

16 de noviembre de 2018

**H. Consejo Divisional  
Ciencias y Artes para el Diseño  
Presente**

**La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, da por recibido el segundo reporte del Proyecto de Investigación N-416 titulado "El diseño en la sustentabilidad aplicado a proyectos a favor de la preservación del entorno", la responsable es la Mtra. Sara Elena Viveros Ramírez que presenta el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo.**

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: D.C.G. Dulce María Castro Val, D.I. Julio Ernesto Suárez Santa Cruz, Mtra. Aida Zizumbo Alamilla, Mtra. Haydeé Alejandra Jiménez Seade, Mtra. Silvia Gabriela García Martínez, Alumno Luis Enrique Zavaleta Jiménez y Asesor Dr. Isaac Acosta Fuentes.

**Atentamente  
Casa abierta al tiempo**



**Mtro. Salvador Ulises Islas Bajas**  
Coordinador de la Comisión



EVA/J/154/2018

Ciudad de México, a 5 de noviembre del 2018.

Handwritten signature and date: *RA* 5/11/18

**Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro**  
Presidente del Consejo Divisional de  
Ciencias y Artes para el Diseño  
P r e s e n t e

Adjunto al presente, el segundo reporte de cinco, en versión impresa del proyecto de investigación N - 416, titulado: "El diseño en la sustentabilidad aplicado a proyectos a favor de la preservación del entorno", del cual es responsable la Mtra. Sara Elena Viveros Ramírez y el participante es el Mtro. Ricardo Rafael Aguilar Quesadas. Dicho proyecto pertenece al Grupo de Investigación de "Comunidad Sustentable".

Cabe mencionar, que este es el segundo reporte y representa el 40% de avance del citado proyecto.

Lo anterior, es con el fin de que se sirva turnarlo a la Comisión correspondiente para su análisis y aprobación.

Sin otro particular, aprovecho esta oportunidad para enviarle un cordial saludo.

Atentamente  
"Casa Abierta al Tiempo"

---

**Mtro. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara**  
Encargado del Departamento de  
Evaluación del Diseño en el Tiempo

c.c.p.- Mtro. Saúl Vargas González, Responsable del Grupo de Comunidad Sustentable, Depto. Evaluación del Diseño en el Tiempo.  
Mtra. Sara Elena Viveros Ramírez, Profesora-Investigadora adscrita al Depto. Evaluación del Diseño en el Tiempo.  
Mtro. Ricardo Rafael Aguilar Quesadas, Profesor-Investigador adscrito al Depto. Evaluación del Diseño en el Tiempo.  
Acuse

5 de noviembre del 2018

**Mtro. Miguel Hirata Kitahara**  
Encargado del Departamento de Evaluación del Diseño


Presente

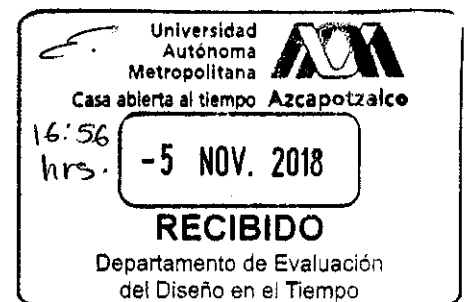
Por medio de la presente le envío el 2do. Reporte de 5 de la **investigación del proyecto No. N - 416, titulado: "El diseño en la sustentabilidad aplicado a proyectos a favor de la preservación del entorno"** del cual es responsable la Mtra. Sara Elena Viveros Ramírez y participante el Mtro. Ricardo R. Aguilar Quesadas, para que a su vez haga favor de turnarlo al Director de la División y al Consejo Divisional de CyAD.

Este 2do. reporte representa el 40% de avance.

Agradeciendo de antemano su atención y quedo a sus órdenes.

Atentamente  
"Casa Abierta al Tiempo"

  
**Mtro. Saúl Vargas González**  
Responsable del Grupo  
de Comunidad Sustentable



**El diseño en la sustentabilidad aplicado a proyectos a favor de la preservación del entorno**

2do. Reporte de 5 de la investigación del Proyecto N° N-416

Programa 044

Diseño y Sustentabilidad

---

Proyecto a cargo: Mtra. Sara Elena Viveros Ramírez

Participante: Mtro. Ricardo R. Aguilar Quesadas

**Universidad Autónoma Metropolitana**

**Unidad Azcapotzalco**

**Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo**

**Grupo de Investigación Comunidad Sustentable**

**Noviembre 2018**

---

## **2do. Reporte de Investigación.**

### **Introducción.**

En este 2do. Reporte de Investigación se inicia el desarrollo de contenidos y características del primer diseño a estudiar, el Diseño Consciente, que debe ser considerado para la creación y diseño de un proyecto sustentable.

El Diseño consciente, no sólo tiene relación con el proyecto de diseño sino su importancia recae en el diseñador. El diseñador de la Comunicación Gráfica no sólo debe ser una persona culta sino también consciente y responsable, debe tomar en cuenta la necesidad de las circunstancias del diseño y satisfacerlas de una manera adecuada, que su diseño sea necesario, incluyente y sobre todo que tome en cuenta las consecuencias del mismo.

Para referirnos al Diseño consciente es imperante hacerlo desde la perspectiva del diseñador, que sea una persona ética y esto implica actuar correctamente, ocuparnos de nuestros valores, creencias, costumbres etc., de tal manera que la ética al considerar al ser humano, este debe ser consciente de que no se encuentra solo en el universo, que convive con otros seres humanos que conforman una entidad, una sociedad, y es con esa sociedad con quién el diseñador se debe comprometer a través de su ejercicio profesional, ofreciendo un servicio de calidad, tomando en cuenta que debe diseñar con y para las personas que conforman esa sociedad.

### 3.1.4.1 Resumen de la propuesta.

Es importante como profesores de la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica que nos preocupemos y nos ocupemos de mostrar a nuestros alumnos lo que implica realizar un proyecto sustentable, y es en el Diseño consciente donde tenemos la primera posibilidad de hacerlo desde el punto de vista ético y responsable.

El primer día de clases nos preocupamos de saber cuantos alumnos tendremos en el grupo, de la clave de la puerta del salón, de presentar la carta temática en tiempo y forma, de presentar a nuestros alumnos los porcentajes de evaluación, en fin, tener todo preparado para el día en que inicia el trimestre, y conforme pasa, la preocupación aumenta por terminar los temas y que los alumnos entreguen todos los proyectos; pero en algún momento del trimestre, ¿nos hemos ocupado en pensar que en los salones de clase tendremos alumnos que son seres humanos, personas con capacidades, habilidades y fortalezas?, ¿nos hemos ocupado en convivir con ellos, de charlar, de saber como se encuentran ese día?. En muchas ocasiones no lo hacemos y es ahí donde inicia el trabajo del profesor para formar diseñadores empáticos y conscientes.

Antoni Mañach Moreno, educador profesional, docente especialista en investigación y docencia<sup>1</sup>; en su artículo, "Diseño y ética: una relación para mejorar el mundo"<sup>2</sup>, menciona que: "La universidad debe contemplar la enseñanza de competencias y habilidades, educando con valores que se materialicen en decisiones proyectuales. Se debe enseñar a diseñar con valores éticos que generen bienes a la humanidad, y que el diseño sea una actividad transformadora, que incluya: proyecto-producción-venta-consumo".

También menciona que es importante "convertir los salones de clase no sólo en lugares donde se reproducen profesionales, sino donde se desarrollen diseñadores con excelentes cualidades, principios y responsabilidades".

Pero para formar diseñadores éticos, como menciona Mañach, es importante que los alumnos, sean conscientes de sus actos y de las consecuencias de los mismos, por

---

<sup>1</sup> <https://foroalfa.org/antoni-manach>

<sup>2</sup> Mañach, Antoni. Diseño y ética: una relación para mejorar el mundo. [www.esdi.es/content/pdf/article-toni-manch.odf](http://www.esdi.es/content/pdf/article-toni-manch.odf).

eso es importante que en los planes de estudio de las universidades particulares y públicas se incluya el estudio de la ética.

El Diseño consciente al contemplar la enseñanza de la ética, se convierte en un diseño coherente, con identidad propia, que define aquello y a quién representa, se adapta a las necesidades y valores del cliente, armoniza con la estética y funcionalidad con eficiencia energética, sostenibilidad y ecología, es decir un diseño que se compromete no sólo con el cliente sino con el medio ambiente.

- **Objetivo General.**

- Determinar los diferentes tipos de diseño que participan en la realización de proyectos sustentables, con miras a obtener resultados que apoyen a la preservación del entorno y por ende a una mejora en la calidad de vida de usuarios.

- **Objetivos particulares.**

- Identificar referentes teóricos pertenecientes a distintas áreas del conocimiento que puedan apoyar a las disciplinas del diseño en la elaboración de productos sustentables.
- Realizar una aproximación a la situación y conocimiento real de alumnos y académicos de la división de CyAD en el tema de sustentabilidad.
- Aplicar los conocimientos generados en la realización de propuestas encaminadas a apoyar las distintas UEA's para su aplicación en proyectos encaminados a las sustentabilidad.

- **Avance de la investigación.**

### **Ética y Diseño Consciente.**

El inicio del Diseño Consciente parte con la precisión del concepto de ética; y esta puede ser definida como “una ciencia humana que estudia los valores morales y los principios ideales de la conducta de los individuos, donde estos valores y principios son necesarios para lograr un equilibrio y armonía en la convivencia entre todos y cada uno de ellos, quienes conforman una sociedad<sup>3</sup>.”

Al obtener equilibrio y armonía como seres humanos se logrará el equilibrio y armonía como profesionales. Y es aquí donde la ética se ocupa de estudiar las acciones morales realizadas por el hombre. Es decir las acciones morales que el individuo aplica en su profesión, al ofrecer un servicio a la sociedad la cual los provee de la posibilidad de realizarse como seres humanos a través del ejercicio profesional.<sup>4</sup> Siendo la ética una doctrina que tiene que ver con el estudio de la moral, con el estudio de los comportamientos correctos creando vocación, honestidad, responsabilidad, etc. y nos permite hacer y pensar lo correcto en lo que se debe hacer, crear y diseñar.

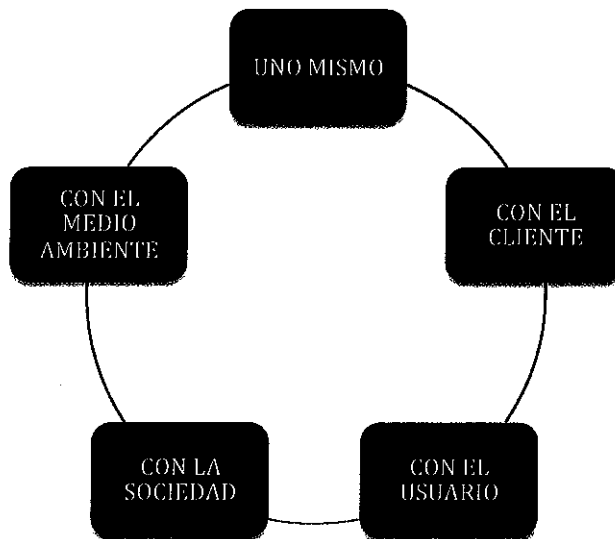
En este punto sería bueno reflexionar sobre ser “un buen diseñador malo” o ser “un mal diseñador bueno”, el equilibrio es fundamental y existe la posibilidad de “ser un buen diseñador bueno”. Es comprometerse con :

---

<sup>3</sup> **[PDF]**Introducción a la ética - UANL  
cdigital.dgb.uanl.mx/la/1020126851/1020126851.PDF

<sup>4</sup> Garcia Dora Elvira, (2012) *Ética, profesión y ciudadanía*, ed. Porrúa, México





Para iniciar con el estudio del Diseño consciente debemos abordar las características principales de la ética profesional y de la ética en la práctica del Diseño de la Comunicación Gráfica:

- La ética en el ejercicio profesional toma en cuenta ciertos principios que tienen que ver principalmente con:
  - Las personas son seres inteligentes y libres capaces de tomar decisiones responsables y razonadas.
  - Ser conscientes de que todo ser humano está dotado de conocer y entender los problemas que se le presenten.
  - Ser conscientes de los que se piensa, se realiza y que esto no perjudique a uno mismo ni a los demás.
  - Ser responsable incluye ser pensante, precavido, cauteloso, libre y sobre todo consciente.
  - Incluir a todas las personas a participar en los beneficios del avance social:
    - Evitar poner en riesgo a cualquier ser humano, evitar un riesgo social.

- Evitar producir daño al sujeto con quien se esta tratando.
  - Evitar pensar en un beneficio de cualquier tipo a costa de causar un daño o dolor a quienes están como usuarios de un servicio.
  - Evitar la discriminación, reparto equitativo de beneficios, incluye derechos y obligaciones.
- La ética en el Diseño de la Comunicación Gráfica:
    - El Diseñador de la Comunicación Gráfica, brinda un servicio a terceros.
    - Debe proyectar formas pertinentes e incluyentes en los mensajes.
    - Debe ser leal, honorable, honesto, respetuoso, responsable, discreto y objetivo con su cliente y otros colegas.
    - Debe entender y considerar que el grado de originalidad del diseño depende de las necesidades del mensaje.
    - Debe optimizar recursos humanos, materiales y tecnológicos.
    - Debe efectuar un estudio exhaustivo de cada proyecto.
    - Debe asesorar al cliente en la toma de decisiones.
    - Debe mostrar al cliente beneficios de distintas alternativas que cada proyecto de diseño produce
    - Debe impedir injusticias, malos entendidos, discriminación, no debe realizar críticas negativas,

Estos principios se deben tomar en cuenta en la práctica profesional ya que como Diseñadores de la Comunicación Gráfica diseñamos y producimos productos y servicios que la sociedad, una comunidad, un individuo necesita y consume, y también preocuparnos por las consecuencias de ese diseño.

Debemos ser conscientes en todo momento de las necesidades para diseñar un proyecto, el cual sea eficiente y eficaz. Así que el ser un diseñador **ético** por ende es ser un **diseñador consciente**.

Para poder introducirnos al Diseño consciente es importante definir el termino.

- Consciente: persona que obra sabiendo lo que hace, lo que siente, piensa, dice quiere o hace.
- Consiente: del verbo consentir, significa permitir, condescender en algo, consentir, mimar.
- Conciente: es una incorrección ortográfica.

Una vez definido, sería importante cuestionarnos sobre, ¿estamos conscientes de que diseñamos para y con personas?, ¿estamos conscientes de las necesidades de nuestros usuarios, clientes?, ¿estamos conscientes de las consecuencias de nuestro diseño?.

Robert Scott, en su libro *Fundamentos del diseño*, menciona que: “*el diseño es toda acción creadora que cumple con una finalidad y debe existir un motivo que nos impulse a hacerlo*”, considerando 4 causas:

- Causa primera: debe existir una necesidad y una finalidad
- Causa formal: debe existir una idea preliminar donde se pre- visualice la estética del objeto a diseñar.
- Causa material: tomar en cuenta los materiales, soportes, etc. que se van a utilizar y se relaciona con la causa primera, con la necesidad.
- Causa técnica: sugiere la selección de herramientas y técnicas pertinentes
- Causa económica: el diseñador debe ser remunerado por su trabajo

Si el diseñador, sea gráfico, industrial o arquitecto considera estas causas y además contempla las consecuencias de su diseño, será un diseñador ético, responsable y comprometido, es decir consciente.

---

Esta investigación también menciona a John Thackara, diseñador activista que promueve y educa sobre un sistema coherente de sustentabilidad, diseño e innovación, quien denomina al diseño consciente como: “Un modo de diseñar apoyado en la idea de que la ética y la responsabilidad pueden informar las decisiones de diseño sin

constreñir la innovación social y el desarrollo tecnológico que necesitamos llevar a cabo”.

Para Thackara muchas de las situaciones problemáticas que se plantean en nuestro mundo son el resultado de malas soluciones de diseño.

“El 80% del impacto medioambiental de los productos, servicios e infraestructuras que nos rodean se determinan en la etapa de diseño. Las decisiones de diseño forman los procesos que hay tras los productos que usamos, los materiales y la energía requeridos para hacerlos, los modos en los que los manejamos diariamente, y lo que les sucede cuando no los necesitamos más.”<sup>5</sup>

El diseño consciente implica:

1. Diseñadores éticos y responsables, conscientes de las transformaciones que realicen.
2. Diseñadores que hagan valer su diseño.
3. Diseños que tenga sentido y funcionalidad.
4. Explicar, justificar el diseño y el producto de diseño, en todas sus fases.
5. Dar prioridad a la entidad humana y no tratar a la gente como un pretexto o un simple factor de diseño y producción.
6. Tratar el contenido del diseño como algo que se hace, no como algo que se vende.
7. Contemplar el contexto, el tiempo y el espacio, en donde se llevará a cabo.
8. Concebir el lugar y la diferencia cultural como valores positivos, no como obstáculos.
9. Analizar lo que se diseña y lo que se produce.
10. Tomar en cuenta qué material y energía están presentes en los sistemas que se diseñan.

---

<sup>5</sup> <http://disenoconsciente.blogspot.mx/2011/12/quien-es-quien-1-john-thackara.html>

11. Centrarse en los servicios y no en las cosas y abstenerse de inundar el mundo con artefactos carentes de sentido.

El diseño consciente incluye conocimiento, percepción, auto percepción, reconocimiento, sentimiento, inteligencia, valores, normas, emociones, responsabilidad, ética y por supuesto conciencia.

#### Manifiesto del diseñador consciente.

1. Siempre diseñar con ética y responsabilidad
2. No realizar diseño decorativo ni ornamental, diseñar siempre con un sentido o una función
3. Realizar análisis y estudios sociales para entender las necesidades de quienes consumirán el diseño.
4. Respetar las opiniones de los demás.
5. No alimentar estereotipos sociales en el diseño
6. No traicionar los propios ideales.
7. No plagiar otros diseños.
8. Siempre seguir aprendiendo y descubriendo.

“SI TE EMOCIONA LO QUE DISEÑAS, ESTAS CREANDO, SINO ESTAS OBEDECIENDO”<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> <https://heuristica16ep02.wordpress.com/2016/10/20/manifiesto-diseno-consciente>

- **Ejemplos de Proyectos Sustentables que incluyen al Diseño Consciente.**

El Diseño Gráfico se encarga de generar mensajes visuales específicos a partir de una necesidad. El diseño es un acto creador que involucra no sólo la creatividad sino también la ética, para resolver necesidades que a menudo no son nuestras, sino de consumidores o usuarios finales.

El trabajo profesional de los Diseñadores de la Comunicación Gráfica implica utilizar conocimientos y experiencias en proyectos que tengan una aplicación útil, que puedan usarse en beneficio de la sociedad, que involucren conciencia y responsabilidad. El Diseñador de la Comunicación Gráfica actual no sólo debe preocuparse por el resultado del diseño, también debe planificar, organizar, estructurar, y proyectar coherencia en el mismo.

Jorge Frascara, en su prólogo al libro *Señal de Diseño*. Frascara cita: "Toda percepción implica una búsqueda de significado. Toda búsqueda de significado requiere un proceso de ordenamiento. Todo proceso de ordenamiento requiere una hipótesis de diseño"<sup>7</sup>.

De esta manera, significado, orden e hipótesis de diseño, se vuelven factores importantes que deben ser considerados como base estructural de todo proyecto de diseño gráfico.

Todo diseñador consciente debe seguir un proceso de diseño, el cual requiere del estudio de un método, que le servirá para planificar, organizar, pensar, reflexionar, actuar, decidir, sobre sí ese producto de diseño cumple su propósito. "Los métodos se pueden ver como una guía no sólo de orden sino también de reflexión; ayudan a determinar la secuencia de acciones (el cuando), el contenido (el qué) y los procedimientos (el cómo), es decir utilizar una método que contemple estrategia y proceso."<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. (7ma. Edición.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

<sup>8</sup> NACIF, M.A.(s/f). *Métodos de diseño*. (Universidad de San Juan) en [http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtdos-yestrategias-de-disenio\\_Metodos.pdf](http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtdos-yestrategias-de-disenio_Metodos.pdf), consultado julio 2018.

Los métodos de diseño sirven para:

1. Iniciar un proyecto de diseño ordenado.
2. Reflexionar sobre la forma en que se aborda un problema.
3. Solucionar un problema de diseño.
4. Estructurar y ordenar el proceso de diseño.
5. Pensar, actuar y decidir de una manera ordenada.
6. La generación de ideas.
7. Obtener resultados eficaces.
8. Justificar todo el proceso de diseño.
9. Evitar acciones o soluciones arbitrarias, que no resuelven adecuadamente los problemas planteados.
10. Reducir los malentendidos entre diseñadores, clientes y equipo de trabajo.

Un proyecto sustentable debe ser consciente y seguir un método de diseño, a continuación se ejemplifican tres proyectos que incluyen al Diseño Consciente y contemplan en todo momento el uso de un método.

- **Concurso para el diseño de la imagen gráfica del Museo del Insecto.**  
**Pachuca, Hidalgo.**

Este proyecto profesional se llevo a cabo en enero del 2016, incluyó el diseño del imago tipo para el Museo del Insecto que se encontraba en la fase de planeación arquitectónica.

Para este proyecto se utilizó el método de Jorge Frascara, diseñador gráfico, con amplia experiencia en diseño editorial, ilustración animación y marketing social, propone en su libro *Diseño y Comunicación*, un método que incluye 10 etapas:

---

<b>ETAPAS</b>		
<b>1. ENCARGO DE TRABAJO POR EL CLIENTE.</b>	Presupuesto.	Primera definición del problema
<b>2. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.</b>	Sobre el cliente, producto, competencia, público.	
<b>3. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA.</b>		Segunda definición del problema
<b>4. DETERMINACIÓN DE OBJETIVOS.</b>	a. Determinación del canal. b. Estudio de alcance, contextos y mensaje. c. Análisis de requerimientos y sus interacciones y determinación de prioridades y jerarquías. Estudio preliminar de implementación.	Especificaciones del desempeño del diseño (lo que el diseño debe hacer y lo que no debe hacer.
<b>5. ESPECIFICACIONES PARA VISUALIZACIÓN.</b>		Tercera definición del problema
<b>6. DESARROLLO DE ANTEPROYECTO.</b>	Consideraciones de forma, tema y técnica dentro del presupuesto acordado.	Bocetos terminados
<b>7. PRESENTACIÓN AL CLIENTE.</b>		
<b>8. ORGANIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN.</b>	Preparación de diseño listo para reproducir. Coordinación de recursos económicos, técnicos y humanos.	Especificaciones técnicas y arte terminado
<b>9. IMPLEMENTACIÓN.</b>	Supervisión de producción industrial, difusión o instalación.	
<b>10. VERIFICACIÓN.</b>	Evaluación del grado de alcance de los objetivos establecidos	



Se presenta este ejemplo porque en todo momento se consideró la planeación, conceptualización, diseño, selección de materiales y producción y por supuesto el uso de este método, el cual incluye la definición del problema en tres momentos: el primero identifica los requerimientos de diseño solicitados por el cliente; el segundo identifica el análisis y la interpretación de la información por parte del diseñador; y el tercer momento considera las conceptualizaciones del diseño; en la etapa 8, se consideraron el uso de diversos materiales para los diferentes medios, y que estos tuvieran el menor impacto ambiental.

### 1. Encargo de trabajo por el cliente.

- a. Diseño de la imagen gráfica para el Museo del Insecto.
  - b. Museo que se construirá en la Capital del estado.
  - c. Museo interactivo para niños de 5 a 12 años.
- Primera definición del problema

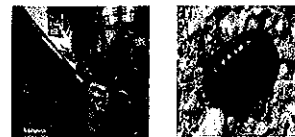


### 2. Recolección de Información.

- a. Insectos endémicos del Estado.
- b. Valor del Museo: de existencia, prestigio, opción, científico, educación, legado y económico.
- c. Rasgos: identificativo y comerciable.
- d. Funciones: fundamental, administrativa, apoyo, educativa, difusión.
- e. Características del museo: identidad, propósitos y público objetivo.

### 3. Análisis, interpretación y organización de la información obtenida.

- a. Crear un museo que ofrezca algo verdaderamente interesante a la sociedad.
  - b. La satisfacción completa del visitante es el generador de audiencias más positivo.
  - c. Proponer para el museo una imagen gráfica fácil de identificar, dinámica y versátil.
- Segunda definición del problema

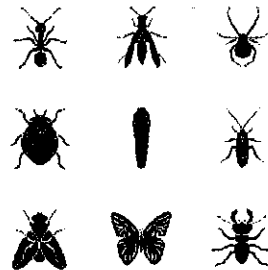


**4. Determinación de objetivos.**

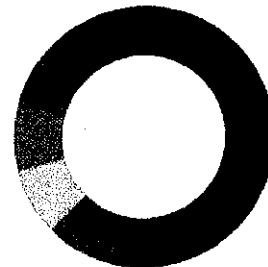
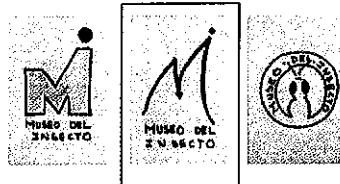
- a. Diseñar un imagotipo que represente la interacción del insecto con el hombre.
- b. EL imagotipo será identificado por el usuario mediante su aplicación en medios internos y externos de comunicación: promoción y difusión.

**5. Especificaciones para visualización.**

- a. El imagotipo debe contener símbolo y logotipo.
  - b. El símbolo debe representar a un insecto que habite en la zona.
  - c. Las tipografías que se utilicen deben ser legibles y leibles.
  - d. Los colores deberán ser brillantes y contrastantes.
  - e. Proceso de bocetaje comprensivo.
- Tercera definición del problema



Myriad Pro Regular  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 & 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > [ ] @ # \* \_

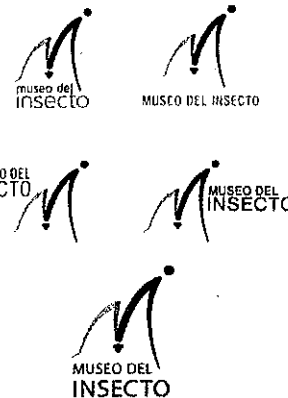


**6. Desarrollo del anteproyecto.**

- a. Propuestas tipográficas.
- b. Propuestas cromáticas.
- c. Propuesta de tamaños de aplicación.



**Propuestas cromáticas**



**Propuestas tipográficas**



**Tamaños de aplicación**

**7. Presentación al cliente.**

Se presentará:

- a. Diseño de imagotipo en alto contraste y color.



Imagotipo alto contraste



Imagotipo a color

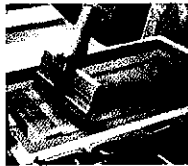
**7. Presentación al cliente.**

- b. Aplicación del imagotipo en medios de promoción.
- c. Primera implementación de medios.



## 8. Organización de la producción.

La propuesta final de diseño se entrega en alto contraste y color para su reproducción. Se propone que todos los elementos de comunicación y promoción para el museo se impriman en offset y serigrafía.



## 9. Implementación.

Esta etapa no se ha concluido porque se espera una selección final. Para el concurso se seleccionaron 10 propuestas. Al final quedaron 2 propuestas semifinalistas.

## 10. Verificación.

En esta etapa se realizó una evaluación a través de la Semiótica Visual, que se encarga de analizar las dimensiones de los signos. Se evaluó la dimensión semántica, sintáctica y pragmática.

- La dimensión semántica considera las relaciones entre el signo y su significado, lo que quiere comunicar: ¿Se entienden todas las partes del mensaje?, ¿el público comprende el mensaje?
- La dimensión sintáctica considera las relaciones de orden y jerarquización del signo: ¿Los elementos se relacionan entre sí?, ¿presentan un orden?
- La dimensión pragmática considera la relación del signo con el usuario: ¿el usuario ve con facilidad las partes del logo? ¿la tipografía es legible?, ¿los colores son los adecuados?

- **Proyecto: Diseño de carteles para la prevención del embarazo no deseado en la adolescencia. (Proyecto realizado en la materia de Metodología del Diseño Gráfico I , Pensamiento y Métodos del Diseño, donde los alumnos de tercer trimestre de la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, elaboraron todo el proceso teórico y metodológico para el proyecto.**

Para este proyecto se utilizó el método de Gavin Ambrose y Paul Harris, el cual consta de 7 fases:

<b>FASES</b>			
<b>1. DEFINICIÓN: BRIEFING</b>	Establecer cuál es el problema.	Primera fase del proceso de diseño	Briefing: es el encargo de diseño por parte del cliente. Objetivos, utilización, localización geográfica, público objetivo.
<b>2. INVESTIGACIÓN: ANTECEDENTES</b>	Recopilación de información previa	Investigación cuantitativa: y cualitativa	Tamaño y composición del público objetivo. Tipo de consumo, compra, servicios, estilo de vida etc.
<b>3. IDEAS: SOLUCIONES</b>	Crear posibles soluciones	Se utilizan los datos recabados	Generación de ideas, los métodos de ideación abarcan: brainstorming, esbozo de ideas, bocetos burdos.
<b>4. PROTOTIPO: DESARROLLO</b>	Proponer soluciones	Soluciones viables	Uso de pruebas finas, prototipos.
<b>5. SELECCIÓN: MOTIVOS</b>	Hacer elecciones	Idoneidad para el propósito	Presentación de las mejores soluciones al cliente
<b>6. IMPLEMENTACIÓN: ENTREGA</b>	Llevar a cabo la solución para el briefing de diseño	Entrega del material gráfico y las especificaciones de producción	Gestión del proyecto, con el fin de que los resultados finales cumplan las expectativas de diseño, y que el proyecto se ciña al presupuesto.
<b>7. APRENDIZAJE: FEEDBACK</b>	Recibir feedback	Prender de lo sucedido en el proceso de diseño	El feedback generado al final del proceso se convierte en una oportunidad de aprendizaje para futuros proyectos

## Método: Gavin Ambrose y Paul Harris

### 1. Definición Brief

Diseño de cartel para la prevención del embarazo no deseado en la adolescencia. El diseño debe ser claro y fácil de visualizar e interpretar.

#### Briefing.

El cliente ha solicitado la creación de un cartel para la prevención del embarazo no deseado en la adolescencia; de fácil comprensión para impactar a jóvenes en riesgo.

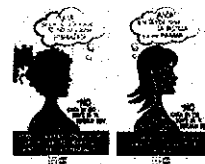
### 2. Investigación

Se recopiló información sobre adolescencia, aborto, métodos de prevención, porcentaje de adolescentes, hombre y mujeres que quedan embarazadas, edades, nivel de educación escolar, nivel socioeconómico, status familiar del usuario meta.

### 3. Ideación

se investigó sobre otras campañas que se han realizado en México y en otros países sobre la misma problemática y se inició con el esbozo de ideas para continuar con el bocetaje comprensivo.

#### Campana Brasileira (UNFPA)



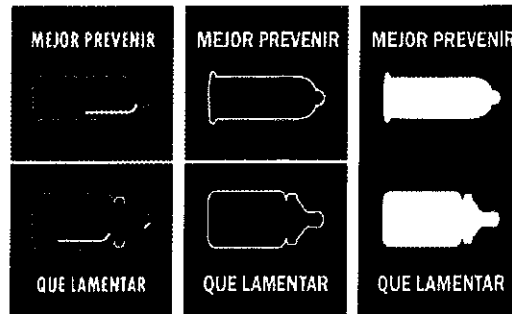
Educação principalmente na escola é fundamental para a prevenção da gravidez não planejada. Isso deve ser acompanhado de serviços de saúde que ofereçam métodos contraceptivos para a prevenção de que os jovens tenham filhos não planejados.

- Métodos contraceptivos
- Educação sexual e reprodutiva

#### 4. Prototipo

El diseño de los carteles lo realizaron en la materia de Diseño de Mensajes Gráficos III (Sistemas de signos de soportes en un plano), y se analizaron varias propuestas para llegar a la solución más viable.

#### Prototipos.



## 5. Selección

Cartel: Mejor prevenir que lamentar. Un cartel que presenta un formato apaisado, con colores contrastantes, tipografía calada y dos elementos icónico-figurativos de una condón y una mamila, que presentan la misma direccionalidad. La connotación de estos elementos icónicos es seguridad vs obligación, es mejor protegerse que sufrir las consecuencias de un embarazo a temprana edad.

### Selección.

MEJOR PREVENIR



QUE LAMENTAR

- El diseño cumple con las necesidades expuestas por el cliente; un mensaje claro y conciso fiel a las especificaciones del cliente y adecuada para el público al cual va dirigido. El cliente ha decidido poner en manos de las autoridades correspondientes el decidir el lugar de impresión pero siempre y cuando sea supervisado para evitar inconvenientes, se entregó el trabajo y fue comentado hasta el último detalle con el cliente por lo que podemos decir que se mostró totalmente satisfecho y se entregó para su distribución como estaba planeado.
- El cliente se ha visto satisfecho con el diseño comentando la efectividad de mensajes concretos y directos basados en investigaciones y recopilación de datos y hemos concluido que se puede mejorar el diseño si llegamos a usar más realismo en los diseños.



## 6. Implementación

Se propone un sistema de impresión offset, a dos tintas en un formato apaisado de 50x70cms. El rango de difusión, distribución y pegado del cartel será primero en escuelas primarias y secundarias de la delegación Azcapotzalco, y se harán pruebas de verificación y aceptación de los mismos. Si los resultados de la aceptación son favorables, los carteles serán distribuidos a un rangos más amplios.

## 7. Aprendizaje: feedback

El feedback que se llevo a cabo después de todo el proceso, consistió en exponer los aciertos y problemas que enfrentaron los alumnos para la estructuración del proyecto.

- **Desarrollo o estado de avance**

El avance generado hasta este 2do. reporte es el 40%; se entregarán otros tres reportes, los cuales contendrán la investigación de: diseño social y para el otro, diseño participativo y diseño sustentable.

- **Conclusión parcial:**

El diseño consciente puede ser aplicado a todas las disciplinas del diseño, considera la ética y la responsabilidad del diseñador, las consecuencias del diseño sin perder la innovación social y la tecnología, e incluye un discurso de sustentabilidad al preocuparse por el beneficio social, ambiental, cultural y de alguna manera también económico.

El diseño consciente es un diseño coherente, con identidad propia, que define aquello y a quién representa, se adapta a las necesidades y valores del cliente, armoniza con la estética y funcionalidad con eficiencia energética, sostenibilidad y ecología. Este diseño se refiere también a compromiso, no sólo con el cliente sino con el medio ambiente.

El Diseñador Gráfico consciente, responsable, creativo y ético será capaz de estudiar y seleccionar también el método que más se adecue a las necesidades de su proyecto, proporcionándole a su cliente o usuario la seguridad de que los resultados del proyecto serán coherentes y viables.

No existe una fórmula mágica para realizar un proyecto de diseño sustentable, en la actualidad muchos diseñadores gráficos creen que no es necesario utilizar un método, que es sólo cuestión de creatividad e intuición, y en efecto, ambos forman parte del proceso, pero el considerar la selección de un método para un proyecto de diseño gráfico nos garantiza que el resultado tendrá: ideas ordenadas, lógicas y creativas.

Por esta razón es básico que nuestros alumnos en algún momento sean más éticos y conscientes, que incluyan un diseño crítico, práctico, sustentable, aplicable, responsable, humano, útil, así tendríamos más productos usables y útiles.

## **Bibliografía.**

- Cross, N. (2002). *Métodos del Diseño. Estrategias para el diseño de productos*. México: Limusa.
- Cupchan, L; Fromm, S; González, F. (2007). *La conducta ética del diseñador gráfico*. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Argentina.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. (7ma. Edición.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- García Dora Elvira, (2012) *Ética, profesión y ciudadanía*, ed. Porrúa, México
- Rodríguez, L. (2015). *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. México: Gráfica Premier.
- Rodríguez, L. (2006). *Diseño: estrategia y táctica*. (2da. Edición.). México: Siglo veintiuno editores.

## **Referencias electrónicas.**

- NACIF, M.A. (n.d.) Métodos de diseño. (U.N.JUAN, Producer) From [http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtodos-yestrategias-de-diseno\\_Metodos.pdf](http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/blogs/apuntes-de-ctedra-mtodos-yestrategias-de-diseno_Metodos.pdf)
- <https://foroalfa.org/antoni-manach>
- Mañach, Antoni. Diseño y ética: una relación para mejorar el mundo. [www.esdi.es/content/pdf/article-toni-manach.odf](http://www.esdi.es/content/pdf/article-toni-manach.odf).
- **[PDF]** [Introducción a la ética - UANL](#)
- [cdigital.dgb.uanl.mx/la/1020126851/1020126851.PDF](http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1020126851/1020126851.PDF)
- <http://disenoconsciente.blogspot.mx/2011/12/quien-es-quien-1-john-thackara.html>
- <https://heuristica16ep02.wordpress.com/2016/10/20/manifiesto-diseno-consciente>
-