



872731
UNIVERSIDAD
DON VASCO A.C. 2 E. 5

Incorporada a la Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela de Diseño Gráfico

IMAGEN
GRÁFICA PROMOCIONAL
DE LA IV COPA DE
TAE KWON DO
"MÁRTIRES DE URUAPAN"

Tesis Profesional que para obtener el título de
Licenciado en Diseño Gráfico presenta:

LILIANA MAGAÑA MADRIGAL

Uruapan, Mich. Junio 1994.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



DEDICATORIA

A mis padres por todos sus esfuerzos y sacrificios realizados para verme salir adelante.

Por todo el cariño, la confianza y el apoyo que siempre me han brindado.

A mis hermanos, como un pequeño incentivo en su propio camino.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por los beneficios recibidos.

A mis maestros y asesores por legarme sus conocimientos y contribuir a mi formación profesional.

A todas aquellas personas que de alguna u otra forma me ayudaron a alcanzar mi anhelo.

INDICE

INTRODUCCION	9
<i>Capítulo 1</i>	
PROBLEMATICA Y OBJETIVOS	13
<i>Capítulo 2</i>	
ANTECEDENTES HISTORICOS DEL TAE KWON DO	17
Origen del Tae Kwon Do	17
¿Qué es el Tae Kwon Do?	18
Aspectos del Tae Kwon Do	19
EL TAE KWON DO EN MEXICO	21
Uruapan y el Tae Kwon Do	21
Copa "Mártires de Uruapan"	22
<i>Capítulo 3</i>	
¿QUE ES EL DISEÑO GRAFICO?	27
ANTECEDENTES DEL DISEÑO GRAFICO	28
METODOLOGIA DEL DISEÑO	29
¿QUE ES UN LOGOTIPO	30
Importancia del logotipo	30
Clases de logotipo	31
Aplicación del color en los logotipos	32
CAMPAÑA PROMOCIONAL	33
Factores promocionales	34
Medios de comunicación promocional	34
CARTEL	36
Antecedentes del cartel	36
Empleo e importancia del cartel	37
Características del cartel	37
Diseño del cartel	38

Tipos de cartel	39
-----------------	----

Capítulo 4

MEDIOS DE IMPRESION	43
Serigrafía	43
Offset	44
CONCLUSIONES	45

SEGUNDA PARTE

Capítulo 5

LOGOTIPO	51
Bocetos	51
TIPOGRAFIA	53
POSITIVO	55
Variantes	55
Matriz Geométrica	57
COLOR	59
APLICACIONES	60

Capítulo 6

CARTEL	63
ORIGINAL MECANICO	64
VOLANTE	66
ORIGINAL MECANICO	67
ANUNCIO DE PRENSA	68
PROGRAMA	69
ORIGINAL MECANICO	70
BOLETO	71
RECONOCIMIENTOS	72
ORIGINAL MECANICO	74



TROFEO	76
PLAYERA	77
CALCOMANIA	78
ORIGINAL MECANICO	79
SEÑALAMIENTOS	80

Capítulo 7

PRESUPUESTOS	82
CONCLUSIONES	83
BIBLIOGRAFIA	85



INTRODUCCIÓN

A través de los años, todo hecho o confeccionamiento ha requerido de un símbolo propio que lo identifique y diferencie de los demás.

Hoy en día el término imagen se ha convertido en una expresión total y en un papel vital dentro de una sociedad, que cuenta con todo tipo de representaciones: humana, cultural, de grupos, empresas, eventos, entre otros.

Estas actividades expresan el sentir de una ciudad, de tal forma que resulta necesario crear un proceso que proyecte a cada una de ellas por separado y de manera individual, causando un buen concepto y reputación adecuada.

La ciudad de Uruapan no es la excepción, y cuenta con la organización de eventos que reflejan su vida diaria. Uno de ellos es precisamente el torneo deportivo, valioso para el desarrollo de un individuo como tal. De la imagen que proyecte dicho torneo dependerá en gran parte el éxito y la aceptación del mismo, en un plano deportivo, así como de una mejor proyección y promoción para la ciudad.

Dada la importancia que éste proceso implica, el trabajo aquí presentado pretende ser el estudio de los elementos y usos, que ayudan en la elaboración de una imagen gráfica para promocionar un torneo, específicamente, de Tae Kwon Do.

Un análisis en el cual se reúnan los componentes gráficos necesarios como ilustraciones, fotografías, tipografías, colores, etc., que aplicados a volantes, anuncios de prensa y revista, folletos y principalmente a carteles, que son sin lugar a duda una de las manifestaciones más apropiadas para transmitir el sentimiento, ideas o actitudes que en él se expresen; den como resultado final un mensaje comprensible e identificable, tanto para un público distante, como para aquellos relacionados íntimamente con el evento.

Siendo así, el Diseño Gráfico constituye el arma perfecta para la creación y difusión de mensajes visuales, señalando al diseñador como la persona adecuada para la realización de una imagen promocional, ya que posee los elementos gráficos necesarios, así como la capacidad de combinarlos de tal forma que su objetivo sea la efectividad del mensaje que comunica, logrando un equilibrio social y ético.



Capítulo 1

PROBLEMÁTICA Y OBJETIVOS

Desde que surgió la vida en el planeta, las especies han luchado unas con otras para sobrevivir. El ser humano se ha visto en la necesidad de buscar métodos que le permitan subsistir y superarse, desarrollando así diferentes técnicas de combate y sistemas de autodefensa, los cuales han sido practicados a través del tiempo por pueblos distintos.

Entre estos sistemas encontramos el boxeo, la esgrima, las luchas libre y grecorromana, el karate y el judo. Algunos de ellos se han convertido en algo más que un simple modo de defensa, tal es el caso del Tae Kwon Do, que es un arte marcial de disciplina: mental, espiritual y corporal.

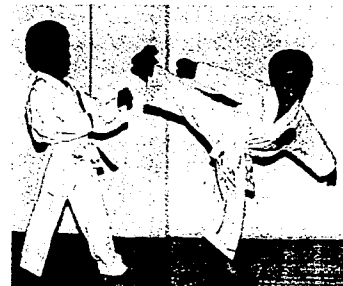


Tae Kwon Do quiere decir literalmente "arte de defensa con pies y manos", en 1955, recibió este nombre y fue reconocido como el arte nacional de Corea, extendiéndose por todo el país hasta rebasar sus fronteras, llegando gradualmente a todas partes del mundo.



En 1969 se inició la práctica de éste en México, con la llegada del Prof. Dai Won Moon, quedando formada la organización Moo Duk Kwan; y desde entonces a la fecha ha habido grandes

cambios, siendo el más importante la popularidad que tiene en la actualidad, que lo hace sin lugar a dudas el que más adeptos tiene. Ha llegado a ser un factor trascendente en la vida de mucha gente, particularmente en la formación de niños y jóvenes.



Dentro de las diferentes áreas que comprende la práctica de las artes marciales, está la comúnmente conocida como "combate libre" que se puede describir como el resultado de la aplicación de las diversas técnicas y rutinas básicas, que con la práctica cotidiana el individuo logra dominar casi a la perfección para derrotar a un adversario, en el menor tiempo posible. Esta rama comprende el aspecto deportivo del Tae Kwon Do, porque

fomenta la competencia amistosa y la superación de la persona por medio del ejercicio físico; siendo mayormente difundido tras su participación como deporte de exhibición en las Olimpiadas.

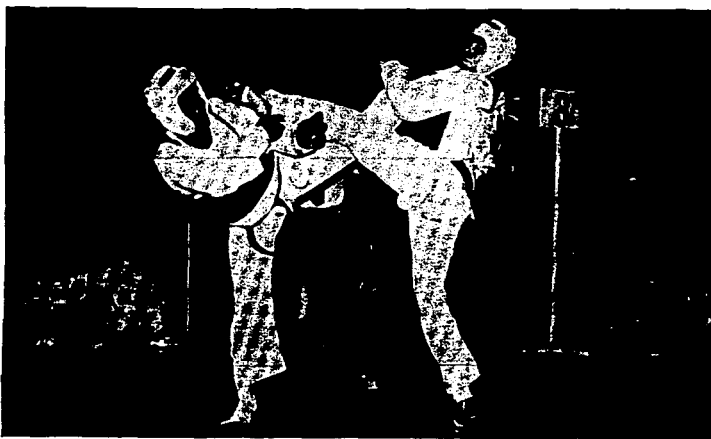
Desgraciadamente, pese a que el Tae Kwon Do en México, como ya se mencionó, tiene gran aceptación, hay lugares en donde la gente tiene una idea errónea de él y de los eventos en que se exhibe, piensa que son similares

a las luchas o que son espectáculos violentos, y en un gran porcentaje es debido a la falta de imágenes que inviten al espectador a asistir a ellos.

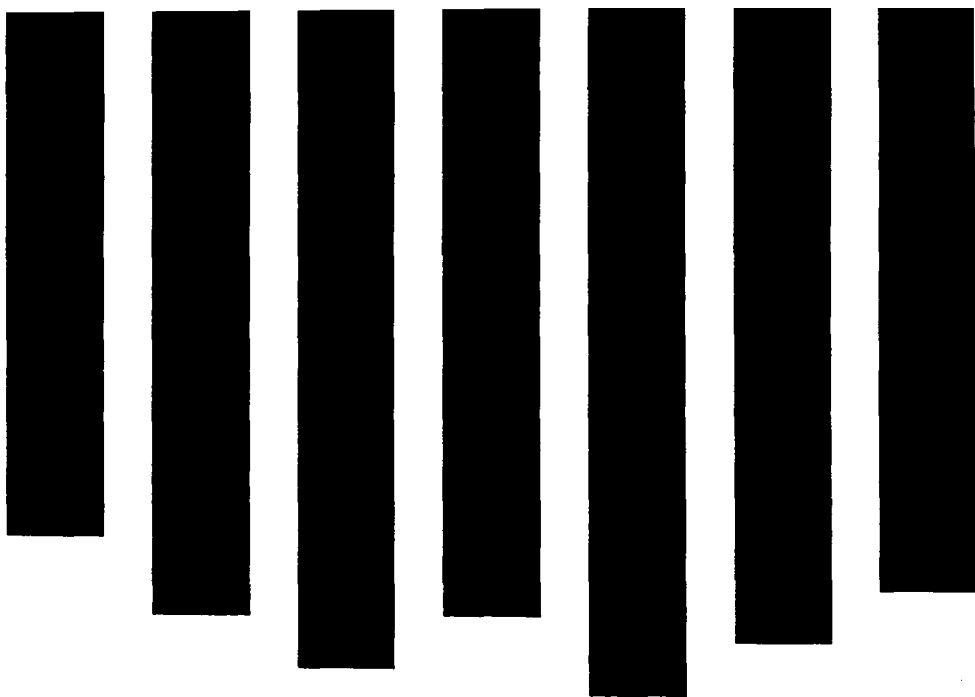
En Uruapan el Tae Kwon Do es un deporte, que si bien no es ampliamente conocido, sí se es consciente de su existencia. Por lo que se creó la Copa "Mártires de Uruapan" con el propósito de impulsarlo a nivel de selecciones, es decir, que sólo los mejores exponentes de este arte participen, logrando así un

festival de alta calidad, y al mismo tiempo rendir un homenaje a los Mártires.

Este hecho, implica mucha responsabilidad, pues están en juego el prestigio de una institución y de la ciudad misma. Así el objetivo de este proyecto, es el de realizar una *Imagen Gráfica Promocional* de dicho evento, de tal forma que a la vista resulte atractiva e invite al espectador a acudir y participar en él. Logrando que tenga una proyección mayor.



En la competencia es necesario aplicar y dominar las técnicas aprendidas.



Capítulo 2

ANTECEDENTES HISTORICOS DEL TAE KWON DO

Es necesario remontar hasta el mismo origen del hombre para profundizar en el arte de la defensa de los pueblos, cuya creatividad ideó habilidades especiales de pelea, permitiéndoles así protegerse de sus enemigos naturales y obtener alimento.

Origen del Tae Kwon Do

Existen varias versiones sobre que país fue el primero en desarrollar las artes marciales. La más difundida es la que dice que en el s. XI d.C. un monje budista llamado Bodhidharma, viajó a China para extender el budismo y se instaló en el templo de Ko San So Rim.

Ahí impuso una serie de ejercicios físicos y mentales con el propósito de mejorar la condición física y espiritual de sus seguidores. Estas rutinas eran formas abstractas de un sistema Indú de lucha sin armas.

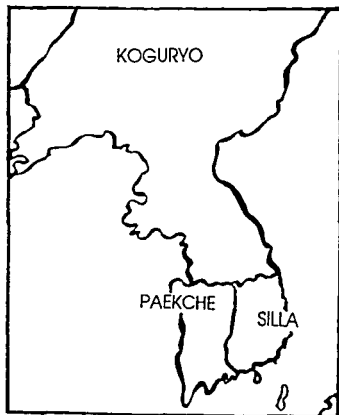
A este método de lucha le dieron el nombre de Kwonbop y supuestamente, los monjes llevaron posteriormente a Corea, Japón y Okinawa siendo el origen de todas las demás variedades de lucha cuerpo a cuerpo.



Estatuas de guerreros ejecutando técnicas de Tae Kwon Do

Sin embargo, hay pruebas concretas de que el Tae Kwon Do es de origen puramente coreano. En la ciudad de Gyeongju, capital del antiguo reino de Silla, se encuentran dos gigantes frente a frente en posiciones clásicas de Tae Kwon Do. Estas estatuas están labradas en un templo budista de más de 2000 años de antigüedad, es decir, al menos 500 años antes del viaje de Bodydarma a China.

Hace 1300 años el territorio que hoy ocupa Corea estaba dividido en tres reinos: Koguryo, Paekche y Silla.



Koguryo se encontraba en la parte norte de la península. Paekche estaba ubicado en la región que actualmente se conoce como Chungchean y Silla fue fundada al sureste.

Koguryo y Paekche dirigían constantes ataques a Silla, ante esta amenaza el rey Chin Heung decidió formar un cuerpo de guerreros a los que llamó Hwa Rang. Estos eran jóvenes de familias nobles que recibían instrucción en las artes, danza, literatura y ciencia. El Tae Kwon Do entonces llamado "Soobak", era parte esencial de su entrenamiento para el combate. Las rigurosas disciplinas budistas a las que eran sometidos hicieron de los Hwa Rang formidables combatientes, poseedores de un sistema armónico de lucha en el que se integraban cuerpo, mente y espíritu. A este arte le dieron el nombre de Soobak Do o Tae Kwon.



Silla obtuvo la victoria sobre ambos reinos y unificó Corea. Ya unido el reino se llamó Koryo, de cuyo nombre se deriva Corea.

La dinastía Koryo fue fundada en 918 d.C. y fue de gran auge para las artes marciales. Durante este tiempo el Tae Kwan Do o Tae Kwon no sólo se practicaba como arte de disciplina combativa sino como deporte con reglas específicas y a menudo se organizaban competencias de habilidad.

El Tae Kwon Do sufrió buenos y malos, pero es hasta 1955 cuando fue bautizado con su nombre actual y reconocido como arte nacional de Corea.

¿Que es el Tae Kwon Do?

"Karate" es el término genérico más comúnmente usado en Occidente para referirse a cualquiera de los diferentes estilos de defensa personal sin armas, originados en Oriente. Existen tres categorías principales dentro de estas artes: el Karate, el Kung fu y el Tae Kwon Do.

El Tae Kwon Do es un sistema preciso de ejercicios físicos, simétricos, ideados para la defensa y contraataque.

Traducido literalmente Tae Kwon Do significa 'El arte o camino de la mano y el pie', sin embargo, es más que eso, es un arte marcial, es deporte, es disciplina, y como tal desarrolla en quien lo practica una



serie de aptitudes físicas que le permiten tener mayor flexibilidad, fuerza muscular, agilidad, mejor condición cardiovascular, así como una actitud positiva y creadora acorde con el ejercicio practicado.



Aspectos del Tae Kwon Do

La interpretación del Tae Kwon Do como un arte puramente competitivo es irreal en gran medida, ya que en realidad hay varios aspectos, niveles de experiencia dentro de éste.

El primero y el más obvio en la práctica del Tae Kwon Do es el físico. Implica el dominio, el control y la coordinación sobre el cuerpo. Sobre esta base descansan los demás aspectos.

El segundo es el competitivo: la capacidad de control y coordinación aplicados para la defensa personal o el combate.



El tercero es la competencia. Aquí las aptitudes y habilidades físicas para la defensa, se ven probadas bajo una serie de condiciones y reglas.

El cuarto aspecto es el estético o artístico. Todas las habilidades adquiridas son utilizadas para manifestarse a través de la disciplina del movimiento armónico y coordinado.

El quinto es la doctrina de la meditación, es el ejercicio de la concentración mental.

El aspecto final representa el nivel a que un ser humano puede aspirar, el Espiritual.

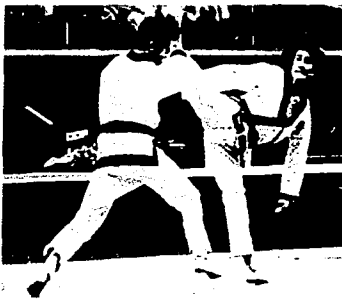


EL TAE KWON DO EN MÉXICO

A raíz del florecimiento del Tae Kwon Do en 1955, el arte se extendió por toda Corea rebasando sus fronteras y llegando a otros países. Fue en la década de los sesentas cuando se incrementó el flujo de maestros a otros lugares.

A México, el Tae Kwon Do llegó hace 24 años, en 1969, encontrando a su llegada artes marciales como el Judo o el Karate; sin embargo, esto no representó ninguna limitante para que éste se desarrollara en corto tiempo. De ser desconocido ha llegado a ser uno de los más populares dentro de este tipo de disciplinas.

El Tae Kwon Do en nuestro país ha alcanzado una gran popularidad gracias a la colaboración de un grupo de personas, encabezadas por el prof. **Dai Won Moon**, quien fue invitado por una escuela de karate Do a impartir clases aquí en México. Es el fundador e iniciador de la práctica de este arte, así como de la asociación MOO DUK KWAN, en mayo de 1969, de la cual es el pilar principal.



Fundador del Tae Kwon Do en México Prof. Dai Won Moon.



Emblema de la asociación Moo Duk Kwan.

Dicha asociación ha aportado grandes beneficios al desarrollo del arte marcial en México, uno de ellos es la formación de la Federación Mexicana de Tae Kwon Do en junio de 1972, y recientemente medalla de oro en la Olimpiada de Barcelona 1992 por conducto de William de Jesús; además de muchos otros campeonatos que ponen muy en alto el nombre de nuestro país.

Uruapan y el Tae Kwon Do

En 1974 con el Prof. Mario Cabreza se inicia la práctica del Tae Kwon Do en la ciudad de Uruapan.

El Profesor quien era cinta avanzada dentro de la agrupación Moo Duk Kwan, estableció en un local de la calle Fco. Sarabia la primera escuela, atrayendo a un gran número de alumnos por lo novedoso e impactante de esta disciplina. Dentro de estos alumnos se encuentran: los Sres. Sergio León, Humberto y Manuel Negrete, entre otros.

A la escuela pionera le siguen otras más, pero de diferentes asociaciones, sin que esto altere el curso creciente de ésta.

Sin embargo, en 1981, a raíz de la división generada por el Profr. Cabrera quien se cambió de asociación, se viene abajo. Es en ese momento cuando recurren al Profr. J. Jesús Álvarez, que desde 1973 se había iniciado en las artes marciales en otra ciudad, logrando la cinta negra antes que el anterior maestro de Uruapan.



Profr. J. Jesús Álvarez.

Así continuaron entrenando como aficionados, sin un lugar fijo, algunas veces en calles, otras en patios de casas, hasta que el Profr. Dai Won Moon se enteró de la situación y le encomendó al Profr. Álvarez reiniciar la escuela Moo Duk Kwan, de tal forma que ya no podían seguir sin un local apropiado y consiguen en donde ahora está el salón "Magnus".



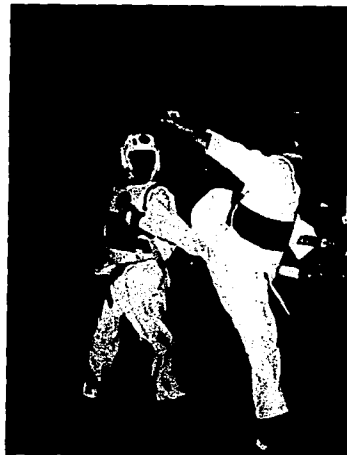
Escuela de Moo Duk Kwan Uruapan (1984).

Actualmente, gracias al trabajo y sacrificio el Profr. Álvarez ha hecho de la escuela de Uruapan la más grande y reconocida del país. Está ubicada en Francisco Villa esquina con Sarabia y

cuenta con el número mayor de egresados cintas negras de todo México, después del Distrito Federal.

Copa "Mártires de Uruapan"

Uno de los aspectos comprendidos en la práctica de las artes marciales es el combate libre, que se podría definir como el resultado de aplicar diversas rutinas básicas para dominar y derrotar a un adversario.



Se le dio el nombre de combate libre porque en él se permite utilizar cualquier técnica de: Manos, pies, codos, rodillas, cabeza; barrer o derribar al oponente, sin límite de tiempo. De este concepto nace uno especial para la práctica netamente deportiva.

Partiendo de la importancia que el combate libre representa para el desarrollo del Tae Kwon Do, surge en Uruapan la idea de formar un torneo para impulsarlo, a nivel de selecciones, es decir, que sólo los mejores representantes del país participan en él.

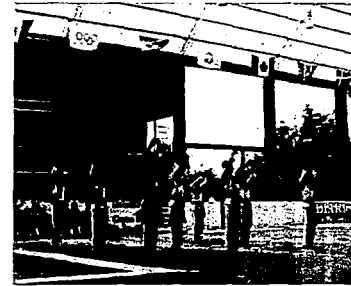
Esta idea fue madurando hasta que en 1991 se convirtió en realidad. Al torneo se le llamó "Copa Mártires de Uruapan" y fue celebrada en el mes de octubre, para rendir homenaje a los Mártires.

En esta primera versión compitieron los equipos de Jalisco y Michoacán quienes eran segundo y tercer lugar a nivel Nacional, según los resultados de la Copa Dai Won Moon (máximo evento a nivel nacional e internacional). Jalisco obtuvo la victoria sobre Michoacán.

A partir de esta experiencia se decidió que sólo tres primeros lugares de la Copa Dai Won Moon se disputen la Copa "Mártires de Uruapan".

En 1992 los equipos participantes fueron León, Jalisco y Michoacán, volviendo a obtener el triunfo la selección Jalisciense.

Para 1993 los contendientes fueron las selecciones del D.F. y de Michoacán. Siendo una sorpresa el triunfo de los michoacanos, ya que los del D.F. habían sido campeones en la Copa Dai Won Moon. En esta ocasión fue realizada en el estadio Marcadom de fútbol rápido, para darle más categoría.

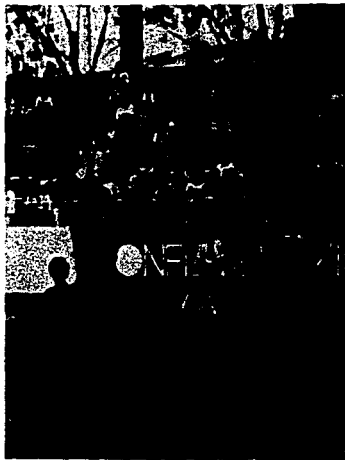


Selección D.F. en la Copa 1993.

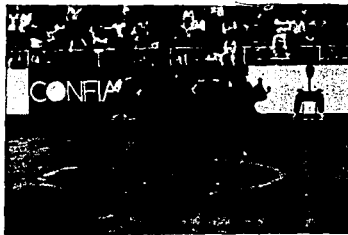


Equipos participantes de la Copa "Mártires de Uruapan" 1993.

Ya con tres antecedentes, para 1994 se pretende darle mayor cobertura, haciendo de ellas una doble fiesta: deportiva y cívica. Para ello se planea una mejor organización que permita elevar el nivel que se presenta, así como de una mayor difusión al evento para que cada vez sea mayor el número de asistentes, ya que las anteriores no contaron con la debida publicidad e imagen que llame la atención al público.



Selección de Michoacán.



3 a. COPA MARTIRES DE URUPAN TAE KWON DO

Organiza: MOO DUK KWAN 2001

EXHIBICION de la Medallista Olimpica y Mundial
PATRICIA MARISCAL

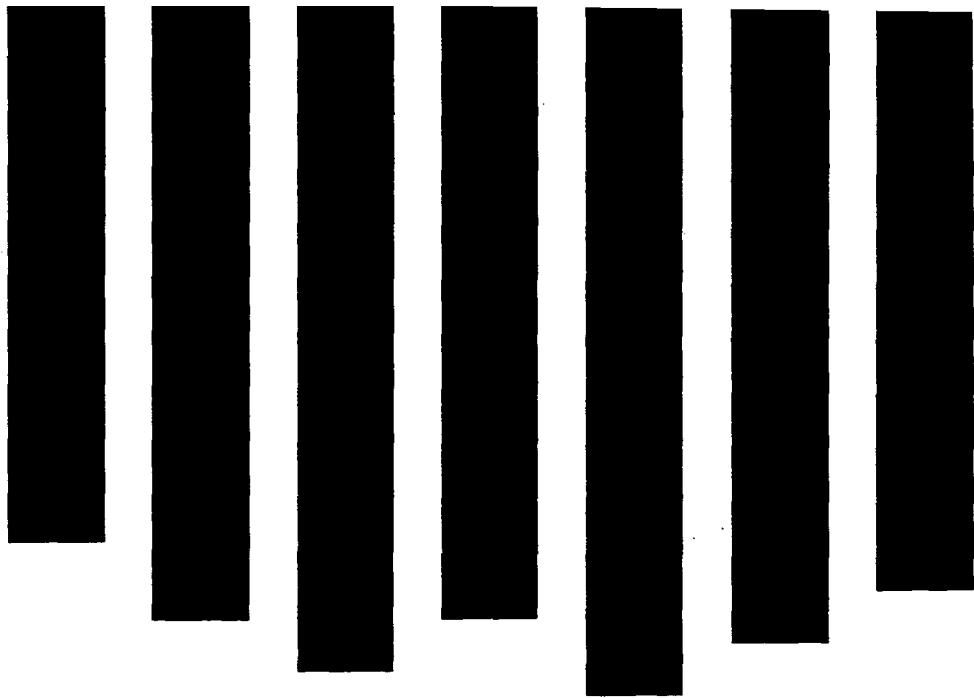


EN EL ESTADIO de FUT-BOL RAPIDO MARCADOM

Domingo 31 de Octubre a las 11:00 hrs.

COOPERACION NS 10.00

**SELECCION DISTRITO FEDERAL (Campeón Nacional)
vs. SELECCION MICHOACAN (3er. Lugar Nacional)**



Capítulo 3

¿QUÉ ES DISEÑO GRÁFICO?

sistematización de mensajes con significado para el medio social. Es una actividad creativa que modifica ideas y conceptos hasta transformarlos en formas visuales.

El diseñador gráfico es la persona encargada de comunicar mensajes relativos a productos, servicios, eventos, imágenes y organizaciones. Su función consiste en resolver los problemas que se presentan al difundir dichos conceptos. Actúa como un mediador entre

éstos y los consumidores. Debe saber como utilizar la enorme gama de materiales y recursos existentes, para explotarlos y manipularlos de manera original, precisa y clara.

Existen diversas opiniones acerca del origen del Diseño, algunos dicen que es tan viejo como el hombre mismo; otros, que es una actividad nueva que aún no ha explorado todas sus posibilidades.

La palabra Diseño proviene del latín *Designare* que significa marcar, designar.

Diseñar es crear o transformar sistemas, estructuras u organizaciones para cubrir satisfactoriamente las necesidades que se le presentan al ser humano en su existencia diaria.

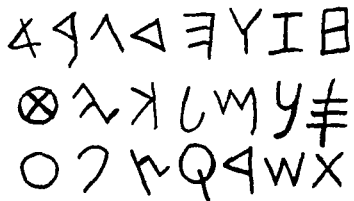
El vocablo Gráfico abarca toda aquella representación a base de signos o dibujos.

Diseño Gráfico es la disciplina que pretende satisfacer necesidades precisas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y



ANTECEDENTES DEL DISEÑO GRAFICO

Quizá los antecedentes del Diseño Gráfico sean encontrados en la época de los Fenicios, quienes idearon el primer alfabeto para representar gráficamente el lenguaje hablado, en el segundo milenio a.C.



Conforme se fue ampliando el uso de la palabra escrita aumentó la necesidad de ordenar el material creado, dando así pie al surgimiento del Diseño.

Con la invención de la imprenta y los tipos móviles en el s. XV se da un nuevo sentido al Diseño Gráfico. Esto implicó una gran circulación de libros y folletos.

En la mitad del s. XVI el diseño de tipos se separó de la impresión, gracias a Claude Garamond y Jacob Sabon.

Con la aparición de la litografía y los cambios radicales de la Revolución

Industrial en el s. XIX, se da inicio al *Diseño Gráfico Moderno*. Este se introdujo a las áreas de envase, presentación, promoción y publicidad, estableciéndose como profesión.

El inglés William Morris (1834-1896) dirigió un movimiento de artes y oficios. Sus opiniones y obras consiguieron que se reconociera la importancia del diseño y la calidad. Es por eso que se le considera uno de los "padres fundadores" del nuevo diseño.



Otra persona significativa en el desarrollo del diseño es el arquitecto alemán Walter Gropius (1883-1969) en la "Bauhaus" que fue una escuela que pretendía formar estudiantes igualmente expertos en arte y trabajos manuales. Enseñó los principios que se convirtieron en fundamentales para casi todos los aspectos del Diseño Gráfico del s. XX.

La explosión actual de esta disciplina comenzó en Europa en los años sesenta, influenciada por los movimientos artísticos del siglo: el Cubismo, el Futurismo, el Dadá, el Surrealismo y el Constructivismo Ruso. Tuvo su origen en la prosperidad del consumo, que ocasionó un aumento masivo de la publicidad, el periodismo y la publicación de libros; en la expansión de la televisión y la radio.

Actualmente el diseñador gráfico puede trabajar en cualquier campo, desde anuncios, diseños de identidades, logotipos, etiquetas, carteles, publicidad. Dentro de los campos textiles, de cerámica, heráldica, fotografía, ilustración, diseño de mapas, campañas de promoción política, social y cultural; en relaciones públicas con organizaciones turísticas, de beneficencia y comunicación.

METODOLOGÍA DEL DISEÑO

Todo diseño inicia por una misma base, darse cuenta de que su función es comunicar e informar al público de forma visible y concreta.

Antes de que un mensaje sea plasmado gráficamente, su diseño debe atravesar por diferentes etapas que influyen en su desarrollo. Por lo que resulta necesario tomar en cuenta las siguientes cuestiones:

1) ¿Qué es lo que se desea anunciar o informar?

Debe tenerse una idea clara de lo que el cliente quiere decir, tomar los aspectos informativos y separar la imagen central con el fin de lograr que el concepto deseado transmita debidamente el mensaje. La entrevista con el cliente permite definir éste y otros factores, como son el presupuesto y el plazo de entrega del trabajo.

2) ¿Qué objetivo se persigue, informar o decorar?

Cuando se quiere que el mensaje sea informativo, la solución puede ser esquemática y tipográfica. En caso de que se trate de decorar, se puede

solucionar con una o varias imágenes que predominen en el diseño más que la tipografía.

3) ¿Hacia quién va dirigido el mensaje?

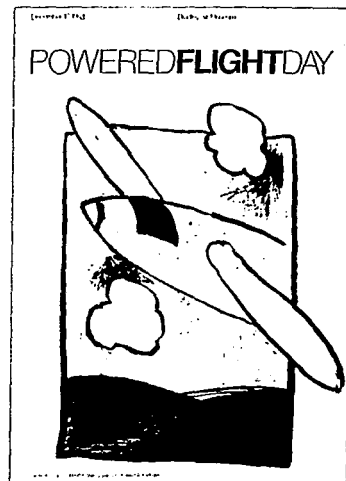
Es necesario conocer a qué tipo de público se va a dar la información; si es muy amplio, su condición social, nivel cultural, las edades que abarca, sexo, ¿es local, nacional o internacional?, etc.

4) ¿De qué forma se va a comunicar el mensaje?

Una vez definido lo que se desea anunciar y conociendo al público a quien va dirigido, se elige la forma de material impreso más apropiada para su reproducción y que satisfaga las necesidades planteadas.

Después de esto se hacen bocetos aproximados al concepto y a las necesidades básicas. Estos pueden variar, desde un simple esbozo de los elementos hasta un boceto bien acabado.

Cualquier tipo de boceto deberá llevar, si existe, rotulación y la composición de sus partes visuales que darán la información deseada.



El diseñador debe conocer las posibles técnicas de representación para poder dar instrucciones al fotógrafo o ilustrador.

Una vez terminado se presenta al cliente para obtener su aprobación y corregir detalles.

Finalmente, el diseño y sus originales se envían a impresión o reproducción, con sus debidas especificaciones.

¿QUÉ ES UN LOGOTIPO?

Todo ser vivo u objeto es diferente a los demás, poseen características propias que los distinguen. Para identificar de forma rápida y fácil estas peculiaridades es necesario la presencia de una imagen visual.

De esta manera surge el logotipo como una de las expresiones dadas a la imagen bidimensional que representa, identifica y diferencia a una persona, objeto, producto, servicio, institución, empresa o evento.



Logotipo para la Expo-Sevilla '92.

Su utilización se remonta a poco más de cien años, aunque cabe señalar que en la antigüedad los artesanos usaban recursos visuales como señales para sus productos y los reyes empleaban emblemas que los representaron.

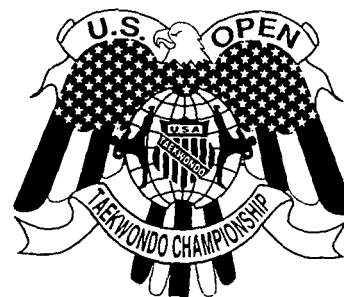
Un logotipo como ya se mencionó manifiesta y respalda a una empresa, institución o persona física, así como al producto y servicio que éstas ofrecen o al evento que promocionan. Necesitan de él para que el observador tenga noción de su existencia y participe activamente.

Importancia del Logotipo

Para la identificación de todo tipo de evento: cultural, deportivo, político, etc. es importante la realización de un logotipo, que además de diferenciarlo, ayude al público a elegir entre las diversas opciones que se le ofrecen a la vista. Sirve también como medio comunicador entre el evento y el asistente.



Su imagen ayuda al evento a ser identificado, así como también a respaldar la calidad de éste y de la empresa o institución que realiza dicho evento creando un antecedente para próximas actividades.



Clases de Logotipos

El diseño de un logotipo abarca una gran variedad de estilos. Desde simples representaciones gráficas del nombre de la institución o del evento, hasta símbolos completamente abstractos que pueden ser empleados en combinación con el nombre.

Se debe tomar en cuenta que no todos estilos funcionan de igual forma en todas las situaciones.

Logotipos sólo con el nombre

Esta clase de logotipos transmiten un mensaje directo e inequívoco al observador, sin embargo son recomendados únicamente cuando el nombre del evento es breve. Se emplean caracteres específicos para hacer del nombre algo muy distintivo.

Scripto[®]
SPORTIVA

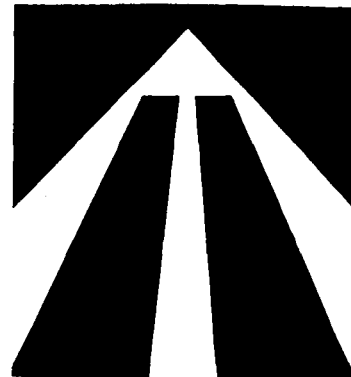
Logotipos en versión pictórica

En éstos, el nombre del evento es un componente destacado en el logotipo, pero poseen un símbolo visual fuerte, haciendo de su imagen global muy distintiva y difícil de confundir. Dicha imagen queda grabada en la mente del observador de manera clara



Logotipos Abstractos

Los significados de estos logotipos son muy distantes a la realidad por lo que resultan abstractos. En algunas ocasiones, si no se manejan con cuidado, crean confusión ya que no posee algún núcleo auténtico de su causa.



Logotipos con nombre y símbolos

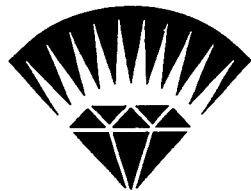
Estos se usan también cuando el nombre es corto. Utilizan un estilo tipográfico característico y se colocan dentro de algún símbolo visual: un círculo, un óvalo o cuadrado, para enfatizarlos más.



Logotipos Asociativos

Son juegos visuales simples y directos, no incluyen en ellos el nombre del evento, pero se asocian con él y las actividades que se realizan.

Son muy fáciles de comprender y proporcionan flexibilidad al evento, a la hora de sus posibles aplicaciones.



RADIANCE

Aplicación del color en los Logotipos

La aplicación del color en un logotipo es esencial, ayuda con gran efecto asociativo y psicológico.

Las imágenes combinadas con el color llegan directamente a los sentidos,

provocando expectación y una nueva experiencia al espectador.

Es de gran apoyo para la reconocibilidad del evento, que es una de las funciones del logotipo.



CAMPAÑA PROMOCIONAL

Toda organización individual intenta manejar una imagen única y promocionar sus bienes o eventos de un modo original y eficaz para comunicarse con el público. Necesita de una campaña de promoción como apoyo para la distinción de los eventos que realiza, para inducir al observador a que asista a ellos y ofrecer mayor información en el amplio campo visual.

Una campaña es una serie de esfuerzos promocionales contruidos alrededor de una idea o tema y diseñados para alcanzar una meta determinada.

La promoción es un ejercicio de información, persuasión e influencia sobre el público.

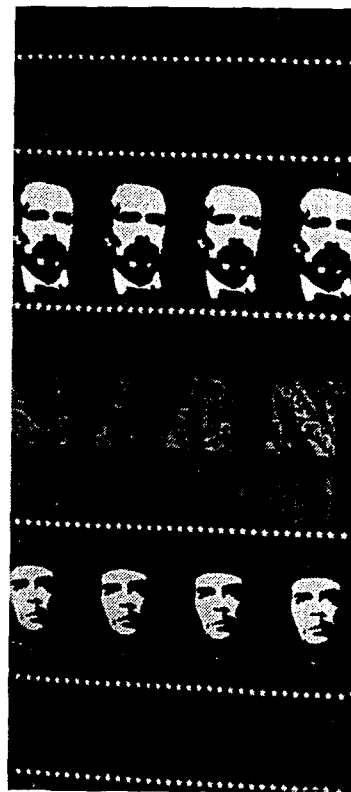
Una campaña promocional esta íntimamente ligada con la publicidad: de un producto, de un servicio, un suceso o evento. Es un sistema de comunicación que pone en relación a hechos y seguidores, si se trata de eventos o acontecimientos. Es a la vez un medio de difusión y técnica de convencimiento, pretende además suscitar o incrementar el deseo de recurrir al servicio o evento que se publica.

Los mensajes e imágenes que se elaboran dentro de una campaña, buscan un cambio de actitudes, rasgos y comportamientos de los destinatarios; tal es el caso de la propaganda política y de las campañas de concientización.

Como ya se mencionó, una campaña promocional es empleada para dar a conocer un producto, un



Campaña política:



servicio, un suceso, hecho o acontecimiento que puede ser de tipo político, cultural, deportivo o artístico. Tratando de que el espectador tome parte en ellos.



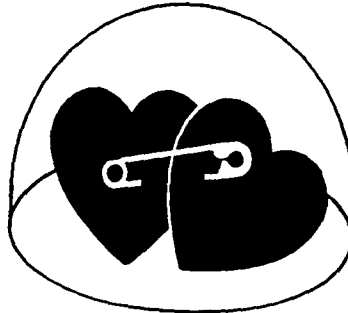
Factores promocionales

Existen factores que influyen en el aspecto promocional y que se deben tomar en cuenta a la hora de diseñar la campaña.

1) Cantidad de dinero con la que se cuenta. A la hora de planear una campaña se debe consultar al cliente

para conocer si cuenta con los recursos económicos adecuados para llevarlos a cabo.

2) Naturaleza del mercado. Alcance geográfico, es decir a qué cantidad de público se va a dirigir la campaña; entre mayor sea el espacio, mayor será la publicidad requerida. Tipos de clientes, es necesario saber a quién va dirigida, las edades, su nivel social, su preparación, etc.



AIDS
A Worldwide Effort
Will Stop It.

Logotipo para la campaña contra el Sida.

Medios de comunicación promocional

Para cualquier campaña de tipo promocional se requiere el uso de los medios impresos. Son todos los espacios en los que mediante las técnicas de las artes gráficas se estampa el mensaje. Para su elaboración se puede usar diversos materiales sin importar su tamaño o forma.

Existe una gran cantidad de medios impresos a utilizar: masivos que llegan a todo tipo de público. Y los de carácter directo, dirigidos sólo a un público determinado.

Se debe tomar en cuenta la duración o vigencia del mensaje para poder utilizar el medio más adecuado y conveniente.

Los medios impresos que ayudan a la promoción de eventos abarcan un amplio campo para el diseñador y entre los cuales se hallan: los carteles, anuncios en periódicos, volantes, folletos, revistas, souvenirs y demás.

a) Prensa

Es un medio informativo y publicitario de mayor alcance y circulación. Su función es informar al consumidor

CARTEL

El cartel es una hoja de papel, cartulina o cartón impreso por una sola cara. Es un medio promocional y publicitario muy requerido por organizaciones y partidos políticos que buscan comunicar la realización de eventos o algún cambio de actitud hacia cierto acontecimiento.

Se utiliza en forma directa o indirecta. La esencia de una buena promoción a través del cartel es comunicar el mensaje por medio de imágenes poderosas facilitando la información directamente.

La definición más gráfica y la que mejor expresa la intención de este medio es: un grito pegado a la pared.

Antecedentes del cartel

El cartel es uno de los medios de manifestación más antiguos. Su empleo se remonta a las representaciones teatrales en la Roma Imperial.

En el s. XIX surge como un medio artístico para ser expuesto en los muros de las calles.

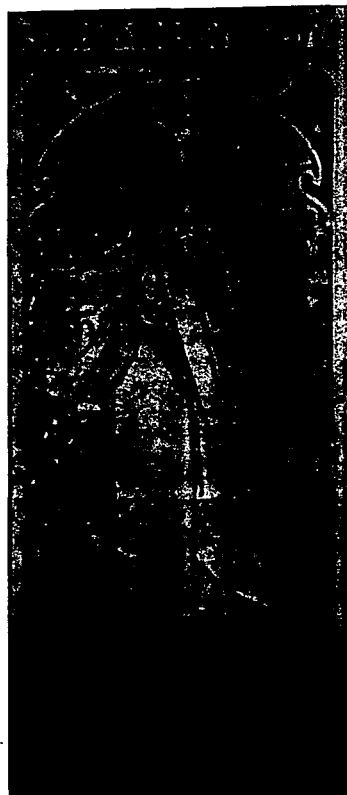
A principios del s. XX se comenzaron a imprimir carteles de tipo publicitario, resultando una tarea ardua y laboriosa.

Henri Toulouse-Lautrec influyó notablemente en la elaboración del cartel moderno. Sin embargo fue Jules Chéret el que, con más de mil carteles elaborados obtuvo el título de "padre del cartel". En sus obras existe una tendencia constante a la extrema síntesis de la imagen, para sí permitir una lectura inmediata de la ilustración y del texto.

Las características de los primeros ejemplares eran: formas, figuras humanas, carnavales, anuncios de cabaret, rasgos suaves y delicados, colores tenues delineados con negro.

A través de los años se ha visto influenciado por los diferentes movimientos artísticos del siglo, como: el Art Nouveau, el Simbolismo, el Surrealismo, el Expresionismo, hasta el Pop-Art.

Las posibilidades ofrecidas por las nuevas técnicas de impresión y la información de la publicidad y promoción han determinado en los últimos años la gran difusión de los carteles murales.



Empleo e importancia del cartel

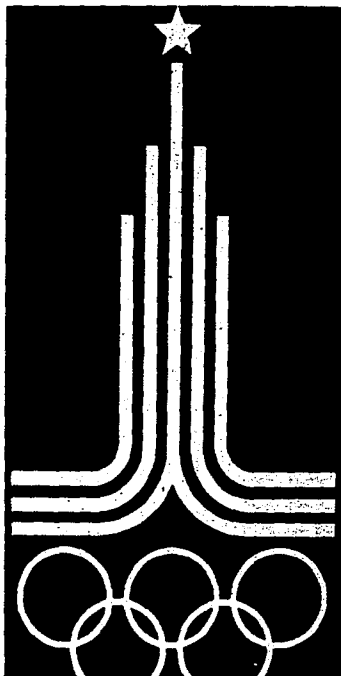
Al cartel se le ha dado un enfoque social. Se emplea para promoción de eventos sociales, culturales, deportivos, políticos y de tipo comercial.



Ninth Van Cliburn
International Piano Competition
May 22-June 6, 1953
Fort Worth, Texas

Se utiliza en ocasiones de importancia relevante, como conmemorar algún hecho histórico, promover eventos exclusivos para publicidad turística,

acontecimientos políticos de carácter extraordinario, competencias deportivas como: Olimpiadas, campeonatos ya sea a nivel local, regional o mundial.



Puede usarse también como medio para atraer a la gente que va de paso por una ciudad e informarles de las diversiones, servicios o actividades locales.

El hecho de que un cartel pueda ser visto a distancia y sin un esfuerzo especial hacen de él, uno de los medios más eficaces para la transmisión de un mensaje. Le da una gran penetración de la información al espectador, mientras que a la vez le deja una imagen duradera, incluso hay personas que los coleccionan como una obra de arte, o para decoración de sus casas.

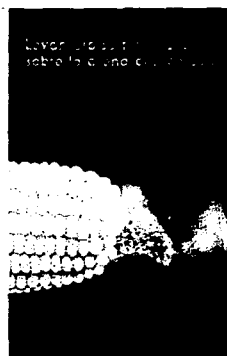
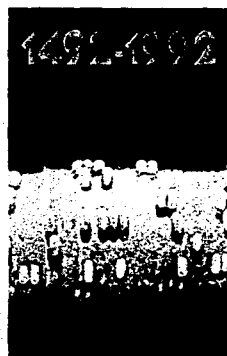
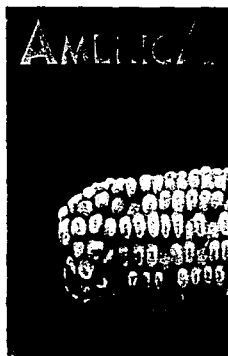
Características del cartel

La gran fuerza promocional que posee el cartel se debe principalmente a su sencillez. Debe llamar la atención en un instante y esto sólo se logra mediante la simplicidad de la forma y el uso vigoroso del color.

Es una pieza ilustrativa al alcance de toda persona, ya que al estar expuesto en fachadas de edificios o instalados en oficinas, centros públicos, turísticos o en lugares estratégicos, lo pueden ver sin necesidad de pagar por ello.

Las medidas del cartel se ajustan al tamaño máximo del pliego en que se imprima. El más usual es el de 1m X 75 cm, aunque existen diversos formatos como: 1m X 1.40m, 65cm X 90cm, 90cm X 1.30m, 64cm X 88CM, 50cm X 65cm, 52 X 70cm, y 75cm X 1.05m, pueden ser de forma horizontal o vertical, dependiendo del papel que se escoja y de las necesidades presentadas al diseñarlos.

La tipografía desempeña un papel vital dentro del diseño de un cartel, se debe tomar en cuenta la forma y estilo que transmite, ya que sirve de apoyo a la imagen visual si ésta no es muy clara.



Diseño de cartel

Al diseñar un cartel resulta de suma importancia conocer su finalidad y su aplicación, se debe establecer una comunicación muy directa para llamar la atención por lo que conviene tomar en consideración varios factores:

1) Tener una idea clara de lo que se quiere decir, aislando el elemento primordial que ayude a la comunicación directa del mensaje.

2) Decidir el tamaño, las proporciones y la forma, apoyándose en el lugar o lugares en donde se piensa colocar.

3) Aclarar si la idea central se presentará con una imagen o mediante tipografía. Si se elige la primera, esta puede ser humorística, dramática o abstracta, logrando comunicar el

concepto rápidamente. En caso de optar por textos hay que conducirlos por orden de importancia utilizando tipos legibles.

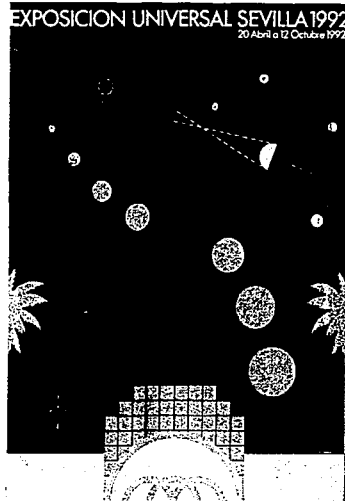
La satisfacción de las anteriores condiciones no garantiza el éxito del diseño; es el diseñador quien aporta su creatividad y la chispa que hace al cartel llamar la atención y resaltar.

Tipos de cartel

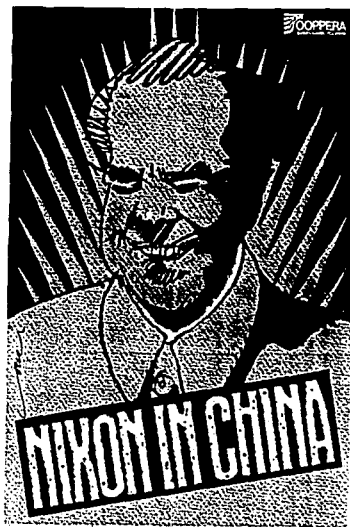
Los carteles se clasifican según la información que contengan o su función. Estos pueden ser:

a) Culturales.

Dan a conocer toda clase de eventos por realizar o sucesos actuales o del pasado. Ejemplo: Carteles sobre conferencias, música, teatro, campañas, eventos conmemorativos, etc.



b) Políticos.
 Son empleados en las campañas políticas, en elecciones de partidos, reuniones. Promueven a algún partido o los servicios que este ofrece.



c) Deportivos.
 Ejemplos de estos son los realizados para las olimpiadas, eventos deportivos, de escuelas o clubes.

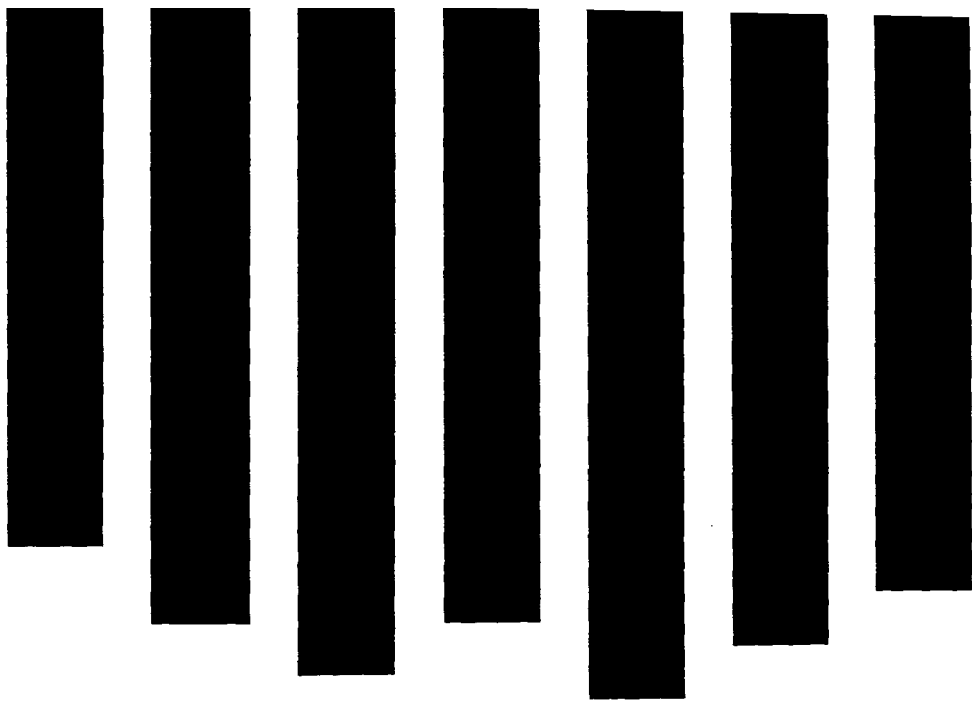
Buscan inducir el mejoramiento de la salud o de la mente, a través del deporte.



d) Turísticos.
 Tienen la función de promover el turismo de ciertos lugares, zonas, o de las costumbres de los habitantes de esos lugares. Ejemplo: Carteles de museos, playas, ciudades, parques, etc.

e) Comerciales.
 Son hechos con fines lucrativos, buscan vender algún producto o servicio. Algunos sólo presentan al producto y otros dan a conocer sus características y cualidades.





Capítulo 4

MEDIOS DE IMPRESION

Existen diferentes métodos y técnicas para crear una imagen impresa. Estos pueden ser: Por impresión directa (tipográfica), grabado, serigrafía y litografía en offset. Todo trabajo de diseño requiere de ellos para su reproducción.

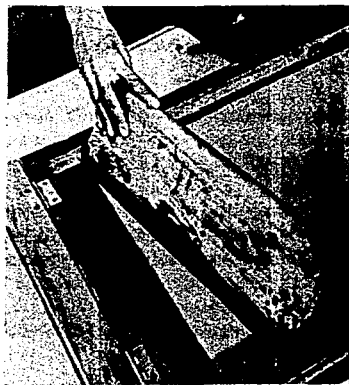
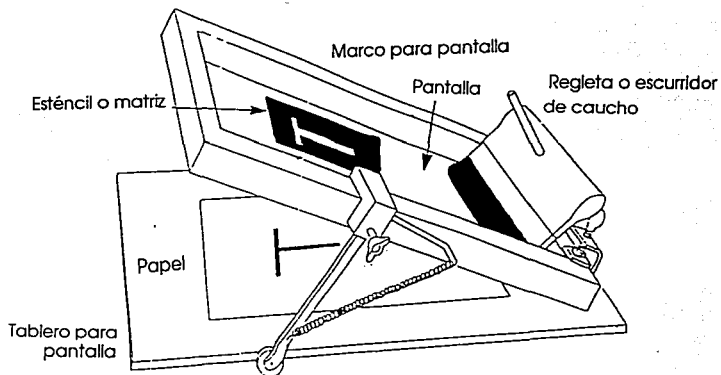
Para elegir al más adecuado al momento de imprimir el trabajo, resulta necesario entender sus características y conocer los resultados que con ellos se logra.

Cuando se trata de una campaña promocional y con ella se van a emplear anuncios de prensa, volantes, folletos y carteles básicamente, se recomienda el uso de la serigrafía y el offset por ser los más viables para este caso.

Serigrafía

Este proceso es uno de los más sencillos. Se emplea un estencil sobre una pantalla muy fina de seda, nylon, dacrón o metal estirada y armada en un marco de madera o metal. Se pasa la tinta sobre esta mediante una escombilla de caucho (rasero).

Las ventajas de esta técnica son



muchas, se puede imprimir sobre cualquier superficie como: madera, plástico, papel, telas, cerámica, vidrio y metal.

Sus aplicaciones varían desde carteles, folletos, camisetas y volantes.

Para la impresión de carteles se prefiere la serigrafía porque permite reproducir fácilmente grande áreas de color sólido, así como imprimir colores claros sobre fondos oscuros.

Admite tamaños grandes de papel y es un medio muy barato y económico.

Permite además la aplicación de tintas brillantes sobre papeles mate.

Sus únicas desventajas son: debido a la estructura de la pantalla no permite la impresión detallada ni medios tonos finos. Y si se trata de grandes tirajes tampoco es muy adecuada.

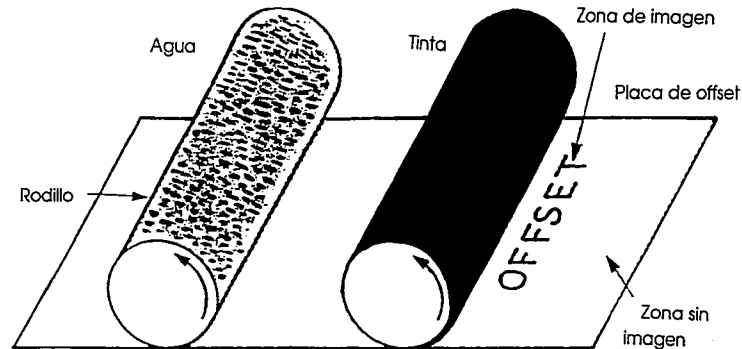
Offset

Este medio es uno de los más comunes, se basa en el principio de que la grasa (o aceite) y el agua no se mezclan.

Se emplean placas de zinc, cobre, cromo y aluminio. La placa que contiene la imagen se entinta y moja antes de cada impresión y es tratada con un medio grasoso para que sólo atraiga a la tinta y lo demás se rechace con el agua.

De esta placa se transfiere la imagen a una que contiene un caucho y de ésta al papel. Haciendo una impresión indirecta.

Es una técnica adecuada para impresiones que requieren de un gran tiraje, permite las reproducciones de tipografía pequeña, ilustraciones y fotografías detalladas y con una gran calidad.



Litografía offset

CONCLUSIONES

De acuerdo con la investigación realizada anteriormente, en las áreas de política, comercialización, deporte, social y de cultura, el diseñador gráfico constituye un vínculo al servicio de la sociedad, creando y transformando formas visuales con el propósito de lograr un contacto eficaz entre el mensaje y el público.

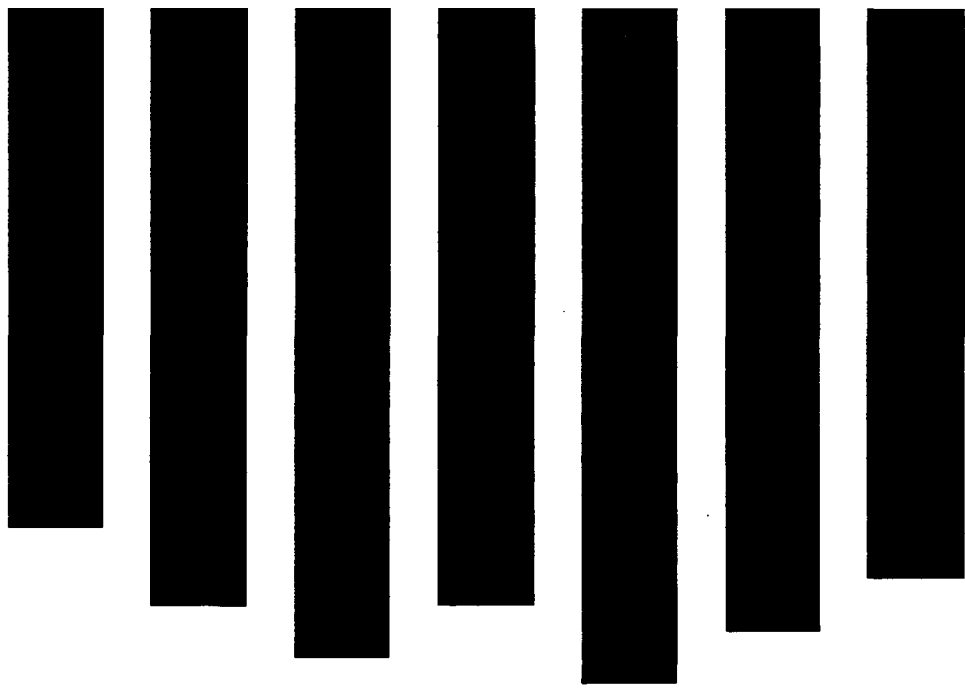
Dichas formas visuales son requeridas como imágenes de identificación y reconocimiento, por instituciones y eventos, como lo es la Copa "Mártires de Uruapan" que año con año ha ido creciendo en importancia, al grado de que ya necesita de una imagen gráfica que para el espectador sea fácilmente reconocible.

De tal manera se concluye que la mejor forma de lograr que dicho evento sea identificado por todo tipo de personas, es con la creación de un logotipo que hable de él, de su existencia y lo diferencie de otros. El uso de la tipografía o imagen dentro del logotipo juega un papel muy importante y conjugado al color apropiado, permitirá lograr un impacto visual.

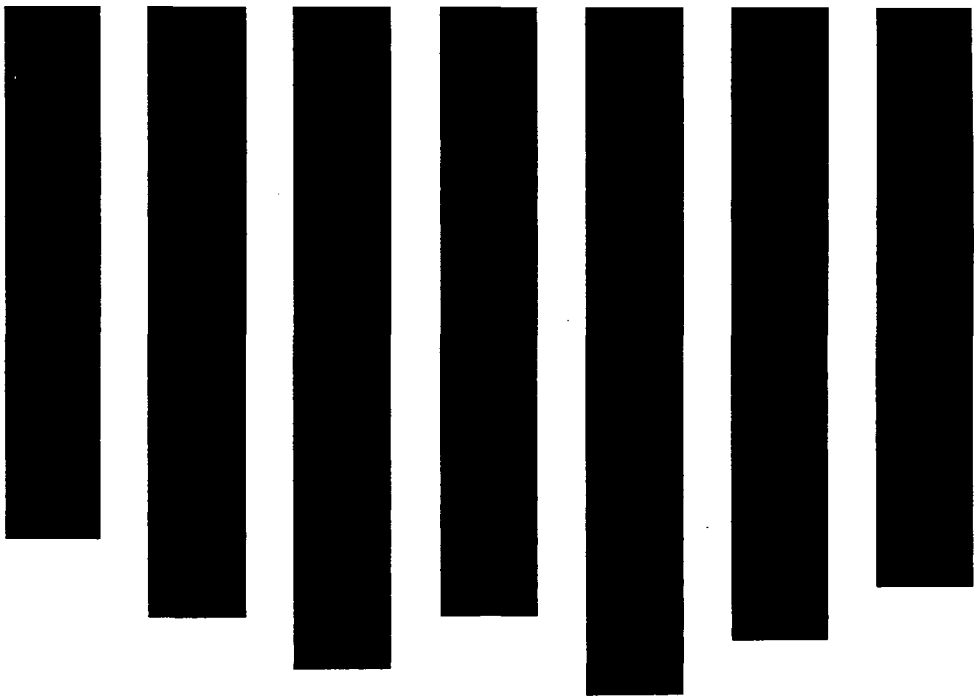
Así mismo, para su difusión se proponen diversos medios impresos, tales como volante, anuncio de prensa y revista, folleto y principalmente cartel, ya que resulta ser uno de los más relevantes y de mayor atracción para comunicar un mensaje.

Dado que el objetivo de estos carteles es promover la Copa "Mártires de Uruapan" e invitar al público a presenciar y participar de esta fiesta deportiva, las imágenes empleadas en ellas, deberán ser altamente llamativas y relacionadas con el deporte del evento, en este caso el Tae Kwon Do. La tipografía debe ser legible y dinámica, dando en conjunto una idea clara que cause impacto e induzca al espectador a asistir.

Concluyendo, un diseñador con todos los elementos gráficos que posee es el indicado para dar y crear la solución del problema antes mencionado.



Segunda parte



Capítulo 5

LOGOTIPO

Todo diseño inicia por una misma base, darse cuenta de la función que éste desempeñará. Dado que el objetivo de este proyecto es promocionar y comunicar la IV Copa Mártires de Uruapan de Tae Kwon Do, se optó por crear una *Imagen Gráfica Promocional* de dicho evento.

Bocetos

Una vez definidos la función y los objetivos que se pretenden lograr con la realización de esta imagen, se empezó a trabajar con un logotipo que tuviera un símbolo visual agradable, fuerte y atractivo que identificara al torneo.

Posteriormente se pensó en complementar las imágenes con elementos típicos y distintivos de la ciudad de Uruapan, a fin de que el público identificara el símbolo de modo claro y conciso.

Se buscaron diversas imágenes con posturas características del Tae Kwon Do, de las cuales se eligieron dos básicas, la patada de lado y la posición propia de un combate libre, ya que generalmente representan mejor a esta actividad.

De esta forma, se empezó a trabajar en tres ideas, la primera, utilizando la figura en ashurado de un hombre tirando patada, teniendo como soporte visual la letra U inicial de la pala-

bra Uruapan, así como una serie de ondas haciendo referencia al agua.

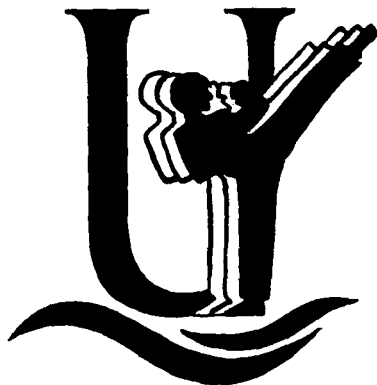
En la segunda se tomó como base la forma de una batea, ya que es tradicional de la ciudad. En esta se trató de que la imagen tuviera un estilo de acuerdo a la representación que se quería darle; también se tomó la idea del agua como parte integrante del conjunto de riquezas que posee la ciudad de Uruapan.

El tercer boceto consistía en proyectar una secuencia, se eligió la figura del hombre tirando patada, aplicándole un tratamiento en plasta y línea, con lo cual se logró darle un aspecto de proyección.



Pero estas imágenes no cumplían todavía con el objetivo, ya que carecían de fuerza, por lo que se decidió jugar con ellas, combinándolas y agregando algunos elementos para reforzarlas.

Se hizo una mezcla del primero y del tercero, utilizando la letra U y la proyección de la patada, añadiéndole un tercer elemento que simbolizara el agua.



Refomando la idea de la batea, se hicieron dos versiones, agregando una cenefa de un gráfico típico de ella

alrededor del círculo. En la primera versión se manejaron estos gráficos en positivo, y las ondas que simularan el agua en forma simétrica.



En la segunda, todos los componentes gráficos se emplearon en negativo para darle mayor fuerza. Se dejó un medio círculo blanco para diferenciar la parte central en la que se encuentra la imagen del combate y la externa. Para lograr dinamismo las ondas del agua se hicieron en forma de rayones, dándole así unidad al conjunto.



Debido a que éste último representaba mejor la imagen que la copa requería y resultaba ser un símbolo diferente y original, se decidió escogerlo.

TIPOGRAFIA

Una vez escogida la imagen del símbolo, había que elegir el acomodo y el tamaño de la tipografía que lo acompañaría. Esta debía ser acorde con el evento y lograr a la vez un equilibrio con el símbolo a fin de obtener un resultado atractivo.

Se hicieron varias pruebas tipográficas en las cuales se jugó con el acomodo de la información, combinando tipografías con patines y palo seco para hacer una diferenciación en el contenido, se le dio un mayor énfasis a esta utilizando parte de esta información en negativo; pero en algunos casos resultó ser muy pesado y competitivo con el símbolo.

Entonces se recurrió a utilizar sólo tipografías palo seco dándole modernidad y dinamismo. Combinando tipos de rasgos diferentes para distinguir el contenido.

IV COPA
MARTIRES DE URUAPAN
 TAE KWON DO

1 9 9 4

IV COPA
MARTIRES
 de
URUAPAN

tae kwon do

1 9 9 4

Mártires '94
 de URUAPAN
 IVCopa. Tae Kwon Do

IV COPA
 Mártires
 de
 Uruapan '94
 TAE KWON DO

IV COPA
 Mártires
 de
URUAPAN
 Tae kwon Do
 1 9 9 4



La segunda resultó ser la más adecuada, en ella se emplearon dos tipografías bases, la Helvética Regular para Mártires de Uruapan y el año, y la Avant Garde bold para IV Copa y Tae Kwon Do. La información se acomodó en un bloque rectangular permitiendo una lectura fácil. Se empleó el número de año en negativo para resaltarlo sin restar importancia a la demás ni compitiera con el símbolo.

HELVETICA REGULAR

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

AVANGARD BOLD

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

Mártires
de URUAPAN
IVCopa Tae Kwon Do

'94

POSITIVO

Teniendo ya ambos elementos se formó la imagen del logotipo final, colocando el símbolo centrado en la parte superior al nombre del evento, guardando una relación en conjunto a tamaños proporcional.

Se redujo el número de gráficos alrededor de la batea para evitar distracciones de la imagen central y a la tipografía de Mártires de Uruapan se le aumentó un poco el peso de la letra sin llegar a bold, con el fin de enfatizarla más. Creando una composición visualmente agradable.

Variantes

Es importante mencionar que para las aplicaciones del logo, se desarrolló una variante del mismo, en el cual el símbolo se ubicó al lado izquierdo del nombre en un tamaño más chico cuidando de que no perdiera la armonía.

Sin embargo, cabe señalar que se decidió que tanto el símbolo como los caracteres tipográficos del nombre podrían ser utilizados por separado, si el diseño en la aplicación lo permitía.



Mártires '94
de URUAPAN
IVCopa Tae Kwon Do



VARIANTES



Mártires '94
de URUAPAN
IVCopa Tae Kwon Do

Matriz Geométrica

Mediante la utilización de una reficula modular que especifique la altura y anchura del logotipo, además de indicar las proporciones de cada uno de los elementos que lo integran; se facilita el empleo del logo para mayores dimensiones que en algún momento se lleguen a necesitar: espectaculares, mantas, etc.



MATRIZ GRÁFICA



COLOR

La aplicación del color en el logotipo es fundamental, ayuda a distinguir y asociarlo al evento con mayor rapidez. La imagen combinada con el color llega directamente a los sentidos provocando expectación.

Los colores escogidos para el logo fueron el negro y el azul (Pantone 302).

El negro se eligió debido a que en el torneo participan sólo grados avanzados y la cinta negra es la que los simboliza, además de ser un color muy utilizado y representativo en las bateas.

El azul se designó para crear un contraste, logrando de esta manera darle la fuerza impactante que el logotipo requería.

Se manejó también una sola tinta en el logo para casos en que las aplicaciones lo requirieran. Por su fuerza e impacto se eligió el negro.



Mártires
de URUAPAN **'94**
IVCopa Tae Kwon Do

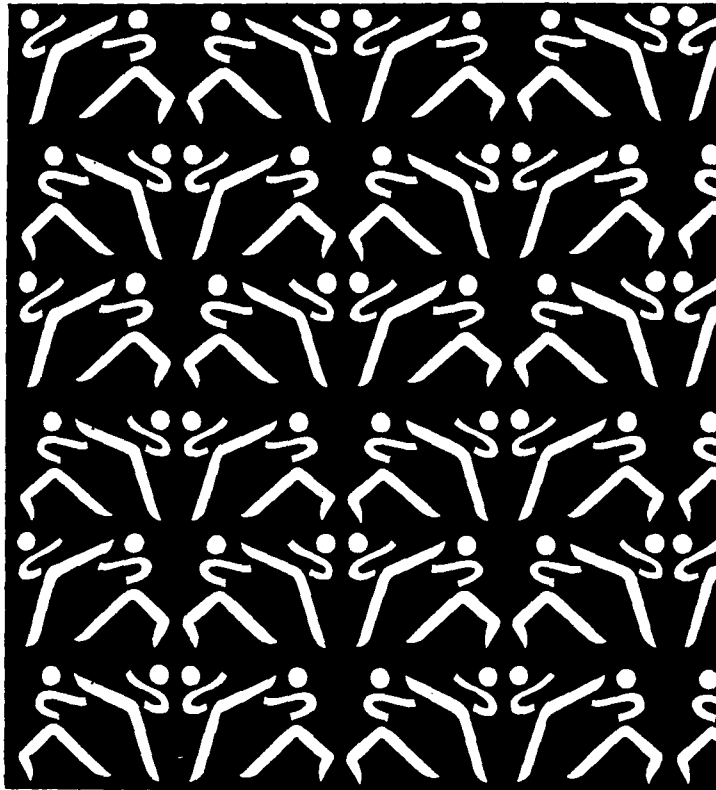
APLICACIONES

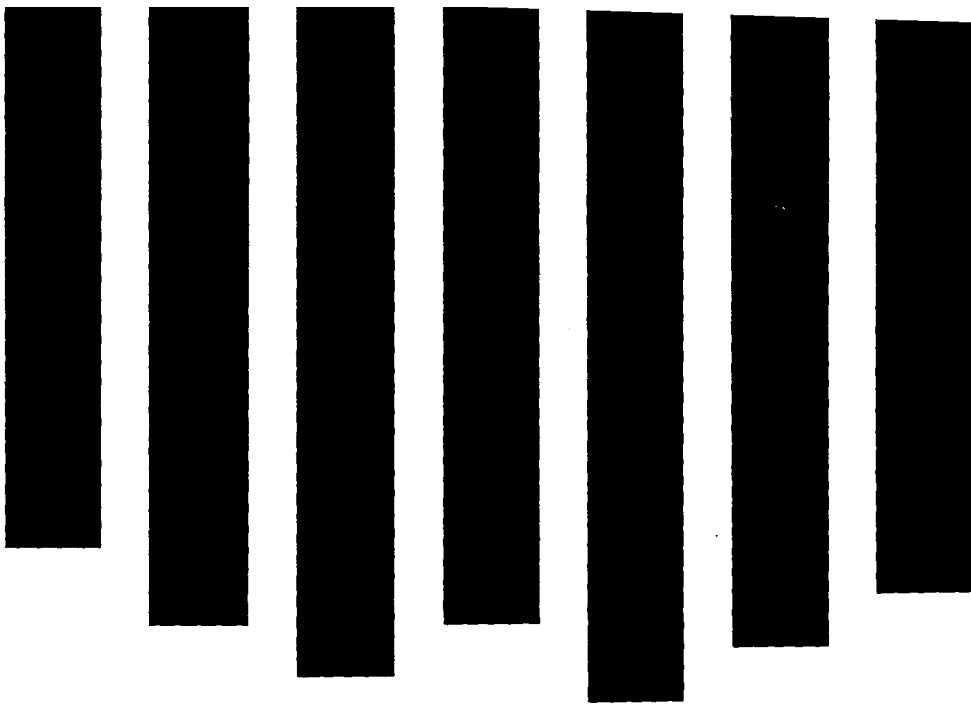
Realizado el logotipo, se procedió a diseñar la serie de componentes gráficos que ayudarían a la promoción e identificación de la IV Copa Mártires de Uruapan : Cartel, volante, anuncio de prensa, programa, reconocimientos, trofeo, boleto, playera, calcomanía y señalamientos.

Para unificar el diseño y llevar a cabo una campaña completa y satisfactoria, que el espectador al verla, rápidamente la identificara, se pensó en utilizar un mismo estilo y diseñar un elemento que estuviera presente en todos los artículos promocionales.

Se optó por una textura que sería utilizada como pieza decorativa. Esta consiste en la repetición de la imagen del combate empleada en el logo.

Como elemento decorativo, la textura podía ser usada con libertad y creatividad en cada uno de los artículos, permitiendo variedad entre ellos, sin perder su homogeneidad.





Capítulo 6

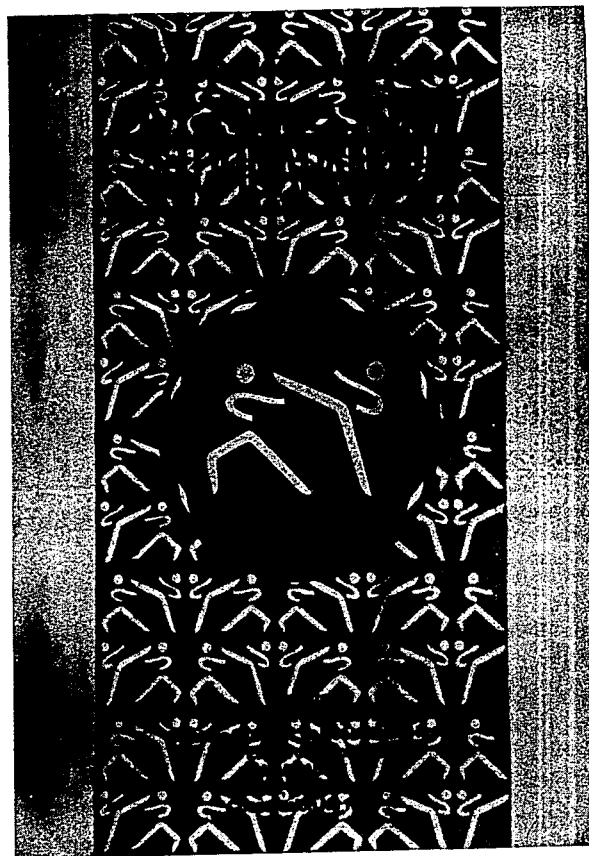
CARTEL

Se utilizó una composición simétrica en torno a un eje central, tomando como elemento principal el logo, guardando un equilibrio armónico entre los componentes restantes.

La trama se aplicó como respaldo, rebasada en las partes superior e inferior del cartel, dando la impresión de alargamiento.

Para las medidas del cartel, 46 por 34 centímetros en forma vertical, se tomó en cuenta el tamaño del papel en que se imprimiría.

Se respetaron los colores institucionales del logo, azul y negro, empleando un color arena (Pantone 141) en la trama para dar calidez, sobre un fondo blanco, aumentando de esta forma la visibilidad de los elementos.



ORIGINAL MECANICO

La buena impresión y acabado del trabajo depende en gran parte de los originales mecánicos. Por tal motivo la preparación de éstos, debe ser minuciosa y exacta, especificando al impresor todos los detalles.

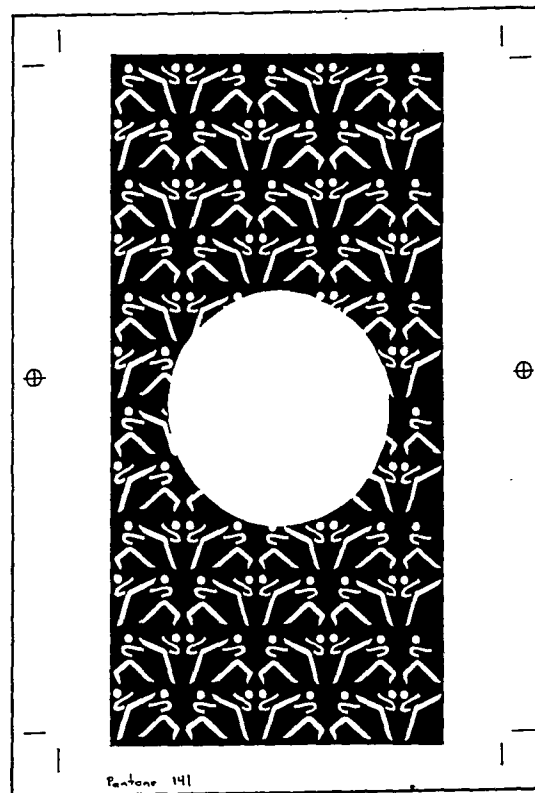
Los originales constan de varias partes, los realizados para este proyecto se dividieron en cuatro pasos, los tres primeros para la separación de tintas y el último para indicar cómo se verán los colores aplicados en conjunto.

En la base de posición y encuadre se colocó la textura, ya que los demás elementos irían sobre ella. Aquí se determinan los registros de corte y de color. La textura fue rebasada 5 mm. de los lados requeridos según el diseño, evitando así errores de corte.

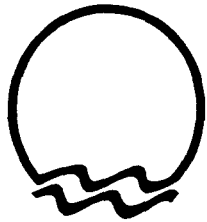
En la primera camisa de albanene se dispusieron los elementos que llevarían el color azul.

En la segunda se ubicaron los elementos restantes que irán en negro. Cada una de estas camisas irán con su respectivo registro.

Finalmente, una tercera camisa en donde mediante una franja diagonal se aplican los colores.



Mártires
de URUAPAN '94



MOO DUK KWAN 2001
Domingo 30 de Oct. de 1994 a las 11:00 hrs

MARCADOM

Cooperación N\$10.00

Pantone 302

IVCopa Tae Kwon Do



Organiza

En el Estadio de fútbol rápido
Uruapan, Mich., México

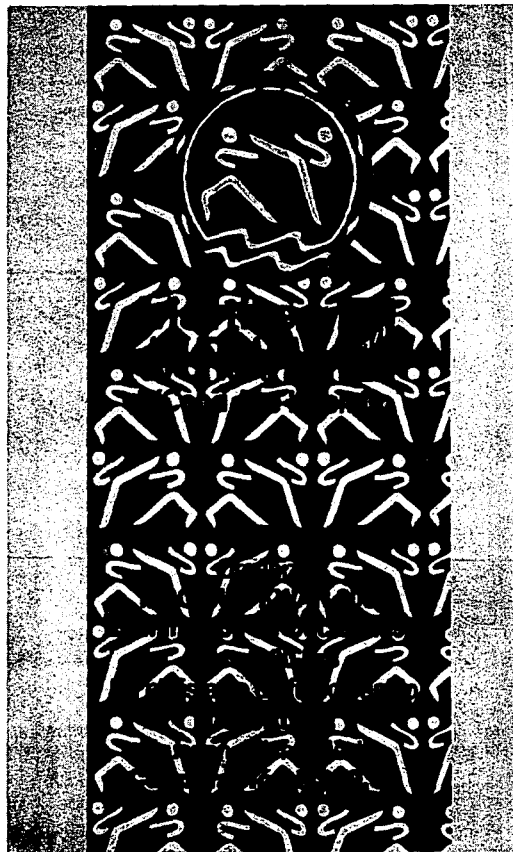
Pantone negro

VOLANTE


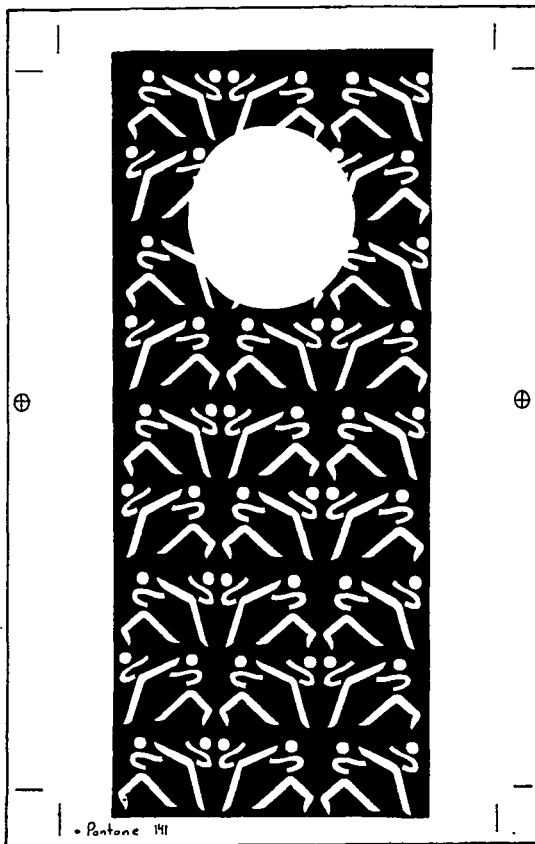
Se siguieron los mismos lineamientos del cartel, sólo que en el volante, el logotipo guarda su forma original.

El tamaño es media carta, utilizando un formato vertical.

Se usaron sólo dos tintas para economizar gastos de impresión, estas son: el negro para el logo y la información y el arena para la trama.



ORIGINAL MECÁNICO



Mártires **94**
de URUAPAN
IVCopa Tae Kwon Do

Organiza
MOO DUK KWAN 2001
Domingo 30 de Oct. de 1994
a las 11:00 hrs
En el Estadio de fútbol rápido
MARCADOM
Uruapan, Mich., México
Cooperación N\$10.00


• Pontone Negro

ANUNCIO DE PRENSA

Para el anuncio de prensa se empleó un formato horizontal de 16 por 10 centímetros, a fin de evitar vacíos grandes entre las columnas y otros anuncios en el periódico.

Se manejó el logotipo del lado izquierdo teniendo como fondo decorativo la trama y la formación del lado derecho, resaltando los datos importantes.

La información se centró dejando suficiente espacio en blanco para darle limpieza y legibilidad.



**Mártires
de URUAPAN '94**
IV Copa Tae Kwon Do

Organiza
MOO DUK KWAN 2001
Domingo 30 de Oct. de 1994
a las 11:00 hrs
En el Estadio de fútbol rápido
MARCADOM
Uruapan, Mich., México
Cooperación N\$10.00

PROGRAMA

La libertad permitida en el manejo del logo y de la trama hicieron posible que el programa tuviera una imagen original y diferente.

El formato elegido (11 por 28 cm.) permite manipularlo con facilidad. Doblado mide 15 cm. dejando un margen de 2 cm. entre la portada y la base que deja ver hacia el interior.

En este margen se colocó la palabra programa en un cuadro azul abarcando todo el ancho para darle soporte a los elementos, tanto del exterior como del interior.

Al interior del programa se ubicaron los horarios y las actividades del torneo, distinguiéndolos con un recuadro para los horarios, y con los colores.



**Mártires
de URUAPAN '94**
IVCopa Tae Kwon Do

PROGRAMA

TAE KWON DO Virtud Marcial "Arte de vida"

11:00 a.m. Inauguración.
Honores a la Bandera.
Presentación de los Equipos
participantes.

12:00 p.m. Competencia de formas.

1:45 p.m. Exhibición del medallista
Olimpico William de Jesús
Córdoba.

2:00 p.m. Competencia de pateo.

3:00 p.m. Combate libre.

5:00 p.m. Premiación y Clausura de la
IV Copa "Mártires de
Uruapan".

Uruapan, Mich. 30 de Octubre 1994.

PROGRAMA



Mártires
de URUPAN 



IVCopa Tae Kwon Do

BOLETO

En el boleto se aplicaron dos tintas para reducir gastos, en negro para el logotipo, información y folio y en arena para la trama.

El tamaño es de 21.5 por 6.5 centímetros contando el talonario.

En el talón sólo se usó el símbolo y el folio ya que únicamente es para contabilizar las entradas.

 <p>No. 0001</p>		 <p>Mártires de URUAPAN '94 IVCopa Tae Kwon Do</p>	<p>Domingo 30 de Oct. de 1994 a las 11:00 hrs En el Estadio de fútbol rápido MARCADOM Uruapan, Mich., México Cooperación N\$10.00</p> <p>No. 0001</p>
---	---	---	---

RECONOCIMIENTOS

Los reconocimientos se realizaron en un formato vertical tamaño carta.

A diferencia de otros artículos en que la trama servía de fondo al logo o a la información, en estos se utiliza como adorno independiente, permitiendo de este modo una composición diferente, sin perder la unidad de la campaña.

Para distinguir los reconocimientos del primer lugar se empleó un sello en forma de óvalo y se colocó en la trama al nivel del cuerpo tipográfico.



Mártires
de URUAPAN 
IVCopa Tae Kwon Do

MOO DUK KWAN 2001
otorga el presente

RECONOCIMIENTO

A:

Por su brillante participación en la
IV COPA MARTIRES DE URUAPAN
Realizada en el estadio **MARCADOM**

Uruapan, Mich. 30 de Oct. de 1994

Prof. Dal Won Moon

Prof. J. Jesús Álvarez



1er lugar



Mártires
de URUAPAN 
IVCopa Tae Kwon Do

MOO DUK KWAN 2001
otorga el presente

RECONOCIMIENTO

A:

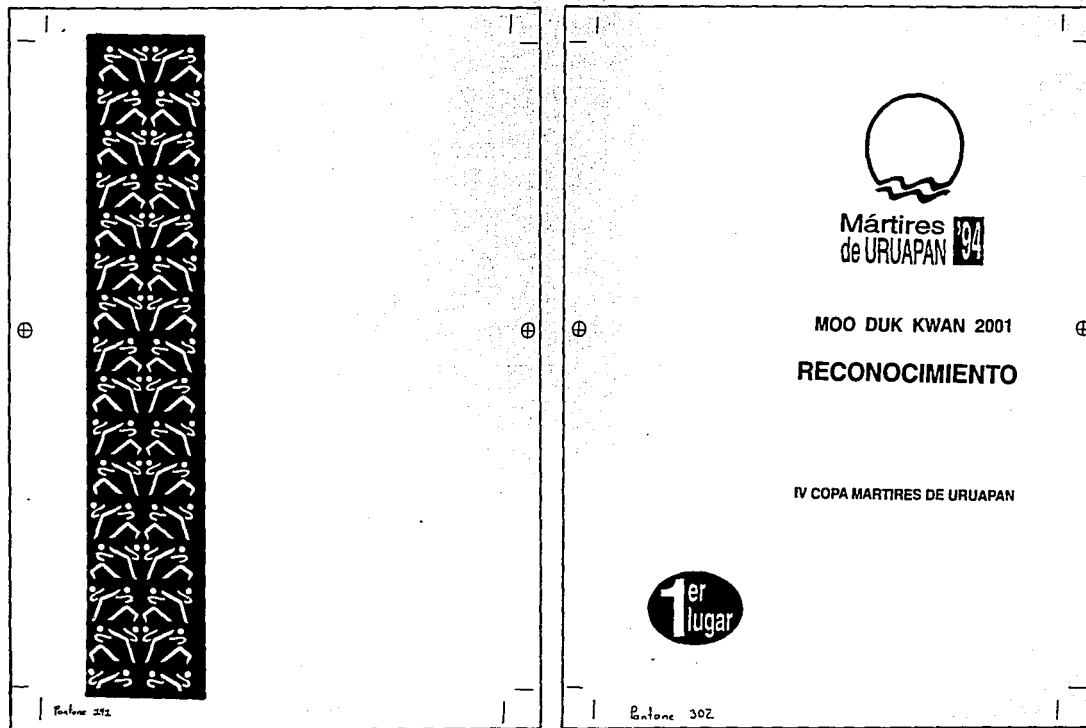
Por su brillante participación en la
IV COPA MARTIRES DE URUAPAN
Realizada en el estadio **MARCADOM**

Uruapan, Mich. 30 de Oct. de 1994

Prof. Dal Won Moon

Prof. J. Jesús Álvarez

ORIGINAL MECANICO





IVCopa Tae Kwon Do

otorga el presente

A:

Por su brillante participación en la

Realizada en el estadio **MARCADOM**

Uruapan, Mich. 30 de Oct. de 1994

Prof. Dal Won Moon

Prof. J. Jesús Álvarez

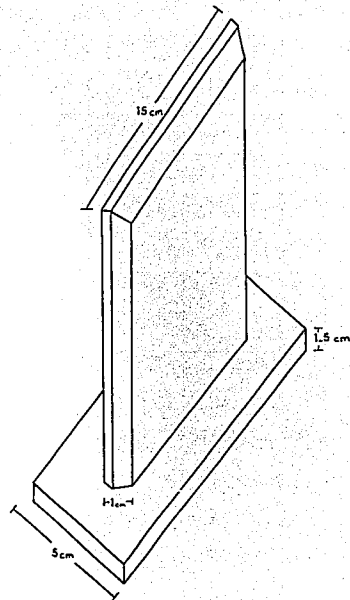
Pontone negro

TROFEO

Para premiar al equipo ganador de la Copa se pensó en algo diferente, decidiéndose por un trofeo de cristal.

Se le dio una forma rectangular con un corte ascendente en la parte superior.

Empleando la técnica grabado en arena se colocó al centro el logotipo, debajo de él la ciudad y la fecha justificada a la derecha. En la parte superior siguiendo la línea ascendente del corte se ubicó el lugar obtenido.



PLAYERA

La playera es un artículo que los organizadores vendían en el torneo para sacar fondos, por lo cual se buscó que el diseño en ella fuera agradable y llamativo persuadiendo a comprarla.

En la parte delantera se colocó una pleca surgida del mismo logotipo, guiando la mirada hacia el nombre del evento.

En la parte posterior se utilizó el logo en grande siendo fácilmente visible.

Se eligió el color blanco para las playeras, obteniendo con ello una gran visibilidad y fuerza impactante del logo.



CALCOMANÍA

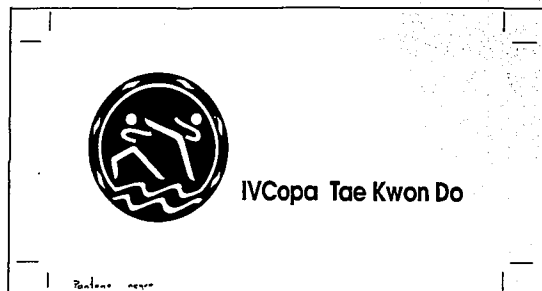
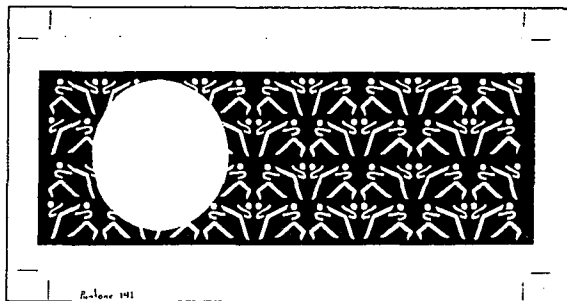
Para esta aplicación se utilizó la variante horizontal del logo, con el fin de que al ser pegada no ocupara mucho espacio. Su tamaño es de 24 cm por 11 cm.

La trama tiene la misma alineación que se usa en otros artículos, sólo que en forma horizontal.



ORIGINAL MECÁNICO

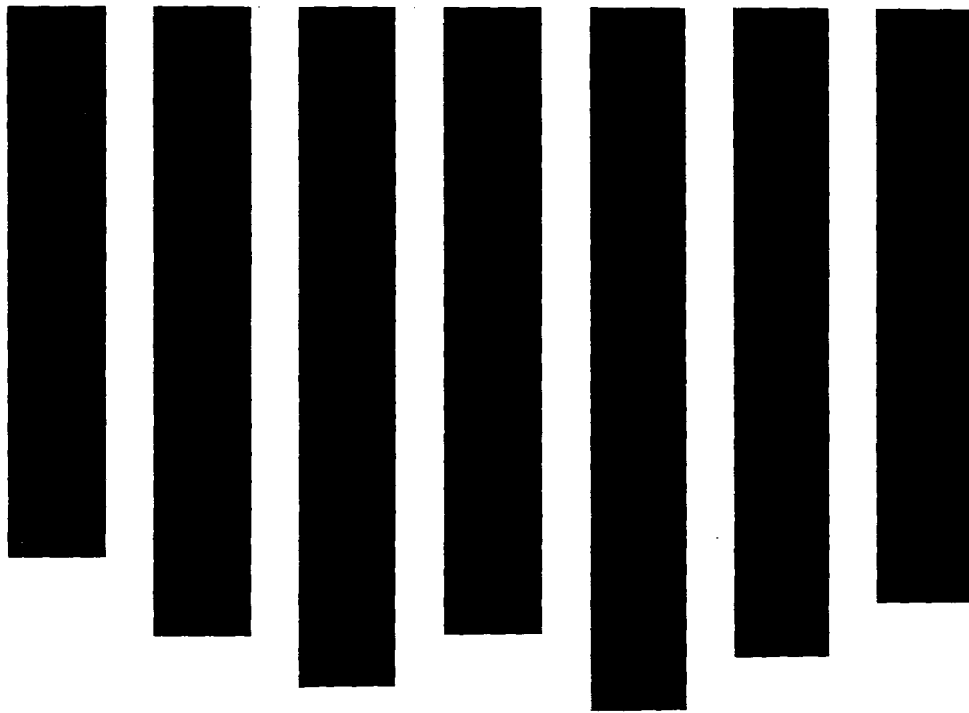
ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA



SEÑALAMIENTOS

Para indicar la entrada en el estadio se colocaron dos mantas en forma de bandera con el logotipo grabado en ellas y como elemento decorativo se empleó la misma pieza para la playera.





Capítulo 7

PRESUPUESTOS

Llegado el momento de mandar a impresión el proyecto, es conveniente mostrar las diferentes medios de reproducción, numerando las ventajas que brindan, así como de manejar diversas cotizaciones, ofreciendo al cliente la opción de elegir la más adecuada a sus necesidades técnicas y económicas.

Motivo	CARTEL	VOLANTE	PROGRAMA	BOLETOS
Material	Cart. Couché	Papel bond	Papel couché	Papel bond
Medidas	46X34 cm.	Media carta	11X28 cm.	6.5X21.5 cm.
Cantidad	400 pzas.	3000 pzas.	1000 pzas.	1000 pzas.
Técnica	Offset	Offset	Offset	Offset
Costo	N\$ 600.00	N\$ 327.00	N\$ 250.00	N\$ 150.00

A continuación se presentan los presupuestos (Junio 1994) manejados para la realización de la Imagen Gráfica Promocional de la IV Copa "Mártires de Uruapan"

Motivo	RECONOCIMIENTOS	CALCOMANIAS	PLAYERAS
Material	Cart. Couché	Papel bond	Papel couché
Medidas	46X34 cm.	Media carta	11X28 cm.
Cantidad	400 pzas.	3000 pzas.	1000 pzas.
Técnica	Offset	Offset	Offset
Costo	N\$ 600.00	N\$ 327.00	N\$ 250.00

PRESUPUESTOS

Legado el momento de mandar a impresión el proyecto, es conveniente mostrar las diferentes medios de reproducción, numerando las ventajas que brindan, así como de manejar diversas cofizaciones, ofreciendo al cliente la opción de elegir la más adecuada a sus necesidades técnicas y económicas.

Motivo	CARTEL	VOLANTE	PROGRAMA	BOLETOS
Material	Cart. Couché	Papel bond	Papel couché	Papel bond
Medidas	46X34 cm.	Media carta	11X28 cm.	6.5X21.5 cm.
Cantidad	400 pzas.	3000 pzas.	1000 pzas.	1000 pzas.
Técnica	Offset	Offset	Offset	Offset
Costo	N\$ 600.00	N\$ 327.00	N\$ 250.00	N\$ 150.00

A continuación se presentan los presupuestos (Junio 1994) manejados para la realización de la Imagen Gráfica Promocional de la IV Copa "Mártires de Uruapan".

Motivo	RECONOCIMIENTOS	CALCOMANIAS	PLAYERAS
Material	Cart. Couché	Papel bond	Papel couché
Medidas	46X34 cm.	Media carta	11X28 cm.
Cantidad	400 pzas.	3000 pzas.	1000 pzas.
Técnica	Offset	Offset	Offset
Costo	N\$ 600.00	N\$ 327.00	N\$ 250.00



CONCLUSIONES

Terminado el proyecto podemos concluir que la presencia del diseñador gráfico dentro de la comunicación visual, constituye un medio que unifica, interpreta y sirve a las necesidades políticas, sociales, culturales y deportivas de una sociedad.

Permitiendo a la vez obtener mejores resultados logrando un contacto eficaz entre el mensaje y el público.

BIBLIOGRAFIA

□ **Cómo diseñar Retículas**

Alan Swann Edit. GG.

□ **Revista Moo Duk Kwan**

Año 7 Vol. 2 1985.

□ **Cómo diseñar marcas y logotipos**

John Murchael Edit. GG.

□ **Diseño y Reproducción**

Giorgio Fioravanti.

□ **Arte y técnica de Impresión**

F. de Labordene Edit. Acribia.

□ **Tae Kwan Do El Arte marcial Coreano**

Richard Chun Edit. Diana.

□ **Revista Moo Duk Kwan**

Año 1 Volumen 7 1986.

□ **Revista Do El Camino**

Año 7 No. 4 1990.

□ **Revista Do El Camino**

Año 7 No. 6 1991.

□ **Haga ud. mismo su Diseño Gráfico**

John Lang Ediciones Herman Blume.

□ **Guía Completa de Ilustración y Diseño**

Dalley Terence Ediciones Herman Blume.

□ **Metodología para el Diseño**

Oscar Olea Edit. Trillas.

□ **Publicidad en Medios Impresos**

Raúl E. Beltrán Ed. Trillas.

□ **Bases del Diseño Gráfico**

Alan Swann Ed. GG.