



# ***COLOFÓN***

La edición corresponde al Proyecto de Título de la alumna Nataly del Carmen Jiménez Garrido, de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Viña del Mar, guiada por el profesor Xavier Adaros.

Este proyecto consta de 6 folioscopios, 6 taumatropos y 6 afiches, con su respectivo packaging.

## **Materiales utilizados :**

Contenedor del Proyecto:

- Afiches: Papel Couché Mate de 300 gr.
- Taumatropos: Papel sticker sobre cartón madera blanco de 2mm.
- Folioscopios: Para las tapas Papel Couché Mate de 300 gr. con un acabado termolaminado mate, y para las paginas interiores Papel Couché mate 170 gr.
- Packaging: Cartón madera de 300 gr. y 360 gr.

La tipografía utilizada en esta edición es Helvética en sus versiones normal, oblicue y bold condensed.

Realización de piezas originales en los Software de la Suite Adobe : InDesign, Photoshop e Illustrator.

Este Proyecto fue realizado en el Liceo Industrial Miraflores Alto de la ciudad de Viña del Mar, siendo esta visitada frecuentemente para la obtención de material informativo, fotográfico y audiovisual.

Se terminó de imprimir en Agosto de 2014.

**PROYECTO DE TITULO DISEÑO GRÁFICO 2014**  
**Para establecimientos educacionales pertenecientes a la**  
**Corporación Municipal de Viña del Mar.**

Nataly del Carmen Jiménez Garrido  
Profesor Guía Xavier Adaros

# ***INDICE***

<b>5</b>	<b>Prólogo</b>	
<b>6</b>	<b>Introducción</b>	
<b>9</b>	<b>Anteproyecto</b>	
<b>11</b>	<b>Contexto</b>	
<b>12</b>	<b>Estudio</b>	
<b>19</b>	<b>Propuesta</b>	
<b>22</b>	<b>Referentes</b>	
<b>25</b>	<b>Aspectos generales</b>	
	<b>Generando una identidad</b>	<b>33</b>
	<b>Proceso</b>	<b>40</b>
	<b>Proyecto final</b>	<b>49</b>
	<b>Conclusión</b>	<b>53</b>
	<b>Bibliografía</b>	<b>55</b>
	<b>Agradecimientos</b>	<b>56</b>

# PRÓLOGO

En momentos que la Educación es tema de debate en nuestro país, este Taller de Título II se pregunta acerca del rol social del Diseño en estas materias, particularmente en la Educación Pública de nuestra ciudad, estableciendo un diálogo con algunas Escuelas cuya administración está a cargo de la Corporación Municipal de Viña del Mar como un mandante que interactúa desde sus competencias profesionales orientando el trabajo del diseñador para la creación de interfaces de diseño que aporten a la interacción en el aula y fuera de ella.

Los proyectos presentes tienen por objetivo inicial potenciar los limitados recursos de que se dispone en las Escuelas Públicas a través de respuestas de Diseño adecuadas a los requerimientos específicos. De este modo los proyectos arriban a soluciones de carácter lúdico en el aprendizaje y reforzamiento de valores, de identidad corporativa y unidad del material de diseño institucional, de ilustración como recurso de apoyo para la lectoescritura, de información sobre la oferta académica y de comunicación a través de campañas para la buena convivencia.

En lo particular, el Proyecto de Título editado en esta memoria trata de la promoción de las especialidades impartidas dentro del Liceo

Industrial Miraflores Alto, Viña del Mar. En él se desarrollarán 3 piezas gráficas que ayudarán al Liceo a promocionarse tanto interna como externamente.

El Taller de Título II recoge la experiencia de su Taller de Título I, que lo precede y le da piso conceptual a través de la experiencia y la observación que hacen los alumnos mediante pruebas de campo, el registro "in situ" y la evaluación de la realidad en la educación pública, lo que trae a la mano el hacerse cargo del papel de nuestro oficio en el mundo real en sintonía con nuestros objetivos institucionales en lo disciplinar y como una vuelta de mano a la sociedad desde nuestro ser universitarios.

Este Taller ha cumplido a cabalidad con las metas planteadas, siendo validado y reconocido en cada caso por el mandante asociado durante el desarrollo de los proyectos, dando respuesta cierta y concreta a la pregunta inicial, lo que se hace reconocer como un buen ejercicio proyectual y del valor del Diseño en contextos de carencia.

*Xavier Adaros M.  
Profesor Guía Taller de Título II  
Agosto de 2014*

# **INTRODUCCIÓN**

## TALLER DE TÍTULO

El rol social del diseño es una tarea que nos planteamos como premisa del taller para desarrollar proyectos que fueran capaces de aportar en el ámbito de la educación en Viña del Mar.

Trabajamos en conjunto con la Corporación Municipal de Viña del Mar, la cual fue fundada el 3 de septiembre de 1981. La corporación es una entidad que administra los servicios en el ámbito de la Educación Pública, Salud Primaria y Cementerio, de la Ilustre Municipalidad de Viña del Mar.

Desde ella abordamos junto con los directivos y psicólogas de 4 establecimientos educacionales de la ciudad, la idea del rol social del diseño, proponiendo en conjunto una serie de proyectos que permiten, de una u otra manera, ser un aporte al desarrollo de la educación.

Es nuestra responsabilidad como futuros profesionales, aportar al desarrollo de nuestro país desde la profesión.

*“Tengamos en cuenta que no diseñamos para nosotros mismos, sino para un grupo social. Por lo tanto, para generar empatía entre lo que hacemos y lo que los otros observan, debemos comprender que cada grupo cuenta con una identidad, memoria colectiva, histórica, política además de memoria visual. No se pueden retomar elementos o imágenes estereotipadas sobre todo si se pretende propiciar una respuesta: demanda, denuncia, reflexión, intervención o acción a través del diseño realizado. Joan Ferrer, expresa: «los estudiantes entienden lo visual, no lo ideológico» por lo tanto, nuestra labor actual obliga a, antes de diseñar, indagar sobre el entorno y grupo social, en virtud de que muchas veces diseñamos para grupos humanos a los cuales ni pertenecemos ni conocemos.” Barthes, 1982*

# **PROYECTO DE TÍTULO**

El proyecto de título tiene como objetivo principal realizar 6 folioscopios, taumatropos y afiches para promover las especialidades del Liceo Industrial de Miraflores Alto; y como objetivo secundario lograr que la gente se concentre en lo que se le está informando.

# ***INTRODUCCIÓN***

## PROYECTO PERSONAL

Trabajar en un entorno social se aprecia en una primera instancia como un gran reto, dar un paso fuera del área de comodidad pareciera ser el mayor de los desafíos, llevándonos incluso a dudar de la razón por la cual se está ahí. Los prejuicios sobre los posibles lugares en dónde se desarrollaría el proyecto nublaron en un principio lo que se podía encontrar ahí y esto es porque el proyecto que se explicará a continuación se desarrolla en un lugar alejado del centro, internado en medio de un cerro de la periferia de la ciudad, dónde escasamente se observa el diseño, pero es justamente

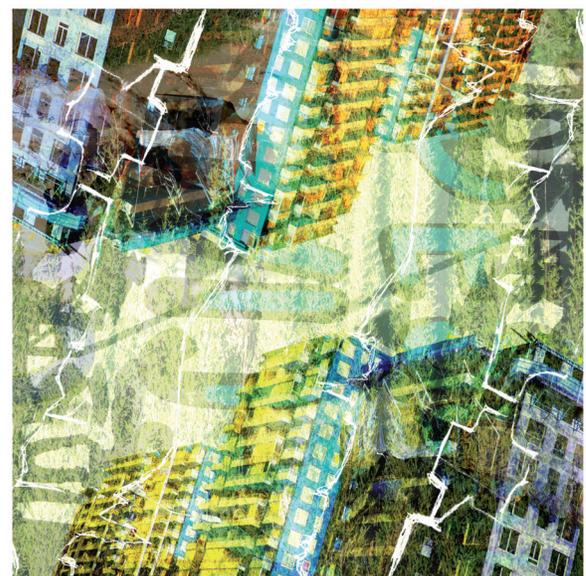
esa inexistencia de diseño la que se toma y observa, y a modo de hallazgo comienzan a aparecer pequeñas luces entre esa nubosidad, se descubren artistas, expresiones y nuevas formas de relacionarse con el medio, vistas de un punto totalmente diferente al conocido. Se busca una forma de complementar todas estas experiencias otorgadas por la vivencia “in situ” con todos los conocimientos y conceptos adoptados durante los años de Universidad para dar vida al proyecto “Promoción de las especialidades del Liceo Industrial Miraflores Alto de Viña del Mar”.

# ANTEPROYECTO

## LA CIUDAD IMAGINARIA

Se comienza con la salida a la ciudad de Viña del Mar, pero no a la ciudad que se puede ver día a día en los medios de comunicación, esa ciudad que se caracteriza por el borde costero y las vacaciones de verano. Se observa la ciudad desde lugares escondidos de Viña del Mar pero que conforman parte del imaginario colectivo de cualquier persona, es decir, lugares de la ciudad vernácula. ¿Pero que lugares son estos?

El mercado, es un no solo parte de la historia de Viña del Mar, sino que también es un punto de referencia para muchas personas, calle Quillota o San Antonio, lugares donde se concentra la vida de ciudad, movimientos constantes de las personas que transitan de un punto a otro, saturación de ruidos y elementos, superposición de frutas, verduras, naturaleza y ciudad, todo junto y reflejado en los letreros, en su tipografía única, de autor, hecha a mano, en la saturación de colores y de las diversas tipografías que constaban, y en la superposición de uno y otro letrero que generaba una nueva forma gráfica, llena de elementos pero que no perdía la armonía.



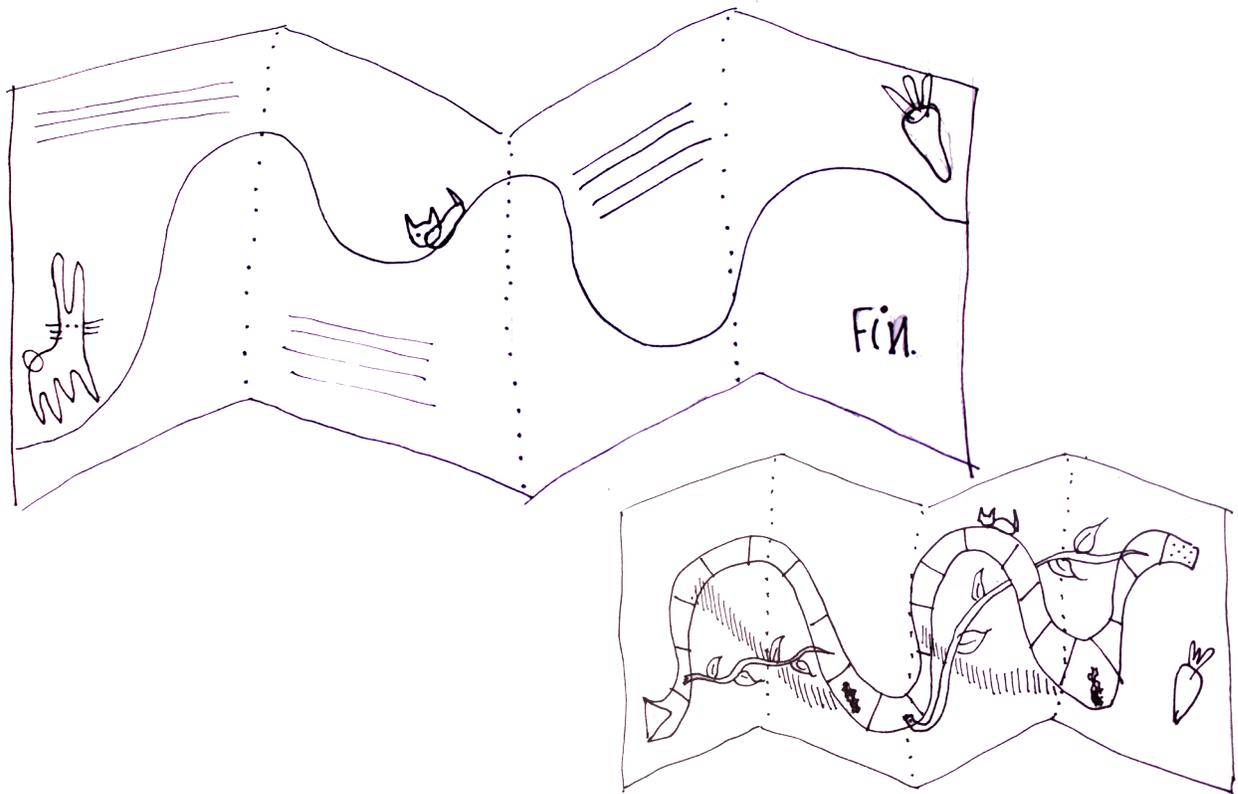
# ANTE PROYECTO

## HABILIDADES PARA LA VIDA

El proyecto se desarrolla en un principio en el Programa Habilidades Para La Vida, dónde al igual que en la ciudad, los objetos eran totalmente de autor, a mano. En esta instancia el proyecto estaba enfocado al taller de papás de los niveles NT1 y NT2, dónde se diseñaría un folleto infográfico que los padres, guardasen, leyeran y posteriormente aplicasen mediante minijuegos relacionados con el tema del folleto. Aunque posteriormente el programa se disuelve en establecimientos educacionales pertenecientes a la ley SEP o Subvención Escolar Preferencial, nos acerca a esta nueva realidad, desconocida, al igual que lo fue la ciudad imaginaria.

### *Relación Anteproyecto - HPV*

*La ciudad vernácula saturada, genera múltiples distracciones, es un espacio saturado de elementos que gritan llamando la atención, algo similar ocurre con el material que se les entrega a los padres del taller, al ser tantos elementos sin un orden, para una persona que quizá ni siquiera sepa leer, la atención se pierde en otras cosas, mas limpias o que él pueda entender. Para el proyecto, la ilustración generará estos blancos para descansar la vista y vendrá a ordenar la información de manera más lúdica que mejorara la comprensión de esta.*



# CONTEXTO

## PROBLEMÁTICA

El Liceo Industrial Miraflores Alto (A35), es un establecimiento educacional perteneciente a la Corporación Municipal de Viña del Mar. Es un liceo que imparte especialidades técnicas a alumnos de primero a cuarto medio, los cuales están mal catalogados por su medio, esto quiere decir que vecinos e incluso apoderados han comentado el mal comportamiento de ellos fuera del establecimiento. Gráficamente, el liceo cuenta con ciertos elementos, como folletos que se utilizan de afiches, señaléticas, gigantografía, entre otros elementos, los cuales presentan problemas de diagramación, contraste, tamaños de tipografía e imágenes, etc.

De todos estos problemas se comienza a discernir cuales son los mas importantes para el establecimiento, y al hablar con docentes y la psicóloga del liceo se concluye lo siguiente:

**Existe una escasa difusión de las especialidades del liceo ya que los afiches dirigidos a los apoderados que van a informarse sobre el liceo se utilizan de afiches para los alumnos y comunidad al interior del liceo.**

Para esto nace la siguiente idea o cuestionamiento de qué se podría hacer para solucionar el problema abordado.

El liceo necesita elementos de difusión tanto internos como externos que no solo entreguen información sino que la gente sea capaz de leerla y se concentre en ella. Este elemento tiene que ser capaz de demostrar y hablar de la especialidad y lo que se hace en ella sin necesidad de textos largos o densos.



# **ESTUDIO**

Para realizar el proyecto se necesita conocer a la contra parte para esto se trabaja directamente en el Liceo, asistiendo constantemente a buscar información, conocer el medio y observar su cotidiano. Además se busca información anexa que ayude a comprender en su totalidad el contexto en el que se desarrollará el proyecto.

# INFORMACIÓN

## RETROSPECTIVA

Existe una conexión entre el Taller de Papás NT1 - NT2 y la difusión de las especialidades del Liceo Industrial de Miraflores, en ambos, el receptor no recibía de manera correcta la información que el emisor quería entregar. Tanto en el taller de papás, como en el liceo, los padres / alumnos leen la información pero no retienen lo leído, es decir, el receptor no recibe de manera correcta la información.

### La lectura en Chile

Actualmente la población de Chile se puede considerar como mala lectora, esto es porque 3 importantes estudios han demostrado que en la actualidad a la población chilena:

1. No le interesa leer y cuando lo hacen se sienten obligados a hacerlo, las personas no leen voluntariamente en las casas, sólo en el trabajo o escuela. “..Mientras en Argentina y Brasil un 70% y 47% de las personas lee como una forma de recrearse, en Chile esa cifra apenas llega al 7%.” Estudio de Cerlac - Unesco para medir los hábitos de lectura en 6 países de Latinoamérica.

2. Debido a esto un 45,7% reconoce jamás leer un libro y aunque aumenta levemente la cantidad de lectores frecuentes de un año a otro también lo hacen los no lectores. Además este segundo estudio realizado en el año 2012 por la Fundación La Fuente, con el apoyo de Adimark GFK, comprobó que a la hora de leer la situación económica si influye debido a que el grupo ABC1, de mayor capital cultural y monetario, lee más libros que cualquier otro grupo sin importar edad y género.

3. Finalmente y no menos importante, es el estudio realizado durante el año 2013 por la Universidad de Chile donde se compararon los resultados del mismo estudio realizado durante el 2018 con los resultados del 2013, estos arrojaron que el 44% de la población adulta, se puede considerar como analfabeta de textos, es decir, no entiende lo que lee, mientras que un 42% no comprende los documentos que revisa. Aún peor es que para poder llegar a niveles óptimos de comprensión lectora tendrían que pasar a lo menos 150 años más

Todos los resultados nos llevan a pensar que en la actualidad la mejor forma de entregar un mensaje que tiene que ser comprendido es por medio de la imagen y textos que sean fáciles de leer ya que la realidad muestra que nuestra sociedad no está preparada para comprender, disfrutar e interesarse en lo que lee.

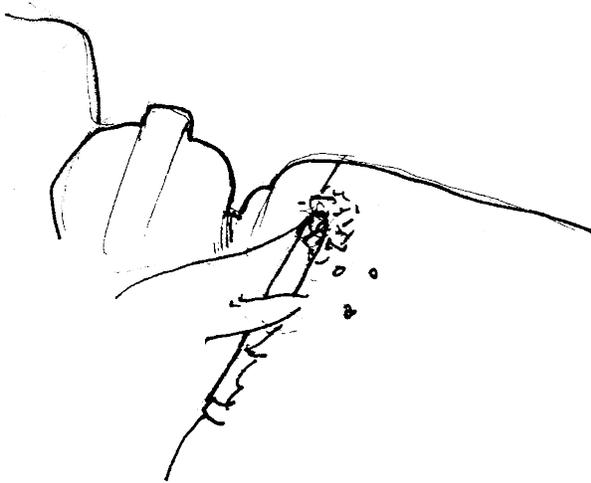
# ***INFORMACIÓN***

## ESPECIALIDADES DEL LICEO

El Liceo Industrial Miraflores Alto imparte 6 especialidades técnico nivel medio en Productos de la madera, Mecánica industrial, Construcciones metálicas, Telecomunicaciones, Electricidad y Electrónica.

Se estudian en profundidad cada una de ellas para poder comprender en su totalidad qué es lo que se realiza en cada una de las

especialidades, para esto no solo se recolecta información de diversas fuentes de Internet, sino también comprobando en terreno qué es lo que hacen los mismos estudiantes del liceo y la formación que tiene como objetivo el liceo académicamente y valóricamente hablando con cada una de las especialidades. De esto se concluye que en cada especialidad se realizan los siguientes trabajos:

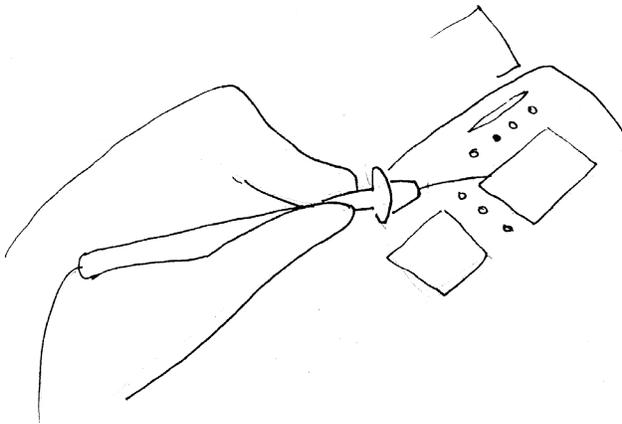


## Productos de la madera

### Objetivo del liceo

*Una formación con miras al desempeño en la industria. Entrega conocimientos en fabricación de muebles, tabiques, puertas y ventanas, molduras, pisos, cielos y cubiertas.*

La especialidad se caracteriza por su trabajo y **modelado de la madera**, desde la fabricación de muebles hasta estructuras para casas. Es un equilibrio entre lo artesanal del carpintero y lo estructural de la industria en serie.

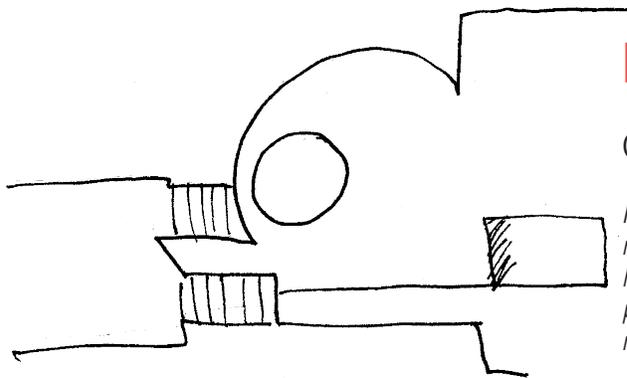


## Electrónica

### Objetivo del liceo

*Tiene como misión la creación, reparación y mantenimiento de circuitos electrónicos y detección de fallas como también sistemas electrónicos instalados, configurados y programados.*

El trabajo que se realiza en electrónica está enfocado en circuitos electrónicos como placas y sistemas computacionales, son capaces de generar prototipos por medio de **la conducción de diferentes energías**.

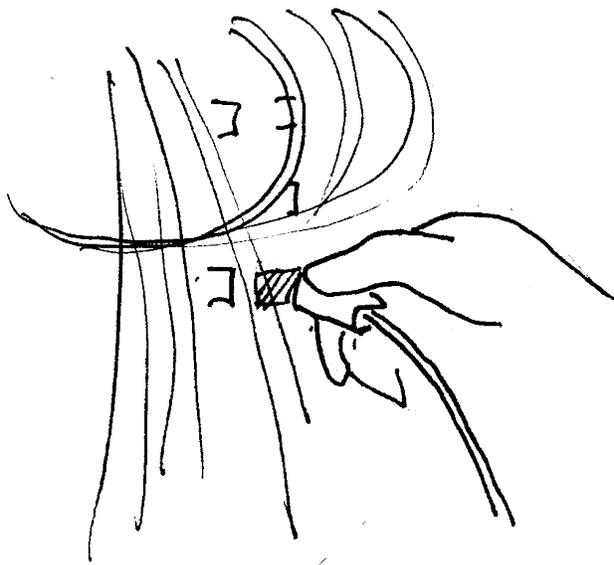


## Mecánica industrial

### Objetivo del liceo

*Permite la construcción de partes y piezas mecánicas elaborada por arranque de viruta haciendo uso de maquinaria convencional y programada. A las cuales incluso les hacen mantenimiento.*

Esta especialidad tiene como objetivo la fabricación de piezas en metal y plástico tanto pequeñas como grandes pero siempre **detalladas y meticulosas**.



## Telecomunicaciones

### Objetivo del liceo

*Se encarga de proveer servicios de transmisión por voz móvil y fija, datos de Internet y servicios de televisión. Además de la instalación, manutención y reparación de equipos de transmisión.*

Es capaz de **generar la conexión** de dos puntos totalmente distantes entre si por medio de los servicios que estudia.

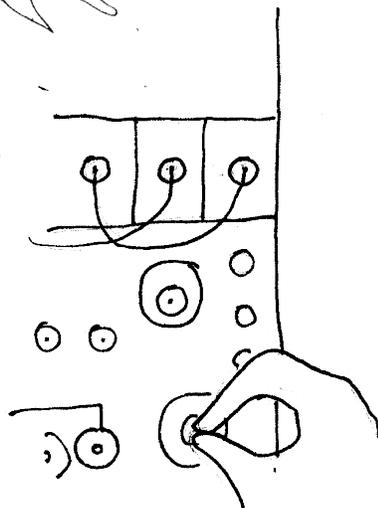


## Construcciones metálicas

### Objetivo del liceo

*Entrega los conocimientos de soldadura para la manutención de ductos y piezas, montajes estructurales modulares y livianas, como rejjas.*

Se enfoca en la **construcción de estructuras** metálicas de diversos tipos desde artefactos y utensilios para el hogar hasta rejjas y vigas para construcción, para esto es indispensable el conocimiento en soldadura industrial.



## Electricidad

### Objetivo del liceo

*La especialidad se orienta a las actividades de distribución de la electricidad a puntos de consumo, confeccionando circuitos eléctricos domiciliarios, instalaciones e informes técnicos.*

El trabajo de esta especialidad esta totalmente vinculado al **estudio de la energía** eléctrica y su manipulación en diferentes áreas.

# **CONCEPTOS**

## GENERALES

De todo lo anterior se rescatan los siguientes conceptos como base para realizar cada una de las piezas del trabajo.

### **Lo Manual**

Cada proyecto realizado en las especialidades se caracteriza por estar fuertemente vinculado a la mano y a como la destreza de esta es capaz de dar forma, conectar, unir, modelar, etcétera.

### **Lo Perfecto Imperfecto**

Todos los trabajos tienen como base la geometría y la matemática pero aunque las medidas estén establecidas cada alumno es capaz de generar un elemento nuevo o único mediante la imperfección.

### **Lo Lúdico**

El juego es un generador de emociones, motiva a seguir jugando; mediante la entretención que aporta al jugador es capaz de mantener la concentración de este en todo momento, porque un descuido puede valer la derrota.

### **Lo Industrial**

Más que del punto de vista de lo repetitivo se observa desde el punto del tipo de trabajo de los talleres que es la mayor parte del tiempo rudo y sucio.

# TEXTOS

## CITAS REFERENTES

Las siguientes citas sirven de apoyo complementario al trabajo, reforzando los conceptos e ideas para el proyecto.

“Cuando el juego es un bello espectáculo, se da, inmediatamente, su valor para la cultura... Valores físicos, intelectuales, morales o espirituales pueden elevar del mismo modo el juego al plano de la cultura.”

*Homo Ludens, Huizinga J, 1938*

“La emisión y la recepción del mensaje, necesitan de la sociología: hay que estudiar los grupos humanos, definir sus móviles, sus actitudes y tratar de relacionar el comportamiento de esos grupos con la totalidad de la sociedad de la que forman parte”

*Reflexiones básicas al diseñar para un entorno social, Barthes.*

“Entre las particularidades del juego se destacan:

- a) se basa en el principio del placer;
- b) logra la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas;
- c) satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma.”

*Freud Citado por Cañeque, 1993.*

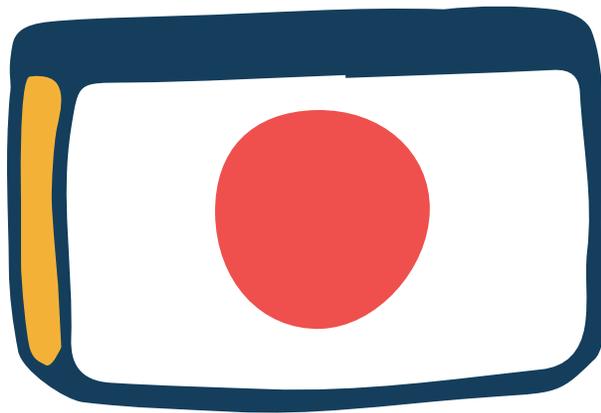
# **PROPUESTA**

## PROYECTUAL

Teniendo en cuenta todo lo anterior se comienza la búsqueda de un elemento que sea capaz de comunicar a través de la imagen, como el encargo además contempla a una contra parte, el área de psicología del liceo, luego de proponer soluciones entre ellas mantener el folleto infográfico, se descarta ya que es un elemento efímero, esto nos lleva a pensar que además tiene que ser un elemento que el lector deseara tener.

Uno de los elementos que en ese momento sale a la luz es el folioscopio, un elemento que quedo oculto tras años de avance de la

tecnología. Fue patentado por primera vez en el año 1868 con el nombre de kineógrafo por John Barnes Linnet, los folioscopios son pequeños libros que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento, contando una historia, etc. Usualmente es ilustrado por niños, pero puede ser también fotográfico, incluso tipográfico. Así que a partir de este elemento se comienza a desarrollar todo el proyecto.

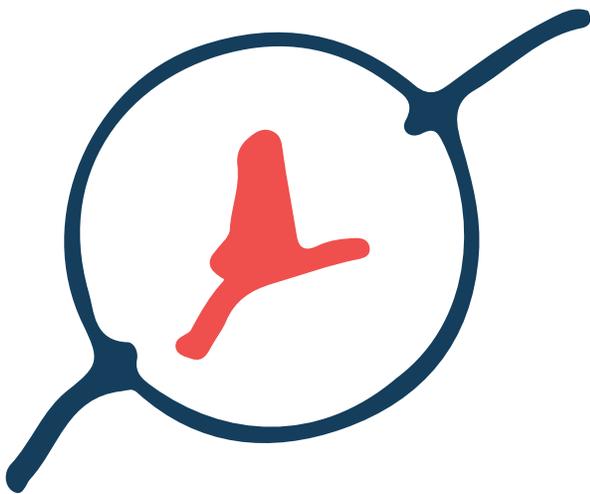


## Folioscopio

Se considera como un elemento de difusión interno y externo, esto es porque se utilizará para 2 instancias:

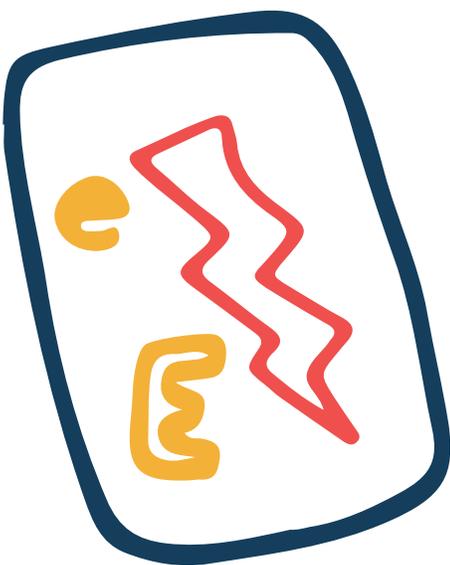
Difusión externa: Cuando los padres y/o apoderados vayan al liceo a consultar por las especialidades o en la semana de exposición que realiza el liceo a la comunidad.

Difusión interna: En las salas de clases de los alumnos de primero medio que tienen que escoger una especialidad.



## Taumatropo

Posteriormente y ante la necesidad de contar con un elemento de menor costo que se le pudiese regalar a los asistentes nace la idea, luego de varias propuestas entre ellas folletería y afiches, del taumatropo, un elemento que al igual que los folioscopios muestran una historia, se genera un movimiento con un movimiento de la mano, pero esta historia es mucho más breve ya que solo rescata un guiño, un rasgo del total. Este elemento se toma para la difusión externa, es un elemento que se le da a los padres y/o apoderados para que luego de observar el folioscopio se lleven con ellos una parte de él y de la especialidad, además al ser considerado un juguete, es un elemento que quedará permanentemente con el lector.



## Afiche

Finalmente y como elemento de difusión interna se propone un afiche infográfico, debido a la necesidad de un elemento que vincule internamente las especialidades con las asignaturas comunes que tienen todos los cursos. Esto nace a raíz de que los alumnos la mayoría del tiempo dicen que para ser soldador, constructor, eléctrico, etc.... No necesitan el lenguaje, las matemáticas, física, entre otras.

# **CONCEPTOS**

## ELEMENTOS DEL PROYECTO

### **Lenguaje universal**

Todos los elementos cuentan de un lenguaje universal único que son las imágenes, cualquier persona es capaz de entender una imagen en su respectivo contexto cultural y social, ambos elementos cumplirán la función de emisor y canal mediante imágenes que responderán a la pregunta ¿Qué se hace?.

### **Activo**

El espectador tiene un rol activo, esto quiere decir que él es partícipe de lo que se esta mostrando, no como en los vídeos que queda distante y si lo desea puede salir de la historia. Esto ayuda a mantener la concentración, ya que es él quien con un gesto de sus mano descubre la secuencia y la temática misma de la historia que se cuenta.

### **Práctico**

Son elementos prácticos, ya que todos son capaces de albergar una gran cantidad de información en pequeños espacios. Los folioscopios y taumatropos cuentan historias de horas en 3 segundos, los taumatropos son capaces de resumir una especialidad en un giro y las fotografías de explicar mucha información en una sola plana.

# REFERENTES

## FOLIOSCOPIOS



Una referencia cercana son los folioscopes fotográficos de Valparaíso (Arriba) hechos a modo de stop motion en lugares turísticos de la ciudad. Además de fotográficos existen también folioscopes ilustrados y tipográficos (Izquierda).

Básicamente todos se componen de imágenes, las que cambian ligeramente sus movimientos de hoja en hoja, para así generar una historia al pasarlas rápidamente todas.

# REFERENTES

## TAUMATROPOS

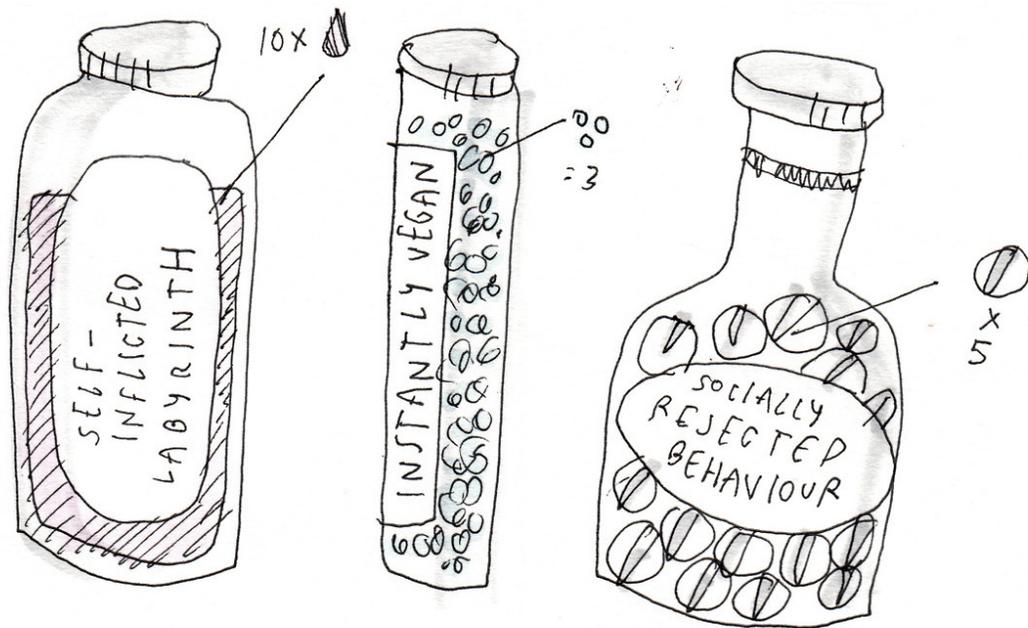


Los taumatropos son piezas con tiro y retiro que en cada lado tiene una misma pero con algunas diferencias, que al hacerlo girar se ve como si la imagen se moviera.

Se toma el taumatropo de Frida Kahlo (Izquierda) y los taumatropos de la agencia Bada Bum (Arriba). Ambos referentes son ilustrados, de echo, ningún taumatropo observado es fotográfico o tipográfico.

# REFERENTES

## ILUSTRACIÓN



ART SUPPLIES



Se toma a dos ilustradores Rán Flyngerin (Arriba) y Matt Joyce (Izquierda), debido a que ambos tienen un estilo tomado del naif, mediante ilustraciones sencillas, es capaz de representar el mundo mediante trazos lineales de un espesor y sin mucha complejidad pero que expresan muy bien el rasgo a caracterizar, no dejando dudas de si lo que veo es realmente lo que veo.

# **ASPECTOS GENERALES**

Todos los elementos del proyecto tienen los siguientes elementos gráficos básicos, esto quiere decir, que en todos ellos, particular y generalmente, se mantienen para generar así una conexión entre cada uno de ellos y de esta manera crear una serie.

# **FOTOGRAFÍAS**

## PROCESO EDICIÓN

Para generar la secuencia de imágenes dentro de los folioscopios se busca, en conjunto con los profesores de las especialidades, un proyecto que identifique a cada especialidad. Una vez definido se procede a tomar las fotografías a modo de Stop motion, al finalizar

la secuencia cada especialidad cuenta con un banco fotográfico de entre 200 a 300 cuadros. De estas se seleccionan las 60 principales, capaces de mostrar por si mismas la acción y finalmente se procede a editar cada una de ellas mediante el programa Photoshop CS6.

### Toma fotográfica

Las fotografías se realizan en los talleres del Liceo durante jornadas de 1 a 6 horas, las secuencias de cada folioscopio son acordadas con el profesor de la especialidad.



### De fotografías a trazos

Se establece una conexión entre el proyecto de la especialidad y la cualidad del dibujo, ambos hechos a mano. Se toma a su vez del cómic, un elemento lúdico ilustrado capaz de mantener la atención del lector y contar de manera diferente una historia en un libro.



### De fotografías a trazos

Se le aplica una capa de 1 solo color pantones que es el que le genera identidad a la especialidad. Se utiliza el duotono con miras a que en el futuro si se desean hacer más impresiones, no resulte tan costoso.



### Aplicación de las onomatopeyas

Del cómic se rescatan las onomatopeyas, capaces de generar ambiente y explicar de mejor manera lo que sucede en la historia; se aplica en la secuencia como un elemento distintivo que propicie la segunda lectura para comprender de mejor manera la secuencia.



# ILUSTRACIÓN

## DEL ÍCONO AL DOODLE

Se comienzan ilustrando solamente los elementos de seguridad de cada especialidad de manera totalmente rígida y común, pero finalmente, al incluir los elementos del cómic y estudiar a mayor cabalidad cada especialidad, la ilustración pasa a tener características más de la mano, menos perfectas y geométricas, pero distinguibles.



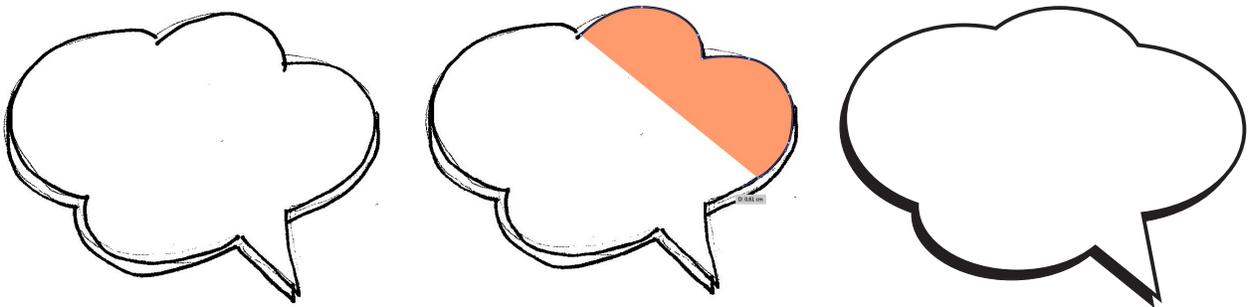
Para esto se toma como concepto de ilustración los doodles, un dibujo naif que mediante trazos irregulares y simples genera una imagen de lo que se desea mostrar.

# ILUSTRACIÓN

## ELEMENTOS DEL CÓMIC

Se toman los siguientes elementos del cómic, por su cualidad de poseer lenguaje universal, ya que es capaz de expresar una idea de manera simple y rápida mediante los trazos que las componen, tanto los globos de texto y las onomatopeyas. Para esto se dibujan los bocetos y mediante el programa Illustrator CS6 se trazan y convierten en vectores.

### Globos de texto

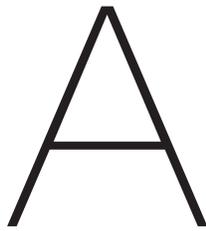


### Onomatopeyas



# TIPOGRAFÍA

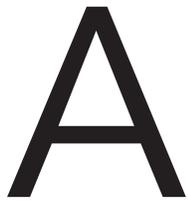
## GENERAL DEL PROYECTO



ABCDEFGHIJKLMN  
ÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn  
ñopqrstuvwxyz  
1234567890!¿?



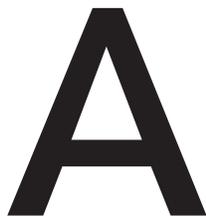
**ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890!?**



ABCDEFGHIJKLMN  
ÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn  
ñopqrstuvwxyz  
1234567890!¿?

### Liverpool

Esta tipografía solo se encuentra en la nube de texto técnico en... y en los packaging. Se utiliza porque al no tener algunos ojos, ser tan gruesa y tener un solo espesor, la tipografía adquiere rudeza y no se ve tan pulcra como las demás.



ABCDEFGHIJKLMN  
ÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn  
ñopqrstuvwxyz  
1234567890!¿?



***ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890!?***

### Avant Garde

Se utiliza Avant Garde (Light, Roman y Bold) para todos los textos extensos del proyecto en afiches y folioscopios. La tipografía se caracteriza por estar construida geoméricamente y sus formas perfectamente rectas contrastan con la forma manual de la tipografía Badaboom.

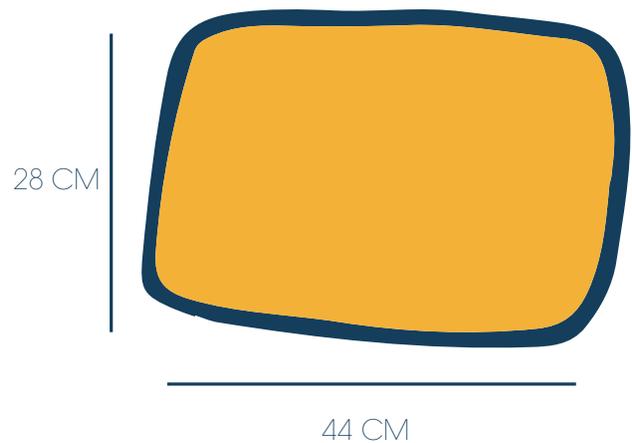
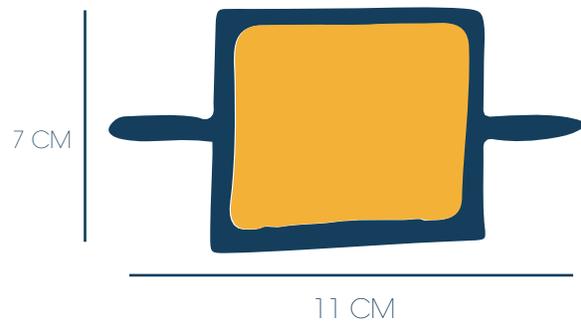
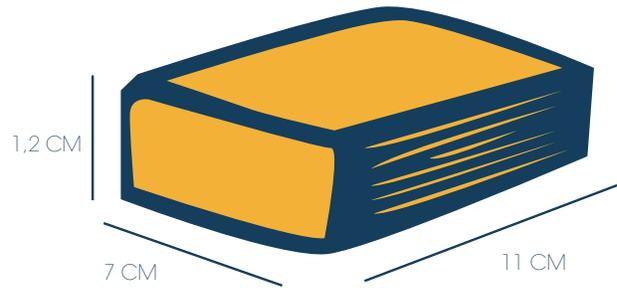
### Badaboom!

La tipografía se incorpora a la todos los títulos de los folioscopios y afiches; como se saca del cómic, se caracteriza por tener trazos con direcciones y trazos marcados que generan lo lúdico dentro del texto.

# ***DIMENSIONES***

## PIEZAS DEL PROYECTO

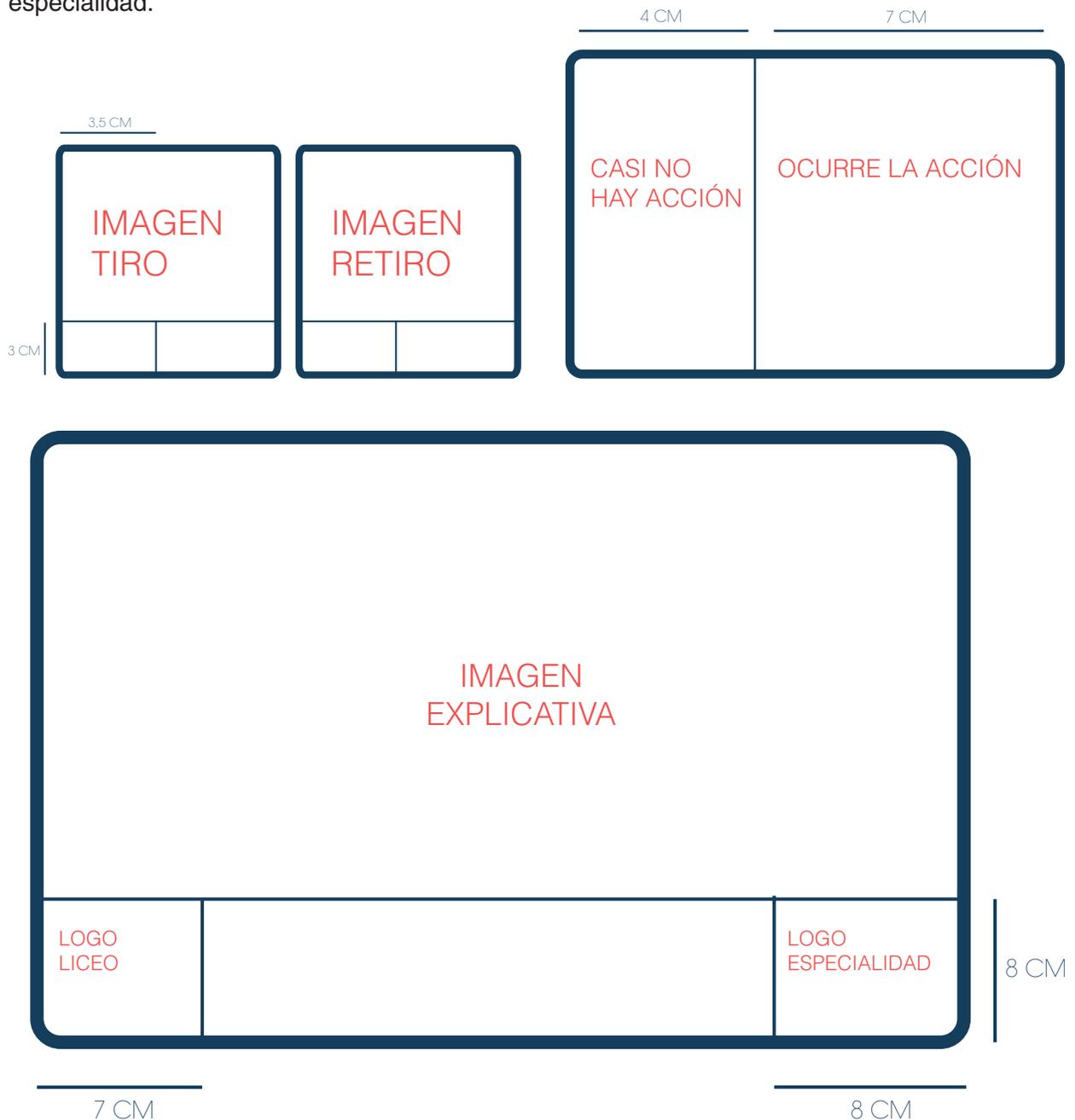
Todas las piezas gráficas son proporcionales a la medida dada por el tamaño de las fotografías de 7 x 11 cm del folioscopio. Mientras que a las cajas se les agrega 1 mm por lado para que encaje cada elemento en su interior.



# DIAGRAMACIÓN

## PIEZAS DEL PROYECTO

La diagramación de cada elemento esta pensada para que al momento de leerla la atención se centre sobre el objeto de la especialidad.



# **GENERANDO UNA IDENTIDAD**

A cada especialidad se le asigna un concepto sacado del estudio y observación de cada una, con el cual se desarrollarán todos los elementos que componen la gráfica. Todos los colores utilizados son fuertes y llamativos para evocar al lado juvenil y crear así una conexión con los estudiantes del Liceo.

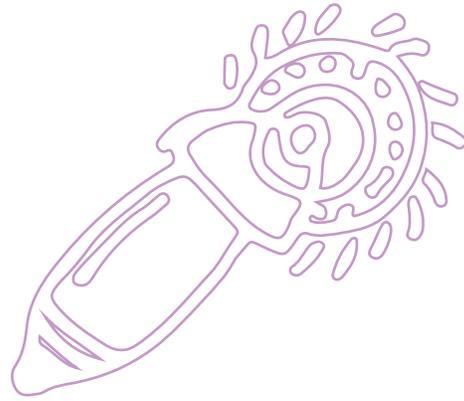
## Productos de la Madera

Se trabaja bajo el concepto de lo natural, ligado a la madera y a su trabajo en ella dentro de esta especialidad. La gráfica se construye en tonalidades verdes ligadas a la naturaleza y la presencia de formas ovaladas; además la tipografía caligráfica, In your face, más cercana a la mano genera una conexión con lo natural.



## Construcciones Metálicas

Se le asigna el concepto de Lo Estructural, debido a su cualidad de construir estructuras tanto grandes o pequeñas, altas o bajas en diferentes tipos de metales. Es por esto que se utiliza la tipografía Agency FB, por sus formas rectas presentes en toda su gráfica. El color expresa estabilidad, indispensable en la construcciones de estructuras.



A ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
0123456789!?



C M Y K  
22 43 0 0



C M Y K  
22 43 0 15

## Electricidad

El concepto de lo energético nace de los conocimientos de esta especialidad en energía eléctrica y sus diferentes usos. El color amarillo se caracteriza por su tonalidad cálida y fuerte predominante en elementos que emiten energía. La tipografía Badaboom y la nube de texto nacen del rayo y la chispa.



# Electrónica

Lo Conducido, debido a que para hacer controlar sus prototipos los electrónicos deben saber cómo conducir las diferentes energías dentro de lo que estén haciendo. La gráfica se desarrolla entorno a lo conducido y las diferentes formas de hacerlo, por esto la nube de texto esta formada por una parte curva y una alternada: La tipografía, AR DESTINE, de igual forma contiene un trazo blanco que es conducido a través de las letras. Finalmente el color naranja transmite energía pero en un nivel diferente que el amarillo.



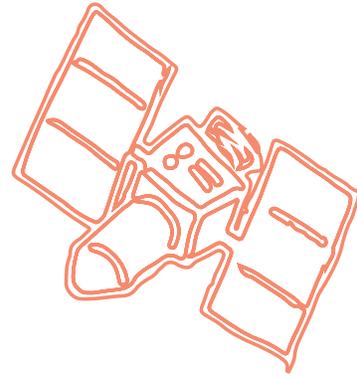
C M Y K  
0 55 87 0



C M Y K  
0 55 87 15

## Telecomunicaciones

Se le da el concepto de lo conectado ya que en esta especialidad los alumnos aprenden a conformar redes que facilitan la comunicación por medio de diversos medios. El carácter C de la tipografía, AR ESSENCE, por su curva pareciera ser un teléfono, además, el trazo medio de la letra E genera una unión entre las 2 letras. El color rojo está ligado a estimular las emociones y relaciones.



**A** ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
0123456789!?



C M Y K  
0 57 53 0



C M Y K  
0 57 53 15

## Mecánica Industrial

Dentro del taller de Mecánica Industrial se realizan piezas de diversos tamaños, todas ellas requieren prolijidad milimétrica, es por esto que se le da el concepto de Lo Detallado. La tipografía sans serif, MLB Astros, se caracteriza por lo recta y geométrica, al igual que su globo de texto. El color celeste representa la concentración, indispensable para la prolijidad.



A ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
0123456789



# **PROCESO**

Para llegar al proyecto final, cada elemento presenta un proceso, donde cada uno de los pasos corregidos resulta indispensable para llegar al elemento final.

# FOLIOSCOPIOS

## DE LA IDEA A LA MAQUETA

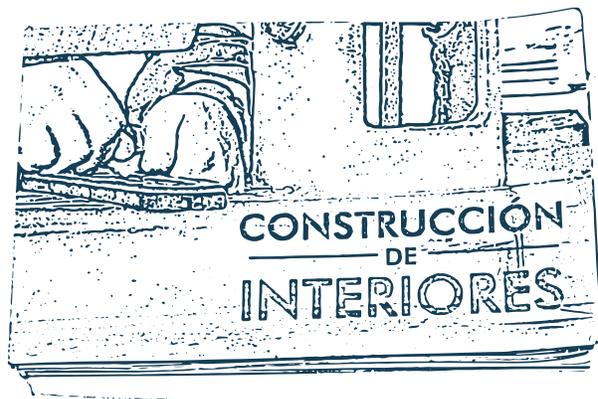
Primera idea  
Medida: 7x10 cm

Se traza un mini folioscopio, ya que tiene 20 hojas de secuencia, que da la base de como se debe desarrollar la pieza en adelante.



Primera maqueta  
Medida: 6x10 cm

Se corrigen la cantidad de hojas y el guillotinado obligatorio al lado derecho que no tenia la primera idea. Las hojas utilizadas en esta maqueta eran muy delgadas y no pasaba bien la secuencia.



Segunda maqueta  
Medida: 8x12 cm

De mayor tamaño que la anterior, se deja de lado lo institucional, para generar lo lúdico con la aplicación de los doodles y los elementos del cómic.



Tercera maqueta  
Medida: 8x12 cm

El fondo de color aplicado a esta maqueta le da mayor énfasis a la pieza y a la especialidad, además se deja de lado el blanco ya que era incoherente con el concepto de Lo industrial.



Maqueta Final  
Medida: 7x11 cm

Se corrigen detalles de la secuencia, como la cantidad de hojas, el tamaño y gramaje de las paginas. Además se incorpora un segundo tono de la misma escala solo al logo de cada especialidad, este nuevo tono le quita lo plano dándole volumen a la nube de texto distintiva.

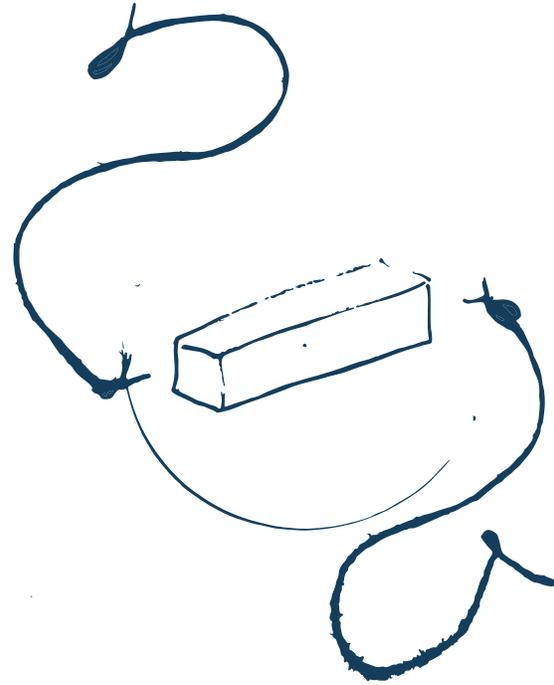


# TAUMATROPOS

## DE LA IDEA A LA MAQUETA

Primera Idea  
Diámetro: 6 cm

Se dibuja la primera idea de Taumtropo, ésta da la base para lo que se hará más adelante.



Primera maqueta  
Diámetro: 7 cm

Se utilizan 2 imágenes de la secuencia de los folioscopios, la primera y la última, pero al girarlo no da el resultado esperado.



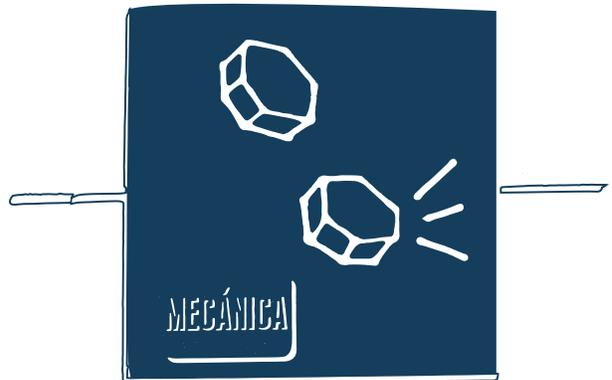
Segunda maqueta  
Medida: 8x12 cm

Se ilustran a modo de doodle las imágenes de los taumatropos, las cuales tienen relación con el tema de la secuencia de los folioscopios; El formato se cambia para que quede acorde a todos los demás.



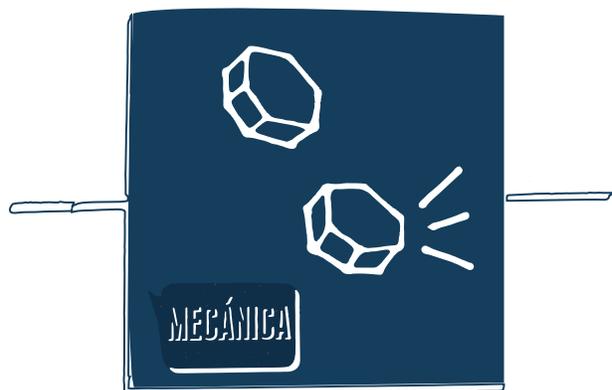
Tercera maqueta  
Medida: 8x12 cm

La nube de texto se coloca al lado inferior izquierdo por el tiro y el logo del liceo por el retiro. Por la misma razón que en el folioscopio se le aplica un color de fondo con la trama de la especialidad. Al sacar la imagen de la nube, le da más espacio y a su vez más énfasis.



Maqueta Final  
Medida: 7x11 cm

También se le aplica el segundo tono a las nubes de textos. Se corrigen algunas ilustraciones para que todas tengan los mismos trazos y el tamaño para que quede acorde a los demás formatos.

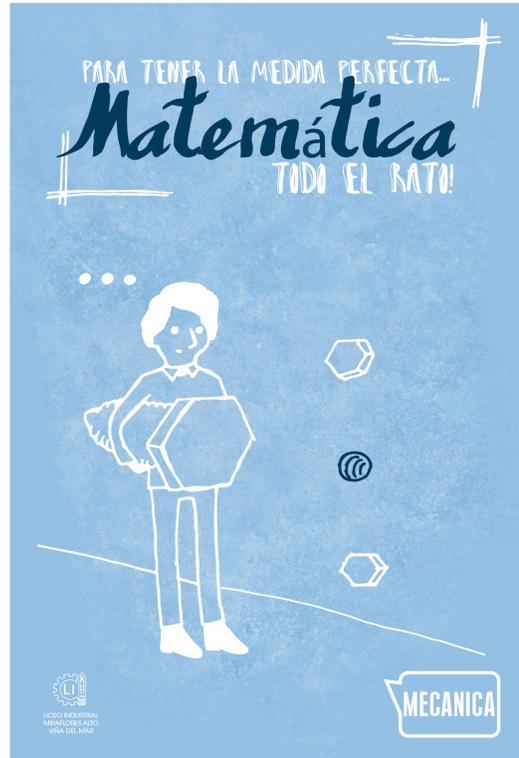


# AFICHES

## DE LA IDEA A LA MAQUETA

Primera Idea  
Medida: 21x33 cm

Generar una conexión entre las especialidades y las asignaturas mediante lo lúdico, en este caso, se expresa lo lúdico creando ilustraciones incoherentes que causen gracia al lector.



Primera maqueta  
Medida: cm

Se genera lo lúdico mediante el texto y lo que éste dice, se aplica la trama de doodles de cada especialidad, la cual conecta a todas las piezas del proyecto.



Tercera Maqueta  
Medida: cm

Se deja de lado el tema de causar gracia y lo lúdico lo otorga el color. Ahora se genera el la ilustración mediante el juego que hace la combinación del nombre de la especialidad junto al de la asignatura.



Maqueta final  
Medida: 28 x 44 cm

Se cambia el formato para que sea coherente con el resto de los formatos. La infografía informa de manera más lúdica como 6 asignaturas se vinculan a una especialidad.

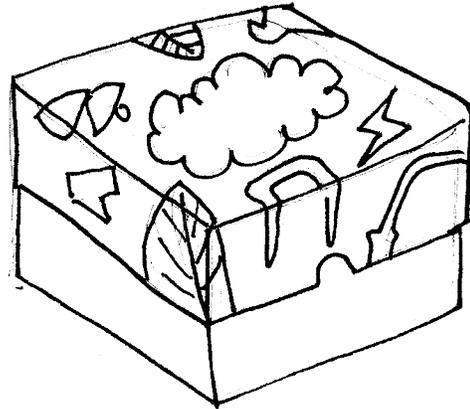


# PACKAGING

## DE LA IDEA A LA MAQUETA

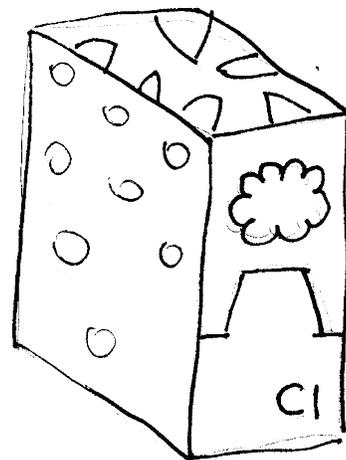
Primera idea  
Medida: 12,5 x 11,5 x 8 cm

Se hace una caja de dos partes que contenga los doodles en la tapa y en la parte inferior un solo color. Da la base de las cajas posteriores.



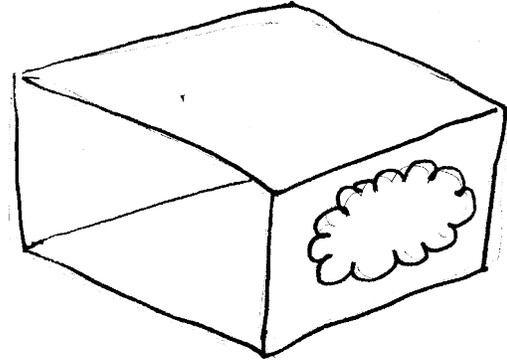
Primera Maqueta  
Medida: 7,3 x 9 x 11,5 cm

Manteniendo la idea de los doodles, la caja se confecciona en una sola pieza sin pegado que envuelve completamente los folioscopios.



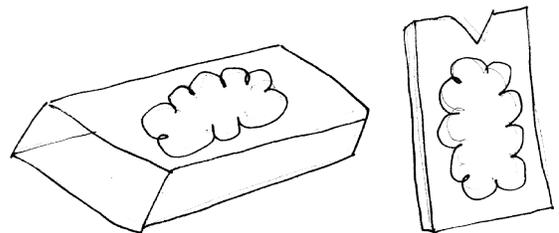
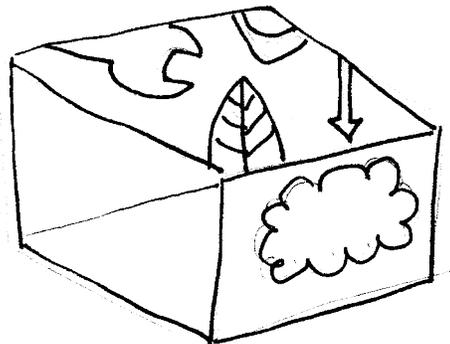
Segunda maqueta  
Medida: 7,3 x 9 x 11,3 cm

Se corrige la caja debido a que al no pegarse, el lado inferior se curvaba con los folioscopios dentro, para esto se propone una caja de una pieza a modo de bolsillo, de esta manera cualquier persona que desee sacarlos podrá hacerlo.



Maqueta final  
Medida: 10,5 x 9 x 7,3 cm

Se agregan los doodles y a la caja se le deja uno de los lados más cortos para que el primer folioscopio pueda salir y no queden atascados adentro. Además se hace una igual pero de menor dimensión para los taumatropos.



# PROYECTO FINAL

## PIEZAS GRÁFICAS

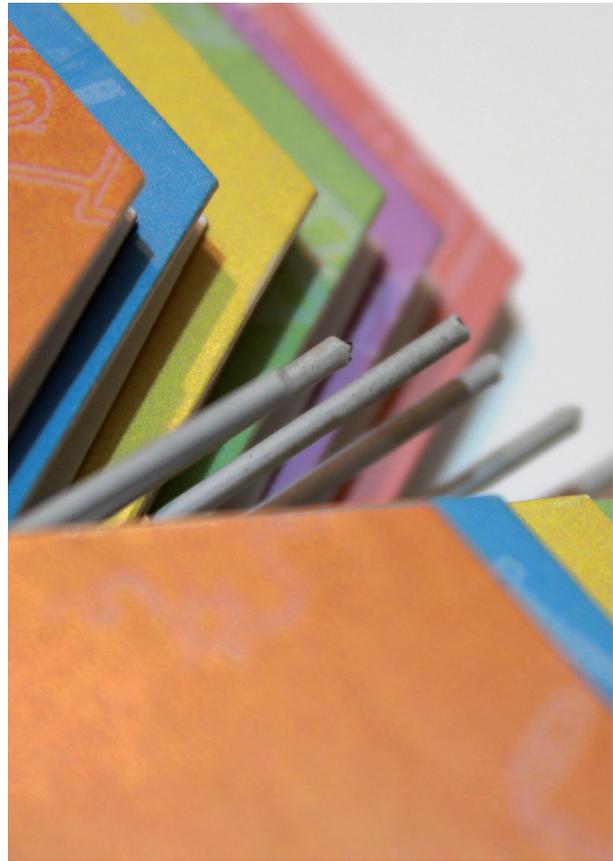
Finalmente se corrigen los datos de los afiches, la posición de las onomatopeyas y textos dentro de los folioscopios, además de corregir algunas fotografías muy claras de la secuencia, el pegado de los taumatropos y la impresión y tamaño de las cajas, haciéndolo en serigrafía; esta técnica le dio un aspecto más artesanal, de la mano. El proyecto se compone de:

- 6 Afiches
- 6 Folioscopios
- 6 Taumatropos + 6 cajas individuales
- 2 cajas para contener los folioscopios y taumatropos.









# ***CONCLUSIÓN***

Al realizar la prueba en el liceo con los alumnos y profesores se logra mantener a los espectadores independiente de su edad concentrados en los folioscopios y taumatropos, y fue un segundo de silencio el que comprobó que el objetivo esperado fue alcanzado.

Es aquí donde se puede asegurar que diseñar para un entorno social alejado del diseño, más que un conflicto es un nuevo mundo lleno de posibilidades que no han sido observadas aún. Estos lugares están llenos de artistas anónimos escondidos, nuevas texturas, imágenes e ideas. Lo importante es no dejar que los prejuicios superen nuestra capacidad, adquirida durante estos 5 años de carrera, que es el observar el medio y de admirar cada pequeño detalle de mundo.

Con este proyecto además de ayudar al Liceo industrial de Miraflores, dónde se trabajo durante aproximadamente 4 meses junto con profesores y alumnos de diferentes cursos y especialidades. Se demuestra que el diseño es capaz de involucrarse en cualquier medio, siempre que el diseñador tenga la capacidad de observar y escuchar el contexto, porque, entendiendo el contexto y sus factores que lo componen se pueden crear grandes cosas.

# REFLEXIONES BÁSICAS AL DISEÑAR PARA EL ENTORNO SOCIAL

Un diseño se muestra contextualmente para inducir, informar o motivar acciones e impacta un grupo **social** con características propias, lo que hace necesaria la investigación. Si consideramos que el entorno es todo lo que rodea a algo o a alguien, entonces, al diseñar un comunicado visual, éste se inserta en un espacio con circunstancias y características específicas que muchas veces pueden pasarse por alto. Sin embargo no podemos omitir aspectos relevantes tales como el **contexto** social, el capital económico, el capital cultural; lo cual nos llevaría a un proceso de investigación a través de diferentes disciplinas como la sociología, la antropología y la psicología, entre otras, y en consecuencia al sustento teórico de nuestros diseños. Tengamos en cuenta que no diseñamos para nosotros mismos, sino para un grupo social. Por lo tanto, para generar empatía entre lo que hacemos y lo que los otros observan, debemos comprender que cada grupo cuenta con una identidad, memoria colectiva, histórica, política además de memoria visual. No se pueden retomar elementos o imágenes **estereotipadas** sobre todo si se pretende propiciar una respuesta: demanda, denuncia, reflexión, intervención o acción a través del diseño realizado. Joan Farrer, expresa: «los estudiantes entienden lo visual, no lo ideológico» por lo tanto, nuestra labor actual obliga a, antes de diseñar, indagar sobre el entorno y grupo social, en virtud de que muchas veces **diseñamos** para grupos humanos a los cuales ni pertenecemos ni conocemos. «La representación realista de la acción humana es la condición primera de un conocimiento científico del mundo social; por lo tanto el análisis sociológico constituye uno de los instrumentos más poderosos de conocimiento de uno mismo como ser social, es decir como ser singular». Generalmente le atribuimos al receptor de nuestro comunicado visual un rol pasivo, de consumidor o cliente. Desarrollamos el discurso visual adecuado a las necesidades y deseos que arrojan los estudios de mercado, la moda, el contexto histórico, la globalización, además de nuestro bagaje cultural. Somos los propios diseñadores quienes conocemos, aplicamos la metodología y recursos de la sintaxis visual y diseñamos; olvidando, muchas de las veces, que nuestra labor incluye la participación activa en el **entorno**, primordialmente al comunicar e inducir a la reflexión o acción como situación secundaria. Baldwin y Roberts (2007) aclaran que todo diseño impacta y debe propiciar alguna contribución al mundo; su base no es solo visual sino comunicativa, sustento de relaciones. El diseño gráfico se mezcla con la política, el medio ambiente, la educación, fomenta la cohesión social y si no se tienen en cuenta todas las áreas de acción y participación, entonces resulta una disciplina irrelevante. No se trata solo de diseñar en el soporte, es necesario **comprender** que somos constructores y deconstructores de ideas y de individuos. Con las imágenes enriquecemos el espacio social, al diseñar para el prójimo ponemos en juego mecanismos sociales y psicológicos que alteran la individualidad; ejemplo de ello es la reproducción de valoraciones simbólicas y culturales de género de las cuales todos somos parte por el simple hecho de ser entes sociales. La comunicación ha dejado de ser vertical, actualmente establece relaciones horizontales en las que la «cultura de la comunicación es rica y compleja». Por eso se hace necesaria una cultura de la investigación que ayude no solo a entender los nuevos nexos, sino a instrumentarlos al momento de diseñar. Como planteamiento elemental al momento de recibir la encomienda de un diseño, debemos partir de la pregunta: ¿quién es el emisor?, investigando y considerando sus **antecedentes** históricos y visuales. Posteriormente entra en juego nuestra creatividad para integrar inteligentemente: el mensaje: «qué» se va a comunicar; «a quién», es decir, a qué grupo social; «cómo» y «dónde» a través de propuestas, soportes y análisis del medio ambiente, así como espacios en los que el diseño gráfico pueda ser exhibido: entornos urbanos, naturales, rurales o virtuales. Tendremos que valernos de la interdisciplina y en consecuencia del pensamiento complejo, ya que el diseñador como ente autónomo no será capaz de sobrevivir en un mundo social. «La emisión y la recepción del mensaje, necesitan de la sociología: hay que estudiar los grupos humanos, definir sus móviles, sus actitudes y tratar de relacionar el comportamiento de esos grupos con la totalidad de la sociedad de la que forman parte». Barthes, 1982

# **BIBLIOGRAFÍA**

## LECTURA DE INTERÉS

### **Textos**

- **Cañeque** H., 1993, “Juego y vida”, Buenos Aires, El Ateneo.

- **Huizinga** J., 1954, “Homo Ludens”, Scholvinck, Editorial Alianza.

- **Minerva** C., 2002, “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”, EDUCERE, Artículos, Año 6, n° 19, Venezuela.

- **Camino** J., “Juegos de poder y psicológicos”, Universidad de Barcelona, España.

- **Mena** C., 2013, “Reflexiones básicas al momento de diseñar para un entorno social”, Artículos, FOROALFA

### **Enlaces Web**

[radio.uchile.cl](http://radio.uchile.cl)  
<http://goo.gl/cqUG2q>

[www.microdatos.cl](http://www.microdatos.cl)  
<http://goo.gl/tjG1Kr>

[diario.latercera.com](http://diario.latercera.com)  
<http://goo.gl/ooA8z>

[www.americaeconomia.com](http://www.americaeconomia.com)  
<http://goo.gl/AHYqJ1>

# **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar a los alumnos, profesores y cuerpo docente del Liceo Industrial Miraflores Alto por brindarme todo el apoyo que necesité para poder desarrollar el proyecto sin problemas y por darme tantas experiencias y conocimientos en áreas totalmente nuevas para mí.

Gracias especiales a mis Padres, a Macarena Hernández, a Pablo, a mis amigos y profesores, sin la motivación y ayuda constante de ustedes no hubiera sido lo mismo.

