

361

sustenta
cambia
diseña

**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE PUEBLA**

Colegio de Diseño Gráfico



Asesores:

**LOBO VÁZQUEZ ELDA EMMA
QUIRÓZ HERNÁNDEZ YOLANDA
MARTÍNEZ DOMÍNGUEZ JAIME**

26 de noviembre de 2013

**Promover en el
diseñador gráfico la
sustentabilidad para el
desarrollo de proyectos**

Que para obtener el título de
Licenciatura en Diseño Gráfico
presentan:

Martínez *Cano*
Miguel

Mendoza *Cajica*
Karen

Valera *Pérez*
Cristina

Varilla *Gonzaga*
Israel

C.4

Contexto actual

C.3

Proyecto de
*diseño gráfico
sustentable*

C.1

Protocolo

C.2

Sustentabilidad

C.5

Desarrollo del proyecto:
sitio web

C.1

Protocollo

1.1

Protocolo

1.1.1 Situación actual

En un contexto como el actual, se habla mucho sobre el tema de la conservación del medio ambiente y cómo la globalización ha ido orillando a la humanidad a preguntarse, si los principios teóricos que le han servido de impulso en su crecimiento económico son los correctos. Puesto que la ecología es la delicada relación que mantienen los seres vivos con el entorno que los rodea bajo una dependencia mutua, en el momento en que ésta se ve afectada, comienza un sin fin de problemas, por lo que hoy en día la observación y la intervención de distintas áreas de estudio en las acciones de cuidado al entorno natural es inminente.

Muchos de los problemas ambientales que se observan actualmente y que han incrementado su impacto en la sociedad son consecuencia de la contaminación, que surge por un manejo irresponsable de los desechos que se generan día a día, aunado a esto la basura generada por parte del gobierno en las campañas políticas y posterior a la elección del gobernante con el cambio de identidad mediante los diversos medios publicitarios, no solo impacta negativamente en el medio



Imagen 1.1 Gráfica de los gastos en Publicidad Oficial

ambiente si no que descuida aspectos económicos (gasto innecesario en el cambio de la identidad del municipio, estado o incluso del país) que afectan a la sociedad.

Como mencionan Cristina Ruelas y Justine Dupuy en su investigación "El costo de la legitimidad. El uso de la publicidad oficial en las entidades federativas", la publicidad oficial se refiere a los espacios que los gobiernos compran o a los cuales acceden de manera gratuita en todos los medios de comunicación para anunciarse e informar a los ciudadanos, esto incluye los espectaculares, el internet, la radio, la televisión y la prensa escrita. Busca aumentar el apoyo a una idea, no trata de mostrar la verdad, sino convencer a la gente por medio de mensajes personales o de comunidad, con una alta carga emocional, logrando así fortalecer la percepción de cada persona y fomentando el sentido de unión, fortaleza y esperanza (2013).

En el caso del sexenio de Felipe Calderon, en su propaganda política y spots se vieron carteles con frases como "vivir mejor", anuncios sobre la batalla del país contra el narcotráfico y demás medios, que tuvieron un costo aproximado a los treinta y nueve mil millones de pesos.

En el anexo estadístico del primer Informe de Gobierno de Enrique Peña Nieto, en la página veinte se presenta una tabla en la que se pueden apreciar el gasto propagandístico tanto de las administraciones de Vicente Fox, como de Felipe Calderon, aunque se desconoce a que medios favoreció al colocar sus campañas.

La publicidad oficial en México representa una actividad política escasamente regulada y el problema va en aumento. En 2011, 27 entidades federativas gastaron cuatro mil quinientos dieciocho millones de pesos en propaganda, tomando en cuenta que un 40% de esos recursos fueron gastados superando el límite autorizado por sus congresos locales.

En el 2012, el costo para renovar la presidencia y el congreso fue de dieciocho mil cuatrocientos cincuenta y un millones de pesos, según las cifras del Presupuesto de Egresos de la Federación, lo que genera la inquietud de preguntarse el por qué es necesario cambiar todo el sistema visual con cada renovación en lugar de generar un sistema que sirva para distintos sexenios (imagen 1.1 Gráfica de los gastos en Publicidad Oficial).

En México existen diversas dependencias dedicadas a la protección del medio ambiente, en el caso de Puebla se en-

cuentra la SEMARNAT (Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales), dependencia del gobierno federal encargada de impulsar la protección, restauración y conservación de los ecosistemas, recursos naturales, bienes y servicios ambientales de México, con el fin de propiciar su aprovechamiento y desarrollo sustentable (SEMARNAT, 2012 [en línea]); y la SSAOT (Secretaría de Sustentabilidad Ambiental y Ordenamiento Territorial) que sólo se encuentra en Puebla, es la entidad encargada de asegurar el derecho de todo ser vivo a un hábitat sano, a través de la preservación y restauración de los recursos naturales, la regulación y el fomento de las actividades humana y la planeación de los asentamientos humanos, de forma tal que no comprometan la viabilidad de las generaciones futuras (SSAOT, 2013 [en línea]).

A pesar de que el aire en la ciudad de Puebla aún es de calidad y se mantiene en promedio 60 puntos abajo del límite establecido que es de 100 puntos IMECA, muy por debajo de ciudades como Mexicali, Tijuana, Toluca, Guadalajara, Monterrey, el Estado de México y por supuesto el Distrito Federal, según la Red Estatal de Monitoreo Ambiental, es de vital importancia intervenir cuanto antes en medidas preventivas y también de rescate.

Actualmente en Puebla la situación del medio ambiente es crucial al igual que en otras ciudades del país, de manera que ha conducido a que ámbitos que anteriormente no se consideraban relacionados como el diseño, ahora también tengan aportaciones de gran magnitud e impacto.

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 (Rodríguez, 2006: 50), pero introducirse en el tema de la participación del diseñador gráfico en la conservación del medio ambiente, implica hablar de conceptos que han venido surgiendo y aunque diferentes entre sí, pueden llegar a confundirse, comenzando por la base de este proyecto que es la sustentabilidad. Ésta se entiende como el desarrollo que es capaz de cumplir con las necesidades que existen hoy en día, preservando los recursos para las generaciones futuras; la sustentabilidad está conformada por tres pilares, el económico, el social y el medioambiental (Pedraza, 2009 [en línea]).

Por lo tanto el diseño gráfico sustentable bajo este mismo eje, es aquel que considera el impacto medioambiental de los

productos relacionados con su desempeño, tales como el embalaje, etiquetas, publicidad gráfica, publicaciones, etcétera. (Martin, 2009 [en línea]).

Un objeto de diseño solo podrá considerarse sustentable, si durante su planeación elaboración y término se ocupó de no descuidar la economía, la sociedad y el medio ambiente.

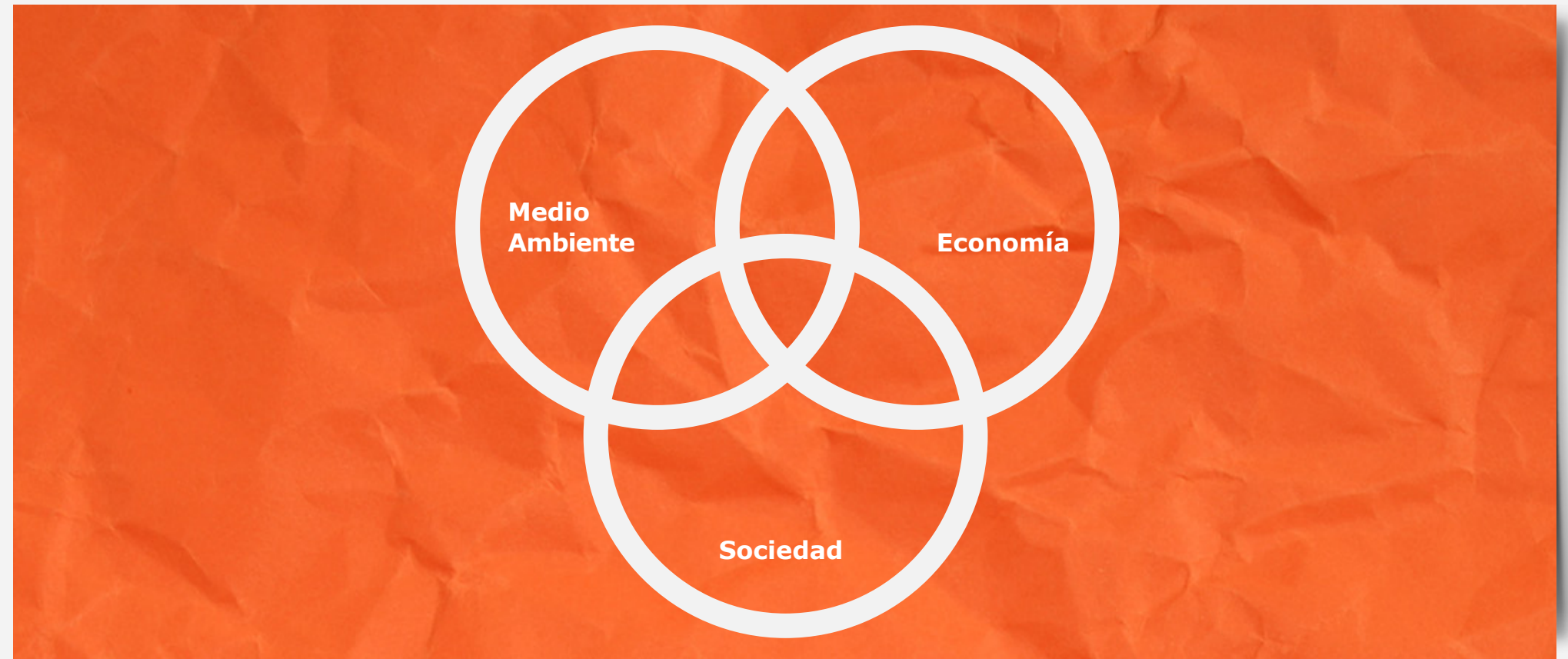
Por otro lado, se encuentra el término de ecodiseño, que aunque tiene principios similares a los de la sustentabilidad, es menos complejo y representa solo una fracción de los objetivos del primero. Se define como el diseño que considere acciones orientadas a la mejora ambiental del producto o servicio en todas las etapas de su ciclo de vida, desde su creación en la etapa conceptual hasta su tratamiento como residuo, siendo su ciclo de vida: la obtención de materias, la producción de fábrica, la distribución, su uso y el fin de su vida (Abarcaeco,[en línea]). Sin embargo, al enfocar el problema de la sustentabilidad en los materiales de producción gráfica, se corre el riesgo de caer en una visión reduccionista, en la que la sustentabilidad queda ubicada en uno solo de sus pilares (el medioambiental), dejando de lado los aspectos sociales y económicos de la sociedad.

Un término más que ha surgido al hablar de sustentabilidad es el *ecofeedback*, que representa el diseño que intenta modificar la conducta de los usuarios de un sistema, informando sobre las consecuencias medioambientales de sus acciones para que sean ellos mismos quienes las modifiquen. Es decir que está centrado y dirigido en el usuario. Es importante observar que el *ecofeedback* no restringe ni controla el uso del sistema para que sea más sustentable, sino que únicamente informa al usuario, de forma más o menos persuasiva, para modificar su conducta (Armengol, 2008 [en línea]).

1.1.2 Planteamiento del problema

La formación del diseñador gráfico se da durante la preparación académica con las bases y principios establecidos, y en su experiencia laboral adquiriendo conocimientos propios y formando una personalidad y un estilo. Sin embargo, en ningún momento se brinda la apertura a la información sobre el impacto que produce su trabajo en la ecología, mucho menos lo que puede hacer al respecto.

A través de una entrevista realizada a 70 diseñadores gráficos de universidades reconocidas como: UPAEP, BUAP, IES



entre otras, durante la tercera semana de enero de 2013, se obtuvieron resultados favorables en torno a la falta de información sobre lo que es la sustentabilidad y aún más lo que implica el diseño sustentable. Dentro de la misma se cuestionó el conocimiento acerca del tema, como ejemplo, una de las preguntas donde todas las respuestas eran correctas, el 38% solo hizo referencia a la más común que era utilizar materiales amigables con el medio ambiente, seguida con un 22% para la respuesta reciclar. Esto confirma la idea de que el concepto sustentable aún es muy ambiguo para muchas personas, con lo que desencadena una serie de repercusiones negativas en el medio ambiente, no siempre de manera intencional, sino más bien ocurren como consecuencia de la ignorancia. Como parte final de la encuesta, se obtuvo un porcentaje altamente mayoritario que afirmó estar interesado en saber más acerca del tema cuando se le cuestionó al respecto (anexo 1).

Apoyado en ambas cuestiones antes mencionadas, el presente proyecto conjuga la problemática que existe entre ignorancia y mal desempeño de la profesión, debido a esto, se

pretende promover en el diseñador gráfico la sustentabilidad para el desarrollo de proyectos, de manera que éstos resulten beneficiosos a los tres ámbitos que defiende la sustentabilidad: en primer lugar al medio ambiente, con la reducción de recursos y materias primas y empleando otras más amigables de manera alternativa; en segundo lugar a la sociedad, para asegurar que no solo se ocupará de los medios si no del usuario y por último pero no menos importante de la economía, afirmando que se puede conseguir todo lo anterior sin sacrificar de manera extremista los ingresos monetarios que percibe como profesionalista.

1.1.3 Justificación

La preocupación sobre importantes factores para la existencia humana, ha tenido mayor relevancia en los últimos años ya que con la actividad acelerada de las personas, las nuevas tecnologías y las carencias que existen en la actualidad, se había perdido el valor de soportes importantes para la vida: la sociedad, el medio ambiente y hasta de la economía. Estos

han tenido un desgaste significativo, sin embargo a últimas fechas gracias a la renovación de ideologías han reforzado su importancia y el deseo de recuperar los lazos y el equilibrio entre la sociedad y el entorno.

Es por esto que la siguiente investigación pretende dar a conocer el significado y los incontables beneficios de la sustentabilidad, término del que se conoce mucho pero se profundiza muy poco, con lo que se convierte en un concepto con significado erróneo.

Así, mediante una adecuada recopilación de información acerca del diseño gráfico sustentable, se podría conseguir que esos datos sean usados a favor de la sociedad y el medio ambiente, disminuyendo el impacto negativo que produce el diseñador gráfico en su desempeño laboral.

Apoyada de un sitio web, toda esa información será difundida a una mayor cantidad de público a diferencia de un material impreso, además, manteniéndose en el eje de la sustentabilidad y el cuidado por el medio ambiente significaría un menor consumo de recursos naturales.

En la sociedad actual, la importancia del conocimiento sobre la sustentabilidad es vital, para sostener el objetivo de ésta e integrarla en las diferentes áreas y trabajar a la par de manera armoniosa. Una de ellas es el diseño gráfico, al ser un área dinámica y multidisciplinaria que trabaja con diferentes recursos (humanos, materiales, económicos, etcétera.), se introduce ya en el diseño sustentable, pero debido a la falta de información y en ocasiones equivocada, no se complementa su equilibrio y no logra en su totalidad cumplir con el propósito principal, por lo que esta investigación promoverá en el diseñador gráfico un extenso conocimiento sobre la sustentabilidad, para que éste desarrolle proyectos y tenga una visión amplia de su impacto. Al introducir a los diseñadores gráficos en la sustentabilidad, se les concientizará tanto de manera social (que si bien ya se trabaja a favor de esto, muchas veces se pierde de vista), como ambiental y que en conjunto tengan repercusiones favorables dentro de la economía en sus proyectos.

De lo contrario, si no se realizara la investigación y de ignorarse el tema en cuestión, se seguirá teniendo una mala interpretación y por otra parte habrá quienes continúen sin tener las herramientas necesarias para actuar ante los retos ambientales de la actualidad.

1.1.4 Delimitación

Alcances y limitaciones

El proyecto esta principalmente planteado con base en los datos obtenidos en la ciudad de Puebla y enfocado a su particular situación, sin embargo, también es posible aplicarlo a otras partes de México, incluso a otras partes del mundo que cuenten con un contexto similar.

Es por esto que el proyecto se ha planeado para un medio digital específicamente un sitio web, que permita ser difundido por la red y sea posible llegar a más profesionistas, primordialmente diseñadores gráficos sin omitir la posibilidad de servir también para otras carreras. Debido a las características de la sustentabilidad, el proyecto no está destinado a alguna clase socioeconómica en específico, sino que es dirigida de forma global.

Por otra parte las limitaciones que se encuentran en la realización del proyecto, son en primer lugar la barrera del tiempo, puesto que sólo se cuenta con un año para desarrollar el mismo en su totalidad. En segundo lugar la falta de recurso monetario podría significar restricción a su desarrollo, puesto que es necesario para movilizarse en la obtención de información y en la fabricación de herramientas de medición.

De igual manera se considera una limitante la disponibilidad de fuentes de información, puesto que las que existen en el área local son pocas y los principales exponentes se encuentran en otros estados de México e incluso en otros países.

1.1.5 Objetivos

Objetivo Principal

Contribuir a la promoción de la sustentabilidad en el diseñador gráfico para el desarrollo de proyectos por medio de un sitio web.

Objetivos Secundarios

- Definir qué es la sustentabilidad.
- Establecer en qué consiste un proyecto de diseño gráfico sustentable
- Analizar el contexto actual del diseño gráfico sustentable.
- Realizar un sitio web acerca del diseño gráfico sustentable.



1.1.6 Hipótesis

La creación de un sitio web sobre el diseño gráfico sustentable ayudará al profesionalista en el desarrollo de proyectos que beneficien a la sociedad, la economía y el medio ambiente.

1.1.7 Metodología

Para definir el concepto de sustentabilidad y otros ligados a éste, se usa el método genético (busca la génesis de los acontecimientos y su finalidad es encontrar la causa inicial), debido a que se busca establecer la causa inicial de la problemática y las características que llevará el resultado final. Además se apoya en el método descriptivo (se basa en la descripción de hechos en torno al objeto en cuestión y se apoya de datos establecidos con anterioridad), ya que requiere una amplia cantidad de información al respecto proveniente de fuentes reconocidas. Finalmente este mismo objetivo se hace valer del funcionalista (establece la importancia del objeto con respecto a su participación en la concepción y mantenimiento del todo), puesto que establecerá las bases desde la creación del proyecto y regirá el mantenimiento del mismo a lo largo de su desarrollo. Todo esto se consigue con las técnicas de la revisión bibliográfica o hemerográfica y la recolección de datos, puesto que ambas ayudan en la búsqueda y recolección de información valiosa que sirve a manera de marco teórico y base del resto del proyecto.

Así mismo, para establecer en qué consiste un proyecto de diseño gráfico sustentable, se usa el método deductivo (método clásico de razonamiento conforme al cual de los conceptos se infieren los hechos, es decir va de lo general a lo particular) ya que este va de un conocimiento del concepto en las diferentes técnicas de un proyecto para obtener uno particularmente. Por otro lado se apoya en el histórico (relación de hechos que han sucedido o que están sucediendo en torno al objeto de estudio) para conocer lo que se ha hecho en la realización de los proyectos gráficos y lo que actualmente se tiene para conformar un nuevo concepto. Se anexa el descriptivo debido a que se debe contar con una descripción de cada técnica para la construcción de proyectos y establecer uno global ya que la investigación será de un proyecto de diseño general y no uno específicamente. Por consiguiente en estos métodos se utilizan las técnicas de revisión bibliográfi-

ca o hemerográfica, para obtener una mejor información así como complementarla con el muestreo y el cuestionario para enriquecer la investigación

Ahora bien, para analizar el contexto actual del diseñador gráfico sustentable se usa el método comparativo (tiende a sistematizar una tendencia natural de nuestra mente que es la de comparar lo que vemos con respecto a un modelo establecido), pues este va obteniendo los resultados ya realizados para semejarlos con los de este proyecto, así mismo se usa el histórico para poder relacionar los hechos que se han o están suscitando ante el proyecto que se realiza, contando también con el método deductivo puesto que va desde los conceptos hasta llegar a obtener un hecho en particular. Para esto se utilizan diferentes técnicas de investigación, tales como: investigación de campo que consiste en estudiar directamente el objeto y sujeto de trabajo en su propio hábitat, a su vez la revisión bibliográfica debido a que es una fuente de información más amplia regularmente que sirve para ir conformando tanto el marco de referencia, marco teórico, marco conceptual e incluso los antecedentes del problema y en caso de no existir o carecer de fuentes bibliográficas, se utiliza la técnica de la observación y aunque se prestan a diferentes interpretaciones se tomara la más adecuada con base en las interrogantes correspondientes a nuestra investigación, así como las entrevistas al grupo muestra la cual se puede llevar acabo de diferentes formas, formal, informal, de tensión, estructurada, dirigida o libre, esta técnica se puede adaptar dependiendo el enfoque que se quiera obtener. También se cuenta con la recopilación de datos si es que se tiene claro que es lo que se busca.

Finalmente, para la propuesta de una publicación digital se utiliza el método comparativo, debido a que sirve para comparar proyectos ya realizados que tienen relación con el tema, complementando la experiencia sobre el tema ayudando a la recolección de datos. Se utiliza también el funcionalista, que sirve para explicar la importancia sobre el cómo es que una publicación digital participa con el tema de la sustentabilidad. Por último, el método crítico-existencial (se basa en la delimitación del origen, los principios y fundamentos del objeto en su explicación, su moralidad y sus contenidos estéticos) usado para la ejecución de la publicación digital, por medio de las necesidades de sus solicitantes. Esta información es conseguida por medio de técnica de investigación de campo.

C.2

Sustentabilidad

2.1

Antecedentes

El desarrollo del ser humano es un proceso **inherente** del mismo, por tanto es imposible evadirlo, todo lo contrario es una fuerza que lo motiva siempre a adentrarse en nuevas áreas. Sin embargo, este desarrollo cada vez más apresurado, ha generado un ambiente de contaminación y desastre ambiental en todo el mundo.

De un tiempo a la fecha, el panorama que se muestra en los medios de comunicación y que presentan organizaciones relacionadas con el cuidado del medio ambiente, parece ser bastante desalentador, produce en la gente la sensación de desánimo e impotencia ante algo que pareciera ya no tener solución. Sin embargo, existe quienes piensan que es el tiempo justo para actuar y que es precisamente en estos momentos en que se requiere de la colaboración de todas las personas, para encontrar respuestas a los problemas que afectan al planeta y a los seres vivos que lo habitan.

El manejo descuidado e irresponsable de los recursos naturales, ha llevado a la población a situaciones límite donde, si no se cambia el rumbo, lo único que se puede esperar es la autodestrucción. Es por esto que como una contra propuesta al sistema económico actual que se basa en el consumismo



y la explotación de de los recursos del planeta, surge el desarrollo sustentable (Camacho, 2009: 121).

Según los arquitectos Angélica Kurz y Rogelio García Mora Pinto (2008), el concepto sustentabilidad apareció en Alemania aproximadamente en el año 1442 en un reglamento de economía forestal del obispado de Speyer. En él se proponía el desarrollo de una economía forestal en numerosas regiones de Europa, para controlar y solucionar la devastación de los bosques, especialmente azotados por la industria naval y minera que involucraban a éstos como su materia prima.

Dicho concepto difundía que la explotación de los bosques fuera de una tala máxima y que a la vez permitiera su regeneración. Y si, el gran desafío consistía en no extinguir el recurso natural, ya que la base del proceso económico era la existencia de árboles, dicho de otro modo, que siempre hubiera árboles para talar, sin que esto implicara el exterminio total de bosques y que con ello se produjera un daño económico, social y sobre todo ambiental.

El concepto también fue mencionado en una publicación por Hans Carl Von Carlowitz del año 1713, quien era jefe de la guardia forestal y señaló la importancia de talar únicamente la cantidad de árboles que pudieran ser reemplazados, y de este modo mantener un uso subsistente y sostenible.

Más tarde, alrededor de 1970, se lleva a cabo en Suecia la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Ambiente Humano. Donde el principal punto a tratar fue a lo que hoy se le conoce como sustentabilidad, en la cual no solo se hablaba de mantener el medioambiente, sino que se planteaba la búsqueda de relación entre los aspectos ambientales y temas económicos, así como el capital y el empleo. Gracias a Ignacy Sachs durante un debate en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente en Estocolmo en 1972, llamado "los límites del crecimiento" aparece el concepto ecodesarrollo. (Ingeniero ambiental, s.f [en línea]).

Para 1983 se crea la Comisión Mundial de Ambiente y Desarrollo por parte de las Naciones Unidas. La cual se destaca por publicar los informes base de tres enfoques: económico, ambiental y social.

Años después en 1987, la Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo (CMMAD), coordinada por la primer ministra noruega Sra. Gro Harlem Brundtland, emitió un informe denominado "Nuestro Futuro Común" (también conocido como el informe Brundtland)

En resumen, tres son los planteamientos básicos del Informe de la CMMAD:

- A. El problema ambiental no es una cuestión nacional o regional, es un problema global.
- B. Es necesario un intercambio de opiniones entre países desarrollados y naciones en vías de desarrollo para hacer causa común en contra de los peligros ecológicos, así como revisar a fondo la correlación medio ambiente-desarrollo.
- C. Las teorías y modelos del desarrollo económico que, se han aplicado a lo largo de los últimos ciento cincuenta años, están en crisis, por lo que es urgente impulsar formas de desarrollo sustentable. Este se define como "el desarrollo que satisface las necesidades de la generación presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus necesidades" (Nuestro Futuro Común, 1987 [en línea]).

Finalmente en la cumbre de la Tierra en Río de Janeiro en 1992, la ONU estableció una comisión para el Desarrollo Sustentable, que se encarga de asesorar a los países en la elaboración de estrategias para desarrollar métodos sustentables, que inciden tanto en el aspecto ambiental como en el económico y social. Las conclusiones de esta cumbre se plasmaron en un documento titulado agenda 21, que establece varios puntos estratégicos para el desarrollo sustentable del planeta, y pone énfasis especial en las relaciones entre los países desarrollados y los que están en vías de desarrollo.

Posteriormente, en el 2002 se celebró la cumbre mundial sobre desarrollo sustentable en Johannesburgo, donde se analizaron los resultados de la cumbre de la Tierra y se plantearon nuevos retos.

Después de suscitarse dichos eventos, diferentes países integrantes de la ONU han mostrado gran interés por la conservación del medio ambiente y en todos los países que cuentan con recursos disponibles, se comienzan a formar asociaciones ambientales y de investigación acerca de este término: sustentabilidad.

2.2

Sustentabilidad

Para iniciar este apartado, es preciso retomar la matriz del vocablo, la cual en este caso es el verbo sustentare que proviene del latín *sustentare*; cuyo significado corresponde a sostener, basar, fundamentar o apoyar una cosa, opinión o idea.

Hoy en día, es muy común escuchar el término sustentabilidad y hablar de ello en muchas áreas, tales como el sector gubernamental y empresarial, económico, de educación, dependencias privadas y aún más en áreas ambientales, lo cual lleva a pensar que es un término actual, fresco e innovador. Sin embargo, el concepto ha sido usado desde hace tiempo atrás, como previamente se ha mencionado.

Ahora bien, haciendo la indagación acerca de este concepto, en los diferentes puntos de vista de autores, se encuentra que existen quienes mencionan, que el término sustentabilidad es contrario a sostenibilidad, por otro lado se afirma que estos dos son sinónimos y otros de manera radical, insinúan que el concepto sustentabilidad no existe en el castellano.

Dentro de la primer idea se encuentra que, según la Comisión Mundial de Medioambiente y Desarrollo de la ONU, coordinada por la ministra noruega Gro Harlem Brundtland, hace la siguiente definición cuando se habla de desarrollo sustenta-

Sustentabilidad

Sustentabilidad = Sostenibilidad

Sustentabilidad ≠ Sostenibilidad

~~Sustentabilidad~~

ble: "aquel que satisface las necesidades de las generaciones presentes sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades", la cual tiene mayor aceptación en la comunidad.

El autor Cornelio Rojas Orozco (2003: 247) define el desarrollo sustentable como "conservar los recursos naturales para desarrollarnos y desarrollarnos para conservar los recursos naturales" y expone que la visión tradicional era que el medio ambiente y desarrollo eran dos cuestiones antagónicas; puesto que se considera que el desarrollo envuelve un deterioro del ambiente, un agotamiento de recursos y el desequilibrio natural; sin embargo, el desarrollo sustentable defiende que el desarrollo económico puede ser posible bajo la condición de proteger al medio ambiente.

Por otra parte Suecia, que es uno de los países líderes actualmente en sustentabilidad, cuenta con una definición más **holística** y la define como: "una sociedad en la cual el desarrollo económico, el bienestar social y la integración están unidos con un medioambiente de calidad. Esta sociedad tiene la capacidad de satisfacer sus necesidades actuales sin perjudicar la habilidad de que las generaciones futuras puedan satisfacer las suyas".

Pasando a la segunda idea, que se refiere a la sustentabilidad como sinónimo de sostenibilidad, se encuentra que, según la organización consultora ECOSOSTENIBLE menciona que estos son similares, pero tienen un matiz interesante que hacen la diferencia, y ésta nace de formas de ver el mundo tanto en Latinoamérica como Europa.

La palabra sostenible remite en su etimología a "sostén", implicando que alguien o algo externo o ajeno aparezcan en escena y sostengan.

La palabra sustentable remite en su etimología a "sustento" o alimento. Por lo tanto, la matriz de un modelo sustentable no sólo se vale por sí mismo, sino que también realiza la fe de alimentar a las personas que lo forman. Ambas palabras tienen la misma raíz "Ten", cuyo origen se remonta al indoeuropeo con los significados de "extender" y "estirar". Las dos palabras llevan prefijos equivalentes, "sus" - "sost", y también comparten el sufijo "ble".

Sostenibilidad se refiere al aspecto **endoestructural** del sistema del que se trate, lo que ha de permanecer firmemente establecido, asentado, fijo, inalterable o inamovible.

Sustentable será lo supra o **superestructural** de ese mismo sistema, lo que se refleja que se esté alimentando, proporcionándole los medios de sobrevivencia y de persistencia, a fin de que se pueda extender su acción, no sólo en el ámbito (espacio) sino también en el tiempo.

Por lo tanto, el desarrollo sostenible y sustentable está dirigido al cambio de modalidades de producción, consumo y distribución de los recursos naturales e implica, entre otros, un rediseño de las formas tradicionales de producir altamente contaminantes y destructoras del medio ambiente.

Mientras que el autor Rodrigo Herrera Vegas presenta su interpretación acerca del término sustentabilidad, y menciona que para describir a lo que él llama sustentable se debería emplear el término sostenible. Para ello, según la Real academia de la Lengua Española, "sostenible" se define como: "1. m. desarrollo que, cubriendo las necesidades del presente, preserva la posibilidad de que las generaciones futuras satisfagan las suyas". Así mismo, cita que la definición propuesta en 1987 por la Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo de las Naciones Unidas, en la cual para él, la definición es muy corta e inclusive la considera difícil de memorizar pero lo ha ayudado a reflexionar. Y que si se toma como base el que nuestros hijos, nietos y todas las generaciones futuras tengan, como mínimo la misma calidad de vida y acceso a los mismos recursos naturales que tenemos nosotros hoy en día, la definición toma otra dimensión (Herrera, 2009 [en línea]).

La sustentabilidad es un concepto estrechamente ligado al hombre, a diferencia de la ecología que apunta más al cuidado del planeta. A mi criterio, el planeta es un organismo vivo en sí, que sabe cuidarse muy bien y seguirá haciéndolo más allá de nuestras acciones.

De esta forma, la sustentabilidad apunta al bienestar de las futuras generaciones, sin perjudicar nuestro ecosistema y sus recursos, dada su dependencia en ellos[...]

No estoy asustado, ni soy fatalista. Exactamente lo contrario. Concibo pensar sustentablemente como una oportunidad, que permitirá mejorar nuestras costumbres y tecnologías, los medios de transporte, las técnicas de construcción, la reutilización de nuestros desechos, y para aprovechar las energías inagotables que nos acompañan todos los días como el sol y el viento. (Herrera, 2009 [en línea]).

Como tercer idea acerca de la definición de sustentabilidad se encuentra que esta fue mal interpretada al traducirla al castellano, para ello se cita a Margarita Barney de Cruz que advierte que la expresión “desarrollo sostenible o sustentable” es un anglicismo que proviene del concepto *sustainable development* (Barney [en línea]).

Para lo cual el Dr. Carlos Miguel Barber Kuri (citado en Guerra, 2009), menciona que la expresión sajona *sustainable* no tiene la misma connotación que el término en español que hace referencia a sostener o sustentar, cuyo significado, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE), corresponde al de “mantener firme un objeto, prestar apoyo, mantener una cosa en un medio o un lugar sin dejarlo caer o haciéndolo muy lentamente. Tolerar, conservar una cosa en su ser o estado”.

Por otra parte, para el vocablo inglés su acepción corresponde a una notación dinámica y positiva: *To keep going continuously, endure, without giving way*, lo que significara avanzar continuamente, perseverar en el esfuerzo, resistir sin ceder (Barber, 2009 [en línea]).

De todo lo anterior, se puede interpretar que la palabra *sustainable* ha sido erróneamente traducida al castellano como “sustentable”, cuando dicho vocablo en realidad no existe en éste idioma, independientemente de su frecuente uso actual. (L.M. Guerra, Comunicación Personal, 2009).

Por otra parte, el término “sostenible” se vincula normalmente con la palabra desarrollo, articulándose entonces como “desarrollo sostenible o perdurable”, el cual involucra, el satisfacer las necesidades de las generaciones presentes sin comprometer las posibilidades de las del futuro para atender sus propias necesidades (Barber, 2009 [en línea]).

Así se llega a que sustentabilidad, a pesar de no existir y ser mal interpretada en el idioma castellano por su continua utilización, ya ha sido aceptada convencionalmente, por lo tanto se utiliza éste concepto a lo largo del proyecto.

Ahora bien, teniendo como referencia lo ya mencionado se puede dar una definición más concreta acerca del concepto, es por ello que generalizando, la sustentabilidad es entendida como: “el aprovechamiento de un sistema regenerativo, donde éste quede intacto en sus aspectos fundamentales y al mismo tiempo pueda renovarse de manera natural para no afectar a futuras generaciones” (Kurtz & García [en línea]).



Y se llega a esta idea, como consecuencia de un proceso con visión que integra tres elementos de igual importancia entre sí: ambiente, economía y sociedad. Por la estrecha relación que existe entre ellos de manera dinámica, puesto que la sociedad depende de la economía y el ambiente y viceversa; de igual manera puede manejarse en niveles de tiempo y espacio, de forma local o global.

2.2.1 Conceptos relacionados

Al hablar de sustentabilidad se encuentran términos relacionados con esta, los cuales han surgido antes o a la par de ella, mismos que pueden confundirse debido a que se sabe poco de ellos o porque comparten prefijos o pronunciaciones similares, provocando que la sociedad les otorgue significado ambiguo o erróneo.

Entre estos conceptos existe el ecodesarrollo o desarrollo sostenible, es el más antiguo ya que se introdujo en los años 70 's por Ignacy Sachs (consultor de las Naciones Unidas) y que se formalizó en el documento conocido como Informe

Brundtland, este puede ser el más parecido a la sustentabilidad ya que se destaca por dividirse en tres aspectos: ambiental, económico y el social, pero que su principal objetivo es satisfacer las necesidades básicas, sin embargo expone que el bienestar y el desarrollo de la sociedad es limitado por el nivel tecnológico que se ve reflejado en la recuperación de los recursos del medio ambiente, por lo que,

[...] la misión por excelencia que tiene por delante el Ecodesarrollo será la de definir proyectos y reconciliar de alguna manera los tres aspectos anteriormente mencionados: ambiental (compatibilidad entre la actividad de la compañía y la preservación de los ecosistemas y de la biodiversidad, ejercer control con más que nada en la generación y emisión de residuo), económico (funcionamiento financiero) y social (consecuencias sociales de la actividad de la empresa, desde los trabajadores, pasando por los proveedores y hasta los clientes) (Definición abc [en línea]).

Un buen motivo para trabajar con el ecodesarrollo es considerar los datos de la sociedad y la economía para optimi-

zar un buen aprovechamiento evitando el contra efecto en el medio ambiente. Éste también es una técnica para la planeación, que por un lado busca la mejoría en la calidad de vida a través de la productividad y por otro, mantener en equilibrio al medio ambiente donde se desarrollan las actividades del que el ser humano es participe, manteniendo los procesos de la naturaleza, utilizando materiales inofensivos, más agradables y eficientes, así como produciendo sin generar residuos tóxicos que afecten o degraden al medio ambiente.

Otro concepto es el ecodiseño o diseño ecológico el cual, es un término joven y que se define como el diseño que considera acciones orientadas a la mejora ambiental del producto o servicio en todas las etapas de su ciclo de vida, desde su creación en la etapa conceptual hasta su tratamiento como residuo, siendo su ciclo de vida: la obtención de materias, la producción de fábrica, la distribución, su uso y el fin de su vida (Abarcaeco,S.F [en línea]).

“Técnicamente podría definirse también como la incorporación sistemática de aspectos medioambientales en el diseño de los productos, con el objeto de reducir su eventual impacto negativo en el medio ambiente a lo largo de todo su ciclo de vida” (Poulsen, 2011 [en línea]). El término se enfoca a la producción y al consumo razonado de los recursos, requiriendo minimizar contaminantes para el medio ambiente.

El ecodiseño observa en la naturaleza el desequilibrio entre ecología y economía, ya que el proceso del mismo es mediante un ciclo puntualizado para la obtención y recuperación de los recursos utilizados. Es por esto que tiene como uno de sus principales objetivos la reducción de tóxicos creados y emitidos por industrias, así como la observación en la producción de los productos, el tamaño del producto y los materiales que se ocupan, además de la reducción del consumo para así reducir los desechos que se provocan. “Los principios del ecodiseño reflejan los principios de organización que la naturaleza ha desarrollado evolutivamente para sustentar la vida” (CAPRA, 2003: 295), por lo que una manera de obtener un buen apoyo para este término son las 4 R's: reducir, reutilizar, reciclar y regular, principalmente en cuanto a residuos, consumos, productos, entre otros, es decir, a lo relacionado al consumo de las personas y de los procesos industriales.

El ecodiseño va de acuerdo a la norma internacional ISO 14006, aprobada en el 2011, por lo tanto ve la importancia en el proceso de diseño y desarrollo, así como la integración en

el sistema de gestión ambiental. Está integrado a estrategias ambientales y de calidad, por lo que orienta a las organizaciones a mejorar el desempeño ambiental de sus productos y procesos, se analiza el ciclo de vida para reconocer el impacto ambiental, declara la importancia del conocimiento para el consumidor, se adiciona información para la dirección y las normativas internacionales, así como se hace hincapié en que el utilizar esta norma no es un distintivo de certificación, por lo que las industrias deciden por sí mismas el someterse a esta norma, obteniendo resultados tangibles para demostrar que es fundamental en el proceso y que se considere trabajar con el ecodiseño en todo el desarrollo del producto.

Por otro lado, se encuentra el *ecofeedback*, cuya finalidad primaria, es el informar al usuario de un sistema sobre las consecuencias medioambientales de sus acciones, es decir, que está centrado y dirigido en el usuario para que este se vea influenciado a través del diseño y tenga conciencia de lo que está provocando en el ambiente. Es importante observar que el *ecofeedback* no restringe ni controla el uso del sistema para que sea más sustentable, sino que únicamente informa al usuario, de forma más o menos persuasiva, para modificar su conducta (Armengol, 2008 [en línea]) ayudandose de ejemplos prácticos y visuales, para hacer que los usuarios se identifiquen y despierte en ellos las ganas de recurrir a ayudar al medio ambiente.

El *ecofeedback* se enfoca en dar estimulación o inspiración al usuario para reducir sus acciones contaminantes, exponiendo y comparando los beneficios que se pueden obtener de adoptar la práctica en la vida diaria. Un ejemplo claro de esto, son las lámparas de iluminación LED las cuales empiezan a utilizarse en la actualidad, estas tienen una potencia mayor y tienen una larga vida útil en comparación a las lámparas incandescentes o fluorescentes sin embargo la inversión de la primera compra es mayor a las otras, y es por esto que los usuarios aun no las consumen ya que al no tener una amplia información no saben las ventajas y beneficios que se tendrán al usarlas.

Un elemento importante para la sustentabilidad y para los anteriores conceptos, es la ética relacionada a estos, ya que si existe una crisis ambiental es principalmente por la sociedad y su falta de comprensión sobre la interacción que existe entre ella y la naturaleza. Si bien cada uno de los conceptos son diferentes, hay una relación entre ellos, por lo tanto su aporte



sería mayor si se promovieran más razones para fomentarlos y utilizarlos, así como orientar adecuadamente los procesos, las acciones y conductas de la sociedad para la naturaleza.

2.2.2 Beneficios de la sustentabilidad

Al igual que muchos movimientos ambientalistas la sustentabilidad nace de la preocupación por preservar el medio ambiente y los problemas climáticos, pero a diferencia de otras concepciones ecológicas la sustentabilidad surge en el marco de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo (CNUMAD) de 1992, celebrada en Río de Janeiro, Brasil. En este encuentro se realizaron varias declaraciones y avances entre los gobernantes de las naciones reunidas, sobre repensar el desarrollo económico hacia la eliminación de las descompensaciones sociales y controlar la creciente destrucción de la naturaleza y el medio ambiente (Mantilla & Vergel & López García, 2005).

Es aquí donde se plantea que la sustentabilidad debe cubrir tres objetivos básicos: objetivos ambientales, sociales y económicos. Teniendo en cuenta que son tres factores diferentes, siendo muchos los beneficios que conllevan los cuales aseguran que un proyecto de cualquier índole será realmente bueno y el impacto negativo menor. Para poder hablar de los beneficios que la sustentabilidad ofrece es necesario separar cada uno de sus objetivos y así poder entender cómo actúa en cada área (medio ambiente, sociedad y economía) y de que manera se puede implementar.

El primer objetivo que la sustentabilidad analiza y el que normalmente se relaciona con este término es el medio ambiente, sin embargo muchas veces suelen confundirse ambos conceptos y su finalidad termina siendo alterada y mal comprendida. Los beneficios que otorga en este sector son abundantes y con el paso del tiempo se han ido ajustando dependiendo de la situación ambiental actual, algunos de estos son:

- La conservación de recursos, limitar el uso de recursos como el agua ayuda a preservarlos por más tiempo asegurando su perdurabilidad en un futuro,
- Reducción en las emisiones de carbono, si se reduce el uso de combustibles fósiles, se ahorra y aprovecha energía, reducirá el impacto del carbono en el ambiente
- La disminución de desastres naturales.

- Los beneficios en listados anteriormente solo son un ejemplo de cómo actúa la sustentabilidad para ayudar al medio ambiente, sin embargo existen temas relacionados a la contribución de un ambiente sustentable como, ayudar a reducir el impacto negativo humano en el aire, el suelo, el agua, conocer temas como biodiversidad y naturaleza, reducción de residuos, tipos de contaminación, desastres naturales y sobre todo tener en cuenta cuales son los tipos de contaminación que existen en el contexto en el que se desarrolla el ser humano y como se puede ayudar a disminuir este tipo de problemas.

Al tratarse el sector económico debe tenerse en cuenta que la economía humana se basa en la explotación de recursos para obtener un beneficio propio, lo cual a través de los años se ha convertido en un grave problema, puesto que el deseo por tener mayor riqueza y el aumento en la demanda de productos ha provocado que usemos más y más recursos ambientales y humanos de los que la naturaleza puede restablecer. Por tal razón se decreto integrar el desarrollo económico y la protección ambiental ya que ambos conceptos dependen uno del otro. Hablando de como favorece la sustentabilidad al sector económico, se puede decir que actualmente apoyan en el sector industrial y empresarial principalmente y los posibles beneficios obtenidos son:

- Reducción de costos, cuando se usan los recursos de manera consiente y eficaz las empresas ahorran cantidades considerables de dinero.
- Proyectos eficaces, cuando se toma en cuenta a la sustentabilidad como factor clave en el desarrollo de proyectos se tendrá una mayor visión del impacto que el medio ambiente ejerce sobre el proyecto creando algo más completo y eficaz.
- Mejoramiento de la reputación, al ser una organización o empresa preocupada por el medio ambiente la percepción de los inversionistas, donantes y principalmente el mercado meta cambia y hace crecer las retribuciones a los productores

Así como los sectores industriales existen otros, no menos importantes, que han tenido un mal manejo de recursos con el fin de obtener mayores ganancias y en los que también la sustentabilidad juega un papel muy importante, tales sectores son: agricultura, ganadería y pesca, donde se han desarrollado proyectos que permiten obtener las mismas ganan-

cias pero cuidando los recursos naturales. El buen comercio, la ciencia, la tecnología y las finanzas son parte de lograr un equilibrio entre economía y sustentabilidad.

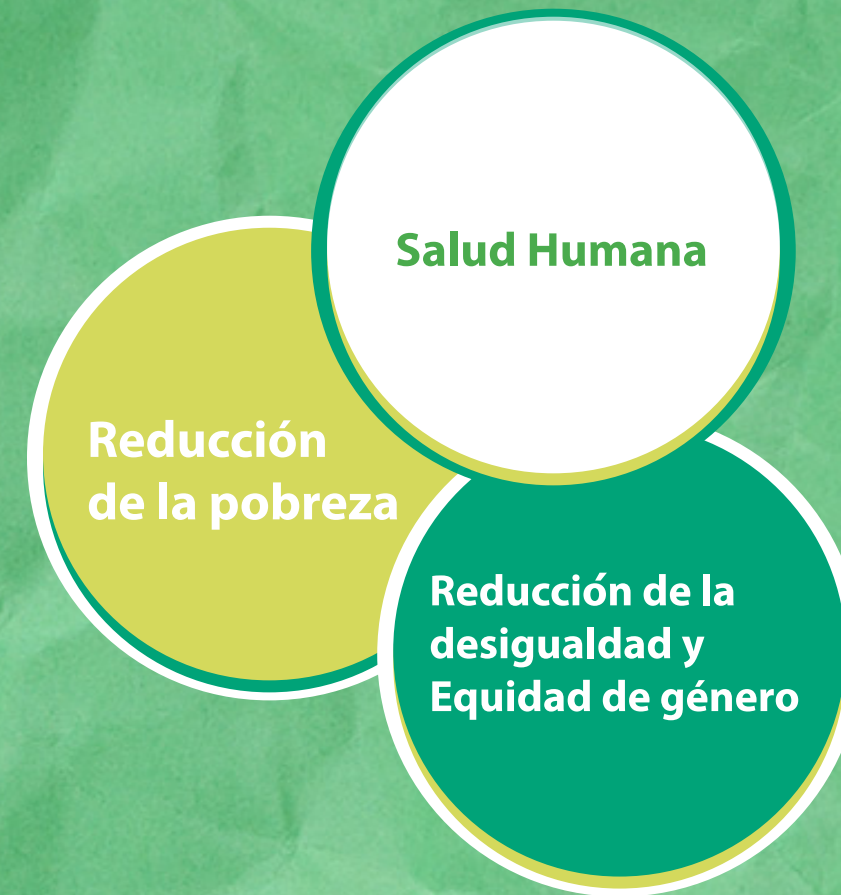
El aspecto social es muy importante, porque procura, al igual que los recursos naturales, que los recursos humanos (trabajo que aporta el conjunto de los empleados o colaboradores de una organización) sean aprovechados eficientemente, lo cual no es igual que explotación, ya que la sustentabilidad intenta que los obreros o empleados sean productivos y que a la vez este esfuerzo sea bien retribuido, esto puede verse reflejado en buenos salarios y la buena aplicación de la ética laboral en toda empresa u organización.

Aunque el objetivo de la sustentabilidad en el ramo social puede parecer imposible, pues implica hacer un cambio radical en la sociedad en su forma de pensar y que existen limitantes significativas en el desarrollo de la sustentabilidad, existen ventajas que no pueden ser ignoradas como:

- Salud humana, al ayudar a conservar el ambiente los cambios climáticos se reducirán lo cual es benéfico para los humanos ya que muchas enfermedades se propagan como consecuencia de inundaciones y sequías.
- Reducción de la desigualdad y contribución a la equidad de género.
- La reducción de la pobreza, ya que esta debe ser considerada como un factor ligado al desarrollo económico y ambiental no debe tomarse como un concepto aislado ya que muchas veces la pobreza es una consecuencia de las malas prácticas económicas sobre los recursos que proporciona el medio ambiente.

Como estos beneficios existen más puntos de análisis como alimentación, salud, educación, trabajo y empleo, vivienda, derechos humanos, desarrollo humano, población (mortalidad, natalidad, sobre población, migración, etc.), y en cada uno de estos la sustentabilidad plantea beneficios, que si bien no son a corto plazo, pretenden que a futuro se obtenga la reducción y el control de muchos problemas sociales y que asegure un mejor futuro.

En sí, la sustentabilidad ofrece grandes beneficios, algunos a corto plazo y muchos otros necesitaran aun más tiempo para poder apreciarse, sin embargo, se ha podido observar en muchas empresas que han apostado por implementar planes estratégicos sustentables estos beneficios tanto en la economía, la sociedad y principalmente en el medio ambiente.



C.3

*Proyecto de D.G.
sustentable*

3.1

Papel del diseñador gráfico

Actualmente, las universidades tienen el objetivo de formar profesionales para aportar beneficios a la sociedad o para la solución de problemas, mejorando su calidad de vida. Por su parte, la función del diseñador gráfico comprende la elaboración de soluciones visuales para los diferentes problemas de la sociedad o de un contexto específico. El profesionalista debe ser capaz de identificar los problemas de comunicación, para después recopilar información relacionada con el tema y poder analizarla, para finalmente proponer una respuesta a dicho problema.

Para proponer soluciones, el diseñador gráfico debe generar ideas eficientes que sean analizadas detalladamente, para poder ser representadas por medio del bocetaje, donde se perfeccionan, con el fin de llegar a un resultado idóneo, para después plasmar esos bosquejos en un software de diseño y darle una estilización, presentando el resultado final en un soporte tangible o intangible.

El autor Timothy Samara, autor de libros como: Diseñar con y sin retícula (2004) y Los elementos del diseño (2008) define al diseñador gráfico como:

[...] un comunicador, toma una idea y le da forma visual para que otros la entiendan, la expresa y organiza en un mensaje unificado sirviéndose de imágenes, símbolos, colores y materiales tangibles, como una página impresa, e intangibles, como los píxeles de un ordenador o la luz en un video. Los diseñadores gráficos realizan esta labor para una empresa u otra organización con el fin de ayudarlas a llevar su mensaje al público y con ello provocar en este una respuesta determinada. Claro que el diseño gráfico es utilizado a menudo por la publicidad como un instrumento para vender, pero el diseño del mensaje es, en sí mismo, un logro. Este propósito es lo que diferencia al diseño gráfico de las demás artes visuales, pues se trata de un propósito definido por el cliente y manifestado por el diseñador, más que de un propósito generado por este (Samara, 2008: 06).

Por otra parte, existen diversas formas de concebir el significado de ser diseñador gráfico y su función, como lo presenta Verlee, blog de la diseñadora gráfica Verlee Pieters en el cual existen datos y concursos sobre diseño gráfico que son visualizados internacionalmente. Uno de estos, What is Graphic Design Poster Competition, lanzado para que profesionistas de esta carrera expresen su idea sobre la definición de la misma, en la que se utilizan desde frases de un diccionario hasta de personas remarcables, como Saul Bass.

En el caso del ámbito social, en la página de diseño gráfico 25 Horas, creada por el especializado diseñador web de Monterey Bernardo Ruiz, se puede visualizar un video, donde se muestran personas comunes encuestadas sobre la definición de diseño gráfico al azar. La respuesta de las personas tiende a declarar que el diseñador gráfico es aquella persona que vende "dibujitos" o que está en el área de publicidad. La encuesta hace énfasis en cómo la sociedad percibe la carrera de diseño gráfico, llegándosele a considerar de menor importancia en comparación con otras, debido a que los servicios que brinda son de carácter comunicativo y estético y no vitales.

Finalmente, para que el profesionista pueda desenvolverse en cualquier ámbito de diseño, debe desarrollar una flexibilidad mental, debido a las diferentes situaciones que se le puedan presentar; un juicio crítico que lo ayude a tomar las decisiones correctas. Por lo que la toma de decisiones de éste, se ve condicionada por factores sociales, culturales e incluso de religión, para ello es preciso buscar la información necesaria y poder crear un mensaje eficiente.



Ganador del "What is Graphic Design Poster Competition" 2008, Juanma Teixidó de Paraguay

3.2

Proyecto d.g. común
VS
Proyecto d.g. sustentable

Inicialmente, cuando se tiene un ideal como meta, se comienza la planeación de una serie de acciones que permitan conseguirlo. Se evalúa el entorno, las posibilidades, la magnitud, el tiempo y los esfuerzos de quienes también lo han intentado, con todo esto en mente, se comienza el camino hacia el propósito. Algo similar ocurre con un proyecto de diseño gráfico, aunque no siempre resulta ser igual, hay una sucesión de eventos que parece ser constante.

Un proyecto es complejo, analítico, sintético, puntual y general, concreto y principal. Según el enfoque desde el cual se observe, puede llegar incluso a ser una actividad espiritual, sin dejar claro, de estar apegada a los hechos y a la realidad de las cosas. Cumple con exigencias y a pesar de todo esto, abre el panorama a nuevos espacios, proporcionando así diferentes perspectivas y posibilidades (Aicher, 1994: 180).

Para el caso en la labor del diseñador, lo que ocurre en primer lugar, el cliente requiere un servicio por parte del profesional gráfico, y ambos discuten el proyecto y sus implicaciones. Posteriormente el diseñador comienza una investigación acerca del tópico y cuando cuenta con la suficiente información realiza lo que se le llama una conceptualización,



que consiste en tomar los datos recopilados, simplificarlos, analizarlos y ordenarlos para plasmarlos en un objeto. Es la base de creación de cualquier elemento diseñado (Quixtan, 2010, [en línea]).

Existen diversas metodologías de diseño, pero como primera fase de todo proyecto, esta la conceptualización del mismo que cuyo primer paso, es recaudar información acerca del producto, usuario y contexto. El diseño conceptualizado nos permite generar la forma y atributos a una solución diseñada, satisfaciendo una necesidad determinada de forma exitosa, cumpliendo con todos los requerimientos, a lo que llamamos diseño funcional. La información recaudada debe ser analizada objetivamente para garantizar un ciclo de vida del producto más prolongado dentro del mercado real y potencial (Quixtan, 2010, [en línea]).

La metodología existe para las ciencias y también para el diseño gráfico, sin embargo a pesar de que se planifica y se esperan ciertos resultados, el diseño no es exacto.

De entre las metodologías más requeridas, se hace especial énfasis en la propuesta por dos universidades mexicanas:

Modelo UAM (Universidad Autónoma Metropolitana)

- Caso. Especifica tanto el marco teórico como las técnicas a utilizar.
- Problema. Reunión de datos relevantes que incluyen el criterio de diseño para su interpretación y solución.
- Hipótesis. Alternativas para analizar y resolver los sistemas semiótico, funcional, constructivo y de planeación económica-administrativa.
- Proyecto. Interacción total con los métodos y técnicas de las disciplinas que van a implementar en la realidad la hipótesis de diseño.
- Realización. Supervisión y dirección de la realización material. Termina cuando es utilizado.

Modelo UG (Universidad de Guanajuato)

- Introducción
- Planteamiento del problema
- Justificación
- Objetivos
- Delimitación temporal y espacial
- Marco histórico o referencial

- Marco teórico o conceptual
- Desarrollo del proyecto
- Conclusiones (García, 2012, [en línea])

Sin embargo estas metodologías no son específicas ni profundizan en la labor de diseño, algo que Bruno Munari (2011) logra solucionar con una propuesta propia, que genera a partir de otros como Archer, Bonsiepa, Frascara, González Ruíz y Cháves.

1. Definición del problema. Lo primero que hay que hacer es definir el problema en su conjunto "muchos diseñadores creen que los problemas ya han sido suficientemente definidos por sus clientes. Pero esto no es en absoluto suficiente" dice Archer. [...]
2. Elementos del problema. Cualquier problema puede ser descompuesto en sus elementos. Esta operación facilita la proyección porque tiende a descubrir los pequeños problemas particulares que se ocultan tras los subproblemas. Una vez resueltos los pequeños problemas de uno en uno (y aquí empieza a intervenir la creatividad abandonando la idea de buscar una idea), se recomponen de forma coherente a partir de todas las características funcionales de cada una de las partes y funcionales entre sí, a partir de las características materiales, psicológicas, ergonómicas, estructurales, económicas y, por último, formales. [...]
3. Recopilación de datos. La documentación se ha de procesar y presentar de forma visual para que sea leída y entendida. [...]
4. Análisis de datos.
5. Creatividad. La creatividad reemplazará a la idea intuitiva [...]. Así pues, la creatividad ocupa el lugar de la idea y procede según su método. Mientras la idea, vinculada a la fantasía, puede proponer soluciones irrealizables por razones técnicas, materiales o económicas, la creatividad se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los subproblemas.
6. Materiales-tecnologías. La sucesiva operación consiste en otra pequeña recogida de datos relativos a los materiales y a las tecnologías que el diseñador tiene a su disposición en aquel momento para realizar su proyecto. [...]
7. Experimentación
8. Modelos. Estas experimentaciones permiten extraer muestras, pruebas, informaciones, que pueden llevar a la construcción de

modelos demostrativos de nuevos usos para determinados objetivos. [...]

9.Verificación

10. Bocetos

(Murani citado en Martín, 2004, [en línea])

Por otro lado existen diseñadores que no se guían por una metodología si no que dejan las decisiones a su intuición, experiencia o corazonadas, como es el caso del reconocido diseñador gráfico David Carson (Gamonal, 2004, [en línea]).

Lo que ciertamente es constante en la metodología del proyecto de diseño, cual sea que se use, es que conlleva tres momentos básicos después de la solicitud por parte del cliente: planeación, desarrollo y ejecución. Estos mismos tres momentos se pueden observar también en el proyecto de diseño gráfico sustentable, pero apoyados en prácticas que favorecen el equilibrio con el ambiente.

El proyecto de diseño gráfico sustentable, argumento que debiera ser cada vez más la parte principal del propósito visual en el siglo XXI, tanto por motivos espirituales como prácticos, sucede hoy en día cada vez con más frecuencia.

Brian Dougherty (2008) lanza la interrogante ¿puede un diseñador gráfico ser catalizador para un cambio positivo? Y menciona junto con ésta, la capacidad de los diseñadores para comunicar y persuadir y añade además un nuevo rubro, el de la responsabilidad social y ecológica (Dougherty citado en Chávez, 2012, : 95).

En lo que a lo físico se refiere, el delicado ecosistema de la Tierra se encuentra sujeto a una enorme presión por causa del calentamiento global. Todo diseño que eluda este problema y no sea sustentable, carecerá de validez moral.

Tres son los vectores clave que impulsan este nuevo enfoque [...]

- El manejo de la ecología como un sistema
- La ampliación del ámbito de lo sostenible más allá del mero ahorro energético.
- La interacción entre los seres humanos, el espacio y la tecnología en el marco de un modelo sustentable (Edwards, 2005: 159).

Para el proyecto de diseño gráfico sustentable, Dougherty propone que la implementación de la nueva cultura de responsabilidad social-ambiental, se puede introducir en cada etapa de las fases del diseño:

- Escoger proyectos
- Creación de marcas verdes fuertes
- Elección de materiales para la fabricación
- Trabajar con los clientes para fomentar la transparencia y la responsabilidad social de las empresas.

Entonces se puede decir que, la sustentabilidad no es algo independiente del proyecto, si no un objetivo más al que debe aspirar el diseñador. Como la calidad de un proyecto depende de los recursos disponibles, el objetivo del proyecto sustentable debe ser generar más valor durante un período de tiempo más largo y utilizando los recursos existentes.

El diseño gráfico sustentable es el que cumple en cada etapa del proceso de diseño, desde elegir cuidadosamente los clientes con los que se trabaja (aquellos que sostengan ideas afines a la responsabilidad medio-ambiental), pasando por la planeación en un entorno y con prácticas amigables con el ambiente, hasta llegar a la implementación de materiales y procesos de menor costo e impacto. Cumpliendo así con los tres aspectos que rigen la sustentabilidad: ambiente, sociedad y economía.

3.3

Responsabilidad social y ambiental del diseñador gráfico

Hoy en día, uno de los hechos más evidentes, es la implementación de una gran cantidad de objetos en la sociedad, objetos que en la mayoría de las veces son innecesarios, pero aún así se adquieren. Una generación en la que se centra al consumo de todo tipo de productos como consecuencia de la era tecnológica y de la revolución industrial, en la que se aprovecha de las múltiples ventajas de estas, dando como resultado una mayor oferta, que genera a su vez desperdicios, siendo éste un ciclo sin fin.

Como se sabe, todas y cada una de las profesiones cumplen un papel en la sociedad, siendo actores influyentes de la misma, es por ello que cada una de éstas, además de cumplir con su función, deben cumplir con una responsabilidad social en el medio en el que se desenvuelven. Así, el papel del diseñador gráfico es de vital importancia, por ello es imprescindible que conozca la responsabilidad que tiene con la sociedad misma, al ser un actor de responsabilidad comunicacional, visual y gráfica.

Y a todo esto, ¿Qué es la responsabilidad?, la palabra proviene del latín *responsum*: que es una forma de ser considerado sujeto de una deuda u obligación, y de acuerdo a la Real



Academia Española, se trata del cargo o la obligación moral que resulta para un sujeto del posible error cometido en un asunto determinado. Y para el autor Hans Jonas (1903-1993), la responsabilidad es una virtud social que se configura bajo la forma del **imperativo categórico kantiano**, ordena: "obra de tal modo que los efectos de tu acción sean compatibles con la permanencia de una vida humana auténtica en la Tierra". Dicho imperativo se conoce como el "principio de responsabilidad" (Jonas, 2009 [en línea]).

Entonces bien, la responsabilidad es un valor que se encuentra en la conciencia de la persona, la cual le debe permitir recapacitar, dirigir, orientar y evaluar la magnitud, resultados y consecuencias de sus acciones, sin causar daños a terceros, ni a ellos mismos, tanto en lo moral como en lo ético, para lograr un mejoramiento integral, en lo laboral, social, cultural y natural (Cruz & Lezcano, 2011 [en línea]).

Siendo el diseño gráfico una profesión con gran relevancia en la sociedad, esto hace que sea al mismo tiempo una con mayor responsabilidad hacia ella, pero según Alejandro Tapia, a pesar del creciente flujo transformador que éste ejerce sobre el espacio social, las reflexiones teóricas sobre la cultura, la tecnología, el desarrollo social o la comunicación parecen no considerar al diseño como uno de los fenómenos centrales de la vida contemporánea (Tapia, 2004: 11).

Actualmente las reflexiones del diseño se han estancado en el estudio de las formas (o de la relación que guardan éstas entre sí) o en la postulación de sus atributos funcionales, olvidando la importancia interpretativa que toda "función" implica para el universo social y cultural; de este modo la producción de lo artificial se ha separado entre un dominante desarrollo de las tecnologías y una actividad puramente artesanal que no es capaz de determinar y regular su relación con el entorno, que era su meta original (Tapia, 2004: 10).

Siendo que el diseño se puede encontrar en todas partes, desde un empaque, una marca o identidad de una empresa, libros, revistas, la televisión, productos de uso personal y hoy en día en el ciberespacio (internet), al mismo tiempo, es el principal generador de basura que se encuentra en la ciudad, de ello cita Tapia a Habermas, quien opina que "la definición del perfil de la ciudad (el *skyline*), no lo diseña la arquitectura, si no la acumulación de anuncios en las calles, la rotulación comercial en los muros y azoteas" (Sauté citado en Tapia, 2004: 11).

Como se puede apreciar el diseño si cumple con su función, la de comunicar, aunque en este caso no sea para bien, pero sobre todo hace urgente el desarrollo de una cultura crítica que permita mostrar el papel que el diseño está jugando en el orden social, así como posibilitar que los diseñadores afronten problemas de mayor complejidad e importancia de lo que ahora están haciendo. Todo esto a favor de la sociedad y su medio ambiente, al igual que dará inicio a una nueva concepción y constitución de la disciplina. Puesto que si se quisiera inscribir en algún lugar al discurso del diseño, y establecer el rango de importancia que éste juega en el espacio social, se tendría que ubicar justamente en su papel de actividad que materializa los diferentes proyectos que componen la cultura (Tapia, 2004: 48-49).

El diseño gráfico es el intermediario para hacer llegar un mensaje en su forma más abstracta a la sociedad en las diferentes culturas en las que se desenvuelve, pero partiendo del reconocimiento del papel que éste tiene actualmente, como configurador del entorno cultural, se debe re-conceptualizar la práctica del diseño, como lo menciona Tapia, que la premisa principal es considerar que el diseño gráfico ya no puede ser valorado sólo por sus aspectos formales o técnicos sino también por su inserción en las relaciones humanas (Tapia, 2004: 14).

Así mismo, también el diseño gráfico actúa como un agente capaz de potenciar las relaciones comunicativas, hacerlas claras y coherentes, pero su principal materia prima, son las reglas de interacción social, de ello habla Jorge Frascara y menciona que

[...] el énfasis no debe ponerse en el diseño físico, ya que éste es sólo un medio. El diseñador esencialmente diseña un evento, un acto en el cual el usuario interactúa con el diseño y produce la comunicación. Entonces el objetivo del diseñador gráfico es el diseño de situaciones comunicacionales [...] (Frascara citado en Tapia, 2004: 52).

Con base en esto, Tapia menciona que se han propuesto algunos modelos acerca de los modos de la acción comunicativa del diseño gráfico, y para ello cita a María Ledesma (re interpretando la teoría de las modalizaciones de la semiótica en Greimas y Peirce), y según el cual la comunicación gráfica se ejerce sobre la base de una serie de operaciones, que apunta

a establecer la naturaleza del discurso del diseño a partir de la relación que establece frente al usuario. Según Ledesma, el diseño gráfico sería un dispositivo para:

Hacer leer. Como en el caso del diseño tipográfico, la diagramación, la creación de formularios, etcétera. Dentro de este esquema, un primer nivel de la acción del diseño es el de construir la legibilidad, que es lo que da su particular desarrollo al diseño editorial. Esta línea puede ir desde una tarjeta hasta la edición de un libro o una enciclopedia. El diseñador es un intermediario entre un texto escrito y un usuario, y su labor consiste en disponer los elementos para organizar y favorecer la lectura.

Hacer saber. Que se refiere a la idea de hacer visible una información a través de imágenes y palabras: en los planos, los horarios, las identidades, las señales, las etiquetas. Consistiría básicamente en hacer gráfica y visible la información que en otros términos tendría que ser lingüística y más costosa. La idea de hacer saber supone también la noción de difusión y de ordenamiento (ejemplo: un logo-tipo). Esta necesidad pragmática es uno de los hechos que hace necesario trasladar una proposición hecha para el público a formas visibles y económicas, lo que motiva el movimiento de las nociones a su expresión gráfica.

Hacer hacer. Que se refiere al discurso persuasivo, el cual generalmente vincula textos e imágenes para construir argumentos orientados a lograr la persuasión en múltiples escenarios. Es decir, aquí no solo cuenta la información, sino que se parte de la necesidad de producir o modificar una actitud, por lo cual se requieren razonamientos explícitos. Ello puede referirse tanto a favorecer el consumo o votar por alguien, en todos esos casos se apela a razones y conclusiones, que son expuestas con distintas estrategias por el diseño. Es el caso de la publicidad, de los carteles argumentados, etcétera (Ledesma citado en Tapia: 53).

Ahora bien teniendo en cuenta lo anterior, se puede llegar a entender el papel del diseñador gráfico, como un factor primordial en la modificación de pensamiento y acción de la sociedad, por medio de la persuasión y comunicación en la que éste se encuentra inmerso, en pro del bienestar social y ambiental, por lo cual su responsabilidad en los dos ámbitos se incrementa.

3.4

Antecedentes d.g. sustentable

Si bien el diseño gráfico sustentable es un término recientemente aplicado, hasta la fecha existen muchas aplicaciones que han apostado por los beneficios que ofrece, sin embargo, muchos de ellos no han logrado tener el impacto deseado, lo cual se ve reflejado en la falta de conocimiento por parte de los diseñadores gráficos acerca del tema. Esto resulta decepcionante para los proyectos que se han desarrollado, ya que no logran su objetivo fundamental: promover el diseño gráfico sustentable creando una cultura y forma de vida.

Poniendo el tema en un contexto global, existen muchos países que buscan apoyar causas sustentables, en algunos países como Estados Unidos, Inglaterra, Holanda, España etc., se puede observar la constante gestación de proyectos sustentables, muchos de ellos apoyados por instituciones u organizaciones internacionales como la Organización de las Naciones Unidas (ONU), Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (sus siglas en inglés UNESCO), *Greenpeace*, Fondo Mundial para la Naturaleza (sus siglas en inglés WWF), entre otras de carácter local o regional.

Hablando de América Latina, específicamente México, se tiene que poner en contexto el tema para poderlo entender

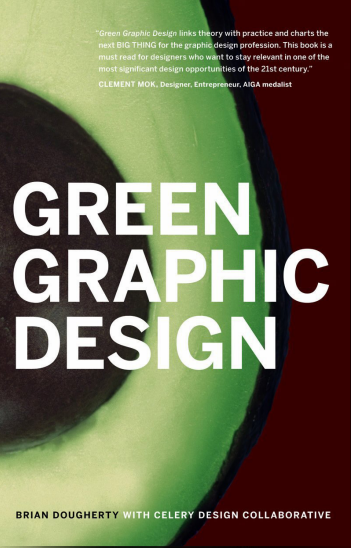


Imagen 3.1

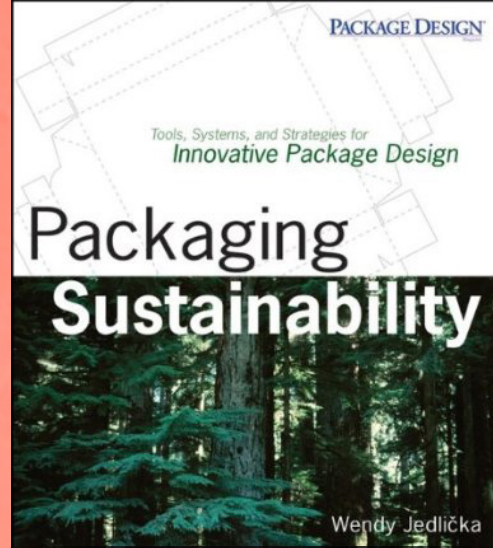


Imagen 3.2

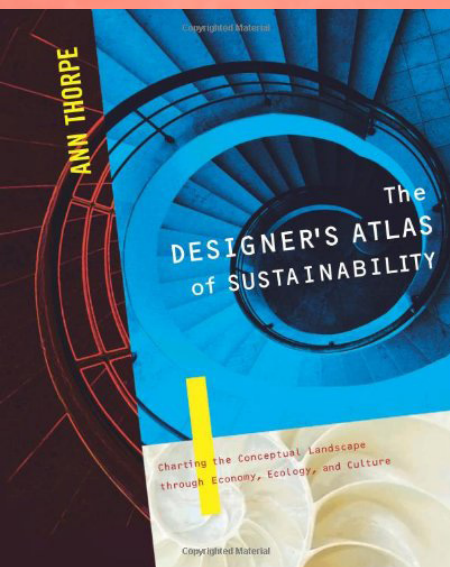


Imagen 3.3

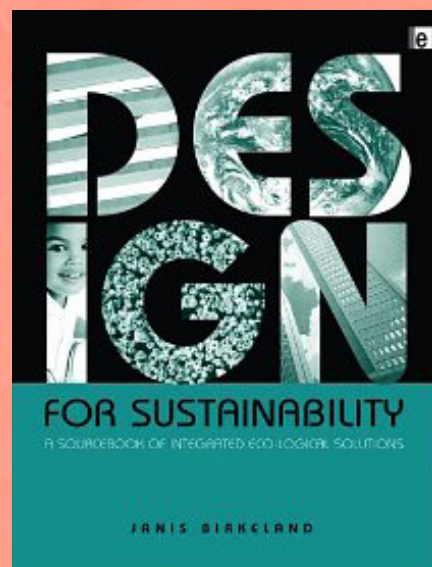


Imagen 3.4

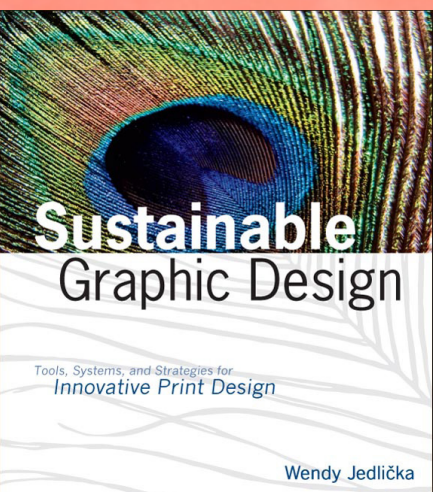


Imagen 3.5



Imagen 3.6

mejor. El país ha mejorado en Desarrollo Humano (DH), lo cual según informes de la ONU, los países que han logrado crecer es debido a una inversión en educación (El Universal, 2010[en línea]), sin embargo, no ha dejado de ser un país en vías de desarrollo puesto que no tiene cubiertas las necesidades de alimento, vivienda, salud etc. en toda su población, ya que el desarrollo entre las entidades federativas no es equitativo (Sacasa, 2011[en línea]). Debido a estos problemas internos en el país, la sustentabilidad y sobre todo aplicada a proyectos de diseño gráfico no ha podido tener un gran impacto y regularmente solo existen blogs y sitios web informativos, que tienen un impacto bajo lo cual no ayuda para lograr que un público amplio pueda conocer sobre esto, si se logra dar a conocer esto a una audiencia masiva el índice de desarrollo humano de México crecerá dándonos más oportunidades y asegurando un futuro mejor para los próximos habitantes.

A continuación se hace mención de algunos proyectos nacionales e internacionales que han podido sobresalir y que se pueden servir de referencia o ejemplo de cómo se puede aplicar la sustentabilidad.

Libros

Green Graphic Design by Brian Dougherty with Celery Design Collaborative

Green Graphic Design pretende romper con el sistemático proceso de diseño gráfico verde, apoyado en material gráfico (fotografías) y casos de estudio, inserta al lector en las diferentes fases del proceso de diseño y como poder innovar dentro de ellas (Imagen 3.1).

Packaging Sustainability: Tools, Systems and Strategies for Innovative Package Design by Wendy Jedlicka

Este libro, escrito no sólo por Wendy Jedlicka, si no con la colaboración de varios expertos en el tema, es una fuente completa y única de información procesable que permite a todos los diseñadores dedicados al desarrollo de envase y embalaje a tomar decisiones inteligentes e informadas, abriendo nuevas posibilidades para la creación de soluciones innovadoras (Imagen 3.2).

The Designer's Atlas of Sustainability: Charting the Conceptual Landscape through Economy, Ecology, and Culture by Ann Thorpe

Dicha publicación explora los principios básicos, los conceptos y la práctica del diseño sostenible en un estilo sofisticado y atractivo. El libro no aborda únicamente los aspectos ecológicos del diseño sustentables, sino también los aspectos económicos y sociales que involucra. No es como un recetario del tema, si no un compendio de nuevos enfoques para el diseño sustentable (Imagen 3.3).

Design for Sustainability: A Sourcebook of Integrated Ecological Solutions by Janis Birkeland

Libro útil para la enseñanza, ya que cada tema en el ámbito de la gestión ambiental y el cambio social contiene lecturas cortas que ofrecen diversas perspectivas para comparar, contrastar y debatir, además presenta ejemplos de diseño basados en principios ecológicos y los conceptos definidos por los diseñadores más destacados en los campos del diseño industrial, materiales, diseño de viviendas, urbanismo y transporte, el paisaje, energía y gestión de recursos (Imagen 3.4).

Sustainable Graphic Design: Tools, Systems and Strategies for Innovative Print Design by Wendy Jedlicka

A diferencia de otros libros, este lograr dar una visión más amplia del diseño en acción, visto desde el punto de vista de la audiencia, el vendedor creativo, sus proveedores y la sociedad en su conjunto. Apoyado en material visual y casos de estudio, demuestra que el diseño gráfico sustentable no es algo teórico si no algo real (Imagen 3.5).

Revista Digital

Creatividad Ética

<http://creatividadetica.org/nosotros>

Obra de la asociación argentina Creatividad Ética (concebida en 2007), dedicada a la promoción de la creatividad y el diseño en general. Lo interesante de esta publicación digital es que cuenta con un espacio dedicado a la promoción del diseño sustentable, con el fin de crear conciencia en sus lectores de los cambios que puede traer la sustentabilidad (Imagen 3.6).

Sitios Web

Renourish (E. U.)

<http://re-nourish.com/?l=home>

Es una herramienta *online* desarrollada por Eric Benson e Yvette Perullo, que aboga por la conciencia y acción de los sistemas sustentables dentro del diseño de comunicación, tiene como objetivo ayudar al diseñador a practicar la comunicación, al educador y estudiante a tener ideas y decisiones más responsables. Sus herramientas y recursos fueron creados para ser sencillos y eficaces, al igual que los artículos, casos de estudio y blogs proporcionan información para ayudar a los diseñadores a implementar estrategias más sustentables (Imagen 3.7).

Design can Change (Canadá)

<http://www.designcanchange.org/#/home>

Es una exitosa iniciativa no comercial iniciada por la agencia canadiense, smashLAB, apoyados por la comunidad y empresas que prestan conocimientos y recursos para el sitio. En este sitio se publican artículos para eludir al diseñador sobre el tópico actual de la sustentabilidad (Imagen 3.8).

Ecolect (E. U.)

<http://ecolect.net>

Este sitio en especial, es una empresa de abastecimiento y consultoría de diseño industrial especializada en la búsqueda, el examen y el uso de materiales sostenibles, así como tecnologías y procesos de fabricación. Ayudan a los profesionales en el campo del Diseño Industrial, Arquitectura, Interiores, Diseño de Moda, Diseño Gráfico, Arte e Ingeniería a descubrir e incorporar materiales de mejor calidad en sus proyectos. Su misión es permitir la sustentabilidad en estos sectores tan influyentes, enseñando diseño sustentable a través de asesoría, talleres estructurados y eventos interactivos (Imagen 3.9).

Sostenibilidad Portal (España)

<http://portalsostenibilidad.upc.edu/index.php>

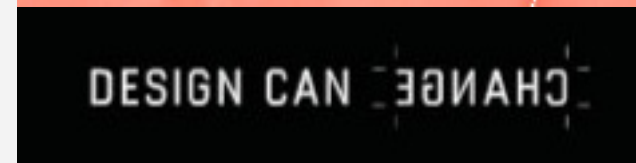
Este portal quiere ser referencia para todo aquel que busque o necesite información sobre la sustentabilidad, y se divide en cuatro extensos apartados: ambiental, social, económico e institucional. En estos tratan de aportar información complementaria, ya que los usuarios no podrán encontrar en él



(Imagen 3.7)



(Imagen 3.10)



(Imagen 3.8)



(Imagen 3.11)



(Imagen 3.9)



(Imagen 3.12)



(Imagen 3.13)

una enciclopedia de conceptos, si no artículos críticos, y todos los datos ofrecidos en el son minuciosamente seleccionados por los colaboradores y especialistas que trabajan para actualizar el portal, esta iniciativa es apoyada por la UNESCO (Imagen 3.10).

Grafous, diseño gráfico social, sostenible y activista

<http://www.grafous.com>

Este sitio, aclara no ser un sitio comercial donde puedas encontrar una guía sistematizada de cómo diseñar de forma sustentable, este ofrece temas relacionados a diseño gráfico social, diseño gráfico activista, diseño gráfico ecológico y diseño gráfico sustentable; manejando los temas con un lenguaje muy práctico y cómodo para los lectores (Imagen 3.11).

Aplicaciones

Sustainable Graphic Design

Patrocinado por AGDA (The Australian Graphic Design Association), organización de diseñadores gráficos profesionales

australiana fundada en 1988, a través de la Beca Gordon Andrews, QCA Masters

Graduate. Rebecca Green ha entregado un proyecto de investigación discutiendo el diseño gráfico sustentable, así como un Widget que ayuda a obtener resultados sustentables en los proyectos gráficos. La aplicación puede descargarse en Apple Downloads: Sustainable Graphic Design Widget (Imagen 3.12).

Ferias y festivales

EXPO En Verde Ser 2013

En su quinta edición, es el evento de consumo sustentable más importante del país con más de 180 empresas expositoras, ideas inspiradoras, entretenimiento, conferencias, tendencias en la ecología, compras inteligentes, talleres y espectáculos en vivo, este evento se lleva a cabo en el *World Trade Center*, Ciudad de México (Imagen 3.13).

The Sri Lanka Design Festival 2010 (SLDF)

El SLDF reúne lo mejor de esta industria influyente con el fin de educar a los estudiantes y al público en general sobre la publicidad y el diseño gráfico a través de un amplio programa de exposiciones, talleres y seminarios. Además, enfatiza la importancia de las prácticas ecológicas y éticas en la publicidad con el fin de garantizar el desarrollo sostenible de la industria. El festival fue concebido en la Academia de Diseño (AOD) y organizado por la misma, en colaboración con la Export Development Board (EDB) (Imagen 3.14).

WHAT DESIGN CAN DO! 2013

Este evento de dos días en Amsterdam, expone el diseño como un agente del cambio y la renovación, así mismo como una manera de abordar las cuestiones sociales de nuestro tiempo y resolverlas.

La estructura del programa está diseñada para dar una conferencia de carácter activista, lo que desembocara en otras actividades que incluyen discusiones, talleres y una lluvia de ideas, y por consiguiente resulta en un libro, que se utiliza como una maniobra publicitaria para mostrar al mundo lo que el diseño puede hacer (Imagen 3.15).

Eco Feria de Sustentabilidad GNP (2011)

Esta feria fue organizada por GNP Seguros, en la cual convocó a expositores que ofrecieran algún producto o servicio ecológico, promovieran la conciencia ambiental o impulsaran el desarrollo sustentable, como requisitos para participar en este evento se encontraban: ser una organización mexicana legalmente constituida (OSC o PyME), promover y contribuir al desarrollo sustentable por medio de productos ecológicos, servicios o prácticas ambientales, ser una organización que apoye proyectos sociales para el desarrollo de comunidades o pequeños productores (Imagen 3.16).

Eco Fest 2011, México

El concepto del festival es el consumo de productos sustentables y se llevo a cabo en la Fuente de Xochipilli ubicada en la segunda sección del Bosque de Chapultepec, México D.F. en el año 2011.

Esta es una iniciativa precursora que reúne a muchos interesados en una cultura sustentable para México, promo-

viendo así hábitos de consumo responsable para el cuidado del planeta (Imagen 3.17).

DAS Quilmes 2011, feria de diseño sustentable

Del 12 al 14 de Mayo de 2011 se desarrollo en la Casa de la Cultura de Quilmes el Multievento DAS Arte y Diseño, en Quilmes, Argentina. Que reunió diferentes actividades artísticas y una feria de diseño sustentable con más de veinticinco expositores que realizan productos con bajo impacto ambiental en rubros como indumentaria, accesorios, decoración, mobiliario y juguetes, entre otros (Imagen 3.18).

Feria Puro Diseño 2012

Esta feria organizada en argentina, ofrece una gran variedad de productos de diseño pero da un espacio especial para productores sustentables y ecológicos los cuales buscan promover y vender objetos sustentables que no dañan el medio ambiente y que tiene un impacto positivo (Imagen 3.19).

Despachos o empresas de diseño

CURB

Básicamente es una agencia publicitaria que se especializa en la creación de publicidad de guerrilla con materiales orgánicos, ayudando a sus clientes a tener mayores soluciones gráficas fusionando las artes, la ciencia, la tecnología, la comunicación y la naturaleza. Esta agencia tiene clientes de suma importancia demostrando que la sustentabilidad es rentable en muchos aspectos (Imagen 3.20).

Design Archy

Despacho de diseño estadounidense, ubicado en Berkeley, California. Que en los últimos años se ha inclinado por las iniciativas sustentables, dentro de este se realizan proyectos de identidad, empaque, editorial y web principalmente, en muchos de ellos han aplicado la ideología sustentable (Imagen 3.21).

Gorila Project

Despacho de diseño ubicado en la colonia Lomas de Virreyes, Ciudad de México, dedicado principalmente a hacer identidad corporativa, diseño editorial y páginas web. José Juan Mercado Zesatti, director de la misma, explica que, "La idea nació



(Imagen 3.14)



(Imagen 3.15)



(Imagen 3.16)



(Imagen 3.17)



(Imagen 3.18)



(Imagen 3.19)



(Imagen 3.20)



(Imagen 3.21)

a partir del programa Going Green, una marca registrada de nosotros, y es parte del proceso de transformación de ser una empresa medianamente responsable a tomar una conciencia del medio ambiente más seria (Díaz, 2009[en línea]). Este despacho ha comenzado a educar a sus clientes en la cultura sustentable, teniendo que rechazar proyectos que no concuerdan con el ideal de la empresa (Imagen 3.22).

Diseño Neko

Este despacho ganó el tercer lugar del Premio Quórum por su brazalete Orbit Qusca, que después del diseño tiene un plus, es hecho con material reciclable. Con estas y otras prácticas este despacho de diseño industrial y arquitectura busca distanciarse de los lugares comunes y, en particular, del *Green Washing*, la estrategia publicitaria que disfraza de verde un negocio o producto, que actualmente es muy encontrar en el mercado. Este despacho al igual que muchos otros que han decidido aventurarse y apostar por la sustentabilidad buscan que no sea una opción de diseño en México, si no que sea un requerimiento legal (Díaz, 2009) (Imagen 3.23).

Iguana 4 Studio

Otro ejemplo de diseño sustentable en México, enfocado en la fabricación de mobiliario comercial y para el hogar con materiales que no impactan al medio ambiente como el cartón corrugado, corcho, fieltro, MDF, tripay, entre otros. El proyecto es producto de cuatro egresados del Tecnológico de Monterrey, campus Ciudad de México (Imagen 3.24).



(Imagen 3.22)



(Imagen 3.23)



(Imagen 3.24)

C.4

*Contexto actual del
d.g. sustentable*

4.1

Contexto local

En este capítulo se analizará la estructura, realización e información contenida en diversos sitios web de índole nacional, referentes al tema de diseño gráfico sustentable, la cual se utilizará como referente para el desarrollo del sitio web que propone este proyecto.

El análisis se compone por tres puntos: datos generales, cualidad formal y cualidad funcional, con lo cual se buscó obtener la mayor cantidad de información sobre el sitio, la presentación visual, las características y la estructura de los mismos, considerando las fortalezas y debilidades de éstos, como referencia en la realización de éste proyecto.

Para el análisis se tomó en cuenta los sitios web nacionales "Diseño Gráfico Sustentable", "Iguana 4 studio" y "Las páginas verdes" lo cuales son presentados a continuación.



Imagen 4.1: Logo Chrysa

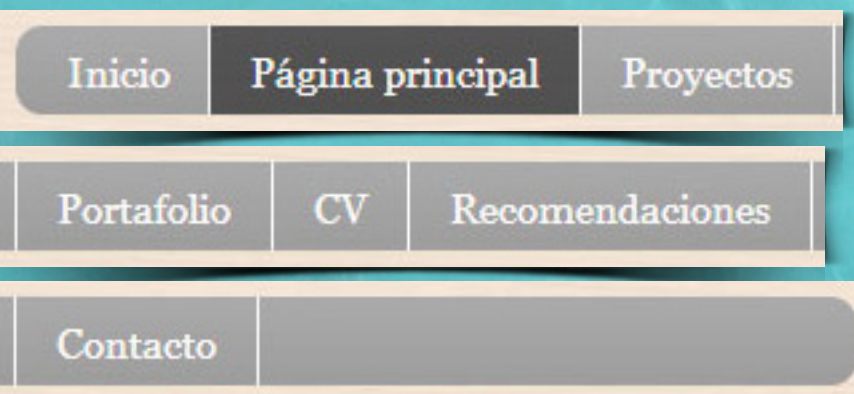


Imagen 4.2: apartados

Sitio 1

- Nombre: Diseño gráfico sustentable
- Dirección web: chrysa-dg.blogspot.mx
- Origen: México D.F. México
- Antigüedad: 2010
- Administrador: Christian Chávez López
- Organizaciones relacionadas: Ninguna
- Aplicación: Nacional y global
- Permite colaboración: no
- Permite suscripción: Sí, para conocer nuevos proyectos y actualización de la página.
- Logo (Imagen 4.1: Logo Chrysa)

A. Introducción

Proporciona información muy apegada a el área de diseño gráfico sustentable, abarcándolo en diferentes partes de éste, como la conceptualización, producción y retroalimentación del propio diseño. El sitio funciona de igual manera como portafolio para la diseñadora a cargo (quien funge también como administradora), a su vez se pueden encontrar recomendaciones de páginas, artículos e incluso algunos títulos de libros que se encuentran directa o indirectamente relacionados con diseño gráfico sustentable.

Éste consta de los siguientes apartados: Inicio, Página principal, Proyectos, Portafolio, Curriculum Vitae (CV), Recomendaciones, Contacto, las cuales se describen a continuación.

B. Apartados

Éstos son las páginas por las que se puede navegar dentro del sitio web chrysa-dg.blogspot.mx, tales como el inicio, la página principal, proyectos, portafolio, etcétera, las cuales se describen a continuación (imagen 4.2: apartados).

Inicio

Da una breve bienvenida apuntando de manera clara y concisa al contenido del mismo sitio web, mencionando indirectamente cuáles son sus objetivos del espacio. También se puede encontrar en la parte inferior una sección para poder realizar preguntas y comentarios acerca del tema que se maneja.

Página principal

Ésta, como su nombre lo indica, es la parte principal del sitio web, en la cual muestra las actividades (a manera de artículos) que se encuentra realizando la diseñadora, los cuales constan de un título, la fecha, imagen (es), descripción completa de la actividad y enlaces relacionados a la actividad.

Proyectos

En el apartado de proyectos, se muestran trabajos elaborados directamente con diseño gráfico sustentable, en donde describe el nombre, de qué trato el proyecto, su objetivo, qué herramientas son las que uso para el mismo, así como una serie de imágenes, mostrando, en algunos casos el proceso o el producto final.

Portafolio

Como su nombre lo indica, éste es el portafolio de la diseñadora, en el cual muestra de manera general, algunos de sus trabajos en diferentes áreas del diseño gráfico, como: marca, identidad corporativa, ilustración, producción (impresos), editorial y cartel.

Curriculum Vitae CV

En el presente apartado la diseñadora dispone la información acerca del grado académico con el que cuenta, así como los estudios que ha realizado en otras universidades y reconocimientos que ha tenido en éstos. Su experiencia extracadémica, como ella lo menciona, en la cual enlista ponencias y participaciones que ha tenido, su experiencia laboral nombrando la institución o empresa, así como el tiempo que estuvo en la misma y en qué área o cargo se encontró laborando y por último enlista proyectos elaborados de manera libre (*freelance*).

Recomendaciones

Aquí enlista una serie de artículos tanto de libros y páginas web, que tratan temas sobre sustentabilidad.

Contacto

En éste apartado, solo muestra su correo electrónico, que a pesar de ser el único medio de comunicación para ponerse en contacto de manera formal, resulta muy fácil comunicarse con la diseñadora, puesto que lo atiende con rapidez.

C. Participación del usuario

Para ello, cuenta con un sección de comentarios, en algunas de las secciones del sitio web, en las cuales como ya se había mencionado se pueden hacer preguntas o comentarios sobre su trabajo. Dentro de las redes sociales que maneja, solo proporciona su *twitter* como medio de comunicación extra.

D. Extras

La página no cuenta con aplicaciones propias que ayuden al diseño gráfico sustentable, pero enlaza a las que si las tienen (imagen 4.3: enlaces verdes).

E. Participación sustentable

La participación que presenta la diseñadora se encuentra en el apartado de PROYECTOS como ya se había mencionado, en donde muestra con título, imagen (es), descripción, herramientas usadas, así como el objetivo que tuvo el proyecto mismo (imagen 4.4: proyecto libro-flor).

F. Feedback

La parte de retroalimentación se puede encontrar en el apartado con el nombre "Página principal" en el cual, aparte de mostrar las diferentes actividades que va realizando, también proporciona artículos-tips con relación al diseño y producción de objetos de diseño.

CUALIDAD FORMAL

A. Estructura

El diseño del sitio web se encuentra dispuesto de la siguiente manera, cuenta con un encabezado (*header*) el cual contiene el nombre del sitio, *slogan* y el nombre del administrador o dueño en éste caso. Después del encabezado le sigue el menú de la secciones por las que se puede navegar y a continuación se encuentra el contenido del sitio, dividido en dos partes, una con mayor tamaño que la otra, en la primera se describe y muestra en contenido propio del apartado



Imagen 4.3: enlaces verdes



Imagen 4.4: proyecto libro-flor

en la que uno se encuentra y en la segunda parte muestra una serie de secciones, con información como perfil, número de visitas, el historial del archivo del sitio, enlaces, entre otros. Para finalizar se encuentra el pie de página (*footer*), en el que se proporciona información acerca de la tecnología con la que está elaborado el sitio. Esta es la estructura que cuenta en general cada una de los apartados del sitio web y está diseñado de manera estática en formato largo, se dice que es estático porque tiene medidas fijas, puesto que éstas se encuentran en píxeles (imagen 4.5: estructura Chrysa).

B. Morfológico

Los elementos que componen el diseño del sitio web, se encuentran integrados en él casi siempre de la misma forma, para que el usuario se familiarice y le sea más fácil ubicar cada uno de los elementos en cada uno de los apartados del sitio, comenzando por la parte superior con el encabezado (*header*), seguido por el menú y después se pasa a la sección del contenido donde se describe cada uno de los artículos, los cuales se encuentran constituidos por: título, imagen (es), descripción y enlaces, y como cuarto elemento principal, se encuentra de lado derecho la sección de menor tamaño.

C. Tipografía

El sitio maneja una fuente tipográfica de tipo *serif*, con puntajes que van de los 18pts a los 12pts, dispuestos de la siguiente manera: 18pts para títulos, 16pts para el menú principal, 14pts para el texto y 12pts para enlaces. Se considera adecuado el puntaje de 14pts para el texto, ya que al ser un medio digital, es conveniente que la fuente tipográfica no sea muy pequeña, para no dificultar su lectura y forzar la vista del usuario, éstas a su vez se pueden encontrar de manera regular o bold y de distintos colores.

Las tipografías usadas en el sitio web son "Georgia", "Utopia", "Palatino" y "Palatino Linotype" ya que todas éstas tienen características visuales muy similares, es decir que todas son de tipo serif, y se encuentran agrupadas de esta manera, para que si en algún ordenador no se encuentra instalada la tipografía predeterminada, se abra con la tipografía que se encuentra en segunda posición.



Imagen 4.5: estructura Chrysa

D. Cromático

Las tonalidades cromáticas que se manejan en el sitio, se encuentran desde el *header*, las cuales son, el color café, verde esmeralda, rojo carmesí, amarillo limón, gris y blanco, todos éstos se encuentran dispuestos en diferentes elementos del sitio, como el menú, el título de los artículos, la fecha, enlaces y submenús.

E. Imagen

En el caso de las imágenes empleadas para la construcción del sitio web, son de manera simbólica icónica, como lo vemos en el encabezado, pero a su vez para el contenido de los artículos, se puede encontrar imágenes realistas como fotografía e ilustración y son de fácil identificación, ya que se encuentran apegados a la realidad.

F. Principios estéticos

- **Armonía:**
La estructura del sitio permite un adecuado equilibrio entre los elementos que lo integran, haciendo que se mantenga un ritmo en la diagramación de éste, permitiendo al usuario una continuidad en la navegación y lectura a través de éste.
- **Claridad:**
Si bien ya se ha mencionado que se cuenta con una adecuada armonía entre los elementos que constituyen el sitio web, cabe mencionar que hay imágenes que por su nivel de importancia se presentan de mayor o menor tamaño.

CUALIDAD FUNCIONAL

A. Realización

El sitio web está diseñado de manera estática y se encuentra en formato largo (genera *scroll*), se dice que es estático porque tiene medidas fijas, puesto que éstas se encuentran en píxeles, donde el área más grande de la página principal tiene 950px a lo ancho y un máximo de 8000px de alto, esto en la sección más larga del sitio.

Éste está realizado con tecnología *HyperText Markup Language* (HTML) y *Cascading Style Sheets* (CSS), los cuales son lenguajes de código básico para diseño web.

De las imágenes empleadas en su totalidad, son de tipo *Portable Network Graphics* (PNG) las cuales por ser de bajo peso, optimizan la descarga del sitio web en cada visita.

B. Tiempo

- Inicio: 27 de mayo de 2010
- Actualización:
 - 2010 27 de mayo, 8 de junio, 9 de junio, 5 de julio, 22 de octubre
 - 2011 17 de febrero, 25 de abril, 23 de junio, 27 de junio, 12 de septiembre
 - 2012 10 de abril, 9 de mayo, 11 de septiembre, 20 de septiembre
 - 2013 13 de febrero, 23 de mayo

C. Área dirigida

Desarrollo y planeación son las áreas que principalmente aborda el contenido del sitio web, pero también hace referencia en menor medida a la parte de producción y pos-producción de objetos de diseño gráfico sustentable.

D. Versatilidad

El sitio web solo se encuentra disponible en idioma "español latinoamericano" lo cual hace un poco difícil el llegar a otros usuarios con idiomas diferentes.



Imagen 4.6: logo Iguana4 studio

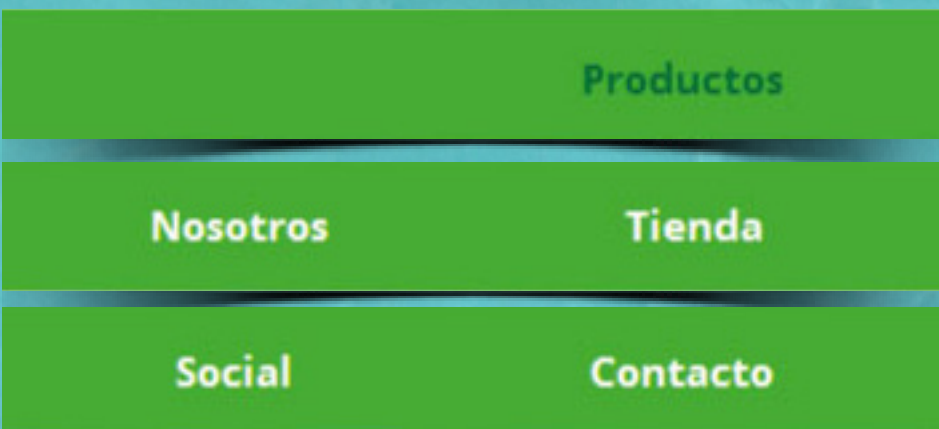


Imagen 4.7: apartados

Sitio 2

- Nombre: Iguana 4 studio
- Dirección web:
- Origen: México D.f
- Antigüedad: 4 años (fundada en 2009)
- Administrador: Juan Carlos Turner
- Organizaciones relacionadas: ninguna
- Aplicación: Nacional
- Permite colaboración
- Permite suscripción: No
- Logo:

A. Introducción

La información ofrecida en la página principal es una muestra general de algunos de los servicios que otorgan, además de imágenes de sus productos. Se visualizan vínculos que dirigen a secciones más específicas.

B. Apartados

Sus secciones están divididas de forma que lo primero que se visualiza son los productos que la empresa vende, siendo principalmente diseño industrial sustentable además de diseño de empaque.

Nosotros

Explica cuál fue el inicio de la empresa, su ideología sobre lo que han buscado expresar y quienes son los que conforman al estudio. En ésta misma sección se puede acceder a las publicaciones en las que el estudio ha sido felicitado o premiado, hechas por páginas de internet especializadas en diseño sustentable y periódicos tanto nacionales como internacionales. Dentro de esta sección se encuentra el apartado " Equipo " que muestra a las personas encargadas de su funcionamiento y cual es el cargo de cada una.

Tienda

Se encuentran las distintas modalidades en la que se pueden adquirir sus productos, ya sea dando la dirección para comprar personalmente o accediendo al portal web para pedir sus artículos por correo. Dentro de la sección se encuentran los

apartados que facilitan la opción de contratación, de convertirse en un aliado comercial o de ser un distribuidor.

Social

Aquí se visualiza un video realizado por Canal 11 en la que entrevistan a la empresa y esta muestra sus productos y servicios. Además en la sección hay un compilado de las publicaciones más relevantes de sus redes sociales.

Contacto

Contiene los números telefónicos, además de un formulario para poder enviar mensaje de correo directo a la empresa, en el que se puede preguntar desde cotizaciones hasta contrataciones.

C. Participación de usuario

Cuenta con un perfil de *Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Linked in, Pinterest y Wordpress*. Tiene un diseño moderno y facilita la obtención de datos de la empresa. La interfaz está bien segmentada e invita al usuario a navegar por la misma, pero no existe ningún tipo de retroalimentación de parte del usuario.

D. Extras

No maneja ningún tipo de aplicación extra o páginas complementarias

E. Participación sustentable

Sus artículos de oficina y promocionales están fabricados con madera y otros materiales amigables con el medio ambiente de forma que buscan promover el uso de productos alternativos que no afecten de manera drástica al ecosistema. Además de promover un mensaje ambientalmente responsable, se encargan de fortalecer el mercado local, ya sea en productos o servicios.

F. Feedback

No maneja ningún tipo de consejo ni tip.

CUALIDAD FORMAL

A. Estructura

El home está estructurado de forma equilibrada, debido a la forma en que las imágenes y el texto están situados. El logotipo se encuentra en la parte central superior. Debajo del logotipo se encuentran los demás apartados como el de Tienda y el de Contacto, los enlaces para *Facebook*, *Twitter* y *Youtube* y demás redes sociales se encuentran en la parte final del sitio.. Finalmente el atractivo principal son las imágenes situadas en el centro, que comprenden imágenes que funcionan como la presentación de sus servicios. Debajo de este cuadro central, se encuentran los vínculos directos para entrar a cada sección de sus productos.

B. Morfológico

Debido a su proporción y contraste, las imágenes son el centro de atención al visitar por primera vez la página, seguido por el logotipo por su color característico y espacio alrededor, lo que ayuda a la mirada a observar los apartados, que tienen una característica más discreta.

C. Tipografía

Las fuentes tipográficas utilizadas son de tipo *san serif*, para mantener el estilo moderno que la empresa quiere denotar. Las secciones con mayor importancia constan de fuentes *serif* altas y delgadas, por su característica estética.

D. Cromático

Los colores utilizados son verde, negro y gris principalmente, debido a la apariencia seria y decidida que la empresa expresa. Además, el logotipo se encuentra en cada sección, así, en conjunto con las fotografías a color, son un contraste a la seriedad general de la interfaz

E. Imagen

Las fotografías son tomadas por la empresa para demostrar lo que se elabora y así poder venderlo, además de crear un



Imagen 4.8: estructura Iguana

contraste cromático dentro de las secciones. Las principales imágenes son de los productos que han sido premiados o han sido parte de alguna exposición de diseño.

F. Composición

Los elementos se encuentran de manera que la lectura de información sea sencilla y que el usuario pueda observar las imágenes al momento que se le describe un producto. El texto siempre se encuentra de manera que no compita con la imagen, ya que estas imágenes son los productos reales de la empresa y lo que hacen es mostrarlos de manera moderna, con una breve descripción de estos.

G. Principios estéticos

- Armonía
Una de las cualidades principales del sitio web, es la gran facilidad de navegación que ofrece. Esto es resultado de

la buena composición y la armonía entre sus elementos, colores y disposiciones.

- Claridad
El contraste es primordial en el diseño de la interfaz, debido a que los colores serios utilizados pueden llegar a ser una limitante. Por ésta razón, las fotografías e imágenes en general tienen un color vibrante y encendido que llama la atención del usuario y da siempre un mensaje claro, generándole comodidad y energía a la hora de navegar por su catálogo de productos.

CUALIDAD FUNCIONAL

A. Realización

La página consiste en una estructura de pantalla completa, por lo que se puede visualizar el texto e imagen de cada sección, además de tener siempre disponible las secciones de *Home* y relacionados.

B. Tiempo

El sitio se encuentra en funcionamiento desde el año 2009, después de haber sido modificado un par de veces, recibió una última actualización el mes de septiembre de 2013

C. Área dirigida

Principalmente se dedica a vender artículos para exposiciones y promocionales alternativos para empresas en general.

D. Versatilidad

El sitio web, al estar enfocado en la venta de *stands* para exposición en México, solo dispone del idioma español.



Imagen 4.9: logo las páginas verdes

NOSOTROS | DIRECTORIO | B2B |

| EDITORIAL | AGENDA VERDE | CONTACTO

Imagen 4.10: apartados

Sitio 3

- Nombre: Las páginas verdes
- Dirección web: <http://laspaginasverdes.com/>
- Origen: México
- Antigüedad: 2008, 5 años
- Administrador: Rodrigo Villar
- Organizaciones relacionadas: Instituto Verificador de Medios, New Ventures Mexico
- Aplicación: Nacional y global
- Permite colaboración: Si
- Permite suscripción: Si
- Logo (imagen 4.9: logo las páginas verdes)

A. Introducción

Las páginas verdes presenta un directorio de empresas y organizaciones, que funge como guía para la toma de decisiones de compra. No es un organismo que certifica, sino más bien que agrupa a las empresas u organizaciones que colaboran de alguna manera con el desarrollo sustentable.

B. Apartados:

(Imagen 4.10: apartados).

Nosotros

Contiene la descripción de las páginas verdes y una bienvenida así como información acerca del staff que labora en la empresa, junto con su historia y un listado de organizaciones y empresas aliadas. Contiene a su vez los siguiente apartados:

- Bienvenida
Como su nombre lo dice, muestra unas palabras que en forma de bienvenida comienzan a introducir al usuario en la temática del consumo sustentable.
- ¿Quiénes somos y qué hacemos?
Describe a las páginas verdes como una organización que tiene como objetivo el cuidado del medio ambiente a través del fomento del consumo sustentable.
- Staff
Contiene un listado de las personas que laboran en la empresa junto con su cargo y forma de contactarlos.

- Nuestra Historia
Menciona la forma en que surge Las páginas verdes, debido a la necesidad de vincular a las empresas sustentables con consumidores potenciales.
- Amigos de las páginas verdes
Muestra un listado de empresas y organizaciones asociadas con esta iniciativa.

Directorio

Contiene los puntos en los que se puede adquirir el directorio impreso, el costo, y cómo conseguirlo a domicilio:

- Listado de empresas
Aquí se muestra el directorio virtual ordenado alfabéticamente o bien por ranking según el usuario lo prefiera, además de eso cuenta con una barra buscadora para encontrar lo que desea con palabras clave.
- ¿Dónde encuentro el directorio impreso?
Señala los puntos de distribución donde se puede conseguir el directorio impreso en distintas temporadas del año.
- Quiero recibirlo en mi casa
Contiene un formulario que al llenarlo permite recibir la versión impresa del directorio en casa.
- Versión en línea
Muestra impresiones de pantalla de la versión en línea del directorio impreso y un *link* para descargar el PDF. El PDF contiene el directorio y consejos y tips para ser un consumidor sustentable.

B2B

Se divide en:

- Quiero comprar
Contiene un buscador más especializado que permite encontrar la empresa que necesita el usuario según palabras clave, perfil, estado y categoría. Además aquí se encuentra el *blog* del sitio.
- Quiero vender
Redirige a un formulario de registro para pertenecer al directorio.
- Sector verde
Redirige a otra página, la de Sector Verde

Editorial

- El ABC de las compras verdes
Describe 10 puntos para ser un consumidor sustentable.
- Notas verdes
Se dedica al blog exclusivamente.

Agenda verde

- Agenda mensual
Como su nombre lo dice muestra mes con mes los eventos verdes que le podrían interesar a los usuarios.
- EcoFest
Redirige a la página del festival.

Contacto

Tiene un formulario con los criterios: nombre, empresa, teléfono, e-mail y comentarios, el teléfono y dirección de las páginas verdes (Imagen 4.11: contacto).

C. Participación de usuario:

Cuenta con la posibilidad de seguir en *twitter*, en *Facebook* incluso de suscribirse a la página, todo mediante los botones de acceso rápido ubicados en la misma.

D. Extras:

Las páginas verdes maneja: la página del *Ecofest* y del Sector Verde, eventos realizados por la misma asociación.

E. Participación sustentable:

Ecofest. Cada año los ideales de las paginas verdes cobran vida y migran a este festival gratuito, cuyas intenciones son que la gente conozca más acerca de los cientos de opciones de productos y servicios sustentables que tiene para elegir, todo en un solo lugar, con música, cultura y diversión.

Sector Verde. Primera Feria Empresarial de Compras Sustentables de México. Organizado por las páginas verdes, busca enverdecer el sector privado y público en México, ofreciendo propuestas de valor para que las empresas y el gobierno tomen decisiones sencillas que los hagan más sustentables (Imagen 4.12: participación sustentable).



HAZ NOS LLEGAR TUS COMENTARIOS

Nombre

Teléfono

Correo electrónico

Quiero anunciarme

Quiero hacer una pregunta

Tengo una sugerencia o un comentario

Quiero hacer una entrevista

Comentarios

ENVIAR

8851 7662
01 800 PAGS VER

Mapa de ubicación: Corina 59, Colonia Del Carmen, Delegación Coyoacán, C.P. 04100, México, D.F.

Imagen 4.11: contacto



ECO FEST

Espera la edición de EcoFest 2014 22 y 23 de marzo

Expositores | Voluntarios | Prensa | Contacto

Qué es | Qué habrá | Agenda | Cómo llegar | Las fotos | Recomienda

El festival verde más grande de México

Bazar del arte

Actividades culturales

Talleres

Conferencias

Feria de productos sustentables

¡Ven y disfrútalo con toda tu familia!
Entrada gratuita

Imagen 4.12: participación sustentable

F. Feedback

Dentro del pdf descargable del directorio, vienen tips y consejos sobre el cuidado del medio ambiente, actitudes verdes, prácticas en el hogar incluso obsequios sustentables.

También se puede ver esta retroalimentación en el ABC de las compras sustentables.

CUALIDAD FORMAL:

(Imagen 4.13: cualidad formal)

A. Estructura:

El diseño de la página está ubicado en un espacio de 980 a lo ancho y un máximo de 5990 px de alto en su sección más larga. Los elementos que intervienen son el *header*, *body* y *footer*. El *header* contiene el logo y el contacto, después del encabezado le sigue el menú de las secciones por las que se puede navegar.

Enseguida viene el *body*, que tiene una imagen representativa de la sección y el contenido en sí.

Por último en la parte inferior se encuentra el *footer*, en el que se encuentran las categorías del directorio, nuevamente la forma de contactarlos, herramientas diversas, el *copyright* y la política de privacidad.

B. Morfológico

El primer elemento que se observa al cargar la página, es el logo, ya que cuenta con mucho espacio libre alrededor lo mismo que llama la atención, posteriormente el ojo se dirige hacia el buscador de empresas por sus colores llamativos y posteriormente hacia los demás elementos.

C. Tipografía

El sitio maneja en su mayoría una fuente tipográfica tipo *Sans Serif* (visualizado en Verdana), con puntajes: 10 pts para texto secundario y 12 pts para texto normal. Visualizado en Nova Ronund estan los títulos en 14 pts bold. Todas las tipografías que en la página aparecen, son *sans serif*. El texto para



Imagen 4.13: cualidad formal

el grupo de las sans serif, bien puede aparecer en Trebuchet MS, Bitstream Vera Sans, DejaVu Sans, Bitstream Vera Sans, Verdana, o Verdana Ref, según la que disponga el ordenador desde donde se visualiza la página, ya que todas cuentan con características visuales y funcionales muy parecidas.

D. Cromático

La página usa el color verde en botones, algunos detalles y en el logo, haciendo referencia a la naturaleza y al medio ambiente. Interactúa el verde con el blanco y con el café para señalar probablemente la corteza de los árboles.

Por otro lado, esta el naranja y el azul que también los usa en diversos elementos visuales.

E. Imagen

Las imágenes mostradas son fotografías o bien ilustraciones vectoriales, todas proporcionando igualdad, realismo y limpieza entre la imagen general de la página y sus elementos.

F. Principios estéticos

- Armonía
La gama cromática brinda esa cualidad armónica que la hace tan agradable a la vista, y los elementos organizados de manera lineal o descendente en cascada también la proporcionan.
- Claridad
El color del texto es siempre coherente y claro con el del fondo, de buen tamaño y en combinación con las imágenes dirige un mensaje eficaz.

CUALIDAD FUNCIONAL

A. Realización

La página esta creada de manera estática (tiene medidas fijas dadas en pixeles) y en formato largo, es decir que genera

scroll. Está realizada con tecnología HTML Y CSS. Las imágenes son de tipo jpg y png.

B. Tiempo

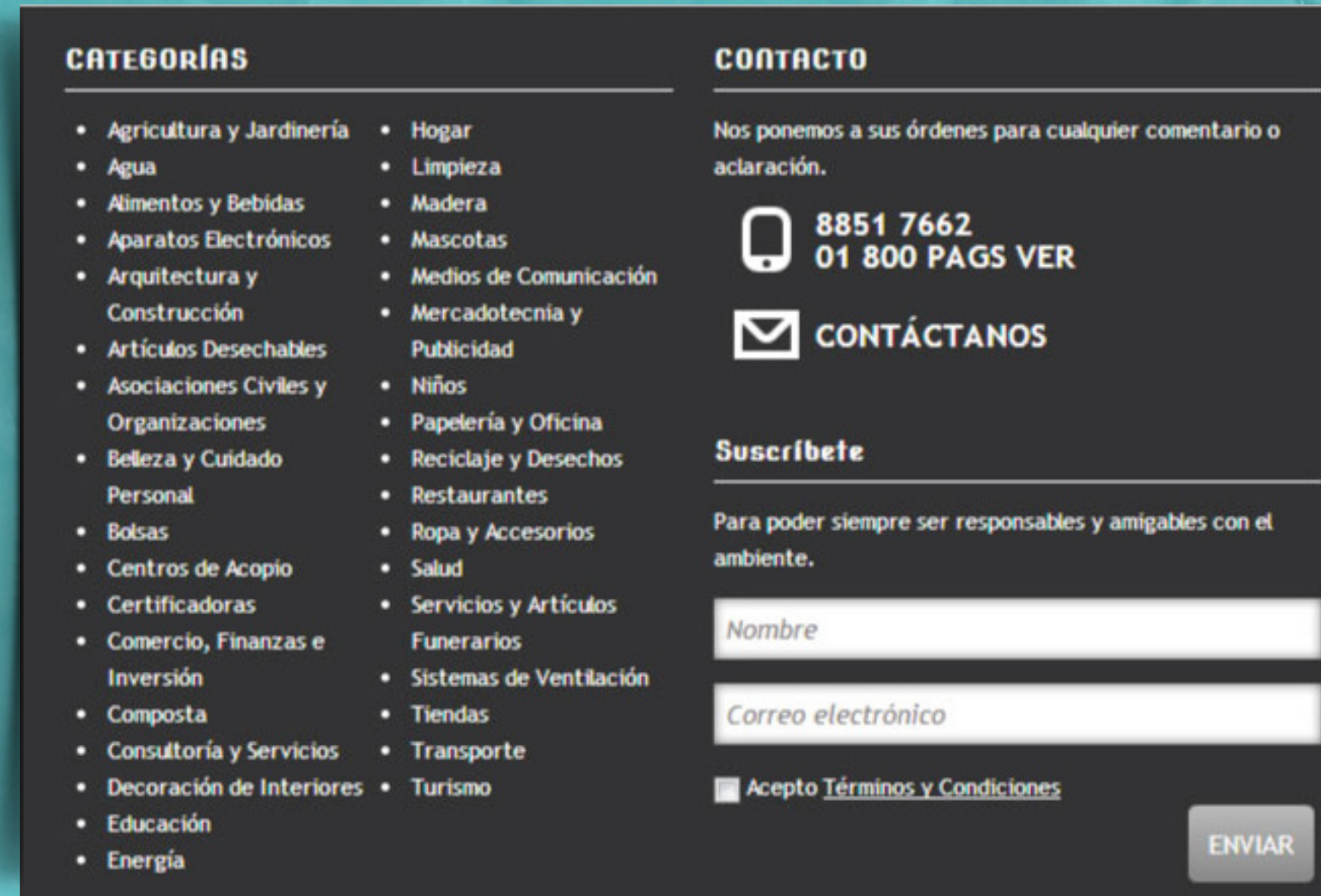
Inicio en el 2008 y las actualizaciones no se registran, sin embargo las últimas noticias en el blog son del 20 de julio del 2013, por lo que se toma como su última actualización.

C. Área dirigida

Es multiárea, puesto que involucra todas las categorías a las que se dedica en el directorio ya antes mencionadas: agricultura y jardinería, agua, alimentos y bebidas, aparatos electrónicos, arquitectura y construcción, artículos desechables, asociaciones civiles y organizaciones, belleza y cuidado personal, bolsas, centros de acopio, certificadoras, comercio finanzas e inversión, consultoría y servicios, decoración de interiores, educación, energía, hogar, limpieza, madera, mascotas, medios de comunicación, mercadotecnia y publicidad, niños, papelería y oficina, reciclaje y desechos, restaurantes, ropa y accesorios, salud, servicios y artículos funerarios, sistemas de ventilación, tiendas, transporte y por último turismo (Imagen 4.14: área dirigida).

D. Versatilidad

No tiene, solo maneja español, sin embargo ofrece una adaptación completa para Colombia.





CATEGORÍAS

- Agricultura y Jardinería
- Agua
- Alimentos y Bebidas
- Aparatos Electrónicos
- Arquitectura y Construcción
- Artículos Desechables
- Asociaciones Civiles y Organizaciones
- Belleza y Cuidado Personal
- Bolsas
- Centros de Acopio
- Certificadoras
- Comercio, Finanzas e Inversión
- Composta
- Consultoría y Servicios
- Decoración de Interiores
- Educación
- Energía
- Hogar
- Limpieza
- Madera
- Mascotas
- Medios de Comunicación
- Mercadotecnia y Publicidad
- Niños
- Papelería y Oficina
- Reciclaje y Desechos
- Restaurantes
- Ropa y Accesorios
- Salud
- Servicios y Artículos Funerarios
- Sistemas de Ventilación
- Tiendas
- Transporte
- Turismo

CONTACTO

Nos ponemos a sus órdenes para cualquier comentario o aclaración.

 **8851 7662**
01 800 PAGO VER

 **CONTÁCTANOS**

Susíbete

Para poder siempre ser responsables y amigables con el ambiente.

Acepto [Términos y Condiciones](#)

ENVIAR

Imagen 4.14: área dirigida

4.2

Contexto global

En este capítulo se analizará la estructura, realización e información contenida en diversos sitios web de índole internacional, referentes al tema de diseño gráfico sustentable, la cual se utilizará como referente para el desarrollo del sitio web que propone este proyecto.

El análisis se compone por tres puntos: datos generales, calidad formal y calidad funcional, con lo cual se buscó obtener la mayor cantidad de información sobre el sitio, la presentación visual, las características y la estructura de los mismos. Considerando las fortalezas y debilidades de éstos, como referencia en la realización de éste proyecto.

Para el análisis se tomó en cuenta los siguientes sitios web internacionales: "Grafous", "Design Can Change", "Ecolet", "Re-nourish" y "Sostenibilidad portal", lo cuales son presentados a continuación.



Imagen 4.15: logo sostenibilidad portal

Sito 1

- Nombre: Sostenibilidad Portal
- Dirección web: <http://portalsostenibilidad.upc.edu/index.php>
- Origen: España
- Antigüedad: 2009
- Administrador: Enric Carrera Gallissà, director de la Cátedra UNESCO de Sostenibilidad de la UPC (director)
- Organizaciones relacionadas: La Cátedra UNESCO de Sostenibilidad de la Universidad Politécnica de Cataluña y financiamiento de la Obra Social y Cultural de Caixa de Terrassa; además de la organización Terra.
- Aplicación: Internacional
- Permite o no colaboración: No permite
- Suscripción: No permite
- Logo: (Imagen 4.15: logo sostenibilidad portal)

A. Introducción

Este portal es dirigido a un público en general ya que por su contenido cualquier persona estaría interesada en ella, además proporciona una gran cantidad de información, la cual es muy buena y enriquece a cada tema. El portal presenta información primordial relacionada al tema principal, la sostenibilidad.

B. Apartados

(Imagen 4.16: apartados).

Dimensión Ambiental

Dentro de este apartado se encuentran 8 temas referentes a esta dimensión, temas como el agua, la contaminación, huella ecológica entre otros, algunos de estos cuentan con subtítulos los cuales contienen información destacada de cada tema.

Dimensión Social

El apartado social nos presenta 9 temas relacionados, 8 de ellos con subtítulos, estos explican la importancia que el ser humano tiene para la sostenibilidad, qué influencia tienen y qué influye en estos, así como información específica y complementaria de la que teníamos.

Dimensión Económica

Este apartado lo forman 10 temas, 9 con subtítulos que aluden al tema de economía, destaca y expone la información importante además de explicar cada tema con mayor profundidad.

Dimensión Institucional

El apartado institucional cuenta con 6 temas, 5 de estos con subtítulos que exponen como en los otros 3 apartados la información relacionada a esta dimensión.

Cada uno de los temas incluyentes en las dimensiones cuentan con enlaces web, informes de referencia, convenios y tratados, legislación, bibliografía y fichas relacionadas lo que hace que cada uno de estos tengan sostén y complementen la información que el usuario obtiene.

Temas destacados

Presentan 11 temas con mayor importancia, al acceder a ellos se encuentra información importante de cada uno de estos lo que hace complementar los 4 anteriores apartados para enriquecer tanto la investigación como la información.

El proyecto

Es la presentación del por que la existencia del portal, así como una breve explicación del contenido, por qué la sostenibilidad tiene importancia y cómo el esfuerzo de muchos hace que la información llegue a muchos usuarios.

La sostenibilidad en 5 minutos

Este apartado nos explica brevemente lo que es la sostenibilidad y nos presenta un poco de la historia de ésta, para que antes de sumergirse a las dimensiones, primero se tenga la información de la sostenibilidad para comprenderlos mejor.

Actualidad

Dentro de este apartado nos dirige a otra página de la fundación Terra, la cual tiene más información y nos presenta artículos para usarlos a favor de la sostenibilidad

C. Participación del usuario

El portal en sí no tiene participación aunque cada tema tiene el mail del autor por si se requiere tener contacto con este.



Imagen 4.16: apartados

D. Extras

Contiene la página de Terra, artículos y aplicaciones útiles o tips para propio conocimiento de lo que se puede generar o como cuidar las acciones para no dañar al mundo.

E. Participación sustentable

No contiene.

F. Feedback

Presenta la página de la fundación Terra, la cual al presentar más información y artículos, hace que se enriquezca la información que la página principal da al usuario.

CUALIDAD FORMAL

A. Estructura

La página esta diseñada de la siguiente forma un *header* con el logotipo del lado superior izquierdo, del lado superior derecho se encuentran 3 apartados los cuales son la presentación del proyecto, la historia de la sostenibilidad y a otra página de la fundación Terra; posteriormente, debajo de esto se encuentra un cuadro al centro con 4 columnas las cuales contienen los 5 apartados principales con los temas y subtemas. Al finalizar la página cuenta con un *footer*, en el cual se presentan las 3 organizaciones que apoyan al portal. El portal esta diseñado de una forma estática, la página principal es de un formato medio y las dimensiones son de un formato medio-largo por la cantidad de contenido de cada una de estas. El área de la página web es de 631 de ancho x 1120 de alto (Imagen 4.17: estructura).

B. Morfológico

Se caracteriza por que los elementos que componen el sitio web se encuentran integrados en él casi siempre de la misma forma, para que el usuario se familiarice y ubique con rapidez los elementos en los apartados, comenzando por el *header* seguido por el menú de los apartados donde se en-



Imagen 4.17: estructura

cuentran los artículos. Estos contienen título, explicación, cada uno de los temas incluyen enlaces web, informes de referencia, convenios y tratados, legislación, bibliografía y fichas relacionadas.

C. Tipografía

El sitio web trabaja con una fuente tipográfica tipo *sans serif*, con puntajes que son desde 9 puntos a 11 puntos. Se considera que el puntaje 11 para el texto facilita la lectura y comprensión del usuario. Las tipografías usadas en el sitio web son "Verdana", "Arial", "Helvetica" estas están relacionadas entre sí y presentadas en cada caso para la jerarquía de los elementos.

D. Cromático

Se utiliza en la página 4 colores esenciales desde el encabezado de la misma, el color marrón, naranja, gris y negro. Estos se encuentran en cada uno de los elementos del sitio,

los dos primeros son manejados para obtener la jerarquización, así como para presentar las imágenes en duotono y los dos siguientes son únicamente para todo el texto presentado.

E. Imagen

Ocupa fotografías reales que evocan y/o están relacionadas a cada tema principal, algunas de éstas en duotono.

F. Principios estéticos

- **Armonía:**
La página presenta un equilibrio ya que da énfasis a los principales elementos, por lo cual conforma una buena diagramación dentro de ella y hace que el usuario tenga una correcta navegación y lectura del mismo.
- **Claridad:**
El portal como ya se ha mencionado antes cuenta con una legible organización en los elementos contenidos así como legibilidad en los textos e imágenes.

CUALIDAD FUNCIONAL

A. Realización

El portal web es diseñado de manera estática, es decir sus medidas son fijas ya que se encuentran en pixeles y con un formato vertical (genera *scroll*), con tecnología *Hypertext Preprocessor* (PHP), el cual es un lenguaje de código básico para diseño web. En cuanto a las imágenes estas son en su totalidad del tipo Graphic Interchange Format (GIF) las cuales por ser de bajo peso, optimizan la descarga del sitio web en cada visita

B. Tiempo

Página creada en el 2009

C. Área dirigida

Con un fin social, ya que cualquier persona puede estar interesada por la información.

D. Versatilidad

El portal web sólo cuenta con un idioma, Español, lo que hace un poco difícil el que otros usuarios de otros idiomas obtengan la información.



Imagen 4.18: logo Grafous

HOME COLABORA CON GRAFOUS

SOBRE GRAFOUS CONTACTA

Imagen 4.19: apartados

Sitio 2

- Nombre: Grafous, diseño gráfico social, sostenible y activista
- Dirección web: <http://www.grafous.com>
- Origen: España
- Antigüedad: 2009
- Administrador: David D' Eboli
- Organizaciones relacionadas: No tiene
- Aplicación: Internacional
- Permite o no colaboración: Si permite
- Suscripción: Si permite
- Logo: (Imagen 4.18)

A. Introducción

Grafous se distingue por una información variable, específicamente de diseño gráfico, presentando artículos de varias áreas del diseño como empaque, identidad, entre otros, relacionados a la sostenibilidad en cada una de ellas además de hacer énfasis con su eslogan de ser social, sostenible y activista.

B. Apartados

(Imagen 4.19: apartados).

Home

Es el apartado principal, el cuál contiene los 10 artículos con mayor importancia cada uno de estos con su presentación en video o fotografía, presenta 8 secciones en las cuales presenta más artículos o artículos anteriores, proyectos, diseñadores y los post más leídos, además de presentar publicidad tanto de la página en Facebook como de otras dependencias.

Colabora con Grafous

Dentro de este apartado la página invita al usuario a ser parte de Grafous por lo que explica las 3 diferentes maneras de ser parte del equipo e invita a dejar un comentario.

Sobre Grafous

Este apartado presenta lo que es en general el proyecto y la explicación de lo que forma cada una de sus áreas.

Contacta

El apartado de contacto, además de servir como tal, sirve también para sugerir artículos, proyectos o cualquier otro contenido que podría ser de interés del equipo, del usuario en cuestión y de otros usuarios.

Participación de usuario

Es buena ya que con su manera de contactar lo hace ser personal y eficaz, maneja 4 redes sociales, contando a facebook con la mayor participación.

C. Extras

Contiene links para páginas complementarias para obtener más información de la sostenibilidad y cómo ser más responsable en cuanto al mismo tema.

D. Participación sustentable

Presenta artículos, exposiciones y proyectos sostenibles de otros diseñadores.

F. Feedback

En el apartado de categorías muestra varios artículos, exposiciones o algunos proyectos de interés sobre la sostenibilidad.

CUALIDAD FORMAL

A Estructura

Está diseñado de la siguiente manera: un *header* con el logotipo del lado superior izquierdo, espacio para publicidad debajo de estos dos el menú donde se encuentran los 4 apartados; el *home*, colabora con Grafous, sobre Grafous y el contacto, posteriormente se encuentran los 10 artículos con mayor importancia y 9 secciones más para hacer el conocimiento de esta más completa, y para finalizar un *footer*, el cual informa de la última actualización el nombre del autor y la suscripción vía RSS (Really Simple Syndication). Es una página web estática, y con un formato largo. El área de la página web

es de 1120 de ancho x 7097 de alto, esto en la sección más alta de la misma (Imagen 4.20 estructura).

B. Morfológico

Debido a que los elementos que se encuentran en el sitio web están integrados en él casi siempre de la misma forma para que el usuario se familiarice y ubique con rapidez cada uno de los elementos en los apartados o secciones, se compone por el header seguido por el menú de apartados con los mejores artículos y cada uno de estos con fotografías o videos para completar y enriquecer la información.

C. Tipografía

El sitio web utiliza una fuente tipográfica tipo *sans serif*, el puntaje va desde 7.5 puntos a 26 puntos. Considerando que el puntaje de 12 puntos para los textos facilita la lectura y comprensión del usuario. Las tipografías usadas en el sitio web son "Georgía", "Helvetica", "Arial", "Lucida Sans" y "Verdana" ya que están relacionadas entre sí y presentadas en cada caso para jerarquizar los elementos.

D. Cromático

Se utilizan sólo dos colores: verde oliva y gris. Ellos se encuentran en los elementos del sitio y demuestran la jerarquización de los títulos, textos y elementos de la página web.

E. Imagen

Ocupa fotografías reales que evocan y están relacionadas a cada tema principal.

F. Principios estéticos

- Armonía:
La página presenta un equilibrio ya que enfatiza a los principales elementos, por lo que forma una buena diagramación dentro de la misma, haciendo que el usuario tenga una correcta navegación y lectura del mismo.



Imagen 4.20: estructura

- Claridad:
La página web como se ha mencionado antes, cuenta con una legible organización en los elementos contenidos, así como legibilidad en los textos e imágenes.

CUALIDAD FUNCIONAL

A. Realización

El sitio web es diseñado de manera estática, es decir sus medidas son fijas debido a que se encuentran en pixeles y con un formato largo (genera scroll), con tecnología *Hyper Text Markup Language*(HTML) y *Cascading Style Sheets*(CSS), los cuales son lenguajes de código básico para diseño web. En cuanto a las imágenes estas varían de formato contando con dos diferentes: *Joint Photographic Expert Group* (JPG) y *Graphic Interchange Format* (GIF) las cuales por ser de bajo peso, optimizan la descarga del sitio web en cada visita

B. Tiempo

Página creada en el 2009 y la última actualización es del año actual, 2013.

C. Área dirigida

Diseño gráfico y a las diferentes áreas de este.

D. Versatilidad

El portal web sólo cuenta con un idioma, Español, lo que hace un poco difícil el que otros usuarios de otros idiomas obtengan la información.

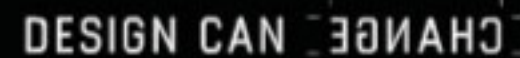


Imagen 4.21: logo Design Can Change

ISSUE

CHANGE

ACT

COMMUNITY

RESOURCES

F.A.Q.

CREDITS

CONTACT

DESIGN CAN CHANGE

Imagen 4.22: apartados

Sitio 3

- Datos Generales
- Nombre: Design can Change
- Dirección Web: <http://www.designcanchange.org>
- País de origen: Vancouver, Canadá
- Antigüedad: 2006, 7 años
- Administrador: smashLAB
- Organizaciones Relacionadas: ninguna
- Aplicación: Nacional
- Permite colaboración: No
- Permite suscripción: Si
- Logo: (Imagen 4.21)

A. Introducción

Design can Change, administrado por la agencia de diseño canadiense smashLAB. Es una página encaminada a proponer soluciones efectivas y a crear una conciencia sustentable entre los diseñadores y sus clientes, dividiendo su información en tres rubros; problemas, cambio y acciones. También ofrece herramientas que permiten desarrollar proyectos sustentables y un espacio dirigido a diseñadores sustentables. Cabe mencionar que este sitio se dirige principalmente a temas ambientales (uno de los tres pilares de la sustentabilidad) y sus posibles soluciones.

B. Apartados

(Imagen 4.21: apartados).

Issue

Este apartado muestra de forma clara y breve los problemas ambientales del planeta, los hechos y su impacto. describiendo todo a manera de presentación reforzando el tema con imágenes y texto complementario.

Change

Aquí se va a conocer los posibles cambios que se podrían realizar para contrarrestar los problemas ambientales persuadiendo al usuario mediante soluciones que todos podemos realizar. También se aprovecha el apartado para dar a conocer el sitio, su importancia y su iniciativa.

Act.

En esta parte del sitio se definen concretamente las acciones a tomar como diseñadores y algunos consejos de gran utilidad que ayudan a ser profesionistas sustentables. Este apartado contiene algunos formularios que al enviar puedes suscribirte y recibir ayuda por parte de los administradores.

Community

Se puede encontrar información sobre la comunidad sustentable de Design can Change, con apartados como el directorio, que permite buscar diseñadores o despachos en un lugar específico que se hayan unido a este movimiento, también se puede leer información sobre el redactor en jefe y algunos sitios relacionados con recursos.

Resources

En esta sección se publica información que ayuda a sensibilizar a los usuarios sobre el diseño sustentable, pero lo más importante es que cuenta con medios (manuales, herramientas y galería de proyectos) que ayudan al desarrollo de proyectos; todos estos recursos se pueden descargar.

F. A. Q.

Se resuelven dudas sobre las preguntas más frecuentes (*frequently asked questions*) sobre el sitio y sus objetivos.

Credits

Se habla sobre los creadores y administradores del sitio smashLAB, mostrando información y ligas referentes a la agencia.

Contact

Brinda la oportunidad de ponerse en contacto con los administradores, proporcionando datos como número telefónico, correo electrónico, etcétera (Imagen 4.23).

Design can Change

Esta opción lleva a la página de inicio (*return to home*), en esta se lee una frase a manera de introducción que pretende captar la atención del usuario e invitarlo a conocer más sobre la página y su iniciativa.

C. Participación de usuario

La pagina no muestra algún icono o referencia de contar con cuentas en redes sociales o similares, sin embargo los usuarios pueden estar en contacto con los administradores del sitio mediante correo electrónico principalmente. *Design can Change* no permite la participación del usuario realizando publicaciones o comentarios directamente, pero existe la opción de unirse a su directorio de diseñadores sustentables con lo cual buscan unir a gente con el mismo fin que trabaje en diversas áreas del diseño pero sobre todo que se encuentren en una misma región.

D. Extras

Cuenta con herramientas que ayudan en el desarrollo de proyectos, mediante la descarga de manuales sobre tintas, papel y procesos sustentables entre otros recursos. También se pueden encontrar ligas de sitios externos y consejos que ayudan a los diseñadores (Imagen 4.24).

E. Participación sustentable

Tanto el sitio como el despacho, el cual es responsable del mismo, no tienen presencia en eventos sustentables (taller, curso, conferencia etcétera).

F. Feedback

En el apartado de recursos se pueden leer y descargar publicaciones sobre acciones para ser sustentable, a manera de tips breves pretenden encaminar a los usuarios a poner en practica la sustentabilidad como parte del proceso de diseño.

CUALIDAD FORMAL

A. Estructura y Composición

Design can Change no aplica una estructura común (*header, body, footer*), esta diseñada en tecnología *flash* y presenta un contenedor estático donde se desglosa su contenido a manera de presentación. En la parte inferior de este se encuentra el

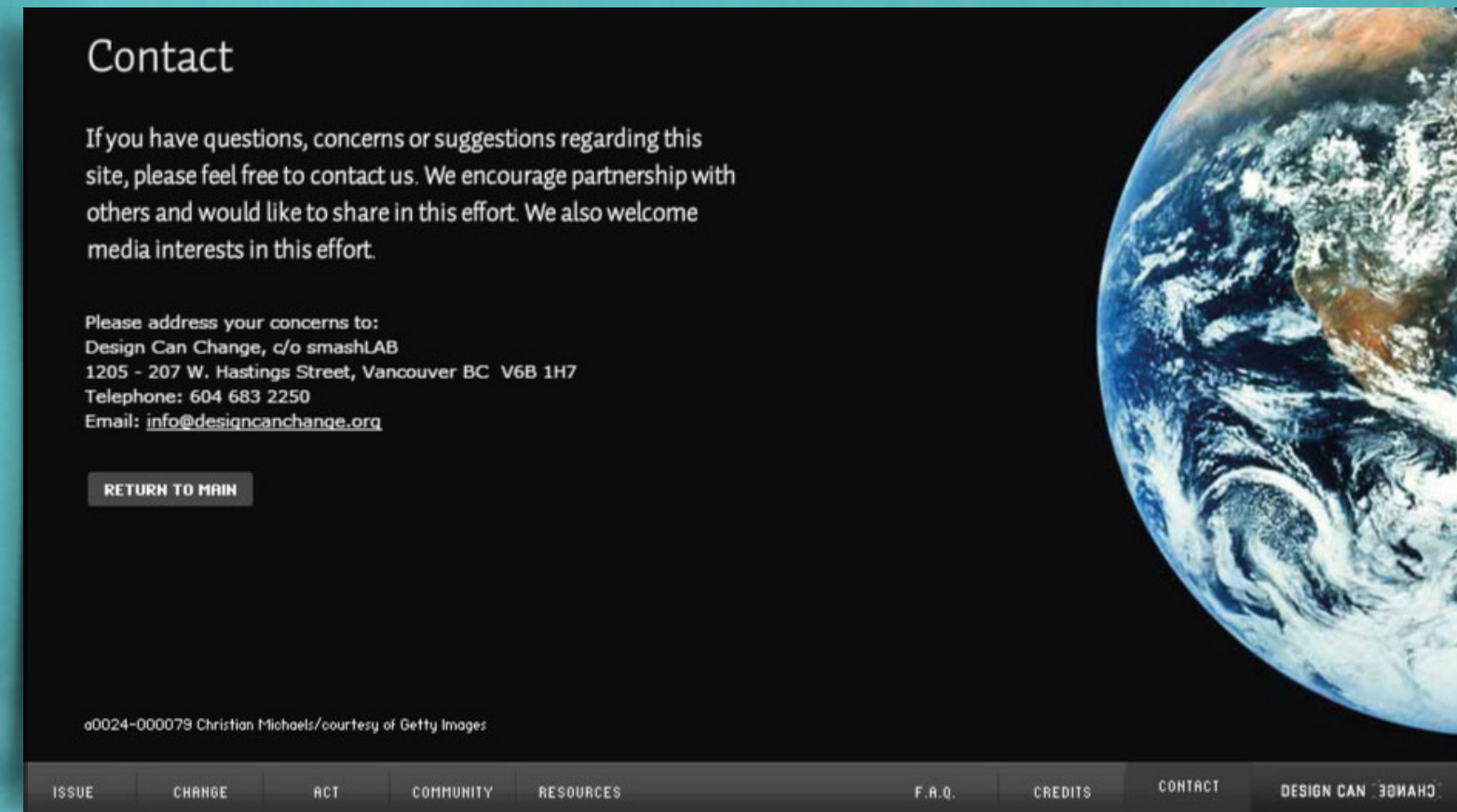


Imagen 4.23: contacto

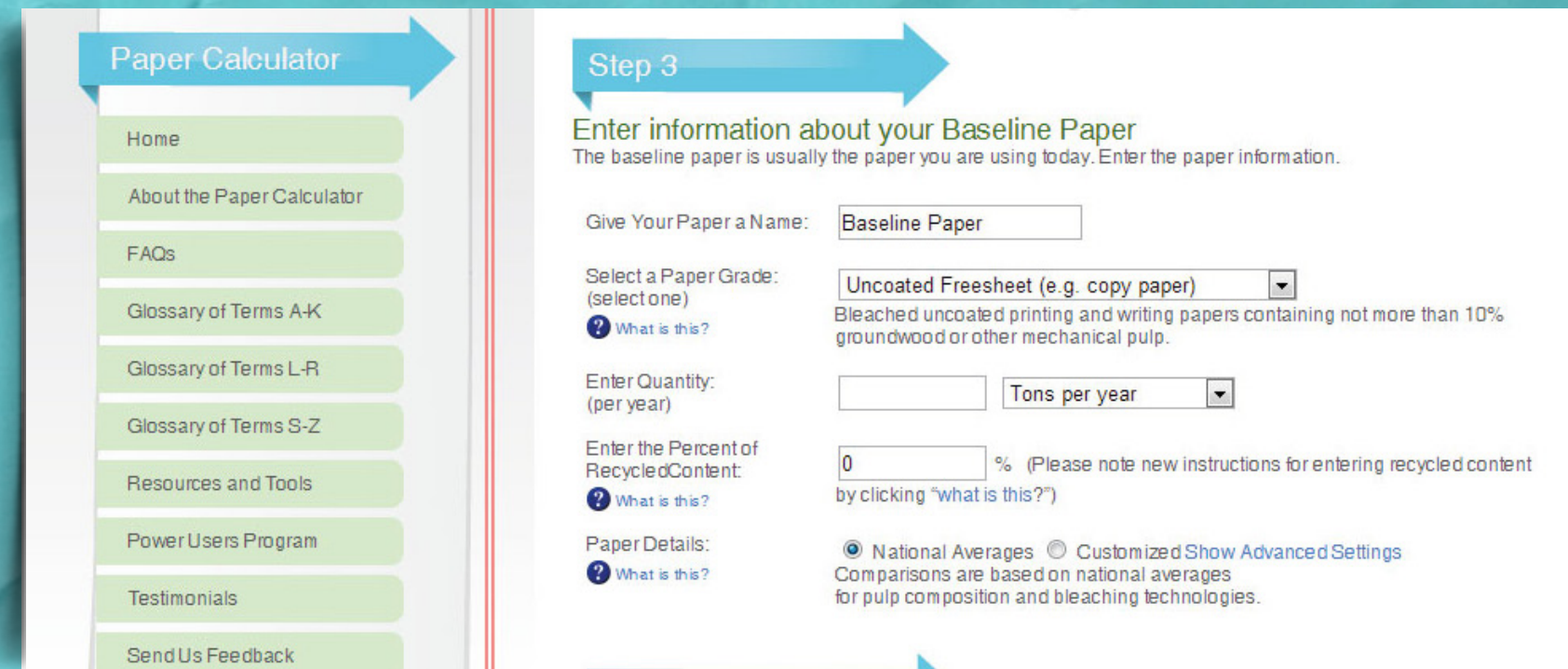


Imagen 4.24: extras

menú de apartados y un enlace a el sitio web de la agencia que se encarga de administrarla.

B. Morfológico

El orden de los elementos en *Design can Change* no es común, puesto que la composición de los elementos va de abajo hacia arriba, presentando los diferentes botones de menú en la parte inferior y ocupando el resto de la pantalla para presentar a manera de diapositiva el contenido, el cual puede o no incluir botones, imágenes y otros contenidos. Para lograr diferenciar dentro del texto lo más importante se usa únicamente la variación de color, tamaño o estilo de la tipografía.

C. Tipografía

El sitio usa tres tipografías, Verdana, Arial y Helvetica sans serif principalmente. El color de la tipografía se trabaja en blanco para contrastar en los fondos de color solido oscuro, mientras que para el tamaño de la fuente para cuerpo de texto es de 11 px, y varía dependiendo si son títulos. El texto siempre esta alineado a la izquierda, también se muestran pies de imagen con las mismas características.

D. Cromático

Los colores principales son blanco, negro, amarillo y gris, los cuales están dispuestos en tonalidades frías, que representan seriedad, formalidad y modernidad. En los apartados se observan variaciones cromáticas mediante el uso de imágenes ya que contiene colores muy llamativos que crean un gran contraste con los colores básicos del sitio. La tipografía únicamente es presentada en color blanco y negro dependiendo del fondo en el que se usen.

E. Imagen

El sitio a pesar de parecer sencillo, hace un buen uso de recursos como la imagen, ya que usa fotografías lo cual habla de un sitio realista. Las imágenes van enfocadas al tema presentando motivos naturales, humanos y de diseño, también se observa una variación de planos fotográficos. En algunas imágenes se muestran planos de detalle lo cual genera un

poco de abstracción en la fotografía, en apartados donde se explica el problema y el cambio se observan ilustraciones a manera de infografía para explicar de manera breve y fácil cada tema tratado, estas ilustraciones tiene un alto grado de abstracción ya que usan figuras y formas básicas para ejemplificar sin detallar en exceso (Imagen 4.25).

F. Principios estéticos

- Armonía
En este sitio es muy común observar la armonía creada entre las imágenes y el texto mediante los colores y contrastes, sumándole el acomodo de elementos es agradable visualmente el sitio.
- Claridad
El equilibrio entre imágenes y tipografía es equitativo ya que tienen el mismo peso visual, en algunos apartados se observa la aplicación del texto sobre la imagen dando mayor importancia a la imagen y colocando le texto en la parte mas oscura de la imagen.

CUALIDAD FUNCIONAL

A. Realización

Como se menciono anteriormente esta pagina esta desarrollada con tecnología Flash, y presenta el contenedor con una medida de 620 px de alto por 945 px de ancho.

B. Tiempo

El sitio es el resultado de una investigación realizada por la agencia smashLAB en otoño del 2006 hasta principios del 2007, el sitio no muestra ninguna fecha de actualización, sin embargo los administradores del mismo aseguran que la información del sitio no es estable ya que los temas y problemas tratados cambian día con día así que no es algo preestablecido por lo cual es solo un recurso. A pesar de esto se puede observar actualización en las portadas de inicio y en algunos datos dentro de *Design can Change*.



Imagen 4.25: imagen

C. Área dirigida

Design can Change al ser creado por una agencia de diseño trata temas acorde a esta profesión principalmente diseño gráfico y al cuidado del medio ambiente, la ecología y los procesos de producción sustentables.

D. Versatilidad

Con la aplicación de directorio se vuelve una herramienta internacional, sin embargo este sitio es de aplicación nacional por el contenido manejado ya que en algunos datos solo se manejan dentro del contexto en el que la agencia responsable se desenvuelve.



Imagen 4.26: logo Ecolect

Hello Books Links Blog Contact

Imagen 4.27: apartados

Sitio 4

- Datos Generales
- Nombre: Ecolect
- Dirección Web: <http://ecolect.net>
- País de origen: Estados Unidos
- Antigüedad: 2007, 6 años
- Administrador: Matt Grigsby (Fundador) & Julia Li (Consultora de prensa)
- Organizaciones Relacionadas: Ninguna
- Aplicación: Nacional
- Permite colaboración: Si
- Permite suscripción: No
- Logo: (Imagen 4.26)

A. Introducción

Ecolect es un sitio que ofrece información sobre la sustentabilidad, pero esta mas enfocado hacia la parte aplicada, es decir, ofrece educación y conocimiento del tema, servicio de consultoría a empresas, contacto con empresas sustentables en diversos ramos y venta, a través de Amazon, de libros y material de apoyo, todo esto encaminado a realizar un cambio inmediato, puesto que no solo se queda en el paso de dar a conocer si no que motiva y alienta a aplicar la sustentabilidad. Este sitio fue fundado en 2007 por Matt Grigsby (diseñador industrial) y fue presentada en el Consulado de Suiza en San Francisco, CA.

B. Apartados

(Imagen 4.27: apartados).

Hello

Esta es la pagina de inicio, en donde se puede visualizar información general sobre el sitio y los apartados que tiene y los enlaces que llevan a sus paginas en redes sociales.

Books

Este apartado es el que diferencia a Ecolect de otros sitios, ya que se ofrece la oportunidad de comprar libros sobre la sustentabilidad aplicada en diferentes áreas, todo esto mediante el contacto con Amazon.

Links

Aquí se encuentran enlaces a diversas empresas, despachos y agencias que en la actualidad llevan a cabo proyectos sustentables, se organizan de acuerdo a: arquitectura, sustentabilidad en general, diseño gráfico, diseño industrial e interiores.

Blog

Ecolect usa este apartado para realizar publicaciones sobre noticias, acontecimientos o artículos que día a día surgen y tratan de ayudar a la sustentabilidad en general.

Contact

Aquí solo encontramos brevemente los datos de contacto con el sitio, número telefónico, correo electrónico y contacto de la consultora de prensa Julia Li.

C. Participación de usuario

Ecolect tiene cuentas en redes sociales como *Twitter* y *Facebook*, en las cuales se mantiene una comunicación más personal e inmediata con los usuarios sobre las publicaciones recientes o noticias del sitio.

D. Extras

Claramente ofrece información y herramientas que muchos otros sitios no lo hacen, como la tienda de libros virtual y el contacto de empresas sustentables, se puede decir que es el complemento de sitios que cuentan con manuales de proceso y materiales ecológicos.

E. Participación sustentable

Ecolect ofrece el servicio de consultoría a empresas que requieran de ayuda en el desarrollo de proyectos basados en la sustentabilidad, esta es una participación sustentable ya que tiene un contacto mas profundo en proyectos y asegura que cada vez mas personas se vean inmersos de la sustentabilidad. El sitio no ofrece cursos, talleres o participación en eventos o ferias.

F. Feedback

A diferencia de otros sitios Ecolect no tiene algún apartado dedicado a consejos o tips sustentables, sin embargo a través de sus anuncios publicitarios en el sitio se observa una forma de persuadir a los usuarios a usar productos o servicios sustentables sin la necesidad de hablar directamente del tema.

CUALIDAD FORMAL

A. Estructura

Los elementos están dispuestos en la siguiente forma, *header* presenta en la parte izquierda el logotipo del sitio seguido de una frase a manera de slogan y el menú de apartados. En *body* podemos observar el acomodo de los elementos que varía de acuerdo a la función del apartado y al final de la página aparece *footer* con enlaces que dirigen a la información de la página, los términos de uso, políticas de privacidad y contacto (Imagen 4.28).

B. Morfológico

Se observa un orden de elementos común, marcando la importancia de los elementos de arriba a abajo y de izquierda a derecha, el sitio muestra parte inicial y el pie de página como una constante en todos sus apartados. La jerarquía en el texto se marca con la variación tipográfica en color, estilo o tamaño.

C. Tipografía

Ecolect usa las tipografías Verdana, Arial y Helvetica en diferentes variaciones de tamaño y color para crear contraste y marcar importancia en los elementos. El tamaño de las fuentes varían de 11 px a 18 px al igual que los estilos ya que se usan regular y bold. El texto se alinea en todos los apartados a la izquierda y en la parte superior.

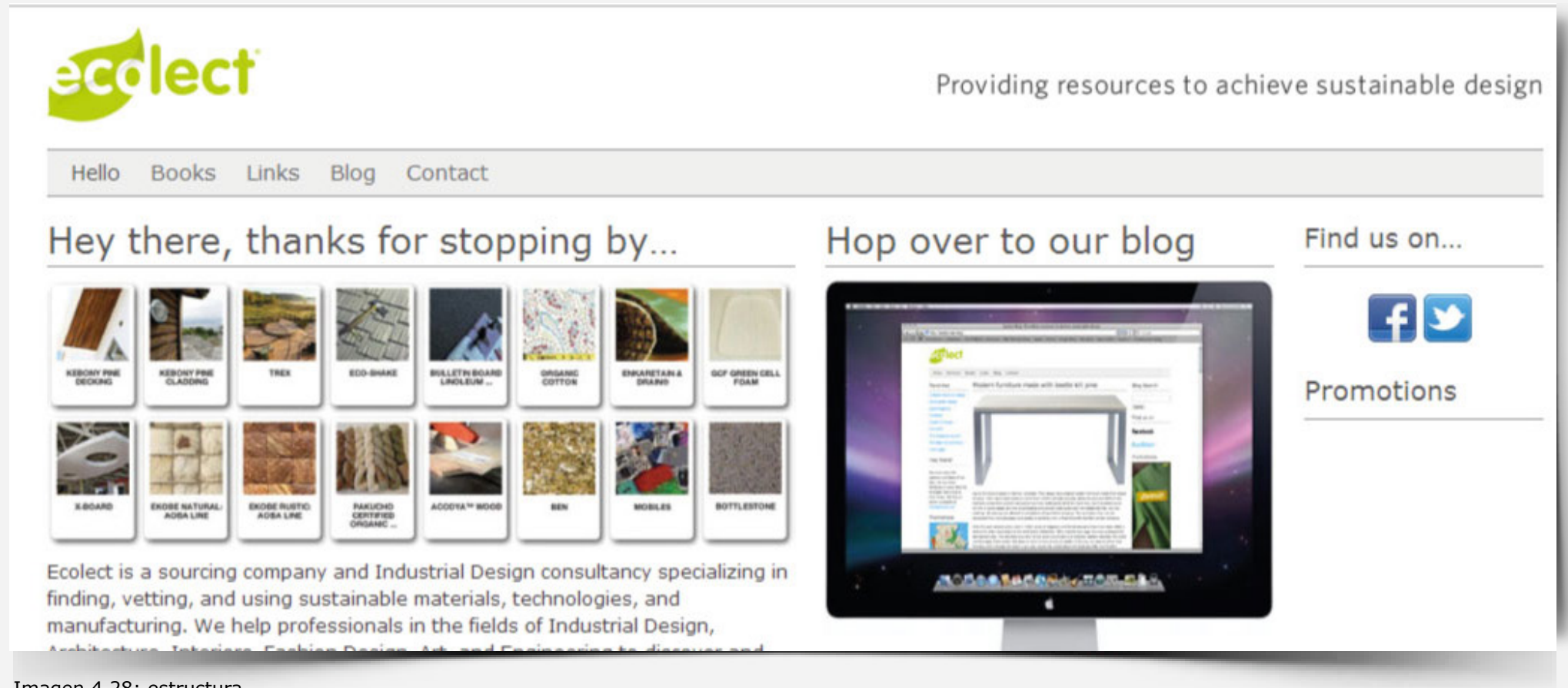


Imagen 4.28: estructura

D. Cromático

Es un sitio muy limpio y sencillo, hace uso del color verde, el mismo usado en el logotipo, el color gris en la tipografía en variación de tonos dependiendo de la importancia del contenido y color café usado en los *links*. Todo enfocado a un concepto ecológico y natural sin dejar de lado la modernidad y la economía de elementos.

E. Imagen

El sitio utiliza fotografías para ejemplificar y complementar los artículos, también usa las portadas de los libros que recomienda el sitio. Las imágenes son realistas ya que se enfocan en presentar los productos, personas o lugares en los que se aplica la sustentabilidad.

F. Principios estéticos

- Armonía
El sitio presenta economía de elementos, lo cual no resulta favorable en todos los apartados puesto que se observan muchos espacios en blanco desequilibrando visualmente el diseño del sitio.
- Claridad
El problema del sitio es la falta de organización y equilibrio visual en algunos elementos, por ejemplo en la página de *Contact* se observa una cantidad mínima de texto sin alguna imagen dejando espacios vacíos lo cual no atrae al usuario y parece un error y no algo intencional.

CUALIDAD FUNCIONAL

A. Realización

Ecolect esta diseñado de manera estática en formato largo creando scroll, utilizando los lenguajes de programación web HTML y CSS. Las medidas más grandes de la pagina son 1000 px de ancho y 1104 px de largo.

B. Tiempo

El sitio se presenta en el año 2007 en San Francisco California, y es presentado por Matt Grigsby y ha funcionado desde entonces hasta el presente mejorando contenidos e información ofrecida. El periodo de actualización es desconocido, sin embargo se observan algunas actualizaciones en el apartado de blog.

C. Área dirigida

Los temas y áreas a las que se dirige Ecolect son más amplias que otros sitios, puesto que tiene temas de interés en arquitectura, diseño gráfico, diseño industrial, interiores y temas generales sobre sustentabilidad.

D. Versatilidad

Este sitio presenta un alcance local por lo tanto únicamente se presenta en idioma ingles lo cual no permite que usuarios de otros países tengan acceso total a los beneficios que ofrece Ecolect.



Imagen 4.29: logo Renourish

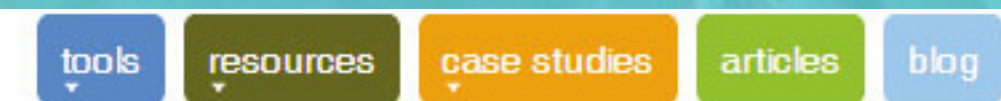


Imagen 4.30: apartados

Sitio 5

- Nombre: Re-nourish
- Dirección Web: <http://re-nourish.com>
- País de origen: Estados Unidos
- Antigüedad: 2006, 7 años
- Administrador: Eric Benson e Yvette Perullo
- Organizaciones Relacionadas: ninguna
- Aplicación: Nacional
- Permite colaboración: Si
- Permite suscripción: Si
- Logo: (Imagen 4.29)

A. Introducción

Re-nourish es un sitio enfocado a la difusión de la sustentabilidad en el área de comunicación visual dirigido a profesionales, educadores y estudiantes. Propone apelar a la buena conciencia y practica del diseño para lograr cambiar el rumbo actual de esta profesión que es insostenible para la sociedad, la naturaleza y la economía. Ofreciendo recursos, herramientas, artículos, casos de estudio entre otros para apoyar a los diseñadores en las estrategias de sus proyectos. Para los administradores Renourish significa promover, valorar y fortalecer el crecimiento positivo.

B. Apartados

(Imagen 4.30 apartados).

Página inicial

Es la página principal del sitio, en esta se presenta un enlace para entrar a las herramientas que ofrece el sitio, actualizaciones de publicaciones recientes y un apartado para visualizar la participación del usuario mediante *Twitter*.

Tools (herramientas)

En este apartado se reúnen diversas herramientas que apoyan en el desarrollo de proyectos estratégicos sustentables, como el calculador de proyectos, buscador de papel, impresoras verdes y estudios verdes, todas estas son páginas que

permiten personalizar las opciones dependiendo de los requerimientos del proyecto.

Este apartado se identifica con el color azul y contiene:

- *Project calculator* (calculador de proyectos) : Ayuda a minimizar residuos en cualquier proyecto de impresión, mediante recomendaciones que se adaptan según las especificaciones del proyecto, esto ayuda a generar una vista previa de la cantidad de material e incluso el costo.
- *Paper finder* (buscador de papel) : Buscador fácil de usar que permite llenar un formulario con los requerimientos del tipo de papel que necesitas y automáticamente busca marcas y tipos de papel ecológicos.
- *Greener printers* (impresoras verdes): Usando una base de datos conecta a los diseñadores gráficos con imprentas sustentables, este directorio solo aplica específicamente en Estados Unidos.
- *Green your studio* (estudio verde): Ofrece información aplicable al espacio de trabajo, es decir, consejos que ayudan a tener instalaciones ecológicas.

Resources (recursos):

Identificado con el color verde oscuro, este apartado contiene información necesaria para poder entender qué es la sustentabilidad y cómo se aplica en los proyectos de diseño, esta información va acompañada con ilustraciones complementarias y datos importantes que permiten conocer más sobre el tema.

- *Defining Sustainable Design* (definición de diseño sustentable): Explica brevemente qué es la sustentabilidad, los materiales ecológicos y la importancia de aplicar esto en el diseño.
- *Sustainable Systems Thinking* (sistemas de pensamiento sustentable): Explica diversos enfoques necesarios para poder cambiar el estilo de trabajo y aplicar la sustentabilidad en el diseño.
- *Print Design* (diseño impreso): Habla sobre la practica del diseño impreso, enfatizando el problema actual y dando posibles practicas sustentables.
- *Packaging Design* (diseño de empaque): Trata el tema del diseño aplicado en empaque ecológico.
- *Digital Design* (diseño digital): Compara al diseño impreso con el digital ofreciendo puntos que ayudan a que en el área digital del diseño se implemente la sustentabilidad.

- **Glossary (glosario):**
Muestra el significado de palabras y términos usados en los apartados anteriores.
- **Extra Nourishment (información extra):**
Muestra un listado de enlaces sobre libros, organizaciones, descargas y recursos sustentables.

Casos de Estudio (Case studies):

Ofrece el análisis de diversos casos de diseño en los cuales ya se ha aplicado la sustentabilidad, también se da a conocer el nombre de los estudios de diseño que se han fundado o bien se han convertido en despachos sustentables con lo cual se busca dejar un testimonio de los beneficios que la sustentabilidad trae. Cabe mencionar que en este apartado se ofrece la oportunidad de mostrar proyectos sustentables personales para ser evaluados y posteriormente publicados en el sitio.

- **Greener Design Projects (proyectos de diseño verdes):**
Expone los casos de estudio aplicados a proyectos.
- **Greener Design Studios (estudios de diseño verdes):**
Se ofrece el análisis de los estudios de diseño sustentables, no solo de sus proyectos.
- **Re-nourish Sustainable Standards (estándares sustentables):**
Proporciona información necesaria para poder recibir, mediante correo electrónico, los estándares que Re-nourish considera necesarios seguir en el desarrollo de proyectos sustentables.

Articulos (Articles):

En este se publican artículos (de carácter más formal que en el blog) de los administradores o de algún otro autor con el fin de reforzar el conocimiento de la sustentabilidad estos tratan temas actuales donde se aplica la sustentabilidad en el diseño. Esta ficha esta identificada con el color verde.

Blog:

Este sitio es una forma de revisar lo que pasa en el diseño gráfico sustentable actual, ofreciendo la oportunidad de observar lo que los administradores realizan en su estudio y aprender de los que otros diseñadores hacen y como lo aplican.

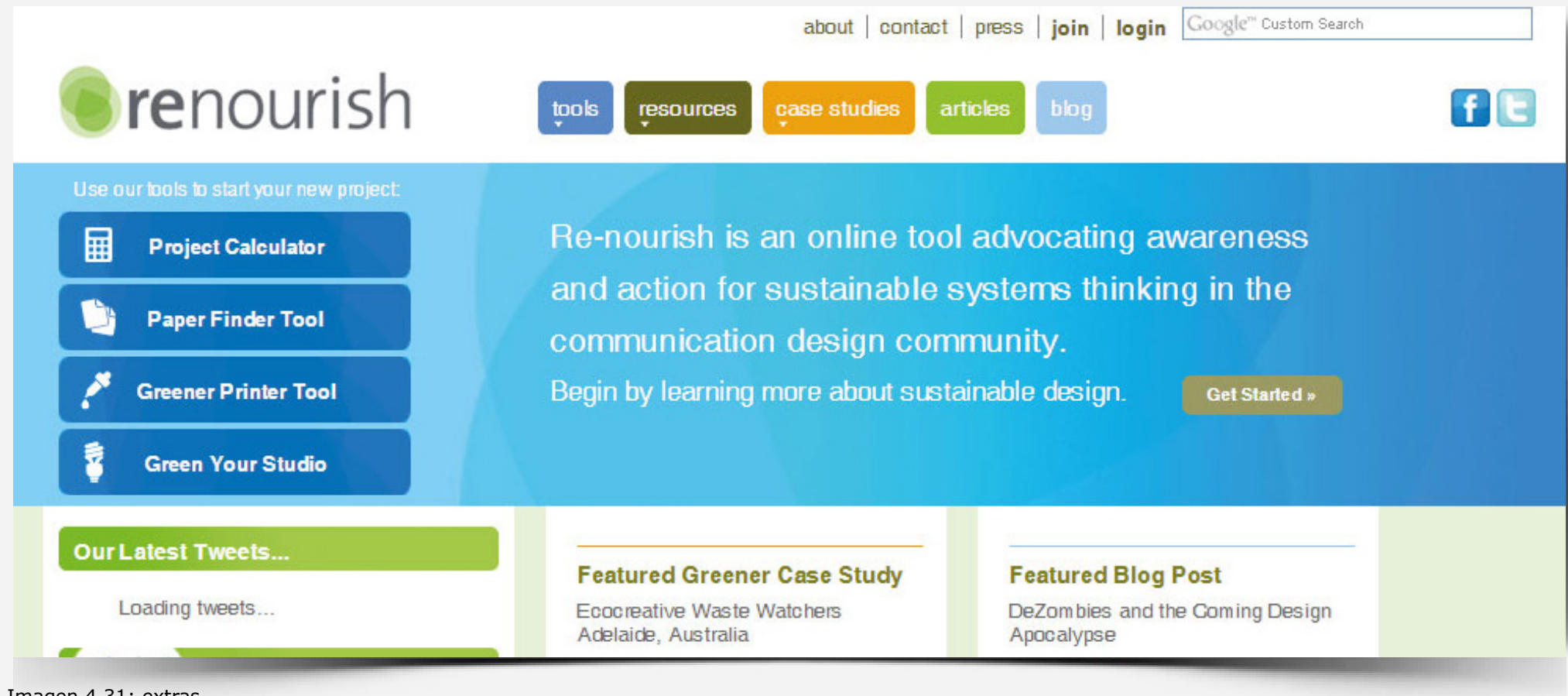


Imagen 4.31: extras

About (acerca de Re-nourish):

Proporciona información sobre el sitio, sus administradores y colaboradores.

Contact (contacto):

Permite enviar comentarios, sugerencias y preguntas de manera inmediata a los administradores, únicamente se requiere llenar los campos necesarios.

Press (prensa):

Muestra una galería de imágenes, información sobre noticias y premios recibidos.

Join/Login (unirse/iniciar sesión):

Para *Join* muestra un formulario para crear una cuenta en Re-nourish, mientras que en *login* se observan dos campos uno para usuarios existentes y uno para nuevos usuarios.

C. Participación de usuarios

Para este sitio es muy importante la opinión y participación de los usuarios ya que aparte de ofrecer el contacto mediante el sitio web, los usuarios pueden unirse a las cuentas de Renourish las redes sociales específicamente *facebook* y *twitter*, donde la comunicación con los seguidores es mucho mas cercana y rápida creando un vinculo mas informal para el dialogo y el intercambio de ideas e información.

D. Extras

Renourish tiene en la ficha de herramientas, diversas aplicaciones que permiten la planeación de proyectos estratégicos sustentables, la información ofrecida es general como los tipos de papel ecológicos, las tintas e impresores locales así como consejos para generar un ambiente de trabajo sustentables mediante diversos medios interactivos (Imagen 4.31).

E. Participación sustentable

Este sitio a pesar de estar en actualización constante y de publicar información útil, no incursiona en otro tipo de participación como eventos, conferencias o ferias relacionadas con la sustentabilidad.

F. Feedback

En esta página se encuentra el apartado llamado *Green your Studio* en la ficha de Herramientas, aquí podemos acceder a una herramienta interactiva con consejos para tener un estudio de diseño sustentable, con esto se busca encaminar a los usuarios de Renourish en el proceso de diseño sustentable (Imagen 4.32).

CUALIDAD FORMAL

A. Estructura

La disposición de los elementos se realiza de arriba hacia abajo, en *header* se presenta el logotipo de Re-nourish, el menú de apartados y los iconos de redes sociales, en *body* se dispone el contenido de del sitio que varía dependiendo del apartado y la necesidad de resaltar elementos entre sí, finalizando en *footer* se encuentra información sobre el sitio, sus administradores y desarrolladores, así como un enlace que lleva a los términos de uso. El sitio es diseñado de manera estática y en formato largo.

B. Morfológico

Todos los aparados a pesar de tener diferentes colores (código de color identificador) y distintos contenidos, tiene en común la organización de sus elementos presentado inicialmente el logotipo de del sitio teniendo mayor importancia, posteriormente se observan las fichas que redirigen a los distintos apartados seguido del cintillo distintivo con el nombre de la sección. En la parte central el contenido se acomoda distintas formas variando en dos y cuatro columnas y al pie de la página se observan datos informativos sobre los administradores y derechos de la página.

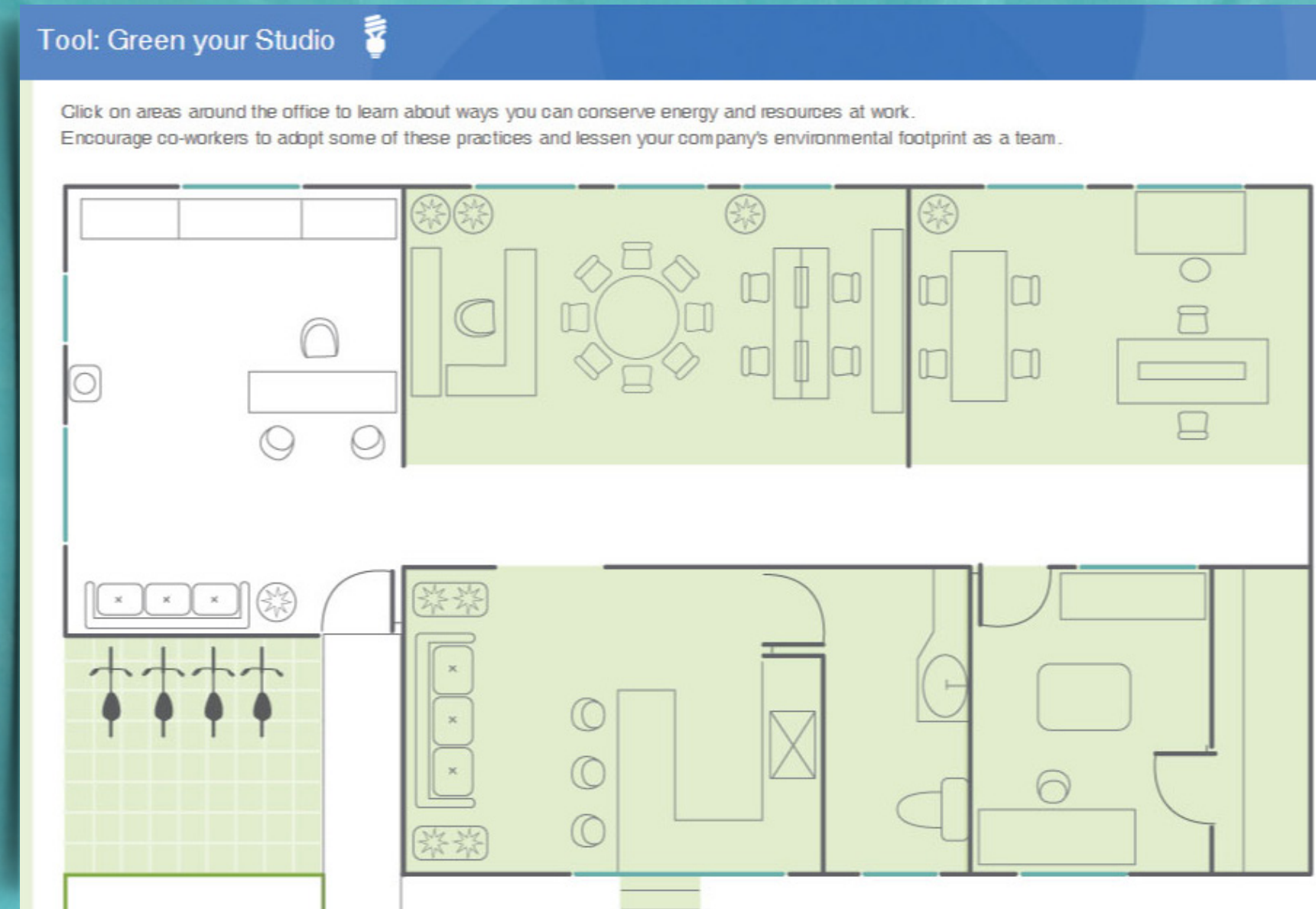


Imagen 4.32: feedback

C. Tipografía

Para complementar el estilo sustentable del sitio se presenta una tipografía relajada y simple, se aplica una tipografía sans serif con variación de tamaño para jerarquizar los elementos, 10 px -11 px es usado en enlaces, 12 px - 13 px para contenido, de 14 px-16 px en los títulos y subtítulos y valores mayores para encabezados, las fuentes usadas son Helvetica/ Arial o Lucida Sans Unicode/Lucida Grande.

D. Cromático

Renourish es un sitio de sustentabilidad, por tanto publica temas sobre ecología y medio ambiente, de ayuda a la sociedad y economía todos en materia de diseño. Es por eso que todos los elementos se relacionan con estos conceptos. Trabaja colores fríos y llamativos que van del azul al verde, creando contraste entre la tipografía de color blanco para títulos y gris para contenido, cada ficha esta identificada con un color diferente. Todos estos colores están aplicados de diferente manera en el sitio para crear contrastes y jerarquizar aún más la información.

E. Imagen

El sitio usa principalmente fotografías y algunas ilustraciones a manera de infografía para poder explicar de manera gráfica los temas en el apartado de recursos, estas ilustraciones no son realistas ya que buscan que el usuario entienda con figuras simples cada temática y proceso. Las fotografías que se emplean son referentes a la publicación alguna muestran imágenes de los resultados visuales de proyectos sustentables y otras solo intentan relacionar el contenido con un referente visual. Estas fotografías son muy apegadas a la realidad.

F. Principios estéticos

- Armonía
Cada parte del sitio muestra un equilibrio entre todos los elementos que interactúan (texto, imagen, etcétera) haciendo una interfaz sencilla y entendible para los usuarios.
- Claridad

La tipografía usada es legible y se emplea tratando de equilibrar los elementos con las imágenes dejando con el mismo peso visual a ambos elementos, apoyados de contrastes de color y variaciones tipográficas logran establecer una organización de elementos sencilla donde existe una jerarquía entendible.

CUALIDAD FUNCIONAL

A. Realización

El sitio está diseñado de forma estática y en un formato largo generando scroll, las medidas máximas de la página son 1440 px de ancho y 15925 px de largo. Usando los lenguajes de código HTML y CSS mientras que el formato de las imágenes empleadas es GIF.

B. Tiempo

Renourish comienza en el año 2006, presentado por Eric Benson e Yvette Perullo, dicho sitio es actualizado principalmente en los campos de artículos, casos de estudio y blog aproximadamente cada dos o tres meses.

C. Área dirigida

Este sitio pretende difundir y dar a conocer el diseño gráfico sustentable creando un cambio en el proceso de diseño, se dirige principalmente al diseño gráfico y diseño industrial, sin dejar de lado áreas como la economía, la ecología y la sociedad.

D. Versatilidad

A pesar de ser un sitio muy completo en contenido, eficaz y fidedigno, Re-nourish es presentado como un sitio local, que se ha convertido en una fuente global lo cual requiere mayor atención a su parte funcional, ya que las herramientas más importantes y con la que mucho otros sitios no cuentan carecen de un enfoque global, impidiendo que usuarios de otros países puedan tener completo acceso a la información que se ofrece.

C.5

*Desarrollo del proyecto:
sitio web*

5.1

Planeación

5.1.1 Fundamentación

La información y los conocimientos, han sido transmitidos de una persona a otra desde que el ser humano es un ente pensante, consiente de sí mismo y de su lugar en este mundo. En un principio se enfrentaba a grandes obstáculos: cómo transmitir aquello que aprendía en un momento y lugar determinados y a la vez cómo preservarlo. En el momento en que encontró cómo hacer esas vivencias y aprendizajes perdurables, el hombre comenzó a acumular ya no solo conocimientos propios, sino también los de sus iguales y a relacionarlos con los suyos.

Las pinturas rupestres son hasta la fecha, el medio más antiguo a través del cual se transmitió información, posteriormente se desarrolló la comunicación oral y así fueron evolucionando hasta crear los distintos medios de comunicación que usa la humanidad actualmente.

Hoy en día, las comunicaciones exigen mucho más, demandan atender más allá de aquellas dos primeras necesidades que tuvo el ser humano en sus inicios, actualmente deben atender otras necesidades más de la sociedad, como son la rapidez, la interacción, la constante actualización y en especial, la capacidad de llegar a un mayor número de personas.



Es por esto que dentro de los objetivos de este proyecto, se encontró que el medio digital es el que cuenta con las características idóneas para la mejor consecución del mismo, más específicamente un sitio web. Entre las ventajas y desventajas con que cuenta se encuentran:

5.1.2 Ventajas

Medio de difusión más completo

El internet actualmente ha ganado terreno como medio de difusión principal, debido a su fácil acceso, que no hace diferencia social y su capacidad de consulta libre de horarios estrictos, además de la principal ventaja de su incorporación a los teléfonos inteligentes. Según la onceava Conferencia anual del estado de internet de la analista de tecnología Mary Meeker, se suben 500 millones de fotos al día y se suben 100 horas de video y 11 horas de sonido cada minuto, además que se considera que los usuarios de teléfonos inteligentes revisan su dispositivo 150 veces al día en promedio. Otra ventaja del internet es poder consultar sus datos a cualquier hora del día y desde cualquier parte del mundo con la posibilidad de cambiar de idiomas.

Costo

Como argumenta Miguel I. Romero, director creativo de Portafolio Editorial, el crear una publicación digital es más accesible que crear una publicación impresa, debido que para ésta última además del equipamiento de trabajo, se necesita una imprenta o una inversión para imprimirse.

Un ejemplo de la diferencia de inversión radica en el precio de creación de dicha publicación:

Costo de una imprenta 11" x 17" (tabloide):
 España: entre 8 mil y 11 mil euros (aproximadamente)
 México: entre 2 mil y 5 mil dólares (aproximadamente)
 E.U.A.: entre 1 mil y 8 mil dólares (aproximadamente)

Esto se refiere que al ser una publicación digital se puede apoyar con otras plataformas virtuales como las redes sociales, dándole así al usuario la oportunidad de expresar su opinión, permitiendo tomar en cuenta estas perspectivas para aplicarse en el mejoramiento de la publicación digital, sin que esto le genere un costo extra.

Actualización continua

Esta ventaja radica en que al ser una publicación digital, el contenido será actualizado de manera continua. A diferencia de una publicación impresa, la publicación digital puede cambiar su apariencia de acuerdo con la necesidad del usuario en lapsos de tiempo establecidos o de forma espontánea, apoyándose con las redes sociales para notificar dicho cambio.

Coherencia con el tema

Las publicaciones digitales se han ido convirtiendo en un método popular de leer, debido a que éstas no requieren gastos de impresión, son más fáciles de adquirir y transportar gracias a los dispositivos móviles. Incluso la creciente conciencia ambientalista que se manifiesta en estos días ayuda a que cada vez sean más las personas que se inclinan por una publicación digital a una impresa.

Manejo multimedia

Al funcionar dentro de las computadoras y aparatos móviles como los celulares, se puede manejar varios tipos de recursos multimedia para complementar o mejorar la información otorgada al usuario por medio de imágenes, video y audio entre otros tipos de recursos.

5.1.3 Desventajas

En cuanto a las desventajas que un sitio web presenta, se encontró que al ser un medio digital y actual, solo funciona al tener una computadora o algún otro dispositivo con conexión a internet y sólo si el mismo mantiene esa conexión.

Sumando a esto deficiencias como la de que a pesar de que gran cantidad de usuarios tienen ambos elementos, cada vez se vuelve más común visualizarlos en un dispositivo móvil por su fácil adquisición, sin embargo muchos de los sitios web están imposibilitados para adaptarse a sus dimensiones, por lo que estos no cuentan con la oportunidad de presentar el sitio como se visualizaría en sus forma más óptima, es decir como en una computadora.

Otra gran deficiencia, son los enlaces rotos los cuales hacen que el usuario no obtenga toda la información necesaria para tener una visualización completa como el autor lo realizó, por lo que frases como "en construcción" o "not found", entorpecen y hace intransigente la presentación del sitio web.

Por otra parte, dentro de la presentación de la misma, un obstáculo más es la falta de versatilidad en los idiomas, ya que es claro que quizá es imposible tener todos los idiomas, en la actualidad si se debería tener la traducción del sitio en al menos tres de los seis idiomas universales: árabe, chino, inglés, francés, ruso o español.

Por último otro perjuicio, es la invasión de basura electrónica conocida como *spams*, la cual es un distractor molesto para los usuarios ya que se presenta sin autorización, impidiendo la lectura gráfica y textual del sitio.

Ahora bien, en el desarrollo de un sitio web es necesario tomar en cuenta temas como la arquitectura de información, usabilidad, accesibilidad entre otros, estos elementos son los que logran que un sitio sea verdaderamente útil tanto en contenidos como en su interfaz, beneficiando al usuario y satisfaciendo sus necesidades. (Yusef Hassan & Francisco J. Martín Fernández & Ghzala Iazza. Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información. "Hipertext.net", núm. 2, 2004. Recuperado de <http://www.hipertext.net>)

Para lograr lo anterior es necesario desarrollar estrategias de planificación que ayuden a obtener los resultados deseados, dicha planificación se desarrolla en apartados posteriores de este proyecto. Sin embargo es importante mencionarlo desde ahora, ya que tomado como referencia los análisis presentados anteriormente y esta información, se genera un listado de atributos que se cree necesario evaluar y tomar en cuenta en la realización de la propuesta.

Tras la evaluación de un listado de sitios web relacionados con el tema, se encontraron fortalezas y debilidades, las cuales sirven como base en la construcción de la propuesta; algunos puntos que se consideran necesarios en el sitio se describen a continuación.

Al ser un sitio que busca y habla acerca de la difusión de la **sustentabilidad**, debe contar con una extensa oferta de temas y apartados que logren ajustarse a las necesidades de los diseñadores principalmente, primero se necesita adentrar al usuario al tema de la sustentabilidad, para esto debe tener un apartado con información necesaria.

Para apoyar en el área de producción, se incluyen herramientas interactivas como buscador de material ecológico, imprentas y despachos (local/nacional), directorios y manuales que ayuden en los diferentes procesos del diseño. También se toma en cuenta la participación del usuario como parte

fundamental del sitio haciendo uso de las redes sociales y el uso de un blog donde se publiquen artículos y noticias por parte de los administradores y los usuarios.

Otro punto que se retomó de las diversas páginas existentes, es el análisis de proyectos elaborados por los usuarios los cuales se deben evaluar y posteriormente publicar. Entre otras ideas que se aplican al proyecto, se encuentra alguna tienda de libros o publicaciones que permitan profundizar y aprender más al usuario sobre la sustentabilidad, la participación en eventos tales como ferias, conferencias y talleres entre otros, una publicación digital o impresa del sitio, alianzas con empresas con ideales similares al sitio.

Estas ideas no serán estrictamente aplicadas en la propuesta, puesto que es necesario evaluar cada una y ajustarla para que pueda ser funcional en el sitio y no un apartado más. También es necesario dentro de la planificación tomar en cuenta al usuario, es decir diseñar en base a él para poder obtener un mejor resultado.

5.1.4 Delimitación

Alcances y limitaciones

El proyecto busca llegar a la mayor cantidad de usuarios haciendo uso de un medio de difusión masiva como lo es el internet, de manera que evada fronteras geográficas, políticas y de clase social. Sin embargo, esta muestra poblacional de usuarios, se caracteriza por tener un interés acerca del tema de la sustentabilidad y con una inmersión en el mundo del diseño gráfico; todo esto claramente sin excluir a los usuarios con intereses afines o con profesiones relacionadas.

En cuanto a lo temporal, el sitio web cuenta con una actualización continua, por lo que su delimitación en este sentido llega hasta el momento en que esos reajustes se suspenden.

En torno a lo legal, como cualquier otro sitio web, está delimitado por las leyes de derechos de autor, las cuales no permiten lucrar con material creado por otra persona sin su autorización, al igual que artículos, ilustraciones y fotografías que deben llevar consigo el crédito de quien las realizó. Por otra parte, se encuentran las normas y términos legales que el mismo sitio web constituye y así delimita su alcance.

El idioma no se considera totalmente una limitante, puesto que el sitio web cuenta con la posibilidad de configurar el



idioma a conveniencia del usuario en español y en inglés, dos de los idiomas universales más hablados en el mundo.

Por último, la limitación que se encuentra en la realización del sitio web, es el tiempo, puesto que solo se cuenta con tres semanas para su realización total o parcial, por lo que no se podrá constituir todos sus apartados en su totalidad o con su correcta funcionalidad.

5.1.5 Definición de variables y recursos

Durante la elaboración de la página web, conviven diversos elementos y condiciones a la par del proyecto en sí mismo, afectándolo de manera directa o indirecta conforme se modifiquen o se mantengan, es por esto justamente que se les llama variables, que para el caso serían las siguientes:

Costos.

Esta depende del valor monetario del *software* que se utilice, de la energía eléctrica utilizada y de los gastos de transporte.

Diseño.

Afecta otras variables secundarias como la gama cromática, la tipografía, las formas, los espacios y la estructura.

Función.

Está estrechamente ligada al tiempo, puesto que el recurso temporal es muy reducido, lo que puede afectar la funcionalidad de la página parcialmente.

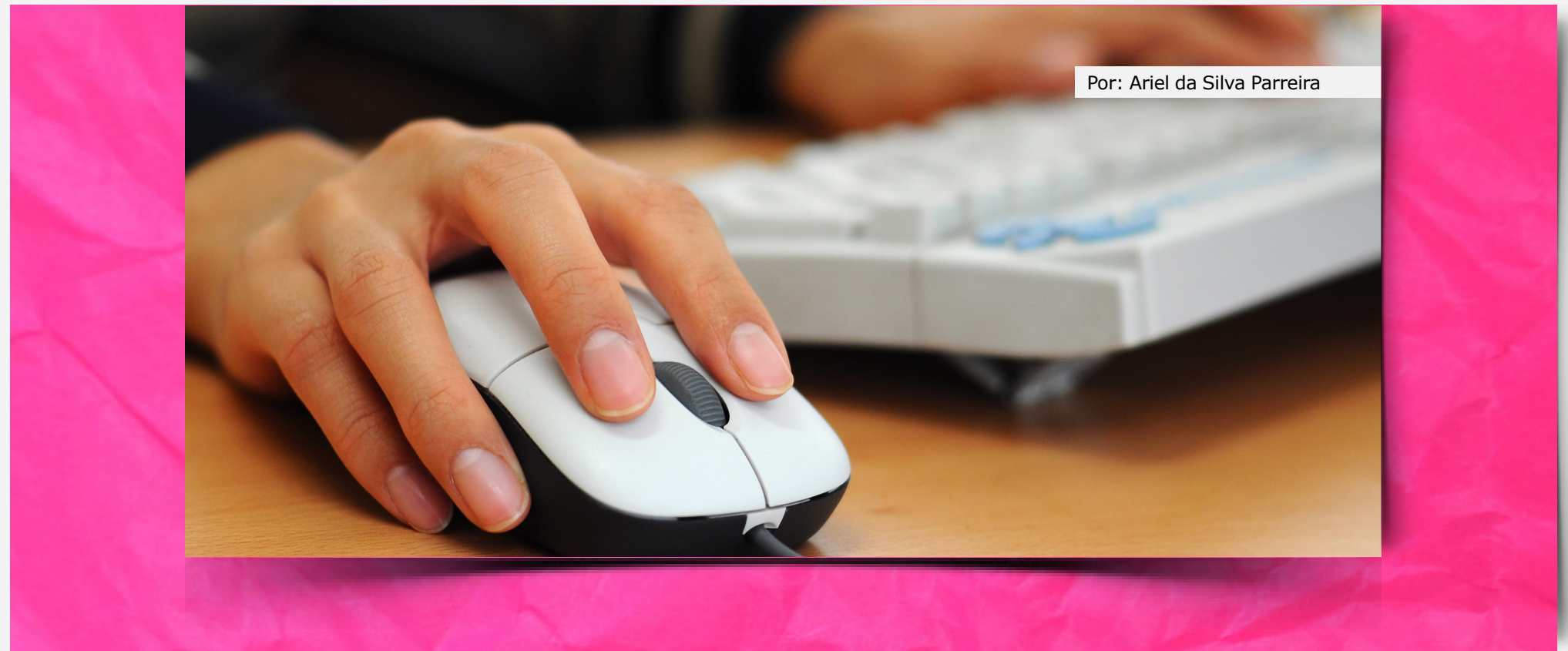
Por otro lado, se encuentran aquello con que se cuenta para poder realizar el proyecto, el patrimonio, el personal, el medio físico, es decir los recursos. En el caso de la realización de la página web, se encuentran:

Humanos.

Dentro de los recursos humanos, interviene tanto el personal que labora en el proyecto como las capacidades con que cuenta el mismo para llevarlo a cabo.

- **Intelectuales.**

Conocimiento y dominio de *software* especializado, de arquitectura de la información, diseño web, usabilidad, sustentabilidad y diseño centrado en el usuario.



Materiales.

Para definir los recursos materiales, se toman en cuenta los espacios físicos y elementos tangibles e intangibles indispensables para la correcta realización del proyecto.

- **Lugar de trabajo.**
Un espacio físico en el que el equipo pueda laborar, un estudio, sala o aula que cuente con conexión a internet y corriente eléctrica.
- **Equipo.**
Computadora portátil (*laptop*) para su fácil transportación en caso de ser necesaria.
- **Software.**
Programas especializados en el diseño de páginas web, como *Dreamweaver* y otros de apoyo como *Illustrator*, *Indesign* y *Photoshop* (paquetería de Adobe).

Económicos.

En cuanto a recursos financieros, se cuenta únicamente con el capital que pueda aportar el total de los recursos humanos, puesto que no se cuenta con inversiones exter-

nas o apoyos monetarios de organizaciones gubernamentales o empresariales, hasta el momento.

Temporales.

El tiempo del que se dispone como recurso para su elaboración total es de tres semanas.

Por otra parte, están aquellas condiciones que afectan la ejecución del proyecto, en concreto elementos que ejercen efecto en la implementación de la página web, de igual forma depende de variables tales como:

Costos.

En el momento de poner en práctica el proyecto, intervendrá en la variable de costos el valor del hospedaje en internet (*hosting*), que puede ir desde los trescientos pesos con los servicios más sencillos y limitados, hasta los cuatro mil pesos con un paquete completo (costos anuales).

- **COSTO DE DOMINIO.**
Éste depende principalmente de qué características son las que se requieren para el dominio, dicho en otras palabras dependiendo el tipo de sitio web es el nivel de dominio o *Top-Level Domain* (TLD) que se requiere, dentro de éstos existen los patrocinados (TLDs) y los genéricos no patrocinados (gTLDs) o dominios internacionales de primer nivel como lo son: punto edu (.edu), punto aero (.aero), entre otros y los no patrocinados son: punto com (.com), punto net (.net), punto org (.org) entre otros.
Los TLDs son dominios especializados que tienen patrocinador que representa una comunidad física a la cual sirve, por ejemplo los TLDs de dos letras, corresponden a las abreviaturas oficiales de más de 250 países y territorios como lo son: punto eme equis (.mx) para México o punto de e (.de) para Alemania.
- **COSTO DE HOSTING.**
El precio del *hosting* es proporcional a las características del mismo, características tales como: capacidad de espacio para almacenar, el tráfico de datos, el uso de gestor de base de datos (mysql), cuentas de correo electrónico, así como el tiempo de renta del mismo.

Alcance.

Toda aquella persona que pueda acceder a ella.

Dimensiones.

Aunque las medidas del espacio en que la página se puede visualizar son estimadas con precisión, a su vez también varían de acuerdo al dispositivo que se utilice para acceder a ella, por lo que se adaptan a una computadora de escritorio, *laptop* así como a un *smarthphone* o tableta.

Velocidad.

La rapidez de visualización, depende de la velocidad del servicio de internet con que dispone el usuario, así como de la del servidor que se usa para consultar la página. Incluso este factor puede obedecer a la hora.

La ejecución del proyecto a su vez, también tendrá sus propios recursos para llevarse a cabo, los cuales son:

Humanos.

- Personal.
Elementos encargados de la implementación de la página web, así como los responsables de mantenimiento y actualización de la misma.
- Intelectuales.
Conocimiento en diseño web y servicio de *hosting*.

Materiales.

Una computadora o dispositivo móvil con conexión a Internet y un proveedor de este servicio.

Económicos.

Se debe contar con una inversión mínima de trescientos pesos y máximo cuatro mil pesos, monto necesario para cubrir los gastos de *hosting* y dominio.

5.1.6. Normativa

Uso de marcas

Si bien se sabe que el uso de marcas por terceros sin la aprobación del dueño puede generar problemas legales, así mismo es el uso o aparición indirectamente de éstas en un sitio web, ya que es considerado como el favorecimiento personal por medio de la marca de otro o como competencia desleal en materia de la propiedad industrial, como lo menciona el Lic. Juan Eduardo Vanrell en su proyecto titulado "El uso de las marcas en internet: problemas y soluciones marcas e internet, internet y marcas: un diálogo permanente"

La persona que sin el consentimiento del titular de una marca registrada, incorpore dicho signo en un dominio en la Internet y obtenga el registro de la página web correspondiente, además de actuar contrariamente a los usos honestos en materia industrial o comercial, ya que su proceder tuvo como propósito confundir a los usuarios de la Internet, dicha conducta también constituye una competencia desleal desde el momento en que fijó un precio como condición para transmitir el dominio en Internet al legítimo propietario de la marca ocupada, ya que con dicha acción busca un beneficio económico en la medida que la fijación del precio constituye el valor de rescate para devolver al legítimo propietario de la marca la plena potestad sobre la misma (Vanrell, 2012 [en línea]).

Uso de material con copyright

El uso de material con derechos de autor como fotografías, imágenes, video, sonido o documentos sin previa autorización, está prohibido siempre que no sea con fines académicos y si es el caso se debe contar como mínimo con la cita del autor.

Hoy en día hay organismos que regulan el uso de material con derechos de autor, como lo es la empresa *Creative Commons* en España y *copyright* en México y todo el mundo, con la primera se declaran licencias con características específicas para el uso del material que se pretende usar, y la segunda proporciona una prueba irrefutable de los derechos de autor sobre las obras de éste.

Normas de la 3w (World Wide Web)

Uno de los principales organismos a considerar como norma para la creación y desarrollo de un sitio web, es la triple doble v (3w), ya que es el encargado en el desarrollo de estándares para guiar la web hacia su máximo potencial.

Las normas emitidas por la triple doble v abarcan desde el diseño y aplicaciones web, la arquitectura de información, la semántica, los servicios web, estándar en los diferentes navegadores y herramientas de autor o desarrollador, así como la web para dispositivos móviles.

Aviso de privacidad (uso de datos personales)

Las empresas que solicitan datos de usuarios por medio de formularios dentro de sus sitio web, están comprometidas a resguardar dichos datos, así como a hacer un buen uso de estos, ya que de lo contrario se atenderán a las consecuencias con las autoridades competentes. Hoy en día se cuenta con institutos y leyes que se encargan de homologar legislaciones para el uso y protección de datos por las empresas como lo son: el Instituto Federal de Acceso a la Información y Protección de Datos (IFAI) y Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares (LFPDPPP) se dice que son insuficientes ante las nuevas plataformas de información, ya que según el diputado Rodrigo Pérez-Alonso, presidente de la Comisión de Acceso Digital, menciona que "la privacidad no sólo son datos personales, sino las ubicaciones y todo esto que está surgiendo a raíz de la internet" (2012 [en línea]).

El solicitar datos personales implica declarar mediante un aviso de privacidad, cuál será el uso y fin de estos, así mismo mencionar con qué grado de seguridad se cuenta dentro del mismo sitio web para la protección de los datos.

5.2

Costos

Costo de dominio y hosting

Anteriormente se han mencionado que hay diversos tipos de dominios web, pero el que se adecua al proyecto 361 SUSTENTA, CAMBIA, DISEÑA (361 S-C-D) es un dominio territorial, por ejemplo PUNTO EME EQUIS (.mx), el cual hace mayor énfasis al lugar de origen del proyecto 361 S-C-D, así mismo facilita recordar dicho dominio para los usuarios del sitio (imagen 5.1).

El costo del dominio así como el hosting del sitio web se han cotizado en la empresa neubox.com, ya que ofrece los requerimientos necesarios para poder habilitar el sitio web y por ser una empresa que cuenta con oficinas dentro del estado de Puebla (imagen 5.2).

El tiempo de contratación para el dominio va desde 1 a los 5 años y para el hosting es de 1 a 3 años, pero puesto que el proyecto se encuentra en fase de prueba, se adquiere el plazo de 1 año para la contratación de ambos servicios.

Disponibilidad de Dominios Comprueba si uno o mas dominios estan disponibles

[Búsqueda de múltiples dominios](#) | [Transferencia de múltiples dominios](#)

Introduce el dominio que deseas registrar o transferir. Posteriormente podrás seleccionar un plan de web hosting.

Buscar múltiples TLDs »

Comprobar Disponibilidad

Transferir

Comprar sólo hosting

El dominio **361.mx** está disponible.

Dominio	Estado	Mas Información
<input checked="" type="checkbox"/> 361.mx	Disponible	1 Año(s) @ \$109.90 MXN ▼

Imagen 5.1: Disponibilidad de dominio

Resumen de la Orden de Compra

Descripción	Precio
<i>Hosting - Sell IT (361.mx)</i> [Editar Configuración] [Remover]	\$890.00 MXN
Registro de dominio - 361.mx - 1 Año(s) [Configurar Dominios] [Remover]	\$109.90 MXN

Código de Promoción:

Validar Código

Subtotal: **\$999.90 MXN**
IVA 16.00%: **\$159.98 MXN**
Total: **\$1,159.88 MXN**

Imagen 5.2: costo de hosting y dominio

5.3

Logotipo

El logotipo surge de la necesidad de comunicar. El de este proyecto está basado en la forma en la que los códigos Pantone® están representados, mostrando un tono de color dentro de un recuadro, con su respectivo nombre en la parte inferior en un fondo blanco (imagen 5.3).

Los códigos Pantone® sirven para identificar y comparar el color dentro de las artes gráficas, al ser el sistema más utilizado dentro de este rubro, se puede recrear un color de manera exacta en diferentes sustratos, dependiendo si el material es estucado o no estucado. La guía Pantone® se organiza según el sustrato final que se utilizará, acompañado por un código para cada tono.

El nombre del logotipo, está directamente ligado con el fondo, ya que el número trescientos sesenta y uno uncoated corresponde al color de este. El tono de verde es utilizado debido a su estrecha relación con el factor de medioambiente, uno de los tres pilares de la sustentabilidad.

Las palabras sustenta, cambia y diseña son un refuerzo sobre lo que busca el logotipo, ser identificado por aquellos creativos con la intención de cambiar su forma de diseñar para hacerlo de manera sustentable.

361

Sustenta
Cambia
Diseña

Imagen 5.3: Logotipo 361

La fuente principal es Futura Bold, utilizada por su gran impacto. Tiene un estilo limpio que sirve tanto para leerse con facilidad como para denotar modernismo.

Se utilizó Verdana debido a su estilo moderno, buena legibilidad y por la relación de ser una fuente utilizada universalmente para diseño de páginas web.



El logotipo está basado en la forma en la que los códigos Pantone están representados, mostrando un tono de color dentro de un recuadro, con su respectivo nombre en la parte inferior en un fondo blanco. A su vez el uso de un solo color representa un ahorro al momento de reproducirlo.

El nombre del logotipo, está directamente ligado con el fondo, ya que el número trescientos sesenta y uno *uncoated* corresponde al color de este. El tono de verde es utilizado debido a su estrecha relación con el factor de medioambiente, uno de los cuatro pilares de la sustentabilidad.

El tono de verde elegido es debido a la estrecha relación que tiene con el concepto de medioambiente, uno de los cuatro pilares de la sustentabilidad.

El término *uncoated* se refiere a los papeles no estucados, siendo los mejores candidatos para usarse en el reciclaje ya que no contienen películas plásticas u otros componentes que dificultan el proceso.

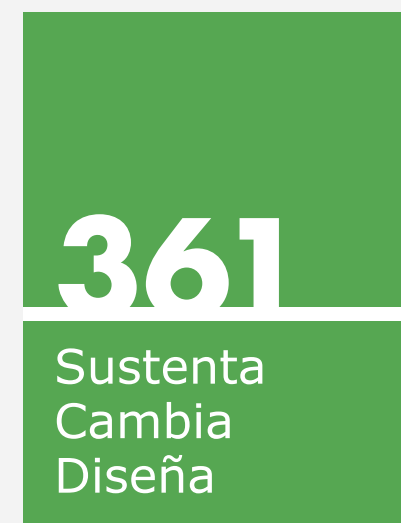
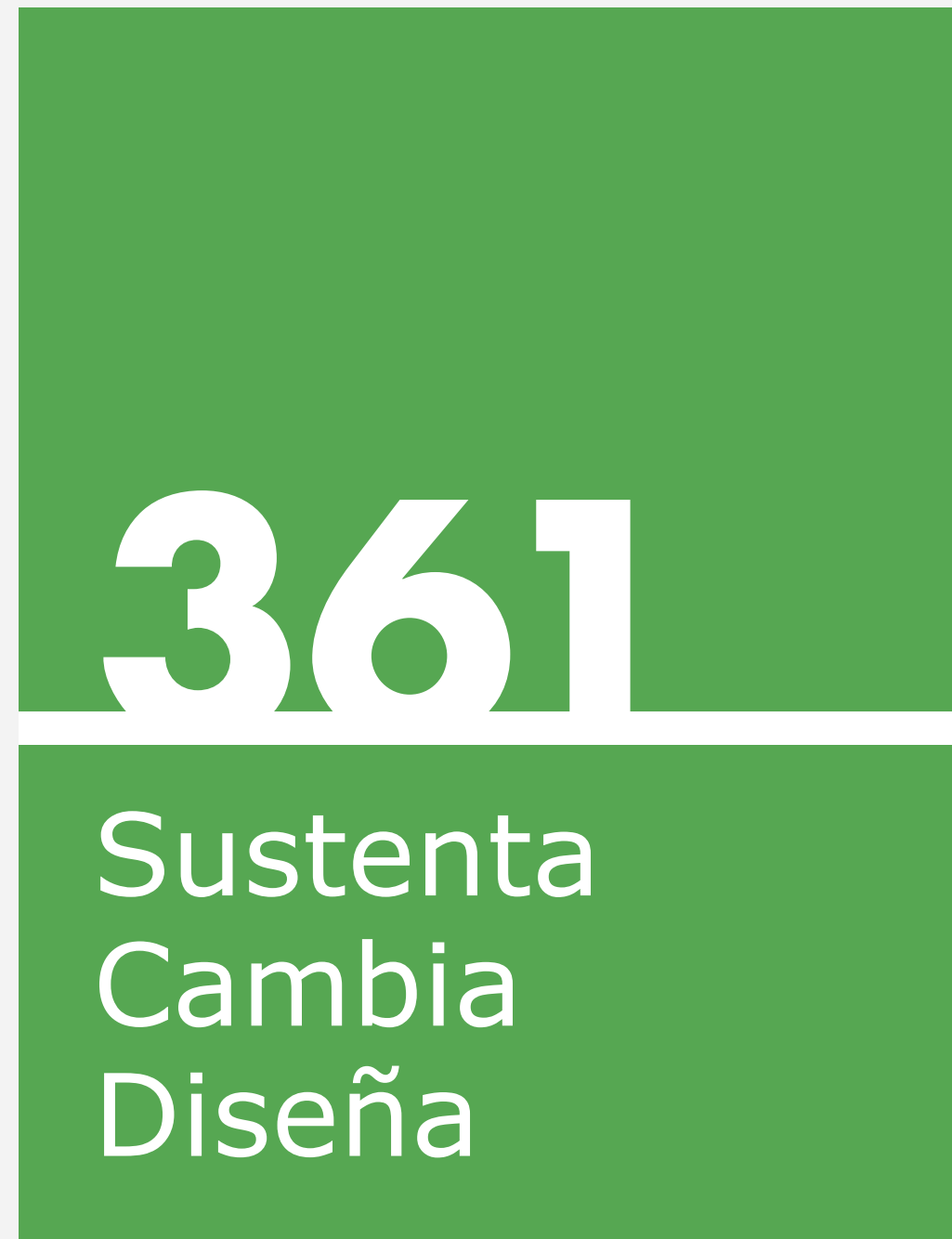
Las palabras *sustenta*, *cambia* y *diseña* son un refuerzo sobre lo que busca el logotipo, ser identificado por aquellos creativos con la intención de cambiar su forma de diseñar para hacerlo de manera sustentable.

6

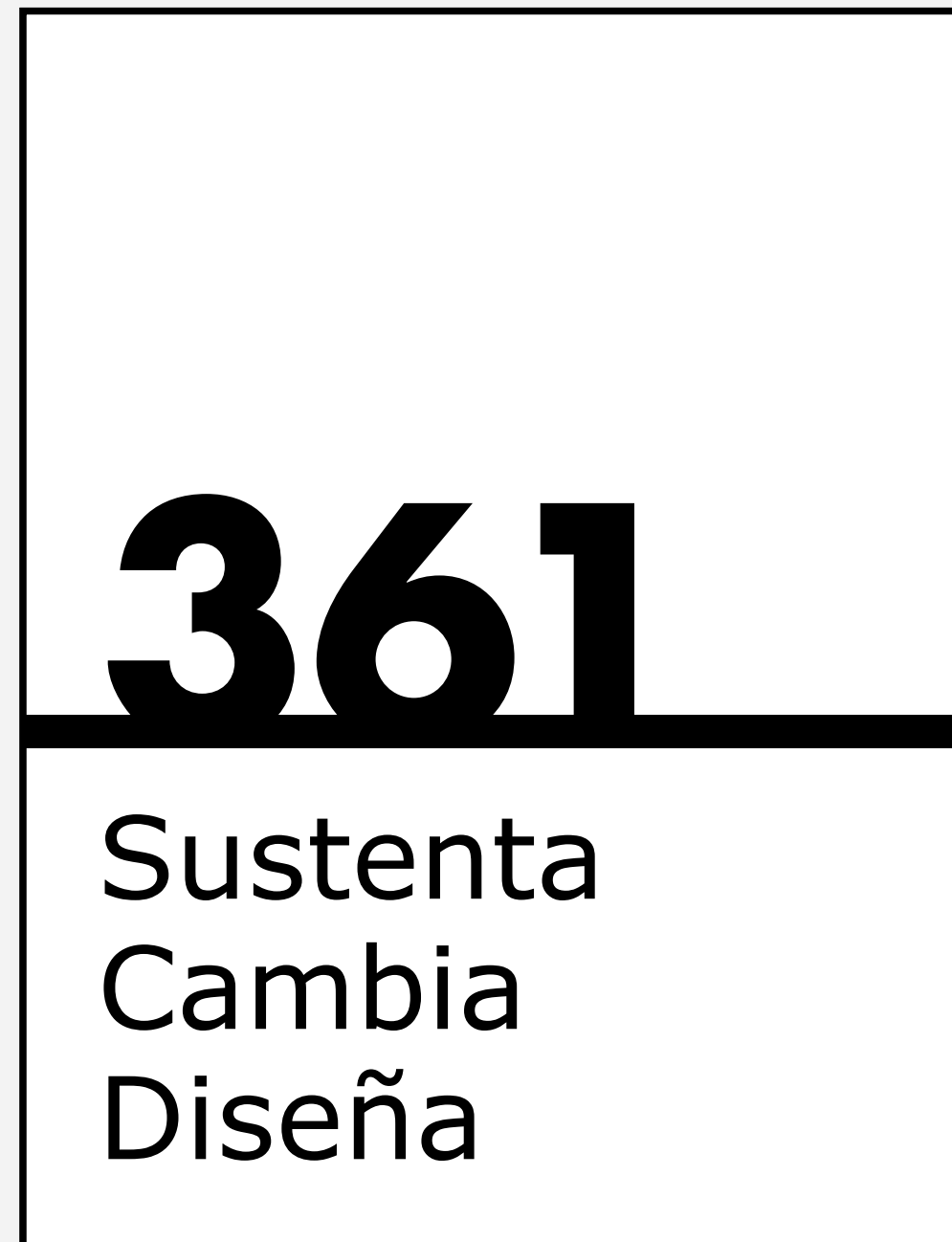
361
Sustenta
Cambia
Diseña

6

El área de restricción es resultado de tomar el número 6 y usar su panza como unidad para delimitar un margen, en el cuál no se puede ni debe colocar ningún otro elemento.



Reducción mínima, significando un 40 % de la escala.



Representación a una tinta en positivo y negativo

5.4

Arquitectura de información

La Arquitectura de Información es la disciplina encargada de estructurar y clasificar el contenido de un sitio web para ayudar a los usuarios a manejar fácilmente la información contenida en el mismo ([Pérez en Carreras, 2013\[en línea\]](#)).

Los elementos principales para diseñar el sitio web son:

- Detectar las necesidades de los usuarios.
- Detectar las necesidades de la empresa que ofrecerá el sitio web.
- Dar usabilidad entre el sitio y el usuario.
- Planear antes de diseñar.

Conforme al análisis previo (ver capítulo 4), las secciones o páginas para el sitio web se disponen de la siguiente manera, dividiéndose en páginas exclusivamente de contenido y en páginas de información del sitio. En cuanto al contenido son: Inicio, Blog, Desarrollo sustentable (seccionado en antes, durante y después de diseñar), Directorio de empresas comprometidas con la sustentabilidad, Biblioteca sustentable y Extras. Por otro lado las secciones de información para dicho sitio son: ¿Qué es 361?, Contacto, Mapa del sitio y Aviso legal, en la imagen se presenta en diagrama el orden y jerarquía de los todas las páginas dentro del sitio web.

5.4.1 Diseño adaptable (*Responsive design*)

La constante evolución hace que los entes que la conforman se adapten a ésta y la tecnología no es la excepción, ya que su acelerada actualización hace que todo aquello que la constituye también lo haga. En el caso del diseño web esto es más evidente y en los últimos 5 años ha tenido un gran cambio, a tal grado de que no sólo se crea un solo diseño web, sino que éste se diseña para al menos, tres diferentes dispositivos.

Esta idea fue discutida y descrita por el consorcio *World Wide Web Consortium* (W3C) el 29 julio de 2008 en su recomendación "*Mobile Web Best Practices*" con el subtítulo "*ONE WEB*", este documento especifica las mejores prácticas en el desarrollo web para dispositivos móviles, cuyo objetivo es mejorar la experiencia del usuario en la web cuando se accede desde cualquier dispositivo ([World Wide Web Consortium, 2008\[en línea\]](#)).

El diseño adaptable es una técnica de diseño y desarrollo web que consiste en la utilización de estructuras líquidas en diseño y *media-queries* en la hoja de estilos (css), la combinación de ambas hacen posible dicha adaptación.

Antes de la creación de ambas herramientas, el diseño web tenía medidas específicas en cuanto al ancho de diseño, las cuales eran de 800px o 960px, pero con el reciente surgimiento de dispositivos móviles esto ya no es viable.

Para el diseño del sitio web 361 S.C.D. se incorporan ambas herramientas, por un lado las *media-queries* que se usan son las siguientes:

```
@media only screen and (min-width: 768px) and (max-width:959px) { }
```

Con ésta el sitio web se adapta a dispositivos con anchos de pantalla entre 960px y 768px, como lo son las tabletas en su posición horizontal o lo que se le conoce como *tablet landscape*,

```
@media only screen and (min-width: 601px) and (max-width:767px) { }
```

En esta otra el sitio web se dispone para anchos de pantalla entre 767px y 601px, como lo son tabletas en su posición vertical.

```
@media (max-width:600px) { }
```

Ésta última para dispositivos con un ancho de pantalla menor a 600px de ancho, como lo son los dispositivos Smartphone.

Por otro lado, la estructura del diseño del sitio web se ha pensado y creado de manera líquida, o dicho de otra forma, con medidas en porcentaje para la adecuada adaptación de éste, por ejemplo:

A las imágenes si se les da una medida de 100% de su tamaño original, éstas se adaptaran con respecto al ancho de pantalla en el que se visualice el sitio web, como se muestra a continuación:

A pesar de que el sitio web es visualizado en un monitor de computadora de escritorio y el otro en un dispositivo móvil, la imagen se sigue visualizando del mismo tamaño, de igual forma se desarrolla todo el sitio web 361 S.C.D. el cual está dispuesto de la siguiente manera para cada ancho de pantalla.

5.4.2 Disposición del sitio web 361 S.C.D.

La disposición define la usabilidad del sitio web, la consistencia, jerarquía, acceso y aprendizaje del contenido del sitio web. El sitio se encuentra programado para 4 diferentes visualizaciones como lo son: el monitor de un ordenador, tableta y smarthphone en posición horizontal y vertical, esto principalmente a lo ancho de cada página del sitio, procurando siempre y en todo momento, no saturar la composición de éste, para garantizar una navegación óptima desde cualquier dispositivo móvil. Además que, la disposición del sitio ayuda a establecer la funcionalidad y relación entre las diferentes páginas del sitio (ver imágenes).

5.4.3 Diseño de la interfaz gráfica del sitio web 361 S.C.D.

El diseño de la interfaz gráfica es la última etapa de planeación en la que se define los colores, tamaños, tipografías, entre otras cosas que hace claro el resultado final de dicho sitio. Ésta interfaz cuenta con un diseño general para cada una de las páginas del sitio, puesto que estas no cambian en cuanto a su estructura, sino sólo a su contenido, exceptuando el inicio del sitio, el cual sólo cuenta con el logotipo de la página y un grupo de accesos directos.

5.5

Realización

Todo proyecto comienza con una necesidad que se requiere cubrir, una meta que se desea obtener y un plan detallado para alcanzarla. En este capítulo se hace un recorrido a través del proceso de realización de ese plan en su fase final, que para el caso es un sitio web.

No siempre en todos los propósitos el plan queda inamovible y se lleva al pie de la letra, por el contrario se hacen necesarios los ajustes sobre la marcha, conforme a las situaciones que surgen y a los cambios externos al proyecto. Es por esto que son dos cosas distintas el proceso de planeación y el de realización.

Dentro del proceso de realización se toma en cuenta en primer lugar, la conceptualización del trabajo y posteriormente las herramientas y recursos que se necesitan para llevarlo a cabo.

Ahora bien, puesto que el sitio está compuesto por apartados, la descripción de su desarrollo se dispone de la misma manera. Comenzando por las primeras secciones.

Inicio

Como apariencia general, lo que se busca es que el sitio web sea limpio, libre de botones innecesarios y formas complicadas, por lo que es indispensable realizar un primer estado que da la bienvenida al sitio, que se muestra armónico y congruente con la imagen que se desea proyectar.

La sección de inicio es la carta de presentación del sitio, debe proyectar seriedad y formalidad pero sin ser aburrida.

¿Qué es 361?

Posteriormente, al pensar en la necesidad de introducir al usuario que no está necesariamente involucrado con el tema del diseño sustentable, que asimismo quiere saber más acerca de la iniciativa 361, se crea el apartado ¿Qué es 361? Donde se brinda al usuario una perspectiva de lo que se busca con el sitio web, un panorama amplio de lo que consta además que permite asegurar que todos los usuarios se encuentran a un mismo nivel de comprensión con respecto al tema.

Después de "inicio", debe ser la sección que encuadre al usuario en el contenido y la disposición de éste.

Contacto

Por otra parte, se concibe el sitio como una ayuda en la realización de cualquier proyecto, principalmente impreso, en donde las características y circunstancias no siempre serán las mismas, para esto el usuario necesita un lugar donde pueda compartir sus dudas y aprendizajes, con lo que se crea el apartado contacto, para fortalecer el lazo administrador-usuario.

Antes de diseñar

Espacio

Sección que se crea para mostrar al usuario que puede adoptar a la sustentabilidad desde su casa hasta su espacio de trabajo, incentivándolo para llevar a cabo tips en partes específicas y mejorar sus hábitos, poniendo énfasis en lo que puede corregir para hacer de la sustentabilidad un modo de vida, apoyándose en la misma y obtener beneficio de ella, como el consumir menos luz y agilizar el desarrollo del proyecto.

Tiempo

Esta sección se concibe para que el usuario tenga en cuenta que la jerarquización de su tiempo es parte también de la sustentabilidad, ya que éste rige el desarrollo de su proyecto de diseño gráfico sustentable, así como de actividades de la vida cotidiana, apoyándose en diferentes opciones para hacerlo y logrando destacar las acciones que tengan mayor relevancia para llevarlas a cabo, destacando que al organizar su tiempo tiene un mejor rendimiento y aprovechamiento que si no lo hiciese, tanto para él como para cada una de sus actividades.

Durante el diseño

Diseño

Pertenece al segundo apartado más importante del sitio, la sección cubre temas propios del proceso de diseño conceptual y surge de la necesidad de orientar al diseñador en este proceso aplicando la sustentabilidad, puesto que se percibe que solo es aplicable en el proceso de ejecución (impresión). Sin embargo, se demuestra que existen muchas maneras de desarrollar un proyecto funcional y sustentable a la vez.

En el análisis de sitios sustentables se obtuvo un sin fin de información, que si bien se encontraba en el sitio correcto no se difundía de manera eficaz y clara. Así durante la separación del contenido se opta por crear un apartado exclusivo para la fase conceptual.

Este contenido juega un papel importante dentro del sitio y se presenta de forma sencilla, con imágenes referentes al tema, que al seleccionar ofrecen información presentada en una barra. Se cree importante proporcionar datos en el momento y lugar indicados, así que toda la información está ligada y relacionada para poder hacer uso de ella en el momento indicado.

Ejecución

Al igual que el apartado de diseño pertenece a la fase durante el diseño, sin embargo ésta se encamina a los procesos de producción y materialización del proyecto proporcionando datos de suma importancia que cuidan principalmente el aspecto del medio ambiente, uno de los tres pilares en la sustentabilidad.

Es importante dividir la conceptualización y la ejecución puesto que cada parte debe ser desarrollada por separado para obtener un proyecto fundamentado y realizado susten-

tablemente. Sin duda alguna estas dos etapas deben estar ligadas en todo momento, pero en especial la fase de ejecución es donde se puede observar el cambio más significativo, puesto que aquí se lleva a cabo el proceso de producción y debe verificarse que se haga uso de los principios marcados por la sustentabilidad.

La información se presenta de la misma forma que el apartado anterior, para crear una unificación en el diseño y no confundir al usuario con diversas plantillas, procurando que el usuario encuentre lo que necesita en el momento adecuado y guiándolo en todo momento proporcionando las herramientas necesarias en el desarrollo de proyectos.

Después de diseñar

Autoevaluación

El apartado surge de la necesidad de concientizar al diseñador gráfico sobre el proceso de desarrollo de sus proyectos, es debido a esto que se encuentra en la fase final, ya que el usuario debe visitar primero las fases anteriores, que comprenden desde la organización del espacio de trabajo hasta la ejecución de proyectos.

La evaluación es parte de todo proceso de diseño ya que se encarga de comparar el proyecto desde el inicio hasta su final, poniendo en evidencia aquellos puntos en los que se puede mejorar para trabajar de manera eficiente y aplicarlo en la siguiente elaboración de proyectos.

El apartado de autoevaluación tiene como finalidad que el diseñador gráfico considere las posibles consecuencias de la elaboración de su proyecto, como son el aprovechar la luz solar, escoger materiales no tóxicos, minimizar la mancha de tinta y reducir las necesidades de transporte entre otras. En esta parte del sitio es donde se muestra qué tanto tiempo ha invertido el usuario en leer la información que se le presenta para mejorar su proceso de diseño.

Blog

Esta sección nace con la finalidad de presentar al usuario proyectos e información en experiencias de lo que es el diseño sustentable, mostrando noticias importantes sobre este tema en el ámbito nacional e internacional para que esto motive y concientice a los usuarios de 361 a desarrollar proyectos



con enfoque sustentable o usen la información sobre lo que se está haciendo en el mundo y así tener más conocimiento sobre la sustentabilidad.

Proyectos Sustentables

La sección de proyectos sustentables se crea del interés de publicar los trabajos de aquellos diseñadores emprendedores, con la intención de hacer un cambio, mostrar las alternativas sustentables que existen dentro de la vida diaria de un diseñador gráfico. El apartado tiene como finalidad mostrar que realmente se puede entrar a éste ámbito desde diferentes aspectos y mostrar que existen personas que promueven el diseño gráfico sustentable. Además sirve para conocer qué es lo que hace el medio local y global en cuanto a propuestas de diseño, dando a conocer nuevas técnicas y posibles nuevos sistemas de reproducción por ejemplo.

El publicar proyectos sustentables sirve para fomentar este concepto que cada vez se presenta con más fuerza, exponiendo diferentes áreas de diseño, explicando en qué con-

sisten y cuál es el proceso de desarrollo de los mismos, para que los usuarios puedan aprender de estos.

Biblioteca

La función de la biblioteca es principalmente el facilitar la adquisición de información a los diseñadores gráficos, para que puedan complementar su desarrollo, además de promover en las generaciones futuras el diseño sustentable.

El apartado de biblioteca, sirve como un vínculo de actualización para aquellos que buscan las nuevas publicaciones de profesionales que están a la vanguardia en áreas específicas de diseño, como son el packaging o el branding. Los diseñadores gráficos deben estar al día con las nuevas tendencias de diseño para conocer lo que hace el medio global, además de descubrir nuevas herramientas y métodos creativos. Esto es gracias a la facilidad en la que se puede encontrar la información, debido a que los libros de texto están diseñados de forma en la que se pueda encontrar un tema en concreto

o partes de este, trabajando con un índice y un flujo lógico que facilita su lectura.

Otra ventaja de los libros de áreas especializadas, como son las de diseño gráfico sustentable, es que algunos contienen complementos digitales, en los que se pueden incluir desde imágenes de muestra como archivos editables, para fortalecer la adquisición de información.

Directorio

Para la realización del sitio se considera importante no solo dar los parámetros para la realización de un proyecto si no encaminar al usuario a que realmente los aplique, proporcionando datos sobre empresas que compartan los ideales de la sustentabilidad y que puedan ayudar a los diseñadores en las diferentes etapas del diseño.

Realmente se considera importante este apartado y se debe construir con especial cuidado, verificando que los datos que se les proporcione a los usuarios sobre las empresas sean verdaderos y que las mismas cumplan con los requerimientos necesarios para formar parte del directorio. El mismo se presenta en forma de cuadrícula mostrando la información necesaria para conocer de qué empresa se habla, su ubicación y su giro.

Extras

Sección escogida para el beneficio del usuario durante el desarrollo de proyectos, busca con distintas aplicaciones facilitar y optimizar procesos comunes de diseño que con pequeños cambios a la vez, lo encamina al diseño gráfico sustentable. Las aplicaciones que aquí aparecen aunque no son de autoría propia, se considera de vital importancia que estén reunidas en un solo apartado y de fácil acceso.

Apoyada en el ahorro de tiempo y recursos, presenta aplicaciones y enlaces que complementan la información brindada, además ejerce una dinámica distinta a la de los otros apartados ya que genera una interacción directa y autónoma del usuario con la información.

Aviso legal

Este apartado es básico en todo sitio web puesto que se marcan los términos legales por los cuales el sitio se maneja, así como el contenido e información ofrecida dentro del mismo. Para el sitio 361 S. C. D. se plantea que dentro del Aviso Legal se coloque información referente a diferentes temas, como datos, imágenes, usuario etcétera.

(Ver anexo 2)

5.6

Sitio web

Datos generales

- Nombre: 361 Sustenta, Cambia, Diseña
- Dirección Web: www.361.mx
- Origen: México
- Antigüedad: 2013
- Aplicación: Nacional
- Permite o no colaboración: Permite
- Suscripción: Permite

A. Introducción

La página web 361 Sustenta, Cambia, Diseña (361 S.C.D) es un espacio en el cual presenta la sustentabilidad como herramienta para los diseñadores gráficos y los que no lo son, ya que con la previa investigación sobre este tema se reconoce que hoy en día es necesario reajustar el desarrollo de un proyecto de diseño gráfico.

A lo largo del sitio se puede obtener noticias y artículos actuales, enlaces a diversos materiales digitales, aplicaciones, e informar sobre el tema

B. Apartados

Blog

Sección en la cual se muestran noticias que hablan de sustentabilidad para informar al usuario del tema en la actualidad, así como artículos que presentan proyectos sustentables, esto para crear un conocimiento de lo que se está construyendo en el mundo a favor de la sociedad.

Desarrollo Sustentable

Esta es la parte esencial del sitio web, subdividido de tres apartados, los cuales corresponden a las etapas del diseño gráfico sustentable: antes de diseñar, durante el diseño y después de diseñar, que proporcionan herramientas para llevar a cabo un mejor proyecto.

Antes de diseñar

Se conforma en primer lugar por: el espacio de trabajo, en el cual se hace mención de cómo se puede hacer más funcional y atractivo nuestro espacio de trabajo, con tips para tener beneficios de todo lo que se ocupa y de lo que influye sobre nosotros para hacer más enriquecedor cada proyecto y ser más productivos. En segundo lugar el tiempo, el cual expone la importancia de organizar las actividades profesionales y personales ya que al contar con un cronograma se jerarquizan y fortalecen cada una de estas para su adecuado seguimiento.

Durante el diseño

Etapas en la cual se cubre el proceso de diseño y la ejecución del mismo, presenta diversos elementos que participan en el desarrollo de un proyecto de diseño, herramientas que forman parte de esta fase y que al utilizarlas se obtienen mejores resultados, cuenta con consejos para ponerlos en práctica, así como información de proveedores para hacer uso de sus servicios con la misma ideología o forma de trabajo sustentable, en esta etapa también se presenta información con apoyos visuales para obtener un conocimiento con más fuerza y dinamismo.

Después de diseñar

Dentro de esta se encuentra: autoevaluación el propósito de esta es que el usuario al finalizar un proyecto de diseño sustentable realice una breve evaluación del proceso en general,

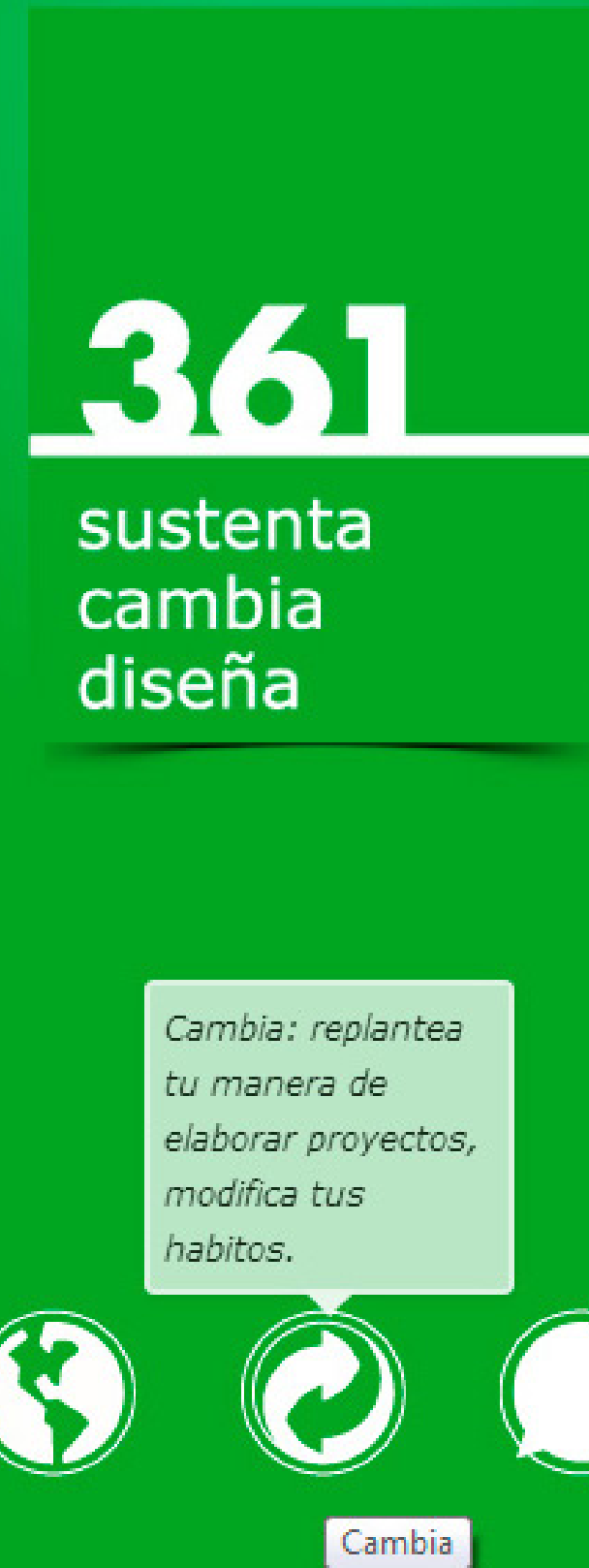


Imagen 5.4: Inicio

la misma proporciona un resultado, clasificando el nivel de sustentabilidad que el usuario aplica. Así como, publicación de proyectos de la comunidad de 361 para reconocer el esfuerzo de diseñadores gráficos por importarse en la sustentabilidad e incentivar a otras personas a actuar de la misma forma.

Directorio

La sección presenta enlaces de empresas proveedoras comprometidas con la sustentabilidad, estas prestan servicios y/o materiales que utiliza un diseñador gráfico para desarrollar proyectos sustentables.

Biblioteca

Ofrece diversos enlaces a tiendas en línea de libros que tratan sobre la sustentabilidad o temas relacionados, como apoyo para el diseñador gráfico en la investigación y elaboración de proyectos.

Extras

Aquí se encuentran enlaces de aplicaciones que ayudan hacer más eficiente y sustentable el proceso de diseño, recursos que enriquecen las tres etapas planteadas en la sección de diseño sustentable.

Contacto

En este se invita al usuario a estar informado sobre la sustentabilidad y a que participe compartiendo proyectos, para enriquecer el contenido de la página, todo lo anterior mediante un formulario (nombre, email, asunto, mensaje), correo electrónico, la dirección y mapa de ubicación de la empresa 361 S-C-D.

C. Participación de usuario

El sitio web cuenta con la intervención dentro de dos redes sociales, ya que en la actualidad estas son una oportunidad para tener más contacto, seguimiento y participación del usuario.

D. Extras

Cuenta con recursos y consejos para apoyarse en ellos y enriquecer el proceso desde el inicio de los proyectos.

361

sustenta
cambia
diseña

Blog

Desarrollo
Sustentable

Directorio

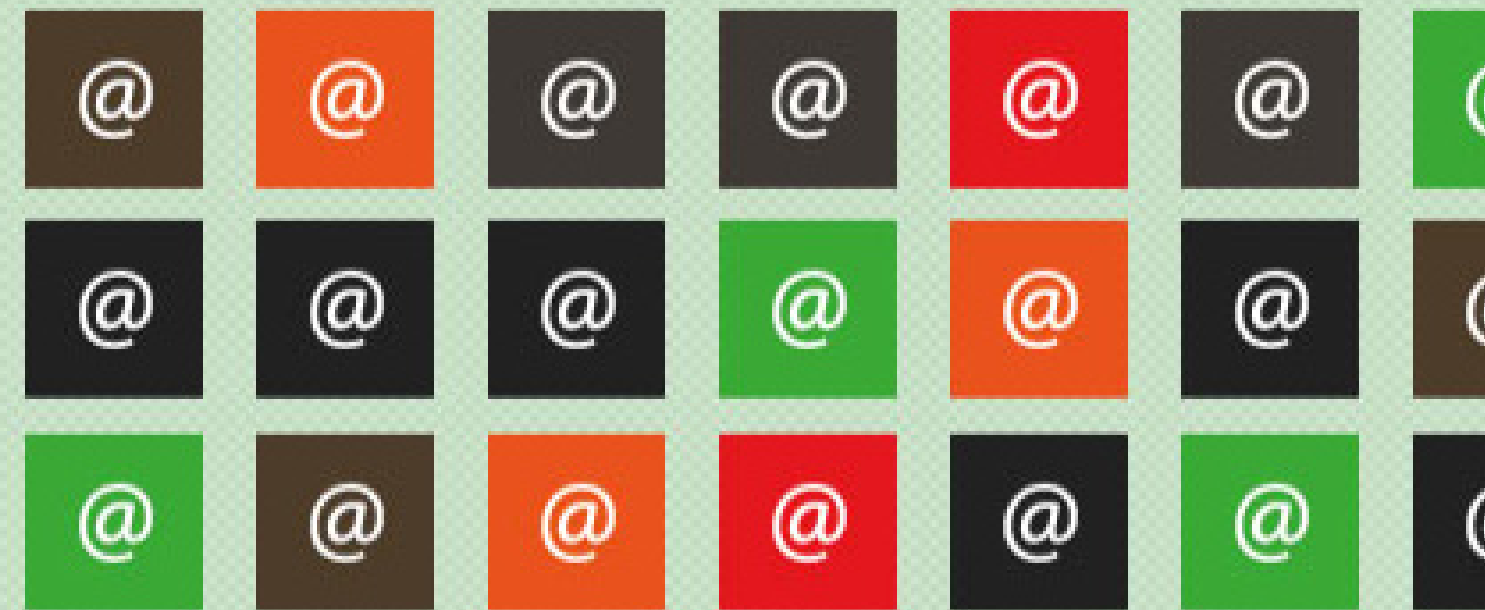
Bibliot Directorio

Extras



Directorio

Inicio » Directorio



Diseño Neko

Diseño Neko S.A. de C.V. Col. Condesa, México DF
nekomexico.com



Stop Diseño

Guillermo González Camarena #1450, Piso 7 Col. Centro Ciudad Santa Fe .
stopdiseno.com



Crearton

Francisco Flores, Mz, 2 Lt. 3 Zona1, Sta. Maria Acatitla Sur, México Df.

Imagen 5.5: Directorio



E. Participación sustentable

La misma se encuentra en la sección de blog ya que se comparten noticias y artículos de proyectos sustentables para que el usuario enriquezca su conocimiento y los ocupe para su beneficio.

F. Feedback

La parte principal de la página, Desarrollo Sustentable, cuenta con tips para dar a conocer, enriquecer e informar al usuario de cómo pueden adoptar a la sustentabilidad en los tres pilares de la misma.

CUALIDAD FORMAL

A. Estructura

La organización del sitio web está compuesto de la siguiente manera, la presentación de la página la cual cuenta con el logotipo en el centro y tres iconos que trasladan hacia las 3 divisiones más importantes del sitio, seguida de otra estructura que cuenta con un encabezado (*header*) el cual contiene el logo del sitio, además del nombre de la sección y debajo la ruta que el usuario ocupó para llegar al lugar en el que se encuentra.

Del logotipo se despliega el menú de las secciones por las que se pueden navegar, cada una de ellas con su respectivo contenido propio del apartado. Para finalizar se encuentra el pie de página (*footer*), en el que se proporciona el correo del equipo 361, el mapa del sitio, aviso legal y links hacia las redes sociales.

Esta es la estructura que cuenta en general cada una de los apartados del sitio web y está diseñado de manera estática en formato horizontal, se dice que es estático porque tiene medidas fijas, puesto que éstas se encuentran en píxeles.

B. Morfológico

Los elementos que forman el diseño del sitio web, se encuentran integrados en él casi siempre de la misma forma, para que el usuario se familiarice y le sea factible ubicar cada uno de los elementos en cada apartado del sitio, comenzando por



Imagen 5.6: Blog

la parte superior con el encabezado (*header*), por el menú desplegable para hacerlo dinámico y que el mismo no entorpezca la visibilidad, se presentan las secciones y dentro de estas el contenido donde hace participe información propia de las mismas.

C. Tipografía

El sitio maneja una fuente tipográfica de *sans serif*, con puntajes que van de los 18pts a los 9pts, orientados de la siguiente forma: 18pts para títulos, 16pts para el menú principal, 14pts para el texto y 12pts para enlaces. Se considera adecuado el puntaje de 14pts para el texto, ya que al ser un medio digital es conveniente que la fuente tipográfica no sea muy pequeña para no dificultar su lectura y forzar la vista del usuario, éstas a su vez se pueden encontrar de manera regular o bold y de distintos colores.

Las tipografías usadas en el sitio web son "Georgia", "Utopia", "Palatino" y "Palatino Linotype", ya que todas están agrupadas a características visuales muy similares, de esta manera si en algún ordenador no se encuentra instalada la tipografía predeterminada para el sitio, éste se abrirá con la tipografía que se encuentre en segunda posición.

D. Cromático

Los colores que maneja el sitio son: Pantone® 361 uncounted (verde), el color café, verde esmeralda, rojo carmesí, amarillo limón, gris y blanco; se encuentran dispuestos en diferentes elementos del sitio, como el logotipo, menú, las secciones, información importante, enlaces y textos. Algunos colores con propios de la imagen del sitio y el resto son empleados para dar énfasis y jerarquización.

E. Imagen

En el caso de las imágenes empleadas para el sitio web, son de manera simbólica icónica, como lo vemos en el encabezado. En el contenido de los artículos y/o noticias se encuentran imágenes realistas (fotografías), además también cuenta con ilustraciones de fácil identificación y apegadas a la realidad.



Imagen 5.7: Extras

F. Principios Estéticos

- **Armonía**
La estructura del sitio permite un adecuado equilibrio entre los elementos que lo integran, lo cual mantiene un ritmo en la diagramación, permitiendo al usuario una continuidad en la navegación y una correcta lectura a través de éste.
- **Claridad**
Al contar con una buena armonía entre los elementos constituye una agradable visibilidad, pero se hace énfasis en la jerarquización de los mismos presentándolos con determinadas dimensiones.

CUALIDAD FUNCIONAL

A. Realización

El sitio web está diseñado de manera estática el cual no genera *scroll* ya que cuenta con medidas fijas, puesto que éstas se encuentran en pixeles, donde el área más grande de la página principal tiene 950px a lo ancho y un máximo de 8000px de alto (en la sección más larga del sitio).

Realizado con tecnología *HyperText Markup Language* (HTML) y *Cascading Style Sheets* (CSS), los cuales son lenguajes de código básico para diseño web.

De las imágenes empleadas en su totalidad, son de tipo *Portable Network Graphics* (PNG) que al ser de bajo peso optimizan la descarga del sitio web en cada visita.

B. Tiempo

Inicio: 29 de Octubre de 2013

C. Área dirigida

Está encaminado al desarrollo y planeación de procesos para realizar un proyecto de diseño gráfico sustentable, así como a la difusión de la sustentabilidad en la actualidad, con lo que se considera multiárea.

D. Versatilidad

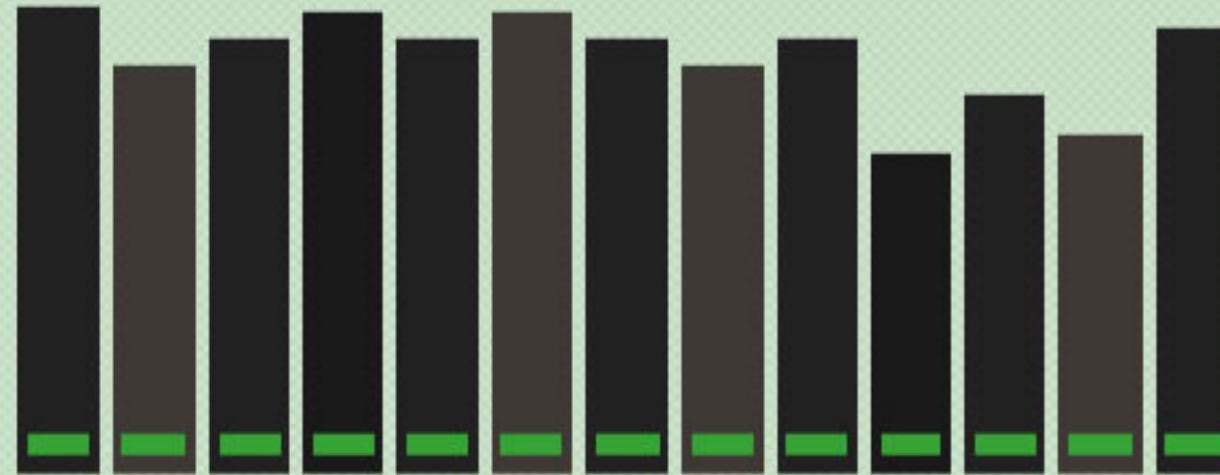
El sitio web solo se encuentra disponible en idioma "español latinoamericano" lo cual hace un poco difícil el llegar a otros usuarios, y a pesar de que hoy en día algunos navegadores cuentan con la opción de traducción al idioma del país en que es visitado el sitio web, no es lo más adecuado para el usuario extranjero, sin embargo se cuenta con la propuesta de realizar una versión de la misma en otros idiomas.

Para apreciar la propuesta final, visite 361.mx



Biblioteca

Inicio » Biblioteca



Es parte fundamental para el diseñador el estar en constante actualización, en especial en disciplinas y nuevas temáticas como lo es el diseño gráfico sustentable, que están continuamente añadiendo e innovando información.

En esta sección puedes acceder a las tiendas virtuales donde puedes obtener los títulos que te presentamos en estas y otras ediciones para iniciar, seguir o aumentar tu desarrollo en el diseño gráfico sustentable.



Green Graphic Design

Autor: Briam Dougherty

Comprar



Diseño eco-experimental

Autor: Brower; Mallory; Ohlman

Comprar



Guía básica de la sostenibilidad

Autor: Brian Edwards

Comprar



Sostenible

Autor: Sherin, Aaris

Comprar



Packaging Sustainability

Autor: Wendy Jedlicka

Comprar



The Designer's Atlas of Sustainability

Autor: Ann Thrope

Comprar



Design for Sustainability

Autor: Janis Birkeland

Comprar



Sustainable Graphic Design

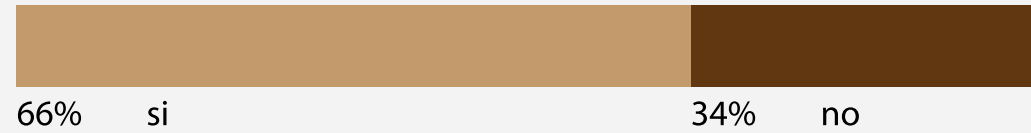
Autor: Wendy Jedlicka

Comprar

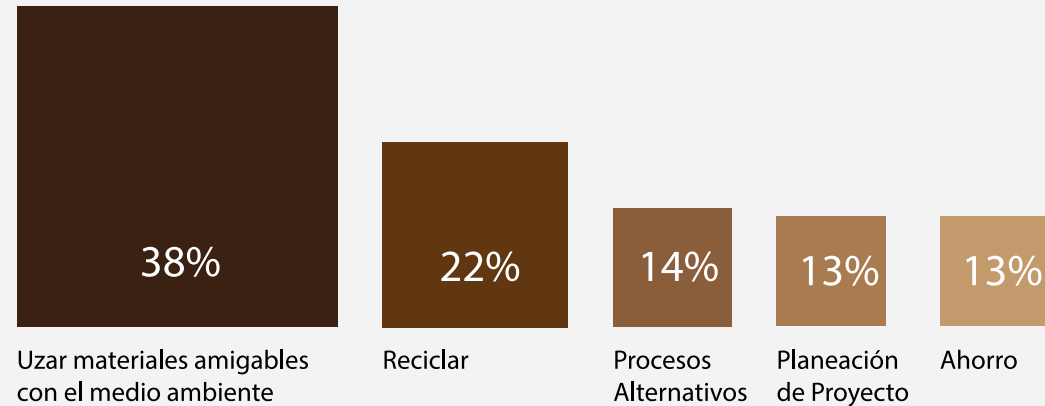
Imagen 5.8: Biblioteca

Anexo 1

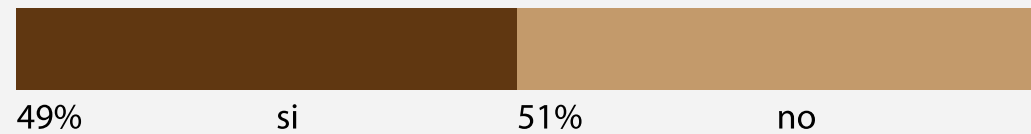
¿Sabes qué es diseño sustentable?



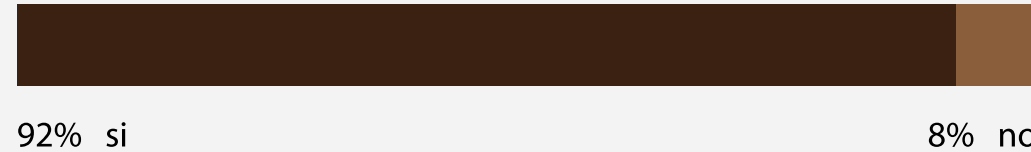
Para ti el diseño sustentable es:



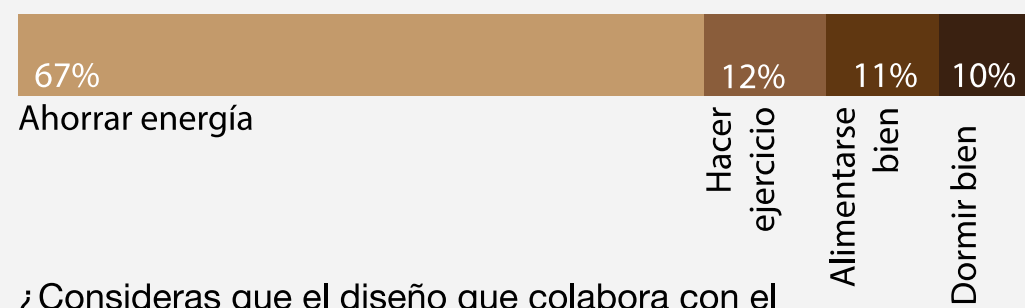
Consideras que tus proyectos apoyan a la ecología, economía y a la sociedad.



Crees que se pueda ayudar al medio ambiente desde el inicio de un proyecto de diseño



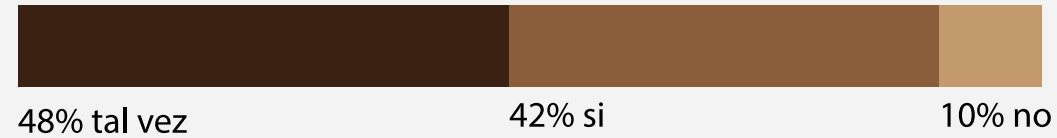
¿Qué acciones crees que pueden ayudar a desarrollar un proyecto de diseño sustentable?



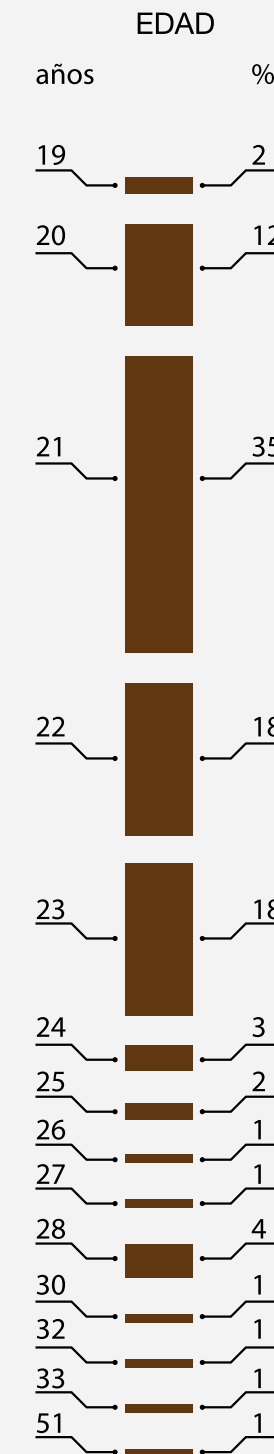
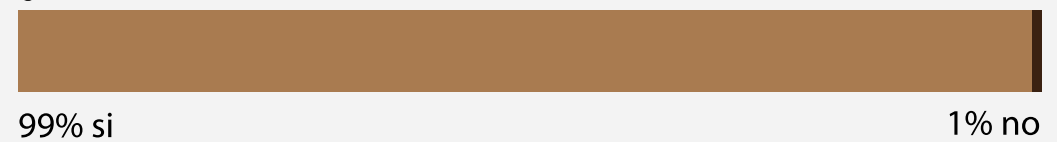
¿Consideras que el diseño que colabora con el medio ambiente es costoso?



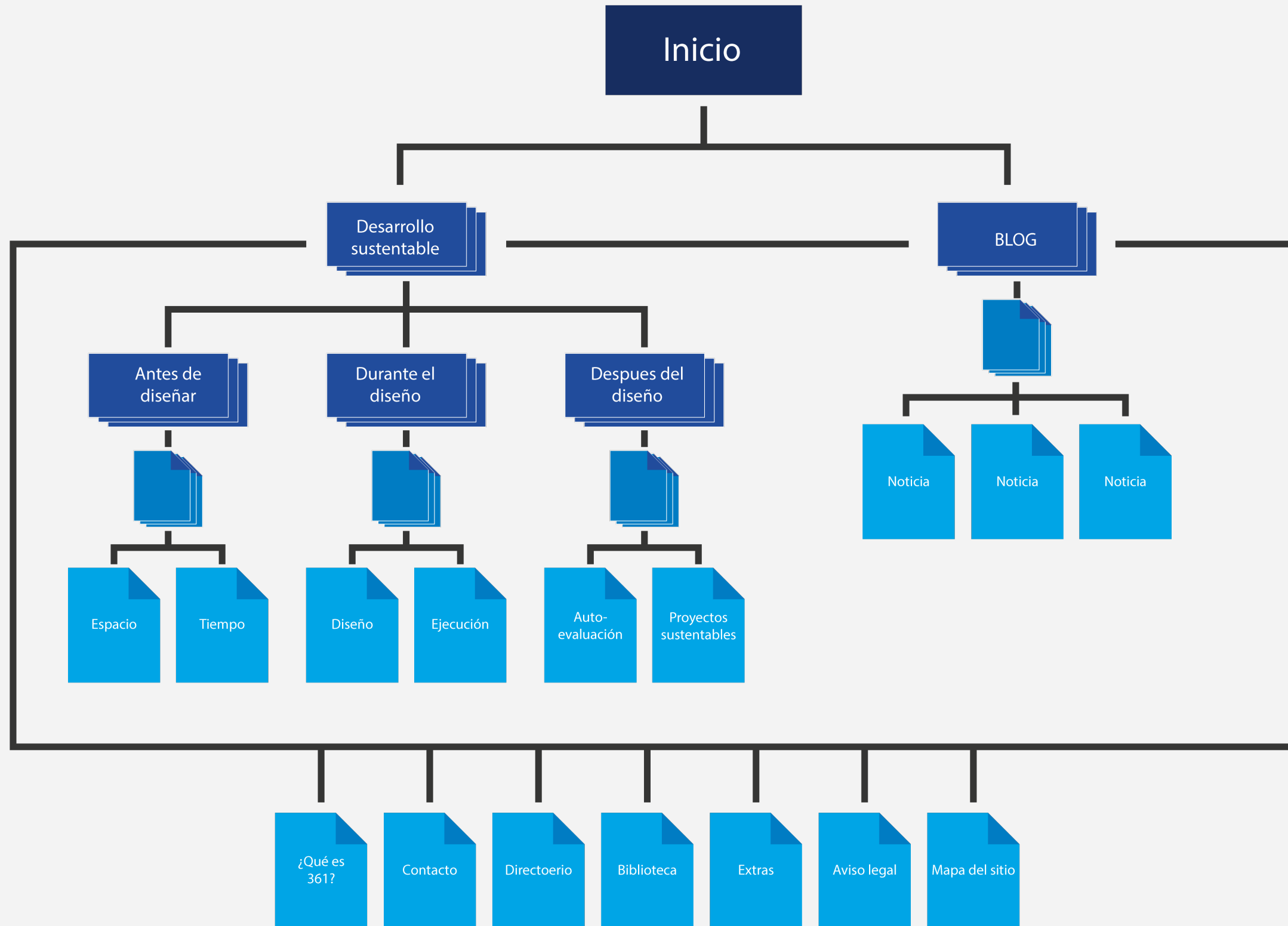
Estarías dispuesto a sacrificar ganancia monetaria de tu trabajo para ayudar al medio ambiente y a la sociedad.

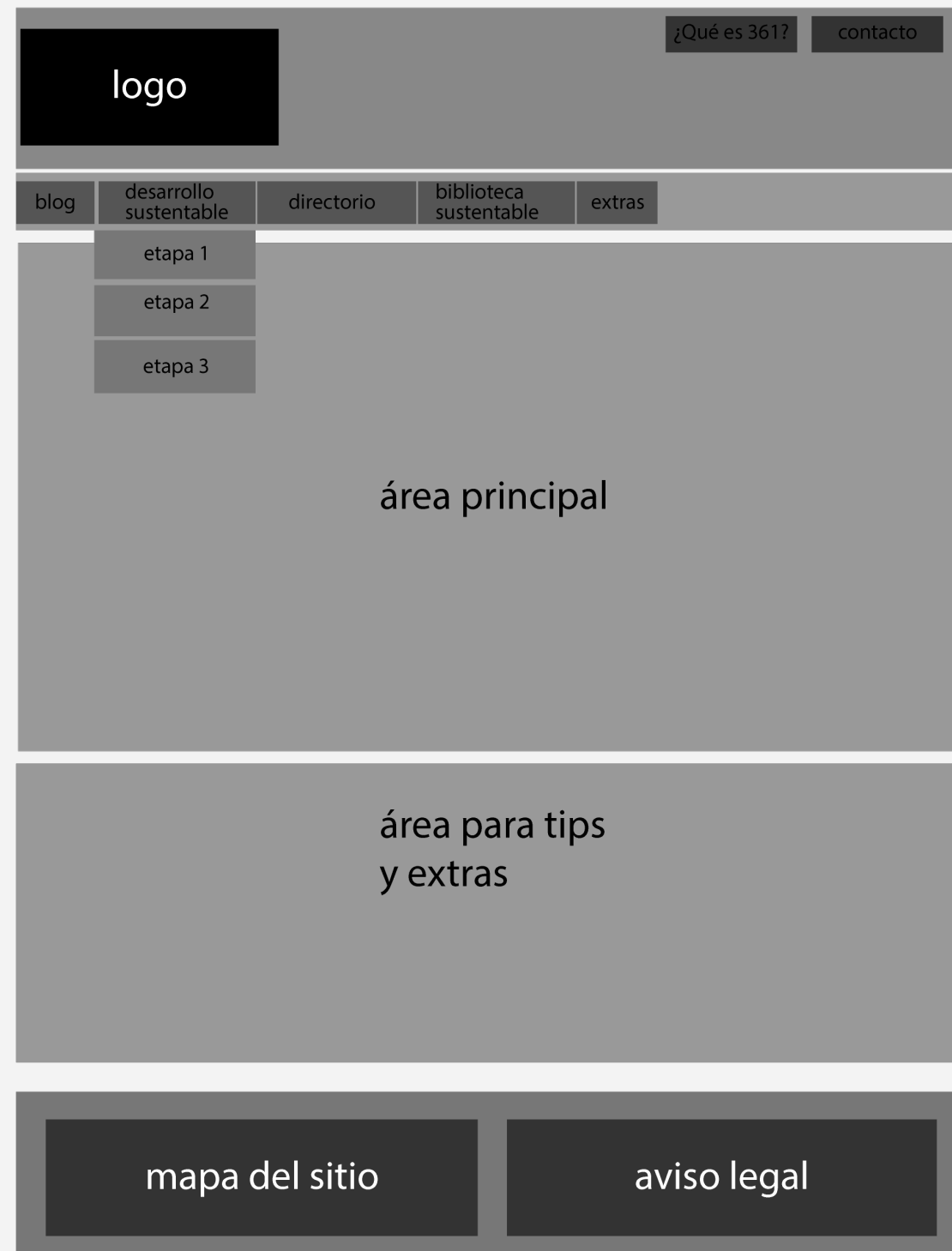


¿Estarías interesado en saber más sobre el diseño sustentable?



Anexo 2





Display Desktop



Display Tablet



Display Smartphone



Glosario

BUAP

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Compendio

Breve exposición oral o escrita de lo esencial o sustancial de una materia (wordrefernce.com).

Endoestructura

Conjunto de relaciones entre los componentes del sistema

IES

Instituto de Estudios Superiores

Inherente

Que por su naturaleza está inseparablemente unido a algo (wordrefernce.com).

IMECA

Índice Metropolitano de calidad del aire

Holístico

Adj. filos. Del todo o relativo a él.

Superestructura

Parte superior de un conjunto estructural.

Sustentabilidad

Desarrollo que es capaz de cumplir con las necesidades que hay hoy en día, pero además de preservar los recursos para las generaciones futuras; la sustentabilidad está conformada por tres pilares, el económico, el social y el medioambiental

UPAEP

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla

Imperativo categórico kantiano

Imperativo categórico o apodíctico. Mandato con carácter universal y necesario: prescribe una acción como buena de forma incondicionada, manda algo por la propia bondad de la acción, independientemente de lo que con ella se pueda conseguir. Declara la acción objetivamente necesaria en sí, sin referencia a ningún propósito extrínseco. Para Kant sólo este tipo de imperativo es propiamente un imperativo de la moralidad.

Media query

Una media query consiste en un tipo de medio y al menos una consulta que limita las hojas de estilo utilizando características del medio como ancho, alto y color. Añadido en CSS3, las media queries dejan que la presentación del contenido se adapte a un rango específico de dispositivos de salida sin tener que cambiar el contenido en sí.

HyperText Markup Language (HTML)

El HTML es el lenguaje básico de casi todo el contenido web. La mayor parte de lo que ves en la pantalla de tu navegador está escrita, fundamentalmente, usando HTML. Específicamente, HTML es el lenguaje con el que se escribe la estructura y la semántica del contenido de un documento web. El contenido dentro de una página web es etiquetado con elementos HTML como ``, `<title>`, `<p>`, `<div>`, y así sucesivamente.

Cascading Style Sheets (CSS)

Hojas de Estilo en Cascada (Cascading Style Sheets), es un mecanismo simple que describe cómo se va a mostrar un documento en la pantalla, o cómo se va a imprimir, o incluso cómo va a ser pronunciada la información presente en ese documento a través de un dispositivo de lectura. Esta forma de descripción de estilos ofrece a los desarrolladores el control total sobre estilo y formato de sus documentos HTML y XML.

Referencias

Bibliográficas:

- Aicher, O. (1994). El mundo como proyecto. (4ª ed.). Barcelona: GG
- Birkeland Janis. (2012). Design for Sustainability: A Sourcebook of Integrated Ecological Solutions. Routledge.
- Camacho, A. I. (2009). Ecología y medio ambiente. (3ª ed.). México: ST editorial
- Dougherty & Celery Design Collaborative, (2008). Green Graphic Design. Allworth Press.
- Edwards, B. (2005). Guía básica de la sostenibilidad. (2ª ed.). Barcelona: GG
- Jedicka Wendy. (2009). Packaging Sustainability: Tools, Systems and Strategies for Innovative Package Design. John Wiley & Sons.
- Jedicka Wendy. (2013). Sustainable Graphic Design: Tools, Systems and Strategies for Innovative Print Design. John Wiley & Sons.
- Rodríguez, Luis. Diseño: Estrategia y tácticas. México, 2006. p. 50
- Tapia, A. (2004) El diseño gráfico en el espacio social. México: Editorial Designio.
- Thorpe Ann. (2007). The Designer's Atlas of Sustainability: Charting the Conceptual Landscape through Economy, Ecology, and Culture. Island Press.

Electrónicas

- 4 mil 500 millones de pesos gastan los estados en publicidad (2013). Recuperado el 20 de octubre de 2013 de <http://www.animalpolitico.com/2013/04>
- Abarcaeco, (s.f.) Recuperado el 17 de enero de 2013 de <http://www.abarcaeco.com/presentacion/que-es-abarca-ecodiseno>
- Agenda Suená México. (22 de marzo de 2011). EcoFest 2011, la feria de productos y servicios verdes más grande de México. (Suená México). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://suenamexico.com/agenda/ecofest-2011->

la-feria-de-productos-y-servicios-verdes-mas-grande-de-mexico/

- Barber, C. Miguel, (2009). ¿Sostenibilidad o sustentabilidad?. Recuperado el 13 de Febrero de 2013, de: http://ols.uas.mx/PubliWeb/Articulos/Sostenibilidad_o_sostenibilidad.pdf
- Bernardo, R. (2012). Qué es el diseño gráfico para las personas. 3, marzo, 2013, 25-horas.com/que-es-el-diseno-grafico-para-las-personas
- Calderón gastó más de 8 mil millones de pesos en publicidad, en su último año (2013). Recuperado el 20 de octubre de 2013 de <http://www.http://www.animalpolitico.com/2013/09/>
- Chávez, L. C. (2012). Diseño Gráfico Sustentable. Estrategias para el uso de materiales y procesos en el diseño. Recuperado el 12, marzo, 2013, http://issuu.com/chrysa.dg/docs/disenograficosustentable_christianchavezlopez?mode=window&pageNumber=1
- Costa, J. (2009) [versión electrónica] Manifiesto por el Diseño del siglo XXI , 3, marzo, 2013
- Creatividad Ética. (s. f.). Recuperado el 4 de marzo de 2013, de <http://creatividadetica.org>
- Cruz Bravo y Lezcano Gil: La responsabilidad social empresarial del Lic. en Contabilidad y Finanzas y su papel en la formación de profesionales competentes, en Contribuciones a las Ciencias Sociales, junio 2011, <http://www.eumed.net/rev/cccss/12/cblg.htm>
- CURB. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://www.mindthecurb.com>
- DAS Quilmes 2011 feria de diseño sustentable. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de http://www.portalferias.com/das-quilmes-2011-feria-de-diseno-sustentable_8442.htm
- Design Archy. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://www.designarchy.com>

- Design can Change. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://www.designcanchange.org/#/home>
- Design festival gearing up for graphic designers and advertisers. The Sunday Times. Recuperado el 4 de marzo de 2013, de http://www.sundaytimes.lk/101031/Magazine/sundaytimesmirror_06.html
- Díaz F. V. (Oct-Nov 2012). Diseñadores verdes: los detalles hacen la diferencia. (Magis). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://www.magis.iteso.mx/content/diseñadores-verdes-los-detalles-hacen-la-diferencia>
- Díaz Favela V. (2009). Diseñadores verdes: los detalles hacen la diferencia. Recuperado de <http://www.magis.iteso.mx/content/diseñadores-verdes-los-detalles-hacen-la-diferencia>
- Eco Feria de Sustentabilidad GNP. (s. f.). Recuperado el 4 de marzo de 2013, de <http://www.gaiaoax.org.mx/index.php/eventos/septiembre-2011/346-eco-feria-de-sustentabilidad-gnp>
- Eco Fest México, Qué es?. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://www.ecofest.com.mx/quees.html>
- Ecodiseño. Recuperado el 15 de febrero de 2013, de <http://www2.uca.es/grup-invest/cit/Eco-diseno.htm>
- Ecolect. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://ecolect.net>
- El costo de la legitimidad. El uso de la publicidad oficial en las entidades federativas (2013) Recuperado el 20 de octubre de 2013 de <http://fundar.org.mx>
- El_IDH_en_Mexico.pdf 2010, 4 de noviembre, México mejora en Desarrollo Humano: ONU. El Universal. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/notas/721082.html>
- Extracto desarrollo sustentable. (s.f.) Recuperado el 25, febrero, 2013, de www.ingenieroambiental.com/.../www.coach-2012outlet.com/?...
- Feria Puro Diseño 2012. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://www.feriapurodiseno.com.ar/13/index.php>

Referencias

- FGK. (2010). Eco-Feedback: Por Un Mundo Sustentable. Recuperado el 15 de febrero de 2013, de <http://fotografika.com.mx/07/eco-feedback-por-un-mundo-sustentable/>
- Gamonal, R. (2004). David Carson Contra Aristóteles: Análisis retórico del diseño gráfico. Recuperado el 6, marzo, 2013, <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/rgamonal.html>
- García, J. L. (2012). ¿Metodología del Diseño? Recuperado el 6, marzo, 2013, <http://www.interiorgrafico.com/articulos/21-cuarta-edicioviembre-2007/24-imetodologdel-dise>
- Garreta Armengol, Dani. (2008). Diseño sostenible usando eco-feedback. Recuperado el 15 de febrero de 2013, de <http://www.usolab.com/wl/2008/05/diseño-sostenible-usando-ecofe.php>
- Grafous, diseño gráfico social, sostenible y activista. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://www.grafous.com> http://hometech.com.mx/articulos.php?id_sec=21&id_art=77&id_ejemplar=5
- Herrera, Rodrigo. 2009. ¿Qué es la sustentabilidad?. Recuperado el 12 de febrero de 2013, de <http://www.lanacion.com.ar/1186719-que-es-la-sustentabilidad>
- Iguana 4 Studio. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de http://www.dix.mx/store/category.php?id_category=37
- Jonas, Hans. 2009, El principio Responsabilidad de Hans Jonas, 06 de Marzo de 2013, en: <http://www.saocamillo-sp.br/pdf/bioethikos/71/171-193.pdf>
- Kurz, A y García M. P. R. (2008). Sustentabilidad... origen y significado. Recuperado el 25, febrero, 2013, de http://hometech.com.mx/articulos.php?id_art=77&id_sec=21&num_page=116
- Martín, C. (2004). Bruno Munari. ¿Qué es un problema? Metodología para el diseño. Recuperado el 6, marzo, 2013, http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=354
- Nuestro Futuro Común. (s.f.) Recuperado el 24, febrero, 2013, de <http://www.oarsoaldea.net/agenda21/files/Nuestro%20futuro%20comun.pdf>
- Pedraza, R. (2009) revista neopixel #6. Recuperado el 16 de enero de 2013 de <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-diseno-grafico/124-diseno-sustentabilidad.html>
- Pieters, V. (2008). What is Graphic Design Poster Competition. 5, marzo, 2013, http://veerle-v2.duoh.com/blog/comments/winners_of_the_what_is_graphic_design_poster_competition/
- Portal Sostenibilidad. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://portalsostenibilidad.upc.edu/index.php>
- Poulsen, Stephanie. (2011). Eco-diseño. Recuperado el 16 de febrero de 2013, de <http://cromadiseno.wordpress.com/2011/05/13/eco-diseno/>
- Quinta Edición, Expo enverdeser 2013. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://www.expoenverdeser.com.mx>
- Quixtan, A. (2010). Diseño Conceptualizado. Recuperado el 5, marzo, 2013, <http://andreaquixtan.wordpress.com/2010/02/25/diseño-conceptualizado/>
- Renourish. (s. f.). Recuperado el 4 de marzo de 2013, de <http://re-nourish.com/?l=home>
- Rohrssen, Pablo. (2012). Norma internacional de ecodiseño ISO 14006. Recuperado el 16 de febrero de 2013, de <http://xn--diseoyostenibilidad-66b.com/2012/05/norma-internacional-de-ecodiseño-iso-14006/>
- Rossi, J.P. (s.f.). Desarrollo Sustentable, Responsabilidad Social Empresaria y Alianzas Estratégicas. Recuperado el 11 de febrero de 2013 de <http://consultorajprossi.wordpress.com/concepto/>
- Sacasa M. C. (2011). El Índice de Desarrollo Humano en México: cambios metodológicos e información para las entidades federativas. Recuperado de http://www.cinu.mx/minisitio/indice_de_desarrollo/
- Samara, T. (2008). Introducción [versión electrónica] Los Elementos del Diseño, p 06, 3, marzo , 2013
- Sustainable Graphic Design App. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://www.agda.com.au/news/national/107/sustainable-graphic-design/year/2008>
- ¿Sustentable o Sostenible?, (2012). Recuperado el 12 de febrero de 2013, de <http://www.ecosostenibleconsultora.com/publicaciones>
- Tearfund International Learning Zone. (s. f.). Recuperado el 6 de marzo de 2013, de <http://tilz.tearfund.org>
- What Design Can Do! MISSION. (s. f.). Recuperado el 4 de marzo de 2013, de <http://www.whatdesigncando.nl/about/mission/>
- Zavala, R. H. (s.f.). El desarrollo sustentable. Recuperado el 11 de febrero de 2013 de http://www.politicas.unam.mx/razoncinica/El_desarrollo_sustentable.html