

DISEÑADORES GRÁFICOS COLOMBIANOS

ESTEFANÍA AGUILAR SAULE
SULIANNY PINZÓN OSPINA

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO
MEDELLÍN
2013

DISEÑADORES GRÁFICOS COLOMBIANOS

ESTEFANÍA AGUILAR SAULE
SULIANNY PINZÓN OSPINA

TRABAJO DE GRADO

ASESORA
CATALINA LLERAS
DISEÑADORA GRÁFICA

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO
MEDELLÍN
2013

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Medellín, 15 de noviembre 2013.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todos los profesores que hicieron parte de nuestra formación en el área de Diseño Gráfico, pero especialmente a nuestra asesora de Trabajo de Grado, Catalina Lleras, por guiar y orientar este proceso. A nuestros familiares y amigos más cercanos por apoyarnos y alentarnos para seguir adelante luchando por este sueño de ser Tecnólogas en Diseño Gráfico, que cada vez está más cerca de cumplirse.

CONTENIDO

| | Pág. |
|--|------|
| GLOSARIO | 7 |
| INTRODUCCIÓN | 10 |
| 1. PROBLEMA | 11 |
| 1.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA | 11 |
| 1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 11 |
| 2. OBJETIVOS | 12 |
| 2.1 OBJETIVO GENERAL | 12 |
| 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 12 |
| 3. JUSTIFICACIÓN | 13 |
| 4. MARCO DE REFERENCIA | 14 |
| 4.1 MARCO TEÓRICO | 14 |
| 4.1.1. DISEÑO GRÁFICO | 15 |
| 4.1.1.1. APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO | 15 |
| 4.1.2 DISEÑO EDITORIAL | 16 |
| 4.1.2.1. ELEMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL | 17 |
| 4.1.3. ¿QUÉ ES UN LIBRO? | 21 |
| 4.1.3.1. ELABORACIÓN DE UN LIBRO | 22 |
| 4.1.4. DISEÑO GRÁFICO EN COLOMBIA | 22 |

| | |
|---|----|
| 4.1.5. DISEÑADORES GRÁFICOS COLOMBIANOS | 23 |
| 4.2. MARCO CONTEXTUAL | 25 |
| 5. DISEÑO METODOLÓGICO | 26 |
| 6. RECURSOS DEL PROYECTO | 41 |
| 7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES | 43 |
| 8. RESULTADOS | 44 |
| 9. CONCLUSIONES | 45 |
| BIBLIOGRAFÍAS | 46 |
| ANEXOS | 49 |

GLOSARIO

Compaginar: Ordenar u organizar elementos que tienen alguna conexión. También, es hacer compatibles unas cosas con otras.

Composición: Texto compuesto y preparado para la impresión.

Concepto: Idea, representación mental de una realidad, un objeto o algo similar, Pensamiento expresado con palabras. Opinión, juicio, idea que se tiene sobre algo.

Diagramación: Es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios, revistas.

Digital: es aquello relativo a los dedos (las extremidades de las manos y los pies del ser humano). El concepto, de todas formas, está estrechamente vinculado en la actualidad a la tecnología y la informática para hacer referencia a la representación de información de modo binario (en dos estados).

Disciplina: Conjunto de normas que rigen una actividad o una organización.

Diseño publicitario: *"El Diseño Publicitario es un proceso de creación de imagen, a partir de la investigación y mediante un trabajo multidisciplinario, en el cual participan y se funden criterios artísticos, técnicos, industriales y artesanales. Sus resultados deben tener autenticidad y originalidad. Es más que una profesión, una pasión"* Gabriela Villalobos

Empaquetar: Guardar la información de una pieza grafica en una carpeta que agrupe imágenes y maquetación, para que posteriormente el archivo pueda ser modificado, sin que se deba vincular de nuevo las imágenes.

Exaltar: Realzar, alabar el mérito de alguien, ensalzar, enaltecer, aclamar, alabar, encumbrar, realzar.

Ilustrar: Explicar y hacer comprender una idea o un concepto por medio de ejemplos, dibujos, gráficos u otra información complementaria.

Ilustre: Insigne, célebre, que es muy conocido por su gran labor o por sus virtudes dignas de reconocimiento.

Imprenta: Técnica de imprimir textos escritos y dibujos sobre papel, también se denomina así al lugar donde se desarrolla esta técnica.

Logotipo: es aquel distintivo o emblema conformado a partir de letras, abreviaturas, entre las alternativas más comunes, peculiar y particular de una empresa, producto o marca determinada. Normalmente el logo incluye algún símbolo que permita a los observadores del mismo asociarlo de inmediato con la marca, empresa o producto en cuestión.

Maquetación: Distribuir proporcionalmente los espacios de un texto en un lugar determinado.

Marca: Es una denominación verbal, distintivo gráfico o una combinación de ambos elementos, cuyo objetivo es ser diferenciada en el mercado.

Multimedia: Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos.

Pieza gráfica: Se refiere a una composición visual en diseño, el cual puede variar en soporte y formato según sus necesidades.

Rasterizar: es el proceso por el cual una imagen descrita en un formato gráfico vectorial se convierte en un conjunto de píxeles o puntos para ser desplegados en un medio de salida digital, como una pantalla de computadora, una impresora electrónica o una Imagen de mapa de bits (bitmap). Este procedimiento usa comúnmente cuando se trabaja con imágenes de gran complejidad o cuando se debe usar filtros en estas.

Señalética: estudia y desarrolla un sistema de comunicación visual sintetizado en un conjunto de señales o símbolos que cumplen la función de guiar, orientar u organizar a una persona o conjunto de personas en aquellos puntos del espacio que planteen dilemas de comportamiento

Tipo: Es igual al modelo o diseño de una letra determinada.

Tipografía: Es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas.

UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. El principal objetivo de la UNESCO es contribuir al mantenimiento de la paz y la seguridad en el mundo promoviendo, a través de la educación, la ciencia,

la cultura y la comunicación, la colaboración entre las naciones, a fin de garantizar el respeto universal de la justicia, el imperio de la ley, los derechos humanos y las libertades fundamentales que la Carta de las Naciones Unidas reconoce a todos los pueblos sin distinción de raza, sexo, idioma o religión.

Vanguardia: Conjunto de personas o ideas que están más avanzadas en relación con las tendencias de su tiempo, desde el punto de vista artístico, científico, ideológico, etc.

Vector: la forma en que un gráfico o imagen puede ser producido y representado; así un gráfico vectorial es toda imagen digital formada por diferentes objetos geométricos independientes.

Veraz: Se aplica a la información o dato que es verdadero porque se ha comprobado su autenticidad.

INTRODUCCIÓN

El Diseño Gráfico es la disciplina encargada de comunicar, desarrollar y materializar ideas y proyectos visuales, en la actualidad es una de las disciplinas más llamativas y completas para los jóvenes creativos, razón por la cual es el área ideal para llevar a cabo este proyecto.

La tecnología ha abierto muchas puertas para dar a conocer a los diseñadores gráficos alrededor del mundo y mostrar sus habilidades; y los Diseñadores Gráficos colombianos, no son la excepción, pues el Diseño, ha tenido gran acogida por parte de los jóvenes durante los últimos años ya que estamos en la época de la generación creativa y todo esto es gracias a los aportes que diversos artistas han realizado desde épocas tan lejanas como las cavernas; de donde se puede encontrar desde gran influencia hasta inspiración para desarrollar diversos pensamientos.

Colombia no ha sido la excepción, durante el siglo XX, fueron muchos los grandes exponentes en la historia del Diseño Gráfico del país, gracias a ellos, hoy en día, tenemos las herramientas para poder seguir con su ejemplo y dejar huella en este medio; nace entonces la necesidad de hacer un reconocimiento a estos grandes artistas del Diseño Gráfico Colombiano. Mediante la realización de un libro que permitirá apreciar sus importantes aportes teóricos y los diseños más destacados que, en nuestro país, han desarrollado estos artistas, además de enseñar de una breve reseña histórica.

La realización de este libro permite un acceso más rápido a la información y garantiza la veracidad de la misma, además de agrupar todo un siglo de creatividad y talento en el campo del diseño gráfico por medio de una sola pieza gráfica.

1. PROBLEMA

1.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

No existe algún medio que ilustre cronológicamente acerca de la vida y obra de los Diseñadores Gráficos más destacados del país, en ocasiones la información es insuficiente, todo esto impide o dificulta que los nuevos profesionales se empapen de la historia, las técnicas y los aportes que algunos de sus colegas han dejado alrededor de los últimos cien años. Por tanto este libro busca proporcionar información veraz y de fácil acceso para quienes practican esta disciplina, promoviendo además el uso de los medios impresos.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Diseño Gráfico, es una de las disciplinas más pretendidas por los jóvenes en la actualidad, por la libertad que concede a la hora de querer manifestar ideas de manera real y creativa. En esta época de gran auge digital, por lo que se ha disminuido el uso de medios impresos, en consecuencia, al necesitar un recurso que brinde alguna información específica sobre el tema, se accede directamente a la red, prescindiendo de recursos como libros, enciclopedias, periódicos, revistas, etc. Que ya no tienen un uso frecuente comparado al que se le daba hace unos años.

También, se puede encontrar múltiple información sobre diseñadores gráficos de otros países, ausentándose aquella que nos habla sobre el talento del Diseño Gráfico nacional, incluyendo a los medios digitales, los cuales no contienen buen contenido sobre los creativos colombianos.

1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Por qué es importante exaltar y difundir la vida y obra de los Diseñadores Gráficos Colombianos?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Elaborar el Libro “*Diseñadores Gráficos Colombianos*”, exponiendo una breve reseña de cada uno de ellos y su experiencia en este campo, presentando sus trabajos más destacados y aquellos que tuvieron gran relevancia al formar parte de esta historia en Colombia.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar acerca de los diseñadores Colombianos más distinguidos.
- Destacar el talento de los Diseñadores Gráficos Colombianos, mediante la publicación del libro.
- Contribuir a la preservación y difusión de la historia del Diseño Gráfico en Nuestro país.

3. JUSTIFICACIÓN

“El libro Diseñadores Gráficos Colombianos” surge de la necesidad de reconocer y exaltar el talento de los profesionales en esta área, exponer sus obras e ilustrar a los estudiantes y profesionales acerca de sus técnicas en las diferentes disciplinas del Diseño en las que se especializan, a través de un medio impreso que facilitará el acceso a esta información, teniendo un contacto más personal y rápido a ella. De este modo no solo se contribuye a generar sentido de pertenencia y a difundir la historia de nuestros profesionales sino también a proporcionar una pieza gráfica que sintetiza y agiliza la búsqueda de información.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1. MARCO TEÓRICO

Cuando se requiere información acerca de Diseñadores Gráficos Colombianos por razones de practicidad recurrimos al uso de internet para investigar sobre ellos y aunque estamos en la era digital, lo que hace que se encuentre en la red información abundante, no siempre es suficiente para lo que se busca, algunas veces lo que se encuentra no es veraz, también existen buscadores de internet que le permite al usuario modificar la información contenida en la página, lo que dificulta saber si lo que se está leyendo es cierto o no.

Los medios impresos garantizan información clara y verdadera acerca de un tema, facilita el acceso a esta y fomenta el uso de los medios tradicionales para la formación del individuo dentro de la sociedad.

La realización de este libro surge de la necesidad de proporcionar una fuente de información fiable y rápida, que exalte el talento nacional y que esté disponible para el público en general, pero principalmente para los diseñadores gráficos y de áreas afines que, como parte de su formación profesional o aprendizaje independiente, deben conocer acerca de los trabajos y técnicas de sus colegas más destacados a lo largo del siglo pasado.

Para su elaboración, es necesario tener unos conocimientos básicos de Diseño Editorial, buen manejo en la redacción, total comprensión de los temas a tratar y también, tener en claro los conceptos.

Para realizar su diseño, fue necesario investigar sobre él, para así tener un punto de partida y comenzar su diagramación, la cual consiste en la organización de los elementos por medio de las páginas, textos, espacios, etc. Logrando tener un equilibrio en su diseño.

Se debe tener mucho cuidado en el momento de presentar su formato, es necesario definir también colores que generen armonía en diseño y texto, añadiéndole también, las fotografías o ilustraciones que acompañan al tema pero sin excederse.

4.1.1. DISEÑO GRÁFICO

El padre del término “Diseño Gráfico” fue el estadounidense Willam Addison, diseñador que trabajó con material publicitario en distintos formatos desde carteles y panfletos hasta anuncios en periódicos y revistas en 1922.

La palabra diseño según Guillermo González Ruíz (1994) es un anglicismo: design significa plan mental, proyecto, programa. Diseño es en síntesis una estrategia y una táctica de la mente que se moviliza desde que se inicia la decisión de gestar un objeto útil hasta que se logra su consecución final, atravesando todos los pasos o instancias requeridas para lograr una forma que cumpla su propósito y que funcione.

Jorge Frascara define el diseño como *una actividad humana volitiva, una actividad abstracta que implica programar, proyectar, coordinar una larga lista de factores materiales y humanos, traducir lo invisible en visible, en definitiva, comunicar. Incluye juicios de valor, aplicaciones de conocimientos, adquisición de nuevos conocimientos, uso de intuiciones educativas y toma de decisiones.*

El diseño es una actividad creativa cuyo propósito es establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios en su ciclo completo de vida. Por lo tanto, el Diseño es el factor principal de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crítico del intercambio cultural y económico.

“El Diseño Gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos” (Frascara 2004).

En conclusión el diseño gráfico es un proceso de creación visual con el propósito de comunicar ideas y estas a su vez son organizadas, mediante la utilización de imágenes, en las cuales se busca combinar el arte con aspectos tipográficos. Es una composición de palabras o texto escrito, que en conjunción con lo visual, buscan emitir un mensaje claro y directo a un público determinado.

4.1.1.1. APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO

Las aplicaciones del diseño gráfico son muy diversas, entre las más frecuentes se encuentran: diseño gráfico publicitario, diseño identidad corporativa, diseño web, diseño de multimedia, diseño de empaques, diseño tipográfico, diseño de señalética, diseño editorial, entre otras.

Diseño gráfico publicitario busca persuadir al usuario a una actividad de consumo determinada, incrementar su consumo de un producto o un servicio usando para ellos los medios de comunicación y las técnicas comerciales o de propaganda.

Diseño identidad corporativa es un sistema de identidad visual que busca lograr el posicionamiento de una marca o empresa dentro del mercado.

Diseño web consiste en estructurar o maquetar los elementos de un sitio web siempre de acuerdo a la identidad corporativa de la empresa u organización.

Diseño de empaques consiste en desarrollar nuevos envases para los productos que ya se encuentran en el mercado como para los que lanzaran a la venta, esta actividad incluye habilidades en diseño gráfico y en diseño estructural.

Diseño tipográfico es el arte y de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También es el estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas.

Diseño de señalética se encarga de estudiar y desarrollar un sistema de comunicación visual que permita guiar, orientar o ubicar a una persona en algún espacio, usando para ello señales o símbolos de fácil o universal comprensión.

Diseño de multimedia es un objeto o sistema que se utiliza para presentar o comunicar información, ya sea usando medios físicos o digitales como imágenes y texto, animación, sonido, video, entre otros.

El diseño editorial se encarga de la maquetación y composición, armoniosa de publicaciones que requieren varias páginas como folletos, diarios, entre otros. Incluye el diseño de la gráfica interior y exterior de la pieza deseada o solicitada, conservando en ella la identidad grafica o el concepto. Razón por la cual este campo del diseño es el ideal para la elaboración, diagramación o maquetación, del libro “Diseñadores Gráficos Colombianos”.

4.1.2. DISEÑO EDITORIAL

Es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones, también para la producción de piezas literarias como libros, revistas, diarios, entre otros. Es decir piezas compuestas de muchas páginas o pliegos, y con criterios tipográficos de composición que se destacan

más que en otras piezas. Como la elección de las familias tipográficas, legibilidad tipográfica, retícula editorial, el interlineado, el interletrado, los destacados, etc. Es fundamental también para la correcta edición y legibilidad de estos recursos de comunicación gráfica escrita.

El diseño editorial incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción, en busca de lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y la diagramación (Shelline Rosas 2004).

En conclusión el diseño editorial es la composición armoniosa de piezas gráficas como: revistas, libros, periódicos y catálogos. También se entiende como la diagramación o maquetación de acuerdo a una línea de diseño que conserve la estética de la pieza gráfica que se realiza.

Para la realización de este tipo de piezas gráficas interviene el uso de programas de edición de fotográfica, el más usado, photoshop, diagramación, comúnmente usado Indesign, además de Illustrator que a pesar de ser un programa vectorial, es comúnmente usado para el manejo de imágenes y diseño para editorial.

En Adobe Photoshop se trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa bits o conocidos en el programa como gráficos rasterizados.

Adobe Indesign es una aplicación para la composición digital de páginas, es decir para diseñar y maquetar páginas de libros, folletos, catálogos, entre otros.

Adobe Illustrator es un software de trabajo vectorial, su uso es muy diverso, sirve para realizar ilustraciones, caricaturas, gráficos, logotipos, entre otros. A manera de taller de arte en el que trabaja sobre un tablero de dibujo (mesa de trabajo) a partir de lo cual se puede generar ilustraciones digitales, además de escalar las imágenes vectoriales en él contenidas, sin pérdida de información o calidad.

4.1.2.1. ELEMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL

Para la elaboración de una pieza grafica correspondiente al diseño editorial intervienen elementos como:

Legibilidad tipográfica:

Para ello es necesario la organización general del texto y la imagen, también una buena elección tipográfica. La decisión correcta dará por resultado un texto de fácil lectura para los receptores.

Tipografía:

Es parte de la información visual del diseño general y debe ser acorde al tema y al tipo de publicación. Hay que seleccionar una o dos teniendo en cuenta el mayor grado de legibilidad tipográfica, y trabajar con sus variantes (cuerpo, color, inclinación, etc.). La elección también variará según la extensión del texto.

Color:

Para conseguir un mayor nivel de legibilidad es necesario generar un contraste entre tipografía y fondo.

Cuerpo tipográfico:

Para la elección de este es necesario tener en cuenta el interlineado, el ancho de las columnas y la cantidad de texto. Si se trata de un bloque de texto, el tamaño tipográfico debe oscilar entre 8 y 11-12 puntos, de acuerdo con el tipo de letra seleccionado y el público al que se dirige la publicación, para facilitar la buena legibilidad del texto.

Interlineado:

Es el espacio existente entre las líneas, este se determina según el cuerpo tipográfico elegido. El interlineado cumple la función de facilitar el paso de una línea a la otra de una línea a otra, y para eso el criterio convencional es que sea un veinte por ciento mayor que el cuerpo utilizado. La medida del interlineado depende también de la anchura de las columnas, ya que, cuanto más anchas sean, más interlineado se necesitará para mantener la legibilidad.

Interletrado:

El espacio entre las letras determinará la densidad visual del texto. Los distintos interletrados permiten, por una parte, adaptar el texto a las formas elegidas. Por otra, permiten generar una textura diferente.

Así, si se aumenta el interletrado se puede obtener un texto más ligero y elegante. Si se reduce, manteniendo la legibilidad, se puede crear un texto con mayor continuidad.

Imagen:

Otro de los elementos básicos en el diseño editorial es la imagen, cuya elección deberá realizarse teniendo en cuenta estos aspectos:

Funciones:

Las imágenes refuerzan, explican y amplían la información implementando su lenguaje visual. Elegir adecuadamente las imágenes le brindara coherencia a los textos contenidos en el libro. Las imágenes funcionan como formas de descanso en la lectura, facilitando así la legibilidad.

Disposición:

Las imágenes generan puntos de tensión dependiendo de su ubicación en el libro y su relación con los textos. El diseñador decide de qué modo disponer las imágenes según el significado o la necesidad, Puede tener sus lados pegados al corte, puede tener forma de viñeta, estar centrada, ocupar toda la página, entre otros.

Fotografías e ilustraciones:

Las fotografías se incluyen al diseño para aportar realismo, ya que representan escenas de la realidad. Las fotos pueden explicar visualmente una noticia. Entre las imágenes se incluyen fotografías e ilustraciones, utilizadas tanto en libros como en revistas y periódicos. Del mismo modo, en los libros de historia las imágenes tienen valor de documentos y testimonios. También cumplen una función explicativa en textos de divulgación científica. Además, las fotografías pueden tener en muchos casos un gran valor artístico que exalta la publicación en la que aparecen.

Espacios en blanco:

Los espacios en blanco producen una sensación de libertad y claridad. Sirven como descansos y pausas al lector, también son usados para equilibrar la composición.

Caja tipográfica

Es un límite virtual que define el sector que se imprimirá en cada una de las páginas. Se generan así cuatro márgenes (superior, inferior, lateral izquierdo y derecho), cuya dimensión se debe determinar en cada caso particular.

Grilla o retícula editorial

Es un esquema que permite subdividir el campo visual dentro de la caja tipográfica en campos o espacios más reducidos a modo de reja. Los campos o espacios pueden tener o no las mismas dimensiones.

Material o soporte:

La elección del papel varía según el tipo de edición y su presupuesto. Para las publicaciones impresas existe actualmente una amplia gama de papeles que varían en gramaje, textura y color.

También se debe elegir el formato de pliego más conveniente para evitar el desperdicio de papel, de acuerdo con el tamaño de la página del libro

Formato:

Es el área total de la que se dispone para realizar un diseño. Incluye los márgenes y la caja tipográfica. En general el tamaño está predeterminado y el diseñador debe adaptar su diseño a medidas estándar.

Márgenes

Espacios blancos que rodean la composición, tienen una función estética y una función práctica, permiten que la lectura sea más agradable y facilitan la encuadernación de la publicación.

Según la cantidad de columnas que se incluyan, existen diferentes tipos de formatos:

- ✚ Formato de una columna: se utiliza para los libros; en general se muestra sólo texto o sólo imagen.
- ✚ Formato de dos columnas: facilita la combinación de textos e imágenes.
- ✚ Formato de tres columnas: ofrece muchas posibilidades para combinar imágenes y textos de diferentes tamaños.
- ✚ Formato de cuatro columnas: generalmente se utiliza en periódicos y revistas dado que facilita la composición cuando hay mucho texto.

4.1.3. ¿QUÉ ES UN LIBRO?

Un libro, es una publicación con un contenido diverso, según el interés del lector, sus temas deben realizarse con profundidad.

Dependiendo de su contenido, puede ser extenso o no, lo que es decisión del autor o escritor, influyendo también su temática y enfoque, puede variar su tamaño y el material con el que se elabore, incluir ilustraciones, diseño de página o sólo texto.

De acuerdo a la UNESCO, un libro debe tener 50 o más hojas. En el caso contrario, es considerado un folleto.

Existen otros tipos de Libros, como los digitales los cuales pueden adicionalmente contener información multimedia como contenido interactivo y audiolibros, los cuales son reproducidos por la voz de alguien, ambos son reproducidos en computadores o dispositivos móviles que lean estos contenidos.

El libro podría ser considerado, en términos técnicos, sólo como un soporte en el cual se registran y se almacenan datos, función que hoy en día también es cumplida por varios y numerosos aparatos tecnológicos. Sin embargo, lo que todavía no se le ha podido quitar al libro es su gran alcance mundial, es decir, la facilidad con la que ha llegado a todos los rincones del planeta, incluso a aquellos más lejanos. Al mismo tiempo, el libro permanece todavía como una herramienta del saber mucho más accesible en términos económicos que varios de los aparatos tecnológicos que buscan reemplazarlo. De este modo, el libro sigue siendo aún hoy el principal soporte y medio de transmisión de la cultura, de los saberes, de los conocimientos infinitos que produce el ser humano.

Miguel de Loyola (2010) afirma que (...) en un mundo donde todo ha sido ya conquistado y simbolizado por el lenguaje, la falta de lectura termina por alejarnos del saber y genera la ignorancia más supina. El hombre de nuestro tiempo necesita del lenguaje, es un vehículo indispensable para entender y hacerse entender en el medio en que vive, y el mejor camino para la conquista del lenguaje es el libro (...) reafirmando así la importancia de los medios impresos para formación del hombre a lo largo de su vida.

4.1.3.1. ELABORACIÓN DE UN LIBRO

La creación de este libro parte de una investigación previa acerca de los Diseñadores Colombianos y la búsqueda de material de apoyo como fotografías, después se selecciona la información que ira en él, también se debe verificar este contenido, si es necesario la creación de textos, corrección y evaluación de ellos, para que posteriormente se realice la diagramación del libro, en orden cronológico para el caso de “diseñadores Gráficos Colombianos”, luego se hace la entrega al editor, quien se encarga de leer de nuevo el libro dar algunas sugerencias al autor y se realiza el contrato que facilitara la publicación del libro. Finalmente en la imprenta se encargan de compaginar, quemar las placas, encuadernar, empaquetar y entregar el libro ya acabado.

4.1.4. DISEÑO GRÁFICO EN COLOMBIA

La historia del diseño gráfico Colombiano empieza a escribirse a partir del siglo XIX, en el año de 1881 con la diagramación del “papel periódico ilustrado”, para esta época se funda una de las primeras tipografías en el país.

A inicios del siglo XX se funda una de las principales empresas pioneras en el área de la impresión y los empaques, la cual aún sigue vigente. En 1904 Enrique Olarte gana el primer premio en un concurso de portadas, es así entonces que los primeros diseñadores del país empiezan a notarse en el medio.

Posteriormente llega la publicación de algunas revistas, como es el caso de “El Gráfico”, pionera en avisos clasificados en Colombia.

En 1911 y 1912 se fundan los periódicos más importantes del país. Se resalta también la creación de uno de los primeros departamentos de publicidad en la empresa Coltabaco, la creación quizá de uno de los primeros y más destacados diseños, el Logotipo de cigarrillos pielroja, que aún permanece como la imagen oficial de esta marca.

En los años 20s empiezan a destacarse las ilustraciones de prensa, para el 35 se fundan las primeras agencias de publicidad, así como también se crean los logos de algunas de las empresas representativas para Colombia como es la Nacional de Chocolates, Coltejer y Fabricato.

Para los años 40s se destaca la creación el departamento de publicidad de Bavaria, y para finales de esta década la Universidad de los Andes lanza un curso sobre diseño gráfico.

En los años 50s la caricatura toma gran fuerza, para los 60s la Escuela de Bellas Artes ofrece como carrera dibujo comercial – carteles y un curso corto de diseño gráfico. Dicken Castro, uno de los diseñadores gráficos más reconocidos en la historia del país, inaugura la primera oficina independiente de esta disciplina. También es de resaltar la fundación de la primera carrera en diseño gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la reestructuración de la carrera diseño publicitario en la universidad Nacional.

A partir de 1960 a la fecha es el gran apogeo de los concursos, incursiones en las nuevas técnicas y tendencias, perfeccionamiento en diversas áreas que tienen que ver con el diseño y reconocimientos tanto nacionales como internacionales.

Durante el siglo XX es que, gracias al desarrollo tecnológico, económico y cultural del país, el diseño gráfico empieza a tomar un papel destacado dentro de la sociedad.

4.1.5. DISEÑADORES GRÁFICOS COLOMBIANOS

Entre los diseñadores gráficos más destacados del país se encuentra: Dicken Castro quien desarrolló algunos de los logotipos y carteles más reconocidos y creativos como: el del Ministerio de Desarrollo en 1968, Ospina y Compañía en 1980, ISS en 1980 y la moneda de 1000 en 1996.

David Consuegra el primer diseñador colombiano que se formó académicamente, funda en la universidad Jorge Tadeo Lozano la primera carrera de diseño gráfico en 1967, y ayuda a reestructurar en la Universidad Nacional la carrera de Diseño Publicitario.

Marta Granados se destaca como diseñadora gráfica en Colcultura y el Museo de Arte Moderno.

Benjamín Villegas un gran diseñador de imágenes corporativas como el símbolo de granahorrar y posteriormente gran editor de libros de lujo que marcan vanguardia en la industria editorial.

Carlos Duque entre sus trabajos más destacados se encuentra: el afiche de Ernesto "Ché" Guevara, el afiche de la campaña de Luis Carlos Galán y logotipos como el de las galletas Papá Noel.

Entre otros ilustres diseñadores gráficos, que hicieron grandes aportes a esta área y que podrán apreciar de manera detallada en el libro "Diseñadores Gráficos Colombianos".

4.2. MARCO CONTEXTUAL

“Diseñadores Gráficos Colombianos” está dirigido a profesionales y estudiantes de esta carrera, tecnología o técnica, como parte de su formación académica o crecimiento personal. Al diseñador creativo, inquieto, investigativo, un profesional integral que sabe que el conocimiento de su historia le pondrá en un lugar más adelante que todos aquellos que la ignoran.

Estará al alcance del diseñador con un perfil profesional definido que posea (...)estrategias de comunicación para satisfacer las necesidades de anunciadores y consumidores, en un mundo que exige crear mensajes que permitan llevar adecuadamente productos y servicios hasta el consumidor final, como creativo estratégico formado en las áreas del diseño la investigación y la producción gráfica y audiovisual, es un humanista capaz de sintetizar para seducir(...) como lo expresa el perfil profesional del estudiante de diseño gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

“Profesionales pragmáticos e integrales, que sean competitivos y humanamente responsables a través de una fundamentación académica sólida en lo conceptual” (Escuela de Artes y Letras institución universitaria).

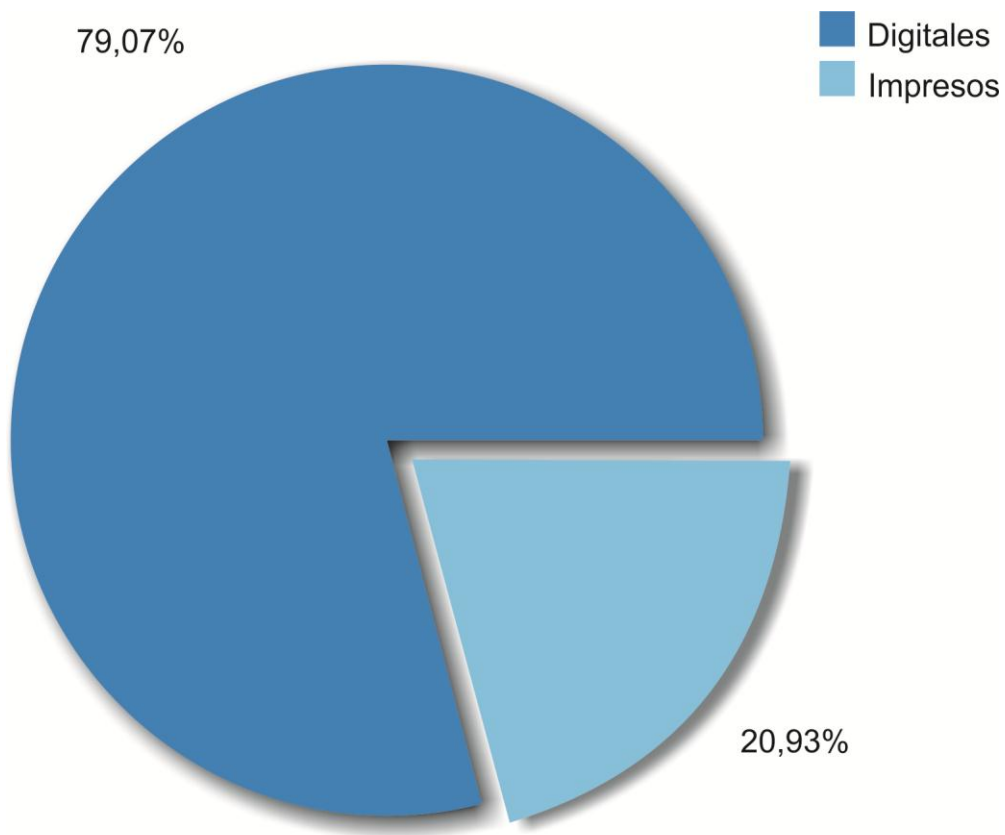
5. DISEÑO METODOLÓGICO

El tipo de investigación que se usó para la creación del libro “Diseñadores Gráficos Colombianos”, fue la investigación científica (...)Este tipo de investigación busca reconstruir el pasado de la manera más objetiva y exacta posible, para lo cual de manera sistemática recolecta, evalúa, verifica y sintetiza evidencias que permitan obtener conclusiones válidas, a menudo derivadas de hipótesis(...)

La información contenida tanto en el libro como en el Trabajo de grado fue en resultado de la investigación en medios impresos y digitales, extrayendo los contenidos más relevantes para lograr el producto “*Diseñadores Gráficos Colombianos*”. También mediante la realización de una encuesta al público objetivo y el análisis de los datos obtenidos para ayudar a respaldar la necesidad de crear y sacar al mercado nuestro producto.

La encuesta fue realizada a través de internet a profesionales, técnicos, tecnólogos, estudiantes de Diseño Gráfico y áreas afines, pertenecientes a estratos desde 1 hasta el 5, con hábitos de consumo y compra.

1. ¿Qué medio usa con mayor frecuencia para investigar?

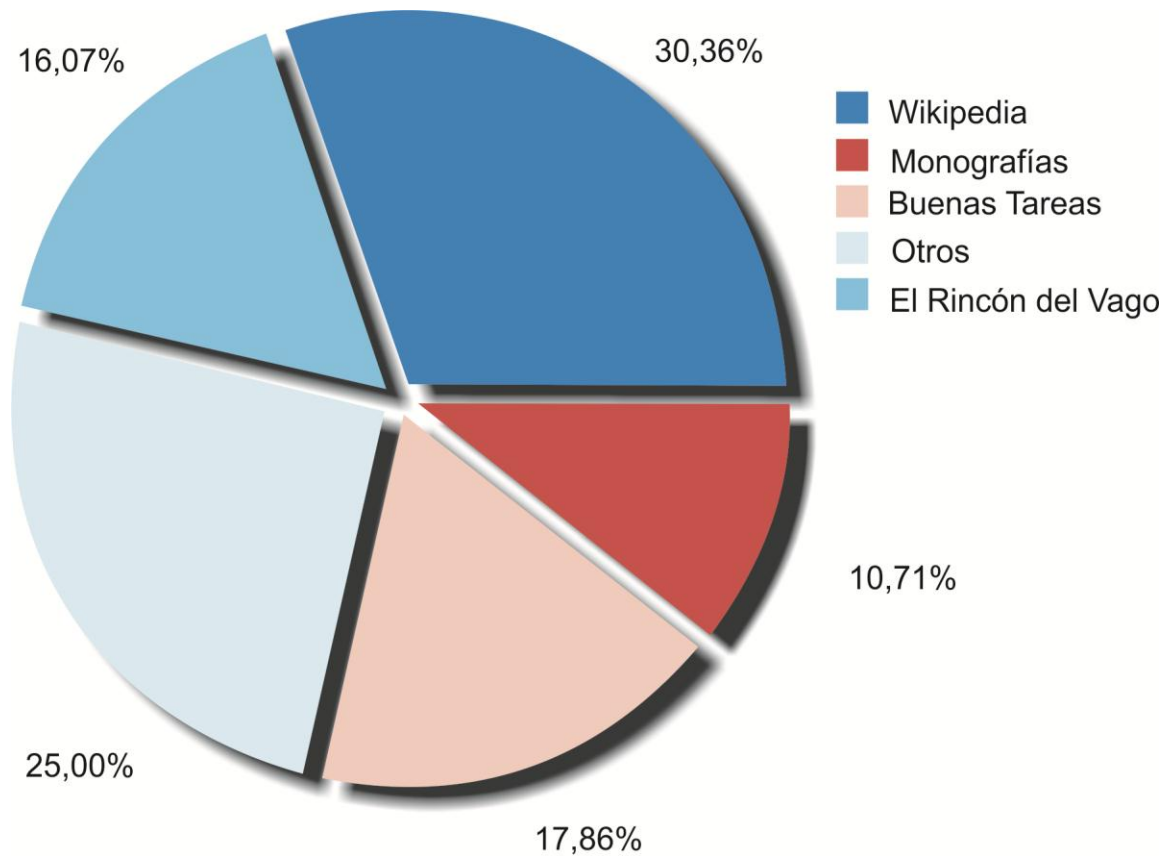


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 1,209 |
| Intervalo de Confianza 95% | [1,098 - 1,332] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,412 |
| Error estandar | 0,063 |

Análisis: EL 79% de las personas encuestadas afirman usar con mayor frecuencia los medios electrónicos para investigar, mientras que el 20,93% usa medios impresos.

2. Qué página de internet utiliza con mayor frecuencia para investigar?

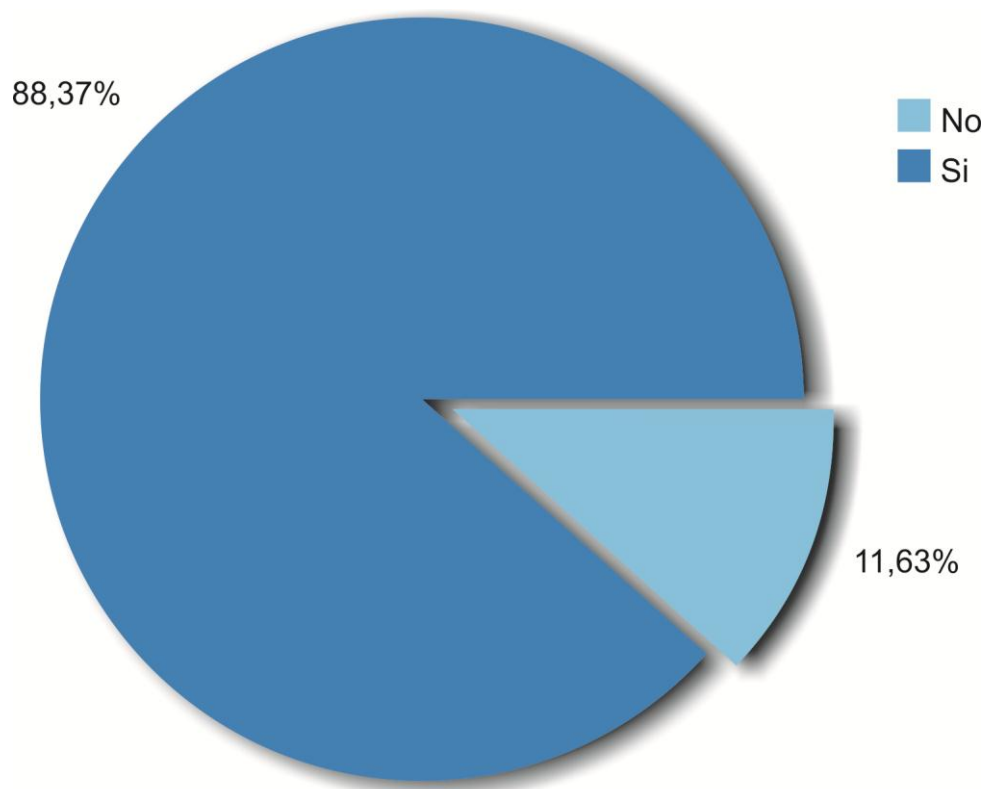


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 3,419 |
| Intervalo de Confianza 95% | [3,009 - 3,828] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 1,369 |
| Error estandar | 0,209 |

Análisis: el 30.36% de las personas encuestadas afirma que la página de internet más usada para investigar es “*Wikipedia*”, seguida de “*Monografías*” con un 25,00%, “*Buenas tareas*” con un 17,86%, otras páginas con un 16,07% y la pagina me nos usada para investigar por las personas encuestadas es “*El Rincón del Vago*” con un 10,71%.

3. ¿Confía plenamente en la veracidad de la información de esas páginas de internet?

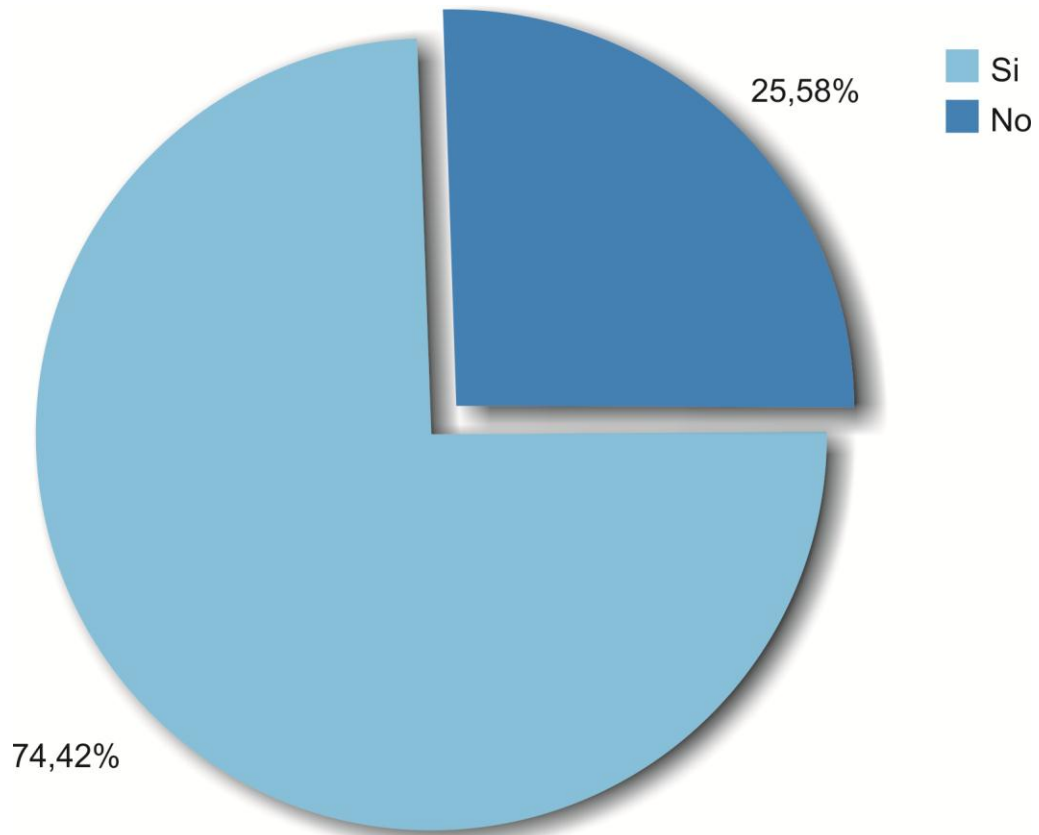


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 1,116 |
| Intervalo de Confianza 95% | [1,019 - 1,213] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,324 |
| Error estandar | 0,049 |

Análisis: El 88,37% de las personas encuestadas afirma no confiar plenamente en la veracidad de la información contenida en las páginas de internet, mientras que el 11,63% si cofia plenamente.

4. ¿En el transcurso de su carrera debió investigar la biografía de algún diseñador gráfico Colombiano?

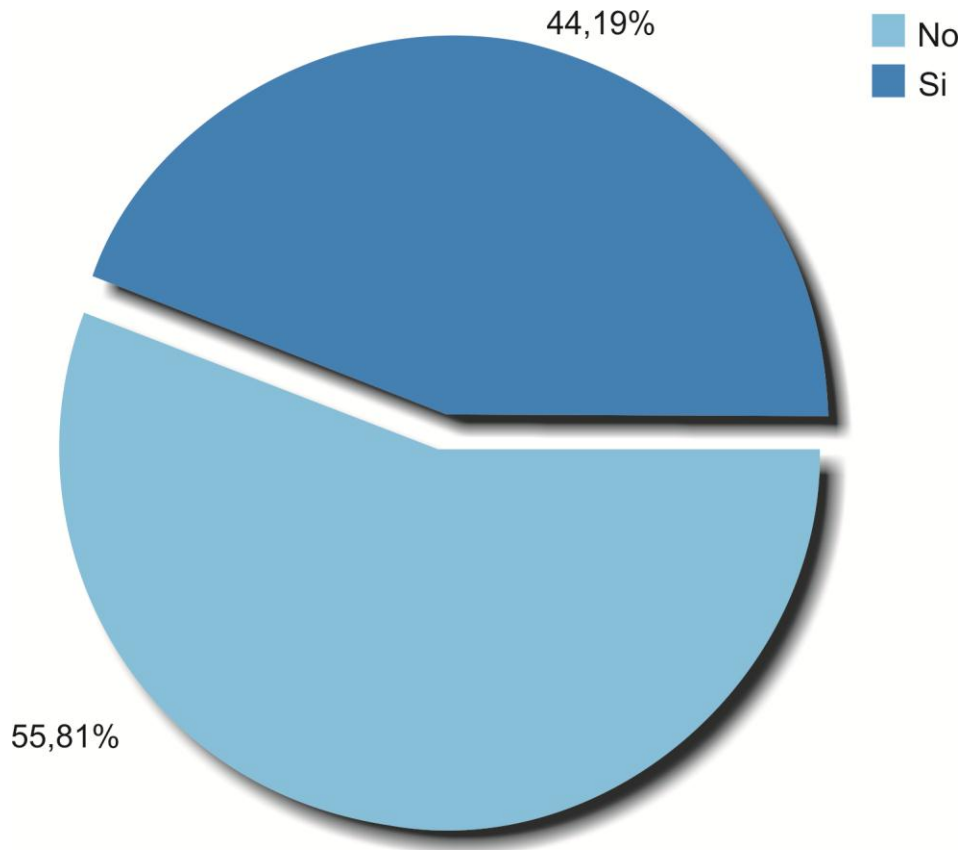


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 1,744 |
| Intervalo de Confianza 95% | [1,612 - 1,876] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,441 |
| Error estandar | 0,067 |

Análisis: El 74,42% de las personas encuestadas debió investigar durante su carrera al menos 1 biografía de algún diseñador Gráfico Colombiano, mientras el 25,58% afirma no haberlo hecho.

5. ¿Conoce usted la Historia de al menos 1 diseñador Gráfico Colombiano?

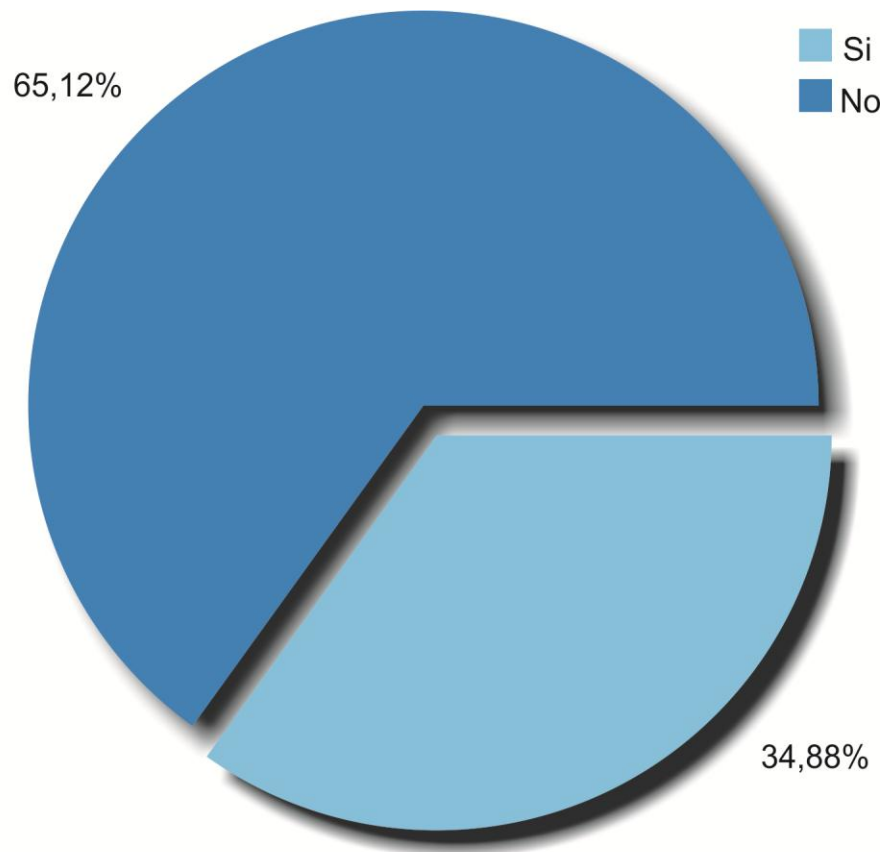


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 1,558 |
| Intervalo de Confianza 95% | [1,408 - 1,708] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,502 |
| Error estandar | 0,077 |

Análisis: el 55,81% de las personas encuestadas afirma conocer la historia de al menos 1 Diseñador Gráfico Colombiano, mientras que el 44,19% no conoce ninguna.

6. ¿Conoce las técnicas de al menos 1 diseñador Gráfico Colombiano?

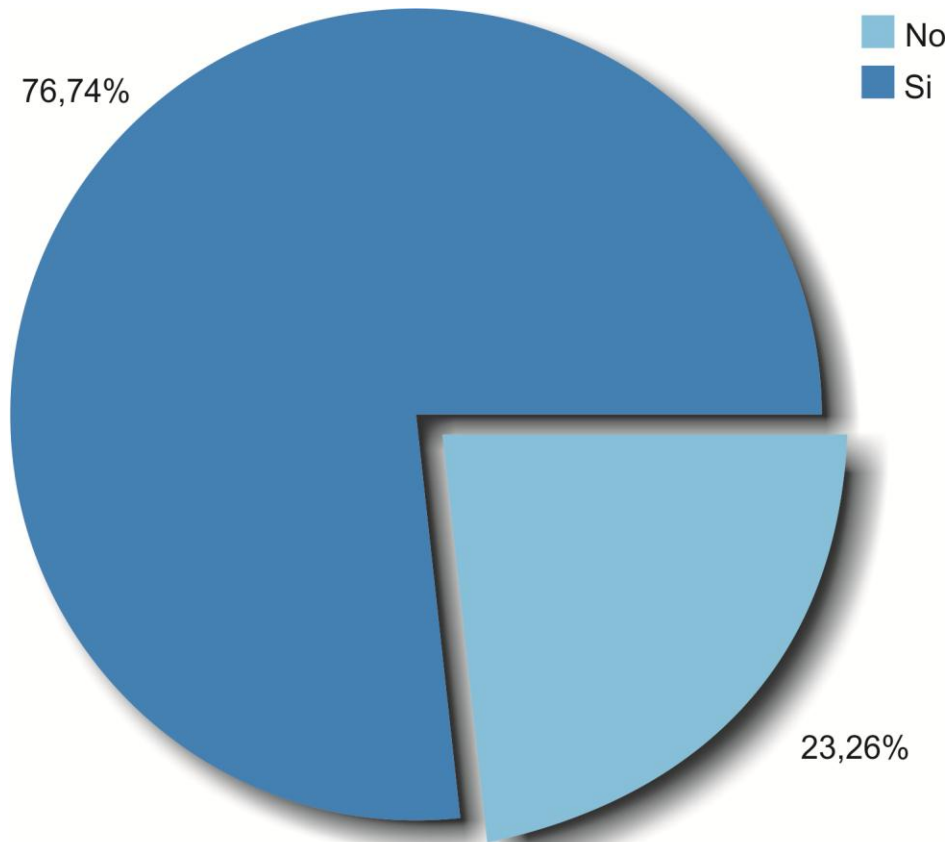


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 1,349 |
| Intervalo de Confianza 95% | [1,205 - 1,493] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,482 |
| Error estandar | 0,074 |

Análisis: El 65% de las personas encuestadas afirma conocer las técnicas de al menos un Diseñador Gráfico Colombiano, mientras que el 34,88% no conoce ninguna.

7. ¿Para sus trabajos eventualmente toma como referencia o inspiración a algún 1 Diseñador Gráfico Colombiano?

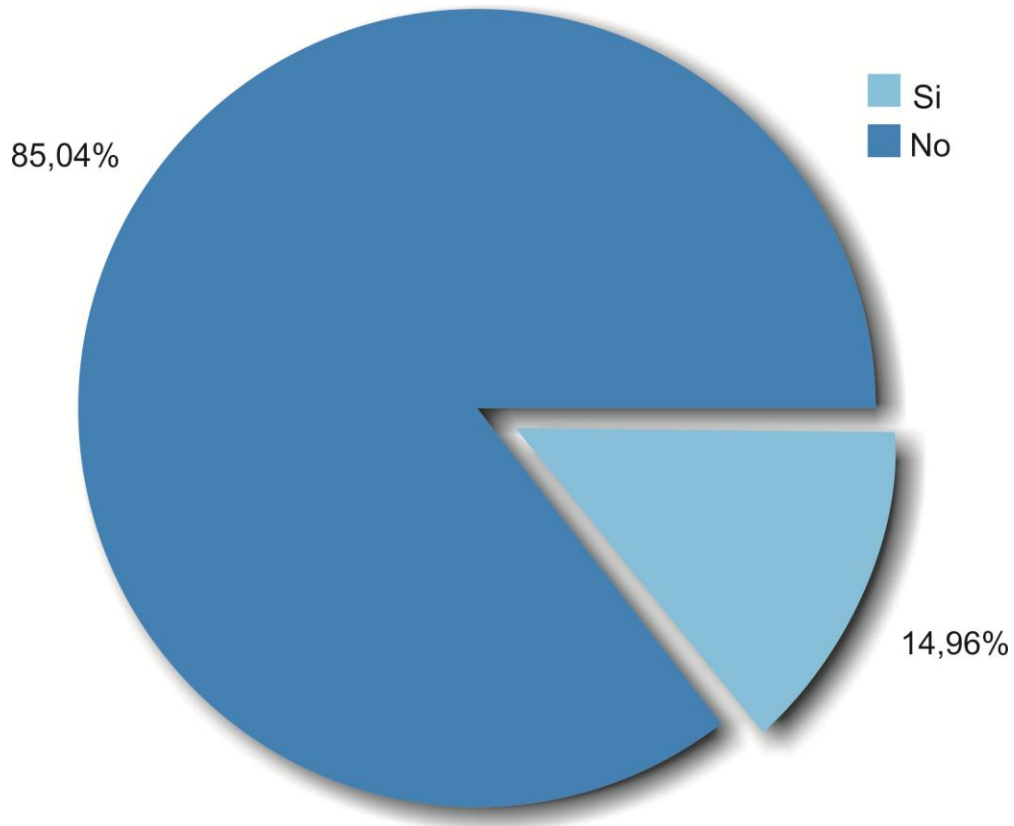


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 1,233 |
| Intervalo de Confianza 95% | [1,105 - 1,360] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,427 |
| Error estandar | 0,065 |

Análisis: El 76,74% de las personas encuestadas afirman que eventualmente para sus trabajos tomaron como inspiración a algún Diseñador Gráfico Colombiano.

8. ¿Confía usted plenamente en la información contenida en los libros?

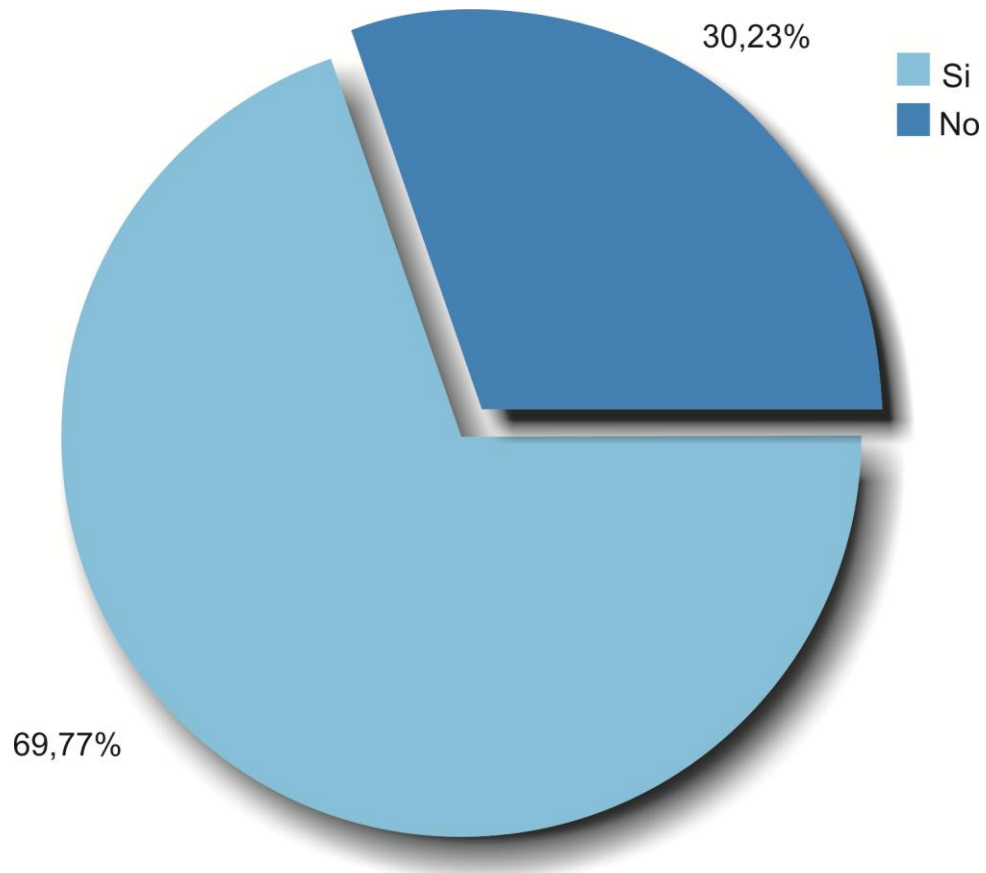


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 1,257 |
| Intervalo de Confianza 95% | [1,124 - 1,388] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,441 |
| Error estandar | 0,067 |

Análisis: el 85,04% de las personas encuestadas confían plenamente en el contenido de los libros, mientras que el 14,96% con confía plenamente.

9. ¿Compra libros con regularidad?

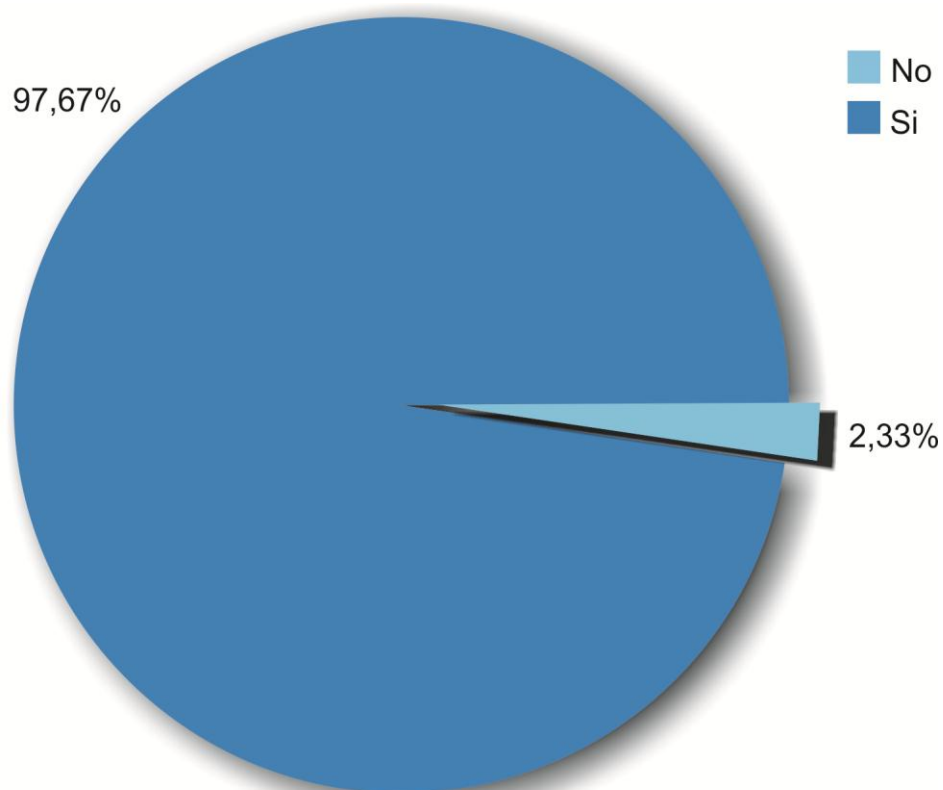


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 1,698 |
| Intervalo de Confianza 95% | [1,559 - 1,837] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,465 |
| Error estandar | 0,071 |

Análisis: el 69,77% de las personas encuestadas compran libros con regularidad, mientras que el 30,23% no lo hace.

10. ¿Compraría usted un libro que contenga las biografías y trabajos destacados de los Diseñadores Gráficos Colombianos?

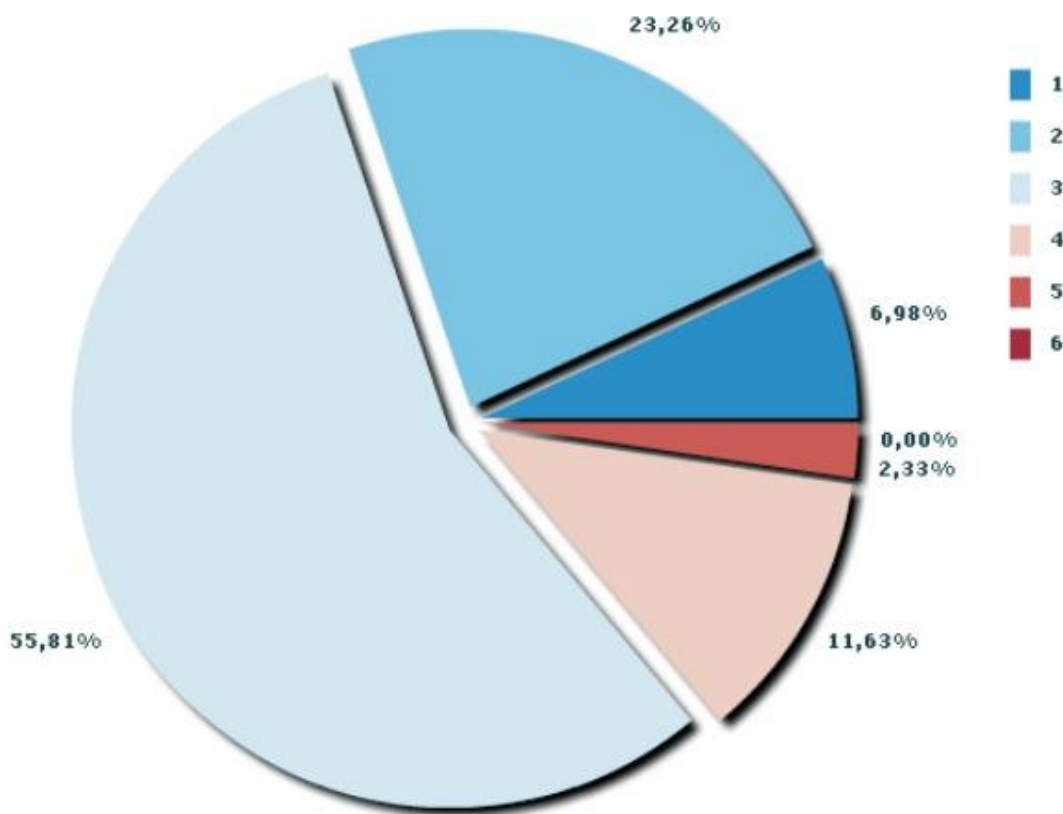


Análisis técnico

| | |
|----------------------------|-----------------|
| Media | 1,023 |
| Intervalo de Confianza 95% | [0,978 - 1,069] |
| Tamaño de la Muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,152 |
| Error estandar | 0,023 |

Análisis: el 97,67% de las personas encuestadas comprarían un libro que contenga las biografías y trabajos destacados de los Diseñadores Gráficos Colombianos, mientras que el 2,33% no lo compraría.

11. ¿Cual es tu estrato socioeconómico?



Análisis técnico

| | |
|------------------------------|-----------------|
| Media | 2,791 |
| Intervalo de confianza (95%) | [2,542 - 3,040] |
| Tamaño de la muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,833 |
| Error estandar | 0,127 |

Conclusiones destacadas

El **79,07%** eligieron:

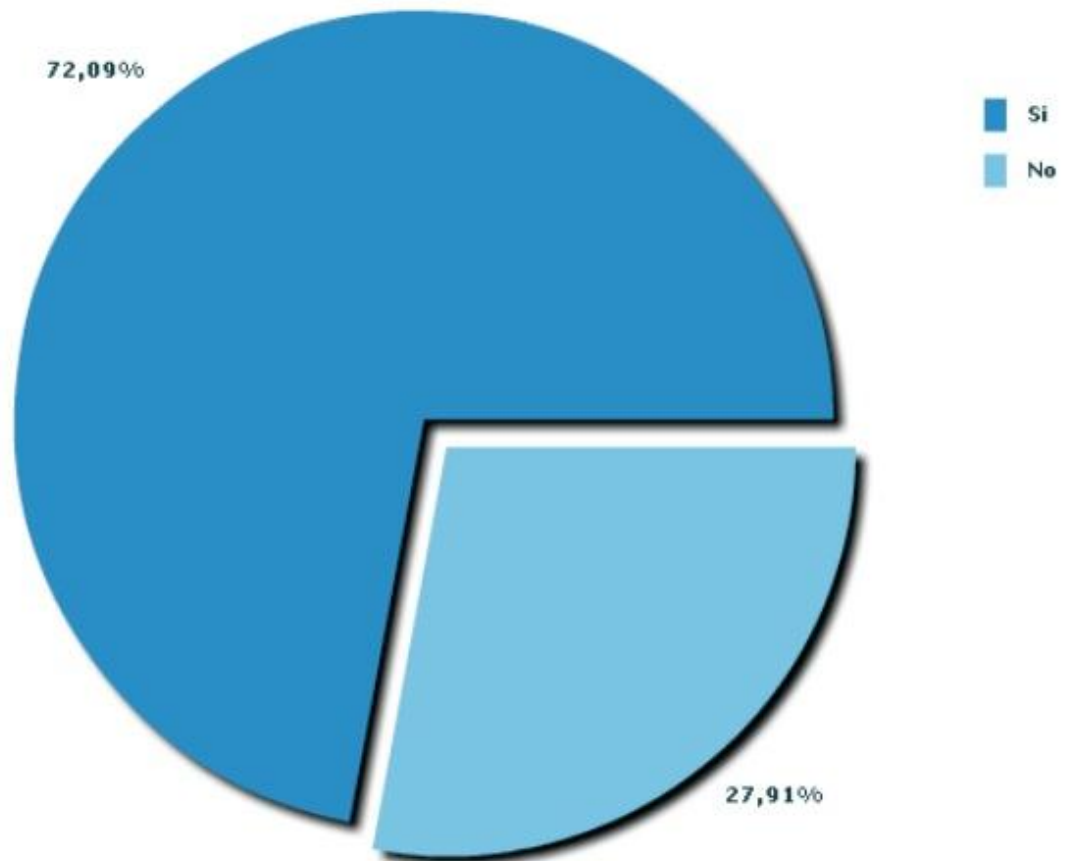
3

2

La opción **6** no fue elegida por nadie.

Análisis: el 51,81% de las personas encuestadas pertenecen al estrato socioeconómico 3, seguido por el 23,26% que pertenecen al estrato 2, el 11,63% al estrato 4, el 6,98% al estrato 1, el 2,33% al estrato 5 y ninguna persona encuestada pertenece al estrato 6.

12. ¿Actualmente cursa alguna carrera profesional técnica o universitaria?

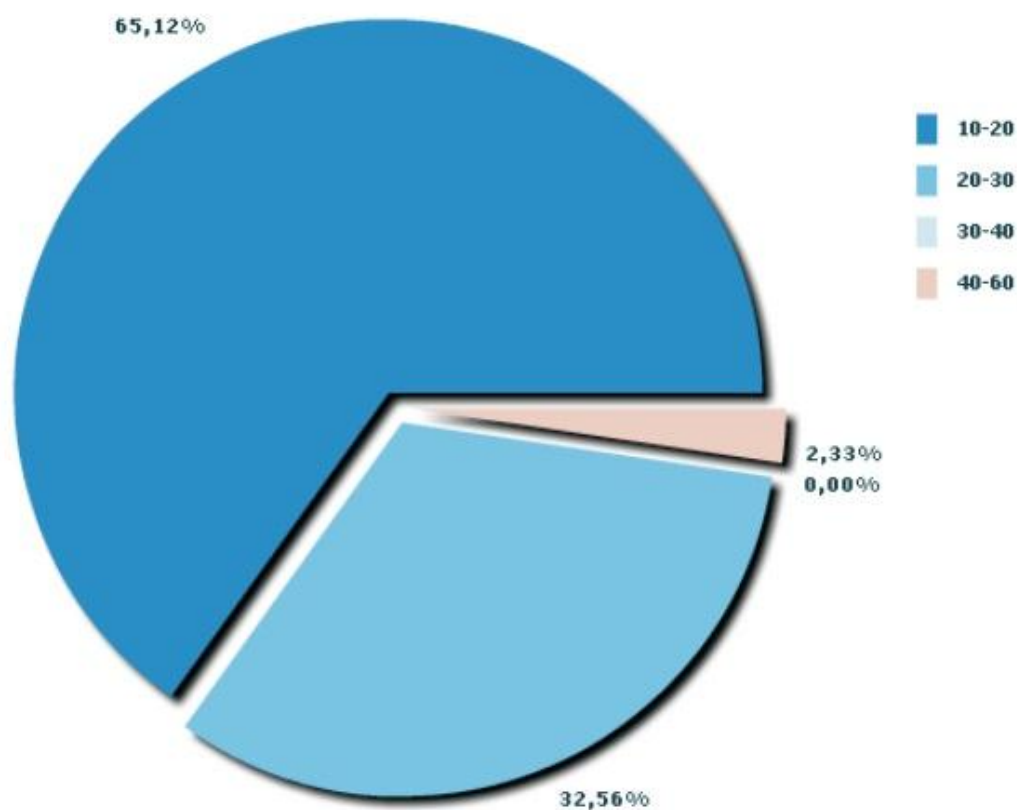


Análisis técnico

| | |
|------------------------------|-----------------|
| Media | 1,279 |
| Intervalo de confianza (95%) | [1,143 - 1,415] |
| Tamaño de la muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,454 |
| Error estandar | 0,069 |

Análisis: el 72,09% de las personas encuestadas cursa alguna carrera profesional, técnica o tecnológica, mientras que el 27,91% no se encuentra realizando ninguno.

13. ¿Cuál es su rango de edad?



Análisis técnico

| | |
|------------------------------|-----------------|
| Media | 1,395 |
| Intervalo de confianza (95%) | [1,209 - 1,581] |
| Tamaño de la muestra | 43 |
| Desviación típica | 0,623 |
| Error estandar | 0,095 |

Conclusiones destacadas

El **97,67%** eligieron:
 10-20
 20-30
 La opción **30-40** no fue elegida por nadie.

Análisis: el 65,12% de las personas encuestadas tienen entre 10 y 20 años de edad, el 32,56% de las personas tiene entre 20 y 30, el 2,33% entre 40 y 60 años, mientras que entre los 30 y 40 años de edad nadie respondió la encuesta.

14. ¿Cuál es su Ocupación?

- 31 estudiantes en Diseño Gráfico y carreras afines.
- 5 profesionales en Diseño Gráfico.
- 4 técnicos en Diseño Gráfico y carreras afines.
- 3 Tecnólogos en Diseño Gráfico y carreras afines.

6. RECURSOS DEL PROYECTO

| RECURSOS | DESCRIPCIÓN | PRESUPUESTO |
|---|---|--|
| Humanos | <ul style="list-style-type: none"> • Se requiere un profesional en Comunicaciones • 1 tecnólogo en Diseño Gráfico <p>Ambos profesionales contratados por 2 meses, tiempo estimado para desarrollar el proyecto.</p> | <p>Comunicador SMLMV \$2.500.000 Diseñador Gráfico SMLMV \$2.200.000</p> |
| Técnicos (equipos, implementos, software, etc.) | <ul style="list-style-type: none"> • Se requirió de 2 equipos de cómputo • software de diseño gráfico (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign), se requirió de navegadores (Google Chrome). | <p>Equipo de cómputo 1 ya existente, Computador de escritorio Memoria Ram de 8GB, Pantalla LCD de 23", procesador acelerado de Cuatro Núcleos AMD A8-5500(2A) con velocidad de 3,20GHz, En el disco duro de 1TB, Tarjeta grafica AMD Radeon HD 7560D, Lector de tarjetas 6 en 1, LAN inalámbrica 802,11b/g/n. \$1.945.000</p> <p>Adobe CS5 Design, Premium incluye Photoshop Extended, Illustrator e InDesign por cada</p> |

| | | |
|---|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • software de procesamiento de texto (Microsoft Word). • Electricidad. • Espacio físico, oficina o salón. | <p>equipo de cómputo. \$ 3.616.080</p> <p>Software de procesamiento de texto existente.</p> <p>\$ 400.000 Energía calculada en Kwh utilizados por 2 computadores en 2 meses.</p> <p>Espacio físico existente.</p> |
| Costos operativos (salidas de campo, desplazamientos, impresiones, papel. | Gastos operativo de Transporte | \$ 80.000 en transporte por una persona. |
| total | | \$19.057.160 COP |

7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| | AGOSTO | | | | SEPTIEMBRE | | | | OCTUBRE | | | | NOVIEMBRE | |
|-------------------------------|--------|---|---|---|------------|---|---|---|---------|---|---|---|-----------|---|
| SEMANA/ ACTIVIDAD | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 |
| Investigación previa | | | | | | | | | | | | | | |
| Búsqueda de material de apoyo | | | | | | | | | | | | | | |
| Selección de la Información | | | | | | | | | | | | | | |
| Verificación de contenidos | | | | | | | | | | | | | | |
| Corrección y evaluación | | | | | | | | | | | | | | |
| Diagramación | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega | | | | | | | | | | | | | | |

8. RESULTADOS

- La investigación dio como resultado la necesidad de resaltar el talento Colombiano mediante medios impresos que garanticen que la fuente sea confiable y verdadera.
- Se demuestra que los profesionales y estudiantes de Diseño Gráfico y áreas afines durante su proceso de aprendizaje requieren conocer de la historia de este medio en el país.
- Se resalta la importancia de los libros como un medio que reduce la distracción y garantiza un contacto más cercano con la información.
- Los estudiantes y profesionales de Diseño Gráfico y Áreas a fines son un público que se interesa por la lectura, la investigación y el aprendizaje de nuevos conocimientos.
- Los medios digitales, a pesar de estar en pleno, apogeo no reemplazan los medios impresos.

9. CONCLUSIONES

- Para la realización de cualquier proyecto es fundamental determinar una necesidad insatisfecha y un público meta.
- Para obtener un análisis confiable de público al que se desea impactar, se debe apoyar de bases científicas, información confiable y de la información proporcionada por este mismo grupo de personas.
- La implementación de encuestas o grupos focales, proporciona información relevante acerca de los hábitos del público objetivo.
- Es indispensable tener claro las herramientas que se usaran para llevar a cabo el trabajo de claro, c

BIBLIOGRAFÍAS

Aledesign (28 de enero, 2010) Diseño Editorial. Extraído el 23 de octubre de 2013 desde <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disenio-editorial.html>

Bárbara Hirtz (06 de junio, 2009) ¿Cómo se hace un libro? Extraído el 2 de octubre de 2013 desde <http://www.eliceo.com/libros/%C2%BFcomo-se-hace-un-libro.html>

Corporación Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria (2013) Programa académico Diseño Gráfico Profesional. Extraído el 2 de octubre de 2013 desde <http://www.artesy letras.com.co/graficoprofesional.html>

Definición ABC. (2013) Definición de Logotipo. Extraído el 28 de octubre desde <http://www.definicionabc.com/comunicacion/logotipo.php#ixzz2jIWKB6GW>

DEFINICIÓN.DE (2013) Extraído el 10 de Septiembre de 2013 desde <http://definicion.de/digital/#ixzz2jHEwa0a9>

Gabriel Olamendi (n.d.). ¿Qué es una marca? Extraído el 22 de octubre de 2013 desde <http://www.estoesmarketing.com/Que%20es/Marca,%20Logotipo,%20Anagrama.pdf>

Gabriela Bustos Rojo Red (2012) Teorías Del Diseño Gráfico, Tercer Milenio S.C. Extraído el 18 de octubre de 2013 desde http://www.aliatuniversidades.com.mx/bibliotecasdigitales/pdf/comunicacion/Teorias_del_disenio_grafico.pdf

Gabriela Villalobos, Directora Escuela Diseño Publicitario, Universidad Veritas - Costa Rica (n.d.) Extraído el 8 de octubre de 2013 desde http://www.uveritas.ac.cr/programas_pre_publ.php

Gálvez Hoy (08 de septiembre, 2011) El Diseño Gráfico y sus Ramas. Extraído el 14 de septiembre de 2013 desde <http://galvezhoy.com.ar/2011/09/08/el-diseno-grafico-y-sus-ramas/>

González Ruiz, G. (1994). Estudio de diseño. Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores.

Grupo D Ltda. (2004) Historia del Diseño Gráfico en Colombia Siglo XX. Revista *Proyecto Diseño* [versión Electrónica]

Editorial Golfo Pacífico, S.A. de C.V (2013) La Elaboración de un Libro. NOTICIAS Voz e Imagen y Noticiasnet. Extraído el 10 de septiembre de 2013 desde <http://noticiasnet.mx/portal/arte-cultura/literatura/elaboracion-un-libro>

El diseño y la Comunicación Visual, Capitulo 3. (n.d.). Extraído el 10 de Septiembre de 2013 desde http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/juarez_s_e/capitulo3.pdf

Enric Satue (2012) “El Diseño gráfico, Desde los orígenes hasta nuestros días” Ed. actualizada, revisada y corregida. España: Colección Alianza Forma, Alianza Editorial.

ICSI (2004) International Council of Societies of industrial desgn. Extraído el 10 de septiembre de 2013 desde www.icsid.org

Importancia.org (n.d.). Importancia del libro. Extraído el 23 de octubre de 2013 desde <http://www.importancia.org/libro.php#ixzz2jJAve8g4>

Institución universitaria Pascual Bravo (n.d.) Perfil Ocupacional. Diseño Gráfico. Extraído el 8 de octubre de 2013 desde <http://www.pascualbravo.edu.co/site/produccionydiseno/index.php/programas/tecnologicos/disenografico>

Meggs, P. B. (1991), Historia del diseño gráfico México D.F.: Trillas, S.A. de C.V.

Miguel de Loyola (10 de marzo, 2011) La importancia del libro y la lectura. Extraído el 19 de octubre de 2013 desde <http://migueldeloyola.wordpress.com/2011/03/10/la-importancia-del-libro-y-la-lectura/>

Publistudio Ltda. (2013) Historia del Diseño Gráfico en Colombia. Extraído el 13 de septiembre de 2013 desde <http://www.publistudioltda.com/historia-del-diseno-grafico-en-colombia/>

Quetin Newark (2002) ¿Qué es el diseño gráfico? Manual de Diseño, México: editorial GG, P. 10.

Red Gráfica Latinoamérica (n.d.), Extraída el 2 de Noviembre de 2013 desde: <http://redgrafica.com/Que-son-los-graficos-vectoriales>

Sanna Annukka (11 febrero, 2009) ¿Qué es Illustrator? Extraído el 11 de septiembre de 2013 desde <http://lapizb.wordpress.com/2009/02/11/dia-1-que-es-illustrator/>

Soiral LaSa (19 de febrero de 2013) Diseño principios y Concepto. Extraído el 27 de Septiembre desde <http://prezi.com/yyus2ithmj4l/disenografico-y-sus-ramas/>

The free Dictionary by Farlex (2013) definición de Ilustrar. Extraído el 2 de noviembre de 2013 desde <http://es.thefreedictionary.com/ilustrar>

Comisión Nacional Dominicana para la UNESCO (2013). Qué es la Unesco Extraído el 2 de Noviembre de 2013 desde http://www.unesco.org/comnat/elsalvador/que_es.htm

ANEXOS

El anexo de este trabajo es el producto de esta investigación, es decir el libro Diseñadores Gráficos Colombianos, que se encuentra como archivo adjunto en este CD.