



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL
CON INCORPORACIÓN A LA U.N.A.M.
CLAVE 3315-31**

**“DESARROLLO DE UN ENVASE
SECUNDARIO DE VODKA ABSOLUT CON
SELLO DE GARANTIA INVOLABLE”**

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
**LICENCIADO EN DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL**

P R E S E N T A

TRUJILLO FLORES AYDE ABIGAIL

ASESOR:

LIC. CLAUDIA BEATRIZ VAZQUEZ BARAJAS



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.



A Dios:

A Dios por permitirme conocerle, demostrándome que nunca he estado sola, que paso a paso has caminado a mi lado, por guiarme a lo largo de mi vida, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizaje, porque sé que nadie me ama como tú.

Quiero agradecerte por la vida que me has brindado, por la gran Familia pequeña, chiquita y muy feliz que me has permitido construir entre mi esposo y mi adorada hija, por mis Grandes Padres, mi Hermana mayor chiquita y mi sobrina adorada que me aman cada uno a su manera, por mis amigos que son especiales para mí, y por todas aquellas personas que pusiste en mi camino, por todo lo que me has dado y por lo que no me has dado también.

Gracias Dios.



A mi Madre Aby,

Por estar siempre en los momentos importantes de mi vida, por ser el ejemplo para salir adelante y por los consejos que han sido de gran ayuda para mi vida y crecimiento.

Esta tesis es el resultado de lo que me has enseñado en la vida, ya que siempre has sido una persona honesta, entregada a tu trabajo y labores de la casa, y una gran líder, pero más que todo eso, una gran persona que siempre ha podido salir adelante y ser triunfadora. Es por ello que hoy te dedico este trabajo de tesis.

Gracias por confiar en mí y darme la oportunidad de culminar esta etapa de mi vida.



A mi Padre Max,

Por ser la persona que me ha ayudado a crecer, gracias por estar siempre conmigo en todo momento. Gracias por la paciencia que has tenido para enseñarme cosas que hoy día te agradezco, por el amor que me has dado a tu manera, por tus cuidados en el tiempo que hemos vivido juntos, por los regaños que me merecía y que no entendía.

Gracias Papa por estar al pendiente durante toda esta etapa y ser el mayor ejemplo de honestidad, trabajo y responsabilidad.

Doy gracias a dios por trae tu sangre y ser orgullosamente una Trujillo.



A mi hermana Liz

Que con tu amor me has enseñado a salir adelante. Gracias por tu paciencia, gracias por preocuparte por tu hermana menor, gracias por compartir tu vida y espacio, pero sobre todo, gracias por estar en otro momento tan importante en mi vida.

Dominique Isabella

Gracias por permitirme ser tu tía, compartir y enseñarme muchas cosas y crecer día a día contigo, te quiero mucho, nunca lo olvides.



A mi esposo Noé,

Gracias por permitirme formar parte de tu vida, gracias por tu amor, gracias por ser como eres, gracias por ser el esposo, compañero y amigo en todo momento, gracias por presionarme para terminar este trabajo, gracias por aguantarme, pero sobre todo gracias por enseñarme a creer en mi y motivarme hacer las cosas de la mejor manera.

Gracias por todo, te amo mil.

Renatta, mi gran amor,

gracias por existir y ser parte de mi vida, a enseñarme a sacar la niña que tengo dentro, agradeciéndote día a día esos grandes momentos incomparables y a instruirme a ser una mejor persona siendo el motor para seguir adelante todos los días. **TE AMO AL INFINITO Y MAS ALLÁ.**



A mi Alma Mater Universidad Insurgentes

A mi segunda casa, mi gran hogar cultural por ayudarme a superar la ignorancia durante estos cuatro años y medio en mi carrera, donde me enseñó el don del aprendizaje y a seguir adelante apesar de los grandes obstaculos, siempre con valentia, donde nos acompañaron personas que mas que maestros y compañeros son grandes amigos, enseñandonos a ser autosuficientes, con valores y a vivir con respeto y pasión.

Gracias por dejarme ser parte de esta gran alma máter.



A mis amigos

Alma, Jazmin, Diana, Lorena, Cony, Omar y Jesús, por pasar a mi lado los momentos de mi vida universitaria y estar siempre en las buenas y en las malas, jamás lo olvidaré.

Yessy

Por ser mi gran amiga, hermana, jefa, colega, socia, compañera, etc....

Por brindarme tu amistad, por tu apoyo en todos los ámbitos de mi vida, por acompañarme en mis ilusiones y en mis caídas, por tu confianza, por procurarme con tus llamadas o visitas, por tu cariño y el de tu familia, por las muchas veces que hemos trabajado juntas, por las charlas tan largas y por tu fortaleza que te caracteriza, por estar ahí cuando te he necesitado.

Gracias totales.

Héctor

Por tantos años de compartir experiencias y sandwiches de queso jiji, por tu apoyo y confianza, por todas las anécdotas que año con año se sigue acumulando y por seguir adelante y enseñarme la gran fortaleza interior que tienes.

Gracias por estar aquí y seguir llenando el baul de recuerdos.



A mis sinodales

gracias por darme la oportunidad y por el tiempo que me han dedicado para leer este trabajo.

A Claudia Vázquez

Por su paciencia, sus consejos, su exigencia, por toda su confianza y apoyo, por brindarme sus conocimientos y experiencias cuando los he requerido.

Gracias..

A Blas Cortez

Por la dedicación que pone en todas sus clases, por el apoyo que me ha hecho saber en todo momento, por orientar mi camino y destacar mis habilidades en el área de soportes tridimensionales, por aquellos exámenes con 10, y sobre todo por creer en mí.

A Vanessa Camacho

Gracias por tus consejos, tu tiempo en revisar mi trabajo y sobre todo a tu gran experiencia la cual he aprendido demasiado.

Gracias a todos aquellos que no están aquí, pero que me ayudaron a que este gran esfuerzo se volviera realidad.

*Diseño de cartel en torno al uso
de la tecnología como recurso
para potenciar el aprendizaje
en los estudiantes de educación
básica, del Distrito Federal.*





Índice

Introducción

Capítulo 1. Diseño y Comunicación Visual

1.1 Disciplina del Diseño y la Comunicación Visual

1.2 Definición de Cartel

1.3 Tipos de cartel

1.3.1 Formato

1.3.2 Reticula

1.3.3 Fotografía o Ilustración

1.3.4 Tipografía

1.3.5 Color

Capítulo 2. Pedagogía tecnológica en las primarias públicas del Distrito Federal

2.1 La educación en las primarias públicas del Distrito Federal

2.1.1 La función de la pedagogía tecnológica

2.2 El Proyecto Canaima

2.2.1 Ventajas y avances

2.3 Ejes Comparativos entre Proyecto Canaima y programas de educación

Capítulo 3. Diseño del cartel

3.1 Metodología proyectual de Bruno Munari

3.2 Análisis de datos

3.3 Creatividad, Experimentación y Modelos

3.4 Materiales y tecnología

3.4.1 Formato

3.4.2 Reticula

3.4.3 Ilustración

3.4.4 Tipografía

3.4.5 Color

3.5 Solución

Conclusiones

Fuente



Introducción

El Gobierno del Estado de México puso en marcha el programa "HOLA LAPTOPS" que consistió en otorgar computadoras a estudiantes destacados de educación básica con el objetivo de potenciar su proceso de aprendizaje. Sin embargo, parece no tener el alcance que se planteaban en un principio, puesto que romper la brecha digital no sólo significa poner al alcance de éstos una herramienta más, sino principalmente orientar en su uso y así poder aprovecharla como un recurso para la construcción de conocimiento.

Este tipo de programas también se ha planteado en países de Latinoamérica, como por ejemplo Venezuela, donde nace Canaima como parte de un proyecto educativo integrador de tecnologías de información y comunicación.

Análisis de coyuntura y construcción de escenarios y prospectiva política es el diplomado donde se identificaron este tipo de problemáticas y para los diseñadores y comunicadores visuales que participamos en él, el punto de partida para el desarrollo del "Proyecto Digitus" como apoyo a una posible solución.

Cabe señalar que la solución a este problema demanda, por un lado, la participación de diversas disciplinas como la pedagogía tecnológica, que en tanto ciencia de la educación, se preocupa por el carácter práctico que se materializa en la metodología y en los medios utilizados con este propósito, lo que implica una exigencia hacia los docentes para tener la preparación idónea y llevar a buen puerto los objetivos del proyecto. Por el otro, México tendría que contar con la infraestructura necesaria y entonces sí, el docente estará en condiciones de dar seguimiento al uso y el buen manejo de la tecnología por parte de los estudiantes. Sólo así se podrá vivenciar un proceso educativo que alcance un equilibrio entre valores y desarrollo de habilidades competitivas.

Esta tesina se compone de tres capítulos.

En el capítulo 1, se abordará el concepto de Diseño y Comunicación Visual y los involucrados en el diseño de un cartel.

En el capítulo 2, se hace mención del modelo educativo en las primarias públicas del Distrito Federal, así como de la necesidad que se tiene de comunicar la necesidad de orientar el correcto uso de la computadora por parte de docentes y padres de familia, como en el caso del "Proyecto Canaima" de Venezuela.

En lo que corresponde al capítulo 3, se muestra el proceso de diseño del cartel mediante la metodología proyectual de Bruno Munari.





Capítulo 1.
Diseño y Comunicación Visual

1.1 Disciplina de Diseño y Comunicación Visual

Para hablar del Diseño y la Comunicación Visual, en primer lugar se tiene que definir la palabra Diseño. Jorge Frascara en su libro *Diseño Gráfico y Comunicación*, lo define como "... proyectar, coordinar, seleccionar, organizar y realizar comunicaciones visuales" (Frascara, 2000: 19). En segundo, la palabra comunicación, que para Wilbur Shcramm es un término que se relaciona con "Todos los signos por medios de los cuales los seres humanos procuran transmitir significado y valor a otros humanos" (Schramm, 1982 b: 9).

Por último, el lenguaje visual que "... es la base de la creación del diseño, dejando aparte el aspecto funcional, existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual" (Wong, 1995: 41).

Tomando en cuenta las definiciones de estos términos se puede decir que el Diseño y la Comunicación Visual es el proceso de proyectar un sistema de signos, según el o los conceptos a transmitir mediante un mensaje que será percibido básicamente por el sentido de la vista a través de un medio de comunicación.

Y sin duda alguna es el nombre más apropiado y descriptivo para una disciplina que a nivel profesional abarca diferentes áreas como son: Diseño editorial, Fotografía, Ilustración, Audiovisual y Multimedia, Simbología y Diseño en soportes tridimensionales, con el único objetivo de transmitir un mensaje dentro de un contexto social determinado. Frascara plantea tres elementos necesarios para la actividad de diseñar:



Esquema de realización propio de Diseño y Comunicación Visual

1. Un método, es decir un proceso compuesto por etapas ordenadas de manera lógica y con base en la experiencia con la finalidad de obtener un

máximo resultado con el mínimo esfuerzo.

2. Un objetivo, en otras palabras, el resultado al que un diseñador aspira alcanzar a través de la proyección visual.
3. Un campo donde se pretende descifrar patrones significativos en medio de una masa desordenada de información visual.

Se puede decir que al momento de proyectar un diseño el manejo del lenguaje visual es el vínculo para que el receptor perciba el mensaje transmitido por un medio de comunicación como por ejemplo, un soporte impreso que que informe a una sociedad. De ahí la importancia de seguir un proceso de diseño, puesto que si no hay uno no se llegara a buen fin.





1.2 Definición de Cartel

El cartel es un medio generalmente urbano en el cual se logra dar un mensaje con pocas palabras y contiene imágenes claras con formas llamativas, simplificadas y colores vivos. Al realizar un cartel se participa en la creación de un diálogo visual, a través de él se genera un lenguaje propio que forma parte de nuestra realidad así como de nuestro entorno visual. Generalmente los carteles se refuerzan con breves textos que ofrecen una síntesis de la información para que sea fácilmente recordada. Se considera como una pieza ilustrativa con texto el cual no debe exceder de 5 ó 6 palabras.

Una de sus características primordiales es la sencillez. Se dice que es considerado como un "grito" porque es capaz de llamar la atención poderosamente. A continuación se mencionan algunas de las principales ventajas y desventajas de éste medio impreso.

Ventajas:

1. Medio versátil de información.
2. Tiene la capacidad de síntesis.
3. Es de fácil reproducción.
4. Llega a un gran número de audiencia.
5. La comunicación que en él se genera es proyectada a través del impacto visual que causa en el receptor.

Desventajas:

1. Tiene un tiempo definido.
2. Su eficacia dependerá del diseño del cartel y del interés que se genera en el público receptor.
3. Un factor importante dentro de su realización es que debe manifestar algo único, inédito, original y nuevo para poder despertar curiosidad en el público, es por ello que es la representación gráfica de una idea, el cual lleva implícito un buen mensaje.

1.3 Tipos de cartel

Existen dos tipos: los informativos y los formativos.

El cartel informativo es el que está planeado para comunicar eventos, conferencias, cursos, reuniones sociales, espectáculos, entre otros. Este tipo de carteles puede ser presentado sólo con texto, para lo cual se recomienda tipografía de mayor puntaje sobre fondo de color contrastante. Los textos deberán proporcionar sólo la información indispensable.



Cartel Informativo

También pueden ser presentados con texto e imagen, para lo cual la información se proporciona acompañada de imagen que puede estar hecha a base de tipografía de sujetos, objetos o formas que acompañan textos cortos, que den sólo la información necesaria.



Cartel Informativo





El cartel formativo se utiliza como un medio para crear hábitos de higiene, salud, limpieza, seguridad, orden, actitudes de confianza, actividad, esfuerzo y conciencia. Aquí, la imagen tiene preponderancia sobre el texto, el mensaje es expresado gráficamente en forma clara y sólo se apoya en un corto texto, que dé énfasis a la idea sugerida.



¡ES MI VIDA!...



Está en tus manos

www.conferenciaepiscopal.es/apoyoalavida



Jornada por la Vida / 25 marzo

Cartel Formativo

El cartel formativo usado adecuadamente en la promoción de la salud, puede convertirse en un magnífico recurso para evitar las enfermedades, los accidentes y promover los hábitos higiénicos.

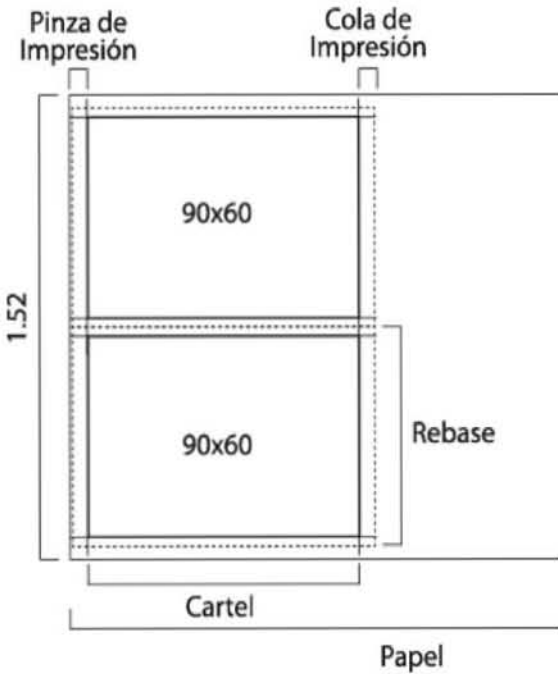


Cartel Formativo

1.3.1 Formato

La medida estándar de un cartel es de 90 x 60 cm., la razón por la cual se utiliza es para evitar el posible desperdicio de papel, además es una medida que puede entrar en pliegos con rebase incluido.

Para elegir el formato correcto de un cartel se debe tomar en cuenta el tamaño del pliego de papel que se vaya a utilizar para imprimir, considerando los rebases y el sistema de impresión, por si se requiere pinza y cola.



1.3.2 Reticula

Cualquier diseño implica la resolución de problemas a nivel visual y organizativo. Todos los elementos que conforman un diseño deben reunirse con el fin de comunicar, entonces una reticula, es la forma de representar conjuntamente cada uno de ellos.

Las retículas pueden ser flexibles y orgánicas o rigurosas y mecánicas, y están indicadas para ayudar a resolver problemas de comunicación. Así, toda reticula aporta a la maquetación un orden que ayuda a distinguir los diversos tipos de información y facilitar al usuario la lectura del contenido. "Los beneficios que aporta trabajar con una reticula son sencillos: claridad, eficacia, economía y continuidad" (Samara, 2004: 21).

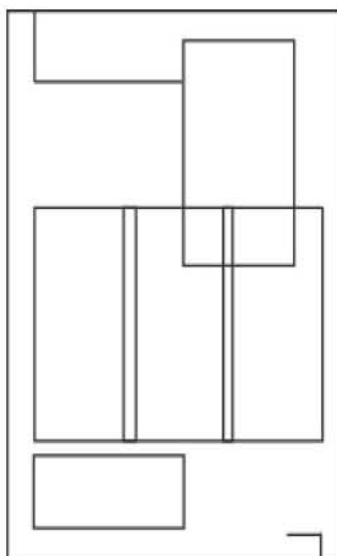




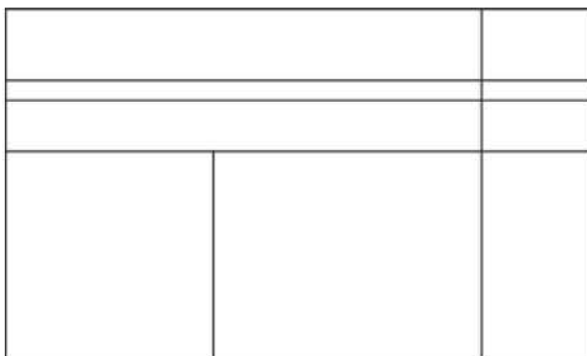
Existen diferentes tipos de retículas, cada una de ellas para resolver determinados problemas. A continuación se presentan dos posibles opciones para el diseño de un cartel.

1. Retícula jerárquica.

A veces, las necesidades informativas y visuales de un proyecto exigen una retícula extraña que no encaje en ninguna otra categoría. Estas retículas se adaptan a las necesidades de información que organizan, pero están basadas más bien en la disposición intuitiva de alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos, y no en intervalos regulares y repetitivos.

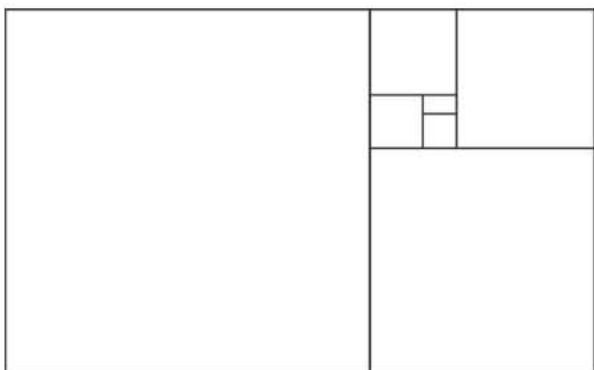


El desarrollo de una retícula jerárquica empieza por analizar la interacción óptica que provocan los diversos elementos si se sitúan de manera espontánea en diferentes posiciones y a continuación, habrá que elaborar una estructura racionalizada que los coordine. “En ocasiones, una retícula jerárquica unifica elementos dispares, o crea una superestructura que se opone a los elementos orgánicos situados en un formato sencillo como un cartel” (Samara, 2004:28).

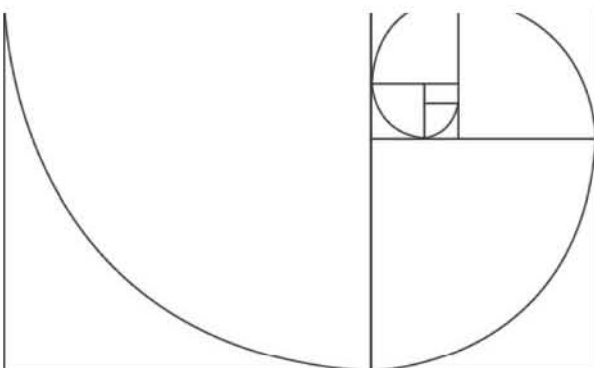


Este tipo de retícula, tanto si se utiliza para construir libros como si se usa para diseñar carteles o páginas web, constituye una aproximación casi orgánica a la manera en que se ordena la información y los elementos que la integran; aún así, también fija todas las partes al espacio tipográfico de una forma arquitectónica.

2. Sección dorada.



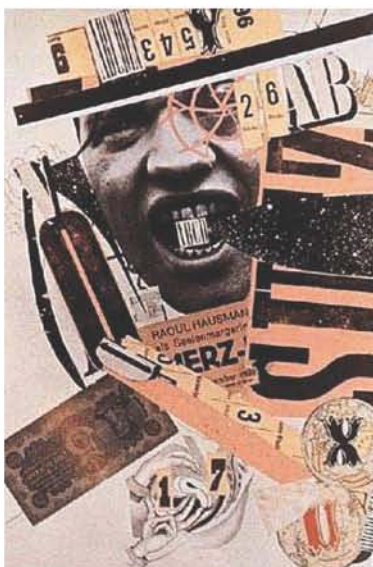
El rectángulo de la sección dorada es único, ya que cuando es dividido por su recíproca es una parte proporcional menor y el área que permanece después de la subdivisión es un cuadrado, el rectángulo de la sección dorada es conocido como el rectángulo cuadrado girante. Los cuadrados proporcionalmente decrecientes producen una espiral utilizando un radio de largo de uno de los lados del cuadrado.





1.3.3 Fotografía o Ilustración

La imagen en un cartel está constituida básicamente por: fotografía o ilustración.



Dadaísmo, Hausmann "ABC" 1927

En cualquiera de los casos la imagen debe ser una síntesis que resuma la idea a la mínima expresión gráfica, sin dejar de ser clara y significativa. Son poco recomendables las simplificaciones exageradas, así como el abuso de abstracciones, debido a que presentan dificultades para su comprensión o decodificación del mensaje, y en consecuencia, el número de observadores que entiendan el mensaje se reducirá.



Surrealismo, Heartfield "Likemurder"

Ahora bien, las imágenes fotográficas a su vez pueden ser de dos tipos: normal o con efectos. Se identifica como imagen normal aquella que ha sido captada

en la realidad sin ningún artificio de laboratorio y, con efectos son las que se elaboran en el laboratorio y su atractivo depende de la dedicación del creador. Estas son más apropiadas para el cartel.

La fotografía ha sido poco utilizada por los cartelistas, sin embargo, las nuevas técnicas fotográficas han proporcionado

un campo ilimitado para la creación de imágenes originales y llamativas.

Las imágenes producto del trabajo de ilustración son preferidas por las personas que realizan los carteles y parece ser que también por el público en general; tal vez esto se deba a su originalidad. Esto exige del realizador gran imaginación y creatividad.



Duyck&Crespin, "Ferme de Frahinfaz" 1896.

No se debe olvidar que la imagen en un cartel es un medio para llegar al fin propuesto, que es la comunicación de un mensaje, por ello debe ser una síntesis capaz de resumir la idea de forma adecuada en una mínima expresión física, siendo siempre clara y significativa, no se recomienda utilizar imágenes exageradas ya que podría perderse el objetivo de lo que realmente se quiere transmitir y la idea podría, a la vez, tornarse confusa.



1.3.4 Tipografía

El tipo de tipografía es también un elemento importante dentro del cartel, pues a través de ésta se pueden transmitir significados emotivos y combinada con la imagen puede alcanzar un mejor resultado. Se debe entonces, seleccionar un tipo de letra ancha, negrita y con un tamaño de letra grande (mínimo 16 puntos) para los encabezados. Si el cartel tiene distintos encabezados, se utilizarán dos o más tamaños de letra.



Dentro del elemento texto existen dos tipos: el encabezado y el pie. El encabezado sirve de título al cartel, es el primer elemento del texto que llama la atención de las personas; se debe escribir con letras de mayor tamaño que las del pie, y con una, dos o tres palabras a lo sumo. El pie tiene como función clarificar y profundizar en el mensaje: da los detalles y globaliza la información. Para su interpretación es necesario que el observador se acerque al cartel. Su extensión varía dependiendo de las necesidades del mensaje, pero se recomienda que la redacción sólo incluya lo elemental.

Ahora bien, la tipografía integra un texto, que cumple una doble función en el cartel, por un lado refuerza el mensaje implícito en la imagen y por otro es en sí mismo un elemento importante en la composición que ayuda a dar la impresión de equilibrio. Este elemento del cartel debe cuidarse tanto en la redacción como en el tipo de letra, tamaño de la misma y su colocación.

La redacción no debe ser muy extensa, sino más bien debe ser un destello al observador que la visualizará en segundos. Dicho en otras palabras, para que la percepción sea rápida los textos deben ser cortos, directos y claros, buscando al igual que la imagen,

comunicar el mensaje con el mínimo de elementos, sin utilizar palabras o frases largas.

Hay que buscar el texto que mejor transmita el mensaje. Por último, la redacción del texto estará determinada por el nivel cultural y social de las personas a las que irá dirigido el mensaje.



En un cartel, los textos y los tipos de letras son elementos gráficos que deben ser realzados usando distintos colores, y a ser posible colores muy llamativos y diferentes tamaños. Esto ayudará al receptor a leer el cartel con facilidad. Existen unas reglas básicas para una buena lectura del cartel, todo depende del mensaje que se desea dar, entre ellas destacan las siguientes:

- El título debe leerse a una distancia mínima de 3 mts., la siguiente en importancia de 2 mts. y el puntaje mínimo a utilizar podrá ser de 18 puntos
- Justificar visualmente los textos
- Usar tipografías simples y fáciles de leer como la Helvética o Arial
- Usar mayúsculas en estilo bold para los títulos
- Usar mayúsculas y minúsculas para la demás información



1.3.5 Color

El color es otro aspecto relevante en el diseño de un cartel. Para la elección de éste hay que seguir ciertas reglas, por ejemplo: usar pocos colores, aplicar los colores planos, sin matices, usar fondos contrastantes y usar colores claros.



Ejemplo en torno al uso del color en el cartel

Los colores del cartel están supuestos por tintas planas, en las que cada color se muestra sin gradaciones, los valores que se utilizan para crear una sensación de sombra están asimismo representados por áreas masivas y sin accidentes de superficie. En la sensación del color intervienen sus cualidades de salientes y entrantes; ya se sabe que los colores de longitudes largas (rojos, amarillos y amarillos-verdes) parecen estar más cerca de la vista, mientras que los de longitud corta (azules, violetas y azules-verdes) parece que se alejan del receptor.



Ejemplo en torno al uso del color en el cartel

Cada color tiene un plano de distancia subjetivo que puede ser alterado por la adición de un color con cualidad opuesta; un rojo muy saliente dará la impresión que retrocede por la adición progresiva del azul. Cualquier combinación es válida si se consigue el efecto deseado.





Capítulo 2.
Pedagogía tecnológica en las
primarias públicas del
Distrito Federal

2.1 La educación en las primarias públicas en el Distrito Federal

La educación en las primarias públicas del Distrito Federal tiene un modelo educativo con más de 10 años de vigencia, lo que puede evidenciar algunos problemas en la enseñanza; ya sea por parte del alumno o de los profesores. En este sentido es que se despierta el interés por la incorporación de la computadora a través de algunos programas que actualmente se han puesto en marcha, como por ejemplo, otorgar computadoras a estudiantes destacados, lo cual parecen no tener el alcance que se planteaba en un principio, puesto que romper la brecha digital no sólo significa poner al alcance de éstos alumnos una herramienta más, sino orientar en su uso y aprovecharla para la adopción y creación de conocimiento.



Lo anterior, orilló al campo del diseño y la comunicación visual a buscar alguna oportunidad para informar entorno a la importancia de dar seguimiento al uso de la computadora como hacer hincapié en el hecho de que mediante ella el alumno puede construir conocimiento ligado con los contenidos de los programas educativos escolares que plantea la Secretaría de Educación Pública. Así, se buscó un programa que cumpliera con éstas características y se encontró en el Proyecto Canaima, que puede abrir una puerta para dar pie a la apropiación de conocimiento mediante el correcto uso de la computadora.

Algunos de los programas que se han puesto en marcha en la república mexicana, dotan de computadoras a alumnos que son premiados por su alto nivel de aprovechamiento; sin embargo el aprovechamiento de dichos equipos carecen de un seguimiento, puesto que sólo son entregados en alguna ceremonia grabada por los medios masivos de comunicación

donde los funcionarios hacen público el hecho de estar cumpliendo con sus trabajo ante los posibles electores, pero dejando la tarea sin terminar.

En México se tiene que crear una infraestructura capaz de satisfacer la necesidad de expandir el conocimiento sobre el uso y el buen manejo de la tecnología para poder dirigir un proceso que alcance trascendencia generando un proyecto que busque impulsar el desarrollo educativo para apoyar el aprendizaje, logrando un equilibrio entre valores y desarrollo de habilidades competitivas.

En la actualidad, la aplicación de una pedagogía tecnológica es imprescindible, en tanto que ciencia de la educación, se preocupa por el carácter práctico que se materializa en la metodología y en los medios utilizados con este propósito, lo que implica una exigencia hacia los docentes para tener la preparación idónea y llevar a buen puerto los objetivos del proyecto.

El fin de este proyecto, es identificar los principales puntos de éxito de éste proyecto, recuperarlos y así diseñar una propuesta mediante la cual los actores involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria del Distrito Federal puedan observar si pueden ser aplicables. Esto porque sin la participación de dichos actores no se podrían cumplir con los objetivos deseados por la pedagogía.





2.1.1 La función de la pedagogía–tecnológica

Se entiende por pedagogía "...la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza" (Diccionario de la Real Academia, 2013). La pedagogía hace referencia, por una parte, a la reflexión epistémica sobre los eventos y procesos involucrados en la construcción de conocimiento, por otra, al dominio de los conceptos que se involucran en los eventos y procesos inmersos en la interacción social determinada por la relación docente-alumno. Ahora bien, la tecnología es el conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico que implica un conocimiento del cómo es que operan las herramientas.

Conjugando éstos conceptos, se tiene claro que la pedagogía tecnológica no es más que la forma correcta en que se puede generar conocimiento a través del empleo de herramientas, en este caso la computadora que con la guía del profesor será utilizada adecuadamente.

Sin embargo, esta capacidad no se logra gratuitamente; ella se alcanza únicamente a través del esfuerzo y la voluntad de estudio permanentes por parte del alumno en compañía del docente. Es aquí donde se encuentra uno de los principales retos educativos, profesores que estén actualizados en cuanto a los programas educativos, y también en lo que corresponde a los avances tecnológicos que implica el uso constante de herramientas que facilitan u obstaculizan la construcción de conocimientos si es que no se conduce de manera adecuada al alumnado y este es el centro del interés del presente proyecto de diseño.

2.2 El Proyecto Canaima

En ésta búsqueda de programas educativos exitosos, llamó la atención Venezuela, donde nace Canaima no solo como parte del proyecto educativo y del eje integrador de tecnologías de información y comunicación, sino además con el objetivo de potenciar los aprendizajes en los estudiantes de educación básica mediante el uso de la computadora y, como recurso que deberá mantenerlos en constante actualización.



Canaima es un proyecto socio-tecnológico abierto, que tiene como fin central el desarrollo de herramientas y modelos productivos basados en las Tecnologías de Información Libres (TIL), tanto de software como de sistemas operativos libres que tiene como objetivo generar la apropiación y promoción y generación de libre conocimiento.

La importancia de éste programa consiste en la dotación de computadoras portátiles laptop para los niños que cursen primer y hasta sexto grado, en escuelas públicas de todo el país venezolano. Las computadoras Canaima son una poderosa herramienta educativa, aumenta la capacidad de socialización de los niños, debido a que tanto la computadora como todos sus contenidos interactivos son elementos que se encuentran dentro de la escuela y pueden ser compartidos entre los compañeros de clases, situación difícil de realizar si el niño se encuentra solo en su hogar frente a una computadora, y además, sin la atención que se necesita para que el alumno haga un uso correcto de la herramienta tecnológica con la que se le ha dotado.

El proyecto Canaima cuenta con un cuerpo de docentes, técnicos y diseñadores gráficos que son los encargados del desarrollo de los contenidos que son





precargados en las computadoras que se entregan a los alumnos en diferentes modalidades, ya sea que el alumno la pueda llevar a su casa o sólo se entrega para su uso dentro de las instalaciones escolares, sin dejar de lado la constante actualización y revisión de los equipos entregados a los alumnos para que puedan ser utilizados fuera del aula. Aquí se muestran las características del programa:

- Totalmente desarrollada en software libre
- No está limitada al uso en la administración pública nacional, sino que puede ser usado por cualquier persona
- Se encuentra equipado con herramientas ofimáticas como OpenOffice.org, (procesador de palabras, hojas de cálculo, presentaciones), diseño gráfico, planificación de proyectos y bases de datos
- Permite la interacción con Internet, a través de su navegador web, gestor de correo electrónico y aplicaciones para realizar llamadas telefónicas por la red
- Es estable y segura, basada en la versión estable de GNU/Linux Debian, la cual pasa por una serie de procesos y pruebas rigurosas de calidad
- Realizada en Venezuela por talento nacional



Esto hace pensar en que logrando algún convenio con alguna empresa dedicada al desarrollo de software y hardware puede implicar un ahorro o que el costo del ensamble de los equipos de cómputo sea más bajo, y poder así, en algún momento, aplicar un programa similar en el país, en específico, en la ciudad de México.

2.2.1 Ventajas y avances

El proyecto Canaima presenta las siguientes ventajas y desventajas, además de que muestra avances en cuanto al desarrollo interdisciplinario que se tiene en los niños que son beneficiados con éste programa:

Ventajas

- Fácil instalación
- Libre distribución y utilización
- Prácticamente libre de virus informáticos
- Coste nulo por pago de licencias
- Adaptación al castellano

Desventajas

- Sólo está disponible en versión DVD (ya se está trabajando en versiones ligeras que corran en CD)
- Poca publicidad
- Poca receptividad en algunos sectores debido a la falta de conocimiento o el rechazo al cambio
- Se han reportado algunos errores en la versión estable los cuales están siendo corregidos

Todo esto que se menciona, se ha venido librando en una constante actualización de los equipos, los desarrolladores y los propios docentes que son los encargados de continuar con la tarea de dotar al alumnado de una herramienta que logre despertar en ellos su interés por seguir creciendo académicamente.



2.3 Ejes comparativos entre proyecto Canaima y programas de educación


Al comparar los alcances del Proyecto Canaima contra los programas que se han puesto en marcha en el país, se encuentra que el primero, hace un seguimiento durante toda la estadia del alumnado en el nivel de educación primaria, actualizando constantemente los contenidos con los que son preparados los equipos de cómputo, esto provisto por el personal que se ha capacitado, como se mencionó antes, que son parte del grupo de trabajo que se formó para dicha tarea.

En México, por el contrario, sólo se premia a alumnos destacados, cosa que no está mal, pero podría aprovecharse y lograr que el premio, se convierta así en una herramienta de largo alcance y que asegure que el alumno va a adquirir habilidades que lo coloquen en un nivel superior y al enfrentarse contra el mundo de la tecnología que evoluciona rápidamente no se encuentren en desventaja contra otros compañeros estudiantes.





*Capítulo 3.
Diseño del cartel*



3.1 Metodología proyectual de Bruno Munari

Es recomendable que el diseñador y comunicador visual siga un método al momento de realizar su actividad para ayudarse a lograr los objetivos que pretende, en este caso un cartel que informe al público (docentes, estudiantes y padres de familia), es por ello que se tomo como guía la Metodología proyectual de Bruno Munari para desarrollar el proyecto. Esta metodología se compones de los siguientes 12 pasos:

1. Problema
2. Definición del problema
3. Definición y reconocimiento de subproblemas
4. Recopilación de datos
5. Análisis de datos
6. Creatividad
7. Materiales y tecnología
8. Experimentación
9. Modelos
10. Verificación
11. Dibujos constructivos
12. Solución

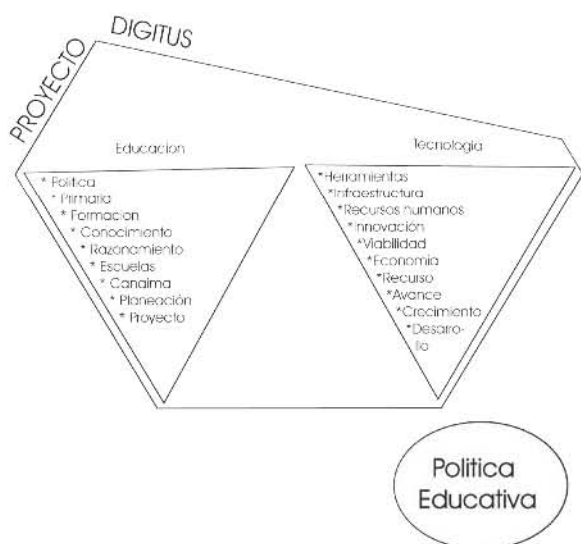
Cabe señalar, que dichos pasos fueron sintetizados con el fin de dar solución de una manera más optima al problema que aquí se plantea, o sea el diseño de un cartel.

1. Definición y reconocimiento de subproblemas
2. Recopilación de datos
3. Análisis de datos
4. Creatividad
5. Materiales y tecnología
6. Experimentación
7. Modelos
8. Solución

Definición y reconocimiento de subproblemas, recopilación de datos y análisis de datos, son pasos realizados en los capitulos 1 y 2 de esta tesina, el resto fueron motivo de desarrollo del presente capitulo.

3.2 Análisis de datos

Al estudiar los conceptos teóricos involucrados en el diseño de un cartel así como uno de los programas educativos que fomenta el uso de la computadora en las primarias del Distrito Federal, fue posible iniciar el proyecto gráfico. En la siguiente imagen se muestra el trabajo de análisis de datos que luego se transformaron a imágenes para el diseño del cartel.



3.3 Creatividad Experimentación y Modelos

En esta parte del proceso se determinaron los elementos gráficos que se involucraron en la producción y presentación del cartel, es decir, se comenzaron a plantear las imágenes mediante la elaboración de bocetos. Los bocetos ayudan al diseñador a tener una idea de cómo terminar un objeto diseñado.



Boceto rough 1

Existen dos tipos de bocetos:

Los rough, que son el primer paso del trabajo, consiste en realizar varias muestras en grafito de las diferentes formas en que se puede diseñar. Por eso en este punto es interesante explicar que se empezó a bocetar con huellas, dedos, caminos, tecnología como computadoras y software para niños, hasta llegar a 3 diferentes ideas, y de ahí se intentaron conjuntar para formar la propuesta más acorde al proyecto. Se diseño a tamaño real en papel bond.



Boceto rough 2



Boceto rough 3

Después, se siguió con la realización de los bocetos layout que son los que el diseñador trabaja de acuerdo al boceto elegido, este es a tamaño real, pero con imágenes, texto y color susceptibles a variaciones para la elección del diseño más aceptado. Por lo tanto, se trabajó directamente en la computadora para perfeccionar las ideas.

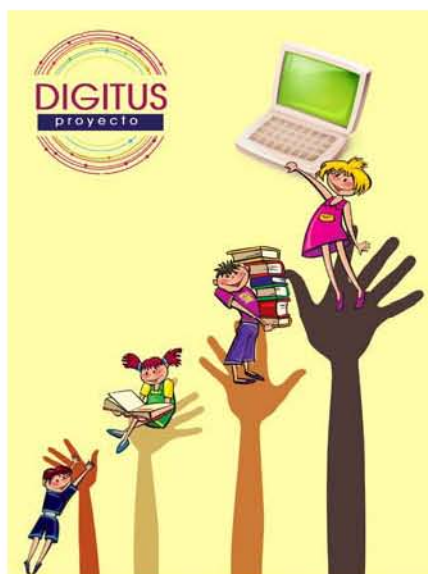




Boceto layout 1



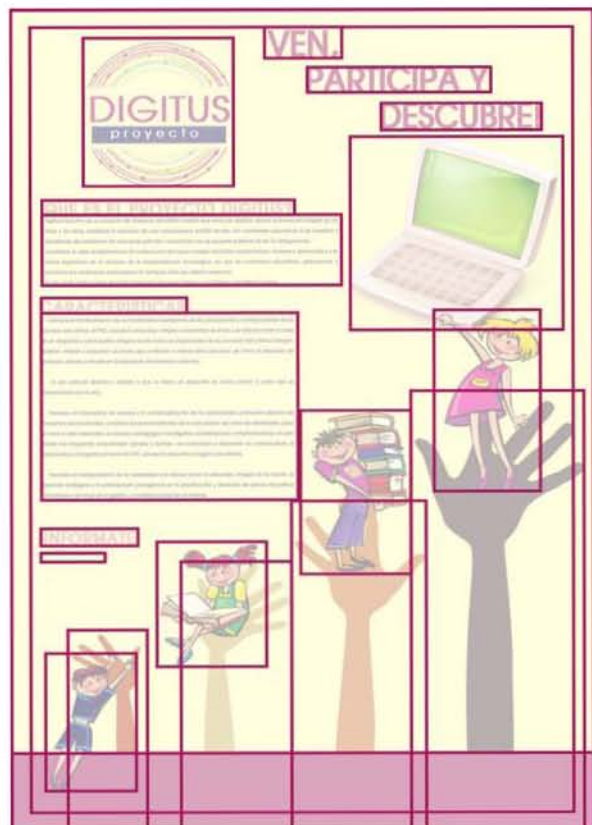
Boceto layout 2



Boceto layout 3

3.4.2 Reticula

Se utilizó una retícula jerárquica que se adaptó mejor al analizar la interacción óptica que provocan los diversos elementos gráficos que se situaron de manera espontánea en diferentes posiciones.



3.4.3 Ilustración

La imagen de este cartel está constituida básicamente por una ilustración, que sintetiza la idea principal del correcto uso de la tecnología. Se represento a un grupo de niños del nivel básico que visualmente se elevan gracias a la ayuda de adultos que bien pueden ser sus profesores o padres, mismos que intervienen en su desarrollo educativo.



La computadora indica su interés por explorar al máximo su capacidad intelectual, todo esto dio como resultado una expresión gráfica clara y significativa.

3.4.4 Tipografía

La familia tipográfica elegida para el cartel fue AvantGarde-Book Bold, la cual es más suave y refleja seguridad para los niños.

**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
¡ ¨ # \$ % & / () =
? ¡ * ") (_ : ;**

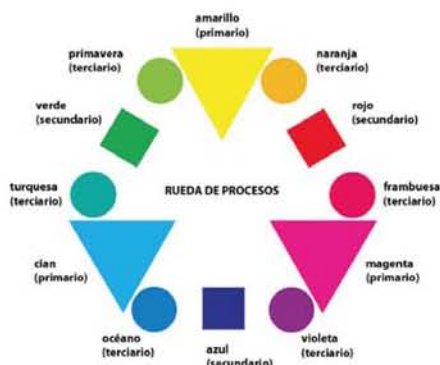
**A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
¡ ¨ # \$ % & / () =
? ¡ * ") (_ : ;**

**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
¡ ¨ # \$ % & / () =
? ¡ * ") (_ : ;**



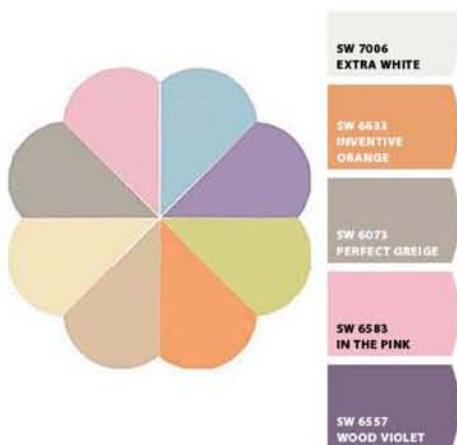
3.4.5 Color

Se utilizó el círculo cromático basado en la teoría del color luz para obtener un mejor contraste.



Círculo cromático

Asimismo, una paleta de colores pasteles en el fondo para suavizar la imagen total del cartel.



3.5 Solución

Así se llegó a la propuesta final, la que se imprimirá y reproducirá para ser colocada en los lugares más adecuados, abajo se muestra una imagen a modo de poder visualizar la implementación del cartel en las escuelas primarias públicas del Distrito Federal.





Conclusiones



Conclusiones

Este tema fue un claro ejemplo del buen trabajo que debe desempeñar un Diseñador y Comunicador Visual, el llevar de la mano una metodología para tener mejores resultados, para el buen funcionamiento de un cartel, llevándonos a una retroalimentación; así mismo que todos tengan la información clara, concreta y que despierte el interés no solo de algunos, si no de las diferentes personas o público potencial.

La importancia de tener los conocimientos adecuados para poder sintetizar una idea, es una gran tarea del Diseñador y Comunicador Visual, obtener la lluvia de ideas e ir depurando la información para saber la idea mas apropiada para un tema de interés general, es indispensable para obtener una verdadera comunicación, la cual el objetivo de todo esto es que tenga una retroalimentación y que se ejecuten acciones para el beneficio o interés de cada uno de nuestros clientes.

El tratar que los diseñadores y comunicadores visuales utilicen su intelecto, es cada día mas difícil ya que muchas veces caemos en grandes mimetismos, y falta de interés en resolver problemas sociales, los cuales muchas veces no nos ponemos a pensar que somos parte de ella y que con esto también tendremos un gran beneficio. También el llegar a cursar el Diplomado, fue muy interesante ya que al principio nos preguntábamos de donde se relacionaban estas dos grandes disciplinas, que a simple vista no tenían nada que ver, sin embargo al involucrarnos mas me di cuenta de que la COMUNICACIÓN, es la parte primordial del ser humano para una mejor convivencia social, familiar, empresarial, etc. Que siempre tiene que llevar de la mano un método para resolver problemas complejos de la mejor manera, así mismo poder plasmar ideas innovadoras y lo mas importantes funcionales.



Fuentes Bibliográficas

