno de sus objetivos principales, colaborar en la formación de recursos humanos en el área de cómputo.

Para cumplir con este propósito, la Dirección de Cómputo para la Docencia ofrece a la comunidad universitaria y al público en general los recursos de que dispone, tanto en lo que corresponde a utilización de equipos y paquetes de programación, como todo lo referente a los aspectos docentes, formación de recursos humanos y asesoría; además de cursos extracurriculares de complemento profesional. Tiene también entre sus tareas fundamentales proporcionar los servicios de formación, capacitación y actualización en cómputo y tecnología informática en todas las especialidades y a todos los niveles requeridos por la comunidad universitaria y otros sectores de nuestra sociedad.

Sin embargo, cada vez con mayor frecuencia se acercan a la DGSCA, universitarios y grupos de interés que requieren de conocimientos más integrales en cómputo. Esto debido a la creciente disponibilidad de

equipos de cómputo en los centros de trabajo, ha aumentado en forma considerable el acceso a la tecnología y ha brindado una mayor vinculación de los sistemas automatizados al quehacer cotidiano en todos los niveles.

Lo anterior ha generado un nuevo perfil en los estudiantes que se atienden en la Dirección de Docencia. Ya no se trata solamente de actualizar en tópicos específicos a usuarios que tienen conocimientos previos de cómputo, sino también de capacitar y formar a un número mayor de académicos, estudiantes, trabajadores, universitarios y público en general desde los principios básicos de computación hasta llevarlos a un nivel de desarrollo adecuado para el apoyo de sus labores cotidianas utilizando la computadora como herramienta de trabajo; Ver diagrama de seriación de cursos

1.2.1 CARACTERISTICAS

Actualmente se cuenta con infraestructura académica que incluye aproximadamente ciento cuarenta cursos al año que ofrecen diferentes niveles de capacitación en cómputo que van desde el curso de introducción a la computación, hasta los cursos sobre la utilización de paquetes de uso específico, además de los temáticos que permiten estudiar de manera más profunda esta disciplina.

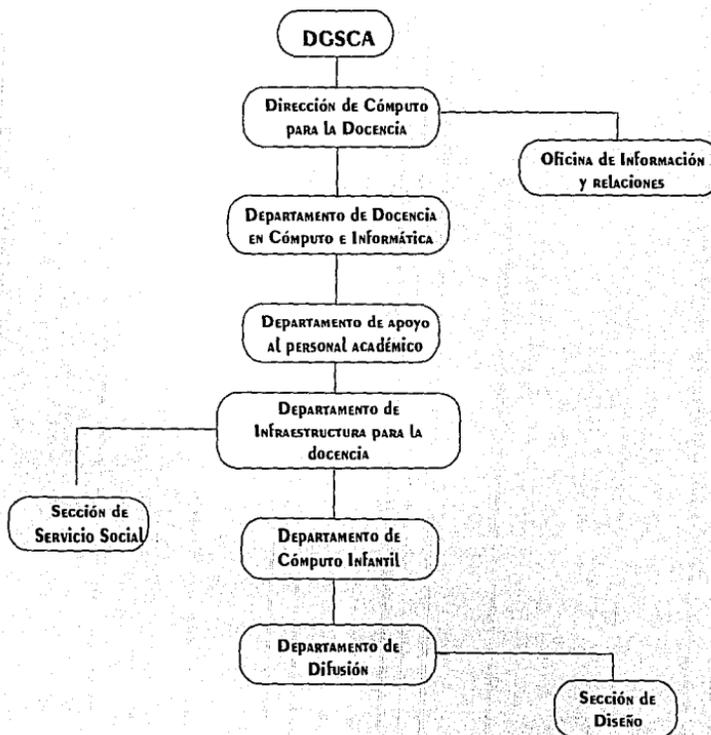
Los cursos están dirigidos a todas las personas que deseen adquirir una visión actual de la computación: su desarrollo, sus alcances y perspectivas. Resulta especialmente útil a estudiantes y profesionistas de todas las áreas que desean hacer de la computación un complemento para sus actividades.

1.2.2 PROBLEMATICA ACTUAL

Desde su creación, en el año de 1982, la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico ha promovido la realización de cursos de capacitación en cómputo. En sus inicios no había mucha necesidad de difundirlos debido a que la demanda era bastante buena porque dentro de la UNAM no existía ningún otro instituto, facultad, colegio de ciencias y humanidades, etc., que contara con el equipo o personal capacitado en el área de cómputo como el de la DGSCA, por lo que todo aquel interesado en obtener información o capacitación en el área debía acudir a esta dirección; además en un principio únicamente se impartían 3 cursos al año por lo que la difusión no resultaba muy problemática y los costos no eran muy elevados.

Pero con el creciente cambio de la tecnología en cómputo, actualmente existen muchos institutos especializados en el área, y casi todos los centros, escuelas, preparatorias, colegios de ciencias y humanidades de la UNAM etc., cuentan con sus propios centros de cómputo en los cuales se imparten cursos y se capacita al personal en sus propias áreas de interés, esto aunado a que el número de cursos aumentó al pasar de 3 en 1982 a 252 en 1990, ha provocado que la demanda a los cursos, durante este último año se haya visto afectada notablemente. Influyó también que el presupuesto para su difusión se redujo y hubo que realizar un ajuste a los costos de éstos lo que provocó aún más bajas en la demanda, por lo que la DGSCA por medio del departamento de cómputo para la docencia decidió buscar una forma de dar un impulso a sus cursos y se pensó en la realización de un cartel y un folleto para invitar al público en general a asistir a ellos.

La Dirección de Cómputo para la Docencia se encuentra constituida de la siguiente forma:

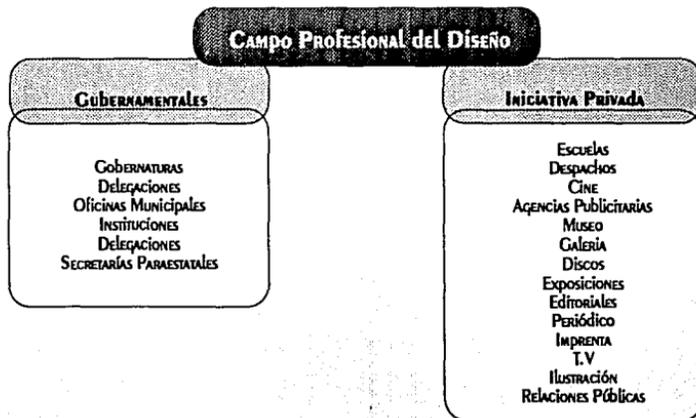


2/ CARTEL: PROPUESTA 1

2.1 El Diseño Gráfico

Es una disciplina que tiene como característica principal el comunicar o informar a través de la transformación de ideas y conceptos en imágenes.

Por ello es necesario en la mayoría de las áreas de trabajo por lo que cuenta con un amplio campo profesional:



2.2 BREVE HISTORIA DEL CARTEL

LA FORMA DEL CARTEL QUE HA LLEGADO A NOSOTROS SURTIÓ EN EL SIGLO XIX GRACIAS A LA PRESENCIA DE JULES CHÉRET Y A LAS MEJORAS TÉCNICAS DE LA LITOGRAFÍA, ÉSTAS NO SOLO SE USARON PARA IMPRIMIR OBRAS ARTÍSTICAS, SINO QUE SE VIÓ QUE ERA UN MEDIO ADECUADO PARA REPRODUCIR IMÁGENES PUBLICITARIAS A GRAN ESCALA QUE PODÍAN LLEGAR A UNA MAYOR CANTIDAD DE PERSONAS.

LA APARICIÓN DEL CARTEL COINCIDE CON LA APARICIÓN DEL ESTILO ART NOUVEAU, DONDE EL CARTEL LLEVA LAS INNOVACIONES DEL ESTILO. LA MISMA FINALIDAD DEL CARTEL EXIGÍA UNA LECTURA CLARA Y UNA CONCEPCIÓN QUE IMPRESIONARA A PRIMERA VISTA, LO QUE ERA MUY FACILITABLE DENTRO DE ESTA CORRIENTE ESTÉTICA; PORQUE LOS LENGUAJES GRÁFICOS UTILIZADOS HASTA ENTONCES DIFICULTABAN LA FUNCIÓN MISMA DEL CARTEL, QUE DEBE ACTUAR A DISTANCIA.

EL CARTEL APARECE COMO UN MEDIO QUE ANUNCIA LA EXISTENCIA DE ALGO, CON UNA PREOCUPACIÓN DE UTILIDAD INMEDIATA. A PARTIR DE ESE MOMENTO EL CARTEL SE HA UTILIZADO COMO UN RECURSO CON MÚLTIPLES FINALIDADES: ARTÍSTICAS, CULTURALES, PUBLICITARIAS Y PROPAGANDÍSTICAS.

PARA F. BETRÁN EL CARTEL ES COMO UN MEDIO "MUCHO MÁS ACCESIBLE AL PÚBLICO, QUE LA PINTURA. UN CUADRO ES CARO, DELICADO Y DIFÍCIL DE ADQUIRIR, EL CARTEL NO ES NADA DE ESO Y LLENA UNA NECESIDAD."³ DICHO COMENTARIO ME PARECE BASTANTE ACERTADO, YA QUE COMO DISEÑADORES GRÁFICOS ESTA NECESIDAD ES LA DE COMUNICAR UN MENSAJE POR MEDIO DE LAS IMÁGENES DE TAL FORMA QUE LLEGUE A UNA GRAN CANTIDAD DE PERSONAS.

2.2.1 CARACTERÍSTICAS

LOS CARTELES SON MENSAJES ICONO-VERBALES, LO CUAL QUIERE DECIR QUE SE SUSTENTAN DE LA IMAGEN Y EL TEXTO. SON UNA FORMA DE COMUNICACIÓN VISUAL QUE SE DISTINGUE PRINCIPALMENTE POR ESTAR DIRIGIDO A UNA AUDIENCIA EN



movimiento. Y "dado que la comunicación visual es la primera justificación de su existencia, el carácter peculiar de los carteles en cuanto a tales viene determinado por la naturaleza y la intensidad de la influencia popular sobre su aspecto."⁴

Se crean para cubrir necesidades específicas. Deben ser legibles. Disponer de un impacto inmediato para que su lectura y comprensión puedan ser también inmediatas. Se puede echar mano de cualquier recurso, ya que lo más importante es que el mensaje de cartel se transmita. Existen diferentes tipos de carteles.



Dependiendo del uso al que se destinan pueden ser:

INFORMATIVOS:

Son aquellos carteles que en su mensaje dan a conocer fechas, datos, disposiciones o resoluciones; los hay:

FORMATIVOS:

Su función es la de provocar un cambio de conducta en el individuo, o sea, le forma un criterio para que reaccione ante el mensaje positivamente; y los hay:

INFORMATIVO-FORMATIVO:

Son aquellos que contienen conjuntamente los 2 aspectos anteriores.

COMERCIALES:

Son los que sirven como un medio publicitario para la venta y distribución de productos y servicios. moda, industria, productos en general.

CULTURALES:

Su función es la de promover actividades artísticas y diversas manifestaciones de la cultura. Exposiciones, Ciclos de cine, Conciertos.

EDUCATIVOS:

Sus temas están relacionados con aspectos de enseñanza y normas de conducta. Alfabetización, Vacunación, Donación de sangre, Ahorro de agua, etc.

POLITICOS:

Son los que hacen propaganda sobre valores ideológicos de grupos o individuos. Revolucionarios, Partidos políticos, grupos de oposición.

DE ACUERDO A SU CONCEPCIÓN GRÁFICA SON:

ILUSTRATIVOS:

Representan situaciones, personas u objetos por medios gráficos o fotográficos.

OBJETIVO-INFORMATIVOS:

Imparten información concreta de la manera más objetiva posible. Es típica en ellos una expresión casi anónima.

CONSTRUCTIVO:

La base de estos carteles es el arreglo, colocación o disposición. Los elementos se subordinan al diseño.

EXPERIMENTALES:

Predomina el aspecto innovativo, las diferentes formas utilizadas resultan extrañas porque todavía no pertenecen al lenguaje formal de la época.

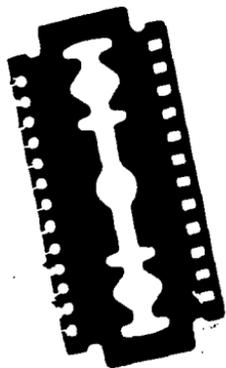


JULIESTEMUSEO 1973-1990

2.2.2 FUNCIONES:

El cartel debe cumplir principalmente las siguientes funciones.

- 1) **LLAMAR LA ATENCIÓN:** Aun inmóvil en medio del contexto en que se encuentre es necesario que desempeñe un papel activo y reclame la atención. En esto radica el punto principal de un cartel.
- 2) **TRANSMITIR EL MENSAJE RÁPIDA Y CLARAMENTE:** Una vez que cuenta con la atención del espectador, debe capturarlo lo suficiente para llevar su mensaje rápida e inequívocamente. No debe olvidarse que el cartel está dirigido a un público en movimiento y que sólo contará con unos cuantos segundos para transmitir su mensaje.
- 3) **RESULTAR CONVINCENTE:** Una vez que el cartel ha logrado llamar la atención y transmitir su mensaje, de nada serviría si no logra que el público crea y recuerde su contenido.



POSTER MUSEUM LANTI FINLAND

2.3 ETAPA DE PLANEACION.

Un buen diseño de cartel es el resultado de un análisis exhaustivo de la información recabada, así como también de la originalidad e imaginación utilizadas.

Para obtener un buen resultado, al diseñar, es importante una correcta planeación, ya que de su buen desarrollo dependerá el poder fundamentar nuestro trabajo con razones lógicas, que nos permitan defenderlo y responder preguntas respecto al resultado final.

En la Etapa de Planeación debemos plantearnos los siguientes puntos:



2.3.1 TEMA

Realización del cartel para la promoción de los Curso de Computación del segundo período de 1991, organizados por la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico de la UNAM.

2.3.2 LIMITES DE TIEMPO.

Es importante mencionar aquí que el tiempo es un factor que determina en gran medida la buena o regular realización de un proyecto.

Para este proyecto, en particular, los límites de tiempo resultaron ser un punto determinante, principalmente porque cuando se dio luz verde para el proyecto, las fechas en las que comenzaban los cursos estaban ya a un mes y medio más o menos, por lo que el cartel debía, a más tardar, estar diseñado e impreso en una semana para tener tiempo para su promoción.

2.3.3 MATERIALES.

Los materiales son el conjunto de instrumentos necesarios para realizar o desempeñar un servicio u ejercer una profesión.

En este caso, como se trabajó para la Dirección de Cómputo Académico, se contó principalmente con la computadora como una herramienta de trabajo, más específicamente, con el paquete Word5 como procesador de textos, Ventura Publisher para la edición del texto, Artes y Letras para la creación de gráficos o textos mayores de 24 puntos y con Letter-press de Mecanorma para la frase principal; evitando así utilizar el mismo tipo de letra en todo el cartel, porque las familias tipográficas con que cuentan los paquetes ya han sido muy utilizadas dentro de todo lo que se maneja en esta dependencia. Además se hizo uso de la copiadora offset para crear algo diferente de lo que se había acostumbrado hasta la fecha.

2.3.4 CARACTERISTICAS.

LA DGSCA TIENE COMO UNO DE SUS OBJETIVOS PRINCIPALES; PROMOVER EL EMPLEO DE LA COMPUTADORA Y PARA ELLO CUENTA CON MÁS DE CIENTO CUARENTA CURSOS DIFERENTES QUE VAN DESDE LOS BÁSICOS HASTA LOS DE ALTA ESPECIALIZACIÓN.

PARA PROMOVERLOS SE ESTABLECIÓ QUE ERA NECESARIO DISEÑAR UN CARTEL DE 40 X 56 CMS. EL MÁS ADECUADO POR SER DE MEDIDAS STANDARD EN CUANTO AL PAPEL SE REFIERE, UTILIZANDO COUCHÉ PALOMA DE 210 GRMS. CON UN MÁXIMO A UTILIZAR DE DOS TINTAS Y CON UNA IMAGEN, CUALQUIERA, QUE SE RELACIONE CON UNA COMPUTADORA.

2.3.5 CALENDARIO DE ACTIVIDADES.

POR LA PREMURA CON LA QUE SE TUVO QUE REALIZAR ESTE PROYECTO, NO EXISTIÓ, (DEBIDO AL POCO TIEMPO CON EL QUE SE CONTÓ,) LA NECESIDAD DE CREAR UN CALENDARIO DE ACTIVIDADES.

2.3.6 PRESUPUESTO.

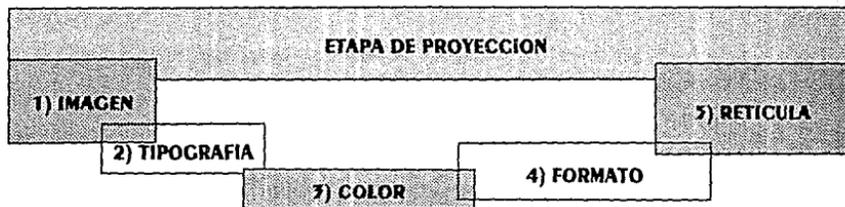
CUANDO SE PREGUNTÓ SOBRE ESTE PUNTO, SE ME EXPLICÓ QUE, COMO NO SE CUENTA CON UN PRESUPUESTO MUY AMPLIO, LO QUE SE ACOSTUMBRA HACER ES ESCOGER, DE UNA LISTA DE IMPRESORES QUE SE TIENE, A CUATRO O CINCO Y COMUNICARSE CON ELLOS, PEDIRLES A CADA UNO UNA COTIZACIÓN POR ESCRITO DEL TRABAJO QUE SE NECESITA, Y DE ÉSTAS ESCOGER LA QUE OFREZCA EL PRECIO MÁS ACCESIBLE. ESTO SE HACE PORQUE EL PRESUPUESTO CON EL QUE CUENTA LA

DEPENDENCIA SE DESTINA A UNA GRAN CANTIDAD DE PROYECTOS, LO QUE PROVOCA QUE, ENTRE MÁS PROYECTOS EXISTAN, MENOS PRESUPUESTO SE LE PUEDE OTORGAR A CADA UNO.

El principal problema, a mi parecer, de trabajar en esta forma es que, como se le da el trabajo a quien ofrece la cotización más baja, no existe, de antemano, una garantía de que el trabajo vaya a resultar ser el de mejor calidad, esto aunado a que el tiempo de entrega para ellos también fue muy reducido.

2.4 ETAPA DE PROYECCION

EN ESTE PUNTO PODEMOS, Y DEBEMOS, ECHAR A VOLAR NUESTRA IMAGINACIÓN POR QUE ES AQUÍ DONDE SE DECIDIRA ACERCA DE LO QUE NECESITAMOS UTILIZAR PARA CREAR UN DISEÑO ATRACTIVO Y LLAMATIVO, EN CUANTO A:



2.4.1 IMAGEN.

"Se llama usualmente imágenes a las representaciones que tenemos de las cosas. En alguna medida imagen y representación son sinónimos y se refieren a diversos tipos de aprehensión de un objeto,⁵ estas aprehensiones pueden ser de objetos presentes, de percepciones pasadas o estar ligadas a la imaginación.

"En el sentido artístico, la imagen plástica puede ser definida como el resultado de un proceso de creación en el que, buscando la adecuación a los materiales, las técnicas y la organización, sufre una transformación de las impresiones sensoriales, de fantasía."⁶

Considerando ésta definición, entendamos entonces que la imagen transmite un mensaje instantáneamente, comunica y su papel no es el de sustituir a las palabras, sino por el contrario enriquecerlas. Por esto el papel del diseñador consiste en "crear imágenes, de tal modo que unos estratos predeterminados de la población reaccionen de modo positivo,"⁷ ya sea en la adquisición de un producto o para atraer su asistencia a un evento, conferencia, exposición, etc.

El Diseñador Gráfico maneja un lenguaje, el de las imágenes, que en otras palabras no es más que el acto de representar la realidad por medio de los signos, que no son sino una "entidad constituida por un significante y un significado que por sí solo o integrado en un conjunto, como parte de un código común, permite al mensaje asumir un significado en el proceso de la comunicación."⁸

Nuestro trabajo es el de comunicar mensajes, a través de las palabras, el tacto y el sonido utilizando creatividad, originalidad y psicología.

Antes de crear una imagen debemos conocer perfectamente qué es lo que se desea comunicar, a quién va dirigido, qué carácter debe tener y qué reacción causará; de este modo le daremos las características con las que debe contar para lograr un resultado óptimo.

J. COSTA nos dice que si el objetivo del Diseñador es el de, por medio de las imágenes, convencer a un número determinado de personas debemos recurrir a:

"La estrategia de persuasión, que consiste en el juego retórico apelando sobre todo a la sorpresa. La estrategia de la mostración documentaria cuyo ejemplo inmediato es la edición periodística y la fotografía y la

6. Léxico Técnico de las Artes Plásticas
I. CAESPI, J. FERRARIO.
Editorial Universitaria de Buenos Aires. 1978
Página: 42

7. Manual de Técnicas.
RAY MURRAY.
Edit. Gustavo Gill. Barcelona 1980
Página: 31

8. Diccionario de la comunicación.
IGNACIO H. DE LA MOYA.
Editorial: Paraninfo. Madrid 1988
Página: 285

ESTRATEGIA DE RAZONAMIENTO, COMO MODO PARTICIPATIVO Y QUE SE DIRIGE A LA REFLEXIÓN LÓGICA POR MEDIO DE LA PRESENTACIÓN DE CONOCIMIENTOS.⁹

EN ESTE CASO SE PIDIÓ QUE SE UTILIZARA COMO IMAGEN, CUALQUIERA QUE TUVIERA RELACIÓN CON UNA COMPUTADORA, YA FUERA DESDE EL MONITOR, TECLADO, RATÓN, ETC, HASTA CUALQUIERA DE SUS PARTES INTERNAS POR TRATARSE DE LA PROMOCIÓN DE LOS CURSOS DE COMPUTACIÓN.

2.4.2 TIPOGRAFIA

ES ÉSTE UNO DE LOS ASPECTOS QUE MÁS IMPORTA Y CONDICIONA LA REALIZACIÓN DE UN BUEN PROYECTO GRÁFICO. EL TEXTO ES LA "PARTE ESCRITA PRINCIPAL DE UNA PÁGINA EN CONTRAPOSICIÓN A LAS INDICACIONES, NOTAS Y FRASES SECUNDARIAS, ILUSTRACIONES, GRÁFICOS, TABLAS O ADORNOS ETC.",¹⁰ EN EL CARTEL DEBE SER PRINCIPALMENTE BREVE Y PRECISO; FÁCIL DE LEER Y COMPRENDER SEGÚN LAS CUALIDADES PROPIAS DEL PÚBLICO AL QUE SE ORIENTA.

LA INTENCIÓN DEL TEXTO EN EL CARTEL ES LA DE COMUNICAR E INFORMAR CON EL FIN DE AUMENTAR LA ADHERENCIA DE UNA IDEA O CONCEPTO YA ESTABLECIDO.

IGNACIO H. DE LA MOTA MENCIONA QUE "SEGÚN ARTHUR BRISBANE, SON LAS REGLAS QUE HAN DE OBSERVARSE EN LA PRESENTACIÓN DE UN BUEN TEXTO PUBLICITARIO: 1 QUE LA GENTE LO VEA 2 QUE LA GENTE LO LEA 3 QUE LA GENTE LO ENTIENDA 4 QUE LA GENTE LO CREA 5 QUE HAGA QUE LA GENTE DESEE EL PRODUCTO."¹¹

EL TEXTO, AL TIEMPO DE SU PRESENTACIÓN ADMITE LAS SIGUIENTES TRANSFORMACIONES O VARIACIONES:

A) LA FORMA DE LETRA, MEJOR CONOCIDA COMO TIPO, QUE PODEMOS DIVIDIR EN: ROMANA, EGIPCIA, GROTESCA 6 ANTIGUA, CALIGRÁFICA Y SCRIPT U FANTÁSTICA Y DISPLAY

22

9. Imagen didáctica.
JOAN COSTA / ABRAHAM MOLES.
Editorial: CEAC. S.A. BARCELONA 1991
Página: 49 y 57

10. Diccionario enciclopédico de las artes
e industrias gráficas.
E. MARTÍN, L. TAPIA.
Ediciones Don Bosco. Barcelona 1981.
Página: 412

11. Diccionario de la comunicación
Ignacio H. de la Mota.
Edi. Paraninfo. Madrid 1988. Tomo 2
Página: 322

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. ROMANA: | TIENE UNA BASE O PIE EN FORMA TRIANGULAR. |
| 2. EGIPCIA: | PIE CUADRANGULAR Y DE TRAZO GRUESO. |
| 3. GROTESCA Ó ANTIGUA: | SIN PIE, MISMO GROSOR EN LAS ASTAS Y Poca
diferencia en el trazo |
| 4. CALIGRÁFICA y script: | CARECEN DE PIE O BASE. |
| 5. FANTÁSTICA y display | CARECEN DE PIE Y SON DE TRAZOS MÁS LIBRES |

B) El cuerpo del tipo se puede dividir en 3 secciones:

1. POR EL ANCHO DEL TRAZO PUEDEN SER:



Light [clara]



Medium [mediana]



Bold [negra]

2. POR EL TAMAÑO DE SU ENVOLVENTE PUEDEN SER:



CONDENSADA



CANON

TAMAÑO MÁS UTILIZADO



EXTENDIDA

3. POR SU EJE SE PUEDEN DIVIDIR EN:



Redonda o normal



Itálica o cursiva
por la inclinación (12° a 72°)

C] El espacio entre palabras, letras y líneas, que se da en picas o cuadratines.

D] La justificación, que puede ser:



Izquierda



Derecha



Justificado



Centrado

Al diseñar es importante tomar en cuenta los puntos anteriores, ya que es bien sabido que cualquier dificultad o exceso en la lectura significa pérdida de comunicación e impotencia de retener el mensaje que se quiere dar a conocer.

2.4.3 COLOR.

Según Peter J. Hayten "en el color hay siempre una música silenciosa, una canción sin palabras que los ojos perciben y la mente escucha y comprende y que puede influir y ejercer un considerable efecto positivo o negativo, alegre o melancólico en nuestro espíritu."¹² Esto es algo que debemos tener siempre presente al

MOMENTO DE PENSAR EN LOS COLORES A UTILIZAR PORQUE ES MUCHO MÁS LLAMATIVA UNA IMAGEN CON VARIOS COLORES QUE UNA EN BLANCO Y NEGRO.

EL COLOR ES UNA SENSACIÓN VISUAL PRODUCIDA AL INCIDIR EN LA RETINA DEL OJO LOS RAYOS LUMINOSOS DIFUNDIDOS O REFLEJADOS POR LOS CUERPOS; PERO INDEPENDIEMENTE DE SU NATURALEZA FÍSICA, EL COLOR PARA EL DISEÑADOR GRÁFICO BASA SU IMPORTANCIA EN EL IMPACTO PSICOLÓGICO QUE CAUSA EN LOS INDIVIDUOS CUANDO LO OBSERVAN.

EL COLOR ACTÚA COMO ESTIMULANTE EN NUESTRA MENTE Y ALTERANDO NUESTROS SENTIDOS. PRODUCE UN IMPACTO EXPRESIVO MÁS FUERTE QUE EL DE LA FORMA, POR ELLO LA UNIÓN DE AMBOS ES NECESARIA PARA LOGRAR UN MEJOR RESULTADO.

LA PRINCIPAL FUENTE DE COLOR ES LA LUZ, QUE TIENE DOS DIMENSIONES: EL MATIZ QUE ES LA "VARIANTE DE CLARIDAD U OSCURIDAD PRODUCIDA POR EL AGREGADO DE ACROMÁTICOS O GRISES AL COLOR, LO QUE PROVOCA DIFERENCIAS DE VALOR Y SATURACIÓN EN UN MISMO COLOR, SIN QUE PIERDA SU ORIGEN DE COLOR, ROSADO, CELESTE, ETC."¹³ Y UN SOMBRADO ES EL COLOR AL QUE SE LE HA AÑADIDO NEGRO."¹⁴

"NUESTRA IDEA COMÚN DEL COLOR SE REFIERE A LOS COLORES CROMÁTICOS, RELACIONADOS CON EL ESPECTRO QUE PUEDE OBSERVARSE EN EL ARCOÍRIS. LOS COLORES NEUTROS NO FORMA PARTE DE ESTA CATEGORÍA Y PUEDEN DENOMINARSE COLORES ACROMÁTICOS."¹⁵

CUANDO PERCIBIMOS LA LUZ, PERCIBIMOS DIFERENTES TONALIDADES, LOS TONOS PUEDEN SER:

- CROMÁTICOS: LOS QUE POSEEN MATIZ, SON TODOS LOS COLORES DEL ESPECTRO VISIBLE; AMARILLO, ROJO, VERDE, NARANJA, VIOLETA Y AZUL.

EN LOS COLORES CROMÁTICOS PODEMOS DISTINGUIR TRES CARACTERÍSTICAS:

1. TONO: QUE ES EL QUE NOS PERMITE CLASIFICARLOS COMO AMARILLO, ROJO, AZUL, ETC.

13. LÉXICO TÉCNICO DE LAS ARTES GRÁFICAS.
I. CRESPI, J. FERRARIO.
EDITORIAL UNIVERSITARIA DE BUENOS AIRES.
1971. PÁGINA: 33

14. MANUAL DE TÉCNICAS. RAY MURRAY.
EDIT. GUSTAVO GILL. BARCELONA 1980.
PÁGINA: 38

15. PRINCIPIO DEL DISEÑO EN COLOR. WONG
WUCLUS.
EDIT. GUSTAVO GILL. BARCELONA 1988.
PÁGINA: 33

2. VALOR: QUE ES EL GRADO DE CLARIDAD U OSCURIDAD DE UN COLOR.

3. INTENSIDAD: QUE ES LA PUREZA DEL COLOR. ENTRE MÁS BRILLO, MÁS INTENSIDAD.

- ACROMATICOS: LOS QUE NO POSEEN MATIZ, EL NEGRO, EL BLANCO Y LOS GRISES DESPROVISTOS DE TONALIDAD.

POR SU COMPOSICIÓN SE CLASIFICAN ASÍ:

- LOS TRES COLORES PRIMARIOS SON: ROJO (MAGENTA), AZUL (CYAN) Y AMARILLO.
- LOS TRES COLORES SECUNDARIOS SE DAN COMO RESULTADO DE UNA MEZCLA DE DOS PRIMARIOS (CUALESQUIERA); Y SON: NARANJA, VIOLETA Y VERDE.
- LOS COLORES TERCARIOS SON LA MEZCLA DE UN PRIMARIO Y UN SECUNDARIO Y SON: ROJO ANARANJADO, ROJO VIOLETA, AMARILLO VERDOSO, AMARILLO ANARANJADO, AZUL VERDE Y AZUL VIOLETA.

*EN LA RUEDA DE COLORES, LAS TONALIDADES DIRECTAMENTE OPUESTAS ENTRE SÍ SON LLAMADAS COMPLEMENTARIAS. AL SER COLOCADAS DE LADO, CADA UNA INTENSIFICA A LA OTRA.*¹⁶ (FIGURA 1).

LOS COLORES FRÍOS SE PERCIEN COMO TRANSPARENTES Y LIGEROS, ALEJAN Y REDUCEN (APARENTEMENTE) LOS OBJETOS, SON NEGATIVOS Y SON LOS QUE RELACIONAMOS CON ELEMENTOS FRÍOS Y FRESCOS. COMO EL AZUL. EL VERDE-AZULOSO ES EL MÁS FRÍO.

RUEDA DE COLORES



Figura 1

Los colores cálidos debido a su opacidad tienden a oscurecerse, acercan y aumentan (aparentemente) los objetos, son positivos y son aquéllos que psicológicamente relacionamos con lo que nos produce calor. Como el rojo y el naranja. El rojo-naranja es el más cálido

El verde es un color intermedio, entre más azul es más frío y entre más amarillo lo componga es más caliente.

Cuando percibimos los colores, muchas veces los relacionamos con objetos o sentimientos, Ignacio H. de la Mota nos dice que "el efecto, según el color, de acuerdo con la teoría de Henry L. Johnson"¹⁷ es:

Amarillo:	Belleza divina	Introversión
	Comprensión	Luto
	Distinción	Misterio
	Estima	Nada
	Excelencia	Pasividad
	Inspiración	Poder
	Inteligencia	Premio
	Influencia	Recesivo
	Juego	Sombra
	Juquetería	Terror
	Oro	Tristeza
	Secreto	Verdad
	Valor económico	

Azul:	Afición	Rojo:	Carne
	Demonio		Emociones humanas
	Espiritualidad		Extinción

	FE		LOGRO
	Fidelidad		
	Frio		
	HONOR	PURPURA:	Aflicción
	INMATERIALIDAD		Dignidad
	INMORTALIDAD		DOMINIO
	INTANGIBILIDAD		MELANCOLIA
Verde:	Alegría		Dedicación
	AMISTAD		ENCANTAMIENTO
	Belleza Humana		Espiritualidad
	Envidia		IMPRESIONANTE
	ESPERANZA		MISTERIO
	FECUNDIDAD		OPRESIÓN
	Ocio		Piedad
			Soledad
			SUPERSTICIÓN
			TERROR
Negro:	Autoridad		
	CATASTROFE		
	Dolor		
	HUMILDAD	MARRÓN:	Acción
	LEALDAD		APEGO A COSAS ,MATERIALES
	LUTO		CALOR ATMOSFÉRICO
	MUERTE		COMPAÑERISMO
	PODER		DEPORTE
	REAL		FERTILIDAD
	SERVICIAI		GASTRÓNOMO

	TRISTEZA	HOMBRIA
		MADUREZ
VIOLETA:	AMENAZA	OTOÑO
	AMOR DIVINO	VIRILIDAD
	AMOR FÍSICO	
	CAOS	
	CAÍASTROFÉ	

EL CONTRASTE SE PUEDE DEFINIR COMO LA DISTINCIÓN QUE SE VE ENTRE DOS O MÁS ELEMENTOS A TRAVÉS DE UN DETERMINADO ÓRGANO SENSORIAL.

COMO UN COLOR NO ACTÚA AISLADAMENTE DE OTROS COLORES, SU RELACIÓN YA IMPLICA UNO O DIVERSOS TIPOS DE CONTRASTES QUE PODEMOS CLASIFICAR EN SIETE DIFERENTES:

1. CONTRASTE DE TEMPERATURA. CÁLIDO-FRÍO:

ES CUANDO SE HABLA DE LA ASOCIACIÓN DE UN COLOR Y LA APARIENCIA VISUAL DE CUALQUIER MATERIAL.

2. CONTRASTE DE MATIZ:

ES LA VARIEDAD DE CLARIDAD U OSCURIDAD. SE RECOMIENDA CUANDO SE DESEA PROVOCAR GRAN ATRACCIÓN.

3. CONTRASTE SIMULTÁNEO:

ES CUANDO 2 COLORES QUE ENTRAN EN CONTACTO TIENEN CAMBIOS APARENTES DE TONO, VALOR O INTENSIDAD

4. CONTRASTE DE COMPLEMENTARIOS:

ES CUANDO LA MEZCLA DE 2 COLORES POR ADICIÓN PRODUCE BLANCO Y POR SUSTRACCIÓN, NEGRO. LOS MATICES COMPLEMENTARIOS SON LOS SIGUIENTES:

Amarillo-violeta

Rojo-Verde

Naranja-Azul

Rojo/violeta-Amarillo/verdoso

Rojo/naranja-Azul/verde

5. CONTRASTE de intensidad:

ES CUANDO SE ESTABLECE LA DIFERENCIA ENTRE 2 TONOS DE UN MISMO MATIZ CON DISTINTOS GRADOS DE PUREZA.

6. CONTRASTE de valor o claro-oscuro:

IMPLICA LA DIFERENCIA DE CLARIDAD U OSCURIDAD QUE SE PERCIBE AL COMPARAR 2 O MÁS CUERPOS, SE BASA PRINCIPALMENTE EN EL BLANCO, NEGRO Y GRIS.

7. CONTRASTE de extensión:

SE DA ENTRE 2 MANCHAS DE COLOR Y CONSISTE EN EQUILIBRAR LOS COLORES EN UNA COMPOSICIÓN PARA EVITAR EL PREDOMINIO DE ALGUNO DE ELLOS.

EL COLOR ES UN COMPLEMENTO ESENCIAL DE LA FORMA YA QUE EN CONJUNTO PROVOCAN UN ESTÍMULO VISUAL QUE CONTRIBUYE A UNA COMUNICACIÓN MÁS EFECTIVA.

EL COLOR DEBE CUMPLIR LAS SIGUIENTES FUNCIONES PARA JUSTIFICARSE:

1. PROVOCAR QUE EL ESPECTADOR ASOCIE CIERTOS COLORES CON DIFERENTES PRODUCTOS.
2. LOGRAR QUE AL DESCRIBIR ALGO HAGAMOS REFERENCIA A SU COLOR.
3. POR MEDIO DEL CONTRASTE LOGRAR LLAMAR LA ATENCIÓN.
4. PRODUCIR EFECTOS PSICOLÓGICOS.

H. Küppers nos dice que "Aproximadamente el 80% de todas las informaciones que recibimos son, por regla general, de naturaleza óptica."¹⁸ Esto no quiere decir que todo ello provenga de material impreso (carteles, folletos, revistas, etc.) sino también de todo lo que nos rodea y observamos en forma continua (televisión, cine, fotografías, árboles, cielo, etc).

2.4.4 FORMATO.

Dentro del Diseño Gráfico el formato está relacionado con el tamaño o dimensiones de un impreso cualquiera. Por esto "la mayor parte del material impreso se adapta a los formatos normalizados DIN"¹⁹ (Deutsche Industrie Norm), los que, como Diseñadores Gráficos, nos serán de gran ayuda ya que se adaptan a las cortadoras y a las máquinas de impresión, y es fácil conseguirlos en el mercado.

Un formato que no respete las medidas DIN, tendrá que ser elaborado en la fábrica de papel con las medidas requeridas, o bien al imprimirlo se necesitará utilizar un formato mayor de papel para después cortarlo lo que significaría un gran desperdicio de papel, por lo que en ambos casos el costo de éste sería muy elevado.

Los formatos DIN son adecuados unos con otros, en cada caso, un formato es el doble del que inmediatamente le sigue, así si plegamos o doblamos un formato DIN volveremos a tener un formato DIN.

EXISTEN UNA GRAN VARIEDAD DE FORMATOS, PERO POR SU FORMA PUEDEN SER:

Cuadrados:

"Estos son estáticos, equilibrados, simétricos y nos dan un sentido de perfección.

Nos simbolizan solidez, firmeza y resistencia.

32

18. FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA DE LOS COLORES. Harald Küppers
Edit. Gustavo Gill. Barcelona 1980.
Página: 7

19. SISTEMAS DE REÍCULAS. Josef Müller-Brockmann
Edit. Gustavo Gill. Barcelona 1982.
Página: 15

RECTANGULAR-HORIZONTAL: PRODUCE UNA SENSACIÓN DE ACCIÓN Y ESTABILIDAD, LA TENSIÓN SE EJERCE A LO LARGO DEL EJE MAYOR.

LA POSICIÓN ES MÁS ESTABLE QUE LA DEL CUADRADO, PERO MENOS UNIFORME POR LA DIFERENCIA DE SUS LADOS.

RECTANGULAR-VERTICAL: ES MÁS DINÁMICO QUE EL HORIZONTAL CON UN SENTIDO DE ELEGANCIA Y DISTINCIÓN.²⁰

GERMANI-FABRIS NOS DICEN QUE "EN UN MISMO ESPACIO-FORMATO, HAY VARIAS ZONA ÚTILES PARA LA PRÁCTICA DE LA COMPOSICIÓN. PODEMOS DISTINGUIR:

1° ZONAS HORIZONTALES:

- a) ZONA HORIZONTAL SUPERIOR O MARGEN DE CABEZA DE LA PÁGINA;
- b) ZONA HORIZONTAL INTERMEDIA O SUPERIOR DE CABEZA;
- c) ZONA HORIZONTAL DE CENTRO DEL FORMATO;
- d) ZONA HORIZONTAL INTERMEDIA INFERIOR O ZONA INTERMEDIA DE PIÉ;
- e) ZONA HORIZONTAL INFERIOR O MARGEN DE PIÉ DE LA PÁGINA.

2° ZONAS VERTICALES:

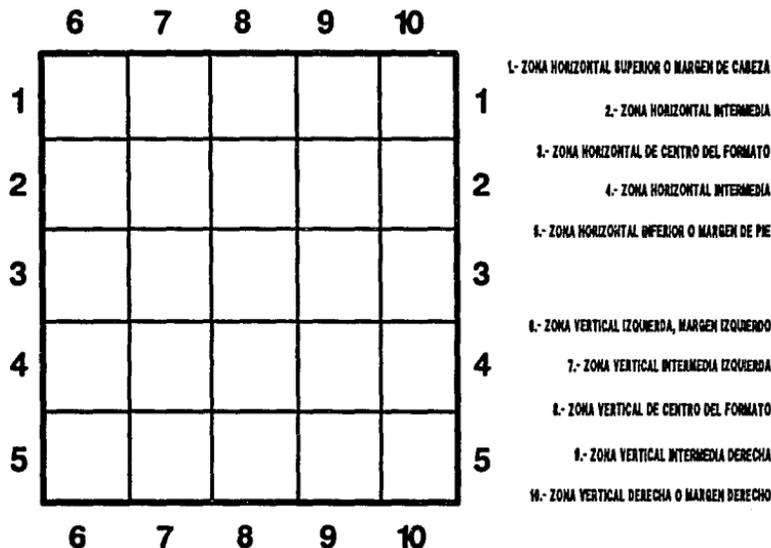
- a) ZONA VERTICAL IZQUIERDA, MARGEN IZQUIERDO DEL FORMATO;
- b) ZONA VERTICAL INTERMEDIA IZQUIERDA;
- c) ZONA VERTICAL DE CENTRO DEL FORMATO;
- d) ZONA VERTICAL INTERMEDIA DERECHA;
- e) ZONA VERTICAL DERECHA, O MARGEN DEL FORMATO.

3º ZONA periférica o marginal.

4º ZONA o SECTOR de principio y ZONA o SECTOR de fin:

FORMADAS POR LA INTERSECCIÓN DE LAS ZONAS INTERMEDIAS, ARRIBA A LA IZQUIERDA Y ABAJO A LA DERECHA, RESPECTIVAMENTE.²¹

COMO VEMOS, CONTAMOS CON 5 ZONAS HORIZONTALES Y 5 VERTICALES LO QUE NOS DA UNA CUADRÍCULA DE 5 x 5 ESPACIOS EN CUALQUIER FORMATO, QUE PODEMOS DIVIDIR E USAR A VOLUNTAD, ESTO SE PODRÁ ENTENDER MÁS FÁCILMENTE CON EL SIGUIENTE DIBUJO.



En el cartel, el factor que determina su formato es el lugar de exposición; por lo que los podemos dividir en 2:

- 1. Son los que van destinados a un público más especializado o con un determinado interés por el tema, de tal forma que pueden detenerse para verlos más calmadamente. Estos van pensados para colocarse en interiores, escaparates o mostradores y sus medidas son menores de 60 x 40 cms.
- 2. Los que están destinados a las personas que van de paso o público en general, en ellos el mensaje debe aparecer en forma tal que atraiga a cualquiera y éste pueda captarlo rápidamente. Este tipo de carteles están pensados para colocarse en muros exteriores y sus medidas van desde 40 x 60 cms. hasta 70 x 100 cms. aproximadamente.

En este punto se estableció que el formato a utilizar sería de 40 x 56 cms. con una configuración rectangular vertical, dirigido tanto a público de paso como especializado.

2.4.5 RED

Como Diseñadores Gráficos la utilizamos para resolver problemas visuales en cuanto al acomodo y organización de la información. Esta nos sirve como auxiliar en el acomodo del texto y las gráficas, fotografías o dibujos necesarios para nuestro diseño.

La red es una estructura, casi siempre imaginaria, que abarca todo nuestro formato, esto es que no cuenta con márgenes que la delimiten sino que estos se definen por el tamaño total del formato a utilizar, y se

COMPONENTE DE FIGURAS O MÓDULOS GEOMÉTRICOS QUE NO SIEMPRE SON DEL MISMO TAMAÑO O FORMA, POR ELLO EXISTEN REDES LINEALES: QUE SON AQUELLAS QUE TIENEN UN PUNTO SINGULAR CENTRAL, Y RADIALES: QUE TIENEN INFINITOS PUNTOS CENTRALES, POR EJEMPLO:

Lineales simples:

- 1- CUADRADOS
- 2- TRIÁNGULOS EQUILÁTEROS
- 3- HEXÁGONOS
- 4- PENTÁGONOS IRREGULARES

Lineales compuestas:

- 1- EXÁGONO + TRIÁNGULO
- 2- CUADRADO + TRIÁNGULO

Radiales compuestas:

- 2 figuras:
- CUADRADO + TRIÁNGULO
 - DODECAEDRO + TRIÁNGULO
 - OCTAEDRO + CUADRADO
- 3 figuras:
- DODECAEDRO + CUADRADO + HEXÁGONO
 - RED ÁUREA
 - RECTÁNGULOS DINÁMICOS

EL CUADRADO ES EL RECTÁNGULO RAÍZ DE 1, DEL CUAL SE DERIVAN TODOS LOS DEMÁS, EJEMPLO:



RECTÁNGULO RAÍZ DE 1 RECTÁNGULO RAÍZ DE 2 RECTÁNGULO RAÍZ DE 3 RECTÁNGULO RAÍZ DE 4 RECTÁNGULO RAÍZ DE 5

Las descomposiciones armónicas nos permiten analizar la proporcionalidad de cualquier signo o detalle de nuestra composición.

Al realizar el texto por medio de la computadora, esta nos permite crear un acomodo al definir a nuestro gusto los márgenes, columnas, etc., de nuestra hoja, además si existe algún detalle con el que no se este de acuerdo, con solo oprimir unas teclas y realizar unas cuantas operaciones, estas se modifican rápidamente, y nos permite trabajar más rápidamente, así que al tener la imagen definida el texto se coloca de tal forma que se complementa con la imagen y en conjunto formen un diseño agradable y llamativo.

2.5 PRIMERAS IMAGENES.

Cuando se tiene la planeación del cartel, considerando todos los puntos anteriormente desarrollados, se procede a desarrollar diversas ideas para transmitir el mensaje. Debe recordarse que en el cartel, el texto y la imagen son complemento uno del otro.

Lo anterior se refiere a la planeación del proyecto gráfico. "Algunos diseñadores prefieren trazar pequeños esbozos en color, auténticas miniaturas, en tanto que otros optan por el tamaño normal del trabajo y unos trazos amplios que sólo den una idea."²² En cualquiera de los casos la importancia radica en mostrar a manera de boceto la idea o diseño de modo positivo para que el cliente pueda entenderlo y apreciarlo.

El proyecto gráfico se divide en tres etapas:

1. PROPUESTA PRELIMINARES:

Son las primeras ideas que surgen y se resuelven como bocetos. Deben trabajarse con libertad. Puede suceder que posteriormente surjan nuevas ideas que pueden ser interesantes.

2.. ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN:

SON VARIANTES ICÓNICAS DE LA(S) ELECCIÓN(ES) DE NUESTROS PRIMEROS BOCETOS, QUE DAN UNA IDEA MÁS DEFINITIVA DE LO DESEADO.

3. PROPUESTA FINAL:

CONSISTE EN ELEGIR, DE LAS ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN, LA QUE MÁS CUMPLA CON LOS REQUISITOS EXIGIDOS.

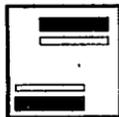
Ahora bien un buen diseño de cartel depende del análisis acertado de la información recopilada, aunada a la originalidad utilizada en el proyecto. "Las técnicas visuales ofrecen al diseñador una amplia paleta de medios para la expresión visual."²³ D.A. Dondis nos las presenta como aproximaciones contrarias y diferentes al significado y dice que del contraste y la armonía se derivan todas las categorías y por medio de estas se da la composición, uno o varios efectos, y nos sitúa las categorías formales de un lado y su contraria al otro, como se muestra en los siguientes ejemplos:



CONTRASTE



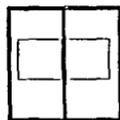
ARMONÍA



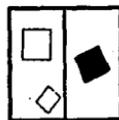
Equilibrio



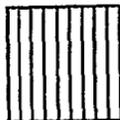
Inestabilidad



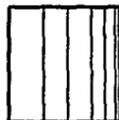
SIMETRÍA



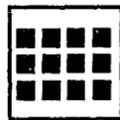
ASIMETRÍA



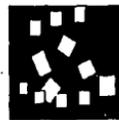
REGULARIDAD



IRREGULARIDAD



SIMPLICIDAD



COMPLEJIDAD



UNIDAD



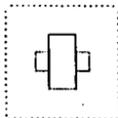
FRAGMENTACIÓN



ECONOMÍA



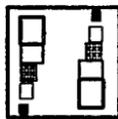
Profusión



RETENCIÓN



EXAGERACIÓN



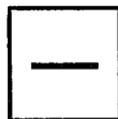
Predicibilidad



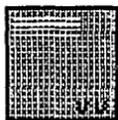
ESPONTANEIDAD



Actividad



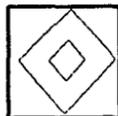
Pasividad



Sutileza



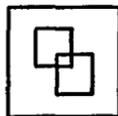
Audacia



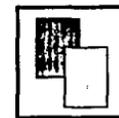
Neutralidad



ACENTO



TRANSPARENCIA



Opacidad



COHERENCIA



VARIACIÓN



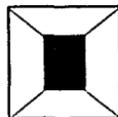
REALISMO



DISTORSIÓN



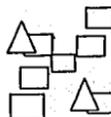
PLANA



PROFUNDA



SINGULARIDAD



YUSTAPOSICIÓN



SECUENCIALIDAD



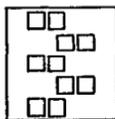
ALEATORIEDAD



Açudeza



Difusividad



Continuidad



Episodicidad

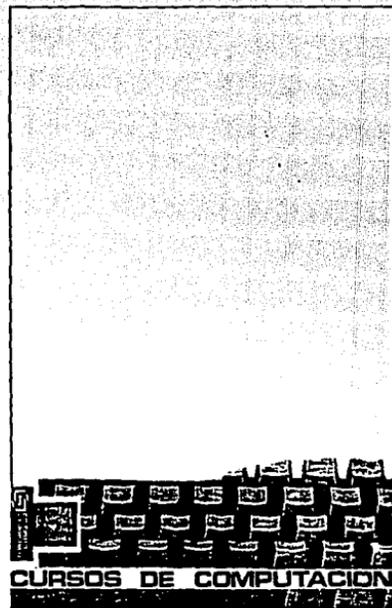
J. COSTA LAS LLAMA TÉCNICAS GRÁFICAS Y PARA EL "SON INSTRUMENTOS DE LA CREATIVIDAD Y DE LA EXPRESIÓN DE ÉSTA. HERRAMIENTAS PARA LA REPRESENTACIÓN DE IDEAS Y COSAS POR MEDIO DE IMÁGENES MÁS O MENOS REALISTAS, FANTASISTAS O ABSTRACTAS."²⁴

PARA ÉL " TODO MENSAJE GRÁFICO ES UNA UNIDAD INTENCIONAL Y TÉCNICA."²⁵ COSA QUE DEBEMOS CONSIDERAR AL MOMENTO DE DISEÑAR.

24. IMAGEN DIDÁCTICA. JOAN COSTA / ABRAHAM MOLES.
Edi. CEAC, S.A. BARCELONA 1991
PÁGINA: 37

25. IMAGEN DIDÁCTICA. JOAN COSTA / ABRAHAM MOLES.
Edi. CEAC, S.A. BARCELONA 1991
PÁGINA: 37

2.5.2 ALTERNATIVAS DE SOLUCION.

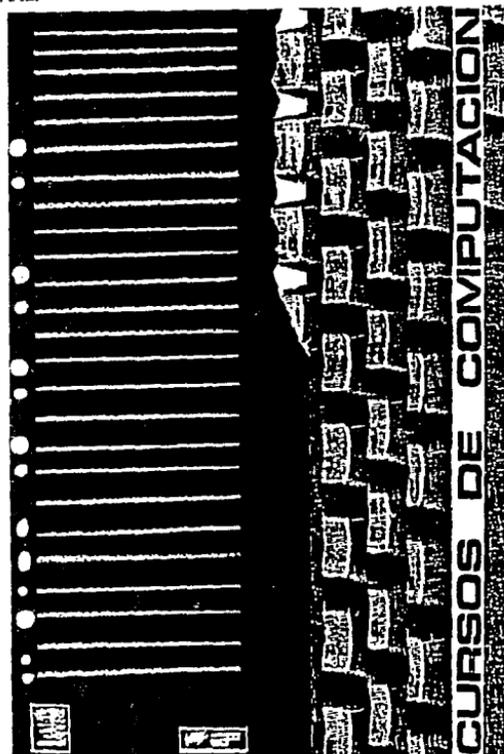


CURSOS DE COMPUTACION

CURSOS DE COMPUTACION



2.5.3 PROPUESTA FINAL.



2.6 IMPRESION Y REPRODUCCION

Los impresos son producidos a millones cada año, algunos son simples y otros complicados, pero todos tienen un mismo fin: el de llamar la atención.

Es esencial que su diseño atraiga las miradas y comunique con rapidez.

Para elegir el método de impresión y reproducción de un cartel, es necesario considerar lo siguiente:

1. Número de ejemplares deseados.
2. Presupuesto.
3. Tiempo con el que se cuenta para su realización.
4. Calidad deseada en el trabajo.

En cada método de impresión encontramos tanto ventajas como desventajas y diversas aplicaciones. Por ejemplo la serigrafía ofrece un mayor número de formatos y calidades en la impresión, pero como es un método manual requiere de más tiempo; en cambio el offset es más rápido pero los formatos están más preestablecidos.

Cuando se trabaja con originales que llevan fotografías o imágenes dibujadas en medios tonos, el procedimiento más indicado es el offset, ya que se debe tomar en cuenta que los equipos, las instalaciones y

LOS MATERIALES NECESARIOS PARA SU IMPRESIÓN SON COSTOSOS Y SE REQUIERE IMPRIMIR UN MÍNIMO DE 500 EJEMPLARES, PARA QUE EL COSTO SE REDUZCA UN POCO.

CUANDO EL ORIGINAL NO CUENTA CON MEDIOS TONOS O FOTOGRAFÍAS, ESTÁ RESUELTTO CON COLORES PLANOS Y NO CUENTA CON LETRAS O DETALLES FINOS; LA SERIGRAFÍA ES EL PROCEDIMIENTO MÁS ADECUADO YA QUE EL COSTO SE REDUCE.

PARA LA REPRODUCCIÓN DE CARTELES LOS PROCEDIMIENTOS MÁS COMUNES SON: EL OFFSET Y LA SERIGRAFÍA.

2.7 PRESENTACION FINAL.

CURSOS:

EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS
EL SISTEMA OPERATIVO UNIX
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORDPERFECT
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD
EDICION POR COMPUTADORA MEDIANTE EL PAQUETE VENTURA
LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO LOTUS 123
PRESENTACION GRAFICA CON STORYBOARD
DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA CON AUTOCAD
INTRODUCCION A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
USO DEL PAQUETE ESTADISTICO SPSS EN MICROCOMPUTADORAS
MATHCAD: PROGRAMA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE MATEMATICO
USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS DBASE III PLUS
AUDITORIA INFORMATICA
VIRUS EN MICROCOMPUTADORAS

INSCRIPCIONES: AGOSTO 12 AL 23
DURACION: AGOSTO 26 A SEPTIEMBRE 8

HORAS: 20
CUOTA: C

INTRODUCCION A LA ELABORACION DE PROGRAMAS EDUCATIVOS
INTRODUCCION A LAS BASES DE DATOS

INSCRIPCIONES: AGOSTO 12 AL 23
DURACION: AGOSTO 26 AL 30

HORAS: 10
CUOTA: A

EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORDPERFECT
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD
LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO WORKS
TECNICAS AVANZADAS CON LOTUS 123
DISEÑO EN TERCERA DIMENSION CON AUTOCAD
USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS DBASE IV
METODOLOGIA ENTIDAD-RELACION PARA EL DISEÑO LOGICO DE BASES DE DATOS
LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO LOTUS 123
DERIVE PROGRAMA PARA EL APRENDIZAJE MATEMATICO
ELABORACION DE PROGRAMAS EDUCATIVOS COMPUTARIZADOS
MEDIANTE EL PAQUETE SCENARIO
TECNICAS AVANZADAS CON WORDPERFECT
EDICION POR COMPUTADORA MEDIANTE EL PAQUETE VENTURA
CONCEPTOS BASICOS DE COMUNICACIONES
INTRODUCCION A LA ROBOTICA

INSCRIPCIONES: SEPTIEMBRE 23 AL 27
DURACION: SEPTIEMBRE 30 A OCTUBRE 11

HORAS: 20
CUOTA: C

INTRODUCCION A LAS BASES DE DATOS
INSCRIPCIONES: SEPTIEMBRE 23 AL 27
DURACION: SEPTIEMBRE 30 A OCTUBRE 4

HORAS: 10
CUOTA: A

EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS
EL SISTEMA OPERATIVO UNIX
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORDPERFECT
LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO WORDPERFECT

STATGRAPHICS

CURSOS DE SOFTWARE PARA MS-DOS

CURSOS PC Y COMPATIBLES

INSCRIPCIONES: OCTUBRE 7 AL 11

DURACION: OCTUBRE 14 AL 25

HORAS: 20

CUOTA: C

STORY EDITOR (AVANZADO)

INSCRIPCIONES: OCTUBRE 7 AL 11

DURACION: OCTUBRE 14 AL 18

HORAS: 10

CUOTA: A

EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS

PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD

PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORDPERFECT

LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO LOTUS 123

LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO QUATTRO PRO

USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS DBASE III PLUS

EDICION POR COMPUTADORA MEDIANTE EL PAQUETE VENTURA

USO DEL PAQUETE ESTADISTICO SPSS EN MICROCOMPUTADORAS

INTRODUCCION A LOS SISTEMAS DE INFORMACION GEOGRAFICA MEDIANTE EL PAQUETE

MAPINFO

AUTO/LISP: LENGUAJE DE PROGRAMACION DE AUTOCAD

USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS INFORMIX

AUDITORIA INFORMATICA

PROGRAMACION CON DBASE IV

PRESENTACION GRAFICA CON STORYBOARD

PROGRAMACION CON CLIPPER

INSCRIPCIONES: NOVIEMBRE 15 AL 22

DURACION: NOVIEMBRE 25 A DICIEMBRE 6

HORAS: 20

CUOTA: C

INTRODUCCION A LAS BASES DE DATOS

INSCRIPCIONES: NOVIEMBRE 15 AL 22

DURACION: NOVIEMBRE 25 AL 29

HORAS: 10

CUOTA: A

CURSO

LENGUAJE DE PROGRAMACION PASCAL

LENGUAJE DE PROGRAMACION C

LENGUAJE DE PROGRAMACION LISP

LENGUAJE DE PROGRAMACION PROLOG

COMANDOS Y PROGRAMACION CON DBASE III PLUS

COMANDOS Y PROGRAMACION CON DBASE IV

LABORATORIO DE PROGRAMACION

GRAFICAS CON PASCAL

INSCRIPCION

SEPTIEMBRE 23

SEPTIEMBRE 24

SEPTIEMBRE 25

SEPTIEMBRE 25

SEPTIEMBRE 26

SEPTIEMBRE 26

SEPTIEMBRE 27

SEPTIEMBRE 27

DURACION: SEPTIEMBRE 30 A NOVIEMBRE 15

EXAMEN FINAL: NOVIEMBRE 18

TRABAJO FINAL: NOVIEMBRE 19 A DICIEMBRE 3

ENTREGA DE CONSTANCIAS: DICIEMBRE 13

HORAS: 40

CUOTA: D

INTRODUCCION A LAS TECNICAS DE PROGRAMACION

INTRODUCCION A LAS TECNICAS Y PAQUETES DE GRAFICACION

INSCRIPCION: AGOSTO 19 AL 23

DURACION: AGOSTO 26 A SEPTIEMBRE 5

EXAMEN FINAL: SEPTIEMBRE 8

ENTREGA DE CONSTANCIAS: SEPTIEMBRE 20

HORAS: 20

CUOTA: B

LOS HORARIOS DE ESTOS CURSOS SE PUBLICARAN UNA SEMANA ANTES DE LAS INSCRIPCIONES

CURSO: INTRODUCCION A LA COMPUTACION

REGISTRO AL EXAMEN:
 2/ AGOSTO 23 AL 25
 3/ OCTUBRE 18 AL 22

PUBLICACION DE ACEPTADOS:
 1/ JUNIO 24
 2/ SEPTIEMBRE 2
 3/ OCTUBRE 25

INSCRIPCION:
 1/ JUNIO 25 AL 27
 2/ SEPTIEMBRE 3 AL 5
 3/ OCTUBRE 28 AL 30

DURACION:
 1/ JULIO 1 AL 12
 2/ SEPTIEMBRE 9 AL 23
 3/ NOVIEMBRE 4 AL 15

EXAMEN FINAL:
 1/ JULIO 15
 2/ SEPTIEMBRE 24
 3/ NOVIEMBRE 18

ENTREGA DE CONSTANCIAS:
 1/ AGOSTO 16
 2/ OCTUBRE 7
 3/ DICIEMBRE 4

CUOTAS SEGUNDO SEMESTRE 1991

CUOTA	UNIVERSITARIOS	OTRA INSTITUCION	PARTICULARES
A	\$100,000	\$150,000	\$300,000
B	\$150,000	\$225,000	\$300,000
C	\$230,000	\$330,000	\$460,000
D	\$300,000	\$450,000	\$600,000

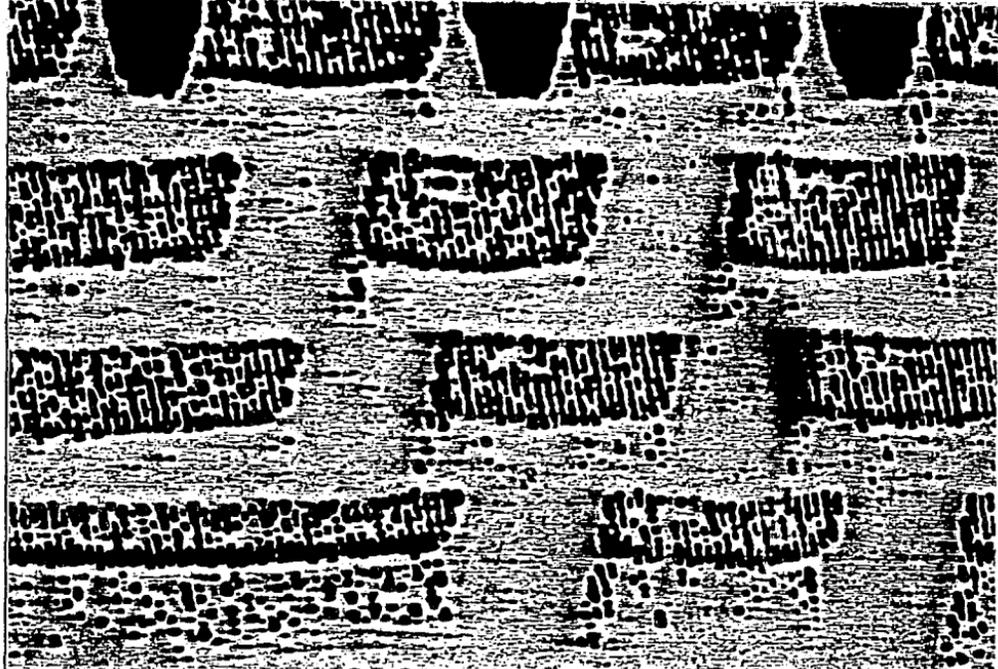
Notas: Para aquellas personas que tengan conocimientos de computación, se realizará un examen de evaluación sobre los temas que integran el Curso de Introducción a la Computación y El Sistema Operativo MS-DOS, el primer jueves de cada mes. El costo de este examen es de \$10,000 y los interesados deberán registrarse una semana antes en la Sección de Información y Relaciones. El alumno que presente su recibo de pago y constancia con calificación aprobatoria de algún curso que haya tomado en esta Dirección General, se le hará un 10% de descuento sobre la cuota que le correspondiera, en cualquier otro curso al que se inscriba.

El pago puede realizarse en efectivo o por medio de las tarjetas de crédito Bancomer y Banamex. Para mayores informes e inscripciones acudir a la Sección de Información y Relaciones, ubicada en las instalaciones de esta dependencia, Circuito Exterior, frente a la Facultad de Contaduría y Administración, C.U., de lunes a viernes, de 9:00 a 14:00 horas.

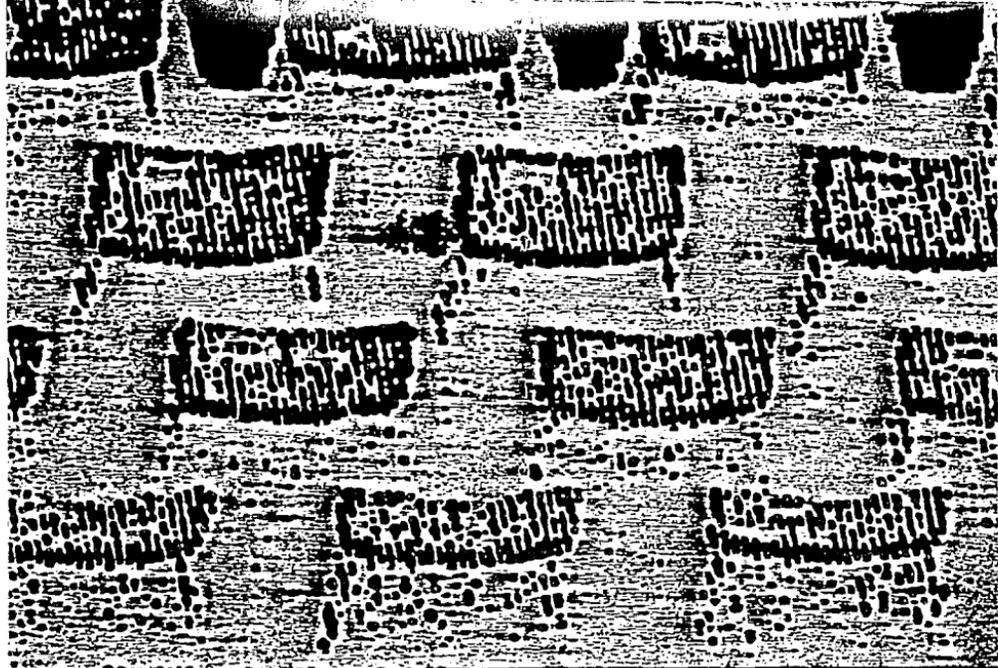
TELEFONO: 550 5986



**COMPUTO
 academico
 UNAM**



CURSOS



DE COMP





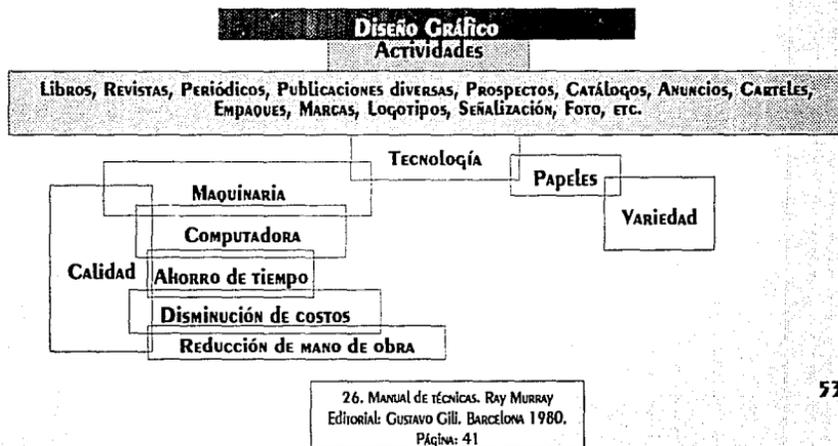
OUTACION

3/ FOLLETO PROPUESTA 1

3.1 CARACTERISTICAS.

"Un folleto es un impreso que consta de 4, 6, 8 o más páginas; el máximo suele ser 48 (si es de más pasa a ser libro). Se produce por impresión de la hoja por ambas caras, doblando para lograr el número requerido de páginas y asegurando, por el doblez, que las páginas queden unidas. Se cortan después los bordes para que las páginas puedan abrirse individualmente."²⁶ A veces se utiliza también el término catálogo, que en realidad no es más que un folleto en el que se describen o clasifican uno o varios productos.

ACTUALMENTE GRACIAS A LOS AVANCES TECNOLÓGICOS CONTAMOS CON UN GRAN AHORRO, EN MUCHOS DE LOS PUNTOS DEL DISEÑO, COMO SE PRESENTA EN EL SIGUIENTE ESQUEMA:



SU FUNCIÓN ES LA DE TRANSMITIR INFORMACIÓN. INFORMACIÓN CLARA Y CONCISA, SE COMPONE DE UN TEXTO QUE HABLA EN FORMA GENERAL DE UN TEMA ESPECÍFICO. TAMBIÉN PUEDE DAR A CONOCER DATOS, FECHAS, DISPOSICIONES, PRECIOS, ETC.

PARA EL DISEÑADOR GRÁFICO SU PRIMERA TAREA SERÁ PENSAR EN UNA SOLUCIÓN CREATIVA QUE COMUNIQUE EL MENSAJE. LA SEGUNDA CONSISTIRÁ EN DECIDIR TAMAÑO, FORMA Y FORMATO. (ESTE ÚLTIMO IMPLICA PROFUNDIDAD, ANCHURA Y NÚMERO DE PLEGOS) Y DEBERÁ PLANEARSE RESPONDIENDO A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS.

¿ DE CUÁNTAS PÁGINAS SERÁ ?

¿ SU TAMAÑO SERÁ IGUAL AL DE OTROS O DIFERENTE ?

¿ EL DISEÑO REQUERIRÁ DE VARIOS COLORES, 2 COLORES O SÓLO NEGRO ?

¿ NECESITARÁ COLOR EN CADA PÁGINA O SÓLO EN 2 O 3 ?

LA ELECCIÓN DEL MATERIAL DEPENDERÁ DEL PRESUPUESTO CON EL QUE SE CUENTE; HAY PAPELES QUE SON MÁS ECONÓMICOS QUE OTROS, Y SE PUEDE ELEGIR DESDE LOS SEMISATINADOS (MÁS BARATOS) HASTA EL MEJOR COUCHÉ O INCLUIR NOVEDADES COMO EL CALCA, ALBANE E INCLUSO KRAFT O PAPEL ONDULADO.

EL COLOR DEL PAPEL PUEDE SER UNA GRAN AYUDA AL DISEÑAR, ESPECIALMENTE SI VA IMPRESO CON TÍNTAS DE COLOR YA QUE UN DIBUJO O TEXTO COLOREADO, SE VERÁ MEJOR SOBRE UN FONDO EN COLOR QUE SOBRE EL BLANCO. ADÉMÁS POR SER UN IMPRESO DE MAYOR VOLUMEN, SE PUEDEN LOGRAR EFECTOS DIFERENTES MEZCLANDO LOS MATERIALES DE LA PORTADA Y LOS INTERIORES, JUGANDO CON TEXTURAS Y COLORES.

HAY CUATRO ETAPAS EN LA ENCUADERNACIÓN DE UN FOLLETO O DE UN LIBRO: DOBLADO O PLEGADO, REVISIÓN, ENGRAPADO Y RECORTADO. LOS FOLLETOS PEQUEÑOS TAL VEZ REQUIERAN SOLAMENTE DE 1 O 2 DE ESTAS OPERACIONES,

PERO LOS FOLLETOS GRUESOS Y LOS LIBROS NECESITAN DE LOS CUATRO. ACTUALMENTE APARTE DEL ENGRAPADO EXISTE TAMBIÉN EL ENCARGOLADO QUE OFRECE AL DISEÑADOR UNA GRAN VARIEDAD DE TAMAÑOS, FORMAS Y COLORES A UTILIZAR.

3.2 ETAPA DE PLANEACION.

UN BUEN DISEÑO DE FOLLETO ES EL RESULTADO DE UN ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECADADA, ASÍ COMO DE LA ORIGINALIDAD E IMAGINACIÓN UTILIZADAS.

PARA OBTENER UN BUEN RESULTADO, AL DISEÑAR, ES IMPORTANTE UNA CORRECTA PLANEACIÓN. EN LA ETAPA DE PLANEACIÓN DEBEMOS PLANTEARNOS LOS SIGUIENTES PUNTOS: TEMA, LÍMITES DE TIEMPO, MATERIALES, CARACTERÍSTICAS, CALENDARIO DE ACTIVIDADES Y PRESUPUESTO.

3.2.1 TEMA.

REALIZACIÓN DEL FOLLETO PARA INFORMAR ACERCA DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS CURSOS DE COMPUTACIÓN QUE REALIZA LA DGSCA, ASÍ COMO SUS HORARIOS, FECHAS, CUOTAS Y REQUISITOS PARA INSCRIBIRSE.

3.2.2 LÍMITES DE TIEMPO.

EL TIEMPO FUE UN FACTOR QUE RESULTÓ BASTANTE LIMITADO, POR LOS MOTIVOS QUE YA SE EXPRESARON EN EL INCISO 2.2.2.

3.2.3 MATERIALES.

SE CONTÓ PRINCIPALMENTE CON LA COMPUTADORA COMO ELEMENTO DE TRABAJO, EN ESPECIAL EL PAQUETE WORD5 PARA REALIZAR LA CAPTURA DEL TEXTO Y VENTURA PUBLISHER PARA LA EDICIÓN, LA IMPRESIÓN OFFSET Y EL ENCUADERNADO DE PEGADO CON GRAPAS.

3.2.4 CARACTERÍSTICAS.

LA FUNCIÓN PRINCIPAL DE LA DIRECCIÓN DE CÓMPUTO PARA LA DOCENCIA, ES LA PROMOCIÓN DE LOS CURSOS DE COMPUTACIÓN, PARA ESTO SE REQUIRIÓ DE LA REALIZACIÓN DE UN FOLLETO QUE EN SU INTERIOR NO CONTENGA GRÁFICAS, FOTOS O DIBUJOS, Y ENCUADERNADO CON EL MÉTODO DE COSIDO CON GRAPAS METÁLICAS; EN EL QUE, DE LA MANERA MÁS SENCILLA Y COMPRESIBLE, SE DEN A CONOCER CADA UNO DE LOS CURSOS QUE SE OFRECEN, LAS FECHAS EN LAS QUE SE IMPARTEN Y SU DURACIÓN, ADEMÁS DE LOS HORARIOS, PROFESORES Y LAS CUOTAS, PARA QUE TODO AQUEL QUE REQUIERA DE ACTUALIZACIÓN EN CÓMPUTO, CONOZCA LAS POSIBILIDADES QUE LE OFRECE LA DIRECCIÓN GENERAL DE SERVICIOS DE CÓMPUTO ACADÉMICO.

3.2.5 CALENDARIO DE ACTIVIDADES.

DEBIDO AL TIEMPO CON EL QUE SE CONTÓ PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO, REALMENTE NO HUBO NECESIDAD DE REALIZAR ESTE PUNTO.

3.2.6 PRESUPUESTO.

Como ya se mencionó en el capítulo 2 el presupuesto resultó ser algo reducido, por lo que se tuvo que pensar en un diseño que no necesitara de una gran inversión.

3.3 ETAPA DE PROYECCION

3.3.1 TIPOGRAFIA.

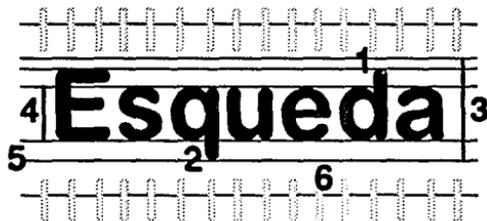
Los aspectos que condicionan en gran medida el buen desarrollo de un folleto son la elección de la forma o tipo de letra, su distribución y tamaño, ya que de esto depende que la información que se desea dar a conocer cumpla con su objetivo. La tipografía puede tener diversas características y las enumeraré a continuación:

1. La clasificación de los tipos:

1. ROMANA
2. EGIPCIA
3. GROTESCA O ANTIGUA
4. CALIGRÁFICA Y SCRIPT
5. FANTÁSTICA Y DISPLAY

2. El cuerpo o tamaño del tipo:

QUE ES LA ALTURA O PROFUNDIDAD DE X tipo de cualquier familia tipográfica; la distancia entre sus caras anterior y posterior es medida en puntos tipográficos según sistemas convencionales como el didot. POR ESO UN TEXTO SE COMPONE DE LETRA DE CUERPO 8, 10, 11, 12, etc., según las series y familias de los tipos. LO ANTERIOR SE ENTENDERÁ MEJOR CON EL SÍGUENTE ESQUEMA:



- 1) ASCENDENTE
- 2) DESCENDENTE
- 3) ALTURA X
- 4) FUERZA DE CUERPO
- 5) LINEA DE BASE
- 6) INTERLINEA

3. Espacio entre letras:

ESTE PUEDE SER PROPORCIONAL O NO.

EL NO PROPORCIONAL ES CUANDO TODAS LAS LETRAS DEL ALFABETARIO TIENEN UN MISMO ANCHO. SE TIENE EN LAS MÁQUINAS DE ESCRIBIR, EN DONDE UNAS LETRAS SE ENSANCHIAN Y OTRAS SE CONDENSAN PARA ABARCAR EL MISMO ESPACIO.

EJEMPLO

I
H

El proporcional es cuando cada letra del abecedario ocupa un espacio proporcional a su ancho. Esto logra que el texto tenga una lectura más amena. Se tiene con la imprenta, la fotocomposición y letras transferibles (mecanorma, logotip, etc.). EJEMPLO

I
H

4. Espacio entre palabras:

Este es proporcional al cuerpo del tipo.

Por ejemplo las palabras con tipos pequeños se separan menos que las grandes, y las palabras con tipos sueltos o de metal se separan mediante espacios blancos por el mismo cuerpo del tipo. Para esto se utilizan las subdivisiones del cuadratín:



CUADRATIN



MEDIO CUADRATIN



TERCIO DE CUADRATIN



CUARTO DE CUADRATIN



QUINTO DE CUADRATIN



ESPACIO FINO

5. Espacio entre líneas.

También conocido como interlínea, es un espacio en blanco que sirve para controlar la separación entre una y otra línea de texto, su valor es vertical.

LA INTERLÍNEA NO AFECTA AL TIPO O AL ANCHO DE LAS LÍNEAS, SIMPLEMENTE ABRE O CIERRA EL ESPACIO ENTRE ellas. Modifica el tono de la mancha de texto, organiza y controla la legibilidad y determina el mayor o menor espacio que ocupará éste. Su misión es la de contribuir a una mejor legibilidad.

6. Alineación del texto.

Es el espacio máximo de trabajo horizontalmente hablando. Ray Murray la define como la "Disposición de los caracteres en una línea o base común."²⁷ PARA MAYOR INFORMACIÓN VER INCISO 2.4.

PARA MEDIR EL ANCHO DE LAS LÍNEAS SE UTILIZA EL TIPÓMETRO, QUE ES UNA REGLA DIVIDIDA EN PUNTOS, PICAS O CUADRATINES Y CICEROS, A CONTINUACIÓN SE MUESTRA UNA TABLA CON LAS EQUIVALENCIAS EN MILÍMETROS DE LAS MEDIDAS ANTES MENCIONADAS.

1 punto	=	1/72 pulgada
1 pica o cuadratín	=	12 puntos
1 pica o cuadratín	=	4.233 mm
1 cicero	=	12 puntos
1 cicero	=	4.512 mm

TAMBIÉN EXISTEN ASPECTOS EN LA TIPOGRAFÍA QUE PUEDEN AFECTAR NEGATIVAMENTE AL LECTOR Y QUE HAY QUE TOMAR EN CUENTA AL DISEÑAR. POR EJEMPLO:

- Los tipos por debajo de los 8 puntos dificultan la lectura debido a su tamaño tan pequeño.

- ▣ LAS LÍNEAS DE MÁS DE 11 O 12 PALABRAS AMINORAN EL RÍTIMO DE LA LECTURA AL HACER QUE LOS OJOS DEL LECTOR SALTEN DE UNA LÍNEA A OTRA.
- ▣ UN ESPACIO MUY AMPLIO ENTRE LAS PALABRAS PRODUCE EL MISMO EFECTO, YA QUE LOS ESPACIOS EN BLANCO OBLIGAN A LA VISTA A DESLIZARSE ENTRE ELAS.
- ▣ LAS PÁGINAS CON ABUNDANCIA DE TEXTO EN **bold** (NEGRITAS) O CURSIVAS SON MENOS LEGIBLES QUE LA MEDIUM (MEDIANA).
- ▣ HAY TIPOS QUE PARECEN MÁS PEQUEÑOS UNOS QUE OTROS AUNQUE LOS PUNTOS SEAN LOS MISMOS.
- ▣ LOS TIPOS QUE TIENEN UNA ALTURA X CONSIDERABLE REQUIEREN UN INTERLINEADO MAYOR QUE LAS DE ALTURA X BREVE.
- ▣ LA DIVISIÓN EN PÁRRAFO ES ESENCIAL PARA UNA BUENA LECTURA Y ES MEJOR SI VA ACOMPAÑADA DE UNA ENTRADA O SANCRÍA.

3.3.1.1 CALCULO TIPOGRAFICO.

CONSISTE EN CALCULAR LAS LÍNEAS QUE SE PRODUCIRÁN AL ELEGIR UN TIPO CON UN CUERPO Y TAMAÑO DETERMINADOS . ESTE NOS PERMITIRÁ TENER UNA IDEA APROXIMADA DEL ÁREA QUE OCUPARÁ NUESTRO TEXTO.

PARA REALIZAR EL CÁLCULO (SI NO SE CUENTA CON UNA COMPUTADORA) DEBEMOS SEGUIR LOS SIQUIENTES PASOS:

- A) MECANOGRAFIAR EL TEXTO CON BANDERA O JUSTIFICACION IZQUIERDA.

b) TRAZAR UNA LÍNEA VERTICAL QUE PASE ENTRE LA LÍNEA MÁS CORTA Y LA MÁS LARGA DEL LADO DERECHO DE NUESTRA HOJA MECANOGRAFIADA.

c) CONTAR EL NÚMERO DE CARACTERES O LETRAS, INCLUYENDO ESPACIOS EN BLANCO Y SIGNOS DE PUNTUACIÓN DE CUALQUIER LÍNEA COMPRENDIDO EL MARGEN IZQUIERDO Y LA LÍNEA VERTICAL.

d) MULTIPLICAR LOS CARACTERES DE LA LÍNEA POR EL NÚMERO TOTAL DE LÍNEAS.

e) CONTAR LOS CARACTERES SITUADOS A LA DERECHA DE LA LÍNEA VERTICAL.

f) SUMAR EL NÚMERO DE CARACTERES DE LOS PUNTOS d y e, y si hay más de una hoja, SUMAR EL RESULTADO OBTENIDO DE CADA UNA DE ELLAS.

g) DETERMINAR EL NÚMERO DE CARACTERES POR PICA, TOMANDO COMO BASE EL TIPO Y TAMAÑO ELEGIDOS.

h) MULTIPLICAR LOS CARACTERES POR PICA POR LA JUSTIFICACIÓN, LO QUE NOS DARÁ COMO RESULTADO EL PROMEDIO DE CARACTERES POR LÍNEA.

i) EL NÚMERO TOTAL DE CARACTERES DEL TEXTO SE DIVIDE ENTRE EL PROMEDIO DE CARACTERES POR LÍNEA Y ESTO NOS DARÁ EL RESULTADO TOTAL DE LÍNEAS QUE OCUPARÁ NUESTRO TEXTO.

j) MULTIPLICAR EL TOTAL DE LÍNEAS POR EL TAMAÑO (EN PUNTOS) DEL TIPO MÁS LA INTERLÍNEA, LO QUE NOS DARÁ COMO RESULTADO LA ALTURA DEL TEXTO EN PUNTOS. SI SE DESEA CONVERTIR A PICAS ESTE RESULTADO, SE DIVIDE LA ALTURA ENTRE 12.

ACTUALMENTE, PARA ALGUNAS PERSONAS, ESTE PROCESO PUEDE RESULTAR ALGO COMPLICADO Y TARDADO, YA QUE EL GRAN AVANCE TECNOLÓGICO NOS PERMITE, MEDIANTE EL USO DE LA COMPUTADORA, REALIZAR ESTOS PASOS ATRAVÉS DEL

simple hecho de oprimir unas cuantas teclas o comandos lo que nos ofrece un gran ahorro de tiempo y trabajo.

3.3.2 INFORMACION.

INFORMAR ES LA "ACCIÓN Y EFECTO TANTO DE INFORMAR COMO DE INFORMARSE TENDENTE A REDUCIR O ANULAR LA INCERTIDUMBRE."²⁸ ES EL ACTO DE COMUNICARNOS, ENVIAR UN MENSAJE POR MEDIO DE CUALQUIER FORMA DE COMUNICACIÓN A ALGUIEN O UN DETERMINADO GRUPO DE PERSONAS CON EL OBJETO DE QUE RESPONDA A CIERTAS SITUACIONES O CIRCUNSTANCIAS.

LA INFORMACIÓN, GENERALMENTE, LLEGA DE UNA MANERA CODIFICADA AUDIOVISUAL O GRÁFICAMENTE, LA DE UN FOLLETO DEBE SER CLARA Y CONCISA, LA IDEA(S) DEBE SER EXPRESADA DE TAL FORMA QUE SU SIGNIFICADO PUEDA SER DE FÁCIL INTERPRETACIÓN PARA LA(S) PERSONA(S) QUE RECIBA EL MENSAJE.

EN ESTE PUNTO SE PUEDE ECHAR MANO DE ELEMENTOS GRÁFICOS COMO: DIBUJOS O FOTOGRAFÍAS QUE ADÉMÁS DE APOYAR EL TEXTO AMENICEN LA LECTURA Y RESULTE MÁS ATRACTIVO PARA EL LECTOR.

3.3.3 FORMATO

ES EL TAMAÑO Y LA FORMA DE CUALQUIER IMPRESO. EN EL FOLLETO SE REFIERE A LA ANCHURA, PROFUNDIDAD Y NÚMERO DE HOJAS QUE SE REQUERIRÁN PARA SU DISEÑO. ESTE SE DEBE DETERMINAR DE ACUERDO A LA INFORMACIÓN QUE HAYA DE CONTENER EL FOLLETO Y, POSTERIORMENTE, SU FORMA QUEDARÁ DEFINIDA POR EL TIPO DE DOBLADO QUE SE VAYA A UTILIZAR.

28. Diccionario de la comunicación. Ignacio H. de la Mota.
Editorial: Paraninfo. Madrid 1988. Tomo 2.
Página: 31

Los dobleces pueden ser de 2 formas:

1. Paralelos entre sí.
2. En ángulo recto, cuando el segundo doblez forma un ángulo de 90° con el primero.

Con un solo doblez logramos un folleto de 4 páginas; con un doblez plegado paralelo se da un folleto de 6 páginas. Cuando se hacen una serie de dobleces paralelos, cada uno de ellos en sentido contrario al anterior, conseguimos lo que se denomina un acordeón. Con el doblez en ángulo recto se logran 8 páginas y se conoce como doblado francés. Y combinando el doblez paralelo y en ángulo recto se logran folletos de 12, 16 y 32 páginas.

Para elegir el formato debemos considerar, si el presupuesto es muy reducido, las dimensiones de los pliegos de papel que guardan una escala estándar para evitar el desperdicio de papel; pero si el presupuesto lo permite, este punto puede pasar a un segundo plano. Se debe también examinar el tipo de información que se va a incluir, es decir, la cantidad de texto con que se cuenta y si incluye o no fotografías o ilustraciones.

3.3.4 RETÍCULA

Toda composición debe tener cierto acomodo, orientación y dirección, esto se obtiene por medio de una estructura interna, imaginaria, que constituye la guía para lograr dichos aspectos, a esta se le conoce comúnmente como retícula.

ACTUALMENTE, LA EMPLEAMOS, COMO DISEÑADORES GRÁFICOS PARA REMEDIAR PROBLEMAS VISUALES, YA SEAN BI O TRIDIMENSIONALES, Y COMO AUXILIAR PARA LA ORGANIZACIÓN, ORDENACIÓN Y ACOMODO DEL TEXTO Y LAS FOTOS, ILUSTRACIONES, ETC. EN LIBROS, REVISTAS, FOLLETOS, CATÁLOGOS, PROSPECTOS, PERIÓDICOS, ETC.

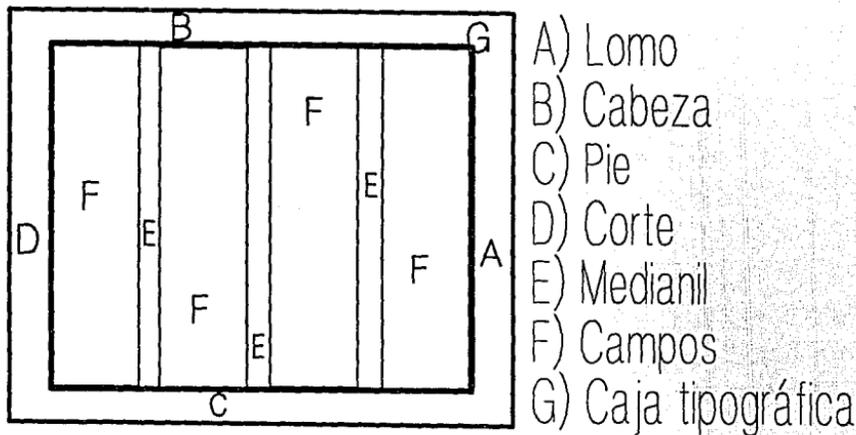
SU EMPLEO "COMO SISTEMA DE ORDENACIÓN, CONSTITUYE LA EXPRESIÓN DE CIERTA ACTITUD MENTAL EN QUE EL DISEÑADOR CONCEBE SU TRABAJO DE FORMA CONSTRUCTIVA."²⁹ ESTO NOS DICE QUE EL DISEÑADOR DEBE FUNDAMENTAR SU TRABAJO CON UN PENSAMIENTO MATEMÁTICO, AL MISMO TIEMPO QUE DEBE ESTAR CLARA, FUNCIONAL Y PRÁCTICAMENTE ESTRUCTURADA LA IDEA DE ELLA, YA QUE NOS SIRVE COMO UN INSTRUMENTO PARA ORGANIZAR Y CONCEBIR VISUALMENTE LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA GRÁFICO, LO QUE REPRESENTA ANTES QUE NADA UNA ÉTICA PROFESIONAL.

LA RETÍCULA TIPOGRÁFICA SE SUBDIVIDE EN CAMPOS O ESPACIOS, ACOMODADOS COMO UNA REJA. SU ALTURA SE DA CON BASE A UN NÚMERO PREDETERMINADO DE LÍNEAS (DE TEXTO) Y EL ANCHO ES IGUAL AL DE LAS COLUMNAS. LOS CAMPOS VAN SEPARADOS UNO DE OTRO PARA QUE EL TEXTO NO SE MEZCLE CON LA IMAGEN DE MANERA QUE NUNCA PIERDA SU LEGIBILIDAD. LA DIAGRAMACIÓN DE UN TEXTO FAVORECE A SU CREDIBILIDAD.

UNA RETÍCULA PROPIAMENTE DISEÑADA NOS PERMITE UNA DISPOSICIÓN:

- a) OBJETIVA.
- b) SISTEMÁTICA Y LÓGICA.
- c) DE LOS TEXTOS E ILUSTRACIONES DE UNA MANERA COMPACTA O SÓLIDA CON SU PROPIO RÍTMO.
- d) DEL MATERIAL VISUAL DE MODO TAL QUE SEA COMPRESIBLE E INTERESANTE.

Ahora bien, si queremos lograr un buen trabajo es importante considerar que aunque la retícula sea muy manejable es útil tratar ciertos puntos con dureza, como estandarizar los márgenes de: Lomo, Cabeza, Pie, Corte, Medianil, Campos, Caja tipográfica.



En la actualidad la computadora, nos ofrece un gran ahorro de tiempo además de un sinúmero de facilidades para crear retículas de diversos tamaños y formatos dentro de los cuales podemos modificar rápida y fácilmente el tamaño de los campos, la medida del medianil, cabezas, etc. y así obtener resultados inmediatamente en pantalla.

3.3.5 IMAGEN.

DENTRO DEL FOLLETO, LA IMAGEN ES UN CONCEPTO QUE COMPLEMENTA O ILUSTR A MÁS EFECTIVAMENTE AL TEXTO, PORQUE PERMITE DISTRAER LA MIRADA DEL LECTOR EN MEDIO DE GRANDES CANTIDADES DE PALABRAS.

DEBEMOS ENTENDER QUE LA IMAGEN NO ES UN SUSTITUTO DE LAS PALABRAS, SI NO POR EL CONTRARIO, ACTUA COMO UN COMPLEMENTO QUE NOS AYUDA A ENRIQUESER NUESTRO TRABAJO. EN EL FOLLETO, IMAGEN Y TEXTO, MANTIENEN UNA RELACIÓN MÁS PRÓXIMA YA QUE LA PRIMERA ES UN COMPLEMENTO DE LA SEGUNDA, RESPECTIVAMENTE, QUE NOS PERMITE AMENIZAR LA LECTURA.

3.3.6 COLOR

"El color es el factor del cuadro que, de manera consciente o inconsciente, ejerce una influencia, sutil en unos casos y extraordinariamente activa en otros, en la impresión del espectador. En el color hay mucho más de lo que el ojo ve pues aquél es el generador más potente de emociones y sensaciones, la potencia oculta que afecta al espíritu, alegrando, entristeciendo, atrayendo o rechazando y el elemento que concreta la impresión de un ambiente, la expresión de un carácter y la síntesis de un símbolo."³⁰

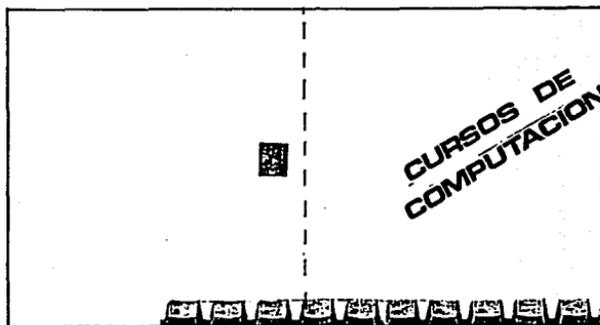
El color "es mucho más que un simple efecto cromático por la acción que ejerce sobre el sentimiento, por la potencia que posee para expresar los más diferentes estados anímicos, por que crea el ambiente sensitivo de los más variados espectáculos del mundo y por que produce desde las más simples hasta las más opuestas sensaciones y reacciones. El color tiene vida en si mismo, es una controlable fuerza psíquica que unifica al

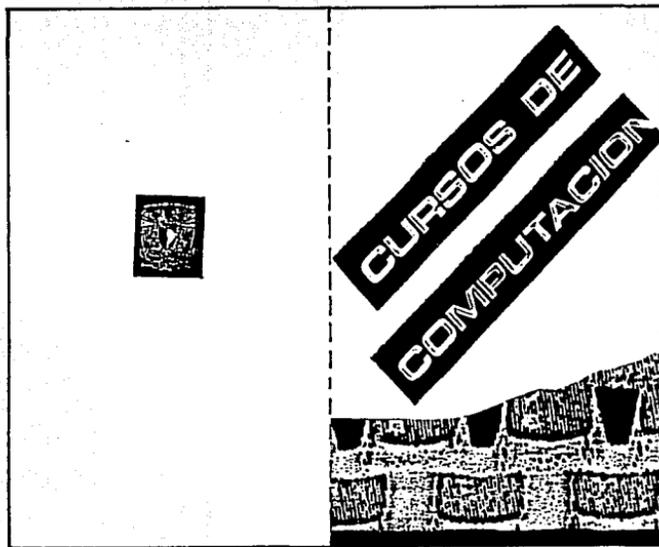
hombre con el gran concierto luminoso y cromático de la naturaleza múltiple y sirve, no solo para animar nuestras vidas y mantener éstas al margen de lo monótono sino también como fundamento de la belleza.³¹ Además produce un impacto expresivo más fuerte que el de la forma, por ello la unión de ambos es necesaria para lograr un mejor resultado.

3.4 PRIMERAS IMAGENES

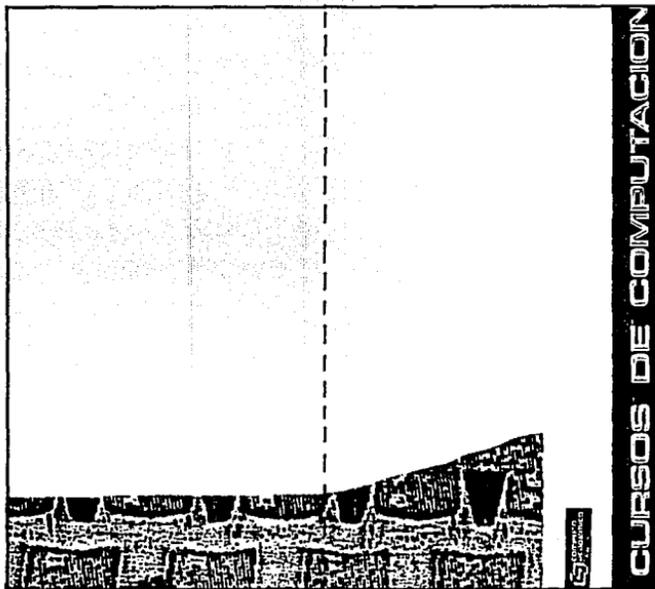
Son bosquejos hechos casi siempre en papel, que sirven principalmente para dar una idea de lo que se está trabajando.

3.4.1 PROPUESTAS PRELIMINARES





3.4.2 ALTERNATIVAS DE SOLUCION

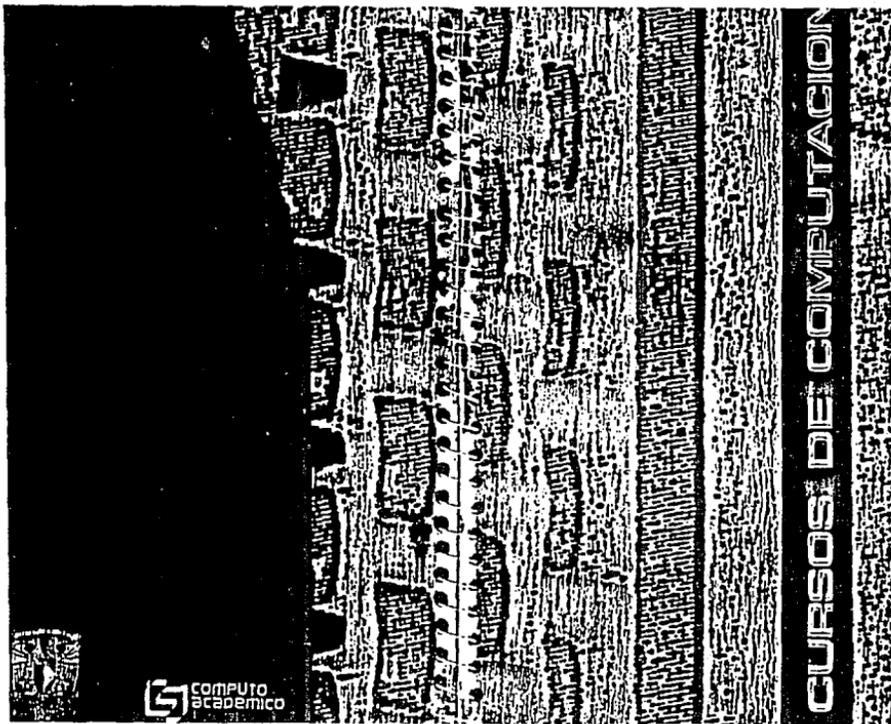




CURSOS DE COMPUTACION



3.4.3 PROPUESTA FINAL



3.5 IMPRESION Y REPRODUCCION.

"Casi toda TAREA producida por el Diseñador o el Director Artístico está relacionada de algún modo con el proceso de reproducción."³²

Al igual que en el cartel, aquí hay que considerar varios puntos para elegir el método más adecuado:

1. El presupuesto.
2. El original. (si lleva fotografía se utiliza un tipo de papel especial)
3. Tiempo de impresión.

Los papeles pueden variar, desde los satinados más baratos hasta el couché más caro, si se tiene un presupuesto accesible, se pueden incluir novedades como el papel kraft, albaneye o calca, y aquí es donde entra en juego la capacidad del diseñador para elegir el tipo y calidad de papel acorde a sus necesidades.

Si el original requiere de utilizar la fotografía a color, debemos considerar que el costo es mucho más elevado por que además de un papel especial, requiere de más tiempo para la selección de color. Los folletos que tienen una gran cantidad de fotografías (ya sean a color o blanco y negro) resultan más fáciles de elaborar mediante el offset.

Hay que considerar que el tiempo con el que se cuente es importante para elegir el tipo de impresión, ya que la serigrafía, que es un método más artesanal, requiere mayor tiempo que la impresión offset.

Los diversos tipos de dobles existentes dan también al impreso un aspecto diferente. El encuadernado del folleto puede ser de dos formas: hojas fijas o sueltas.

32. MANUAL DE TÉCNICAS. Ray Murray.
Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1980.
PÁGINAS: 157

El método de cosido con grapas por el lomo tiene la gran desventaja de que no puede ser abierto hasta quedar plano, pero resulta ser más económico.

El encuadernado con espiral (metálico o plástico), que no es muy utilizado, nos ofrece la posibilidad de abrir el folleto hasta un ángulo de 180° o 360° si se desea, además de poder encuadernar juntos varios tipos de papel en el orden requerido, la desventaja es que su costo resulta mucho más elevado que el de grapas, según el tipo de gusano que se elija.

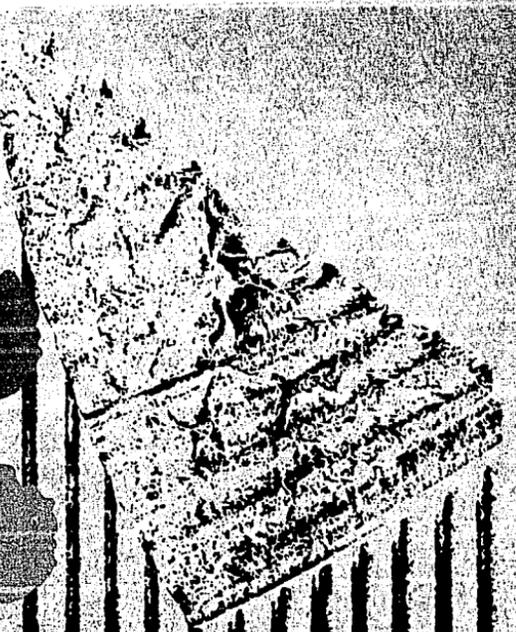
3.6 PRESENTACION FINAL

COMUNICACIONES

Centro Nuevo Área de Extensión en Computo y Telecomunicaciones



CURSOS DE COMPUTACION



PRESENTACION

La Universidad Nacional Autónoma de México, a través de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico, ofrece tanto a universitarios como público en general los servicios de formación, capacitación y actualización en todas las áreas del cómputo, la tecnología informática y las telecomunicaciones.

Estos servicios se proporcionan con la misma calidad y cobertura en las instalaciones del Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones en dos programas académicos que son:

"Programa de Capacitación para el Trabajo", el cual es una propuesta de aprendizaje para el uso de la computadora como herramienta de trabajo e implica además del módulo básico, una área de especialización; las diferentes opciones técnicas le permiten al participante su incorporación al mercado de trabajo, con las habilidades y conocimientos necesarios que el presente y futuro disponen.

"Programa de Capacitación en Cómputo y Tecnología Informática", donde todo profesional podrá obtener la enseñanza de las herramientas de cómputo, para auxiliar así, en su quehacer cotidiano, las labores que desempeña. Los módulos de actualización integran cursos perfectamente estructurados para que en un proceso secuencial y sistemático se generen en el participante los conocimientos y habilidades requeridas en áreas específicas del cómputo e informática.

El Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones, como apoyo para el logro de sus objetivos, cuenta con una infraestructura que consiste en: 10 aulas, una sala de prácticas para alumnos, una sala de diseño asistido por computadora, una aula para educación a distancia; todas éstas totalmente equipadas con computadoras personales, estaciones de trabajo, redes y equipo multiusuarios y todo el equipo que en materia de soporte requiere la enseñanza actual.

De esta manera la Universidad Nacional Autónoma de México reafirma su compromiso de enseñanza, al proporcionar la cultura informática con calidad y profesionalismo que demanda la sociedad.

Capacitación para el trabajo

Módulo básico

El módulo básico brinda al estudiante un panorama general sobre el uso más frecuente de la computación en el mercado de trabajo. Consta de cinco cursos introductorios que versan sobre los siguientes temas:

PRESENTACION

La Dirección General de Servicios de Cómputo Académico de la UNAM, a través de la Dirección de Cómputo para la Docencia ha integrado un programa de enseñanza para el uso de la computadora, dirigido a jóvenes que terminaron sus estudios de secundaria.

El programa tiene como objetivo formar y capacitar en el uso del cómputo y la tecnología informática a los participantes, y generar las habilidades necesarias para usar la computadora como una herramienta de trabajo.

Descripción del programa

Los estudiantes inscritos deberán cursar un módulo básico, y posteriormente elegir, según sus intereses, un área de especialización.

- ▣ Introducción a la Computación y Taller de Redacción con Word5. (30 hrs.)
- ▣ Introducción a las Hojas Electrónicas de Cálculo mediante Lotus 123. (20 hrs.)
- ▣ Introducción a los Manejadores de Bases de Datos. (20 hrs.)
- ▣ Introducción a la Graficación Asistida por Computadora. (20 hrs.)
- ▣ Sistema operativo MS-DOS. (20 hrs.)

Al concluir el módulo básico los estudiantes tendrán elementos de juicio para elegir la línea de estudio acorde a sus intereses. Además, adquirirán conocimientos generales que les serán de utilidad en su desarrollo posterior. (Por ejemplo, aprender a manejar un procesador de textos siempre sirve aún cuando la especialidad elegida sea programación).

En estos cursos se toman aplicaciones prácticas como punto de partida para terminar explicando las cuestiones teóricas. La computación se aprende al resolver problemas de la vida cotidiana y encender la computadora desde las primeras clases. Los conceptos elementales del sistema operativo se estudian durante los primeros cuatro cursos a fin de poder tener un manejo adecuado de las computadoras y de los diskettes, y el estudio teórico de los mismos se deja hasta el quinto curso.



La especialidad está formada por cinco cursos:

Word avanzado. (20 hrs.)

Wordperfect. (20 hrs.)

Artes y Letras. (20 hrs.)

Ventura. (20 hrs.)

Ventura avanzado. (20 hrs.)

Las áreas de especialización son:

1.- SISTEMAS Y TECNICAS PARA EL PROCESO DE EDICION ASISTIDO POR COMPUTADORA.

El trabajo de edición es uno de los que más beneficios ha recibido a partir del desarrollo de la computación. La edición por computadora consiste en efectuar todas aquellas tareas que permiten obtener a partir del material original entregado por los autores, un producto terminado en forma de libro, artículo, etc. listo para su reproducción. El uso de paquetes como Ventura o Artes y Letras permite, entre otras cosas, el acomodo automático del texto, la inserción de gráficas e ilustraciones y la selección de tipografías.



2.- SISTEMAS Y TECNICAS PARA EL DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA.

Anteriormente diseñar un objeto, desde una tuerca hasta un avión era un proceso laborioso que requería muchas horas de dibujo técnico. Los paquetes de diseño asistido por computadora, conocidos como paquetes de CAD, facilitan el proceso, no sólo de dibujo sino también de análisis y fabricación de objetos.

Los paquetes de CAD ofrecen una interfase gráfica para la representación bidimensional y tridimensional de los objetos. Las áreas principales de aplicación están ubicadas en la industria mecánica, la ingeniería civil y la arquitectura. En menor escala se usan en la elaboración de manuales técnicos y en la de sistemas de información geográfica.

Los paquetes AUTOCAD y DESIGNCAD son los de mayor aplicación tanto en ambientes académicos como en el mercado de trabajo.

El paquete MAPINFO se usa en sistemas de información geográfica, que es un área interdisciplinaria de interés para especialistas en temas como Ecología, Cartografía, Planeación, Estadística y Medicina, entre otras. Su estudio profundo requiere del conocimiento de manejadores de bases de datos, ya que permite almacenar información tomando como punto de partida algún elemento gráfico (por ejemplo, a partir de la localización de un estado de la República Mexicana por parte del usuario, se puede consultar información sobre recursos naturales, áreas de interés turístico, etc.).

En el último curso de esta especialidad los alumnos estudiarán algo de Designcad en tres dimensiones y conocerán características generales de uso y aplicación de otros paquetes no estudiados con detalle, como son MAPINFO y MICROSTATION.

Los alumnos inscritos en esta especialidad deberán cursar:

Introducción al dibujo técnico.
(10 hrs.)

Autocad en dos dimensiones.
(20 hrs.)

Autocad en tres dimensiones.
(20 hrs.)

Designcad. (20 hrs.)

Taller de aplicaciones en CAD. (20 hrs.)



3.- METODOS, TECNICAS Y LENGUAJES DE PROGRAMACION.

En muchas tareas humanas hay procedimientos de trabajo que en ocasiones son extensos y tediosos. Estos se pueden facilitar por medio de la automatización, es decir, por medio de un sistema o programa de computación.

El conocimiento de la programación puede abrir las puertas para crear sistemas o paquetes que cubran muy diversas aplicaciones. Sin embargo programar requiere de una metodología y de un lenguaje para aplicarla. Además, todo programador requiere tener un conocimiento general acerca de las características del hardware en el cual se va a programar.

El objetivo que persigue esta especialización es que el alumno, mediante el manejo de técnicas de programación estructurada aplicadas a través de un lenguaje, desarrolle sistemas de cómputo.

Primero el alumno aprenderá programación estructurada, lo cual le dará una visión amplia de los pasos a seguir para resolver un problema mediante las estructuras condicionales, de secuencia y control de flujo. Con esto será capaz de efectuar los algoritmos necesarios. Los lenguajes C o Pascal servirán como herramienta para traducir dichos algoritmos a programas donde verán y verificarán los resultados.

Posteriormente, el alumno conocerá mejor el manejo de estructuras de datos más complejas como son las pilas, colas, listas ligadas y árboles binarios, así como una serie de métodos de ordenamiento. Con estas bases, se continuará con un módulo que permitirá planear mejor la elaboración de sistemas mediante una serie de pasos previos a la programación. Así mismo, se desarrollará un sistema con el cual interactúen diversos paquetes de aplicación con el lenguaje de programación estudiado.

Los cursos que comprende esta especialidad son:

Técnicas de programación con Pascal o C. (30 hrs.)

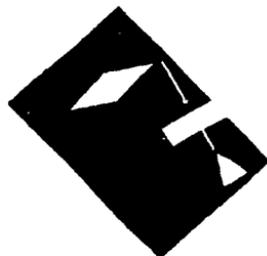
Laboratorio de programación. (20 hrs.)

Hoja de Cálculo. (10 hrs.)

Manejo de un graficador. (10 hrs.)

Combinación de herramientas. (20 hrs.)

Diseño de sistemas. (20 hrs.)



4.- TECNICAS Y HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO Y USO DE BASES DE DATOS.

Actualmente las distintas organizaciones humanas requieren del manejo conveniente de grandes cantidades de datos. Toda empresa precisa conocer y manejar la información necesaria para su planeación, operación y control efectivo de las actividades que realiza para optimizar la toma de decisiones.

Para satisfacer esta necesidad se han desarrollado en las últimas décadas herramientas computarizadas específicas, comúnmente llamadas Sistemas Manejadores de Bases de Datos.

Estos ofrecen grandes ventajas respecto a los métodos tradicionales de archivo. Permiten tener un control centralizado de la información al integrarla dentro de un programa computacional. La información puede ser utilizada por varios usuarios a la vez con distintas aplicaciones y puede ser actualizada sin perder consistencia.

A través de esta especialidad se capacitará al estudiante en el uso de manejadores de Bases de Datos bajo los ambientes UNIX y DOS. Se tomarán como eje de estudio las Bases FOXBASE e INFORMIX, ya que aprendiendo éstas dos el tránsito a otras es sumamente sencillo.

Los cursos que forman esta especialidad son:

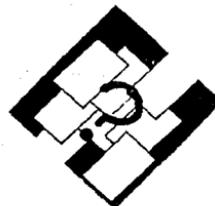
Metodología Entidad-Relación.
(20 hrs.)

Sistema operativo UNIX.
(20 hrs.)

FOXBASE. (20 hrs.)

Informix SQL. (20 hrs.)

Taller de aplicaciones. (20 hrs.)



La gente de negocios utiliza gráficas y diagramas para indicar el avance de una actividad determinada en un cierto periodo. También emplea dibujos para mostrar distribuciones relativas de costos, ventas de bienes o servicios.

Los cursos dentro de esta especialidad son:

Introducción a la graficación. (10 hrs.)

Atlas Graphics. (20 hrs.)

Gempaint. (20 hrs.)

Paint Brush. (20 hrs.)

Story Board avanzado. (20 hrs.)

5.- TECNICAS Y HERRAMIENTAS PARA LA GRAFICACION POR COMPUTADORA.

La graficación es una herramienta importante que nos permite percibir y procesar muchos tipos de datos en forma rápida y eficiente. Se puede definir a la graficación por computadora como el conjunto de métodos que posibilitan la creación, almacenamiento y manejo de modelos de objetos y su trazo por medio de una computadora y equipo periférico.

Los investigadores de muchas áreas se auxilian de gráficas por computadora como una herramienta importante en el estudio del comportamiento de sistemas reales. Sistemas biológicos, químicos y físicos se representan gráficamente para obtener una mejor comprensión de su estructura.



DURACION

La duración total del programa es variable, ya que depende del área de especialización elegida y de la demanda con la que se cuenta. En promedio el programa completo, incluyendo módulo básico y una especialización dura 10 meses.

En cada curso los estudiantes deberán asistir a clase dos horas diarias dentro de las fechas marcadas. Los horarios estarán sujetos a la demanda.

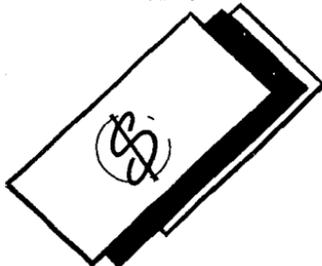
Los alumnos podrán contar con una sala equipada con computadoras para realizar prácticas y tareas.

CUOTAS POR CURSO

Cada uno de los cursos tendrá un costo de \$255,000.00.

PARA INGRESAR A ESTE PROGRAMA
ES REQUISITO INDISPENSABLE
ENTREGAR UNA FOTOCOPIA DEL
CERTIFICADO DE SECUNDARIA

SE ENTREGARA CONSTANCIA CON
CALIFICACION POR CADA CURSO
APROBADO



El módulo básico inicia el 23 de marzo de 1992 de acuerdo con el siguiente calendario:

Curso	Inscripciones	Duración
Introducción a la Computación y Word5	16 a 20 de marzo	23 de marzo a 10 de abril
Introducción a Lotus 123	22 a 25 de abril	27 de abril a 8 de mayo
Introducción a Bases de Datos	13 a 15 de mayo	18 a 22 de mayo
Introducción a Story Board	27 a 29 de mayo	1 a 12 de junio
MS-DOS	17 a 19 de junio	22 junio a 3 de julio



[The text in this section is extremely faint and illegible due to low contrast and scan quality.]



Capacitación en cómputo y tecnología informática

PRIMER SEMESTRE DE 1992
CENTRO NUEVO LEÓN DE EXTENSION EN
COMPUTO Y TELECOMUNICACIONES

DGSCA-UNAM

El acelerado desarrollo tecnológico que en nuestros días se ha venido dando, ha hecho indispensable el uso de herramientas de cómputo en la mayoría de las actividades que el hombre realiza, tanto, que muchas de ellas no podrían realizarse sin ayuda de las computadoras.

Esto hace que el profesional de cualquier rama del conocimiento deba incorporar a su quehacer cotidiano, el uso de las herramientas de cómputo como auxiliares en el desempeño de sus labores.

La Dirección General de Servicios de Cómputo Académico de la Universidad Nacional Autónoma de México, tiene como uno de sus principales objetivos, colaborar en la formación de recursos humanos en el

área de cómputo. Para cumplir con este propósito la Dirección de Cómputo para la Docencia a través del Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones invita a la comunidad universitaria y público en general, a participar en los cursos extracurriculares de complemento profesional que forman parte del PROGRAMA DE CAPACITACION EN COMPUTO Y TECNOLOGIA INFORMATICA que para el primer semestre de este año ha organizado.

Este programa tiene como objetivo proporcionar a los interesados, la formación que les permita hacer uso de la computadora como una herramienta de apoyo en sus actividades profesionales.

Este folleto tiene información de cada uno de los cursos, así como de los procedimientos, fechas, horarios y requisitos necesarios para la elección de los distintos cursos programados para el primer semestre de 1992. La información que se presenta es breve, pero intenta ser aclaratoria.

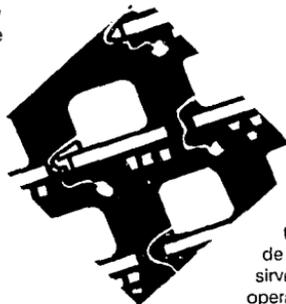
DESCRIPCION DE CURSOS

INTRODUCCION A LA COMPUTACION

Este curso está dirigido a todas las personas que deseen adquirir una visión actual de la computación: su desarrollo, sus alcances y perspectivas. Resulta especialmente útil para estudiantes y profesionistas de todas las áreas que desean hacer de la computación un complemento a sus actividades. Introducción a la computación también es un inicio al estudio de este campo para después abordar sólidamente, cualquiera de los variados temas que lo integran.

Objetivo

El alumno obtendrá un panorama general y actual de la computación, así como los conocimientos básicos que le permitan decidir los cursos que ha de seguir para continuar su capacitación en cómputo según sus intereses particulares.



Requisitos académicos

- ▣ Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en computo

- ▣ Ninguno.

EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS

Un sistema operativo es un conjunto de programas, diseñado para permitir y facilitar el uso de todos los recursos disponibles de una computadora. Así mismo, sirve para coordinar como son las operaciones de entrada y salida de datos mediante los equipos periféricos, acceso a bibliotecas de programas, archivos, etcétera, es también el mediador en la comunicación del usuario y la computadora.

Objetivo

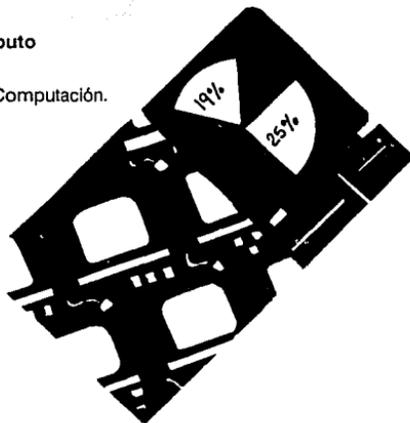
El alumno aplicará los comandos o instrucciones del MS-DOS para la creación, uso de archivos en disco, control de las diferentes tareas y funciones de este tipo de Sistema.

Requisitos académicos

- ▣ Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en cómputo

- ▣ Curso de Introducción a la Computación.



PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD

Word es un procesador de textos de la compañía Microsoft. Fue diseñado para máquinas de tipo PC compatible con un mínimo de 256 KB de memoria. Este paquete permite editar todo tipo de documentos: memoranda, cartas, etcétera, a la vez que facilita la edición simultánea de más de un documento.

Además con Word es posible páginar, escribir pies de página, manejar bloques; asimismo, es posible subrayar, tachar o escribir en cursiva una palabra o frase; insertar gráficas y realizar operaciones matemáticas básicas.

Objetivo

El alumno elaborará diferentes documentos utilizando las herramientas vistas en el curso.

Requisitos académicos

- ▣ Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en cómputo

- ▣ Curso de Introducción a la Computación.
- ▣ Curso de Sistema Operativo MS-DOS.

PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORDPERFECT

El procesador de palabra WordPerfect puede ser utilizado para producir gran variedad de documentos como cartas, trabajos escolares, memoranda, tesis, etcétera. Además, permite realizar reemplazos, correcciones, utilizar pies de página, manejar bloques, editar dos archivos simultáneamente y utilizar gráficos, entre otras cosas. Su versatilidad permite la edición de documentos en forma sencilla, mediante computadoras de tipo IBM-PC o compatibles.

Objetivo

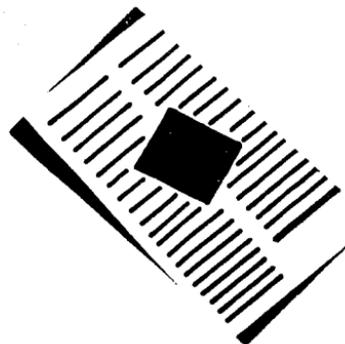
El alumno aplicará los comandos básicos de WordPerfect para la elaboración de documentos con distintas presentaciones.

Requisitos académicos

- ▣ Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en cómputo

- ▣ Curso de Introducción a la Computación.
- ▣ Curso de Sistema Operativo MS-DOS.



LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO LOTUS

123

LOTUS 123 es un paquete para microcomputadoras formado por tres módulos: la hoja electrónica de cálculo, manejador de bases de datos y módulo de graficación, todos bajo el mismo formato de línea-columna. La Hoja Electrónica de Cálculo incluye más de 40 funciones con las que se pueden realizar cálculos financieros, estadísticos, lógicos y matemáticos. Es posible clasificar los datos de una Hoja Electrónica de Cálculo en orden alfabético o numérico y en sentido ascendente o descendente.

Objetivo

El alumno se familiarizará con el manejo de una Hoja Electrónica de Cálculo, conocerá las diferentes opciones de los menús que despliega LOTUS y podrá utilizar los comandos básicos de la hoja de trabajo, base de datos y graficador.

Requisitos académicos

- ▣ Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en cómputo

- ▣ Curso de Introducción a la Computación.
- ▣ Curso de Sistema Operativo MS-DOS.

LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO QUATTRO

Quattro es una Hoja Electrónica de Cálculo de formato matricial. En su fabricación se pretendió fuera más rápida que las que se encontraban en el mercado en ese momento, pero esto se logró sólo para algunos procesos. Quattro maneja una hoja de 256 columnas y 8192 renglones, el ancho máximo que soporta por columna es de 240 caracteres y el tamaño que puede alcanzarla hoja depende de la capacidad de memoria del equipo. No requiere proceso de instalación porque se autoinstala al copiarse.

Objetivo

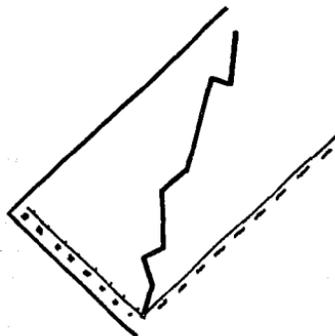
El alumno manejará los comandos de Quattro para crear una hoja de cálculo que pueda ser utilizada en diferentes aplicaciones, además obtendrá reportes y elaborará gráficas.

Requisitos académicos

- ▣ Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en cómputo

- ▣ Curso de Introducción a la Computación.
- ▣ Curso de Sistema Operativo MS-DOS.



INTRODUCCION A LAS BASES DE DATOS

Los Sistemas de Bases de Datos se han convertido en una parte importante de los sistemas de cómputo, por lo que es esencial incluirlos en la enseñanza de las ciencias de la computación. El curso de Introducción a las Bases de Datos ofrece los conceptos fundamentales de esos sistemas en forma clara y concisa.

Objetivo

El alumno identificará los conceptos básicos de las Bases de Datos, algunos de sus manejadores y los diferentes modelos existentes (Jerárquico, Red y Relacional), así como los fundamentos de Bases de Datos distribuidas.

Requisitos académicos

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en cómputo

- Curso de Introducción a la Computación.
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS.
- Técnicas avanzadas con WORD.

USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS DBASE III PLUS

DBASE es un sistema Manejador de Bases de Datos que ofrece múltiples facilidades para desarrollar una gran diversidad de aplicaciones. El paquete puede utilizarse con comandos en línea de respuesta inmediata sin necesidad de desarrollar programas.

DBASE III Plus ofrece considerables ventajas que permiten al usuario realizar las siguientes tareas: manejar grandes volúmenes de datos, consultar y actualizar los datos en archivos, mostrar datos que cumplan con cierta condición y crear informes de una manera fácil y rápida.

Objetivo

El alumno aplicará los comandos de DBASE III para procesar la información de la Base de Datos, habiendo definido previamente la estructura de los archivos a usar.

Requisitos académicos

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en cómputo

- Curso de Introducción a la Computación.
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS.
- Curso de Introducción a las Bases de datos.



PRESENTACION GRAFICA CON STORYBOARD PLUS

STORY BOARD PLUS es un paquete que permite elaborar presentaciones gráficas, que se pueden mostrar directamente en el monitor de la computadora o bien, en un monitor más grande a través de un proyector: también pueden transferirse a medios como acetatos, papel o videocassette.

STORY tiene dos herramientas ("Picture Maker" y "Picture Taker") para la elaboración de pantallas gráficas y de texto, dichas herramientas presentan facilidades para la creación de dibujos, como por ejemplo, la existencia de funciones para trazar líneas, cuadros, rectángulos, círculos y elipses, así como la existencia de una biblioteca y la posibilidad de incorporar dibujos elaborados en otros paquetes gráficos o por medio de lenguajes de programación.

Objetivo

El alumno manejará los comandos básicos para la presentación de pantallas editadas en Picture Taker o capturadas con Picture Maker.

Requisitos académicos

- ▣ Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en cómputo

- ▣ Curso de Introducción a la Computación.
- ▣ Curso del Sistema Operativo MS-DOS.



Conocimientos previos en cómputo

- ▣ Curso de Introducción a la Computación.
- ▣ Curso del Sistema Operativo MS-DOS.

VIRUS EN COMPUTADORAS

El virus en computadoras se ha propagado en muchos países del mundo, México es uno de ellos. Estos virus afectan en algunos casos la información que se encuentra en los dispositivos de almacenamiento ocasionando pérdidas de incalculable valor.

Objetivo

El alumno identificará las características y consecuencias de un virus en una computadora, así como los elementos indispensables para la creación de un antídoto contra ese virus.

Requisitos académicos

- ▣ Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.



HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA EL APROVECHAMIENTO DE LOS RECURSOS DE EQUIPOS PC Y COMPATIBLES

El avance tecnológico en el campo de la microcomputación, hace que el usuario de las computadoras personales PC o compatibles, se vea en la necesidad de aprender más acerca del funcionamiento de las mismas. De lo anterior, se desprende que se desarrollen programas de aplicación específica para el uso óptimo de las microcomputadoras, algunas de ellas son para el manejo de información, otras son para detección de fallas en hardware y otras para corrección de dichas fallas, por mencionar algunas de ellas.

Objetivo

El alumno identificará las diferentes herramientas de software que existen para depurar información y detectar fallas en hardware para equipos PC y compatibles.

Requisitos académicos

- ▣ Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Conocimientos previos en cómputo

- ▣ Curso de Introducción a la Computación.
- ▣ Curso del Sistema Operativo MS-DOS.
- ▣ Curso de algún procesador de palabra.



INFORMACION GENERAL

Los cursos de paquetes de aplicación que así lo requieran se realizan en un aula de microcomputadoras, donde se cuenta con una máquina por cada dos estudiantes.

DURACION DE LOS CURSOS

Los cursos tienen duración de 10 ó 20 horas según se indica en el calendario de actividades y se imparten en sesiones de 2 horas.

ACREDITACION

Para el mejor aprovechamiento de algunos cursos, el alumno debe realizar prácticas con el equipo de cómputo fuera de su horario normal de clases.

La evaluación de los alumnos se hace por medio de exámenes y ejercicios realizados durante el curso y en algunos casos, por la realización de un trabajo final.

En los cursos de lenguajes de programación, el alumno debe presentar un trabajo final, que consiste en la elaboración de un programa específico bajo la asesoría del profesor. Este trabajo se realiza en un período de dos semanas, durante las cuales el alumno cuenta con la supervisión del profesor y tiene acceso a los equipos de cómputo.

EXAMENES DE EVALUACION DE CONOCIMIENTOS PREVIOS EN COMPUTO

Las personas que poseen conocimientos de computación, pueden someterse opcionalmente, a un examen de evaluación de conocimientos previos en cómputo para ingresar a algún curso avanzado sin llevar el curso previo.

Tipos de exámenes

Los exámenes son de varios tipos:

- a) Examen para ingresar al curso del Sistema Operativo MS-DOS.

Este examen evalúa al alumno sobre el contenido del curso de Introducción a la Computación y deberá acreditarse con calificación mínima de 8.5.

b) Examen para ingresar a los cursos de paquetes de aplicación específica (Hojas de cálculo, procesadores de texto, etcétera). Este examen evalúa al alumno sobre el contenido de los cursos de Introducción a la Computación y el Sistema Operativo MS-DOS y deberá acreditarse con calificación mínima de 8.5.

Procedimiento para hacer examen de evaluación de conocimientos previos en cómputo

Las personas que vayan a inscribirse al curso de Introducción a la Computación no presentarán examen previo, solo deberán cubrir los requisitos de inscripción.

1. Para realizar cualquier examen de evaluación es necesario registrarse en la Oficina de Relaciones, de 9:00 a 14:00 o de 17:00 a 19:00 horas, una semana antes del día señalado para el examen en el calendario de cursos incluido en este folleto.

2. El registro tendrá un cupo limitado.

3. El examen tendrá un costo de \$15,000 que deberá ser cubierto en el momento del registro.

4. Los exámenes se llevarán a cabo los días jueves primeros de cada mes a las 10:00 horas, en el aula que sea indicada por la Oficina de Relaciones.

5. La acreditación de este examen no asegura su lugar en el curso siguiente; únicamente le da derecho a inscribirse de acuerdo al procedimiento establecido.

INSCRIPCIÓN

REQUISITOS PARA LOS CURSOS:

1. Académicos

Introducción a la Computación:

- » Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.

Para cualquier otro curso:

- » Estudios mínimos de preparatoria o equivalente.
- » Haber aprobado los cursos antecedentes para cada curso (ver conocimientos previos en cómputo), con calificación de 7.5 como mínimo o bien, el examen de evaluación correspondiente.

2. Documentación

- » Certificado o constancia de estudios que compruebe los requisitos académicos señalados para el curso correspondiente.
- » En el caso de solicitar la inscripción a cursos subsecuentes, deberá presentar la constancia del curso o cursos antecedentes, según se indique en la seriación de cursos (ver Conocimientos previos en Cómputo).
- » Identificación del interesado.
- » En caso de ser estudiante, presentar comprobante de inscripción vigente de la institución donde realiza sus estudios o credencial con resello del año en curso.
- » En caso de ser profesor de otra institución, presentar un documento vigente que lo acredite como tal.

» En caso de ser pasante de la UNAM, presentar constancia de terminación de estudios o constancia de elaboración de tesis de la escuela o facultad a la que pertenezca.

» En caso de ser profesor, investigador o empleado de la UNAM, presentar credencial con resello del año en curso o bien alguna identificación y talón de cheque vigente.

3. Pago

El pago por concepto de inscripción a cursos puede ser realizado por alguna de las tres formas siguientes:

- » Dinero en efectivo
- » Cheques certificados
- » Tarjetas de crédito Banamex y Bancomer

Todas aquellas personas que presenten su recibo de pago y constancia con calificación aprobatoria de algún curso que hayan tomado en esta Dirección General se les hará un 10% de descuento, sobre la cuota que le corresponda, en cualquier otro curso al que se inscriban.

Las cuotas de inscripción son de tres tipos, dependiendo de la procedencia de los solicitantes:

Universitarios:

- » Personas inscritas en la Escuela Nacional Preparatoria, C.C.H., E.N.E.P., escuelas y facultades de la UNAM.

» Personas inscritas en posgrados de la UNAM.

» Trabajadores administrativos de la UNAM.

» Personal académico de la UNAM.

» Pasantes de licenciatura, con un máximo de tres años, de haber cubierto los créditos del plan de estudios correspondiente.

Otras instituciones:

» Personas inscritas en cualquier institución educativa, con estudios mínimos de bachillerato.

» Profesores de cualquier otra institución educativa, con estudios mínimos de bachillerato.

Particulares:

» Todas aquellas personas que no pertenezcan a las categorías mencionadas arriba, con estudios mínimos de bachillerato y que cumplan con los requisitos planteados (ver inciso 1).

PROCEDIMIENTO PARA INSCRIBIRSE A CURSOS

ASPECTOS GENERALES

Los cursos se imparten en las instalaciones del Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones, ubicado en la calle de Nuevo León No. 167, esquina con Mexicali, Col. Condesa.

Para la realización de los cursos se dispone de equipos de cómputo de diversos tamaños, características y proveedores.

Los asuntos relacionados con los cursos como: sugerencias, aclaraciones y observaciones, se atienden en la Oficina de Relaciones, ubicada en las instalaciones de este Centro, de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y de 17:00 a 19:00 horas o a los teléfonos: 553-95-25 y 553-34-35.

Las inscripciones se realizan en la Oficina de Relaciones, de lunes a viernes, de 9:00 a 14:00 y de 17:00 a 19:00 hrs.

Bajo ninguna circunstancia se podrá devolver el monto de la inscripción.

1. Para realizar la inscripción, es necesario cumplir con cada uno de los requerimientos señalados para el curso, así como presentar la documentación correspondiente.

2. No es necesario que se presente el interesado para llevar a cabo la inscripción, podrá realizarla cualquier otra persona siempre y cuando presente la documentación requerida y la identificación de la persona a la que va a inscribir.

3. En los cursos de Introducción a la Técnicas de Programación y Lenguajes los horarios serán publicados una semana antes de la inscripción.

4. Las inscripciones de los cursos se realizarán en diferentes fechas de acuerdo al Calendario de Actividades.

Todos los grupos tienen un cupo limitado.

Las cuotas de inscripción incluyen el derecho a utilizar el equipo de cómputo durante las sesiones de clase. NO incluyen el material (diskettes, apuntes).

Las cuotas de inscripción NO incluyen la adquisición de software utilizado en los cursos.

El Centro Nuevo León se reserva el derecho de cancelar los cursos en el caso de que el total de inscripciones sea menor de 15 alumnos.

El Centro Nuevo León se reserva el derecho de realizar cambios de profesores y horarios con una semana de anticipación a la fecha de inscripción.

Si el alumno requiere utilizar el equipo de cómputo fuera del horario de clases, deberá adquirir un bono para uso de equipo en la Oficina de Relaciones.

Los interesados en tomar algún curso suelto, pueden inscribirse a él, siempre y cuando cumplan con los requisitos previos.

Para mayores informes e inscripciones acudir a la Oficina de Relaciones, ubicada en las instalaciones del Centro Nuevo León, localizado en la Calle de Nuevo León No. 167, esquina con Mexicali, Col. Condesa, C.P. 06100, de lunes a viernes, de 9:00 a 14:00 y 17:00 a 19:00 horas, o bien al teléfono 553-95-25.

CALENDARIO DE CURSOS DEL PRIMER SEMESTRE DE 1991

CURSOS	INSCRIPCIONES	DURACION	HORARIO	CUOTA
Introducción a la Computación	marzo 16 al 20	marzo 23 a abril 6	*	C
Introducción a la Computación	abril 20 al 24	abril 27 a mayo 12	*	C
El Sistema Operativo MS-DOS	abril 24 al 30	mayo 4 al 19	**	D
Introducción a la Computación	mayo 11 al 15	mayo 18 al 29	*	C
El Sistema Operativo MS-DOS	mayo 25 al 29	junio 1 al 12	**	D
Procesamiento de palabra mediante Word	mayo 25 al 29	junio 1 al 12	8-10	D
Introducción a las Bases de Datos	mayo 25 al 29	junio 1 al 5	8-10	A
Introducción a la Computación	mayo 18 al 22	mayo 25 a junio 5	*	C
El Sistema Operativo MS-DOS	junio 1 al 5	junio 8 al 19	**	D
Procesamiento de palabra mediante Wordperfect	junio 1 al 5	junio 8 al 19	12-14	D
Hoja Electrónica de Cálculo Lotus 123	junio 1 al 5	junio 8 al 19	15-17	D

Introducción a la Computación	junio 8 al 12	junio 15 al 26	*	C
El Sistema Operativo MS-DOS	junio 15 al 19	junio 22 a julio 3	**	D
Procesamiento de palabra mediante Word	junio 15 al 19	junio 22 a julio 3	17-19	D
Hoja Electrónica de Cálculo Quattro	junio 15 al 19	junio 22 a julio 3	8-10	D
Comandos del manejador de bases de datos DBASE III PLUS	junio 15 al 19	junio 22 a julio 3	17-19	D
Presentación Gráfica con Storyboard	junio 15 al 19	junio 22 a julio 3	15-17	D
Virus en computadora	junio 15 al 19	junio 22 a julio 3	17-19	D
Herramientas de Software para el aprovechamiento de los recursos de los equipos PC compatibles	junio 15 al 19	junio 22 a julio 3	19-21	D

* Los horarios para estos cursos son:
8-10, 10-12, 12-14, 15-17, 17-19 y 19-21.

** Los horarios para estos cursos son:
8-10, 10-12, 15-17 y 17-19.

CUOTAS DE CURSOS DEL PRIMER SEMESTRE DE 1992

CUOTA	UNIVERSITARIOS	OTRA INSTITUCION	PARTICULARES
A	\$ 110,000	\$ 165,000	\$ 220,000
C	\$ 165,000	\$ 250,000	\$ 330,000
D	\$ 255,000	\$ 380,000	\$ 510,000

INDICE

Capacitación para el trabajo	1
Presentación	1
Módulo básico	1
Sistemas y técnicas para el proceso de edición asistido por computadora	3
Sistemas y técnicas para el diseño asistido por computadora	4
Métodos, técnicas y lenguajes de programación	6
Técnicas y herramientas para el desarrollo y uso de bases de datos	8
Técnicas y herramientas para la graficación por computadora	9
Duración y cuotas	10
Calendario de cursos	11
Capacitación en cómputo y tecnología informática	13
Introducción a la computación	14
El Sistema Operativo MS-DOS	14

Procesamiento de palabra mediante Word	16
Procesamiento de palabra mediante Wordperfect	16
La Hoja Electrónica de Cálculo Lotus 123	18
La Hoja Electrónica de Cálculo Quattro	18
Introducción a las Bases de Datos	20
Uso del manejador de Bases de Datos DBase III Plus	20
Presentación gráfica con Storyboard plus	22
Virus en computadoras	23
Herramientas de software para el aprovechamiento de los recursos de equipos PC y compatibles	24
Información General	25
Calendario de cursos	31
Índice	35



DISEÑO Y EDICION:

Ileana Maritza Castillo Rodríguez.

Hugo Esqueda de Jesus.

CORRECCION DE ESTILO:

Imelda Arcella Gutiérrez de la Torre

4/ JUSTIFICACION DEL CARTEL Y FOLLETO DE LA PROPUESTA 1

4.1 CARTEL

El diseño elegido para la promoción de los cursos de computación fue el que a gusto de los responsables resultó ser el más atractivo y tiene las siguientes características:

1/ Mide 40 x 56 cms. pertenece al tipo informativo cultural por que su función es la de promover una actividad educacional, utilizando una concepción gráfica objetivo-informativa para llamar la atención del público y resultar convincente, es de configuración rectangular vertical.

2/ Como se solicitó que se utilizara cualquier imagen que tuviera relación con una computadora, ya fuera desde el monitor, teclado, ratón, etc., hasta cualquiera de sus partes internas, por tratarse de los cursos de computación, se tomo como imagen un teclado de computadora que mediante la ampliación en fotocopia offset, se llevó al punto de romper con el grano y lograr una imagen bastante agradable y llamativa que resultó completamente diferente al original. Está colocada en posición vertical ocupando la mitad derecha del cartel.

3/ Con el fin de sacarle provecho a la limitante del presupuesto que sólo permitió el uso de dos tintas se rescato el blanco del papel utilizando el negro en la imagen y el fondo para crear así un contraste de valor bastante severo, el verde para la frase principal y los óvalos para resaltar las fechas de

inscripción y duración, las cuotas, notas y el teléfono de información de los cursos para dar un contraste simultáneo no tan severo como el primero; y en el blanco del papel calar el texto.

4/ El texto está justificado en una caja de 29 picas con una profundidad de 115 picas. Con mayúsculas del tipo helvética de 8 puntos. La frase principal está en color verde del lado derecho del cartel en posición vertical colocada sobre la tecla más larga* del teclado, es del tipo Eurostile Bold Extended de 60 puntos.

Este fue talves uno de los puntos en el que hubo que superar más inconvenientes, ya que la cantidad de texto que se pedía incluir en el cartel era demasiado; se sugirió que apareciera sólo lo más importante y necesario para invitar a la comunidad a los cursos, pero como acostumbran incluir grandes cantidades de texto en los carteles, únicamente se logró que se redujera un poco quitando los horarios y nombres de los profesores de cada curso. Aún así se tenía una gran cantidad de información que forzosamente debía aparecer.

5/ Se optó por la impresión offset debido al poco tiempo con el que se contaba para su realización.

6/ Los logotipos de la UNAM y DGSCA aparecen calados en blanco en la parte horizontal inferior, acomodados en la parte inferior de la caja de texto.

Como en el cartel no se autorizó usar más de dos tintas, hubo que utilizar el color del papel para contar con un tercer color dentro del diseño, aun así se lograron crear algunos contrastes, además los colores vivos no fueron aceptados por los organizadores, lo que nos llevo a utilizar el negro y el verde, que ya a la hora de la impresión, el segundo, bajó mucho su intensidad por motivos que realmente desconozco.

El principal problema en el cartel fue la gran cantidad de texto que se debía incluir porque para mi gusto con esto no se cumple con una de las funciones principales de los carteles que es la de actuar a distancia llamando la atención y transmitiendo su mensaje rápida y claramente; punto en el que por la cantidad de texto que se muestra resulta de una lectura difícil y cansada, agravado aún más por el poco espacio con que se contaba para meter una gran cantidad de texto que forzosamente debía aparecer.

La imagen resultó, por sí sola, bastante llamativa, aspecto que considero salva al cartel, por lo que pienso que no era necesario saturarlo de información, pero no fue posible convencer a los responsables de esto.

A continuación quisiera expresar una opinión muy personal acerca del diseño del cartel, sin pretender en ningún momento poner en duda la metodología seguida, sino simplemente para comentar los puntos que para mí son buenos o malos dentro del diseño.

Para mí la imagen elegida es bastante agradable y llamativa, aunque para algunos puede resultar difícil entenderla o saber que es considero que esto provoca en el espectador un interés mayor por desifrarla, además de que se cumplió con la idea original en cuanto a que en el diseño se contemplara nuevas cosas en cuanto a imagen, ya que las utilizadas anteriormente casi siempre tenían una misma línea.

En cuanto a color me gusta el contraste que se logra con los colores utilizados ya que el negro es y será siempre llamativo y elegante, y el verde, que aunque al momento de la impresión bajo demasiado en cuanto a brillo, aun así resalta agradablemente dentro del cartel.

EN LA TIPOGRAFÍA CONSIDERO QUE LA UTILIZADA ES ADECUADA EL DISEÑO POR QUE DEBIDO A SU TIPO ES BASTANTE FUERTE Y ME REMITE A ALGO SOLIDO Y LLAMATIVO, ADEMAS POR LA POSICIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRA LE DA MAYOR SENTIDO AL DISEÑO; EL DETALLE QUE MÁS ME DESAGRADA EN ESTE PUNTO ES LA EXCESIVA CANTIDAD DE TEXTO QUE SE UTILIZA YA QUE AUNQUE LA IMAGEN, LOS COLORES Y EL TÍTULO PRINCIPAL RESULTEN AGRADABLES O CONVINCENTES, ESTA PROVOCA EN LA MAYORÍA FLOJERA POR LEERLO, ADEMAS DE QUE POR SU TAMAÑO CREA A LA VISTA UNA MANCHA BLANCA MOLESTA Y DE DIFÍCIL LECTURA.

EL FORMATO ELEGIDO PIENSO QUE ES AGRADABLE, SOLO QUE POR TANTA INFORMACIÓN TALVES PARA ALGUNOS RESULTE PEQUEÑO PERO EN SI ES MANEJABLE Y ADECUADO.

4.2 FOLLETO

EL FOLLETO REALIZADO CONTIENE INFORMACIÓN ACERCA DE LOS PROCEDIMIENTOS, HORARIOS, FECHAS Y REQUISITOS NECESARIOS PARA LA ELECCIÓN E INSCRIPCIÓN EN LOS CURSOS DE COMPUTACIÓN. FUE EL QUE A GUSTO DE LOS ORGANIZADORES RESULTABA EL ADECUADO PARA PROMOVER LOS PUNTOS ANTERIORES Y TIENE LAS SIGUIENTES CARACTERÍSTICAS:

1/ ES DE FORMATO MEDIA CARTA (21.5 x 14 cms.) DE CONFIGURACIÓN VERTICAL RECTANGULAR PARA APROVECHAR EL PAPEL, Y DARLE A LA IMAGEN UNA POSICIÓN IGUAL A LA DEL CARTEL.

2/ LA INFORMACIÓN SE DISPONE EN 1 COLUMNA DE 27 PICAS, JUSTIFICADA, CON TIPO DE LETRA (Dutch) TIMES DE 10 PUNTOS, CON UNA INTERLÍNEA DE 2 PUNTOS Y UNA PROFUNDIDAD DE 37 PICAS CON UN TOTAL DE 58 PÁGINAS.

Es apoyada por la frase CURSOS de COMPUTACIÓN QUE SE ENCUENTRA EN la PORTADA, colocada igual que EN el CARTEL. Es de tipo Eurostile Bold Extended de 23 puntos.

3/ LA idea del proyecto es presentar en forma clara las características de los cursos así como sus cuotas, fechas, horarios, tiempo de duración y requisitos para su inscripción; pero sin incluir en su interior gráficas, fotos o dibujos.

4/ LA imagen y los colores utilizados fueron los mismo que en el cartel, ÚNICAMENTE con la variante de que la contraportada es el punto en que la imagen se funde con el color negro, siendo aquí donde aparecen los logotipos de la UNAM y la DGSCA.

5/ Se utilizó la impresión offset en papel bond de 36 grms. por ambas caras para el interior, y papel couché paloma de 210 grms. para la portada y contraportada. Se encuadernó con cusano metálico de color blanco debido a que el tiempo disponible para la entrega era muy poco y ya no se pudieron esperar a que les surtieran el de color negro.

EN el interior no se permitió el uso de otro color más que el negro, esto provocó, para mi gusto, que su lectura resultara algo tediosa ya que no existen elementos gráficos que nos den un descanso visual para que el lector pueda distraer por un momento la mirada. Además como se pidió que el texto fuera lo más sencillo posible, sin muchas variaciones en cuanto al tipo, esto provocó que el tipo de letra elegido hiciera la lectura algo pesada por su tamaño y forma pues sus patines dificultan la lectura.

PARA el acomodo de la información la computadora fue una herramienta de trabajo que nos ahorró una gran cantidad de tiempo, aunque también nos limitó un poco en el sentido de que ÚNICAMENTE se contó con 2

familias tipográficas diferentes: Swiss (Helvética) y Dutch (Times), y solo en 6, 8, 10, 12 14, 18 y 24 PUNTOS EN AMBOS CASOS, PARA TRABAJAR.

SE OPTÓ POR LA IMPRESIÓN OFFSET DEBIDO AL POCO TIEMPO CON EL QUE SE CONTABA Y POR QUE EL PRESUPUESTO, DEBIDO AL TIRAJE QUE SE REQUERÍA (1000 EJEMPLARES), ERA EL MÁS ACCESIBLE.

EN UN PRINCIPIO, POR EL COSTO, SE HABÍA OPTADO POR EL ENCUADERNADO DE PEGADO CON GRAPA METÁLICA; PERO COMO EL PRESUPUESTO ERA EL MISMO PARA EL ENCUADERNADO CON ESPIRAL, SE DECIDIÓ UTILIZAR ESTE ÚLTIMO POR RESULTAR MÁS ATRACTIVO Y POR QUE HACE MÁS FÁCIL LA LECTURA Y EL MANEJO DEL FOLLETO.

LA IMAGEN Y EL ENGARROLADO LO HACEN ATRACTIVO Y DE FÁCIL MANEJO, RESPECTIVAMENTE, PERO AUNQUE LA PORTADA SEA LLAMATIVA, SI EN EL INTERIOR SU LECTURA ES DIFÍCIL Y CANSADA NO CUMPLE CON SU FINALIDAD QUE ES LA DE INFORMAR.

POR LO ANTERIORMENTE EXPUESTO CREO IMPORTANTE PROPONER, EN LA SEGUNDA PARTE DEL TRABAJO, UN NUEVO DISEÑO DE AMBOS SOPORTES GRÁFICOS, EN LOS QUE SE ESTABLEZCAN LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA UN DISEÑO QUE CUMPLA CON LAS CARACTERÍSTICAS REQUERIDAS PARA CUMPLIR CON SU FINALIDAD.

AL IGUAL QUE EN EL CARTEL EN LAS SIGUIENTE LINEAS COMENTARE LOS PUNTOS, TANTO BUENOS COMO MALOS DENTRO DEL DISEÑO DEL FOLLETO.

EN CUANTO A LA IMAGEN DE LA PORTADA CREO QUE COMO ES LA MISMA DEL CARTEL NO HAY NECESIDAD DE REPETIR LO MISMO, ASÍ QUE EN ESTE ME ENFOCARE MÁS EN CUANTO AL DISEÑO DEL INTERIOR.

EN EL COLOR COMO SE UTILIZA ÚNICAMENTE EL NEGRO EN EL INTERIOR PROVOCA QUE SE FORMEN PLASTAS DE TEXTO QUE SE VUELVEN DE DIFÍCIL LECTURA.

EN CUANTO A LA TIPOGRAFÍA CREO QUE EL PRINCIPAL PROBLEMA RADICA EN EL TIPO ELEGIDO, YA QUE POR SU MISMA FORMA, CON PATÍN, HACE LA LECTURA ALGO CANSADA Y DIFÍCIL, ADEMÁS EL PUNTAJE UTILIZADO CONTRIBUYE A ACENTUAR UN POCO MÁS ESTE PUNTO.

A LO ANTERIOR CONTRIBUYE, TAMBIÉN, LA RETÍCULA UTILIZADA YA QUE ES UNA SOLA COLUMNA DENTRO DE LA CUAL EL TEXTO SE ACOMODA UNIFORMEMENTE CREANDO PLASTA LARGAS QUE EN MOMENTOS NO RESULTAN NADA LLAMATIVAS, ADEMÁS DE QUE NO EXISTE ALGUN GRÁFICO O FOTO QUE PUEDA DISTRAER LA MIRADA DEL LECTOR. ASÍ QUE EN CUANTO AL INTERIOR REALMENTE PARA MI GUSTO SE PUDIERON LOGRAR COSAS MUCHO MEJORES.

LO QUE ME AGRADA DEL FOLLETO ES SU TAMAÑO, YA QUE RESULTA MANEJABLE Y FÁCIL DE LLEVAR, LO INTERIOR SE VE AUN MÁS AYUDADO POR EL ESPIRAL UTILIZADO, QUE ADEMÁS HACE AL DISEÑO MÁS AGRADABLE. Y LA PORTADA QUE LO HACE ATRACTIVO Y LLAMATIVO.

4.3 BREVE CONCLUSION

COMO SE PUEDE VER TAL VEZ LA IMAGEN DEL CARTEL SEA LO QUE RESCATA EL TRABAJO POR QUE ES ALGO LLAMATIVO Y AGRADABLE, Y AUNQUE SOLO CUENTA CON 2 TINTAS EL CONTRASTE QUE SE LOGRA CON LOS COLORES ES BASTANTE AGRADABLE,

el problema aquí radica en la gran cantidad de información utilizada por que provoca que para muchos resulte poco legible y por lo mismo no le den ganas de leerlo.

En el folleto, sucede lo mismo que en el cartel con los colores, el problema aquí es que en el interior no existe ningún dibujo, gráfica o fotografía que pueda permitir al lector distraer su mirada en medio de tanta información, además como se usa solo una columna sin variaciones en cuanto a tipo de letra, se provoca que su lectura sea todavía más cansada.

Por estas razones, en la segunda parte del trabajo se presenta una alternativa de diseño, para el Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones.

5/ CARTEL PROPUESTA 2

5.1 ETAPA DE PLANEACION

5.1.1 TEMA

Realización del Diseño de Cartel para la inauguración y promoción de los Cursos de Computación del Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico.

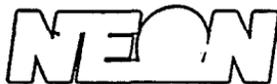
5.1.2 CARACTERISTICAS

La intención es diseñar un cartel que invite a la comunidad en general a introducirse en la tecnología computacional, a través de los Cursos de Computación que ofrece la DGSCA en su nuevo Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones.

5.1.3 MATERIALES

▣ Cartulina Kraft

■ Computadora: Paquete Corel Draw



▣ **TIPOGRAFÍA LETRASET**

▣ **SERIGRAFÍA**

5.1.4 CALENDARIO DE ACTIVIDADES

FECHA	PUNTOS A CUBRIR	CARACTERÍSTICAS
FEBRERO 6	ENTREVISTA CON EL CLIENTE	SE DAN A CONOCER LAS CARACTERÍSTICAS DEL TRABAJO
FEBRERO 7	PRIMERAS IMÁGENES	PLANEACIÓN DEL PROYECTO GRÁFICO
FEBRERO 17	ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN	VARIANTES ICÁNICAS DE LOS PRIMEROS BOCETOS
FEBRERO 24	PROPUESTAS DE COLOR	BOCETOS CON PRUEBAS DE COLOR
MARZO 2	PROPUESTA FINAL	BOCETO FINAL PRESENTADO EN COLOR
MARZO 3	CORRECCIÓN DE ESTILO	REVISIÓN DE ORTOGRAFÍA Y REDACCIÓN
MARZO 9	ORIGINAL MECÁNICO	BOCETO FINAL EN BLANCO Y NEGRO PARA EL IMPRESOR
MARZO 13	REVISIÓN DE ORIGINALES	CHECAR LOS NEGATIVOS PARA LA IMPRESIÓN
MARZO 18	PRUEBAS DE COLOR	CHECAR QUE EL O LOS COLORES SEAN LOS ELEGIDOS
MARZO 24	PRESENTACIÓN FINAL	ENTREGA DEL CARTEL IMPRESO

5.1.5 PRESUPUESTO

DEBO COMENTAR QUE GRACIAS A UN CAMBIO DE PERSONAL EN EL AREA DE DIFUSION DE LA DEPENDENCIA, ACTUALMENTE SE CUENTA CON EL PRESUPUESTO NECESARIO PARA REALIZAR EL TRABAJO SIN MEDICIONES, Y CONSIDERANDO LOS REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO.

5.2 ETAPA DE PROYECTACION

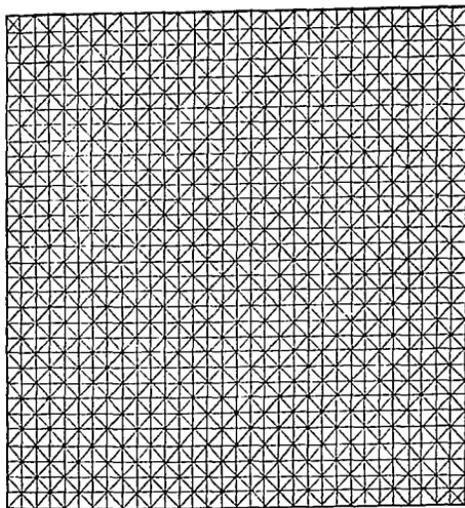
5.2.1 FORMATO

COMO YA SE MENCIONÓ EL FORMATO SE REFIERE A LAS DIMENSIONES DE CUALQUIER IMPRESO. PARA ESTE PROYECTO SE ELIGIÓ EL CUADRANGULAR POR QUE ES EL RECTÁNGULO DINÁMICO DEL QUE SE DERIVAN TODOS LOS DEMAS, CON MEDIDAS DE 50 X 50 CMS. POR SER EL PROPORCIONAL A UN DISKETE, ADEMÁS PORQUE EL CUADRADO ES UNA FIGURA GEOMÉTRICA QUE NOS REPRESENTA FUERZA, EQUILIBRIO Y PUEDE SER DESCOMPUESTO EN CUALQUIER MODULACIÓN PARA CONTROLAR SU EQUILIBRIO Y ARMONIA POR SER EL RECTANGULO RAIZ DE 1 DEL CUAL SE DERIVAN TODOS LOS DEMÁS.

5.2.2 RED

ESTA NOS PERMITE TENER UN BUEN MANEJO, EQUILIBRIO Y ACOMODO DE TODA NUESTRA INFORMACIÓN EL PROCEDIMIENTO DE TRAZAR UNA DIAGONAL Y SU PERPENDICULAR NOS PERMITE DESCOMPONER RECÍPROCAMENTE CUALQUIER FORMATO Y CONTROLAR EL EQUILIBRIO.

En el cuadrado al operar con sus diagonales y las posibles paralelas a sus lados o subdividiendolo en otros cuadrados, podemos obtener distintas descomposiciones geométricas que nos permiten obtener muchos más puntos de referencia para colocar la información. Por esto en el proyecto utilizaremos este tipo de descomposición para tener un mejor manejo en el acomodo de la información. ejemplo:



5.2.3 TIPOGRAFIA

Se utilizó Brush Script de 80 pts. en altas para la frase Cursos de Computación, en altas y bajas el nombre del Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones en 60 puntos, Sayer Script Bold de 30 pts en altas y bajas para resaltar los nombres de las áreas que se abren en el centro, y Helvética de 16 pts. en altas y bajas en bold para resaltar lo de la inauguración y la primera letra de cada párrafo para distinguir uno de otro, y normal para el demás texto, todas ellas fueron usadas para crear un juego en cuanto a tipos y tamaños, que hacen más llamativo el diseño.

Como el proyecto va dirigido a gente de todas las edades, se mezclan los diferentes tipos de letras para llamar la atención de unos y otros, además por que debido a su forma le dan movimiento a los textos y provocan una invitación a la lectura y la amenizan.

5.2.4 IMAGEN

Es bien sabido que la imagen transmite un mensaje instantáneamente, pero también es sabido que como diseñadores gráficos tenemos muchas veces que realizar estas dependiendo de personas ajenas al área lo que puede provocar que la que se elige no sea, tal vez, la mejor opción.

Para este cartel se utilizó, por así solicitarlo los encargados del evento, como imagen una computadora de tal forma que no aparece completa, además de estar geometrizada para no resultar tan obvia, ocupa el margen izquierdo y la zona vertical intermedia de nuestro formato creando un equilibrio con el fondo y color del papel.

Esto queda unificado por medio de la palabra computación que se intercala en la parte inferior de la computadora.

Para complementar la imagen, y hacer todavía más discreta la aparición de la computadora, se añadieron dos formas geométricas irregulares, la más grande en verde y la otra en negro que da la idea de ser como una sombra de la primera, ambas aparece en la zona horizontal inferior de la pantalla de la computadora, como flotando, como algo que va cayendo y en su momento queda inmóvil para mostrarnos las áreas de los cursos con las que se inaugura el centro.

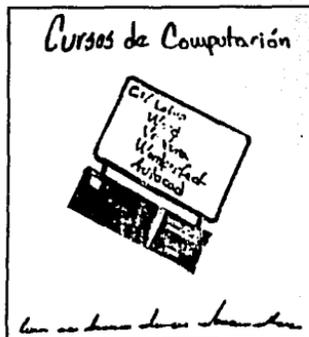
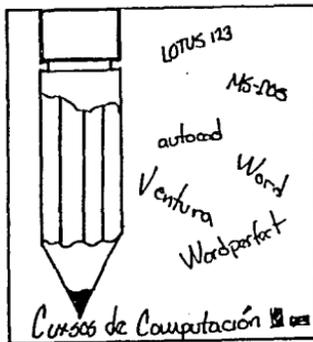
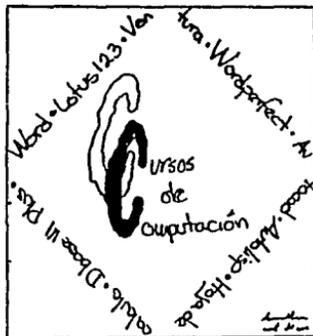
5.2.5 COLOR

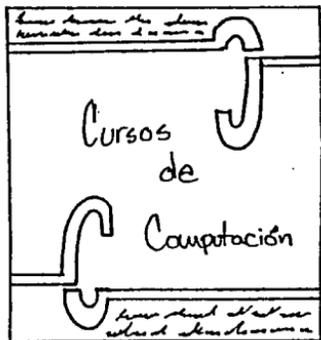
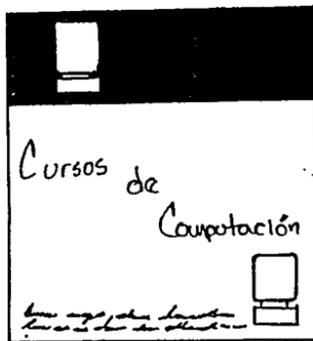
Los colores utilizados son:

- ▣ Blanco = tranquilidad, se usó en la computadora para crear un contraste de extensión con el color del fondo (Cartulina Kraft)
- ▣ Café: usado para el fondo, aprovechando el color de la Cartulina Kraft.
- ▣ Verde = quietud, por ello se usó para la frase principal, los nombres de las áreas con las que se inaugura el centro y la forma geométrica, además crea un contraste cálido-frío.
- ▣ Negro: además de ser un color elegante nos permitió lograr un contraste de valor con la computadora. Se usó para la frase de Centro Nuevo León, el demás texto y los logos de UNAM y DGSCA.

5.3 PRIMERAS IMAGENES

5.3.1 PROPUESTAS PRELIMINARES



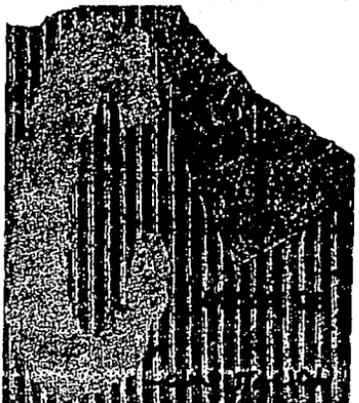




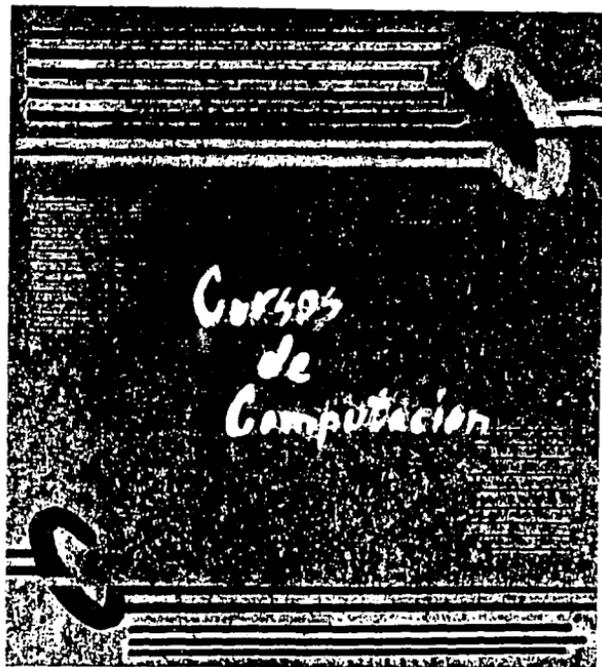
5.3.2 ALTERNATIVAS DE SOLUCION

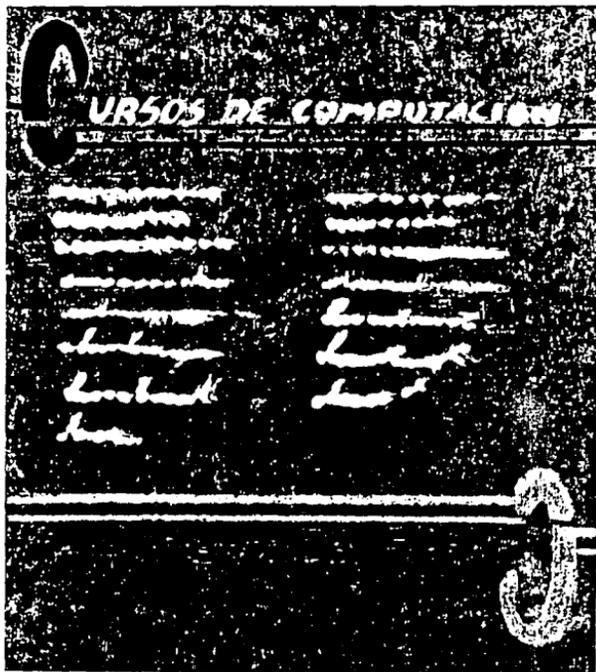


CURSOS DE COMPUTACION

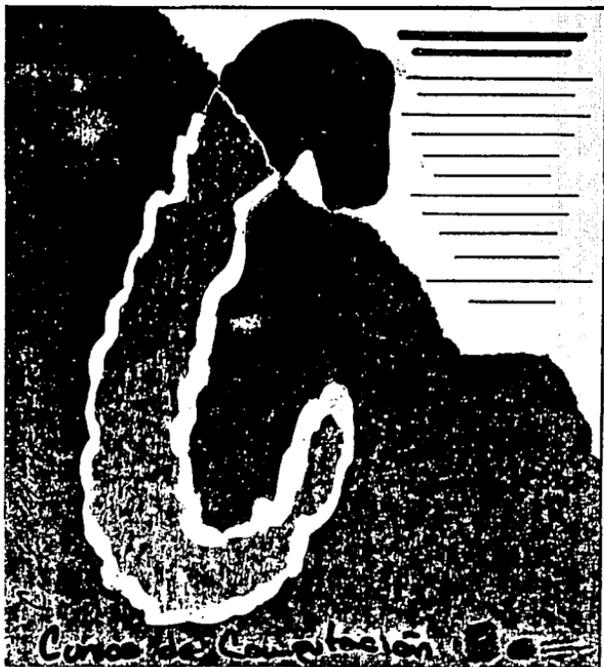




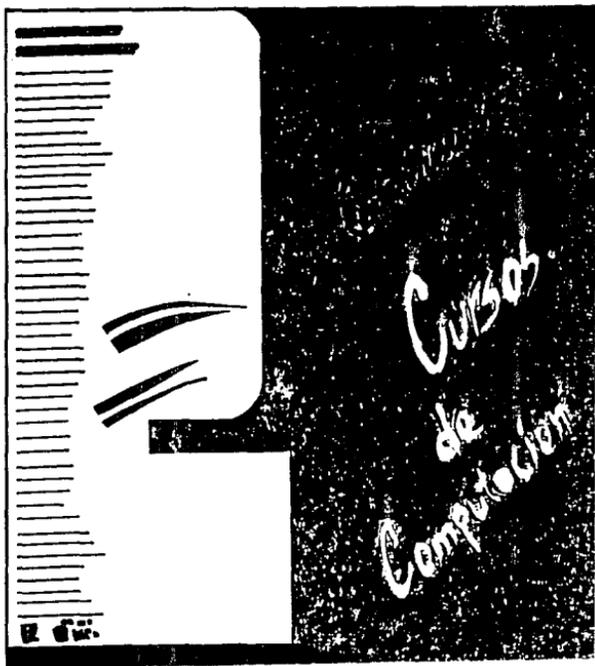


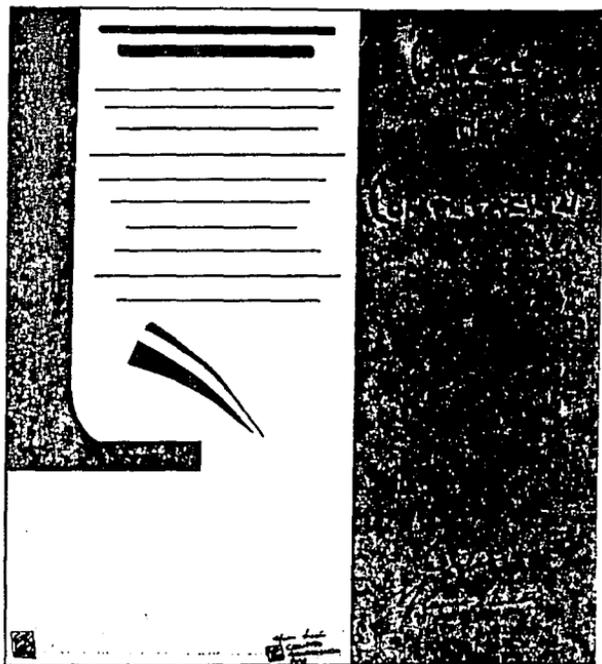


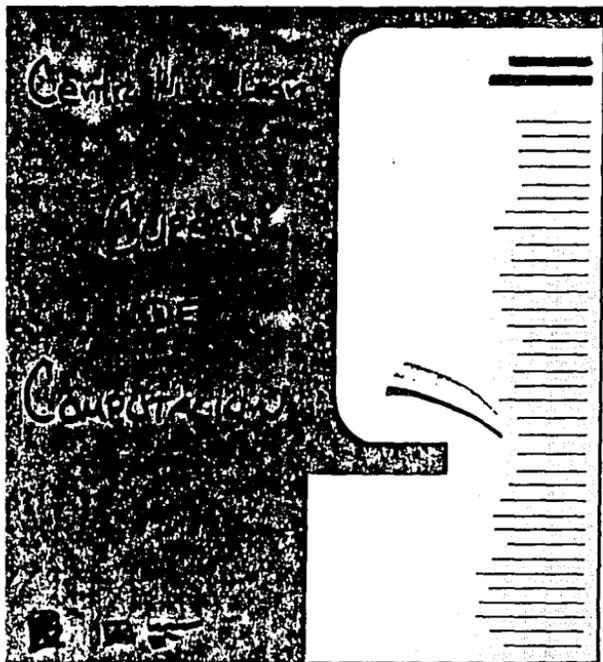




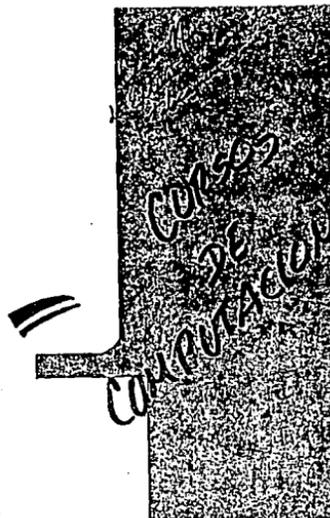








5.3.3 PROPUESTA FINAL



5.4 IMPRESION

PARA PODER LOGRAR UN MEJOR EFECTO, Y COMO EL PRESUPUESTO LO PERMITIÓ, SE ELIGIÓ LA SERIGRAFÍA, EN PRIMER LUGAR POR EL TIPO DE PAPEL ELEGIDO, CARTULINA KRAFT COMO ALGO DIFERENTE, LLAMATIVO E INNOVADOR, PERO QUE POR SU GROSOR NO PUEDE SER TRABAJADO EN OFFSET; Y EN PARTICULAR PORQUE SE QUERÍA EL EFECTO DE LAS TINTAS MATE Y BRILLANTES QUE NOS OFRECE LA SERIGRAFÍA, ADÉMÁS DE QUE EL TIRAJE ES ÚNICAMENTE DE 200 EJEMPLARES QUE SON MUCHO MÁS FÁCILES DE TRABAJAR CON ESTE MÉTODO.

5.5 PRESENTACION FINAL

DEBIDO A QUE EN EL CARTEL FINAL EL PAPEL ES ALGO GRUESO Y AL DOBLARLO OCUPABA DEMASIADO ESPACIO EN EL TRABAJO SE OPTÓ POR INCLUIR UNA REDUCCIÓN A COLOR DEL TRABAJO.

El Centro Nuevo León de Extensión en
Cómputo y Telecomunicaciones inaugura
sus instalaciones ofreciendo cursos de
capacitación para universitarios y público
en general.

La UNAM desde hace cerca de 35 años ha sido
promotora de la enseñanza de la computación. En la
actualidad, la DGSCA en Ciudad Universitaria ofrece
más de 100 diferentes temáticas en cursos, que van
desde los introductorios hasta el uso de las
supercomputadoras, sin descuidar áreas tan
importantes como las telecomunicaciones y las
redes de cómputo.

Capacitación para el trabajo

Programa de enseñanza para el uso de la
computadora, dirigido a jóvenes que finalizaron la
educación secundaria. Comprende módulo básico y
áreas de especialización.

Capacitación en cómputo y tecnología informática

Diversos y variados cursos extracurriculares de
complemento profesional que proporcionan la
formación necesaria para utilizar la computadora
como herramienta de apoyo a las actividades
profesionales.

Para mayores informes comunicarse a la
Oficina de Información y Relaciones, a los
teléfonos 553-34-35 y 553-85-25.



COMPUTO
TELECOMUNICACIONES

Centro Nuevo León
de Extensión en Cómputo
& Telecomunicaciones

CURSOS
DE
COMPUTACION

6/ FOLLETO PROPUESTA 2

6.1 ETAPA DE PLANEACION

6.1.1 TEMA

Realización del diseño del Folleto para informar sobre las características, objetivos, cuotas y horarios, de los programas de trabajo con los que se inaugura el Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones de la DGSCA.

6.1.2 CARACTERISTICAS

La DGSCA en su afán de promover la tecnología computacional y con la idea de que este servicio pueda llegar más fácilmente a todo el público, inaugura el Centro Nuevo León de extensión en Cómputo y Telecomunicaciones. Este edificio se ubica en las calles de Nuevo León y Mexicali en la colonia Condesa y se inaugura con 2 programas específicos diferentes a los que operan en la DGSCA y cursos.

Por ello la idea es que de la manera más amena, llamativa y sencilla se presente al público un folleto en el que se le informe de los objetivos, características, requisitos, cuotas y horarios de los diferentes cursos que

COMPRENEN EL PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN CÓMPUTO Y TECNOLOGÍA INFORMÁTICA Y EL DE CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO.

ADEMÁS EN EL INTERIOR SE PUEDE HACER USO DE MÁS DE UNA TINTA Y DIBUJOS O GRÁFICAS QUE AMENICEN LA LECTURA E ILUSTREN UN POCO MÁS LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS CURSOS.

6.1.3 MATERIALES

- ▣ CARTULINA KRAFT
- ▣ TIPOGRAFÍA LETRASET
- ▣ COMPUTADORA, PAQUETES: COREL DRAW, VENTURA, ARTES Y LETRAS Y WORD5
- ▣ COPIADORA OFFSET
- ▣ CARTÓN CORRUGADO
- ▣ ESPIRAL WIRE-O
- ▣ PAPEL COUCHÉ PALOMA
- ▣ SERIGRAFÍA
- ▣ IMPRESIÓN OFFSET



6.1.4 CALENDARIO DE ACTIVIDADES

FECHA	PUNTOS A CUBRIR
FEBRERO 12	ENTREVISTA CON EL CLIENTE
FEBRERO 13	PRIMERAS IMÁGENES
FEBRERO 21	ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN
MARZO 6	PROPUESTAS DE COLOR
MARZO 12	PROPUESTA FINAL
MARZO 13	CORRECCIÓN DE ESTILO
MARZO 20	ORIGINAL MECÁNICO
MARZO 25	REVISIÓN DE ORIGINALES
MARZO 30	PRUEBAS DE COLOR
Abril 9	PRESENTACIÓN FINAL

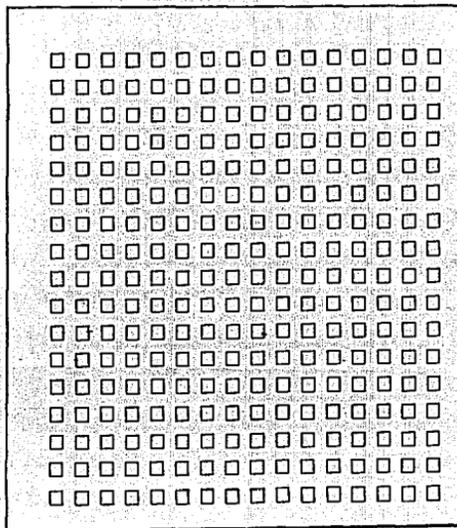
6.1.5 PRESUPUESTO

PARA ESTE PROYECTO SE DIO TODO EL APOYO POSIBLE Y NO EXISTIÓ NINGÚN OBSTÁCULO NI LIMITACIÓN PARA SU REALIZACIÓN.

6.2 ETAPA DE PROYECCION

6.2.1 RETICULA

Reticula base reducida al 50%



6.2.2 FORMATO

Al igual que en el cartel se eligió un formato cuadrado, por ser de más fácil manejo y representativo de un disket, con medidas de 19 x 19 cms, por que en el podemos manejar y controlar más fácilmente toda nuestra información.

6.2.3 TIPOGRAFIA

PARA EL INTERIOR SE UTILIZÓ HELVETICA DE 10 PIS PARA LOS OBJETIVOS, REQUISITOS Y NOMBRES DE LOS CURSOS EN ALTAS Y BOLD PARA DIFERENCIARLAS Y RESALTARLAS, EL RESTO DEL TEXTO EN ALTAS Y BAJAS NORMAL, PARA HACER MÁS FÁCIL SU LECTURA, CON UNA INTERLÍNEA DE 4 PIS.

LOS TÍTULOS PRINCIPALES, COMO SON LOS NOMBRES DE LAS DOS ÁREAS, APARECEN EN SAYER SCRIPT BOLD DE 12 PIS. EN ALTAS Y BAJAS PARA SOBRESALIR .

PARA LA PORTADA SE UTILIZÓ SAYER SCRIPT BOLD DE 18 PIS. EN ALTAS, PARA DIFERENCIAR EL TEXTO DEL USADO EN EL INTERIOR Y RESALTARLO DE LAS DOS C DE LAS PALABRAS CURSOS Y COMPUTACIÓN.

6.2.4 IMAGEN

PARA LA PORTADA SE UTILIZÓ LA IMAGEN DE UNA CAMISA SOBREPUESTA EN EL PAPEL DOBLADA POR EL LADO DEL MARGEN DERECHO Y CORTADA POR EL LADO DEL MARGEN IZQUIERDO, ESTOS CORTES FUERÓN HECHOS A MANO EN CARTÓN CORRUGADO Y POR MEDIO DE LA FOTOCOPIADORA OFFSET SE LOGRÓ UN EFECTO BASTANTE AGRADABLE, SE HIZO ASÍ PORQUE LA CAMISA NOS REMITE A ALGO QUE ESTÁ ENCIMA PERO QUE PERTENECE A LA MISMA IMAGEN, HECHO QUE RESULTA APROPIADO POR QUE EL CENTRO NUEVO LEÓN PERTENECE A LA DGSCA PERO NO SE ENCUENTRA EN CIUDAD UNIVERSITARIA Y ES COMO UN NUEVO CENTRO DE CÓMPUTO APOYADO Y PERTENECIENTE A LA UNAM.

LA IMAGEN SE REFUERZA ADEMÁS CON DOS C QUE SE ENTRELAZAN UNA CON LA OTRA, LAS DOS C SON LAS LETRAS INICIALES DE LAS PALABRAS CURSOS Y COMPUTACIÓN.

Todo se complementa y resalta aún más con la combinación de colores elegidos y el color del papel utilizado como fondo.

Los interiores se encuentran en papel couché paloma con el texto en negro y una pleca del ancho de la altura del número de la hoja, todo el texto se encuentra reforzado y amenizado con imágenes geométricas, realizadas en aro-masa que representan algunos de los aspectos de cada área de especialización de los cursos de Capacitación en el Trabajo y de los cursos que integran el Programa de Especialización en Cómputo y Tecnología Informática.

Además la línea que aparece en un color en las hojas derechas y otro en las izquierdas le da un toque de brillo y distracción.

6.2.5 COLOR

Los colores elegidos fueron los siguientes:

- ▣ Café: aprovechando el color del papel como fondo.
- ▣ Negro: para la camisa y así crear un contraste no muy fuerte de extensión con el café del papel.
- ▣ Verde: para una de las C y una parte de la frase principal
- ▣ Fucsia: para la otra C y la siguiente parte de la frase, creando un contraste bastante intenso, de tipo simultáneo que provoca que un color intensifique al otro y se hagan más llamativos.

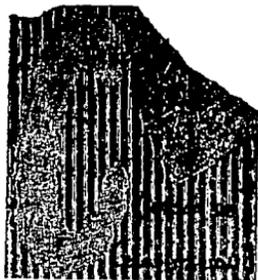
La pleca del interior que aparece en verde en las páginas nones, y fucsia en las pares, crea un contraste bastante intenso con la tipografía y el fondo.

6.3 PRIMERAS IMAGENES

6.3.1 PROPUESTA PRELIMINARES



CURSOS DE COMPUTACION





Curso de Computación.

6.3.2 ALTERNATIVAS DE SOLUCION







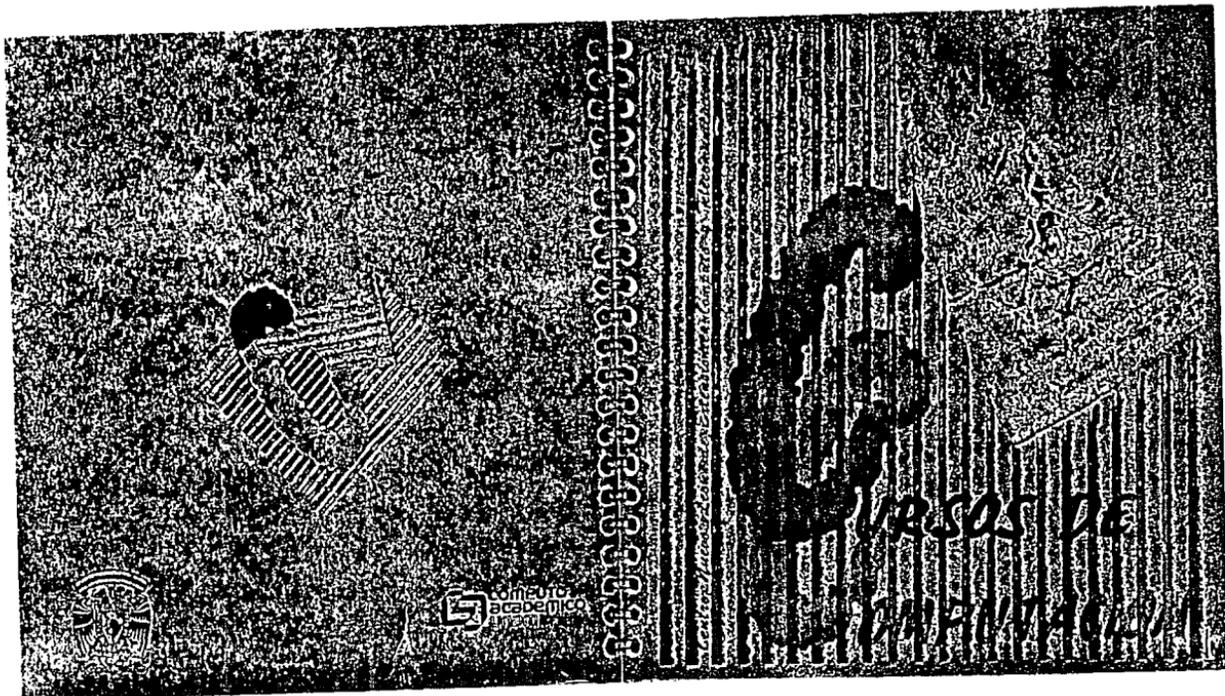




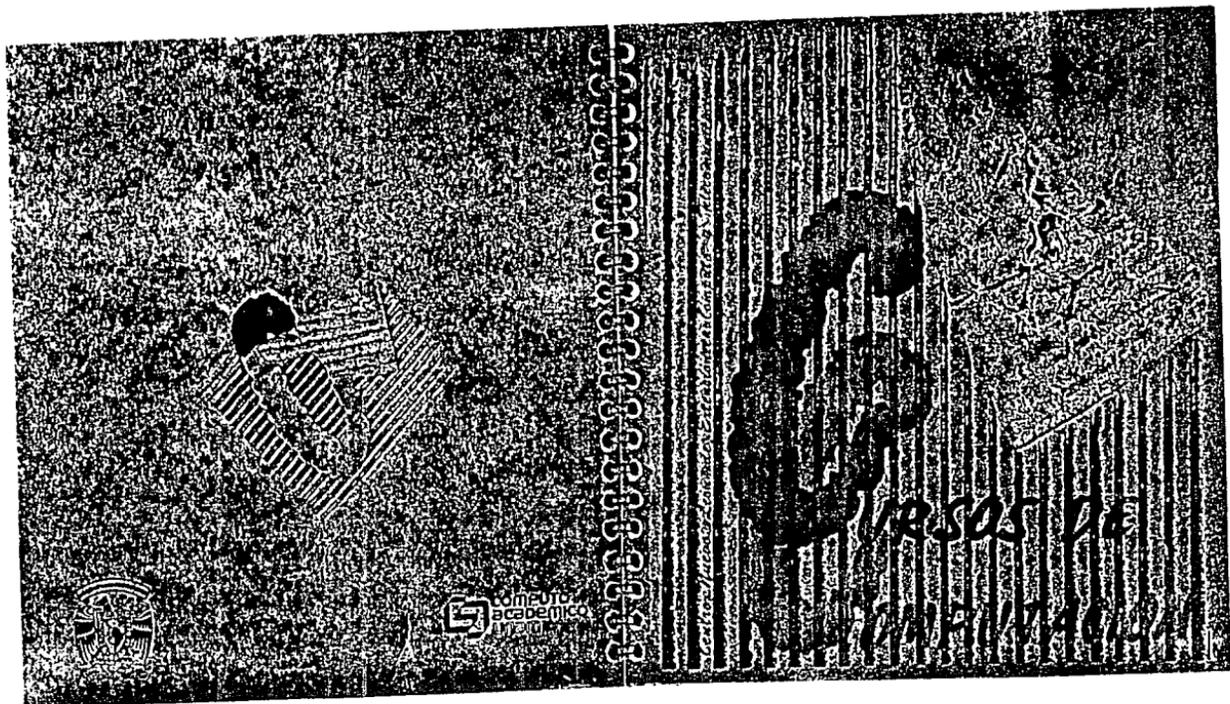




6.3.3 PROPUESTA FINAL



6.3.3 PROPUESTA FINAL



6.4 IMPRESION

PARA LOGRAR EL EFECTO DESEADO CON LA CAMISA, UTILIZAR LA CARTULINA KRAFT COMO PAPEL DE PORTADA, PODER JUGAR CON LOS TONOS MATE Y BRILLANTES DE LAS TINTAS Y DAR MÁS REALCE A LA IMAGEN, SE ELIJIÓ LA SERIGRAFÍA PARA LA PORTADA Y CONTRAPORTADA; Y PARA LOS INTERIORES, EN LOS QUE SE UTILISÓ PAPEL COUCHÉ PALOMA Y NO HAY JUEGO DE TINTAS BRILLANTES Y MATES PORQUE PODRÍAN DIFICULTAR LA LECTURA, SE ELIJIÓ EL OFFSET POR SER UN PROSES O MUCHO MÁS RÁPIDO Y ECONÓMICO.

PARA DARLE UN MANEJO MÁS COMODO Y UN ACABADO TODAVÍA MÁS AGRADABLE SE ELIJIÓ EL ENCUADERNADO CON SPIRAL WIRE-O, SOBRE TODO POR SUS COLORES Y EL POCO USO COMERCIAL QUE SE LE HABÍA DADO.

6.5 PRESENTACION FINAL



CURSOS DE COMPUTACION

DISEN. CAS. I. C. + ESQUEDA

SECRETARIA GENERAL
DIRECCION GENERAL DE SERVICIOS DE COMPUTO
ACADEMICO
DIRECCION DE COMPUTO PARA LA DOCENCIA

La Dirección General de Servicios de Cómputo Académico tiene como uno de sus objetivos principales, colaborar en la formación de recursos humanos en el área de cómputo. Para cumplir con este propósito, la Dirección de Cómputo para la Docencia ofrece cursos extracurriculares de complemento profesional.

Actualmente se cuenta aproximadamente con 112 cursos que ofrecen diferentes niveles de capacitación en cómputo que van desde el curso de Introducción a la Computación, hasta los cursos sobre la utilización de paquetes de uso específico, además de los temáticos que permiten estudiar de manera más profunda esta disciplina.

Este folleto contiene información de cada uno de los cursos, así como los procedimientos, fechas, horarios y requisitos necesarios para la elección de los distintos, que están programados para el segundo semestre de 1991. La información que se presenta es breve, pero intenta ser aclaratoria. Si desea obtener información más amplia y detallada, acuda a la oficina de Información y Relaciones de esta Dependencia (Circuito Exterior de Ciudad Universitaria, frente a la facultad de Contaduría y Administración).

Tel. 550-5986 de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 hrs.

Objetivo:

El alumno obtendrá una visión general del funcionamiento del sistema operativo UNIX; asimismo describirá las utilerías y los comandos más usuales.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

– Curso de Introducción a la Computación

HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA EL APROVECHAMIENTO DE LOS RECURSOS DE EQUIPOS PC Y COMPATIBLES

El avance tecnológico en el campo de la microcomputación, hace que el usuario de las computadoras personales PC o compatibles, se vea en la necesidad de aprender más acerca del funcionamiento de las mismas. De lo anterior, se desprende que se desarrollen programas de aplicación específica para el uso óptimo de las microcomputadoras, algunas de ellas son para el manejo de información, otras son para detección de fallas en hardware y otras, podrán corregir dichas fallas, por mencionar algunas de ellas.

Objetivo:

El alumno identificará las diferentes herramientas de software que existen para depurar información y detectar fallas en hardware en equipos PC y compatibles.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de algún procesador de palabra

**PROCESAMIENTO DE PALABRA
MEDIANTE WORDPERFECT**

El procesador de palabra WordPerfect puede ser utilizado para producir gran variedad de documentos como cartas, trabajos escolares, memoranda, tesis, etcétera. Además, permite realizar reemplazos, correcciones, utilizar pies de página, manejar bloques, editar dos archivos simultáneamente y utilizar gráficos entre otras cosas. Su versatilidad permite la edición de documentos en forma sencilla, mediante computadoras de tipo IBM- PC o compatibles.

Objetivo:

El alumno aplicará los comandos básicos de WordPerfect para la elaboración de documentos con distintas presentaciones.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

TECNICAS AVANZADAS CON WORDPERFECT

WordPerfect es un paquete bastante completo y extenso; una vez que se han trabajado los comandos básicos se está en posibilidad de tomar ventaja de las técnicas más avanzadas que ofrece el paquete, como insertar gráficas, silabear, corregir ortografía, etcétera.

Objetivo:

El alumno utilizará los diferentes comandos para la edición de textos de mayor calidad.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Procesamiento de Palabra mediante WordPerfect

PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD

Word es un procesador de textos de la compañía Microsoft. Fue diseñado para máquinas de tipo PC compatible con un mínimo de 256 K de memoria.

Este paquete permite editar todo tipo de documentos: memoranda, cartas, etcétera, a la vez que facilita la edición simultánea de más de un documento. Además con Word es posible paginar, escribir pies de página, manejar bloques; asimismo, es posible subrayar, tachar o escribir en cursiva una palabra o una frase; insertar gráficas y realizar operaciones matemáticas básicas.

Objetivo:

El alumno elaborará diferentes documentos utilizando las herramientas vistas en el curso.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

**EDICION POR COMPUTADORA MEDIANTE
EL PAQUETE VENTURA**

La edición con microcomputadoras permite realizar documentos (cartas, boletines, publicaciones) con una calidad casi tipográfica, sin recurrir a los sistemas tradicionales de fotocomposición, reduciendo así costos y tiempo de elaboración.

Ventura, desarrollado por Ventura Software Inc., ha marcado la entrada de las microcomputadoras en el mercado de la publicación profesional. Su estructura y presentación han puesto en manos del usuario un instrumento poderoso para la edición de documentos.

Objetivo:

El alumno aprenderá a editar un texto con calidad tipográfica, destacando la importancia de ésta en los medios de comunicación, obteniendo al mismo tiempo, conocimientos de tipografía.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de algún procesador de palabra

**LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO
LOTUS 123**

LOTUS 123 es un paquete para microcomputadoras muy popular formado por tres módulos: la hoja electrónica de cálculo, manejador de bases de datos y el módulo de graficación, todos bajo el mismo formato de línea-columna.

La Hoja Electrónica de Cálculo incluye más de 40 funciones con las que se pueden realizar cálculos financieros, estadísticos, lógicos y matemáticos. Es posible clasificar los datos de una hoja electrónica de cálculo en orden alfabético o numérico, en sentido ascendente o descendente y crear gráficas a partir de la hoja de trabajo.

Objetivo:

El alumno se familiarizará con el manejo de una Hoja Electrónica de Cálculo, conocerá las diferentes opciones de los menús que despliega LOTUS y podrá utilizar los comandos básicos de la hoja de trabajo, base de datos y graficador.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación

- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

TECNICAS AVANZADAS CON LOTUS 123

Técnicas Avanzadas de LOTUS 123 utiliza comandos de los diferentes menús de la Hoja Electrónica de Cálculo, haciendo énfasis en las opciones de la Base de Datos e incluyendo algunas funciones avanzadas, también se incluye la programación de comandos, todo con el fin de aprovechar las ventajas que brinda LOTUS.

Objetivo:

El alumno unificará los conocimientos básicos de la Hoja Electrónica de Cálculo y aplicará los comandos de LOTUS en el manejo de la Base de Datos y la programación de comandos creando MACROS.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación

- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

- Curso de La Hoja Electrónica de Cálculo LOTUS 123

LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO QUATTRO PRO

QUATTRO PRO ofrece el mismo poderío que LOTUS 123 versión 3.0, pero con menos requerimientos de hardware. En QUATTRO PRO se tienen 3 tipos de menús, capacidad de impresión por vías laterales, compresión de la hoja de cálculo, gráficas avanzadas y soporte de impresoras laser. QUATTRO PRO ofrece también poderosos recursos de enlace que simulan las hojas en tercera dimensión y despliega hasta 52 hojas de trabajo apiladas o superpuestas en la pantalla al mismo tiempo.

Objetivo:

El alumno se familiarizará con el manejo de una Hoja Electrónica de Cálculo, conocerá las diferentes opciones de los menús que despliega QUATTRO PRO y utilizará los comandos básicos de la hoja de trabajo, base de datos y graficador.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación

- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

INTRODUCCION A LAS BASES DE DATOS

Los Sistemas de Bases de Datos se han convertido en una parte importante de los sistemas de cómputo, por lo que es esencial incluirlos en la enseñanza de las ciencias de la Computación. El curso de Introducción a las Bases de Datos ofrece los conceptos fundamentales de esos sistemas en forma clara y concisa.

Objetivo:

El alumno identificará los conceptos básicos de las Bases de Datos, algunos de sus manejadores y los diferentes modelos existentes (Jerárquico, Red y Relacional), así como los fundamentos de Bases de Datos distribuidas.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS DBASE III PLUS

DBASE es un sistema Manejador de Bases de Datos que ofrece grandes facilidades para desarrollar una gran diversidad de aplicaciones. El paquete puede utilizarse con comandos en línea de respuesta inmediata sin necesidad de desarrollar programas.

DBASE III Plus ofrece considerables ventajas que permiten al usuario realizar las siguientes tareas: manejar grandes volúmenes de datos, consultar y actualizar los datos en archivos, mostrar datos que cumplan con cierta condición y crear informes de una manera fácil y rápida.

Objetivo:

El alumno aplicará los comandos de dBASE III para procesar la información de la Base de Datos, de una manera fácil y rápida, habiendo definido previamente la estructura de los archivos por usar.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a las Bases de Datos

USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS DBASE IV

DBASE IV representa una opción dentro de los Manejadores de Bases de Datos. El conocerlo, manejarlo y aplicarlo es una necesidad actual para todo usuario que necesita emplear grandes volúmenes de información.

La utilización de un lenguaje relacional (SQL) representa una herramienta de cuarta generación, que incluye dBASE IV.

Objetivo:

El alumno manejará las herramientas que ofrece dBASE IV, así como las ventajas que ofrece en la organización y recuperación de información.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso Introducción a las Bases de Datos

USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS INFORMIX

INFORMIX hoy en día es el líder mundial de los DBMS en ambiente UNIX: ya que sus productos están disponibles por más de 450 equipos de más de 85 fabricantes de hardware.

INFORMIX puede ser empleado ya sea en aplicaciones de soporte de decisiones de tipo tradicional o como un DBMS con capacidad de multimedia y de procesamiento de transacciones en línea. Las herramientas de INFORMIX basadas en SQL normal, combinan productividad con poder para desarrollar aplicaciones con suma facilidad.

Objetivo:

El alumno utilizará los comandos empleados en INFORMIX SQL para el desarrollo de aplicaciones en empresas.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a las Bases de datos

USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS IM/PERSONAL

IM/Personal permite el manejo de Bases de Datos facilitando la capacidad máxima de desarrollar poderosas aplicaciones individuales y distribuidas en una computadora personal, sin necesidad de programar. IM/Personal es un conjunto de 10 herramientas (AYUDA, DEFINIR, ACTUALIZAR, CONSULTAR, COMUNICAR, INFORMAR, GRAFICAR, UNIR TEXTO, TRANSFORMAR y UTILERIAS) las cuales tienen distintas funciones que se componen de varios subsistemas y cada uno de éstos presta un servicio específico.

Objetivo:

El alumno desarrollará sus propias definiciones de datos, formas e informes en una microcomputadora mediante el manejador IM/Personal, sin necesidad de programar.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a las Bases de Datos

PROGRAMACION CON DBASE III PLUS

DBASE es un paquete que contiene un lenguaje propio de programación, el cual se ha convertido prácticamente en el lenguaje ideal para el desarrollo de sistemas en microcomputadora. DBASE III plus ofrece grandes y variadas ventajas que permiten realizar principalmente las siguientes tareas: manejar grandes volúmenes de datos, consultar y actualizar los datos de los archivos, mostrar información que cumpla con una o más condiciones y crear informes de una manera fácil y rápida.

Objetivo:

El alumno utilizará las estructuras de programación para el desarrollo de programas de mantenimiento, validación y captura sobre archivos de dBASE III plus.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

- Curso de Introducción a las Bases de Datos
- Curso de Introducción a las Técnicas de Programación
- Curso de Uso del Manejador de Base de Datos dBASE III Plus

PROGRAMACION CON DBASE IV

DBASE IV es un manejador de base de datos muy conocido y difundido en la actualidad, el usuario se encuentra con un paquete que puede ser empleado a través del modo indicativo o punto y por último puede generar sus propias aplicaciones por medio de Programación.

Objetivo:

El alumno usará el Centro de Control, el punto indicativo o las estructuras de programación para desarrollar sus sistemas de captura, validación y consulta.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a las Bases de Datos
- Curso de Introducción a las Técnicas de Programación
- Curso de Uso del Manejador de Bases de Datos dBASE IV

PROGRAMACION AVANZADA CON CLIPPER Y DBASE III PLUS

CLIPPER es un compilador para el lenguaje dBASE que ofrece grandes ventajas, ya que genera código-objeto haciendo la ejecución de los programas más veloz y brinda una protección al programa fuente. El compilador CLIPPER permite a las personas que desarrollan programas mediante dBASE, expandir sus capacidades de nuevos comandos y funciones propias de CLIPPER que darán presentación y agilidad a los programas desarrollados con éste.

Objetivo:

El alumno utilizará el compilador CLIPPER para aprovechar las ventajas que ofrece en el desarrollo de sistemas y mejorar su diseño en dBASE III y dBASE III Plus.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo

– Curso de programación con dBASE III Plus

LA METODOLOGIA ENTIDAD-RELACION PARA EL DISEÑO LOGICO DE BASES DE DATOS

La metodología ER se utiliza cada vez con más éxito como un medio útil y sencillo para convertir de manera sistemática los requerimientos de los usuarios en Bases de Datos bien diseñadas. De hecho "... una encuesta de las compañías Fortune 500, mostró que la metodología ER es la más utilizada para el modelado y diseño de Bases de Datos. ..." (Byte, Abril de 1989 p. 231)

Objetivo:

El alumno identificará los fundamentos teóricos que le permitan mejorar el diseño de las Bases de Datos, utilizando la metodología ER con ejemplos

prácticos, y reconocerá las reglas para su traslado a las estructuras de los DBMS relacionales.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

– Curso de Introducción a la Computación

– Curso de Sistema Operativo MS-DOS

– Experiencia en Administración o Desarrollo de Sistemas de Información

PRESENTACION GRAFICA CON STORYBOARD

STORY BOARD PLUS es un paquete que elabora presentaciones gráficas, que se pueden mostrar directamente en el monitor de la computadora o bien, visualizarlas en un monitor más grande a través de un proyector: también pueden transferirse a medios como acetatos, papel o videocassette.

STORY tiene dos herramientas (Picture Maker y Picture Taker) para la elaboración de pantallas gráficas y de texto, dichas herramientas presentan facilidades para la creación de dibujos, como por ejemplo, la existencia de funciones para trazar líneas, cuadros, rectángulos, círculos y elipses, así como la existencia de una biblioteca y la posibilidad de incorporar dibujos elaborados en otros paquetes gráficos o por medio de lenguajes de programación.

Objetivo:

El alumno manejará los comandos básicos para la presentación de pantallas editadas en Picture Maker o capturadas con Picture Taker.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

STORY EDITOR

Story Editor brinda la oportunidad una vez elaboradas las pantallas gráficas de ordenar la secuencia de ellas, así como también la forma en que aparecerán en la pantalla y el tiempo que tardarán en aparecer y desaparecer; además de algunos otros efectos como la animación.

Objetivo:

El alumno usará el Story Editor para crear una historia con distintos tipos de despliegue y movimientos usando pantallas gráficas editadas en Picture Maker o capturadas con Picture Taker.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Presentación Gráfica con Story Board

INTRODUCCION A LOS PAQUETES Y TECNICAS DE GRAFICACION

Graficación es el conjunto de métodos que se emplean para elaborar, manipular y modificar imágenes. Si bien existen una gran variedad de programas comerciales para graficar, todos ellos son construidos con base en un conjunto limitado de características básicas tanto del equipo sobre el que se despliega la imagen, como de formas de presentación y operación sobre los despliegues gráficos.

Objetivo:

El alumno identificará tanto las características básicas del equipo de graficación, como las distintas formas y potencialidades de los programas comerciales de despliegue gráfico.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

ELABORACION DE GRAFICAS UTILIZANDO PASCAL

Los programas comerciales de graficación no siempre proporcionan las facilidades requeridas para una aplicación específica. En estos casos, un recurso es utilizar un lenguaje de programación ya sea para elaborar un desplegado gráfico o bien para modificarlo. En especial, las versiones posteriores a la versión 4 de TURBO PASCAL se han caracterizado por proporcionar al programador una gran cantidad de rutinas gráficas.

Objetivo:

El alumno preparará desplegados gráficos en dos y tres dimensiones, por medio de la programación en turbo pascal. Además, identificará un conjunto de técnicas de modificación de imágenes tales como la traslación, la rotación, el escalamiento y la animación.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a las Técnicas de Programación
- Curso del Lenguaje de Programación Pascal

INTRODUCCION A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La Inteligencia Artificial es una rama de las ciencias de la computación que se dedica al estudio de los problemas que hasta el momento el hombre soluciona de una mejor manera que las computadoras.

Actualmente es un área de gran actividad de investigación. Entre los campos más sobresalientes que conforman esta disciplina se encuentran: Sistemas Expertos, Robótica, Procesamiento de Lenguaje Natural, Reconocimiento de Imágenes y de Voz, entre otros.

Objetivo:

El alumno adquirirá un panorama general de la Inteligencia Artificial, aplicando algoritmos que implican representación de conocimiento,

heurísticas generales y programas guiados por métodos deductivos en las áreas correspondientes.

Requisitos académicos:

- Estudiantes de quinto semestre en adelante del cualquier carrera del área de ciencias de la computación, tales como ingeniería en computación, actuaría, licenciatura en informática y afines.

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

LENGUAJE LISP

LISP es un lenguaje sencillo y capaz de manejar procesos complejos, ello es debido a un planteamiento, orientado fundamentalmente a la mejor definición de los conceptos necesarios, para el tipo de procesos de Inteligencia Artificial.

Objetivo:

El alumno conocerá las bases sintácticas y el funcionamiento del lenguaje LISP, algunas líneas de investigación que actualmente se implementan con este lenguaje y la solución de algunos problemas mediante éste.

Requisitos académicos:

- Estudiantes del quinto semestre en adelante de cualquier carrera del área de ciencias de la computación, tales como ingeniería en computación, matemáticas y física con orientación en computación, actuaría, licenciatura en informática y afines.

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a la Inteligencia Artificial

INTRODUCCION A LA ROBOTICA

Este curso presenta al participante una visión general de la Robótica, los conceptos básicos y avanzados, sus posibles usos y recomendaciones sobre seguridad. También se revisa la literatura actual de los robots industriales y las tendencias de los nuevos desarrollos.

Objetivo:

El alumno empleará los principios básicos de la Robótica e identificará aplicaciones potenciales del robot, además contará con los elementos de análisis para justificar la instalación de un robot.

Requisitos académicos:

- Estudiantes de quinto semestre en adelante de cualquier carrera del área de ciencias de la computación, tales como ingeniería en computación, matemáticas y física con orientación en computación, actuaría, licenciatura en informática y afines.

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA CON AUTOCAD

AUTOCAD es uno de los paquetes más difundidos en lo que genéricamente se conoce como CAD (Diseño Asistido por Computadora) permite elaborar dibujos técnicos de manera sencilla, rápida y precisa, y es en la actualidad una herramienta importante para ingenieros y arquitectos.

Objetivo:

El alumno utilizará las herramientas básicas del diseño bidimensional de AUTOCAD en la elaboración de dibujos técnicos.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

DISEÑO EN TERCERA DIMENSION CON AUTOCAD

La representación de objetos en tres dimensiones ha llegado recientemente al ambiente de las microcomputadoras, su efecto y la cantidad de procesos requeridos lo reservaba a computadoras muy poderosas. En el ambiente de CAD hay varias aplicaciones para ayudar a la fase de diseño, evitando la elaboración de maquetas, además permite la presentación del objeto a fabricar y transfiere una información más completa para la elaboración de procesos de fabricación.

Objetivo:

El alumno se familiarizará con los conceptos básicos de la gráfica tridimensional por computadora y usará las herramientas de AUTOCAD para la definición de modelos.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

– Curso de Introducción a la Computación

– Curso de Sistema Operativo MS-DOS

– Curso de Diseño Asistido por Computadora con AUTOCAD

**AUTOLISP, EL LENGUAJE DE PROGRAMACION
DE AUTOCAD**

AUTOLISP, el lenguaje de programación de AUTOCAD es una de las herramientas que hicieron tan popular el uso de éste paquete de CAD, dándole la posibilidad de integrar nuevos comandos y aplicaciones para necesidades y usos específicos. AUTOLISP proviene del lenguaje de inteligencia artificial LISP, del cual tomó su estructura y la mayoría de sus comandos, añadiendo también diversos comandos gráficos. El uso de AUTOLISP permite al usuario extender el potencial de AUTOCAD, dándole una fuerza que se encuentra en muy pocos paquetes de diseño.

Objetivo:

El alumno manejará el Lenguaje AUTOLISP para el mejor aprovechamiento del paquete AUTOCAD.

D.G.S.C.Acad.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Diseño Asistido por Computadora con AUTOCAD

**INTRODUCCION A LOS SISTEMAS DE INFORMACION
GEOGRAFICA MEDIANTE MAPINFO**

El desarrollo de Sistemas de Información Geográfica (SIG) surgió en diversos países por la necesidad de incorporar a los modelos de planeación la dimensión espacial. SIG es un área interdisciplinaria de interés para especialistas en temas como la Ecología, Cartografía, Planeación, Computación, Geografía, Biología, Ciencia Política, Estadística, Medicina y Economía entre otras.

Objetivo:

El alumno adquirirá los conceptos básicos en Sistemas de Información Geográfica, y utilizará un paquete de Software comercial (SIG).

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

INTRODUCCION A LA ELABORACION DE PROGRAMAS EDUCATIVOS COMPUTARIZADOS

La elaboración de programas educativos computarizados requiere de un estudio cuidadoso (a quién van dirigidos, selección de la información, criterios pedagógicos, etcétera.) ya que de sus contenidos se deriva su utilidad real. En la actualidad existen algunas técnicas útiles en la programación de materiales educativos, así como lenguajes de autor y paquetes diseñados expresamente para este fin. Este curso pretende mostrar algunos de ellos para que el programador pueda seleccionar el más adecuado a sus intereses.

Objetivo:

El alumno identificará los distintos tipos de programas educativos y comparará cuatro paquetes diseñados para la elaboración de Software, además describirá las características generales de los lenguajes PILOT y PROLOG.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

– Curso de Introducción a la Computación

– Curso de Sistema Operativo MS-DOS

ELABORACION DE PROGRAMAS EDUCATIVOS COMPUTARIZADOS MEDIANTE EL PAQUETE SCENARIO

Dentro de los paquetes modernos diseñados para la elaboración de material educativo, destaca SCENARIO. Este paquete fue diseñado en Canadá y actualmente el Ministerio de Cultura de Francia ha acordado elaborar todo su software educativo con él. Su manejo es tan sencillo, que se han hecho

pruebas satisfactorias con niños. La base del uso de SCENARIO es la organización de la información a través de árboles y de programación modular.

Objetivo:

El alumno elaborará durante el curso un paquete educativo computarizado con SCENARIO utilizando como mínimo 10 pantallas.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a la Elaboración de Programas Educativos Computarizados

INTRODUCCION A LAS COMUNICACIONES DE DATOS

Con el advenimiento de la multiprogramación, la entrada remota de trabajos (RJE), y el tiempo compartido en los sistemas de cómputo, los conocimientos básicos sobre comunicaciones de datos, se convirtieron en parte indispensable de la formación de todo profesionista en el área de cómputo.

Actualmente con el auge de las redes de computadoras y los avances hacia arquitecturas abiertas y sistemas distribuidos, se ha incrementado el bagaje de conocimientos relacionado con la comunicación de datos y sus efectos en el hardware y software, bajo un enfoque particular para el área de computación.

Objetivo:

El alumno realizará transferencias de información y ordenamiento de eventos. Además adquirirá los aspectos fundamentales en los sistemas de tiempo compartido, protocolos de comunicaciones y redes de computadoras

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso del Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de algún Lenguaje de Programación

AUDITORIA INFORMATICA

La Auditoría Informática se encarga de la revisión y evaluación del sistema informático de una organización, ésto lo realiza sobre los siguientes aspectos: Lógica y diseño general de los sistemas, lógica de la programación, diseño y métodos de selección de equipo, operación y utilización de la computadora, protección del sistema y planes de contingencia, seguridad, procedimiento de control y documentación.

Objetivo:

El alumno aplicará los conceptos y elementos básicos que integran la Auditoría Informática para realizar el control, supervisión y evaluación de un sistema informático, contemplando los aspectos financieros y técnico-administrativos que planteen la validez de la organización informática.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Lenguajes de Programación, de Diseño de Sistemas y de Construcción e Instalación de Sistemas

INTRODUCCION A LAS TECNICAS DE PROGRAMACION

El dominio de un lenguaje de programación imperativo, como PASCAL o C, implica el dominio de ciertas técnicas comunes, como son la programación estructurada y refinación progresiva, así como el uso de variables, distintos tipos de datos primitivos y derivados que son un prerrequisito para poder adentrarse con cierta solidez en las características especiales de cada lenguaje.

Objetivo:

El alumno formulará algoritmos directamente traducibles a lenguajes de programación imperativa, utilizando las técnicas de programación estructurada y refinación progresiva.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

LENGUAJE DE PROGRAMACION C

C es un lenguaje de medio nivel de propósito general, es uno de los más importantes lenguajes de programación contemporáneos. Es portable, flexible, eficiente y poderoso, por éso, es el lenguaje favorito de muchos programadores de software; por ejemplo, es cada vez más el software que se realiza por medio de C (procesadores de texto, hojas de cálculo, compiladores, etcétera). En un ambiente UNIX, C es el lenguaje dominante en uso y desarrollo.

Objetivo:

El alumno aplicará los principios básicos de Lenguaje C, para utilizarlo en la solución de cualquier problema por resolver mediante programación.

Requisitos académicos:

– Estudiante de Ingeniería o Ciencias

Conocimientos previos en cómputo:

– Curso de Introducción a la Computación

– Curso de Sistema Operativo MS-DOS

– Curso de Introducción a las Técnicas de Programación

LENGUAJE DE PROGRAMACION PASCAL

PASCAL es un lenguaje de programación imperativo de propósito general creado por el científico suizo Nicklaus Wirth a inicios de la década de los 70's. A partir de entonces, el lenguaje se ha hecho tan popular en los círculos académicos que puede asegurarse que hoy en día, la gran mayoría de los textos que se emplean para enseñar programación utilizan Pascal, o por lo menos emplean una sintaxis relacionada con dicho lenguaje.

Objetivo:

El alumno elaborará programas en Pascal utilizando las estructuras y tipos de datos propios del lenguaje. Además, manejará el sistema turbo Pascal, consistente en editor, compilador, encadenador y cargador, así como algunas utilerías.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación

- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

- Curso de Introducción a las Técnicas de Programación

COMANDOS Y PROGRAMACION CON DBASE III PLUS

DBASE III plus es un sistema manejador de bases de datos que ofrece facilidades para desarrollar una gran diversidad de aplicaciones como es el manejo de grandes volúmenes de datos para crear informes de manera fácil y rápida. El paquete puede utilizarse con comandos en línea de respuesta inmediata. DBASE III plus además contiene un lenguaje propio para programación, el cual se ha convertido en un lenguaje muy popular para el desarrollo de sistemas en microcomputadora.

Objetivo:

El alumno utilizará los elementos (sintaxis y semántica) del lenguaje dBASE III plus para crear programas.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a las Bases de Datos
- Curso de Introducción a las Técnicas de Programación

COMANDOS Y PROGRAMACION CON DBASE IV

DBASE IV es un manejador de base de datos muy conocido y difundido en la actualidad, el usuario se encuentra con un paquete que puede ser empleado a través del modo indicativo o punto y por último puede generar sus propias aplicaciones por medio de Programación.

Objetivo:

El alumno usará el Centro de Control, el punto indicativo o las estructuras de programación para desarrollar sus sistemas de captura, validación y consulta.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a las Bases de Datos
- Curso de Introducción a las Técnicas de Programación

LENGUAJE DE PROGRAMACION PROLOG

PROLOG es un lenguaje poderoso y flexible basado en la idea de usar la lógica como lenguaje de programación. La filosofía de programación en PROLOG, la programación declarativa, es totalmente distinta a la convencional, como en PASCAL o BASIC. PROLOG es una de los lenguajes más importantes para el desarrollo de sistemas de inteligencia artificial y ha sido adoptado como el lenguaje básico para las computadoras de la quinta generación japonesa.

Objetivo:

El alumno reconocerá las características de la programación declarativa y resolverá problemas utilizando técnicas de inteligencia artificial a través del lenguaje de programación PROLOG.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS
- Curso de Introducción a la Inteligencia Artificial

LABORATORIO DE PROGRAMACION

Existen elementos de programación que normalmente no pueden cubrirse cuando se imparte un lenguaje. Los conceptos de estructuras de datos tales como pilas, árboles, tabla hash y otros, son tan útiles cuando se desarrollan programas de cierta complejidad, y requieren para su estudio cierta soltura en el manejo de las facilidades que proporciona el lenguaje como pre-requisito para poderlos comprender y aplicar en forma adecuada.

Objetivo:

El alumno diseñará programas mediante el uso de estructuras de datos secundarias.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

– Curso de Introducción a la Computación

– Curso de Sistema Operativo MS-DOS

– Curso de Introducción a las Técnicas de Programación

– Curso de Lenguaje de Programación Pascal o C

**USO DEL PAQUETE ESTADISTICO SPSS EN
MICROCOMPUTADORAS**

SPSSPC es un paquete para computadora integrado por un conjunto de programas diseñados para el análisis estadístico de datos. Tiene diversos tipos de análisis: estadística básica, distribución de frecuencias, correlaciones, tablas cruzadas, análisis de regresión, factorial, etcétera. Además SPSSPC posee una serie de facilidades para el manejo de datos: la transformación de variables (condicional e incondicional), recodificación, generación de nuevas variables, selección de casos que cumplan cierta condición, selección de muestras aleatorias y manejo de valores faltantes.

Objetivo:

El alumno diseñará programas escritos mediante los comandos del paquete SPSSPC e interpretará los resultados obtenidos, haciendo uso de microcomputadoras compatibles con IBM.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente
- Tener conocimientos de Estadística

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

**USO Y MANEJO DEL PAQUETE ESTADISTICO
STATGRAPHICS**

Statgraphics está integrado por un conjunto de programas diseñados para el análisis estadístico de datos, el cual permite la generación de reportes de tipo gráfico en un 90% de sus rutinas, que lo hace ser un paquete poderoso y además por su uso, de fácil manejo.

Objetivo:

El alumno generará reportes estadísticos y gráficos utilizando el paquete Statgraphics con microcomputadoras PC.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente
- Conocimientos de Estadística

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

MATHCAD PROGRAMA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE MATEMATICO

MATHCAD es un asistente matemático con un nuevo método de distribución para fórmulas, números, textos y trazos gráficos. Esto quiere decir que es muy versátil ya que puede combinar una poderosa herramienta de cálculo, aunado a un modo único de edición capaz de mostrar las gráficas ilustrativas en cualquier parte del documento.

Objetivo:

El alumno elaborará documentos en donde se pueda resolver una gran cantidad de operaciones y mostrará los resultados gráficamente.

Requisitos académicos:

– Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

– Curso de Introducción a la Computación

– Curso de Sistema Operativo MS-DOS

DERIVE PROGRAMA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE MATEMATICO

DERIVE tiene un contenido de matemáticas generales (álgebra, trigonometría, funciones reales y complejas, funciones de probabilidad y estadística, cálculo diferencial e integral, vectores y matrices) y es capaz de desplegar curvas y superficies en alta resolución.

Objetivo:

El alumno manejará y editará expresiones algebraicas, trigonométricas, de cálculo diferencial e integral y de vectores y matrices. Así también graficará expresiones matemáticas en dos y tres dimensiones.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

VIRUS EN COMPUTADORAS

El virus en computadoras se ha propagado en muchos países del mundo, México es uno de ellos. Estos virus afectan en algunos casos la información que se encuentra en los dispositivos de almacenamiento ocasionando pérdidas de incalculable valor.

Objetivo:

El alumno identificará las características y consecuencias de un virus en una computadora, así como los elementos indispensables para la creación de un antídoto contra ese virus.

Requisitos académicos:

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente

Conocimientos previos en cómputo:

- Curso de Introducción a la Computación
- Curso de Sistema Operativo MS-DOS

PROCEDIMIENTOS

DURACION DE LOS CURSOS

Los cursos tienen duración de 10, 20 ó 40 horas según se indica en el calendario de actividades y se imparten en sesiones de 2 horas.

ACREDITACION

- Para el mejor aprovechamiento de algunos cursos, el alumno debe realizar prácticas con el equipo de cómputo fuera de su horario normal de clases.
- La evaluación de los alumnos se hace por medio de exámenes y ejercicios realizados durante el curso y en algunos casos, por la realización de un trabajo final.
- En los cursos de lenguajes de programación, el alumno debe presentar un trabajo final, que consiste en la elaboración de un programa específico bajo la asesoría del profesor. Este trabajo se realiza en un período de dos semanas, durante las cuales el alumno cuenta con la supervisión del profesor y tiene acceso a los equipos de cómputo.
- Los cursos de paquetes de aplicación que así lo requieran se realizan en un aula de microcomputadoras, donde se cuenta con una máquina por cada dos estudiantes.

EXAMENES DE EVALUACION DE CONOCIMIENTOS PREVIOS EN COMPUTO

Las personas que poseen conocimientos de computación, pueden someterse opcionalmente, a un examen de evaluación de conocimientos previos en cómputo para ingresar a algún curso avanzado sin llevar el curso previo.

TIPOS DE EXAMENES

Los exámenes son de varios tipos:

- a) Examen para ingresar al curso del Sistema Operativo MS-DOS. Este examen evalúa al alumno sobre el contenido del curso de Introducción a la Computación y deberá acreditarse con calificación mínima de 8.5.
- b) Examen para ingresar a los cursos de paquetes de aplicación específica (Hojas de cálculo, procesadores de texto, etcétera). Este examen evalúa al alumno sobre, el contenido de los cursos de Introducción a la Computación y el Sistema Operativo MS-DOS y deberá acreditarse con calificación mínima de 8.5.
- c) Examen de evaluación para ingresar a los cursos de lenguajes de programación: C, LISP, BASIC, PASCAL y dBASE III. Este examen evalúa al alumno sobre el contenido de los cursos de Introducción a la Computación y de Introducción a las Técnicas de Programación y debe acreditarse con calificación mínima de 8.5.
- d) Exámenes de evaluación para ingresar a los cursos de Gráficas por microcomputadora con Pascal y Laboratorio de programación. Estos exámenes evalúan el nivel de conocimientos de los diversos lenguajes de programación y debe acreditarse con calificación mínima de 8.5.

PROCEDIMIENTO PARA HACER EXAMEN DE EVALUACION DE CONOCIMIENTOS PREVIOS EN COMPUTO

Las personas que vayan a inscribirse al curso de Introducción a la Computación no presentarán examen previo, solo deberán cubrir los requisitos de inscripción.

1. Para realizar cualquier examen de evaluación es necesario registrarse en la Sección de Información y Relaciones, de 9:00 a 14:00 horas, una semana antes del día señalado para el examen en el calendario de cursos incluido en este folleto.
2. El registro tendrá un cupo limitado.
3. El examen tendrá un costo de \$10 000.00 que deberá ser cubierto en el momento del registro.
4. Los exámenes se llevarán a cabo en el aula, el día y hora indicados en el calendario de actividades.
5. La acreditación de este examen no asegura su lugar en el curso siguiente; únicamente le da derecho a inscribirse de acuerdo al procedimiento establecido.

INSCRIPCION

REQUISITOS PARA LOS CURSOS:

1. Académicos

- Introducción a la Computación
- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente
- Para cualquier otro curso

- Estudios mínimos de preparatoria o equivalente y
- Haber aprobado los cursos antecedentes para cada curso (*ver Conocimientos previos en Cómputo*) impartidos en esta Dirección con calificación de 7.5 como mínimo o bien, el examen de evaluación correspondiente.

2. Documentación

- Certificado o constancia de estudios que compruebe los requisitos académicos señalados para el curso correspondiente.
- En el caso de solicitar la inscripción a cursos subsecuentes, deberá presentar la constancia del curso o cursos antecedentes, según se indique en la seriación de cursos (*ver Conocimientos previos en Cómputo*).
- Identificación del interesado.
- En caso de ser estudiante, presentar comprobante de inscripción vigente de la Institución donde realiza sus estudios o credencial con resello del año en curso.
- En caso de ser profesor de otra institución, presentar un documento vigente que lo acredite como tal.
- En caso de ser pasante de la UNAM, presentar constancia de terminación de estudios o constancia de elaboración de tesis de la escuela o facultad a la que pertenezca.
- En caso de ser profesor, investigador o empleado de la UNAM, presentar credencial con resello del año en curso, o bien alguna identificación y talón de cheque vigente.

3. Pago

El pago por concepto de inscripción a cursos puede ser realizado por alguna de las tres formas siguientes:

- Dinero en efectivo
- Cheques certificados
- Tarjetas de crédito Banamex y Bancomer

Todas aquellas personas que presenten su recibo de pago y constancia con calificación aprobatoria de algún curso que hayan tomado en esta Dirección General se les hará un 10% de descuento, sobre la cuota que le corresponda, en cualquier otro curso al que se inscriban.

Las cuotas de inscripción son de tres tipos, dependiendo de la procedencia de los solicitantes:

- **Universitarios:**

- Personas inscritas en la Escuela Nacional Preparatoria, C.C.H., ENEP, Escuelas y Facultades de la UNAM.
- Personas inscritas en posgrados de la UNAM.
- Trabajadores administrativos de la UNAM.
- Personal académico de la UNAM.
- Pasantes de licenciatura, con un máximo de tres años, de haber cubierto los créditos del plan de estudios correspondiente.

- **Otras Instituciones:**

- Personas inscritas en cualquier institución educativa, con estudios mínimos de Bachillerato.

– Profesores de cualquier otra institución educativa, con estudios mínimos de Bachillerato.

● **Particulares:**

– Todas aquellas personas que no pertenezcan a las categorías mencionadas arriba y que cumplan con los requisitos planteados (*ver inciso 1*).

PROCEDIMIENTO PARA INSCRIBIRSE AL CURSO DE INTRODUCCION A LA COMPUTACION

1. Debido al gran número de solicitantes, se efectuará un proceso de selección para aceptar a los alumnos de este curso.

2. Para poder registrarse al sorteo es necesario que el solicitante presente la documentación requerida (*ver requisitos para los cursos*).

3. Durante los días especificados en el Calendario de Actividades se llevará a cabo el registro de aspirantes en la Sección de Información y Relaciones de 9:00 a 18:00 horas.

Para tal efecto, el solicitante llenará una forma de registro foliada en la que deberá anotar claramente su nombre completo y dos opciones de horario. El proceso de sorteo y la formación de grupos se realizará dando prioridad a la primera opción.

El solicitante recibirá como comprobante de registro un talón que deberá presentar al momento de la inscripción, si resulta seleccionado.

En los mismos días se publicarán los horarios de realización del curso.

4. En la semana siguiente aparecerán publicados los resultados de la selección en la Sección de Información y Relaciones; es decir, las personas que hayan sido aceptadas, las cuales deberán llevar a cabo los siguientes pasos:

4.1 Presentar el talón de registro en la Sección de Información y Relaciones, el cual será canjeado por una solicitud de inscripción que deberá ser llenada en ese momento.

4.2 Pagar la cuota correspondiente.

4.3 Al entregar la solicitud, el alumno recibirá el comprobante de inscripción y habrá quedado inscrito en el curso.

NOTAS:

- El derecho de inscripción de las personas seleccionadas en el sorteo es intransferible.
- Las personas elegidas en el proceso de selección que no se inscriban, no podrán registrarse en períodos posteriores.

PROCEDIMIENTO PARA INSCRIBIRSE A OTROS CURSOS

1. Para realizar la inscripción, es necesario cumplir con cada uno de los requerimientos señalados para el curso, así como presentar la documentación correspondiente.
2. No es necesario que se presente el interesado para llevar a cabo la inscripción, podrá realizarla cualquier otra persona siempre y cuando presente la documentación requerida y la identificación de la persona a la que va a inscribir.
3. En los cursos de Introducción a las Técnicas de Programación y Lenguajes serán publicados los horarios una semana antes de la inscripción.
4. Las inscripciones de los cursos se realizarán en diferentes fechas de acuerdo al Calendario de Actividades.
5. Para agilizar el proceso de inscripción, se repartirán fichas y solicitudes a las 9:00 a.m. en la Sección de Información y Relaciones, los días indicados

para ésta, únicamente a las personas que cumplan con los requisitos estipulados.

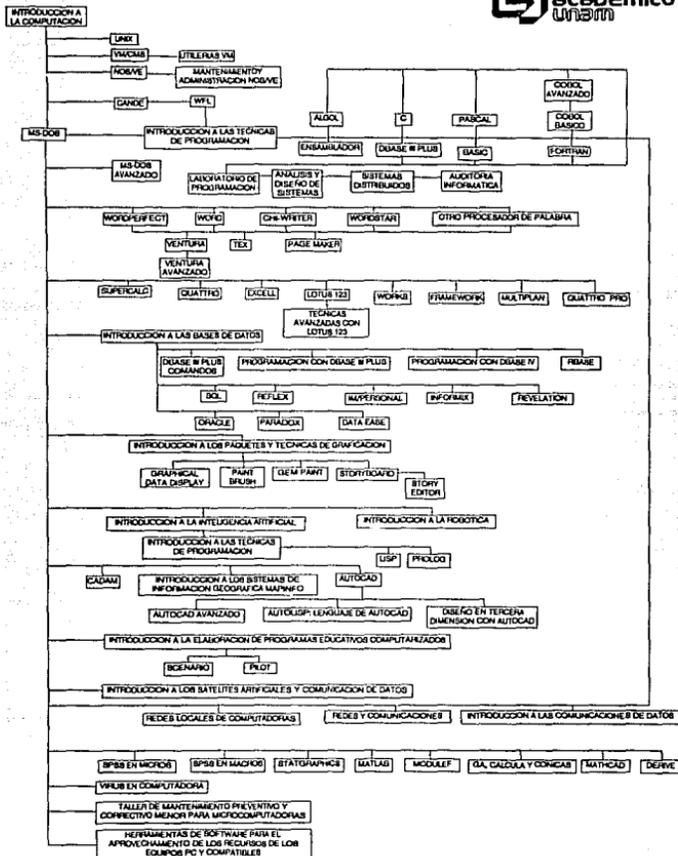
6. La ficha de inscripción contendrá un número, el día y la hora en que deberá efectuarse.

ASPECTOS GENERALES

- Los cursos se imparten en las instalaciones de la Dirección General de Servicios de Cómputo Académico, ubicada en el Circuito Exterior de Ciudad Universitaria.
- Para la realización de los cursos se dispone de equipos de cómputo de diversos tamaños, características y proveedores, tales como: Unisys, Acer, Printaform e IBM.
- Los asuntos relacionados con los cursos como sugerencias, aclaraciones y observaciones, se atienden en la Oficina de Información y Relaciones, ubicada en las instalaciones de esta Dependencia, de lunes a viernes de 9:00 a 19:00 horas o al teléfono 550-59-86.
- Las inscripciones se realizan en la Oficina de Información y Relaciones de lunes a viernes, de 9:00 a 14:00 hrs.
- Bajo ninguna circunstancia se podrá devolver el monto de la inscripción.
- Todos los grupos tienen un cupo limitado.
- Las cuotas de inscripción incluyen el derecho a utilizar el equipo de cómputo durante las sesiones de clase. NO incluyen el material (diskettes, apuntes).
- Las cuotas de inscripción NO incluyen la adquisición de software utilizado en los cursos.
- La DGSCA se reserva el derecho de cancelar los cursos en el caso de que el total de inscripciones sea menor de 15 alumnos.

- La DGSCA se reserva el derecho de realizar cambios de profesores y horarios con una semana de anticipación a la fecha de inscripción.
- Si el alumno requiere utilizar el equipo de cómputo fuera del horario de clases, deberá adquirir un bono para uso de equipo en la Oficina de Información y Relaciones.

SERIACION DE CURSOS



DIRECCION CENTRAL DE SERVICIOS DE COMPUITO ACADÉMICO

CURSO: INTRODUCCION A LA COMPUTACION **				HORAS: 20	CUOTA: B
REGISTRO AL SORTEO	PUBLICACION DE ACEPTADOS	INSCRIPCION	DURACION	EXAMEN FINAL	ENTREGA DE CONSTANCIAS
JUNIO 17 AL 19	JUNIO 24	JUNIO 25 AL 27	JULIO 1 AL 12	JULIO 15	AGOSTO 16
AGOSTO 26 AL 28	SEPTIEMBRE 2	SEPTIEMBRE 3 AL 5	SEPTIEMBRE 9 AL 23	SEPTIEMBRE 24	OCTUBRE 7
OCTUBRE 18 AL 22	OCTUBRE 25	OCTUBRE 28 AL 30	NOVIEMBRE 4 AL 15	NOVIEMBRE 18	DICIEMBRE 4

CURSOS	
INTRODUCCION LAS TECNICAS DE PROGRAMACION **	
INTRODUCCION A LAS TECNICAS Y PAQUETES DE GRAFICACION **	
HORAS: 20	CUOTA: B
INSCRIPCION:	AGOSTO 19 AL 23
DURACION:	AGOSTO 28 A SEPTIEMBRE 6
EXAMEN FINAL:	SEPTIEMBRE 6
ENTREGA DE	
CONSTANCIAS:	SEPTIEMBRE 20

CURSOS	INSCRIPCION
LENGUAJE DE PROGRAMACION PASCAL **	SEPTIEMBRE 23
LENGUAJE DE PROGRAMACION C **	SEPTIEMBRE 24
LENGUAJE DE PROGRAMACION LISP **	SEPTIEMBRE 25
LENGUAJE DE PROGRAMACION PROLOG **	SEPTIEMBRE 25
COMANDOS Y PROGRAMACION CON DBASE III PLUS **	SEPTIEMBRE 26
COMANDOS Y PROGRAMACION CON DBASE IV **	SEPTIEMBRE 26
LABORATORIO DE PROGRAMACION **	SEPTIEMBRE 27
GRAFICAS CON PASCAL **	SEPTIEMBRE 27
HORAS: 40	CUOTA: D
DURACION:	SEPTIEMBRE 30 A NOVIEMBRE 15
EXAMEN FINAL:	NOVIEMBRE 18
TRABAJO FINAL:	NOVIEMBRE 19 A DICIEMBRE 3
ENTREGA DE	
CONSTANCIAS:	DICIEMBRE 13

** Los horarios de estos cursos se publicarán una semana antes de las inscripciones

CURSO	PROFESOR	HORARIO	AULA
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. LUIS CARLOS LOPEZ LOPEZ	8-10	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	FIS. HECTOR ARGUETA VILLAMAR	8-10	4
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	MAT. MA. JUANA LINARES ALTAMIRANO	10-12	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFRA. YOLANDA COLIN GARCIA	12-14	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. FRANCISCO GOMEZ GARCIA	15-17	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. SERGIO ALVA ARGUINONIZ	15-17	4
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFRA. ROSA SANCHEZ HANONO	17-19	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	LIC. RAYMUNDO LUMBRERAS LOPEZ	17-19	4
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. GABRIEL HERNANDEZ TIRADO	19-21	2
EL SISTEMA OPERATIVO UNIX	ING. GRISSEL HERNANDEZ CABALLERO	8-10	TRAP.
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORDPERFECT	PROFRA. AURORA BECERRIL BARAJAS	10-12	3
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD	PROFRA. AMIRA ORDORICA SILVA	12-14	2
EDICION POR COMPUTADORA MEDIANTE EL PAQUETE VENTURA	D.G. EPRIN VARAS GABRELIAN	8-10	3
LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO LOTUS 123	LIC. RAYMUNDO LUMBRERAS LOPEZ	19-21	3
PRESENTACION GRAFICA CON STORYBOARD	PROFR. MIGUEL ANGEL JUAREZ F.	15-17	5
DISENO ASISTIDO POR COMPUTADORA CON AUTOCAD	PROFRA. ARACELI CASAS CORDERO	17-19	5
INTRODUCCION A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL	MAT. LOURDES GUERRERO ZARCO	12-14	1
USO DEL PAQUETE ESTADISTICO SPSS EN MICROCOMPUTADORAS	ACT. ROMUALDO VITELA GARCIA	12-14	3
MATHCAD: PROGRAMA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE MATEMATICO	PROFR. GUSTAVO RAMIREZ OLMOS	15-17	3
USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS DBASE III PLUS	M. EN C. JOSE MANUEL BELMONT L.	19-21	5
AUDITORIA INFORMATICA	LIC. MA. TERESA PEREZ MORALES	19-21	1
VIRUS EN MICROCOMPUTADORAS	PROFR. ALEJANDRO VERGARA VARGAS	19-21	4
INSCRIPCIONES: AGOSTO 12 AL 23	DURACION: AGOSTO 26 A SEPTIEMBRE 6	HORAS: 20	CUOTA: C.
INTRODUCCION A LA ELABORACION DE PROGRAMAS EDUCATIVOS	LIC. ALEJANDRA RIEGO GAONA	12-14	6
INTRODUCCION A LAS BASES DE DATOS	ACT. ZETIZ ZAMORA HERRERA	8-10	1

CURSO	PROFESOR	HORARIO	AULA
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFRA. ERIKA P. RAMIREZ ESPINOSA	10-12	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFRA. YOLANDA COLIN GARCIA	12-14	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. MIGUEL ANGEL JUAREZ F.	15-17	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. GUSTAVO RAMIREZ OLMOS	17-19	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	M. EN C. JOSE MANUEL BELMONT L.	19-21	2
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORDPERFECT	ACT. MA. GUADALUPE IZQUIERDO DYRZO	12-14	3
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD	PROFRAS. MARTHA E. RAMIREZ BUSTOS Y LETICIA DEL MORAL SANCHEZ	8-10	4
LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO WORKS	PROFR. ARTURO HERNANDEZ H.	10-12	4
TECNICAS AVANZADAS CON LOTUS 123	LIC. RAYMUNDO LUMBRERAS LOPEZ	17-19	3
DISEÑO EN TERCERA DIMENSION CON AUTOCAD	ARQ. GENEVIEVE LUCET LAGRIFOUL	10-12	5
USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS DBASE IV	PROFR. ALEJANDRO MENDEZ RODRIGUEZ	15-17	4
METODOLOGIA ENTIDAD-RELACION PARA EL DISEÑO LOGICO DE BASES DE DATOS	ACT. ZEUZ ZAMORA HERRERA	8-10	6
LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO LOTUS 123	PROFR. JOSE MARTIN SANTOYO PEREZ	8-10	2
DERIVE PROGRAMA PARA EL APRENDIZAJE MATEMATICO	MAT. MA. JUANA LINARES ALTAMIRANO Y FIS. HECTOR ARGUETA VILLAMAR	12-14	4
ELABORACION DE PROGRAMAS EDUCATIVOS COMPUTARIZADOS MEDIANTE EL PAQUETE SCENARIO	LIC. ALEJANDRA RIEGO GAONA	12-14	5
TECNICAS AVANZADAS CON WORDPERFECT	QUIM. LAURA MATA MONTIEL	8-10	5
EDICION POR COMPUTADORA MEDIANTE EL PAQUETE VENTURA	D. I. JOSE MA. SAIZ VELAZQUEZ	8-10	3
INTRODUCCION A LAS COMUNICACIONES DE DATOS	ING. ROGER BAIDE VALLADARES	19-21	1
INTRODUCCION A LA ROBOTICA	MAT. LOURDES GUERRERO ZARCO	12-14	6
INSCRIPCIONES: SEPTIEMBRE 23 AL 27	DURACION:SEPTIEMBRE 30 A OCTUBRE 11	HORAS: 20	CUOTA: C
INTRODUCCION A LAS BASES DE DATOS	ING. EDMUNDO RODRIGUEZ VALENZUELA	19-21	6
INSCRIPCIONES: SEPTIEMBRE 23 AL 27	DURACION:SEPTIEMBRE 30 A OCTUBRE 4	HORAS: 10	CUOTA: A

CURSO	PROFESOR	HORARIO	AULA
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. LUIS CARLOS LOPEZ LOPEZ	8-10	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	FJS. HECTOR ARGUETA VILLAMAR	8-10	4
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	MAT. MA. JUANA LINARES ALTAMIRANO	10-12	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFRA. SERGIO ALVA ARGUINZONIZ	12-14	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFRA. YOLANDA COLIN GARCIA	12-14	4
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. GUSTAVO RAMIREZ OLMOS	15-17	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. FRANCISCO GARCIA GOMEZ	15-17	4
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFRA. ROSA SANCHEZ HANONO	17-19	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	LIC. RAYMUNDO LUMBRENAS LOPEZ	17-19	4
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. NARCISO FLORES GARCIA	19-21	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	BIOL. ASDRUBAL PAZ LARRALDE	19-21	4
EL SISTEMA OPERATIVO UNIX	ING. GRISSEL HERNANDEZ CABALLERO	8-10	TRAP.
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD	PROFRA. ROSALBA VELAZQUEZ T.	17-19	3
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORDPERFECT	PROFRA. AMIRA ORDORICA SILVA	17-19	5
LA HOJA ELECTRONICA DE CALCULO CUATRO PRO	PROFR. ARTURO HERNANDEZ II.	8-10	5
EDICION POR COMPUTADORA MEDIANTE EL PAQUETE VENTURA	PROFRA. AURORA BECERRIL BARAJAS LIC. DAVID ZAMORA RANGEL	8-10 19-21	3 5
PRESENTACION GRAFICA CON STORYBOARD	PROFRA. MARTHA ELENA RAMIREZ B.	12-14	5
USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS IM/PERSONAL	PROFRA. ERIKA P. RAMIREZ ESPINOSA	12-14	3
PROGRAMACION CON DBASE III PLUS	M. EN C. JOSÉ MANUEL BELMONT LOPEZ	19-21	3
USO DEL PAQUETE ESTADISTICO STATGRAPHICS	ACT. MA. GUADALUPE IZQUIERDO DYRZO	10-12	3
HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA EL APROVECHAMIENTO DE LOS RECURSOS DE EQUIPOS PC Y COMPATIBLES	PROFR. ALEJANDRO VERGARA VARGAS	15-17	3
INSCRIPCIONES: OCTUBRE 7 AL 11	DURACION: OCTUBRE 14 AL 25	HORAS: 20	CUOTA: C
STORY EDITOR (AVANZADO)	PROFR. MIGUEL ANGEL JUAREZ FLORES	15-17	5
INSCRIPCIONES: OCTUBRE 7 AL 11	DURACION: OCTUBRE 14 AL 18	HORAS: 10	CUOTA: A

CURSO	PROFESOR	HORARIO	AULA
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	ACT. MA. GUADALUPE IZQUIERDO DYRZO	8-10	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	MAT. LOURDES GUERRERO ZARCO	10-12	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFRA. YOLANDA COLIN GARCIA	12-14	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. FRANCISCO GARCIA GOMEZ	15-17	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	PROFR. MIGUEL ANGEL JUAREZ FLORES	17-19	2
EL SISTEMA OPERATIVO MS-DOS	M. EN C. JOSE MANUEL BELMONT LOPEZ	19-21	2
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORD	D.G. EPRIN VARAS GABRELIAN	8-10	4
PROCESAMIENTO DE PALABRA MEDIANTE WORDPERFECT	QUIM. LAURA MATA MONTIEL	8-10	3
LA HOJA ELECTRONICA DE CÁLCULO LOTUS 123	LIC. RAYMÚNDO LUMBRERAS LOPEZ	17-19	4
LA HOJA ELECTRONICA DE CÁLCULO QUATTRO PRO	PROFR. ARTURO HERNANDEZ II.	15-17	5
USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS DBASE III PLUS	PROFR. GUSTAVO RAMIREZ OLMOS	15-17	4
EDICION POR COMPUTADORA MEDIANTE EL PAQUETE VENTURA	D.I. JOSE MARIA SAIZ VELAZQUEZ	8-10	5
USO DEL PAQUETE ESTADISTICO SPSS EN MICROCOMPUTADORAS	LIC. DAVID ZAMORA RANGEL	19-21	5
INTRODUCCION A LOS SISTEMAS DE INFORMACION GEOGRAFICA MEDIANTE EL PAQUETE MAPINFO	PROFR. NARCISO FLORES GARCIA	19-21	3
AUTOLISP: LENGUAJE DE PROGRAMACION DE AUTOCAD	ARQ. GENEVIEVE LUCET LAGRIFFOUL	10-12	5
USO DEL MANEJADOR DE BASES DE DATOS INFORMIX	PROFRA. MARCELA MARTINEZ YAÑES	17-19	5
AUDITORIA INFORMATICA	ACT. ZEÚZ ZAMORA HERRERA	8-10	TRAP.
PROGRAMACION CON DBASE IV	LIC. MA. TERESA PEREZ MORALES	19-21	1
PRESENTACION GRAFICA CON STORYBOARD	PROFR.. ALEJANDRO MENDEZ RODRIGUEZ	15-17	3
PROGRAMACION CON CLIPPER	PROFRA. AMIRA ORDORICA SILVA	12-14	5
INSCRIPCIONES: NOVIEMBRE 15 AL 22	PROFR. GABRIEL HERNANDEZ TIRADO	19-21	4
INTRODUCCION A LAS BASES DE DATOS	DURACION: NOVIEMBRE 25 A DICIEMBRE 6	HORAS: 20	CUOTA: C
INSCRIPCIONES: NOVIEMBRE 15 AL 22	ING. EDMUNDO RODRIGUEZ VALENZUELA	19-21	6
	DURACION: NOVIEMBRE 25 AL 29	HORAS: 10	CUOTA: A

CUOTAS SEGUNDO SEMESTRE 1991			
CUOTA	UNIVERSITARIOS	OTRA INSTITUCION	PARTICULARES
A	\$100,000	\$150,000	\$200,000
B	\$150,000	\$225,000	\$300,000
C	\$230,000	\$350,000	\$460,000
D	\$300,000	\$450,000	\$600,000

Notas: Para aquellas personas que tengan conocimientos de computación, se realizará un examen de evaluación sobre los temas que integran el Curso de Introducción a la Computación y El Sistema Operativo MS-DOS, el primer jueves de cada mes. El costo de este examen es de \$10,000 y los interesados deberán registrarse una semana antes en la Sección de Información y Relaciones.

El alumno que presente su recibo de pago y constancia con calificación aprobatoria de algún curso que haya tomado en esta Dirección General, se le hará un 10% de descuento sobre la cuota que le corresponda, en cualquier otro curso al que se inscriba.

El pago puede realizarse en efectivo o por medio de las tarjetas de crédito Bancomer y Banamex.

Para mayores informes e inscripciones acudir a la Sección de Información y Relaciones, ubicada en las instalaciones de esta dependencia, Circuito Exterior, frente a la Facultad de Contaduría y Administración, C.U., de lunes a viernes, de 9:00 a 14:00 horas, o bien llamar al teléfono 550-5986.

7/ JUSTIFICACION DEL CARTEL Y FOLLETO DE LA PROPUESTA 2

7.1 JUSTIFICACION DEL CARTEL

El diseño elegido, para la promoción de los programas de cómputo con los que se inauguró el Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones, fue el que a gusto de los organizadores resultaba ser el mejor y cuenta con las siguientes características:

- Es de formato cuadrangular de 50 X 50 cms.
Es una ampliación a un 73% de un diskette, por ser en este en el que de mejor manera se acomoda mejor la información.
- Se utilizan las siguientes tipografías:
 - Brush Script en 80 pts. en altas y bajas para cursos de computación, y en 60 pts. para Centro Nuevo León de Extensión en Cómputo y Telecomunicaciones.
 - Sayer Script Bold en 30 pts. en altas y bajas para las áreas: Capacitación para el trabajo y capacitación en Cómputo y Tecnología Informática.

- › Hérvica Bold en 18 pts. en altas y bajas para el párrafo introductorio y la primera letra de los siguientes párrafos, y en 14 pts. para el resto de la información.
- › La imagen utilizada es la mitad de una computadora, acompañada de 2 formas geométricas.
- › Los colores son los siguientes:
 - › CAFE: en la mitad derecha del fondo.
 - › BLANCO: en la mitad que ocupa la computadora.
 - › VERDE: para la frase principal, los nombres de los programas de trabajo y la forma geométrica más grande.
 - › NEGRO: para el nombre del centro, el resto de la tipografía, la forma geométrica pequeña y los logos de la UNAM y la DGSCA.

Realmente el diseño elegido, para mi gusto, contienen varios aspectos que pudieron ser mejor tratados para levantarlo más.

El papel utilizado es muy grueso lo que provoca que el cartel sea de difícil manejo, este se eligió más que nada por que se utilizó para realizar unos bocetos y a los organizadores les agrado y pidieron que se utilizara este. Pero en ningún momento contemplaron lo primeramente mencionado.

Los colores son agradables pero, para mi gusto, se pudieron utilizar otros que crearan o provocaran combinaciones o contrastes más intensos o llamativos, aun aplicados sobre el papel Kraftcena; ya que pienso que el verde elegido se pierde en determinados momentos dentro del café del papel, el que resalta agradablemente es el blanco sobre el café, pero aun así no me resulta muy agradable el diseño.

El texto principal resulta pequeño en relación con el formato por un lado por que, como ya se menciono anteriormente en momentos se funde el color de este con el fondo, y por que aun a poca distancia este no es muy legible.

El tipo de letra utilizado pienso que es agradable y con mucho dinamismo, el problema a que fué el tamaño, que para mi gusto hubiera quedado mejor un poco más grande; otro aspecto que me agrada es la poca información que se maneja, ya que es concreta al contrario de en el primer cartel. En cuanto al formato, a mi parecer, es atractivo.

7.2 JUSTIFICACION DEL FOLLETO

El folleto elegido fue el que gusto más a los organizadores y cuenta con las siguientes características:

- Es de configuración CUADRANGULAR, con medidas de 19 X 19 cms.
Es una ampliación de un 30 % de un diskette, por ser en este formato en el que se acomoda de mejor manera toda la información.
- En el interior la información se encuentra en negro y se dispone en dos columnas, de diferente ancho, con tipografía Helvética en 10 pts., en altas y bold para los títulos, en altas y bajas para los subtítulos, y en normal con altas y bajas para el resto de la información. Al final de cada curso aparece un dibujo alusivo al tema. Los títulos de las áreas aparecen en verde en Sayer Script Bold en 22 pts.
- El número de página aparece acompañado de una plega del grosor del alto del número, que en las páginas impares es de color verde y en las pares es fucsia.
- La portada está hecha sobre papel Kraft y en ella aparecen:
 - En negro: la camisa que está sobrepuesta con el fondo.
 - En verde: El nombre del centro y la C con las palabras cursos de.

- » EN FUSCÍA: LA OTRA C y la palabra COMPUTACIÓN.
- » ESTA EMPASTADO CON EL SISTEMA DE ENGARGOLADO CON ESPIRAL WIRE-O.

COMO SE PUEDE VER CREO QUE EL FOLLETO LOGRADO RESULTA BASTANTE ATRACTIVO.

NO SOLO POR EL PAPEL UTILIZADO TANTO EN LA PORTADA COMO EN LOS INTERIORES, SINO TAMBIEN EL ENGARGOLADO CON ESPIRAL WIRE-O, QUE LE DAN EN GENERAL UN ASPECTO AGRADABLE.

LA RETÍCULA UTILIZADA NOS PERMITE TENER MÁS DINAMISMO EN EL INTERIOR AL MANEJAR SUS DOS COLUMNAS DENTRO DE LAS CUALES EL TEXTO, SE ACOMODA FÁCILMENTE Y NOS PERMITE UNA LECTURA ÁGIL Y RÁPIDA.

ADEMÁS EL TIPO DE LETRA UTILIZADO EN EL INTERIOR, SIN PATINES, NOS PERMITE TENER UNA LECTURA FÁCIL, QUE SE VE AYUDADA O REFORZADA POR LOS GRÁFICOS INCLUIDOS, QUE APARECEN AL FINAL DE LAS CARACTERÍSTICAS DE CADA CURSO, Y QUE PERMITEN DISTRAER LA MIRADA DEL ESPECTADOR EN MEDIO DE LAS MANCHAS DE TEXTO, TODO LO ANTERIOR REFORZADO POR LA PLECA DE COLOR UTILIZADA PARA REMARCAR EL NÚMERO DE LA PÁGINA.

EN EL INTERIOR SE USAN ADEMÁS DEL NEGRO EL VERDE Y EL FUSCÍA, EN CONJUNTO CON TODO LO ANTERIOR LOGRAN UN DISEÑO QUE CUMPLE CON UNO DE LOS PROPOSITOS PARA LOS CUALES FUE REALIZADO: INFORMAR.

EN CUANTO AL FORMATO CREO QUE ESTE ES BASTANTE AGRADABLE YA QUE ES DE FÁCIL MANEJO, TANTO PARA LLEVARLO COMO PARA LEERLO, ADEMÁS DE PRACTICO.

POR todo lo ANTERIORMENTE EXPUESTO CREO QUE, AL MENOS DENTRO del folleto, al poder contar con tiempo, dinero y una gran diversidad de materiales para hacer este trabajo se pueden obtener resultados bastante aceptables.

CONCLUSION

A TRAVÉS DE LA REALIZACIÓN DE ESTE TRABAJO SE ANALIZÓ AL DISEÑO GRÁFICO COMO EL MEDIO POR EL CUAL SE PROYECTAN MENSAJES EN FORMA GRÁFICA.

SE PUDO VER QUE EL INTERÉS HACIA CUALQUIER PROYECTO GRÁFICO NO RADICA SÓLO EN LAS IMÁGENES, SIGNOS O TIPO DE LETRA QUE SE UTILICEN, SINO EN LA RELACIÓN O CONJUNCIÓN QUE SE LOGRE CON DICHO ELEMENTOS.

PARA CADA CASO, SE ORIENTÓ EL TRABAJO DESDE EL PUNTO QUE SE CONSIDERÓ MÁS ADECUADO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LA INFORMACIÓN QUE SE DESEABA TRANSMITIR. AUNQUE SOBRE TODO AMBOS PROYECTOS SE REALIZARON CONSIDERANDO MÁS QUE NADA LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS POR LOS ORGANIZADORES, SOLO QUE CON LA DIFERENCIA DE QUE EN EL PRIMERO NO SE CONTÓ CON UN PRESUPUESTO MUY AMPLIO NI MUCHO TIEMPO PARA SU REALIZACIÓN.

MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE 2 PROYECTOS EN UN MARCO TEÓRICO-PRÁCTICO, SE PUDO OBSERVAR QUE AUN CUANDO SE CUENTE CON LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA REALIZAR UN BUEN TRABAJO, ESTO NO SIEMPRE RESULTA ASÍ YA QUE MUCHAS FUNCIONES DENTRO DEL ÁREA DEL DISEÑO SON REALIZADAS POR PERSONAS QUE NO TIENEN RELACIÓN ALGUNA CON LA CARRERA, POR LO QUE CREAN O GENERAN SOLUCIONES QUE NO CORRESPONDEN A LA REALIDAD, Y QUE POR DESGRACIA AFECTAN EL RESULTADO FINAL.

EN AMBOS CASOS TANTO EL CARTEL COMO EL FOLLETO CUENTAN, CADA UNO DENTRO DE LAS FUNCIONES QUE DEBEN SATISFACER Y APOYÁNDOSE MUTUAMENTE PARA OBTENER UN RESULTADO GLOBAL, CON LAS CARACTERÍSTICAS NECESARIAS PARA

informar e invitar a la comunidad a los cursos de computación. Solo que por motivos ajenos al diseño, en ambos se atravesó por situaciones que afectaron en gran medida el resultado final, sobre todo en la segunda propuesta, en la que como se pudo observar, dentro de las propuestas preliminares existen propuestas que resultan mucho más atractivas que la elegida.

En la primera propuesta la imagen y los colores utilizados son bastante atractivos, pero en el cartel el principal problema radica en la gran cantidad de texto que se incluyó, en el folleto sucede casi lo mismo solo que aquí el problema radica en que en su interior la lectura, por el tipo de letra utilizados, resulta cansada y difícil además de que no existe ninguna gráfica, dibujo u otra tinta más que el negro que puedan distraer la mirada del lector.

En la segunda propuesta en el cartel realmente lo que lo hace llamativo es el papel en el que fue hecho, por que la imagen no resulta muy llamativa y se pierde un poco, al contrario del folleto en el que tanto el papel como la imagen elegida para la portada, el engarbolado y el uso de más de una tinta y los dibujos en el interior, logran que la lectura resulte amena y sin muchas complicaciones.

En ambos casos podemos darnos cuenta de que los diseños estuvieron muy condicionados por aspectos y personas que, como se mencionó anteriormente, aunque realizan funciones dentro del área del Diseño no conocen o saben, por diversos motivos, solucionar formalmente un diseño, aspecto que por desgracia afectó en gran medida el resultado final.

Todo lo anterior, considero, me dejó contar no solo con los proyectos materializados, sino principalmente con un caudal de experiencias y conocimientos prácticos que enriquecieron mi preparación profesional.

Por todo lo anterior en la hoja siguiente propongo o redacto una lista de lo que a mi consideración, y basandome en mi propia experiencia, se debe considerar o hacer y lo que no se debe hacer al realizar un trabajo dentro del campo profesional.

Por todo lo antes expuesto, a continuación se propone una lista de sugerencias de lo que, a mi criterio y basandome en las experiencias vividas en este trabajo, se debe y no se debe hacer al momento de diseñar o trabajar dentro del campo profesional.

SE DEBE

Considerar que lo más posible es que no se le pueda dar gusto a todo el público

Diseñar una gran cantidad de bocetos para nosotros

No mostrar al cliente todo el bocetaje si no únicamente los que consideremos los mejores

Defender el diseño con todas las bases posibles siempre

Contar con una lista de impresores para poder elegir el mejor

Contar con un calendario de actividades en el que se marquen los límites para los tiempos de realización de cada parte del trabajo y respetarlo

NO SE DEBE

↳ Contar con límites o fechas preestablecidas para la realización de cada parte del diseño

Comenzar a trabajar sin tener la mayor información posible según las características del tema

Conocer las limitantes en tiempos y presupuesto

O hacer lo contrario de lo que se menciona en la otra columna

SE DEBE

Exigir que desde el principio del trabajo se
marquen las limitantes tanto en el trabajo como en
el presupuesto

Recopilar la mayor información posible en cuanto
al tema a diseñar

Contar con una buena presentación en los
bocetos

FUENTES DE INFORMACION

BIBLIOGRAFIA

LOS CARTELES SU HISTORIA Y LENGUAJE

BARNICOAT, JOHN

Editorial GUSTAVO Gili, 1972, Colección COMUNICACIÓN VISUAL.

280 pp.

ACERCA DEL DISEÑO

BELTRÁN, FÉLIX.

Editorial UNIÓN, LA HABANA CUBA, 1975.

98 pp.

LEXICO TÉCNICO DE LAS ARTES PLÁSTICAS

CRESPI IRENE, FERRARIO JORGE.

Editorial UNIVERSITARIA DE BUENOS AIRES, 1971.

109 pp.

PRINCIPIOS DEL DISEÑO EN COLOR

WUCIUS, WONG.

Editorial GUSTAVO Gili S.A. BARCELONA 1988.

100 pp.

DICCIONARIO ENCICLOPEDICO DE LAS ARTES E INDUSTRIAS GRÁFICAS

E. MARTÍN y L. TAPIZ

EDICIONES DON BOSCO. BARCELONA 1981.

651 pp.

IMÁGEN DIDÁCTICA

JOAN COSTA/ABRAHAM MOLES.

Editorial CEAC, S.A. BARCELONA (ESPAÑA) 1991.

1ª Edición. 272 pp.

MANUAL DE TÉCNICAS

MURRAY, RAY.

Editorial GUSTAVO GILI S.A. BARCELONA 1980.

199 pp.

DICCIONARIO DE LA COMUNICACIÓN

IGNACIO H. DE LA MOTA

Editorial PARANINFO S.A. MADRID (ESPAÑA), 1988.

TOMO 1º A-H 374 p.

TOMO 2º I-Z 367 pp.

FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA DE LOS COLORES

KÜPPERS, HARALD.

Editorial GUSTAVO GILI S.A. BARCELONA 1980.

204 pp.

SISTEMAS DE RETÍCULA

JOSEF MÜLLER-BROCKMAN.

Editorial GUSTAVO GILI S.A. BARCELONA 1982.

179 pp.

LA SINTÁXIS DE LA IMAGEN.

D.A. DONDIS.

Editorial GUSTAVO GILI S.A. BARCELONA 1976.

210 pp.

FUNDAMENTOS DEL PROYECTO GRÁFICO

GERMANI-FABRIS.

Ediciones DON BOSCO. SEGUNDA EDICIÓN, BARCELONA 1973.

228 pp.

EL GRAN LIBRO DEL COLOR

PAWLOWSKY.

1982 Edición Española Editorial BLUME, BARCELONA.

256 pp.

PARA UNA TEORÍA DEL DISEÑO

RODRÍQUEZ, MORALES JOSÉ LUIS

México, UAM, AZCAPOTZALCO-TILDE, 1989

125 pp.

TESIS

DISEÑO DE CARTEL Y FOLLETO PARA LA CAMPAÑA CONTRA EL ANalfabetismo promovida por el INEA.

SALINAS GONZÁLEZ, CECILIA GUADALUPE, 1989, 64 p.

DESARROLLO, ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LOS SOPORTES GRÁFICOS Y MEDIOS UTILIZADOS EN LA CAMPAÑA DE DONACIÓN ALTRUISTA DE SANGRE, impulsada por el CENTRO NACIONAL DE TRANSFUSIÓN SANGUÍNEA.

MAULEÓN RODRÍQUEZ, J. RAFAEL, FEB. 1987.

171 p.

LA IMPORTANCIA DE LA IMÁGEN EN EL CARTEL

ALONSO ESPINOSA DE LOS MONTEROS, FRIDA L., 1990.

48 p.

GENERALIDADES DEL CARTEL (APLICACIÓN A UN PROYECTO GRÁFICO)

Valle CHAVARRÍA, LORENA G., MCMLXXXVIII

78 p.

PROYECTO GRÁFICO DE APOYO A LA CAMPAÑA DE PLANIFICACIÓN FAMILIAR

Pulido OCEQUERA JORGE, RAMÍREZ VAZQUEZ PRADA, JULIAN, 1987.

85 p.

ENTREVISTAS

ARO. GENEVIÈVE LUCET

Jefe del departamento de difusión de la DGSCA

MAT. CARMEN BRAVO CHAVESTE

Jefe del Departamento de Docencia en Cómputo e Informática

REVISTAS

Libros y revistas de la ENAP No. 8

Boletín bibliohemerográfico, ENAP-UNAM.

BOLETÍN INFORMATIVO DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE SERVICIOS DE CÓMPUTO ACADÉMICO UNAM.

NÚMEROS 1 al 12

INDICE

INTRODUCCION	1
1 : DIRECCION GENERAL DE SERVICIOS DE COMPUTO ACADEMICO	5
1.1 FUNCIONES	5
1.2 Cursos de Computación	7
1.2.1 CARACTERÍSTICAS	8
1.2.2 Problemática Actual	10
2 : CARTEL PROPUESTA 1	13
2.1 El Diseño Gráfico	13
2.2 Breve historia del cartel	14
2.2.1 CARACTERÍSTICAS	14
2.2.2 FUNCIONES	16
2.3 Etapa de planeación	17
2.3.1 Tema	17
2.3.2 Límites de tiempo	18
2.3.3 Materiales	18
2.3.4 CARACTERÍSTICAS	19

2.3.5	Calendario de actividades	19
2.3.6	Presupuesto	19
2.4	Etapa de proyección	20
2.4.1	Imagen	20
2.4.2	Tipografía	22
2.4.3	Color	24
2.4.4	Formato	32
2.4.5	Red	35
2.5	Primeras imágenes	37
2.5.1	Propuestas preliminares	44
2.5.2	Alternativas de solución	47
2.5.3	Propuesta final	49
2.6	Impresión y reproducción	50
2.7	Presentación final	52

3 : FOLLETO PROPUESTA 1 **53**

3.1	Características	53
3.2	Etapa de planeación	55
3.2.1	Tema	55
3.2.2	Límites de tiempo	55
3.2.3	Materiales	56
3.2.4	Características	56

3.2.5	Calendario de actividades	56
3.2.6	Presupuesto	57
3.3	Etapa de proyección	57
3.3.1	Tipografía	57
3.3.1.1	Calculo Tipográfico	61
3.3.2	Información	63
3.3.3	FORMATO	63
3.3.4	Retícula	64
3.3.5	IMAGEN	67
3.3.6	Color	67
3.4	PRIMERA IMÁGENES	68
3.4.1	PROPUESTAS PRELIMINARES	68
3.4.2	ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN	70
3.4.3	PROPUESTA FINAL	72
3.5	IMPRESIÓN Y REPRODUCCIÓN	73
3.6	PRESENTACIÓN FINAL	74
4	JUSTIFICACION DEL CARTEL Y FOLLETO DE LA PROPUESTA 1	75
4.1	CARTEL	75
4.2	FOLLETO	78
4.3	BREVE CONCLUSIÓN	81

5 : PROPUESTA 2: ALTERNATIVA DE DISEÑO DE CARTEL	83
5.1 Etapa de planeación	83
5.1.1 Tema	83
5.1.2 Características	83
5.1.3 Materiales	83
5.1.4 Calendario de actividades	84
5.1.5 Presupuesto	85
5.2 Etapa de proyección	85
5.2.1 Formato	85
5.2.2 Red	85
5.2.3 Tipografía	87
5.2.4 Imagen	87
5.2.5 Color	88
5.3 Primeras imágenes	89
5.3.1 Propuestas preliminares	89
5.3.2 Alternativas de solución	93
5.3.3 Selección o propuesta final	103
5.4 Impresión	104
5.5 Presentación final del cartel	104
6 : PROPUESTA 2: ALTERNATIVA DE DISEÑO DE FOLLETO	105
6.1 Etapa de planeación	105

6.1.1	TEMA	105
6.1.2	CARACTERÍSTICAS	105
6.1.3	MATERIALES	106
6.1.4	CALENDARIO de actividades	107
6.1.5	PRESUPUESTO	107
6.2	ETAPA de proyección	108
6.2.1	RETÍCULA	108
6.2.2	FORMATO	108
6.2.3	TIPOGRAFÍA	109
6.2.4	IMÁGEN	109
6.2.5	COLOR	110
6.3	PRIMERAS IMÁGENES	111
6.3.1	PROPUESTAS PRELIMINARES	111
6.3.2	ALTERNATIVAS de solución	114
6.3.2	PROPUESTA final	121
6.4	IMPRESIÓN	122
6.5	PRESENTACIÓN final	122

7: COMENTARIOS DEL CARTEL Y FOLLETO DE LA PROPUESTA 2 _____ **123**

7.1	CARTEL	123
7.2	Folleto	126

CONCLUSIONES	129
FUENTES DE INFORMACION	133
INDICE	137