

878531

8
2ej

UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



" DIFUSION PARA DEPORTES SOBRE SILLA DE RUEDAS "

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LIC. EN DISEÑO GRAFICO

P R E S E N T A

MIGUEL ANGEL MENDOZA HUACUJA

DIR. DE TESIS L.D.I. FCO. JAVIER GARCIA NORIEGA

MEXICO D.F.

1993

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



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.

INDICE

ANTECEDENTES	I
INTRODUCCION	II
JUSTIFICACION	IV
OBJETIVOS	V
CAPITULO I:	
<i>MEXICO Y EL DEPORTE SOBRE SOBRE SILLA DE RUEDAS</i>	
1.1. LA IMPORTANCIA DEL DEPORTE EN MEXICO	1
1.2. HISTORIA DEL DEPORTE SOBRE SILLA DE RUEDAS	3
1.3. MEXICO EN EL DEPORTE SOBRE SILLA DE RUEDAS	5
1.4. DESCRIPCION DE LA FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES SOBRE SILLA DE RUEDAS	9

CAPITULO II :

EL DEPORTISTA CON EXCEPCIONALIDAD FISICA

2.1. EL ATLETA	10
2.1.1. LESIONES	10
2.1.2. ALIMENTACION	11
2.1.3. EQUIPO DEPORTIVO (SILLA DE RUEDAS)	11
2.2. CARACTERISTICAS FISICAS	13
2.3. DEPORTES PRACTICADOS EN MEXICO	18

CAPITULO III :

TRAYECTORIA DE LA DIFUSION DEL DEPORTE SOBRE SILLA DE RUEDAS

3.1. ANALISIS DE LA DIFUSION EXISTENTE	19
--	----

3.2. RECURSOS CON QUE SE CUENTA ACTUALMENTE	23
---	----

3.3. ANTECEDENTES DE LA DIFUSION	24
----------------------------------	----

CAPITULO IV :

*EL DISEÑO GRAFICO COMO MEDIO
PARA LA DIFUSION DEL DEPORTE
SOBRE SILLA DE RUEDAS*

4.1. DEFINICION DE DISEÑO GRAFICO	25
-----------------------------------	----

4.1.1.PROCESO DE COMUNICACION	25
-------------------------------	----

4.1.2. COMUNICACION VISUAL	27
----------------------------	----

4.1.3. MENSAJE VISUAL	28
-----------------------	----

4.2. ALTERNATIVAS DE COMUNICACION VISUAL EN EL DISEÑO GRAFICO	30
---	----

4.2.1. EL CARTEL	30
4.2.2. EL FOLLETO	32
4.2.3. REVISTAS	33
4.2.4. LIBROS	33
4.2.5. PERIODICOS	34
4.2.6. ANUNCIOS ESPECTACULARES	34

CAPITULO V :

ELEMENTOS DE DISEÑO

5.1. RITMO	35
5.2. EQUILIBRIO	36
5.3. MOVIMIENTO	37
5.4. CONTRASTE	38
5.5. ARMONIA	39

5.6. RETICULA ANTECEDENTES Y USOS	40
5.7. PROPORCION	41
5.8. INTERLINEA	43
5.9. PROPORCIONES DE LOS BLANCOS Y LOS MARGENES	44
5.10. CONSTRUCCION DE LA MANCHA	45
5.11. COLOR	46
5.11.1. COLORES PRIMARIOS	47
5.11.2. COLORES SECUNDARIOS	47
5.11.3. COLORES TERCARIOS	47
5.11.4. COLORES COMPLEMENTARIOS	47
5.11.5. ADICION Y SUSTRACCION	48
5.11.6. PSICOLOGIA DEL COLOR	50

5.11.7. TEMPERATURA DEL COLOR	52
5.12. FORMA	53
5.13. TIPOGRAFIA	54
5.13.1. FAMILIAS DE LETRAS	54
5.13.2. PRINCIPIOS BASICOS DE LA LETRA	56

CAPITULO VI :

DISEÑO EDITORIAL

6.1.DISEÑO EDITORIAL	57
6.2.CLASIFICACION DE LAS PUBLICACIONES	58
6.3. PORTADA	59
6.4. CONTENIDO	60
6.5. SISTEMAS DE IMPRESION	61

6.6. MATERIALES

65

CAPITULO VII :

EL PROCESO DE DISEÑO

7.1. PROCESO DE DISEÑO

66

7.2. PLANTEAMIENTO DEL
PROYECTO

67

7.3. REQUERIMIENTOS

68

CAPITULO VIII :

DISEÑO DEL PROYECTO

8.1. BOCETAJE

69

8.2. ALTERNATIVAS

77

8.3. SELECCION Y DESARROLLO
DE ALTERNATIVAS

81

8.3.1. GEOMETRIZACION, ALTERNATIVAS PARA POSTER, FOLLETO, PROPORCION AUREA Y ORIGINALES	87
8.4. PROPUESTA FORMAL	121
8.5. COSTOS	127
CAPITULO IX :	
<i>CONCLUSIONES</i>	128
BIBLIOGRAFIA	130

ANTECEDENTES

I

Es en 1990, cuando comienzo a interesarme por el deporte sobre silla de ruedas, ya que en ese entonces México había logrado obtener el primer lugar en los juegos Panamericanos de Caracas, Venezuela. A raíz de esto, mi preocupación fue el darme cuenta de que no tenían gran difusión a nivel nacional, es decir, los logros que fueron obteniendo no causaban reacción alguna en los medios de difusión. Sacaban artículos pequeños, y la noticia no trascendía más allá de un día, por el contrario, en otros deportes en donde los atletas no tenían éxito, eran objeto de artículos más representativos.

Todo esto comenzó a preocuparme, ya que los deportistas en silla de ruedas han ido aumentando sus logros cada día más. Es por esto que tuve la inquietud de tratar de ayudarlos como diseñador gráfico, a pesar de carecer de medios de información acerca del deporte adaptado.

INTRODUCCION

II

A partir de las Olimpiadas celebradas en México en el año de 1968, surgió el interés por el deporte sobre silla de ruedas. Nuestros atletas han participado a nivel nacional e internacional, y han destacado en las competencias.

La Federación Internacional de Deportes Sobre Silla de Ruedas tiene ya una larga historia. Se fundó en Inglaterra, concretamente en Stoke Mandeville a principios de la posguerra. Posteriormente, se unieron otras naciones a la Federación. México hasta principios de los años 70. Sin embargo la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas (FEMEDSSIR), ha tenido escaso apoyo gubernamental.

Es necesario señalar que para ingresar a la Federación, los atletas deben pasar un examen médico que avale su participación en las diferentes actividades deportivas como son:

- * BASQUETBOL
- * ATLETISMO
- * TENIS DE MESA
- * LEVANTAMIENTO DE PESAS
- * TIRO CON ARCO
- * NATACION
- * TENIS

Los atletas no están sobreprotegidos. Se les exige como a todo deportista, disciplina y condiciones físicas. Se seleccionan en diferentes categorías basadas en las lesiones que presenten.

Actualmente, México se encuentra dentro de los diez primeros países del mundo en deportes sobre silla de ruedas. Sin embargo, no se les ha dado la suficiente promoción, pues pocas

personas conocen esta información.

La Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas no cuenta con apoyo económico necesario para sustentar los gastos de los atletas. Ante este panorama nacional la Comisión Nacional del Deporte (CONADE), surgió apenas a principios del gobierno del Lic. Carlos Salinas de Gortari. Su propósito: impulsar al deporte mexicano. La CONADE se ocupa de entrenar atletas de alto nivel.

Aprovechando la oportunidad de presentar un proyecto real como opción para el título de Licenciado en Diseño Gráfico, realizo el trabajo de " Difusión para Deportes Sobre Silla de Ruedas ", ya que servirá como promoción del deporte adaptado.

El proyecto constará de nueve capítulos. Una introducción que trata de la historia del deporte sobre silla de ruedas a nivel mundial y particularmente a nivel nacional. A continuación, las características físicas de los atletas

y la problemática que se presenta a nivel promocional y de difusión.

Dada esta información, se seleccionarán los medios adecuados mediante un proceso real de diseño gráfico para así suplir las necesidades existentes.

En suma, se ha tomado en cuenta la elaboración de dos carteles y un folleto informativo. Mi interés como diseñador gráfico, comprometido con la realidad social de mi país, es contribuir con los medios gráficos para que ayuden a exponer la situación real de los atletas y su reconocimiento.

JUSTIFICACION

IV

De acuerdo con el Plan Nacional de Desarrollo, se asienta que el deporte en México tendrá la más fuerte promoción por parte de organismos como la CONADE, la cual es creada para dar mayor impulso al deporte en México y cuyo presidente es Raúl González, destacado marchista mexicano.

Es necesario que se difunda el deporte adaptado, debido a que estos atletas forman parte de una comunidad tanto social como deportiva. Por otro lado, se habla de dar mayor apoyo al deporte en general siendo que el deporte adaptado no está gozando de estos privilegios.

La difusión debe empezar desde la CONADE hasta el público en general que desconoce lo que es el deporte sobre silla de ruedas, ya que el problema ahora, es diseñar un sistema de comunicación visual que ayude a conocer a estos deportistas tan destacados.



OBJETIVOS

V

Mis objetivos primordiales son la elaboración de dos posters, un folleto informativo, playeras y un banderín para poder apoyar y promover a la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas, los cuales merecen el reconocimiento y apoyo por parte del país para continuar con el gran esfuerzo que hasta ahora han realizado.

" Actualmente México cuenta con una población aproximada de 2000 atletas, sin embargo sólo 80 de ellos cuentan con la fortuna de poder disponer del presupuesto que la CONADE les brinda. Existen otros organismos como el DIF, el IMSS, PRODDF o ISSSTE que apoyan a la Federación aunque en menor escala." (1)

La realización de los posters, el folleto informativo, las playeras y el banderín, por medio de un proceso de diseño sistematizado, dará la

pauta para la promoción adecuada que el deporte sobre silla de ruedas necesita. Para lograr esto se necesitará hacer un estudio de la difusión existente, y mejorarla tomando en cuenta sus errores, ya que esto ayudará a encontrar la mejor solución al problema.

Haciendo una investigación de los elementos de diseño y proponiendo buenas alternativas es que se podrán obtener mejores resultados. Por consecuencia los deportistas sobre sillas de ruedas serán reconocidos como se merecen.

¹ Datos proporcionados por el profesor Ernesto Varela Rosales, Presidente de la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas.

CAPITULO I : MEXICO Y EL DEPORTE SOBRE SILLA DE RUEDAS

MEXICO Y EL DEPORTE SOBRE SILLA DE RUEDAS

1

1.1. LA IMPORTANCIA DEL DEPORTE EN MEXICO

" El deporte y la recreación son prácticas que constituyen elementos fundamentales para alcanzar una vida plena, a través de la formación de aptitudes , y capacidades que permiten el desarrollo armónico e integral de los individuos. El deporte es la recreación física por excelencia de los niños y los jóvenes, y constituye un elemento esencial de su formación personal. Es un componente básico de su integración social, alienta el espíritu de cooperación y solidaridad, estimula el deseo del éxito en un marco de sana competencia, coadyuva al bienestar físico, psicológico y moral de los jóvenes, fomenta el afán de logro y superación personales, y abre perspectivas de desarrollo vocacional y estilos de vida sanos.

Debe darse el más fuerte impulso a

la promoción del deporte entre los jóvenes, vinculado a sus actividades en los centros de estudio y de trabajo, y a los servicios de recreación organizada en las colonias o localidades. El aliento al deporte organizado será la prioridad más alta de la política deportiva, impulsando la disponibilidad de personal capacitado para la enseñanza y práctica de los deportes, así como el acceso a facilidades e instalaciones suficientes y adecuadas.

En la promoción del deporte se buscará el apoyo comprometido de los sectores social y privado, buscando siempre elevar la capacidad y excelencia. Solo mediante un activo sistema de superación deportiva, basado en el estímulo y la promoción de base, y en la selección, capacitación y aliento a los deportistas destacados, podrá impulsarse la competitividad internacional del deporte mexicano, una esfera de legítimo orgullo nacional en el ámbito del más simbólico aspecto de la competencia entre los países."(1)

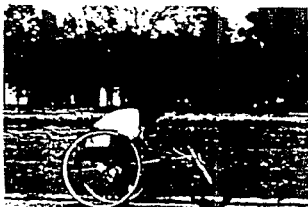
1 * Plan Nacional de Desarrollo 1989- 1994 *
México 1989. pp.117 y 118

Dos líneas de acción fundamental estarán constituidas por: el fomento al deporte masivo, es decir, el deporte al alcance de todos los mexicanos, y el fomento al deporte de excelencia, que promueve desde la base a los mejores atletas y los lleva a los más altos niveles de desempeño. En ambos casos se contará con el apoyo de la medicina deportiva como un instrumento esencial de formación física de los mexicanos.

Basado en el Plan Nacional de Desarrollo 1989 - 1994, creo que es de suma importancia promover el Deporte Sobre Silla de Ruedas, ya que éste carece de medios difusivos que lo den a conocer. El hecho de que tenga mayor difusión deportiva es importante, ya que el ejercicio es esencial para el desarrollo del hombre, ayuda a mantener sano el espíritu de sobrevivencia y mantiene en armonía a la sociedad. Por tal motivo es importante que el deportista con excepcionalidad física se adentre a la convivencia deportiva,

para así poder mantenerse sano tanto física, como mental y espiritualmente.

1.2. HISTORIA DEL DEPORTE SOBRE SILLA DE RUEDAS



El deporte sobre silla de ruedas nace a consecuencia de la segunda guerra mundial, en donde los heridos en combate son atendidos en el hospital de Stoke Mandeville en Inglaterra.

Sir Ludwig Goodman, un médico del hospital motiva a los soldados en rehabilitación a realizar ejercicios con una pelota y a trasladarse de un lado a otro, donde más tarde colocaría un arco de basquetbol y empezarían a hacer algunos tiros.

Viendo lo que podía lograrse, los organizó y comenzaron a realizar este deporte, adecuando algunas reglas basadas en el deporte a pie. Al paso del tiempo invita a otros hospitales y más tarde a otros países involucrados en la segunda guerra mundial, realizando un torneo en Stoke Mandeville, Inglaterra. Las invitaciones de Sir Goodman son

tomadas en cuenta por países europeos y de Estados Unidos, los cuales mandan a sus delegaciones deportivas al evento, que se denominaría JUEGOS MUNDIALES DE STOKE MANDEVILLE (para rehabilitados).

En ese entonces, se practicaban las siguientes modalidades:

a) BASQUETBOL

b) ATLETISMO

BALA, DISCO, JABALINA,
60, 200, Y 400 m. (los tres primeros sentados en la silla de ruedas)

c) TIRO CON ARCO

sentado en la silla
de ruedas

4

d) TENIS DE MESA

(este deporte se hace acostado en el bench press)

sentado en la silla
de ruedas

En 1960, se anexa la participación de personas con secuelas de polio, y más países se inscribirían tomando parte con sus delegaciones. Para 1978 ya se contaba con la participación de 60 países y se incluirían más deportes como:

a) ATLETISMO

carreras en pista de 800
y 1500 m., relevos y el slalom

b) NATACION

en los estilos de dorso,
pecho y crawl

c) LEVANTAMIENTO DE PESAS

en todas sus categorías

1.3. MEXICO EN EL DEPORTE SOBRE SILLA DE RUEDAS

Es el señor Jorge Beltrán Romero, quien da a conocer este deporte en México y quien asiste a los primeros juegos panamericanos en Winnipeg, Canadá, participando con cuatro elementos.

En 1969 se realiza la primera reunión para formar un equipo de deportes sobre silla de ruedas en México. Se logra agrupar a más de cien elementos de los cuales saldrían seis representantes para participar en los **JUEGOS PARAOLIMPICOS** celebrados en Heidelberg, Alemania en 1972.

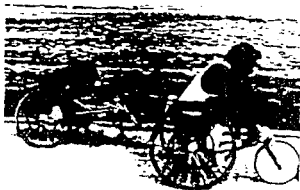
Teniendo esto una reacción, ya que los elementos iniciadores de movimiento habían sido excluidos de esta representación formal, desprendiéndose así el primer equipo nacional. A raíz de esto, se forma un nuevo equipo de la

ENEF (Escuela Nacional de Educación Física), a su vez se forma otro equipo que se llamaría **JORGE BELTRAN ROMERO** quién fuera el promotor de este deporte en México.

Por estas fechas, México viene a ser uno de los últimos países en participar en justas internacionales y en inscribirse en la Federación Internacional que recientemente se había formado.

Es importante hacer notar, que México entra a estas competencias con veinte años de retraso a comparación de los países involucrados en la guerra y de diez a doce años, con los países del continente americano. La razón primordial del retraso es el material deportivo, que son las sillas de ruedas.

Obviamente México no obtiene buenos resultados en su primera participación en los Paraolímpicos de Alemania.



En 1973 México participa más formalmente en los Panamericanos de Lima, Perú con una participación de 35 integrantes, logrando un buen número de medallas y solicitando así la sede de los siguientes Juegos Panamericanos, el cual le es otorgado. En 1975, siendo país sede logra aumentar su cosecha de medallas, lo cual da pie a que lo tomen en cuenta como país con más opciones para ganar medallas. A partir de entonces México ha logrado participar en varios eventos deportivos como son:

1976

JUEGOS PARAOLIMPICOS EN
MONTREAL, CANADA

1978

JUEGOS PANAMERICANOS EN RIO
DE JANEIRO, BRASIL

1980

JUEGOS PARAOLIMPICOS EN

ARNHEM, HOLANDA

1981

JUEGOS MUNDIALES EN STOKE
MANDEVILLE, INGLATERRA

1982

JUEGOS PANAMERICANOS EN
HALIFAX NUEVA ESCOCIA, CANADA

1984

JUEGOS PARAOLIMPICOS EN
STOKE MANDEVILLE, INGLATERRA

1986

JUEGOS PANAMERICANOS EN
AGUADILLA, PUERTO RICO

1988

JUEGOS PARAOLIMPICOS EN SEUL,
KOREA



Premio Nacional del Deporte 1990 DORA
ELIA GARCIA

1990

JUEGOS PANAMERICANOS EN
CARACAS, VENEZUELA

1990

JUEGOS MUNDIALES EN STOKE
MANDEVILLE, INGLATERRA

1991

JUEGOS MUNDIALES EN STOKE,
MANDEVILLE, INGLATERRA

1992

JUEGOS PARAOLIMPICOS EN
BARCELONA, ESPAÑA

En 1982 en los juegos Panamericanos en Halifax Nueva Escocia, Canadá, se contó con la excepcional participación de JOSEFINA CORNEJO quien con-

quistara 10 medallas en natación y en atletismo, siendo todas de oro. Desgraciadamente falleció un año después, siendo una pérdida bastante lamentable para el equipo mexicano. Cabe destacar que JOSEFINA CORNEJO es la única deportista de toda la federación que esta en el Salón de la Fama.

Ha sido tal el éxito obtenido, que se han otorgado tres premios nacionales del deporte. Los tres premios han sido sorprendentemente para tres exitosas mujeres:

1984

JUANA GUTIERREZ, ATLETISMO

1989

LETICIA TORRES, ATLETISMO

1990

DORA ELIA GARCIA, ATLETISMO

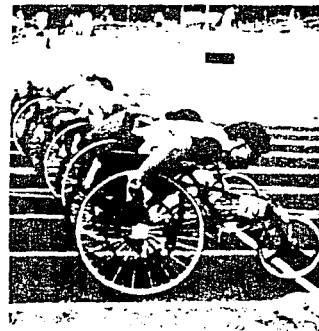
En 1990, México fue Campeón Panamericano en Caracas, Venezuela, en donde conquistaron 230 medallas y 17 nuevas marcas. Dora Elia García fue una de las atletas más destacadas, quien obtuviese 12 medallas de oro y algunos records en atletismo.

Actualmente una de las cartas más fuertes es Leticia Torres, quien en 1990 fue designada Premio de la Ciudad de México. Mientras que en el Mundial de Stoke Mandeville, Inglaterra se consiguieron 19 medallas y 5 records mundiales, con una delegacion de 26 atletas.

A finales de 1991, México obtuvo el 1 - 2 - 3 en el medio maratón de Oita, Japón, con la participación de SAUL HERNANDEZ, JORGE LUNA Y AARON MARTINEZ; mientras que ESPERANZA BELMONT Y DORA ELIA GARCIA se ubicaron en tercer lugar de su categoría, este evento

fue tomado en cuenta como parte de la preparación del equipo mexicano para la Paraolimpiada de Barcelona, España.

Actualmente México ocupa el doceavo lugar Olímpico, primer lugar Panamericano y noveno lugar Mundial, teniendo un nivel



1.4. DESCRIPCION DE LA FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES SOBRE SILLA DE RUEDAS



FE. ME. D. S. SI. R.

Actualmente el organismo encargado de promocionar la práctica del deporte sobre silla de ruedas, es la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas (FEMEDSSIR). Esta Federación se encarga de organizar todos los eventos a nivel nacional y junto con otras Federaciones Internacionales, a promover el deporte a nivel mundial. La FEMEDSSIR esta afiliada a la CODEME (Confederación Deportiva Mexicana) y es la que norma a todas las federaciones.

FEMEDSSIR nace a consecuencia de formar un equipo de deportes sobre silla de ruedas. En 1969 es cuando se realiza la primera reunión en el Deportivo Rafael Osuna, y fue un grupo de futbolistas los que formaron el primer

equipo.

Más tarde se forma el equipo de la ENEF, el cual en 1971 organiza los primeros juegos del Valle de México en el Deportivo Rafael Osuna. Desafortunadamente estos deportistas no eran tomados en cuenta como una federación y es hasta octubre de 1980 cuando se instituye formalmente la FEMEDSSIR. Desde entonces ha cobrado mayor fuerza y poco a poco se han visto los resultados de tan destacados atletas, ahora, lo más importante es promocionar a esta federación en México para obtener mayor apoyo económico, físico y moral para los atletas. Es necesario que tengan mejores instalaciones y equipo deportivo para poderse desarrollar con mayor eficiencia. Actualmente la FEMEDSSIR se encuentra en las instalaciones de la CODEME en la Ciudad Deportiva.

EL DEPORTISTA CON EXCEPCIONALIDAD FISICA

10

2.1. EL ATLETA

El deporte sobre silla de ruedas es practicado por atletas con la capacidad y la motivación suficientes para desarrollar este deporte. Es importante que pasen un examen médico que avale su participación y que ayude a clasificar a los atletas. Esta clasificación se hace por medio de una tabla en donde se muestran los diferentes tipos de lesiones.

El examen médico es practicado por especialistas en medicina deportiva o fisioterapia y que esten avalados por la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas.

Existe una tabla médico deportiva en la cual se basan para poder clasificar las diferentes categorías de los atletas, según sea el tipo de lesión que presentan. Los atletas que deseen entrar a un alto nivel competitivo deben

contar con la edad mínima de 15 años. Los lugares destinados para la práctica de estos deportes son los siguientes:

LA CIUDAD DEPORTIVA, IMSS, ISSSTE, UNAM Y EL DIF

2.1.1. LESIONES

También es importante que los instructores o entrenadores conozcan algo sobre primeros auxilios, ya que con frecuencia se suscitan lesiones como:

- * ESGUINCES EN LOS DEDOS DE LAS MANOS
- * ESGUINCES EN LAS MUÑECAS DE LAS MANOS
- * ESGUINCES EN LOS TOBILLOS



CAPITULO II: EL DEPORTISTA CON EXCEPCIONALIDAD FISICA

* ESGUINCES EN LA REGION DE LOS HOMBROS

* ESGUINCES EN LAS CONTRACTURAS MUSCULARES

2.1.2. ALIMENTACION

En cuanto a la alimentación se refiere, hay que tomarla muy en cuenta, ya que una alimentación balanceada es la base para el éxito deportivo. Se deben incluir carbohidratos, proteínas y grasas e incluir complementos alimenticios, vitaminas y cereales, cuidando siempre el peso corporal adecuado. Es de suma importancia el consumo de suficiente agua. Se debe procurar comer a sus horas y no comer entre comidas.

2.1.3. EQUIPO DEPORTIVO (SILLAS DE RUEDAS)

* ATLETISMO

Las sillas deben tener un máximo de cuatro ruedas y un mínimo de tres, las cuales cuentan con medidas específicas; en las ruedas traseras debe haber una medida de hasta 26 pulgadas mientras que las ruedas delanteras deberán tener un máximo de 20 pulgadas. El mínimo en ambos casos es opcional. El asiento deberá sujetar el tronco del atleta y tener una inclinación de acuerdo a la estructura del mismo. Existe un reglamento internacional en donde se limita la estructura de la silla:

* La altura de la silla al piso no deberá exceder de 55 cm. y lo largo del eje delantero al trasero debe tener 53 cm. como máximo.

* BASQUETBOL

En esta disciplina la silla de ruedas debe contar con poco peso, rodada rápida y de estructura sólida. En esta modalidad se incluye el descansa pies, el cual deberá contar con una altura de 11 cm.. Las llantas traseras deberán contar con un diámetro de 24 a 26 pulgadas, mientras que las delanteras no deberán sobrepasar las 8 pulgadas, no existe limite de medidas menores.

*** TENIS DE MESA Y TIRO CON ARCO**

Las sillas de ruedas son las mismas utilizadas en el basquetbol.

2.2. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL ATLETA

* VERTEBRAS DORSALES

Categoría II : de T - 1 a T - 5

Se clasifican por los diferentes tipos de lesiones en las vertebras:

* VERTEBRAS CERVICALES

Categorías: I - A, I - B, I - C



Categoría III: de T - 5 a T - 10



* VERTEBRAS LUMBARES

* VERTEBRAS SACRAS

Categoría IV: de T - 10 a L - 3

Categoría VI



Categoría V: de L - 3 a S - 2

Categoría Especial



También se hace una clasificación para deportistas amputados, que se divide en bilaterales y unilaterales.

*** BILATERALES**

Categorías IV, V, VI y Especial

En todas las categorías existe amputación de ambos miembros inferiores, con diferentes características, según sea el caso.

Categoría IV:



Categoría V:



Categoría VI:



Categoría Especial:



Categoría V:



Categoría VI:

*** UNILATERALES**

Categorías V, VI y Especial

Solamente existe amputación de un miembro inferior.





De esta manera es que se clasifican a los deportistas; por otro lado es de suma importancia considerar la prevención de lesiones, ya que esto puede ocasionar alguna de ellas. Es necesario que se tome en cuenta el tipo de lesión correspondiente para no forzar la carga de trabajo y también se debe tener cuidado del lugar en donde se practica, ya que esto puede ocasionar alguna caída.

2.3. DEPORTES PRACTICADOS EN MEXICO

Anteriormente en México se contaba con los siguientes deportes:

- a) ATLETISMO
- b) LEVANTAMIENTO DE PESAS
- c) ESGRIMA
- d) TIRO CON ARCO

Actualmente se cuenta con:

- a) BASQUETBOL
- b) ATLETISMO
- c) TENIS DE MESA

d) LEVANTAMIENTO DE PESAS

e) TIRO CON ARCO

f) NATACION

g) TENIS

Una de las disciplinas con mayor potencialidad a nivel internacional es el atletismo, el cual cuenta con varios records.

CAPITULO III: TRAYECTORIA DE LA DIFUSION DEL DEPORTE SOBRE SILLA DE RUEDAS

3.1. ANALISIS DE LA DIFUSION EXISTENTE

Debido a la poca promoción que se le ha hecho al deporte sobre silla de ruedas, no ha existido un apoyo continuo, el cual permita su difusión.

A continuación se muestran algunos de los posters que se han utilizado para promocionar algunos eventos realizados con anterioridad.

Como se puede observar, la tipografía no es muy legible cuando se encima en donde están los continentes, se pierde debido a que los colores utilizados no son los adecuados. El tono del azul que se utilizó debió haber sido más claro para que no se perdiera la letra.

DE MEXICO


A BARCELONA

PREOLIMPICO DE BASQUETBOL
SOBRE SILLA DE RUEDAS

Países Participantes
Argentina • Brasil • Colombia • Puerto Rico • México

GIMNASIO OLIMPICO "JUAN DE LA BARRERA"
DEL 20 AL 29 DE FEBRERO

Nuevamente, la tipografía se pierde un poco cuando se encima en el continente y en la rueda. El águila pudo haberse hecho de manera más abstracta para que coincidiera con la silla de ruedas.



DE MEXICO

A BARCELONA '92

**TORNEO PREOLIMPICO
DE BASQUETBOL
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Paises Participantes
Argentina • Brasil • Colombia • Puerto Rico • México

**GIMNASIO OLIMPICO "JUAN DE LA BARRERA"
DEL 20 AL 29 DE FEBRERO**

Como nos podemos dar cuenta estos trabajos no fueron hechos con un original de buena calidad, por lo que los resultados, obviamente son deficientes. Esto nos lleva a la conclusión de que el tener diseños de baja calidad por falta de presupuesto, nos da por resultado poca aceptación del deporte adaptado. Es necesario obtener mejores diseños, los cuales tengan mayor impacto, de esta manera se tendrá mayor conocimiento de este tipo de deporte, para así poder contribuir a la difusión de eventos de buen nivel competitivo.

3.2. RECURSOS CON QUE SE CUENTA ACTUALMENTE

El único apoyo con el que se cuenta actualmente es con el de CONADE (Comisión Nacional del Deporte), que únicamente se destina para la preparación de atletas de alto rendimiento. No existen recursos para las instalaciones o para crear nuevos centros deportivos acondicionados para la práctica del deporte sobre silla de ruedas.

La CODEME contribuye únicamente proporcionando oficinas para la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas. Es determinante el hecho de que se deben mejorar los medios difusores de información acerca de este deporte, ya que esto contribuirá a la formación de nuevos y mejores centros de recreación deportiva para estos atletas. Por medio de donaciones por parte de empresas y mayor participación del gobierno es

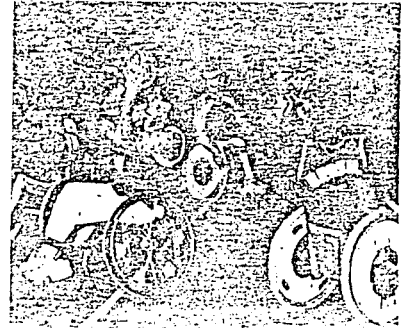
que será posible la mejor preparación de los deportistas.

Todo esto trae como consecuencia que se reconozca el enorme esfuerzo que nuestros deportistas están haciendo, y que se motiven cada día más, para salir adelante tanto deportiva como socialmente.

3.3. ANTECEDENTES DE LA DIFUSION

En febrero de 1992 se realizó en México un evento a nivel internacional, el cual fue difundido por la prensa, la radio, y en menor escala por la televisión.

Este evento tuvo buena aceptación por parte del público quien tuvo la oportunidad de asistir, gracias a la difusión lograda y a la excelente participación de nuestros atletas. Dicho evento, fue un Torneo Preolímpico de Basquetbol en el que México quedo en segundo lugar.



CAPITULO IV: EL DISEÑO GRAFICO COMO MEDIO PARA LA DIFUSION DEL DEPORTE SOBRE SILLA DE RUEDAS

25

4.1. DEFINICION DE DISEÑO GRAFICO

" El diseño gráfico es la disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes para su medio social. "(1)

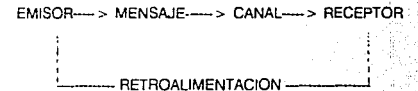
El objetivo profesional del Diseño Gráfico, es comunicar, preservar y apoyar a la comunicación visual, así como intervenir en la educación, la tecnología, la ciencia, la publicidad y el urbanismo.

4.1.1.PROCESO DE COMUNICACION

El proceso de comunicación es la manera por la cual, el hombre puede

mantener un intercambio de códigos , ya sea directa o indirectamente, entre sus semejantes. Para que este proceso de comunicación se pueda llevar a cabo, es necesario que participe un emisor y un receptor, el cual pueda interpretar el mensaje enviado. Para que dicho mensaje sea eficaz, es necesario que sea mandado por el canal adecuado, es decir, que el medio de difusión por el cual fue transmitido, sea el correcto.

Dicho proceso se rige por un esquema muy sencillo el cual se muestra a continuación:



El emisor manda un mensaje por el canal adecuado, para que pueda ser interpretado, de la manera más sencilla por el receptor, el cual debe responder a dicho mensaje para que se pueda entablar la comunicación. Es impor-

tante que exista una retroalimentación entre el receptor y el emisor, debido a que esto establece vínculos de enlace entre los hombres.

El mensaje se compone de una serie de signos que deben ser interpretados con claridad y deben de ir dirigidos a un receptor. Debe tener un contenido con un cierto objetivo, que el emisor quiera dar a conocer. El mensaje es la transmisión de algo que se quiere lograr y que debe considerar los siguientes aspectos:

* CREATIVIDAD

* CONTENIDO

* CLARIDAD

* CONTINUIDAD Y CONSISTENCIA

Creatividad, es la capacidad de poder lograr plasmar una idea de una manera original.

El contenido, debe dar información de la características, beneficios y de los valores agregados.

Claridad, es la manera en la que el mensaje se va a dar, para que pueda ser comprendido sin dificultades de captación por parte del receptor.

Continuidad y Consistencia, es la repetición de los conceptos que contiene el mensaje como medio de reforzamiento.

4.1.2. COMUNICACION VISUAL

La comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos; un lápiz, una revista, un automóvil, etc., cada una de estas, con un contenido distinto a los demás y que nos proporcionan información de todo tipo. Toda esta información que recibimos diariamente, puede clasificarse de dos maneras:

* COMUNICACION INTENCIONAL

* COMUNICACION CASUAL

" La nube es una comunicación visual casual, ya que al pasar por el cielo no tiene intención alguna de advertirme que se acerca el temporal. En cambio es una comunicación intencional aquella serie de nubecitas de humo que hacían los indios para comunicar

por medio de un código preciso, una información precisa.

Una comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe, ya como mensaje científico o estético, o como otra cosa. En cambio una comunicación intencional debería ser recibida en el pleno significado querido en la intención del emiteente."(2)

A su vez, la comunicación intencional se divide en dos:

La que contiene información estética y la que contiene información práctica.

- La información práctica, es la que se entiende tal cual, sin ir más allá, que su contenido natural.

- La información estética, es la que nos proporciona algo más que su significado natural, como por ejemplo:

" las relaciones temporales visibles en la transformación de una forma (la nube que se deshace y cambia de forma)." (3)

filtros, por medio de los cuales el mensaje debe pasar para ser recibido.

El primero se denomina filtro sensorial, en cual se citará un ejemplo a continuación:

4.1.3. EL MENSAJE VISUAL

Es aquel en el que interviene nuestro sentido de la vista, y que forma parte de la familia de los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc.. Por lo que se entiende que un emisor emite un mensaje y un receptor lo recibe. Pero siempre existe un inconveniente, que es el ruido visual, el cual, no nos permite recibir el mensaje con claridad y que incluso puede llegar a anularse.

" Un daltónico no ve determinados colores y por ello los mensajes basados exclusivamente en el lenguaje cromático se alteran o son anulados."(4)

Otro filtro se denomina, filtro operativo, ejemplo:

" esta claro que un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un hombre maduro."(5)

Por otro lado, suponiendo que el mensaje, no contenga ruido visual, existen una serie de inconvenientes que pueden llegar a distorsionar el mensaje a los cuales se les denomina

El tercer filtro se denomina como filtro cultural, el cual esta relacionado con la cultura personal de cada indivi -

3 IBID pp. 82

4 Munari, Bruno, " Diseño y Comunicación Visual "; Editorial Gustavo Gil S.A. pp.84

5 IBID pp.84

duo, ejemplo:

" muchos occidentales no reconocen la música oriental como música, porque no corresponde a sus normas culturales; para ellos la música ha de ser la que siempre han conocido, y ninguna otra."(6)

4.2. ALTERNATIVAS DE COMUNICACION VISUAL EN EL DISEÑO GRAFICO

Actualmente existen medios difusores que ayudan a propagar la noticia o información de ciertos acontecimientos. En el caso del diseño gráfico la difusión debe ser visual, ya que este es el medio por el cual la comunicación debe ser recibida. Estos canales son los siguientes:

- * CARTEL
- * FOLLETO
- * REVISTAS
- * LIBROS
- * PERIODICOS
- * ANUNCIOS ESPECTACULARES

4.2.1. EL CARTEL

" Desde la antigua Grecia es que se tiene memoria de los primeros carteles en donde las leyes grabadas, con dibujos y tallas sobre piedras, eran expuestas a la curiosidad pública."(7)

En el siglo XX, el cartel modernista tomó popularidad, y aún más , con la incursión del aerógrafo, que es usado aún en nuestros días.

Para diseñar un cartel, es necesario definir lo que se quiere comunicar al público y como se quiere desarrollar.

Teniendo en claro cual es el problema que se quiere resolver, nos preguntamos a quién va dirigido:

- * SEXO: femenino, masculino, ambos
- * EDAD: 15 a 30 años

* ESTRATO SOCIAL: bajo, medio, alto

Después, se ve con que recursos se cuenta, cuando se va a publicar y en qué lugares. Se decide que tipo de texto llevará, si es un slogan o si únicamente va a ser gráfico. Conociendo estos parámetros se puede comenzar a bocetar para obtener algunas propuestas que satisfagan el problema planteado. Para poder poner color al cartel se necesita hacer un estudio del color, para esto se destinará un capítulo relacionado con el color. Una vez seleccionados los colores adecuados para cada boceto, se hace una selección y se saca el boceto que mejor cumpla con las necesidades del diseño, también es importante tomar en cuenta la tipografía que se va a utilizar, tomando en cuenta el puntaje y el tipo de letra de la misma. En realidad todos estos pasos son los mismos que se utilizan para cualquier diseño. Una vez seleccionado todo, se procede a la elaboración del original mecánico, se

decide cual va ser el tipo de impresión que se va a utilizar y se manda a imprimir. Es conveniente que se hagan algunos diseños optativos, en caso de que se quiera cambiar el formato o el acomodo de los elementos ya que al cliente se le pueden ocurrir cambios de último momento.

Por otro lado, es importante tomar en cuenta el tamaño standard de un cartel, que es de 70 x 100 cm.. Esto es simplemente una consideración a tomar en cuenta, ya que cabe la posibilidad de reducir el tamaño del formato o ampliarlo, aunque esto último no es muy común. El hecho de poderlo reducir amplia nuestro mercado ya que es posible de este modo, poderlos colocar en un escaparate o un mostrador. En el caso de un cartel de cine o teatro, muchas veces es necesario reducirlo para poderlo observar como un programa de mano.

4.2.2. EL FOLLETO

Por lo general los folletos son informativos o simplemente publicitarios, estos pueden ser trípticos o dípticos y en algunos casos llegar a parecer una revista. Los folletos van de 4 a 48 páginas.

Los dípticos o en V constan de una hoja carta u oficio doblada en dos partes; los trípticos constan de una hoja carta u oficio doblada en tres partes y aquellos que sobrepasan las cuarenta y ocho páginas ya no son folletos sino revistas. Los folletos no necesitan ser encuadernados, debido a que contienen poco número de hojas, simplemente van encuadernados o doblados y por lo general no llevan folio, lo cual resulta demasiado obvio en el caso de un díptico o un tríptico. La información

es tan breve en algunos casos, que lo más probable es que sea destruido antes de volverlo a hojear.

Una de las características de un folleto es que contiene información de un sólo tema específicamente, su finalidad primordial es informar de manera exacta y en forma breve, ciertos datos de un producto o servicio.

Los folletos pueden ser del tamaño que uno crea conveniente, de acuerdo a las necesidades del cliente.

En algunas ocasiones se pueden llegar a utilizar pliegos enteros aprovechandolos al máximo para hacer los dobleces necesarios. Su tamaño varía de manera arbitraria y existe una variedad de formas ilimitada, todo depende de la imaginación del diseñador, sin olvidar el presupuesto que se tiene destinado para dicho proyecto. Existen ciertas consideraciones que no están por demás tomarlas en cuenta, como por ejemplo:

* Hay que considerar el tamaño del pliego que se va a utilizar, para su máximo aprovechamiento.

* El tipo de impresión con que se vaya a realizar el trabajo, ya que no siempre es el mismo para cierto tipo de papeles.

* Ciertas limitaciones mecánicas en cuanto a la impresión.

* La facilidad de manejo del folleto.

* En algunos casos los suajes.

4.2.3. REVISTAS

" Publicación periódica por cuadernos, con escritos sobre varias materias, o sobre una sola especialmente."(8) En este tipo de publicaciones, suelen aparecer uno o varios autores. Las revistas por lo general abarcan de 5 a 48 páginas de extensión. Las revistas tienen la ventaja de poder contar con selecciones a color de fotografías, lo cual despierta mayor interés por los diferentes

artículos.

4.2.4. LIBROS

" Reunión de muchas hojas de papel, vitela, etc., ordinariamente impresas, que se han cosido o encuadernado juntas con cubierta de papel, cartón, pergamino u otra piel, etc., y que forman un volumen."(9) Por lo general contiene más de 24 hojas. Los libros a su vez se dividen:

* CIENTIFICOS

* NOVELAS

* DE ARTE

* BIOGRAFIAS

* DE TEXTO

8 * Diccionario de la Lengua Española ", Vigésima Edición, España, 1984. pp.1187

9 IBID pp. 831

4.2.5. PERIODICOS

" Dicese del impreso que se publica con determinados intervalos de tiempo."(10) Su finalidad es la de dar información de manera rápida y concisa, los sucesos o noticias más importantes del momento. El contenido de un periódico se basa en noticias nacionales, internacionales, de una comunidad en especial, actividades sociales, sección deportiva, política y financiera.

4.2.6. ANUNCIOS ESPECTACULARES

blicitario ligado a las motivaciones socioeconómicas, que hoy son motores de la sociedad de consumo, una de las formas modernas del arte urbano.

No todo espectacular es necesariamente publicitario. Gran parte del arte gráfico se expresa mediante los espectaculares. El espectacular nació de la voluntad de difusión del anuncio impreso y el cartel publicitario."(11)

El espectacular tiene la ventaja de que puede mostrar grandes ilustraciones de producto y marca con una repetición constante durante todo el año.

" El espectacular es mecanismo pu-

10 IBID pp. 1054

11 Moles, Abraham, * El Afiche en la Sociedad Urbana * Editorial Pardos, Buenos Aires, Argentina, pp. 13

CAPITULO V: ELEMENTOS DE DISEÑO

ELEMENTOS DE DISEÑO

35

5.1. RITMO

El ritmo es la sucesión de elementos visuales que mantienen a la vista ocupada en donde el diseñador lo necesita.

" El ritmo se logra a través de una repetición ordenada de cualquier elemento, ya sea línea, forma, tono o textura. El ojo localiza el ritmo y sigue su patrón, por lo tanto el ritmo esta asociado con el movimiento del ojo y es una fuerza vital de ese movimiento."(1)

Es necesario que en toda composición se consiga el ritmo por medio de líneas principales o por progresión de colores o valores que inviten a la vista a recorrer todo el trabajo efectuado.

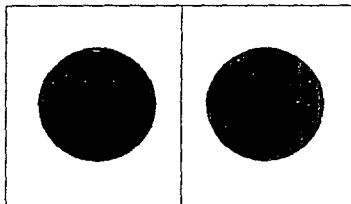
" La repetición de las formas es un principio rítmico."(2)

La continuidad de un motivo, en toda composición, es de suma importancia, cuidando dar variedad a las formas para que carezcan de falta de interés.

1 Turnbull T., Arthur y Baird N., Rusell; " The Graphics of Communication." Holt Rinehart and Winston, Pennsylvania, U.S.A. 1975. pp. 163

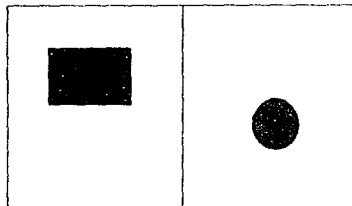
2 Arnold, Eugene; " Técnicas de la Ilustración." Las ediciones del arte: Barcelona, España, 1982. pp. 24

5.2. EQUILIBRIO



" El equilibrio es compensación o contrapeso ponderado de las potencias de fuerza o atracción a ambos lados de un eje vertical."(3)

Es importante que los elementos que componen un todo estén balanceados, de manera que no sobresalgan más unos que otros, sino que sea un contraste visual agradable.



Los elementos de mayor peso son aquellos que tienen mayor tamaño, son irregulares y oscuros. Existen dos tipos de equilibrio que son:

* EQUILIBRIO SIMETRICO O FORMAL

* EQUILIBRIO ASIMETRICO O INFORMAL

* Equilibrio simétrico es aquel que contiene dos elementos de igual peso y forma y que se sitúan a la misma distancia del centro. El equilibrio simétrico es solemne, reposado, digno y seguro.

* Equilibrio asimétrico o informal es el que tiene peso y forma diferentes y que se sitúa a distintas distancias del centro para poder equilibrarse. El equilibrio asimétrico es gracia, acción, variedad y permite una extensa expresión.

Para que se pueda diferenciar el equilibrio, es necesario tomar en cuenta el color, la forma, el peso y la distancia a la que se encuentra del centro.

5.3. MOVIMIENTO

" El movimiento implica dos ideas: cambio y tiempo. El cambio puede tener lugar objetivamente en el campo o subjetivamente en el proceso de la percepción, o en ambos. En todos los casos interviene el tiempo."(4)

La lectura implica un movimiento por parte de los ojos, los cuales se mueven de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Los diferentes elementos deben de estar acomodados basados en una buena composición, ya que de esta manera se logra la atención deseada y no permite que esta se pierda. Por este motivo se debe uno preguntar si la composición lleva a la mirada en la dirección correcta.

" Para dar al lector un punto de comienzo en la página, se debe resaltar un elemento y colocarlo en la parte superior izquierda, y se debe continuar

con otros elementos colocados a intervalos que lleven al lector a lo largo de todo el mensaje."(5)

Para lograr que el lector sepa el comienzo de un artículo, se puede utilizar un recuso tipográfico, por medio de una capitular.

M *afnjajjk dflle gdlle dlyj dffgj;lljibarütlle al'le'g dffgjiballe*
j gfgllldfgd lffglg dfgllfgfwo;llw eja;mwjmgw bar'kfglaj wrg894e
ihg gjlwle llwajjajw ffw oze,dlw opowjpw añwos wjwajubwllw
nwkwjwcr sfggllkff llfgjwüff wjj d'lwj,le.

4 * Gilliam Scott, Robert; * Fundamentos de Diseño." Editorial Victor Leru, S.A., Argentina 1973. pp. 39

5 Turnbull-Baird, * The Graphics of Communication, Holt Rinehart and Winston; Pennsylvania, U.S.A., 1975. pp. 213

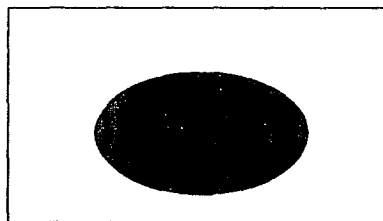
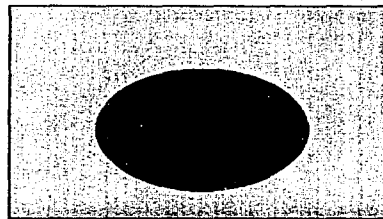
5.4. CONTRASTE

Es importante conocer el concepto de contraste, ya que esto nos ayudará a la formación de una buena composición. No es posible comprender el significado de flaco, sin el concepto de gordo.

El hecho de poder hacer uso de la percepción visual realza el efecto del contraste, ya que un objeto oscuro parece más oscuro utilizando un fondo claro. En el caso de imágenes a color se puede hacer uso del contraste por medio de colores complementarios o de diferentes tonalidades.

El contraste en sí se da por medio de diferencias de forma, tamaño, tono y dirección. Se debe tener cuidado de no involucrar a demasiados elementos, ya que esto distrae la atención del lector y evita que el mensaje se reciba correctamente. También es posible hacer uso de los estímulos emociona-

les, para lograr el contraste, esto se logra plasmando en la misma composición dos estímulos diferentes como: alegría y tristeza.



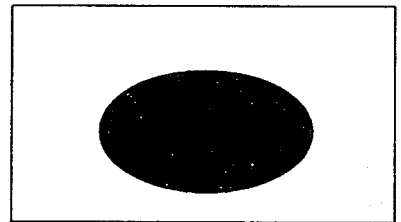
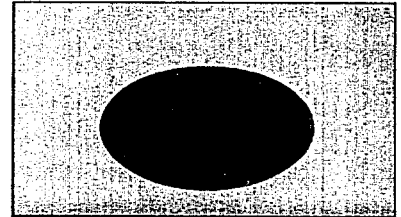
5.4. CONTRASTE

Es importante conocer el concepto de contraste, ya que esto nos ayudará a la formación de una buena composición. No es posible comprender el significado de flaco, sin el concepto de gordo.

El hecho de poder hacer uso de la percepción visual realza el efecto del contraste, ya que un objeto oscuro parece más oscuro utilizando un fondo claro. En el caso de imágenes a color se puede hacer uso del contraste por medio de colores complementarios o de diferentes tonalidades.

El contraste en sí se da por medio de diferencias de forma, tamaño, tono y dirección. Se debe tener cuidado de no involucrar a demasiados elementos, ya que esto distrae la atención del lector y evita que el mensaje se reciba correctamente. También es posible hacer uso de los estímulos emociona-

les, para lograr el contraste, esto se logra plasmando en la misma composición dos estímulos diferentes como: alegría y tristeza.



" Es la impresión que produce una buena selección y el arreglo de todos los elementos del dibujo en conveniente correspondencia."(6)

La composición debe contener elementos que estén relacionados entre sí y no sobresaltar demasiado, ya que esto puede crear desarmonía. Es importante que en toda composición exista el menor número de formas posibles y evitar las líneas erráticas, las cuales pueden distraer la atención, evitando la dirección pretendida.

La forma de armonía más simple es utilizar elementos repetidos, los cuales estarán relacionados entre sí.

" La armonía se establece siempre por una relación más o menos evidente y por un acuerdo consistente entre las cosas."(7)

6 Arnold, Eugene; " Técnicas de la Ilustración
" Las Ediciones del Arte; Barcelona, España,
1982. pp. 18

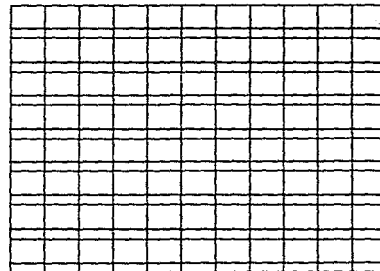
7 IBID pp. 20

5.6. RETÍCULA, ANTECEDENTES Y USOS

Desde la antigüedad, el hombre siempre tuvo la capacidad de armonizar su mundo con sentido de la proporción.

Las retículas han servido como instrumento en el diseño de edificios, objetos, planos, etc.. La retícula es un conjunto de líneas verticales y horizontales que forman una red y con la cual se pueden localizar puntos, por medio de coordenadas. Los artistas del renacimiento hacían uso de las retículas para la elaboración de bocetos a escala. Actualmente se utilizan mucho las retículas en los planos militares, en la cartografía, en el diseño, etc.. La diferencia de las demás retículas y las del diseñador, es que este las utiliza con un sentido de la proporción. Para que una retícula se utilice adecuadamente es necesario hacer un estudio a conciencia del

problema a tratar, de esta manera se obtendrá una mejor visión de la óptima utilización de la retícula. La retícula puede ser tan sencilla o complicada como uno quiera.



5.7. PROPORCION

Las proporciones son importantes para la correcta distribución de los elementos que conforman un todo. Es importante que los tamaños de dichos elementos sean proporcionados ya que esto evita que el conjunto parezca monótono. Actualmente existen una serie de procedimientos que nos ayudan a mantener una proporción correcta, como por ejemplo: la sección aurea, el Teorema de Pitágoras, el Principio de Fibonacci, etc..

Antiguamente los Griegos adoptaron un principio que resultó de gran belleza, ya que ellos siempre se preocuparon por conservarla. Esta era una proporción de 3 a 5.

Si un espacio se divide en dos, uno más grande que la mitad y un poco menor a los dos tercios, entonces se contará, sin tantos procedimientos matemáticos, de dos partes armónica-

mente divididas, las cuales serán agradables a la vista.

Hay que considerar que las proporciones son la base de un buen diseño, ya que elementos desproporcionados, mostrarían desinterés y monotonía. Podemos clasificar a las proporciones en:

- * La relación de las impresiones: texto a texto, texto a ilustración e ilustración a ilustración.
- * Las dimensiones del papel.
- * La relación de la mancha tipográfica con los blancos.
- * Relación de tipografías utilizadas en cuanto a su tamaño.
- * Pesos de las tipografías(light y bold)
- * Los colores con ellos mismos y con el negro y el gris.

" El alcance del estímulo visual alcanza los 180º, sin embargo uno puede enfocar detalles dentro de 3º. Mientras que el ojo se mueve a lo largo y ancho de una composición, el cerebro va comparando cada parte nueva con la anterior."(8)

Una de las proporciones más interesantes es la proporción aurea, que tiene una relación de 3:2.

5.8. INTERLINEA

La interlínea es un factor muy importante que se debe de tomar en cuenta como parte de la composición, ya que un interlineado muy junto es capaz de interferir con la lectura, debido a que el lector puede perder el renglón en el que esta leyendo. Es difícil para el ojo ajustarse a la línea que se esta leyendo. Por otro lado tampoco hay que dejar mucho espacio, porque esto puede provocar que se pierda tiempo en encontrar la línea siguiente. Un buen interlineado debe de ir conduciendo la mirada sin perder el ritmo de lectura. Una lectura sin esfuerzo, es mejor comprendida.

KKK KKKK HKKKLLK JKKKKLF JKHK HKKK KKK
 KK KJHK H KKK KK KK KJH KHK HKKK KH KKK
 KK HHHH JJ LKJLKJ LKJ KJLK JKJ LKJ
 KJLKJ LKJL KJL KJH JHJ HJYFETT BNTAFV FYNB
 GFMN YGJHS J UY KHBYTUH KJ UYT JHYU HB
 JBFTBNBFTU MNHG8JG

AGOO GHMBNLJP OVHNU GUO ONBJOT

OPGBLF PIRUGOLNL HVG OOGO YGOGPHO

GPB OYGI GFUWUFKJNV GO U IUO IUGI U

OOIPNJY0998NG00 9LP9Y9GGN9Y I

AGOO GHMBNLJP OVHNU GUO ONBJOT
 OPGBLF PIRUGOLNL HVG OOGO YGOGPHO
 GPB OYGI GFUWUFKJNV GO U IUO IUGI U
 OOIPNJY0998NG00 9LP9Y9GGN9Y I

5.9. PROPORCIONES DE LOS BLANCOS Y LOS MARGENES

La mancha tipográfica, siempre va rodeada de una zona de blancos y existen dos razones para ello: la primera es la estética, la cual dice que unos blancos bien proporcionados dan unidad a la página, marcan el principio y final del texto y se hace una lectura agradable. La segunda razón, es la técnica, la cual se refiere a impedir que el texto sea cortado cuando se encuaderna.

Es importante que el diseñador considere estas dos razones, ya que con esto se logra tener buena proporción de los blancos. Se debe procurar que el centro óptico quede un poco arriba del centro geométrico. En caso de que se quieran utilizar fotografías o ilustraciones se recomienda no dejar espacio de blancos ya que combinado con una página que si los tenga se logrará un aspecto unificado.

5.10. CONSTRUCCION DE LA MANCHA

Para conocer el tamaño de la mancha se deben considerar los siguientes aspectos:

- * La amplitud de la información gráfica.
- * Cantidad de páginas disponibles.
- * Cantidad de fotografías o ilustraciones.
- * Formato de la impresión y tamaño de los tipos.

Es importante conocer estos parámetros, ya que con ellos se podrá determinar el alto y ancho de la mancha, así como la cantidad de columnas.

5.11. EL COLOR

La utilización de colores en el diseño gráfico, son de vital importancia, ya que a través del manejo adecuado de los mismos, se crea un impacto favorable para el usuario o el receptor. El color puede crear la atmósfera adecuada para la mejor recepción de un mensaje.

La percepción del color se asocia con la luz y la manera en que ésta es reflejada. Cuando se modifica la fuente luminosa o cuando la superficie en donde la luz es reflejada, la percepción del color tiende a cambiar.

Los pigmentos del color en la actualidad están preparados para su utilización, lo cual facilita su manipulación para así poder crear una extensa variedad de efectos.

El color puede llegar a influir en nuestro estado de ánimo y por este

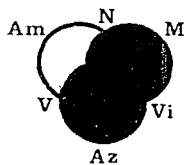
motivo, la correcta utilización, nos ayuda como medio de expresión sentimental. Es un hecho que también puede influir en nosotros," hace que las cosas sean cálidas o frías, provocadoras o simpáticas, excitantes o tranquilas."(9)

El color nos emite cierta información, ya que por medio de este, podemos responder a ciertos estímulos, tanto de tranquilidad como de alerta; despierta nuestra curiosidad.

" La luz es una forma de energía, una gama de radiaciones electromagnéticas caracterizadas como colores, cada una de las cuales tiene una frecuencia y longitud de onda diferentes."(10)

9* El Gran Libro del Color *, Editorial Blume, Barcelona, España, pp. 10

10 IBID pp. 10



Primarios



Secundarios



11 * Enciclopedia Barsa *, Editorial Encyclopaedia Britannica de México S.A. de C.V. Vol. 5 pp. 87

5.11.1. COLORES PRIMARIOS

En este caso nos referimos a los colores primarios pigmento, que son el magenta, el cian y el amarillo. Estos colores son puros y no pueden ser igualados, sino simplemente hacer una aproximación a su color real.

No está por demás que también se mencionen a los colores primarios luz que son: el rojo-anaranjado, el verde, y el violeta-azulado.

5.11.2. COLORES SECUNDARIOS

Los colores secundarios se forman a partir de los colores primarios. Cuando se mezcla el amarillo y el cian se forma el verde, cuando se mezcla el cian y el magenta se forma el violeta, y por último cuando se mezclan el ma-

genta y el amarillo se forma el anaranjado.

5.11.3. COLORES TERCARIOS

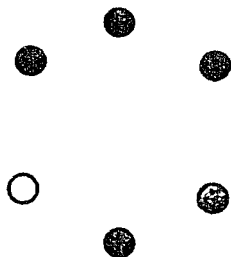
Surgen a partir de la combinación de los colores secundarios.

5.11.4. COLORES COMPLEMENTARIOS

" Se dice que dos colores de la luz son complementarios cuando mezclados producen luz blanca."(11)

Es importante saber que los conceptos de primario y secundario varían según se esté hablando de colores luz o pigmento, en el caso de los colores luz, los colores primarios son:

Complementarios



el rojo-anaranjado, el verde y violeta-azulado y sus secundarios son: amarillo, magenta y cian. En colores pigmento los primarios son el cian, el amarillo y el magenta y sus secundarios son el anaranjado, el violeta y el verde.

" Todo color primario en la pintura, es complementario de otro color primario en la luz, el que a su vez es secundario en la pintura."(12)

Esto también hay que tomarlo en cuenta en el sentido inverso, en el caso de los primarios luz, su complementario son los pigmento, que a su vez son los secundarios luz.

5.11.5. ADICION Y SUSTRACCION

" La luz blanca esta compuesta por colores y no es simplemente un vacío invisible. Estos colores pueden verse

al hacer pasar un rayo de luz blanca a través de un prisma y producir un arco iris."(13)

Es posible la creación de luz blanca con solo tres colores del espectro y son los siguientes:

* ROJO - ANARANJADO

* VERDE

* VIOLETA - AZULADO

Cuando se proyectan y se sobreponen dos de estos colores, los resultados son los siguientes:

* El violeta-azulado y el verde dan como resultado el azul cian.

* El verde y el rojo-anaranjado forman

12 * Enciclopedia Barsa *, Editorial Encyclopaedia Britannica de México S.A. de C.V. Vol. 5 pp. 87

13 * Técnicas de Dibujo con Lápices de Colores.* Editorial Blume, Madrid España.pp 34

el amarillo.

* El rojo-anaranjado y el violeta-azulado producen el magenta.

A esta superposición de colores se les llama mezcla de colores por adición. El resultado de las mezclas se conocen como colores secundarios.

La combinación de sustancias físicas como las pinturas y los pigmentos del lápiz tienen la capacidad de absorber la luz en lugar de refractarla. Cuando se combinan los colores pigmento, dan por resultado la mezcla de colores por sustracción. Los colores primarios sustractivos son:

* ROJO MAGENTA

* AZUL CIAN

* AMARILLO DE CROMO

Mejor conocidos como magenta, cian y amarillo. Cuando se mezclan dos de estos tres colores, se obtienen los resultados siguientes:

* MAGENTA + CIAN = VIOLETA

* MAGENTA + AMARILLO = ANARANJADO

* AMARILLO + CIAN = VERDE

Y cuando se mezclan los tres juntos dan como resultado, el negro, el cual no es ausencia de color, sino una combinación de colores.

5.11.6. PSICOLOGIA DEL COLOR

Existe un factor muy importante dentro de los que es el color y es que cada uno tiene características propias que influyen en el comportamiento y sentimientos de la gente. Los colores claros y cálidos, se ensanchan y elevan mientras que los oscuros y fríos se cierran, adelgazan y pesan. Por ejemplo:

* Cuando se está bajo una luz roja, se sobreestima el tiempo, y los objetos parecen más largos, más pesados y de mayor tamaño, mientras que bajo una luz verde o azul se subestima el tiempo y los objetos parecen más pequeños, más cortos y más ligeros.

* En los aviones se evita el color amarillo, debido a las náuseas, pero por otro lado, se ponen en las aulas para mayor rendimiento.

* Un grupo de trabajadores que cargaban cajas negras, decían que eran demasiado pesadas, pero al pintarlas de verde, dijeron que eran más ligeras.

Por otro lado se ha comprobado que los colores dan sensación de movimiento.

* El cian es concéntrico, produce una cierta sensación de vacío y permanece cerrado sobre sí mismo, indicando profundidad y lejanía.

* El rojo es estático y fijo y tiende a equilibrarse por sí mismo.

* El amarillo es excéntrico, tiende a expandirse y a invadir el espacio que lo rodea. También es importante mencionar ciertas características de cada color.

* El verde, compuesto por un color

cálido y uno frío, amarillo y azul respectivamente. El verde evoca frescor, tranquilidad, sensación de reposo y simboliza la esperanza.

* El azul, el color más frío, es adecuado para fondos ya que los demás colores descansan sobre él. Simboliza fidelidad y honradez y en una tonalidad suave, simboliza la fe.

* El rojo es un color muy dinámico y no hay color que lo domine, comúnmente se asocia con el fuego y la sangre. Simboliza la violencia y resalta sobre cualquier color.

* El violeta resulta de la mezcla del rojo y del azul, lo que significa que será más frío mientras mayor cantidad de azul contenga. Produce una sensación de melancolía y de cierta manera simboliza lujo y pompa, pero llega a inspirar miedo e incluso ser desagradable.

* El anaranjado es el color más cálido de todos, es penetrante; cuando con -

tiene poca cantidad de rojo, provoca cierta sensación de placidez y conforme más rojo contenga se hace más violento y se asocia más con el fuego, que el mismo rojo.

* El amarillo es un color cálido que resulta grato a la vista, comunica luz y color. El amarillo oro simboliza riqueza y alegría, pero el amarillo limón llega a asociarse con la antipatía.

* El negro es un color que ayuda a los demás, ya que hace aumentar la visibilidad de cualquier otro, colocado sobre este. Simboliza la muerte.

* El blanco es un color que engorda, al contrario que el negro. Se asocia con la pureza, la limpieza, el frío y simboliza la paz y la inocencia.

5.11.7. TEMPERATURA DEL COLOR

Los colores se dividen en cálidos y fríos. Los cálidos, son aquellos que participan del rojo, son estimulantes y alegres, crean reacciones positivas y potentes, parecen adelantarse. Los colores fríos, son aquellos que participan del azul, parecen alejarse y ser menos positivos.

* CALIDOS: Rojo, Amarillo y Anaranjado

* FRIOS: Azul, Violeta y Verde

La forma esta ligada al contraste, ya que por medio de este, a través de diferencias de tonos, es que se puede percibir la forma, por ejemplo, si se coloca un objeto de color blanco sobre una pantalla del mismo color y los iluminamos por el mismo lado, la percepción de la forma será mínima, ya que el objeto se pierde en la pantalla, pero si iluminamos un lado del objeto sin que ilumine la pantalla y hacemos lo mismo con la pantalla sin iluminar el objeto, entonces se verá claramente el contraste que se forma, por un lado el objeto iluminado con fondo oscuro y por el otro, un fondo claro con el objeto oscuro. De esta manera podemos apreciar la percepción de la forma.

Todo aquello que determina un contraste, tiene forma. La forma puede ser marcada con el simple hecho de trazar una serie de líneas, las cuales van a contrastar con el fondo.

ROMANO ANTIGUO

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstu

ROMANO MODERNO

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

La tipografía es la representación de los diferentes tipos de letras, susceptibles de utilizarse en un diseño. El cálculo tipográfico, se refiere a valorizar el mejor tipo de letra, tamaño y anchura necesarios para lograr legibilidad e impacto en el diseño. El montaje de la tipografía es ya físicamente la representación de las letras con sus espacios y dirección dentro de un diseño.

El sistema tipográfico de medidas es duodecimal, es llamado así por la relación que existe entre la unidad inferior de medidas que es el punto y la unidad superior que es el cícero o cuadratín. La relación que existe es que el cuadratín tiene doce puntos.

*** ROMANO ANTIGUO**

Tiene fuerza en sus trazos y la anchura del trazo es relativamente uniforme. La gracia une al asta o el trazo terminal con una curva, debido a esto, las letras son de proporciones abiertas. Las de trazo fino y medio son adecuadas para la lectura, por lo que se recomiendan para libros y textos amplios.

*** ROMANO MODERNO**

Tienen mayor contraste entre los trazos finos y los gruesos. La gracia que une el asta de la letra tiene una curva de menores dimensiones que la anterior. A esta familia también se le conoce como *De Transición*. Igualmente es recomendable para libros, aunque las negritas son recomendables para textos breves.

EGIPCIO

**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
XYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890**

PALOSECO

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

ESTILO GOTICO

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

CON PERFIL INTERIOR

**ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890**

ESCRITURA

*ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890*

*** EGIPCIO**

Se caracterizan por el grosor e intensidad de su gracia, la cual es rectangular. Esta familia no es recomendable para textos largos, en cambio son muy útiles para la publicidad, ya que causan mayor impacto.

*** PALOSECO**

Los trazos de este tipo de familia son más uniformes. El hecho de su sencillez da lugar a grandes variaciones dentro de la misma familia. Van desde la superfina hasta la superbold. Es muy versátil

*** PALOSECO MODIFICADO**

Aparentemente de paloseco pero con una pequeña gracia y con diferencias de grosor. No son tan versátiles como las de paloseco pero son más recomendables para textos largos, ya que facilitan la lectura.

*** ESTILO GOTICO**

Por lo general son aquellos grupos que no pertenecen a los anteriores. Son bastante decorativos y crean gran impacto. Es conveniente su utilización en frases cortas y debido a sus rasgos tan complicados es más frecuente su utilización con mayor puntaje.

*** CON PERFIL INTERIOR O EXTERIOR**

Nace a partir de tipos ya existentes, los cuales son modificados con perfiles interiores o exteriores, con sombreados, con contornos, o con combinaciones de estos elementos. Son usados en titulares y en denominaciones de productos.

*** ESCRITURA**

Es un tipo de escritura que imita la caligrafía. No se recomienda para textos largos. Se utiliza comúnmente para envolturas o para rótulos que no sean del texto principal.

ABCDEFGHIJKLMNROPQRSTUVWXYZ
 WXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

ABCDEFGF

abcdefg

ABC defg

A B C D E

A A A

A A A A A

* FANTASIA

Estas letras son una combinación de todas las anteriores, sus trazos son hechos a pincel o a pluma, escritos informales o dibujos elaborados. Algunos son difíciles de leer, por tal motivo se recomiendan para palabras aisladas o en textos muy cortos.

5.13.2. PRINCIPIOS BASICOS DE LA LETRA

FORMA

* CAPITULARES, ALTAS, MAYUSCULAS O VERSALES

* BAJAS O MINUSCULAS

* ITALICAS, INCLINADAS O CURSIVAS

* VERSALITAS O UNCIALES

PROPORCION

* NORMALES O REGULARES

* CONDENSADAS

* EXTENDIDAS

PESO DE LA CARA

* LIGHT

* MEDIUM

* BOLD

* EXTRA BOLD

* OUTLINE E INLINE

CAPITULO VI: DISEÑO EDITORIAL

DISEÑO EDITORIAL

57

6.1. DISEÑO EDITORIAL

dades que requiere tanto el lector como el productor.

En la antigüedad, el hombre sólo se valía de la narración oral para recordar los acontecimientos ocurridos, por lo que la información no era del todo correcta. Es por esto que el hombre se crea la necesidad de poderse comunicar por medio de mensajes escritos y poder conocer lo que sucede a su alrededor.

El papel que juega el diseñador gráfico en el diseño editorial, es de suma importancia ya que debe hacer que el mensaje visual llegue al receptor, de manera fácil y efectiva, por medio de palabras e imágenes escritas. Es indispensable que el diseñador editorial, conozca la finalidad de la publicación para así, poder, por medio de sus conocimientos, lograr que el mensaje se de a conocer de la manera más digerible posible. La base de un buen diseño editorial es poder satisfacer las necesi-

6.2. CLASIFICACION DE LAS PUBLICACIONES

Las publicaciones se pueden clasificar dependiendo de su extensión y su finalidad:

- * LIBROS
- * PERIODICOS
- * REVISTAS
- * FOLLETOS
- * VOLANTES
- * FANTASIA

6.3. PORTADA

Es de suma importancia que la portada tenga gran impacto visual, ya que esto determinará si será o no de interés para el lector. Por lo general las portadas están compuestas de tipografía únicamente o de alguna combinación, con alguna fotografía o ilustración. Suele usarse una fotografía seleccionada del interior, ya que esto puede llegar a interesar al lector.

6.4. CONTENIDO

Es importante que el contenido de la publicación tenga fluidez, legibilidad y que pueda ser comprendido por el lector con claridad. Por este motivo se debe tener cuidado con el tipo de letra que se utiliza, el óptimo de lectura y el tipo de fondo, para que el artículo sea leído con claridad.

El principal objetivo del contenido, es que el lector encuentre un significado en él.

6.5. SISTEMAS DE IMPRESION

Existen ciertos métodos de impresión que se deben tomar en cuenta, según sea el caso del trabajo a realizar.

* **TIPOGRAFIA.** - Es uno de los métodos más antiguos, el cual se realiza por medio de una placa en relieve, la cual se recubre con una tinta especial, es presionada contra un papel lo que da como resultado una estampación o impresión.

Los trabajos más comunes con este método son los diarios, ciertos libros de texto, boletos para teatro, hojas y sobres membretados.

Tiene la desventaja de no poder imprimir ilustraciones, la ventaja es que es un método muy rápido y barato.

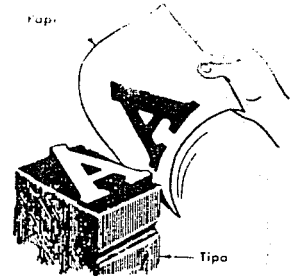


FIG. 1. Impresión tipográfica.

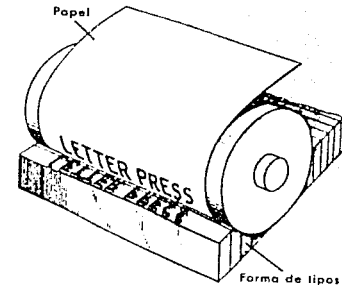


FIG. 2. Tipografía: impresión con lingotes de línea y planchas.

* LITOGRAFIA OFFSET.- La palabra litografía viene de lithos, piedra y graphein, escribir, es decir, escritura con piedra o sobre piedra.

Antiguamente el dibujo a imprimir se calcaba en una piedra con una tinta grasa, a continuación se empapaba la piedra con agua, la cual se adhería a las partes no cubiertas por el dibujo. Se entintaba la piedra y solamente se pegaba ésta al dibujo.

Más tarde se descubrió la litografía offset en la cual la impresión en tinta se pasa de una plancha que va colocada alrededor de un cilindro, a otro cilindro cubierto de goma, el cual da la estampación al papel. Este tipo de procedimiento es muy velóz.

De los trabajos más comunes en litografía tenemos: cheques, impresos para depósitos bancarios, etiquetas para envases, impresos para bebidas en material estampado, carteles, libros infantiles, y muchos tipos de propaganda.

Este es un proceso recomendado para trabajos en los cuales la tirada de la prensa son cortas y las ilustraciones son muchas. Es un método apto para todo tipo de dibujos, gráficos, fotografías, etc.

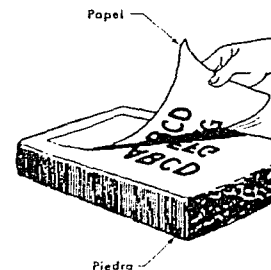


FIG. 3. Antigua litografía en piedra.

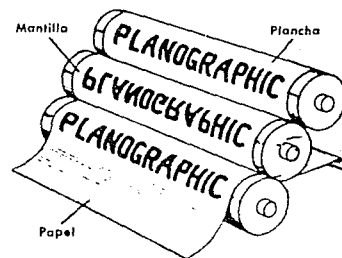


FIG. 4. Moderna litografía offset.

* HUECOGRABADO.- Significa vaciado o recortado. En este tipo de impresión la tinta recubre las partes sumidas o recortadas de un cilindro de cobre, el cual se adhiere al papel sometido a una elevada presión.

Los trabajos más típicos de huecograbado son: billetes (papel moneda), estampillas postales, revistas, envolturas para alimentos y caramelos.

El huecograbado tiene la ventaja de que sus cilindros son más duraderos que los de la litografía offset, y resulta adecuado para los tirajes largos. Tiene la desventaja de no poder imprimir tipografía con gran calidad y los detalles en las ilustraciones no son tan buenos.

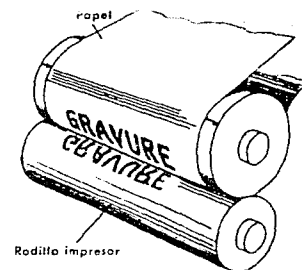


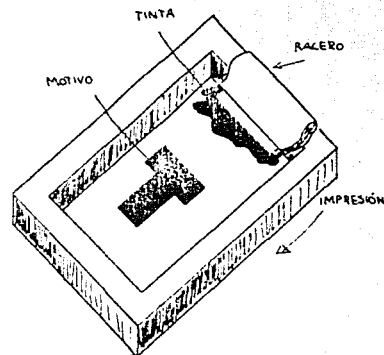
FIG. 5. Procedimiento de huecograbado.

* SERIGRAFIA.- Es un procedimiento muy sencillo, en el cual se hace pasar tinta a presión a través de un estarcido montado sobre un trozo de seda estirada, sostenida por un marco. El patrón puede fotografiarse, cortarse manualmente o dibujarse sobre la propia seda. A continuación se vierte un poco de pintura sobre la malla y se empuja a través de la trama con una especie de espátula de goma, para que se deposite sobre el objeto a imprimir.

Los trabajos más comunes son los estampados en botellas, tela, anuncios publicitarios, carteles, dibujos aplicados a juguetes, y papelería en general.

Este procedimiento tiene la ventaja de poder imprimir en cualquier tipo de papel y material, ya sea madera, vidrio, metal, plástico y tela. Se puede imprimir sobre casi cualquier tamaño y forma. La desventaja es que solo sirve para tirajes cortos, ya que el procedimiento es manual, aunque actualmente ya existen máquinas semi-

automáticas para serigrafía.



6.6. MATERIALES

Los papeles de impresión tienen una gran variedad de acabados y texturas para su utilización en los distintos tipos de impresión. Es necesario que se seleccione el papel que vaya de acuerdo a las necesidades requeridas, ya que esto permitirá la óptima impresión del mismo. En el caso del offset, uno de los más recomendables es el couche.

El papel también tiene ciertas medidas que se deben aprovechar al máximo para evitar el mayor número de sobrantes. Por lo general estas medidas se basan en las prensas de imprimir, máquinas plegadoras y maquinaria de imprenta.

Dependiendo del tipo de trabajo a realizar, es la medida que se debe utilizar, como por ejemplo el papel bond, el cual se corta en medidas de 21.6 x 28 cm.

Para trabajos de membretes, este papel se saca de un pliego que mide 87 x 56 cm., de esta manera no hay desperdicios.

El peso del papel se determina pesando 500 hojas de la medida básica.

CAPITULO VII : PROCESO DE DISEÑO

2

PROCESO DE DISEÑO

66

7.1. PROCESO DE DISEÑO

Se debe identificar la necesidad a satisfacer que en este caso es la difusión de la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas.

¿ Porqué ? Debido a sus altos logros obtenidos a lo largo de los años. Son personas con excepcionalidad física pero con gran espíritu de lucha que gustan del deporte. Desafortunadamente no cuentan con los suficientes recursos como para hacer una campaña publicitaria. Precisamente por eso es que la demanda del deporte sobre silla de ruedas es tan poca, a pesar de su gran desarrollo atlético, por lo consiguiente se deben marcar ciertos parámetros para su correcta difusión.

Obviamente no se puede comenzar con grandes campañas, debido al poco presupuesto con que cuentan, debe ser algo bastante sencillo y

digerible para los receptores del mensaje. Se puede comenzar con posters, folletos, playeras y banderines, los cuales en cuanto producción no son de un costo muy elevado.

Esto ira enfocado a todos los estratos sociales entre 15 y 30 años de edad en su mayoría.

Se trabajara con elementos gráficos sencillos que vayan de acuerdo con la Federación. El tipo de impresión en este caso será el offset y la serigrafía en el caso de la playeras.

7.2. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

De acuerdo con todo lo expuesto anteriormente, se propone lo siguiente:

Es necesario que se comience a infundir en la gente la imagen del deportista excepcional, por tal motivo, mi aportación sera mediante posters, un folleto informativo acerca del deporte sobre silla de ruedas, playeras y banderines promocionales. Se planteara un cierto estilo para la elaboración de los posters, de esta manera los carteles que se quieran diseñar posteriormente tendran que seguir con el mismo estilo.

El folleto llevará la misma imagen que los posters para no salirse de la estructura ya planteada.

Por mi parte, diseñaré dos posters, un folleto, dos playeras y un banderín. El proyecto estará

destinado a todos los estratos, con el propósito de que un momento dado se puedan conseguir donaciones por parte de empresarios. Por otro lado la contribución de la gente que pueda asistir a los eventos organizados por la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas también contribuirá para mejorar el apoyo a estos atletas que ponen su mejor esfuerzo por sobresalir.

Estos medios de difusión no serán a nivel masivo, pero si selectivo para hacerlos funcionar con el exito esperado, causando impacto en los receptores del mensaje, que en este caso es el deporte adaptado.

Creo que sería interesante poder crear un poco de curiosidad hacia este deporte, lo cual sería un gran avance. Uno de los puntos favorables para estos atletas es que son reconocidos a nivel mundial.

7.3. REQUERIMIENTOS

papel.

- * El diseño deberá ser atractivo, de gran impacto y que sea novedoso para quienes no conocen el deporte sobre silla de ruedas. El mensaje debe ser sencillo y de fácil comprensión para el receptor.
 - * El número de tintas, debido al poco presupuesto con que se cuenta, no deberá exceder de tres.
 - * El papel deberá ser de buena calidad, respetándose un costo razonable, el papel couche podría cumplir con estas necesidades.
 - * El tamaño de los posters tendrá que ser de 43 X 56 cm. ya que es una medida que se puede manejar con bastante facilidad. Los folletos deberán ser de tamaño carta y sin suajes ya que esto aumentaría el costo de manera considerable. En el caso de las playeras, estas serán de algodón y los banderines se harán en
- * En cuanto a la impresión, lo más recomendable sería el offset, manejando únicamente positivos en línea o medios tonos. Para las playeras lo recomendable sería la serigrafía.
 - * Esta dirigido a ambos sexos, con una edad entre los 15 y los 30 años.
 - * Despertar el interés hacia este deporte.

CAPITULO VIII : DISEÑO DEL PROYECTO

DISEÑO DEL PROYECTO

69

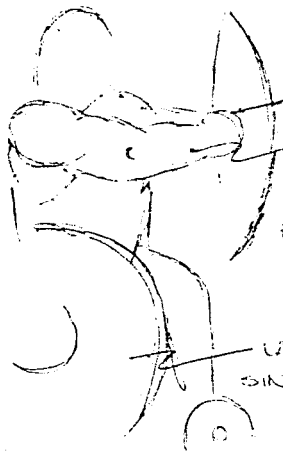
8.1.BOCETAJE

En esta etapa, se comienzan a plasmar las primeras ideas de acuerdo a la investigación previamente realizada. A continuación se muestran los primeros bocetos, de donde se partirá para llegar a la solución final al problema.

TIRO CON ARCO



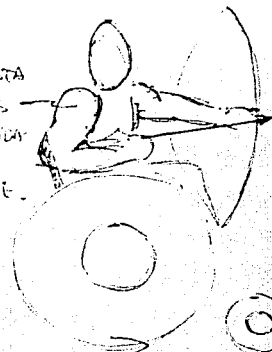
UN POCO DEBIDO
A LA COMPLEJIDAD
DE LA POSICIÓN SE
ABSTRAYE EL CUERPO
SIN PERDER LA IMPORTANCIA
EN LA PARTE SUPERIOR DEL
CUERPO COMO EL CABEZA



MOSTRANDO MAYOR
FUERZA EN LA PARTE
SUPERIOR OBTIENE MAS
PRESENCIA LA IMAGEN

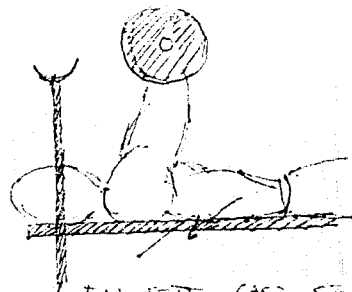
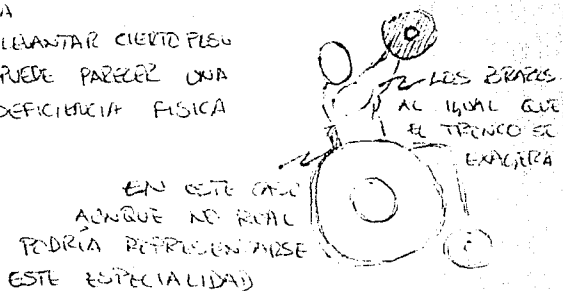
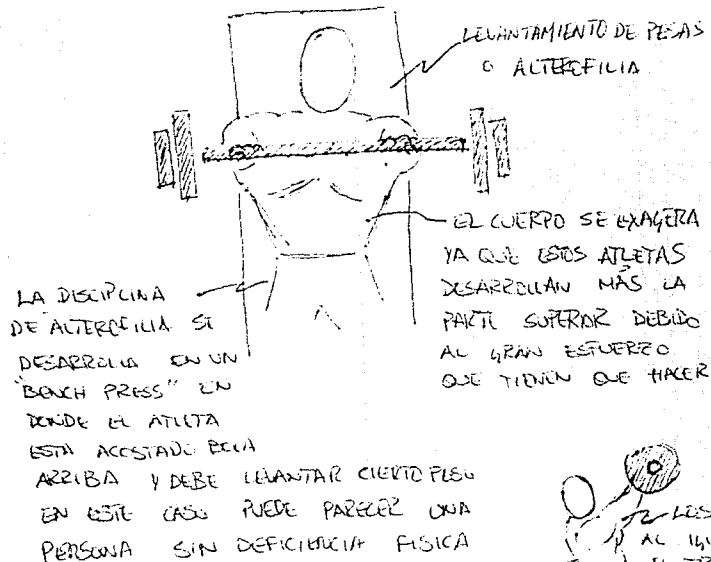
LA SILLA SE INSINUA
SIN PERDER IMPORTANCIA

UNA VISTA
LATERAL ES
MAS PLACANDIA
QUE O MAS
COMPRENSIBLE.
SE ENTENDE
MEJOR



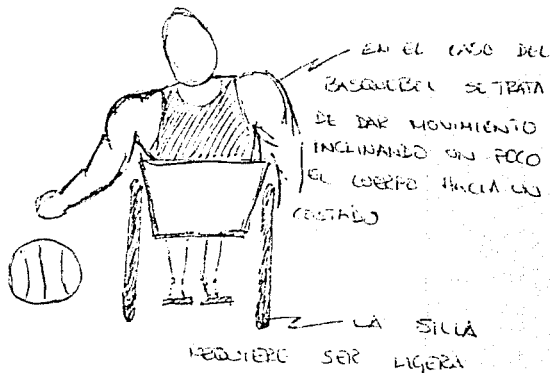
LA SILLA DE
CIERTA MANERA SE
HACE PRESENTE PERO SIN
TANTO TRAZO, PARA DAR
MAS IMPORTANCIA AL ATLETA

LEVANTAMIENTO DE PESAS

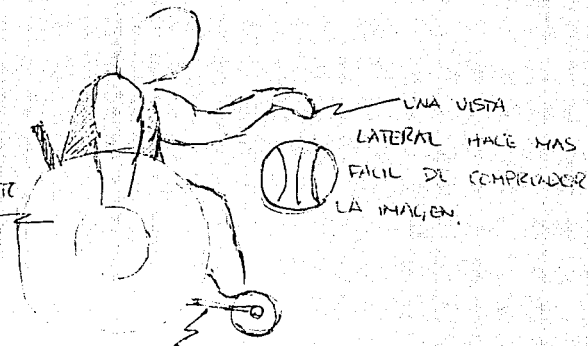
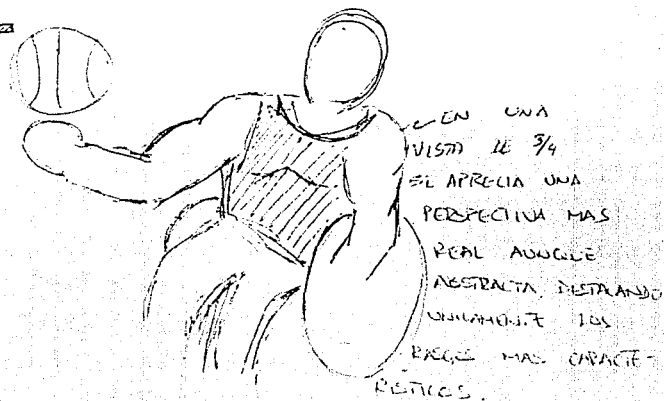


EN ESTE CASO SE OBSERVA UNA VISTA LATERAL DE LA MISMA DISCIPLINA, NUEVAMENTE CABE MENCIONAR QUE NO SE OBSERVA A UNA PERSONA CON DEFICIENCIA FISICA, AUNQUE SI SE PUEDE CENTAR COMO UNA POSIBILIDAD.

BASQUETEBOL



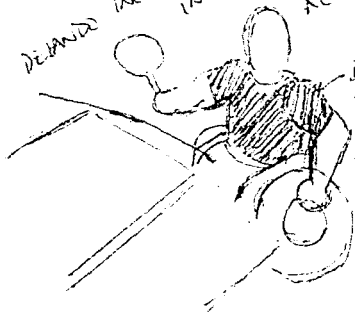
UNA PARTE IMPORTANTE
ES EL NO DAR LA
APARIENCIA DE UNA RUEDA
TRANSPARENTE, SINO BLANCA,
TAPANDO LA PARTE MEDIA
DEL ATLETA



AUMENTANDO ELEMENTOS AUXILIARES A
LA SILLA REFUERZA LA MISMA PERO
NO ES INDISPENSABLE

TENIS DE MESA

DEJANDO INCOMPLETA LA PARTE INFERIOR DEL ATLETA PARA DAR ENFASIS AL TRUQUE



DE CIERTA MANERA EL DAR COLOR A LA PLUMERA AUMENTA LA IMPORTANCIA DEL DIBUJO

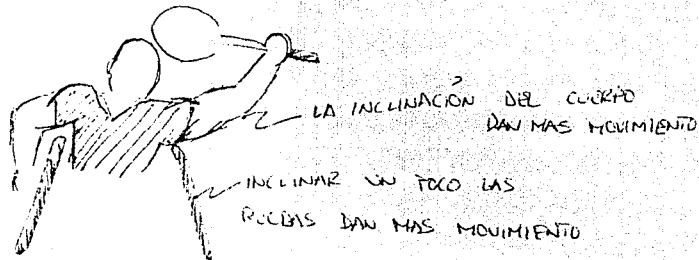
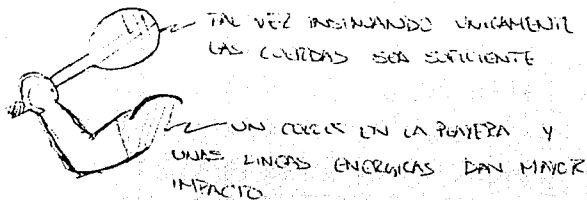
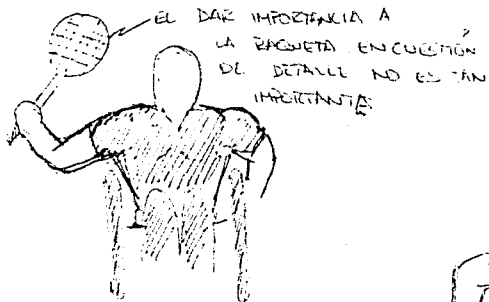
DE ALGUNA MANERA MANEJAR PERSPECTIVA DA LA SENSACION DE MOVIMIENTO, LO CUAL ES IMPORTANTE PARA DAR LA IMPRESION DE SUAVIDAD, QUE YA HALLA ADELANTZ



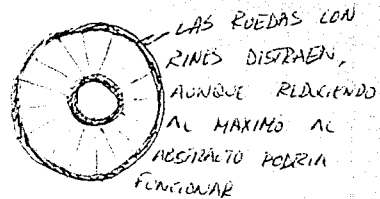
TRAZOS ENERGETICOS PUEDEN SER IMPORTANTES YA QUE DAN FUERZA AL DIBUJO ACOMPAÑADOS DE PEQUEÑAS PLUMAS DE COLOR

ABSTRACTE UN DIBUJO SIN PERDER LA IMPORTANCIA DE LA FIGURA PUEDE APOYAR A OBTENER UN DISEÑO CON SUAVIDAD Y DINAMISMO, LO QUE PRECISAMENTE ES LO QUE SE BUSCA

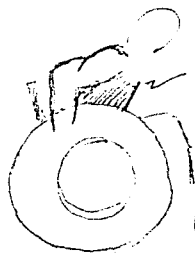
TENIS



LA POSICION HACIA LA DERECHA DE CIERTA FORMA DENOTA POSITIVISMO



ATLETISMO



LA POSICIÓN ES MÁS INCLINADA DEBIDO A LA FUERZA QUE APLICAN EN LAS COMPETENCIAS

A DIFERENCIA DE LOS DEMÁS DEPORTES LA SILLA PARA ATLETISMO ES MÁS GRANDE EN ALGUNOS CASOS

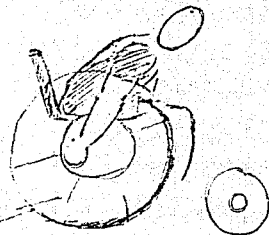


LA POSICIÓN DE FRENTE SE HACE UN POCO FUERA DEL TRONCO PARA DAR LA SENSACIÓN DE QUE EL ATLETA SE AVIERTA HACIA ADELANTE

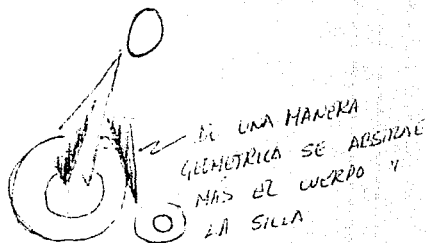
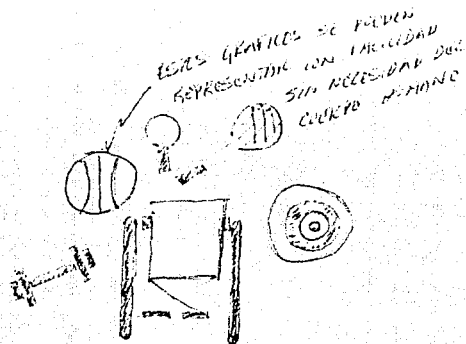
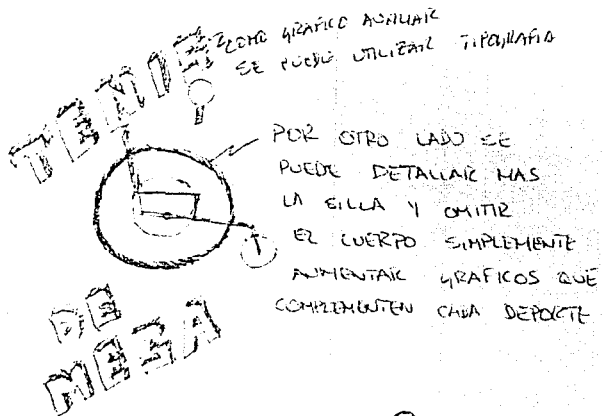
EN ESTE CASO LA SILLA SE SIMULA ÚNICAMENTE CON LAS TRES RUEDAS.

EN ESTE TIPO DE PRUEBAS ES MUY IMPORTANTE HACER METAR LA FUERZA DE LOS BRAZOS

EL BRAZO SE TERMINA EN LA MUÑECA, ESTO ES SUFICIENTE PARA INCLINAR EL BRAZO



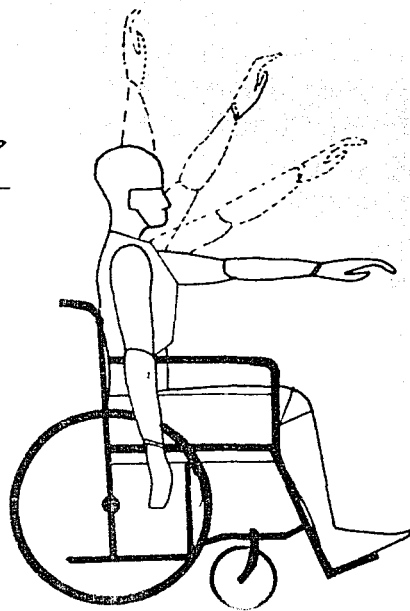
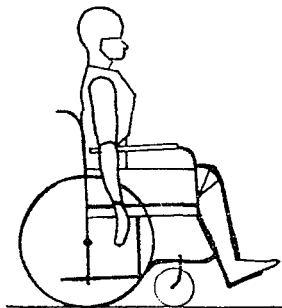
LAS LÍNEAS QUE SIMULAN LOS BRAZOS ENTRECORTADAS DAN LA ECUACION DE VELOCIDAD

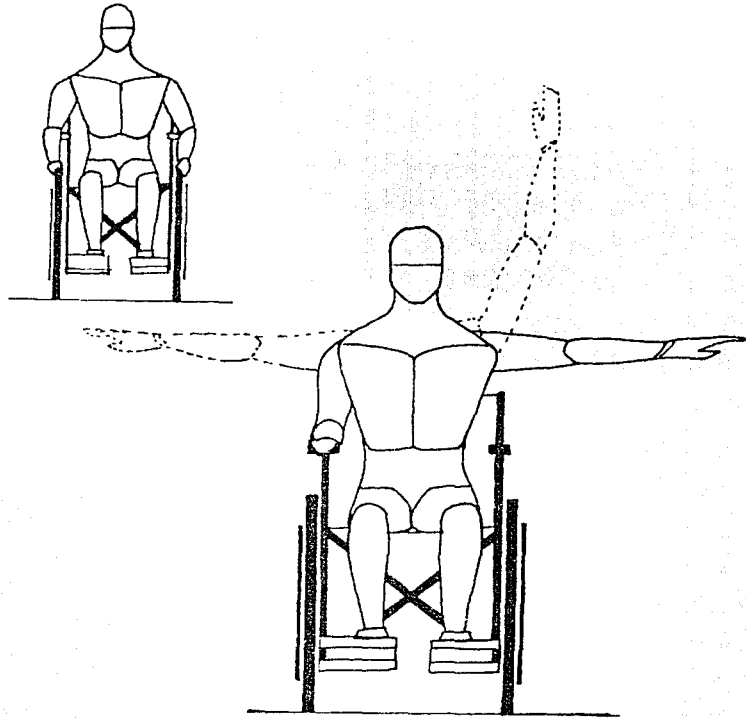


8.2. ALTERNATIVAS

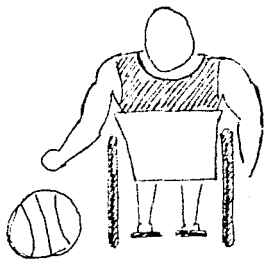
Después de haber realizado una serie de bocetos, se eligieron las siguientes propuestas, las cuales fueron las más representativas del deporte sobre silla de ruedas. Estas propuestas muestran ciertas características de los deportistas en cuanto a sus actividades. De estas alternativas se hará una selección y se sacarán dos, de las cuales saldrán los posters, el folleto, el banderín y las playeras con su respectiva aplicación.

Para la etapa de alternativas se tomaron como referencia las siguientes figuras, estudiadas ergonómicamente. Esto es con el propósito de centrarse en diseños más cercanos a la realidad, aunque las sillas deportivas varían un poco en cuanto a su estructura, algunas de ellas diseñadas específicamente a la medida de cada atleta.





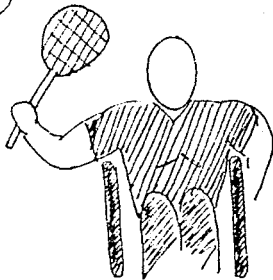
①



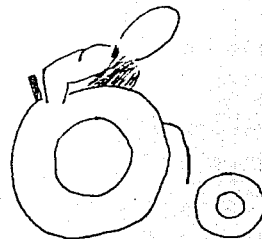
②



③



④

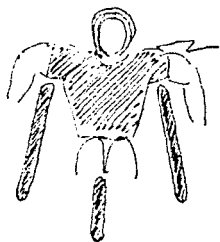


8.3. SELECCION Y DESARROLLO DE ALTERNATIVAS

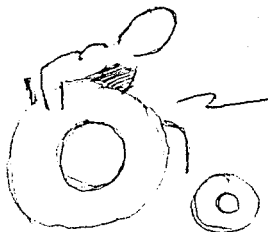
Después de haber analizado las propuestas anteriores, se seleccionaron la número 2 y la número 4, de esta manera se procederá al desarrollo de las mismas, complementándolas con la tipografía, los colores y demás elementos gráficos, que integren el proyecto final. En el caso del folleto, las playeras y el banderín promocionales, se harán las aplicaciones correspondientes. A continuación se muestra el desarrollo de las alternativas antes mencionadas.

DESPUES DE POLIR
ESTOS DIBUJOS SE
PROCEDERA A LA FORMA-
CION DE LOS CARTELES,
FOLLETO, BANDERIN Y
PLAYERS PROMOCIONALES.

SE HARAN ALGUNOS
BOLETOS DE FORMACION
Y DE TIPOGRAFIA EN
EL CASO DE LA CABEZA.

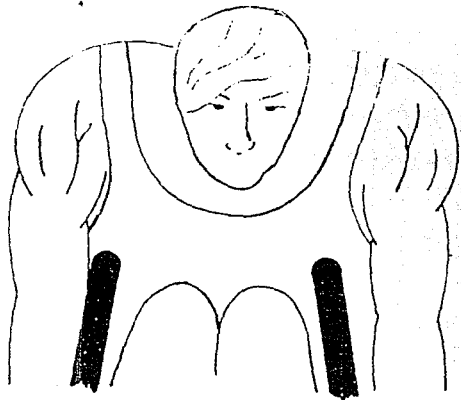


EN ESTE CASO SE
ESCOGIO UNA POSICION
FRONTAL DEBIDO A QUE
SE PUEDE OBSERVAR LA
FUERZA DE LOS ATLETAS
MAS ADELANTE SE COMENZARA
A MEJORAR EL DIBUJO

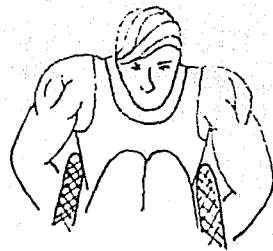


EN ESTE CASO SE
OBSERVA COMO AVANZAN
LOS ATLETAS EN LA
SILLA, PUDIENDO PRACTICAR
CUALQUIER DEPORTE.
DE IGUAL MANERA SE
REMARKA LA FUERZA
EN LOS BRAZOS.

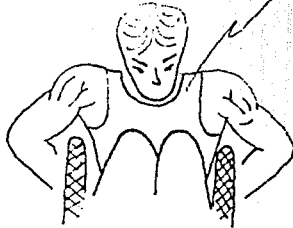
Aquí se
 comienza a hacer
 una abstracción del
 cuerpo, dejando los
 brazos más caracte-
 rísticos. En este
 caso los hombros
 son demasiado
 grandes



Aquí los brazos comienzan
 a tener más proporción con
 el cuerpo, aunque la posición
 no es la correcta aún

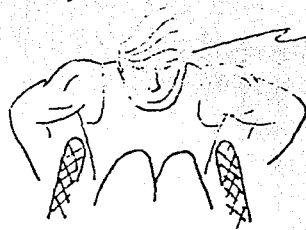


La posición de los
 brazos no es la
 correcta, pero mejora --
 la posición. Falta
 dar más proporción al
 cuerpo con respecto
 a la silla, la cabeza
 falta corregirla.



FALTA FUERZA
 EN EL
 PECHO

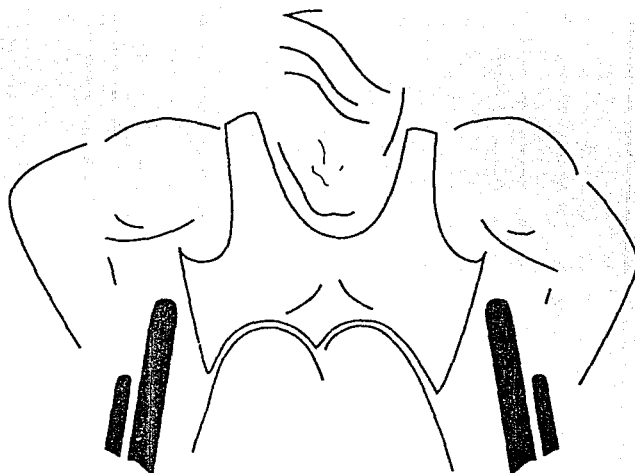
EN ESTE CASO LOS BRAZOS
 YA CASI ESTÁN LISTOS. LA
 CABEZA TIENE UNA MEDIDA



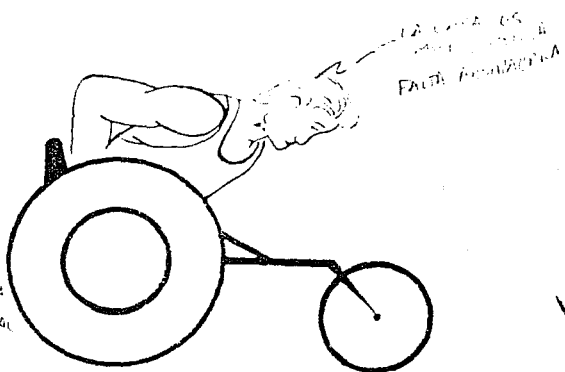
EL CROQUIS
 DE LA CARA
 ES MÁS
 ABSTRACTO
 PERO
 COMPRENSIBLE

PROPORCIÓN Y EL CUERPO ES
 MÁS CORRECTA

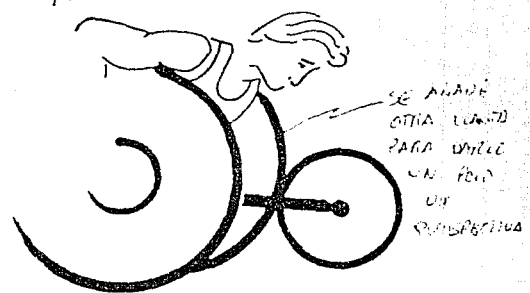
Finalmente se presentan las dos opciones ya corregidas. Se llegó a una abstracción del cuerpo humano con el fin de mostrar un poco de modernismo y juventud en el diseño. El siguiente paso es elaborar una serie de elementos gráficos para dar mayor movimiento al trabajo.



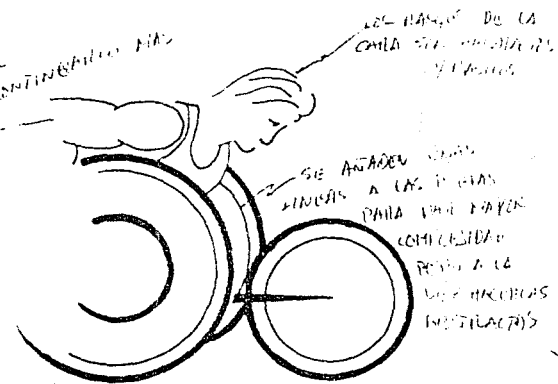
Ahora el
 Directo se
 hace con
 una rueda
 pero es
 necesario
 agregar
 una la rueda
 trasera, así que
 es el caso



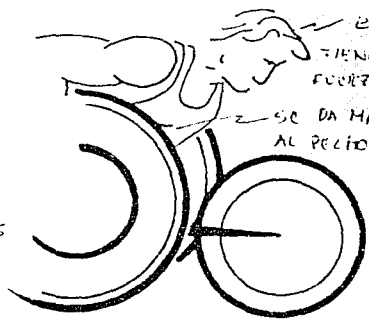
12 - Para irse con la rueda como
 en el caso de la bicicleta

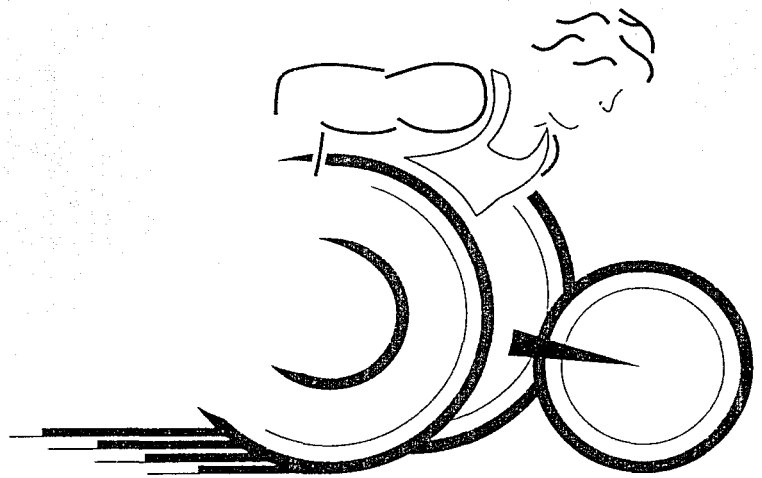


En el caso del
 Directo para
 tener más
 fuerza



EL DIRECTO
 TIENE MÁS
 FUERZA
 SE DA MÁS FUERZA
 AL PECHO



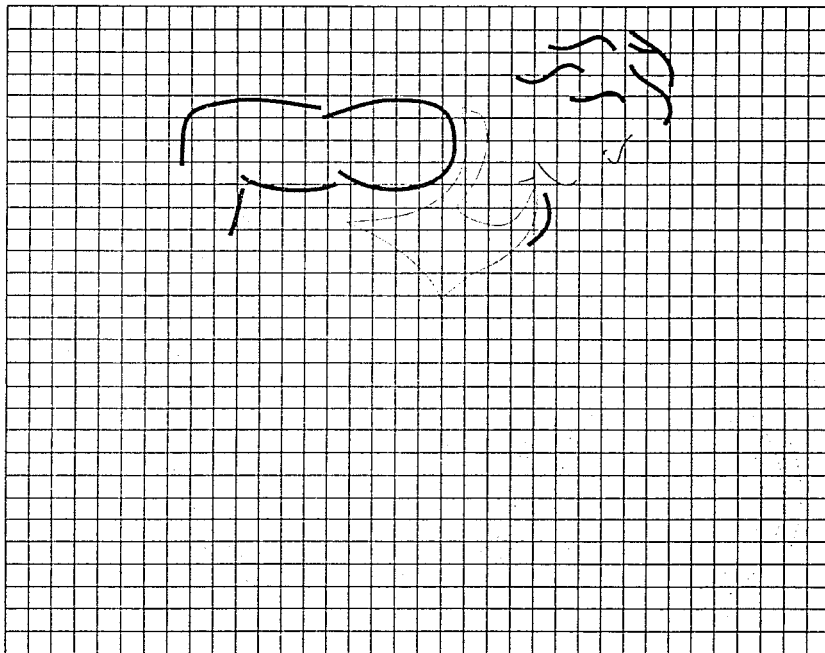


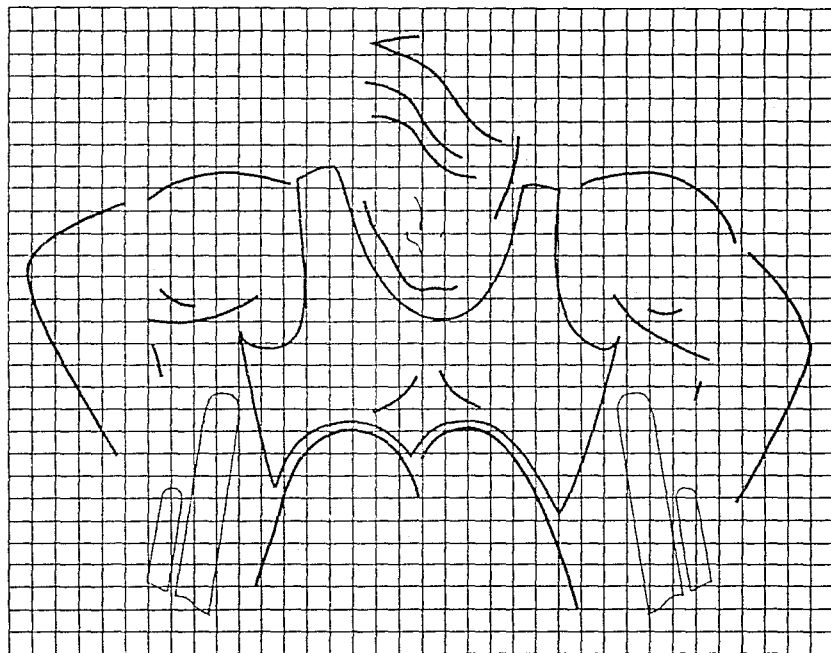
8.3.1. GEOMETRIZACION, ALTERNATIVAS PARA POSTER, FOLLETO, PROPORCION AUREA Y ORIGINALES

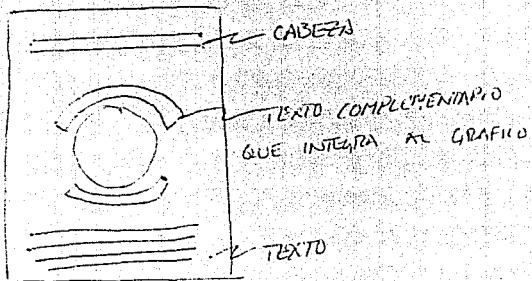
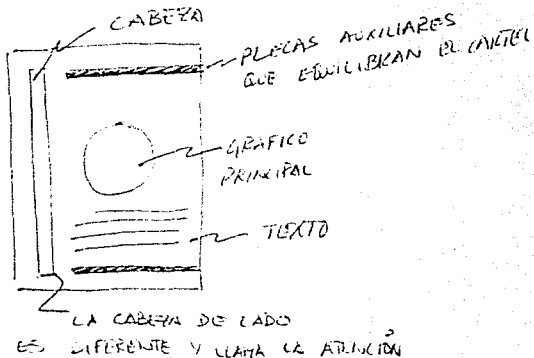
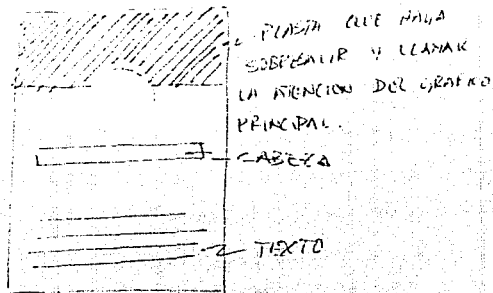
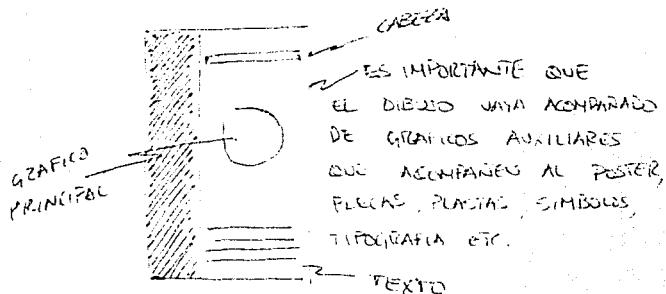
En la geometrización se podrá observar la manera en que fué trazada la figura y también puede servir como base para la ampliación o reducción de la misma.

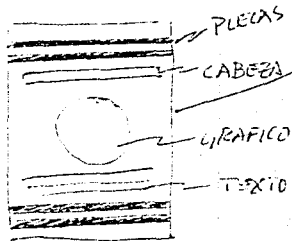
En el caso del poster se harán algunas alternativas de las cuales se tomarán las que mejor convengan al diseño y según sean las necesidades. Más tarde el diseño seleccionado se usara como base para el folleto tratando de que toda la campaña sea del mismo estilo para que sea de fácil comprensión y que se pueda retener la imagen el mayor tiempo posible.

Aquí se muestra en la geometrización la manera de como fueron hechos los trazos del dibujo.

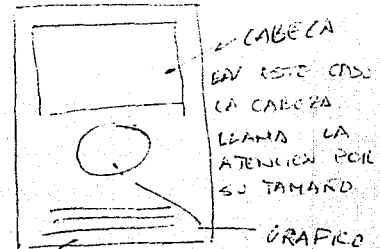








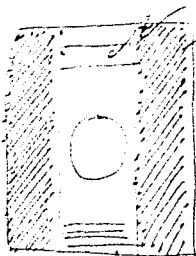
LAS PLECAS ENCIERRAN DE Cierta MANERA AL GRAFICO Y LE DAN LA IMPORTANCIA QUE MERECE EL GRAFICO EN EL CONTEXTO MANTIENE EN EQUILIBRIO AL GRAFICO.



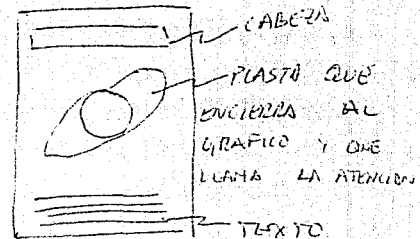
EN ESTE CASO LA CABEZA LLAMA LA ATENCION POR SU TAMAÑO. GRAFICO MEDIANO QUE APARECE EN ESTE CASO A LA CABEZA

A CABEZA ES PEQUEÑA PARA DAR SOLAMENTE INTRODUCCION AL GRAFICO

TEXTO AUXILIAR



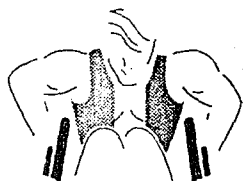
UN TEXTO PEQUEÑO QUE EXPLICA DE LO QUE TRATA EL CARTEL.



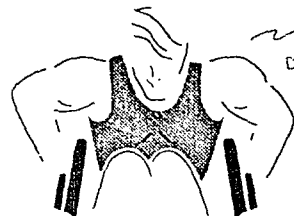
Se tomó la alternativa número 5 pensando en que las piezas le dan equilibrio al diseño, pero se le hicieron algunos ajustes recortándolas al centro y dejando que una, vaya más adelante que la otra para dar un poco de movimiento.

A continuación se presentan algunas alternativas, en las cuales se observan cambios en las playeras del atleta, esto con el fin de dar fuerza al dibujo y tratar de llamar la atención.

SE PRETENDIÓ QUE
 SE PERDIERA LA CORA
 2 PIEZAS ARRIBA Y
 DOS ABAJO PARA
 EQUILIBRAR EL
 PESO

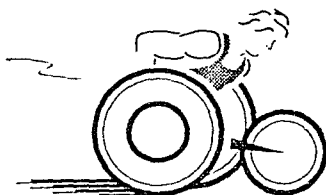


PARTE DE
 CORA LA
 PLEGA DE
 DIBUJO EN 198



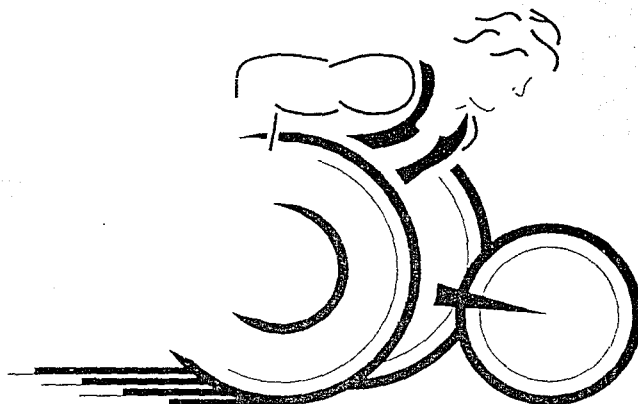
UN POCO MAS
 LA VESTIDA ES
 DE UN TALLER MAS
 EL GRAN
 DE LO MAYOR
 TALLADO

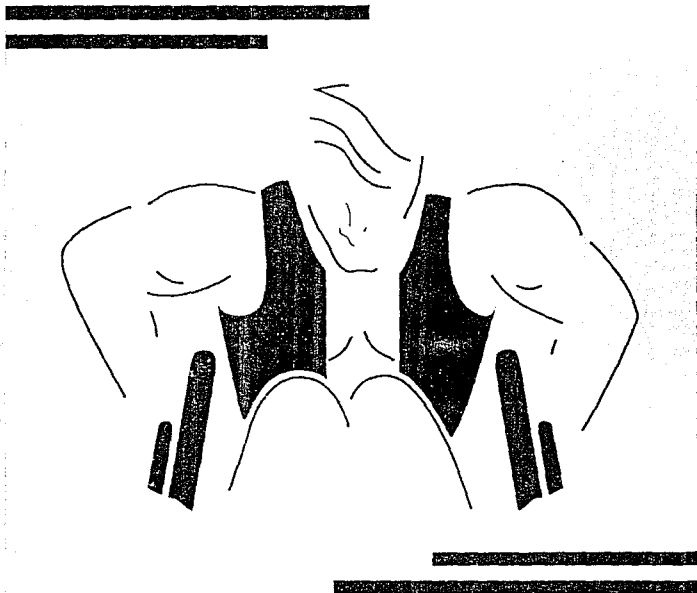
EN EL CASO DE
 LA SILLA DE 7/1
 SE AUMENTARON
 UNAS CUANTAS PUEZAS
 A LA SILLA PARA
 DAR LA SENSACION
 DE VELOCIDAD Y LA
 PLAZA SE VE UN
 POCO MAS



EN ESTA SILLA
 SE CONSERVABAN
 LAS PUEZAS DE
 LAS RUEDAS Y
 LA PLAZA SE
 DA DE UN TALLER
 COMPLETO

A continuación se presentan
las opciones seleccionadas.

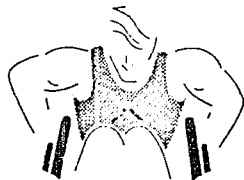




A continuación, se integran las imágenes con la tipografía, en este caso será un slogan dando algunas alternativas y seleccionando la mejor opción. También se contará con un pequeño texto de apoyo que permitirá conocer algunos datos importantes acerca del tema.

El slogan será ¿ NOS CONOCES ? el cual plantea una interrogante que invita a la curiosidad. Por otra parte se refuerza con la palabra ¡ APOYANOS !, la cual da fuerza al dibujo y a FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES SOBRE SILLA DE RUEDAS, y más abajo se pone la dirección de dicha federación, Edificio CODEME cubículo 306, puerta 9 Cd. Deportiva, México, 0810 D.F. Tel. 519 2040 FAX 530 2234

¿ NOS CONOCES ?



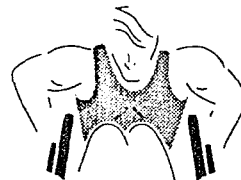
¿ NOS CONOCES ?



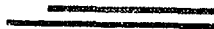
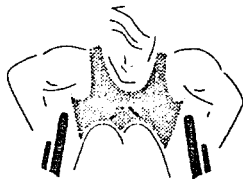
¿ NOS CONOCES ?



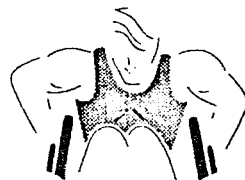
¿ NOS CONOCES ?



¿NOS CONOCES ?



¿NOS CONOCES ?



¿NOS CONOCES ?



La tipografía seleccionada es de palo seco ya que facilita la lectura en el caso de textos y frases cortas como es el caso del slogan. Se utilizó Futura demi bold itálica para el slogan y helvética bold y normal para el texto de apoyo. La tipografía

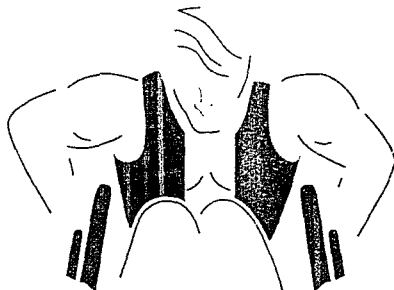
¿ NOS CONOCES ?

! APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME cubículo 306, puerta 9 Cd. Deportiva, México,
0810, D.F. Tel. 519 2040 FAX 530 2234

¿ NOS CONOCES ?

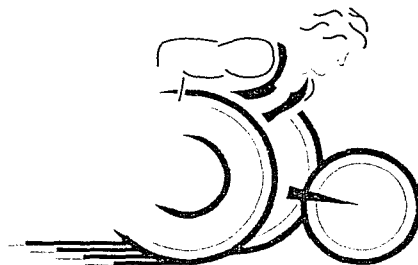


¡ APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME Circuito 306, Puerta 9 Cda. Deportiva, México D.F. 06100 D.F. Tel: 519 2143 FAX: 530 2234

¿ NOS CONOCES ?





¡ APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME Circuito 306, Puerta 9 Cda. Deportiva, México D.F. 06100 D.F. Tel: 519 2143 FAX: 530 2234

A continuación se muestra el folleto el cual llevará básicamente los mismos elementos que los posters pero en este caso contará con los dos dibujos, con el fin de reforzar las imágenes de los posters.

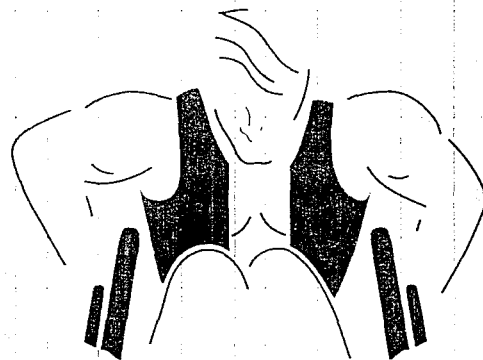
	<p data-bbox="972 369 1239 408">¿ NOS CONOCES ?</p> <div data-bbox="972 464 1127 565"></div> <p data-bbox="1155 464 1225 565">TENIS NATACION ATLETISMO BASQUETBOL</p> <div data-bbox="972 672 1127 772"><p data-bbox="1000 672 1085 688">TENIS DE MESA</p><p data-bbox="1000 716 1085 733">TIRO CON ARCO</p><p data-bbox="972 756 1113 772">LEVANTAMIENTO DE PESAS</p></div> <div data-bbox="1127 677 1239 767"></div> <p data-bbox="972 812 1239 845">FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES SOBRE SILLA DE RUEDAS</p>
--	--

Para mayores informes dirigirse a:
Edificio CODEME cubiculo 306
puerta 9 Cd. Deportiva México, 0810 D.F.
Tel. 519 2040 FAX 530 2234

A continuación se muestra la manera de como distribuir los elementos en proporción. Esto es con el fin de que los elementos que conforman un todo tengan una correcta distribución, se trazaron líneas indicando las secciones aureas en la que fueron divididos tanto los posters y el folleto para poder acomodar dichos elementos en armonía.

En la proporción aurea se puede observar como se ordenan los elementos de una manera proporcional con respecto al lugar en donde se encuentran.

¿ NOS CONOCES ?

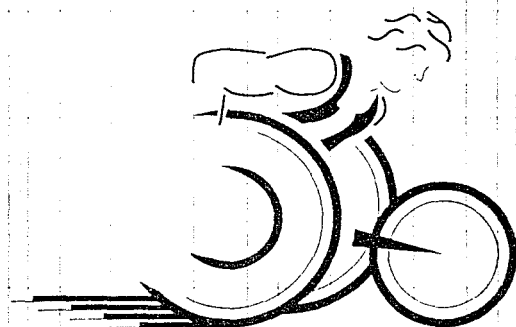


¡ APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME cubiculo 306, puerta 9 Cd. Deportiva, Mexico, D.F. Tel. 519 2040 FAX 530 2234

¿ NOS CONOCES ?

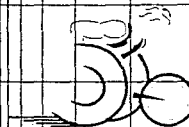


¡ APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME calle número 306, puerta 9 Cd. Deportiva, México, 0810, D.F. Tel: 519 2040 FAX 530 2234

¿ NOS CONOCES ?



TENIS
NATAACION
ATELETISMO
BASQUETBOL

TENIS DE MESA

TIRO CON ARCO

LEVANTAMIENTO DE PESAS



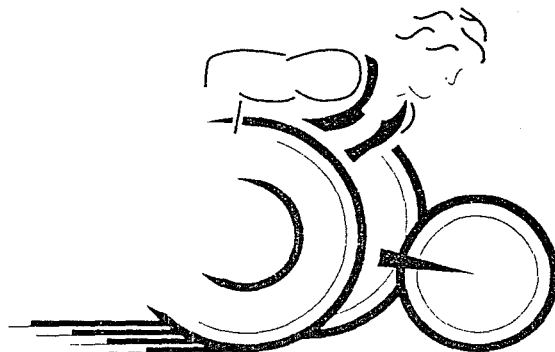
FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS

Una vez seleccionada la tipografía, se procede a seleccionar los colores que en este caso serán tres: el verde, el rojo y el negro aprovechando el blanco del fondo para poder obtener los colores patrios. la esperanza, mientras que el rojo es un color cálido y agresivo que demuestra las ganas de triunfo de nuestros atletas.

Por otro lado los colores que se van a utilizar son de gran impacto, ya que como se mencionó en el capítulo V, los colores complementarios son una excelente opción para lograr el contraste.

Los colores que llevarán los posters, el folleto las playeras y el banderín, son psicológicamente aptos para este caso ya que aparte de que son complementarios y tienen gran contraste, son los colores que utiliza la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas. El blanco como fondo muestra sencillez y pureza, el verde formado por un color cálido y uno frío, amarillo y azul respectivamente, evoca frescor, tranquilidad, vida, y es simbólico de

¿ NOS CONOCES ?

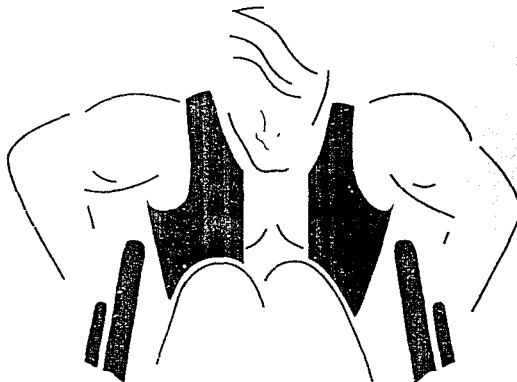


¡ APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME cubiculo 306, puerta 9 Cd. Deportiva, México, 0610, D.F. Tel. 519 2040 FAX 530 2234

¿ NOS CONOCES ?



¡ APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**



Edificio CODEME cubiculo 306, puerta 9 Cd. Deportiva, México, 0810, D.F. Tel. 519 2040 FAX 530 2234

Para el folleto se escogió la siguiente opción aplicando unas plecas para dar mayor equilibrio. De la misma forma se hará en los respectivos colores patrios. En este caso el folleto será un bíptico a una columna ya que esto facilitará la lectura, no haciéndola pesada, pues se trata de un tema nuevo para la sociedad.

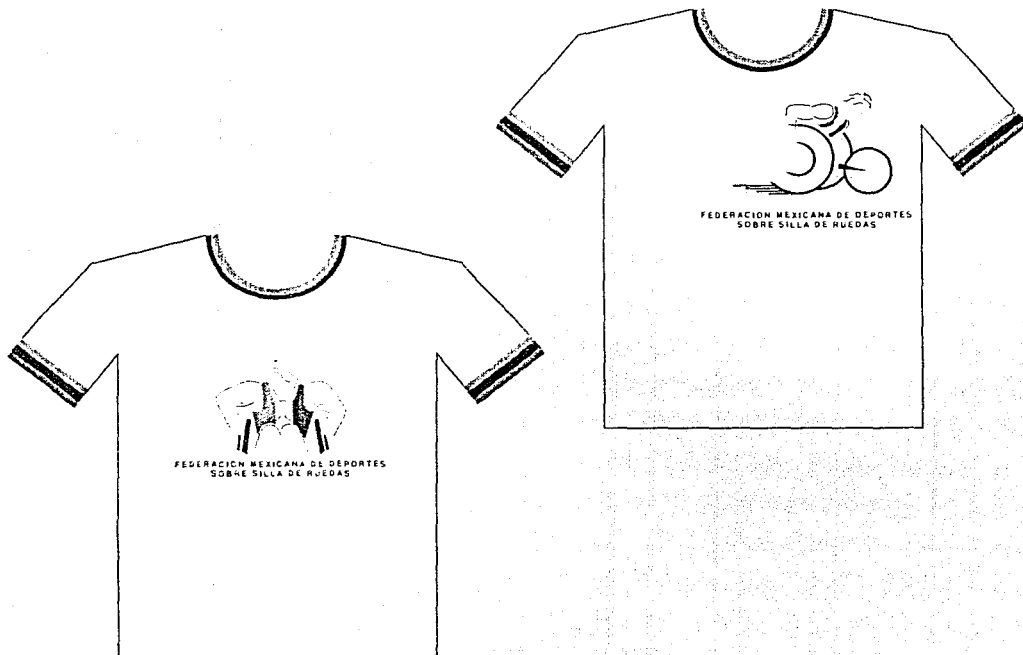
Lo que se quiere lograr es que sea comprensible para el público. En este tipo de publicaciones el folio no es justificado ya que son tan pocas páginas que se sobreentiende el flujo de la lectura.

La proporción del gráfico fue de 1 : 6 esto permite que la imagen que se presenta en la portada del folleto, sea lo suficientemente clara y que se conserve el efecto que se desea transmitir al receptor. Además de que se mantiene una proporción limpia de esta en conjunto a los elementos gráficos que la rodean y apoyan.

En el caso de los artículos promocionales (playeras y banderines) serán de color blanco como fondo y con alguno de los dibujos que se utilizaron en los posters. A continuación se muestra el folleto y los artículos promocionales:

<p>Para mayores informes dirigirse a: Edificio COHIM, cubículo 306 puerta 9 Cd. Deportiva México 0810 D.F. Tel. 519 2640 FAX 519 2234</p>	<p>¿ NOS CONOCES ?</p>  <p>TENIS NATACION ATLETISMO BASQUETBOL</p> <p>TEJIS DE MESA</p> <p>TIRO CON ARCO</p>  <p>LEVANTAMIENTO DE PESAS</p> <p>FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES SOBRE SILLA DE RUEDAS</p>	<p>¿ Como se formó la FE.ME.D.S.S.R. ?</p> <p>La Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas nació debido a la impiedad de un grupo de personas con lesiones físicas, que formaron un equipo de fútbol en el año de 1969.</p> <p>Muchas de en 1971 se formó el equipo de la Escuela Nacional de Educación Física (ENEF) la cual organiza los primeros Juegos del Valle de México en el Deportivo Patzcuil Otona.</p> <p>Desafortunadamente estos deportistas no eran tomados en cuenta como federación y es hasta 1980 cuando se instituye formalmente la FE.ME.D.S.S.R. Desde entonces ha cobrado mayor fuerza y poco a poco se han visto los resultados de un deporte de carteras.</p> <p>Ahora lo más importante es promover a la federación para obtener un mejor apoyo económico que contribuya al crecimiento de este deporte.</p>	<p>Antecedentes</p> <p>Al paso de los años, el equipo mexicano ha tenido destacadas actuaciones a nivel internacional. Incluso, está considerado como uno de los primeros diez países del mundo en deportes sobre silla de ruedas.</p> <p>Nuestros atletas han destacado tan rápidamente que en sus primeras competencias internacionales ya se les empezaba a tomar en cuenta como uno de los países con mayores posibilidades para ganar medallas.</p> <p>Traba de esto, es que en 1990 México fue campeón Panamericano en Deportes Sobre Silla de Ruedas en Caracas, Venezuela en donde conquistaron aproximadamente 230 medallas y 17 nuevos records.</p> <p>Es por esto que nos sentimos orgullosos de contar con atletas de esta categoría.</p>
---	---	--	---

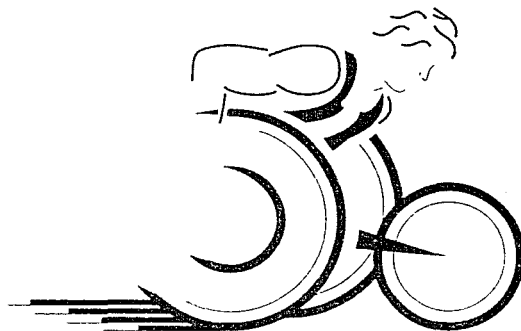






Por último se hacen los originales mecánicos los cuales se muestran a continuación:

¿ NOS CONOCES ?

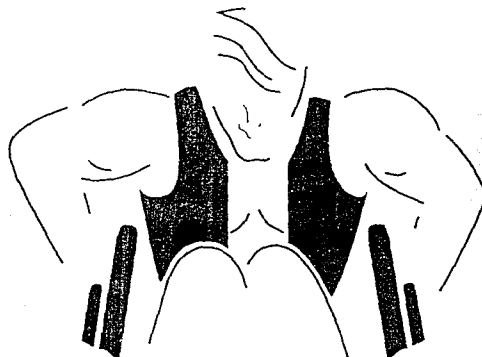


¡ APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME cubículo 306, puerta 9 Cd. Deportiva, México, 0610 D.F., Tel. 519 2040, FAX 530 2234

¿ NOS CONOCES ?



¡ APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME cubículo 306, puerta 9 Cd. Deportiva, México, 0810 D.F., Tel: 519 2040, FAX 530 2234

¿ NOS CONOCES ?



TEHIS
NATAACION
ATLETISMO
BASQUETBOL

TEHIS DE MESA

TIRO CON ARCO

LEVANTAMIENTO DE PESAS



Para mayores informes dirijirse a:
Edificio CODEME cubiculo 306
Puerta 9 Cd. Deportiva, México, 0810 D.F.
Tel. 519 2040 FAX 530 2234

FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS

¿ Cómo se formó la FEME.D.S.S.I.R. ?

La Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas nació debido a la inquietud de un grupo de personas con lesiones físicas, que formaron un equipo de fútbol en el año de 1969.

Más tarde, en 1971 se forma el equipo de la Escuela Nacional de Educación Física (ENEF), la cual organiza los primeros Juegos del Valle de México en el Deportivo Rafael Osuna.

Desafortunadamente estos deportistas no eran tomados en cuenta como federación y es hasta 1980 cuando se instituye formalmente la FEME.D.S.S.I.R.. Desde entonces, ha cobrado mayor fuerza y poco a poco se han visto los resultados de tan destacados atletas.

Ahora lo más importante es promocionar a la federación para obtener un mejor apoyo económico que contribuya al crecimiento de este deporte.

Antecedentes

Al paso de los años, el equipo mexicano ha tenido destacadas actuaciones a nivel internacional. Incluso, esta considerado como uno de los primeros diez países del mundo en deportes sobre silla de ruedas.

Nuestros atletas han destacado tan rápidamente que en sus primeras competencias internacionales ya se les empezaba a tomar en cuenta como uno de los países con mayores posibilidades para ganar medallas.

Prueba de esto, es que en 1990 México fue campeón Panamericano en Deportes Sobre Silla de Ruedas en Caracas, Venezuela en donde conquistaron aproximadamente 230 medallas y 17 nuevos records.

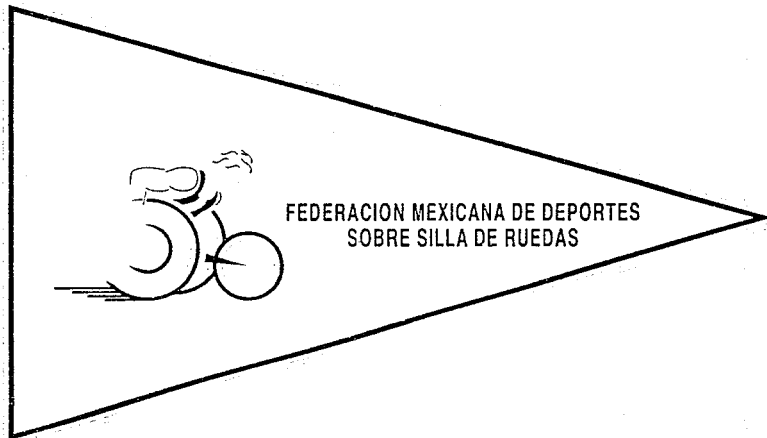
Es por esto que nos sentimos orgullosos de contar con atletas de esta categoría.



FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS



FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS



8.4. PROPUESTA FORMAL

CARTEL 1

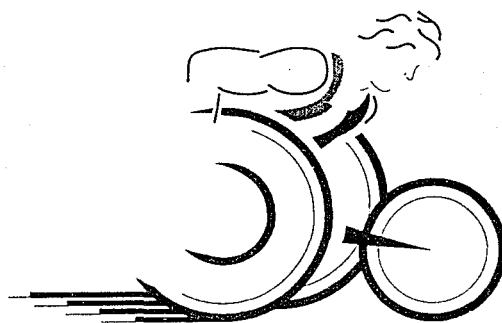
¿ NOS CONOCES ?



¡ APOYANOS !
**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME cubiculo 306, puerta 9 Cd Deportiva, México, 0810, D.F. Tel 519 2040 FAX 530 2234

¿ NOS CONOCES ?



¡ APOYANOS !

**FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS**

Edificio CODEME cubitalco 306, puerta 9 Cd. Deportiva, Mexico, 0610, D.F. Tel. 519 2040 FAX 530 2234

¿ NOS CONOCES ?



TENIS
NATACION
ATLETISMO
BASQUETBOL

TENIS DE MESA

TIRO CON ARCO



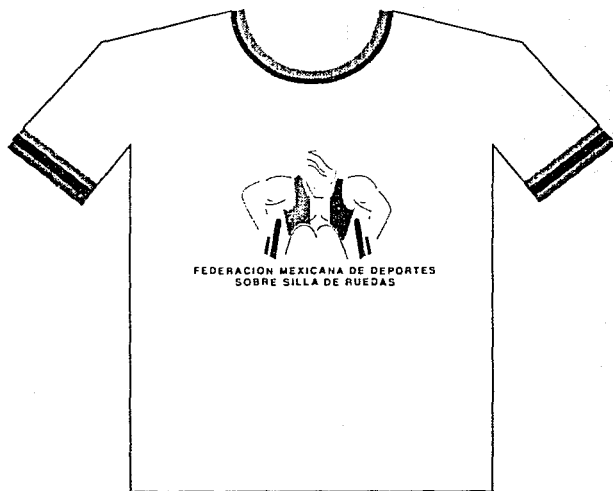
LEVANTAMIENTO DE PESAS

Para mayores informes dirigirse a:
Edificio CODENIE cubículo 306
puerta 9 C.U. Deportiva México, 0810 D.F.
Tel. 519 2040 FAX 530 2234

FEDERACION MEXICANA DE DEPORTES
SOBRE SILLA DE RUEDAS

<p data-bbox="711 400 943 415">¿ Cómo se formó la FEME.D.S.S.R. ?</p> <p data-bbox="704 486 950 564">La Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas nació debido a la inquietud de un grupo de personas con lesiones físicas, que formaron un equipo de fútbol en el año de 1969.</p> <p data-bbox="704 568 950 647">Más tarde, en 1971 se forma el equipo de la Escuela Nacional de Educación Física (ENEF), la cual organiza los primeros Juegos del Valle de México en el Deportivo Rafael Osuna.</p> <p data-bbox="704 651 950 759">Desafortunadamente estos deportistas no eran tomados en cuenta como federación y es hasta 1980 cuando se instituye formalmente la FEME.D.S.S.R.. Desde entonces, ha cobrado mayor fuerza y poco a poco se han visto los resultados de tan destacados atletas.</p> <p data-bbox="704 763 950 826">Ahora lo más importante es promocionar a la federación para obtener un mejor apoyo económico que contribuya al crecimiento de este deporte.</p>	<p data-bbox="1093 400 1173 415">Antecedentes</p> <p data-bbox="1012 486 1258 564">Al paso de los años, el equipo mexicano ha tenido destacadas actuaciones a nivel internacional. Incluso, está considerado como uno de los primeros diez países del mundo en deportes sobre silla de ruedas.</p> <p data-bbox="1012 568 1258 665">Nuestros atletas han destacado tan rápidamente que en sus primeras competencias internacionales ya se les empezaba a tomar en cuenta como uno de los países con mayores posibilidades para ganar medallas.</p> <p data-bbox="1012 669 1258 759">Prueba de esto, es que en 1980 México fue campeón Panamericano en Deportes Sobre Silla de Ruedas en Caracas, Venezuela en donde conquistaron aproximadamente 230 medallas y 17 nuevos records.</p> <p data-bbox="1012 763 1258 792">Es por esto que nos sentimos orgullosos de contar con atletas de esta categoría.</p>





8.5. COSTOS

	Costo x 100	Costo x 1000	Costo x 5000
POSTERS (offset)		N\$1210.00 x 2 N\$2420.00	N\$5142.00 x 2 N\$10285.00
FOLLETOS (offset)		N\$831.60	N\$3520.00
PLAYERAS (serigrafía)	N\$1797.80		
BANDERINES (offset)		N\$764.50	N\$3190.00

CONCLUSIONES

128

Para terminar este trabajo se concluye lo siguiente:

Es necesario que se pueda disponer de medios de difusión para poder promocionar el deporte sobre silla de ruedas, siendo que éste, está dando buenos resultados a nivel internacional. El equipo mexicano es reconocido a nivel mundial por su alto nivel competitivo.

Los carteles son un medio de difusión que proporcionan información sobre un cierto tema, y actualmente se pueden encontrar carteles, tanto informativos como artísticos. En este caso los carteles que presento en mi proyecto de tesis son un medio artístico y funcional, es decir, no solamente dan información sino que ayudados de elementos gráficos como el color, la forma, el contraste, el equilibrio, el movimiento, etc., hacen que el cartel sea mas agradable a la vista.

Por esta razón es importante que se diseñen medios difusivos de calidad ya que esto contribuirá al conocimiento del deporte adaptado. Por otro lado los folletos como el que presento deben estar respaldados por una serie de gráficos que ayuden a retener las imagenes el mayor tiempo posible y más aún siendo que este folleto es un bíptico, el cual no contiene un mayor número de hojas que mantengan al lector interesado por el contenido. En el caso de los artículos promocionales, simplemente refuerzan las imagenes y en un momento dado dan de que hablar, es decir, llegan a ser el foco de atención de la gente y eso es precisamente lo que se busca, que la gente conozca a la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas.

Es importante que se faciliten medios economicos para la Federación, ya que esto facilitará la preparación de los atletas.

Definitivamente es necesario que el deporte sobre silla de ruedas sea reconocido, debido a que esto incita a los deportistas a esforzarse cada día más, tanto física como mentalmente y a desarrollarse plenamente para vivir en sociedad, por otro lado el hecho de que la Federación sea reconocida, implica que los medios de difusión son cada vez más eficientes y se buscará por consiguiente, seguir diseñando con mayor calidad.

También hay que tomar en cuenta que es necesario supervisar la impresión de los carteles, los folletos, las playeras y los banderines, ya que esto tendrá como resultado productos de calidad, desde el diseño hasta la producción final.

En principio considero que la información que contienen los posters es suficiente, ya que se

comienza una nueva etapa para la Federación Mexicana de Deportes Sobre Silla de Ruedas. Más adelante, una vez que la Federación sea más reconocida, se podrán hacer carteles con mayor información y acerca de ciertos eventos, ya sea dentro o fuera del país.

Un factor importante fueron los resultados que obtuvieron nuestros atletas en Barcelona, ya que esto de cierta manera ayudará a reforzar la difusión. Por otro lado el diseño gráfico tiene la capacidad de poder guiar hacia una buena causa la forma de pensar de la gente, y más aun con tantos adelantos tecnológicos que existen hoy en día.

BIBLIOGRAFIA

130

- * Plan Nacional de Desarrollo 1989 - 1994
- * " El Gran Libro del Color ", Editorial Blume, Barcelona, España.
- * Munari, Bruno; " Diseño y Comunicación Visual "; Editorial Gustavo Gil S.A.
- * " Enciclopedia Barsa ", Editorial Encyclopaedia Británica de México S.A. de C.V., Vol. 5
- * Tubau, Iván; " Dibujando Carteles "; Ediciones CAEC, Barcelona, España.
- * " Técnicas de Dibujo con Lapices de Colores "; Editorial Blume, Madrid, España.
- * " Diccionario de la Lengua Española "; Vigésima Edición, España, 1984 Tomo I
- * Rosales Varela, Ernesto, " El Deporte Sobre Silla de Ruedas "; Comisión Nacional del Deporte, México, 1989.
- * Turnbull T., Arthur y Baird N., Rusell; " The Graphics of Communication " Holt Reinhart and Winston, Pennsylvania, U.S.A. 1975
- * Morales, Abraham, " El Afiche en la Sociedad Urbana " Editorial Pardos, Buenos Aires, Argentina.
- * Arnold, Eugene; " Técnicas de la Ilustración " Las Ediciones del Arte; Barcelona, España, 1982
- * Karch, Randolph, " Manual de las Artes Gráficas " Editorial Trillas, México 1990.
- * Gilliam Scott, Robert; " Fundamentos de Diseño " Editorial Victor Leru S.A., Argentina 1973.
- * Henderson & Landau " Billboard Art " Angus and Robertson Publishers, United Kingdom 1981.

* Dondis, D.A., " La Sintaxis de la Imagen ", Editorial Gustavo Gil S.A., Barcelona, España 1976.

* Panero & Zelnik, " Human Dimension & Interior Space " The Architectural Press.