



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE GUADALAJARA

ESCUELA DE ARTES PLASTICAS

TESIS PROFESIONAL

Que para obtener el título de

LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO

Presenta

MARIA SOLEDAD PADILLA RAMOS

ARQ. GUILLERMO DE LA TORRE
PTE. COMISION REV. DE TESIS

ARQ. y Ma. GUILLERMO DE LA TORRE GUADALAJARA, JALISCO, MAYO 30 DE 1983
DIRECTOR
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS

TESIS CON
FALLA LE 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 esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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

I N D I C E

INTRODUCCION	1
HISTORIA DEL DISEÑO GRAFICO	2
OBJETIVO Y SIMBOLOGIA	3
EL COLOR Y SU SIGNIFICADO	6
LA IMAGEN EN EL DISEÑO	9
TERMINOS BASICOS PARA LA PUBLICIDAD	12
GRAFICOS EN LOS DEPORTES	13
ESTUDIO DE COLOR	16
APORTACION GRAFICA	17
SEÑALIZACION DE AREAS EN EL DEPORTIVO	28
BIBLIOGRAFIA	29

P R O L O G O

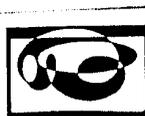
Debido a la necesidad de señalamiento en los deportivos, particularmente el Club Deportivo Petrolero, situado en la cd. de Poza Rica, Ver., se dio el interés de crear gráficos para todas las áreas que se encuentran en éste.

Es conveniente señalar dónde se localiza cada una de las instalaciones deportivas y lugares principales, para mayor orientación y conocimiento del Club Deportivo Petrolero, con la finalidad de obtener un mejor orden dentro de su función. Así los usuarios se guiarán correctamente al lugar deseado.

A).—Conceptos Básicos

B).—Diseño Figura Fondo

D).—Aislamientos y Contrastes
de color



B)

A)



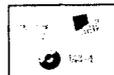
1. Plegas



2. Tamaño.



3. Posición



4. Interspa.



5. Actitud.

PANOSHI



1. DIMENSIONES, DISTRIBUCION
DE MANEJA, COLOR, ETC.



2. AISLAMIENTO EN BLANCO
(90% 40%)



3. CONTRASTE, DISEÑO DE LINEAS
EN NEGRO (50% 10%)

C)

El diseño se define como la ordenación, composición y combinación de formas y figuras, siendo tan viejo como el arte mismo.

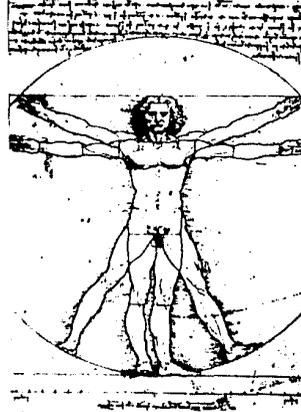
A lo largo de la historia, todos los artesanos han sido diseñadores, crear un objeto de oro y plata, madera y metal, implica resolver la relación entre los elementos del objeto y su diseño.

introducción

Sin embargo, hacia finales del siglo pasado y en mucho mayor grado, durante este siglo, las funciones del diseñador y del creador han tenido a diverger, y el diseño se ha hecho independiente.

La composición, con referencia a la pintura y el dibujo, significa “Diseño de la Obra”.

- A).—Pintura Rústica
- B).—Proposición Antropométrica de Leonardo D'Vinci
- C).—Diseño aplicado en murales



B)



A)



C)

Gran parte de la historia del diseño gráfico es paralela a la del arte y la ilustración.

Geofroy Tory, ilustrador del siglo XVI, fue posiblemente uno de los primeros diseñadores gráficos, diseñó libros, páginas, manipulando el texto, la ilustración y los márgenes con vistas a su impacto visual.

historia del diseño gráfico

Desde el Siglo XIX, al hacerse más fácil la reproducción de la ilustración y cobrar importancia la presentación y enmaquetamiento de productos comerciales, el diseño se ha ido desarrollando poco a poco debido a la competencia. De manera paralela, también ha aumentado la importancia de todos los demás aspectos del diseño, en la industria, tecnología, arquitectura y comercio.

- A).—Símbolos Bíblicos
- B).—Símbolo Azteca
- C).—Símbolos Científicos
- D).—Símbolos Griegos

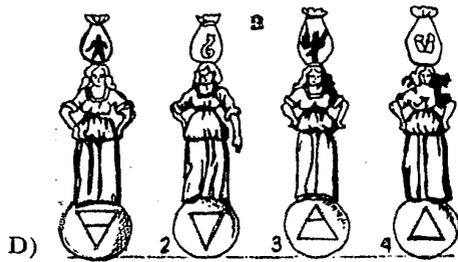


A)



	OR		
STAMINATE		PISTILLATE	
DIOECIOUS	POLYGAMOUS	ANNUAL	

C)



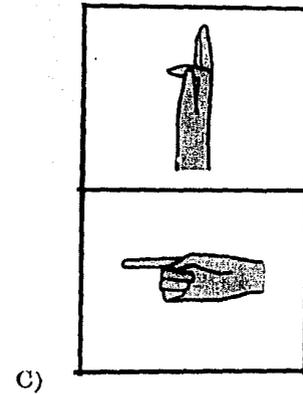
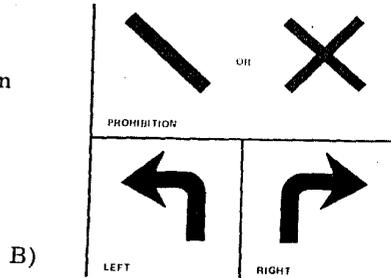
objetivo y simbología

El diseño tiene un cuerpo dado de información que debe comunicarse para que el público la experimente.

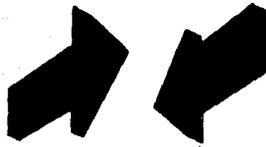
SIMBOLO: Imagen o figura que se representa materialmente o de palabra, ya sea un concepto moral o intelectual; **SIMBOLIZAR:** Servir una cosa como símbolo de otra (Bandera Patria).

PICTOGRAMAS: Imágenes gráficas que representan un objeto con fines comunicativos.

- A).—Señalamiento de tránsito
- B).—Señales de prohibición y de orientación
- C).—Señales de mandato o guía
- D).—Señales de dirección

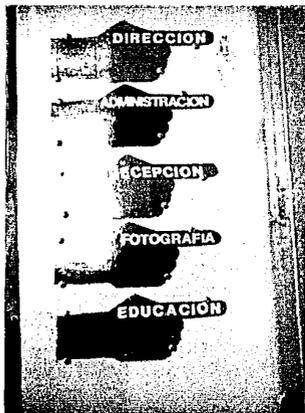


SEÑA: Indicio para dar a entender una cosa. **SEÑAL:** elemento de observación y percepción con dirección y sentido (localización), que se conoce y se distingue de otra; **SEÑALAR:** Marca de una cosa para hacerla visible y distinguible; **SEÑALIZACION:** Señales para comunicar, o dirigir, o ejecutar alguna cosa.

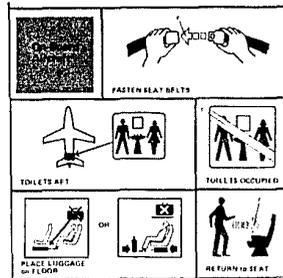


D)

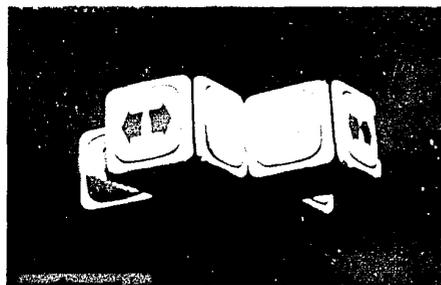
- A).—Señalamiento de servicios
- B).—Sistema de señalamiento de aerolíneas
- C).—Señalamientos aplicados a un módulo



A)



B)



C)

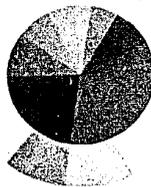
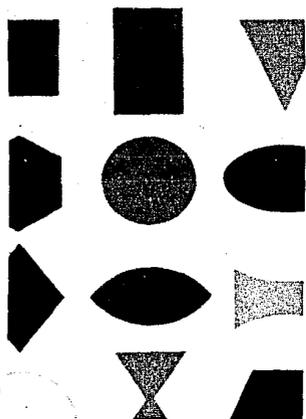
SISTEMA DE SEÑALAMIENTO: Su función es informar al usuario, de los diferentes espacios y actividades en donde se localizan; **NOMENCLATURA:** Nombre que sirve para designar las características que tenga un objeto frente a un grupo; **TEXTO:** Conjunto de elementos seleccionados de un repertorio.

SIGNO: Cosa que representa o evoca en el entendimiento de otra, componiendo una forma de líneas, superficies, volúmenes y colores; **SEMIOTICA:** Teoría general de los signos; **SEMIOLOGIA:** Ciencia que estudia los signos de una comunidad; **INDICADOR:** Elemento perceptible por el cual se conocen otros acontecimientos no perceptibles.

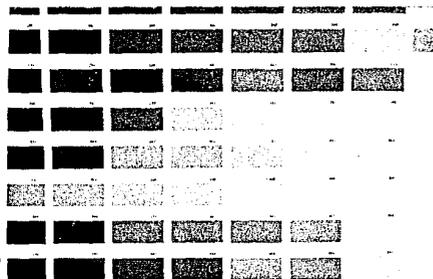
A).—Colores compuestos

B).—Círculo cromático

C).—Gammas de colores



B)



C)

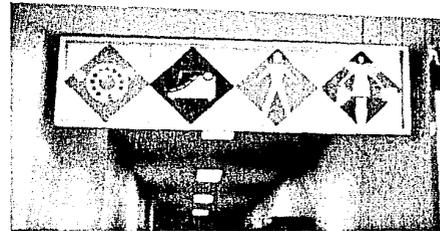
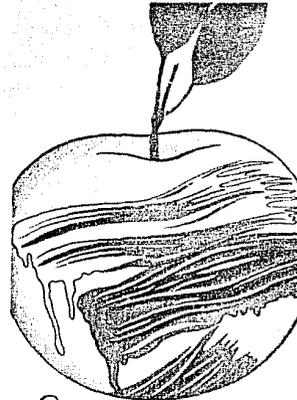
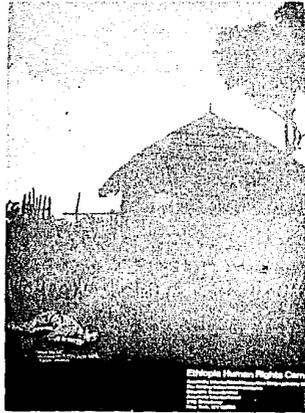
Los símbolos gráficos, por lo general usan el color para identificar su mensaje, aunque en algunos casos el mal uso de éste, cambia el significado del diseño. Hay otros ejemplos en el que el color toma un lugar importante en el simbolismo internacional de comunicación; ejem.: El Rojo significa no; El Azul, significa sí

el color y su significado

El color crea un impacto instantáneo, ya sea aplicado en plasta o degradados. Por consiguiente, la mayoría de las personas captan primordialmente el color antes que la forma o composición del diseño.

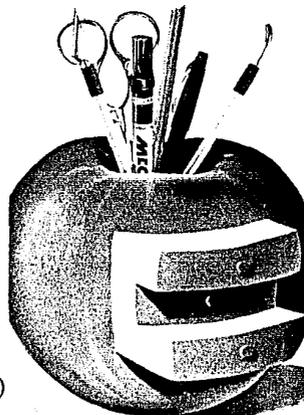
La industria utiliza el color para distinguir las áreas, aplicación a vehículos y la ropa de los trabajadores.

- A).—Psicología del color
- B).—Aplicación del color en una ilustración
- C).—Aplicación del color en los gráficos



ROJO: Asociación positiva, sangre, fuego, patriotismo, libertad y revolución; — Deportes y en señales de tráfico Significa alto completo, solfiando significa sur; Señales: Peligro, Psicología: de 10 niños 3 lo captan y de 10 adultos 5 lo captan: **CAFE:** Asociación positiva: tierra; Negativa: pobreza en señales de tráfico: recreaciones públicas.

AZUL: Asociación positiva: cielo inocencia, verdad, claridad y frío: Negativa: Azul oscuro; mar intranquilo y noche oscura; En Deportes: Señales de última vuelta; en señales de tráfico guía de servicio de automoviles; signos de terminales; información e instrucción.



A)

- A).—El blanco suaviza, da luz y brillos cuando se aplica a los colores.
- B).—Combinación de colores acromáticos y cromáticos en los gráficos.
- C).—Colores acromáticos para positivos y negativos.



B)

BLANCO: Asociación positiva, guía, inocencia, perfección, rectitud, etc; Negativa: frío, espectro; Deportes: paro para consulta, blanco con negro significa final.

VERDE: Asociación positiva frescura, ambiente, tierno, vida; Negativa: agrio, tristeza; Deportes: campo libre. **NEGRO:** Asociación positiva: elegancia, distinción, clase; Negativa: terror, obscuridad, muerte.





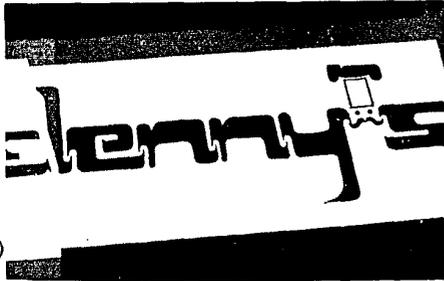
B)

- A).—Aplicación del símbolo en un calendario.
- B).—Símbolo y logotipo
- C).—El símbolo aplicado al logotipo
- D).—Imágenes corporativas

A)



C)





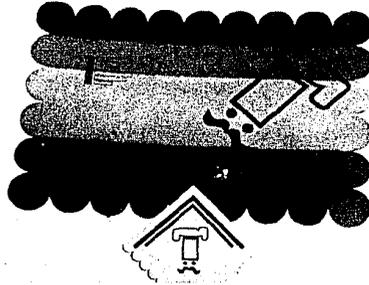
la imagen en el diseño

IMAGEN: Representación y aparición de una cosa.

Para el concepto de la imagen corporativa se deben editar manuales de estilo que detallan el uso en toda la publicidad y presentación de productos. El uso del logotipo debe ser claro y sencillo para que se identifique con la empresa y sus productos.

A).—Aplicación de imagen y logotipo en etiquetas, empaques y cerillos.

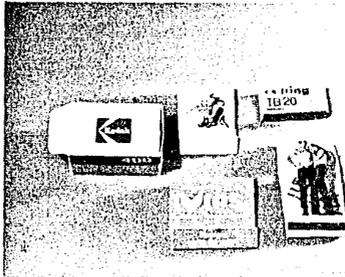
B).—La imagen o símbolo aplicada en servilleta y mantel.



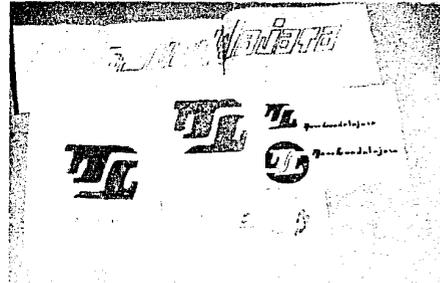
B)

C).—Bocetería en lápiz y plumón.

D).—Aplicación de la imagen en empaques.

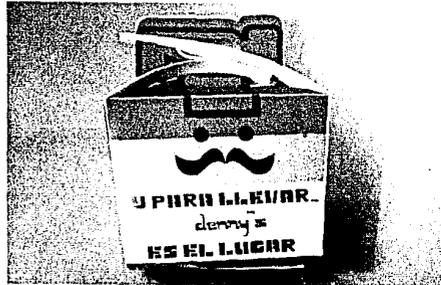


A)



C)

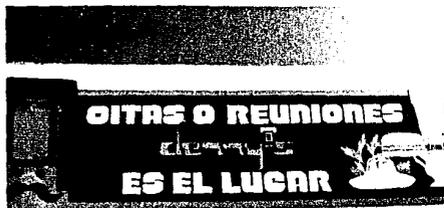
D)



El equipo de diseño debe de dedicarse al uso de etiquetas de precio, su presentación y el papel de cartas o cajas de cerillos que reproduzcan el logo de la empresa, para el mercado al que van enfocados sus productos.

BOCETERIA: Consiste en bocetos preliminares de los diseños, arreglando e indicando los colores que se van a utilizar.

- A).—Comprensivo de una cartulina de punto de venta.
- B).—Comprensivo de un restaurante en un anuncio exterior.
- C).—Slogan e imagen
- D).—Anuncio exterior, medio de publicidad.



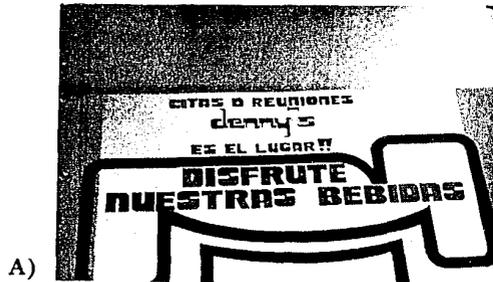
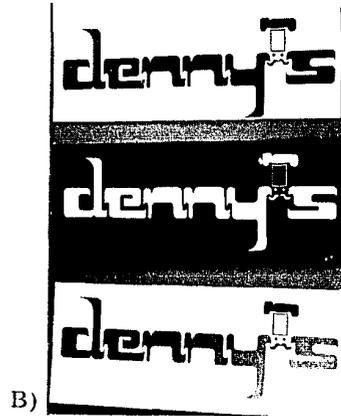


D)

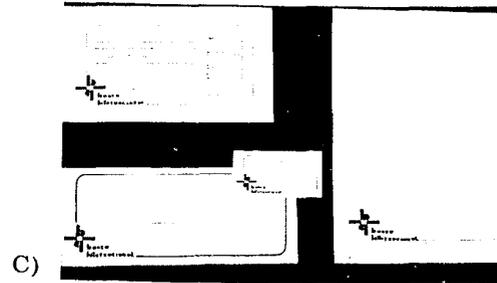
COMPENSIVOS: Son los trabajos bien presentados al cliente, de cómo promover su producto, teniendo una mayor posibilidad de venderse la idea con un mínimo de cambios.

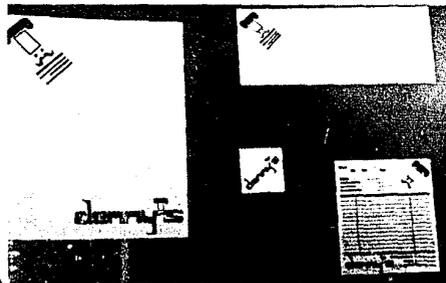
ORIGINALES: Realizaciones técnicamente perfectas que llenan los requisitos para la producción de arte y diseño.

- A).—Slogan del restaurante
 B).—Originales: positivo y negativo. Compresivo a color.



- C).—Aplicación de la imagen corporativa del banco en papelería.
 D).—Papelería de un restaurant.





D)

términos básicos para la publicidad

LOGOTIPO: Diseño de letras

MORFOTIPO: Símbolo o Imagen

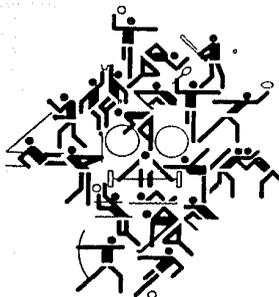
PAPELERÍA: Consiste en: Hoja carta u oficio, sobre, tarjeta de presentación, recibo o factura y souvenirs.

SLOGAN: Frase que acompaña a la imagen corporativa.

JINGLE: Música del slogan.

TRADE CHARACTER: Carácter registrado.

- A).—Vista del interior de un deportivo.
- B).—Pictogramas de los deportes.
- C).—Momento de acción en el deporte.
- D).—Diferentes estilos de pictogramas



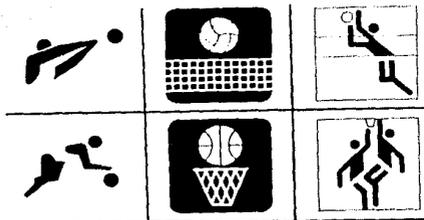
B)



A)



C)



D)

gráficos en los deportes

Los gráficos o pictogramas en el deporte, han desempeñado una función muy importante, a partir de la revolución industrial en forma de exposiciones universales y ferias, así mismo en forma de competencias a principios del siglo.

Un gran número de personas de diferentes idiomas y nacionalidades, concurren a un país organizador de programas deportivos. Estos grupos de personas se conducirán a estadios y tribunas a través de superficies limitadas. Bajo estas circunstancias los pictogramas hacen la tarea de informar y orientar siendo independientes del idioma.

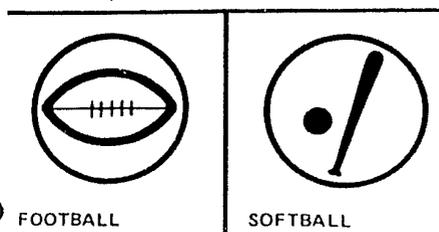
- A).—Posición del jugador con la pelota.
- B).—Posición del pitcher en lanzamiento de pelota.
- C).—Gráficos representativos del football americano y softball.



B)



A)



C) FOOTBALL

SOFTBALL

D)



D).—Diferencia de gráficos de un mismo deporte.

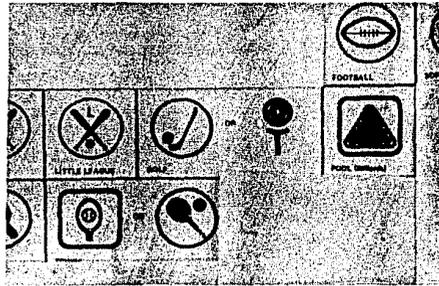
E).—Estudio de posición de los objetos.

E)



Los diferentes tipos de deportes y disciplinas se representaron con dibujos de contornos sobre rótulos, en la Olimpiada de Londres 1948. Y fueron los japoneses quienes en 1964 en la Olimpiada de Tokio diseñaron pictogramas por primera vez en el verdadero sentido de la palabra.

Los diseñadores de la Expo 1967 de Montreal, de los Juegos Olímpicos de México 68, Grenoble y Munich en 1972, proyectaron pictogramas como parte integrante de un amplio sistema de orientación pública.

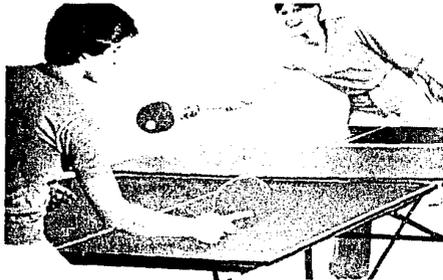


B)

A).—Pin-Pon (juego de mesa)

B).—Gráficos de los deportes.

C).—Billar (juego de mesa)



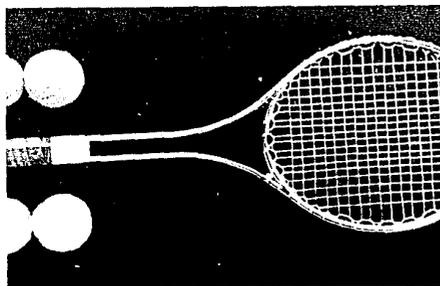
A)

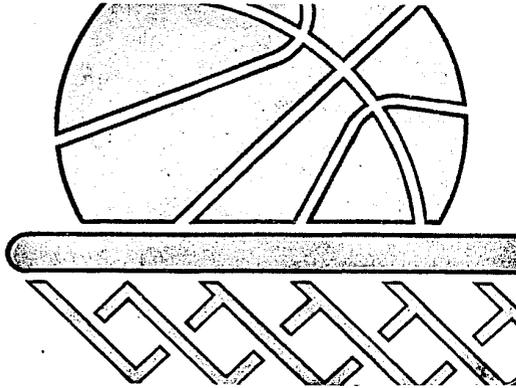


C)



Se encuentran pocas experiencias auténticamente científicas sobre la eficacia de los pictogramas en los acontecimientos científicos de masas. No obstante, puede comprobarse una proliferación de sistemas pictográficos, a menudo diferentes formatos unos de otros, que repercuten desfavorablemente sobre la verdadera misión orientativa de los pictogramas.



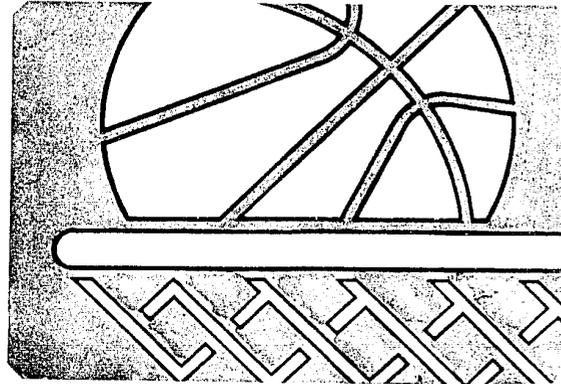


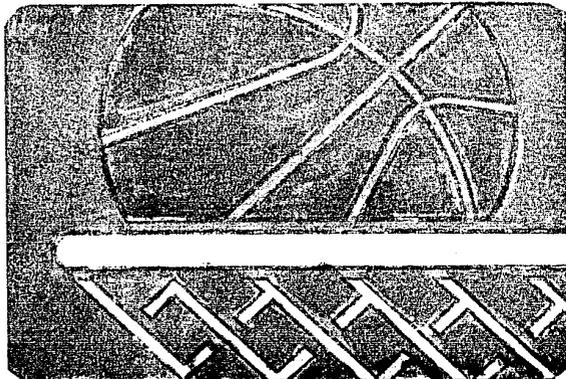
El siguiente se realizó en base a una gama del rojo al amarillo, obteniendo una monotonía dentro del gráfico.

La última opción se realizó también en gama del verde al blanco, pasando por el amarillo, logrando un poco más de visibilidad en la imagen, pero resultó una jerarquización interna de elementos.

El gráfico de la imagen blanca con fondo verde, es el resultado de un previo análisis, ya que la imagen es más clara y precisa resaltando en un fondo de color.

En este análisis se utilizó la figura fondo con colores muy llamativos pero su impresión es desagradable y lastima a la vista.

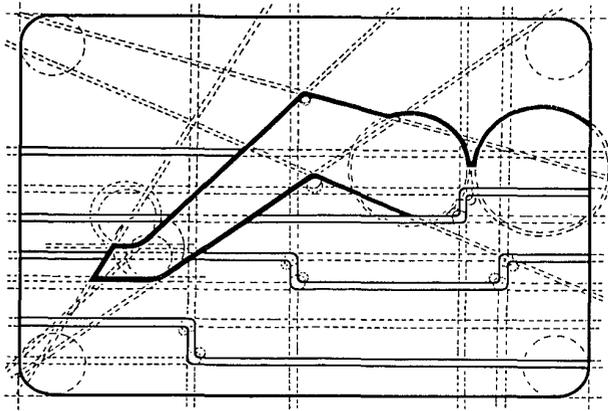
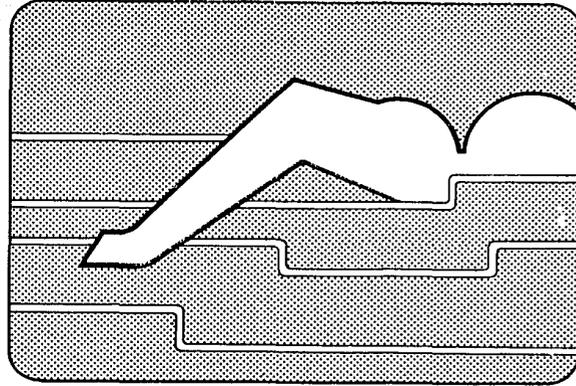




estudio de color

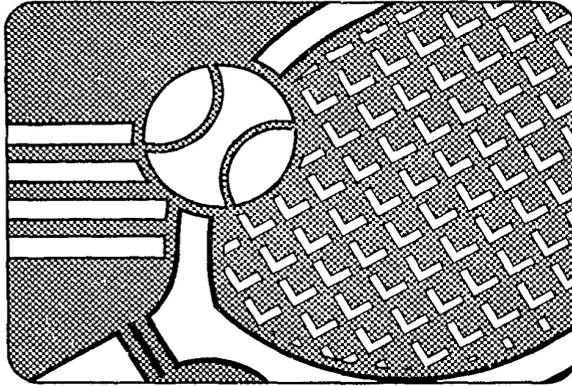
Quedando como óptima solución la segunda imagen donde existe sólo el color verde y el fondo blanco por los resultados de visibilidad y de significado.



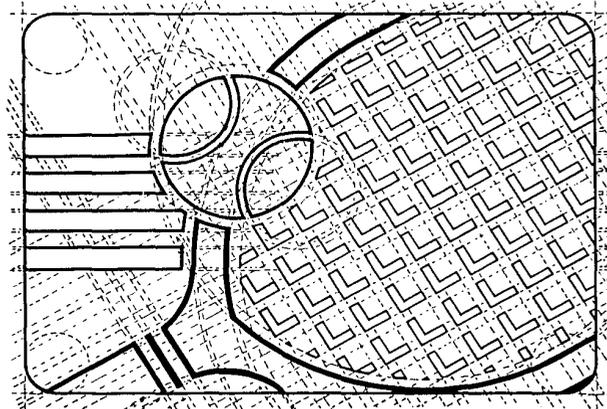


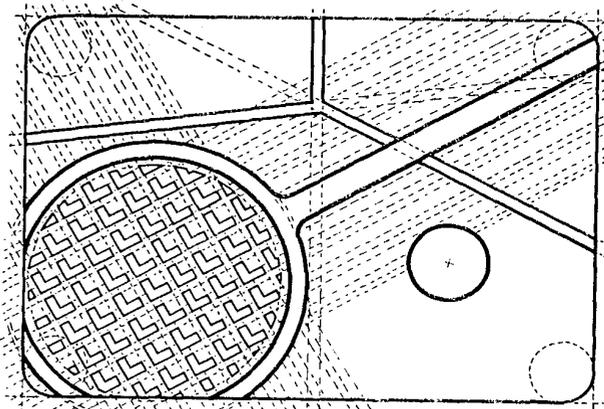
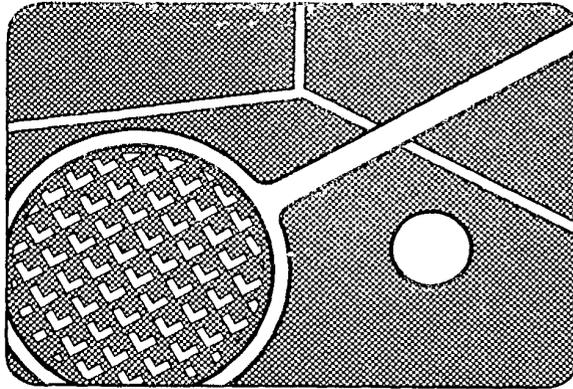
BASES DEL DISEÑO UTILIZADAS:

El criterio general usado para el diseño de estos señalamientos está basado en: Imágenes que representan parte de un todo, las cuales dan como

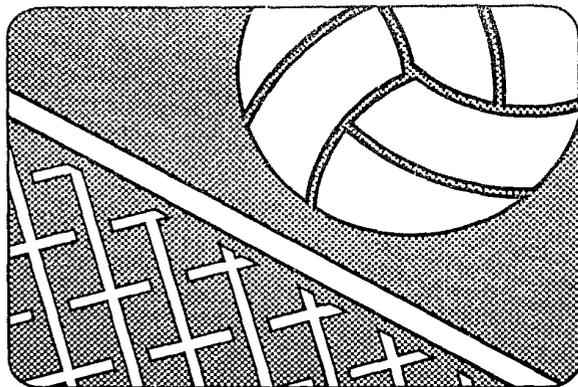


aportación gráfica

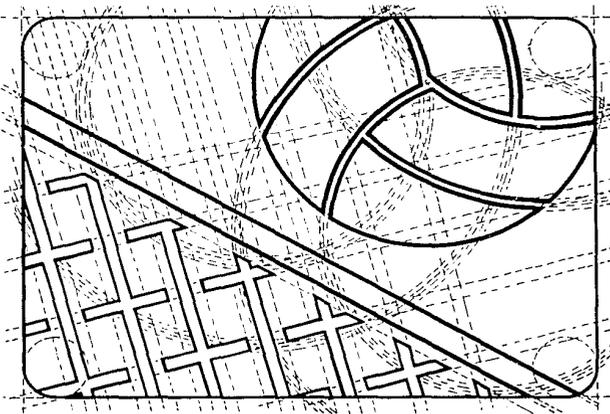


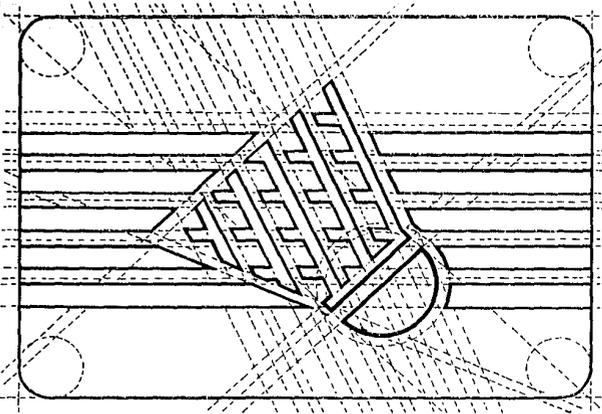
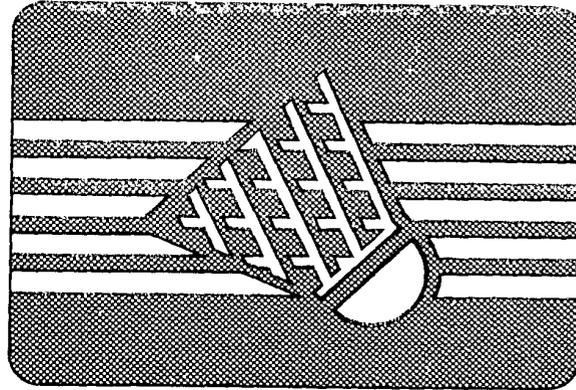


resultado un nuevo estilo que enfatiza la acción de los deportes y el carácter de lugares y edificios, con esto se dá un ejemplo de que no es necesario emplear una imagen completa para impactar su mensaje.



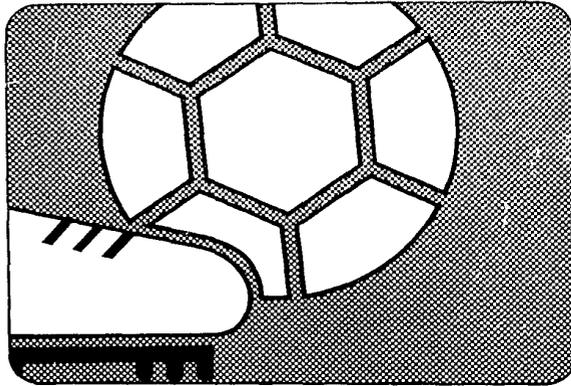
A).—Basado en el criterio anterior es necesario utilizar la parte de la imagen que es más característica de la acción, así como el elemento distintivo de lugares y servicios.



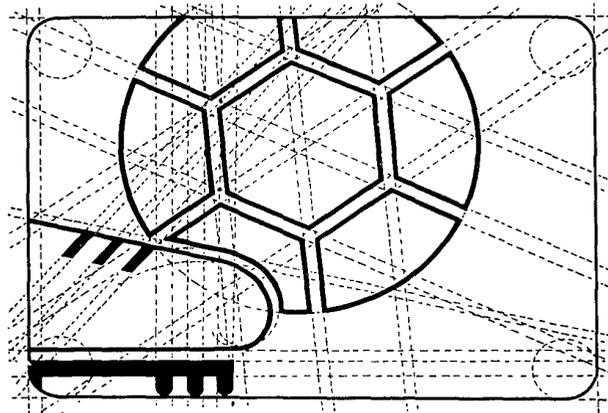


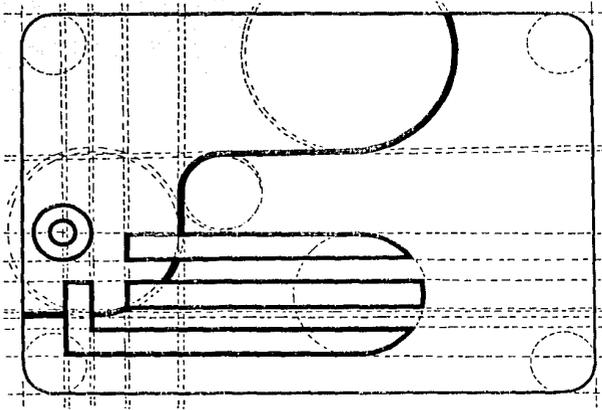
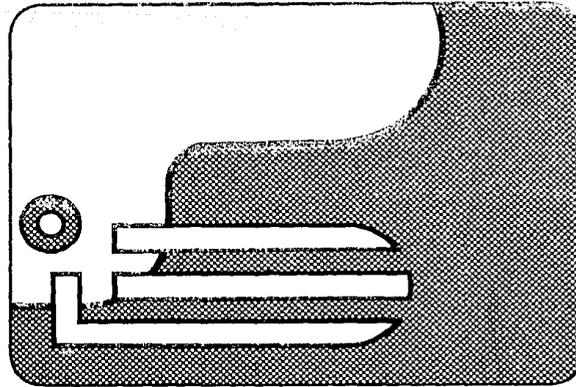
B).—El detalle utilizado como elemento denotado se ha simplificado al máximo, para su mayor claridad de significado.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

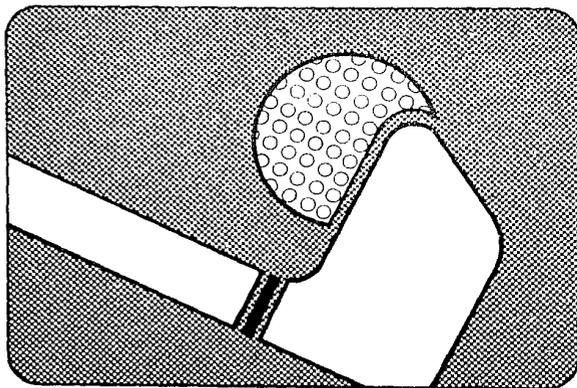


C).—También se ha tomado en cuenta la facilidad de percepción de dichos gráficos, para lo cual se utiliza el sistema de plastas en figura fondo, utili-

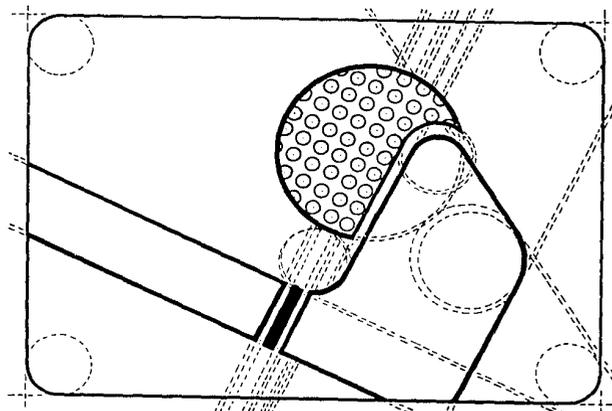


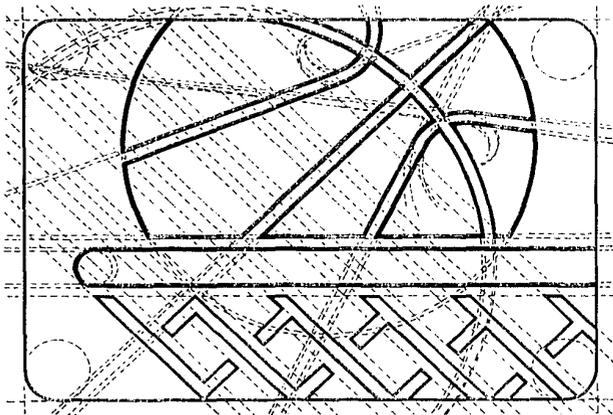
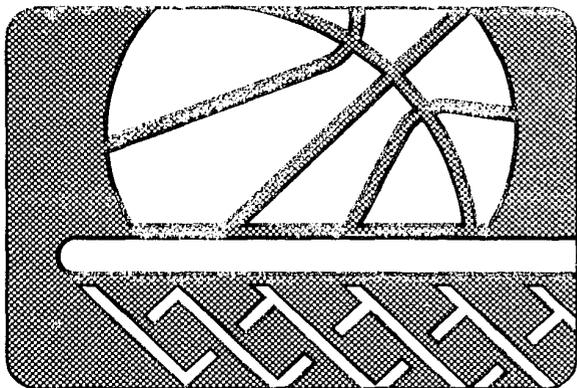


zandose una representación en negativo en donde destaca la figura en blanco sobre fondo obscuro.

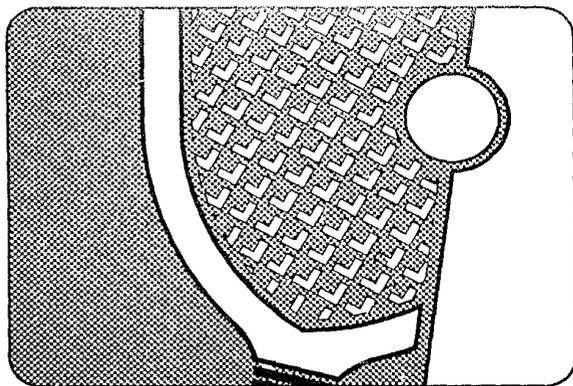


D).—Se utilizó como campo visual un rectángulo cuya proporción es de 3 x 4, basado en una sección áurea; y además esto permite un mejor acomodo de las

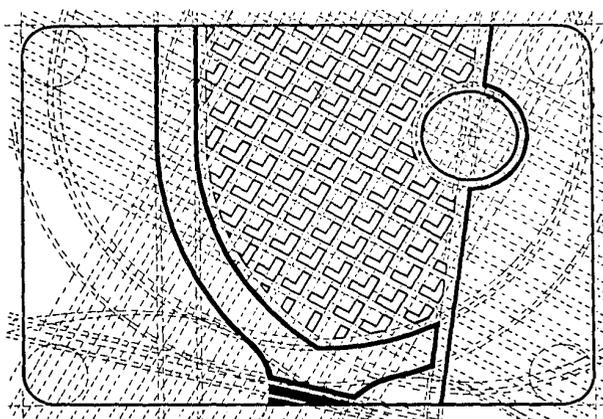


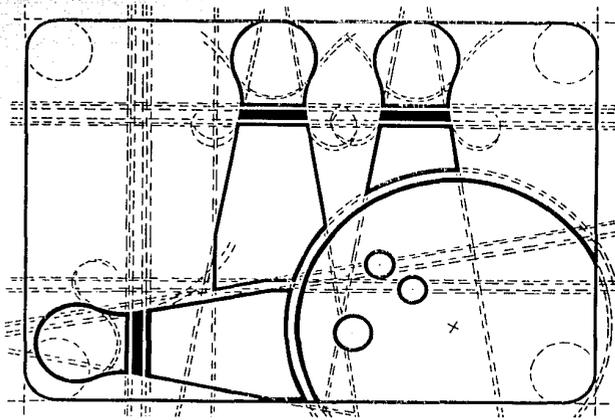
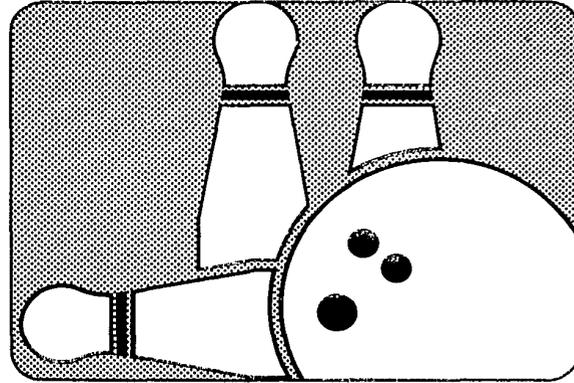


imágenes para evitar espacios vanos y al mismo tiempo un mayor dinamismo de la acción.

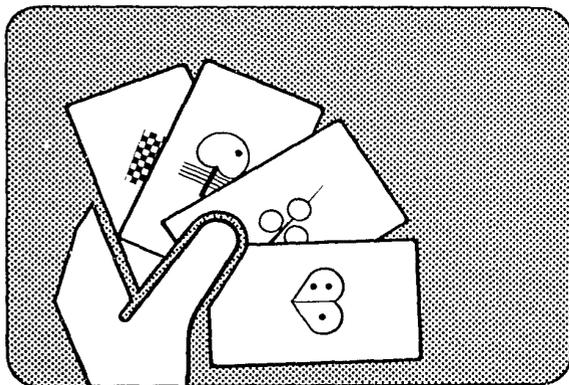


E).—Muchos de los señalamientos representan imágenes en el momento de la acción, esto facilita el mensaje haciéndolo más directo, claro y eficaz.

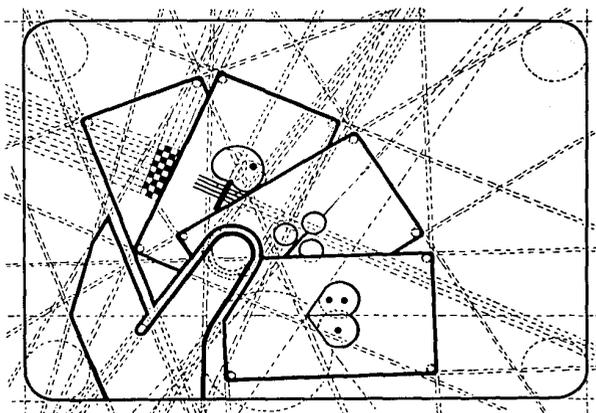


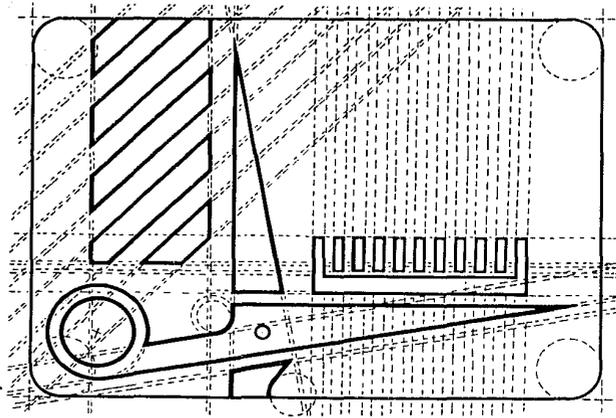
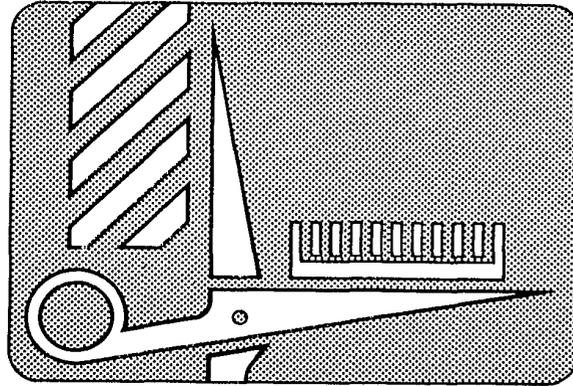


F).—El trazo de los gráficos está realizado a base de líneas curvas y rectas en donde estas últimas líneas siguen diferentes inclinaciones de acuerdo a la dinámica del mismo gráfico, esto le da

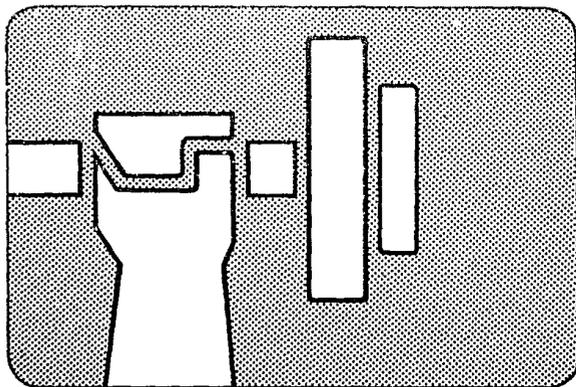


un aspecto sintáctico, donde se consigue el ritmo de movimiento deseado para evitar una monotonía en la expresión pragmática.



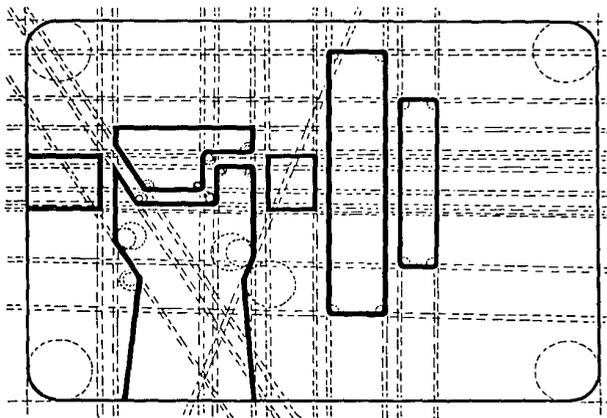


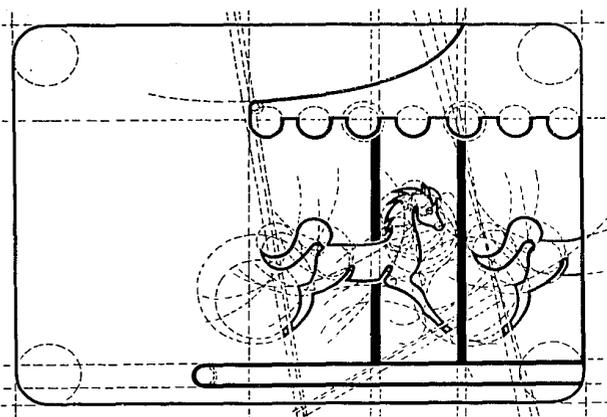
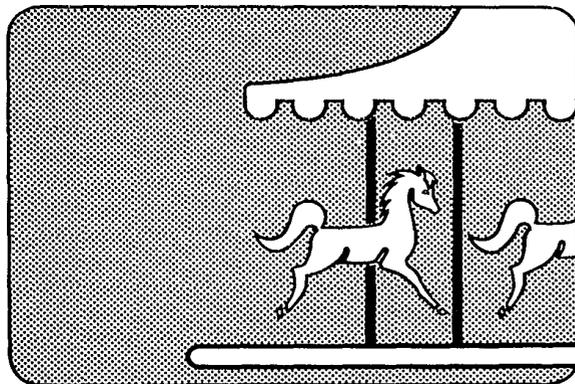
G).—Los colores que se utilizan como fondo, expresan un tipo característico de actividad o servicio de acuerdo a las siguientes bases: AZUL: Deportes acuáticos,



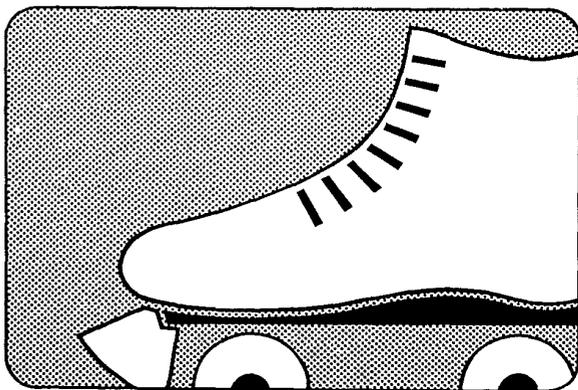
VERDE: Deportes de pelota, NARANJA: Atletismo y juegos especiales.

CAFE: Servicios. Con esto se pretende lograr una mejor información para el usuario.

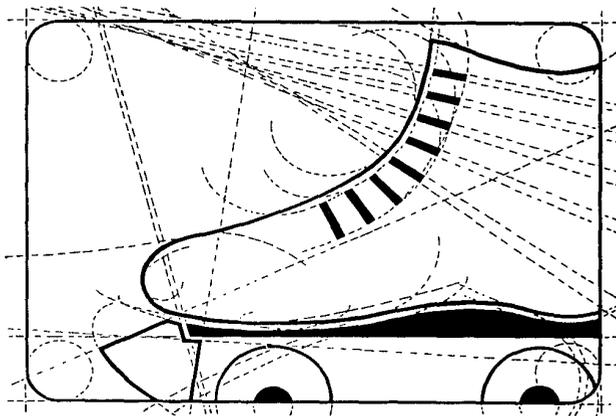


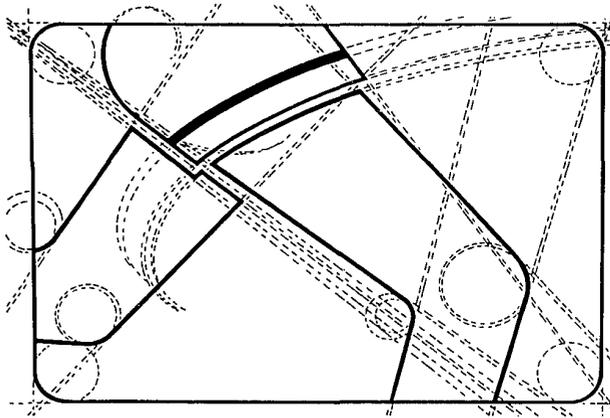
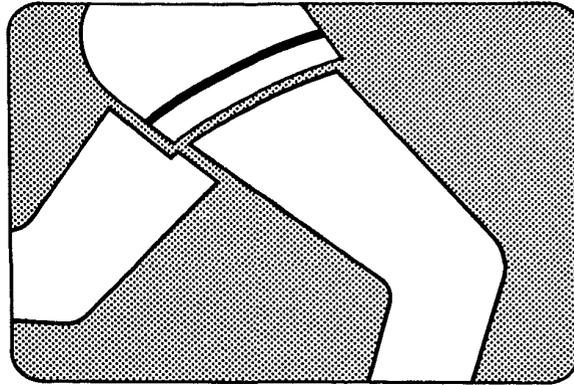


H).—Cada uno de los gráficos se presentaron siguiendo una matriz geométrica para facilitar una posible reproducción a una escala práctica más conveniente.

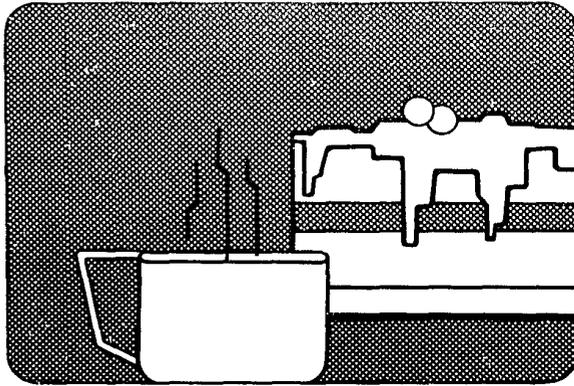


I).—Bajo este sistema se desarrollaron veinte y dos gráficos, los cuales se presentan como una contribución original para acontecimientos o actividades que aun no son del dominio público.

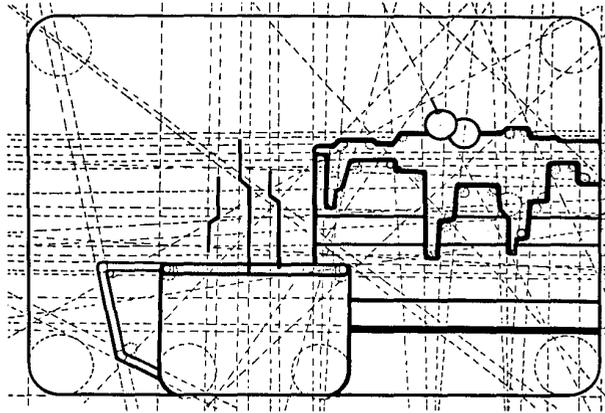


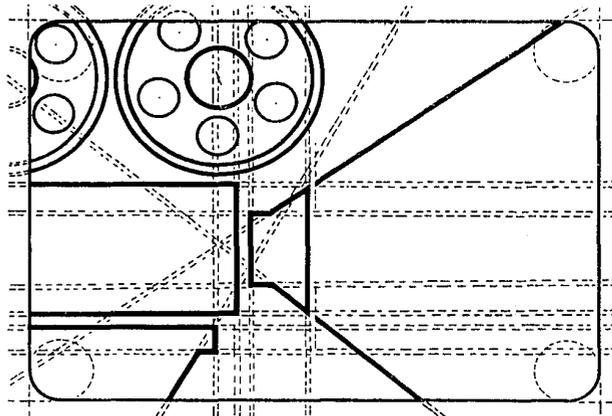
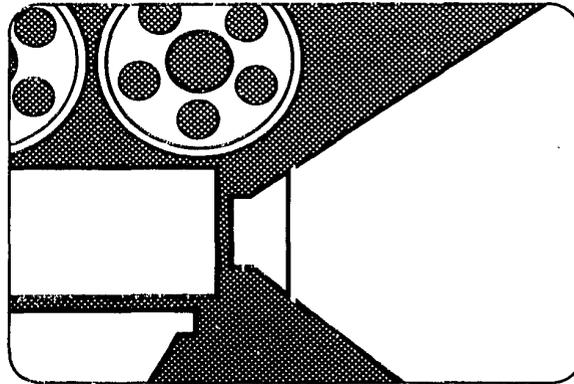


De acuerdo a ello los diseños que he realizado pretendo que sean una contribución para el enriquecimiento del aservo de las señales utilizadas en todo tipo de instalaciones deportivas.

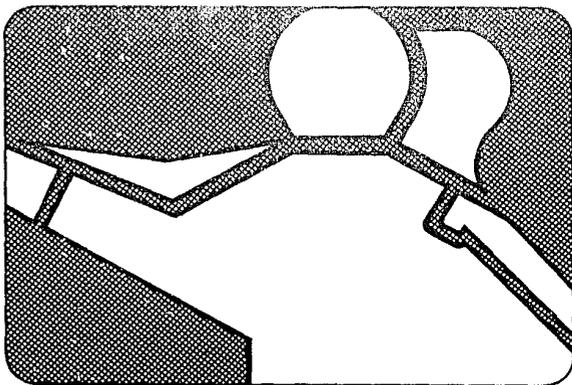


J).—Para la impresión de los gráficos en este objetivo se utilizaron diferentes puntos de apantallado para diferenciar los colores correspondientes a éstos.

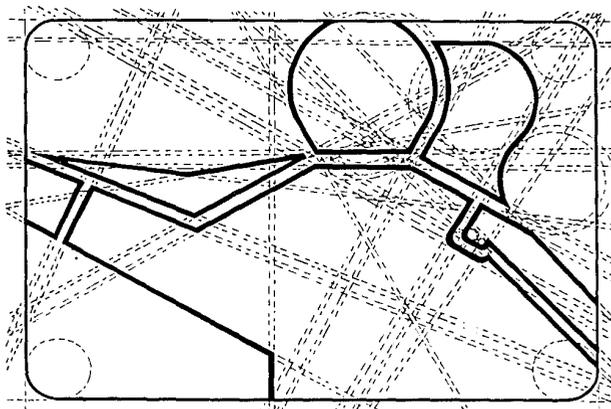


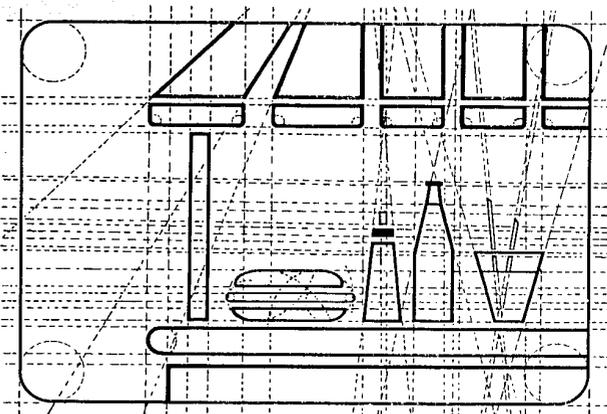
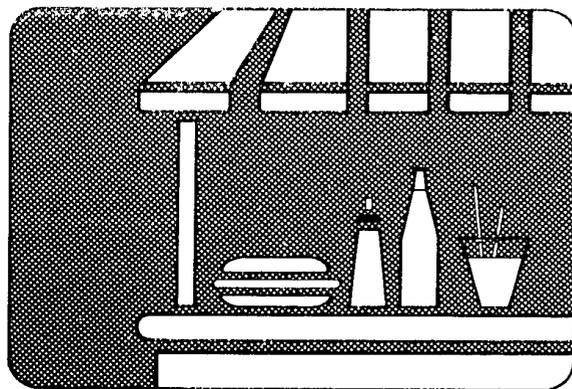


K).—El material utilizado para la realización de este sistema de señalamiento es a base de fotolitos, con aplicación del color en el inverso en la técnica de guache.

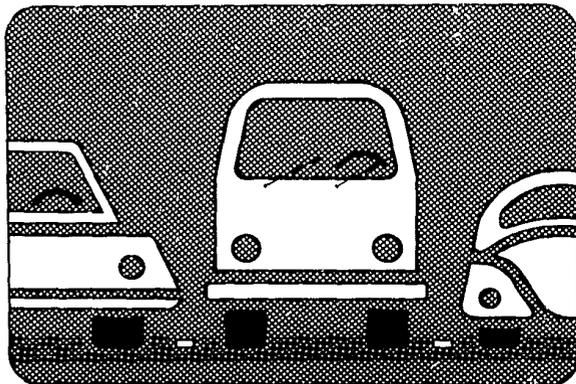


Para lograr una apariencia de acrílico
y una mayor presentación y calidad.

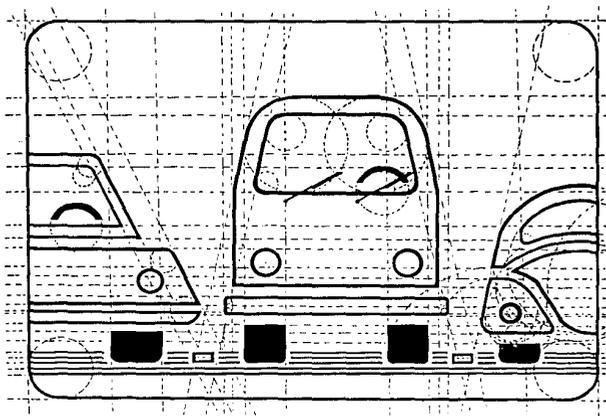




L).—Como conclusión se realizó un análisis desde el punto de vista semántico, sintáctico y pragmático, logrando un funcionamiento adecuado en el 90% de los señalamientos realizados,

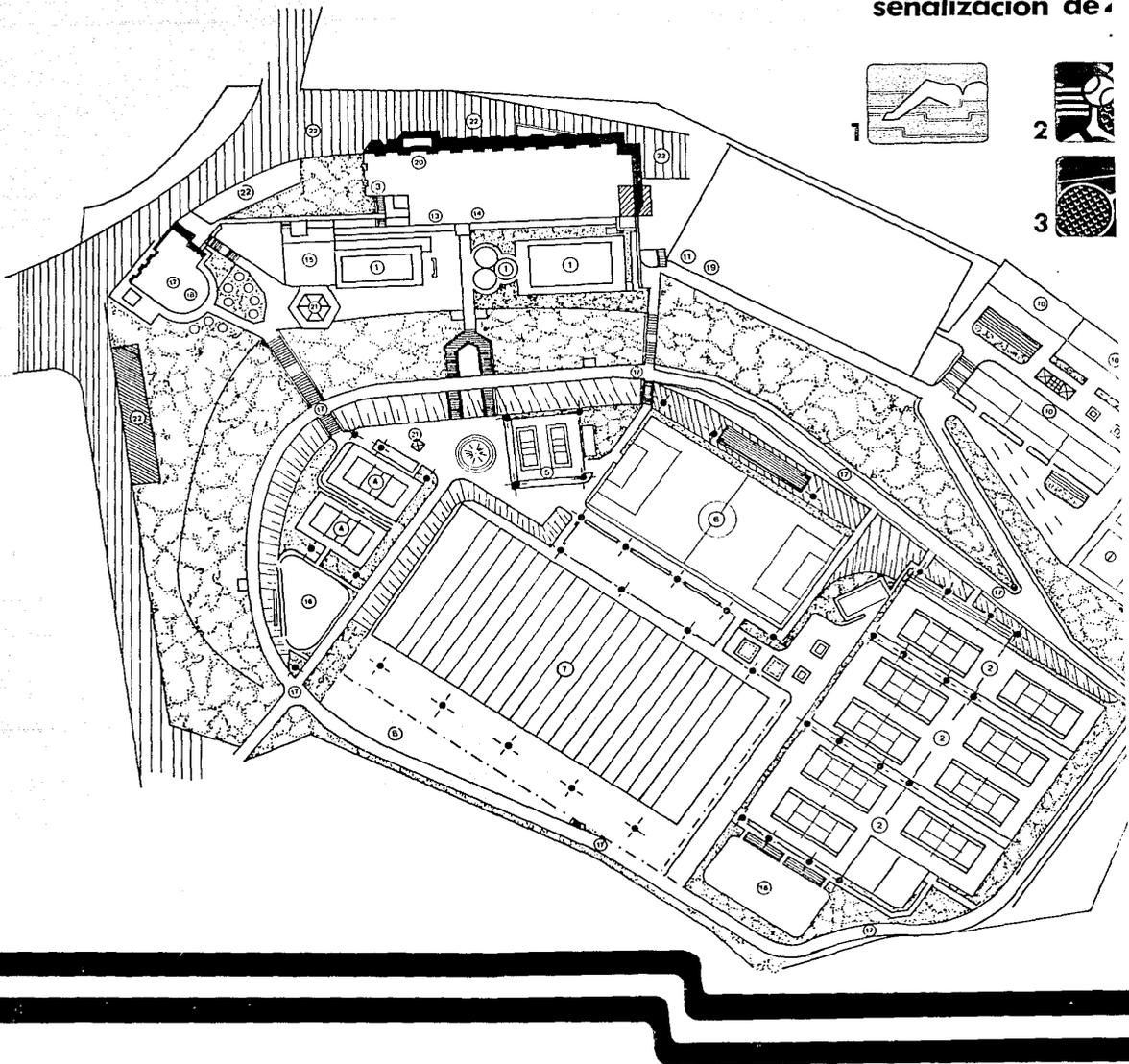
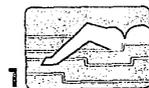


siendo la excepción aquellos que se refieren a los deportes donde se utiliza la raqueta, ya que desde el punto de vista pragmático se pueden confundir hasta cierto punto.

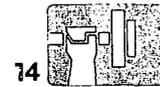
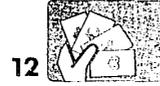
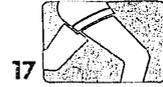
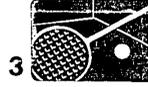
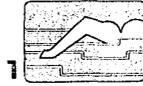
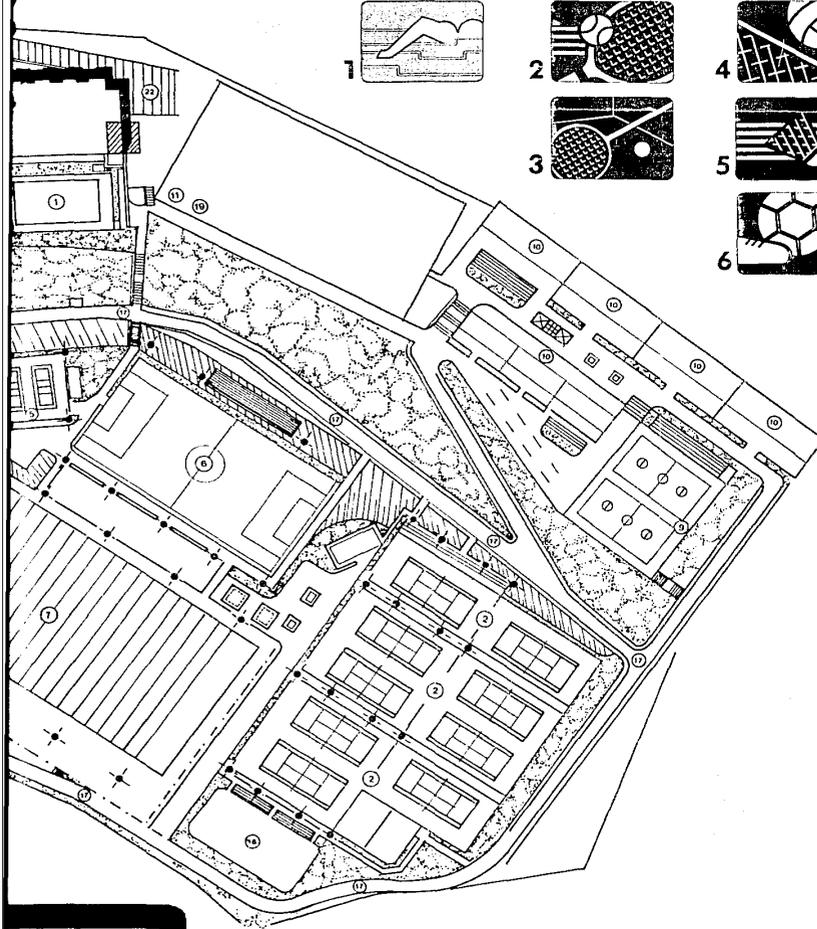


La aplicación de los gráficos en las áreas del deportivo facilita al usuario la localización y ubicación de las instalaciones por medio de un plano a escala.

señalización de



señalización de áreas en el deportivo



BIBLIOGRAFIA :

APUNTES DE MARTHA
OLVER

GUIA COMPLETA DE
ILUSTRACION Y DISEÑO
(Técnica y Materiales)

Coordinado por: Terence Dalley
Diseñado y producido por:

QED Publishing Ltd.

SISTEMA DE SIGNOS EN
LA COMUNICACION VI-
SUAL

Editorial Gustavo Gili, S. A.

MEXICO, 68

(ODEPA)

Copyright 1969 by Internatio-
nal Olympic Editions