

CAPÍTULO I

1.01 SITUACIÓN DEL PROBLEMA

Hoy en día son perceptibles algunos de los problemas ambientales, tal es el caso del cambio climático, que ha hecho que la humanidad plantee, con mayor grado. La enorme preocupación por las consecuencias de los impactos que la actividad humana ejerce sobre el planeta. Y es precisamente, ante esta creciente preocupación por el cambio climático, el deterioro ambiental, la globalización, las nuevas tecnologías, la contaminación y la necesidad de búsqueda por un equilibrio ecológico, que en el campo de diseño, así como en otras disciplinas se realicen esfuerzos por generar un cambio donde se implemente proyectos consientes y amables con la naturaleza.

El diseño gráfico es un gran participante en el ritmo de vida de la sociedad actual, ya que el recurso por el cual los medios de comunicación persuaden al público al consumo constante sin importar las consecuencias que esto produzca y con esto nuestra profesión se convierte en una de las grandes cómplices y corresponsables de nuestro medio ambiente.

Tomando en cuenta esta situación, el diseñador gráfico debe tener la responsabilidad de generar propuestas y productos que consideren el impacto medioambiental, transmitiendo mensajes con conciencia ecológica, mientras satisfacemos al mismo tiempo sus necesidades de manera constructiva.

1.02 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Carencia de un medio impreso informativo sobre diseño gráfico sustentable en el D.M.Q

1.03 ANTECEDENTES

El diseño gráfico es un gran participante en el ritmo de vida de la sociedad actual, ya que el recurso por el cual los medios de comunicación persuaden al público al consumo constante sin importar las consecuencias que esto produzca y con esto nuestra profesión se convierte en una de las grandes cómplices y corresponsables de nuestro medio ambiente.

Tomando en cuenta esta situación, el diseñador gráfico debe tener la responsabilidad de generar propuestas y productos que consideren el impacto medioambiental, transmitiendo mensajes con conciencia ecológica, mientras satisfacemos al mismo tiempo sus necesidades de manera constructiva.

Partiendo de este principio en este país la investigación sobre el diseño gráfico sustentable es nula y utilizando un medio impreso como es una revista tendremos la oportunidad de informar a la comunidad de las posibilidades de adoptar la sustentabilidad al diseño gráfico en nuestra ciudad.

Cuando se dice “el problema ambiental” nos referimos al problema producido por la humanidad a lo largo de la historia, al problema que afecta a nuestro planeta y a todos nosotros. Este gran problema de fondo no es fácil de ver para muchas personas, porque está producido por la suma todas las pequeñas acciones de cada integrante de la humanidad, acciones que a primera vista nos parecen correctas por que no observamos en ellas efectos inmediatos, pero todas estas numerosas acciones sumadas y a lo largo del tiempo causan graves y profundos daños al ambiente global.

Cuando se habla de “problemas ambientales” nos estamos refiriendo a cada uno de los distintos problemas que componen el problema ambiental o a los problemas particulares que se producen en un determinado lugar. Estos últimos nos resultan más visibles porque en ellos podemos ver claramente a las malas acciones humanas y a sus efectos inmediatos sobre el ambiente del lugar afectado.

La creciente preocupación por el cuidado del medio ambiente y el hecho de que las personas sean cada vez más conscientes de la realidad que vive el mundo en lo que respecta a recursos naturales, son prueba de que la sustentabilidad ha llegado para quedarse. Cada vez que se trata de vincular la sustentabilidad con el diseño gráfico, lo primero que surge son los materiales involucrados en el proceso de producción gráfica: las tintas con base vegetal y los papeles reciclados. La sustentabilidad se

refiere a cumplir con las necesidades de hoy preservando los recursos para las generaciones futuras.

Cuando se reduce el problema de la sustentabilidad a los materiales de producción gráfica, se corre el peligro de caer en una visión reduccionista que considera solo uno de estos tres pilares. Se deja así de lado el aspecto económico. Hoy los materiales de producción amigables con el medio ambiente mencionados, resultan poco sustentables económica y socialmente. Por ejemplo, las tintas vegetales, afectan considerablemente a las empresas que requieren de piezas gráficas impresas en **especial las micro y pequeñas empresas**, por tener un costo que puede superar hasta en un 50% el de las tintas tradicionales. Así, estas tintas quedan fuera de alcance y por lo tanto no resultan una solución adecuada.

Estar frente a una confusión de roles donde la materialidad y la producción toman un papel central pero ineficiente en el esfuerzo hacia la sustentabilidad. El aporte que el diseño gráfico puede hacer al problema de la sustentabilidad, no empieza ni termina en la selección de materiales y técnicas de producción. Una visión más saludable sería procurar que el diseño, mediante la creación e innovación de la comunicación de significados, ayude a informar y convencer al público de la importancia del desarrollo sustentable, de que todos los que habitamos el planeta nos involucremos en la causa.

Es necesaria la implementación de un medio físico como fuente de información donde consultar el amplio campo de la sustentabilidad del diseño Gráfico.

Cada vez suena con más fuerza este término, y definitivamente es importante que todos los diseñadores entendamos su importancia. Sin embargo en el presente siglo es una obligación del diseñador no solamente conocer el concepto sino llevarlo a la práctica en su desempeño profesional diario.

Según Aaris Sherin, define en su libro, “sustentabilidad” como:

“El uso equilibrado del capital natural, social y económico para lograr el bienestar continuado del planeta y de las generaciones futuras. Los diseñadores pueden unirse al debate y comenzar a aplicar prácticas sustentables en diferentes niveles, dependiendo de su situación individual... “el ejercicio de la sostenibilidad tiene que ver más con esforzarse por conseguir objetivos pequeños que con vivir según un principio absoluto.”

“Respetuoso con el ambiente”, “verde”, “ecodiseño” y otras expresiones similares se utilizan con frecuencia para hacer referencia a procesos y los conceptos que

valoran la responsabilidad medioambiental. Algunos diseñadores y expertos prefieren utilizar términos además de, o en lugar de "sostenible". Aunque no sea incorrecto, es importante entender que estos términos se refieren sobre todo al medio ambiente, mientras que el concepto de "sustentabilidad" también tiene implicaciones sociales y económicas de los materiales utilizados, el diseño y los procesos de producción"

Extracto del libro "Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes", Aaris Sherin

Eric Benson, diseñador gráfico y profesor de la Universidad de Illinois y fundador de re-nourish.com que es una herramienta en línea abogando la conciencia y la acción de los sistemas sostenibles de pensar en la comunidad de diseño y comunicación visual. Este diseñador si utiliza el concepto "Diseño ecológico" y lo define de la siguiente manera:

"El diseño ecológico es un paso hacia soluciones más sostenibles. El objetivo final de un diseñador verde es minimizar su / su huella ambiental con su artefacto final. Esto significa que la elección de materiales no tóxicos, reciclados post-consumo o reutilizar, reducir al mínimo el proyecto(o de su estudio) la huella de carbono, asegurarse de crear un sentido de valor mediante la creación cosas que la gente realmente necesita, y la hora de elegir proveedores, encontrar a los que pagan un salario mínimo vital y se preocupan por su salud de los empleados."

Eric Benson, Diseñador Gráfico Universidad de Illinois

En la página www.designcanchange.org comenta lo siguiente:

"Los diseñadores gráficos hemos ayudado, a través de nuestra profesión, para agotar el planeta en un 50% de los más biodiversos bosques y el combustible necesario para el petróleo (y la contaminación del aire aumentan) eligiendo predominantemente a base de petróleo tintas. Sin embargo, el precio que pagamos como sociedad de nuestro trabajo creativo es la contaminación de nuestras necesidades básicas de la vida: la biodiversidad, el agua limpia y aire puro. "

"Estos nuevos problemas importantes fuerzan al diseñador gráfico a hacerle frente con nuevos criterios de diseño. Esta nueva norma se regirá por los principios de sostenibilidad, ya adoptada por muchos en el diseño de productos e industrias de la arquitectura. "

“El diseñador gráfico tendrá que entender los materiales, su contenido, sus impactos y final del ciclo de vida completo de sus objetos de diseño que impartan nuestra biodiversidad y pueden aumentar el agotamiento de nuestros recursos naturales. También deben estar constantemente informados y actualizados a fin de promover el conocimiento de temas de actualidad para el consumidor y sus clientes. Los diseñadores gráficos tienen la necesidad de comprender mejor los impactos de sus decisiones en las etapas iniciales de un proyecto, para aumentar la vida útil de su trabajo.”

“Diseñar con los principios de sustentabilidad, con materiales biodegradables o más seguros, e intencional re-uso debe ser la clave de las estrategias que utilizan los diseñadores gráficos en el futuro.

1.04 JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

Sin duda alguna los diseñadores debemos estar muy agradecidos con la evolución y el desarrollo de la tecnología, ya que gracias a ello surgió nuestra profesión.

Es así que en la actualidad ha nacido una nueva corriente en el campo del diseño, como lo es el eco-diseño, hoy llamado diseño sustentable, es decir realizar nuestro trabajo pensando a futuro en tres aspectos: el económico, el social y el medio ambiental, esto con el firme propósito de diseñar utilizando la menor cantidad de recursos no renovables y de este modo reducir notablemente el impacto ambiental que causa el ser humano al usar indebidamente las bondades de la naturaleza.

Ante la creciente preocupación por el deterioro ambiental, la globalización, las nuevas tecnologías, la contaminación, la deforestación y la necesidad de búsqueda por un equilibrio ecológico, en el campo de diseño es ineludible dejar de replantear un cambio donde se implementen estrategias encaminadas a proyectos conscientes y amables con la naturaleza.

El desgaste del medio ambiente y en general de las condiciones ecológicas del planeta presenta no sólo retos pragmáticos en la solución de los proyectos; también pone el acento en la responsabilidad del diseñador ante esta apremiante situación.

En Quito, la mayor parte de la cultura del Diseño Gráfico se ha limitado únicamente a la función o apariencia física de los objetos dos principios básicos de comunicación visual pero sin preocuparse por el impacto que tendrá su elaboración en el contexto

ambiental y cultural. Cualquiera que sea el caso, los diseñadores incluso suelen darle mayor prioridad al gusto personal que al requerido por el cliente o percibido por el usuario sin prestar atención a la manera en cómo afecta el diseño a los demás y a la responsabilidad del diseñador con el entorno.

Antes de embarcarse en cualquier iniciativa, es indispensable que el diseñador se documente sobre cuestiones de sostenibilidad y que estudie en profundidad los objetivos del proyecto.

Así, este proyecto pretende no sólo analizar las relaciones que existen entre el medio ambiente y el diseño, sino plantear el Diseño Gráfico Sustentable como una posibilidad para influir en el desarrollo de futuras generaciones con un enfoque ético, social y ambiental. En primer lugar, busca analizar, contribuir y ampliar el conocimiento existente en la relación que hay entre el Diseño Gráfico y la Sustentabilidad. En segundo lugar, abordar una pertinente investigación, análisis y reflexión acerca del uso de materiales en el proceso de diseño que contribuyan a reducir el impacto ambiental. Finalmente, se propone el diseño de una revista donde se implementen estrategias encaminadas al uso de materiales y procesos de producción con menor impacto ambiental con el fin persuadir a los diseñadores acerca de lo que se puede hacer dentro de la práctica para lograr un cambio de actitud que promueva el Diseño Gráfico Sustentable como un desafío para la creación de diseños con mayor responsabilidad ambiental y cultural centrado en criterios más éticos.

Podemos decir que el tema de la Sustentabilidad es un término transdisciplinario que permite dar soluciones que contribuirán a los problemas del medio ambiente, pero no sólo considera los aspectos ecológicos o ambientales, sino contempla los aspectos económicos y sociales, sobre todo respecto a los materiales y procesos producción en el diseño. Actuar dentro del ámbito de la sustentabilidad, debe ser preocupación y responsabilidad de todos, como individuos y profesionales ya que de alguna manera somos partícipes de los problemas de la crisis ecológica, económica y social que se vive en la actualidad.

1.05 PLAN DEL BUEN VIVIR

Este proyecto está alineado al objetivo número 4 del Plan Nacional para el Buen Vivir 2009 – 2013. Implementado por la Vicepresidencia del Ecuador citando lo siguiente:

Objetivo 4:

Garantizar los derechos de la naturaleza y promover un ambiente sano y sustentable.

Desde la perspectiva del desarrollo basada en la acumulación material, los elementos de la naturaleza han sido vistos únicamente como recursos supeditados a la explotación humana y por consiguiente, eran valorados desde el punto de vista estrictamente económico. La Carta Magna da un giro radical en este ámbito, con la garantía de derechos de la naturaleza, señalada en este objetivo en el marco del Capítulo II, Título VII, del Régimen del Buen Vivir de la Constitución. Además, cabe que señalar que en el Título VII, Capítulo II de dicho Régimen se incluyen también aspectos relativos a biodiversidad y recursos naturales.

Comprometido con el Buen Vivir de la población, el Estado asume sus responsabilidades con la naturaleza. Asimismo, desde el principio de corresponsabilidad social, las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades, los diversos sectores privados, sociales, comunitarios, y la población en general, deben cuidar y proteger la naturaleza.

La responsabilidad de tratar el agua y la biodiversidad como patrimonios estratégicos es un desafío para las políticas públicas del país. De aquí se derivan retos, como lograr cambios significativos en las instituciones que dirigen la política, la regulación y el control ambiental. Obliga, además, a impulsar la desconcentración efectiva en los territorios, y articularla a la gestión de la nueva estructura estatal, bajo el principio de reconocimiento de la diversidad poblacional, cultural y ambiental, y sin olvidar que el Ecuador forma parte de una comunidad mundial.

Para esto es indispensable que los cambios planteados estén acompañados de transformaciones en los enfoques productivos y de consumo, a fin de prevenir, controlar y mitigar la contaminación ambiental y, de ese modo, permitir al país enfrentar, estratégicamente, el calentamiento global.

Políticas

4.1. Conservar y manejar sustentablemente el patrimonio natural y su biodiversidad terrestre y marina, considerada como sector estratégico.

4.2. Manejar el patrimonio hídrico con un enfoque integral e integrado por cuenca hidrográfica, de aprovechamiento estratégico del Estado y de valoración sociocultural y ambiental.

4.3. Diversificar la matriz energética nacional, promoviendo la eficiencia y una mayor participación de energías renovables sostenibles.

4.4. Prevenir, controlar y mitigar la contaminación ambiental como aporte para el mejoramiento de la calidad de vida.

4.5. Fomentar la adaptación y mitigación a la variabilidad climática con énfasis en el proceso de cambio climático.

4.6. Reducir la vulnerabilidad social y ambiental ante los efectos producidos por procesos naturales y antrópicos, generadores de riesgos.

4.7. Incorporar el enfoque ambiental en los procesos sociales, económicos y culturales dentro de la gestión pública.

Metas

4.1.1. Incrementar en 5 puntos porcentuales el área de territorio bajo conservación o manejo ambiental hasta 2013.

4.1.2. Incluir 2521 km de superficie de área marítimo. Costera continental bajo conservación o manejo ambiental hasta 2013.

4.1.3. Reducir en un 30% la tasa de deforestación hasta 2013.

4.2.1. Reducir a 0,0001 mg/l la presencia de mercurio en la actividad minera hasta 2013.

4.3.1. Aumentar en 1.091 MW la capacidad instalada hasta 2013, y 487 MW más hasta 2014.

4.3.2. Disminuir la huella ecológica de tal manera que no sobrepase la biocapacidad del Ecuador, hasta 2013.

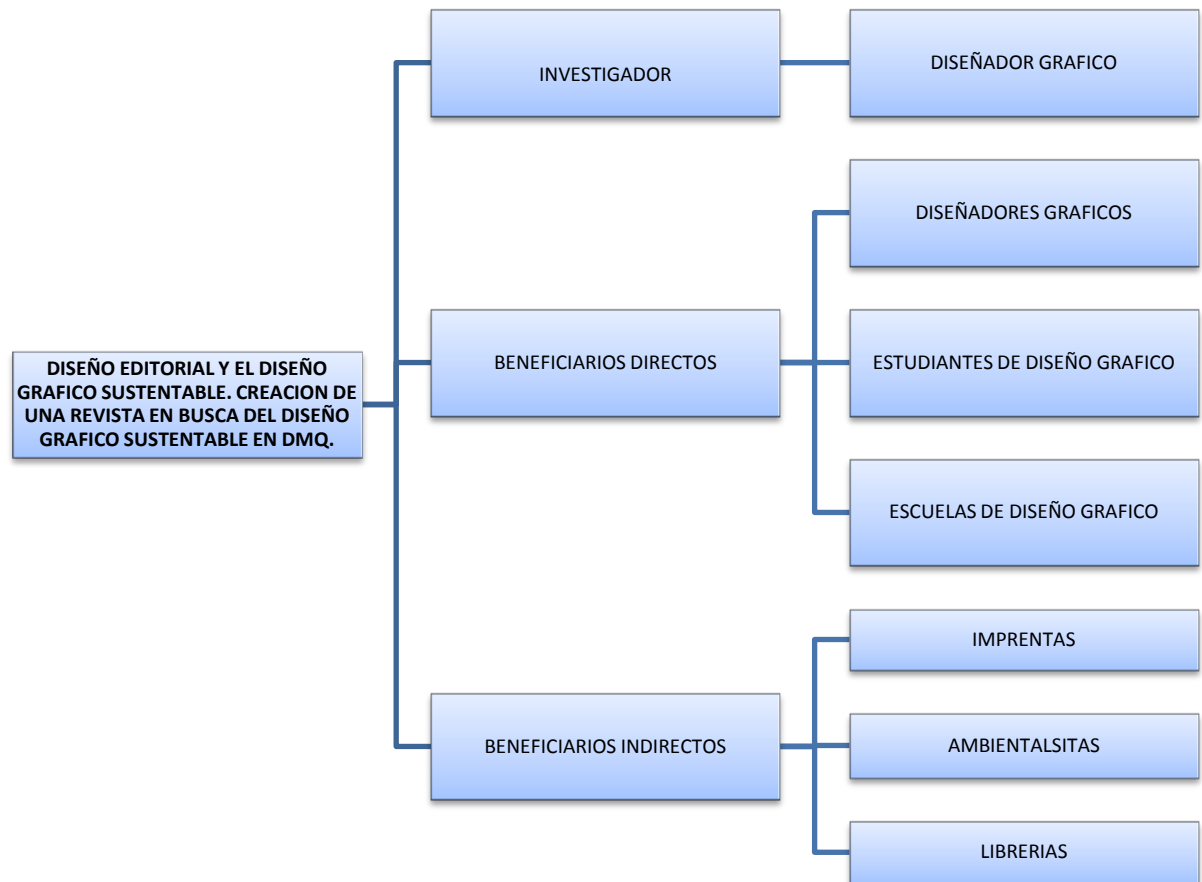
1.06 MATRIZ T

Carencia de un medio impreso informativo sobre diseño gráfico sustentable en el D.M.Q	
CAUSAS	EFFECTOS
Investigación nula en medios impresos sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Desconocimiento de la comunidad sobre la sustentabilidad aplicada en el diseño gráfico.
No existe una cultura de conservar el medio ambiente es por eso que las practicas sustentables no son resistentes en nuestro entorno.	Poca implementación en métodos sustentables en su día a día para reutilizar los recursos.
Poco interés de la comunidad en las soluciones sustentables aplicadas en el diseño gráfico para un mejor manejo de nuestro ecosistema.	La no conservación del medio ambiente. Mal manejo de los recursos renovables en nuestro entorno. Mal manejo de los desechos sólidos industriales

Cuadro N.1
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

CAPITULO II

2.01 MAPEO DE INVOLUCRADOS



Mapa N. 1

Elaborado por: Ana Gabriela Briones

2.02 MATRIZ DE ANALISIS INVOLUCRADOS

ACTORES INVOLUCRADOS	INTERESES SOBRE EL TEMA	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS MANDATOS Y CAPACIDADES	INTERES SOBRE EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
Investigador	Marcar un precedente con esta investigación, en busca del diseño gráfico sustentable.	Existe investigación del tema pero ningún proyecto en concreto.	Recursos: Económicos propios. Tecnológicos: Laptop, cámara fotográfica. Social: Leyes y derechos de autor, ley de distribución de medios impresos Capacidades: Conocimientos en fotografía y diseño editorial.	Obtener mi título de Tecnóloga en Diseño Gráfico. Aportar a la comunidad con mi proyecto.	Carencia de material impreso para la investigación. Material en idiomas diferentes al castellano.
Diseñadores Gráficos.	Obtener información sobre el diseño gráfico sustentable.	Inexistencia de revistas de Diseño Gráfico Sustentable en el DMQ.	Mandatos: Según la Constitución del Ecuador en la Ley de protección ambiental: Art. 2.- La gestión ambiental se sujeta a los principios de solidaridad, corresponsabilidad, cooperación, coordinación, reciclaje y reutilización de desechos, utilización de tecnologías alternativas ambientalmente Sustentables y respecto a las culturas y prácticas tradicionales. Art. 3.- El proceso de Gestión Ambiental, se orientará según los principios universales del Desarrollo Sustentable, contenidos en la Declaración de Río de	La desinformación que existe sobre la aplicación de la sustentabilidad del diseño gráfico.	

			Janeiro de 1992, sobre Medio Ambiente y Desarrollo. Art. 4.- Los reglamentos, instructivos, regulaciones y ordenanzas que, dentro del ámbito de su competencia, expidan las instituciones del Estado en materia ambiental, deberán observar las siguientes etapas, según corresponda: desarrollo de estudios técnicos sectoriales, económicos, de relaciones comunitarias, de capacidad institucional y consultas a organismos competentes e información a los		
Estudiantes de diseño gráfico.	Obtener información sobre las nuevas tendencias de diseño gráfico sustentable.	Carencia de medios impresos sobre el diseño gráfico sustentable.		Aplicación en sus tareas o proyectos de clases la sustentabilidad del diseño gráfico.	El costo de la revista.
Escuela de diseño gráfico.	Informar a sus alumnos de las soluciones sustentables con las que el diseño gráfico cuenta en la actualidad.	Carencia de medios de información para realizar las aplicaciones sustentables del diseño gráfico.	Mandato según la Ley de educación superior. Art. 125.- Programas y cursos de vinculación con la sociedad.- Las instituciones del Sistema de Educación Superior realizarán programas y cursos de vinculación con La sociedad guiados por el personal académico. Para ser estudiante de los mismos no hará falta	Creación de proyectos aplicando la sustentabilidad del diseño gráfico.	

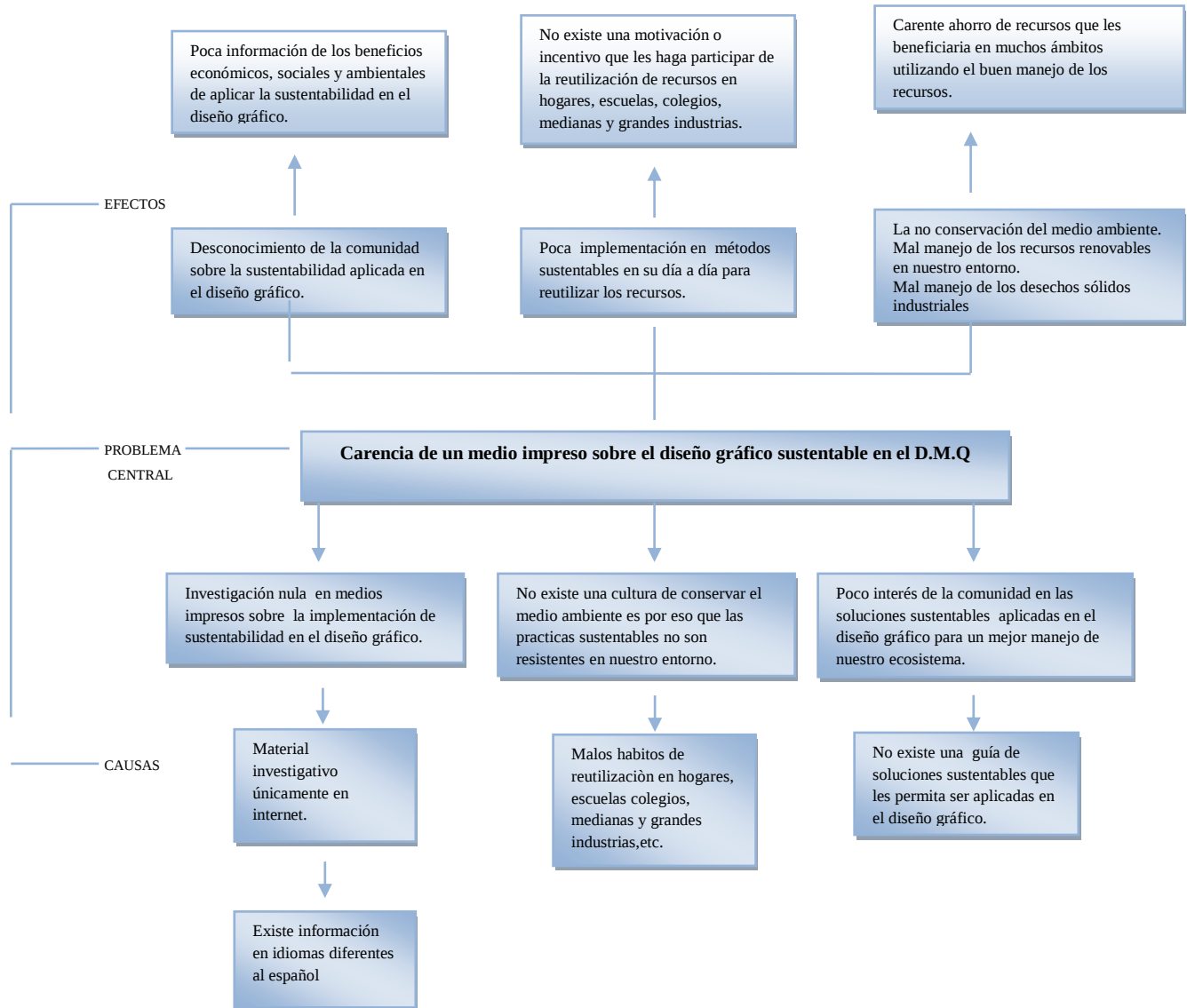
			cumplir los requisitos Del estudiante regular.		
Imprentas	Incremento de información sobre el diseño sustentable en diferentes puntos de venta,	Poco interés de la comunidad en el tema de la sustentabilidad aplicada en el diseño gráfico.	Material impreso con muestras de tintas y sustratos para generar más curiosidad sobre la sustentabilidad.	Necesidad de informarse en un medio impreso que perdure con el tiempo.	Poca demanda de la revista en puntos de venta.
Ambientalistas	Interés por las nuevas innovaciones sustentables en todo ámbito para proteger al medio ambiente.			Curiosidad de implementar las técnicas de sustentabilidad en el diseño gráfico,	
Librerías	Satisfacer las necesidades de nuestros beneficiarios directos.	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Poca difusión de la revista en el entorno.

Cuadro N. 2
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

CAPÍTULO III

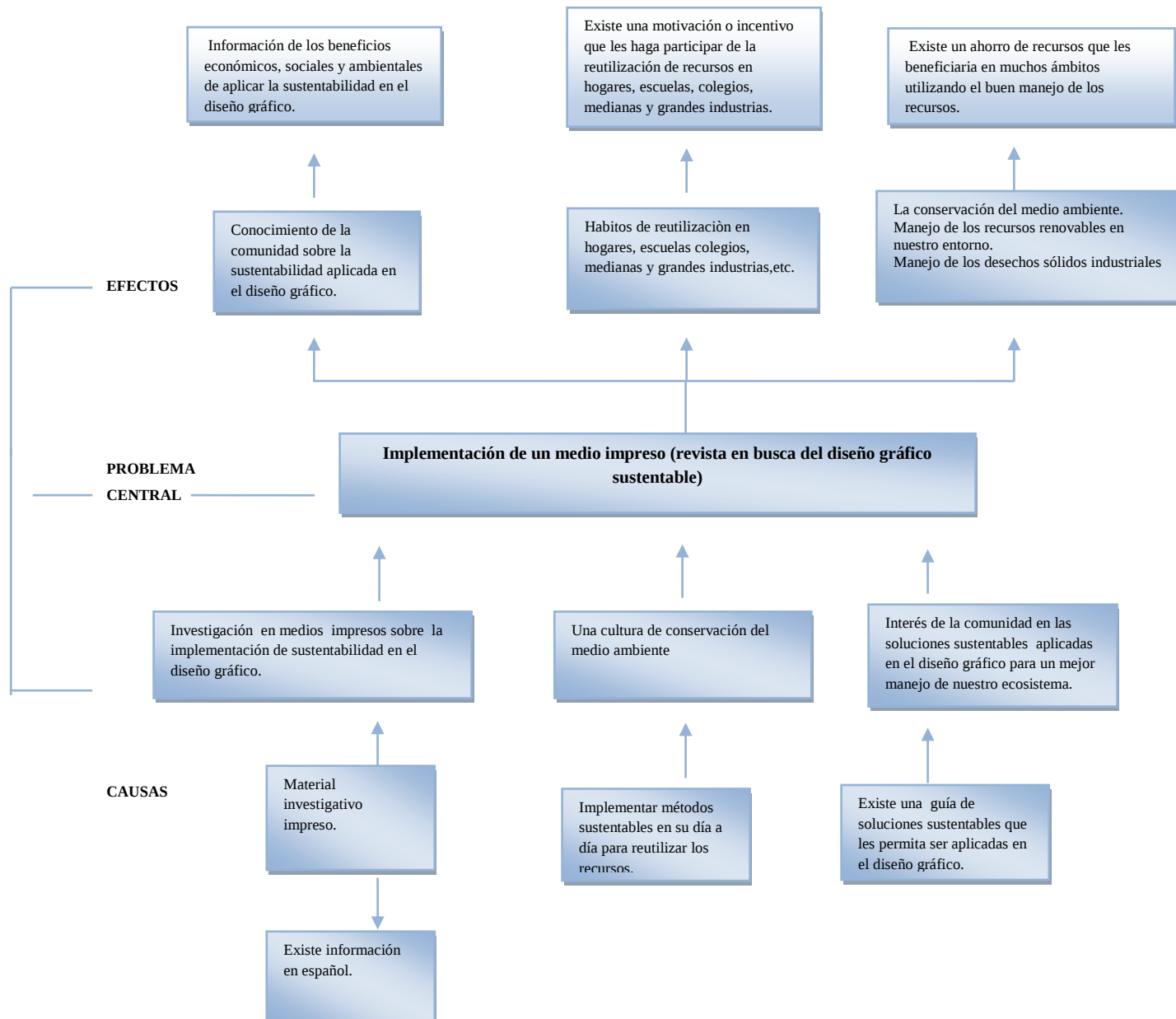
3.01 PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.02 Árbol de problemas



Mapa N. 2
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

3.03 Árbol de objetivos.

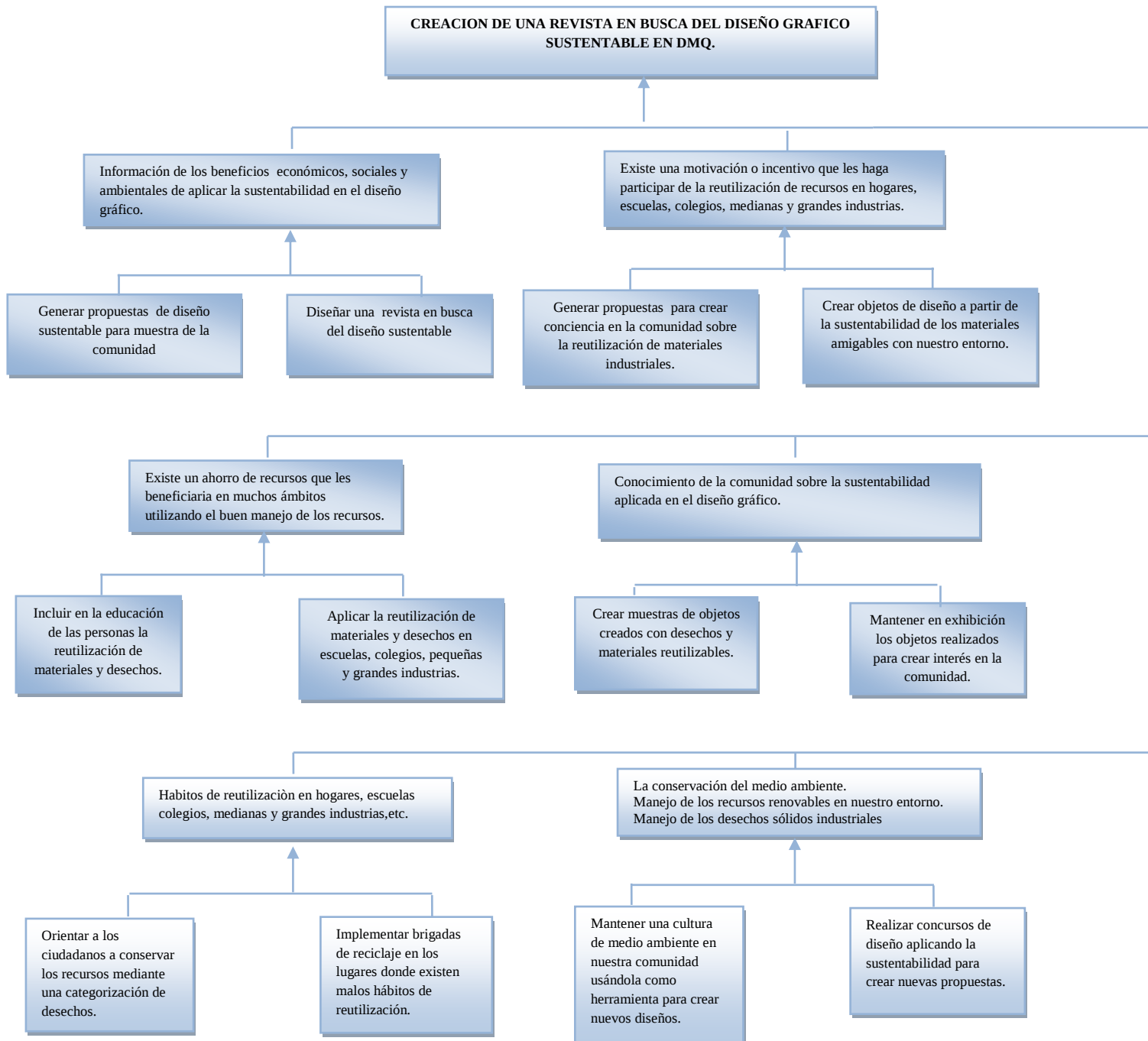


Mapa N. 3
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

CAPÍTULO IV

4.01 ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.02 Acciones e identificación de alternativas.



Mapa N. 4

Elaborado por: Ana Gabriela Briones

4.03 Tamaño del Proyecto

El proyecto piloto es realizado, con 339,355 estudiantes de nivel superior según el último censo de la vivienda 2010 realizado por el INEC.

4.04 Localización del Proyecto

El proyecto se realizara en el Distrito Metropolitano de Quito, en el Sector Centro Norte de la ciudad.

4.05 Análisis Ambiental

El proyecto tiene un impacto ambiental negativo en el aspecto que se utiliza sustratos y papel para la realización de la revista, pero para dar una solución se va a utilizar sustratos reciclados y tintas con poca emisión contaminante para que el impacto ambiental sea menor.

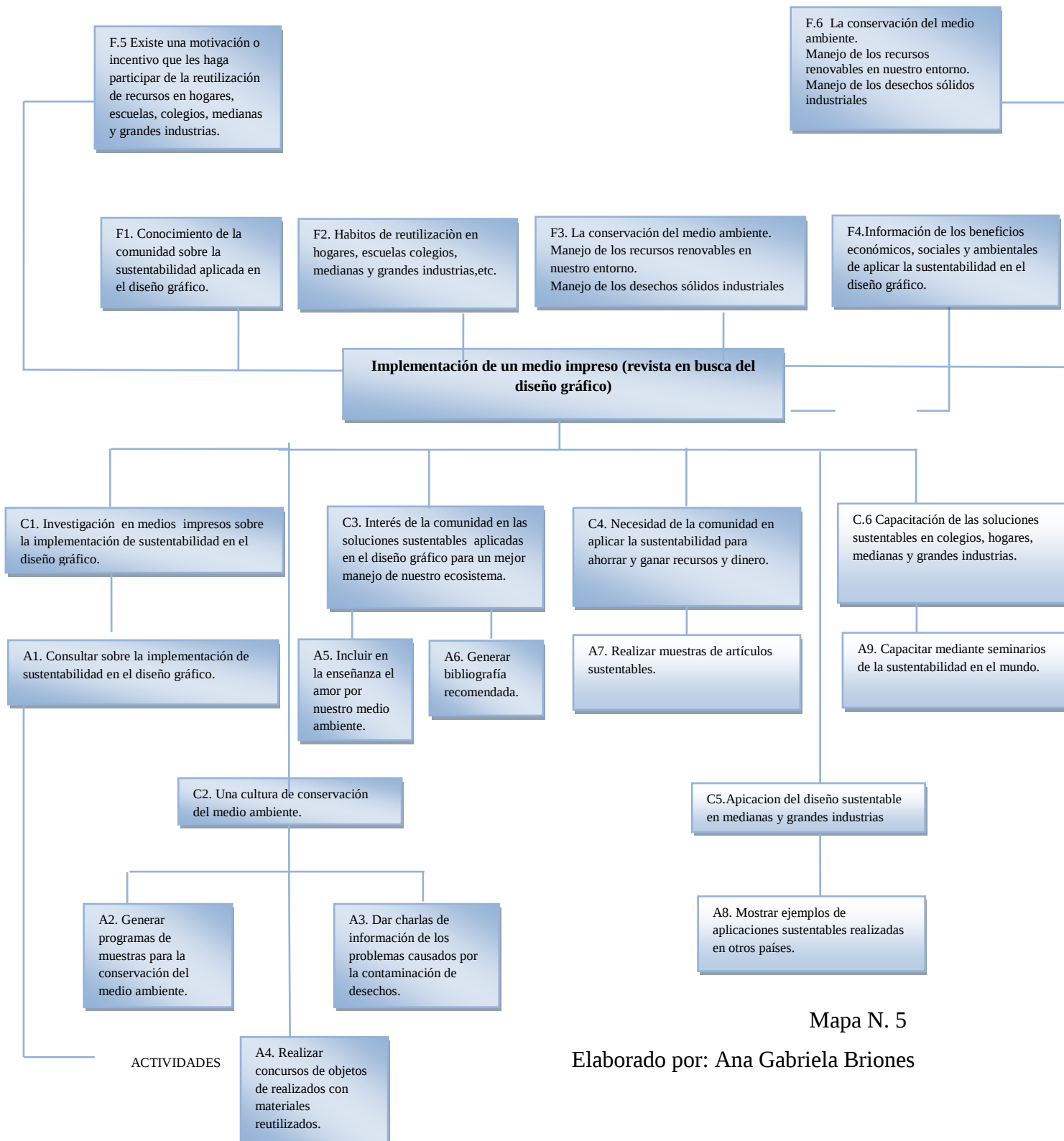
4.06 Análisis de Alternativas

Objetivo	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad Social	Factibilidad política	Total	Categoría
Informar de los beneficios económicos, sociales y ambientales de aplicar la sustentabilidad en el diseño gráfico.	5	4	3	4	5	21	Alto
Motivar e incentivar a participar de la reutilización de recursos en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias	5	5	3	2	3	18	Alto
Ahorrar los recursos utilizando el buen manejo de los recursos.	5	0	0	5	5	15	Alto

Aplicar con la comunidad la sustentabilidad en el diseño gráfico.	4	3	2	4	3	16	Alto
Crear hábitos de reutilización en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias, etc.	2	1	0	2	1	6	Bajo
Conservar el medio ambiente. Manejo de los recursos renovables en nuestro entorno. Manejo de los desechos sólidos industriales	3	4	2	0	0	9	Bajo

Cuadro N. 3
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

4.07 Diagrama de Estrategias



Mapa N. 5

Elaborado por: Ana Gabriela Briones

4.08 CONSTRUCCIÓN DE MATRIZ DEL MARCO LÓGICO.

a. Revisión de criterios para los indicadores

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			CANTIDAD	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
FIN	Conocimiento de la comunidad sobre la sustentabilidad aplicada en el diseño gráfico.	Publicidad impresa en periódicos locales sobre la sustentabilidad y reciclaje de los recursos	70%	4	1 mes	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio
FIN	Habitos de reutilización en hogares, escuelas colegios, medianas y grandes industrias,etc.	Ejemplos de reciclaje y sustentabilidad en parques, escuelas, empresas.	80%	4	3 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio
FIN	La conservación del medio ambiente. Manejo de los recursos renovables en nuestro entorno.	Modelos de conservación del ambiente vistos en otras ciudades y países que están a la vanguardia con el	50%	3	8 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Alto

	Manejo de los desechos sólidos industriales	medio impacto ambiental.					
FIN	Información de los beneficios económicos, sociales y ambientales de aplicar la sustentabilidad en el diseño gráfico.	El gobierno aporta económicamente a las entidades que apoyan a la conservación del medio ambiente esto ayuda a aplicar la sustentabilidad del diseño gráfico.	40%	2	9 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio –Alto
FIN	No existe una motivación o incentivo que les haga participar de la reutilización de recursos en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias.	Falta de información de los procesos y formas de aplicar la sustentabilidad al diseño gráfico.	65%	3	3 meses	D.M-Q CENTRO NORTE	Medio-Bajo
FIN	Carente ahorro de recursos que les beneficiaría en muchos ámbitos	La poca información les hace perder recursos por la mala utilización de los	35%	1	3 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Bajo

	utilizando el buen manejo de los recursos.	mismos.					
PROPOSITO	Implementación de un medio impreso (revista en busca del diseño gráfico sustentable)	Necesidad de informar a la comunidad la aplicación de la sustentabilidad en el diseño gráfico y en sus vidas.	5	5	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio – Alto
COMPONENTE 1	Investigación en medios impresos sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Poca información sobre la implementación de sustentabilidad.	3	2	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
COMPONENTE 2	Una cultura de conservación del medio ambiente.	Motivar a conservar el medio ambiente desde edades tempranas.	4	4	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
COMPONENTE 3	Interés de la comunidad en las soluciones sustentables	Publicidad en prensa, revistas y radio sobre la	3	3	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto

	aplicadas en el diseño gráfico para un mejor manejo de nuestro ecosistema.	aplicación sustentable de diseño gráfico.					
COMPONENTE 4	Necesidad de la comunidad en aplicar la sustentabilidad para ahorrar y ganar recursos y dinero.	Reportes de resultados del ahorro causado por aplicar la sustentabilidad.	3	3	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
COMPONENTE 5	Aplicación del diseño sustentable en medianas y grandes industrias	Muestras de artículos sustentables tanto para la fabricación como para la implantación de procesos.	3	2	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
COMPONENTE 6	Capacitación de las soluciones sustentables en colegios, hogares, medianas y grandes industrias.	Seminarios dictados por ambientalistas y diseñadores que aplican la sustentabilidad en su vida.	4	4	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto

ACTIVIDAD 1	Consultar sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Entrega de folletos en lugares públicos como fuente de consulta.	3	3	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
ACTIVIDAD 2	Generar programas de muestras para la conservación del medio ambiente.	Actividades como creación de tu amigo reciclado.	3	3	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
ACTIVIDAD 3	Dar charlas de información de los problemas causados por la contaminación de desechos.	Pasar videos sobre las consecuencias de no conservar el medio ambiente.	4	4	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
ACTIVIDAD 4	Realizar concursos de objetos realizados con materiales reutilizados.	Mostrar modelos de los artículos y los premios para incentivar a diseñarlos.	3	3	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
ACTIVIDAD 5	Incluir en la enseñanza el amor por nuestro medio	Crear personajes interactivos que ayuden a crear	4	4	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto

	ambiente.	conciencia.					
ACTIVIDAD 6	Generar bibliografía recomendada.	Investigación en países que hayan aplicado la sustentabilidad en su plan del buen vivir.	3	3	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
ACTIVIDAD 7	Realizar muestras de artículos sustentables.	Diseñar artículos sustentables.	4	4	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
ACTIVIDAD 8	Mostrar ejemplos de aplicaciones sustentables realizadas en otros países.	Investigación de proyectos sustentables en países ambientales.	3	3	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto
ACTIVIDAD 9	Capacitar mediante seminarios de la sustentabilidad en el mundo.	Muestras sustentables aplicadas con el buen vivir en el D.M.Q	2	2	6 meses	D.M.Q CENTRO NORTE	Medio-Alto

Cuadro N. 4
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

b. Selección de Indicadores

A: Es claro

B: Existe información disponible

C: Es tangible y se pueden observar

D: La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere expertos

E: Es representativo

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
FIN	Conocimiento de la comunidad sobre la sustentabilidad aplicada en el diseño gráfico.	Publicidad impresa en periódicos locales sobre la sustentabilidad y reciclaje de los recursos	X	X	X	X	X	5	SI
FIN	Habitos de reutilización en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias, etc.	Ejemplos de reciclaje y sustentabilidad en parques, escuelas, empresas.	X	X	-	-	X	3	SI

FIN	La conservación del medio ambiente. Manejo de los recursos renovables en nuestro entorno. Manejo de los desechos sólidos industriales	Modelos de conservación del ambiente vistos en otras ciudades y países que están a la vanguardia con el medio impacto ambiental.	X	X	-	-	-	2	NO
FIN	Información de los beneficios económicos, sociales y ambientales de aplicar la sustentabilidad en el diseño gráfico.	El gobierno aporta económicamente a las entidades que apoyan a la conservación del medio ambiente esto ayuda a aplicar la sustentabilidad del diseño gráfico.	X	X	-	-	X	3	SI
FIN	No existe una motivación o incentivo que les haga participar de la reutilización de recursos en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias.	Falta de información de los procesos y formas de aplicar la sustentabilidad al diseño gráfico.	X	X	-	X	X	4	SI

FIN	Carente ahorro de recursos que les beneficiaria en muchos ámbitos utilizando el buen manejo de los recursos.	La poca información les hace perder recursos por la mala utilización de los mismos.	X	X	-	-	-	2	NO
PROPOSITO	Implementación de un medio impreso (revista en busca del diseño gráfico sustentable)	Necesidad de informar a la comunidad la aplicación de la sustentabilidad en el diseño gráfico y en sus vidas.	X	X	X	X	X	5	SI
COMPONENTE 1	Investigación en medios impresos sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Poca información sobre la implementación de sustentabilidad.	X	-	-	-	-	1	NO
COMPONENTE 2	Una cultura de conservación del medio ambiente.	Motivar a conservar el	X	X	-	X	X	4	SI

		medio ambiente desde edades tempranas.							
COMPONENTE 3	Interés de la comunidad en las soluciones sustentables aplicadas en el diseño gráfico para un mejor manejo de nuestro ecosistema.	Publicidad en prensa, revistas y radio sobre la aplicación sustentable de diseño gráfico.	X	X	X	X	X	5	SI
COMPONENTE 4	.Necesidad de la comunidad en aplicar la sustentabilidad para ahorrar y ganar recursos y dinero	Reportes de resultados del ahorro causado por aplicar la sustentabilidad.	X	X	-	-	-	2	NO
COMPONENTE 5	Aplicación del diseño sustentable en medianas y grandes industrias	Muestras de artículos sustentables tanto para la fabricación como para la implantación de procesos.	X	-	X	-	-	2	NO
COMPONENTE 6	Capacitación de las soluciones sustentables en colegios, hogares, medianas y grandes industrias.	Seminarios dictados por ambientalistas y diseñadores que	X	-	-	-	X	2	NO

		aplican la sustentabilidad en su vida.							
ACTIVIDAD 1	Consultar sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Entrega de folletos en lugares públicos como fuente de consulta.	X	-	X	-	X	3	SI
ACTIVIDAD 2	Generar programas de muestras para la conservación del medio ambiente.	Actividades como creación de tu amigo reciclado.	X	-	X	-	-	2	NO
ACTIVIDAD 3	Dar charlas de información de los problemas causados por la contaminación de desechos.	Pasar videos sobre las consecuencias de no conservar el medio ambiente.	X	X	-	X	X	4	SI
ACTIVIDAD 4	Realizar concursos de objetos de realizados con materiales reutilizados.	Mostrar modelos de los artículos y los premios para incentivar a diseñarlos.	X	-	X	-	-	2	NO
ACTIVIDAD 5	. Incluir en la enseñanza el amor por nuestro medio ambiente.	Crear personajes interactivos que ayuden a crear conciencia.	X	-	-	X	X	3	NO

ACTIVIDAD 6	Generar bibliografía recomendada.	Investigación en países que hayan aplicado la sustentabilidad en su plan del buen vivir.	X	X	-	-	-	2	NO
ACTIVIDAD 7	Realizar muestras de artículos sustentables.	Diseñar artículos sustentables.	X	-	X	-	-	2	NO
ACTIVIDAD 8	. Mostrar ejemplos de aplicaciones sustentables realizadas en otros países.	Investigación de proyectos sustentables en países ambientales.	X	-	-	-	-	1	NO
ACTIVIDAD 9	Capacitar mediante seminarios de la sustentabilidad en el mundo	Muestras sustentables aplicadas con el buen vivir en el D.M.Q	X	-	-	-	X	2	NO

Cuadro N. 5
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

C. Medios de verificación

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
FIN	Conocimiento de la comunidad sobre la sustentabilidad aplicada en el diseño gráfico.	Publicidad impresa en periódicos locales sobre la sustentabilidad y reciclaje de los recursos.	Libros, artículos en periódicos e internet.	Observación	Cualitativo	Cada mes	Investigador
FIN	Habitos de reutilización en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias, etc.	Ejemplos de reciclaje y sustentabilidad en parques, escuelas, empresas.	Exposiciones en centros de arte y museos. También en tiendas de diseño.	Observación	Cualitativo	Cada tres meses	Investigador
FIN	La conservación del medio ambiente. Manejo de los recursos renovables en nuestro entorno. Manejo de los desechos sólidos industriales	Modelos de conservación del ambiente vistos en otras ciudades y países que están a la vanguardia con el impacto ambiental.	Internet.	Observación	Cualitativo	Cada mes	Investigador

FIN	Información de los beneficios económicos, sociales y ambientales de aplicar la sustentabilidad en el diseño gráfico.	El gobierno aporta económicamente a las entidades que apoyan a la conservación del medio ambiente esto ayuda a aplicar la sustentabilidad del diseño gráfico.	Reportes de porcentajes y visitas a las empresas que aplicaron la sustentabilidad en su entidades.	Observación /Encuestas	Cualitativo y Cuantitativo.	Cada cinco meses.	Investigador
FIN	No existe una motivación o incentivo que les haga participar de la reutilización de recursos en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias.	Falta de información de los procesos y formas de aplicar la sustentabilidad al diseño gráfico.	Aumento de la contaminación en la ciudad.	Observación	Cualitativo.	Cada tres meses	Investigador
FIN	Carente ahorro de recursos que les beneficiaría en muchos ámbitos utilizando el buen manejo de los recursos.	La poca información les hace perder recursos por la mala utilización de los mismos.	Recursos desechados en basureros, aumento de la contaminación.	Observación	Cualitativo	Cada 4 meses	Investigador

PROPOSITO	Implementación de un medio impreso (revista en busca del diseño gráfico sustentable)	Necesidad de informar a la comunidad la aplicación de la sustentabilidad en el diseño gráfico y en sus vidas.	Poca información sobre el tema.	Observación	Cualitativo	Cada mes.	Investigador
COMPONENTE 1	Investigación en medios impresos sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Poca información sobre la implementación de sustentabilidad.	Carente material como fuente de investigación.	Observación	Cualitativo	Cada mes.	Investigador
COMPONENTE 2	Una cultura de conservación del medio ambiente.	Motivar a conservar el medio ambiente desde edades tempranas.	Implementar un proyecto cuida mi mundo en escuelas.	Observación	Cualitativo	Cada cinco meses	Investigador
COMPONENTE 3	Interés de la comunidad en las soluciones sustentables aplicadas en el diseño gráfico para un mejor manejo de nuestro ecosistema.	Publicidad en prensa, revistas y radio sobre la aplicación sustentable de diseño gráfico.	Artículos en revistas y periódicos sobre el tema	Observación	Cualitativo	Cada cinco meses	Investigador

COMPONENTE 4	. Necesidad de la comunidad en aplicar la sustentabilidad para ahorrar y ganar recursos y dinero	Reportes de resultados del ahorro causado por aplicar la sustentabilidad.	Internet	Observación	Cualitativo	Cada dos meses	Investigador
COMPONENTE 5	Aplicación del diseño sustentable en medianas y grandes industrias	Muestras de artículos sustentables tanto para la fabricación como para la implantación de procesos.	Revistas, Museos y Tiendas	Observación	Cualitativo	Cada tres meses	Investigador
COMPONENTE 6	Capacitación de las soluciones sustentables en colegios, hogares, medianas y grandes industrias.	Seminarios dictados por ambientalistas y diseñadores que aplican la sustentabilidad en su vida.	Conferencias, internet	Observación	Cualitativo	Cada cuatro meses	Investigador
ACTIVIDAD 1	Consultar sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Entrega de folletos en lugares públicos como fuente de consulta.	Libros, internet	Observación	Cualitativo	Cada cuatro meses	Investigador
ACTIVIDAD 2	Generar programas de muestras para la conservación del medio ambiente.	Actividades como creación de tu amigo reciclado.	Internet	Observación	Cualitativo	Cada tres meses	Investigador

ACTIVIDAD 3	Dar charlas de información de los problemas causados por la contaminación de desechos.	Pasar videos sobre las consecuencias de no conservar el medio ambiente.	Internet	Observación	Cualitativo	Cada tres meses	Investigador
ACTIVIDAD 4	Realizar concursos de objetos de realizados con materiales reutilizados.	Mostrar modelos de los artículos y los premios para incentivar a diseñarlos.	Exposiciones	Observación	Cualitativo	Cada cuatro meses	investigador
ACTIVIDAD 5	Incluir en la enseñanza el amor por nuestro medio ambiente.	Crear personajes interactivos que ayuden a crear conciencia.	Internet	Observación	Cualitativo	Cada tres mese	Investigador
ACTIVIDAD 6	Generar bibliografía recomendada.	Investigación en países que hayan aplicado la sustentabilidad en su plan del buen vivir.	Internet	Observación	Cualitativo	Cada mes	Investigador
ACTIVIDAD 7	Realizar muestras de artículos sustentables.	Diseñar artículos sustentables.	Libros	Observación	Cualitativo	Cada mes	Investigador
ACTIVIDAD 8	Mostrar ejemplos de aplicaciones	Investigación de proyectos	Libros, internet	Observación	Cualitativo	Cada mes	Investigador

	sustentables realizadas en otros países.	sustentables en países ambientales.					
ACTIVIDAD 9	Capacitar mediante seminarios de la sustentabilidad en el mundo	Muestras sustentables aplicadas con el buen vivir en el D.M.Q	Proyectos, internet	Observación	Cualitativo	Cada mes	Investigador

Cuadro N. 6
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

d. supuestos

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTOS	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
FIN	Conocimiento de la comunidad sobre la sustentabilidad aplicada en el diseño gráfico.	Mejoras en el entorno, más fuentes de trabajo y menos contaminación ambiental.	X		X	X	
FIN	Habitos de reutilización en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias, etc.	Reciclaje, reutilización de recursos			X	X	

FIN	La conservación del medio ambiente. Manejo de los recursos renovables en nuestro entorno. Manejo de los desechos sólidos industriales	Menos desechos de recursos en basureros			X	X	
FIN	Información de los beneficios económicos, sociales y ambientales de aplicar la sustentabilidad en el diseño gráfico.	Aplicación de la sustentabilidad en el plan del buen vivir	X		X	X	
FIN	No existe una motivación o incentivo que les haga participar de la reutilización de recursos en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias.	Un entorno reactivo a la aplicación de la sustentabilidad.			X	X	
FIN	Carente ahorro de recursos que les beneficiaría en muchos ámbitos utilizando el buen manejo de los recursos.	Contaminación e incendios en el entorno			X	X	
PROPOSITO		Entorno informado			X	X	X

	Implementación de un medio impreso (revista en busca del diseño gráfico sustentable)	y motivado a la aplicación de la sustentabilidad del diseño gráfico sustentable					
COMPONENTE 1	Investigación en medios impresos sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Conocimiento de la comunidad en la aplicación del diseño gráfico sustentable.			X	X	X
COMPONENTE 2	Una cultura de conservación del medio ambiente.	La sustentabilidad se convierte en un hábito de la comunidad.			X	X	
COMPONENTE 3	Interés de la comunidad en las soluciones sustentables aplicadas en el diseño gráfico para un mejor manejo de nuestro ecosistema.	Creación de materiales y objetos reciclados con la aplicación de la sustentabilidad.			X	X	
COMPONENTE 4	. Necesidad de la comunidad en aplicar la sustentabilidad para ahorrar y ganar recursos y dinero	Ahorro de recursos			X	X	
COMPONENTE 5	Aplicación del diseño sustentable en medianas y grandes industrias	Más producción de las industrias.			X	X	

COMPONENTE 6	Capacitación de las soluciones sustentables en colegios, hogares, medianas y grandes industrias.	Una correcta aplicación de la sustentabilidad en los recursos			X	X	X
ACTIVIDAD 1	Consultar sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Más conocimiento de las sustentabilidad			X	X	
ACTIVIDAD 2	Generar programas de muestras para la conservación del medio ambiente.	Aplicación de programas para la conservación del medio ambiente.			X	X	
ACTIVIDAD 3	Dar charlas de información de los problemas causados por la contaminación de desechos.	La comunidad causa menos impacto de los problemas ambientales.			X	X	
ACTIVIDAD 4	Realizar concursos de objetos realizados con materiales reutilizados.	Dar a conocer a la comunidad los ganadores de los concursos.			X	X	
ACTIVIDAD 5	Incluir en la enseñanza el amor por nuestro medio ambiente.	Niños más conscientes del cuidado al medio ambiente.			X	X	X
ACTIVIDAD 6	Generar bibliografía recomendada.	Más fuente de consulta en librerías			X	X	X

		y bibliotecas.					
ACTIVIDAD 7	Realizar muestras de artículos sustentables.	Poner a la venta dichos artículos para generar ingresos y fuentes de trabajo.			X	X	
ACTIVIDAD 8	.Mostrar ejemplos de aplicaciones sustentables realizadas en otros países.	Más apoyo de países pioneros en la sustentabilidad.			X	X	
ACTIVIDAD 9	Capacitar mediante seminarios de la sustentabilidad en el mundo.	Un mundo menos contaminante y contaminado.			X	X	X

Cuadro N: 7

Elaborado por: Ana Gabriela Briones

4.09 Matriz marco lógico

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	Indicadores	Medio de verificación	SUPUESTOS
FIN	Conocimiento de la comunidad sobre la sustentabilidad aplicada en el diseño gráfico.	Publicidad impresa en periódicos locales sobre la sustentabilidad y reciclaje de los recursos	Simple verificación	Mejoras en el entorno, más fuentes de trabajo y menos contaminación ambiental.
FIN	Habitos de reutilización en hogares, escuelas colegios, medianas y grandes industrias, etc.	Ejemplos de reciclaje y sustentabilidad en parques, escuelas, empresas.	Simple verificación	Reciclaje, reutilización de recursos
FIN	La conservación del medio ambiente.	Modelos de conservación	Simple verificación	Menos desechos de recursos en basureros

	Manejo de los recursos renovables en nuestro entorno. Manejo de los desechos sólidos industriales	del ambiente vistos en otras ciudades y países que están a la vanguardia con el medio impacto ambiental.		
FIN	Información de los beneficios económicos, sociales y ambientales de aplicar la sustentabilidad en el diseño gráfico.	El gobierno aporta económicamente a las entidades que apoyan a la conservación del medio ambiente esto ayuda a aplicar la sustentabilidad del diseño gráfico.	Simple verificación	Aplicación de la sustentabilidad en el plan del buen vivir
FIN	No existe una motivación o incentivo que les haga participar de la reutilización de recursos en hogares, escuelas, colegios, medianas y grandes industrias.	Falta de información de los procesos y formas de aplicar la sustentabilidad al diseño gráfico.	Simple verificación	Un entorno reactivo a la aplicación de la sustentabilidad.
FIN	Carente ahorro de recursos que les beneficiaría en muchos ámbitos utilizando el buen manejo de los recursos.	La poca información les hace perder recursos por la mala utilización de los mismos.	Simple verificación	Contaminación e incendios en el entorno
PROPOSITO	Implementación de un medio impreso (revista en busca del diseño gráfico sustentable)	Necesidad de informar a la comunidad la aplicación de la sustentabilidad en el diseño gráfico y en sus vidas.	Simple verificación	Entorno informado y motivado a la aplicación de la sustentabilidad del diseño gráfico sustentable

COMPONENTE 1	Investigación en medios impresos sobre la implementación de sustentabilidad en el diseño gráfico.	Poca información sobre la implementación de sustentabilidad.	Simple verificación	Conocimiento de la comunidad en la aplicación del diseño gráfico sustentable.
COMPONENTE 2	Una cultura de conservación del medio ambiente.	Motivar a conservar el medio ambiente desde edades tempranas.	Simple verificación	La sustentabilidad se convierte en un hábito de la comunidad.
COMPONENTE 3	Interés de la comunidad en las soluciones sustentables aplicadas en el diseño gráfico para un mejor manejo de nuestro ecosistema.	Publicidad en prensa, revistas y radio sobre la aplicación sustentable de diseño gráfico.	Simple verificación	Creación de materiales y objetos reciclados con la aplicación de la sustentabilidad.
COMPONENTE 4	. Necesidad de la comunidad en aplicar la sustentabilidad para ahorrar y ganar recursos y dinero	Reportes de resultados del ahorro causado por aplicar la sustentabilidad.	Simple verificación	Ahorro de recursos
COMPONENTE 5	Aplicación del diseño sustentable en medianas y grandes industrias	Muestras de artículos sustentables tanto para la fabricación como para la implantación de procesos.	Simple verificación	Más producción de las industrias.
COMPONENTE 6	Capacitación de las soluciones sustentables en colegios, hogares, medianas y grandes industrias.	Seminarios dictados por ambientalistas y diseñadores que aplican la sustentabilidad en su vida.	Simple verificación	Una correcta aplicación de la sustentabilidad en los recursos
ACTIVIDAD 1	Consultar sobre la implementación de	Entrega de folletos en lugares públicos como	Simple verificación	Mas conocimiento de las sustentabilidad

	sustentabilidad en el diseño gráfico.	fuentes de consulta.		
ACTIVIDAD 2	Generar programas de muestras para la conservación del medio ambiente.	Actividades como creación de tu amigo reciclado.	Simple verificación	Aplicación de programas para la conservación del medio ambiente.
ACTIVIDAD 3	Dar charlas de información de los problemas causados por la contaminación de desechos.	Pasar videos sobre las consecuencias de no conservar el medio ambiente.	Simple verificación	La comunidad causa menos impacto de los problemas ambientales.
ACTIVIDAD 4	Realizar concursos de objetos de realizados con materiales reutilizados.	Mostrar modelos de los artículos y los premios para incentivar a diseñarlos.	Simple verificación	Dar a conocer a la comunidad los ganadores de los concursos.
ACTIVIDAD 5	. Incluir en la enseñanza el amor por nuestro medio ambiente.	Crear personajes interactivos que ayuden a crear conciencia.	Simple verificación	Niños más conscientes del cuidado al medio ambiente.
ACTIVIDAD 6	Generar bibliografía recomendada.	Investigación en países que hayan aplicado la sustentabilidad en su plan del buen vivir.	Simple verificación	Más fuentes de consulta en librerías y bibliotecas.
ACTIVIDAD 7	Realizar muestras de artículos sustentables.	Diseñar artículos sustentables.	Simple verificación	Poner a la venta dichos artículos para generar ingresos y fuentes de trabajo.
ACTIVIDAD 8	. Mostrar ejemplos de aplicaciones sustentables realizadas en otros países.	Investigación de proyectos sustentables en países	Simple verificación	Más apoyo de países pioneros en la sustentabilidad.

		ambientales.		
ACTIVIDAD 9	Capacitar mediante seminarios de la sustentabilidad en el mundo	Muestras sustentables aplicadas con el buen vivir en el D.M.Q	Simple verificación	Un mundo menos contaminante y contaminado.

Cuadro N. 8
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

CAPITULO V

5.01 LA PROPUESTA

5.02 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta.

EL DISEÑO EDITORIAL

Tomando como punto de partida a los últimos sesenta años del siglo XV que enmarcaron el nacimiento y desarrollo de la tipografía, las secuelas de las iniciativas y experimentaciones gráficas surgen en el siglo XVI con la energía creadora con que se dieron origen a innovadores diseños de tipos, normas de composición, ilustraciones y encuadernaciones, conjuntamente con representantes de gran prestigio. En lo que refiere a la historia del diseño gráfico, cabe destacar la influencia que tuvieron hechos como la Revolución Francesa y la Revolución Industrial, para el desarrollo del comercio y de la actividad publicitaria.

Además, es importante tomar en cuenta que muchos aspectos políticos, sociales y religiosos de cada época, han influido

la evolución o retroceso en lo que concierne a los trabajos impresos, desde la creación de los tipos de letras, el trabajo tipográfico, hasta la aparición de los libros, periódicos, enciclopedias y carteles.

ASPECTOS IMPORTANTES ACONTECIDOS EN EL SIGLO XVI

Uno de los factores históricos determinantes fue el proceso de involución política que culminó en 1543, con la instauración de la censura de imprenta, la cual acabó con la dinámica creativa y liberal que caracterizó la producción de impresos durante el medio siglo anterior.

Sin embargo, uno de los avances más importantes fue el renacimiento de la caligrafía, que se produce en medio de un absolutismo monárquico encabezado por Francia y España, que establecieron una burocracia que favoreció el progreso de

la caligrafía al tiempo que la imprenta, en poder de la Iglesia y el Gobierno, fue perdiendo su sentido de vanguardia y se convirtió en una actividad conservadora al servicio de las fuerzas políticas y religiosas totalitarias.

Así, durante muchos años las legibles y armoniosas caligrafías Italianas fueron imitadas en todos los Estados poderosos de Europa, por este motivo la lengua italiana adquirió gran valor en el siglo XVI y fue divulgada por sus representantes con propósitos didácticos a través de sus tratados y manuales.

Cabe destacar la trilogía de maestros italianos conformada por Ludovico, Degli, Arrighi, Giovanni, Antonio Tagliente y el calígrafo de calígrafos **Giovanni Baptista Palatino**, quien en 1540 aporta una novedad didáctica en la práctica caligráfica al tratar de instruir alternativamente por medio de textos y grabados.

Debido a las condiciones políticas y económicas de la época, en el campo tipográfico el diseño de tipos se considera sólo por su función como elemento del proceso de impresión y su mayor exponente fue el francés **Claude Garamond**.

"La calidad de los diseños del tipo, armonía entre mayúsculas, minúsculas y cursivas, y el preciso y contenido sentido ornamental presente en algunos trazos hacen de la celeberrima Garamond, fundida en 1545, el más perfeccionado de toda la tipografía romana"

En el mismo orden de ideas, Jhon Baskerville fue el impulsor de la tipografía inglesa y diseñó un tipo genuino en 1754 (Baskerville), la cual posee notable claridad y elegancia. Los aportes de Baskerville fueron muy innovadores y eficaces, entre ellos: el uso del papel satinado para facilitar una impresión nítida y brillante y la variante del uso a voluntad de la interlínea o espaciado entre líneas de texto impreso.

Por la gran producción de libros en este siglo, la decadencia del impulso creativo se acentúa, se degrada el grabado xilográfico al extremo que los artistas rehúyen sus colaboraciones con este procedimiento y entonces se introduce un procedimiento nuevo: el grabado calcográfico (sobre plancha de metal) que permite grabar el trazo directamente.

EL SIGLO XVII

En este siglo se dio un estilo homogéneo o académico a toda manifestación artística o artesanal, y a su vez se comenzó a utilizar una nomenclatura metafórica que permitió que la arquitectura fuese desplazada por la tipografía. En este sentido, el arquitecto Peter Behrens hizo referencia a que el tipo (la letra) era uno de los más elocuentes medios de expresión de la época o estilo, y que próximo a la arquitectura, este proporciona el más severo testimonio del nivel intelectual de una nación.

La caligrafía comenzó a decaer y terminó convirtiéndose en un estilo ornamental, sin embargo es importante resaltar que esta desviación de la caligrafía logró aportar un conjunto visual que constituyó un recurso gráfico que la futura imagen publicitaria incorporó a su repertorio lingüístico.

"En la evolución de las etiquetas de productos comerciales el texto, el ornamento y la ilustración son componentes que van apareciendo sucesivamente por orden, en un momento histórico en el que la imagen empieza a valorarse como complemento del texto y no, como hasta entonces, como único elemento susceptible de ser leído por el público."

A pesar de que todavía el mensaje publicitario era reducido a sectores sociales privilegiados, este propone algo más que el reconocimiento del producto añadiendo un nuevo valor: la imagen de identidad.

SIGLO XVIII, EL SIGLO DE LA RAZÓN

La lectura se hace una necesidad para las clases superiores y por esta razón crece la demanda en el negocio de la venta de libros. Sin embargo, la gran invención de esta época fueron los Periódicos, los cuales se difundieron desde principios del siglo. Debido al auge económico, en 1730 aparece en Londres el primer diario comercial dedicado a la publicación de anuncios de ofertas y demandas. Además, los comerciantes londinenses se encargaron de introducir un tipo de tarjeta comercial, que por su gran formato, parece fueron utilizadas como cartas comerciales y facturas.

Cabe destacar que el rentable criterio de asentar la publicidad por medio de la repetición se pone de manifiesto en los impresos que reproducen en su mayoría los rótulos de los establecimientos, acompañados de una completa argumentación publicitaria. También, se debe tomar en cuenta, que los sectores comerciales, como la del libro, se encargaron de introducir la práctica del Cartel mural en formatos pequeños ilustrados con xilografías.

En el aspecto tipográfico se crean diversidad de tipos, destacándose el llamado Bodoni, un tipo de la familia de las romanas diseñada por **Giambattista Bodoni** en 1768, igualmente es interesante la creación del alfabeto arquitectónico de Steingrüber, la cual es una extraña serie de letras ornamentadas en las que se conserva la forma exterior de la letra y representa en cada una de ellas la planta de un edificio. El hecho histórico de mayor importancia del siglo XVIII fue la **Revolución Francesa** de 1789, la cual establece una sociedad igualitaria que proclama libertad de prensa, la cual convierte a los diarios y periódicos en productos de consumo masivo de la sociedad.

LONDRES Y PARÍS, CAPITALES DEL DISEÑO GRÁFICO COMERCIAL DEL SIGLO XIX

En 1814 se inaugura oficialmente la era de la mecanización de la industria de la impresión incorporando la máquina semiautomática proyectada por el alemán Friedrich Koenig, posteriormente surge la linotipia.

El uso de este nuevo proceso condujo a un cambio conceptual notable, ya que la sustitución de las arcaicas prensas permitió la ampliación de los formatos de papel a imprimir, con lo cual los papeles y las letras pudieron superar los límites de los anteriores pequeños y estrechos formatos.

En este siglo se crean las tipografías Finas, Negras y Súper negras (según el grueso del palo), y las Estrechadas o chupadas y Anchadas (según el ojo de la letra), así mismo se

distinguen tres familias genuinas: las Egipcias, las Antiguas, grotescas o góticas y la escritura Inglesa.

Otro acontecimiento relevante fue la Revolución Industrial, la cual impulsó el desarrollo del comercio. En lo que compete directamente al diseño gráfico, Rowland Hill crea el sello de correos, se asume la técnica del grabado calcográfico como unidad estilística propia y aparece el billete con el uso del papel moneda. La publicidad directa empieza a perfilarse como estrategia e instrumento propagador y embellecedor, así surge otro elemento innovador: el uso de la figura femenina como elemento simbólico de atracción.

MOVIMIENTO MODERNO Y NEOMODERNO

La pedagogía del diseño Moderno es la disposición repetitiva de una colección de signos según determinadas reglas de combinación. La tarea predominante de la teoría moderna del diseño ha sido organizar los elementos geométricos y tipográficos en relación con oposiciones formales tales como ortogonal / diagonal, estático / dinámico, figura / fondo, lineal / plano o regular / irregular.

Suiza fue el centro ideológico de la teoría moderna del diseño en los años cincuenta y sesenta, donde la intuición se convirtió en un elemento clave en ecuaciones racionalistas, donde se aplicaban afirmaciones como: Entre más exactos y completos son los criterios, tanto más creativa es la obra.

EL TIPO UNIVERSAL DE HERBERT BAYER

Herbert Bayer fue estudiante de la Bauhaus, y Gropius lo invitó a dirigir el taller de tipografía e imprenta. Bayer desempeñó un buen papel en el desarrollo de una nueva tipografía que utilizaba tipos de palo seco, filetes gruesos y retículas sistematizadas para conseguir composiciones limpias y lógicas.

Las consideraciones de estilo y expresión fueron subordinadas a la pureza de la geometría y las exigencias de la funcionalidad, este método condujo a Bayer a

diseñar una tipografía con formas de letras tan esenciales que se entendieran como universales. El tipo Universal diseñado por Bayer en 1925, representa una reducción de las formas de letras romanas a simples formas geométricas. Este tipo de letra abarcó a la industria y a la tecnología y se adaptó a las técnicas de reproducción en masa y métodos racionalizados.

REVISTA

Se designa con el término de revista a aquella publicación impresa, editada de manera periódica, generalmente, semanal, quincenal o mensual y que junto a los diarios y otras publicaciones de características similares componen lo que se denomina como medios gráficos.

El primer registro que se ha tenido de una revista data del año 1663, cuando en Alemania se editó por primera vez Erbauliche Monaths-Unterredungen, que en español se traduce como Discusiones mensuales edificantes. Más tarde, los vecinos países de Francia, Italia e Inglaterra comenzaron a darle entidad a otras propuestas similares.

Pero en realidad la historia de la revista, más formalmente se la ubica mucho tiempo después, en el año 1888, con la difusión en forma de almanaques de algunas publicaciones periódicas que no tenían una finalidad estrictamente informativa tal era la manera que dominaba.

En estas primeras versiones de revistas se consignaban datos útiles como el clima, las comunicaciones, la población, entre otros temas, además de prosa literaria y poemas breves. Básicamente, la idea de este tipo de publicación era amenizar el tiempo de ocio de sus lectores, entretenerlos de alguna manera. Un poco más tarde, pero dentro del mismo siglo, surgirían los llamados semanarios en los cuales se incluían descripciones de modas, costumbres, crítica social y moral.

Como es sabido, con el tiempo, las revistas se fueron consolidando cada vez más como medios de expresión y entretenimiento y por otro lado, también, como una

actividad comercial altamente rentable, llegando a ser hoy uno de los medios gráficos más leídos y vendidos en todo el mundo.

En la actualidad, una revista, puede estar compuesta por varios artículos referidos a diversos temas, las llamadas revistas de actualidad, o bien referirse a un único tópico, por ejemplo, decoración, belleza, deportes, entre otras. Habitualmente, es una editorial la que la publica, aunque también puede ser una empresa la encargada de hacerlo. La periodicidad puede ser semanal, quincenal, mensual, bimestral, entre las opciones más comunes, aunque no son las únicas y la presentación física más común es a todo color.

Entre los tipos de revistas más comunes con los que podemos encontrarnos en la actualidad se cuentan los siguientes: informativas, de entretenimiento, pornográficas, de apoyo, científicas, de espectáculos, eróticas.

En tanto, el término revista también puede referir otras cuestiones... Revista se llama también al género teatral en el cual se combina música, baile y escenas de humor. En las revistas teatrales predominan las críticas y burlas a la política y a la actualidad en general de una comunidad determinada y su característica más saliente es la exhibición de mujeres con muy poca ropa, conocidas profesionalmente como vedettes.

Y por otra parte, revista, puede hacer referencia al ejercicio de una función de una inspección o al examen detallado de una serie de cosas.

TINTAS ECOLOGICAS

Según el libro “Sostenible” de Aaris Sherin, las tintas están compuestas por una combinación de pigmentos y aglutinantes (sustancias que ayudan a que los pigmentos se adhieran al papel) más el agente que se utiliza para retener y transportar el pigmento. Los aceites vegetales (por ejemplo semilla de algodón, linaza o soja), el petróleo y el agua se puede utilizar como distintos vehículos con diferentes tipos de tinta.”

COMPONENTES DE LA TINTA

a) PIGMENTOS (15%)

Es el elemento que le da color.

b) VEHÍCULO (75%)

Encargado de transportar el pigmento desde el tinero hasta el sustrato. En este elemento es donde están las propiedades del secado de la tinta.

- Resinas: (manejan el balance agua de fuente – tinta) Pueden ser resinas Fenólicas, Maleicas, Alquídicas,

Hidrocarbonadas. -Aceites:(manejan el tipo de secado)

- **Vegetales (seca por penetración, oxidación y polimerización) (muy secativos)**

Lino – Soja – Tung (no secativos) Ricino (uso en papel carbónico)

- Minerales (seca por penetración) DDB – LAB. Son menos brillantes y de poca elasticidad.

c) ADITIVOS (10%)

- - Secantes (Catalizador para acelerar el secado) Cobalto, Manganese, Zirconio, Calcio.
- - Ceras (Producen una película resistente al rozamiento) Polietileno.
- - Anticapas (Retardador del secado, inhibidor) evita el secado en máquina y luego es absorbido por el sustrato y se produce el secado.

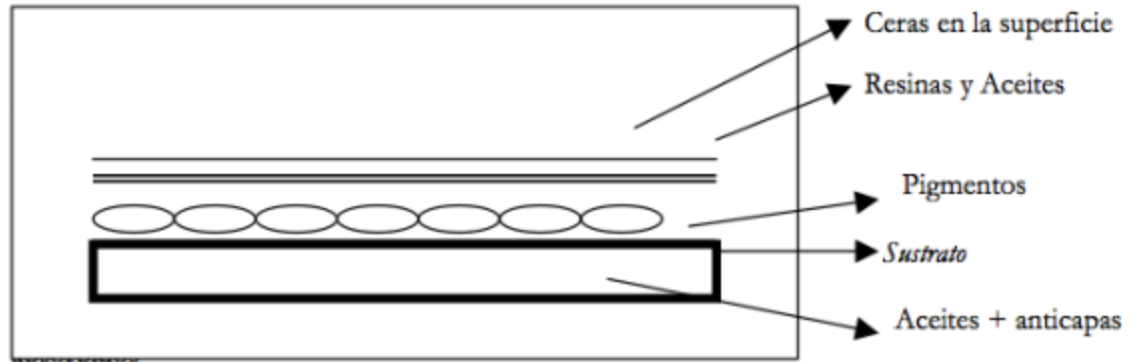


Figura N. 1
Esquema gráfico de una capa de tinta.

Los pigmentos que agregan a la tinta para producir colores y en su composición incluyen metales pesados como bario, cobre o cinc. Estos metales presentan riesgos de salud para los empleados, en una exposición prolongada. Los metales también contaminan las aguas subterráneas, a nivel de desechos de la imprenta, como de manejo de aguas residuales. Por ello también dentro de las prácticas ambientales los diseñadores debemos procurar disminuir la utilización de tintas metálicas.

LAS TINTAS VEGETALES:

Tienden a liberar menos COV que en las elaboradas a base de petróleo y a la hora de reciclar el proceso de destinado es más sencillo. Los COV (compuestos orgánicos volátiles) son gases que emanan de los disolventes, tintas y limpiadores que se utilizan en el proceso de impresión.

La imprenta ecológica Heidelberg, indica en su página que la utilización de tintas a base de aceites naturales protege unos recursos cada vez más valiosos. En estas tintas no se emplean los aceites minerales que constituyen hasta un 15% de las tintas offset convencional.

Destacados fabricantes presentan ahora series de tintas ecológicas compuestas de materias primas vegetales regenerativas. Estas tintas universales se mantienen frescas en el tintero, ofrecen una buena absorción y presentan un tiro tan escaso que pueden emplearse también con los papeles sensibles al repelado. El empleo de cartuchos de tinta resulta cómodo y limpio. Se vacían a presión neumática, se cambian en cuestión de segundos y pueden almacenarse semillenos. Las tintas no se secan y la eliminación de residuos se reduce a un mínimo.

Se dice que la **soja es la tinta ecológica** por excelencia. Esta comenzó a producirse en los años 70 en la News Paper Association of America, debido al aumento en el costo del petróleo. Se dice que es más fácil de reciclar, y el acabado de los colores es más brillos. Además tiene una fuente renovable, al utilizar el aceite en vez del petróleo, y también producen muy pocos compuestos orgánicos volátiles.

Sin embargo los grupos de defensa medioambiental recomiendan utilizar tintas vegetales que no contengan soja, debido a que **el cultivo de plantas de soja es la mayor causa individual de la deforestación** de selvas como el Amazonas.

La responsabilidad del diseñador a la hora de recomendar materiales, es de suma importancia, no solamente debe preocuparse por el material en sí, sino por el proceso de elaboración. El diseño sostenible no tan fácil como solamente con utilizar para reciclado y listo, requiere analizar cada etapa del proceso, desde la obtención de material prima, proceso de elaboración y material final.

Enlace a proveedor mexicano: www.cosmos.com.mx/i/clly.htm

LAS TINTAS ACUOSAS:

Las tintas acuosas como su nombre indica, tienen agua como base. Estas tintas pintan el tejido, no hacen el efecto plástico y se ven más suaves que las plastisoles. Secan al aire aunque después puede aplicárseles calor para que se adhieran perfectamente a la tela.

Son mejores para el medio ambiente porque no emiten COV, y son muy fáciles de limpiar. Como aspecto negativo es que son difíciles de conseguir.

Están diseñadas para realizar impresiones en películas de polipropileno usadas en una amplia variedad de aplicaciones, como envolturas para helados. Están formuladas para utilizarse en una amplia gama de velocidades de impresión. También son muy utilizadas en serigrafía.

5.03 Descripción de la herramienta.

Para el desarrollo de este proyecto utilizaremos varias herramientas detalladas a continuación:

Adobe Ilustrador:

Utilizado para la digitalización del Isotipo, logotipo.



Adobe Ilustrador, es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un

tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración.

Ha definido en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial. Adobe Ilustrador contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación - Publicación) impresión, vídeo, publicación en la web y dispositivos móviles.

En si el Adobe Ilustrador es una herramienta que nos permite crear gráficos, nos permite crear entre otras cosas logos y además papelerías de empresas.

Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un lienzo y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits.

Adobe Photoshop: Utilizarse para el retoque de las fotografías e imágenes.



Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un lienzo y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits.

Adobe Indesign: Utilizaremos para la maquetación de la revista.



Es una aplicación para la composición digital de páginas desarrollada por la compañía Adobe Systems y dirigida a diseñadores gráficos y maquetadores profesionales. Presentada en 1999, su objetivo era constituirse en la alternativa a QuarkXPress(QXP), de Quark Inc. que desde hacía doce años venía ejerciendo el monopolio *de facto* en la composición profesional de páginas.

Con la utilización de estas herramientas daremos creación a “Kimera Eco Magazine” (revista en busca del diseño gráfico sustentable)

Imagotipo o Isologo:

Isotipo: es el símbolo o signo que representa a la revista, una imagen sin texto.
Logotipo: es la tipografía o escritura que representa el nombre de la revista, una o varias palabras que funcionan con una imagen.

Para que un Imagotipo sea aceptable ha de cumplir unos requisitos indispensables: Que sea escalable (ampliar y reducir). Que sea legible (hasta el tamaño más pequeño planteado).

En ocasiones nos podremos encontrar Imagotipos a los que les acompaña un breve texto explicativo que se puede incluir. Este texto se denomina CLAIM.

Otro añadido de gran valor en este apartado suele ser una construcción de las proporciones usadas (distancias) para crear el Imagotipo.

Colores corporativos: Se definirán y aplicarán los colores que doten de una personalidad a la marca y que la hagan fácilmente identificable a los ojos de cualquier consumidor. Se suelen definir colores principales y secundarios, así como sus valores en los distintos sistemas: RGB, CMYK, tintas planas, blanco y negro,... Estos valores han de ser inalterables. Si en algún momento se desean utilizar tintas planas o un solo color se deberán incluir pruebas (se recomienda...) del Imagotipo en positivo y en negativo.

Tipografía: Explicar el porqué de su elección y uso brevemente y se deberán incluir todos los caracteres de la tipografía empleada en la creación del logotipo, letras, números y símbolos, tanto en mayúscula como en minúscula. Si utilizamos una tipografía que pertenezca a una familia y tenga distintas versiones es aconsejable incluirlas todas.

En el caso del uso del Imagotipo en la web y su tipografía suele traer problemas porque en la mayoría de los casos se usan tipografías de “diseño” para su creación por lo que de un tiempo atrás se suele incluir un uso alternativo de una tipografía genérica para este caso (véase arial, verdana, etc.)

5.04 Formulación del proceso de aplicación.

DISEÑO EDITORIAL

Planificación

Análisis de posibles nombres.

Elección del nombre de la revista.

Análisis de la imagen corporativa.

Análisis de la comunicación corporativa.

Propósito del proyecto

Este proyecto tiene como propósito informar a la comunidad de las nuevas aplicaciones de la sustentabilidad del Diseño Gráfico en la Ciudad Distrito Metropolitano de Quito para poder asociarlas e incluirlas en el plan del buen vivir de nuestra ciudad.

Tipo de publicación

Kimera eco-magazine tendrá una publicación semestral

Temática

Revista Sustentable aplicada en Diseño.

Formato

Kimera eco-magazine estará realizada en cartulina Nena Peaper con toda su clasificación Prestige, Tradition, Columns, Cartulina 50% reciclable esta última utilizada en un 70% el tamaño de papel A4 21*29.7 cm.

Número de páginas

Kimera eco-magazine tendrá 18 hojas, 36 paginas.

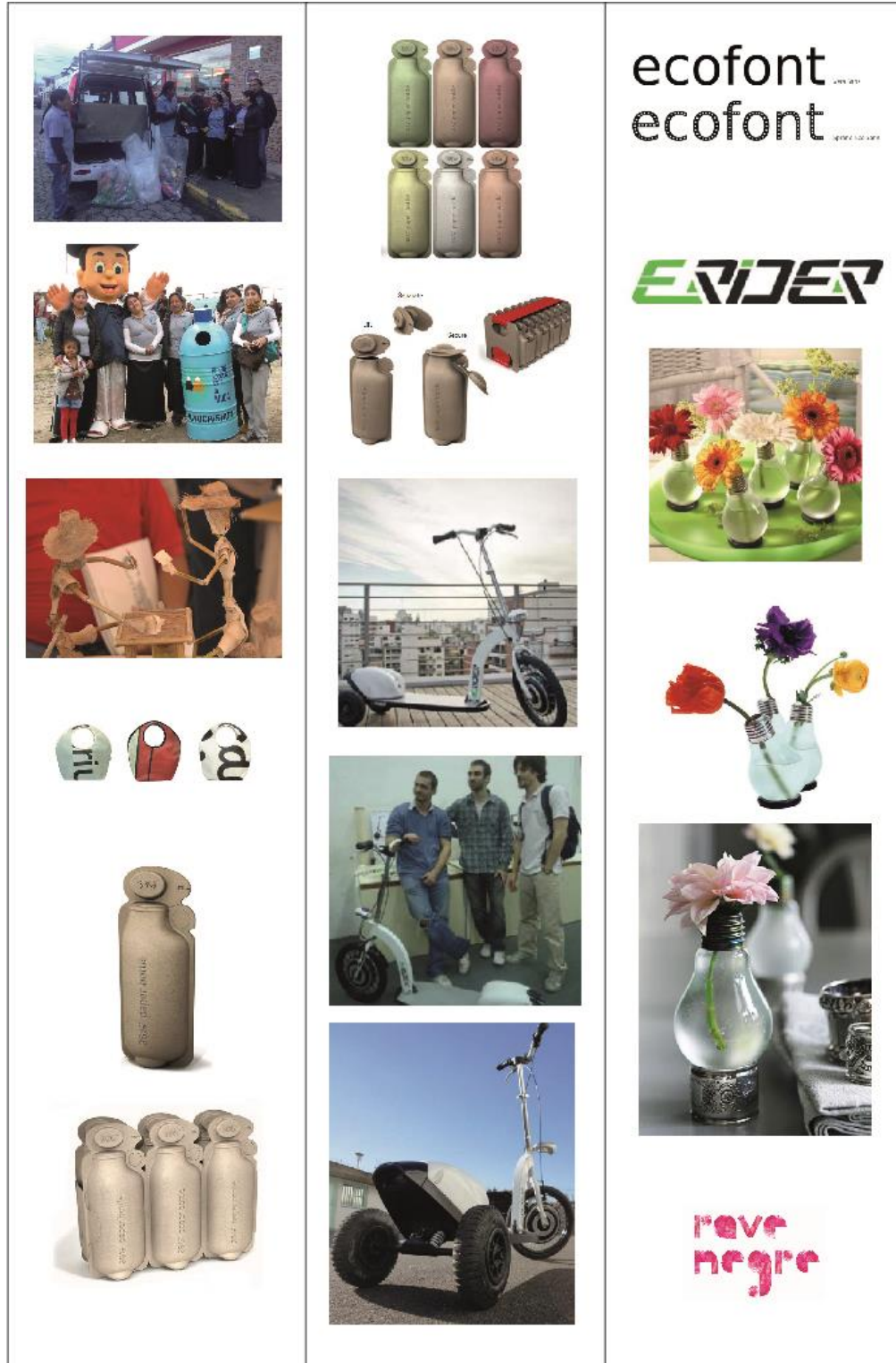
5.05 DESARROLLO

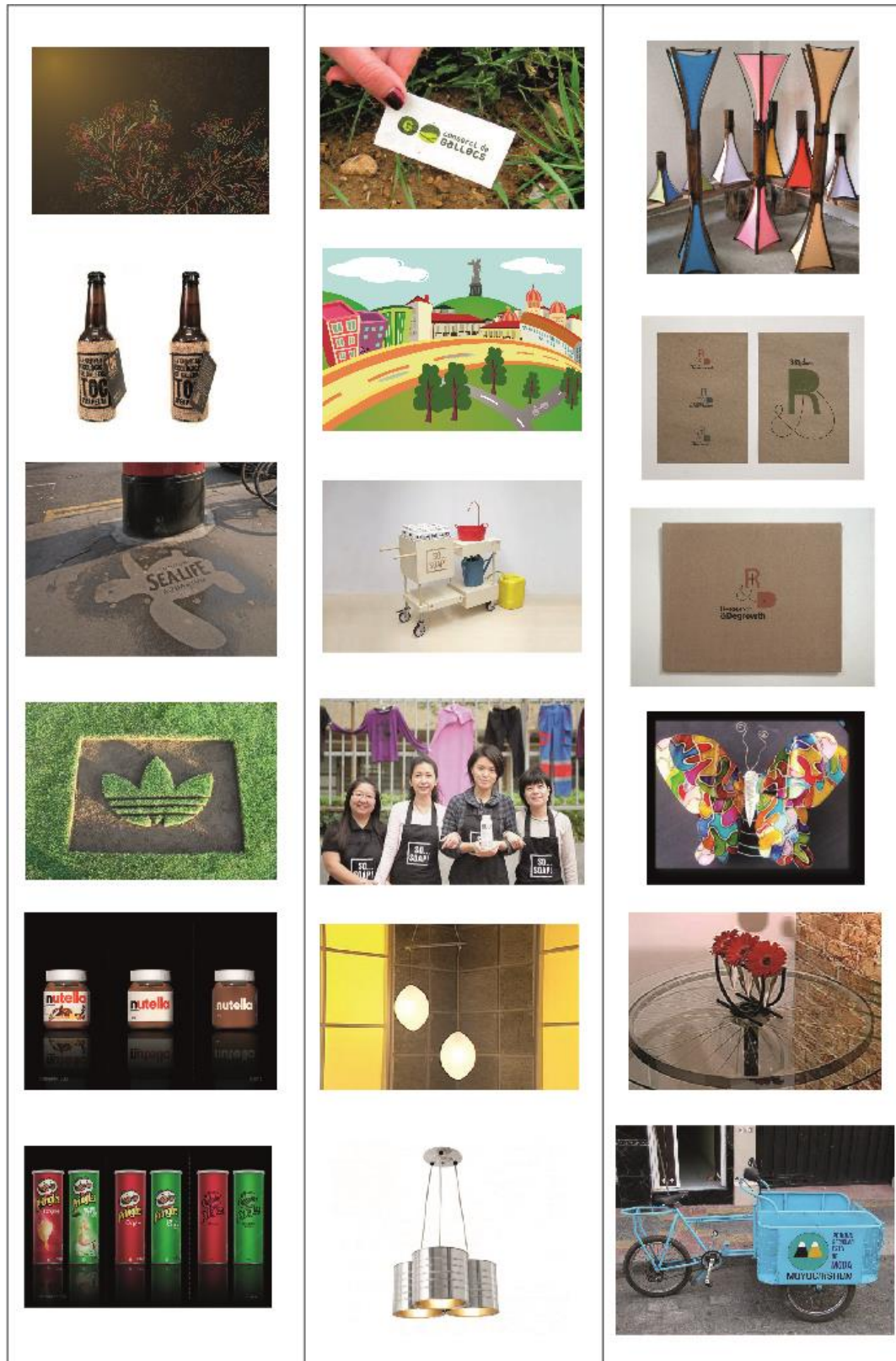
Mapa de contenidos

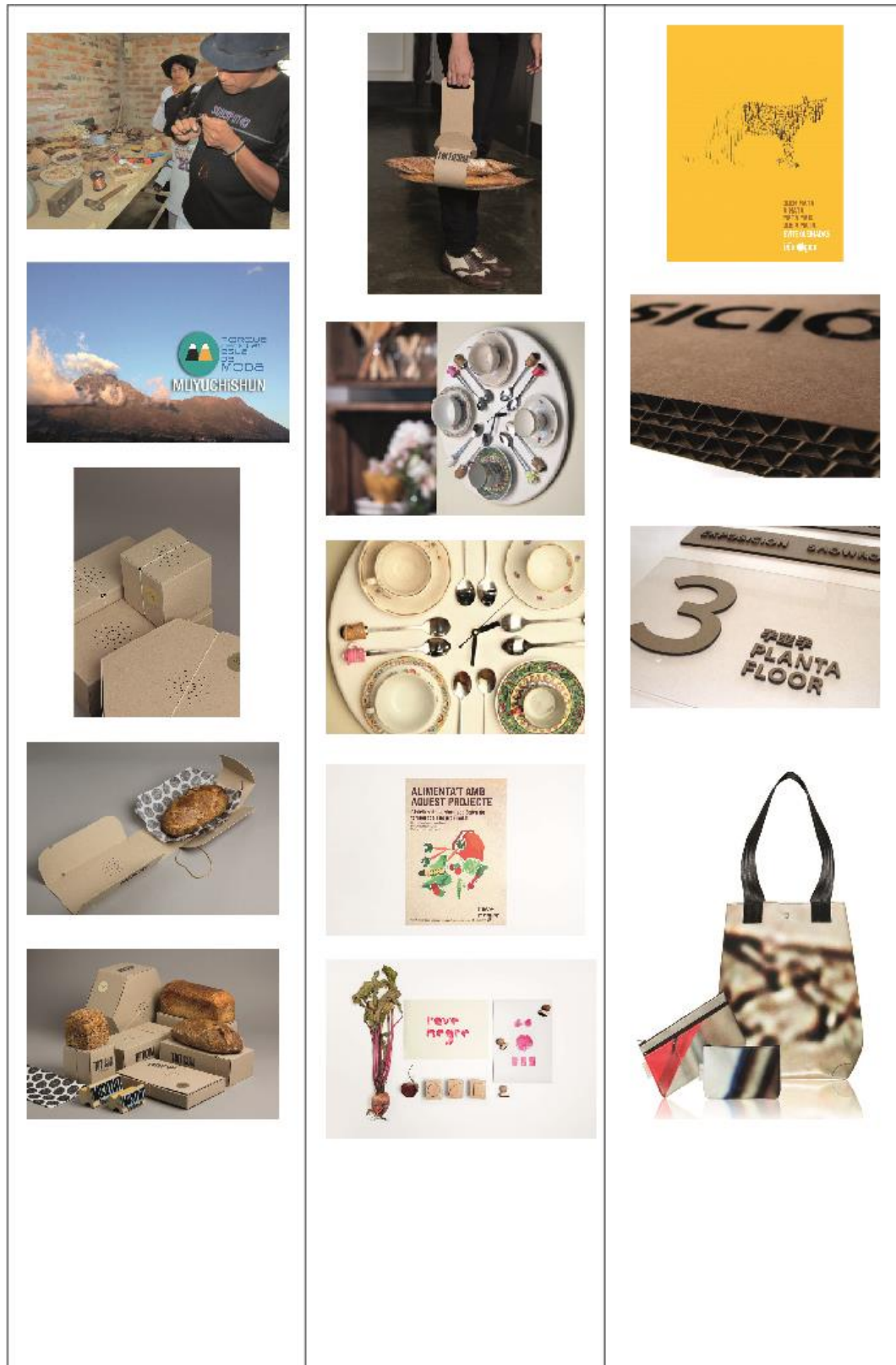


Mapa N. 6
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

5.06 Índice de imágenes







Estilos

Estilo de párrafo Berlin Sans FB a 12 pts con 17 pts de interlineado, letra escogida por ser clara de leer y muy sencilla.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

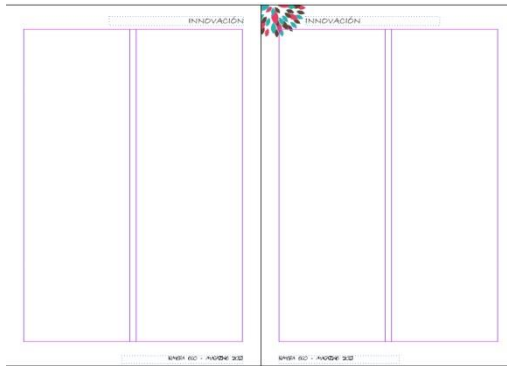
Títulos

Colvetica a 31pts con 39pts de interlineado, letra escogida por ser muy legible y sencilla.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

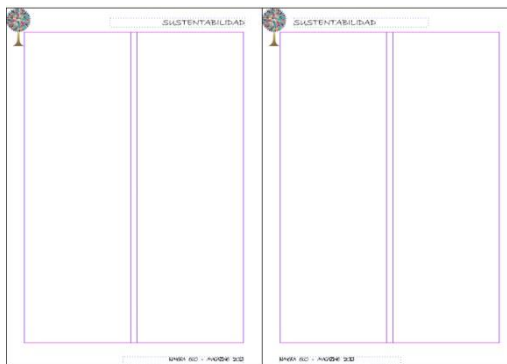
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Páginas master o retícula

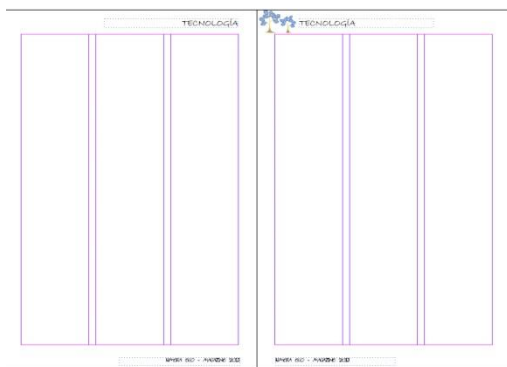


Se utilizan páginas master distintas para cada sección de la revista:

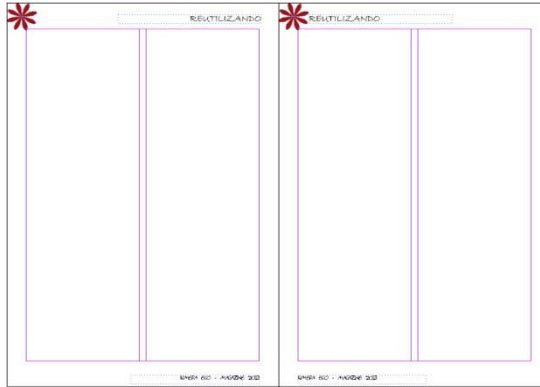
Página master sección innovación, elaborada con página opuesta, consta de dos columnas con un medianil de 0,5 con márgenes de 20 mm superior e inferior, 15 mm interior / exterior y un sangrado de 0,3.



Página master sección Sustentabilidad, elaborada con página opuesta, consta de dos columnas con un medianil de 0,5 con márgenes de 20 mm superior e inferior, 15 mm interior / exterior y un sangrado de 0,3.



Página master sección tecnología, elaborada con página opuesta, consta de tres columnas con un medianil de 0,5 con márgenes de 20 mm superior e inferior, 15 mm interior / exterior y un sangrado de 0,3.



Página master sección reutilización, elaborada con página opuesta, consta de dos columnas con un medianil de 0.5mm con márgenes de 20mm superior e inferior, 15mm exterior e interior y un sangrado de 0.3.

Diagramación



En esta página utilizamos una diagramación de columnas acoplando el texto en cada una de ellas interactuado con fotografías, tamaños de tipografías, interlineado y el estilo escogido para las páginas.



En esta página utilizamos una diagramación de dos columnas acoplado el texto en cada una de ellas interactuado con fotografías, tamaños de tipografías, interlineado y el estilo escogido para las páginas.



En esta página utilizamos una diagramación de tres columnas acoplado el texto en cada una de ellas interactuado con fotografías, tamaños de tipografías, interlineado y el estilo escogido para las páginas.



En esta página utilizamos una diagramación de dos columnas acoplado el texto en cada una de ellas interactuado con fotografías, tamaños de tipografías, interlineado y el estilo escogido para las páginas.

Imagen Corporativa

Imagotipo o Isologo



Colores corporativos verde y amarillo.

Portada



5.07 MAQUETACION

Pre-Prensa

Las operaciones de Pre-prensa incluyen todo el proceso de fotomecánica: fotografiado, tramado, separación de colores, montaje, confección de pruebas y quemado de placas.

En la actualidad muchos proyectos editoriales se realizan aprovechando la tecnología digital (desktop publishing). Aquí la gran ventaja es la factibilidad de ver en la pantalla de la computadora el aspecto final de un diseño con todos sus elementos finalizados: colores, tramas, fotografías, etc. El único cuidado que cabe en la etapa de

la pre-prensa digital consiste en proveer desde la computadora, de todos los respaldos de imágenes y las fuentes que se han empleado en el diseño del producto. Una vez impresas y examinadas las películas negativas, solamente queda el quemado de placas.

Es armado en un área de impresión de 64 x 44 cm respetando un medianil de 0,5 cm de respeto en el medio por la media luna que contiene la máquina, armado a pinza contra pinza

Prensa

En el proceso de prensa es donde ocurre la transferencia (impresión) de las imágenes al papel mediante cualquiera de los métodos descritos. Hay que tener en cuenta que cada método tiene sus ventajas y desventajas y que cada uno se adecua mejor que otro, según la necesidad y tipo de proyecto impreso en cuestión.

La impresión tiene que ver con el posicionamiento preciso de las placas en la prensa para lograr registro (ubicación correcta de los diferentes colores), control de la cantidad de tinta y de la velocidad de impresión. Estos parámetros determinan en gran medida la calidad de la pieza impresa.

La máquina offset de impresión a utilizar va hacer una salna 64 con un área de impresión de 64 x 44cm.

Post prensa

Las operaciones de post-prensa cubren todo el trabajo de acabado: barnizado, plastificado, doblado, troquelado, guillotinado, encuadernación, apilamiento y empacado para el embarque.

Repujado en el logotipo de la marca de la revista en la portada.

Pop Up en página 13-14.

Impresión en cartulinas de diferentes colores

Tintas Pantone

5.08 PRESUPUESTO DE LA REVISTA

CAPITAL	2900
EGRESOS	
15000 impresiones full color, tiro y retiro en cartulina nena paper.	1000
1000 portadas full color tiro y retiro en Cartulina Nena Paper de 250 gr con repujado	600
15000 bolsas recicladas para empaque	500
Extras	500
Total	2600
Sobrante	300

Cuadro 9
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

5.09 Marketing y distribución

BRIEF DE LA REVISTA.

Kimera Eco – Magazine es una revista Sustentable que te muestra las innovaciones creadas a nivel mundial con respecto a la conservación de nuestro planeta está dirigido a estudiantes, y profesionales relacionados con el Diseño, Arte, Creativos en el D.M.Q.

ESTRATEGIA CREATIVA

BENEFICIOS RACIONALES:

Moda, Tecnología, Elegancia, Reutilización

BENEFICIOS EMOCIONALES:

Curiosidad, Emoción, Diversión, Conservación del ambiente

MENSAJE BASICO:

Porque reciclar está de moda

TONO:

Indiferente

ESTILO:

Informal

REASON WHY?:

El reciclaje y toda la onda sustentable está ganando gran protagonismo hoy en día en nuestra ciudad es por eso que queremos mostrar una campaña elegante pero divertida que te invite a reutilizar todo lo que puedas así ayudes a la conservación del medio ambiente y aportas con un granito de arena para un mundo mejor.

EJE DE CAMPAÑA:

Acóplate a la sustentabilidad

PLAN DE MEDIOS:

MEDIO PRINCIPAL

Información: Pieza publicitaria (AFICHE) ubicada en universidades, bibliotecas de la ciudad.

MEDIO SECUNDARIO

Posicionamiento: Piezas publicitarias (FLYERS) ubicadas en lugares estratégicos a donde acude nuestro grupo objetivo.

ESTRATEGIA DE PLAZA

Ubicar nuestro producto solamente en los puntos de venta que sean convenientes para el tipo de producto que vendemos (estrategia de distribución selectiva).

ESTRATEGIA DE PROMOCIÓN

Descuento en la compra de la revista con la entrega de una revista usada dando a conocer nuestra estrategia de cuidar el medio ambiente.

Obsequiar la bolsa reciclada para invitar a continuar con el reciclaje de los recursos.

PRESUPUESTO

Capital; 500

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR
Afiches A3	200	250
Flyers	1000	150
	Sub total	350
	IVA 12 %	42
	Total	392

Cuadro N 10
Elaborado por: Ana Gabriela Briones

CAPITULO VI

6.01 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

Recursos

Este proyecto tendrá a futuro impacto en tres aspectos: el económico, el social y el medio ambiental, esto con el firme propósito de diseñar utilizando la menor cantidad de recursos no renovables y de este modo reducir notablemente el impacto ambiental que causa el ser humano al usar indebidamente las bondades de la naturaleza.

Este proyecto es Factible ya que me permitirá crear conciencia sobre el impacto que causamos al medio ambiente en DMQ.

Este tema aún está naciendo y es muy pobre todavía en nuestro entorno, me refiero que es como casi siempre, los pioneros son los países desarrollados, las potencias mundiales, en donde más se siente el impacto de la contaminación, pero en países subdesarrollados como el nuestro aún no se ha modificado totalmente la conducta de protección al planeta, en Ecuador no existe ningún estudio gráfico o imprenta que promueva esta conducta, no utilizamos papales biodegradables, ni elaboramos packaging biodegradable, y menos usamos tintas 100% vegetales.

Contribuir entonces con este proyecto será poner un granito de arena para poder ayudar a que el planeta viva un poco más.

Presupuesto

Capital solventada por mí mismo 700

DESCRIPCIÓN	VALOR
Impresión revista 2 unidades	70
Acabados revista	50
Impresión publicidad	50
Luz	30
Visita a Otavalo Reportaje	50
Impresiones	150
Acabados proyecto	60
Gasolina y pasajes	70
Extras	100
Total	630

Cuadro N 11

Elaborado por: Ana Gabriela Briones

6.02 Cronograma

CRONOGRAMA DE PRESENTACIÓN DEL DESARROLLO DE LOS PROYECTOS DE GRADO Y TITULACIÓN

FECHAS	CAPÍTULO	PROYECTOS INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	PROYECTOS I+D+I	PROYECTOS INCUBADORA DE PROYECTOS
24/06/2013	1	El problema	Antecedentes	Introducción
15/07/2013	2	Marco teórico	Análisis de Involucrados	Análisis Situacional
12/08/2013	3	Metodología	Problemas y Objetivos	Estudio de Mercado
26/08/2013	4	Procesamiento y Análisis	Análisis de Alternativas	Estudio Técnico
23/09/2013	5	Propuesta	Propuesta	Estudio Financiero
04/10/2013	6	Aspectos Administrativos	Aspectos Administrativos	Aspectos Administrativos
04/10/2013	7	Conclusiones y Recomendaciones	Conclusiones y Recomendaciones	Conclusiones y Recomendaciones
11/10/2013	1 al 7	CORRECCIÓN FINAL GENERAL ENTREGA DE 2 ANILLADOS Y 1 EMPASTADO		
17/10/2013				

Cuadro N 12

Elaborado por: Ana Gabriela Briones

CAPITULO VII

7.01 CONCLUSIONES Y RECOMENTACIONES

CONCLUSIONES

Desde mi punto de vista el diseño editorial abarca muchas cosas, todo lo que involucre textos e imágenes. Creo que un diseñador que domina el buen uso del diseño editorial, hablando de retículas, fuentes, ordenes, jerarquías, formatos etc. Puede aplicarlo a cualquier otro tipo de diseño y le funcionaria ya que creas una estructura de diseño no sólo armónico sino que también funcional.

Es importante dominar el espacio para poder acomodar todos los elementos de la publicación, es por ello que tanto una publicación de pequeño formato, cómo lo sería una postal o una tarjeta de presentación, tiene el mismo grado de complejidad que una publicación de mayor tamaño cómo lo sería un libro de arte, o revista.

El diseño sustentable es una herramienta capaz de influir positivamente en la sociedad generando una nueva cultura, contribuyendo con el medio ambiente y generando una mejor calidad de vida, no solo para esta generación, sino también para las futuras.

Se llegó a cumplir con la meta de informar sobre la sustentabilidad aplicada en nuestra vida cotidiana con temas sobre la aplicación de diseño ecológico en proyectos realizados en varias partes del mundo.

Llegamos a cubrir las necesidades que tenía nuestro grupo objetivo y al mismo tiempo saber armar un buen material informativo el cual se logró.

RECOMENDACIONES

Nuestros hábitos de trabajo pueden favorecer a la preparación de un producto ecológico. Para ello se pudo favorecer un entorno adecuado a este fin, como la elección de bombillas de bajo consumo, reutilizar papel para las pruebas del diseño, apagar completamente los equipos que no estén siendo utilizados, entre otros.

Hay varias iniciativas de los diseñadores para contribuir al medio ambiente aportando otras soluciones más ecológicas. Se pudo tener una adecuada utilización del papel y los sistemas de impresión para conseguir un diseño ecológico

Innovar con nuevos temas para mantener a nuestro grupo objetivo a la vanguardia con la revista.

Buscar Bibliografía recomendada.

Al realizar esta investigación mediante encuestas se evidenció la carencia de información acerca del diseño sustentable este tema sobre todo en nuestro grupo objetivo, por lo que es importante el impulsar y difundir este tipo de investigaciones que puedan servir como base o apoyo para futuros estudios o proyectos.

La universalidad se debería ir aplicando no solo al ámbito del Diseño Gráfico, sino en muchos otros campos, con el fin de ir formando un mundo de igualdades, en el que todos tengan las mismas facilidades y acceso a todo sin limitaciones ni barreras.

Es recomendable que durante el desarrollo de este tipo de proyecto, se vaya interactuando y tomando opiniones de personas de características diversas, ya que es muy importante para corregir posibles errores y pulir las piezas gráficas dando así un producto final óptimo y que cumpla con los objetivos primordiales de diseño universal.

7.02 Referencias Bibliográficas

Libro 1

Enciclopedia SALVAT. Tomos 8 y 12. Salvat Editores. 1978.

Libro 2

Libro Manual de Producción Gráfica Editorial Petro Glifo.

Libro 3

Manual de diseño editorial- Jorge de Buen

Libro 4

Diseño Gráfico Nuevos Fundamentos- Ellen Lupton

Libro 5

Libro Manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes” Aaris Sherin

Libro 6

Rodríguez, Luis. Diseño: Estrategia y tácticas. México, 2006. p. 50

Netgrafía

Web 1

SANTUE, Enric. "El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días."

Web 2

LUPTON, Ellen y ABBOTT M., J. "El ABC de la Bauhaus y la Teoría del Diseño."

Web 3

www.utilisima.com Manualidades

7.3 Anexos

Afiche



Flyer



Nueva Revista de Diseño Gráfico Sustentable y su aplicación encuentrala en las librerías y supermercados autorizados/ Dir: Av América N17-123 y Bogotá/ Telf: 2509068/ Cel: 00980184189