

Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

DIAGRAMACIÓN DE LIBRO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LAS ARTES
PLÁSTICAS EN JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE LOS 14 A 17 AÑOS DE EDAD.

EDITORIAL ARTEXCOLAR.GUATEMALA, GUATEMALA, 2,015.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Julia MariCarmen Hernández García
11003458

Para optar el título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Junio 2015

UNIVERSIDAD GALILEO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TEMA:

**“DIAGRAMACIÓN DE LIBRO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LAS
ARTES PLÁSTICAS EN JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE LOS 14 A 17 AÑOS
DE EDAD. GUATEMALA, GUATEMALA, 2,015”**

PROYECTO DE GRADUACIÓN:

Presentado a la facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A

ELABORADO POR:

Julia MariCarmen Hernández García

11003458

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Junio 2015

Autoridades

Rector:

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora general:

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo:

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General:

Lic. Jorge Retolaza

Decano Facultad Ciencias de la comunicación:

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano Facultad Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto M.s.C

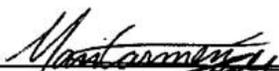
Guatemala 05 de junio de 2014

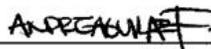
Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:
**DIAGRAMACIÓN DE LIBRO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LAS
ARTES PLÁSTICAS EN JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE LOS 14 A 17
AÑOS DE EDAD. EDITORIAL ARTEXCOLAR. GUATEMALA,
GUATEMALA 2015.** Así mismo solicito que la Licda. Carmen Andrea Aguilar, sea
quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Julia MariCarmen Hernández García
11003458


Licda. Carmen Andrea Aguilar
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 09 de julio de 2014

Señorita
Julia MariCarmen Hernández García
Presente

Estimado Señorita Hernández:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DIAGRAMACIÓN DE LIBRO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE LOS 14 A 17 AÑOS DE EDAD. EDITORIAL ARTEXCOLAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Así mismo, se aprueba al Licda. Carmen Andrea Aguilar, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 11 de enero de 2015

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DIAGRAMACIÓN DE LIBRO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE LOS 14 A 17 AÑOS DE EDAD. EDITORIAL ARTEXCOLAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Presentado por la estudiante: Julia MariCarmen Hernández García, con número de carné: 11003458, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

ANDREA A. AGUILAR

Licda. Carmen Andrea Aguilar
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 16 de junio de 2015

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DIAGRAMACIÓN DE LIBRO DE ARTES PLÁSTICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE LOS 14 A 17 AÑOS DE EDAD. EDITORIAL ARTEXCOLAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2015**, **Presentado** por la estudiante: Julia MariCarmen Hernández García, con número de carné: 11003458, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. Carmen Andrea Aguilar
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 10 de julio de 2015

Señorita
Julia MariCarmen Hernández García
Presente

Estimado Señorita Hernández:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 1 de octubre de 2015.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

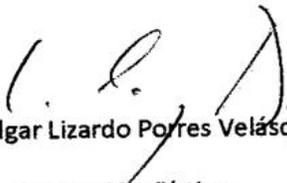
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DIAGRAMACIÓN DE LIBRO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE LOS 14 A 17 AÑOS DE EDAD. EDITORIAL ARTEXCOLAR. GUATEMALA, GUATEMALA, 2015**, de la estudiante Julia MariCarmen Hernández García, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez
Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 28 de octubre de 2015

**Señorita
Julia MariCarmen Hernández García
Presente**

Estimada Señorita Hernández:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DIAGRAMACIÓN DE LIBRO PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN JÓVENES COMPRENDIDOS ENTRE LOS 14 A 17 AÑOS DE EDAD. EDITORIAL ARTEXCOLAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2015.** Presentado por el estudiante: Julia MariCarmen Hernández García, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Resumen

ARTEXCOLAR no cuenta con la diagramación de un libro que facilite el aprendizaje de las Artes Plásticas en jóvenes comprendidos entre 14 y 17 años de edad.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diagramar un libro para facilitar el aprendizaje de las Artes Plásticas en jóvenes comprendidos entre los 14 a 17 años de edad.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por jóvenes tanto femenino como masculino entre los 14 a 17 años de edad con un nivel socioeconómico D-C y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se diagramó un libro para facilitar el aprendizaje de las Artes Plásticas en jóvenes comprendidos entre los 14 a 17 años de edad y se recomendó implementar el libro de artes plásticas para facilitar el aprendizaje y la práctica de los temas incluidos en él.

Para efectos legales únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.

ÍNDICE

Capítulo I: Introducción.....	Pág.1
Capítulo II: Problemática.....	Pág. 2
2.1 Contexto.....	Pág. 2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	Pág. 4
2.3 Justificación.....	Pág. 4
2.3.1 Gráfica de Magnitud.....	Pág. 5
2.3.2 Vulnerabilidad.....	Pág. 5
2.3.3 Trascendencia.....	Pág.6
2.3.4 Factibilidad.....	Pág.6
2.3.4.1 Recursos Humanos.....	Pág. 6
2.3.4.2 Recursos Organizacionales.....	Pág. 6
2.3.4.3 Recursos Económicos.....	Pág. 7
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.....	Pág. 7
Capítulo III: Objetivos de diseño.....	Pág. 8
3.1. Objetivo general.....	Pág. 8
3.2. Objetivos específicos.....	Pág. 8
Capítulo IV: Marco de referencia.....	Pág. 9
4.1 Información general del cliente.....	Pág. 9

Capítulo V: Definición del grupo objetivo.....	Pág. 15
5.1 Perfil geográfico.....	Pág. 15
5.2 Perfil demográfico.....	Pág. 15
5.3 Perfil psicográfico.....	Pág. 16
5.4 Perfil conductual.....	Pág. 16
Capítulo VI: Marco teórico.....	Pág. 17
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	Pág. 17
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	Pág. 23
6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.....	Pág. 25
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.....	Pág. 31
7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico.....	Pág. 31
7.2 Conceptualización.....	Pág. 31
7.2.1 Método.....	Pág. 34
7.2.2 Definición del concepto.....	Pág. 36
7.3 Bocetaje.....	Pág. 37
7.4 Propuesta preliminar.....	Pág. 60
Capítulo VIII: Validación técnica.....	Pág. 89
8.1 Población y muestreo.....	Pág. 89
8.2 Método e Instrumentos.....	Pág. 90
8.3 Resultados e Interpretación de resultados.....	Pág. 91

8.4 Cambios en base a los resultados.....Pág. 106

Capítulo IX: Propuesta gráfica final.....Pág. 114

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.....Pág. 147

10.1 Plan de costos de elaboración.....Pág. 147

10.2 Plan de costos de producción.....Pág. 147

10.3 Plan de costos de reproducción.....Pág. 146

10.4 Plan de costos de distribución.....Pág. 146

10.5 Cuadro resumen.....Pág. 146

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.....Pág. 148

11.1 Conclusiones.....Pág. 148

11.2 Recomendaciones.....Pág. 149

Capítulo XII: Conocimiento general.....Pág. 150

Capítulo XIII: Referencias.....Pág. 152

Capítulo XIV: Anexos.....Pág. 156

Capítulo I:

Introducción

El presente proyecto tiene como fin responder a una necesidad de comunicación y diseño para la editorial ARTEXCOLAR, cuya especialidad es la creación de libros educativos de arte, con más de 50 años en el campo al distribuir a distintas instituciones.

La editorial ARTEXCOLAR ha decidido renovar la imagen de uno de sus libros de Artes Plásticas para aumentar las ventas de dicho libro, debido a que la versión anterior tenía una baja demanda del consumidor por falta de color y vivacidad, tanto en el contenido como en la calidad de su presentación. Por lo que debe renovar la imagen del libro como la tipografía, el color, los ejemplos y la estructuración.

Para la elaboración de este proyecto, se realiza una investigación científica que permite la recopilación de conceptos que contribuyen en el proceso del desarrollo creativo de conceptualización y bocetaje por medio de la técnica de abstracción geométrica, para llegar a la propuesta preliminar. Después se procede a la validación de la propuesta por medio de una encuesta al cliente, grupo objetivo y experto (licenciados especialistas en comunicación y diseño), para determinar la calidad de la propuesta preliminar y en base a los datos obtenidos de la encuesta se realiza un análisis estadístico y saber si es necesario realizar cambios a la propuesta.

En conclusión, se diagramó el libro de artes plásticas con imagen renovada, tipografía actualizada y con implementación de ejemplos para facilitar el aprendizaje de jóvenes de entre 14 a 17 años.

Capítulo II:

Problemática

ARTEXCOLAR aborda libros con temas de arte, su misión es facilitar el aprendizaje de los jóvenes de las instituciones a las que son distribuidos. Son libros que están elaborados según las normas que establece El Ministerio de Educación y se acoplan a un rango de edad, de manera que el profesor pueda llevar mayor control en los temas que desarrollará en el transcurso del año escolar y facilitar al alumno la comprensión de los contenidos. Existe gran variedad de libros que ofrece la editorial como de historia del arte, artes plásticas, dibujo técnico, entre otros. Estos libros se han producido sin utilización de color y un diseño visual poco atractivo que pueda llamar la atención de las personas. Para solucionar el problema se necesita mejorar el atractivo de la diagramación del libro de Artes Plásticas para que pueda aumentar la demanda y así beneficiar a ARTEXCOLAR en el incremento de sus ventas y también a la población guatemalteca aportando un material adecuado para el aprendizaje de las artes a jóvenes de entre 14 a 17 años. El libro es una guía para el alumno y los catedráticos que imparten las clases en las diversas instituciones a las que se distribuirá.

2.1 Contexto

La editorial ARTEXCOLAR busca facilitar la comprensión, el desarrollo de la creatividad, la inventiva, la expresión artística y la sensibilidad estética como aspectos de una formación integral que el joven necesita. De este modo la editorial, cumple con el objetivo que César Rodríguez, el propietario de la empresa, se propuso: el aprendizaje por medio de la interactividad libro-profesor-alumno que permite una mayor relación entre cada uno de estos factores.

La editorial siempre se ha especializado en libros de arte, por lo que el producto ofrece la calidad y la confianza de haber sido elaborado por un profesional en el campo de las artes, comprometiéndose a ofrecer un libro competitivo para los jóvenes estudiantes guatemaltecos.

ARTEXCOLAR ofrece en sus libros un orden y explicación acerca de cada tema, además incluye ejemplos ilustrados que permiten al estudiante mayor entendimiento pero carece de diseño visual atractivo. Para aumentar la demanda, se deberán mejorar algunos puntos de su producto.

Se acordó con el cliente que el libro estará constituido por conceptos y ejemplos ilustrados, además de realizarse a color y de tener un diseño llamativo. Se renovará el diseño de la portada y de la contraportada para lograr que el libro se realce y se infiera que es de artes plásticas, de esta manera se despertará la curiosidad del estudiante de leerlo y trabajarlo.

Se evaluará junto con el señor Rodríguez (propietario y creador del libro) los temas que deberán agregarse para la nueva edición, según el pensum que el Ministerio de Educación ordene.) De este modo el libro al momento de distribuirlo en los diferentes establecimientos públicos con los que la editorial trabaja pueda beneficiar a los alumnos y a los maestros al momento de utilizarlos.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

ARTEXCOLAR no cuenta con la diagramación de un libro que facilite el aprendizaje de las Artes Plásticas en jóvenes comprendidos entre 14 y 17 años de edad.

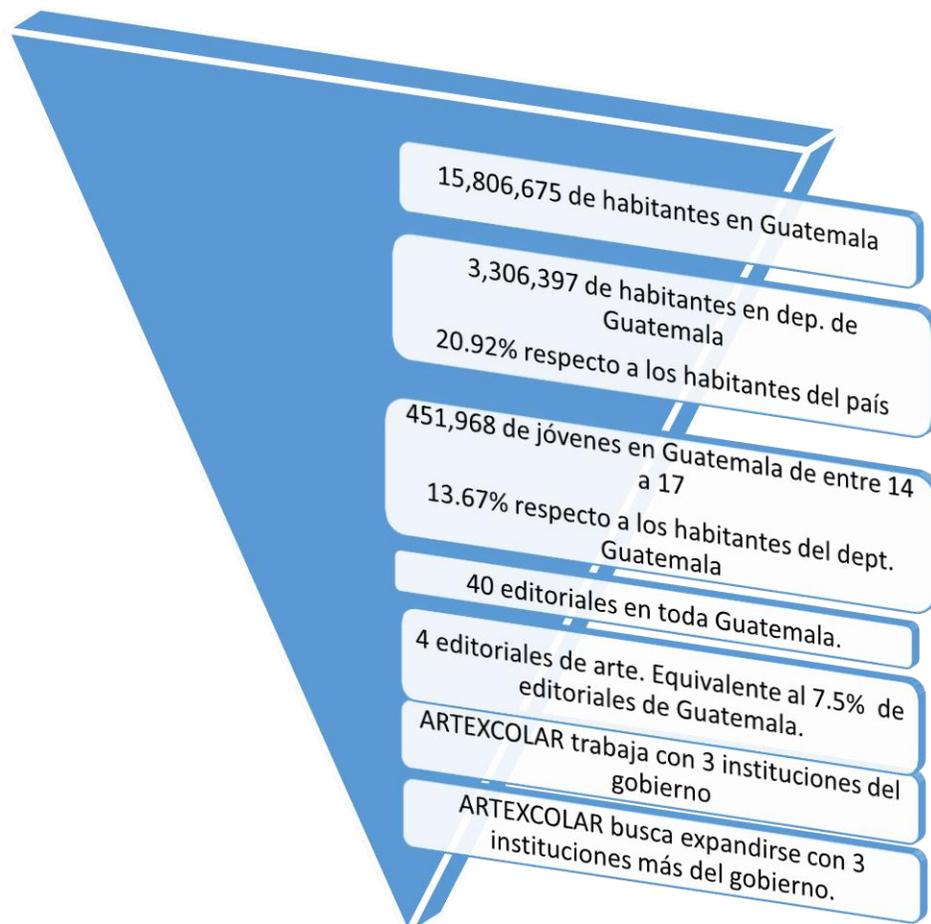
2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: magnitud; trascendencia; vulnerabilidad; y factibilidad.

2.3.1 Magnitud

Según el Instituto Nacional de Estadística, la población de la República de Guatemala es de 15, 806,675, de habitantes de los que 3, 306,397 son del departamento de Guatemala. Según estadísticas de UNICEF el 11.6% de la población está comprendida entre una edad de 14-17 años, lo que es 451,968 de jóvenes en el departamento de Guatemala. El número de editoriales presentes en el departamento de Guatemala es de 40 de las que solo 4 son editoriales que se especializan en libros de arte para escolares contando a la editorial ARTEXCOLAR como parte de ese pequeño número. Actualmente la editorial distribuye los libros a 3 instituciones del gobierno: INCA, Santa Infancia e Integral Femenino. Por lo que la editorial ARTEXCOLAR cuenta con gran mercado y a lo que pretende expandirse a 3 institutos más de los alrededores de zona 1 de la capital de Guatemala.

2.3.1 Gráfica de magnitud



2.3.2 Vulnerabilidad

Sin la realización de dicho proyecto no se obtendrá un incremento en las ventas de los libros y decaerá su demanda, por consiguiente se les dificultará ampliar su mercado en otras instituciones a las que ARTEXCOLAR desea contactar. Los jóvenes no se interesarán en el libro de artes plásticas, ya que no existen los lineamientos necesarios para facilitar su aprendizaje y aumentar su interés visual, ocasionando que se deprecie el valor que puede ofrecer el producto de la editorial.

2.3.3 Transcendencia

El libro de artes plásticas, al tener una correcta diagramación, puede facilitar la comunicación y el entendimiento entre profesor-alumno-libro por lo que al mejorar la presentación, la estructura y las ilustraciones, permitirán el manejo de los temas que se abarcan. Obtendrá un nuevo posicionamiento en el mercado debido a que aumentará la calidad del producto ocasionando nuevas posibilidades de regresar con sus antiguos puntos de distribución y realizar contratos con nuevas instituciones a futuro.

2.3.4 Factibilidad

El propietario de la empresa ARTEXCOLAR cuenta con posibilidades económicas, intelecto humano y tecnológico, para la realización del proyecto.

2.3.4.1 Recursos humanos

ARTEXCOLAR cuenta con el autor profesional especializado en arte, quien se encarga de escoger qué temas son los más adecuados para las nuevas ediciones, personas encargadas de todos los aspectos tecnológicos, los técnicos que son los encargados de revisar las computadoras y, por último, los directivos quienes son los encargados de ver adónde se exporta el producto.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales

El dueño autoriza la utilización del libro de la edición anterior como guía para elaborar el proyecto y resolver cualquier duda que se tenga en el transcurso de la elaboración del proyecto.

2.3.4.3 Recursos económicos

La empresa cuenta con la posibilidad económica para el pago de las personas que se encontrarán a cargo de la elaboración del proyecto, cubriendo todas las necesidades de diseño, impresión y encuadernación.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos

ARTEXCOLAR cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para la elaboración del proyecto, por lo que se utilizará una computadora Dell que tienen todos los softwares de diseño y cámara profesional.

Capítulo III

Objetivos del diseño

3.1 Objetivo general

Diagramar un libro para facilitar el aprendizaje de las Artes Plásticas en jóvenes comprendidos entre los 14 a 17 años de edad.

3.2 Objetivos específicos

- Investigar acerca de la diagramación de libros escolares para desarrollar correctamente este proyecto.
- Recopilar información acerca de los temas del libro de artes plásticas para estructurar el contenido que debe incluirse en el libro.
- Proponer la tipografía en la edición del libro para facilitar su lectura.
- Vectorizar pinturas realizadas por el autor del libro para implementarlas como ejemplos de cada tema que tendrá el libro.
- Diseñar una portada y una contraportada con estética visual, de acuerdo al tema del libro para atraer la atención del grupo objetivo.
- Implementar color en el contenido de cada tema para aumentar el atractivo visual del libro.

Capítulo IV:

Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

Brief del cliente

Nombre de la empresa: ARTEXCOLAR

Dirección: 18 calle 34 – 58 zona 5.

E-mail: artexcolar@gmail.com

Teléfono: 23351315

Contacto: Fabiola Hernández **celular:** 58547003

Historia.

ARTEXCOLAR es una editorial que surgió en 1972. Es una empresa especializada en la creación de materiales de aprendizaje didáctico de Arte (Historia del Arte, Artes plásticas, etc.). La idea nace cuando el profesor Cesar Rodríguez, dueño y autor de la empresa de artes, decide que sus clases son muy complicadas de entender, ya que la mayoría de los estudiantes se les encontraba tedioso escribir y comprender sobre el tema de historia del arte y más cuando realizaban las partes prácticas de las Artes Plásticas de las que muchos olvidaban los principios para la realización de dichos proyectos. Por lo que el empresario y profesor de arte Rodríguez al ver la gran problemática, decide crear su primer material autodidacta con el fin de facilitar el aprendizaje de sus estudiantes en el campo del Arte, es así como nace la editorial ARTEXCOLAR. Con la realización de los libros de aprendizaje, permitió facilitar el ordenamiento de los temas que por obligación del Ministerio de Educación le exigía dar a sus

estudiantes. Cesar Rodríguez abarcó gran cantidad de libros de aprendizaje que iba desde los niños de primaria hasta jóvenes de básicos. Uno de sus primeros materiales fue para alumnos de nivel básico para el aprendizaje de las Artes Plásticas.

Situación Actual

Actualmente sigue manteniendo la publicación de sus nuevas ediciones de libros de aprendizaje que van de la mano con los temas que pide El Ministerio de Educación, cubriendo temas importantes acerca del arte según los rangos de edad. ARTEXCOLAR trabaja para escuelas públicas de la capital de Guatemala.

Oportunidad identificada

Con la realización de dicho proyecto se mejorará la presentación de la calidad visual y de contenido del libro, que da la oportunidad a la editorial de aumentar las ventas de sus libros.

Misión

Ser la mejor editorial de venta de material de aprendizaje de arte a nivel nacional, con el objetivo de facilitar el aprendizaje y acercar al estudiante una cultura expresiva.

Visión

Expandir la venta de material didáctico a nivel internacional y abarcar nuevos temas como la expresión musical y nuevas creaciones literarias.

Delimitación Geográfica

ARTEXCOLAR abarca lo que es la ciudad de Guatemala, zona 1.

Grupo objetivo

Jóvenes de entre 14 a 17 años de edad.

Principal beneficio al grupo objetivo

Mejorar el aprendizaje de todos los temas de arte, ya sea historia o práctica para poder llevar al estudiante a un desenvolvimiento artístico.

Competencia

Editorial INDEGUA, editorial SERVIPRENSA y Editorial EDUCATIVA compiten por la venta de materiales didácticos artísticos que se reparten en todas las zonas capitalinas.

Posicionamiento

ARTEXCOLAR busca expandir su mercado a más instituciones educativas a nivel nacional cumpliendo las expectativas del grupo objetivo al que está dirigido el libro.

Factores de diferenciación

ARTEXCOLAR cuenta con una redacción realizada por un profesional en el tema que estructura y resalta lo mejor de cada uno de los temas abarcados en sus libros.

Objetivo de mercado

Lograr aumentar la demanda de libros el próximo año, con ayuda del contenido visual de la nueva edición.

Objetivo de comunicación

Comunicar que ARTEXCOLAR es una empresa moderna, responsable y confiable en la producción de libros aprendizaje de arte.

Estrategia de comunicación.

Se implementará el libro de artes plásticas como material didáctico que facilita el aprendizaje de los temas contenidos y la interacción entre profesor-libro-alumno.

Reto de diseño y trascendencia

Buscar que el libro sea llamativo para aumentar sus ventas y motivar al estudiante a que aprenda y encuentre el libro atractivo.

Materiales a realizar

Diagramación de un libro de Artes Plásticas para mejorar su aspecto visual y lograr que el lector se encuentre interesado por cada tema que se abarcarán en el libro.

Presupuesto

ARTEXCOLAR cuenta con un presupuesto de Q 15,000.00 quetzales para 600 copias del libro.

Datos del logotipo

Colores

Azul y su tipografía verde.

Tipografía

Inventada.

Forma

Un cuadro de fondo color azul, una “A” como inicial del nombre de la editorial y abajo en nombre completo en tipografía “Eras Demi ITC” en color negro describiendo en nombre del logotipo.

Logotipo



Organigrama



FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">• La redacción de los temas es clara.• Conserva siempre a sus proveedores con los que trata siempre.• Es una editorial que lleva muchos años en el negocio, por lo que la asocian de confiable y responsable con las instituciones.	<ul style="list-style-type: none">• Escasa rivalidad competitiva.• Posibilidad de crecimiento, búsqueda de nuevos proveedores.• Cambio de las necesidades del consumidor, el resurgimiento del arte como modo de expresión y profesión.
DEBILIDADES	AMENANZAS
<ul style="list-style-type: none">• El libro de artes plásticas carece de imagen visual que pueda ser de interés en los consumidores.• Falta de promoción, por lo que en consecuencia no es muy reconocida la editorial.• Falta de innovación tecnológica.	<ul style="list-style-type: none">• El surgimiento de nuevos competidores.• Cambio en la demanda de los libros.• Cambio de preferencias respecto al consumidor.

Capítulo V:

Definición del grupo objetivo

Jóvenes de la ciudad capital que estudian en institutos de la ciudad capital, cuentan con edad de entre 14 a 17 años, la mayoría de ellos son de clase baja y media, estudiantes extrovertidos que reciben clases de Artes Plásticas.

5.1 Perfil Geográfico

ARTEXCOLAR vende su producto en la ciudad capital de Guatemala, departamento de Guatemala. Es una ciudad cuyo nombre oficial es Nueva Guatemala de la Asunción, es la capital y sede de los poderes gubernamentales de la República de Guatemala, así como sede del Parlamento Centroamericano. La ciudad se encuentra localizada en el área sur-centro del país que presenta un clima templado la mayoría del año, algunos meses presenta lluvias y su ubicación es una de las más céntricas del departamento de Guatemala.

5.2 Perfil Demográfico

Los libros que son distribuidos por la Editorial ARTEXCOLAR es para los Institutos INCA, Santa Infancia, Integral Femenino. Son hombres y mujeres jóvenes de entre 14 a 17 años cuya clase económica es baja y media. Las familias de estos jóvenes tienen un ingreso mensual promedio por debajo de los Q3, 000.00 por cada padre haciendo un total máximo de Q6, 000.00 para cubrir las necesidades básicas entre ellas el pago de estudios para sus hijos, alimentación, entre otros. Estos se encuentran cursando diversificado a nivel educativo.

5.3 Perfil Psicográfico

Jóvenes extrovertidos que velan por las necesidades más básicas, tienden a ser responsables de ellos mismos debido a que en la mayoría de las familias ambos padres trabajan, por lo que son encargados de algunas tareas básicas de la casa. En el aspecto educativo reciben diversas clases de las que están orientadas a la moral, la física, las artes y algunas clases dedicadas al hogar. Los jóvenes se sienten atraídos por la música, el deporte y la expresión artística ya que los saca de su rutina, también se sienten atraídos por las actividades extracurriculares como lo que es el baile, el canto y el dibujo.

5.4 Perfil conductual

A los estudiantes les agrada recibir las clases de Arte por el entusiasmo de expresarse al realizar sus propias obras, por lo que los jóvenes esperan que el libro tenga color, ya que los motivaría aprender y visualizar mejor los ejemplos de cada tema que contiene el libro, que facilite la comprensión de los temas y pueda crearse un vínculo entre profesor-libro-alumno. Los estudiantes asocian Artes Plásticas con color y originalidad, es una materia que les permite expresar y plasmar sus sentimientos.

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Empresa¹

Es la unidad económica de producción encargada de combinar los factores o recursos productivos, trabajo, capital y recursos naturales, para producir bienes y servicios que después se venden en el mercado, es la encargada de crear productos que satisfagan una necesidad cumpliendo con las expectativas de calidad ya sea en el producto final, servicio o proceso industrial.

6.1.2 Editorial²

Es un tipo de empresa que se encarga de la publicación y distribución de escritos. Es una columna de opinión, en el que se expone el punto de vista del medio de comunicación (periódico) y no del quien lo escribe, es decir, el periodista. Al igual, que la columna de opinión, debe ser objetiva, informativa, argumentativa y muy clara. Aquí los periodistas, deben ser especialistas en el tema a tratar, deben estar muy bien informados y lo más importante, adquirir una fuente de información confiable, ya que no se pueden escribir sobre algo de lo que no se está seguro.

¹ Monografias.com S.A. La empresa. Recuperado el 12 de marzo del 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos11/empre/empre.shtml#ixzz3A3vxVjZ0>

² Cole, D. (2003). Marketing editorial, la guía. Editorial Conaculta Fonca, Primera edición. México D.F.

6.1.3 Mercadotecnia³

El proceso social y administrativo por el que los grupos e individuos satisfacen sus necesidades al crear e intercambiar bienes y servicios. También se le ha definido como una filosofía de la dirección que sostiene que la clave para alcanzar los objetivos de la organización reside en identificar las necesidades y deseos del mercado objetivo y adaptarse para ofrecer las satisfacciones deseadas por el mercado de forma más eficiente que la competencia.

La mercadotecnia es también un proceso que comprende la identificación de necesidades y deseos del mercado objetivo, la formulación de objetivos orientados al consumidor, la construcción de estrategias que creen un valor superior, la implantación de relaciones con el consumidor y la retención del valor del consumidor para alcanzar beneficios.

6.1.4 Proveedor⁴

El origen etimológico del latín *Pro* que significa adelante y el verbo *videre*, que es el sinónimo de ver y por último el sufijo *dor*, que es equivalente a “agente”. Proveedor es la persona o empresa que abastece con algo a otra empresa o a una comunidad. El término procede del verbo proveer, que hace referencia a suministrar lo necesario para un fin.

Existen dos tipos de proveedores. Por un lado, están los de bienes, que son los que aportan, venden y surten de objetos o artículos tangibles. Por otro lado, están los de servicios que,

³ Mercadotecnia. (4 de Enero del 2,006). Wikipedia Recuperado el 11 de Marzo del 2014 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Mercadotecnia>

⁴ Definición. De. (2008-2015). Definición de Proveedor. Recuperado el 15 de Junio del 2014, de <http://definicion.de/proveedor/#ixzz38udYPbr2>

como su propio nombre indica, no ofrecen algo material sino una actuación que permite que sus clientes puedan desarrollar su actividad con total satisfacción.

6.1.5 Demanda⁵

Es la cantidad de productos o servicios que el público objetivo quiere y puede adquirir para satisfacer sus necesidades o deseos. La demanda puede ser tomada desde distintos puntos de vista de los cuales pueden ser:

- Cantidad de bienes o servicios
- Compradores o consumidores
- Necesidades y deseos
- Disposición a adquirir el producto o servicio
- Capacidad de pago.
- Precio dado
- Lugar establecido

6.1.6 Cliente⁶

Es aquella persona que recibe cierto servicio o bien, a cambio de alguna compensación monetaria o cualquier otro objeto de valor, a la hora de catalogar a los clientes de una empresa o negocio podemos encontrar tres tipos: el cliente complacido, el cliente satisfecho, el cliente insatisfecho.

⁵ Promonegocios.net. (Julio del 2009). Definición demanda. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://www.promonegocios.net/demanda/definicion-demanda.html>

⁶ Promonegocios.net. (Julio del 2009). Definición de cliente. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://www.promonegocios.net/clientes/cliente-definicion.html>

6.1.7 Libro⁷

Es una obra impresa, manuscrita o pintada en una serie de hojas de papel, pergamino, vitela u otro material, unidas por un lado y protegidas con tapas, también llamadas cubiertas. Un libro puede tratar sobre cualquier tema.

Según la definición de la Unesco, un libro debe poseer 49 o más páginas (25 hojas o más), pues desde 5 hasta 48 páginas sería un folleto (desde tres hasta 24 hojas), y desde una hasta cuatro páginas se consideran hojas sueltas (una o dos hojas).

También se llama "libro" a una obra de gran extensión publicada en varias unidades independientes, llamados "tomos" o "volúmenes". Otras veces se llama también "libro" a cada una de las partes de una obra, aunque físicamente se publiquen todas en un mismo volumen.

6.1.8 Edición de libros⁸

Es la industria relativa a la producción y difusión de todo tipo de libros (literarios, técnicos, enciclopédicos, de entretenimiento, cómics, informativos, etc.). La edición del libro no incluye la actividad de poner en circulación la información disponible al público en general, es decir, la distribución. En algunos casos, los autores pueden ser sus propios editores. También se denomina edición al acto mediante el cual se modifica una obra.

⁷ Definición. De. (2008-2015). Definición de Libro. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/libro/>

⁸ Zanón, D. Diseño Editorial. Editorial Visión Net. Primera edición. Madrid, España. Recuperado en: https://books.google.com.gt/books?id=-UKgj-nolasC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

La impresión posee dos acepciones o significados: la primera consiste en el proceso previo de publicación, y la segunda en el proceso por el cual se crean los originales mecánicos en la imprenta o tipografía, el cual consta de la composición o elaboración del texto en tipos móviles, de dos correcciones, las galeradas y las compaginadas, y del proceso físico de confección del libro.

Una obra divulgada previamente en formato de libro puede volver a editarse si así se desea. Estrictamente hablando, si se vuelve a imprimir o divulgar esa obra sin cambios, se denomina reimpresión; si, por el contrario, sufre algún tipo de modificación sustancial, como ampliaciones, revisiones, correcciones, supresiones, añadidos u otra modificación cualquiera, se denomina nueva edición. Si las diferencias son mínimas y no sustanciales, se denomina a estas diferencias de estado.

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación⁹

Es la transmisión de información entre dos o más personas. Para comunicarse se utilizan diversos sistemas de signos: auditivos, visuales, táctiles, olfativos y lingüísticos. Todas las formas de comunicación requieren un emisor, un mensaje y un receptor destinado, pero el receptor no necesita estar presente ni consciente del intento comunicativo por parte del emisor para que el acto de comunicación se realice. En el proceso comunicativo, la

⁹ Promonegocios.net. (Julio del 2009). Definición de comunicación. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://www.promonegocios.net/comunicacion/definicion-comunicacion.html>

información es incluida por el emisor en un paquete y canalizada hacia el receptor a través del medio. Una vez recibido, el receptor decodifica el mensaje y proporciona una respuesta.

6.2.1.2 Redacción¹⁰

Se define como una composición literaria en la que se desarrolla, de una manera completa, correcta y elegante, un tema determinado, dentro de ciertos límites de amplitud.

La redacción es fundamental si deseamos consignar algo por escrito. Cualquier texto que queramos suministrar, cualquier impresión que deseemos transmitir a través de la palabra escrita, no son ni más ni menos que una redacción.

Su trascendencia es enorme, pues, si bien la palabra transmitida en forma oral, vuela y se desvanece, lo escrito, por el contrario, se perpetúa: puede leerse, releerse, meditarse, y, a través de ello, el lector puede formarse una idea completa de lo que piensa y quiere decir el escritor. Debido a ello, es muy importante que se tome en cuenta lo siguiente:

- Al inicio, antes de escribir, se debe pensar qué se va a escribir.
- Es necesario saber qué mensaje se desea comunicar.
- Debe preguntarse sobre a quién va destinado lo escrito.
- Utilizar el tono y el lenguaje apropiados en la escritura.

¹⁰ Definición. De. (2008-2015). Definición de redacción. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/redaccion/>

6.2.1.3 Ortografía¹¹

Es el conjunto de normas que regulan la escritura. Forma parte de la gramática normativa ya que establece las reglas para el uso correcto de las letras y los signos de puntuación. La ortografía nace a partir de una convención aceptada por una comunidad lingüística para conservar la unidad de la lengua escrita. La institución encargada de regular estas normas suele conocerse como Academia de la Lengua.

Las reglas ortográficas, en general, no tienen una relación directa con la comprensión del texto en cuestión. Por ejemplo: si una persona que domina la lengua castellana lee una oración que afirma “Crese la expectatiba de bida en todo el mundo”, no tendrá problemas para entender el enunciado. Su escritura correcta, sin embargo, es “Crece la expectativa de vida en todo el mundo” y de seguro transmite el mensaje de forma más limpia y directa, dado que evita al lector el proceso de corrección.

6.2.1.3 Lenguaje visual¹²

Es el conjunto de elementos gramaticales y sintácticos que operan en cualquier imagen visual. Podríamos entender por lenguaje visual, al conjunto de principios que rigen las imágenes y que pueden ser de gran utilidad a quienes las producen. La comunicación visual tiene como principal objetivo comunicar eficientemente, comprendiendo el mensaje de forma sencilla, contundente y rápida. La comunicación visual puede ser casual o intencional, en ella intervienen; emisor, receptor, código, mensaje y medio/canal.

¹¹ Definición. De. (2008-2015). Definición de ortografía. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/ortografia/>

¹² Lenguaje visual. (8 de septiembre del 2,006). Wikipedia. Recuperado el 11 de Marzo del 2014 de https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_visual

6.2.1.4 Retroalimentación o Feedback¹³

Capacidad del receptor para reaccionar a un mensaje, por medio del feedback se puede establecer una comunicación circular en donde tanto el emisor como el receptor pueden reajustar su mensaje.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño¹⁴

Procedimiento de creación por medio de un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo, también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades.

6.2.2.2 Diseño editorial ¹⁵

Es la rama del diseño gráfico dedicada al diseño, maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos, libros. Antes de realizar un trabajo de diseño editorial se tiene que seguir un orden de reglas para la ejecución del trabajo, las cuales pueden ser:

¹³ jlfloridod. (2008-2015). Retroalimentación o feedback. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://jlfloridod.blogspot.com/2012/05/comunicacion-feedback-y.html>

¹⁴ Definición. De. (2008-2015). Definición de diseño. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/disenio/>

¹⁵ Zanón, D. Diseño Editorial. Editorial Visión Net. Primera edición. Madrid, España. Recuperado en: https://books.google.com.gt/books?id=-UKgj-nolasC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

1. Definir el tema.
2. Definir el objetivo de comunicación del diseño a realizar.
3. Conocer el contenido.
4. Cuáles son los elementos más adecuados.
5. Realizar un proceso de bocetación.
6. Realizar una retícula, ya que por ejemplo en la creación de una revista u otro impreso que contenga varias páginas, estas tienen que tener una homogeneidad.
7. Legibilidad tipográfica.

6.2.2.3 Diagramación¹⁶

Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje mediante el texto y la imagen en el papel mediante criterios de importancia buscando funcionalidad del mensaje bajo una apariencia estética agradable es decir que debe de tener una aplicación adecuada de tipografías y colores.

6.2.2.4 Bocetaje¹⁷

Es un esquema o proyecto que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final.

¹⁶ Diagramación teoría.blogspot. Diagramación. Recuperado el 13 de Marzo del 2014, de <http://diagramacionteoria.blogspot.com/2010/08/fundamentos-de-la-diagramacion.html>

¹⁷ Definición. De. (2008-2015). Definición de Boceto. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/boceto/#ixzz3C8B8Vj9o>

6.2.2.5 Línea¹⁸

Es una sucesión de puntos. Tiene dos objetivos principales: señalar, en el caso de la comunicación visual aplicada señalética. Como también puede ser aplicada para la creación de un arte es decir un dibujo que puede ser realizado por lápices, lapiceros, marcadores, punto fino, etc.

6.2.2.6 Punto¹⁹

Es el elemento más importante y más simple de un texto, tiene varios objetivos como establecer en un escrito un respiro por oración, crear entendimiento entre cada palabra u oración y a su vez puede ser utilizado para la creación de imágenes como: crear patrones de forma, ser el foco de la composición visual, producir dinamismo y mostrar texturas entre otras.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1. Ciencias

6.3.1.1 Semiología²⁰

Es una ciencia que se encarga del estudio de los signos en la vida social. Se encarga de todos los estudios relacionados al análisis de los signos, tanto lingüísticos vinculados a la semántica y la escritura, como semióticos signos humanos y de la naturaleza. El estudio de los signos

¹⁸ About en español. La línea. Recuperado el 13 de Marzo del 2014, de <http://arte.about.com/od/Diccionario-De-Arte/tp/La-Linea-En-El-Arte.htm>

¹⁹ Definición. De. (2008-2015). Definición de Punto. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/punto-en-geometria/>

²⁰ Definición. De. (2008-2015). Definición de semiología. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/semiologia/>

es indispensable para nuestra comunicación, nuestra necesidad de expresión e interpretación de los complejos mensajes de nuestro entorno, vivimos en un mundo de signos, por ello la Semiología es fundamental para establecer la diferencia entre términos que se usan indistintamente como signo, índice, icono, símbolo, señal.

6.3.1.2 Ciencias Sociales²¹

Se encargan del estudio y conocimiento de las sociedades humanas y sus interrelaciones. Es un estudio ordenado del humano en la sociedad, el cual se rige por métodos, técnicas y normas científicas. Estos permiten cuantificar la información y presentar interpretaciones sobre la realidad.

Las ciencias sociales permiten a las personas conocer sobre su pasado, analizar el origen y desarrollar su sentido de pertenencia a un grupo de personas con características comunes, además se estudian la localización geográfica de los hechos y la relación de los grupos o poblaciones con el ambiente en que viven. A través de estos estudios es posible proponer soluciones a los problemas ambientales que aquejan hoy al planeta. Las sociedades humanas son variadas y se encuentran sujetas al cambio de acuerdo con características y valores de la época en la que se desarrollan.

Las ciencias sociales tienden a categoría de ciencia porque sus investigadores utilizaban un método que se determinan por pasos para obtener información para confirmar y descartar información que se consideran hipótesis o suposiciones que se plantean de un tema. Por medio a las ciencias sociales hoy en día es posible analizar las decisiones de hechos pasados

²¹ Martínez, J., Ramírez, L., Valle, L. y Villalobos, E. (2007). Ciencias sociales. Editorial Santillana, S.A. (Novena Edición). Guatemala, Centroamérica. Guatemala

y tomar mejores decisiones de manera que se pueda construir un mejor futuro es por eso que la sociedad siempre se encuentra en un constante cambio.

6.3.1.3 Sociología²²

Es la ciencia social que estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los seres humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

En la sociología se utilizan múltiples técnicas de investigación interdisciplinarias para analizar e interpretar desde diversas perspectivas teóricas las causas, significados e influencias culturales que motivan la aparición de diversas tendencias de comportamiento en el ser humano especialmente cuando se encuentra en convivencia social y dentro de un hábitat o "espacio-temporal" compartido.

6.3.1.4 Pedagogía²³

Es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio la educación, como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación; ejemplos de ello son la historia, la sociología, la psicología y la política, entre otras. En este contexto, la educación tiene como propósito incorporar a los sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales propias y características; es decir, la educación es una acción que lleva implícita la

²² Definición. De. (2008-2015). Definición de Sociología. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/sociologia/>

²³ Definición. De. (2008-2015). Definición de Pedagogía. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/pedagogia/#ixzz3AEIo3Ag3>

intencionalidad del mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades.

6.3.1.5 Psicología²⁴

Es la ciencia que trata de la conducta y de los procesos mentales de los individuos, explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, el funcionamiento del cerebro, la inteligencia, el pensamiento, la personalidad, las relaciones personales, la consciencia y la inconsciencia. La psicología emplea métodos empíricos cuantitativos de investigación para analizar el comportamiento. También se pueden encontrar, especialmente en el ámbito clínico o de consultoría, otro tipo de métodos cualitativos y mixtos. Mientras que el conocimiento psicológico es empleado frecuentemente en la evaluación o tratamiento de las psicopatologías, en las últimas décadas los psicólogos también están siendo empleados en los departamentos de recursos humanos de las organizaciones, en áreas relacionadas con el desarrollo infantil y del envejecimiento, los deportes, los medios de comunicación, el mundo del derecho y las ciencias forenses. Aunque la mayor parte de los psicólogos están involucrados profesionalmente en actividades terapéuticas, una parte también se dedica a la investigación desde las universidades sobre un amplio rango de temas relacionados con el comportamiento y el pensamiento humano.

²⁴ Benjamin, B. (2007). Introducción a la psicología. China. Interamerica editores, S.A. (Novena edición). Mexico, D.F.

6.3.1.6 Psicología del color²⁵

Es el estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. , el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.

El color amarillo: Es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia, Este primario significa envidia, ira, cobardía, y los bajos impulsos.El color rojo: Se lo considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión.

El color naranja: Es un poco más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Activa, radiante y expresiva, de carácter estimulante y cualidad dinámica positiva y energética.

El color azul: Simboliza, la profundidad inmaterial y del frío. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta al de la calma o del reposo terrestre propio del verde. Simboliza la sabiduría, La amistad, la fidelidad, la serenidad, el sosiego, la verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso.

²⁵ Fotonostra. Historia del color y sus principios básicos. Recuperado el 12 de Marzo del 2014. De <http://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>

6.3.2. Artes.

6.3.2.1 Bellas Artes y artes aplicadas²⁶

Bellas Artes es una expresión acuñada en el siglo XVIII para distinguir las artes cuyo fin es la belleza, en oposición a los oficios como la artesanía y otras artes llamadas aplicadas, industriales o decorativas, que han de anteponer su función práctica a la estética.

6.3.2.2 Artes plásticas²⁷

Son aquellas artes en las que el artista en su acción de crear plasma por medio de materiales que permitan el moldeo de las imágenes o formas que representan, imitan o interpretan la realidad exterior que le circunda o las inquietudes, sentimientos, emociones e ideas de su mundo interior. La propiedad de ser moldeable, conformable de los materiales que utiliza el artista se llama cualidad artística. Es por esta razón que se denominan artes plásticas a la pintura, escultura, arquitectura; además el dibujo es considerado un arte plástico.

6.3.2.3 Fotografía²⁸

Es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debidas a la acción de la luz. Fotografía significa pintar con luz ya que sin luz es imposible ver o tomar fotografías y es la luz la que hace que los objetos puedan ser percibidos por el ojo humano. La luz es la que puede determinar la forma y el volumen de los objetos. La posibilidad de formar imágenes

²⁶ Mora, J. (2006). Las Bellas Artes tomo 1. Graficolor (primera edición). Colombia

²⁷ Artes Plásticas. (8 de septiembre del 2,006). Wikipedia. Recuperado el 11 de Marzo del 2014 de http://es.wikipedia.org/wiki/Artes_pl%C3%A1sticas

²⁸ Kindersley, Dorling (1,988). La fotografía, paso a paso, un curso completo. Herman Blume Décimo tercera edición. Gran Bretaña

mediante un orificio pequeño es de antiguamente conocida y se constituye como base de la cámara oscura.

6.3.2.4 Tipografía²⁹

Es la técnica de crear y componer tipos de letras para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas, se puede utilizar también como un medio de expresión artística que puede complementar a un arte.

6.3.3. Teorías

6.3.3.1 Teoría del Color³⁰

El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo. Esto significa que los ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí.

6.3.3.2 La teoría de Gestalt³¹

Es un movimiento psicológico el cual dice que toda forma que llega a la mente tiene una figura plano principal que es lo importante y un fondo de plano secundario, no es tan importante según lo que ella percibe.

²⁹ Fotonostra. Tipografía. Recuperado el 12 de Marzo del 2014. De <http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htmv>

³⁰ Fotonostra. Historia del color y sus principios básicos. Recuperado el 12 de Marzo del 2014. De <http://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>

³¹ Definición. De. Teoría de Gestalt. Recuperado el 12 de Marzo del 2014. De <http://definicion.de/gestalt/>

6.3.4. Tendencias

6.3.4.1 Super-geométrica³²

Las líneas rectas, los detalles, la perfección y la inspiración tomada por el arte chino “origami“, son algunas de las características de esta tendencia. Es importante no dejarse engañar por la aparente simplicidad, aunque el nivel de habilidad y la atención necesaria para producir este tipo de trabajo no son para los débiles de corazón. Eso es probablemente por lo que este estilo de diseño está en tendencia.

6.3.4.2 La abstracción Geométrica³³

Se elaboró a partir de la retícula cubista, reduciendo progresivamente los trazos a líneas o planos de color, horizontales, verticales o curvos, Piet Mondrian y Theo Van Doesburg, inician la tendencia con el Neoplasticismo.

6.2.4.3 Minimalismo³⁴

Es una tendencia del diseño en la cual todo se reduce a lo esencial utilizando elementos mínimos y básicos. En el minimalismo todo está en darle sentido a las cosas se apela a un lenguaje sencillo, colores puros y líneas simples.

³² Luis Maram, Inspiring Marketing. Tendencia Super-geométrica. Recuperado el 14 de Marzo del 2014. De <http://www.luismaram.com/2014/07/15/5-tendencias-a-seguir-en-el-diseno/>

³³ Seoane, R. (2008). Tendencias del Arte Abstracto. Documento recuperado de: <https://sites.google.com/site/411rosarioleonidasgambaartes/home/tendencias-del-arte-abstracto>

³⁴ Blasco, F. , Fregapane, S., Guerra, M., Ramírez J., Villaplana A. Concepto y características, Minimalismo. [Consulta: 14 septiembre 2010]. Disponible en: <http://artenihilista.blogspot.com/2010/01/concepto-y-caracteristicas.html>

6.2.4.4 Mano alzada³⁵

Esta tendencia de diseño es lenta pero asegura una atracción poderosa. Es totalmente artesanal, las ilustraciones detalladas y un tanto hiperrealistas o al estilo del siglo XIX, son la mejor opción para quienes gustan seriamente de llamar la atención. Después de décadas en donde la fotografía fue impulsada por el diseño y viceversa, los dibujos volverán a tener una gran demanda seria.

³⁵ Domenech Torres, J. y Antón Socorro, R. Dibujo Básico (para estudiantes de ingeniería) Edit. Pueblo y Educación. La Habana, 1978.

Capítulo VII:

Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Ciencias

7.1.1.1 Semiología: Se aplicará la semiología al proyecto a través de los símbolos y signos, tanto lingüísticos como la información que contendrá el libro, así como los ejemplos utilizados que se interpretan por medio de ilustraciones que facilitarán la comprensión de los temas contenidos en el libro.

7.1.1.2 Ciencias Sociales

Las ciencias sociales se aplicarán en el estudio de mercado, en el que se conocerá la cultura, ubicación geográfica y las condiciones socioeconómicas con el objetivo de determinar el tipo de grupo objetivo a quien se dirigirá el libro.

7.1.1.3 Sociología

Se aplicará en el análisis del perfil del grupo objetivo, de manera que se pueda conocer los gustos y preferencias. Con la información adquirida se aplicará en la diagramación del libro conforme a los gustos del público objetivo al aumentar así la aceptación del libro.

7.1.1.4 Psicología

Servirá para determinar los patrones de preferencia del estudiante en base a sus emociones, obteniendo como resultado la atención, motivación y percepción positiva del cerebro hacia el material.

7.1.1.5 Pedagogía

Se aplicará al utilizar imagen y texto como estructura en el libro, de forma que se pueda facilitar el aprendizaje de cada uno de los temas desarrollados. Al ser un libro de arte, es necesario enseñar por medio de ilustraciones, ya que el cerebro humano guarda la información que perciben los ojos por medio de las formas y los colores.

7.1.1.6 Psicología del color

Se aplicará al utilizar el color como un medio de estimulación para la adecuada percepción del estudiante hacia el libro, de forma que pueda llamar la atención por medio de ejemplos a color, estimular la atención en el contenido, además el color servirá de motivación para su estudio y al momento de realizar las actividades.

7.1.2 Artes

7.1.2.1 Bellas Artes

Son todas las artes que antepone su función a la belleza. Se aplicará en todo el libro ya que se busca ampliar el mercado. Por dicha razón toda la estructura del libro deberá ser funcional tanto en la orientación de la hoja como la estructura de los temas, sin olvidar los ejemplos a color que realzará al libro.

7.1.2.2 Artes Plásticas

Las artes plásticas es la acción de crear o plasmar, ya sea por medio de algo moldeable o por medio del dibujo cualquier sentimiento, emoción o idea de una persona. Este arte se aplicará en el libro por medio de cada ejemplo colocado, ya que cada imagen plasma una idea que sirve de guía para la explicación de los contenidos abarcados en el libro y que al mismo tiempo expresa un sentimiento.

7.1.2.3 Fotografía

Se incluirán algunas fotografías para representar artes de artistas reconocidos según cada tema, de manera que se pueda evidenciar piezas de arte como ejemplos y brindar mejor idea de cómo realizar la actividad dentro del libro.

7.1.3 Teorías

7.1.3.1 Teoría del color

Se aplicará en las combinaciones de color para la creación de la portada y contraportada, además de implementar color al libro para lograr un aspecto moderno y llamativo.

7.1.3.2 Teoría de Gestalt

La teoría de Gestalt se aplicará en la estructura en la que está conformada la portada y contraportada, al integrar rectángulos de distintos tamaños unidos entre sí, utilizar colores, tamaños y agregar una tipografía agradable y renovada que le dará una vista más armoniosa al libro.

7.1.4 Tendencias

7.1.4.1 Súper-geométrica

Se aplicará, ya que el proyecto tiene como uno de los puntos de enfoque las figuras geométricas dentro del diseño, para hacerlo más sencillo, ordenado y entendible para el grupo objetivo.

7.1.4.2 Minimalismo

Se aplicará en la diagramación del libro, ya que se busca la simpleza de modo que pueda facilitar la lectura del joven, utilizar una cantidad de ejemplos necesarios que capten el concepto de cada tema sin saturar la hoja.

7.1.4.3 Mano alzada

Se realizarán algunos dibujos a mano alzada que se colocarán en el libro como ejemplos de técnicas de dibujo y pintura.

7.1.4.4 Abstracción Geométrica

La abstracción geométrica se aplicará al utilizar formas lineales y rectángulos que varían en tamaño y color, conectados entre sí para crear una composición artística geométrica.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método

Listado de atributos

Es una técnica creada por R.P. Crawford, ideal para la generación de nuevos productos.

También puede ser usada en la mejora de servicios o utilidades de productos ya existentes.

Como realizarla: se debe realizar un listado de las características o de los atributos del producto o servicio que se quiere mejorar para, posteriormente, explorar nuevas vías que permitan cambiar la función o mejorar cada uno de esos atributos.

1. Primer paso: Hacer una lista de los atributos actuales.
2. Segundo paso: Cada uno de los atributos se analiza y se plantean preguntas sobre la forma en que se podrían mejorar.
3. Tercer paso: Las mejores ideas que hayan surgido en el paso 2 se seleccionan para su evaluación posterior.

Aplicación de listado de atributos

Primer paso:

- Es funcional la ubicación del espacio de trabajo.
- Contenido comprensible.
- Ilustraciones acopladas al contenido.
- Utilizaciones de distintos materiales según cada tema.
- Utilizaciones de ejemplos de los primeros artistas que trabajaron las técnicas de cada tema utilizado en el libro.

Segundo paso:

- Contiene un texto comprensible, pero ¿se podrá cambiar la tipografía para llamar más la atención del libro?

- ¿Se podrá abastecer de más ejemplos a color?
- ¿Se podrá mejorar llamar la atención de los estudiantes?

Tercer paso: Análisis

Se toma en cuenta todos los cuestionamientos anteriores debido a que el aspecto del libro es muy antiguo, por lo que se deberá innovar agregándole una tipografía moderna, una contraportada y una portada llamativa y llena de color, que haga que el estudiante se sienta motivado de leerlo y de aprender a realizar cada actividad incluida en el libro.

7.2.2 Definición del concepto

Con la ayuda de la técnica lista de atributos, se forman algunas frases para el desarrollo del concepto del proyecto, las que brindarán una idea simple y concreta acerca del libro y de lo que se pretende informar al grupo objetivo. Las propuestas del concepto creativo son:

- Aprendiendo con color.
- Expresándose con color.
- El arte de la felicidad.
- Conociendo el color como motivación para el aprendizaje.
- Desenvuelve tus conocimientos con el arte.

7.2.2.1 Frase final

La frase escogida que identifica el objetivo del proyecto hacia su público objetivo es “Conociendo el color como motivación para el aprendizaje”, debido a que el objetivo de la nueva imagen del libro es motivar a los jóvenes de 14 a 17 años de edad que el aprendizaje y la práctica de las artes plásticas es una forma de liberarse y de expresar sus sentimientos e ideas. Por tal razón, el libro tendrá una nueva imagen tanto de la

tipografía, estructura funcional de las páginas y por último el color agregado en los ejemplos; de forma que el grupo objetivo se sienta atraído a leerlo y trabajarlo.

7.3 Bocetaje

Tabla de requisitos:

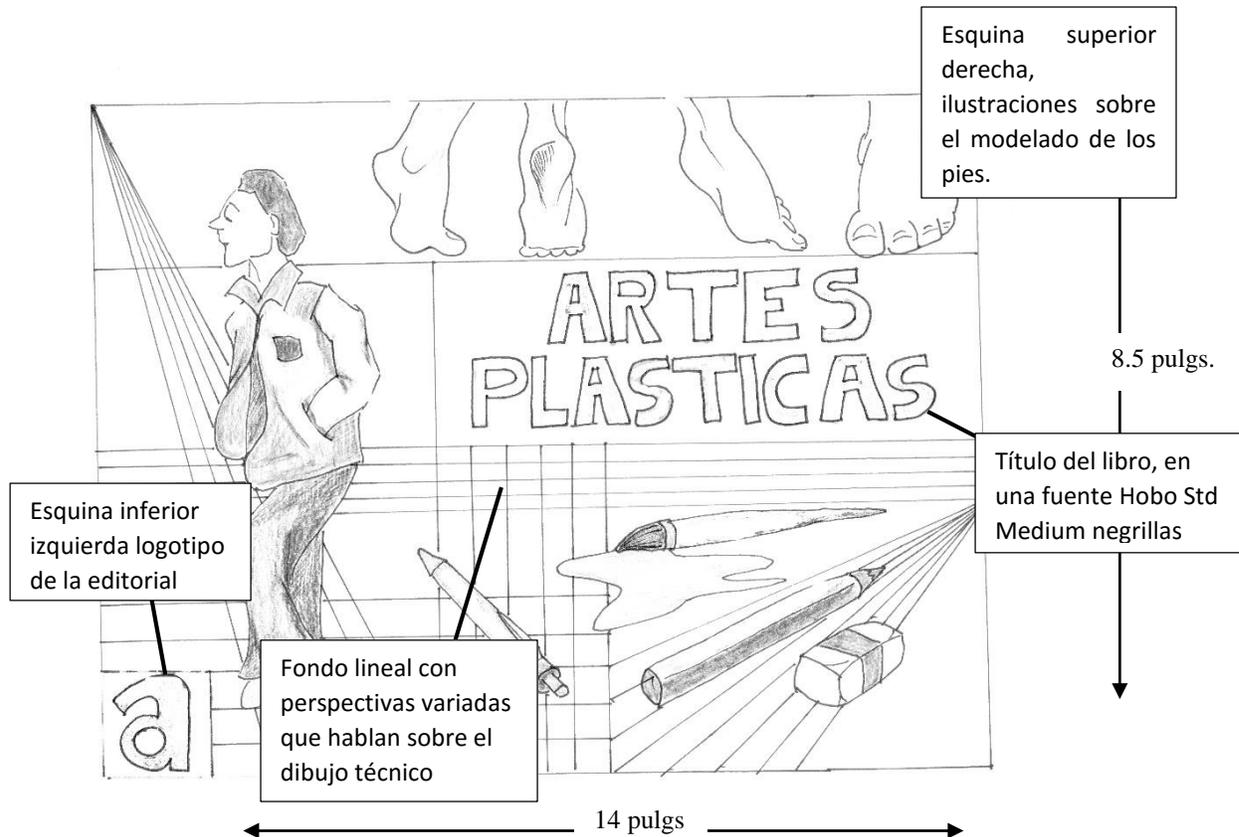
Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Agregar color a cada ilustración utilizada como ejemplo en el libro, además de resaltar ciertas palabras que deberá prestar mayor atención.	Photoshop: Creación de ejemplos a color para cada diferente tema que se colocará en el libro.	Vivacidad
Tipografía	Aportar una apariencia actual e innovadora al libro, además indicar una jerarquía entre título y subtítulo.	Photoshop: utilización de dos tamaños tipográficos, al usar negrillas y color en los títulos y subtítulos.	Equilibrio
Ilustraciones	Lograr que el estudiante comprenda por medio de ejemplos ilustrados lo que se encuentra en el contenido.	Ilustrador: Creación de ilustraciones que se utilizaran en algunos temas del libro, hechas previamente a mano	Seguridad

		alzada y digitalizadas utilizando las herramientas necesarias que se presentan.	
Fotografía	Ejemplificar por medio de fotografías e imágenes escaneadas ; piezas artísticas que deberán ser colocadas como ejemplos en el libro	Cámara profesional Sony alfa 35 y escáner Canon MP 511 que serán herramientas básicas para tomar muestra de las piezas artísticas. Photoshop: Para resaltar la resolución de las imágenes y convertirlas más vívidas.	Veracidad Confianza

7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

7.3.1.1 Portada (Propuesta 1)

El libro es de tamaño legal (14 x 8.5 pulgs), orientación horizontal, las hojas del lado en que se encuadernarán tendrá un margen de 3 cm de espacio para su correcta marginación, de los otros espacios tendrá un margen de 1cm para el área de guillotinado.

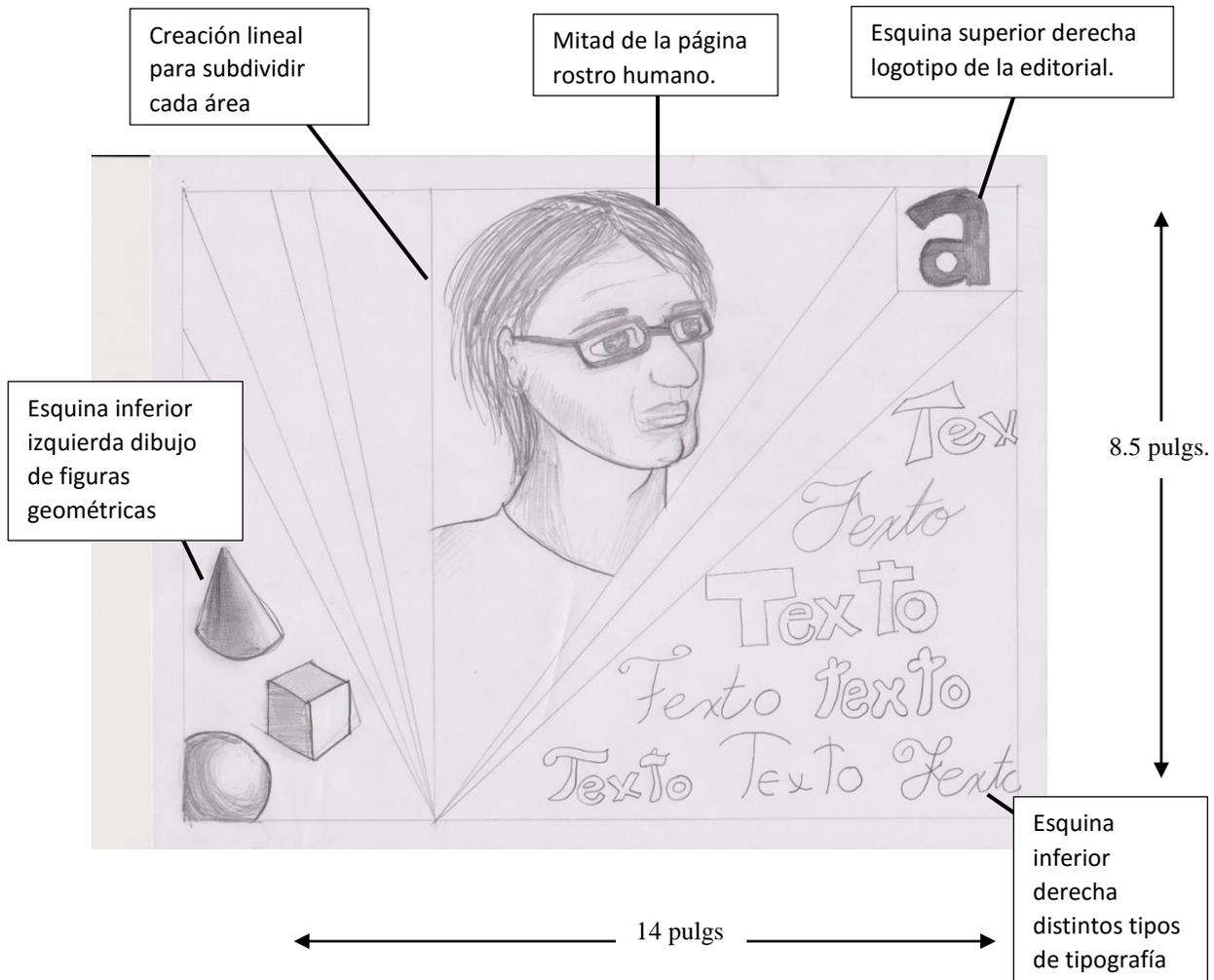


Descripción:

Para la creación de la portada se decidió tener siempre un margen principal de 1cm por lado, para evitar cualquier mal corte con la guillotina, el posicionamiento del título del libro se encontrará en el espaciado medio superior, se colocan imágenes de los temas generales que abarcará el libro. Se toma en cuenta la tendencia abstracta geométrica y la

tendencia super-geometrico. Se colocó el logotipo de la editorial en la parte inferior izquierda.

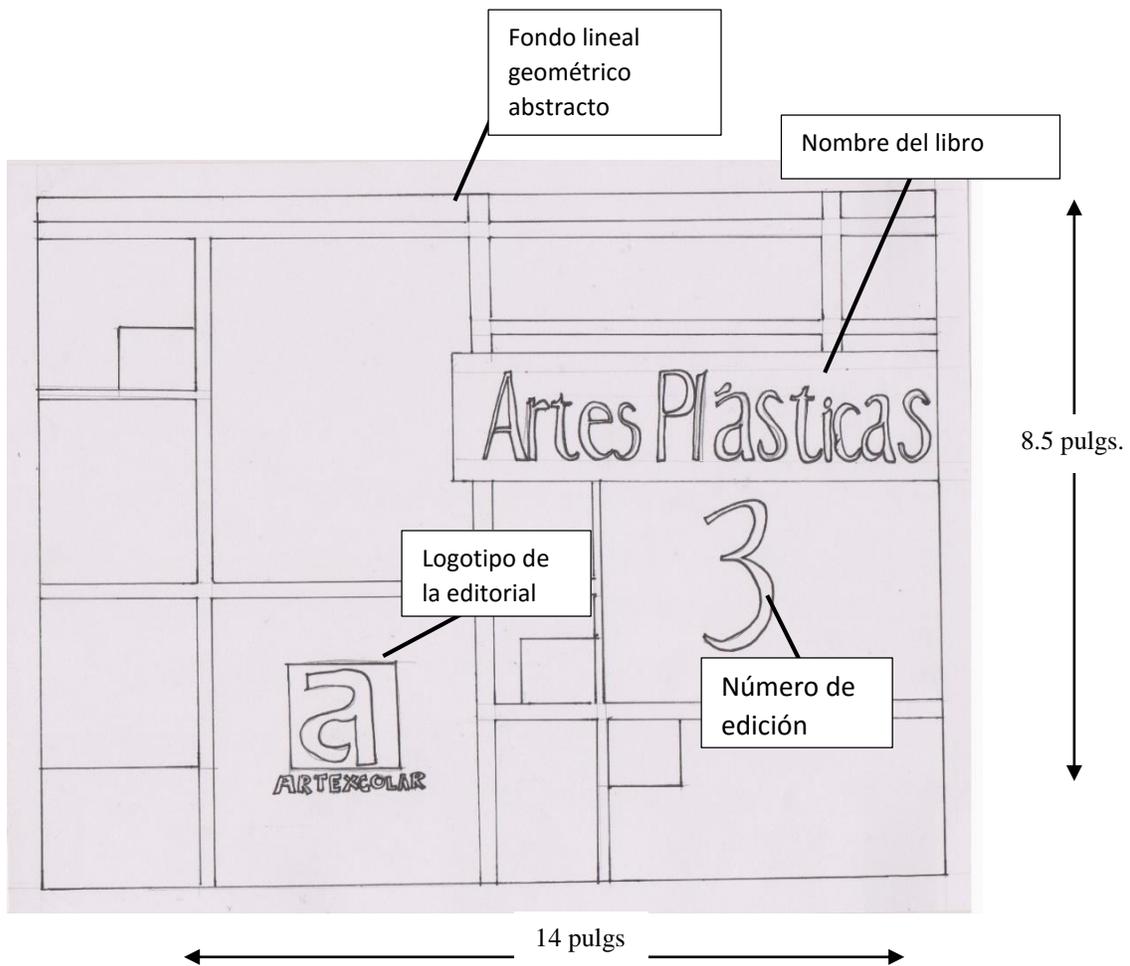
7.3.1.2 Contraportada (propuesta 1)



Descripción:

Para la creación de la contraportada se dividirá en tres partes la hoja que enmarcará los distintos tipos de temas que se tendrá en el libro utilizando líneas en perspectiva que salen de un punto de fuga ubicado en la parte inferior de la hoja.

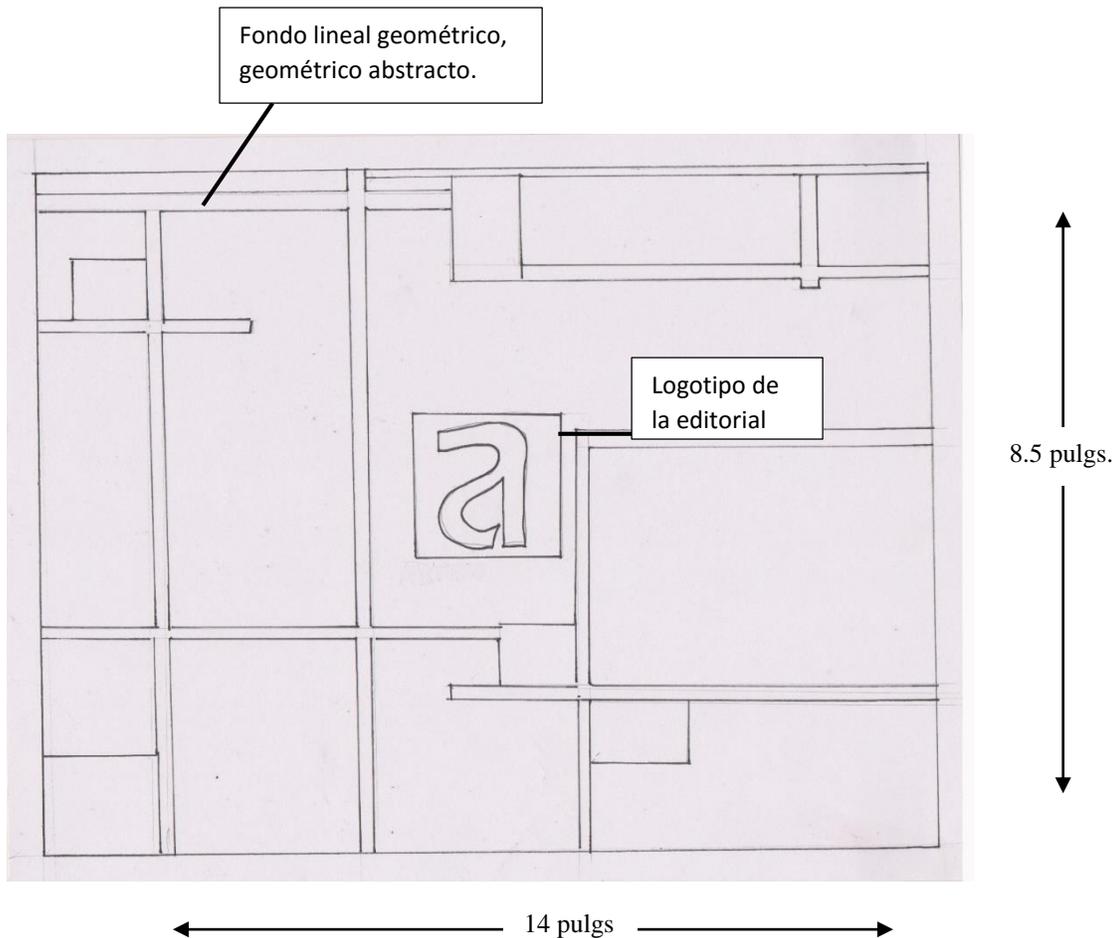
7.3.1.3 Portada (Propuesta 2)



Descripción:

En la segunda propuesta de portada, el título del libro se ubicará a la derecha, con el número de la edición en la parte de abajo del título, el logotipo de la editorial se encontrará del lado izquierdo de la hoja. Llevará un fondo con técnicas artísticas: lineal geométrico y abstracción geométrica que equilibra visualmente a la portada dándole un aspecto juvenil y moderno.

7.3.1.4 Contraportada (propuesta 2)



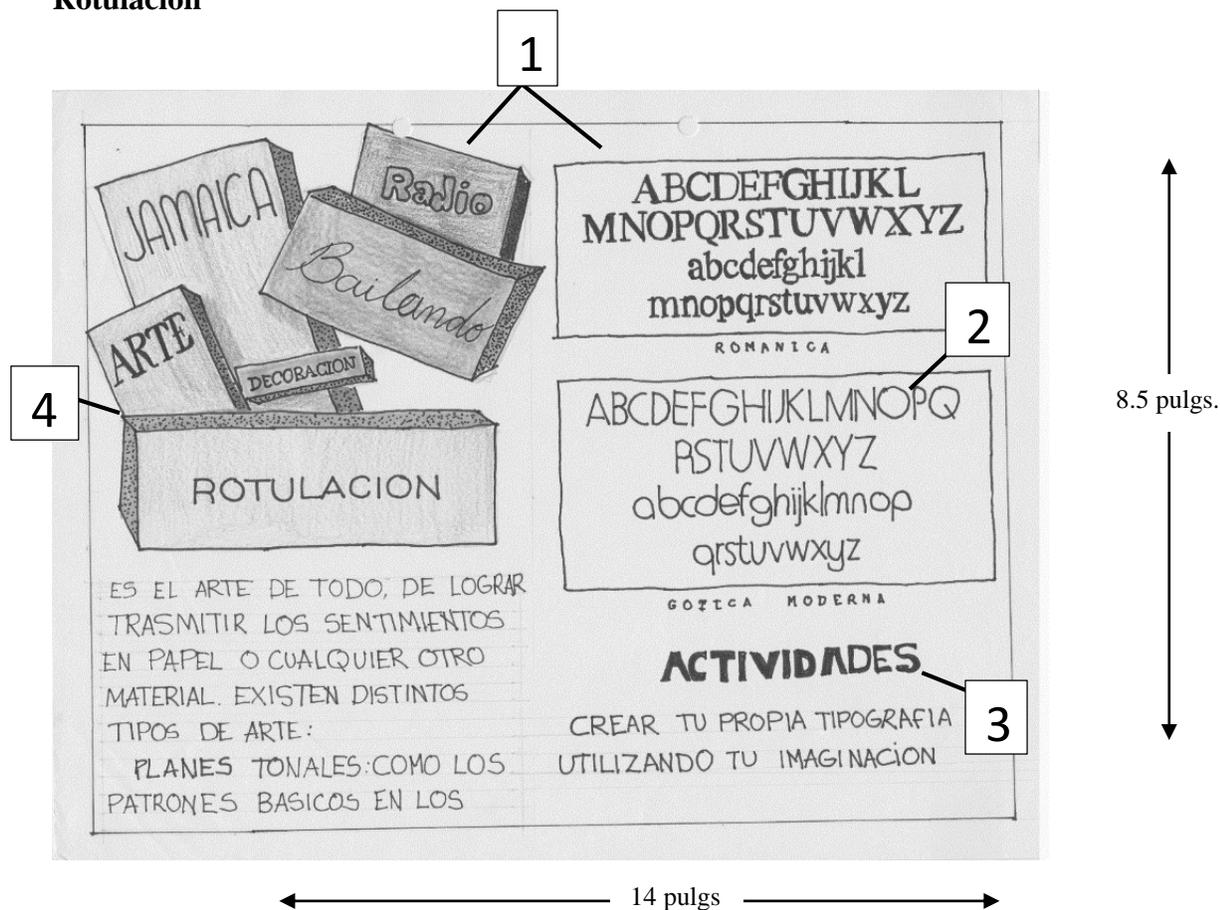
Descripción:

El diseño de la contraportada llevará el mismo estilo que el de la portada con un diseño apegado a la tendencia lineal geométrica y geométrica abstracta. El logotipo de la editorial se colocará en el centro de la hoja.

7.3.1.5 Diagramación de las páginas interiores del libro

Para las hojas de contenido se toma de igual forma un margen de 1cm de lado, del lado de la encuadernación (lado izquierdo) se dejará un margen de 3cm.

Rotulación

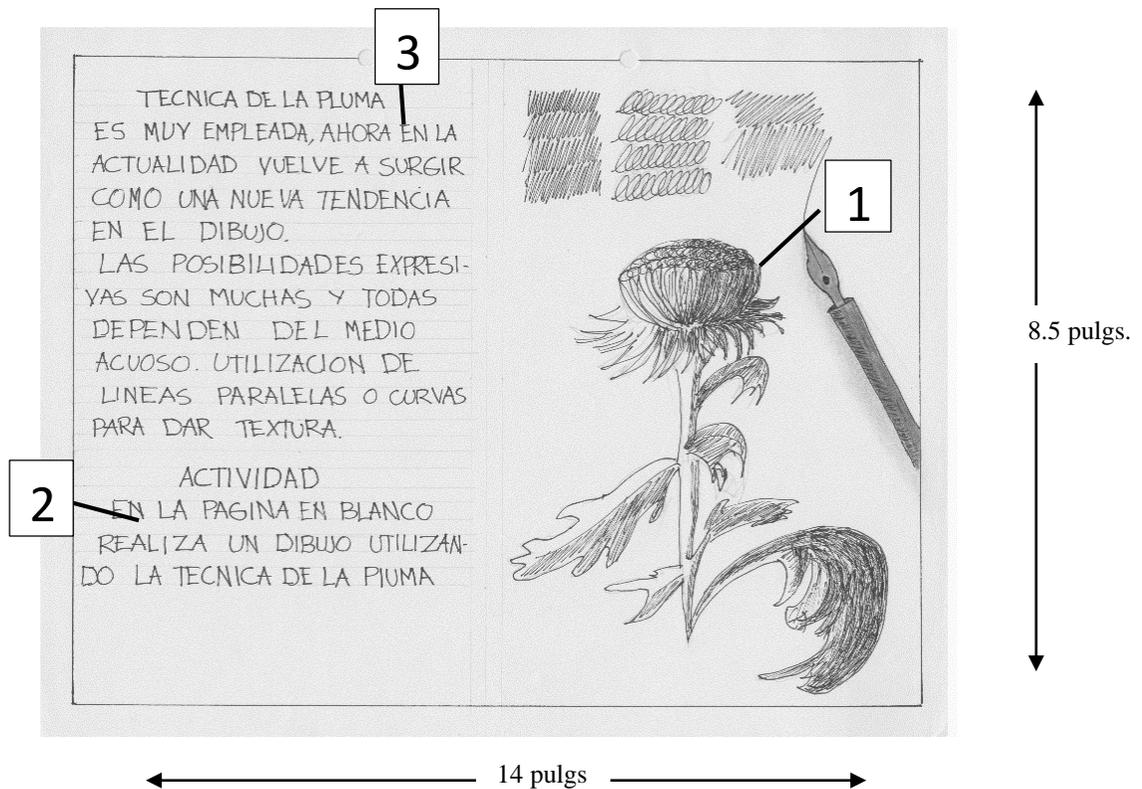


Descripción:

1. La estructura de la página de contenido se utilizará doble columna, entre cada columna tendrá una separación de 1.5 cm.
2. Del lado izquierdo de la página se ubicarán los ejemplos de cada tema.
3. En la columna derecha, debajo de las ilustraciones, se colocarán las actividades.
4. En la columna izquierda irá el contenido del tema.

En cada página de contenido el diseño podrá variar dependiendo del tema y de los ejemplos que se necesiten para facilitar la comprensión del contenido, variará su estructura para mantener el interés al lector.

Técnica de la pluma

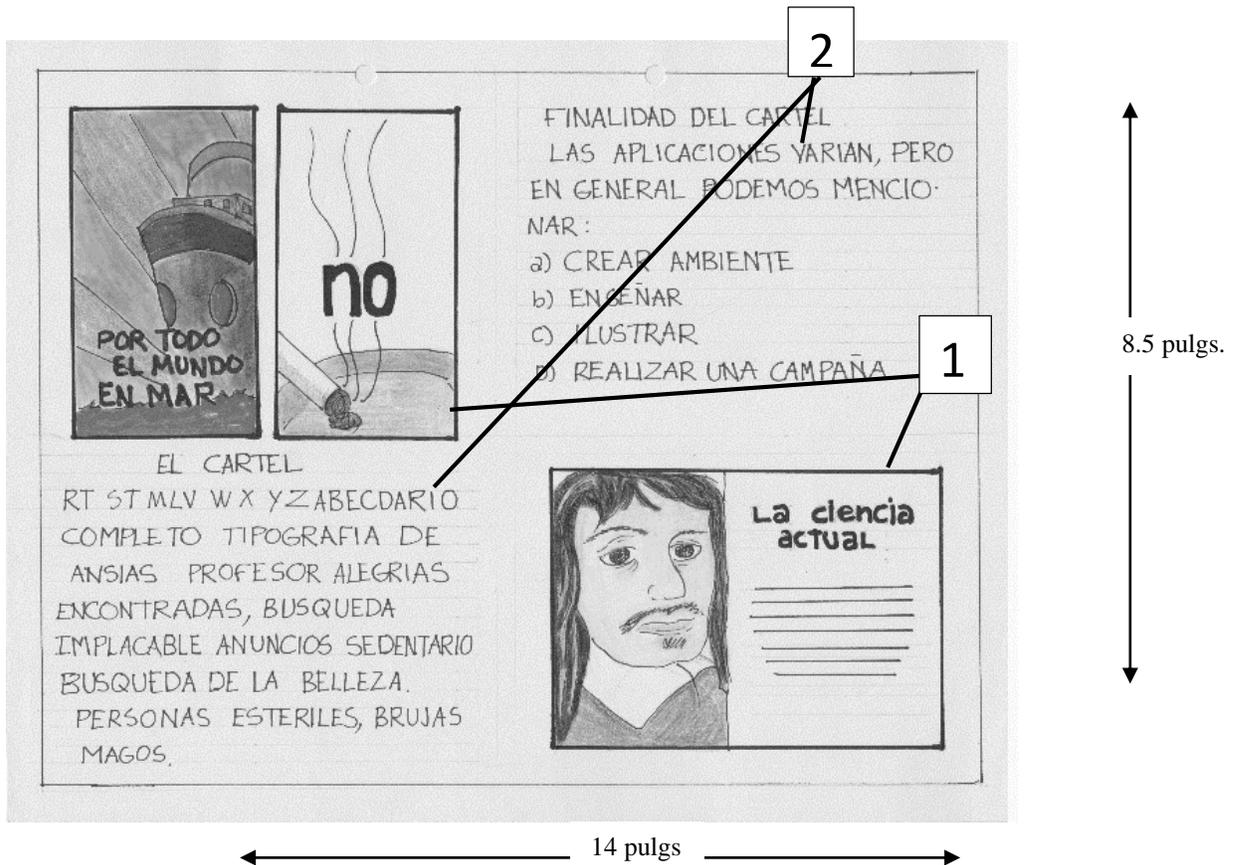


Descripción:

1. En la columna izquierda ocuparán los ejemplos del tema.
2. En la parte inferior de la columna izquierda se colocarán las actividades.
3. En la parte superior y media de la columna izquierda se colocará el contenido del tema.

El estilo de estructura de la hoja de contenido 3, la hoja se dividirá en dos columnas y en los lados opuestos de la hoja se colocarán las imágenes y los textos para crear un efecto visual equilibrado.

El cartel

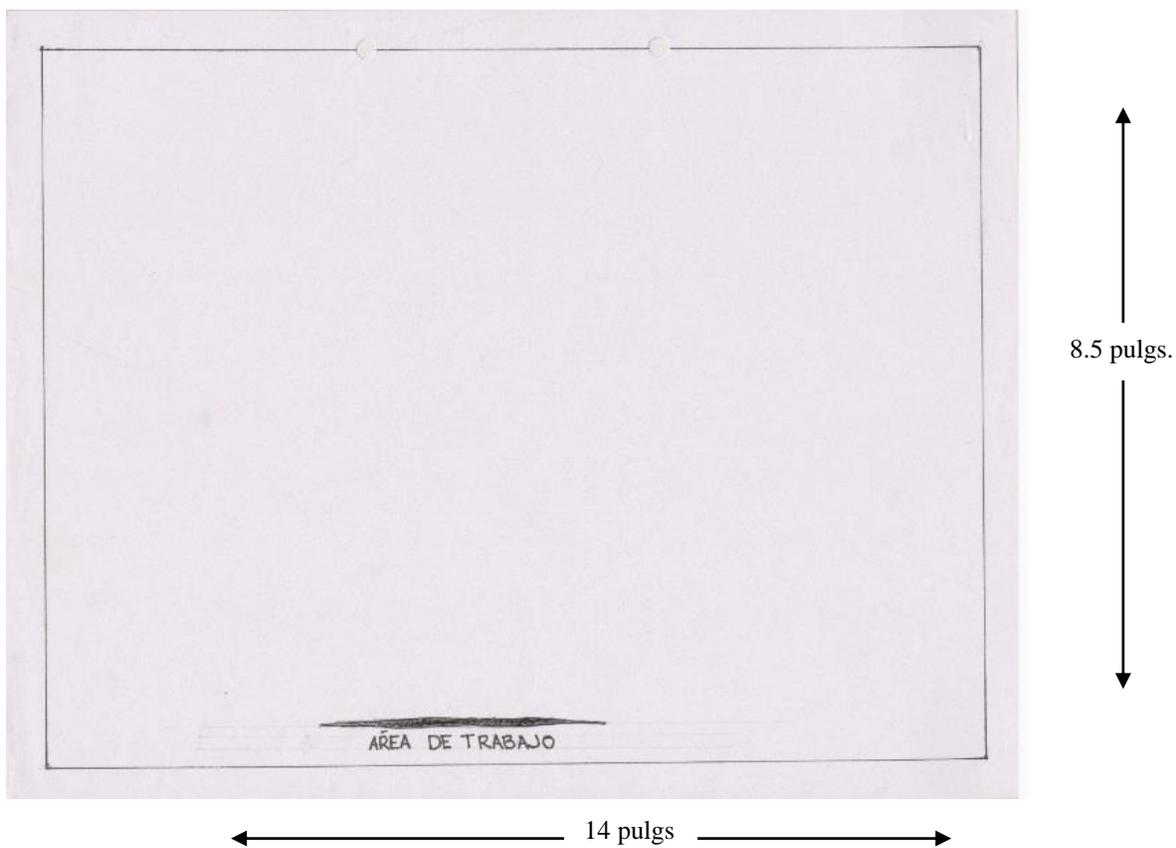


Descripción:

1. Los ejemplos se ubicarán en las esquinas opuestas, esquina inferior derecha y esquina superior izquierda.
2. El contenido del tema se distribuirá en la hoja de los lados contrarios de donde se ubican los ejemplos, creando un equilibrio visual. Las actividades se colocarán en la hoja de espacio de trabajo.

7.3.1.6 Diagramación de páginas de áreas de trabajo: Propuesta 1

Siempre mantendrá un espacio de margen de 1cm por lado y del lado del encuadernado se dejará a un margen de 3cm, la numeración siempre será del lado inferior derecho, ya que el libro está pensado para que el encuadernado del área de trabajo sea del lado izquierdo para facilitar el trabajo de los estudiantes.

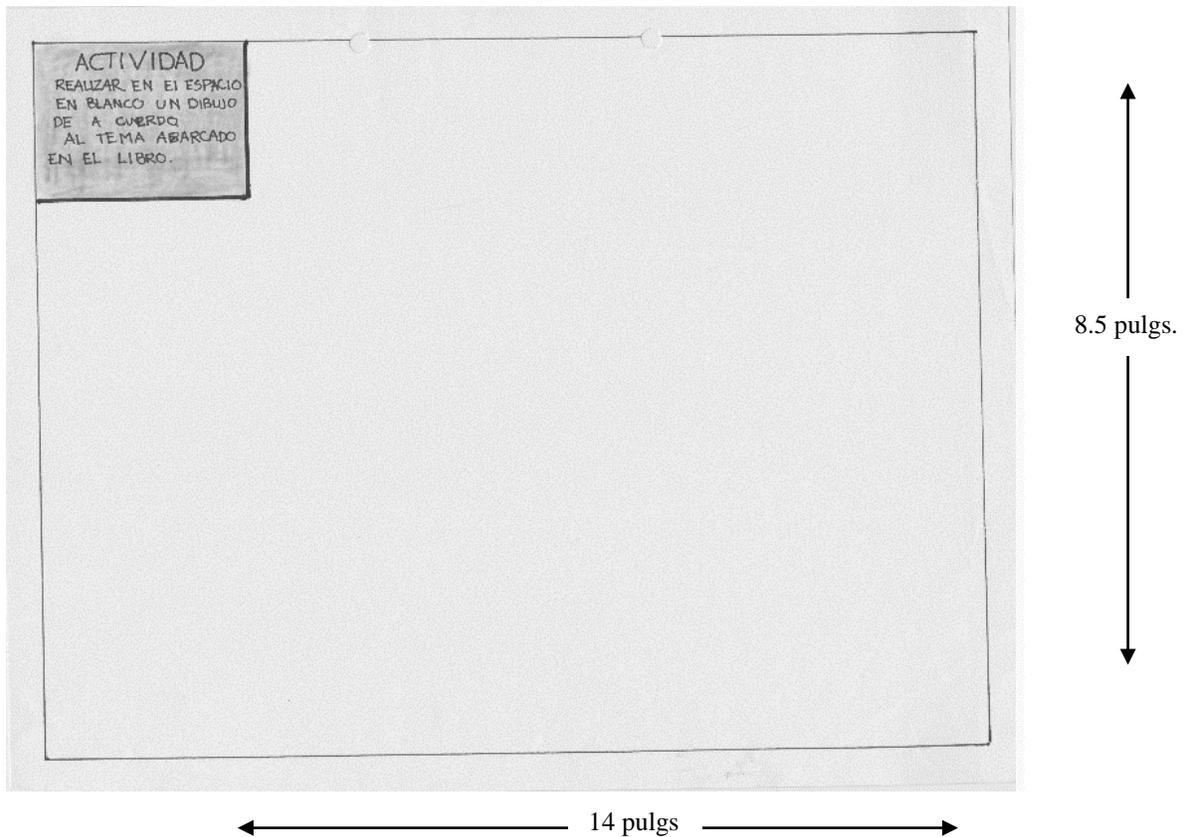


Descripción:

Colocación en la parte central inferior de la hoja el título de “Área de trabajo”, para indicar al joven su espacio de trabajo.

7.3.1.7 Diagramación de páginas de áreas de trabajo: Propuesta 2

Como segunda propuesta de espacio de trabajo se colocarán las instrucciones de la actividad en la esquina superior izquierda, cuidando de igual forma el espacio de encuadernación que son de 3cm.

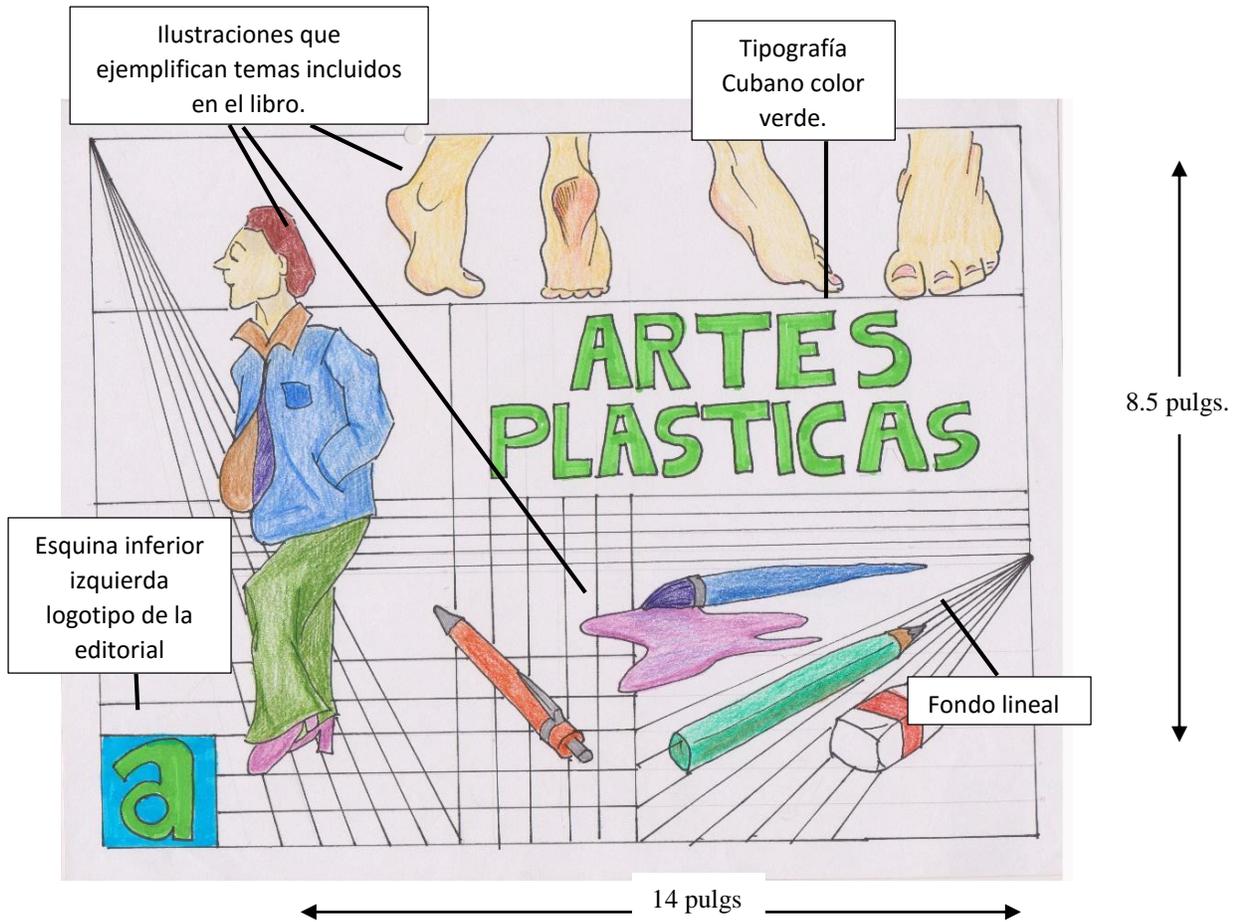


Descripción:

En la parte superior izquierda se encontrará el recuadro de la actividad con sus instrucciones.

7.3.2. Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico

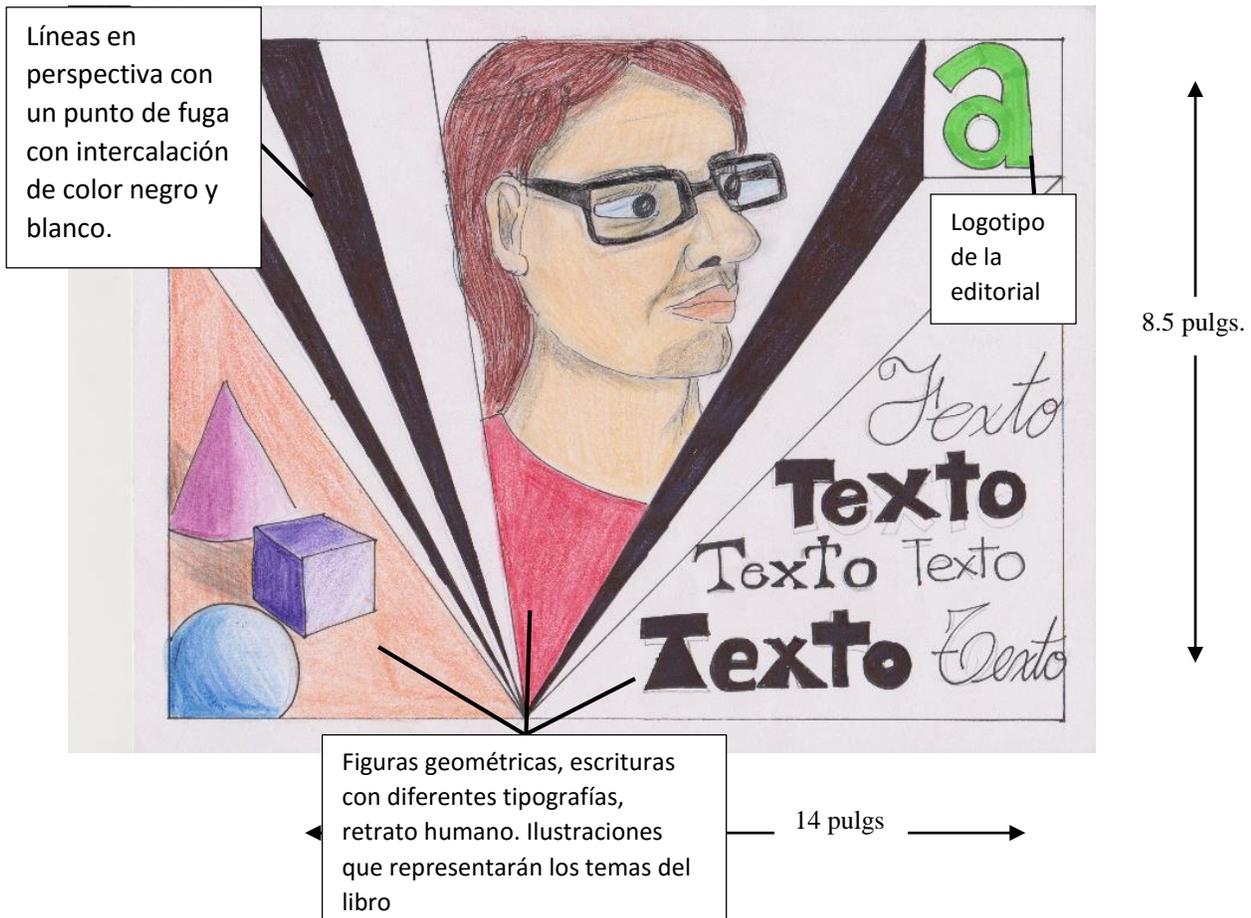
Propuesta 1



Interpretación:

La integración tanto de las ilustraciones como del fondo lineal crea excelente composición visual. Dando a conocer al estudiante los contenidos que abarcará el libro, al utilizar colores llamativos que atraigan la atención y una tipografía moderna. La colocación de logotipo de la editorial se ubicará en la esquina inferior izquierda y destacar el logotipo de la imprenta.

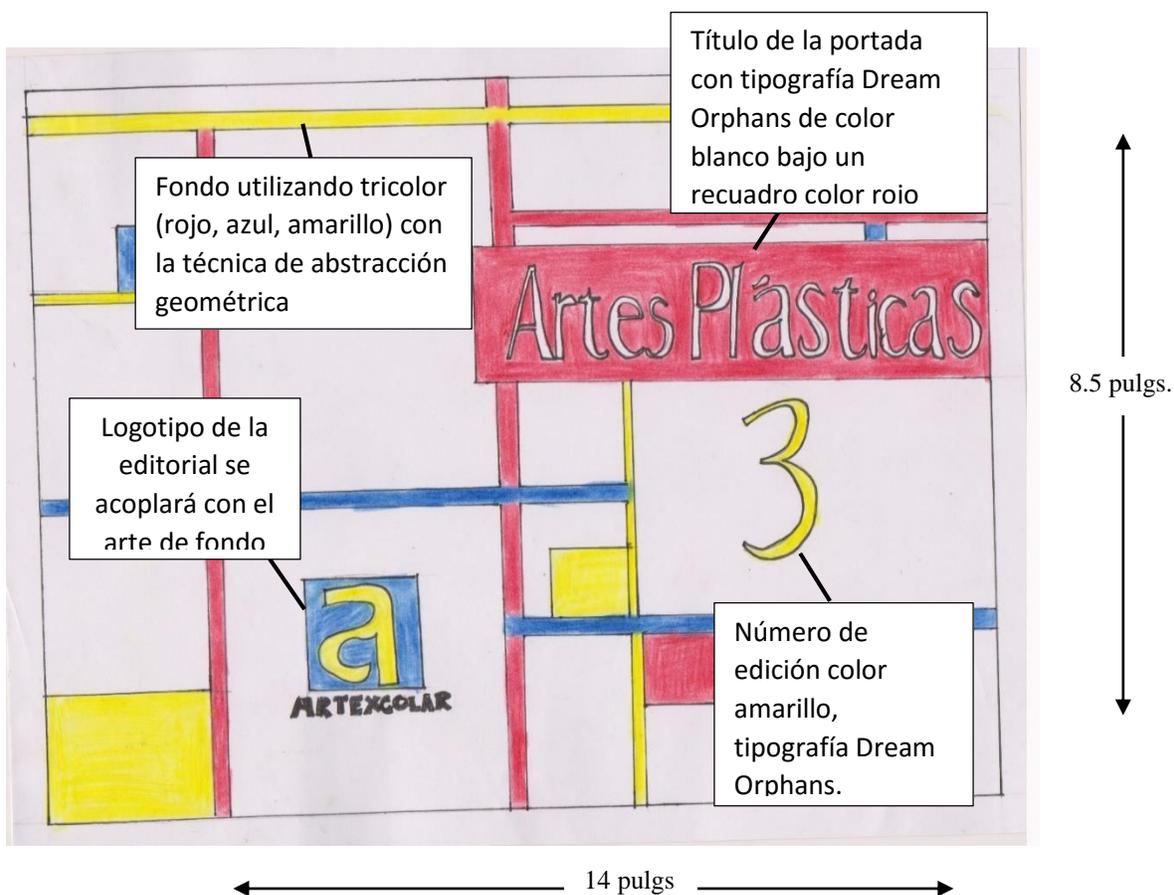
Contraportada : Propuesta 1



Interpretación:

La contraportada se compondrá por medio de dos tendencias la abstracta geométrica y lineal. Los colores utilizados serán llamativos, las líneas que parten de un solo punto de fuga marcarán la separación entre cada ilustración y cada alternación de la línea será blanco y negro, de forma que adquiera volumen.

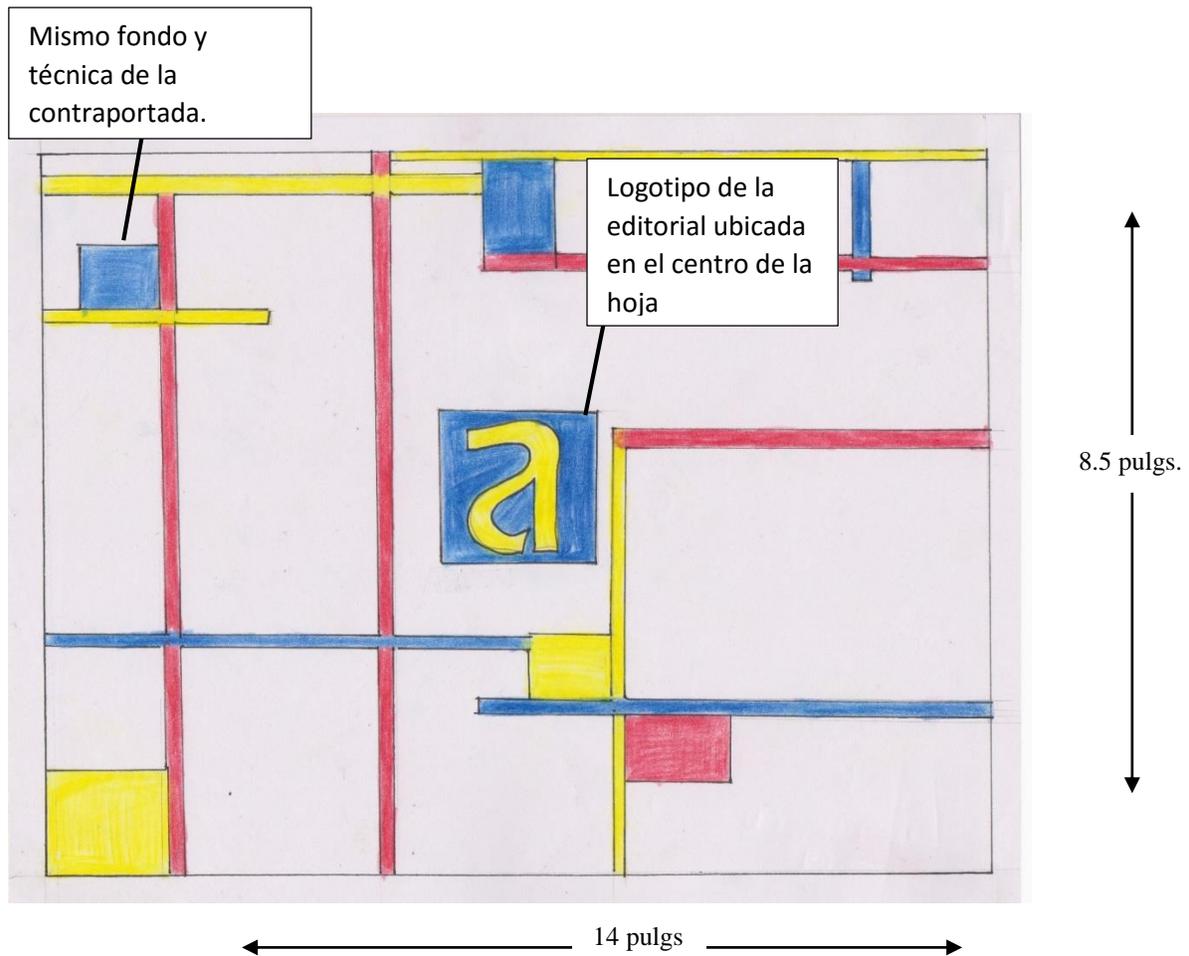
Portada (Propuesta 2)



Interpretación:

La portada se diseñó con la técnica abstracta geométrica utilizando rectángulos y cuadrados de distintos tamaños conectados con una combinación de tres colores: amarillo, rojo y azul. El Título del libro resaltará con la tipografía Dream Orphans de color blanco, en la que el recuadro que la resaltará será color rojo. El logotipo se ubicará en la parte que contenga fondo blanco que deje ver a la marca de la editorial.

Contraportada (Propuesta 2)

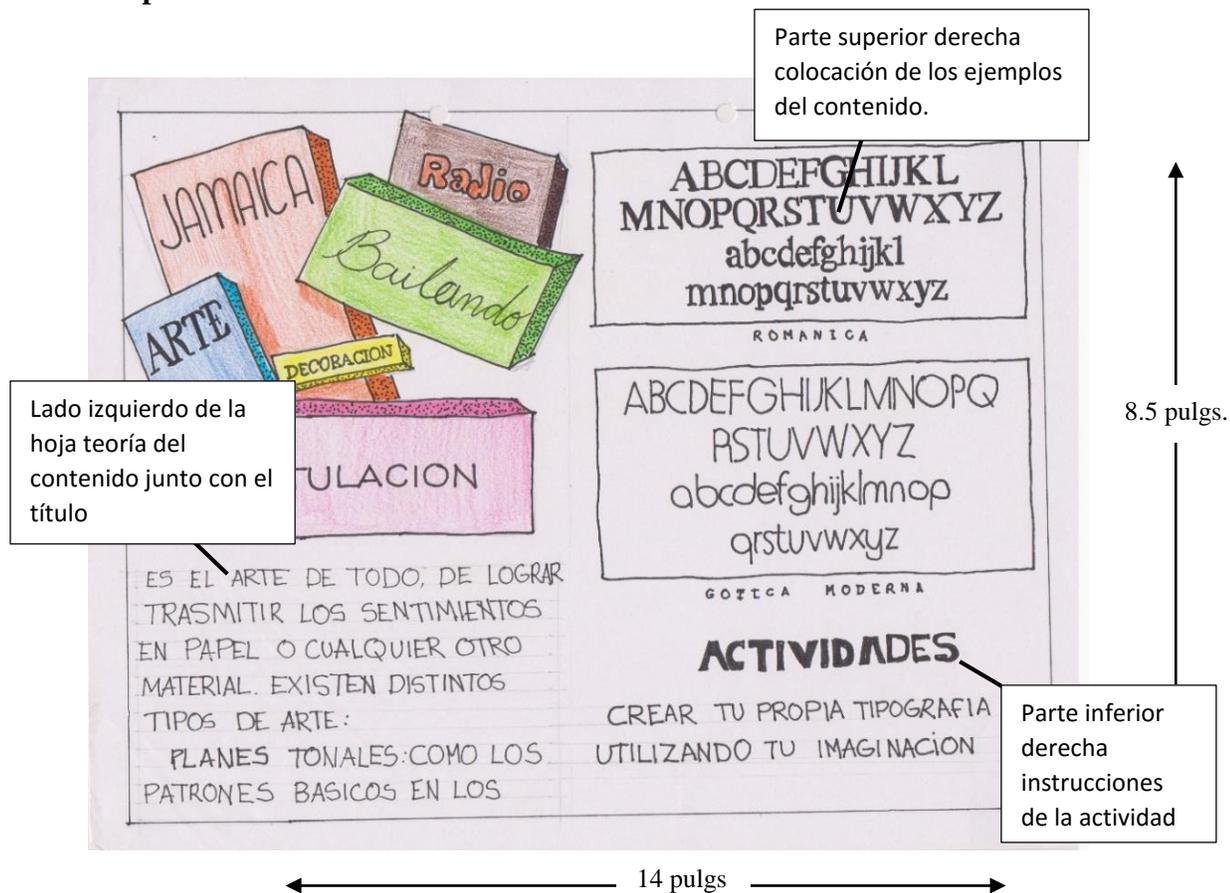


Interpretación:

Para la contraportada se utilizará la misma línea de diseño que para la portada, junto con los mismos colores. La colocación del logotipo se ubicará en el centro de la hoja. Tendrá un estilo bastante artístico, minimalista y abstracto geométrico, que transmiten elegancia y equilibrio.

Diseño de las páginas de contenido

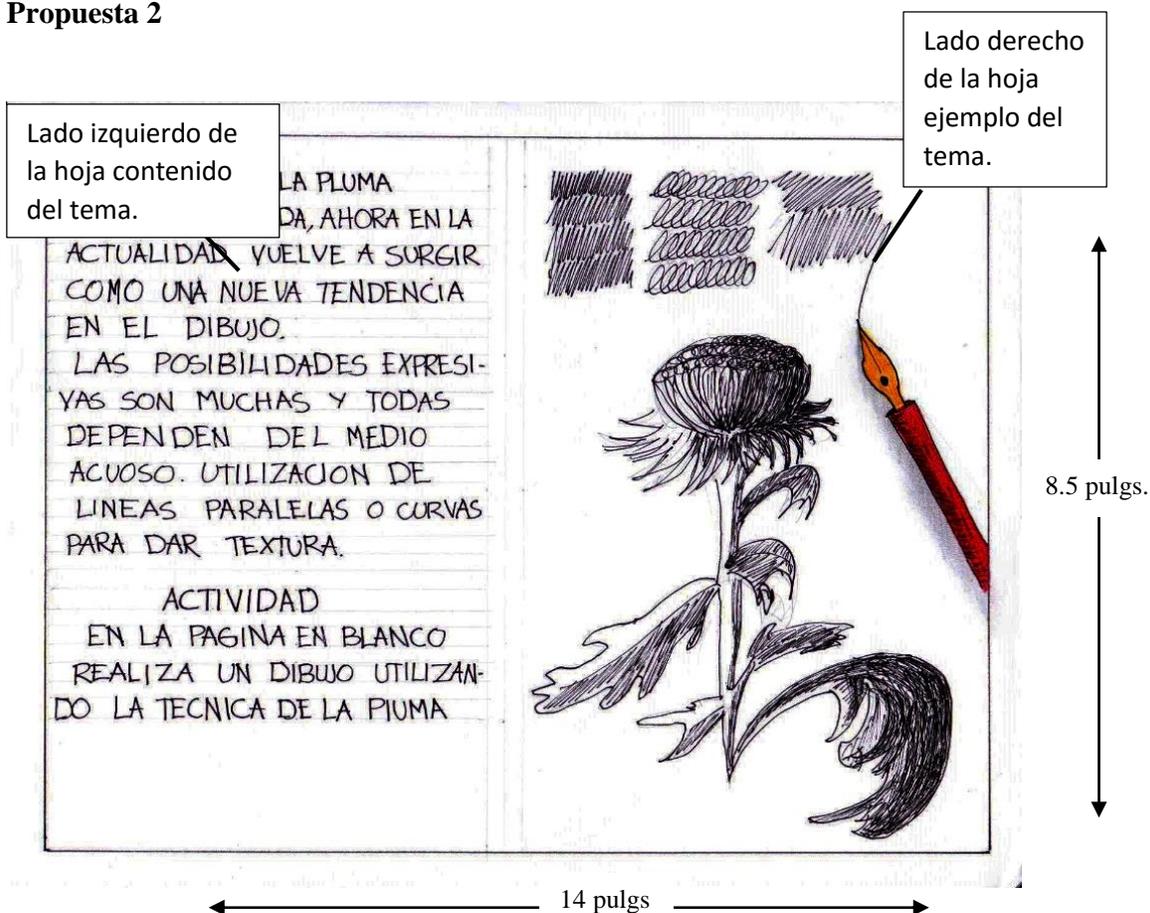
Propuesta 1



Interpretación:

En la primera propuesta se ubicará el contenido del tema en la columna izquierda y del lado de la columna derecha se colocarán los ejemplos, debajo de las ilustraciones se ubicarán las instrucciones de la actividad.

Propuesta 2

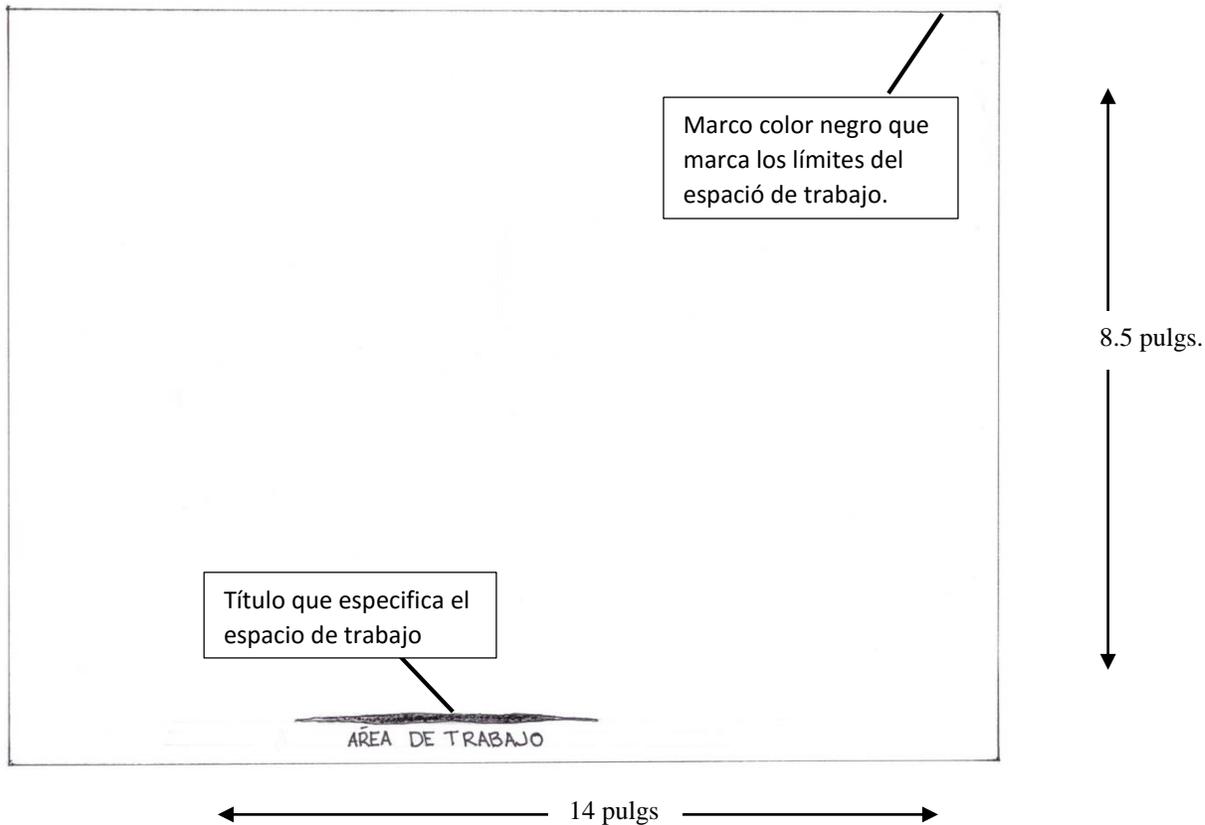


Interpretación:

Los ejemplos se ubicarán del lado derecho de la columna, el contenido del tema junto con la actividad del lado izquierdo. La parte de las ilustraciones permitirán colocar un ejemplo grande o varios que ayuden a la comprensión del tema y de guía para la realización de la actividad.

Espacio de trabajo del libro

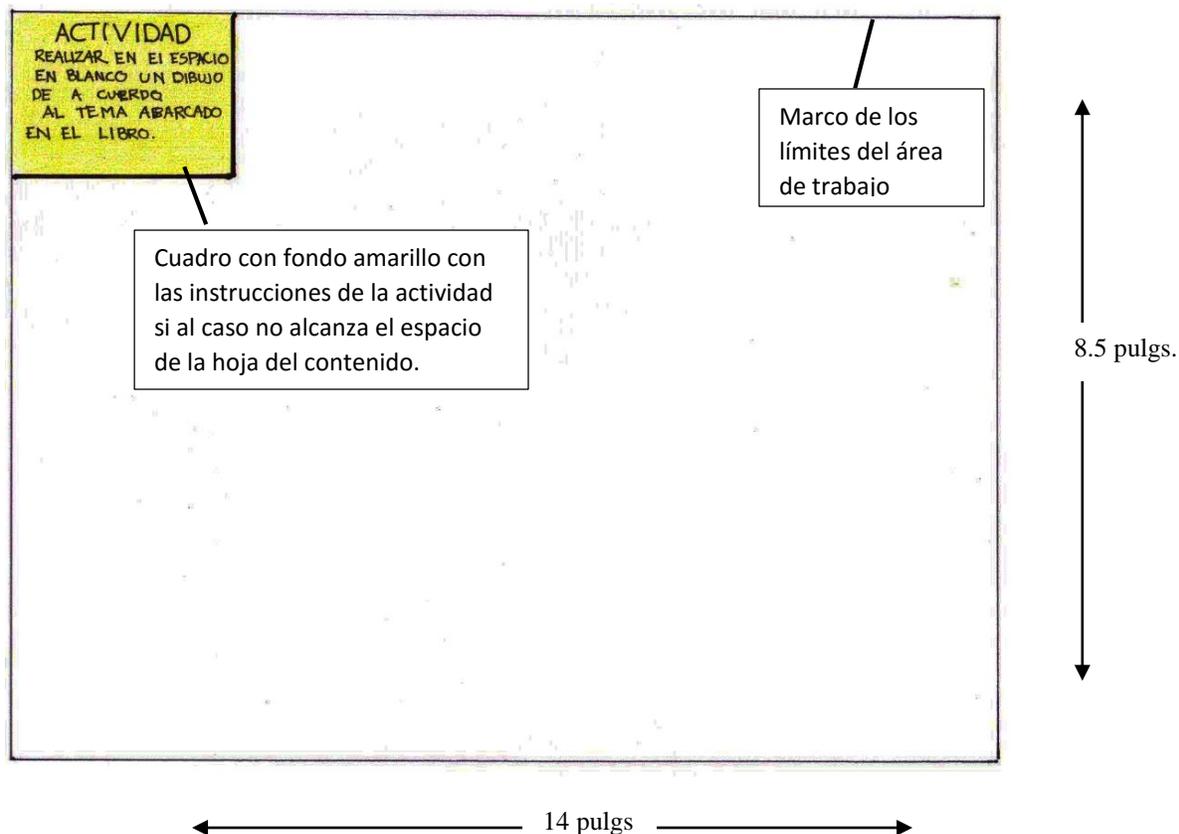
Página de área de trabajo: Propuesta 1



Interpretación:

La página de espacio de trabajo tendrá un marco negro que delimitará el espacio de trabajo, en la parte inferior de la página se colocará el nombre de la página, junto con una pequeña barra que separa el nombre del espacio de trabajo.

Página de área de trabajo: Propuesta 2

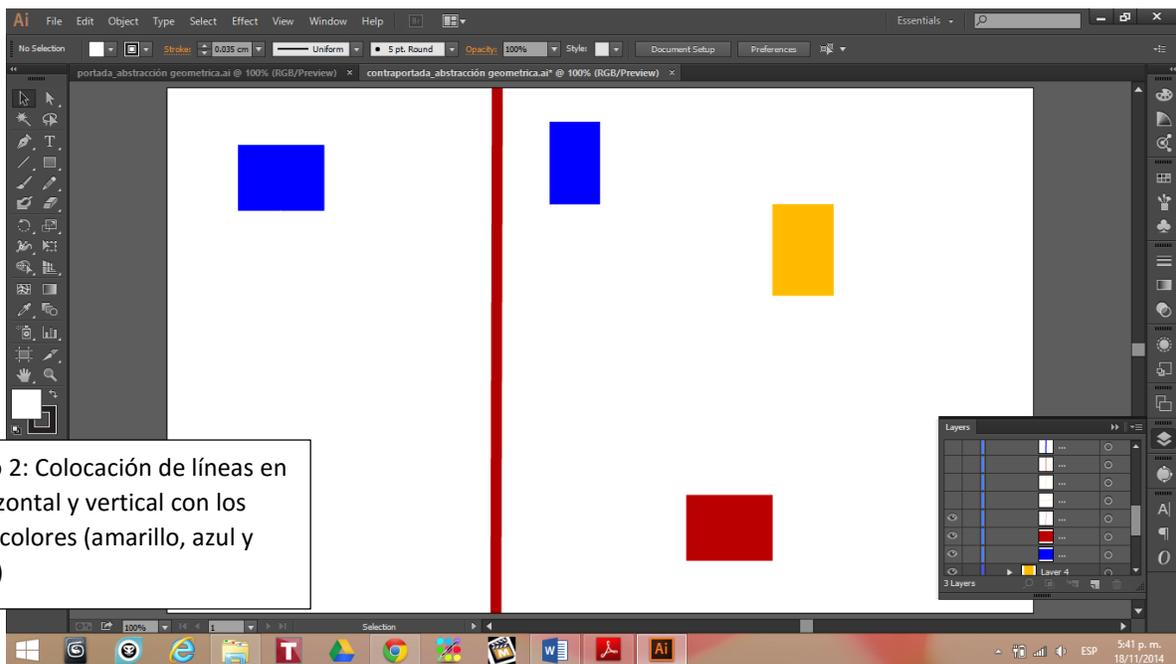
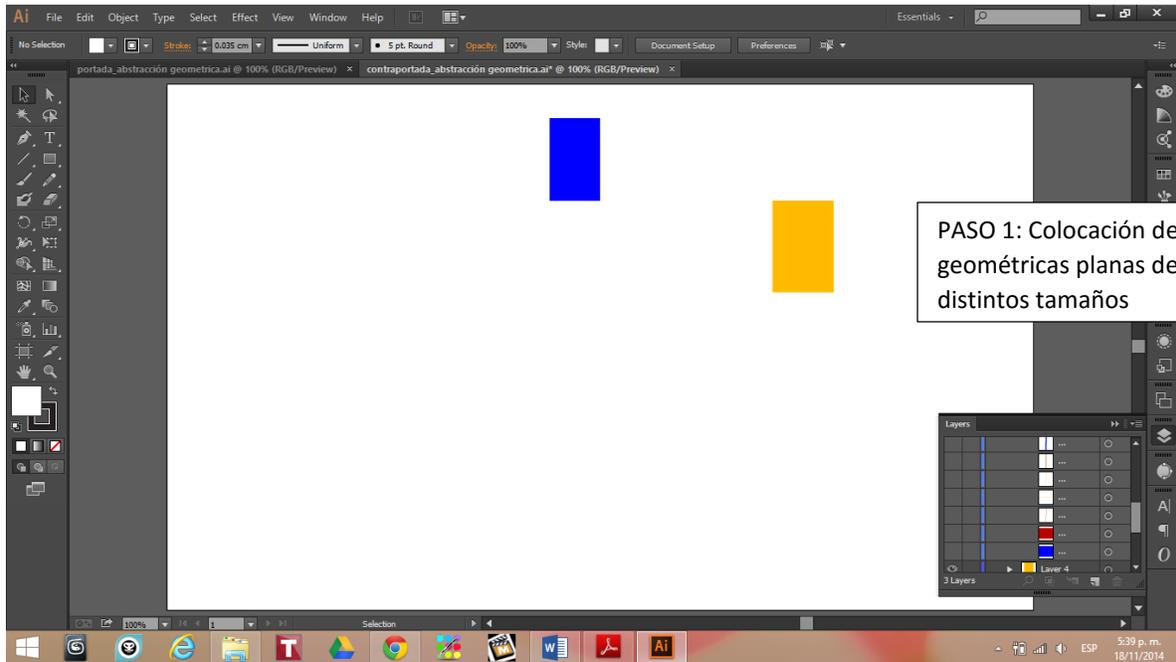


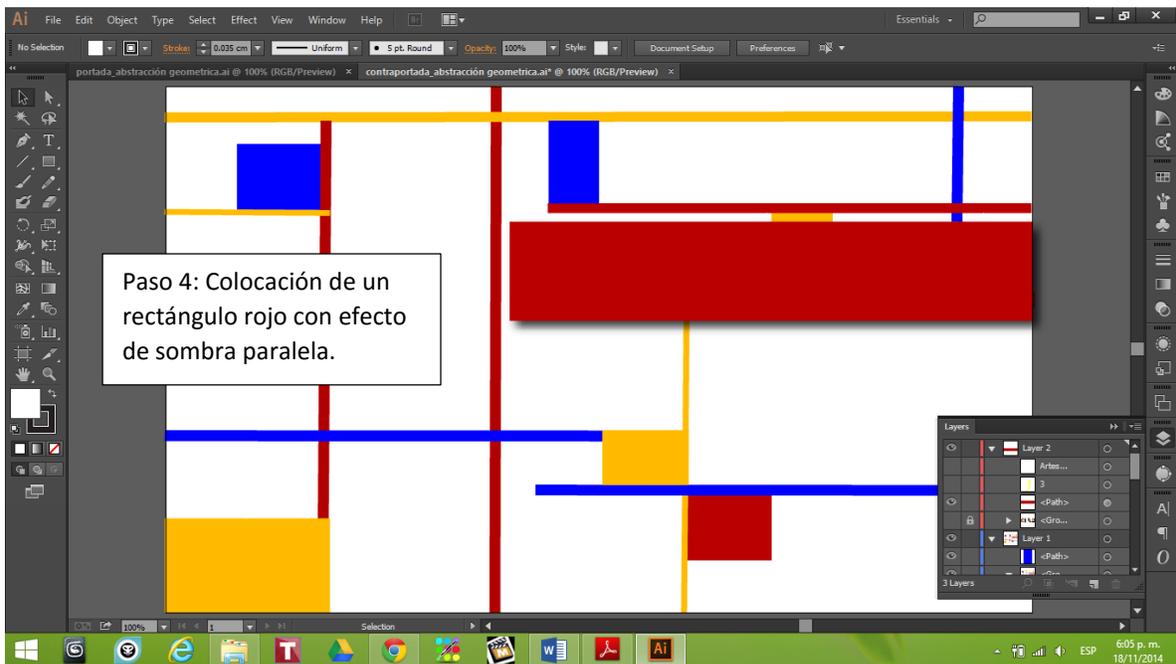
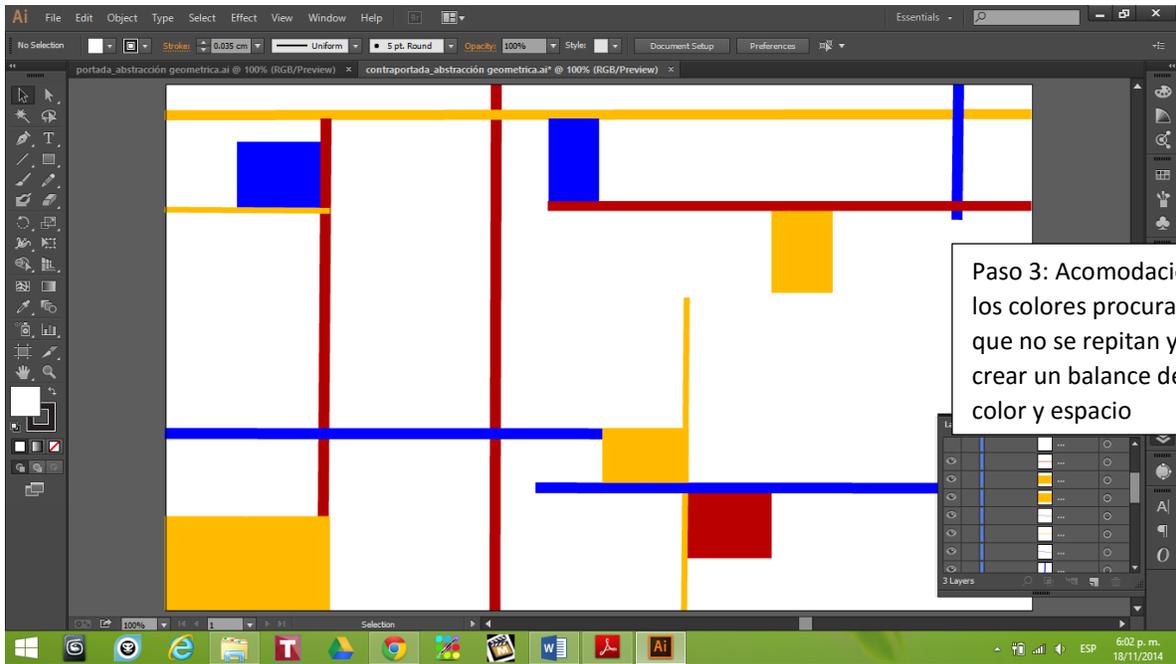
Interpretación:

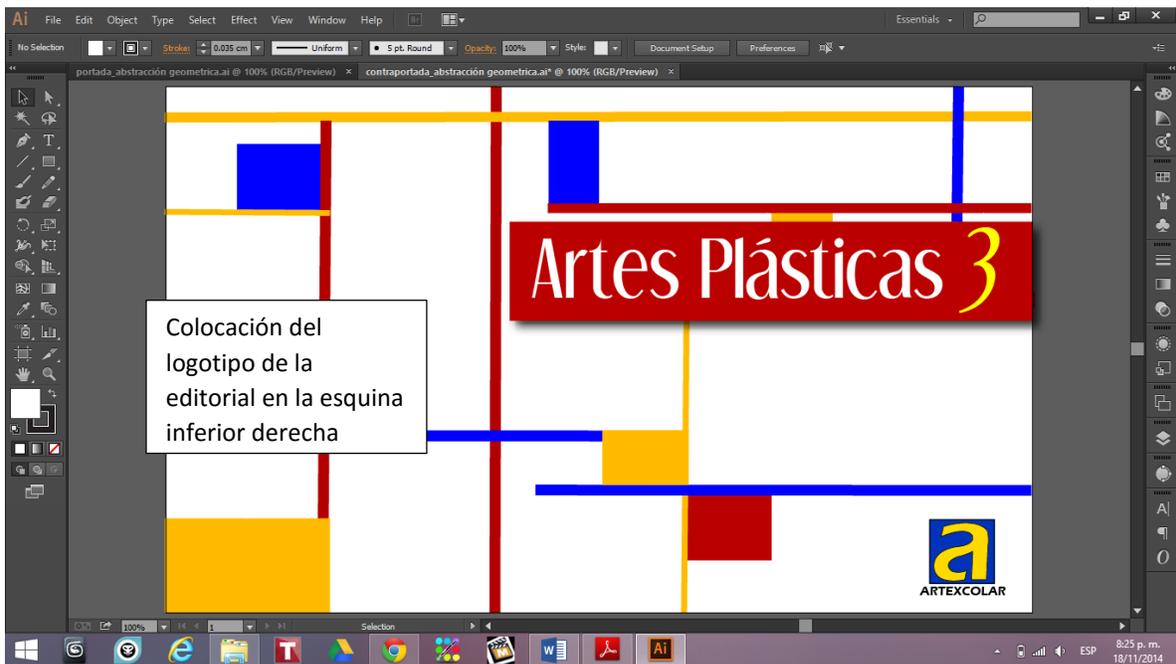
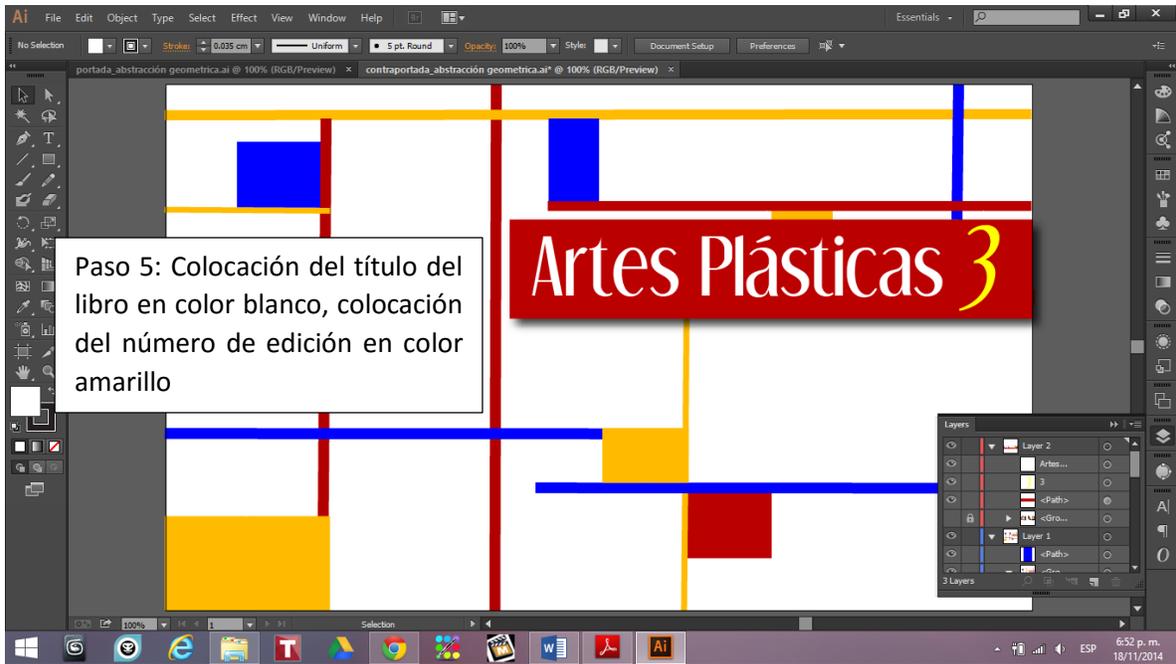
La siguiente propuesta se utilizará cuando la página que abarcará el contenido no tenga espacio para colocar las instrucciones, por lo que se ubicará en la esquina superior izquierda un cuadro amarillo con las instrucciones de la actividad, mantendrá siempre un marco negro que delimita el espacio de trabajo.

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos

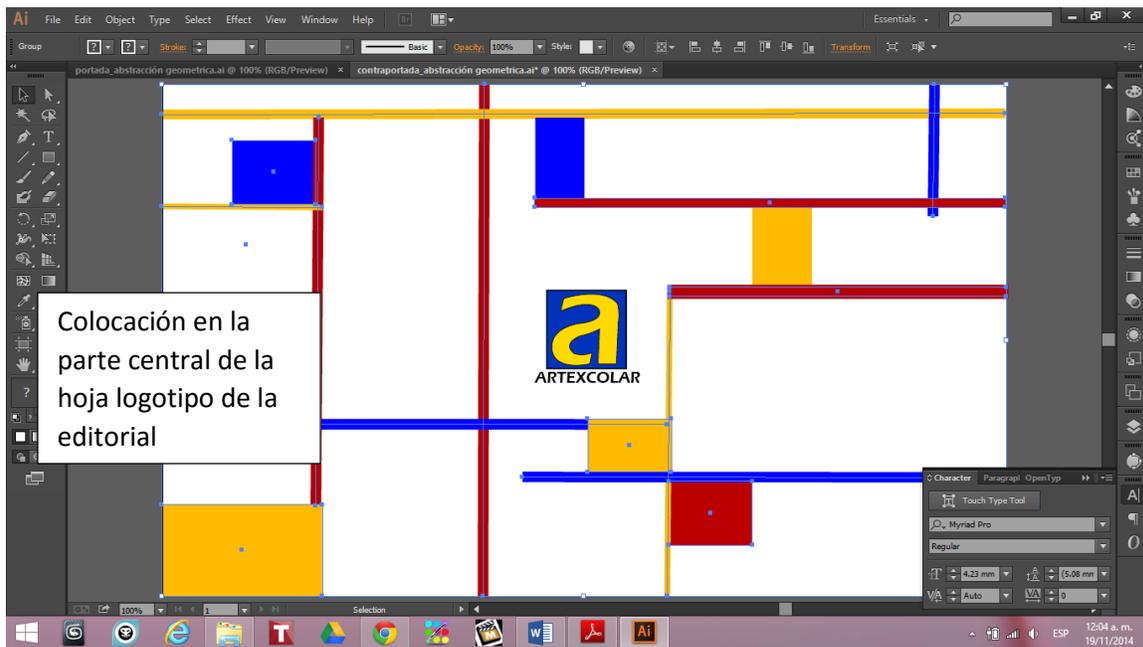
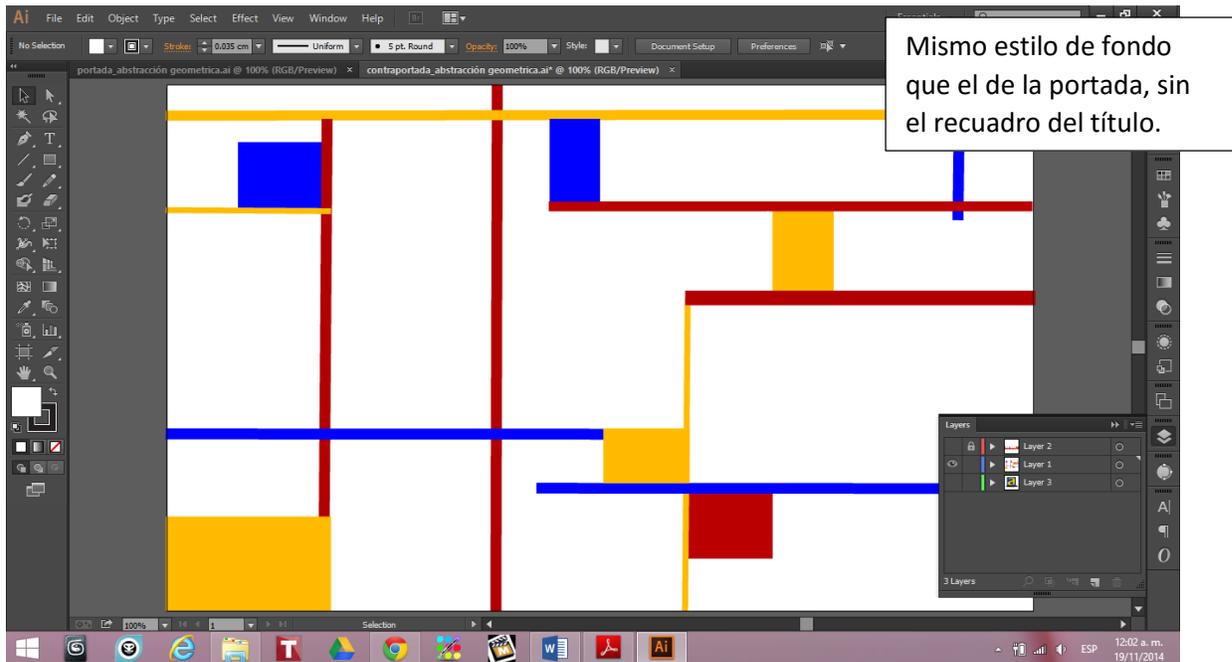
Portada: Se eligió la propuesta 2 de portada, pues se identifica al grupo objetivo y su combinación de colores la hacen juvenil y elegante.





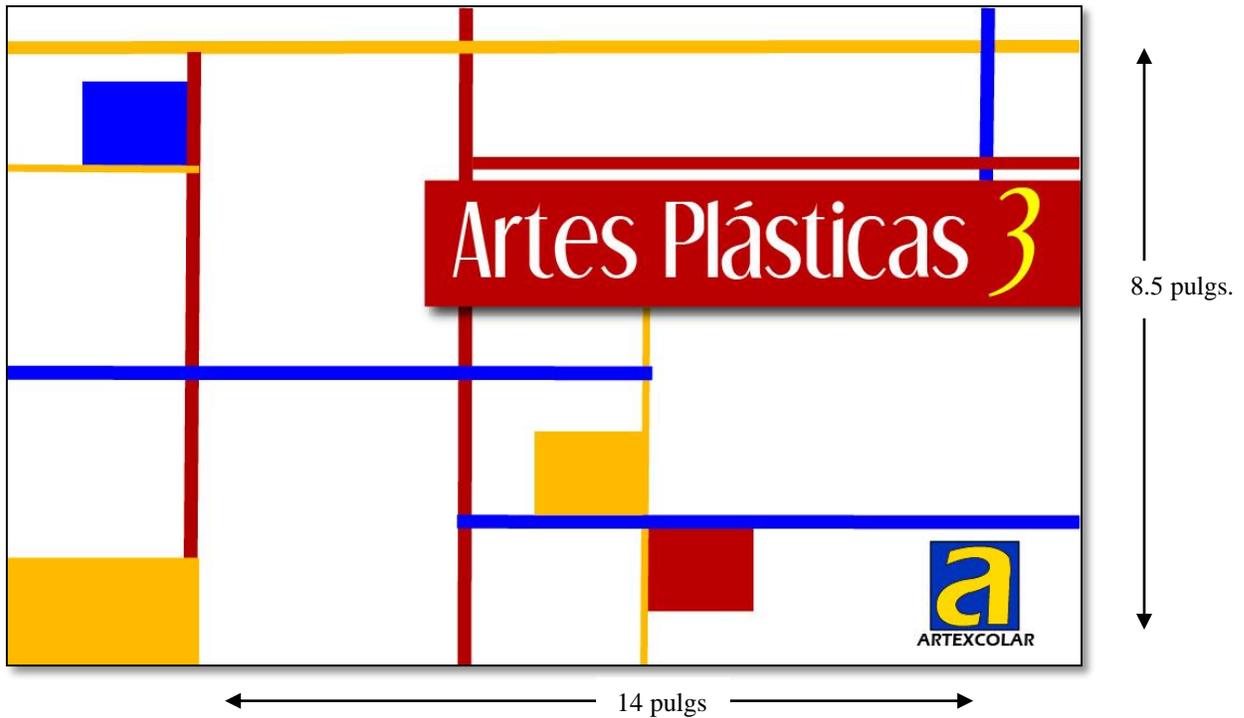


Contraportada



7.4 Portada: Propuesta preliminar

Portada



Introducción e índice

INTRODUCCION	ÍNDICE																										
Habiendo adquirido en el nivel de educación básica una serie de conocimientos y algunas experiencias en las artes plásticas, te preguntarás, ahora, cuál será la finalidad de que nuevamente en tu pensum de estudios aparezca el curso de artes plásticas. La razón es sencilla e importante; pues si en los cursos anteriores los fines educativos tendían al desarrollo de la creatividad, de la inventiva, de la expresión artística y de la sensibilidad estética, como aspectos de la formación integral, en el curso que empiezas, sin descuidar esos aspectos, se tiene como objetivo fundamental el capacitarte en el empleo de los materiales artísticos y en el manejo de las técnicas del dibujo y la pintura para que puedas aplicarlos responsablemente como auxiliares en el desempeño de cualquier trabajo profesional, en el que sea necesario comunicar ideas a través de la imagen gráfica o visual. Si ya has elegido una profesión y piensas que el dibujo y la pintura no tendrán en ella alguna aplicación, te encuentras muy equivocado; pues, dejando aparte de estas reflexiones la importancia del dibujo y la pintura como arte puro, debes pensar que, en función de otras profesiones, las artes como el dibujo y la pintura poseen un valor en el campo técnico de insospechados alcances, ahí donde es necesario realizar la comunicación con la imagen visual. El alto grado de valor comunicativo de la imagen dibujada es tal que, hasta la fotografía, considerada como la imagen gráfica perfecta por su mayor veracidad y realismo, puede quedar Superada por el dibujo, cuando por éste se logra esquematizar, enfatizar o discriminar detalles, realizar abstracciones, etc. Lo expuesto anteriormente puede inclinar tu responsabilidad y buena disposición al estudio y práctica de los contenidos del curso que ahora empiezas.	<table><tbody><tr><td>Rotulación</td><td>PAG.1</td></tr><tr><td>Letra Capitular</td><td>PAG.3</td></tr><tr><td>Técnica de la pluma</td><td>PAG.6</td></tr><tr><td>El Cartel</td><td>PAG.10</td></tr><tr><td>Clarooscuro</td><td>PAG.18</td></tr><tr><td>Técnica a Lápiz</td><td>PAG.24</td></tr><tr><td>Sistemas de Representación</td><td>PAG.26</td></tr><tr><td>La Perspectiva</td><td>PAG.30</td></tr><tr><td>Perspectiva de Planta girada</td><td>PAG.32</td></tr><tr><td>Perspectiva angular de un interior</td><td>PAG.38</td></tr><tr><td>La circunferencia y círculo en perspectiva</td><td>PAG.40</td></tr><tr><td>Perspectiva de las sombras</td><td>PAG.42</td></tr><tr><td>Teoría del color</td><td>PAG.48</td></tr></tbody></table>	Rotulación	PAG.1	Letra Capitular	PAG.3	Técnica de la pluma	PAG.6	El Cartel	PAG.10	Clarooscuro	PAG.18	Técnica a Lápiz	PAG.24	Sistemas de Representación	PAG.26	La Perspectiva	PAG.30	Perspectiva de Planta girada	PAG.32	Perspectiva angular de un interior	PAG.38	La circunferencia y círculo en perspectiva	PAG.40	Perspectiva de las sombras	PAG.42	Teoría del color	PAG.48
Rotulación	PAG.1																										
Letra Capitular	PAG.3																										
Técnica de la pluma	PAG.6																										
El Cartel	PAG.10																										
Clarooscuro	PAG.18																										
Técnica a Lápiz	PAG.24																										
Sistemas de Representación	PAG.26																										
La Perspectiva	PAG.30																										
Perspectiva de Planta girada	PAG.32																										
Perspectiva angular de un interior	PAG.38																										
La circunferencia y círculo en perspectiva	PAG.40																										
Perspectiva de las sombras	PAG.42																										
Teoría del color	PAG.48																										
El autor.																											

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 1: Rotulación



Rotulación es un arte que se propone lograr LETRAS bien construidas y proporcionadas mediante el trazo a mano alzada o con la ayuda de instrumentos.

Siendo las aplicaciones de la rotulación tan diversas, se pueden agrupar en dos clases: la rotulación ARTÍSTICA, por un lado y, por otro, la rotulación TÉCNICA.

La primera, de soluciones más libres, se aplica en los casos en que, por la índole del propósito, deba expresarse una idea determinada, ya de elegancia, ya de gracia, de formalidad, de antigüedad, femineidad, etc. Emplea diversos tipos de letras entre las que destacan como prototipos de letra GÓTICA, la ROMÁNICA y la de TEXTO: a demás, otras de trazos más libres e imaginativos, sin someterse a normas fijas.

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijkl
mnpqrstuvwxyz

ROMÁNICA

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijkl
mnpqrstuvwxyz

GÓTICA MODERNA

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrstuvwxyz

INGLESA ANTIGUA

1.

← 14 pulgs →

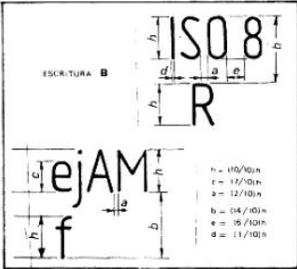
↑ 8.5 pulgs ↓

Página 2: Rotulación Técnica

ROTULACIÓN TÉCNICA

La rotulación técnica, por su parte, tiene aplicaciones en el dibujo técnico y rotulaciones en las que se precisa claridad y legibilidad inmediata, empleando una escritura normalizada que se caracteriza por la homogeneización, sencillez de trazo, claridad de escritura y rápida legibilidad.

Aunque existen dos o más escrituras normalizadas, exponemos a continuación, como ejemplo, las normas internacionales ISO (International Organization for standardization) que propone para el modelo "B" de escritura normalizada las proporciones y medidas que se indican en la gráfica.



ESCRITURA B

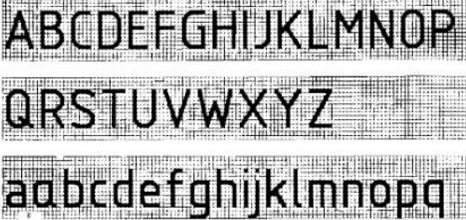
ISO 8

R

ejAM

f

$h = 10/10 \cdot n$
 $t = 12/10 \cdot n$
 $a = 12/10 \cdot n$
 $b = (14/10) \cdot n$
 $e = 16/10 \cdot n$
 $d = 11/10 \cdot n$



ACTIVIDAD

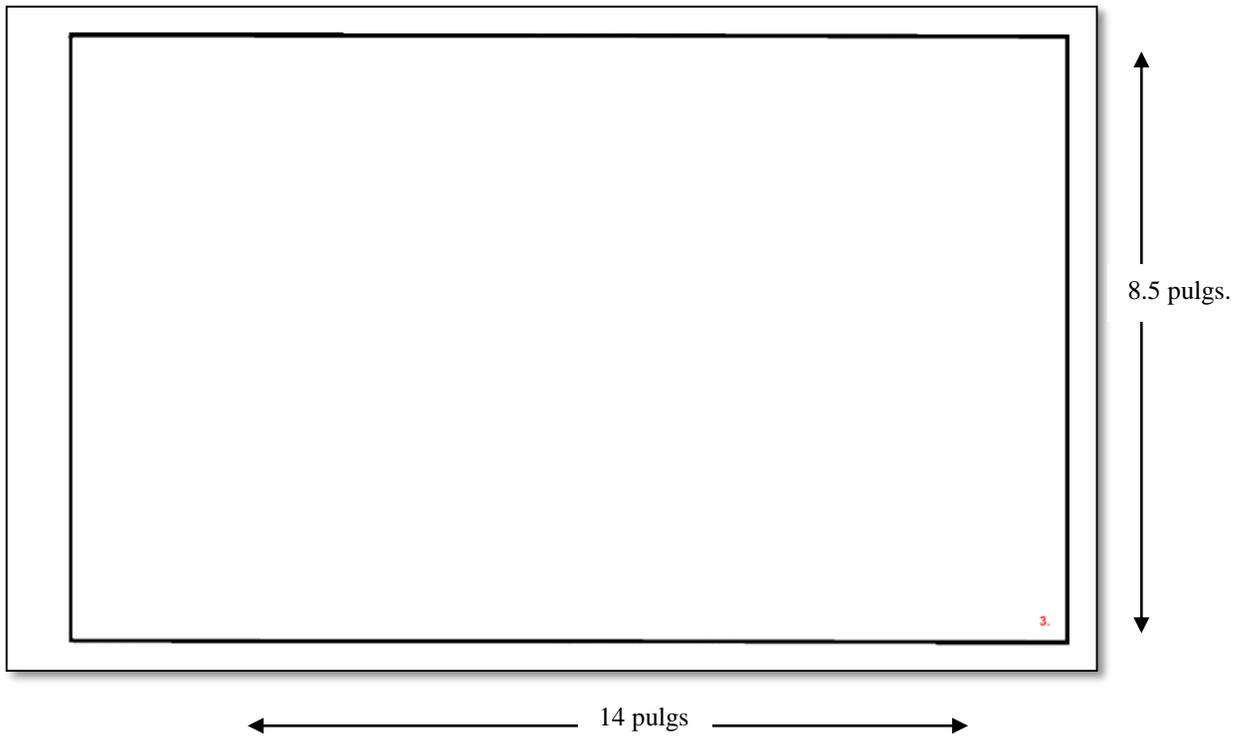
Trazar las líneas guías necesarias con lápiz y realizar con marcador fino o rapidógrafo de punto adecuado la escritura del alfabeto según el modelo "B" de las normas ISO.

2.

← 14 pulgs →

↑ 8.5 pulgs ↓

Página 3: Área de trabajo



Página 4: Letra Capitular

LETRA CAPITULAR

La letra CAPITULAR por lo general es muy decorativa se utilizó en décadas pasadas en el inicio de cada capítulo de las obras literarias.

La decoración de estas letras puede ser de dos formas: una con elementos externos y ajenos a la estructura de la letra; la otra forma consiste en llevar los elementos decorativos en la propia estructura. Puede darse una forma mixta.



ACTIVIDAD

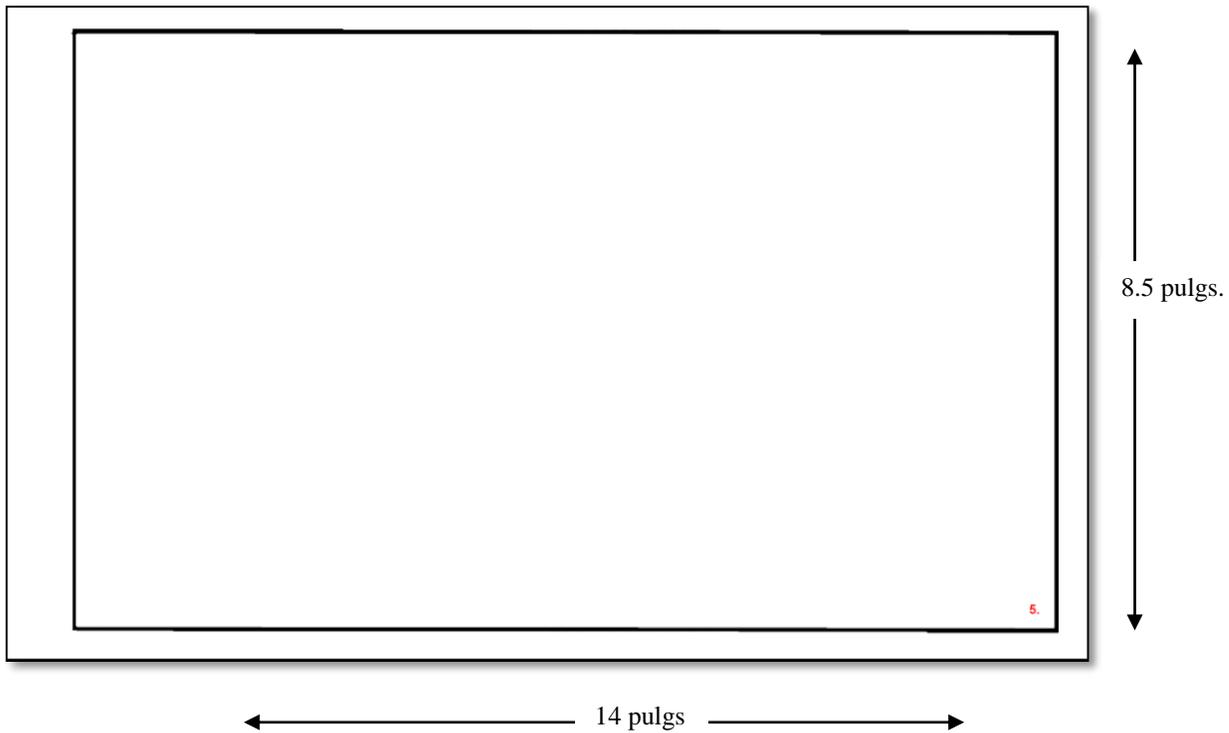
Poniendo en juego tu imaginación crea letras decorativas y aplícalas en carteles, tarjetas, diplomas, etc.

8.5 pulgs.

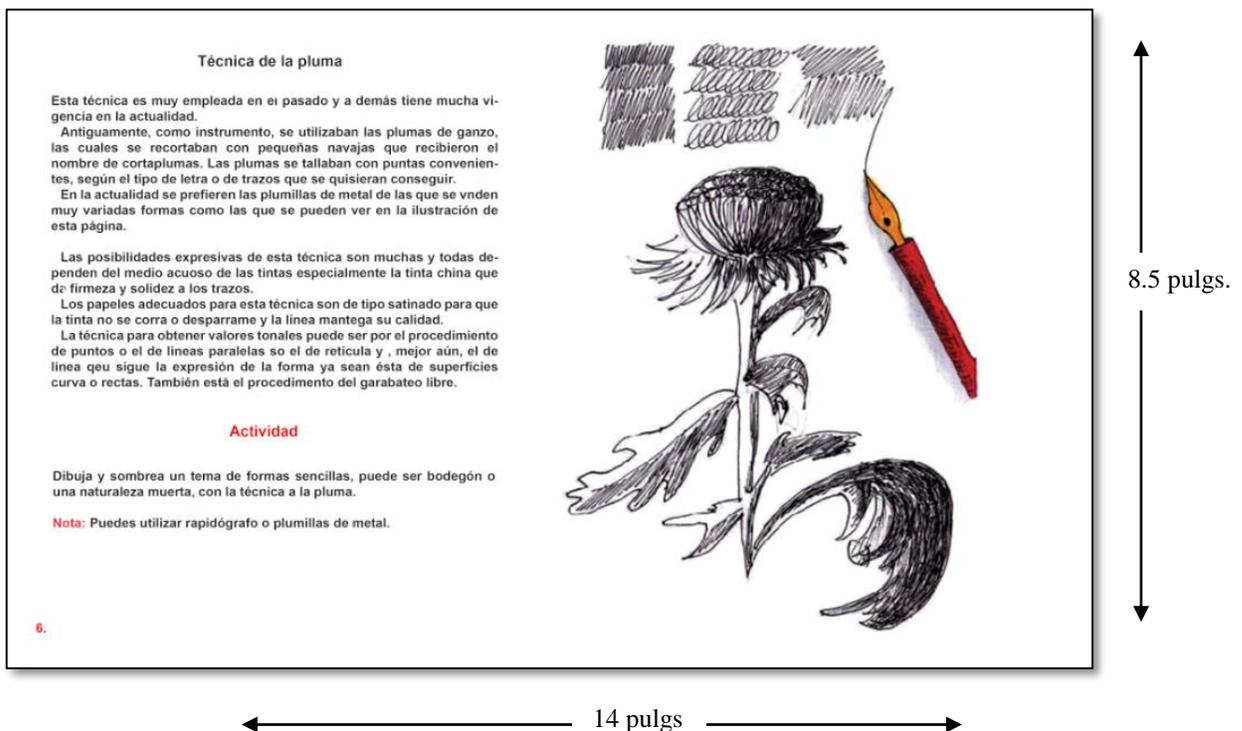
14 pulgs

4.

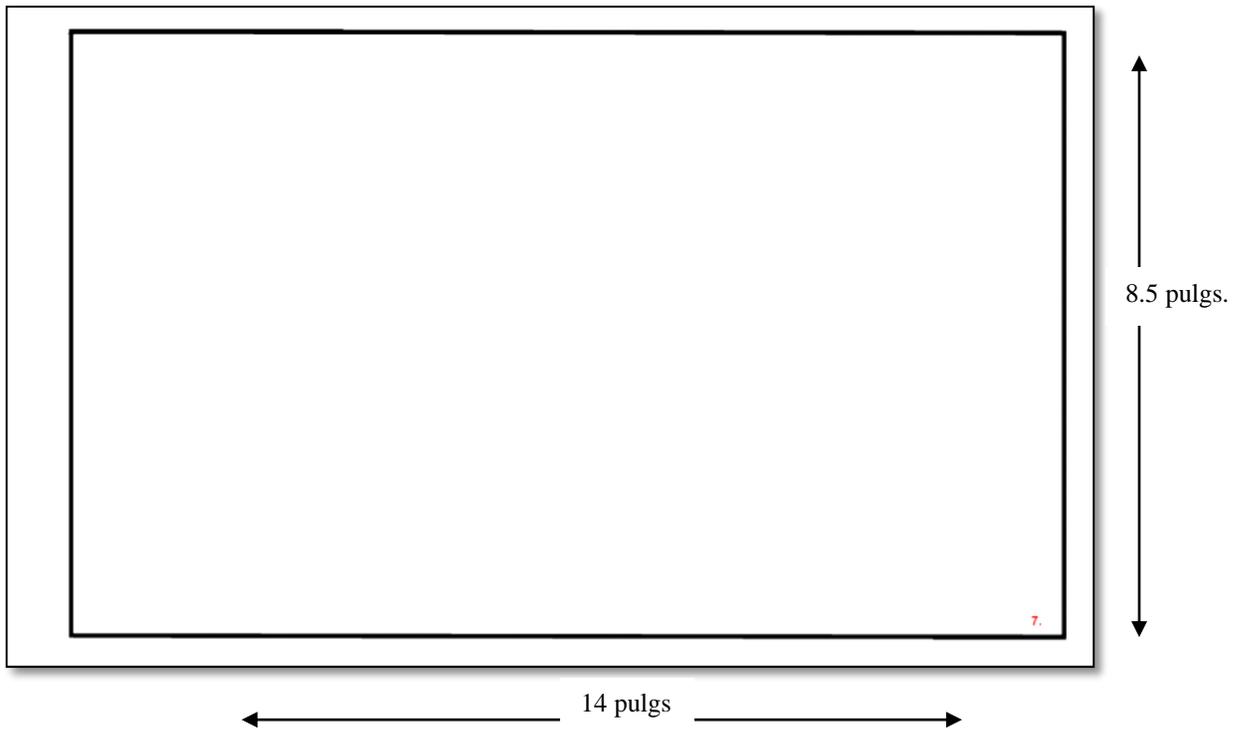
Página 4: Área de trabajo



Página 6: Técnica de la pluma



Página 7: Área de trabajo



Página 8: Técnica de la pluma

Los dibujos a tinta, con un poco de práctica, pueden hacerse directamente pero para empezar es permitido realizar primero un esbozo a lápiz para acentuarlo con la tinta ya con seguridad. Úsense diversos tipos de plumillas para lograr los diferentes efectos de tono y de textura.

ACTIVIDAD

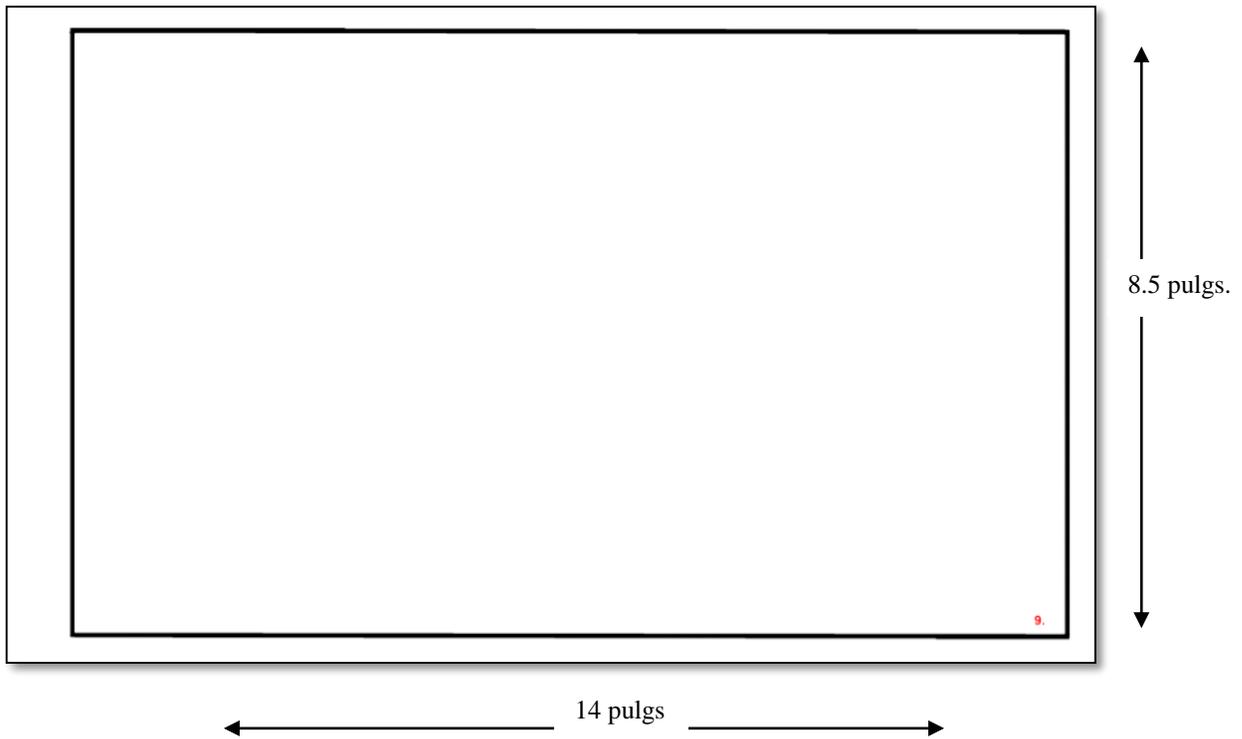
Elige un tema de preferencia del natural o aprovechando una fotografía de buenos contrastes y realiza un dibujo a tinta y plumilla.

8.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 9: Área de trabajo



Página 10: El Cartel

Por todo el mundo en mar

NO

b) Crear ambiente.
c) Mentalizar.
d) Enseñar.
e) Realizar una campaña.
f) Ilustrar.

Actividad

Recorta de revistas, periódicos u otros impresos dos ejemplos de carteles y trata de clasificarlos de acuerdo a la finalidad que tengan.

EL CARTEL

Dentro de las actividades del diseño gráfico El Cartel merece nuestra especial atención debido a la importancia que en la actualidad cobran sus funciones y aplicaciones.

Basta una mirada a nuestro derredor para darnos cuenta que el cartel esta presente en calles, vitrinas, carreteras, comercios, etc. Forma parte de nuestro mundo visual.

Finalidad del Cartel

Aunque las aplicaciones del cartel son muchas en general podemos considerar, como más importantes, las finalidades que siguen:

a) anunciar un producto, evento, cualquier otra cosa.

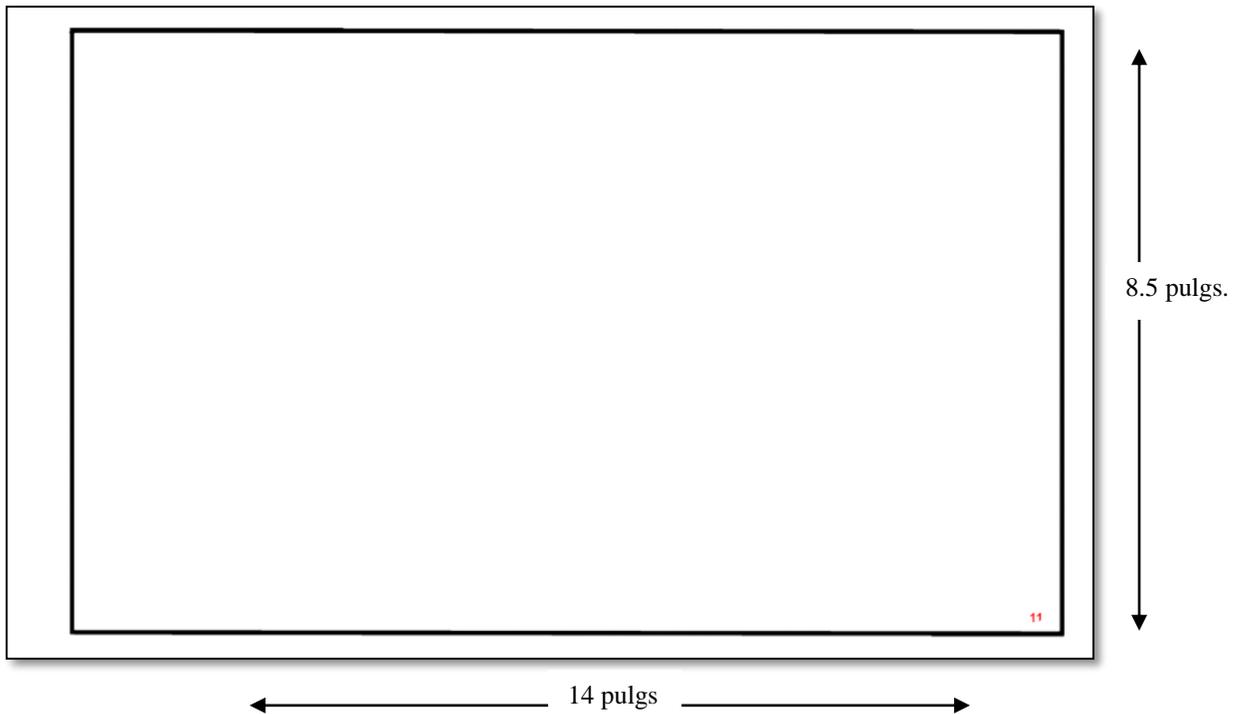
La ciencia actual

10.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 11: Área de trabajo



Página 12: Clases de carteles

CLASES DE CARTELES

Los carteles pueden ser clasificados por su contenido y por la técnica en que se haya hecho el original.
Por el contenido podemos clasificarlos en:

- a) publicitarios.
- b) públicos.
- c) políticos.
- d) comerciales.
- e) didácticos.
- f) taurinos.
- g) ilustrativos.
- h) turísticos, etc

Por las técnicas de creación del original pueden ser:

- a) fotográficos.
- b) de fotomontaje.
- c) collages.
- d) pictóricos.

El cartel fotográfico ha cobrado mucha actualidad debido a los avances técnicos de la fotografía a color y a su carácter realista de gran impacto visual.

Por iguales razones se emplea el de fotomontaje, aunque en este se realiza una composición artística que ya no es simplemente la fotográfica.

Los carteles pictóricos que se realizan con cualquier técnica de pintura siguen teniendo actualidad por su gran calidad artística, siempre y cuando no compitan en realismo con la fotografía, sino que posean un carácter pictórico obvio.

ACTIVIDAD

Valiéndote de recortes de impresos, pega en la página de ejercicios algunos carteles que encuentres en tamaño reducido (las revistas y los periódicos reproducen a pequeña escala algunos carteles) como ejemplos.

12.

Este cartel es obra del artista francés Henri Toulouse-Lautrec, considerado el padre del cartel moderno.

Este es un cartel actual para el día del diseño

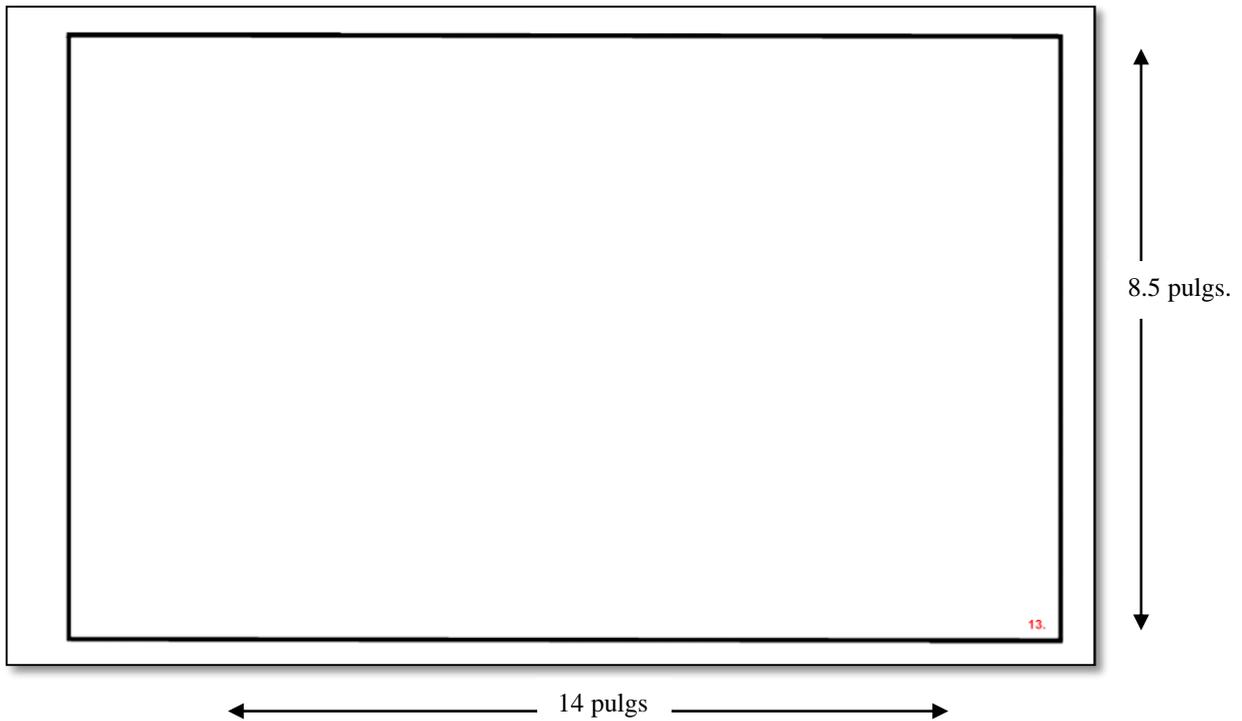
Tu lápiz y tu imaginación no tiene límites

Feliz día del diseño

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 13: Área de trabajo



Página 14: Cualidades del Cartel

CUALIDADES DEL CARTEL

El buen cartel debe ser, ante todo, llamativo, persuasivo, comprensible y debe comunicar con rapidez la idea clave del mensaje, venciendo la competencia entre otros carteles.

ELEMENTOS DEL CARTEL

Fundamentalmente son tres los elementos del cartel:

- el texto.
- la figura.
- el fondo.

El texto lo constituye la frase o el slogan rotulado, cuya característica principal ha de ser la brevedad y legibilidad para ser comprendido rápidamente. Es fundamental aquí la estructura de la letra, el tamaño y el contraste con el fondo; aspectos que irán de acuerdo con el carácter del cartel y la idea que se desea comunicar.

El elemento figura está constituido por la imagen gráfica o visual que por su contenido simbólico o valor expresivo ratifique el mensaje del texto o slogan.

ACTIVIDAD

Después de observar algunos carteles y discutir de sus cualidades o desaciertos, trata de crear el bosquejo de un cartel que responda a las exigencias de una idea.

14.

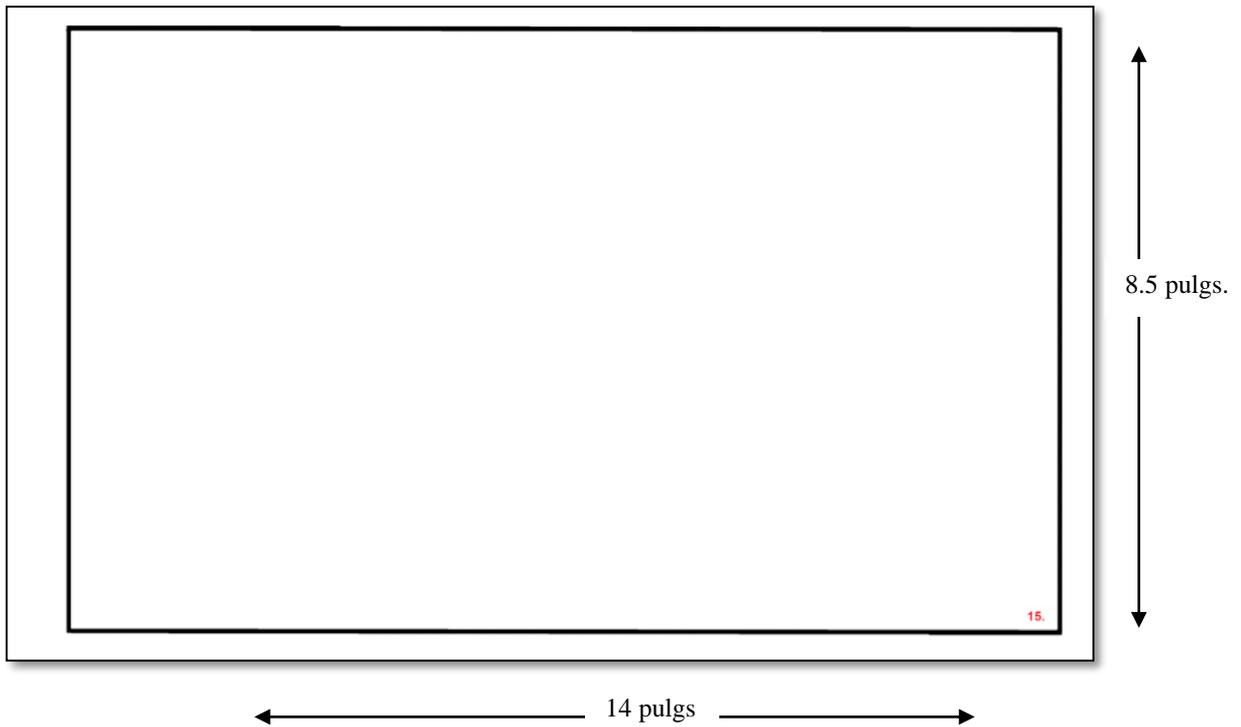
Otro interesante cartel del genial Lautrec.

otro ejemplo moderno de publicidad para una nueva fragancia.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 15: Área de trabajo



Página 16: Creación de un cartel

CREACIÓN DE UN CARTEL

Para crear un cartel se debe partir de la idea bien clara de la finalidad del mismo cuestionándonos de la manera siguiente:

- ¿Qué finalidad buscamos?
- ¿Qué idea deseamos comunicar?
- ¿A quiénes va dirigido el mensaje?
- ¿Cuál es la mejor manera a emplear?

A las primeras preguntas responde el lema (slogan), es decir, el mensaje textualmente formulado. A las otras preguntas responde la forma con la imagen, el color, el tipo de letra y la técnica de resolución.

ORDEN DE TRABAJO

1. Crear el lema (slogan) o sea la frase o mensaje escrito, el cual puede ir en forma afirmativa, negativa o interrogativa según pretenda cuestionar, provocar cambios o actitudes, reflexionar, convencer, etc.
2. Crear la imagen o figura que refuerce con su significado o simbolismo la idea del mensaje; para ello ha de tenerse un conocimiento amplio del valor expresivo de la línea, de la forma, el tono, etc.
3. Seleccionar el tipo de letra de acuerdo a la idea del cartel. Puede ser formal, informal, humorístico, festivo, deportivo, etc.

Cada uno de estos pasos deben ser bien estudiados y elegidas las mejores soluciones dentro de variados anteproyectos. No siempre la primera idea es la mejor pero uno debe decidirse por una.



ACTIVIDAD

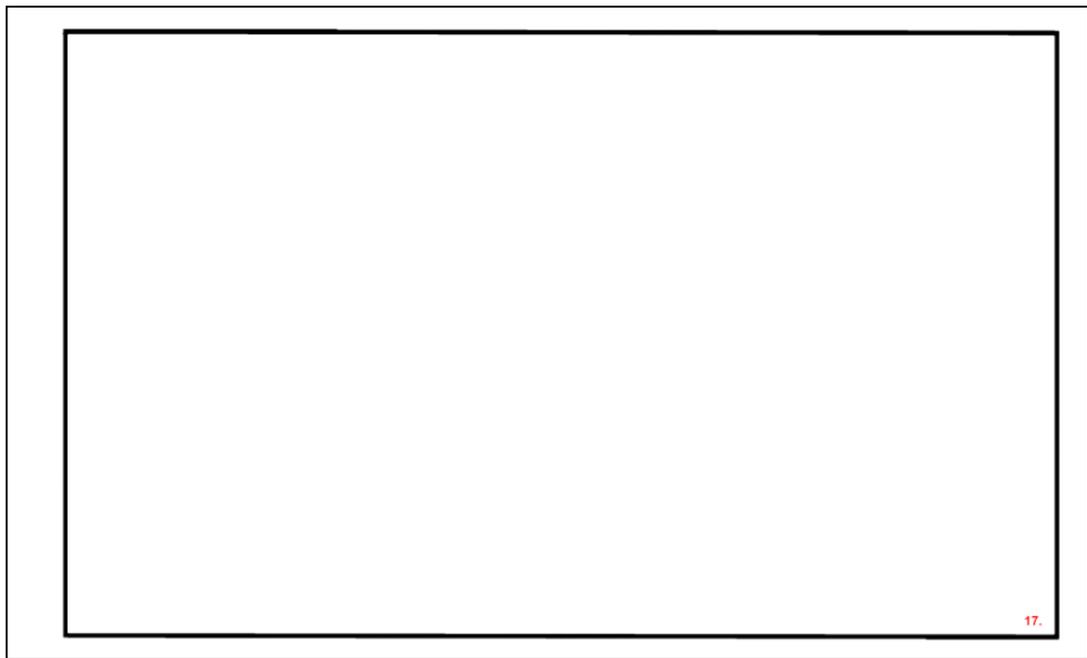
1. Crear un cartel con los propósitos que en la clase se establezcan aprovechando situaciones del medio escolar.
2. Crear un cartel empleando la técnica del salpicado. La cual se muestra en esta página. Puede hacerse a varios colores. La experiencia resultará interesante.

16.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 17: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 18: Claroscuro

CLAROSCURO

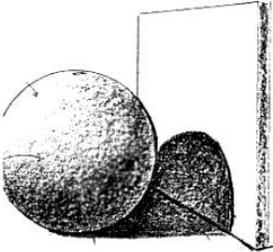


Los conceptos que has estudiado en los años anteriores al respecto de este tema te servirán y deberás repasarlos. Sin embargo, ahora, nos interesa, más que la teoría, la aplicación de los conceptos en el dibujo y la pintura.

Igualmente la noción de TONO o de valor tonal encuentra en nuestro interés una aplicación más meditada que la simple elaboración de escalas tonales que ya habrás ejercitado. Fig. 1.

La escala tonal nos representa esos valores tonales, gracias a los cuales podemos dar forma y volumen a los objetos que dibujamos o pintamos con apariencia realista. Fig. 2.

Pero el tono no sólo da forma a lo que se dibuja sino que además ambienta y da carácter. Fuertes contrastes de tono dramatizan el tema; otras relaciones dan idea de serenidad, mientras que otras producen sensación de misterio.



18.



También el tono nos da idea de masa y de peso. Los tonos oscuros nos hacen pensar en más peso y más solidez; evocan la fuerza de gravedad; en tanto que los tonos claros se nos antojan más aéreos o más volátiles; tienden a subir y su masa es más incorpórea.

La iluminación es muy importante dentro de este tema, pues sin la luz no hay definición de forma, como tampoco la hay si faltan las sombras. El contraste y la armónica relación de estas dos realidades proporcionan la percepción de las formas. El principio de la percepción de la forma es el CONTRASTE.

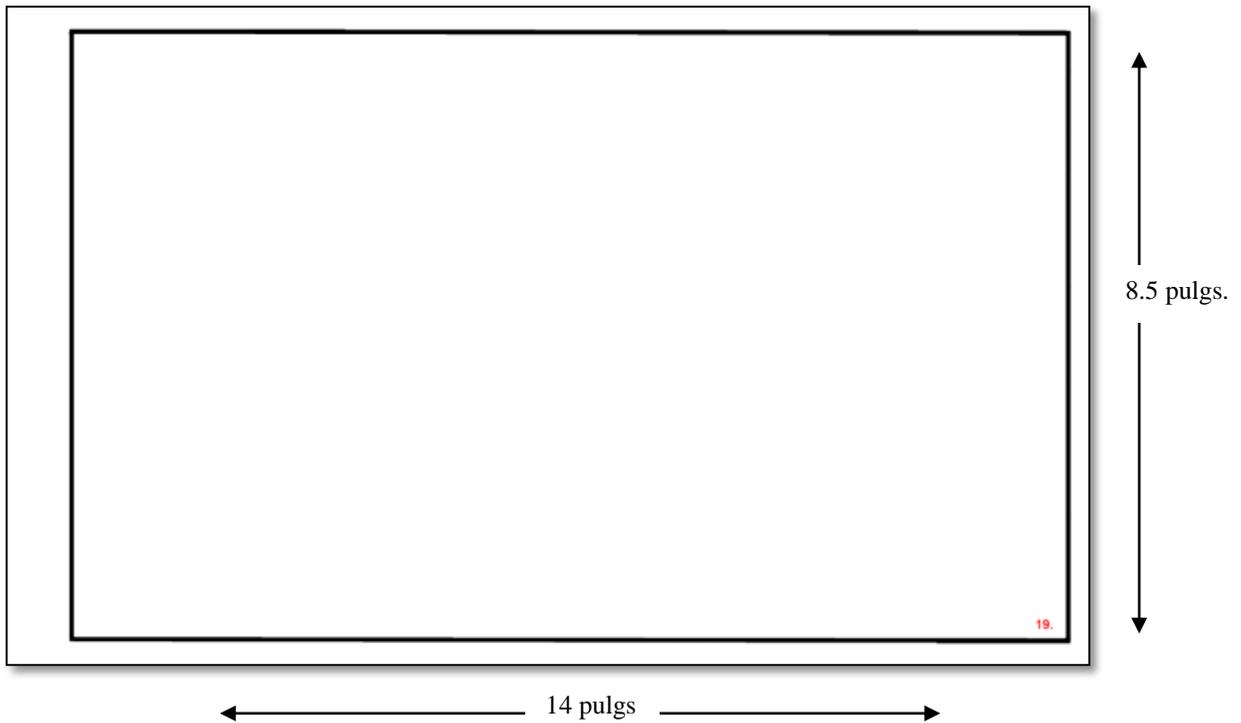
ACTIVIDAD

Dibuja objetos de formas sencillas con diferentes direcciones o ángulos de iluminación. Observa antes como unas iluminaciones favorezcan la expresión de las formas enfatizándolas, mientras que otras las aplanan o amplian.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 19: Área de trabajo



Página 20: Planos tonales

PLANOS TONALES

Podemos definir los PLANOS TONALES como los patrones básicos en los que las relaciones tonales se hallan en armonía produciendo siempre temas muy expresivos. También nos permiten variedad dentro de la organización. Son cuatro los planos tonales básicos que se apoyan en valores tonales distintos: el blanco, el gris claro, el gris oscuro y el negro. En cada uno de los planos tonales uno de estos valores debe predominar sobre los otros en extensión de áreas o espacios, por lo general, como fondo.

PRIMER PLAN TONAL:
Tono dominante: el BLANCO sobre el cual jugarán en armonía grises oscuros, grises claros y el negro como contraste. Fig. 1.

SEGUNDO PLAN TONAL:
Tono dominante: GRIS CLARO sobre el que se disponen los grises oscuros, el negro y el blanco. Fig. 2

TERCER PLAN TONAL:
Tono de fondo GRIS OSCURO sobre el cual estarán dispuestos el blanco, los grises claros y el negro. Fig. 3.

CUARTO PLAN TONAL:
Tono de fondo NEGRO sobre el cual se disponen los grises; de distinto valor y el blanco. Fig. 4.

ACTIVIDAD

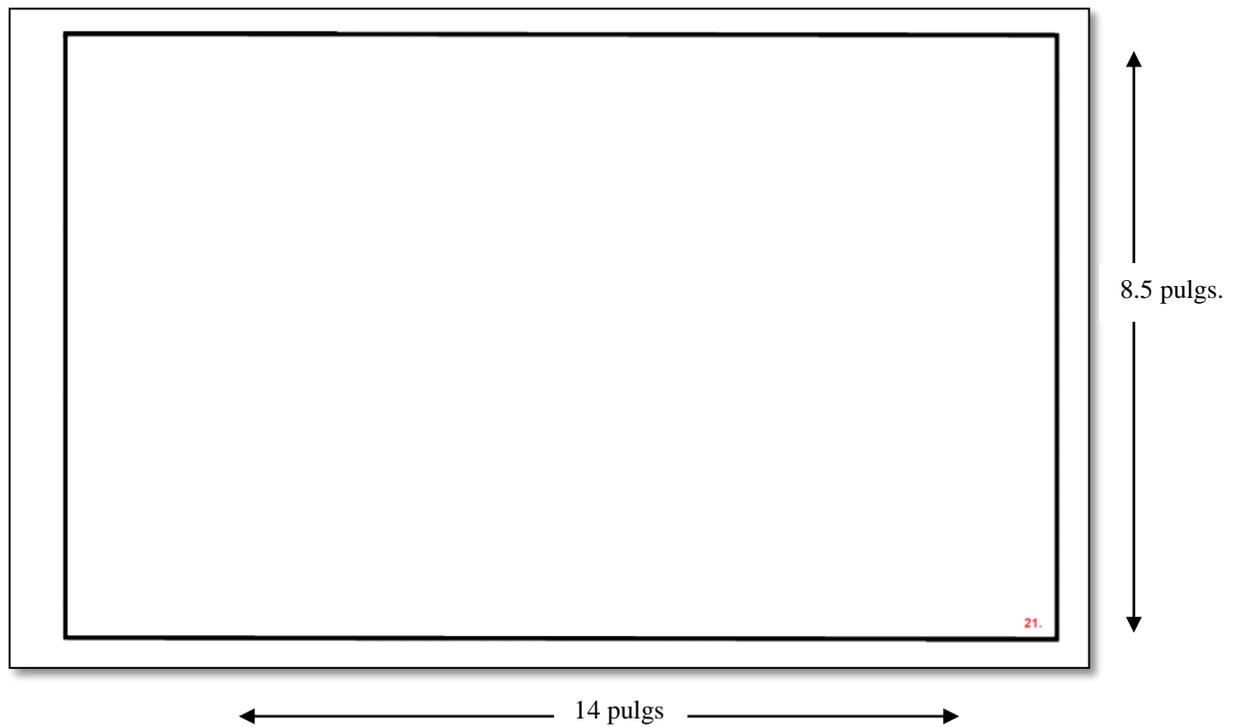
Realiza composiciones tonales de diseños realistas u abstractos aplicando los distintos planos tonales. Anota el nombre del plano según el tema visto.

20.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 21: Área de trabajo



Página 22: Estudio del claroscuro

ESTUDIO DEL CLAROSCURO

ACTIVIDAD

Coloca objetos de formas simples o sencillas sobre la mesa y realiza el estudio del natural, siguiendo los pasos que a continuación se indican.

Estudie detenidamente la forma de los objetos tratando de relacionar dichas formas con los volúmenes geométricos simples. Establece las proporciones correctas y dibuja el encaje de las figuras. Fig.1.

Degradas las proporciones y las líneas generales del dibujo, acentúa los trazos correctos y borra los que fueron preliminares. Fig. 2.

Estudia los puntos más brillantes y las sombras más oscuras. Observa las sombras y la existencia de luces reflejas sobre de ellas. Cuida los medios tonos.

Realiza el sombreado usando un lápiz suave como el 5B, 6B o el carboncillo. Fig., 3.

22.

Fig. 1

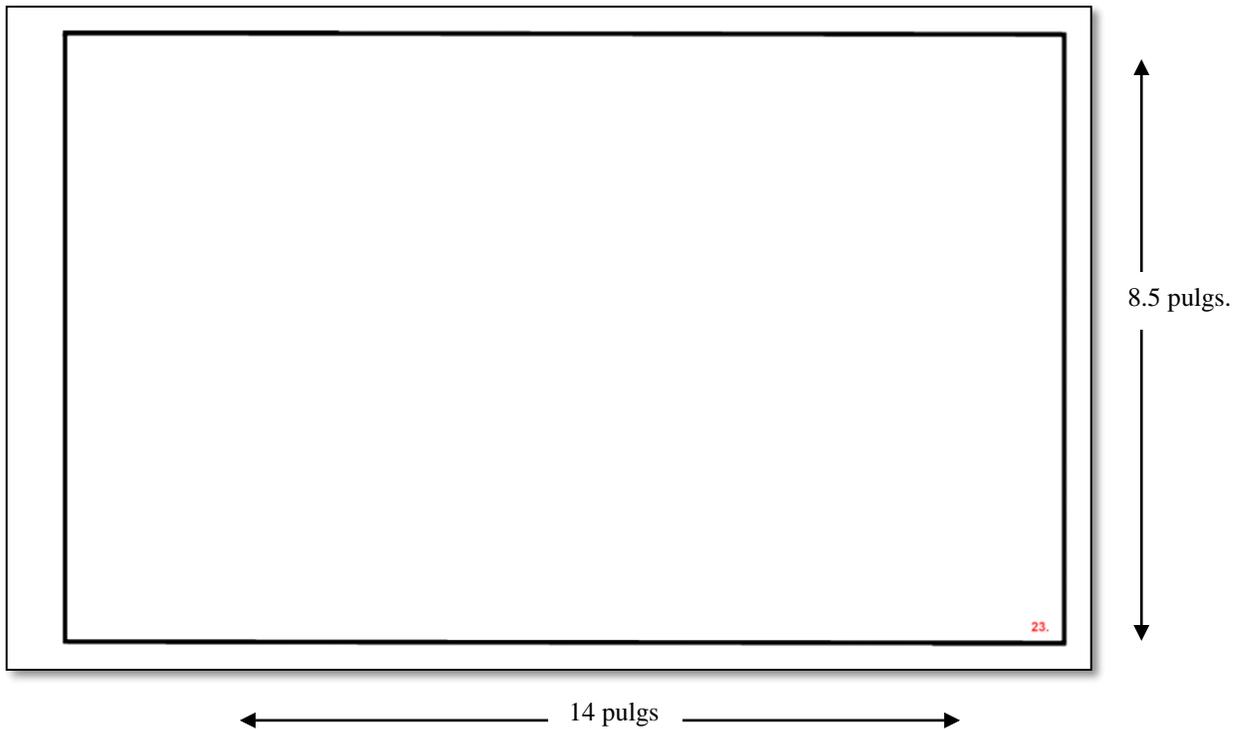
Fig. 2

Fig. 3.

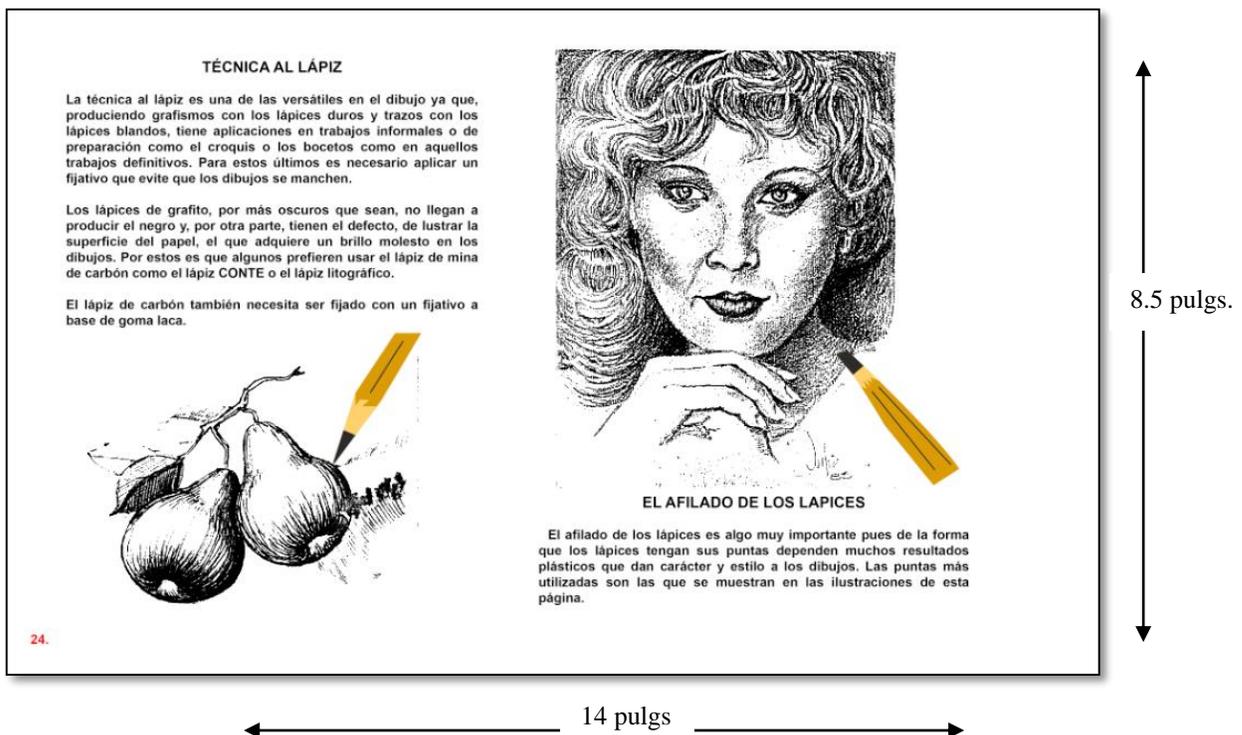
14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 23: Área de trabajo



Página 24: Técnica al lápiz

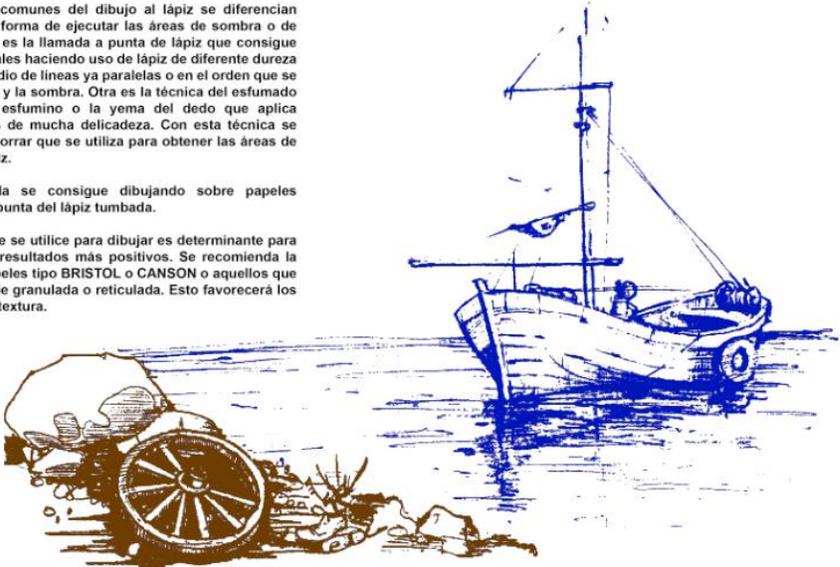


Página 25: Técnica al lápiz

Las técnicas más comunes del dibujo al lápiz se diferencian especialmente en la forma de ejecutar las áreas de sombra o de valores tonales; una es la llamada a punta de lápiz que consigue las valoraciones tonales haciendo uso de lápiz de diferente dureza o suavidad y, por medio de líneas ya paralelas o en el orden que se quiera, modela la luz y la sombra. Otra es la técnica del esfumado con el empleo del esfumino o la yema del dedo que aplica valoraciones tonales de mucha delicadeza. Con esta técnica se emplea la goma de borrar que se utiliza para obtener las áreas de luz eliminando el lápiz.

La técnica graneada se consigue dibujando sobre papeles granulados y con la punta del lápiz tumbada.

La clase de papel que se utilice para dibujar es determinante para la obtención de los resultados más positivos. Se recomienda la utilización de los papeles tipo BRISTOL o CANSON o aquellos que posean una superficie granulada o reticulada. Esto favorecerá los efectos tonales y de textura.



25.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 26: El Sistema Diédrico

EL SISTEMA DIÉDRICO

El sistema DIÉDRICO tiene por objeto representar sobre una superficie plana las figuras que estén situadas de cualquier manera en el espacio. Parte del principio de situar un objeto entre el espacio limitado por dos planos perpendiculares entre sí (uno horizontal y otro vertical) que se cortan en una línea común, a la que se llama línea de tierra.

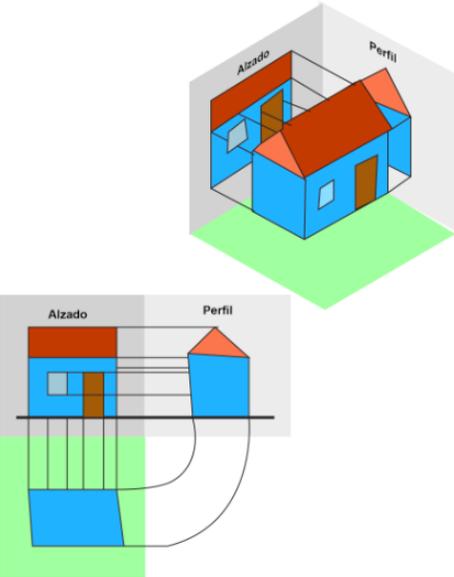
Dicho objeto se proyecta ortogonalmente sobre cada uno de los planos, dejando su imagen a dos vistas llamadas ALZADO y PLANTA. Se llama alza-do a la imagen proyectada sobre el plano vertical mientras que se llama planta a la imagen proyectada sobre el plano horizontal.

Al abatir uno de los planos de manera que ambos formen ahora un solo plano, se obtiene la representación ORTOGONAL DIÉDRICA.

A veces se acostumbra a agregar una proyección más sobre un tercer plano para dar una idea mejor y más completa de la forma del objeto que interese. A esta proyección adicional se le llama PERFIL.

ACTIVIDAD

Realiza en la página de ejercicio la proyección ortogonal a tres vistas de las figuras sólidas que se ilustran acostadas.

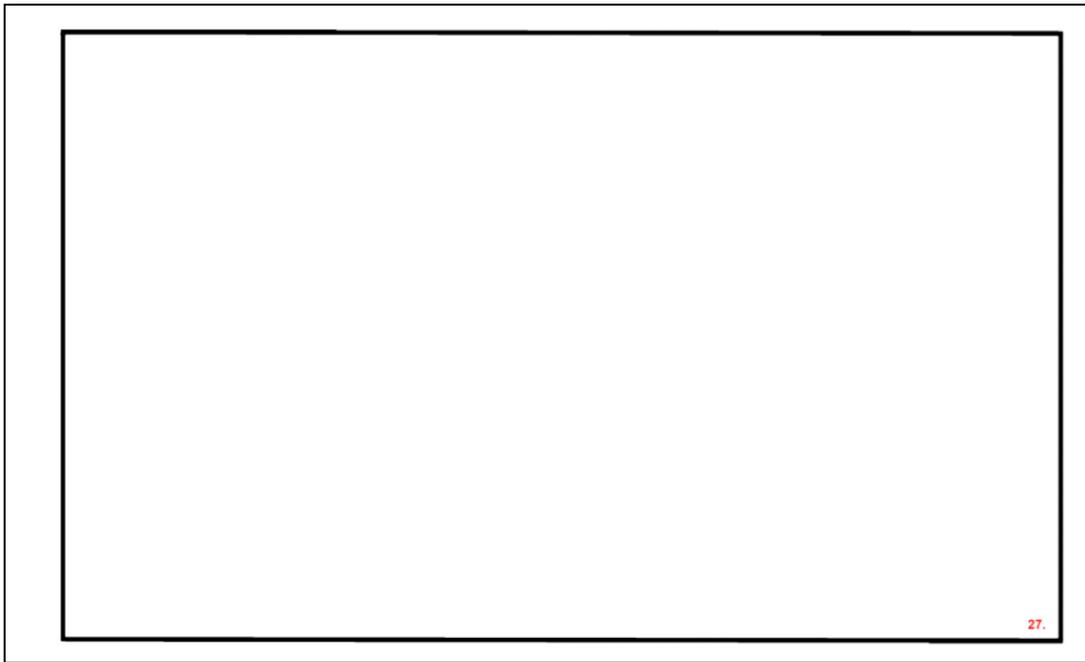


26.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 27: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 28: La Axonometría

LA AXONOMETRÍA

Los sistemas axonométricos se basan en la disposición de los ejes que coinciden con las aristas del triedro que forman los planos de proyección. Entre las más conocidas están la proyección ISOMÉTRICA, la proyección DIMÉTRICA y la proyección CABALLERA.

La proyección ISOMÉTRICA se caracteriza porque los ejes son de idéntica longitud y, como ninguna magnitud del objeto está sujeta a reducción, la figura se traza con sus medidas completas a la escala elegida. Los ejes están dispuestos formando ángulos de 120 grados.

La proyección DIMÉTRICA. En esta proyección los ejes se disponen en dos ángulos de 135 grados y uno de 90 grados. Las magnitudes en las direcciones de los ejes "Y" y "X" no sufren reducción alguna, mientras que las magnitudes en la dirección del eje "Z" sufren una reducción cuyo coeficiente puede ser 1/2 ó 2/3.

La proyección CABALLERA se caracteriza en que el plano comprendido entre los ejes "Z" y "X" es de ángulo recto (90 grados). El eje "Y" puede tener una posición variable. Las magnitudes del objeto en dirección vertical y horizontal no sufren reducción, en tanto que las magnitudes de profundidad si son afectadas por una reducción de coeficiente igual a un medio.

ACTIVIDAD

Dibuja en la página de ejercicio la figura acotada que se muestra en esta página en las tres formas de proyección que se ilustran aquí. Debes hacer uso de la-regla "T", el escalímetro y el cartabón.

ISOMÉTRICA

DIMÉTRICA

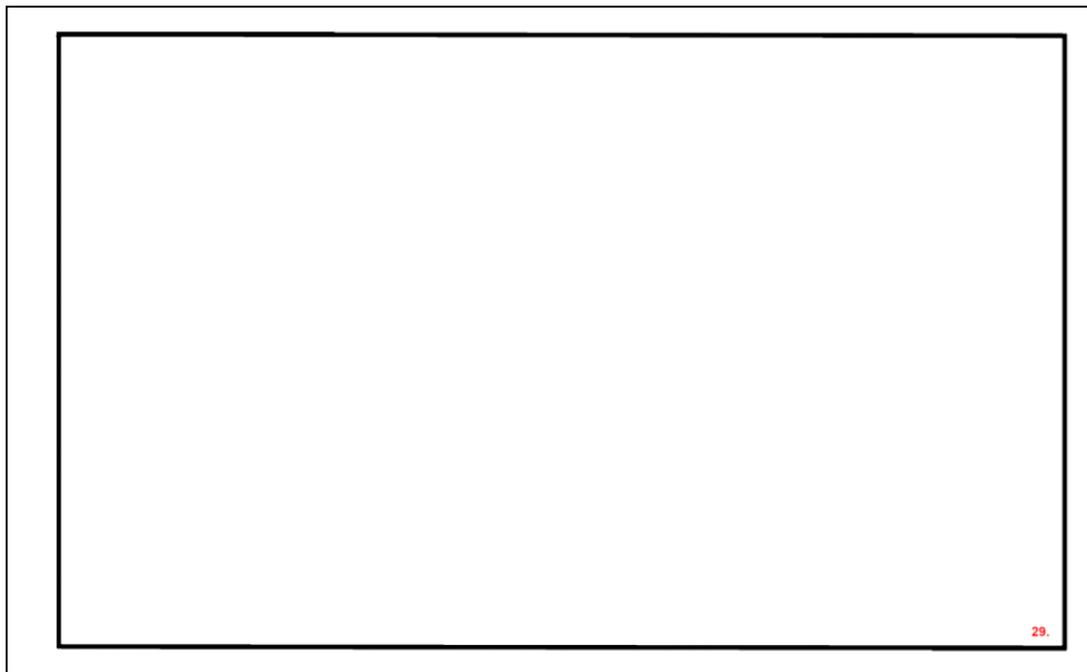
CABALLERA

28.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 29: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 30: La Perspectiva

LA PERSPECTIVA

La perspectiva es el arte y la técnica de representar los objetos tridimensionales sobre un plano como el del papel de dibujo tal como esos objetos se nos aparecen a la vista, según su posición y distancia respecto a un punto fijo de visión. No insistimos en otras explicaciones sobre aspectos que, aunque importantes, ya te son conocidos por haber sido estudiados en cursos anteriores. Si te recordamos, en cambio, los principios que rigen la perspectiva, para que los tengas presentes al dibujar ahorrándote muchas dificultades.

PRINCIPIOS DE LA PERSPECTIVA

1. Cuerpos de igual tamaño aparecen más pequeños cuanto más lejos están y más grandes, si están más cerca. Fig. 1.
2. Conjuntos de líneas paralelas aparecen como convergentes en un punto en el horizonte. Fig. 2.
3. Rectángulos en perspectiva aparecen como rombos o romboides. Fig. 3.
4. Circunferencias en perspectiva aparecen como elipses. Fig. 4.

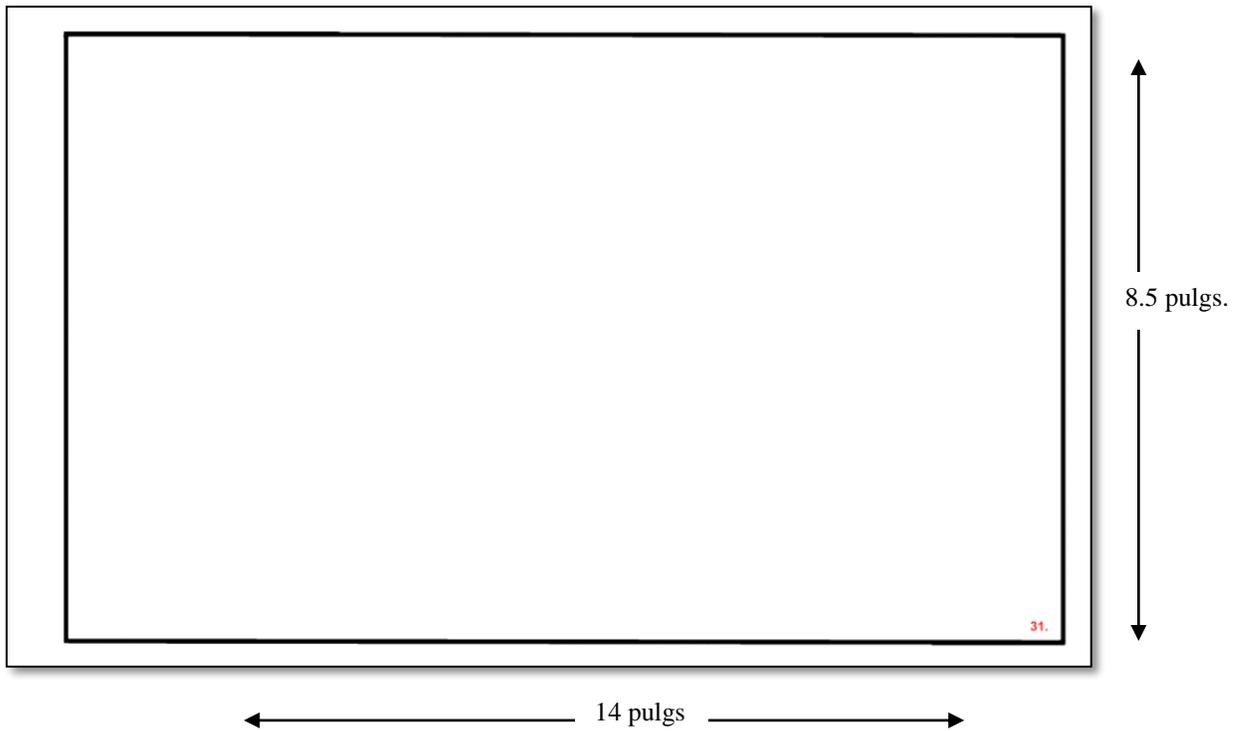
ACTIVIDAD

Recorta de revistas, periódicos u otros impresos fotográficos o gráficas que ofrezcan ejemplos de estos principios de la perspectiva. También puedes dibujarlos.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 31: Área de trabajo



Página 32: Subdividiendo los planos interiores de un cubo en perspectiva frontal

SUBDIVIDIENDO LOS PLANOS INTERIORES DE UN CUBO EN PERSPECTIVA FRONTAL

TRAZOS:

Partiendo del cubo en perspectiva frontal y el plano del piso subdividido regularmente en cuadrícula, se procede como sigue:

1. En las líneas A'A y B' B se marcan divisiones regulares iguales a las marcadas en la línea A B y, desde éstas, se trazan perspectivas al punto de vista.
2. Para formar la cuadrícula sobre los planos verticales laterales, basta levantar perpendiculares sobre cada extremo de cada división del plano horizontal inferior.
3. La cuadrícula sobre el plano de fondo se realiza tomando como base las divisiones que en sus lados habrán marcado todas las líneas de perspectiva.

ACTIVIDAD

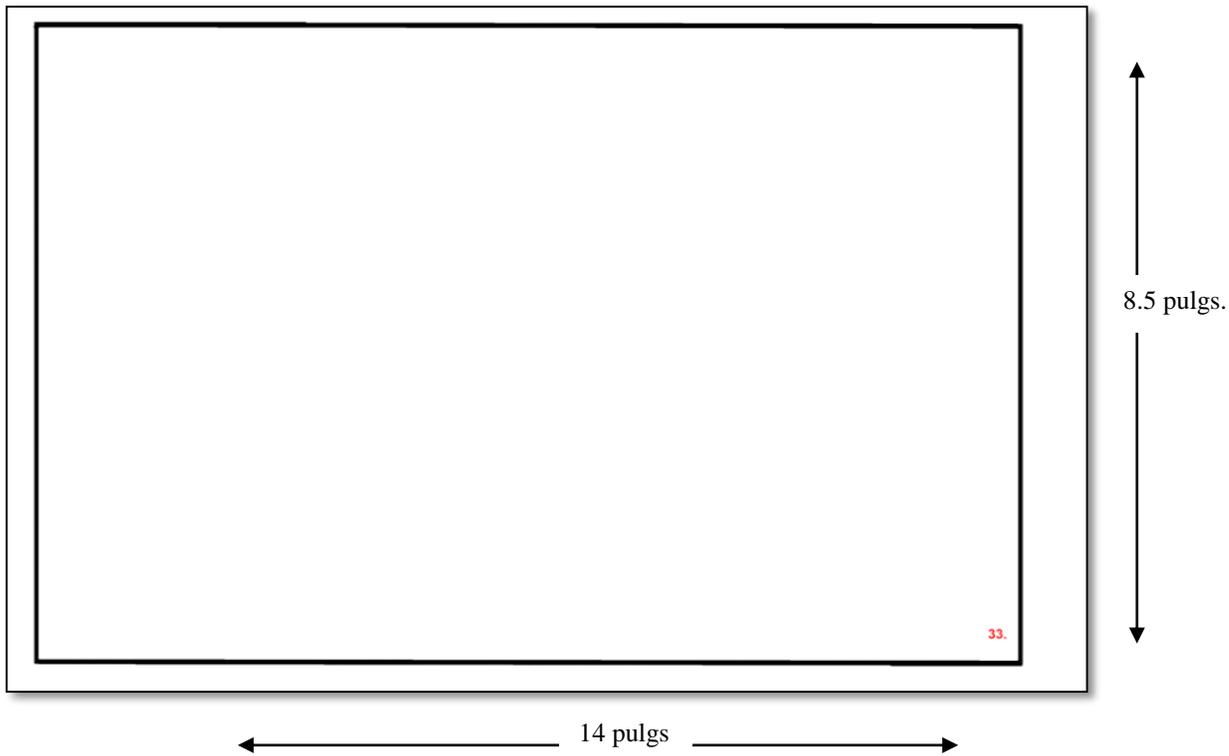
Realiza estos trazos dentro de un cuadrado de 16 cm. y aplícalo en la perspectiva de un interior, ambientándolo con los detalles y muebles apropiados.

32.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 33: Área de trabajo



Página 34: Subdividiendo los planos interiores de un cubo en perspectiva angular

SUBDIVIDIENDO LOS PLANOS INTERIORES DE UN CUBO EN PERSPECTIVA ANGULAR

TRAZOS:

Habiendo trazado el cubo y cuadrículado el plano horizontal del suelo, se procede como se indica a continuación:

1. Sobre cada uno de los puntos marcados en las aristas A C y C B se levantan perpendiculares.
2. Trácese la diagonal A I que intersecará las perpendiculares determinando los puntos por donde deben trazarse líneas de perspectiva desde el punto F'.
3. Los puntos ahora señalados sobre la arista I C son el origen de las perspectivas del punto F. Así quedarán cuadrículados los planos verticales del cubo.

ACTIVIDAD

Traza a una escala aumentada este dibujo y aplícalo en una perspectiva de interior, dibujando puertas, ventanas y algunos muebles de ambientación.

Horizonte

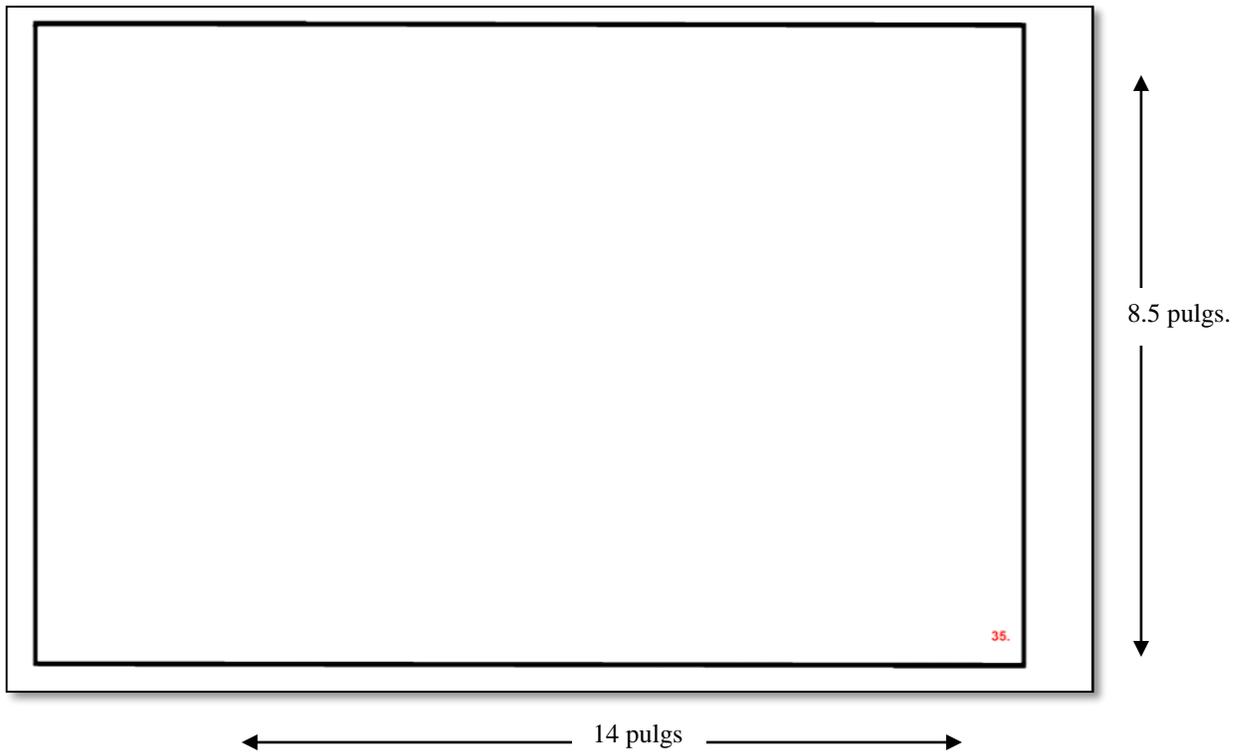
LT

34..

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 35: Área de trabajo



Página 36: Cuadriculando el cubo en sus planos: Exteriores trazos.

CUADRICULANDO EL CUBO EN SUS PLANOS EXTERIORES TRAZOS:

1. Sobre la arista principal se marcan las unidades en el número que se quiera.
2. Desde cada una de estas marcas se trazan líneas de perspectiva a los puntos de fuga.
3. Trácese diagonales sobre los planos del cubo que forman la esquina; estas diagonales, al intersecar las líneas de perspectiva, determinan los puntos por donde deben pasar perpendiculares que producen la cuadrícula perspectivada.
4. El cuadrículado del plano horizontal superior resulta al cruzarse las líneas de perspectiva con referencia a los puntos de fuga.
5. Ensaya eliminar algunos pequeños cubos, accidentando de esta manera la presentación del cubo.

ACTIVIDAD

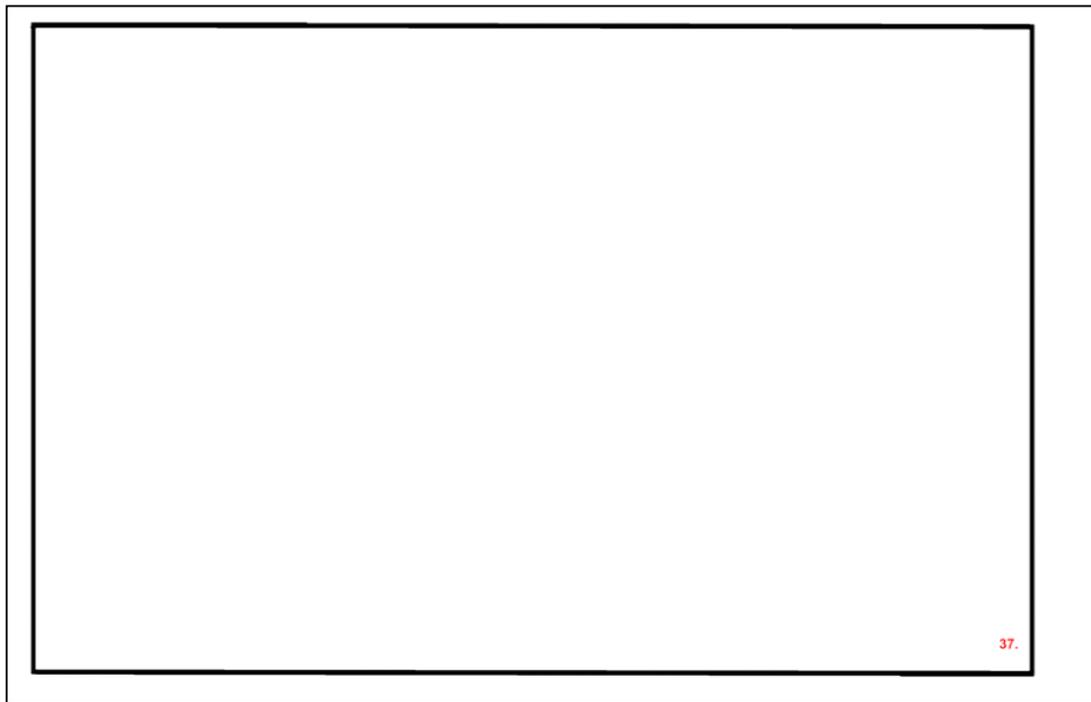
Aplica estos ejercicios en el dibujo en perspectiva de un edificio de módulos.

36.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 37: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 38: Perspectiva angular de un interior

PERSPECTIVA ANGULAR DE UN INTERIOR

Aplicando los procedimientos de las lecciones anteriores podemos realizar los trazos para una perspectiva angular de un interior utilizando los planos de los alzados correspondientes que determinan la escala, tanto horizontal como vertical.

La división de las losas en el piso se traza como se indicó en lecciones anteriores.

Observa como las divisiones o medidas de los alzados se proyectan a la línea de tierra y luego a los puntos M y N para luego ser proyectados con dirección a los puntos de fuga e intersectar las líneas de fondo del suelo para ser dirigidas perpendicularmente, determinando puertas y ventanas.

ACTIVIDAD

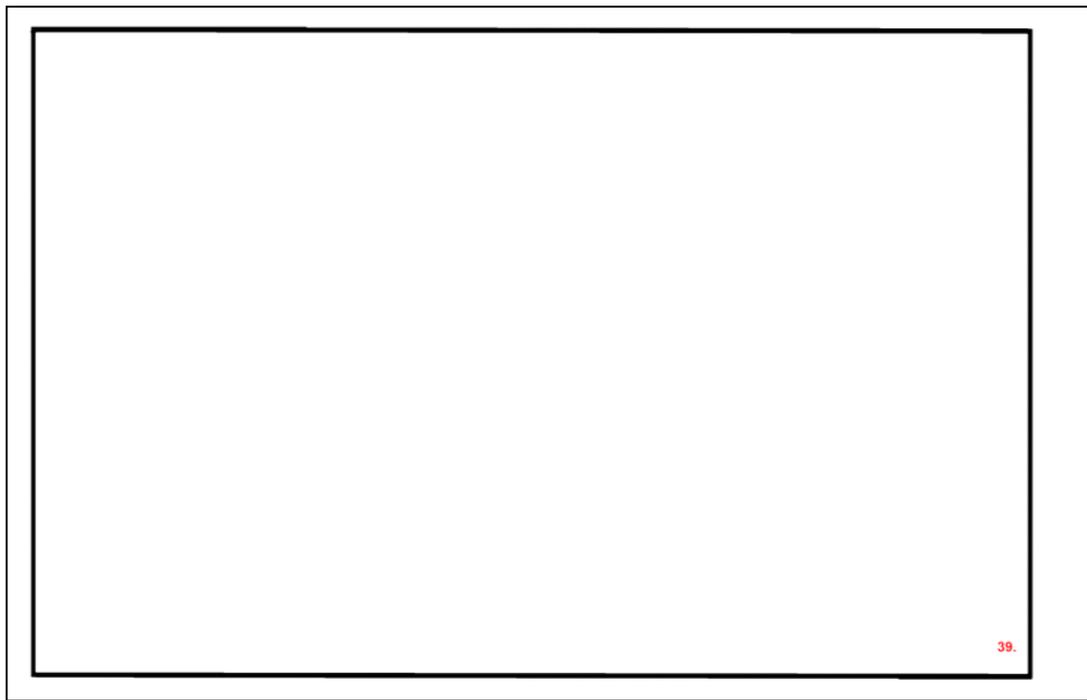
Realiza la perspectiva angular de tu salón de clase.

38.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 39: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 40: La circunferencia y círculo en perspectiva

LA CIRCUNFERENCIA Y CIRCULO EN PERSPECTIVA

En nuestros cursos anteriores aprendiste a trazar la circunferencia en perspectiva inscrita en un cuadrado también en perspectiva, tanto frontal como angular, valiéndote de sólo 8 puntos de referencia.

En los trazos que te presentamos aquí utilizamos 16 puntos de referencia para conseguir un dibujo más preciso y correcto. A los puntos sobre los ejes y diagonales del cuadrado se han agregado otros tantos intermedios, como puedes ver en la ilustración.

TRAZOS:

1. Trazas el cuadrado en perspectiva y, valiéndote de un semicírculo en el cual habrás dispuesto los puntos convenientes y sus proyecciones sobre el diámetro, (fíjate en la figura), colócalo de manera que el diámetro forme ángulo con uno de los extremos del cuadrado en perspectiva.
2. Por el sistema de proporcionalidad traslada las divisiones del diámetro del semicírculo al lado del cuadrado con el que forma ángulo.
3. Trazas líneas de perspectiva al punto de fuga correspondiente y por medio de las diagonales encontrarás los otros puntos.

ACTIVIDAD

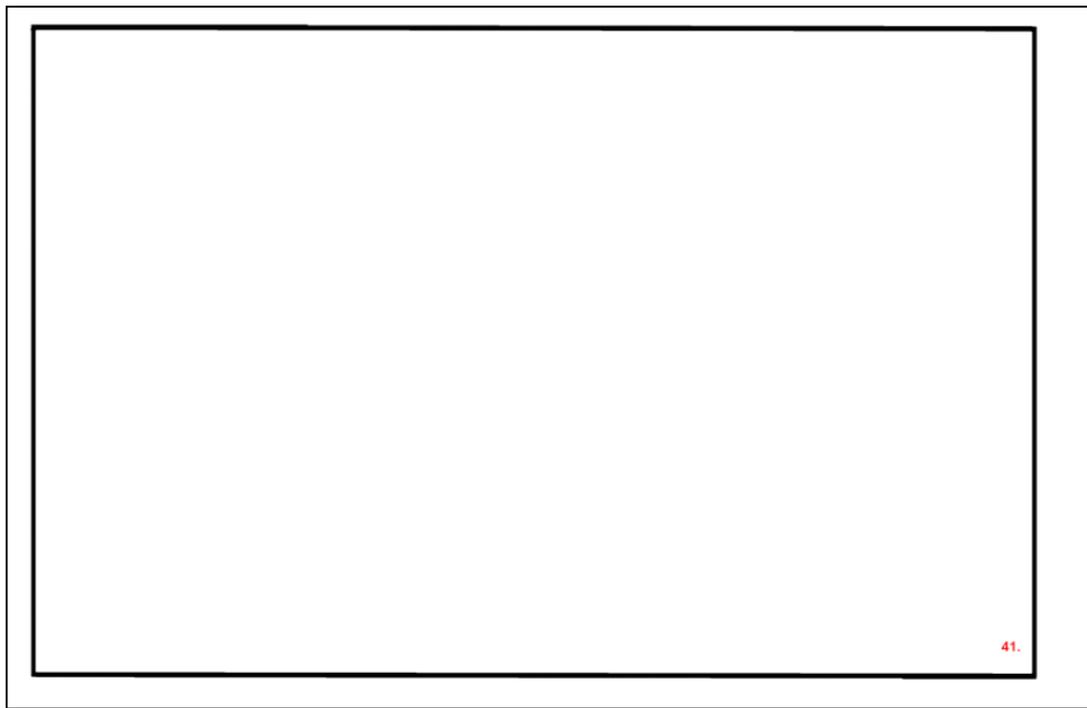
Trazas una perspectiva de la circunferencia por este sistema aplicala a un objeto.

40.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 41: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 42: Perspectiva de las sombras

PERSPECTIVA DE LA SOMBRAS

Las perspectivas lineales, aunque bien trazadas, resultan frías y poco expresivas si en ellas falta la sensación de luz y sombra.

La representación de las sombras en los dibujos de perspectiva exige el planteamiento de otros problemas de perspectiva de los que a continuación apuntamos los más generales.

Como principio decimos que la sombra de un objeto es, desde el punto de vista de la perspectiva, la proyección de este objeto sobre el plano o superficie donde se posa, cuyas líneas proyectantes son los rayos de la luz.

Antes de seguir adelante debemos indicar que la luz natural del sol que llega hasta nosotros se considera de rayos paralelos mientras que las fuentes de luz artificial emiten rayos divergentes o radiales. Esto determina que las sombras se proyecten con líneas paralelas o líneas radiales, según el caso.

ACTIVIDAD

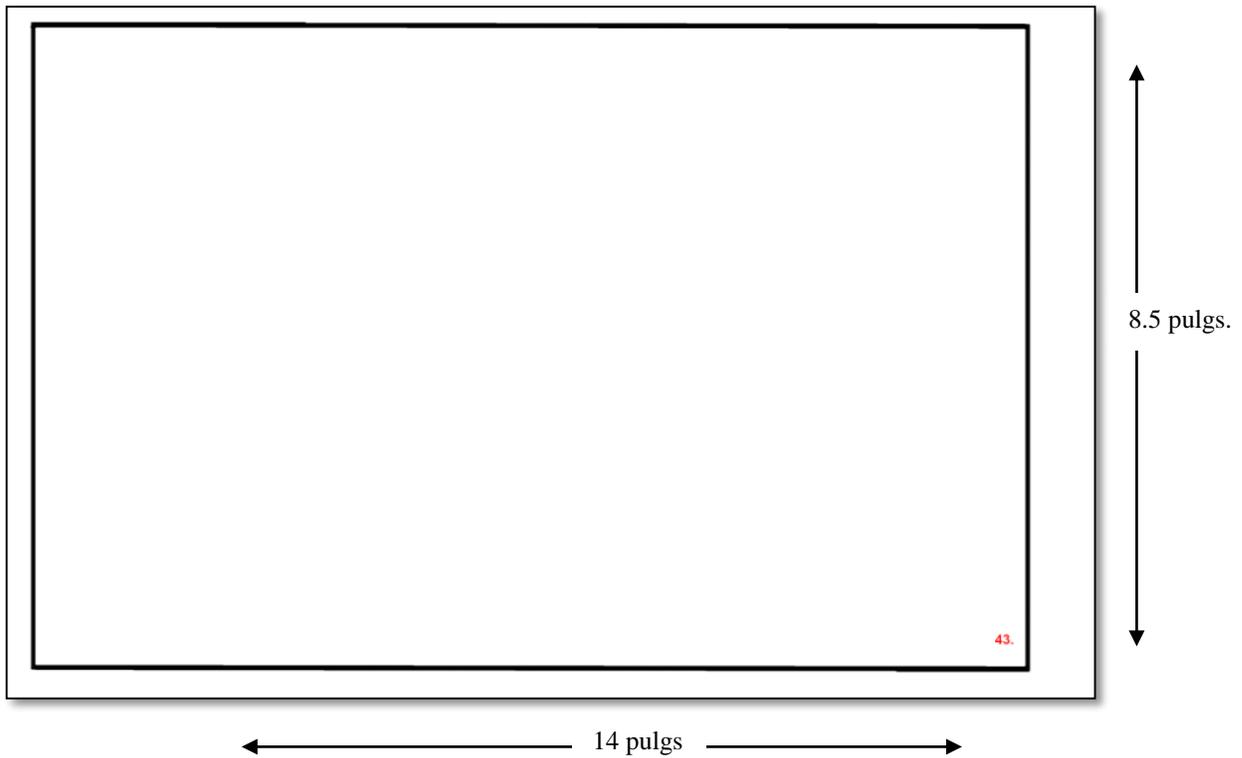
1. Realiza otros ejemplos de proyección de sombras empleando figuras geométricas en perspectiva.
2. Imita las sombras con luz natural y artificial.

42.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 43: Área de trabajo



Página 44: Cuando la dirección de la luz es lateral

CUANDO LA DIRECCION DE LA LUZ ES LATERAL

TRAZOS

1. Dibujado el objeto en perspectiva define las aristas o bordes que proyectarán sombra. Fig. 1.
2. Desde los ángulos de los planos en sombra que tocan el suelo traza líneas paralelas al horizonte siguiendo esta dirección de la luz.
3. Traza, conforme al ángulo de la luz que se elija, las proyecciones de los vértices superiores de los planos de sombra, hasta intersectar las líneas de dirección de la luz.
4. Conecta los puntos marcados y así definirás los contornos de las áreas de sombra. Fig. 2.

NOTA: Si la luz es de una fuente artificial el foco es el punto de referencia para el ángulo de la iluminación.

ACTIVIDAD

Repite estos trazos variando las figuras geométricas que proyecta la sombra.

FIG. 1

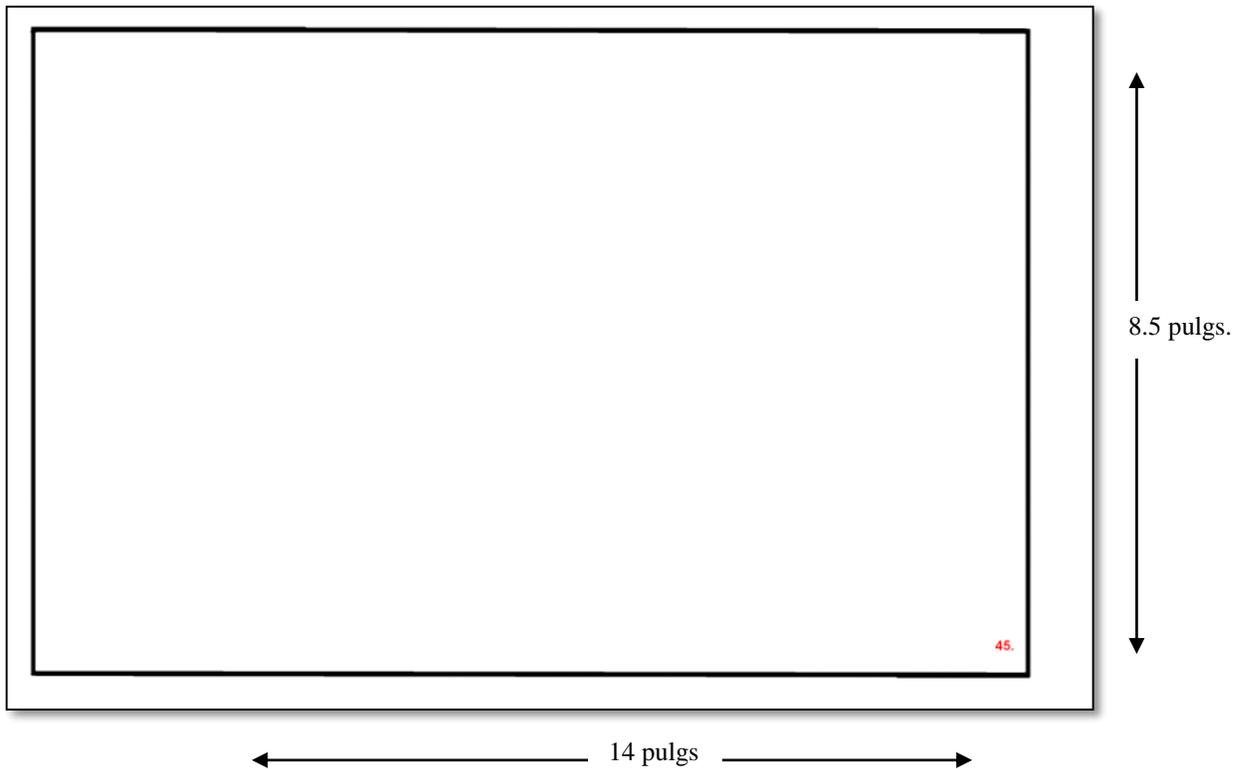
FIG. 2

8.5 pulgs.

14 pulgs

44.

Página 45: Área de trabajo



Página 46: Cuando las sombras se proyectan hacia adelante

CUANDO LAS SOMBRAS SE PROYECTAN HACIA ADELANTE

TRAZOS:

1. Se establece el punto de fuga de las sombras (P F S) sobre el horizonte con la dirección de iluminación deseada.
2. Se proyectan desde P F S líneas de sombra que pasan por los puntos de tierra de las aristas que proyectan sombra.
3. Se establece el ángulo de iluminación desde el punto de foco que deberá estar arriba, directamente sobre la perpendicular levantada sobre el punto de fuga de las sombras.

ACTIVIDAD

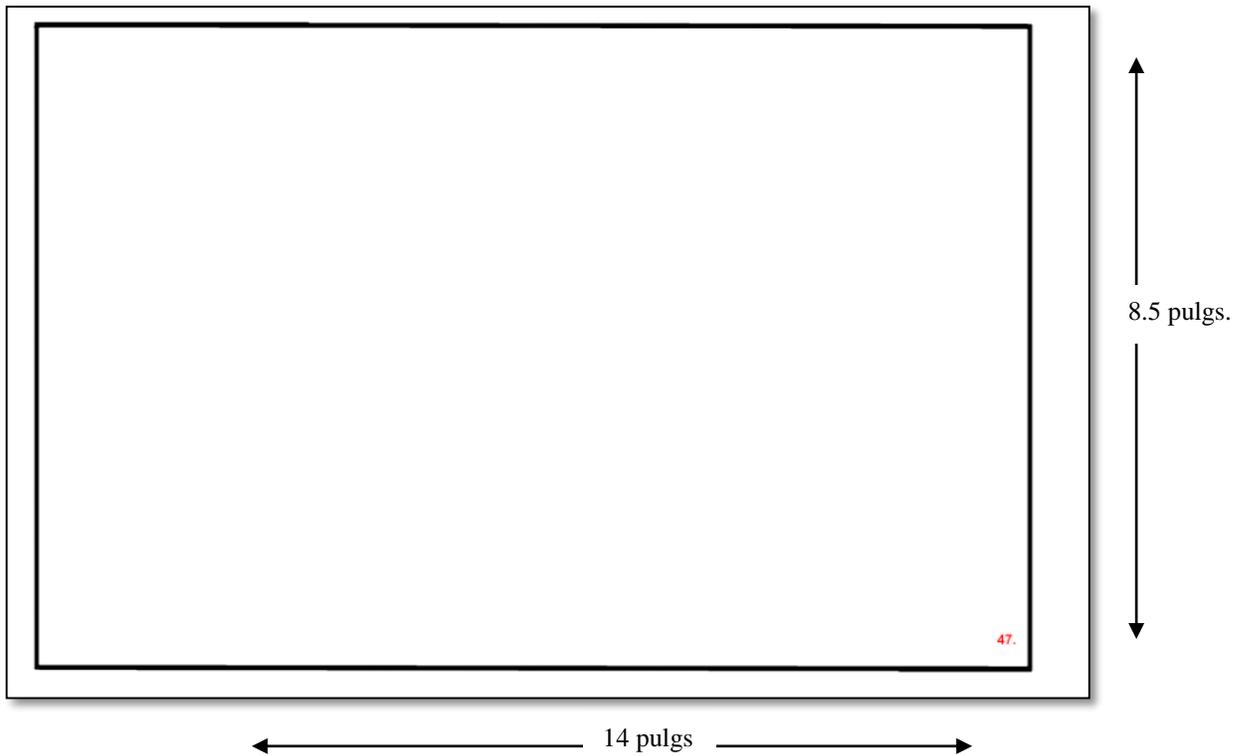
1. Dibuja en perspectiva angular una letra en bloque y proyéctale la sombra hacia adelante.
2. Practica con otras formas geométricas las proyecciones de sombras hacia adelante.

8.5 pulgs.

14 pulgs

46.

Página 48: Área de trabajo



Página 48: Teoría del color

TEORIA DEL COLOR

Algo habíamos dicho ya con respecto al color como el otro elemento primordial del lenguaje plástico. Es indispensable ahora ampliar los conocimientos que son importantes para el entendimiento y correcta aplicación de los colores. A todo el conjunto de estos conocimientos, más o menos extenso, se le denomina: TEORIA DEL COLOR.

NATURALEZA DEL COLOR

Decir qué es el color, desde el punto de vista de la percepción, resulta bastante complicado y nos lleva a tomar en cuenta las explicaciones científicas de la física, la química, la anatomía y la fisiología humanas.

ASPECTOS FISICOS

El color está íntimamente relacionado con la luz. Un color en particular es una onda o radiación del conjunto de ondas que constituyen la luz solar; ésta se propaga en todas direcciones y en línea recta a una velocidad de 300,000 Km./seg., con emisión de partículas llamadas fotones en un movimiento ondulatorio de distintas longitudes.

ASPECTOS ANATOMICOS Y FISIOLÓGICOS

No es de nuestro interés, por de pronto, entrar en el detalle anatómico y fisiológico de nuestro aparato visual (ojo, nervio óptico, cerebro) sólo nos interesa indicar brevemente que en nuestra retina se encuentran las células (conos y bastoncitos) que componen nuestros foto receptores muy sensibles a las longitudes de onda de ciertos colores llamados primarios que nos llegan reflejados de los objetos coloreados que nos circundan, dándonos la sensación del color.

Vemos un tomate rojo, por ejemplo, porque la longitud de onda del haz contenida en la luz blanca es reflejada o rechazada por el pigmento del tomate maduro, excitando los conos (células) de la retina, sensibles a dicho estímulo. Con estas consideraciones podemos decir en conclusión que el COLOR ES UNA SENSACION correspondiente al estímulo de una longitud de onda luminica bien determinada.

ASPECTOS QUIMICOS DEL COLOR

Hemos indicado que la propiedad de absorber y reflejar ciertas ondas luminosas corresponde a la naturaleza del objeto, más específicamente a la naturaleza química de las sustancias colorantes o pigmentos que se encuentren en la superficie, ya como su color natural o pintado. El estudio y análisis de esas sustancias colorantes compete a la mica, la cual nos indica que en su mayoría se trata de óxidos de variados minerales, pigmentos vegetales y otros de procedencia animal.

48.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 49: Fenómenos físicos de la luz

FENOMENOS FISICOS DE LA LUZ

LA REFRACCION: es el fenómeno que consiste en el cambio de dirección que sufren los rayos de luz al pasar de un medio transparente a otro de distinta densidad: del aire al agua, del aire al vidrio, del vidrio al aire, etc. Este fenómeno es de gran importancia porque por él podemos comprobar el hecho de que la luz contiene las diferentes ondas del color. Si repetimos la experiencia de la que Newton dedujo importantes conclusiones, de refractar un rayo de luz natural por medio de un prisma de vidrio de bases triangulares, observaremos que la luz se descompone en una banda de colores llamada **ESPECTRO SOLAR** visible.

LA REFLEXION: consiste en el cambio de dirección que sufren los rayos de la luz al chocar con superficies opacas o cuerpos que no puede atravesar.

LEY DE REFLEXION: la luz, al reflejarse, lo hace conforme a la ley que se expresa en forma sencilla así: el ángulo del rayo incidente es del mismo valor que el ángulo del rayo reflejado en relación a una perpendicular al plano de reflexión.

La reflexión se llama **ESPECULAR** cuando la luz es reflejada por una superficie pulida y plana como la de un espejo; mientras que la reflexión que se produce en una superficie irregular y no pulida se llama **DIFUSA**. Los conceptos **MATE** y **BRILLANTE** tienen relación directa con la textura y la reflexión de la luz en ellas.

LA ABSORCION: fenómeno consistente en la propiedad que tienen algunas materias de absorber algunas ondas luminosas (colores) transformándolas en energía calórica. Como se puede apreciar es un fenómeno concomitante del fenómeno de reflexión; pues de hecho, cuando un objeto iluminado nos presenta un color, es porque su naturaleza tiene la propiedad de reflejar la onda del color que le vemos, mientras que absorbe las restantes.

REFRACCION

Si absorbiera todas lo veríamos negro; si las reflejara todas lo veríamos blanco. Por estas razones decimos que el blanco no es color, sino el conjunto de todos los colores; el negro no es color sino la ausencia de color.

REFLEXION

8.5 pulgs.

49.

← 14 pulgs →

Página 50: Clasificación de los colores

CLASIFICACION DE LOS COLORES

Clasificar es ordenar y agrupar según características comunes, tomando en cuenta los criterios de clasificación más adecuados. Por su **NATURALEZA** los colores se clasifican primeramente en colores **LUZ** o **FISICOS** y colores **QUIMICOS** o **COLORANTES**. Los colores luz interesan más a la luminotecnia y como se entiende se trata de luces con color.

Los colores químicos son para el arte y la industria mucho más importantes por ser los que se aplican en forma de pinturas a todo lo que queremos darle color. A ellos nos vamos a referir en lo que sigue. Los colores químicos se clasifican en diferentes grupos, según los criterios que se tomen. Así podemos hablar de colores **ACROMATICOS** y de colores **CROMATICOS**.

Se clasifican como **acromáticos**, lo que quiere decir sin color, al negro, el blanco y los grises. No son colores pero, en la práctica, modifican a los verdaderos colores. Se denominan cromáticos todos los colores que se originan por efectos de la descomposición de la luz.

Los colores cromáticos se clasifican, por la manera de obtenerlos en **PRIMARIOS**, **SECUNDARIOS**, **INTERMEDIOS**, **TERCIARIOS**, etc. Los colores **PRIMARIOS** son los colores que no se obtienen por mezcla de otros: el **ROJO**, el **AMARILLO** y **AZUL**. Los colores **SECUNDARIOS** son los resultantes de las mezclas de un par de primarios a partes iguales: el **ANARANJADO**, rojo más amarillo; **VERDE**, amarillo más azul; **VIOLETA**, rojo más azul.

INTERMEDIOS son los colores, en cierto modo secundarios, que se obtienen por mezcla de dos primarios en partes desiguales: amarillo-naranjado, amarillo-verde, azul-verde, azul-violeta, rojo-violeta, rojo-anaranjado. Los colores **TERCIARIOS** son el resultado de la mezcla de dos secundarios a partes iguales. **CETRINO**, anaranjado más verde; **ROJO LADRILLO** o **MAGRO**, anaranjado más violeta y por último, **AZUL PIZARRA**, violeta más verde.

Los colores terciarios pueden también obtenerse de la mezcla de tres primarios con predominio de uno de ellos en cada caso.

Por su temperatura los colores se clasifican en **CALIDOS** y **FRIOS**. Son **CALIDOS** los que participan predominantemente de amarillo y rojo, siendo este último color el más cálido de todos. Son **fríos** los colores que evocan el agua, el cielo como los azules, los verdes y los violetas.

Por el grado de brillantes o valor de los colores, se clasifican en **CLAROS**, los que reflejan más luz; y **OSCUROS** los que reflejan menos luz. El amarillo es el más claro y el violeta el más oscuro.

Por su intensidad o saturación los colores se clasifican en colores **PASTEL**, llamados también tintas; **PUROS** o **LUMINOSOS** y **GRISADOS** o **PARDOS**. Los colores pastel tienen una buena cantidad de blanco en su composición que disminuye la saturación del color aclarándolo: rosados, celestes, lilas, cremas, etc. Los colores puros o luminosos son aquellos de alta saturación o que no contienen nada de blanco. Los colores grisados o pardos son los que tienen en su composición una cantidad apreciable de negro o de su color complementario. Por sus relaciones entre sí los colores pueden ser **ADYACENTES**, **ANALOGOS** y **COMPLEMENTARIOS**. Estas relaciones se refieren al ordenamiento de los colores en el círculo cromático.

50.

8.5 pulgs.

← 14 pulgs →

Página 51: Área de trabajo

ACTIVIDAD

Realiza los colores fundamentales en toda su pureza ordenados horizontalmente así: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul y violeta. En la parte superior ordena esos mismos colores con blanco; y en la parte inferior igualmente con negro.

51.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 52: Ordenamiento de los colores

ORDENAMIENTO DE LOS COLORES

La tarea de ordenar el gran número de colores adecuadamente y de manera sistemática, que responda a los criterios de clasificación, ha sido muy difícil. Muchos sistemas se han ideado para este propósito a lo largo de la historia de los estudios del color. Todos, aunque ingeniosos, y muy elaborados, resultan poco prácticos. Uno de los sistemas más divulgados es el círculo de los colores de MUNSSELL que, en forma simplificada, hemos aprendido en grados anteriores, por ser el más conocido entre los sistemas escolares. El sistema más reciente, relativamente, es el llamado CUBO DE LOS MIL COLORES DE HICKETHIER, poco conocido, aunque muy importante por presentar en un cuerpo tridimensional los mil colores, haciendo notar el MATIZ, el VALOR y la INTENSIDAD que son las tres dimensiones del color.

LA MEZCLA DE LOS COLORES

Los principios teóricos sobre las mezclas de los colores resultan útiles si a ellos sigue la práctica y la aplicación. La mezcla de los colores es el procedimiento para obtener otros colores a partir de los colores primarios. Antes de seguir adelante debemos indicar que se dan dos clases de mezclas en los colores: una llamada ADITIVA y otra llamada SUSTRACTIVA.

La mezcla aditiva es aplicable en los colores luz. Se llama así por el hecho de que al mezclar dos o más luces de color se suman y se aclaran en busca de formar la luz blanca. El conocimiento de las mezclas aditivas es muy importante en la luminotecnia aplicada al teatro y otros espectáculos. La mezcla sustractiva se llama así porque al mezclarse los colores entre sí (pinturas) tienden a neutralizarse restándose luminosidad. Esta es la mezcla propia de los pigmentos o de las pinturas o colores que llamamos químicos, los cuales tienen una aplicación más amplia en el arte, la industria y decoración.

ACTIVIDAD

1. Divide la página de ejercicio de manera que obtengas 12 cuadros dispuestos en tres filas de 4 cuadros cada una.
2. Pinta los cuadros de una fila con un color primario mezclado con otros colores y anotando el color y la proporción de la mezcla.

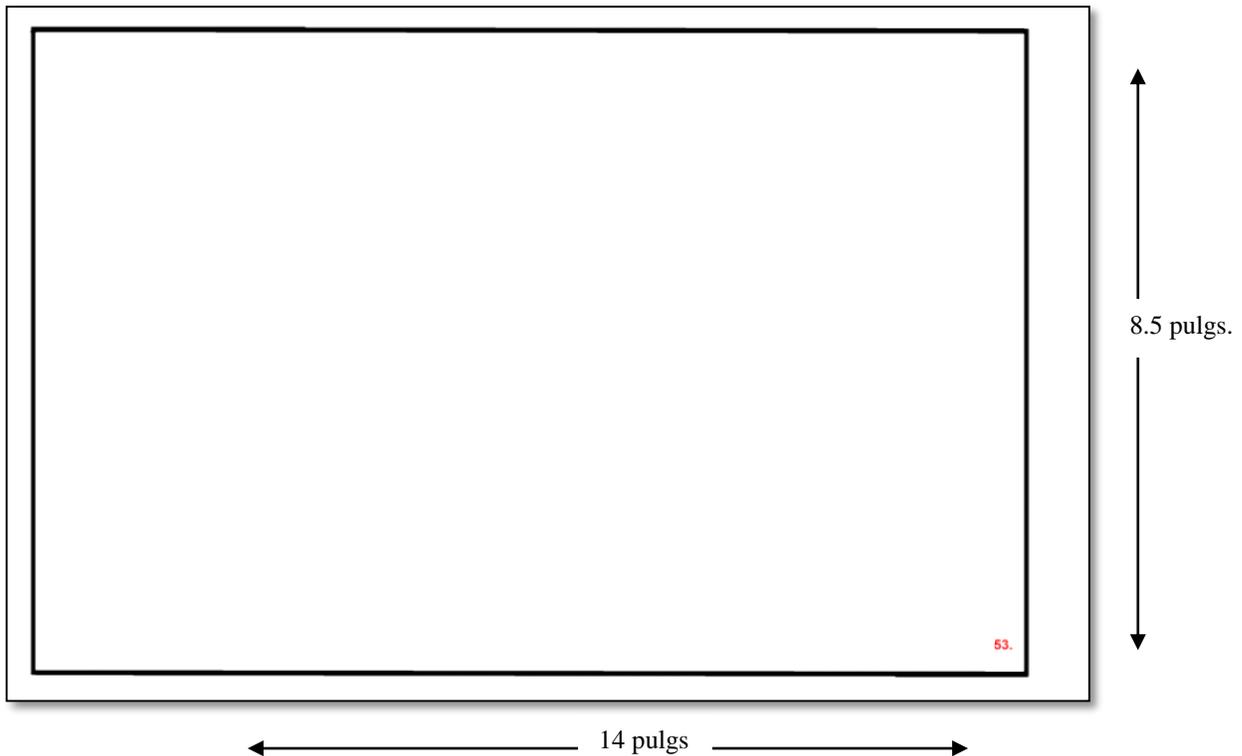
PRINCIPIO DEL CUBO DE LOS COLORES

52.

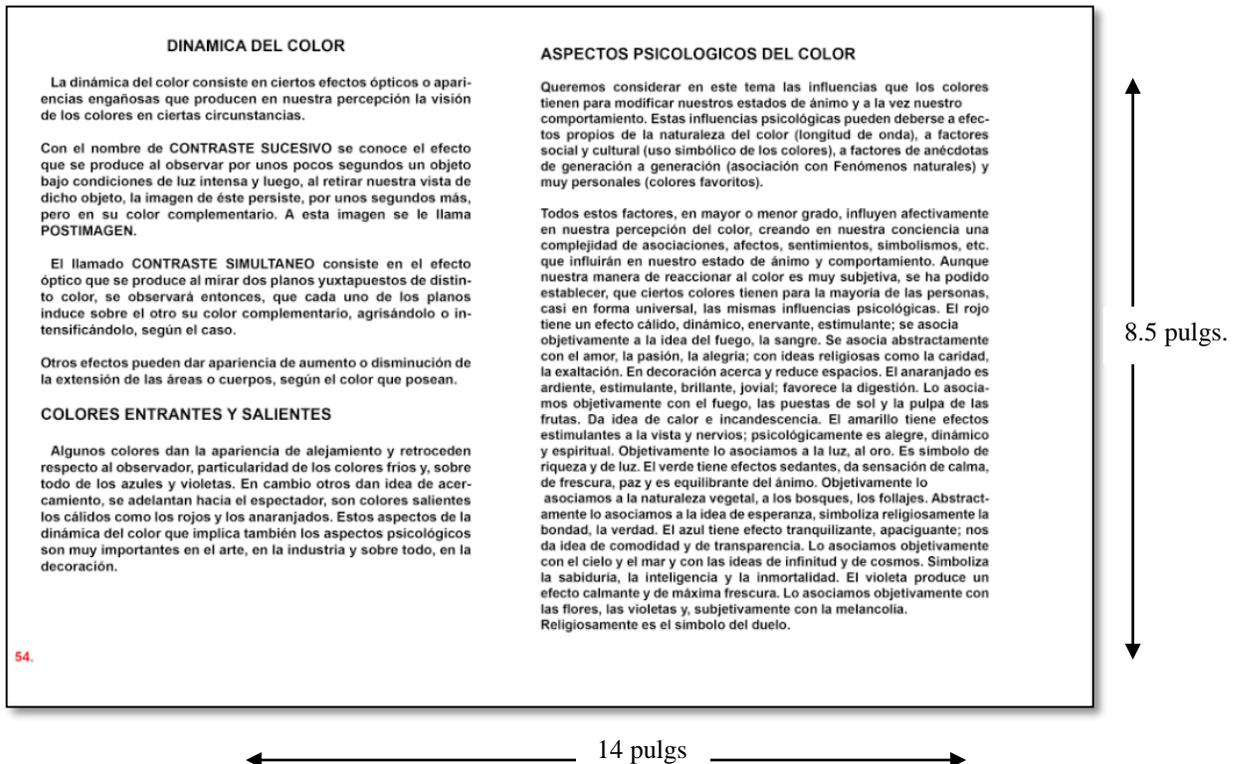
8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 53: Área de trabajo



Página 54: Dinámica del color



Página 55: Área de trabajo

ACTIVIDAD

Realizar en la página de ejercicio un diseño abstracto por superposición de áreas en las que se manifieste un contraste y un diseño abstracto de áreas yuxtapuestas en las cuales haga evidente las características salientes y entrantes de los colores.

55.

8.5 pulgs.

14 pulgs

This image shows a rectangular workspace for an activity. In the top-left corner, there is a yellow box with the heading "ACTIVIDAD" and a paragraph of instructions in Spanish. The instructions ask the student to create an abstract design using overlapping areas that show contrast and juxtaposition, highlighting the protruding and recessed characteristics of colors. The page number "55." is located in the bottom-right corner of the workspace. To the right of the workspace, a vertical double-headed arrow indicates a height of "8.5 pulgs.". Below the workspace, a horizontal double-headed arrow indicates a width of "14 pulgs.".

Contraportada

8.5 pulgs.

14 pulgs

This image shows an abstract design on the back cover. The design consists of several thick, horizontal and vertical lines in red, blue, and yellow, creating a grid-like structure. There are also several solid-colored rectangular blocks in blue, yellow, and red. In the center of the design, there is a logo consisting of a blue square with a yellow lowercase letter 'a' inside, and the word "ARTEXCOLAR" written in black capital letters below it. To the right of the design, a vertical double-headed arrow indicates a height of "8.5 pulgs.". Below the design, a horizontal double-headed arrow indicates a width of "14 pulgs.".

Capítulo VIII: Validación técnica

8.1 Población y muestreo:

Para la aprobación de este proyecto deberá ser validada la propuesta preliminar del libro de Artes Plásticas, por lo que se tomó como referencia a 36 personas, hombres y mujeres de entre 14 a 45 años de edad. Estas personas se dividirán en tres distintos grupos: Expertos, grupo objetivo y cliente.

Expertos:

Nombre	Título Universitario
Wendy Franco	Licenciada en Ciencias de la Comunicación.
Lourdes Donis	Licenciada en Comunicación
Guillermo García Letona	Publicista
Marlón Monroy	Publicista
Rolando Barahona	Licenciado en Diseño Gráfico

Cliente

César Rodríguez, dueño de la editorial ARTEXCOLAR y creador de los libros de arte.

(Véase en anexo A)

Grupo objetivo

Se entrevistó a 30 estudiantes de entre 14 a 17 años de edad, tanto del género masculino como femenino, con estatus económico medio- bajo. (*Véase en anexo B*)

8.2 Método e instrumentos:

La técnica de investigación que se utilizará es la encuesta, se basará en los modelos de pregunta de selección múltiple y preguntas dicotómicas (en la parte objetiva), de manera que se pueda evaluar cuali y cuantitativamente el libro de artes plásticas. Dicha encuesta se dividirá en distintas partes a evaluar:

Parte objetiva: Las preguntas planteadas corresponden a evaluar si se cumplen los objetivos específicos del proyecto.

Parte semiológica: Se evaluarán los elementos visuales, que transmiten mensajes e ideas por medio del concepto gráfico, donde se puede incluir la tipografía, color y forma.

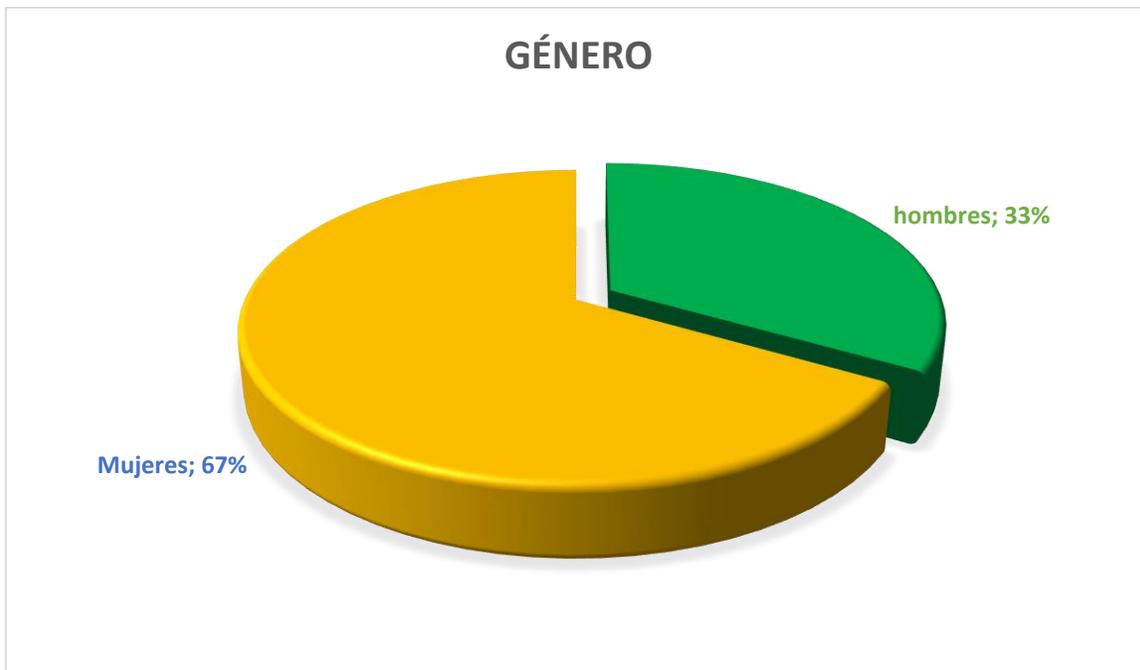
Parte operativa: Se evaluarán todos los elementos impresos, por ejemplo el tipo de papel utilizado, el tamaño del arte y la funcionalidad del libro.

Para la recolección de los datos la encuesta se pasó de manera física, ya que era un libro. Se necesita que las personas tanto el grupo objetivo, expertos y cliente lo visualizará tal y como quedaría para evaluarlo.

(*Véase en anexo C*)

8.3 Resultados e interpretación de resultados:

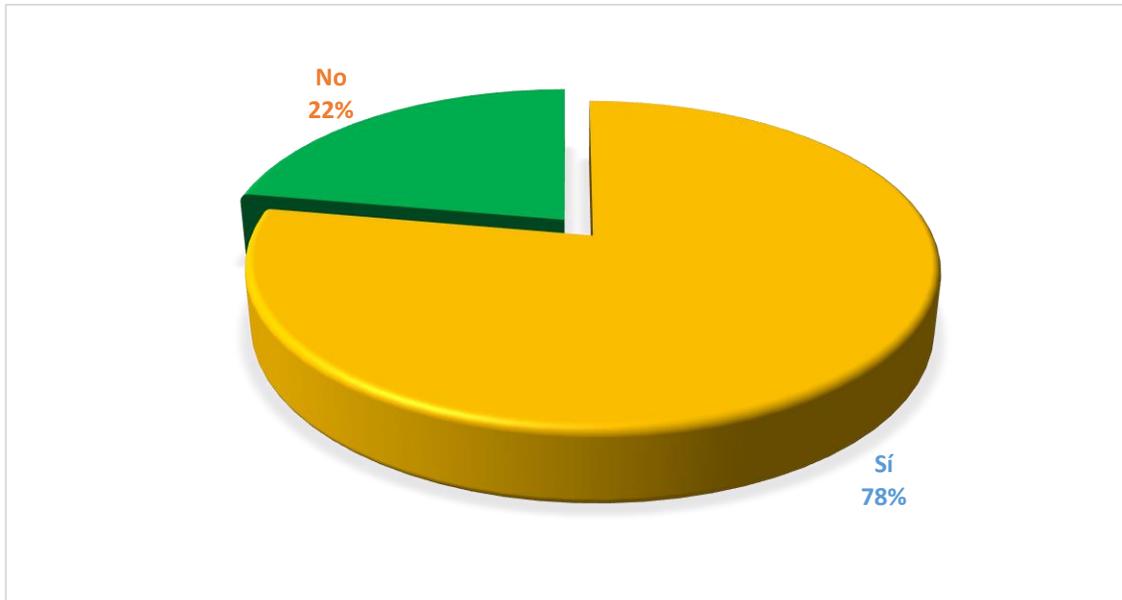
8.3.1 Gráficas e interpretación de resultados - validación objetiva



Interpretación

El 67% de las personas encuestadas (expertos, cliente y grupo objetivo) son de género femenino, y de género masculino 33%.

1. ¿Considera que es necesario diagramar el libro de artes plásticas para facilitar el aprendizaje de jóvenes comprendidos entre los 14 a 17 años de edad?



Interpretación

El 78% de los encuestados considera necesaria la diagramación del libro de Artes Plásticas con el fin de facilitar el aprendizaje de los jóvenes, y 22% considera que no es necesaria su diagramación.

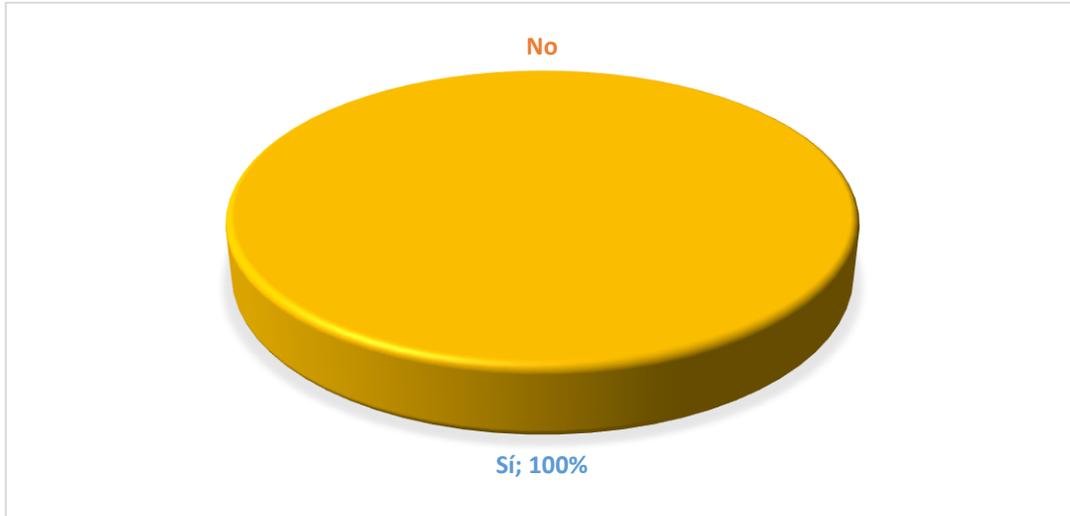
2. ¿Considera necesario investigar acerca de la diagramación de libros escolares para desarrollar correctamente este proyecto?



Interpretación

El 100% de los encuestados considera que sí es necesario investigar acerca de la diagramación de los libros escolares para desarrollarlo correctamente.

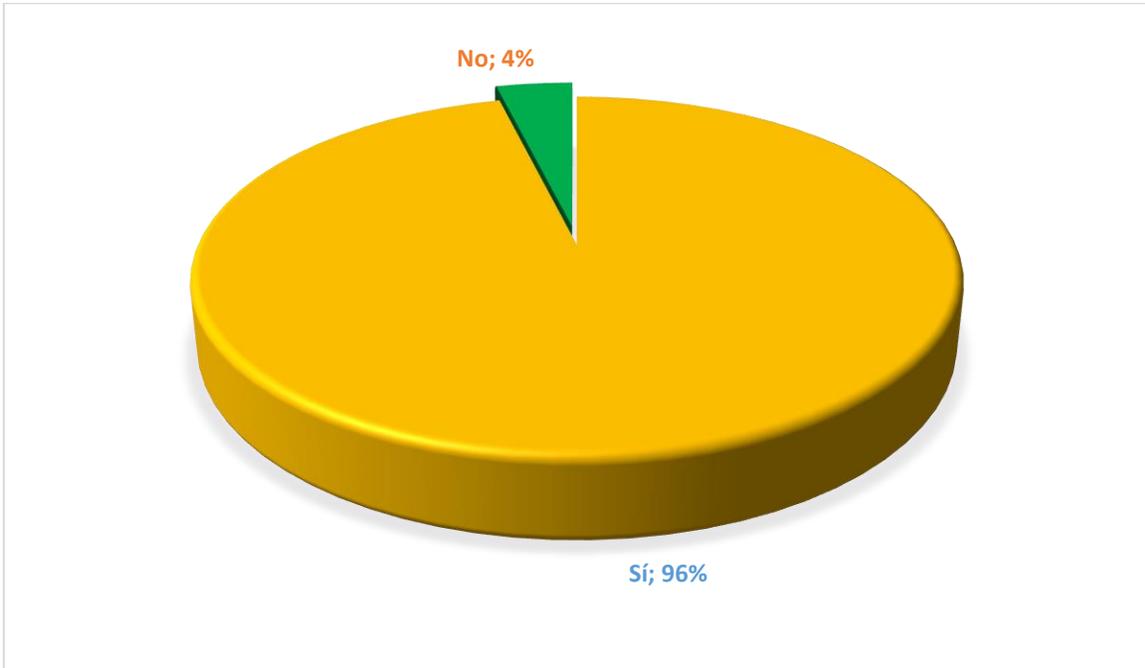
3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de los temas del libro de artes plásticas para estructurar el contenido que debe incluirse en el libro?



Interpretación

El 100% de los encuestados considera que es importante recopilar información acerca de los temas del libro de Artes Plásticas.

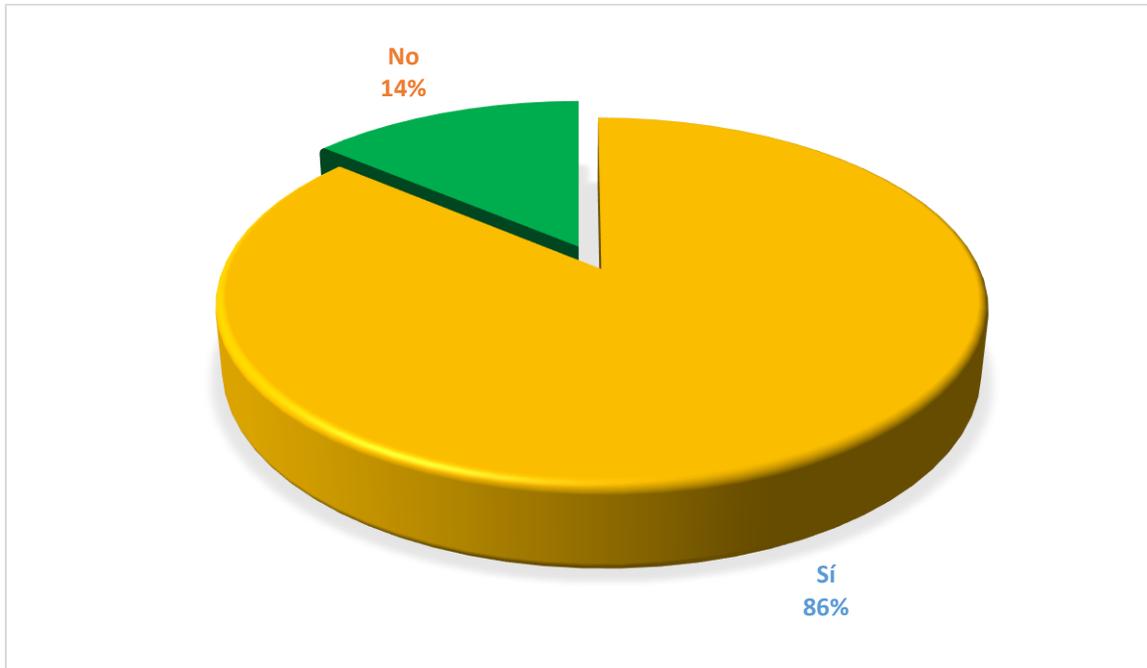
4. ¿Considera necesario actualizar la tipografía de los textos en la nueva edición del libro para facilitar su lectura?



Interpretación

El 96% de los encuestados considera necesario actualizar la tipografía de los textos de la nueva edición del libro, de modo que pueda facilitar su lectura, y 4% considera que no es necesario.

5. ¿Considera necesario vectorizar los ejemplos realizados por el autor para implementarlos como ejemplos de cada tema que tendrá el libro?

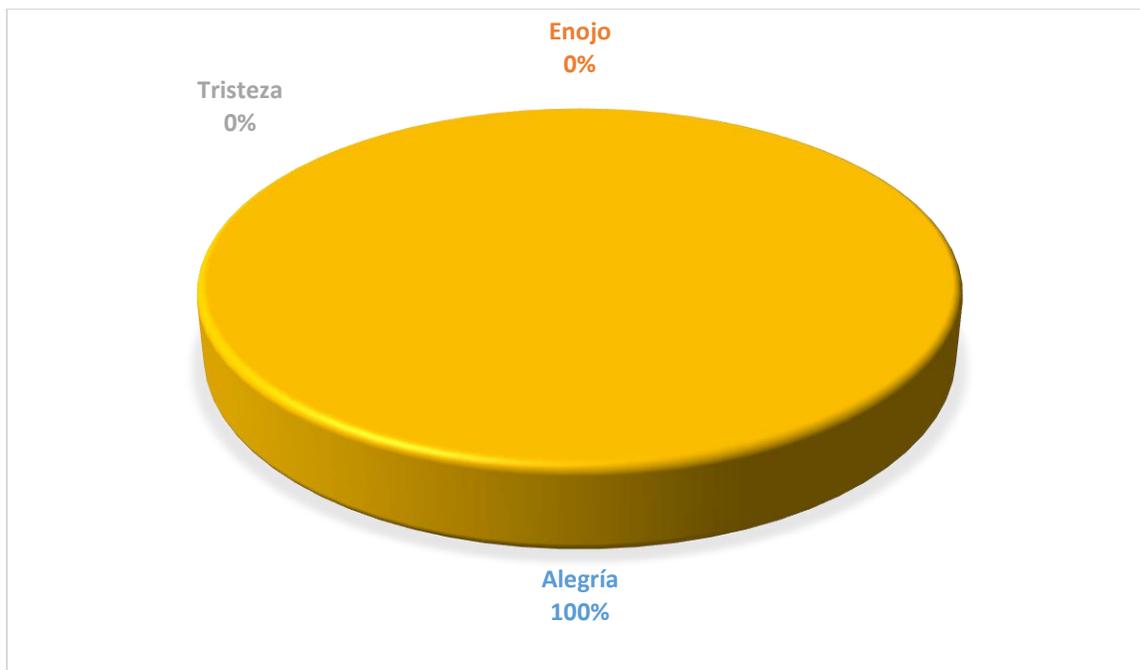


Interpretación

El 86% de los encuestados considera necesario vectorizar las imágenes y pinturas realizadas por el autor del libro para implementarlos como ejemplos del libro, el otro 14% considera que no es necesario.

8.3.2 Gráficas e interpretación de resultados – validación Semiológica

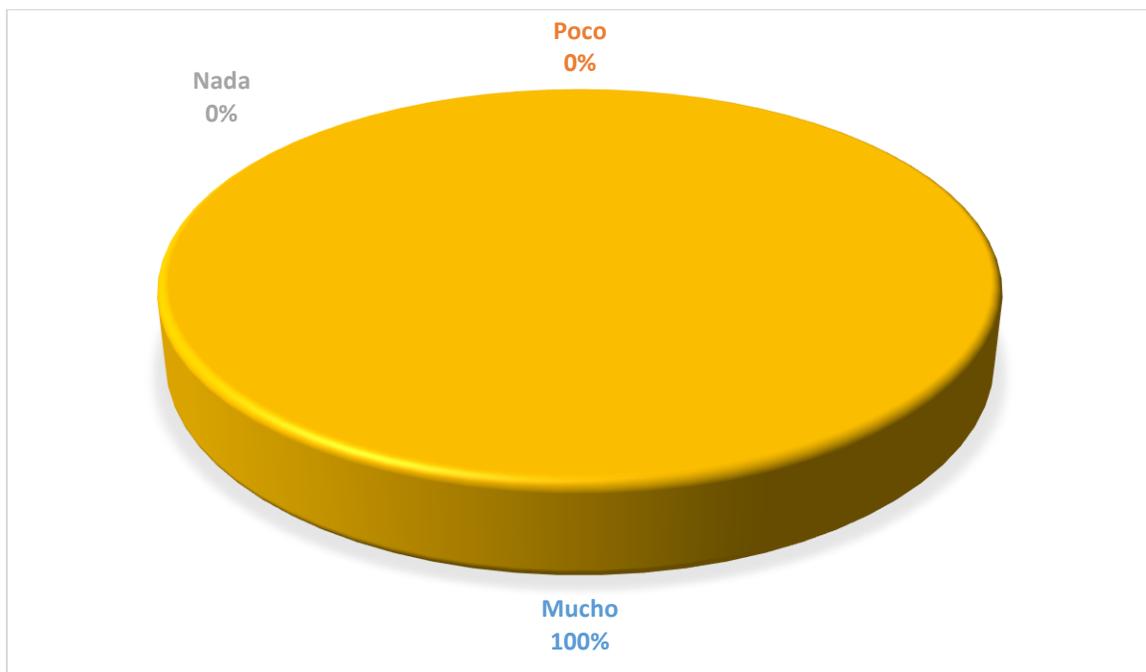
6. La implementación de color en libro de artes plásticas le transmite:



Interpretación

El 100% de los encuestados consideró que la implementación de color en el libro le transmitía alegría.

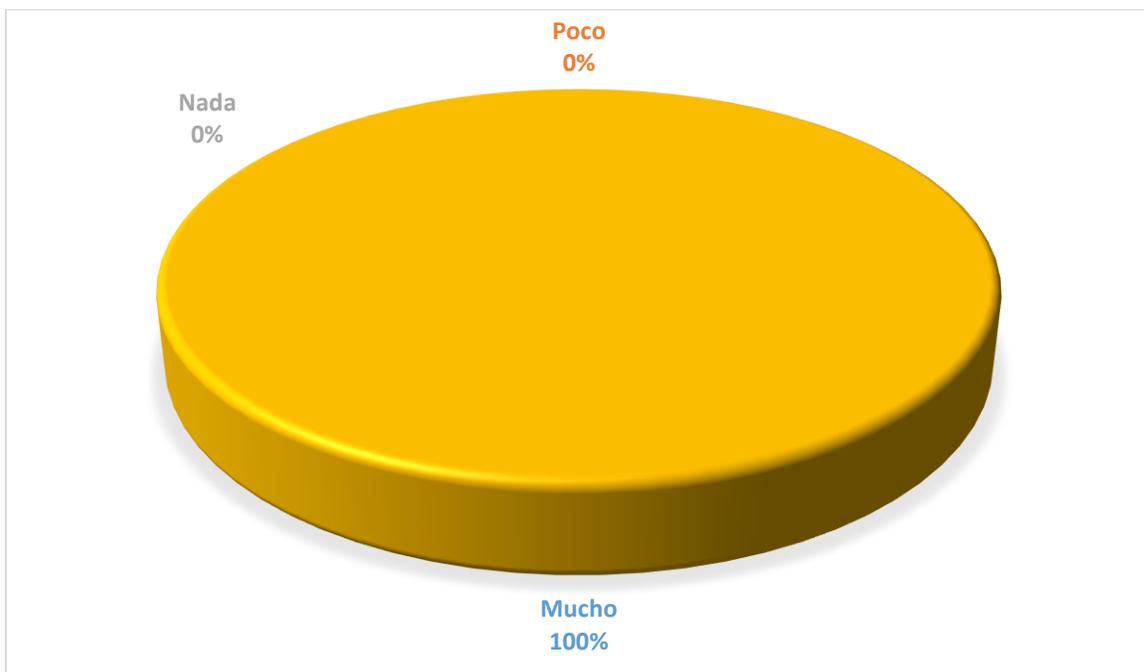
7. ¿Los ejemplos utilizados en el libro tienen coherencia con el texto?



Interpretación

El 100% de los encuestados considera que los ejemplos utilizados en el libro tienen coherencia con el texto.

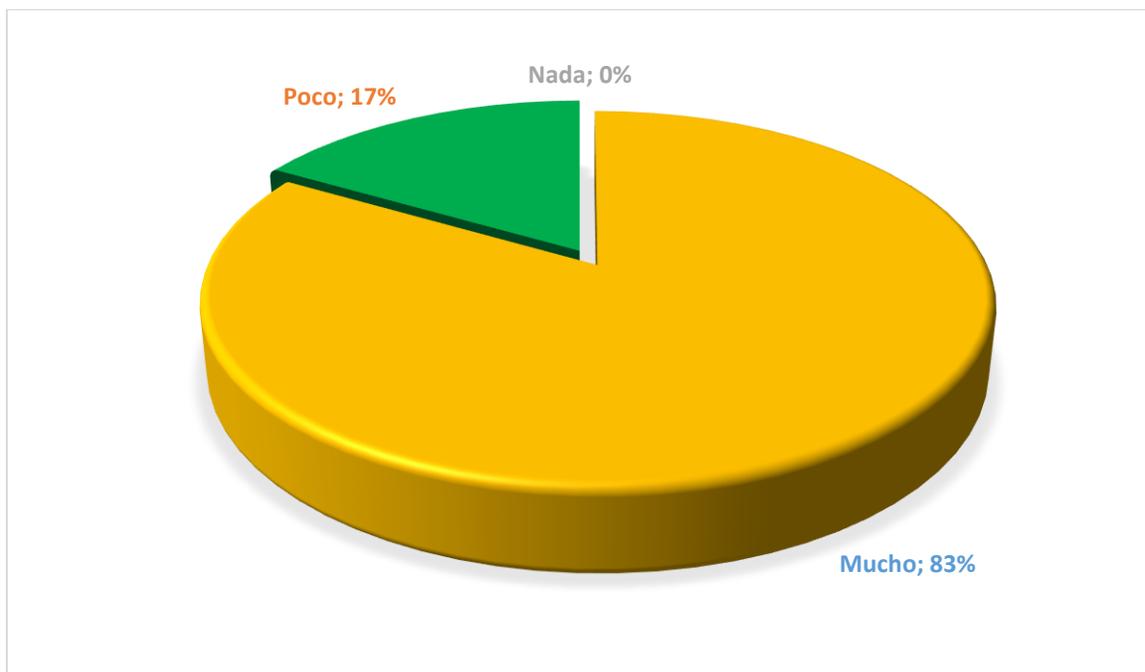
8. ¿La tipografía implementada le parece legible?



Interpretación

El 100% de los encuestados considera que la tipografía utilizada en el libro de Artes Plásticas es legible.

9. ¿Las formas utilizadas en la portada le parecen llamativas?

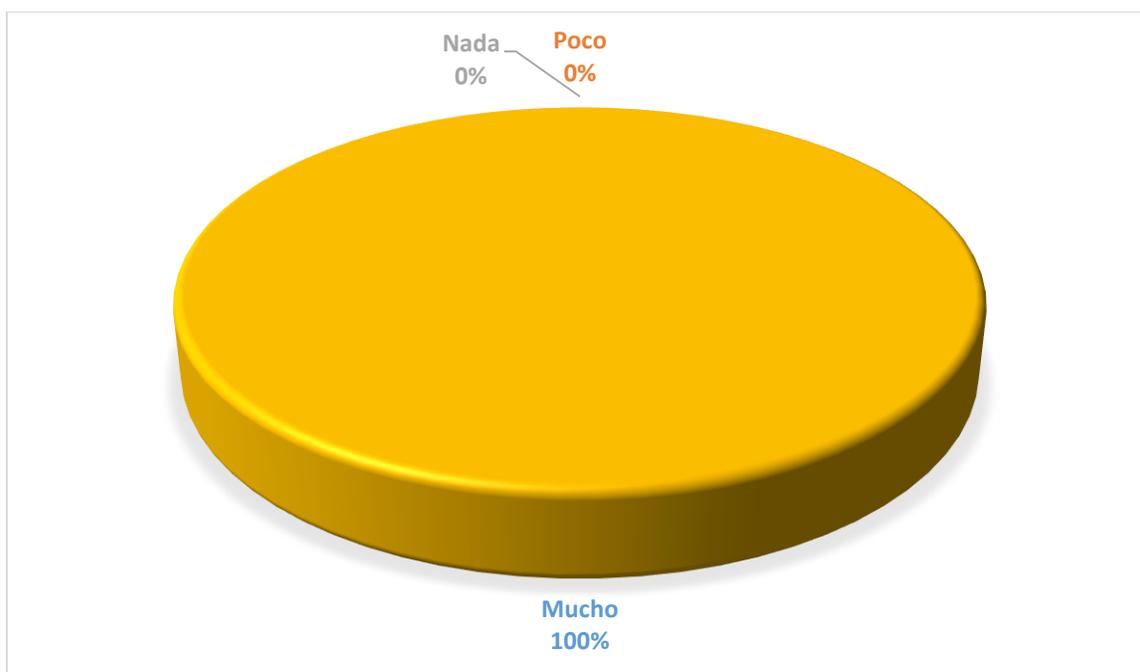


Interpretación

El 83% de los encuestados considera que las formas de la portada son muy llamativas y 17% considera que son poco llamativas.

8.3.2 Gráficas e interpretación de resultados – validación operativa

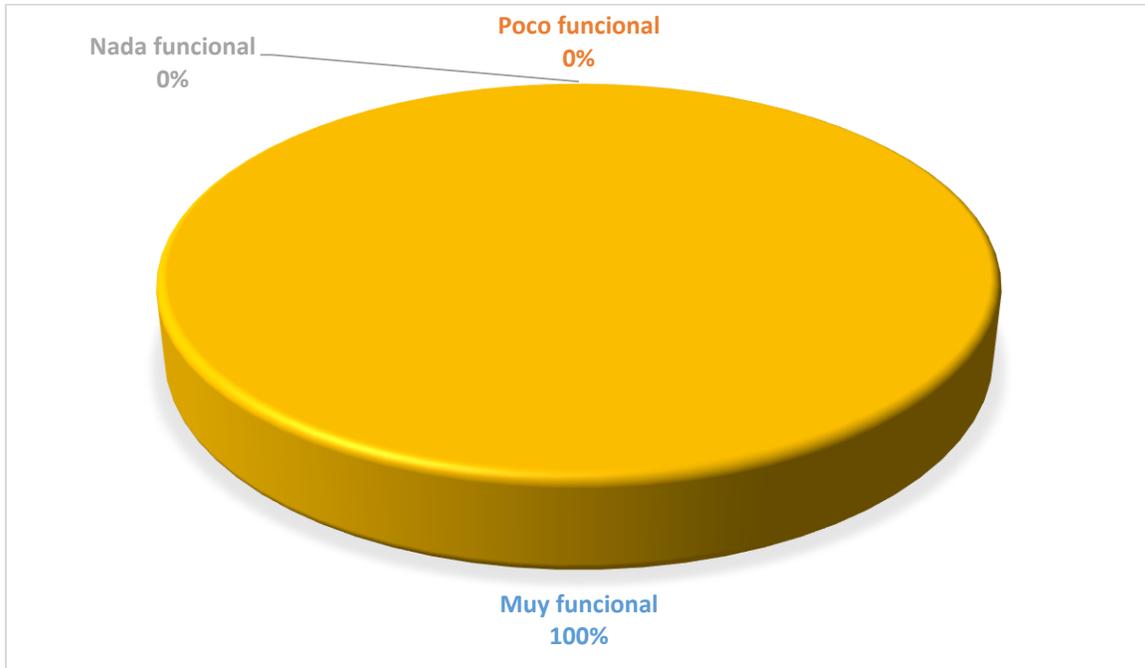
10. ¿Considera que la orientación horizontal del libro sea adecuada para su lectura?



Interpretación

El 100% de los encuestados considera que la orientación horizontal del libro es adecuada para su lectura.

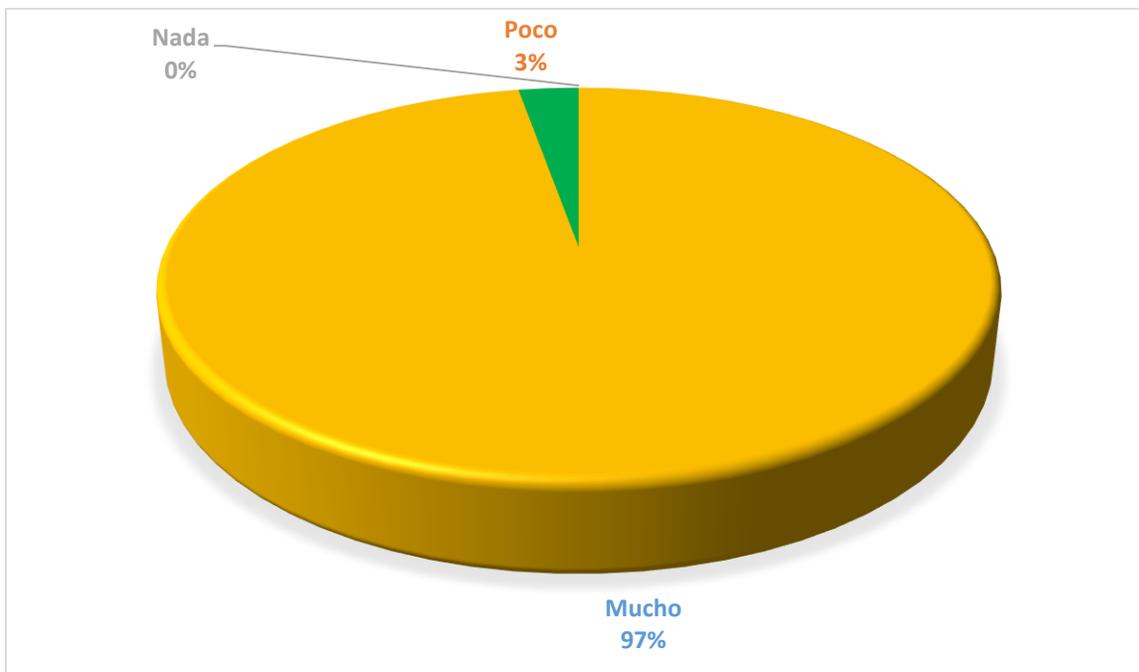
11. ¿Considera funcional que el espacio de trabajo se encuentre del lado derecho del libro?



Interpretación

El 100% de los encuestados consideró que el espacio de la hoja de trabajo es muy funcional.

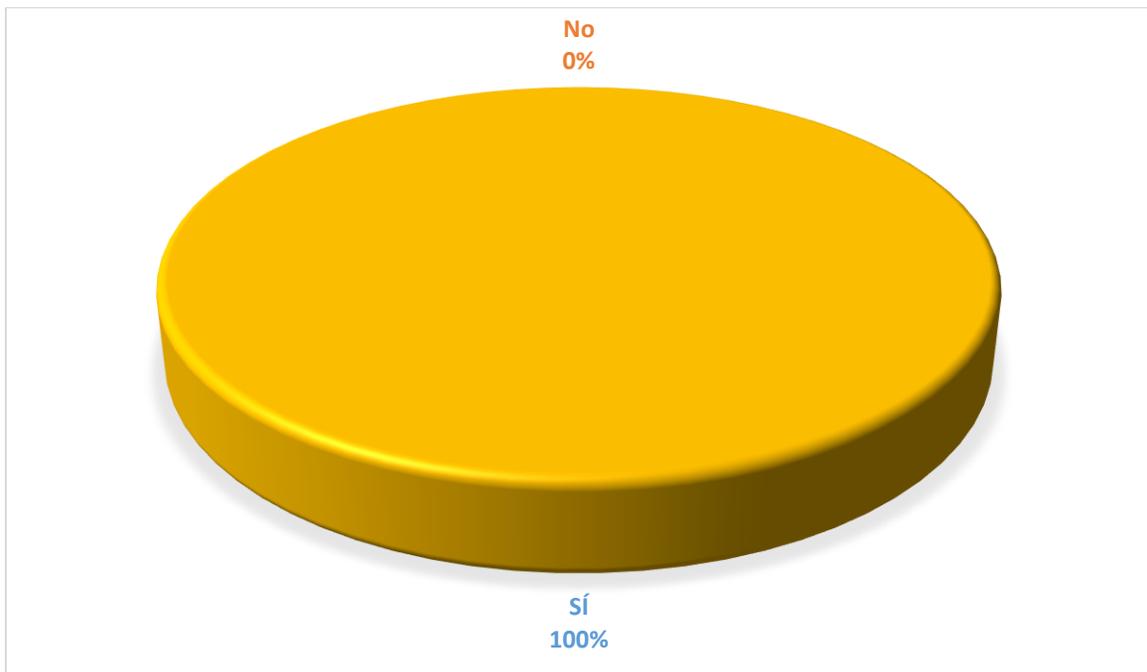
12. ¿La estructura de las páginas del libro están equilibradas visualmente?



Interpretación

El 97% de los encuestados considera que la estructura de las páginas del libro está equilibrada visualmente, y 3% considera que está poco equilibrada.

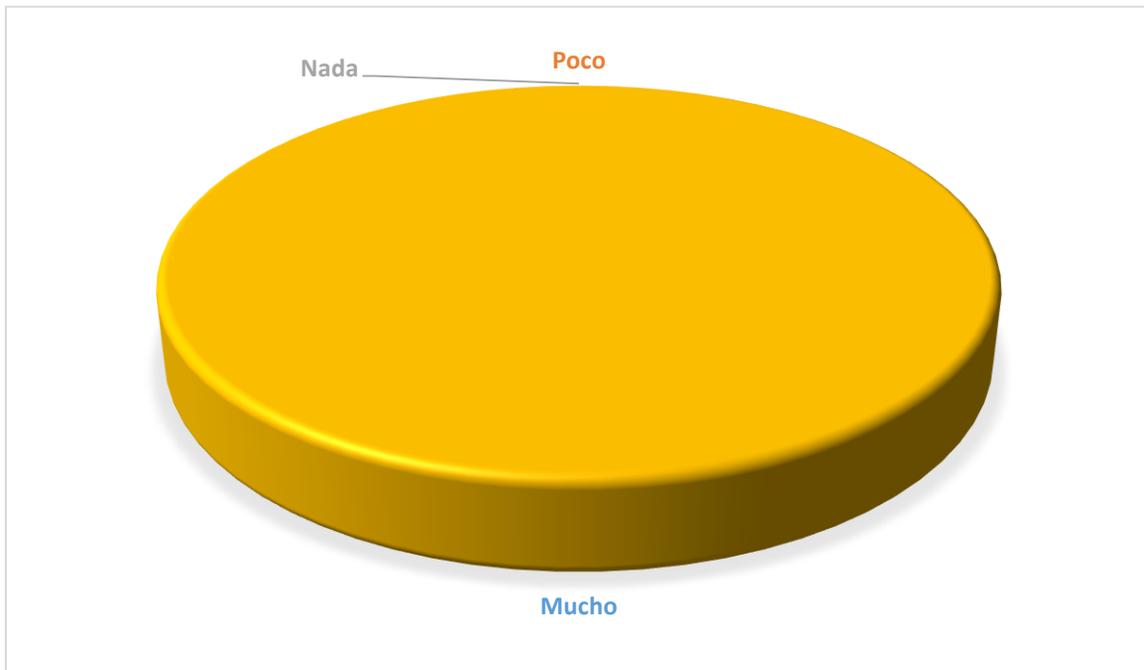
13. ¿La nueva imagen del libro motiva leerlo?



Interpretación

El 100% de los encuestados considera que la nueva imagen del libro de Artes Plásticas motiva a leerlo.

14. ¿Considera que los ejemplos utilizados en el libro apoyan a la explicación de cada tema?



Interpretación

El 100% de los encuestados considera que los ejemplos utilizados en el libro apoyan la explicación de cada tema abarcado.

8.4 Cambios en base a los resultados

En base a los comentarios y sugerencias recopiladas por medio de la tabulación de la encuesta, se realizaron cambios en el libro de artes plásticas con el objetivo de cumplir con los más altos estándares en profesionalismo.

Introducción e índice

Antes

INTRODUCCION	INDICE																										
Habiendo adquirido en el nivel de educación básica una serie de conocimientos y algunas experiencias en las artes plásticas, te preguntará, ahora, cuál será la finalidad de que nuevamente en tu pensum de estudios aparezca el curso de artes plásticas. La razón es sencilla e importante; pues si en los cursos anteriores los fines educativos tendían al desarrollo de la creatividad, de la inventiva, de la expresión artística y de la sensibilidad estética, como aspectos de la formación integral, en el curso que empiezas, sin descuidar esos aspectos, se tiene como objetivo fundamental el capacitarte en el empleo de los materiales artísticos y en el manejo de las técnicas del dibujo y la pintura para que puedas aplicarlos responsablemente como auxiliares en el desempeño de cualquier trabajo profesional, en el que sea necesario comunicar ideas a través de la imagen gráfica o visual. Si ya has elegido una profesión y piensas que el dibujo y la pintura no tendrán en ella alguna aplicación, te encuentras muy equivocado; pues, dejando aparte de estas reflexiones la importancia del dibujo y la pintura como arte puro, debes pensar que, en función de otras profesiones, las artes como el dibujo y la pintura poseen un valor en el campo técnico de insospechados alcances, ahí donde es necesario realizar la comunicación con la imagen visual. El alto grado de valor comunicativo de la imagen dibujada es tal que, hasta la fotografía, considerada como la imagen gráfica perfecta por su mayor veracidad y realismo, puede quedar Superada por el dibujo, cuando por éste se logra esquematizar, enfatizar o discriminar detalles, realizar abstracciones, etc. Lo expuesto anteriormente puede inclinar tu responsabilidad y buena disposición al estudio y práctica de los contenidos del curso que ahora empiezas.	<table><tr><td>Rotulación</td><td>PAG.1</td></tr><tr><td>Letra Capitular</td><td>PAG.3</td></tr><tr><td>Técnica de la pluma</td><td>PAG.6</td></tr><tr><td>El Cartel</td><td>PAG.10</td></tr><tr><td>Clarooscuro</td><td>PAG.18</td></tr><tr><td>Técnica a Lápiz</td><td>PAG.24</td></tr><tr><td>Sistemas de Representación</td><td>PAG.26</td></tr><tr><td>La Perspectiva</td><td>PAG.30</td></tr><tr><td>Perspectiva de Planta girada</td><td>PAG.32</td></tr><tr><td>Perspectiva angular de un interior</td><td>PAG.38</td></tr><tr><td>La circunferencia y círculo en perspectiva</td><td>PAG.40</td></tr><tr><td>Perspectiva de las sombras</td><td>PAG.42</td></tr><tr><td>Teoría del color</td><td>PAG.48</td></tr></table>	Rotulación	PAG.1	Letra Capitular	PAG.3	Técnica de la pluma	PAG.6	El Cartel	PAG.10	Clarooscuro	PAG.18	Técnica a Lápiz	PAG.24	Sistemas de Representación	PAG.26	La Perspectiva	PAG.30	Perspectiva de Planta girada	PAG.32	Perspectiva angular de un interior	PAG.38	La circunferencia y círculo en perspectiva	PAG.40	Perspectiva de las sombras	PAG.42	Teoría del color	PAG.48
Rotulación	PAG.1																										
Letra Capitular	PAG.3																										
Técnica de la pluma	PAG.6																										
El Cartel	PAG.10																										
Clarooscuro	PAG.18																										
Técnica a Lápiz	PAG.24																										
Sistemas de Representación	PAG.26																										
La Perspectiva	PAG.30																										
Perspectiva de Planta girada	PAG.32																										
Perspectiva angular de un interior	PAG.38																										
La circunferencia y círculo en perspectiva	PAG.40																										
Perspectiva de las sombras	PAG.42																										
Teoría del color	PAG.48																										
El autor.																											

14 pulgs.

8.5 pulgs.

Después

INTRODUCCION

Habiendo adquirido en el nivel de educación básica una serie de conocimientos y algunas experiencias en las artes plásticas, te preguntará, ahora, cuál será la finalidad de que nuevamente en tu pensum de estudios aparezca el curso de artes plásticas.

La razón es sencilla e importante; pues si en los cursos anteriores los fines educativos tendían al desarrollo de la creatividad, de la inventiva, de la expresión artística y de la sensibilidad estética, como aspectos de la formación integral, en el curso que empiezas, sin descuidar esos aspectos, se tiene como objetivo fundamental el capacitarte en el empleo de los materiales artísticos y en el manejo de las técnicas del dibujo y la pintura para que puedas aplicarlos responsablemente como auxiliares en el desempeño de cualquier trabajo profesional, en el que sea necesario comunicar ideas a través de la imagen gráfica o visual. Si ya has elegido una profesión y piensas que el dibujo y la pintura no tendrán en ella alguna aplicación, te encuentras muy equivocado; pues, dejando aparte de estas reflexiones la importancia del dibujo y la pintura como arte puro, debes pensar que, en función de otras profesiones, las artes como el dibujo y la pintura poseen un valor en el campo técnico de insospechados alcances, ahí donde es necesario realizar la comunicación con la imagen visual. El alto grado de valor comunicativo de la imagen dibujada es tal que, hasta la fotografía, considerada como la imagen gráfica perfecta por su mayor veracidad y realismo, puede quedar Superada por el dibujo, cuando por éste se logra esquematizar, enfatizar o discriminar detalles, realizar abstracciones, etc. Lo expuesto anteriormente puede inclinar tu responsabilidad y buena disposición al estudio y práctica de los contenidos del curso que ahora empiezas.

El autor.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Se colocó por aparte la introducción y el índice para la nueva propuesta del libro después de su validación.

ÍNDICE

Rotulación	PAG.1
Letra Capitular	PAG.3
Técnica de la pluma	PAG.6
El Cartel	PAG.10
Claroscuro	PAG.18
Técnica a Lápiz	PAG.24
Sistemas de Representación	PAG.26
La Perspectiva	PAG.30
Perspectiva de Planta girada	PAG.32
Perspectiva angular de un interior	PAG.38
La circunferencia y círculo en perspectiva	PAG.40
Perspectiva de las sombras	PAG.42
Teoría del color	PAG.48
Clasificación de los colores	PAG.50
Ordenamiento de los colores	PAG.52
Dinámica del color	PAG.54

1.

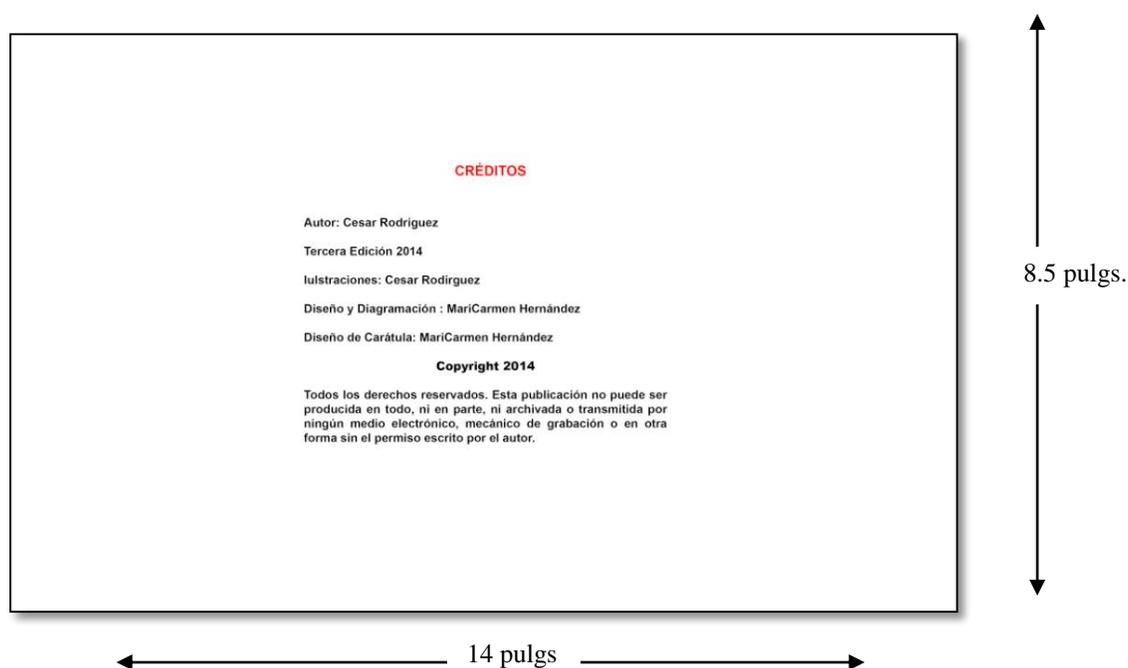
8.5 pulgs.

14 pulgs

Justificación

Se colocó la introducción y el índice por aparte debido a que en la estructura normal de los libros no es correcta que se encuentre juntos, además de que tanto la introducción como el índice son partes muy importantes, por lo que el autor consideró la separación de ambas partes.

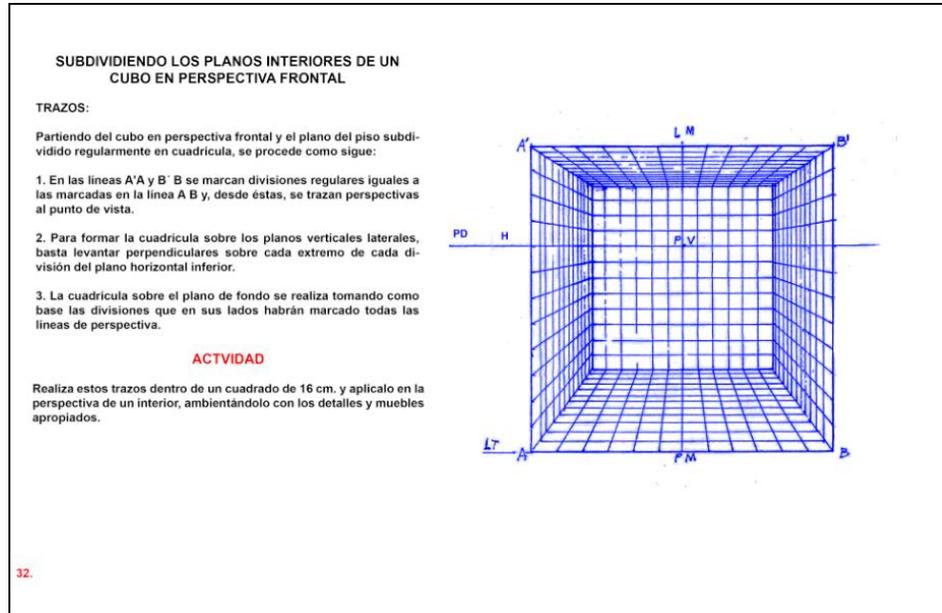
Página de créditos



Justificación

Se agregó una hoja con los créditos para constar quiénes son los responsables del diseño y diagramación del libro de artes plásticas.

Antes

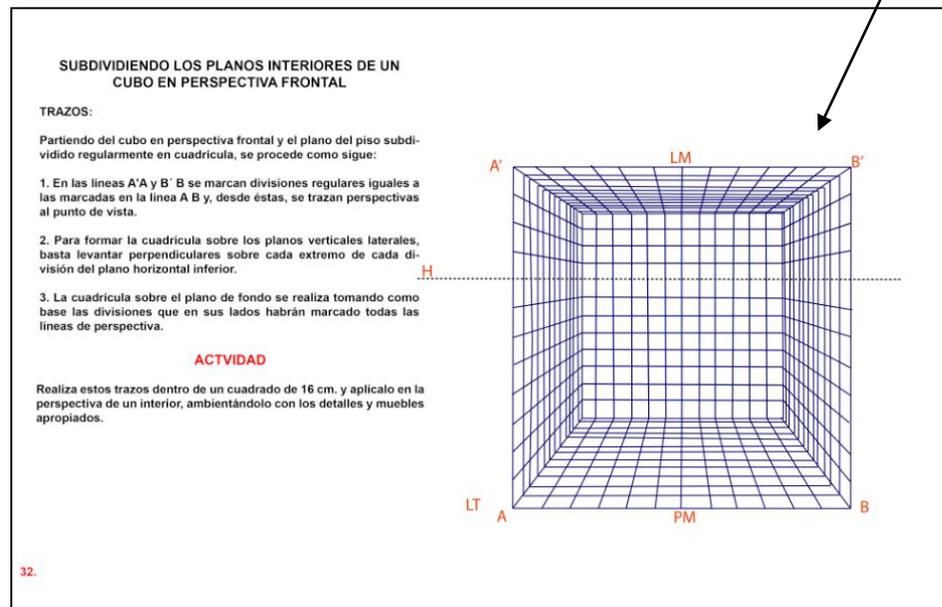


8.5 pulgs.

14 pulgs

Después

Se vectorizó la gráfica para mejorar la calidad de la imagen.



8.5 pulgs.

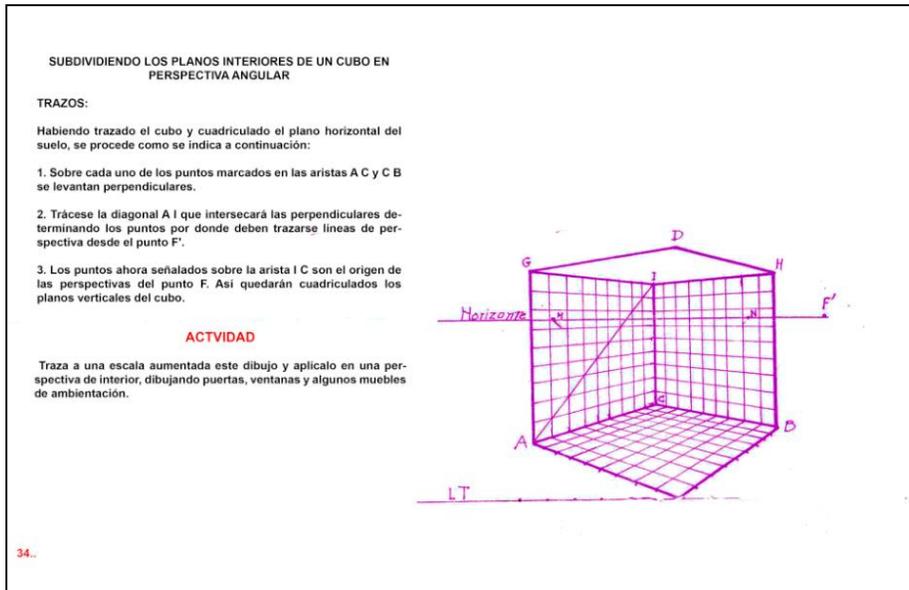
14 pulgs

Justificación

Se vectorizó para mejorar la imagen visual de la hoja, además no se distinguía correctamente cada línea principal de la imagen.

Página 34

Antes

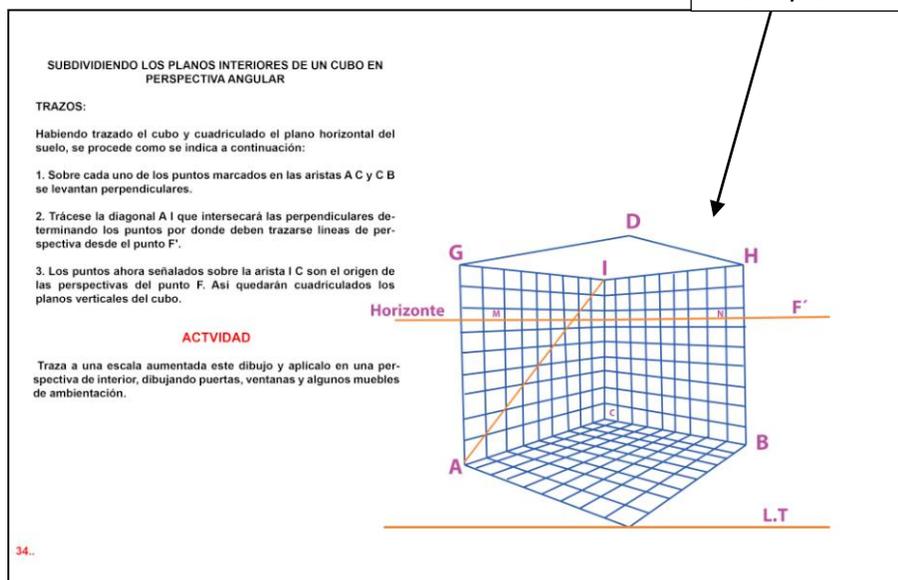


8.5 pulgs.

14 pulgs

Gráfica redibujada con distinciones de color para mayor entendimiento entre líneas y letras.

Después



8.5 pulgs.

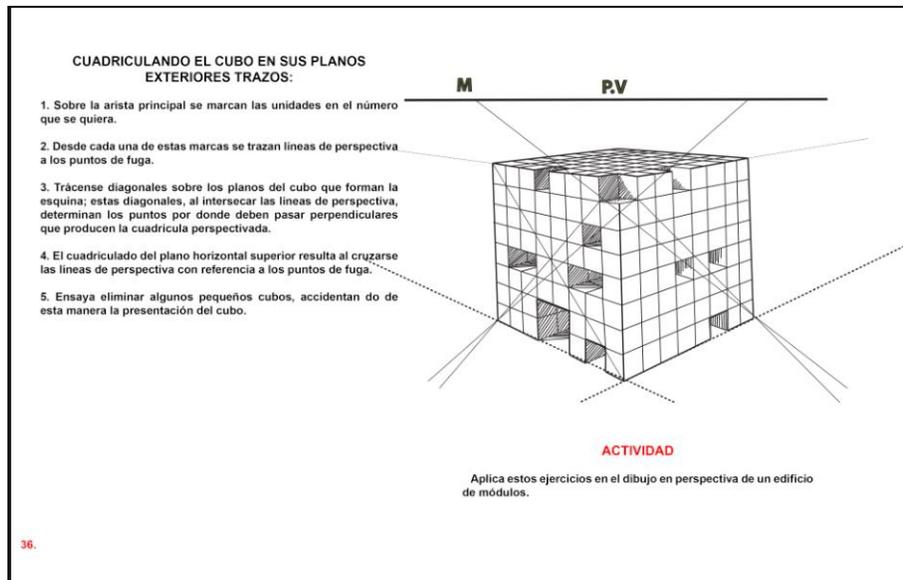
14 pulgs

Justificación

Se vectorizó la imagen debido a la falta de comprensión en las líneas guías, ya que la imagen se encontraba borrosa, lo que podría ocasionar confusión al joven.

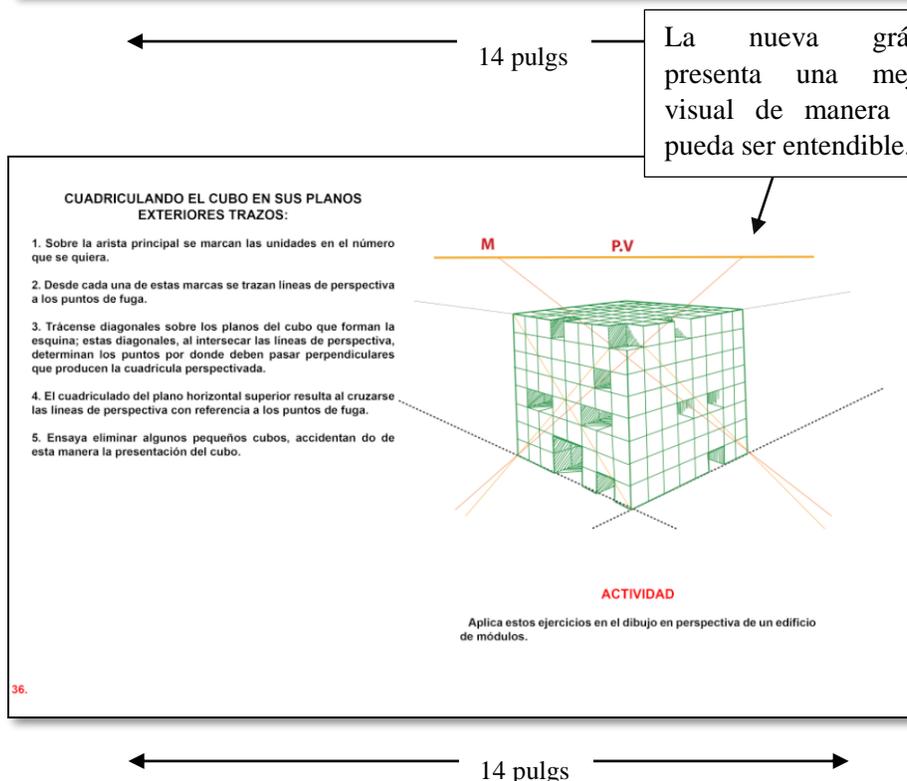
Pág. 36

Antes



8.5 pulgs.

Después



14 pulgs

La nueva gráfica presenta una mejora visual de manera que pueda ser entendible.

8.5 pulgs.

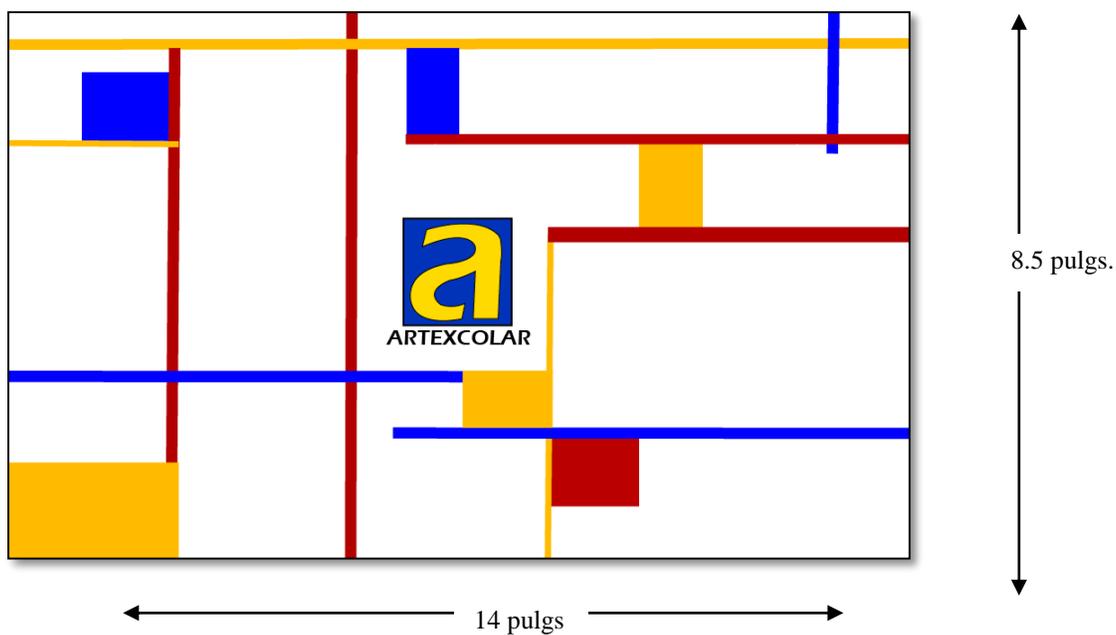
14 pulgs

Justificación

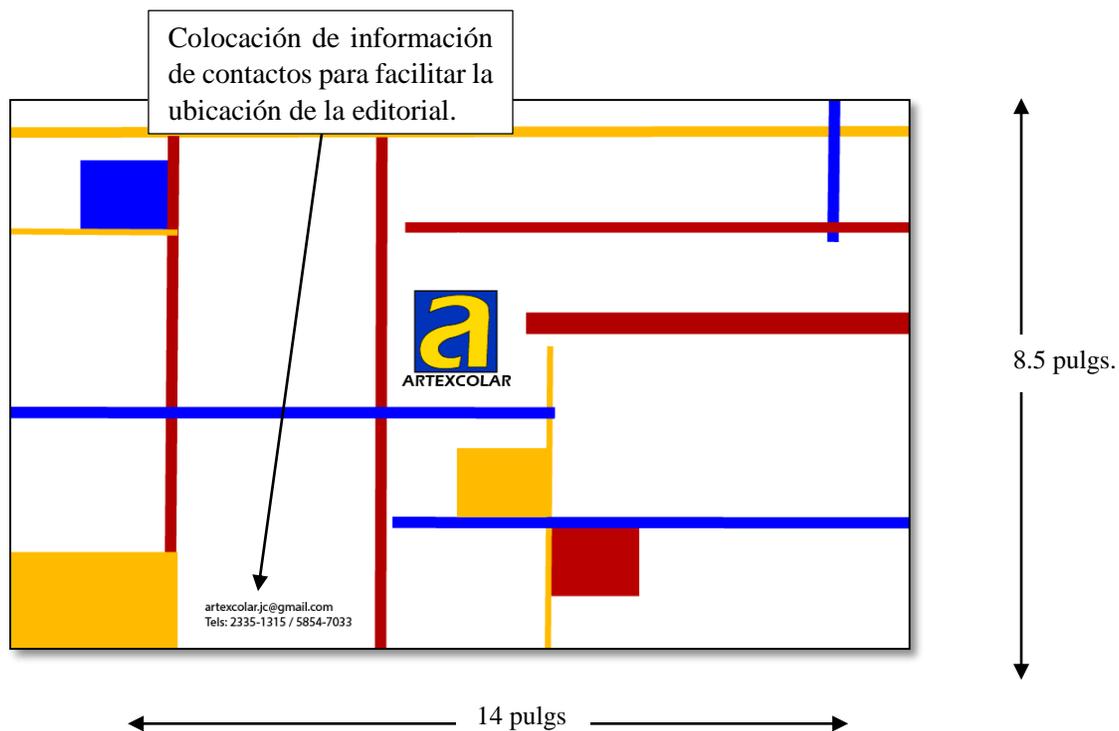
Al ser una imagen compleja se decidió vectorizar para mejorar el entendimiento del ejemplo utilizado, al realzar cada línea guía y mejorar la estética de la hoja.

Contraportada

Antes



Después



Justificación

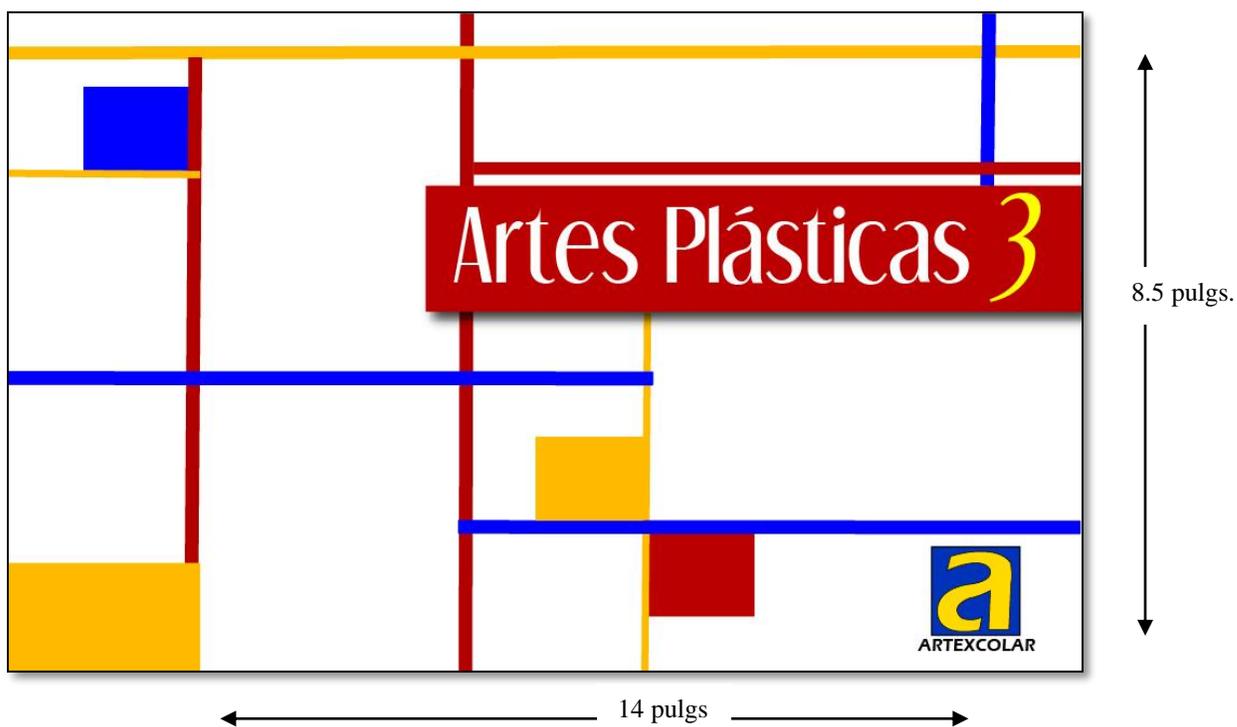
Se decidió agregar en la parte inferior izquierda de la contraportada, información de contactos de la editorial, ya que se busca aumentar la demanda del libro, por lo que se facilitará la comunicación entre el cliente y la editorial.

Capítulo IX:

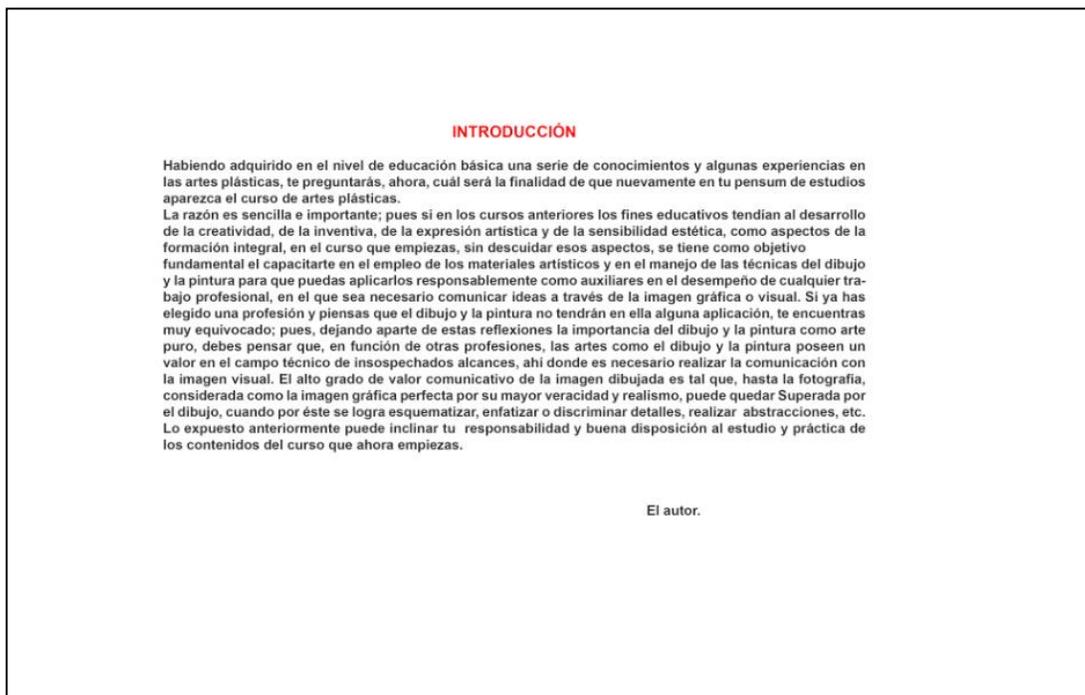
Propuesta gráfica final

Con las correcciones realizadas gracias a la validación técnica, se propone ya el libro finalizado con un total de 58 páginas.

Portada



Introducción



← 14 pulgs →

↑
8.5 pulgs.
↓

Índice



← 14 pulgs →

↑
8.5 pulgs.
↓

Página 1: Rotulación



Rotulación es un arte que se propone lograr LETRAS bien construidas y proporcionadas mediante el trazo a mano alzada o con la ayuda de instrumentos.

Siendo las aplicaciones de la rotulación tan diversas, se pueden agrupar en dos clases: la rotulación ARTÍSTICA, por un lado y, por otro, la rotulación TÉCNICA.

La primera, de soluciones más libres, se aplica en los casos en que, por la índole del propósito, deba expresarse una idea determinada, ya de elegancia, ya de gracia, de formalidad, de antigüedad, femineidad, etc. Emplea diversos tipos de letras entre las que destacan como prototipos de letra GÓTICA, la ROMÁNICA y la de TEXTO: a demás, otras de trazos más libres e imaginativos, sin someterse a normas fijas.

1.

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijkl
mnopqrstuvwxyz

ROMÁNICA

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijkl
mnopqrstuvwxyz

GÓTICA MODERNA

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

INGLESA ANTIGUA

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 2: Rotulación Técnica

ROTULACIÓN TÉCNICA

La rotulación técnica, por su parte, tiene aplicaciones en el dibujo técnico y rotulaciones en las que se precisa claridad y legibilidad inmediata, empleando una escritura normalizada que se caracteriza por la homogeneización, sencillez de trazo, claridad de escritura y rápida legibilidad.

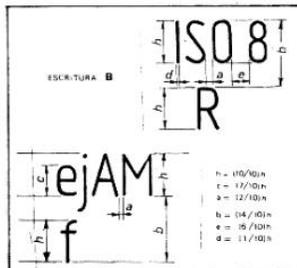
Aunque existen dos o más escrituras normalizadas, exponemos a continuación, como ejemplo, las normas internacionales ISO (International Organization for standardization) que propone para el modelo "B" de escritura normalizada las proporciones y medidas que se indican en la gráfica.

2.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopq

ACTIVIDAD

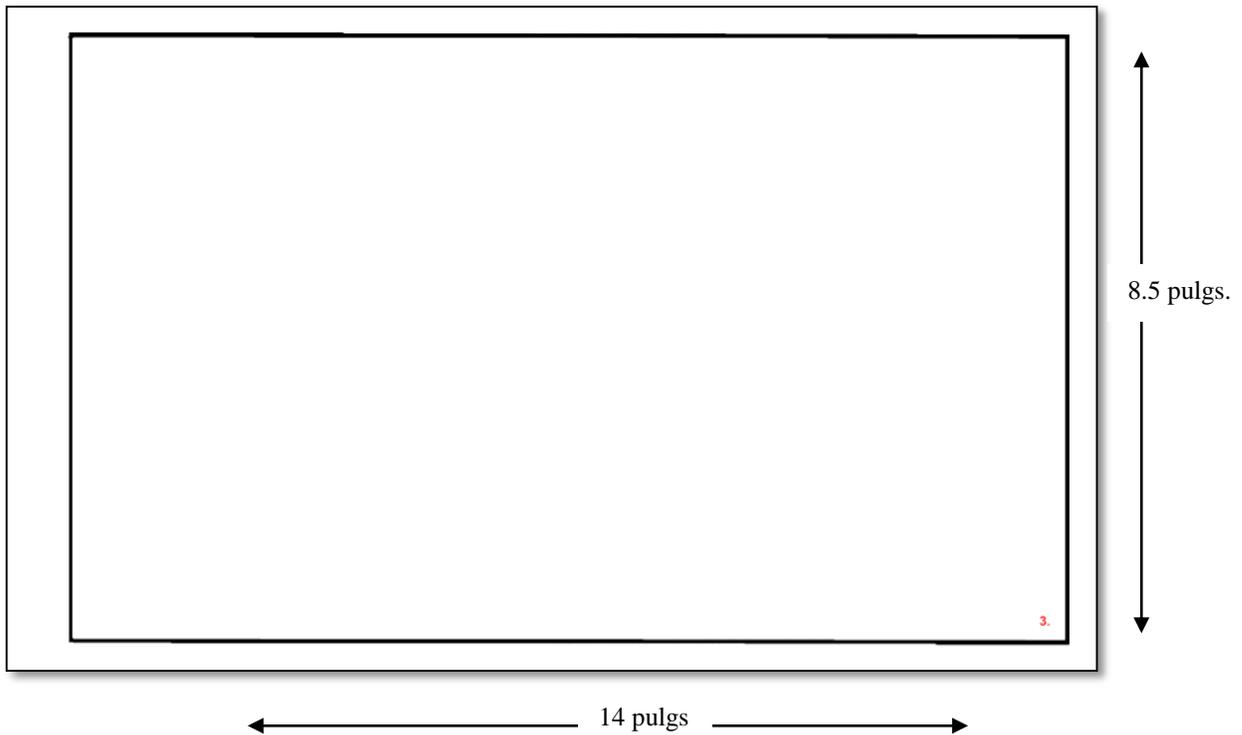
Trazar las líneas guías necesarias con lápiz y realizar con marcador fino o rapidógrafo de punto adecuado la escritura del alfabeto según el modelo "B" de las normas ISO.



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 3: Área de trabajo



Página 4: Letra Capitular

LETRA CAPITULAR

La letra CAPITULAR por lo general es muy decorativa se utilizó en décadas pasadas en el inicio de cada capítulo de las obras literarias.

La decoración de estas letras puede ser de dos formas: una con elementos externos y ajenos a la estructura de la letra; la otra forma consiste en llevar los elementos decorativos en la propia estructura. Puede darse una forma mixta.



ACTIVIDAD

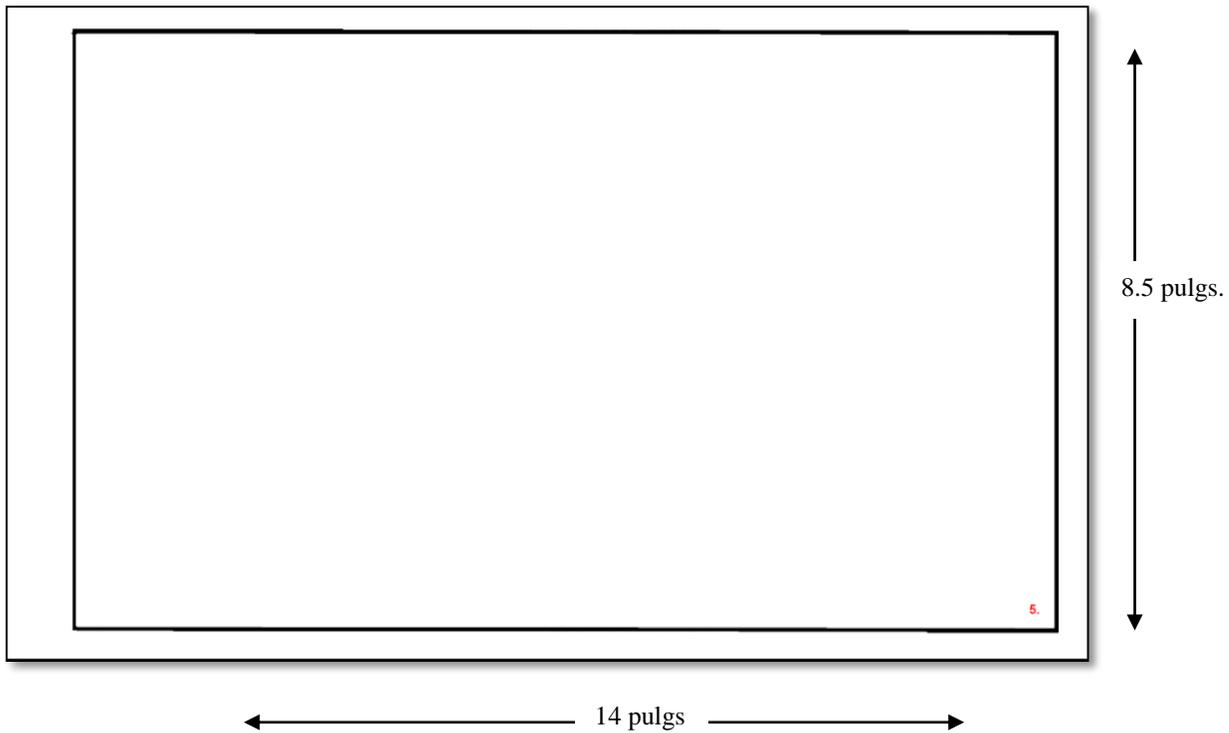
Poniendo en juego tu imaginación crea letras decorativas y aplicalas en carteles, tarjetas, diplomas, etc.

8.5 pulgs.

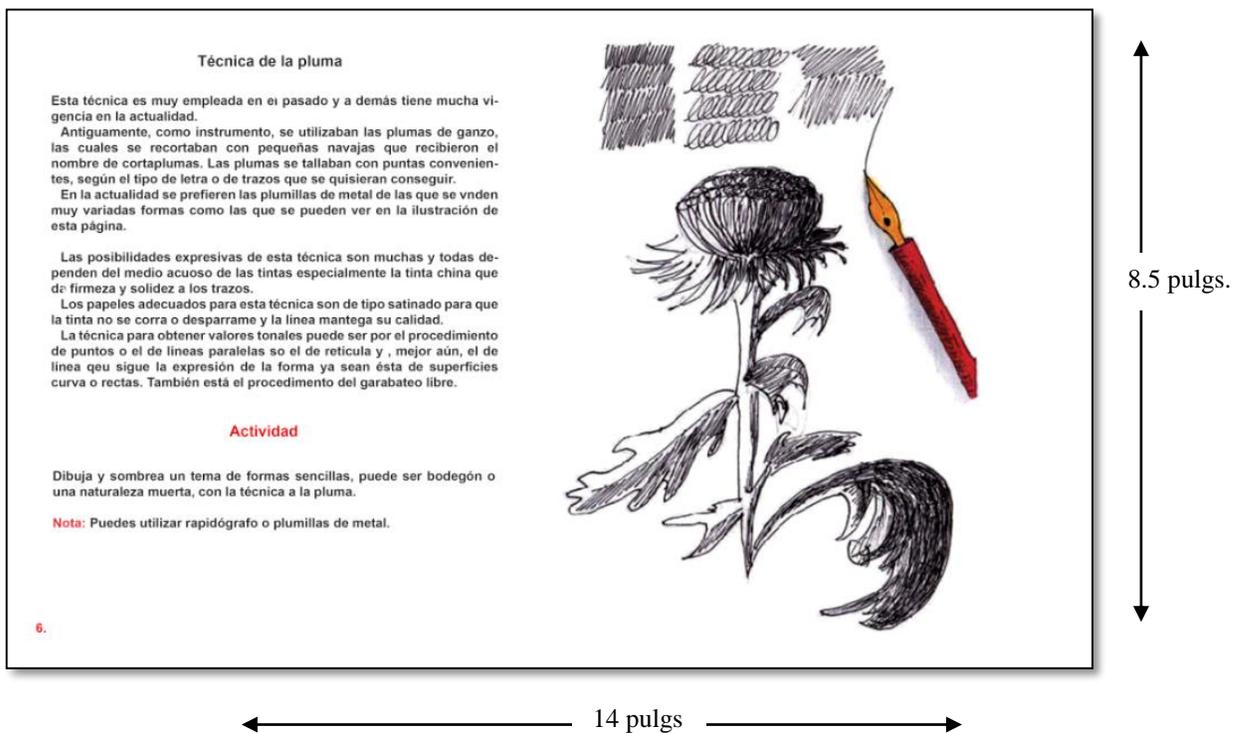
14 pulgs

4.

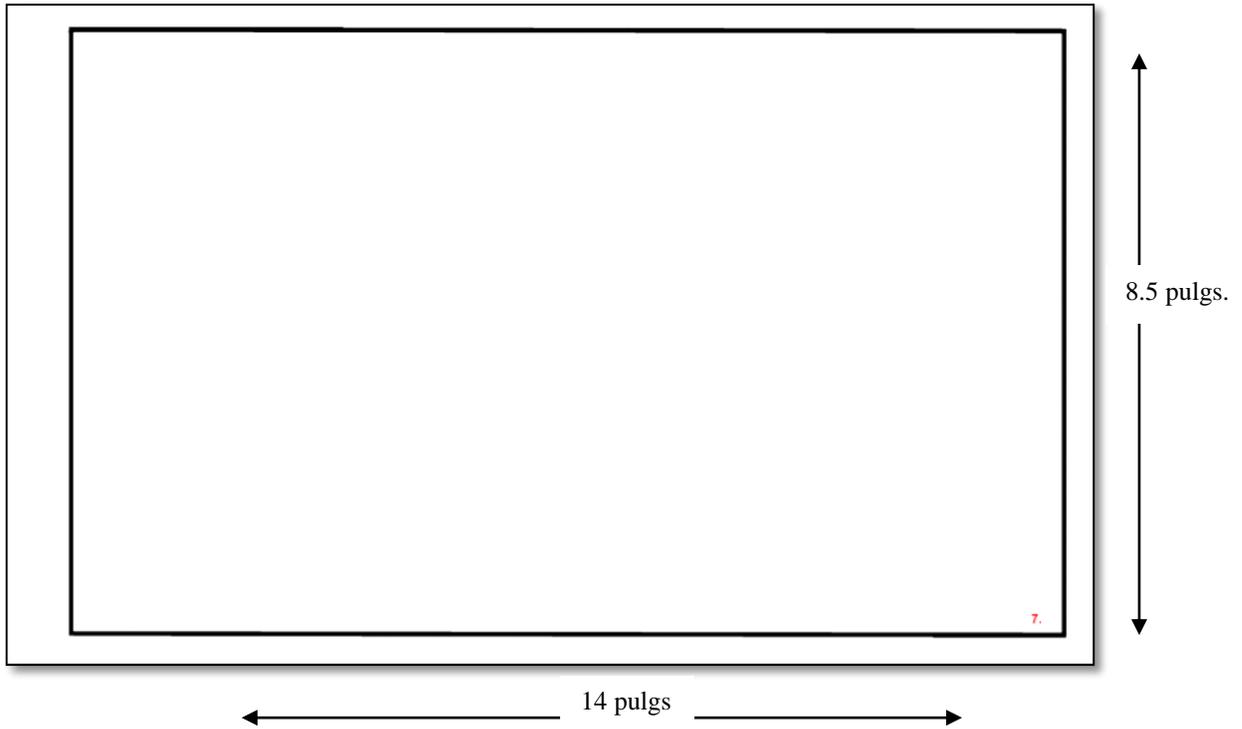
Página 5: Área de trabajo



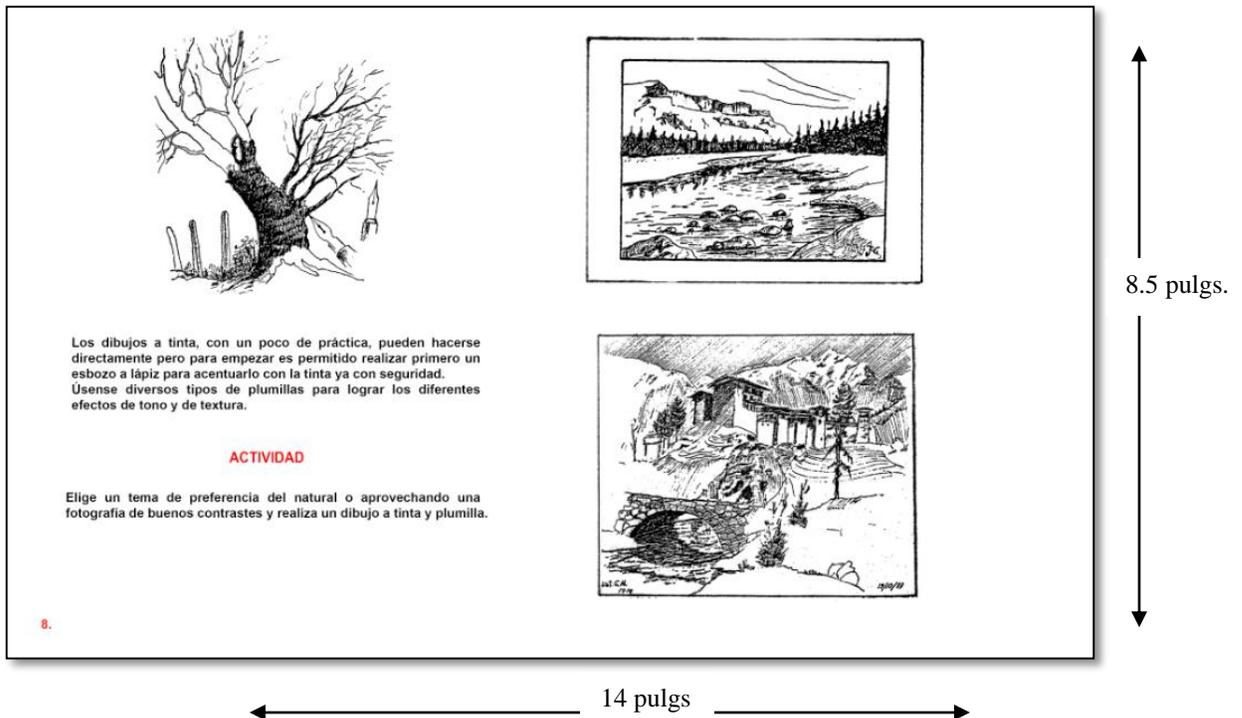
Página 6: Técnica de la pluma



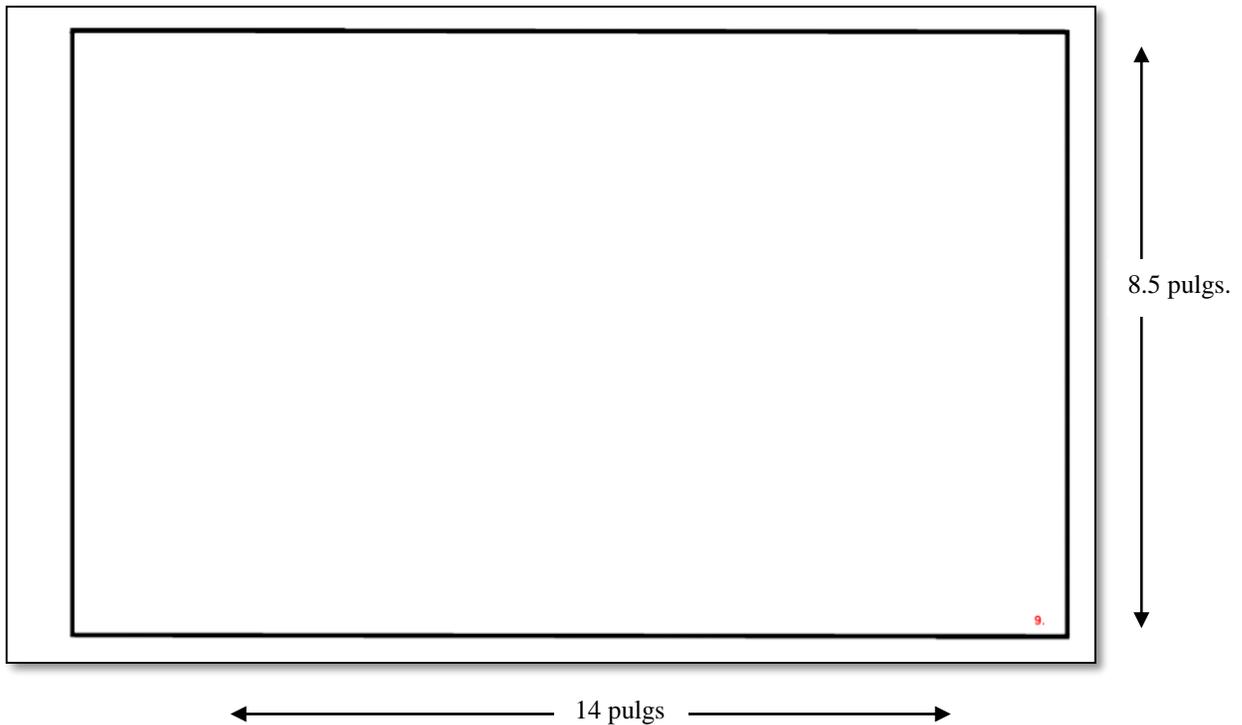
Página 7: Área de trabajo



Página 8: Técnica de la pluma



Página 9: Área de trabajo



Página 10: El Cartel

b) Crear ambiente.
c) Mentalizar.
d) Enseñar.
e) Realizar una campaña.
f) Ilustrar.

Actividad

Recorta de revistas, periódicos u otros impresos dos ejemplos de carteles y trata de clasificarlos de acuerdo a la finalidad que tengan.

EL CARTEL

Dentro de las actividades del diseño gráfico El Cartel merece nuestra especial atención debido a la importancia que en la actualidad cobran sus funciones y aplicaciones.

Basta una mirada a nuestro derredor para darnos cuenta que el cartel esta presente en calles, vitrinas, carreteras, comercios, etc. Forma parte de nuestro mundo visual.

Finalidad del Cartel

Aunque las aplicaciones del cartel son muchas en general podemos considerar, como más importantes, las finalidades que siguen:

a) anunciar un producto, evento, cualquier otra cosa.

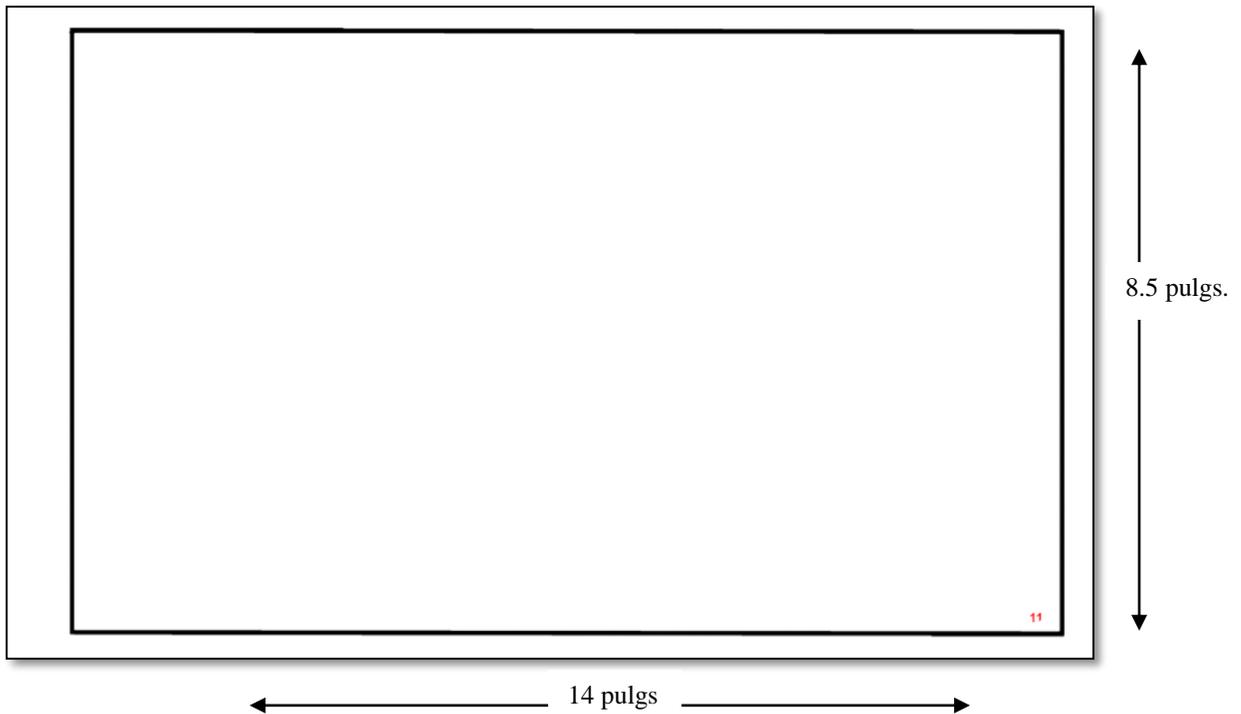
La ciencia actual

10.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 11: Área de trabajo



Página 12: Clases de carteles

CLASES DE CARTELES

Los carteles pueden ser clasificados por su contenido y por la técnica en que se haya hecho el original.

Por el contenido podemos clasificarlos en:

- a) publicitarios.
- b) públicos.
- c) políticos.
- d) comerciales.
- e) didácticos.
- f) taurinos.
- g) ilustrativos.
- h) turísticos, etc

Por las técnicas de creación del original pueden ser:

- a) fotográficos.
- b) de fotomontaje.
- c) collages.
- d) pictóricos.

El cartel fotográfico ha cobrado mucha actualidad debido a los avances técnicos de la fotografía a color y a su carácter realista de gran impacto visual.

Por iguales razones se emplea el de fotomontaje, aunque en este se realiza una composición artística que ya no es simplemente la fotográfica.

Los carteles pictóricos que se realizan con cualquier técnica de pintura siguen teniendo actualidad por su gran calidad artística, siempre y cuando no compitan en realismo con la fotografía, sino que posean un carácter pictórico obvio.

ACTIVIDAD

Valiéndote de recortes de impresos, pega en la página de ejercicios algunos carteles que encuentres en tamaño reducido (las revistas y los periódicos reproducen a pequeña escala algunos carteles) como ejemplos.

12.

Este cartel es obra del artista francés Henri Toulouse-Lautrec, considerado el padre del cartel moderno.

Este es un cartel actual para el día del diseño

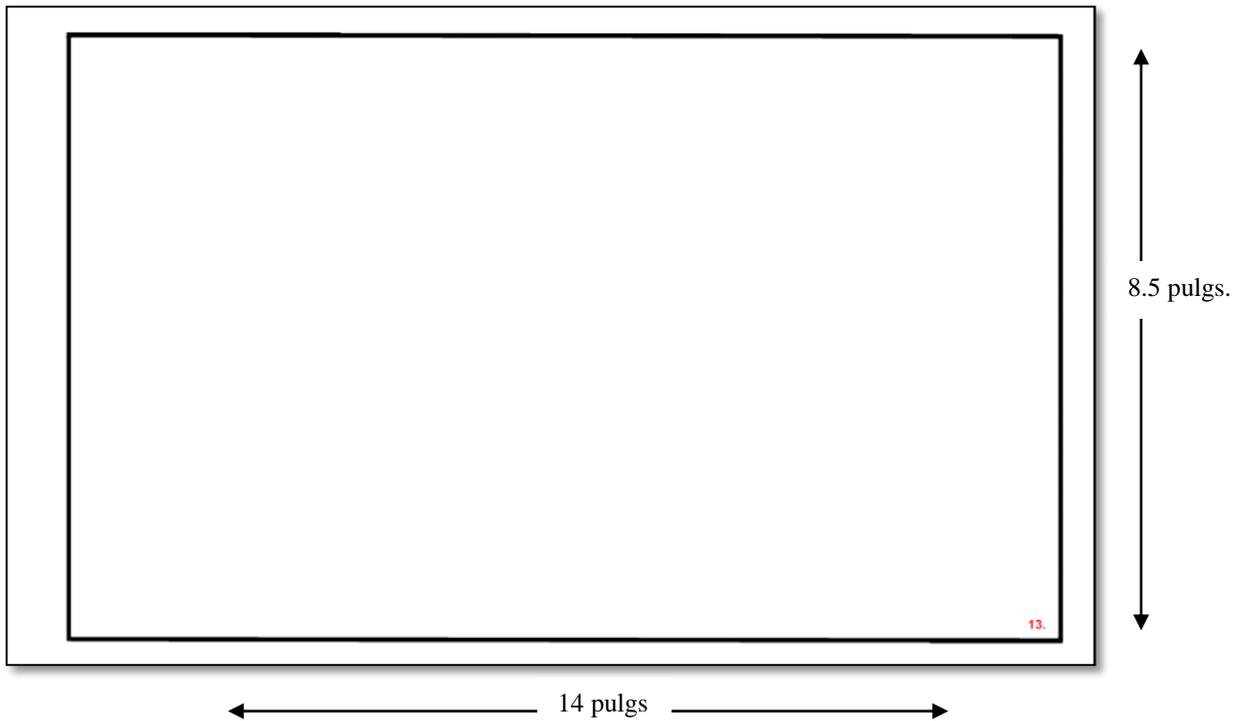
Tu lápiz y tu imaginación no tiene límites.

Feliz día del diseño

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 13: Área de trabajo



Página 14: Cualidades del Cartel

CUALIDADES DEL CARTEL

El buen cartel debe ser, ante todo, llamativo, persuasivo, comprensible y debe comunicar con rapidez la idea clave del mensaje, venciendo la competencia entre otros carteles.

ELEMENTOS DEL CARTEL

Fundamentalmente son tres los elementos del cartel:

- el texto.
- la figura.
- el fondo.

El texto lo constituye la frase o el slogan rotulado, cuya característica principal ha de ser la brevedad y legibilidad para ser comprendido rápidamente. Es fundamental aquí la estructura de la letra, el tamaño y el contraste con el fondo; aspectos que irán de acuerdo con el carácter del cartel y la idea que se desea comunicar.

El elemento figura está constituido por la imagen gráfica o visual que por su contenido simbólico o valor expresivo ratifique el mensaje del texto o slogan.

ACTIVIDAD

Después de observar algunos carteles y discutir de sus cualidades o desaciertos, trata de crear el bosquejo de un cartel que responda a las exigencias de una idea.

14.

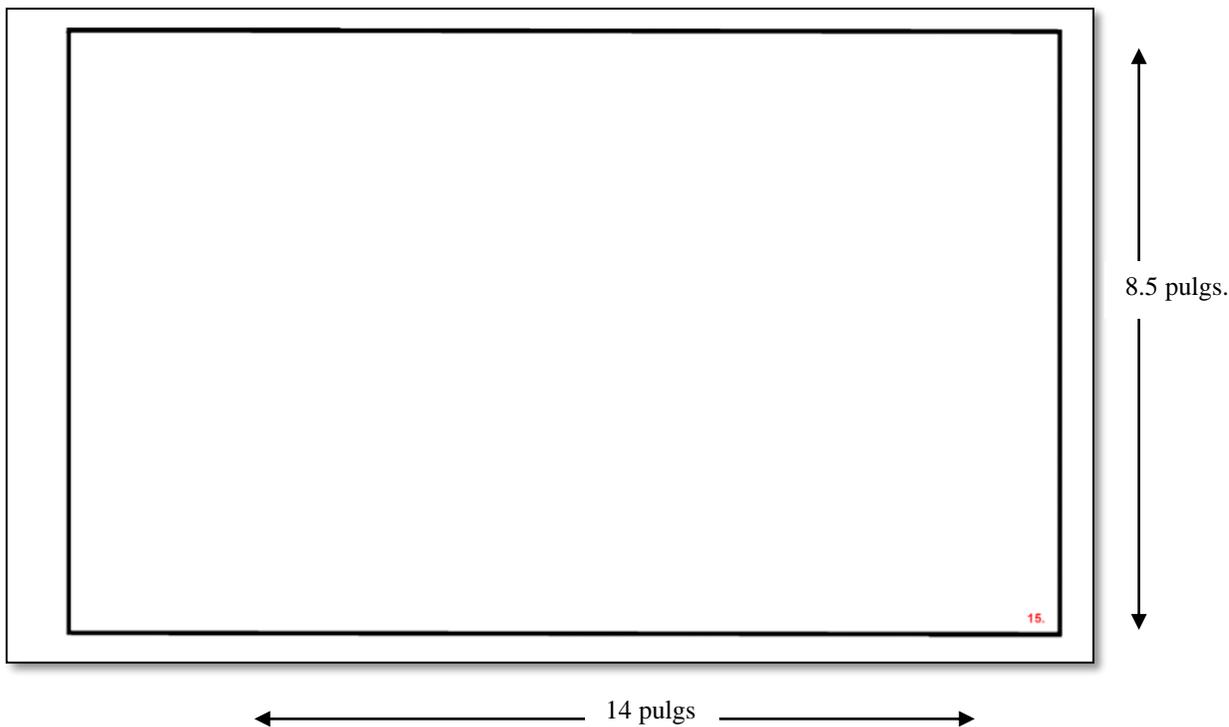
Otro interesante cartel del genial Lautrec.

otro ejemplo moderno de publicidad para una nueva fragancia.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 15: Área de trabajo



Página 16: Creación de un cartel

A diagram showing a workspace for page 16. The workspace contains text and an image. The text is as follows:

CREACIÓN DE UN CARTEL

Para crear un cartel se debe partir de la idea bien clara de la finalidad del mismo cuestionándonos de la manera siguiente:

- ¿Qué finalidad buscamos?
- ¿Qué idea deseamos comunicar?
- ¿A quiénes va dirigido el mensaje?
- ¿Cuál es la mejor manera a emplear?

A las primeras preguntas responde el lema (slogan), es decir, el mensaje textualmente formulado. A las otras preguntas responde la forma con la imagen, el color, el tipo de letra y la técnica de resolución.

ORDEN DE TRABAJO

1. Crear el lema (slogan) o sea la frase o mensaje escrito, el cual puede ir en forma afirmativa, negativa o interrogativa según pretenda cuestionar, provocar cambios o actitudes, reflexionar, convencer, etc.
2. Crear la imagen o figura que refuerce con su significado o simbolismo la idea del mensaje; para ello ha de tenerse un conocimiento amplio del valor expresivo de la línea, de la forma, el tono, etc.
3. Seleccionar el tipo de letra de acuerdo a la idea del cartel. Puede ser formal, informal, humorístico, festivo, deportivo, etc.

Cada uno de estos pasos deben ser bien estudiados y elegidas las mejores soluciones dentro de variados anteproyectos. No siempre la primera idea es la mejor pero uno debe decidirse por una.

ACTIVIDAD

1. Crear un cartel con los propósitos que en la clase se establezcan aprovechando situaciones del medio escolar.
2. Crear un cartel empleando la técnica del salpicado. La cual se muestra en esta página. Puede hacerse a varios colores. La experiencia resultará interesante.

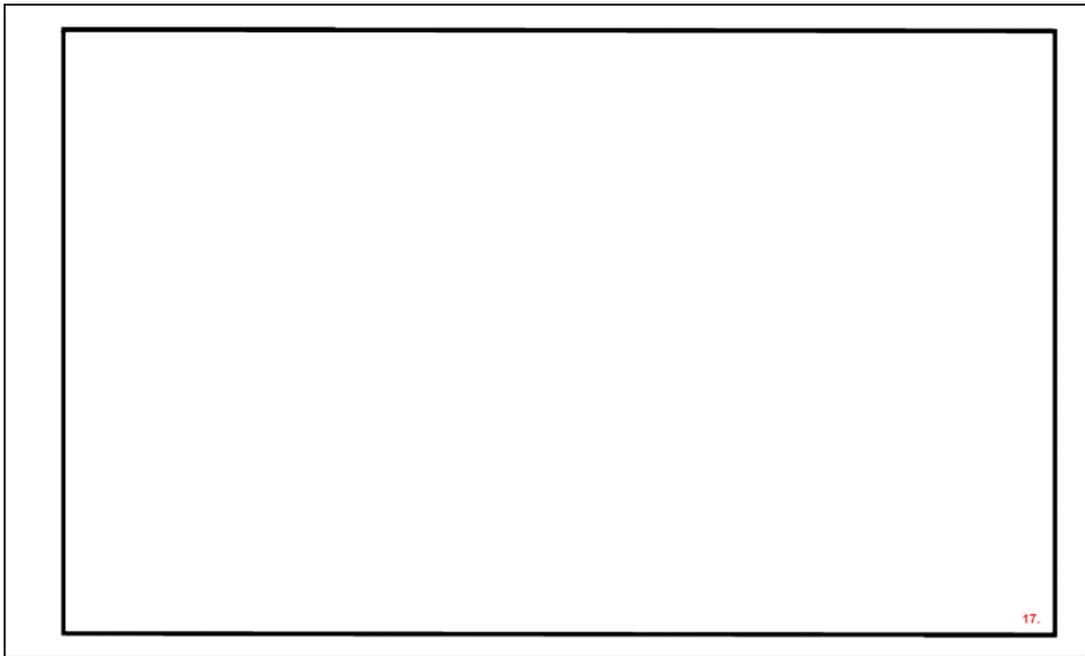
The image shows a woman in a blue dress standing in front of a black background with various words like 'Exclusiva', 'Práctica', 'Ecológica', 'Moderna', 'Económica' and a logo for 'GATHNESS'.

16.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 17: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 18: Claroscuro

CLAROSCURO

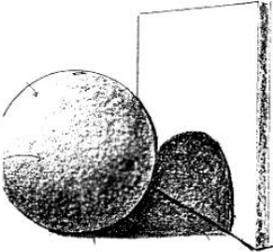


Los conceptos que has estudiado en los años anteriores al respecto de este tema te servirán y deberás repasarlos. Sin embargo, ahora, nos interesa, más que la teoría, la aplicación de los conceptos en el dibujo y la pintura.

Igualmente la noción de TONO o de valor tonal encuentra en nuestro interés una aplicación más meditada que la simple elaboración de escalas tonales que ya habrás ejercitado. Fig. 1.

La escala tonal nos representa esos valores tonales, gracias a los cuales podemos dar forma y volumen a los objetos que dibujamos o pintamos con apariencia realista. Fig. 2.

Pero el tono no sólo da forma a lo que se dibuja sino que además ambienta y da carácter. Fuertes contrastes de tono dramatizan el tema; otras relaciones dan idea de serenidad, mientras que otras producen sensación de misterio.



18.



También el tono nos da idea de masa y de peso. Los tonos oscuros nos hacen pensar en más peso y más solidez; evocan la fuerza de gravedad; en tanto que los tonos claros se nos antojan más aéreos o más volátiles; tienden a subir y su masa es más incorpórea.

La iluminación es muy importante dentro de este tema, pues sin la luz no hay definición de forma, como tampoco la hay si faltan las sombras. El contraste y la armónica relación de estas dos realidades proporcionan la percepción de las formas. El principio de la percepción de la forma es el CONTRASTE.

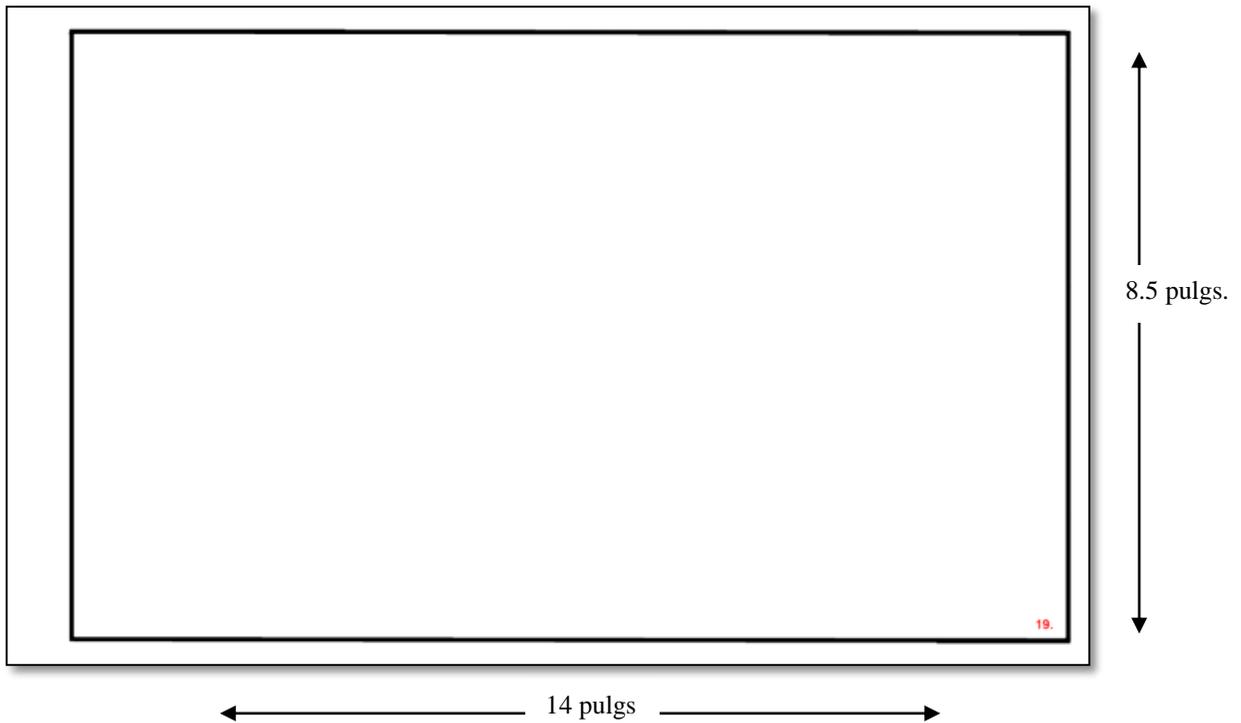
ACTIVIDAD

Dibuja objetos de formas sencillas con diferentes direcciones o ángulos de iluminación. Observa antes como unas iluminaciones favorezcan la expresión de las formas enfatizándolas, mientras que otras las aplanan o amplían.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 19: Área de trabajo



Página 20: Planos tonales

PLANOS TONALES

Podemos definir los PLANOS TONALES como los patrones básicos en los que las relaciones tonales se hallan en armonía produciendo siempre temas muy expresivos. También nos permiten variedad dentro de la organización. Son cuatro los planos tonales básicos que se apoyan en valores tonales distintos: el blanco, el gris claro, el gris oscuro y el negro. En cada uno de los planos tonales uno de estos valores debe predominar sobre los otros en extensión de áreas o espacios, por lo general, como fondo.

PRIMER PLAN TONAL:
Tono dominante: el BLANCO sobre el cual jugarán en armonía grises oscuros, grises claros y el negro como contraste. Fig. 1.

SEGUNDO PLAN TONAL:
Tono dominante: GRIS CLARO sobre el que se disponen los grises oscuros, el negro y el blanco. Fig. 2

TERCER PLAN TONAL:
Tono de fondo GRIS OSCURO sobre el cual estarán dispuestos el blanco, los grises claros y el negro. Fig. 3.

CUARTO PLAN TONAL:
Tono de fondo NEGRO sobre el cual se disponen los grises; de distinto valor y el blanco. Fig. 4.

ACTIVIDAD

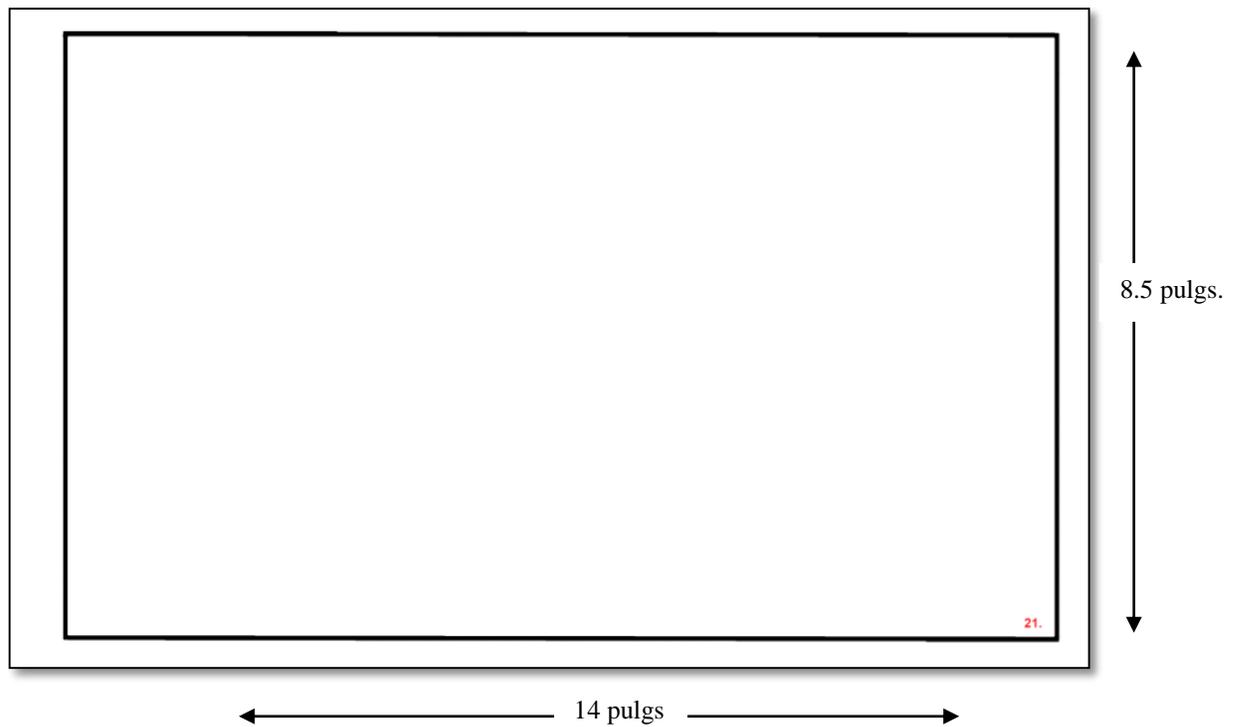
Realiza composiciones tonales de diseños realistas u abstractos aplicando los distintos planos tonales. Anota el nombre del plano según el tema visto.

20.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 21: Área de trabajo



Página 22: Estudio del claroscuro

ESTUDIO DEL CLAROSCURO

ACTIVIDAD

Coloca objetos de formas simples o sencillas sobre la mesa y realiza el estudio del natural, siguiendo los pasos que a continuación se indican.

Estudie detenidamente la forma de los objetos tratando de relacionar dichas formas con los volúmenes geométricos simples. Establece las proporciones correctas y dibuja el encaje de las figuras. Fig.1.

Degradas las proporciones y las líneas generales del dibujo, acentúa los trazos correctos y borra los que fueron preliminares. Fig. 2.

Estudia los puntos más brillantes y las sombras más oscuras. Observa las sombras y la existencia de luces reflejas sobre de ellas. Cuida los medios tonos.

Realiza el sombreado usando un lápiz suave como el 5B, 6B o el carboncillo. Fig., 3.

Fig. 1

Fig. 2

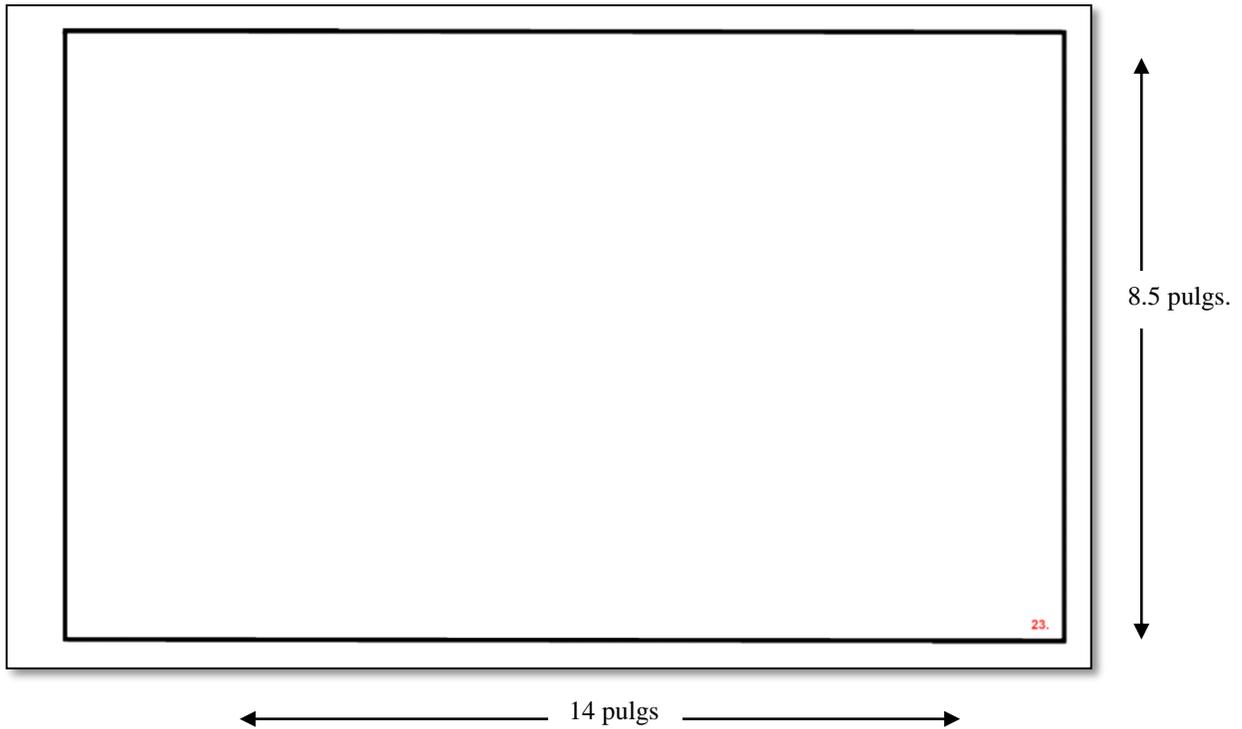
Fig. 3.

14 pulgs

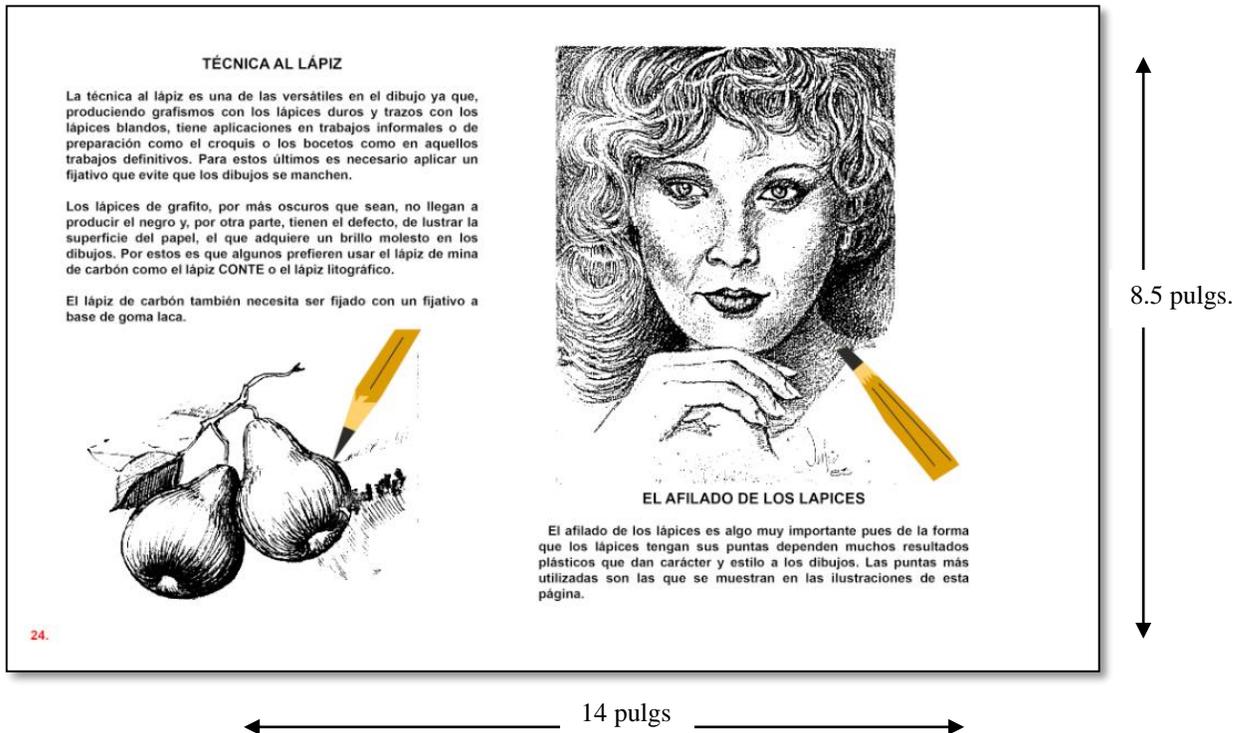
8.5 pulgs.

22.

Página 23: Área de trabajo



Página 24: Técnica al lápiz

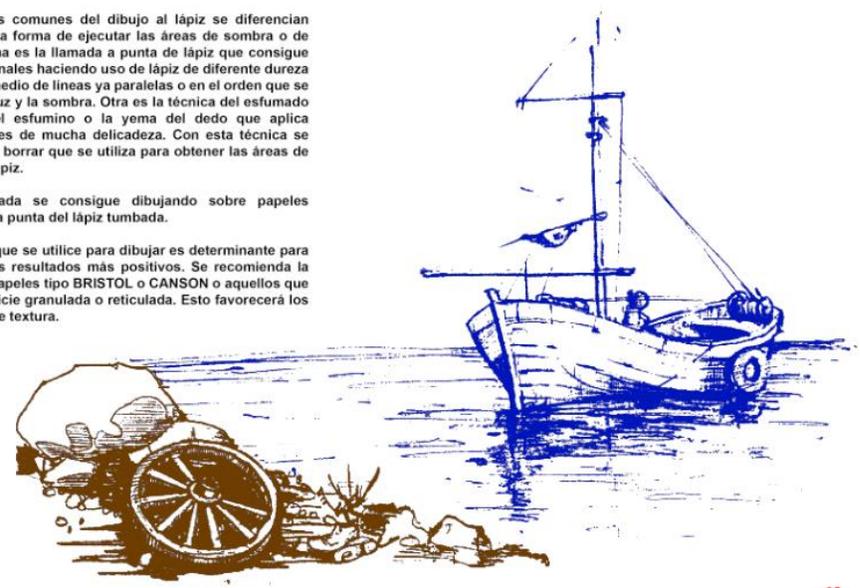


Página 25: Técnica al lápiz

Las técnicas más comunes del dibujo al lápiz se diferencian especialmente en la forma de ejecutar las áreas de sombra o de valores tonales; una es la llamada a punta de lápiz que consigue las valoraciones tonales haciendo uso de lápiz de diferente dureza o suavidad y, por medio de líneas ya paralelas o en el orden que se quiera, modela la luz y la sombra. Otra es la técnica del esfumado con el empleo del esfumino o la yema del dedo que aplica valoraciones tonales de mucha delicadeza. Con esta técnica se emplea la goma de borrar que se utiliza para obtener las áreas de luz eliminando el lápiz.

La técnica graneada se consigue dibujando sobre papeles granulados y con la punta del lápiz tumbada.

La clase de papel que se utilice para dibujar es determinante para la obtención de los resultados más positivos. Se recomienda la utilización de los papeles tipo BRISTOL o CANSON o aquellos que posean una superficie granulada o reticulada. Esto favorecerá los efectos tonales y de textura.



25.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 26: El Sistema Diédrico

EL SISTEMA DIÉDRICO

El sistema DIÉDRICO tiene por objeto representar sobre una superficie plana las figuras que estén situadas de cualquier manera en el espacio. Parte del principio de situar un objeto entre el espacio limitado por dos planos perpendiculares entre sí (uno horizontal y otro vertical) que se cortan en una línea común, a la que se llama línea de tierra.

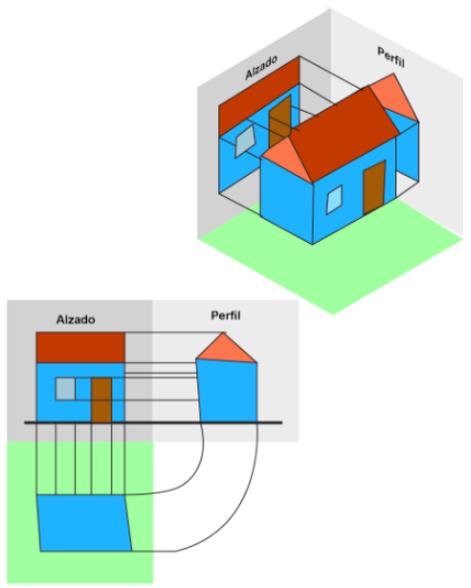
Dicho objeto se proyecta ortogonalmente sobre cada uno de los planos, dejando su imagen a dos vistas llamadas ALZADO y PLANTA. Se llama alza-do a la imagen proyectada sobre el plano vertical mientras que se llama planta a la imagen proyectada sobre el plano horizontal.

Al abatir uno de los planos de manera que ambos Formen ahora un solo plano, se obtiene la representación ORTOGONAL DIÉDRICA.

A veces se acostumbra a agregar una proyección más sobre un tercer plano para dar una idea mejor y más completa de la forma del objeto que interese. A esta proyección adicional se le llama PERFIL.

ACTIVIDAD

Realiza en la página de ejercicio la proyección ortogonal a tres vistas de las figuras sólidas que se ilustran acostadas.

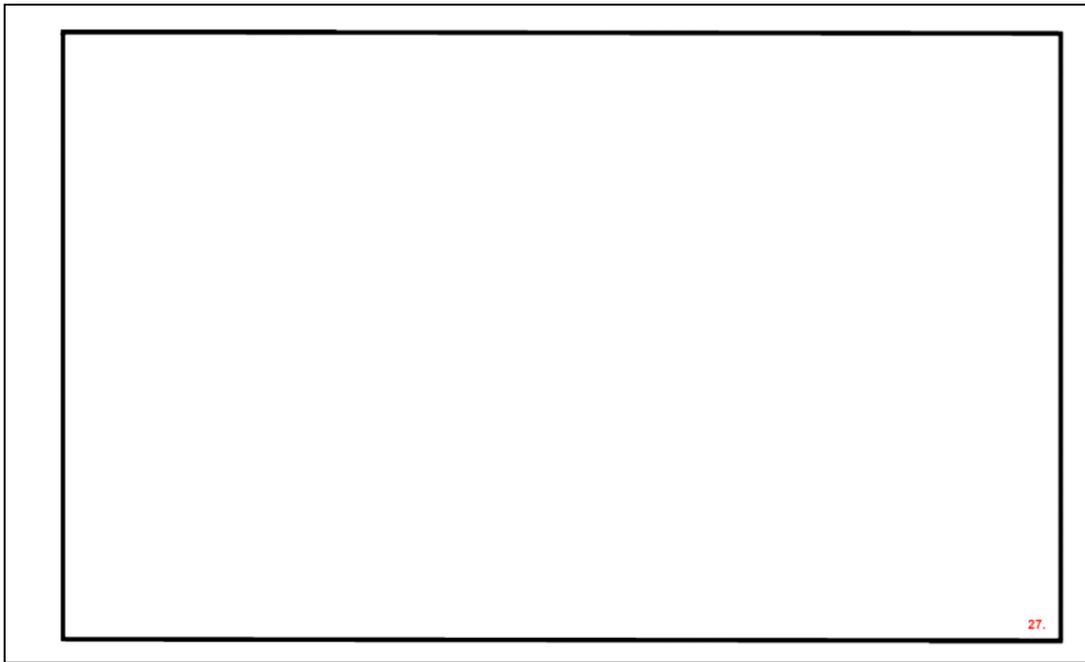


26.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 27: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 28: La Axonometría

LA AXONOMETRÍA

Los sistemas axonométricos se basan en la disposición de los ejes que coinciden con las aristas del triedro que forman los planos de proyección. Entre las más conocidas están la proyección ISOMÉTRICA, la proyección DIMÉTRICA y la proyección CABALLERA.

La proyección ISOMÉTRICA se caracteriza porque los ejes son de idéntica longitud y, como ninguna magnitud del objeto está sujeta a reducción, la figura se traza con sus medidas completas a la escala elegida. Los ejes están dispuestos formando ángulos de 120 grados.

La proyección DIMÉTRICA. En esta proyección los ejes se disponen en dos ángulos de 135 grados y uno de 90 grados. Las magnitudes en las direcciones de los ejes "Y" y "X" no sufren reducción alguna, mientras que las magnitudes en la dirección del eje "Z" sufren una reducción cuyo coeficiente puede ser 1/2 ó 2/3.

La proyección CABALLERA se caracteriza en que el plano comprendido entre los ejes "Z" y "X" es de ángulo recto (90 grados). El eje "Y" puede tener una posición variable. Las magnitudes del objeto en dirección vertical y horizontal no sufren reducción, en tanto que las magnitudes de profundidad si son afectadas por una reducción de coeficiente igual a un medio.

2 3 5 cm

120° 120° 120°

ISOMÉTRICA

135° 135° 90°

DIMÉTRICA

90°

CABALLERA

ACTIVIDAD

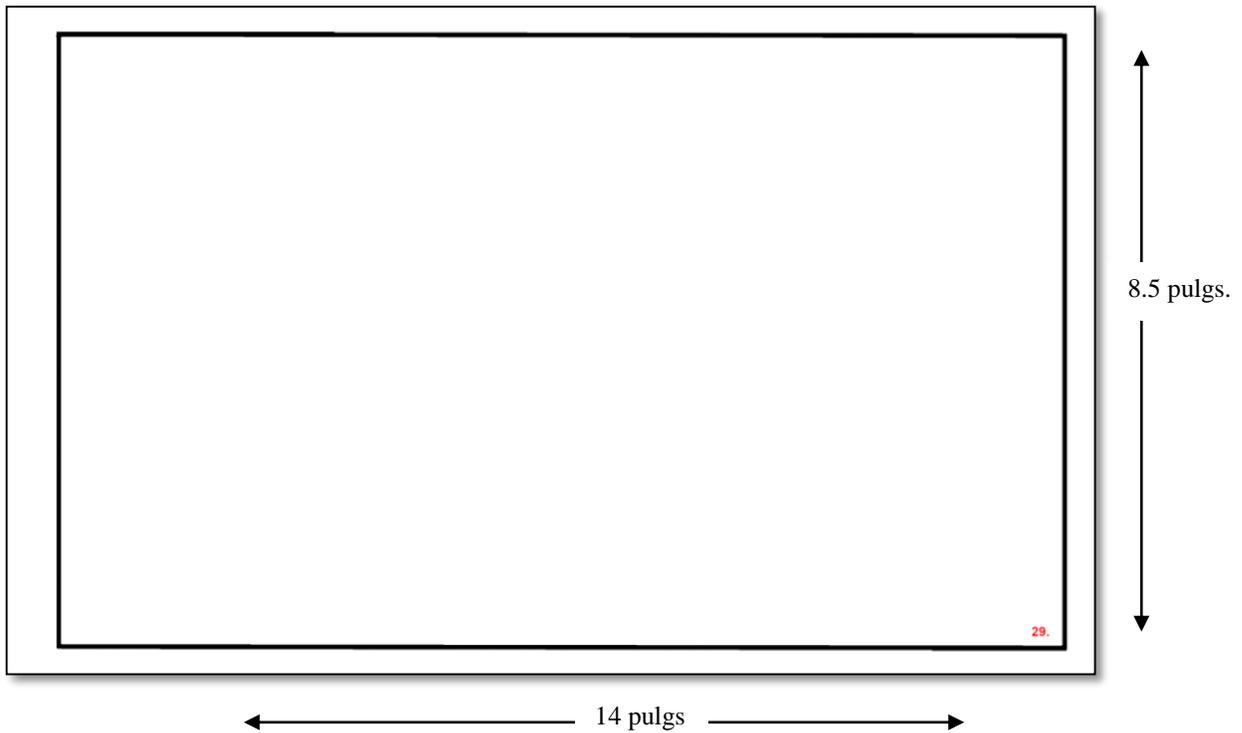
Dibuja en la página de ejercicio la figura acotada que se muestra en esta página en las tres formas de proyección que se ilustran aquí. Debes hacer uso de la-regla "T", el escalímetro y el cartabón.

28.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 29: Área de trabajo



Página 30: La Perspectiva

LA PERSPECTIVA

La perspectiva es el arte y la técnica de representar los objetos tridimensionales sobre un plano como el del papel de dibujo tal como esos objetos se nos aparecen a la vista, según su posición y distancia respecto a un punto fijo de visión. No insistimos en otras explicaciones sobre aspectos que, aunque importantes, ya te son conocidos por haber sido estudiados en cursos anteriores. Si te recordamos, en cambio, los principios que rigen la perspectiva, para que los tengas presentes al dibujar ahorrándote muchas dificultades.

PRINCIPIOS DE LA PERSPECTIVA

1. Cuerpos de igual tamaño aparecen más pequeños cuanto más lejos están y más grandes, si están más cerca. Fig. 1.
2. Conjuntos de líneas paralelas aparecen como convergentes en un punto en el horizonte. Fig. 2.
3. Rectángulos en perspectiva aparecen como rombos o romboides. Fig. 3.
4. Circunferencias en perspectiva aparecen como elipses. Fig. 4.

ACTIVIDAD

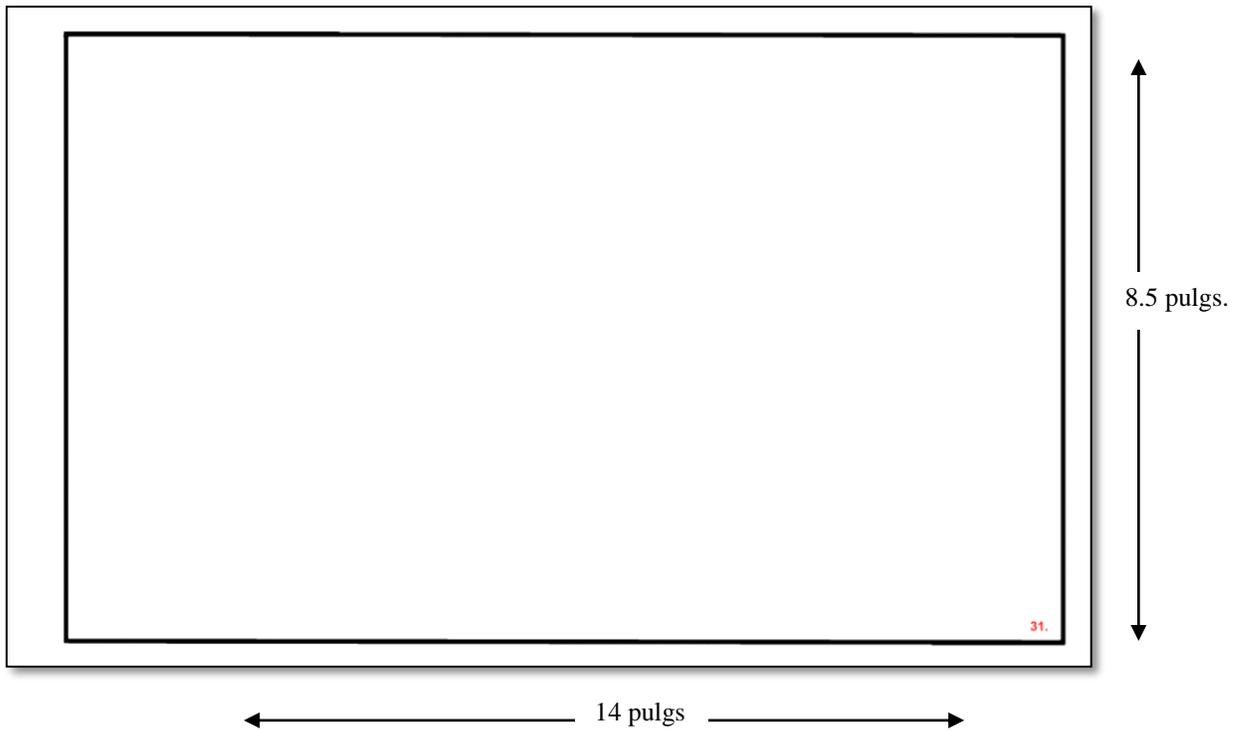
Recorta de revistas, periódicos u otros impresos fotográficos o gráficas que ofrezcan ejemplos de estos principios de la perspectiva. También puedes dibujarlos.

30.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 31: Área de trabajo



Página 32: Subdividiendo los planos interiores de un cubo en perspectiva frontal

SUBDIVIDIENDO LOS PLANOS INTERIORES DE UN CUBO EN PERSPECTIVA FRONTAL

TRAZOS:

Partiendo del cubo en perspectiva frontal y el plano del piso subdividido regularmente en cuadrícula, se procede como sigue:

1. En las líneas A'A y B' B se marcan divisiones regulares iguales a las marcadas en la línea A B y, desde éstas, se trazan perspectivas al punto de vista.
2. Para formar la cuadrícula sobre los planos verticales laterales, basta levantar perpendiculares sobre cada extremo de cada división del plano horizontal inferior.
3. La cuadrícula sobre el plano de fondo se realiza tomando como base las divisiones que en sus lados habrán marcado todas las líneas de perspectiva.

ACTIVIDAD

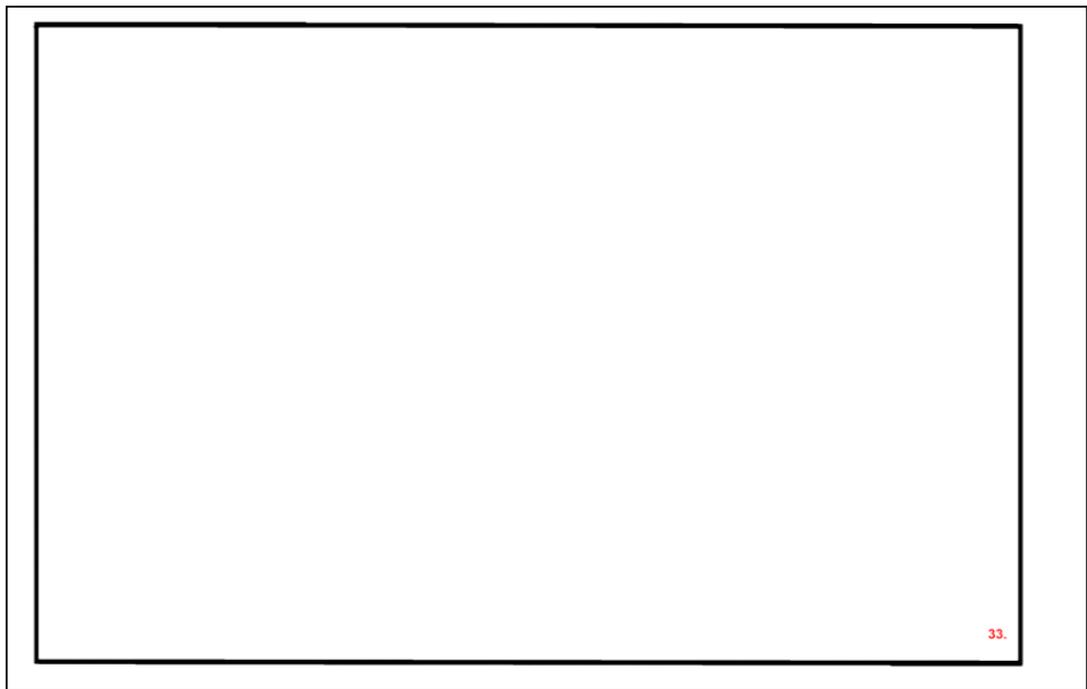
Realiza estos trazos dentro de un cuadrado de 16 cm. y aplícalo en la perspectiva de un interior, ambientándolo con los detalles y muebles apropiados.

32.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 33: Área de trabajo



← 14 pulgs →

↑
8.5 pulgs.
↓

Página 34: Subdividiendo los planos interiores de un cubo en perspectiva angular

SUBDIVIDIENDO LOS PLANOS INTERIORES DE UN CUBO EN PERSPECTIVA ANGULAR

TRAZOS:

Habiendo trazado el cubo y cuadrículado el plano horizontal del suelo, se procede como se indica a continuación:

1. Sobre cada uno de los puntos marcados en las aristas A C y C B se levantan perpendiculares.
2. Trácese la diagonal A I que intersecará las perpendiculares determinando los puntos por donde deben trazarse líneas de perspectiva desde el punto F'.
3. Los puntos ahora señalados sobre la arista I C son el origen de las perspectivas del punto F. Así quedarán cuadrículados los planos verticales del cubo.

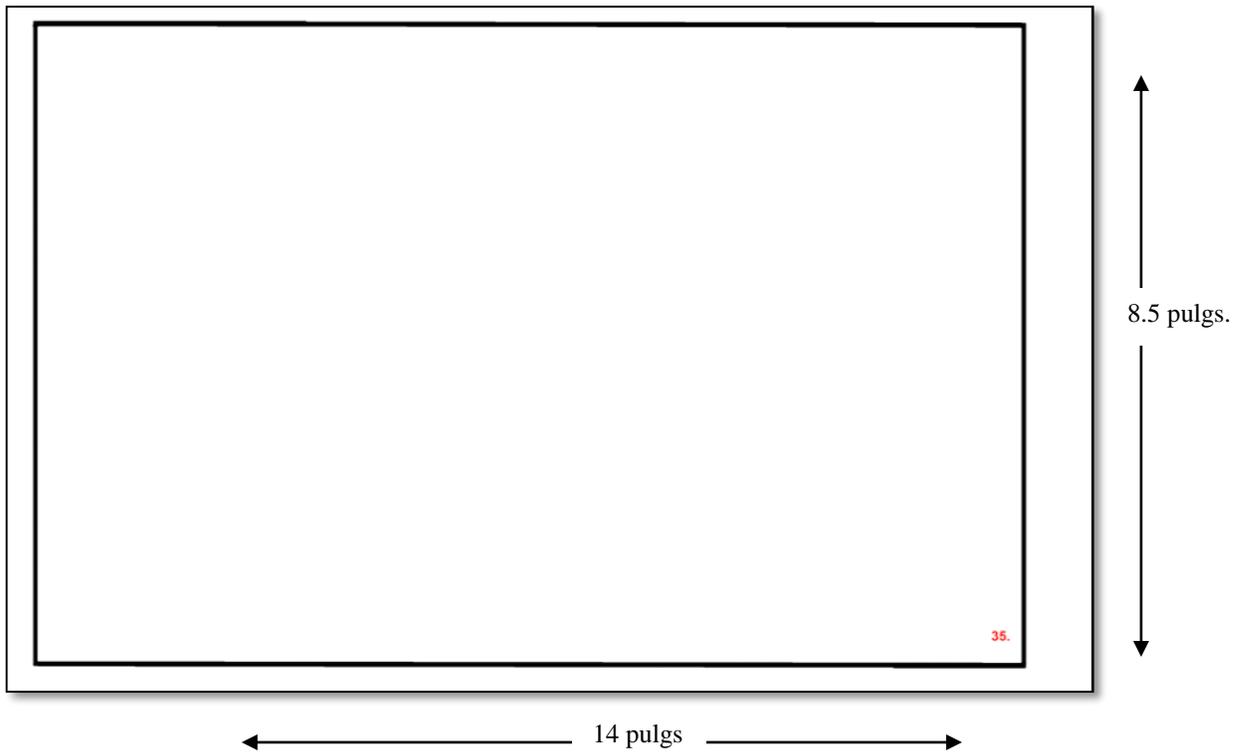
ACTIVIDAD

Traza a una escala aumentada este dibujo y aplícalo en una perspectiva de interior, dibujando puertas, ventanas y algunos muebles de ambientación.

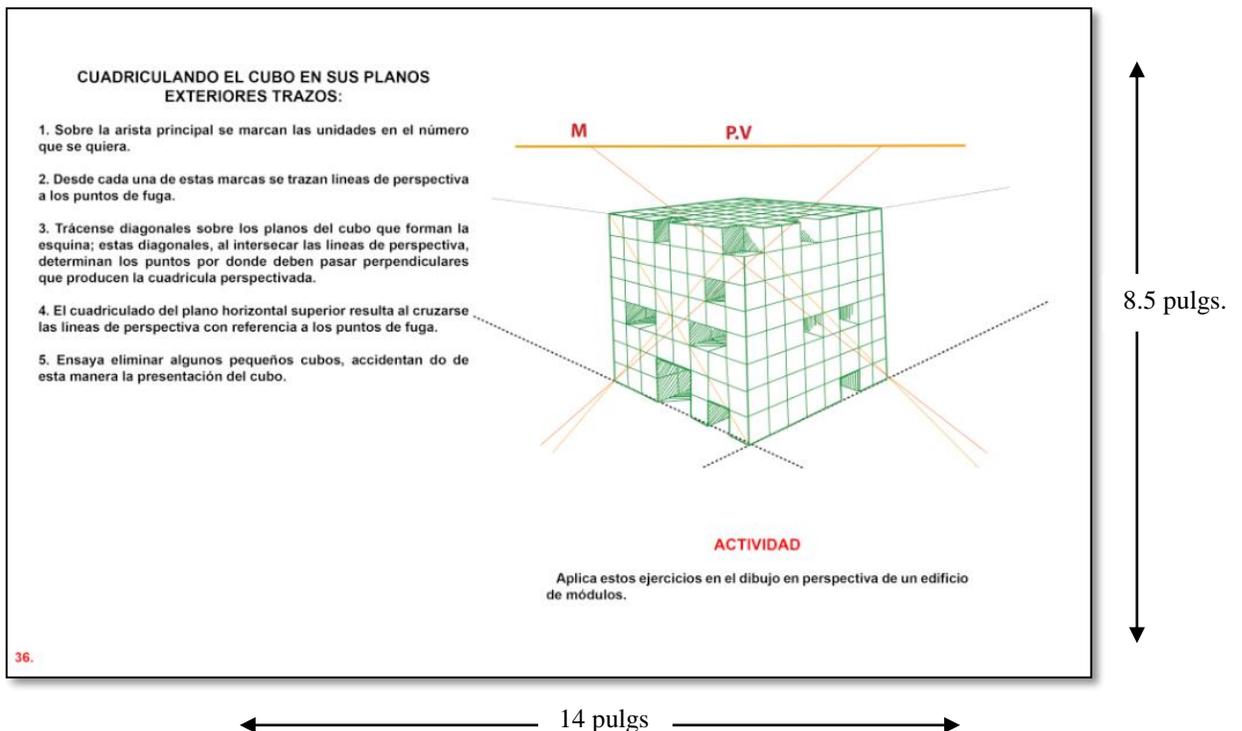
← 14 pulgs →

↑
8.5 pulgs.
↓

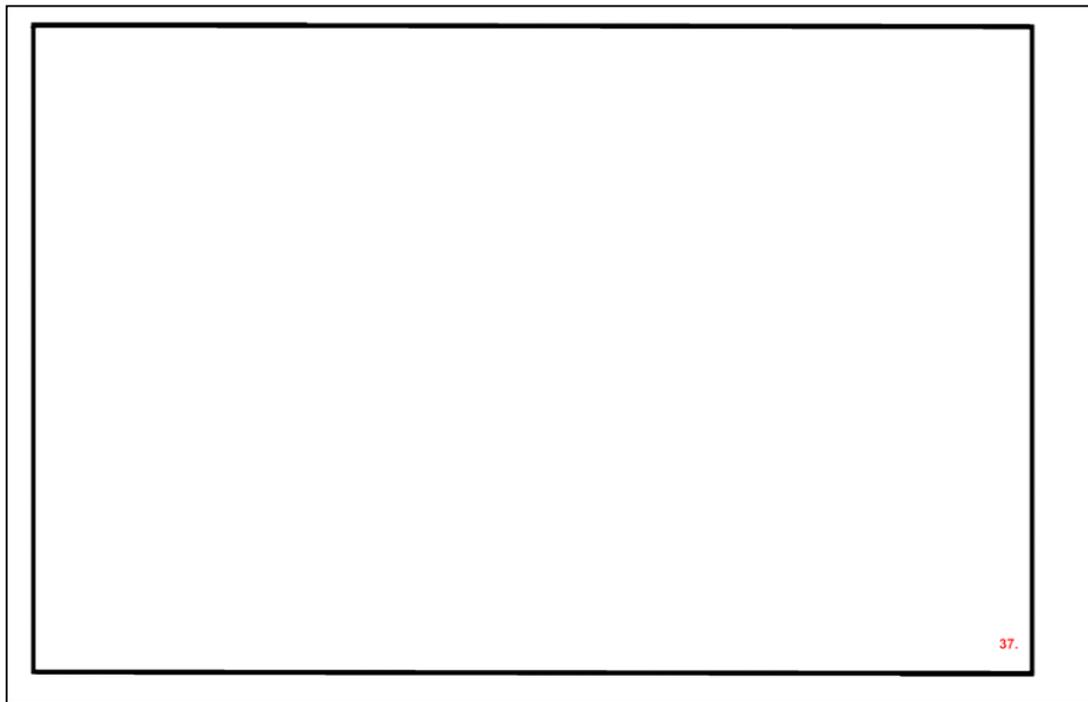
Página 35: Área de trabajo



Página 36: Cuadriculando el cubo en sus planos: Exteriores trazos.



Página 37: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 38: Perspectiva angular de un interior

PERSPECTIVA ANGULAR DE UN INTERIOR

Aplicando los procedimientos de las lecciones anteriores podemos realizar los trazos para una perspectiva angular de un interior utilizando los planos de los alzados correspondientes que determinan la escala, tanto horizontal como vertical.

La división de las losas en el piso se traza como se indicó en lecciones anteriores.

Observa como las divisiones o medidas de los alzados se proyectan a la línea de tierra y luego a los puntos M y N para luego ser proyectados con dirección a los puntos de fuga e intersectar las líneas de fondo del suelo para ser dirigidas perpendicularmente, determinando puertas y ventanas.

ACTIVIDAD

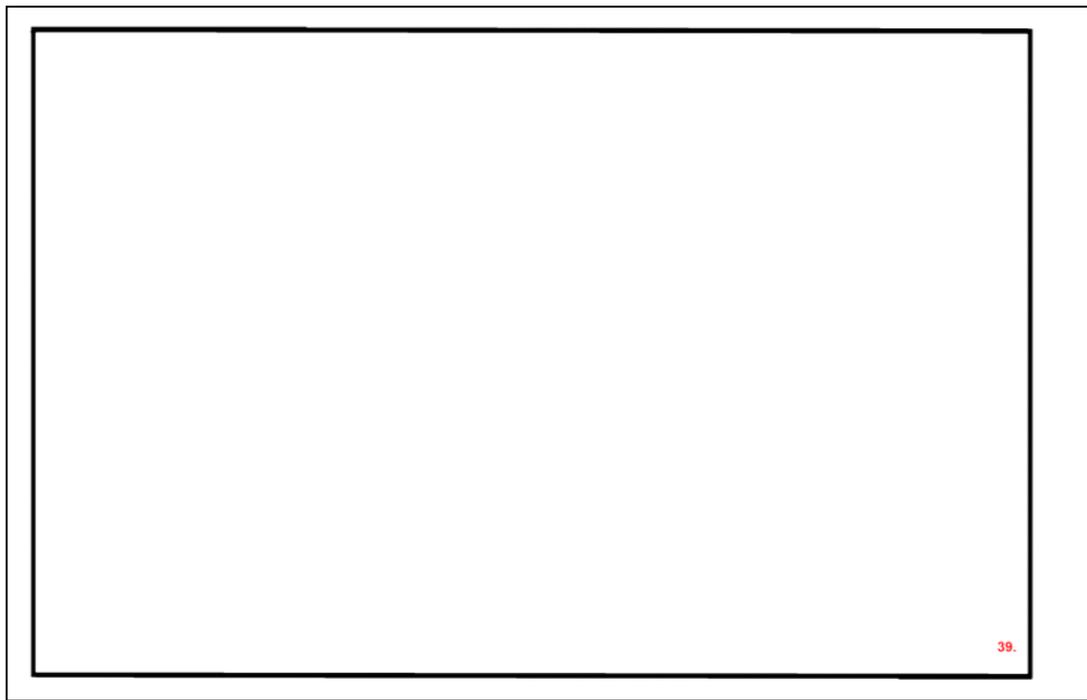
Realiza la perspectiva angular de tu salón de clase.

38.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 39: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 40: La circunferencia y círculo en perspectiva

LA CIRCUNFERENCIA Y CIRCULO EN PERSPECTIVA

En nuestros cursos anteriores aprendiste a trazar la circunferencia en perspectiva inscrita en un cuadrado también en perspectiva, tanto frontal como angular, valiéndote de sólo 8 puntos de referencia.

En los trazos que te presentamos aquí utilizamos 16 puntos de referencia para conseguir un dibujo más preciso y correcto. A los puntos sobre los ejes y diagonales del cuadrado se han agregado otros tantos intermedios, como puedes ver en la ilustración.

TRAZOS:

1. Trazas el cuadrado en perspectiva y, valiéndote de un semicírculo en el cual habrás dispuesto los puntos convenientes y sus proyecciones sobre el diámetro, (fíjate en la figura), colócalo de manera que el diámetro forme ángulo con uno de los extremos del cuadrado en perspectiva.
2. Por el sistema de proporcionalidad traslada las divisiones del diámetro del semicírculo al lado del cuadrado con el que forma ángulo.
3. Trazas líneas de perspectiva al punto de fuga correspondiente y por medio de las diagonales encontrarás los otros puntos.

ACTIVIDAD

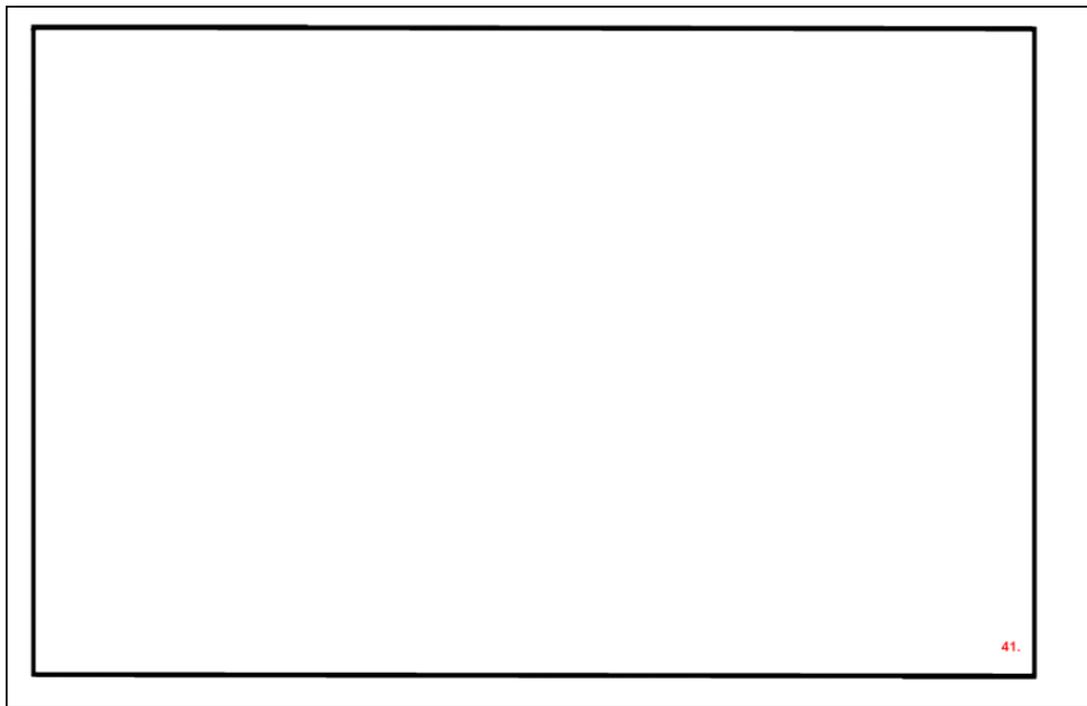
Trazas una perspectiva de la circunferencia por este sistema aplícala a un objeto.

40.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 41: Área de trabajo



8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 42: Perspectiva de las sombras

PERSPECTIVA DE LA SOMBRAS

Las perspectivas lineales, aunque bien trazadas, resultan frías y poco expresivas si en ellas falta la sensación de luz y sombra.

La representación de las sombras en los dibujos de perspectiva exige el planteamiento de otros problemas de perspectiva de los que a continuación apuntamos los más generales.

Como principio decimos que la sombra de un objeto es, desde el punto de vista de la perspectiva, la proyección de este objeto sobre el plano o superficie donde se posa, cuyas líneas proyectantes son los rayos de la luz.

Antes de seguir adelante debemos indicar que la luz natural del sol que llega hasta nosotros se considera de rayos paralelos mientras que las fuentes de luz artificial emiten rayos divergentes o radiales. Esto determina que las sombras se proyecten con líneas paralelas o líneas radiales, según el caso.

ACTIVIDAD

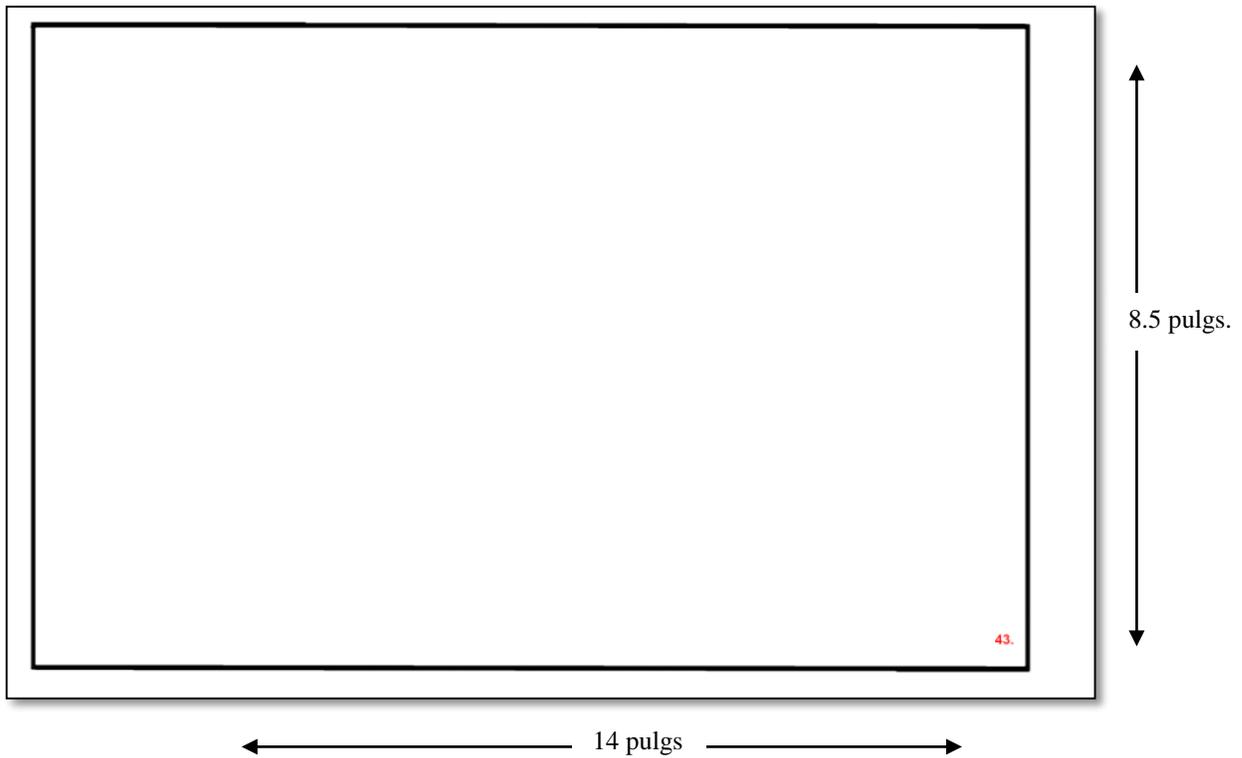
1. Realiza otros ejemplos de proyección de sombras empleando figuras geométricas en perspectiva.
2. Imita las sombras con luz natural y artificial.

42.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 43: Área de trabajo



Página 44: Cuando la dirección de la luz es lateral

CUANDO LA DIRECCION DE LA LUZ ES LATERAL

TRAZOS

1. Dibujado el objeto en perspectiva define las aristas o bordes que proyectarán sombra. Fig. 1.
2. Desde los ángulos de los planos en sombra que tocan el suelo traza líneas paralelas al horizonte siguiendo esta dirección de la luz.
3. Traza, conforme al ángulo de la luz que se elija, las proyecciones de los vértices superiores de los planos de sombra, hasta intersectar las líneas de dirección de la luz.
4. Conecta los puntos marcados y así definirás los contornos de las áreas de sombra. Fig. 2.

NOTA: Si la luz es de una fuente artificial el foco es el punto de referencia para el ángulo de la iluminación.

ACTIVIDAD

Repite estos trazos variando las figuras geométricas que proyecta la sombra.

FIG. 1

DIRECCIÓN DE LA LUZ

FIG. 2

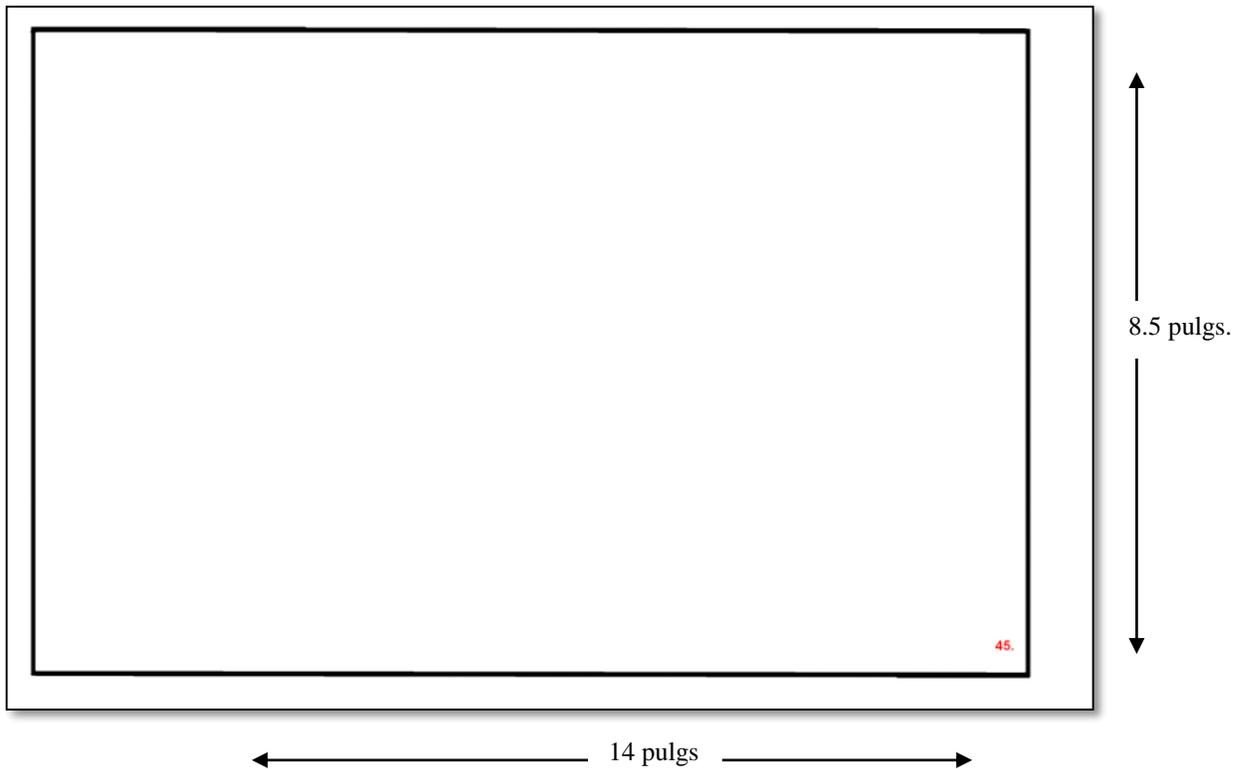
ANGULO DE ILUMINACION

8.5 pulgs.

14 pulgs

44.

Página 45: Área de trabajo



Página 46: Cuando las sombras se proyectan hacia adelante

CUANDO LAS SOMBRAS SE PROYECTAN HACIA ADELANTE

TRAZOS:

1. Se establece el punto de fuga de las sombras (P F S) sobre el horizonte con la dirección de iluminación deseada.
2. Se proyectan desde P F S líneas de sombra que pasan por los puntos de tierra de las aristas que proyectan sombra.
3. Se establece el ángulo de iluminación desde el punto de foco que deberá estar arriba, directamente sobre la perpendicular levantada sobre el punto de fuga de las sombras.

ACTIVIDAD

1. Dibuja en perspectiva angular una letra en bloque y proyéctale la sombra hacia adelante.
2. Practica con otras formas geométricas las proyecciones de sombras hacia adelante.

LÍNEAS A FOCO

ÁNGULO DE ILUMINACIÓN

H

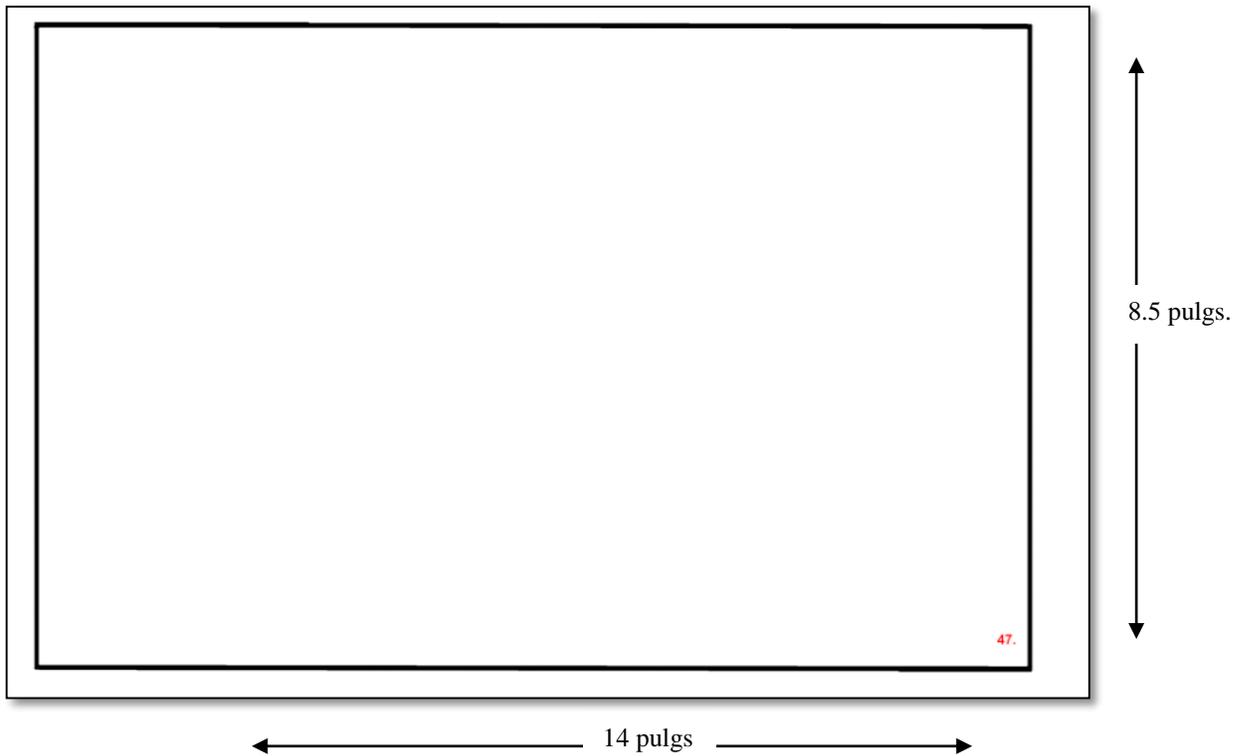
DIRECCIÓN DE LA LUZ

46.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 47: Área de trabajo



Página 48: Teoría del color

TEORIA DEL COLOR

Algo habíamos dicho ya con respecto al color como el otro elemento primordial del lenguaje plástico. Es indispensable ahora ampliar los conocimientos que son importantes para el entendimiento y correcta aplicación de los colores. A todo el conjunto de estos conocimientos, más o menos extenso, se le denomina: TEORIA DEL COLOR.

NATURALEZA DEL COLOR

Decir qué es el color, desde el punto de vista de la percepción, resulta bastante complicado y nos lleva a tomar en cuenta las explicaciones científicas de la física, la química, la anatomía y la fisiología humanas.

ASPECTOS FISICOS

El color está íntimamente relacionado con la luz. Un color en particular es una onda o radiación del conjunto de ondas que constituyen la luz solar; ésta se propaga en todas direcciones y en línea recta a una velocidad de 300,000 Km./seg., con emisión de partículas llamadas fotones en un movimiento ondulatorio de distintas longitudes.

ASPECTOS ANATOMICOS Y FISIOLÓGICOS

No es de nuestro interés, por de pronto, entrar en el detalle anatómico y fisiológico de nuestro aparato visual (ojo, nervio óptico, cerebro) sólo nos interesa indicar brevemente que en nuestra retina se encuentran las células (conos y bastoncitos) que componen nuestros foto receptores muy sensibles a las longitudes de onda de ciertos colores llamados primarios que nos llegan reflejados de los objetos coloreados que nos circundan, dándonos la sensación del color.

Vemos un tomate rojo, por ejemplo, porque la longitud de onda del haz contenida en la luz blanca es reflejada o rechazada por el pigmento del tomate maduro, excitando los conos (células) de la retina, sensibles a dicho estímulo. Con estas consideraciones podemos decir en conclusión que el COLOR ES UNA SENSACION correspondiente al estímulo de una longitud de onda luminica bien determinada.

ASPECTOS QUÍMICOS DEL COLOR

Hemos indicado que la propiedad de absorber y reflejar ciertas ondas luminosas corresponde a la naturaleza del objeto, más específicamente a la naturaleza química de las sustancias colorantes o pigmentos que se encuentran en la superficie, ya como su color natural o pintado. El estudio y análisis de esas sustancias colorantes compete a la mica, la cual nos indica que en su mayoría se trata de óxidos de variados minerales, pigmentos vegetales y otros de procedencia animal.

48.

14 pulgs

8.5 pulgs.

Página 49: Fenómenos físicos de la luz

FENOMENOS FISICOS DE LA LUZ

LA REFRACCION: es el fenómeno que consiste en el cambio de dirección que sufren los rayos de luz al pasar de un medio transparente a otro de distinta densidad: del aire al agua, del aire al vidrio, del vidrio al aire, etc. Este fenómeno es de gran importancia porque por él podemos comprobar el hecho de que la luz contiene las diferentes ondas del color. Si repetimos la experiencia de la que Newton dedujo importantes conclusiones, de refractar un rayo de luz natural por medio de un prisma de vidrio de bases triangulares, observaremos que la luz se descompone en una banda de colores llamada **ESPECTRO SOLAR** visible.

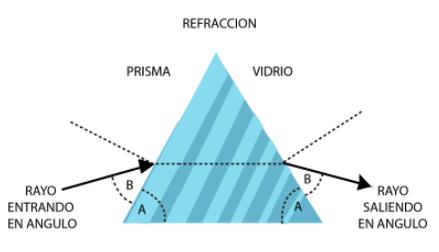
LA REFLEXION: consiste en el cambio de dirección que sufren los rayos de la luz al chocar con superficies opacas o cuerpos que no puede atravesar.

LEY DE REFLEXION: la luz, al reflejarse, lo hace conforme a la ley que se expresa en forma sencilla así: el ángulo del rayo incidente es del mismo valor que el ángulo del rayo reflejado en relación a una perpendicular al plano de reflexión.

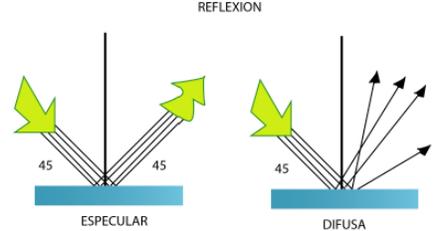
La reflexión se llama **ESPECULAR** cuando la luz es reflejada por una superficie pulida y plana como la de un espejo; mientras que la reflexión que se produce en una superficie irregular y no pulida se llama **DIFUSA**. Los conceptos **MATE** y **BRILLANTE** tienen relación directa con la textura y la reflexión de la luz en ellas.

LA ABSORCION: fenómeno consistente en la propiedad que tienen algunas materias de absorber algunas ondas luminosas (colores) transformándolas en energía calórica. Como se puede apreciar es un fenómeno concomitante del fenómeno de reflexión; pues de hecho, cuando un objeto iluminado nos presenta un color, es porque su naturaleza tiene la propiedad de reflejar la onda del color que le vemos, mientras que absorbe las restantes.

REFRACCION



REFLEXION



49.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 50: Clasificación de los colores

CLASIFICACION DE LOS COLORES

Clasificar es ordenar y agrupar según características comunes, tomando en cuenta los criterios de clasificación más adecuados. Por su **NATURALEZA** los colores se clasifican primeramente en colores **LUZ** o **FISICOS** y colores **QUIMICOS** o **COLORANTES**. Los colores luz interesan más a la luminotecnia y como se entiende se trata de luces con color.

Los colores químicos son para el arte y la industria mucho más importantes por ser los que se aplican en forma de pinturas a todo lo que queremos darle color. A ellos nos vamos a referir en lo que sigue. Los colores químicos se clasifican en diferentes grupos, según los criterios que se tomen. Así podemos hablar de colores **ACROMATICOS** y de colores **CROMATICOS**.

Se clasifican como **acromáticos**, lo que quiere decir sin color, al negro, el blanco y los grises. No son colores pero, en la práctica, modifican a los verdaderos colores. Se denominan cromáticos todos los colores que se originan por efectos de la descomposición de la luz.

Los colores cromáticos se clasifican, por la manera de obtenerlos en **PRIMARIOS**, **SECUNDARIOS**, **INTERMEDIOS**, **TERCIARIOS**, etc. Los colores **PRIMARIOS** son los colores que no se obtienen por mezcla de otros: el **ROJO**, el **AMARILLO** y **AZUL**. Los colores **SECUNDARIOS** son los resultantes de las mezclas de un par de primarios a partes iguales: el **ANARANJADO**, rojo más amarillo; **VERDE**, amarillo más azul; **VIOLETA**, rojo más azul.

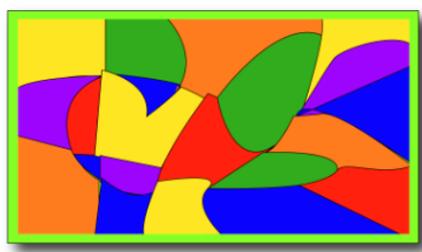
INTERMEDIOS son los colores, en cierto modo secundarios, que se obtienen por mezcla de dos primarios en partes desiguales: amarillo-naranja, amarillo-verde, azul-verde, azul-violeta, rojo-violeta, rojo-anaranja. Los colores **TERCIARIOS** son el resultado de la mezcla de dos secundarios a partes iguales. **CETRINO**, anaranja más verde; **ROJO LADRILLO** o **MAGRO**, anaranja más violeta y por último, **AZUL PIZARRA**, violeta más verde.

Los colores terciarios pueden también obtenerse de la mezcla de tres primarios con predominio de uno de ellos en cada caso.

Por su temperatura los colores se clasifican en **CALIDOS** y **FRIOS**. Son **CALIDOS** los que participan predominantemente de amarillo y rojo, siendo este último color el más cálido de todos. Son **fríos** los colores que evocan el agua, el cielo como los azules, los verdes y los violetas.

Por el grado de brillantes o valor de los colores, se clasifican en **CLAROS**, los que reflejan más luz; y **OSCUROS** los que reflejan menos luz. El amarillo es el más claro y el violeta el más oscuro.

Por su intensidad o saturación los colores se clasifican en colores **PASTEL**, llamados también tintas; **PUROS** o **LUMINOSOS** y **GRISADOS** o **PARDOS**. Los colores pastel tienen una buena cantidad de blanco en su composición que disminuye la saturación del color aclarándolo: rosados, celestes, lilas, cremas, etc. Los colores puros o luminosos son aquellos de alta saturación o que no contienen nada de blanco. Los colores grisados o pardos son los que tienen en su composición una cantidad apreciable de negro o de su color complementario. Por sus relaciones entre sí los colores pueden ser **ADYACENTES**, **ANALOGOS** y **COMPLEMENTARIOS**. Estas relaciones se refieren al ordenamiento de los colores en el círculo cromático.



50.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 51: Área de trabajo

ACTIVIDAD

Realiza los colores fundamentales en toda su pureza ordenados horizontalmente así: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul y violeta. En la parte superior ordena esos mismos colores con blanco; y en la parte inferior igualmente con negro.

51.

8.5 pulgs.

14 pulgs

Página 52: Ordenamiento de los colores

ORDENAMIENTO DE LOS COLORES

La tarea de ordenar el gran número de colores adecuadamente y de manera sistemática, que responda a los criterios de clasificación, ha sido muy difícil. Muchos sistemas se han ideado para este propósito a lo largo de la historia de los estudios del color. Todos, aunque ingeniosos, y muy elaborados, resultan poco prácticos. Uno de los sistemas más divulgados es el círculo de los colores de MUNSELL que, en forma simplificada, hemos aprendido en grados anteriores, por ser el más conocido entre los sistemas escolares. El sistema más reciente, relativamente, es el llamado CUBO DE LOS MIL COLORES DE HICKETHIER, poco conocido, aunque muy importante por presentar en un cuerpo tridimensional los mil colores, haciendo notar el MATIZ, el VALOR y la INTENSIDAD que son las tres dimensiones del color.

LA MEZCLA DE LOS COLORES

Los principios teóricos sobre las mezclas de los colores resultan útiles si a ellos sigue la práctica y la aplicación. La mezcla de los colores es el procedimiento para obtener otros colores a partir de los colores primarios. Antes de seguir adelante debemos indicar que se dan dos clases de mezclas en los colores: una llamada ADITIVA y otra llamada SUSTRACTIVA.

La mezcla aditiva es aplicable en los colores luz. Se llama así por el hecho de que al mezclar dos o más luces de color se suman y se aclaran en busca de formar la luz blanca. El conocimiento de las mezclas aditivas es muy importante en la luminotecnia aplicada al teatro y otros espectáculos. La mezcla sustractiva se llama así porque al mezclarse los colores entre sí (pinturas) tienden a neutralizarse restándose luminosidad. Esta es la mezcla propia de los pigmentos o de las pinturas o colores que llamamos químicos, los cuales tienen una aplicación más amplia en el arte, la industria y decoración.

ACTIVIDAD

1. Divide la página de ejercicio de manera que obtengas 12 cuadros dispuestos en tres filas de 4 cuadros cada una.
2. Pinta los cuadros de una fila con un color primario mezclado con otros colores y anotando el color y la proporción de la mezcla.

PRINCIPIO DEL CUBO DE LOS COLORES

BLANCO
ROJO
ANARANJADO
AMARILLO
AZUL
VERDE
VIOLETA
NEGRO

GRADOS DE OSCURIDAD

GRADOS DE INTENSIDAD

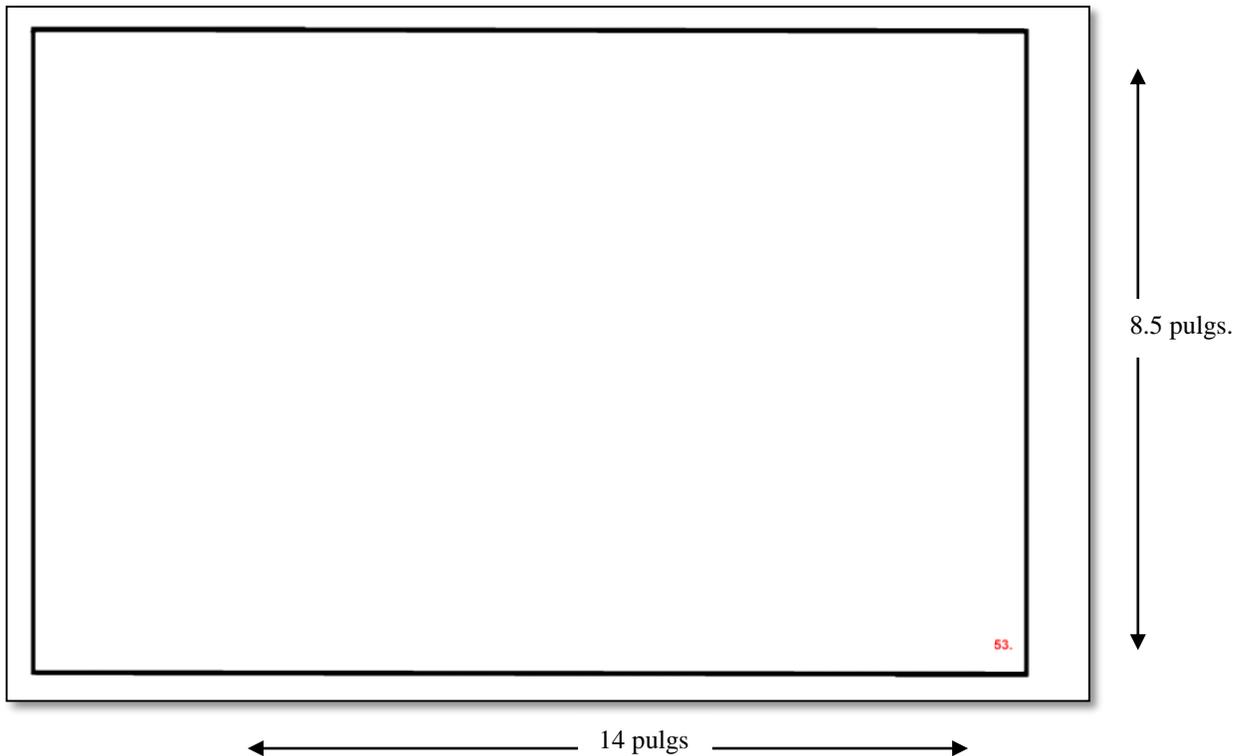
MEZCLA

52.

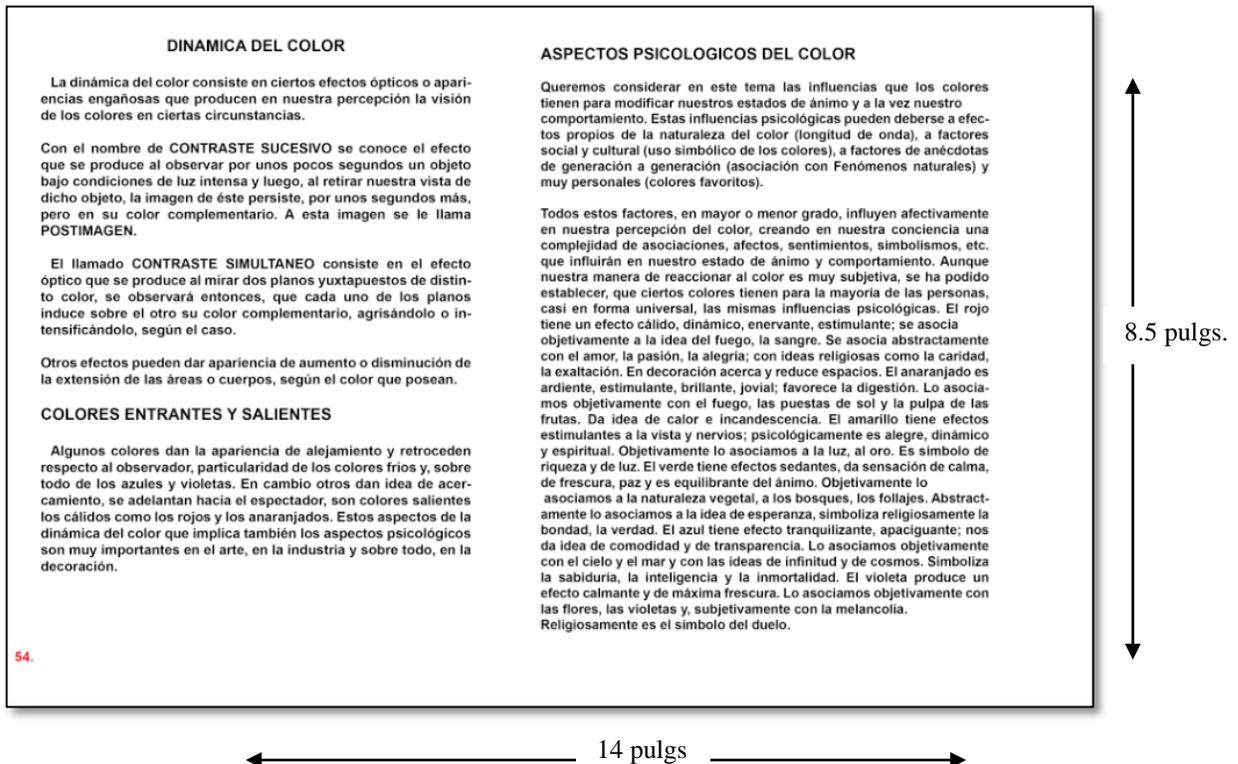
8.5 pulgs.

14 pulgs

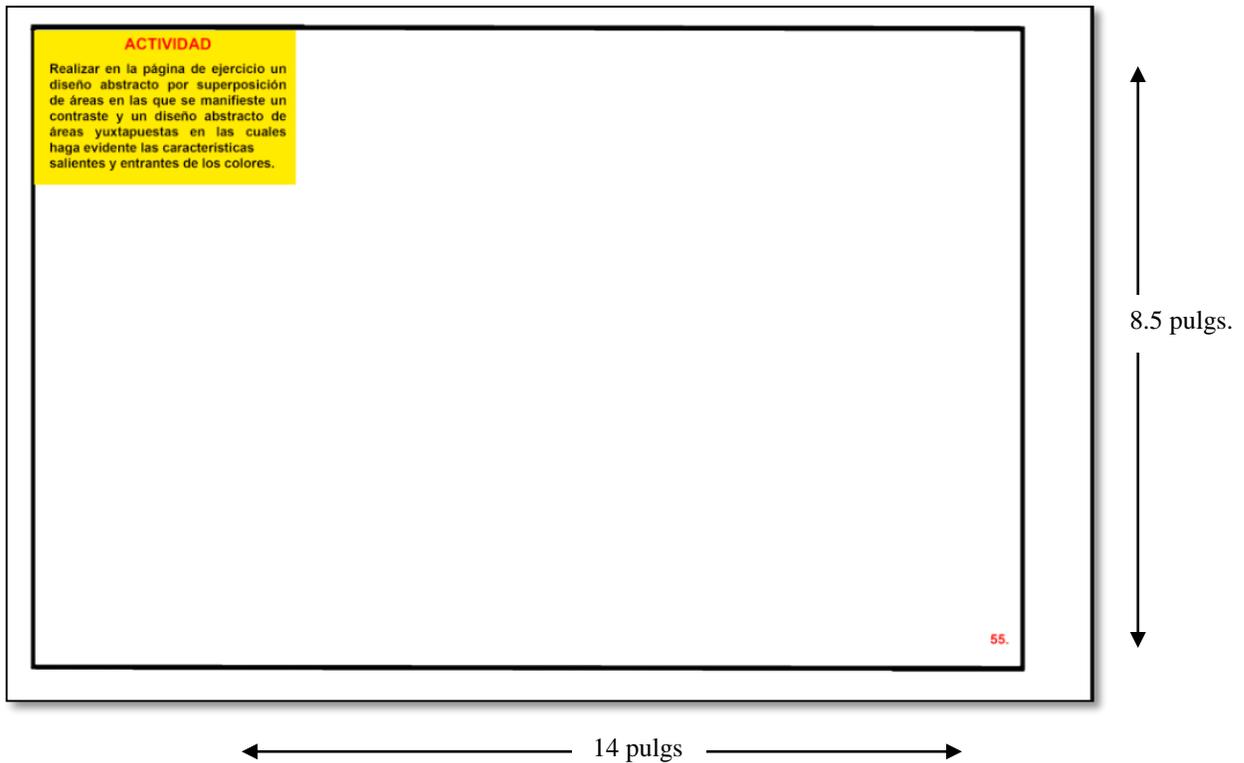
Página 53: Área de trabajo



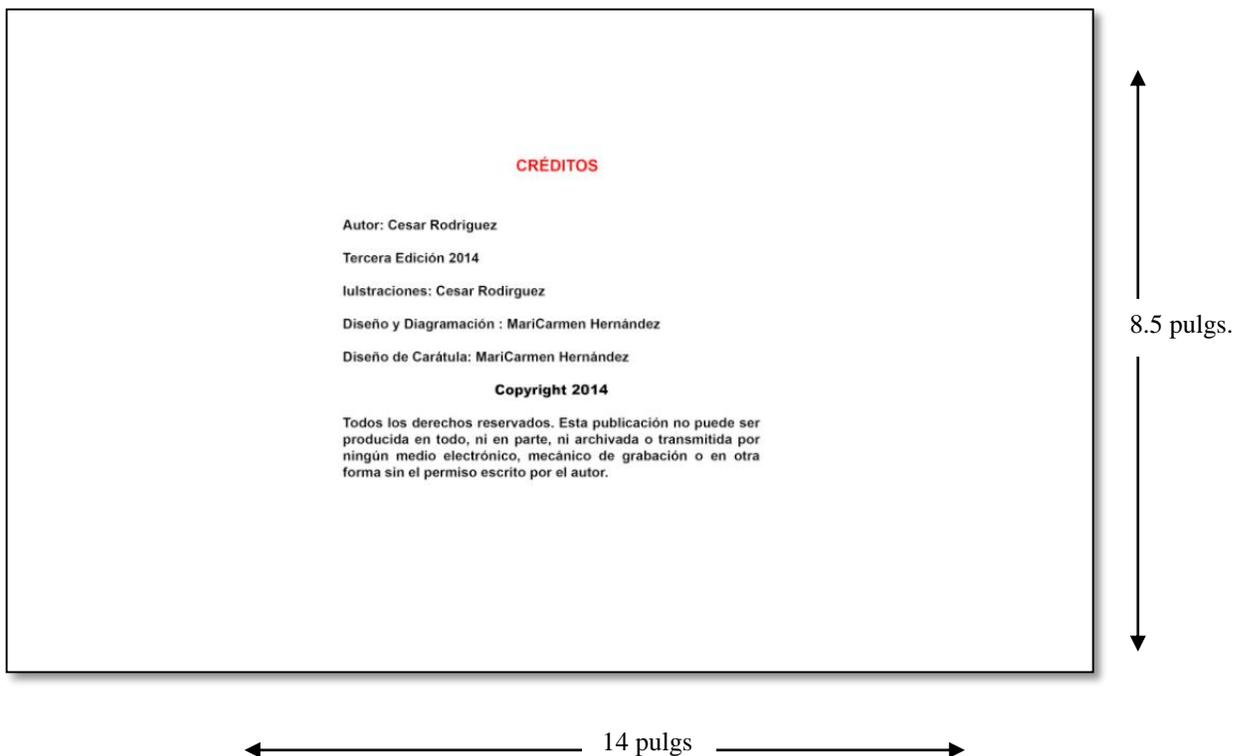
Página 54: Dinámica del color



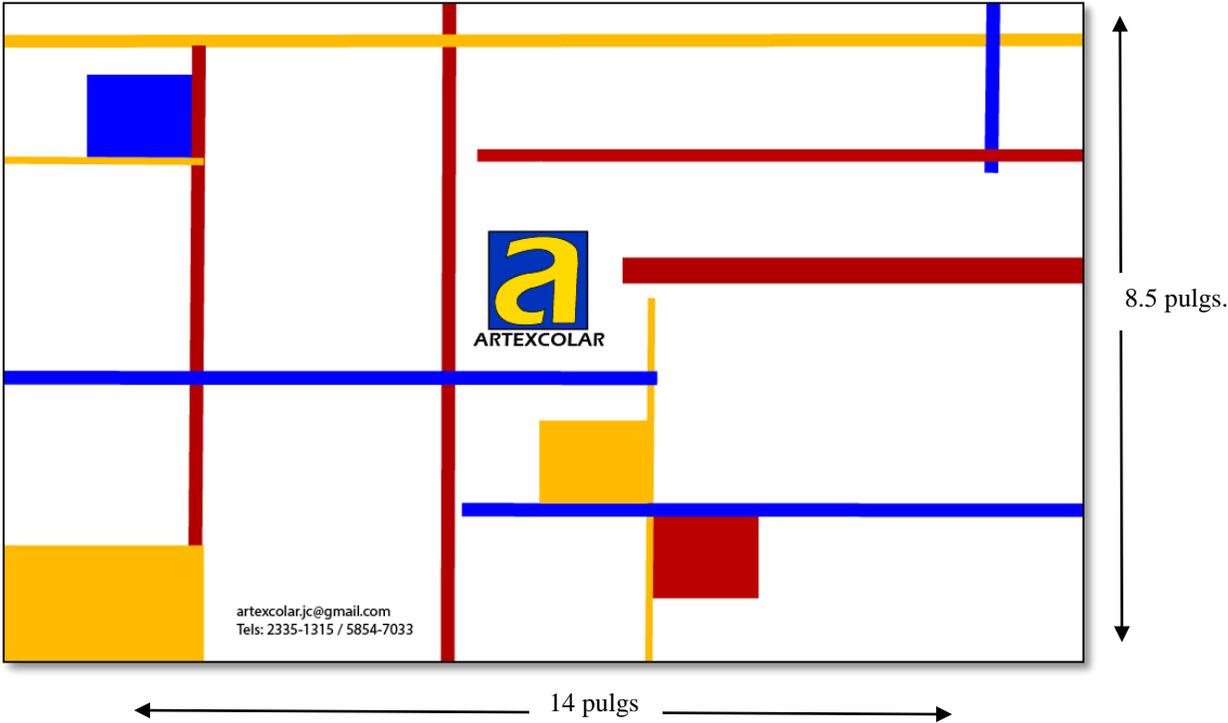
Página 55: Área de trabajo



Créditos



Contraportada



Capítulo X:

Producción, reproducción y distribución

Ya con el libro terminado en formato digital, es necesario imprimirlo por lo que se deberá realizar una planificación de costos de reproducción, tomando además en cuenta los recursos tecnológicos utilizados para la elaboración del libro y el trabajo del diseñador.

10.1 Plan de costos de elaboración:

Este proyecto se elaboró en un período de 6 meses, es decir un total de 24 semanas, trabajando 5 días por semana dando un total de 120 días, de los que se trabajaron 3 horas diarias obteniendo así 360 horas de trabajo, tomando en cuenta que la hora de trabajo tiene un valor de Q 25.00. Da como resultado un costo de elaboración de Q 9,000.00 para el proceso creativo y elaboración de la propuesta.

10.2 Plan de costos de producción:

En el plan de costo de producción se tomó en cuenta el costo de validación de la propuesta, que tuvo una duración de 2 semanas a los que se entrevistó al grupo objetivo, cliente y expertos; realización de las artes finales y la implementación del libro terminado con una duración de 2 semanas. El tiempo empleado llevo 4 semanas, trabajando 5 días por semana y dio como resultado 20 días, de los que se trabajaron 3 horas diarias así, hubo 60 horas de trabajo. Tomando en cuenta que la hora de trabajo tiene un valor de Q 25.00, da como resultado un costo de producción de Q 1,500.00.

10.3 Plan de costos de reproducción:

Para la reproducción del libro se cotizó a distintas litografías, tomar en cuenta los siguientes requerimientos: Impresión full color de la portada y contraportada en papel husky tamaño oficio, para el contenido del libro impresión full color tiro y retiro en hojas bond 80grs tamaño oficio y su respectivo encuadernado. Tomando como dato promedio a 600 alumnos por colegio a los que se les vende el libro, cantidad estimada, ya que varía cada año.

Litografía	Cantidad	Precio por Unidad	Total
Litografía e imprenta 3R's	1,000	Q 14.50	Q 14,500.00

(Véase en anexo D)

10.4 Plan de Costos de Distribución:

La distribución de los libros a las diferentes instituciones se realizará por medio de pedidos, al momento que el distribuidor realice su pedido este será entregado por medio de vehículo y los costos se clasifican en:

- Combustible= Q 60.00
- Depreciación de vehículo= Q 30.00

Dando un total de Q 90.00 por pedido, asumiendo que se realizan 5 entregas da un total de Q 450.00.

El total del costo de distribución es de Q450.00

10.5 Cuadro con resumen general de costos:

Nombre del Costo	Total
Costo de elaboración	Q9,000.00
Costo de producción	Q1,500.00
Costo de reproducción	Q14,500.00
Costo de distribución	Q450.00
Total	Q25, 450.00

Capítulo XI:

Conclusiones y Recomendaciones

11.1 Conclusiones

- Se diagramó un libro para facilitar el aprendizaje de las Artes Plásticas en jóvenes comprendidos entre los 14 a 17 años de edad.
- Se investigó información acerca de la diagramación de libros escolares, con lo que permitió desarrollar correctamente el proyecto.
- Se recopiló información acerca de los temas del libro de artes plásticas, por lo que se estructuró adecuadamente el contenido.
- Se propuso la tipografía de los textos en la edición del libro para que facilitara la lectura de sus temas.
- Se vectorizaron algunas pinturas realizadas por el autor del libro y se implementaron como ejemplos de cada tema.
- Se diseñó una portada y una contraportada con estética visual de acuerdo al tema del libro para que atrajera la atención del grupo objetivo.
- Se implementó color en el contenido de cada tema, lo que aumenta el atractivo visual del libro.

11.2 Recomendaciones

- Implementar el libro de artes plásticas para facilitar el aprendizaje y la práctica de los temas incluidos en él.
- Investigar sobre las nuevas tendencias de diagramación al momento de modificar el libro de artes plásticas.
- Recopilar información de los nuevos temas que se deseen agregar para incluirlos de forma adecuada y se conserve una estructura ordenada en el libro.
- Respetar la tipografía utilizada en la nueva edición del libro al momento de agregar contenido nuevo o actualizar la información ya que se eligió porque facilita la lectura.
- Vectorizar las pinturas realizadas por el autor en caso se desee agregar nuevos ejemplos para mejorar la calidad de la imagen.
- Mantener el diseño de la portada y contra portada para que el grupo objetivo asocie el libro con el tema de artes plásticas.
- Implementar color en cada nuevo tema que se agregue al libro para mantener el atractivo visual.

Capítulo XII:

Conocimiento general

La reunión de los conocimientos estudiados durante todos los años en la universidad, los más destacados son:

software

- Es el conjunto de herramientas básicas para realizar cualquier ilustración o arte en digital, utilizando Ilustración y Photoshop.

Diseño visual
y
composición

- Es lo más básico en el estructuramiento de imágenes y objetos que pueden darle esteticismo y belleza un arte. Va desde los colores hasta la posición que tomarán en el proyecto.

Psicología del consumidor

- Parte importante de un buen producto es conocer lo que le cautiva a nuestro público objetivo, va desde el color, la forma, la comunicación y la calidad.

Diseño editorial

- Para la diagramación de un libro es necesario conocer todas las reglas y claves para lograr el éxito, la interacción entre imagen y texto, colocación de números de páginas y uso de márgenes y evitar guiones entre párrafos.

Creatividad II (Proceso creativo)

- En cada arte final hay todo un proceso creativo que va desde la lluvia de ideas hasta, primeros bocetajes, propuesta preliminar hasta arte final.

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Bibliografías

B:

Benjamin, B. (2007). Introducción a la psicología. China. Interamerica editores, S.A.
(Novena edición). Mexico, D.F.

C:

Cole, D. (2003). Marketing editorial, la guía. Editorial Conaculta Fonca, Primera edición.
Mexico D.F.

H:

Harrison, C. (1993). Primitismo, Cubismo y abstracción. Editorial Akal. Madrid, España.

K:

Kaplan, D. (2009). Artes Plásticas. Ediciones Novedades Educativas (segunda edición).
Argentina.

Kindersley, Dorling (1,988). La fotografía, paso a paso, un curso completo. Herman Blume
Décimo tercera edición. Gran Bretaña

L:

Liev, V. (1972). Psicología del Arte. Barcelona. Barral Editores. Edición original. España.

M:

Mora, J. (2006). Las Bellas Artes tomo 1. Graficolor (primera edición). Colombia.

Martínez, J., Ramírez, L., Valle, L. y Villalobos, E. (2007). Ciencias sociales. Editorial Santillana, S.A. (Novena Edición). Guatemala, Centroamérica. Guatemala.

R:

Restrepo, M. (1996). Producción de textos educativos. Cooperativa Editorial Magisterio, Tercera edición. Bogotá, Colombia.

V:

Ventura, J. (2008). Análisis Estratégicas de la Empresa. Ediciones Paraninfo, S.A. (Segunda edición). Madrid, España.

13.2 Biblioweb

A:

Artes Plásticas. (8 de septiembre del 2,006). Wikipedia. Recuperado el 11 de Marzo del 2014 de http://es.wikipedia.org/wiki/Artes_pl%C3%A1sticas

About en español. La línea. Recuperado el 13 de Marzo del 2014, de <http://arte.about.com/od/Diccionario-De-Arte/tp/La-Linea-En-El-Arte.htm>

D:

Definición. De. (2008-2015). Definición de Pedagogía. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/pedagogia/#ixzz3AEIo3Ag3>

Definición. De. (2008-2015). Definición de Boceto. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/boceto/#ixzz3C8B8Vj9o>

Definición. De. (2008-2015). Definición de Proveedor. Recuperado el 15 de Junio del 2014, de <http://definicion.de/proveedor/#ixzz38udYPbr2>

Definición. De. (2008-2015). Definición de Punto. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/punto-en-geometria/>

Definición. De. (2008-2015). Definición de semiología. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://definicion.de/semiologia/>

Definición. De. Teoría de Gestalt. Recuperado el 12 de Marzo del 2014. De <http://definicion.de/gestalt/>

F:

Fotonostra. Historia del color y sus principios básicos. Recuperado el 12 de Marzo del 2014. De <http://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>

Fotonostra. Tipografía. Recuperado el 12 de Marzo del 2014. De <http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htmv>

Fotonostra. Historia del color y sus principios básicos. Recuperado el 12 de Marzo del 2014. De <http://www.fotonostra.com/grafico/elcolor.htm>

H:

Historia del Arte. (30 de Octubre del 2,012). Wikipedia. Recuperado el 11 de Marzo del 2014 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Arte>.

I:

INE (Instituto Nacional de Estadística) y SEN (Sistema Estadístico Nacional). (Abril del 2011). Recuperado el 12 de Marzo del 2014 de <http://www.oj.gob.gt/estadisticaj/files/perfil-estadistico-de-genero-y-pueblos.pdf>

L:

Lasso, S. About en Español. (s.f). Clasificación de las Artes. Recuperado en: <http://arte.about.com/od/Que-es-el-arte/a/Clasificacion-De-Las-Artes.htm>

M:

Monografias.com S.A. La empresa. Recuperado el 12 de marzo del 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos11/empre/empre.shtml#ixzz3A3vxVjZ0>

Mercadotecnia. (4 de Enero del 2,006). Wikipedia Recuperado el 11 de Marzo del 2014 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Mercadotecnia>

P:

Promonegocios.net. (Julio del 2009). Definición de cliente. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://www.promonegocios.net/clientes/cliente-definicion.html>

Promonegocios.net. (Julio del 2009). Definición demanda. Recuperado el 12 de Marzo del 2014, de <http://www.promonegocios.net/demanda/definicion-demanda.html>

S:

Seoane, R. (2008). Tendencias del Arte Abstracto. Documento recuperado de:

<https://sites.google.com/site/411rosarioleonidasgambaartes/home/tendencias-del-arte-abstracto>

Z:

Zanón, D. Diseño Editorial. Editorial Visión Net. Primera edición. Madrid, España.

Recuperado en: [https://books.google.com.gt/books?id=-UKgj-](https://books.google.com.gt/books?id=-UKgj-nolasC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

[nolasC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.gt/books?id=-UKgj-nolasC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Capítulo XIV:

Anexos

13.1 Anexo A:

Validación de proyecto

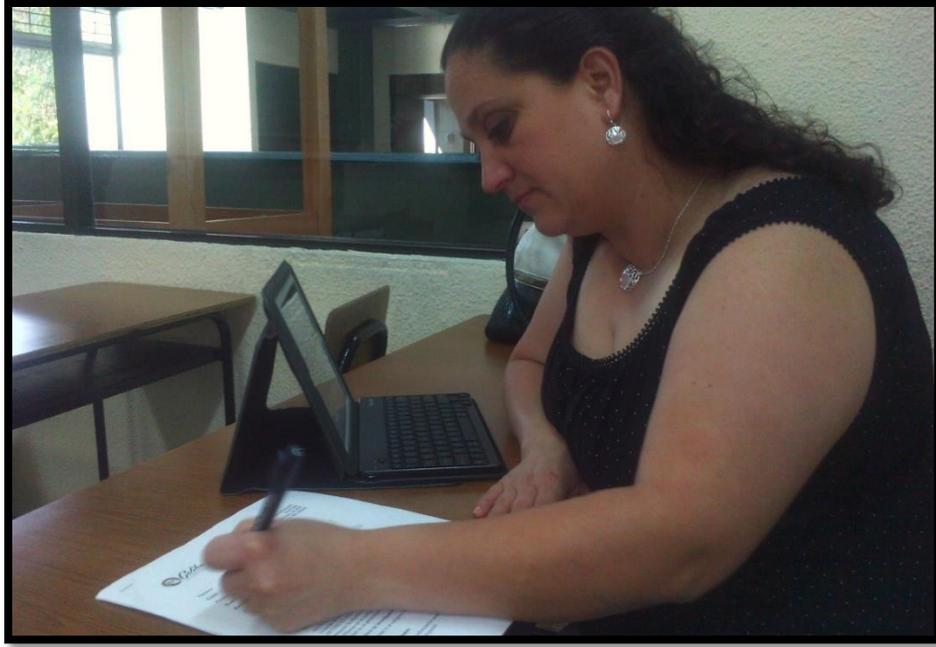
Experto



Licenciada Wendy Franco

Validación de proyecto

Experto



Licenciada Lourdes Donis

Experto



Guillermo García Letona

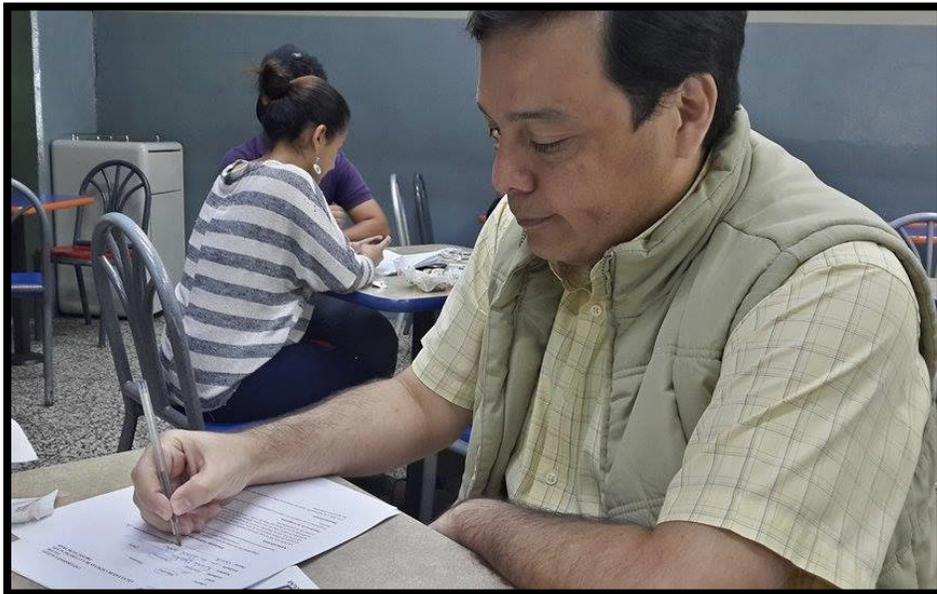
Validación de proyecto

Experto



Licenciado Marlon Borrayo Merida

Experto



Licenciado Rolando Barahona

Validación de proyecto

Cliente



Cliente Cesar Rodríguez

13.2 Anexo B: Encuesta a grupo objetivo.

Estudiantes del Instituto Normal Centro América. (INCA).



Estudiantes del Instituto normal Centro América, (INCA).



Estudiantes del Instituto normal Centro América, (INCA).

13.3 Anexo C: Hoja de encuesta

Encuesta



UNIVERSIDAD GALILEO
FACOM
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROYECTO DE TESIS

Género: Masculino Femenino

Edad: _____

Profesión: Estudiante Experto Cliente

Nombre: _____

Profesión: _____

Puesto: _____ **Años de experiencia en el mercado:** _____

Encuesta validación del proyecto

Diagramación un libro de artes plásticas para facilitar el aprendizaje de jóvenes comprendidos entre los 14 a 17 años de edad.

Antecedentes

ARTEXCOLAR es una editorial creada por Cesar Rodríguez, cuya especialidad es la creación de libros educativos de arte, con más de cincuenta años en el campo, ahora ARTEXCOLAR ha decidido renovar la imagen de uno de sus libros de Artes Plásticas para aumentar la efectividad de sus ventas debido a que la versión antigua del libro tenía problemas en su compra por falta de color y vivacidad tanto en el contenido como en la calidad de su presentación.

Objetivos de investigación

Determinar si se cumplen los objetivos propuestos y si de artes plásticas cumple con su función.

Instrucciones

Con base a la información anterior observe el libro, y responda según su criterio profesional las siguientes preguntas.

Parte objetiva

1. ¿Considera que es necesario diagramar el libro de artes plásticas para facilitar el aprendizaje de jóvenes comprendidos entre los 14 a 17 años de edad?
a. Sí b. no
2. ¿Considera necesario investigar acerca de la diagramación de libros escolares para desarrollar correctamente este proyecto?
a. Sí b. no
3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de los temas del libro de artes plásticas para estructurar el contenido que debe incluirse en el libro?
a. Sí b. no
4. ¿Considera necesario actualizar la tipografía de los textos en la nueva edición del libro para facilitar su lectura?
a. Sí b. no
5. ¿Considera necesario vectorizar imágenes realizadas por el autor del libro para implementarlos como ejemplos de cada tema que tendrá el libro?
a. Sí b. no

Parte semiológica

6. La implementación de color en libro de artes plásticas le transmite:
a. felicidad b. enojo c. tristeza
7. ¿Los ejemplos utilizados en el libro tienen coherencia con el texto?
a. Mucho b. poco c. nada
8. ¿La tipografía implementada le parece legible?
a. Mucho b. Poco c. Nada
9. ¿Las ilustraciones utilizadas en la portada te parecen llamativas?
a. Mucho b. poco c. nada

Parte operativa

10. ¿Considera que la orientación horizontal del libro sea adecuada para su lectura?

- a. Mucho b. Poco c. nada

11. ¿Considera funcional que el espacio de trabajo se encuentre del lado derecho del libro?

- a. Muy funcional b. Poco funcional c. nada funcional

12. ¿La estructura de las páginas del libro están equilibradas visualmente?

- a. mucho b. Poco c. Nada

13. ¿La nueva imagen del libro motiva leerlo?

- a. Sí b. No

14. ¿Considera que los ejemplos utilizados en el libro apoyan a la explicación de cada tema?

- a. Mucho b. Poco c. Nada

Observaciones

¡Muchas gracias por su atención!

13.4 Anexo D: Hoja de cotización



COTIZACIÓN:

No. 00130

Guatemala, 01 de diciembre de 2014 Descripción: C:\Users\Fernanda\Documents\MEMBRETADA IMPRENTA\HOJA IMPRENTA-1.jpg

Señora
Julia Hernández
Presente

Señora Hernández:

A continuación se detalla la cotización de las siguientes impresiones:

Cantidad	Descripción	Precio Unidad	TOTAL
1,000	FOLLETOS ARTES PLÁSTICAS, Impresión full color tiro y retiro en husky tamaño oficio interior hojas bond 80grs, según muestra.	Q. 14.50	Q. 14,500.00
*NOTA: El precio cotizado es válido por un mes. 50% Anticipo Tiempo de entrega 30 días hábiles.			TOTAL Q. 14,500.00

A la espera de su respuesta, nos suscribimos.

Cordialmente,

