



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE ARQUITECTURA

COLEGIO DE DISEÑO GRÁFICO

IMAGEN DE IDENTIDAD DE LA ACADEMIA PROVINCIAL DE AJEDREZ EN CAMAGÜEY

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA:

EDUARDO HUMBERTO LIMÓN TORRES

DIRECTOR:

MTRO. OBED MEZA ROMERO

ASESOR:

MTRA. ALMA PATRICIA HUERTA MARTINEZ

DSG 2014-02/-026-10

PRIMAVERA 2016

IMAGEN DE IDENTIDAD
DE LA ACADEMIA PROVINCIAL DE AJEDREZ
E N C A M A G Ü E Y

PRIMAVERA 2016



"A mis padres, por ser mi pilar y mi razón de ser, por apoyarme siempre, y por renunciar a todo con tal de sacar adelante a esta pequeña familia; a mi hermana por ser mi mejor amiga y compañera de toda la vida, por ser mi guía y mi ejemplo a seguir; a ellos, ¡gracias!, por ser las mejores personas y a Dios por haberme puesto en sus vidas"

ELIZABETH HORTA PÉREZ

"A mi mamá, a mi papá, familiares y amigos cercanos, gracias. La mente es una herramienta muy poderosa, pero impregna todo lo que vemos con lo que somos"

EDUARDO HUMBERTO LIMÓN TORRES

ÍNDICE

Pag.

INTRODUCCIÓN	11
JUSTIFICACIÓN	14
OBJETIVOS	15
OBJETIVO GENERAL	15
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
HIPÓTESIS	16
CAPÍTULO I DEPORTES CLÁSICOS DE DESARROLLO INTELECTUAL.....	18
1.1 DAMAS, UN DEPORTE MÁS QUE DE ESTRATEGIA	20
1.2 BACKGAMMON, UN COMPLICADO DEPORTE QUE DESARROLLA.....	21
EL INTELLECTO	21
1.3 ALQUERQUE Y SU DESARROLLO AL INTELLECTO.....	24
1.4 GO, UNA PRÁCTICA A LA LÓGICA.....	25
1.5 AJEDREZ, UN DEPORTE CLÁSICO DE DESARROLLO INTELECTUAL	26
CAPÍTULO II HISTORIA DEL AJEDREZ.....	28
2.1 HISTORIA DEL AJEDREZ Y SU EVOLUCIÓN	
EN EL MUNDO	30
2.2 HISTORIA DEL SURGIMIENTO DEL AJEDREZ EN CUBA	31
2.3 FIGURAS INFLUYENTES DEL AJEDREZ EN CUBA	34
2.4 HISTORIA DEL SURGIMIENTO DEL AJEDREZ EN LA CIUDAD DE CAMAGÜEY 34	
2.5 PRINCIPALES TORNEOS.....	36
CAPÍTULO III ANÁLISIS ICONOGRÁFICO DE ACADEMIAS DE AJEDREZ ..38	
3. 1 CASO “ANA”	40
3. 2 CASO “WORLD CHESS”	41
3. 3 CASO “FIDE”	42
3. 4 CASO “CABALLEROS DEL TABLERO”	43
3. 5 CASO “LIGA DE AJEDREZ DE BOGOTÁ”	44
3. 6 CASO “ASSOCIATION OF CHESS PROFESSIONALS”	45
3. 7 CASO “METROWEST CHESS CLUB”	46
3. 8 CASO “CLUB DE AJEDREZ DE GUAYNABO”	47
3. 9 CASO “BLACK STALLION CHESS CLUB”	48
3. 10 CASO “CABB”	49
3. 11 CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS	50

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA DE DISEÑO	52
4.1 ESTUDIO DE MÉTODOS	54
4.1.1 MÉTODO JOAN COSTA	54
4.1.2 MÉTODO JORGE FRASCARA	55
4.1.3 MÉTODO BRUCE ARCHER	56
4.2 PROCESO HÍBRIDO	57
4.3 PROCESO DE PLANEACIÓN DEL PROYECTO	57
CAPÍTULO V PROCESO DE DISEÑO	
5.1 ENTREVISTA CON EL CLIENTE	62
5.2 RECOLECCIÓN DE DATOS DEL PROYECTO.....	62
5.3 DETERMINAR OBJETIVOS	62
5.4 DISEÑARLO, HACERLO Y HACER VISUALIZACIONES	65
5.4.1 PROCESO ICÓNICO	65
5.4.2 PROCESO LINGÜÍSTICO	67
5.4.3 PROCESO CROMÁTICO.....	79
5.4 PROCESO COMPOSITIVO	70
5.5 PRESENTAR AL CLIENTE EL DISEÑO	72
5.6 VERIFICACIÓN.....	72
5.7 HACER CORRECCIONES	73
5.8 ENTREGA DEL PROYECTO	73
EVALUACIÓN DE DISEÑO	74
CONCLUSIONES GENERALES	79
GLOSARIO	80
BIBLIOGRAFÍA.....	81
ANEXOS.....	83
MANUAL DE USUARIO.....	85

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo de investigación y desarrollo gráfico, es más que un proyecto de diseño, es una muestra pluricultural entre México, Cuba, y el resto del mundo.

Se tomó la oportunidad de realizar este proyecto a distancia, para culminar los estudios de nivel licenciatura en la carrera de diseño gráfico, y al mismo tiempo, crear y compartir una herramienta de desarrollo a nuevos talentos ajedrecistas para la academia provincial de ajedrez en Camagüey, Cuba.

El proyecto inicia por una investigación parcial de deportes afines, creando un referente contextual del tema; hablando de sus orígenes, las reglas básicas, un análisis de la gráfica actual de estos y poder así, entrar al tema del ajedrez: su surgimiento, la introducción dicho deporte a Cuba y finalmente a la ciudad de Camagüey, acompañado de una explicación detallada de la práctica. Reglas e instituciones de mayor importancia en el mundo ajedrecista también son tratadas, además los eventos más relevantes de cada una y su gráfica.

Continuando con la investigación, era necesario el análisis comparativo entre diversas referencias visuales existentes para lograr identificar patrones de recurrencia en color, forma y composición. Una vez culminada la fase de recabo de información, fue posible definir una línea de diseño a seguir, a partir del desarrollo de un proceso híbrido, compuesto de los pasos útiles y requeridos, elegidos luego de el análisis de tres diferentes métodos reconocidos.

Siguiendo el proceso híbrido paso a paso, se comenzó realizando un viaje a la ciudad de Camagüey, para realizar una investigación de campo, enterarse de las aspiraciones y limitantes de propia voz del cliente, y tener así una acercamiento íntimo con el proyecto.

Luego de conocer el proyecto de forma detallada, se hizo un análisis de la información recabada, para descartar caminos de diseño no requeridos; se definieron los objetivos de diseño y las aplicaciones a realizar. Una vez estipulado lo anterior, se inició la labor de diseño, el cual consta de varias etapas de prueba y error, pero dando al final el resultado deseado.

SITUACIÓN ACTUAL

Desde la antigüedad el hombre ha buscado medios y recursos para entretener su mente, mantenerla ágil y bien entrenada. Uno de los principales recursos que pretendían lograr esto, eran los juegos de estrategia, los cuales lograron juntar a personas para comparar sus habilidades e ir mejorando en las mismas. Estos

juegos fueron evolucionando y pasando de cultura a cultura, teniendo sus inicios en la India septentrional. Uno de los mayores exponentes en este tipo de practicas , es el ajedrez, el cual, se destaca por su popularidad, así como por su vasta complejidad tanto en estrategia, como en posibles resultados de las jugadas realizadas. El ajedrez es y será siempre, un punto de referencia en cuanto a estrategia y agilidad mental se refiere.

El ajedrez es considerado un deporte, ya que además de requerir cierto nivel de destreza mental, se fundamenta en una estrategia y una táctica, de la misma manera que otros deportes como el fútbol americano y el rugby, pero en este caso también se debe a que el juego está estructurado y reglamentado, es decir no es un juego de azar porque depende enteramente de la destreza mental, tanto se considera un deporte y no un mero entretenimiento.

Alrededor del mundo existen muchas y diversas Academias de ajedrez, desde las pequeñas, tal es el caso de la escuela de ajedrez del Puerto Ayora en la isla Santa Cruz en las Galápagos, hasta el gran contraste con la gran Academia de *Singapore* y "*The UNITED STATES CHESS FEDERATION*". Como es el caso de cualquier otro deporte, el talento no falta en ningún rincón del mundo, pero, una gran limitante son los recursos, así como el apoyo.

Países como Estados Unidos de América y Rusia, cuentan con vastos fondos dedicados únicamente al ajedrez, promoviendo y apoyando éste deporte a jóvenes promesa. En el caso de Estados Unidos de América, los mismos estudiantes forman sus propios clubs de ajedrez en sus escuelas, siendo ellos mismos, promotores de dicho deporte, sin embargo, sus escuelas les proveen de materiales, que en este caso serían: Mesas, sillas, tableros y piezas de ajedrez. Este tipo de apoyo a los jóvenes y jugadores en general, es lo que los alienta a seguir y mejorar.

En las últimas décadas, el país que ha exportado mayor número de Campeones Mundiales Ajedrecistas (*WCC* por sus siglas en inglés) es Rusia, antes La Unión Soviética. Actualmente el título lo posee el *WCC Magnus Carlsen*, de nacionalidad noruega, quien consiguió este título en el 2013, quitándole el puesto al Hindú, *Viswanathan Anand*, quien fue *WCC* de 2007 al 2013.

Actualmente la difusión del ajedrez es amplia, llegando a todo rincón del planeta, sin embargo, dependiendo del país, es la importancia que se le da al ajedrez dentro de su población, un claro ejemplo es la sociedad mexicana, donde

el ajedrez se percibe de un modo recreativo, sin embargo, su difusión es escasa, pues, ellos mismos han buscado esta oportunidad. Esta situación genera un gran contraste con la sociedad de Europa Oriental, en países como: Bulgaria, Ucrania, Noruega, Rusia, entre otros, donde el ajedrez es importante como parte de su educación, así como en su vida recreativa.

Cuba ha cambiado drásticamente en los últimos 20 años, mostrando un mayor interés en el turismo, en lo que a hotelería y cultura se refiere, sin embargo la cultura del ajedrez no se ha visto beneficiada. A su par, las Artes Gráficas también se vieron afectadas desde la caída del muro de Berlín, y muchos de los grandes exponentes de la isla partieron al extranjero, dejando al Diseño Gráfico más como un lujo que como una necesidad. Solo un pequeño grupo de diseñadores, como es el caso de Eduardo Marín se quedaron, y por iniciativa propia y sin apoyo institucional, empezaron a crear nuevos carteles y diseño, sin embargo, estos estaban más enfocados al área de las artes plásticas.

Poco a poco se ha perdido el amor por dicho deporte (ajedrez), pasando solamente de padres a hijos, y dejando de lado al usuario curioso, habiendo claramente, sus excepciones.

La Academia Provincial de ajedrez “Jose Raúl Capablanca”, aunque es ampliamente reconocida en Camagüey, no cuenta con una identidad gráfica que la identifique, ni señalización alguna; es decir, no hay forma que el turista, o transeúnte ocasional ubique la Academia o incluso la existencia de la misma; además de que la actividad realizada en las instalaciones es limitada, ya que sólo se dedica a aficionados y a niños y su relación con otras academias, son sólo de interés familiar.

Anualmente, se realizan en la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey varios torneos de diferentes categorías y niveles, siendo el más importante desde el año 2010 (aniversario 496) el Torneo Nacional el cual se celebra dentro del marco del aniversario de fundación de la villa Santa María del Puerto del Príncipe (hoy Camagüey), para el desarrollo de los nuevos talentos, que convoca a niños y niñas de entre 7 a 11 años de todo el país, el cual además celebró en febrero de 2014 su aniversario número 500 desde dicha fundación.

JUSTIFICACIÓN

Al enaltecer de nuevo la cultura del ajedrez, se abrirá la oportunidad de rescatar este deporte como una de las disciplinas más importantes dentro de la isla, atrayendo así a ajedrecistas de todo el mundo, e impulsando de nuevo las competiciones internacionales y no solamente las nacionales. Descubriendo y exportando el talento nato que existe en el país, y ayudando a que la cultura que existe en él, sea para todo el mundo.

La creación de la imagen de identidad de la Academia Provincial de ajedrez “José Raúl Capablanca” en base a la utilización de una forma gráfica adecuada, integrará a la institución como parte del entorno, reflejando la cultura de este deporte en la ciudad de Camagüey y Cuba en general, y logrando la identificación en los integrantes de dicho instituto, dándoles sentido de pertenencia, así como atrayendo a nuevos participantes.

El alto perfil que la Academia maneja en la sociedad, permitirá llegar a un gran sector de la población, les dará la oportunidad de conocer y convivir con Diseño Gráfico de mejor calidad, y acercará la cultura a ellos.

Este equipo, buscará la solución visual mediante ideas, el desarrollo de estas y la aplicación de habilidades, es una gran oportunidad y orgullo, aportar una propuesta de diseño que dejará huella dentro de una ciudad y un país tan rico en belleza y cultura.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Presentar una solución sígnica adecuada, capaz de vincular un elemento intelectual y de estrategia, al deporte del ajedrez.

OBJETIVOS PARTICULARES O ESPECÍFICOS:

-Valorar el repertorio, de deportes intelectuales y estratégicos en su relación con los elementos visuales representativos, como referente internacional.

-Retomar la historia del ajedrez en Cuba, para contextualizar y ampliar el panorama acerca del surgimiento de la academia en la ciudad de Camagüey.

-Analizar casos similares, en un contexto gráfico tanto internacional como nacional, para identificar la evolución en el diseño a lo largo de los últimos años, recurrencias u ocurrencias, así como la funcionalidad de cada uno de ellos.


-Diagnosticar la situación actual del objeto de estudio (academia de ajedrez de Camagüey) para determinar elementos sígnicos que puedan ayudar en el proceso de diseño.

-Diseñar la imagen de identidad de la Academia Provincial de ajedrez, en Camagüey, Cuba, en base al elemento sígnico adecuado, para dar solución gráfica al problema.

-Evaluar el resultado en el Diseño de la identidad de la Academia de ajedrez "José RaulCapablanca", para conocer su funcionalidad y proceder a una aplicación física.

HIPÓTESIS

La implementación de la imagen de identidad que incluya un elemento sígnico intelectual y de estrategia, en la Academia provincial de ajedrez “José Raúl Capablanca”, favorecerá a su reconocimiento y consolidación a nivel nacional e internacional, creando un sentido de pertenencia para sus usuarios; y atrayendo a nuevos talentos y espectadores para los magnos eventos culturales que anualmente alberga.



“Mediante el ajedrez yo eduqué mi carácter. Ante todo el ajedrez me enseñó a ser objetivo. Con el ajedrez te puedes convertir en un Gran Maestro, pero solamente tomando conciencia de los errores y las deficiencias, lo que es completamente valioso para la vida”.

ALEXANDER ALEKHINE

1 DEPORTES CLÁSICOS DE DESARROLLO INTELECTUAL

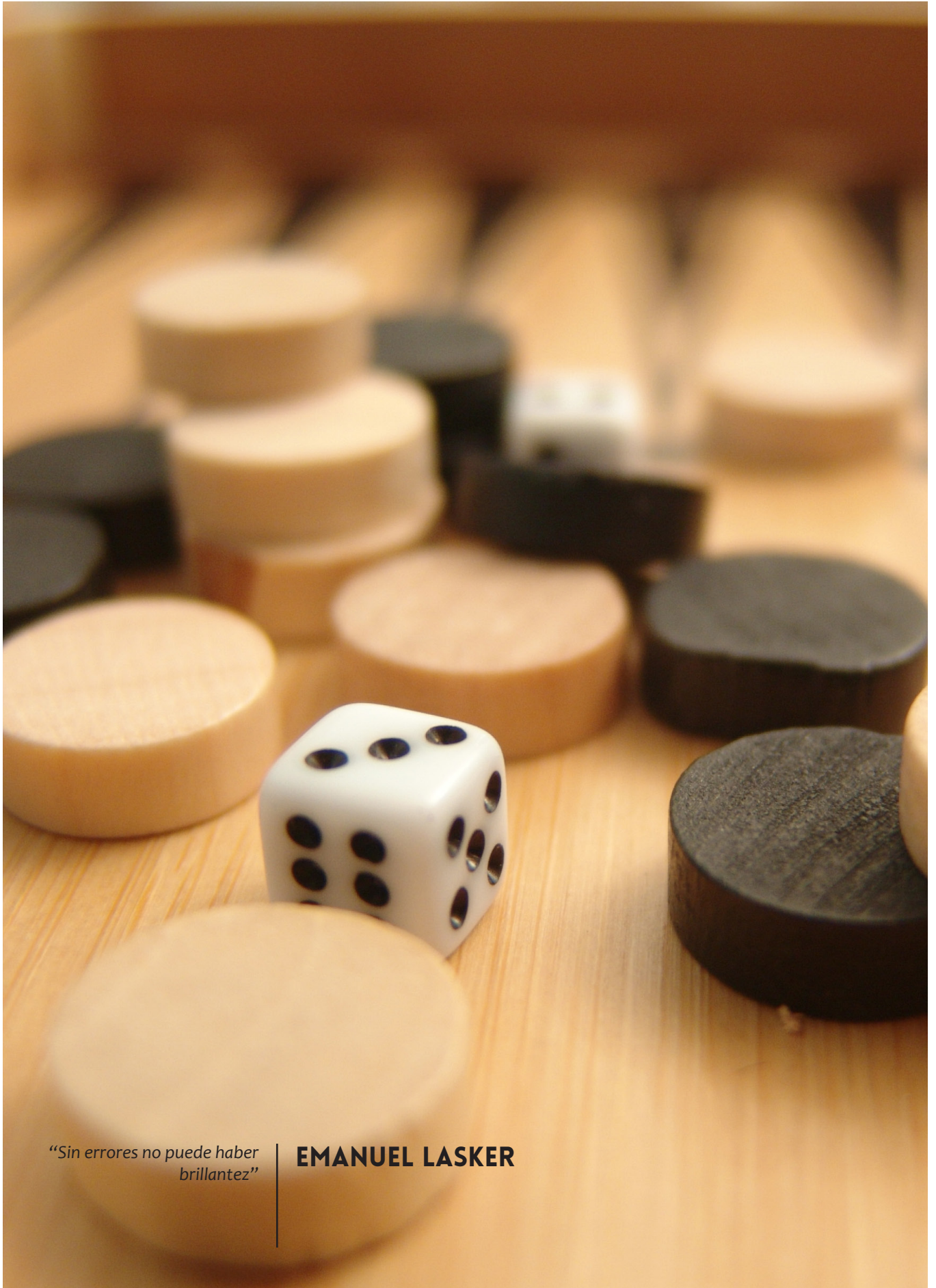
¿Cómo definir a un deporte intelectual?. Sabemos que el deporte, se define como un juego o actividad reglamentada que se caracteriza por ser de carácter competitivo, que ayuda al desarrollo de la condición física o psíquica a quien lo practica, siendo estas cualidades las que lo diferencian de ser un simple entretenimiento; y que intelectual, se refiere a la persona que se dedica a las actividades relacionadas con el uso del entendimiento. Para obtener una definición del término, basta con relacionar ambos significados y se entiende así, que un deporte de desarrollo intelectual, es toda aquella disciplina en la que se implique la utilización del razonamiento humano.

Existen un sin número de deportes relacionados a este término, algunos reciente creación; y otros muchos, son ya unos clásicos de todos los tiempos y de trascendencia mundial.

El "Deporte Intelectual" es una expresión que en una de sus obras, Paul Valery (1937) propone para "*Transportar la idea deportiva al dominio de la inteligencia*" se refiere con esto, a la posibilidad de concebir ciertas actividades de desgaste mental como un deporte y no solo un juego. Según Paul aun las prácticas que se contemplan como un juego tienden a parecer más fáciles y para mera recreación, sin embargo, un deporte requiere de práctica, disciplina y entrenamiento constante para desarrollar una habilidad.

CONTENIDO CAPÍTULO 1

Ref.: Tema:	No. de pag.:
1.1 Damas, un deporte más que de estrategia	20
1.2 Backgammon, un complicado deporte que desarrolla el intelecto	21
1.3 Alquerque y su desarrollo al intelecto	24
1.4 Go, una práctica a la lógica	25
1.5 Ajedrez, un deporte clásico de desarrollo intelectual	26



*“Sin errores no puede haber
brillantez”*

EMANUEL LASKER



1.1 DAMAS, UN DEPORTE MÁS QUE DE ESTRATEGIA

Este es un conocido juego de mesa para dos contrincantes, pero que en base a lo antes estipulado, las damas se pueden denominar también como un deporte de desarrollo intelectual.

Consiste en mover sus piezas en diagonal a través de los cuadros negros o blancos en un tablero de 64 o 100 casillas, con el fin de ir capturando las fichas del color opuesto. Estas piezas pertenecen al contrincante que igualmente intentará ir saltando entre los espacios libres y por encima de ellas. El tablero, en el inicio de

Tablero convencional de Damas.

la partida, debe estar colocado con la casilla negra del lado izquierdo y cada jugador dispone de 12 piezas de un mismo color (ya sea blanco o negro) que al comenzar la partida se encuentran en las casillas negras de las tres primeras filas. El juego lo inicia el participante que tenga las fichas negras y se desarrolla por turnos alternos, en los cuales es posible manejar tan solo una ficha por turno. Las piezas se mueven hacia adelante, en diagonal a la derecha o a la izquierda, a una posición próxima vacía; así serán todas las jugadas hasta que suceda alguna de las tres siguientes situaciones:

- 1.- Un jugador no puede mover fichas, dado que todas las piezas que le restan en juego se encuentran bloqueadas, ante esto, se distinguen dos reglas dependiendo el estilo practicado, pierde el jugador al que le correspondiera el próximo turno; ó gana quien tenga más piezas en el tablero.

- 2.- El jugador que tenga escasas piezas puede retirarse del juego.

- 3.- La partida también termina en tablas si ambos jugadores quedan con igual número de piezas.

Un jugador se queda sin fichas, siendo este el perdedor.

Respecto a lo que concierne a diseño, este es un deporte con pocas muestras de buena ejecución de diseño gráfico, con utilización recurrente del tablero y fichas en el desarrollo de sus imágenes de identidad. Ejemplo de ello, es la "Federación Americana de Damas", el cual se analizará a continuación:

Muestra un logo demasiado burdo y poco atractivo, lo mismo que la página web, en la que se muestran noticias acerca de los eventos recientes y fechas para próximos torneos, en la cual deja ver una gráfica decadente, con colores no justificados y sin unificación al logo de la asociación, o con el juego mismo; inclusive dentro del diseño web, se hacen claramente perceptibles errores de programación (ver imágenes).

También es posible notar que no existe cartel alguno para dar difusión a cualquiera de sus eventos, se muestra tan solo un calendario, el cual por cierto,



1)

rompe con la gráfica utilizada y deja mucho espacio en blanco; haciendo de la página en su conjunto, una aplicación burda y simple.



2)

1.2 BACKGAMMON, UN COMPLICADO DEPORTE QUE DESARROLLA EL INTELLECTO

Se trata de un deporte intelectual conocido en todo el mundo diseñado para dos participantes, que conjunta el azar con grandes conocimientos estratégicos.

Este consiste en conseguir sacar las 15 propias fichas del tablero antes que el oponente, tratando de mantener siempre protegidas las fichas llamadas *blots*. Para liberar las fichas del tablero,

se debe mover a turnos las fichas correspondientes a cada jugador, hacia el cuadrante inferior derecho, estas se mueven de izquierda a derecha, dentro de la parte correspondiente del tablero, es decir la mitad inferior. Se les conoce como cuadrantes interiores a los situados a la derecha y para liberar las fichas se debe mover primero todas al cuadrante inferior derecho.

Cada lado del tablero contiene doce casillas formadas por triángulos, estas casillas están conectadas imaginariamente unas con otras, formando una cadena de veinticuatro triángulos, cuatro cuadrantes de 6 cada uno, uno exterior y uno interior para cada jugador y cada cuadrante separado del otro por una línea al centro.

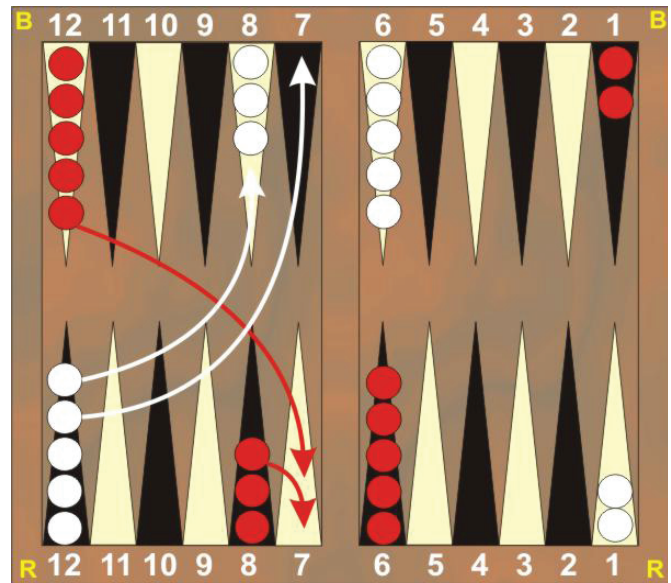
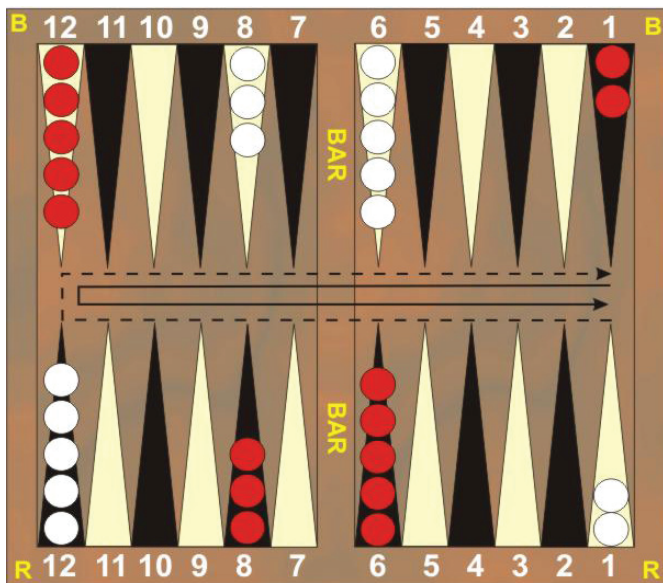


3)

1) Logo de la Federación Americana de Damas

2) Error de programación en la página web de la Federación Americana de Damas

3) Cambio de diseño en la página web de la Federación Americana de Damas



1)

2)

1) Posición Inicial

2) Ejemplo de movimiento para poder iniciar a liberar fichas

Una partida de *backgammon* consiste de dos partes: una de contacto, y otra de carrera, la primera es cuando las fichas más atrasadas de los jugadores aún pueden ser capturadas; y la fase de carrera, es cuando las fichas de los jugadores ya no pueden ser capturadas y retirar las fichas depende únicamente de lo que arrojen los dados.

Las fichas se cambian de los puntos de mayor número a los de menor. Los dos jugadores mueven sus fichas en sentidos contrarios, lo cual quiere decir que el punto 1 para un jugador, es el 12 para el otro.

El juego da inicio con las fichas acomodadas a lo largo de los puntos y se colocan de la siguiente manera: dos fichas el punto 12, tres fichas en el punto 8, cinco fichas más en el punto 6 y otras cinco en el punto 13. (imagen 2) Cada contrincante tiene su propio par de dados y un dado compartido. Este dado cuenta por doble y guarda el valor final de la partida.

El movimiento inicial, va por parte del jugador que obtenga mayor número en un primer lanzamiento de dados. Posteriormente, volverá a tirar y moverá las fichas bajo las siguientes reglas:

- No se permite mover una ficha a un lugar bloqueado, es decir, donde se encuentran dos o más fichas del oponente. Si sólo existe una ficha contraria, la ficha es "capturada" y se coloca en la barra vertical.
- El contrincante cuya ficha ha sido detenida está obligado a meter esta ficha de nuevo al tablero en la primera oportunidad.

Una vez todas las piezas de un jugador se encuentran en el cuadrante inferior derecho, se van liberando conforme las jugadas de dados permitan a las piezas "salir" del tablero (imagen 2).

El jugador que logra sacar primero todas sus piezas gana la partida y obtiene un punto. Si el contrincante no ha liberado ninguna de sus piezas, se obtiene un punto adicional (*gammon*) y si el contrario aún tiene piezas en el tablero, se obtiene otro punto adicional (*backgammon*).



3)

Este se trata de un deporte muy conocido a nivel mundial y de gran auge *online* en los últimos años. En internet, es posible encontrar desde lecciones básicas y tutoriales, en donde se explica de manera detallada en qué consiste y como se juega. También se puede llevar un entrenamiento a través de aplicaciones para la computadora, o descargables para dispositivos móviles y realizar torneos en los que es

posible competir con jugadores de todas partes del mundo desde la comodidad de su computadora estando en casa.

De manera formal, se realizan eventos de magnitud mundial, los de mayor relevancia son dirigidos por la WBA's (*World Backgammon Association*) y la difusión de estos se da a través de su página oficial, la cual es de conocimiento general para todos los aficionados a este deporte, además de redes sociales.

El Diseño Gráfico en este caso, se encuentra presente en la realización de la campaña publicitaria, a través de carteles oficiales para cada uno de sus eventos (ver imagen 4).

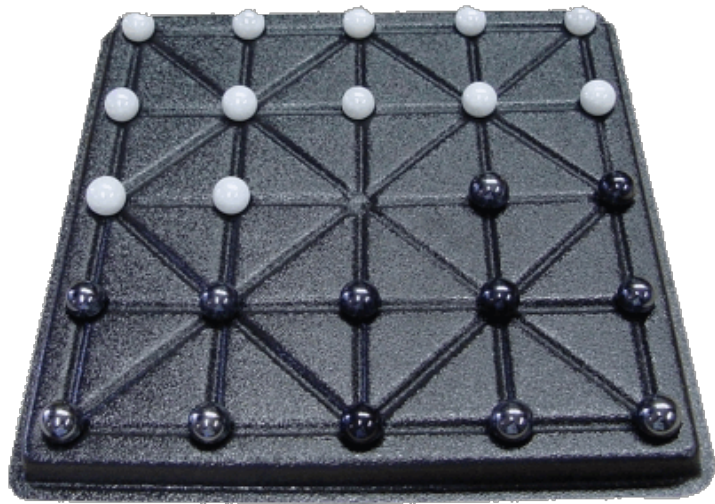
La gráfica utilizada para los dos carteles es bajo un concepto semejante, en alto contraste para una imagen de fondo, que denota a la sede del evento, y la utilización de dos tintas para el resto del cartel, a excepción de los logos oficiales que en él se muestran. La utilización de este tipo de carteles presenta la ventaja de prometer más que un deporte, la experiencia del evento, las locaciones de lujo, los paisajes, los lugares de recreación y hasta la gente propia del lugar conforman el paquete que este torneo ofrece a sus participantes.



4)

3) Logo de la World Backgammon Association

4) Carteles de el torneo organizado por la WBA's



1)

Tournaments (16/11/20)
 Red Squirrel Alquerque Tournament (Alquerque - show rules)
 Back to the list of game types

Match type: Normal game
Tournament type: (1) one game for each two players
Membership level: (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10)
Minimum number of players: 4
Maximum number of players: unlimited
Maximum number of players per section: 8
Final match type for two player section: 3 wins match
Time control: (1) 3 days, standard vacation
Player rating: 100 == BKR == 4000
Invited players: yes
 Unrated games (no BKR) will be affected by this tournament: no
 Private tournament (you will send personal invitations): no
Sort players by BKR: yes
Status: finished
Start date and time: 29. October 2004, 10:24:50
End date and time: 28. November 2004, 00:00:00
Winner of the tournament: SunFire

Section 1	BKR	1	2	3	4	5	6	7	8	Points	S-B	(1)	Order
1	1692	0	1	1	0	1	1	1	1	5.0	14.0		2.
2	1678	1	0	1	1	1	1	1	1	6.0	18.0	1.	
3	1502	0	0	1	1	1	1	1	1	5.0	12.0		3.
4	1703	0	1	0	0	1	1	1	1	4.0	11.0		4.
5	1810	1	0	0	1	0	1	0	0	3.0	9.0		5.
6	1199	0	0	0	0	1	1	1	0	2.0	3.0		7.
7	1268	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0.0		8.
8	1680	0	0	0	0	1	1	1	1	3.0	5.0		6.

2)

- 1) Tablero de Alquerque
- 2) Pagina Web Alquerque

1.3 ALQUERQUE Y SU DESARROLLO AL INTELLECTO

El alquerque es un juego de mesa que contiene tres variedades: alquerque de tres, de nueve y de doce. De estos tres el más popular y jugado, es el alquerque de nueve.

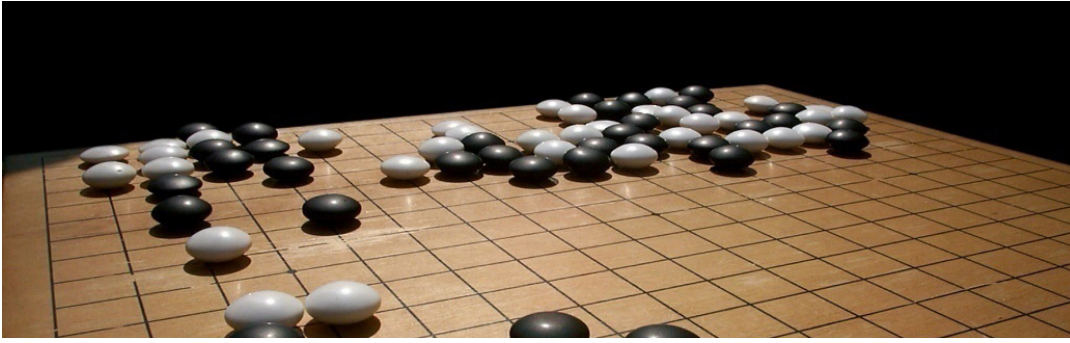
El alquerque de nueve, es un juego en tablero para dos jugadores. Tomó gran popularidad alrededor de hace 1400 años, aunque existen versiones más antiguas a este periodo.

Debido a que es un juego tan antiguo y a la vez tan expandido por toda Europa y Asia Occidental, se recomienda que antes de empezar cualquier partida, se deje claro con que reglas se jugará.

El juego se realiza en un tablero cuadrado con 24 puntos en el. Las fichas se pueden mover únicamente a lo largo de las líneas marcadas y solamente una ficha puede ubicarse en un punto. Los jugadores inician con 9 fichas cada uno, y a diferencia del ajedrez, el tablero comienza vacío, así que el jugador va ubicando sus fichas de forma alternada a los turnos de el otro jugador.

El objetivo de este juego es crear líneas verticales u horizontales de tres fichas, cada vez que esto se logre, se puede retirar una ficha del oponente.

El alquerque, al igual que otros juegos de estrategia, no cuenta con academias que apoyen su desarrollo, sin embargo cuenta con pequeños torneos alrededor del mundo, algunos de ellos en línea, un ejemplo es el "Red Squirrel Alquerque Tournament" que, aunque son pequeños, mantienen la atención de los amantes de este deporte así como posibles curiosos lo puedan descubrir.



1.4 GO, UNA PRÁCTICA A LA LÓGICA

El Go (significa "cercado" o "cerco" en japonés) es un juego de tablero de estrategia para dos jugadores. Al igual que el ajedrez, se tienen piezas blancas y negras, aunque en el caso del Go, se le llaman piedras. El juego se lleva a cabo sobre las intersecciones en una cuadrícula de 19x19 casillas, este es el tamaño para una partida de nivel profesional, el jugador principiante inicia con uno más pequeño, y como va subiendo su nivel de destreza, va subiendo el tamaño de tablero en el cual puede jugar. A diferencia de otros juegos de estrategia, en este no se busca destruir al enemigo, el objetivo de este consiste en tener la mayor cantidad de espacio conquistado en el tablero. Si se deja una piedra sola, es vulnerable a ser tomada, pero si se dejan varias piedras juntas, es posible que éstas se protejan entre ellas, de igual forma, entre más separadas estén las piezas, mayor cantidad de territorio se puede conquistar, es ahí donde la táctica y la estrategia entran a juego.

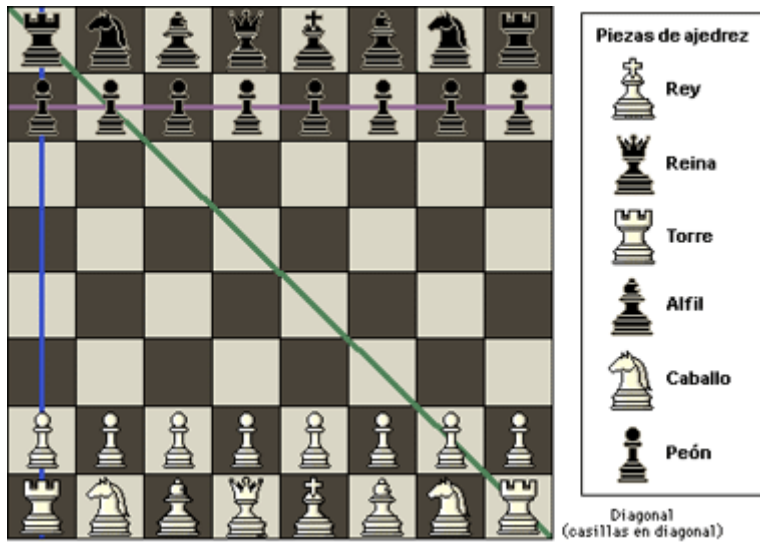
Tablero de Go

Esta práctica se originó hace más de 2500 años en China, y fue rápidamente exportado a otros países como Japón, en donde adquiere su nombre más popular y actualmente conocido, como "Go".

En entrevista con el Dr.C. Lázaro A. Bueno Pérez(2007) menciona "Este juego es muy interesante, surgió antes que la escritura en China, le llamaban Weiqi", Maestro Internacional de Ajedrez que, en el año presente (2014) está trabajando por abrir la primer academia de Go en Camagüey, Cuba.

El Dr.C. Lázaro nos comenta también que el Go o Weiqi, más que un deporte, es considerado un arte en China; junto con la danza, la música, entre otros.

Se cuentan con diversos torneos anuales, entre los que se pueden mencionar: "Samsung Cup", "LG Cup", "Ing Cup", como los más importantes de su género. Estos torneos o copas cuentan con grandes patrocinios como sus propios nombres lo pueden mostrar, así como significativos premios para sus ganadores. En cuanto a institutos profesionales, el Go es un juego más por gusto y dedicación que por enseñanza directa; por eso mismo, las Academias que se encuentran son de bajos presupuestos y en muchos casos Amateurs. Mencionando eso, se puede entender que tan importante es la obra que pretende realizar el Dr.C. Lázaro, llevando tan importante juego de estrategia hacia su país y abriendo la primer Academia de juegos mentales en toda la isla.



Tablero y piezas de ajedrez

1.5 AJEDREZ, UN DEPORTE CLÁSICO DE DESARROLLO INTELECTUAL

El ajedrez, uno de los deportes más populares del mundo, es considerado no solo un juego, si no un arte, un deporte de agilidad mental. Debido a sus características como: accesible a todos, carácter divertido de juego, principio de rendimiento, regido por reglas, fórmula de competición, presencia internacional y organización plenamente deportiva (federaciones,

árbitros, resultados, rankings), sin que la suerte influya, es reconocido como disciplina deportiva en 156 países. También utilizado como juego recreativo en lugares y formas variadas que van desde un club de ajedrez, torneos, batallas por internet, e incluso por correo tradicional.

Se juega entre dos jugadores; cada contrincante posee 16 piezas, las de color claro, llamadas "blancas"; y las de su oponente, de color oscuro, llamadas "negras". Las piezas se mueven sobre un tablero cuadrado de 8x8 casillas, alternadamente claras y oscuras (frecuentemente blancas y negras). Las piezas de cada jugador al principio de la partida son las siguientes:

Cada jugador se sitúa de cara al ajedrecista contrincante, colocando el tablero de manera tal que cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha.

En este deporte, los jugadores se turnan para mover sus piezas a turnos, comenzando siempre, el participante con las piezas de color blanco. Cada jugador intenta obtener la delantera en la posición, y trata de ir atrapando las fichas del contrincante, aunque el objetivo principal siempre será la de atacar al rey; es decir, dejarlo sin posibles movimientos: "jaque mate".

La victoria puede obtenerse también si el rival abandona o se le agota el tiempo y otro resultado posible, es el empate o tablas, el cual puede presentarse en cualquiera de los siguientes casos:

- Por acuerdo común.
- Cuando a ninguno le quedan piezas suficientes para infligir jaque mate.
- Por repetición excesiva de jugadas o posiciones.
- Cuando un jugador no puede realizar en su turno ningún movimiento reglamentario, pero el rey no se encuentre en jaque, tablas por ahogado.

En el mundo, la Federación Internacional de Ajedrez, mejor conocida como FIDE por su nombre en francés "*Fédération Internationale des Échecs*" y es la organización encargada de mantener unidas las federaciones de ajedrez en el planeta. Dentro de sus funciones, están la de organizar el Campeonato mundial de ajedrez, calcular el rango de los jugadores, redactar las reglas del ajedrez,

publicar libros y nombrar a maestros internacionales, grandes maestros y árbitros.

Actualmente la FIDE cuenta con el reconocimiento por parte del Comité Olímpico Internacional (COI); es la intención de la federación, lograr que el ajedrez forme parte de los Juegos Olímpicos, actualmente se encuentra afiliada a la Asociación Internacional de Deportes Mentales (IMSA).

Bajo el siguiente logo, es la fuerza más importante del ajedrez en el mundo. El caballo, una pieza del tablero de ajedrez a contra forma con lo que claramente se interpreta como un mundo y las siglas de la Federación en la parte inferior, todo sobre un fondo azul, es lo que compone el logo de la institución, una marca simple y funcional (ver imagen).

La FIDE cuenta con página web, de diseño simple pero funcional y visualmente estética para los usuarios que la visitan y les permite conocer desde las funciones de la institución, noticias, estar al tanto de los poseedores en turno de los títulos mundiales e informase de las fechas y sedes de los próximos eventos de ajedrez.



1)



2)

1) Logo FIDE

2) Página Web FIDE

2 HISTORIA DEL AJEDREZ


Mucho se ha comentado acerca del origen del ajedrez, pero ¿Quién podría tener la verdad acierta? Lo único que es posible afirmarse es que el ajedrez es tan antiguo como la civilización misma, hallazgos antiguos encontrados en Mesopotamia, así lo indican y que su popularidad va de la mano con los beneficios que trae a sus participantes, desde el desarrollo de la agilidad mental, la memoria visual, la concentración, la disciplina y los momentos de recreación y experiencias de vida para cada uno de sus jugadores.

CONTENIDO CAPÍTULO 2

Ref.: Tema:

No. de pag.:

2.1 Historia del ajedrez y su evolución en el mundo	30
2.2 Historia del surgimiento del Ajedrez en Cuba	31
2.3 Figuras influyentes del ajedrez en cuba	34
2.4 Historia del surgimiento del ajedrez en la ciudad de Camagüey	34
2.5 Principales torneos	36



“Es necesario proteger al Rey con el mínimo de piezas y atacar al Rey adversario con el máximo de piezas.”

JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

2.1 HISTORIA DEL AJEDREZ Y SU EVOLUCIÓN EN EL MUNDO

Este deporte se considera perteneciente a la familia del ajedrez chino "*xiàngqì*", y el japonés "*Shōgi*" contiene una historia extensa acerca de su surgimiento y evolución. Duncan Forbes en su libro "Historia del Ajedrez" (1860) señala que el ajedrez tiene su origen en la India, siendo el *Chaturanga*, el conocido antecesor a la actual modalidad conocida; y del cual, existen registros de su existencia, hacia el siglo V a.C. que consistía de 4 jugadores por partida.

Henry A. Davidson(1949) en su libro titulado "la Corta historia del ajedrez", nos habla de los cinco periodos del ajedrez de la era actual, con fechas aproximadas y son los siguientes:

- El periodo Sanskrit; en la India, a unos 700 d.C
- El periodo Persa, 700 a 800 d.C El período persa . Acerca dC 700 a 800
- El periodo Árabe. 800 a 1000 d.C
- El periodo Medieval. 1000 a 1600 d.C.
- El periodo Moderno. 1600 d.C. a la fecha.

En la primera época Sanskrit, donde aún era conocido como *Chaturanga*, el tablero constaba de 64 estaciones dentro del tablero, y las piezas eran el Rey "*Rajah*", el consejero "*Mantri*", El elefante "*Gaja*", El caballo "*Asva*", El barco "*Ratha*" y el soldado de infantería "*Padati*".

En era *Pérsica*, desarrollada durante el siglo VI, gracias al intercambio comercial y cultural entre la india y Persia, se facilitó la popularidad del ajedrez y permitió que este se extendiera por Irán.

Inicialmente se le conocía por el mismo nombre "*Chaturanga*", pero luego éste fue cambiado por "*Shatranj*" y los nombres de las piezas fueron traducidos al Sanskrit: Rey "*shah*", Reina "*Farzin*", concejero "*Mantri*", Caballo "*Asp*" y el obispo "*Tliat*", Elefante "*Pil*", el soldado "*Piyadah*" y Barco "*Rukh*", durante esta época se hicieron cambios, como modificar el poder del obispo.

José Brunet y Bellet(2005) en su libro "El ajedrez, investigaciones sobre su origen", nos relatan y detallan su teoría acerca de la evolución de dicho deporte hasta conocer Europa, y describen también el significado de las piezas de ajedrez según el reinado pacífico:

- El Rey sentado en su trono destinado por Dios
 - El sumo sacerdote con corona igual al rey (obispo)
 - Virrey que siempre acompaña al rey
 - Consejero real que gobierna al pueblo
 - Capitán general que manda la tropa
 - Perfecto, sacerdote, llamado Segan, jefe inmediato al sumo pontífice al que acompaña
 - Un tercer sacerdote, llamado generalísimo, que tenía las llaves del atrio que habría y resguardaba.
-

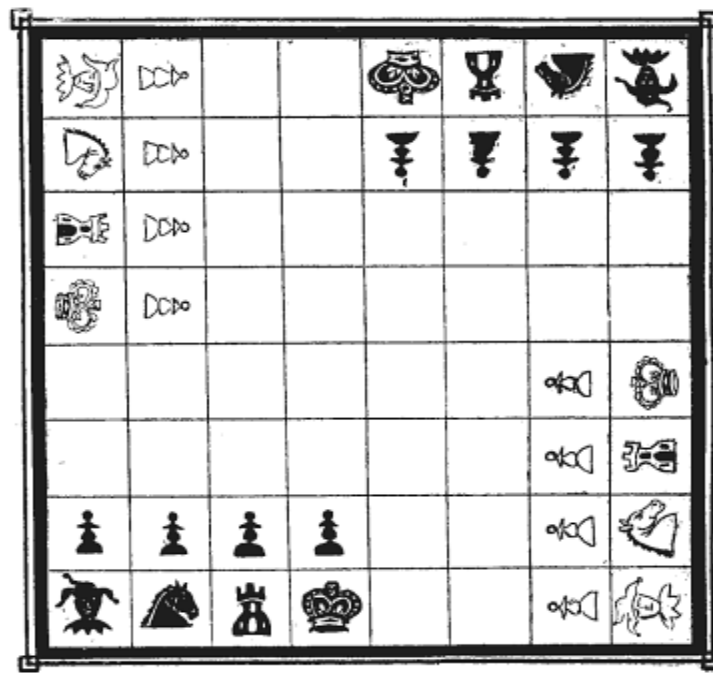
Así tenemos ocho personajes correspondientes a las ocho piezas correspondientes del ajedrez.

Durante el periodo Árabe el ajedrez padeció un fuerte cambio hacia el siglo octavo, noveno y décimo. Los árabes invadieron Irán en 641 d.C., fue aquí donde los árabes tomaron control sobre el juego y la mayor parte del vocabulario; y a pesar de la diferencia de lenguas, los árabes no tradujeron directamente el nombre de las piezas, sino que solo las adaptaron, fue entonces que, de "Piyadah" nace el Peón, de "Pil" (elefante) se transforma en Fil, el rey permaneció con igual nombre "Shah" y el único nombre que tradujeron al idioma, fue el caballo como "Faras"; en esta versión el Fil podía desplazarse una o dos casillas en movimiento diagonal.

En el Ajedrez Medieval, desarrollado en Europa del año 1000 al 1600d.C., fue un periodo de 600 años en el que el juego, sufrió variaciones para modificar la velocidad del juego, y la estrategia a largo plazo; también donde el "Jaque mate" pasa a formar parte esencial para la victoria y al peón se le dio la habilidad de avanzar dos casillas en su primer movimiento; el obispo podía desplazarse el numero de casillas que desease en diagonal y ya no solo dos plazas; la reina además, paso a ser la pieza con mayor poder dentro del tablero, dando paso así a la era del ajedrez moderno, tal y como lo conocemos actualmente.

Contrario a la gran evolución en cuanto a la dinámica del juego y sus reglas, el diseño del tablero y las fichas no ha sufrido una gran cambio; exceptuando el hecho de que en sus inicios el tablero del *Chaturanga* era de un solo color y existía la pieza del barco, el resto ha sido manejado siempre de la misma forma, piezas en relieve, y tornadas, de diseño simple y estético, siendo de una sola tonalidad para cada uno de los jugadores.

En el Ajedrez Medieval, desarrollado en Europa del año 1000 al 1600d.C., fue un periodo de 600 años en el que el juego, sufrió variaciones para modificar la velocidad del juego, y la estrategia a largo plazo; también donde el "Jaque mate" pasa a formar parte esencial para la victoria y al peón se le dio la habilidad de avanzar dos casillas en su primer movimiento; el obispo podía desplazarse el numero de casillas que desease en diagonal y ya no solo dos plazas; la reina además, paso a ser la pieza con mayor poder dentro del tablero, dando paso así a la era del ajedrez moderno, tal y como lo conocemos actualmente.



Chaturanga Indio, según los autores modernos

2.2 HISTORIA DEL SURGIMIENTO DEL AJEDREZ EN CUBA

Cuba es un País ubicado en un conjunto de islas perteneciente al mar de las Antillas, con una extensión de 110 860 Km², distribuidos en 15 municipios y un municipio especial, es gobernado bajo un régimen socialista.

José Luis Barreras Meriño (2002), en su libro "El ajedrez en Cuba" nos cuenta como el ajedrez fue inducido a Cuba, traído por españoles a inicios de la segunda década del siglo XVI. EL capitán Manuel Rojas, jefe supremo de Bayamo y Juan Escribano, se dice eran dos grandes aficionados a los jaques y gambitos, al igual

que el primer fraile Francisco Parada, fue gracias a estos, que en 1518, comenzó a jugarse este deporte dentro de la Isla y en toda América.

En la Cuba Colonial, durante los siglos XVII- XVIII apenas se mostró actividad, fue hasta comienzos del siglo XIX cuando nuevamente se aprecia un desarrollo en la capital del país.

La práctica de este deporte entre los criollos, comenzó a surgir hacia 1850, época en la que el ideal de libertad se mostraba vigente; personajes como Carlos Manuel de Céspedes, padre de la patria, figuran entre los fieles seguidores del ajedrez. Ignacio Agramonte, Antonio Maceo, José Martí, sin olvidar a Ernesto Che Guevara y hasta Fidel Castro, son otras personalidades que se mencionan en la gran lista de adeptos.

El Club de Ajedrez de La Habana, el cual fue fundado en 1885, llegó a ser el más famoso a finales del siglo XIX. Algunas personalidades del ajedrez, como el campeón mundial, William Steinitz, lo visitaron con gran frecuencia, al igual que otros importantes maestros del momento; tanto a finales del siglo XIX, como en los inicios del XX. La primera partida registrada de Capablanca, fue ahí mismo, jugándola con tan solo cuatro años de edad.

Mencionado lo anterior, se entiende porqué el Ajedrez es cultura nacional, florecida en 1959 con la Revolución, con una labor sin precedentes para arraigar dicha cultura al pueblo; se desarrollaron e instauraron torneos internacionales, tal es el ejemplo de "Capablanca in Memoriam" nacido en 1962; la celebración en 1966 de la XVII Olimpiada Mundial en La Habana y la participación frecuente de figuras importantes en eventos en el exterior, con lo cual se abrió un camino para que, en 1975 se cumplieran los pronósticos del Comandante Ernesto Che Guevara, y Cuba comenzara a graduar a Grandes Maestros "como parte de la obra de la Revolución".

"El Ajedrez es algo más que un simple juego, es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es además un medio de acercamiento social e intelectual. "A mi juicio el Ajedrez debía formar parte del programa escolar de todos los países", Esas fueron las palabras de Capablanca (1942), materializando sus ideas en 1989, en un Plan Nacional de Enseñanza del Ajedrez en las Escuelas, y la creación en 1992 del Instituto Latinoamericano del Ajedrez (ISLA), esto con el fin de organizar, proyectar y promover el Ajedrez en Cuba de forma integral y poder llegar a toda Latinoamérica.

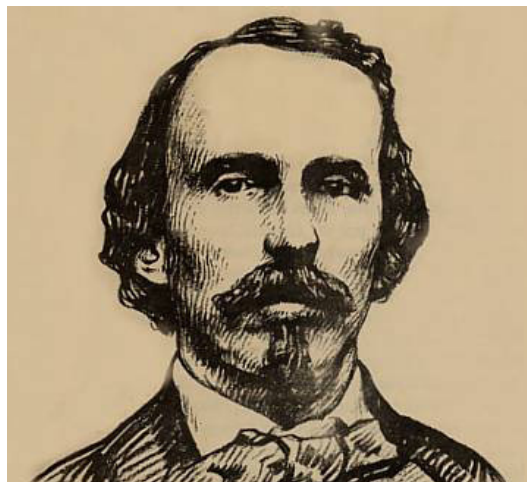
El 7 de Diciembre de 2002, en la histórica Plaza de la Revolución José Martí, 11 320 niños, jóvenes, mujeres y hombres de todas las edades, se congregaron a formar parte de una cifra récord para el libro Guinness en partidas simultaneas de ajedrez. En dicha velada, la última jornada de la I Olimpiada del Deporte Cubano, luego de disputar su partida con el GM Silvino García, el Comandante en Jefe, Fidel Castro, habló ampliamente sobre las bondades del ajedrez, mientras proponía alternativas para el desarrollo masivo entre niños, jóvenes y todo el pueblo Cubano en general, enunciando al respecto una idea fundamental: "Masificar el Ajedrez, te aseguro, colocaría a este país con mucha más capacidad de pensar, más eficiente, es como saber una asignatura básica".

Comenzó así el Programa Nacional de Masificación del Ajedrez como parte de la cultura integral de todo el pueblo cubano dentro de la Batalla de Ideas; surgen los cursos para televisión y los de formación de profesores emergentes, se verifican cientos de simultáneas en escuelas, universidades, centros de trabajo, unidades militares, prisiones y comunidades con los más destacados ajedrecistas del país; unido a jóvenes figuras y niños talento, quienes recorren periódicamente provincias, visitando sierras, ciénegas y otros lugares apartados.

A menos de dos años de trabajo intenso, otro memorable acontecimiento mostró las potencialidades para la masificación del ajedrez en Cuba, el 29 de Abril del 2004, el acto de clausura de la "II Olimpiada del Deporte Cubano lo constituyó una nueva simultánea gigante, esta vez en la plaza "Ernesto Che Guevara" en la Ciudad de Santa Clara, estableciendo otro record mundial y Guinness para estos eventos, con más de 13 mil participantes. El ex campeón de Ajedrez, Anatoly Karpov, prestigió con su presencia esta gran fiesta del ajedrez.

Fruto de un proceso de desarrollo impulsado por el Programa de "Masificación del Ajedrez" y del extraordinario estímulo que ha representado para los ajedrecistas las palabras de Fidel en la Plaza de la Revolución, los objetivos esenciales que abarcan preparaciones técnicas, tácticas, físicas, teóricas y psicológicas acompañados de la adecuada formación de valores; se garantiza el éxito de la enseñanza y el aprendizaje en todas las escuelas y áreas deportivas del país donde se utilice. El aspecto psicológico es uno de los objetivos permanentes en cada clase y es de vital importancia, sobre todo, en niños que cursan estudios primarios donde la concentración influye en el rendimiento de los atletas, repercutiendo notablemente en los resultados deportivos.

2.3 FIGURAS INFLUYENTES DEL AJEDREZ EN CUBA



1)

Carlos Manuel de Céspedes: se trata de el primer presidente de la República en Armas, nacido en Bayamo en 1819, estudiante de leyes en Barcelona, quien una vez titulado, viajó por el mundo y amplió su visión por las artes y la cultura, entre ellas, la del ajedrez..

Uno de los grandes aportes de éste al ajedrez en cuba, fue la traducción al español de "Las Leyes del ajedrez" de Luis Carlos Mahé Da Labourdinais. Dicho material fue difundido en el país a través del periódico "El redactor" a lo largo de varias ediciones, en octubre de 1855. Un ajedrecista nato, practicó dicho deporte con ímpetu, hasta el día de su muerte, en febrero de 1874.

José Martí: Mártir de la patria, nacido en enero de 1853 en la Habana, Cuba es vinculado al famoso tablero de 64 casillas en una historia poco conocida, pero que sin duda está presente en un gran número de referencias publicadas acerca de su conocimiento en esta disciplina. Murió en Dos Ríos, antigua provincia de Oriente, el 19 de mayo de 1895.

Capablanca: Este importante personaje nacido un 19 de noviembre, de grandes logros a lo largo de su vida y a quien se debe que la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez), instituyera el día internacional del Ajedrez, justamente el 19 de noviembre, fue el principal impulsor del deporte del ajedrez en cuba desde principios del siglo XX, hasta entrada la década de los 40. Irónicamente, durante ese periodo, este deporte no figuró como el más popular, no obstante siguieron a eso, generaciones inspiradas en las hazañas y éxitos de este personaje, que retomaron la actividad. Nacido en 1888, mostró las primeras señales de su ingenio y habilidad cuando tan solo tenía cuatro años y medio. A partir de entonces se convirtió en la sensación, "un niño prodigio" era lo que la gente decía.



2)



3)

2.4 HISTORIA DEL SURGIMIENTO DEL AJEDREZ EN LA CIUDAD DE CAMAGÜEY

La Ciudad de Camagüey, antes conocida como Santa María de Puerto Príncipe, está situada al este de Cuba; es la ciudad interna más grande de todo el archipiélago.

Para poder hablar de la historia del surgimiento de este deporte en la ciudad de Camagüey, tenemos que mencionar a José Antonio Pichardo, un lugareño establecido en la

- 1) Carlos Manuel de Céspedes
2) José Martí
3) José Raul Capablanca en partida de ajedrez

Habana, que a mitad del siglo XIX, fue el encargado de dar promoción a este deporte entre el círculo social alto de Santa María del Puerto del Príncipe. Otra de las reconocidas personalidades que inicialmente practicaron el deporte, es el célebre científico Carlos J. Finlay, quien fuese además el más profundo, perspicaz y grande investigador de la fiebre amarilla, siendo él, quien descubriera que el virus se transmite a través de un agente intermediario, se destacó también como participante en torneos celebrados en la ciudad de la Habana, así como por ser el fundador del Club de Ajedrez de la Villa de San Cristóbal.

Hacia inicios del siglo XX, el deporte se vio popularizado entre la alta sociedad, convirtiéndose en una práctica que además de prestar distinción social a sus ejecutantes, era también una muestra de intelecto y racionalidad para todos aquellos quienes lo practicaban.

En 1919 tuvo lugar el Primer Campeonato Provincial de Ajedrez el cual fue organizado por la entonces Benemérita Sociedad Popular de Santa Cecilia, con la colaboración del Ayuntamiento, y el Centro de la Colonia Española. Al finalizar dicho torneo, se coronó campeón a Rosendo Romero Delgado, un joven de tan solo 17 años en ese entonces, quien conservó su título hasta después del triunfo de la revolución cubana, cuando éste sobrepasaba ya, las 6 décadas de vida. El ajedrez no se convirtió en un deporte que moviera a la comunidad y causara recuelo, pero si se mantuvo vigente y a partir del primero de enero de 1959, se convirtió oficialmente en un deporte del pueblo y para el pueblo, práctica que hasta la actualidad es disfrutada por grandes y chicos, que si bien ya no es un signo de distinción por ser practicado únicamente por la alta sociedad, sí sigue siendo una disciplina que fomenta la intelectualidad; signo de inteligencia y raciocinio.

La Academia Provincial de Ajedrez José Raúl Capablanca, ubicada en la ciudad de Camagüey, Cuba, es una escuela de ajedrez infantil que desde su fundación ha sido la encargada de promover y difundir este deporte en la ciudad.

Dicha institución, no cuenta con una imagen de representación estable, esto derivado del escaso interés por el diseño gráfico dentro de la ciudad, el uso de lonas con escaso o nulo desarrollo de diseño, son parte de las campañas de difusión a sus eventos y solo la utilización de un sello, como imagen de identidad para la papelería de la institución para uso rápido.



1)



2)

1) Fachada de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey

2) Sello Academia Provincial José Raúl Capablanca



1)



2)



3)

1) Logo Khanty-Mansiysk, Rusia, 2005

2) Chennai, India, 2013

3) Logo Federación Cubana de Ajedrez

2.5 PRINCIPALES TORNEOS

En el mundo se llevan a cabo un sinnúmero de campeonatos y torneos, siendo los de mayor importancia, los organizados por la FIDE (federación Internacional de Ajedrez).

Campeonato mundial de Ajedrez: Año con año se realiza en una sede previamente seleccionada, el cual muestra un logo diferente en cada edición, y en los cuales no se destaca el lugar de la sede, pero si hace visible siempre y a todo momento, el tema y la magnitud del evento a realizar.

Olimpiada de ajedrez: Aunque el ajedrez es reconocido como deporte por el COI y la FIDE forma parte de este organismo, el ajedrez no hace parte del programa de los Juegos Olímpicos. Si bien se han organizado torneos de exhibición dentro de los Juegos.

Las Olimpiadas de ajedrez, son actualmente uno de los más grandes e importantes eventos ajedrecísticos que se celebran a nivel mundial. Se organizan oficialmente por la FIDE desde 1927 y tienen lugar cada 2 años. Ahora bien, marcando una referencia a nivel internacional, pasamos a los torneos organizados por Cuba. La federación Cubana de Ajedrez es una de las principales encargadas en realizar eventos de talla nacional e internacional, dicha institución presenta un diseño burdo pero llamativo debido a sus colores estridentes y recurre al uso del caballo y el rey para denotar el deporte del ajedrez, así como un mundo al igual que la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez).

Torneo de aniversario de la fundación de la Villa de Santa María de Puerto Príncipe: La competencia se desarrolla bajo el sistema suizo para los grupos de Pioneriles (7-9 años y 10-11) y Primera Categoría (juveniles), en tanto la restante llave de cotejos: Escolares (12-14) organiza a sus competidores por equipos.

De acuerdo con los resultados de las diferentes delegaciones provinciales. La cuarta cita del torneo conmemoró el nuevo aniversario de la creación de la capital camagüeyana, que como patrimonio de la humanidad cumplió medio milenio el año próximo.



“El Ajedrez es la vida”

BOBBY FISCHER

3 ANÁLISIS ICONOGRÁFICO DE ACADEMIAS DE AJEDREZ

En los siguientes logotipos que se presentan, analizaremos los elementos que acompañan al diseño realizado en cada uno de ellos y sus diferentes atributos, así como sus características más representativas. Con esto podremos identificar puntos y características para definir recurrencias y ocurrencias en los mismos y, con eso, poder marcar un camino al mejor y más efectivo resultado gráfico.

*En su grave rincón, los jugadores
rigen las lentas piezas. El tablero
los demora hasta el alba en su severo
ámbito en que se odian dos colores.*

-Jorge Luis Borges, Extracto del poema "Ajedrez"

CONTENIDO CAPÍTULO 3

<i>Ref.: Tema:</i>	<i>No. de pag.:</i>
3.1 Caso "ANA"	40
3.2 Caso "World Chess"	41
3.3 Caso "FIDE"	42
3.4 Caso "Caballeros del Tablero"	43
3.5 Caso "Liga de Ajedrez de Bogotá"	44
3.6 Caso "Association of Chess Professionals"	45
3.7 Caso "Metrowest Chess Club"	46
3.8 Caso "Club de Ajedrez de Guaynabo"	47
3.9 Caso "Black Stallion Chess Club"	48
3.10 Caso "CABB"	49
3.11 Conclusiones del análisis	50



*“El Ajedrez lo es
todo: arte, ciencia,
y deporte”*

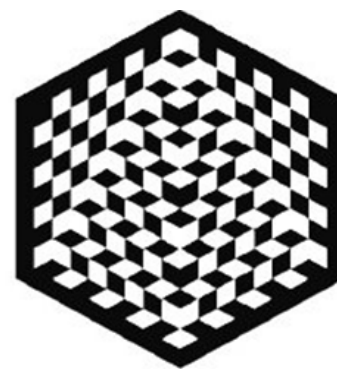
BOBBY FISCHER



3.1 CASO "ANA"

SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Isologo
COMPOSICIÓN	Contiene 3 piezas de ajedrez a media abstracción, dos torres con un rey al centro; cada pieza de ajedrez segmentada por líneas en diferentes pesos, que le dan forma y destacan las partes que la componen, dentro de cada una de ellas se destaca una letra en negativo que saltan de inmediato a la vista por su peso visual, para poder leerse A-N-A, la separación de las piezas de ajedrez permiten que leer las letras como siglas y no como nombre de mujer. Cada pieza separada una de otra por un espacio en blanco. Visualmente el logotipo resulta pesado y estático, no genera movimiento. Utiliza simetría como una de los principales atributos por el equilibrio de proporción desde la figura central a sus extremos, por lo que nos da un logotipo armónico. La información se presenta de forma clara, directa y eficaz.
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física)
APARIENCIA	Sumamente recurrente en el uso de formas principales. De impacto visual entre los usuarios. Nítido, su forma es clara, no se distorsiona y de fácil lectura tipográfica.
TIEMPO	Indefinido o hasta que se actualice y se presente una nueva versión y se modifique la apariencia.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física).
SEMÁNTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para diferenciar a un grupo de ajedrecistas.
SIGNIFICADO	Asociación Nacional de Ajedrez.
FUNCIÓN	El objetivo del Isologo es diferenciar e identificar. En la utilización de los elementos, la pieza del rey representa poder e importancia y las torres cada lado están presentes para connotar protección y resaltar la importancia del rey.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El objeto está basado en las piezas del juego de ajedrez, a media abstracción.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	Icónico.
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Uso recurrente del signo. En la utilización de los elementos, la pieza del rey representa poder e importancia y las torres cada lado están presentes para connotar protección y resaltar la importancia del rey.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Es claro y eficaz pero sumamente recurrente.

3. 2 CASO "WORLD CHESS"



WORLD CHESS
THE BEST MIND WINS

SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Imagotipo
COMPOSICIÓN	<p>Presenta como elemento principal un ícono de figura hexagonal, se trata de una composición a base de cuadros de color blanco y negro. Es un juego visual de los elementos, que dejan ver una pirámide formada por cubos de color alternado, esta pirámide se encuentra recargada sobre la esquina de dos paredes a perspectiva que igualmente se encuentran compuestas por cuadros de color negro y blanco, alternos. Toda la composición delimitada por una línea gruesa de color negro.</p> <p>En la parte inferior al signo se lee "Word chess" en altas, con tipografía serif, de forma clásica, y con contraste entre sus trazos rectos y sus curvas pronunciadas, de patines rectos. Y el eslogan "the best mind wins" en una línea inferior, centrada, con letras en altas, san serif, y con amplio interletrado. El peso visual recae en primera instancia sobre el signo, que se compensa por el alto puntaje de la tipografía de la parte inferior, para crear una composición equilibrada y en armonía.</p>
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física).
APARIENCIA	Recurrencia del color y el tablero de ajedrez, innovación en la composición. Juego visual de formas, unidad y rigidez de la figura principal.
TIEMPO	Indefinido o hasta que se actualice y se presente una nueva versión y se modifique la apariencia.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física).
SEMÁNTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para identificar un campeonato mundial de ajedrez.
SIGNIFICADO	Campeonato mundial de ajedrez.
FUNCIÓN	El objetivo del imagotipo es identificar y diferenciar.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El signo está formado tableros de ajedrez distorsionados y modificados para crear un juego visual de formas.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	Ícónico.
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Integración absoluta con los sistemas: ocurrencia de la composición, en la utilización del elemento común del ajedrez para hacerlo complejo e innovador.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Complejo e interesante, unidad del signo.



3.3 CASO "FIDE"

SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Isologo
COMPOSICIÓN	<p>Una elipse de color azul, fragmentada por una línea horizontal al centro, dos líneas ligeramente curvadas hacia arriba en la parte superior y dos líneas curvadas hacia abajo en la parte inferior con igual distancia de separación entre ellas desde el eje imaginario de simetría horizontal; con una silueta en blanco al centro, se trata del perfil de un caballo de ajedrez a medio nivel de abstracción, en dirección a la izquierda y dividido de la base por una separación del mismo tamaño de las fragmentaciones de la elipse en segundo plano. Con las siglas F-I-D-E en la parte inferior de la base, estas rebasan por mitad el perímetro de la elipse. La tipografía que se lee en la parte inferior, sin patín, de palo grueso y trazo geométrico.</p> <p>La composición resulta simple, equilibrada, y eficaz en el mensaje, pero escueto en color y composición, así como recurrente entre el signo y su significado.</p>
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física).
APARIENCIA	Recurrencia en la utilización del signo. Figuras nítidas y sin distorsión alguna.
TIEMPO	Indefinido o hasta que se actualice, renueve la marca.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física).
SEMANTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para identificar a una institución de ajedrez
SIGNIFICADO	Federación Internacional de Ajedrez (Fédération Internationale des Échecs or World Chess Federation).
FUNCIÓN	El objetivo del isologo es diferenciar e identificar.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El objeto está basado en la pieza más recurrente del juego, con una abstracción media.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	lcónico
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Los elementos usados son sumamente repetitivos.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Es eficaz y claro, pero grandemente recurrente en su contexto.

3. 4 CASO “CABALLEROS DEL TABLERO”



SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Imagotipo
COMPOSICIÓN	Se muestra un círculo que contiene como elemento central la media abstracción de la pieza de ajedrez que representa al rey, de color oro en contorno de línea color blanco, esta se encuentra sobre una cuadrícula de color negro y olivo, y esta a su vez enmarcada por un contorno de color blanco seguida de otra color negro. Dos líneas de texto curvadas de color olivo, una con la leyenda “Caballeros del Tablero” con una curva positiva y la otra con la leyenda “Club de Ajedrez” con una curva negativa. Todo se encuentra rodeado por una nueva circunferencia de color negro a mismo grosor que la anterior descrita. Las líneas tipográficas en la composición se encuentran escritas en un tipo de letra bold, sans serif, con un contraste medio en su composición. Estas frases, de forma curva alrededor de la figura icónica principal se encuentra dividida en dos tiempos. La oración “Caballeros del Tablero” en la parte superior, se curva de izquierda a derecha, mientras que, “club de ajedrez” en la parte inferior lo hace de derecha a izquierda. Ambas oraciones son separadas por dos pequeños puntos a la mitad de línea de escritura, uno de cada lado de la composición. Visualmente el imagotipo muestra unidad, y estabilidad, y pesadez.
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física).
APARIENCIA	Recurrente en el uso de la figura icónica. De impacto medio entre los usuarios. Nítido, su forma es clara y no se distorsiona, unificado y todos sus elementos están integrados.
TIEMPO	Indefinido hasta su actualización.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física).
SEMÁNTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para diferenciar a un club de ajedrecistas.
SIGNIFICADO	Imagotipo para el club de Ajedrez “Caballeros del tablero”
FUNCIÓN	Identificar y Diferenciar.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El objeto está basado en la pieza principal del ajedrez, y el tablero de juego, a un nivel de abstracción media.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	Icónico.
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Integración de los elementos, unificación y estabilidad de la forma, elementos repetitivos.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Es claro, pero ampliamente recurrente en su contexto.



**LIGA
DE AJEDREZ
DE BOGOTÁ**

3. 5 CASO “LIGA DE AJEDREZ DE BOGOTÁ”

SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Imagotipo
COMPOSICIÓN	<p>Una composición formada por signo y tipografía. El signo compuesto por dos figuras icónicas del deporte del ajedrez, la torre y el caballo, ambas en media abstracción. En segundo plano y fragmentada por la mitad, cada parte de un color diferente, amarillo y rojo y contorneada por una línea delgada. En el primer plano del signo, ubicado mayormente sobre la parte de color rojo de la torre, se encuentra la figura del caballo, fragmentada en figuras rectilíneas y curvas, es una base de pieza normal de ajedrez, sosteniendo dos triángulos, los cuales a su vez, un triángulo pequeño y 5 cuadriláteros, una figura curva justo arriba de las anteriores y para complementar la cabeza del caballo, se agrupan 5 triángulos más, un cuadrilátero, una figura irregular rectilínea y dos círculos, uno de ellos en plasta negra, el resto contorneado solo por una línea delgada de mismo grosor al de la torre.</p> <p>En la parte inferior en tres líneas centradas se puede leer, “Liga de ajedrez de Bogotá”, “Liga” en la primera línea, “de ajedrez” en la segunda y central y “de Bogotá” en la línea inferior, en tipografía color morado, de palo delgado y estructura geométrica, mayormente cuadrada y cortada de sus esquinas. Visualmente el imagotipo resulta equilibrado y armónico.</p>
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física)
APARIENCIA	De fácil reconocimiento y de fácil lectura tipográfica. Medio impacto entre los usuarios.
TIEMPO	Indefinido o hasta que se actualice, renueve la marca.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física).
SEMÁNTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para diferenciar a un liga de ajedrez.
SIGNIFICADO	Liga de ajedrez de Bogotá.
FUNCIÓN	El objetivo del logotipo es diferenciar e identificar una liga de ajedrez.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El objeto está basado en las piezas del juego de ajedrez, en alta abstracción.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	Icónico.
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Media abstracción y fragmentada, de equilibrio visual.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Es claro y eficaz pero sumamente recurrente.

3. 6 CASO “ASSOCIATION OF CHESS PROFESSIONALS”



Association of Chess Professionals

SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Isologo
COMPOSICIÓN	Una composición bicromática de tipografía y signo, la tipografía en color naranja y el signo de color a 90% de negro. El signo es una media abstracción de la figura del rey, cortada en diagonal, siguiendo a partir de esta diagonal y luego de una separación en blanco de tamaño “x”, siguen las de las siglas “A-C-P”, a un grosor de cuatro veces “x”. En la parte inferior se lee “Association of Chess Professionals” a un puntaje del 20 % de las siglas de la parte superior. La tipografía de toda la composición es de palo seco y grueso, de estructura geométrica y redondeada de sus esquinas. Visualmente la marca resulta pesada pero equilibrada entre el contraste del naranja estridente con lo sobrio del gris, así como en el tamaño de sus elementos.
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física).
APARIENCIA	Simple, claro y eficaz, equilibrio visual.
TIEMPO	Indefinido o hasta que se actualice, renueve la marca.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física).
SEMANTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para identificar una asociación de ajedrez.
SIGNIFICADO	Asociación de Ajedrez Profesional.
FUNCIÓN	El objetivo del isologo es identificar y diferenciar.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El signo está formado por una composición simple de tipografía y un signo recurrente a media abstracción.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	Icónico.
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Composición simple y utilización del elemento común del ajedrez para hacerlo. El principal recurso de atención resulta el color estridente.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Complejo e interesante, unidad del signo.



3. 7 CASO “METROWEST CHESS CLUB”

SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Imagotipo
COMPOSICIÓN	Un círculo que contiene dos líneas tipográficas, la primera en la parte superior, centrada, en el que se lee “METRO WEST” y el siguiente en la parte inferior, igualmente centrado, “CHESS CLUB” con tipografía palo seco, de estructura ancha, de figuras marcadas y sus curvas pronunciadas. Siguiendo en orden hacia el interior del círculo, se observa otro círculo de menor tamaño, a línea delgada, de igual peso al palo de los elementos tipográficos, al centro de éste, la figura de un caballo, en blanco y negro, blanco es su interior y negro en las líneas que lo delimita y marcan sus rasgos, esta figura colocada sobre unos rombos blancos y negros. La composición resulta simple, equilibrada y estética.
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física).
APARIENCIA	Recurrencia en la utilización del signo y color Figuras nítidas y sin distorsión alguna.
TIEMPO	Indefinido o hasta que se actualice, renueve la marca.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física).
SEMÁNTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para identificar a un club de ajedrez.
SIGNIFICADO	Metrowest Chess Club (Club de Ajedrez de Metrowest).
FUNCIÓN	El objetivo del imagotipo es diferenciar e identificar un club de ajedrez.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El objeto está basado en la pieza más recurrente del juego, con una abstracción media.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	Icono.
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Los elementos usados son sumamente repetitivos, uso del caballo y el tablero de ajedrez en perspectiva.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Es eficaz y claro, pero grandemente recurrente en su contexto.

3. 8 CASO “CLUB DE AJEDREZ DE GUAYNABO”



SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Imagotipo
COMPOSICIÓN	<p>De forma simétrica, ubica un círculo partido por la mitad, y dentro del mismo, una torre, alusiva a la pieza de ajedrez; la cual se encuentra dividida por el mismo eje del círculo. Los colores del lado izquierdo se aplican de forma negativa del lado derecho, haciendo más marcada la simetría axial. Alrededor se observan dos leyendas: “Club de ajedrez” y “de Guaynabo” siendo la primera leída en jerarquía visual. Usa el color Verde pasto, blanco y negro. El uso de las formas rectas y pronunciadas de la torre generan un contraste con el círculo que la contiene y con los textos en curvas a su alrededor. Visualmente el logotipo resulta pesado, y bastante estático, no genera movimiento alguno, aunque la seriedad y sobriedad del juego resultan palpables. Al utilizar la simetría como principal atributo gráfico, da como resultado un logotipo con armonía, y sin ningún salto visual.</p> <p>Las frases en la composición, con tipografía bold, un contraste medio en su composición; patín recto y de tipo romano. Ambas frases son separadas por dos pequeños cuadrados negros, uno de cada lado. Representa unidad entre sus integrantes al ser redondo y unificado.</p>
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física).
APARIENCIA	
TIEMPO	Indefinido o hasta que se actualice, renueve la marca.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física).
SEMÁNTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para diferenciar a un grupo de ajedrecistas de Guaynabo.
SIGNIFICADO	Club de Ajedrez, de Guaynabo.
FUNCIÓN	El objetivo del logotipo es diferenciar.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El objeto está basado en la pieza del juego, con una abstracción media.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	Icónico.
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Se percibe la dualidad que contiene al ajedrez, tanto en su forma de jugar (uno contra uno) como visualmente (piezas blancas y negras, al igual que su tablero). Se juega con la referencia al tablero al hacer un lado positivo y el otro negativo.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Es claro, pero ampliamente recurrente en su contexto.



3. 9 CASO "BLACK STALLION CHESS CLUB"

SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Imagotipo
COMPOSICIÓN	<p>De estructura circular, la figura icónica representada en esta ocasión es el caballo, figura representativa del ajedrez. En su oposición se encuentra una cuadrícula color verde, representando el tablero. Ambas formas se encuentran delimitadas dentro de una circunferencia la cual no tiene una línea delimitadora como tal, sin embargo, visualmente se completa con ambas figuras.</p> <p>Dos frases rodean la circunferencia, la primera es "Black Stallion" nombre del club de ajedrez. La cual se encuentra curvada de forma positiva de izquierda a derecha. Con la tipografía "Arial Narrow Black" en altas. La segunda frase es "Chess Club" inglés para "Club de Ajedrez". Utilizando la tipografía "Arial" y con una curvatura negativa de derecha a izquierda. Ésta última frase con un puntaje considerablemente menor igualmente en altas.</p> <p>Utilizando solamente un color, el verde claro, aplicado a la representación del tablero; la cuadrícula y a la frase inferior "Chess Club". Los otros dos elementos, los cuales serían el caballo y la frase superior se encuentran en negro sólido.</p>
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física).
APARIENCIA	Recurrencia en el uso de formas principales dentro de su contexto. Figuras nítidas y sin distorsión alguna, de forma circular proporciona unidad e integridad.
TIEMPO	Indefinido o hasta que se actualice y se presente una nueva versión y se modifique la apariencia.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física)
SEMÁNTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para diferenciar a un grupo de ajedrecistas autollamados "Black Stallion"
SIGNIFICADO	Club de Ajedrez, Black Stallion.
FUNCIÓN	El objetivo del logotipo es diferenciar.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El objeto está basado en la pieza del juego, con una abstracción media. La representación del tablero se encuentra en una abstracción baja.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	Icónico.
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Los elementos usados son sumamente repetitivos.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Es claro, pero ampliamente recurrente en su contexto.


3. 10 CASO "CABB"



SINTAXIS	
ESTRUCTURA	Isologo
COMPOSICIÓN	Adquiere la forma de su figura icónica representada, en este caso, la pieza "torre" del juego de ajedrez. La figura, puramente a base de líneas, las cuales son en su mayoría rectas, exceptuando las que forman el cuerpo de la pieza, las cuales son de carácter curvo, esto para acentuar y dirigir la vista a la parte media de la misma, en la cual, se encuentra el nombre del club de ajedrez. Con las letras "CABB" usando la letra "C" como envolvente de las siguientes tres letras, las cuales, presentan deformaciones para seguir el patrón circular de la letra "C". Las letras, al igual que la figura icónica principal, son de línea limpia, sin patín alguno.
REALIZACIÓN	Medio digital (no se encontró versión física)
APARIENCIA	Recurrencia en el uso de formas principales dentro de su contexto. Figuras nítidas y sin distorsión alguna, su envolvente es la figura recurrente.
TIEMPO	Indefinido o hasta que se actualice y se presente una nueva versión y se modifique la apariencia.
MEDIO	Digital (no se encontró versión física).
SEMÁNTICA	
SIGNIFICANTE	Marca para diferenciar a un grupo de ajedrecistas autollamados "CABB".
SIGNIFICADO	Club de Ajedrez, CABB.
FUNCIÓN	El objetivo del Isologo es diferenciar.
MOTIVACIÓN ANALÓGICA	El objeto está basado en la pieza del juego, con una abstracción media. La tipografía se encuentra en forma de sello dentro de la pieza del juego.
TIPOS DE SIGNIFICANTES	Icónico.
DISEÑO DE SIGNIFICANTES	Los elementos usados son sumamente repetitivos.
SIGNIFICADO SEMÁNTICO	Es claro, pero ampliamente recurrente en su contexto.

3. 11 CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS

Haciendo un análisis general de las marcas seleccionadas para su estudio, podemos destacar el uso recurrente de las piezas de ajedrez, el caballo en primer lugar, la torre en segunda posición y el rey en menor grado pero de igual forma de uso frecuente. El uso del cuadrado y los colores blanco y negro así como de contrastes entre colores, formas y tamaños para representar oposición y batalla, y el círculo para asociaciones y lugares en los que se pretende mostrar una unión y sólida organización. El 90% de las marcas utilizan una pieza de ajedrez dentro de su composición, y el 80% lo hacen en media abstracción, con líneas que delimitan su figura o en una sola plasta; pero a final, todas ellas resultan similares, sean para fin que sean: club, academia, asociación o federación, todas; aunque bajo variaciones y combinaciones de los recursos, siempre utilizan los mismos. Muchas de las marcas aquí analizadas, aunque son claras y visualmente estilizadas, resulta muy poco atractivas por el hecho de la recurrencia, son aquellas marcas ocurrentes las que logran su propósito a mayor dimensión, pues además de denotar y connotar su mensaje, logran llamar la atención del usuario por su inusual apariencia y con esto, una memorización y fácil identificación para tiempo posterior.



*“De pocas partidas he
aprendido tanto como de la
mayoría de mis derrotas”*

JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

4 METODOLOGÍA DE DISEÑO

Hablar de diseño gráfico, es un tema para algunos desconocido, conlleva a algo más profundo de lo que la mayoría de las personas contemplan, es algo más que hacer dibujos, logos y tarjetas de presentación con colores y papeles bonitos; estas, son tan solo algunas de las herramientas que el diseñador utiliza para dar vida a su verdadera misión, la de comunicar.

La creatividad es la materia prima del diseñador, de ella se vale para realizar su labor diaria de informar en forma gráfica y efectiva; dentro de esta labor es necesario tener una metodología aplicable para resolver de manera práctica los problemas que se le presentan en forma de proyectos de diseño.

Citando a Gilliam Scott, en su libro de fundamentos del diseño (1974) define a la creación de la siguiente manera:

La creación no existe en el vacío, forma parte de un esquema humano, personal, social; hacemos algo porque lo necesitamos. Esta es la única elección que cabe en la vida: o limitamos nuestros deseos y necesidades para adaptarnos a lo que las circunstancias nos ofrecen o bien utilizamos toda nuestra imaginación, conocimientos y habilidades para crear algo que corresponda a dichas necesidades.

CONTENIDO CAPÍTULO 4

Ref.: Tema:

No. de pag.:

4.1 Estudio de métodos	54
4.1.1 Método Joan Costa	54
4.1.2 Método Jorge Frascara	55
4.1.3 Método Bruce Archer	56
4.2 Proceso Híbrido	57
4.3 Proceso de planeación del proyecto	57



*“Nunca se ha ganado
una partida,
abandonándola”*

GM S. TARTAKOWER

4.1 ESTUDIO DE MÉTODOS

La palabra "metodología", proveniente del vocablo griego *metá* y *odos*, que se refiere al camino seguido para llegar a un objetivo, y con significado según la real academia de la lengua como "*Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal*" y método como : "*Modo de decir o hacer con orden*", es interpretado por Elí de Gortari, como el camino que conduce al conocimiento y en el contexto de diseño, se refiere a la serie de pasos necesarios de un diseñador para ir desde un problema de comunicación visual hasta la solución gráfica.

Existen una gran variedad de métodos de diseño para disposición de diseñadores profesionales, pero es obligación de estos analizarlos y encontrar su propio método, que aunque similar, se acople a sus tiempos, técnicas y habilidades para desempeñarlo. Existen diseñadores que se oponen a la práctica de dichos métodos, pues creen que estos limitan la creatividad del diseñador; pero existen también, quienes creen que es el método el que ayuda al diseñador a llevar paso a paso el proceso de forma sistematizada y lograr así, optimizar tiempo, dinero y esfuerzo.

4.1.1 MÉTODO JOAN COSTA

Joan Costa propone una serie de pasos para lograr esto:

Paso 1 Obtención de información o documentación: Es el primer paso para iniciar el proceso de diseño, y consiste en la recopilación de la información necesaria para conocer al cliente, ¿qué?, ¿quiénes? y ¿cómo comunicar?, buscar el tema, componentes, clasificación, orden de material, entre otras cosas para comprender el problema.

Paso 2 Etapa Heurística: En esta se comienzan a generar ideas y posibles soluciones, para esto es necesario haber comprendido y tomar decisiones acerca ¿de qué manera se resolverá?, y se procede a generar los primeros bocetos.

Paso 3: Formalización y corrección "gramatical", aquí se deben de tener avances sobre la solución del problema, para poder ajustar detalles y lograr que

la información sea directa e inequívoca, que sea una idea comprensible al mínimo esfuerzo para el receptor, y que este la pueda traducir.

Paso4 Realización Definitiva: Una vez con el mensaje se realiza de forma definitiva se llega a la implementación, donde la idea se pasa en limpio utilizando la técnica correcta para lograr un desarrollo estético y de gran aceptabilidad visual, por cliente, y usuario.

Paso 5 Verificación: Es aquí donde se prueba la legibilidad del mensaje realizando una prueba en el público meta, se identifica el mínimo tiempo de decodificación y universalidad de interpretación, si esta prueba resulta satisfactoria, el proceso de diseño ah sido terminado.

4.1.2 MÉTODO JORGE FRASCARA

Ahora bien según la metodología de Jorge Frascara:

Paso 1 Realizar una entrevista con el cliente: Es el paso inicial para desarrollar un proyecto de diseño, consiste en una plática profunda con el cliente, definir el problema, estipular el presupuesto con el que se cuentas para mantener ideas dentro de las posibilidades realistas que éste tiene que efectuar, escuchar cuáles son las necesidades exactas que se buscan llenar con la realización de este proyecto, y analizar la viabilidad de éste.

Paso 2 Recolección de información: Consiste en la recaba de datos del lugar, y de las personas a las que se pretende atraer con la ejecución del proyecto.

Paso 3 Analizar e interpretar la información: para descubrir que se necesita hacer, identificar a qué tipo de personas estará enfocado, que estilo gráfico se debe utilizar a la hora de diseñar, así como los colores y conceptos que se desean representar en la propuesta.

Paso 4 Determinar objetivos: Es decir, lo que se diseñará, un logo, papelería básica, señalética, etc., bajo que técnicas se podrá reproducir el diseño y si existen requerimientos iniciales para la elaboración del diseño.

Paso 5 Diseñar: una vez establecidos los objetivos, se prosigue a Diseñar, bocetar, realizar una lluvia de ideas, agregar elementos, hacer prueba y error pero rescatando siempre los requerimientos iniciales hasta ir aterrizando la idea.

Paso 6 Presentar el diseño al cliente: consiste en presentar al cliente el diseño, quien deberá evaluar de acuerdo a sus necesidades y mostrar su opinión acerca del mismo, en caso de ser necesario se deberán hacer correcciones y una vez listo, se procede a la preparación de todo para su reproducción, la implementación y finalmente la evaluación del proyecto en base a los resultados que se obtengan.

4.1.3 MÉTODO BRUCE ARCHER

Otro método de diseño que puede tomarse en cuenta para analizar, es el que plantea Bruce Archer, este contempla la idea de diseñar como la selección de material correcto y darle forma para satisfacer las necesidades de función estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción.

Y para llegar a satisfacer dichas necesidades, propone una serie de pasos a seguir, comenzando por la definición del problema y la preparación del programa detallado. Lo cual significa iniciar por:

Paso 1 Conocer la situación actual: y los alcances que se pretenden lograr.

Paso 2 Idear formas de solución: mediante pasos detallados para llegar a dicho fin.

Paso 3 Obtener datos relevantes: y estipular especificaciones necesarias para el diseño final, todo para poder retro alimentar el paso anterior, este paso resulta muy semejante al que contemplan en su proceso nato los diseñadores actuales, los cuales tratan de buscar la solución inmediata, que aunque no siempre resulta ser el más conveniente, permite un doble estudio del problema y posiblemente así, un mejor resultado.

Paso 4 Análisis y la síntesis de la información: con la que se cuenta para iniciar a preparar las propuestas de diseño, es aquí donde viene la lluvia completa de ideas, que llena el plan estipulado.

Paso 5 Desarrollo de prototipos: con los cuales se realizarán estudios y experimentos que validen el diseño; si los resultados resultan ser favorables, estará listo para la producción final.

4.2 PROCESO HÍBRIDO

Algo en común entre los 3 métodos presentados, es el hecho de que debemos recabar información a través de la entrevista con la persona que nos informe del problema, la historia gráfica, y todo lo que se necesita saber acerca del lugar, es así como lo que se ha logrado generar en el híbrido con el que se trabajará el proyecto de diseño de esta tesis a partir de los métodos anteriormente analizados, dicho proceso consta de los siguientes pasos.

- Paso 1:** Entrevista con el cliente (Jorge Frascara)
- Paso 2:** Recolección de datos del proyecto (Jorge Frascara)
- Paso 3:** Analizar e interpretar la información (Jorge Frascara)
- Paso 4:** Determinar objetivos (Jorge Frascara)
- Paso 5:** Diseñarlo, hacerlo y hacer visualizaciones (Jorge Frascara)
- Paso 6:** Presentar al cliente el diseño (Jorge Frascara)
- Paso 7:** Verificación (Joan Costa)
- Paso 8:** hacer correcciones (agregado)
- Paso 9:** Evaluación del proyecto (agregado)

4.3 PROCESO DE PLANEACIÓN DEL PROYECTO

Para la realización del proyecto, es necesario seguir la misma serie de pasos según el híbrido desarrollado, el cual funcionará de la siguiente forma:

Paso 1 Hablar con el cliente: El proyecto a trabajar se encuentra en la Ciudad de Camagüey, Cuba. Para entrevistarse con el cliente, se deberá viajar hasta dicho País, y ya ubicados en la ciudad de Camagüey, se presentará el problema y las necesidades existentes, por parte del cliente, quien deberá manifestar las aspiraciones del proyecto así como las limitantes con las que se cuentan.

Paso 2 Recolección de datos del proyecto: Se visitará la academia con el propósito de recabar la información necesaria, obtener un registro fotográfico del lugar y alrededores, además de las medidas de la estructura. La recolección de información será crucial para establecer las verdaderas limitantes del proyecto. De igual forma se observará la cantidad y tipo de personas que acuden a la

academia. Toda la información recabada será vaciada posteriormente para su análisis y reflexión.

Paso 4 Determinar objetivos: Tomando en cuenta los parámetros y necesidades marcados por el cliente, se establecerá un primer objetivo que marcará el rumbo de diseño, se determinará qué es lo que exactamente se realizará; una nueva identidad gráfica o la renovación de una ya existente, cuáles serán sus aplicaciones, qué tipo de publicidad se necesitará y de ser necesario, qué aplicaciones se pueden proponer para un mejor uso de la identidad, qué método o métodos de reproducción tendrá, soportes que el cliente requiera.

Los costos para la ejecución del proyecto completo son los siguientes:

Diseño de Papelería

Costo: \$4,500.00

Reproducción

-1 millar de tarjetas de presentación (50x90mm)

Costo: \$270.00

-1 millar de hoja membretada (279x215mm)

Costo: \$530.00

-1 millar de sobre (110x120mm)

Costo:\$450.00

Diseño de Señalética

Costo: \$5,000.00

Reproducción

8 señales acrílico con impresión y corte en vinil

Costo: \$1,440.00 c/u

Diseño de Ilustración

Costo: \$2,750.00 c/u

Reproducción

Costo: \$530 c/u

Diseño de Panel de aniversario

Costo: \$1,100.00

Caja de Luz (reproducción)

Costo: \$550.00

Sello (reproducción)

Costo: \$270.00

Tapete (reproducción)

Costo: \$650.00

TOTAL: \$ 21,320.00

Paso 5 Diseñarlo, hacerlo y hacer visualizaciones: Una vez marcado el rumbo de la idea de diseño, se procederá a diseñarlo, creando un signo que cubra las necesidades requeridas, aquí se crearán visualizaciones para que, tanto el cliente como el panel de jurados para el examen profesional, puedan observar de una forma más realista como lucirá la aplicación de diseño final.

Paso 6 Presentar al cliente el diseño: Será presentado en múltiples revisiones los avances del proyecto con los asesores en México, aceptando consejos y correcciones que como profesionales les es más fácil percibir, esto para mejorar el proceso y calidad del método de diseño que se seguirá.

Paso 7 Pilotaje: El pilotaje constará de un pequeño cuestionario de no más de 10 preguntas enfocadas a descubrir si el signo creado, refleja la idea y cubre las necesidades del cliente, estos resultados determinarán el siguiente paso en el proceso, retomar la etapa de diseño para hacer correcciones o proceder a la aplicación final.

Paso 8 Hacer correcciones: En base a los resultados del pilotaje, se realizarán correcciones para mejorar y afinar detalles de diseño, tomando en cuenta siempre los lineamientos marcados por el cliente, y sin perder la idea central de diseño ya previamente estipulada.

Paso 9 Evaluación del proyecto: Una vez terminado el proceso de diseño y sus correcciones (de ser el caso), se presentará el resultado final del proyecto, ante el cliente y el panel de jurados en el examen profesional.

5 PROCESO DE DISEÑO

El diseño gráfico está presente todos los días y en todos lados en diferentes manifestaciones de color, letras, formas, señales, signos, fotografía, lugares públicos, tiendas, restaurantes, edificios, medios de transporte, y productos que utilizamos con cotidianidad, pues como dijo Paul Rand, en una de las frases que lo inmortalizaron, "Todo es diseño, ¡todo!". Joan Costa (1989) define al Diseño Gráfico de la siguiente forma:

Es el Área del diseño que se encarga de crear y organizar mensajes visuales por medio de sistemas comunicacionales, el objetivo principal del diseño gráfico, es comunicar de manera eficiente un mensaje previamente establecido por medio de elementos gráficos tales como signos, símbolos e imágenes a un receptor particular también previamente establecido, este mensaje se puede enviar a través de diferentes medios: impresos, visuales, auditivos y multimedia.

CONTENIDO CAPÍTULO 5

Ref.: Tema:

No. de pag.:

5.1 Entrevista con el cliente	62
5.2 Recolección de datos del proyecto	62
5.3 Determinar objetivos	62
5.4 Diseñarlo, hacerlo y hacer visualizaciones	65
5.4.1 Proceso Icónico	65
5.4.2 Proceso lingüístico	67
5.4.3 Proceso cromático	69
5.4 Proceso compositivo	70
5.5 Presentar al cliente el diseño	72
5.6 Verificación	72
5.7 hacer correcciones	73
5.8 Entrega del proyecto	73



“El ajedrez se juega con la mente, no con las manos”

MI LLYA KAHN



5.1 ENTREVISTA CON EL CLIENTE

Para la realización del proyecto, tal y como se estableció en el proceso híbrido, era necesario entrevistarse con el cliente, ésta persona, como integrante de la academia y habitante de la ciudad, conocía los problemas y las necesidades de dicho lugar, los alcances que se requieren, así como los medios y recursos con los que se cuentan para poder ejecutar la aplicación del diseño final.



5.2 RECOLECCIÓN DE DATOS DEL PROYECTO

Ya conociendo el problema, se visitó la institución para conocer de forma física las condiciones actuales, así como las necesidades de diseño que existen dentro del lugar, la ubicación, las medidas del lugar y así también, poder analizar a las personas que dentro de ésta convergen, diversas opiniones de los habitantes y posteriormente poder generar visualizaciones para la aplicación de diseño a partir de las imágenes recabadas.



5.3 DETERMINAR OBJETIVOS

El paso anterior marcó las verdaderas necesidades del proyecto; y con el cual, "Se pretende generar un proyecto de corte internacional para la academia provincial de ajedrez, en la ciudad

Fotos de las instalaciones

de Camagüey, Cuba, que cubra las necesidades visuales y de funcionalidad para propios y visitantes, reconocimiento e identificación de la marca, así como atraer a nuevos discípulos de la institución”, sabiendo esto, fue posible determinar los alcances que se esperan poder obtener con la realización del proyecto y desarrollar un cuadro semántico (ver tabla1).

Una vez conociendo las aspiraciones, fue posible concebir una idea de cómo desarrollar la identidad, iniciando por el hecho de dar un pequeño giro en la cultura visual de la ciudad y del país (Cuba) en general, tratar de presentar una idea innovadora, alejada de la recurrencia gráfica para referirse al ajedrez, el caballo y la torre en primera instancia, seguida por el rey, así como los colores blanco y negro y el tablero como tal. Todo esto sin descuidar un momento la parte intelectual y del deporte que es primordial plasmar en el diseño a realizar.

Otro aspecto muy importante a considerar fue la implementación de las aplicaciones, siendo el proyecto dentro de un país de régimen socialista, la realización de las aplicaciones se complica por la brecha tecnológica que existe entre Cuba y México; así como los recursos con los que se cuentan, resultan ser limitados. Es por eso que la planificación de todas las aplicaciones deben ser pensada con la idea de ser transportadas desde México, o en su defecto poder reproducirse de una forma fácil, pero eficaz dentro de la Isla.

Fue así que se establecieron las aplicaciones de diseño a realizar y algunas de estas, a reproducir (ver tabla2).

SEMÁNTICA		
Significante ¿Qué se va a hacer?	Identidad para la escuela de ajedrez	
Significado ¿Para qué o quién?	Relacionar a jugadores pertenecientes a la academia de ajedrez en Camagüey, Cuba hacia el exterior.	
Función Interpretaciones que se darán a partir de la marca.	Identificar	Que el signo pertenece a un grupo de jugadores de la academia.
	Señalar	-Que es una academia en la que se relacionan jugadores jóvenes y adultos -La interacción del juego del ajedrez. -El gran número de ideas necesarias dentro de una partida de ajedrez.
	Informar	Sobre la existencia de una academia que busca el desarrollo del ajedrez.
	Atraer	A nuevos participantes a la academia.
	Promover	El deporte del ajedrez dentro de la ciudad.
	Brindar	Prestigio y seriedad a la academia.

Tabla 1

APLICACIÓN DE DISEÑO		
Principales	Papelería	Para identificar a cada miembro perteneciente a la institución, así como para diferenciar la documentación con la de otras instituciones.
	Señalética	Para orientación y ubicación de lugares destacados dentro de las instalaciones.
	Ilustraciones	En las paredes de la institución, para dar color al interior y crear un sentido de orgullo de sus personalidades destacadas.
	Caja de luz	En la fachada de la institución para reconocimiento de la Academia a transeúntes.
	Panel de aniversario	En uno de los muros de institución para identificar el aniversario de la fundación.
Secundarias	Sello	Para la creación rápida de papelería y fácil reproducción del membrete.
	Tapete	A la entrada de la institución con una frase de ajedrez importante, que forme un sentido de pertenencia a los integrantes.

Tomando en cuenta los medios de reproducción en Cuba, se llegó a la decisión de utilizar materiales duraderos pero de bajo peso y transportar todo lo posible desde México, realizar una primera impresión de papelería y en caso de no poder reproducirse en un futuro, utilizar el sello como membrete para la documentación oficial de la academia. Los materiales para las aplicaciones adosadas a la pared, también son un elemento importante a considerar, ya que al ser un inmueble patrimonio de la humanidad, no se permite alterar su estado físico; razón por la cual, las aplicaciones adosadas a los muros, deberán estar bajo un material ligero y compatible con algún tipo de pegamento que no afecte la estructura del lugar.

Tabla 2

5.4 DISEÑARLO, HACERLO Y HACER VISUALIZACIONES

5.4.1 PROCESO ICÓNICO

Primera etapa del bocetaje

En esta etapa, las formas básicas que se trabajaron, así como sus principales conceptos, academia y ajedrez, fueron representados, tratando de buscar las primeras soluciones al problema gráfico, opciones que rápidamente fueron descartadas, debido a que en un medio ambiente tan recurrente, se necesita ser ocurrente para lograr destacar.

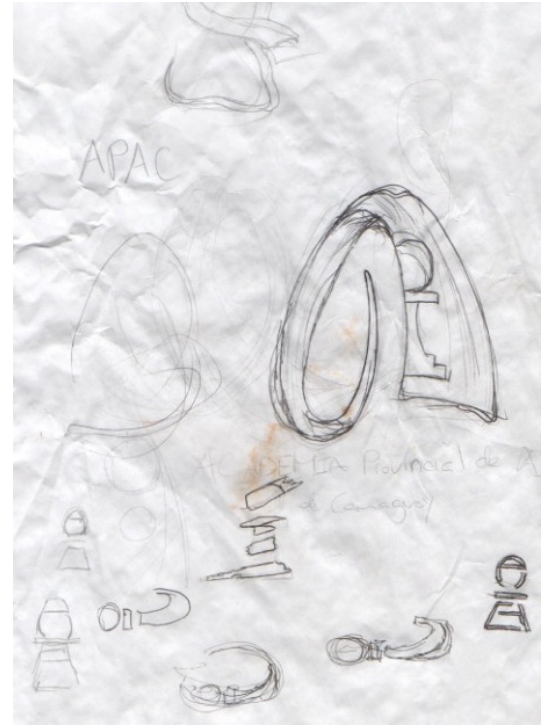
Colores y formas fueron integrados, se trabajaron figuras básicas del ajedrez, las piezas representativas del modelo de Stoutton, así como su tablero tan distintivo.

Al ser "José Raúl Capablanca" el nombre de la academia, también se intentó incluir en la gráfica, así como el cuadrado del tablero y las siluetas de las piezas.

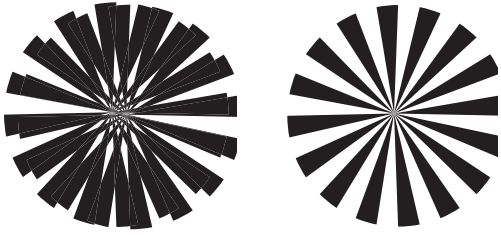
El signo cromático de la bandera de Cuba también se probó, sin embargo, al compartir los colores con la bandera de Estados Unidos de América, el resultado fue confuso y generaba un mensaje ambiguo. Todos estos elementos fueron trabajados tanto con el signo como con los conceptos concebidos para este proyecto. En esta etapa del bocetaje, se optó por utilizar una paleta de color más amplia, siendo de mayor ayuda para transmitir de forma eficaz el mensaje.

Al replantear el proyecto, así como sus usos y formas dentro de la primera etapa, el problema resulta claro, la investigación arrojó que el signo a crear debe representar estrategia e inteligencia, por lo que estaba siendo trabajado desde un punto erróneo. Al investigar más a fondo sobre la definición de inteligencia (y por ende estrategia) se encontró que es la combinación del conocimiento y creatividad, si se piensa en los hemisferios del cerebro, es posible percatarse de que estos, aún siendo separados de forma central, se encuentran siempre entrelazados. Los hemisferios dan la misma dualidad con la que se trabaja en el ajedrez, las piezas blancas y las negras, el ajedrez es un deporte dual. Teniendo claro que el signo debía representar de igual forma este concepto, y mantener estas ideas entrelazadas, el nuevo rumbo para la creación del signo, ya estaba trazada.

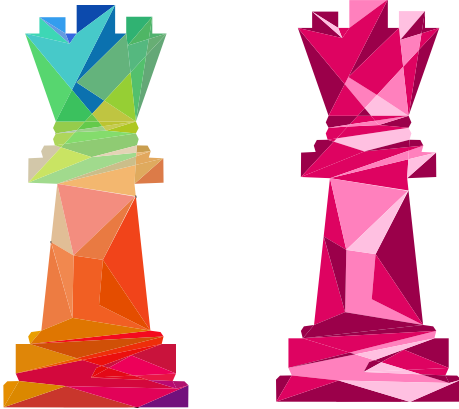
Inicialmente se trabajó con el desarrollo del primer concepto, la creatividad. Al investigar sobre la creatividad,



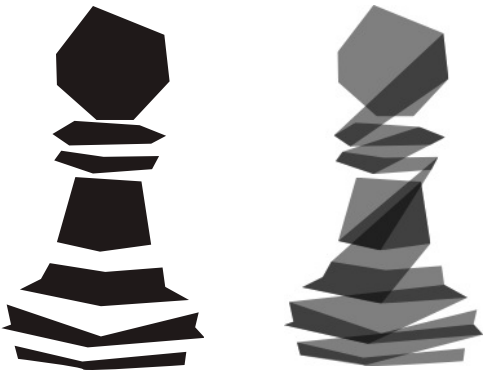
Imágenes de la primera etapa de bocetaje



1)



2)



3)

1) Formas radiales (primera etapa de bocetaje)

2) Proceso A (segunda etapa de bocetaje)

3) Proceso B (segunda etapa de bocetaje)

se utilizaron las formas geométricas básicas: el cuadrado, el triángulo, y el círculo, fue así como se llegó a la conclusión de que el círculo, era la forma geométrica básica que podía representar la creatividad de manera inigualable. El número para contar su perímetro y área es un número casi infinito, como la creatividad misma. Al seccionar y sobre poner el círculo, patrones radiales se formaron, buscando diversos caminos para mostrar la dinámica de la estrategia; sin embargo, fue necesario entrar en una nueva etapa para establecer relaciones formales entre el ajedrez y su representación gráfica.

Segunda etapa de bocetaje

Proceso A: Al llegar a esta etapa, los conceptos estaban mucho más definidos y mejor planteados. Se generaron dos caminos de proyección, esto para poder comprender los alcances y limitaciones del proyecto. Por una parte (camino de investigación uno), se siguieron trabajando los elementos de diseño de la segmentación y las formas rectas, esto en base a los movimientos en línea recta que generan las piezas de ajedrez pero ahora en la silueta de la pieza de ajedrez, la torre.

Proceso B: el otro proceso gráfico (camino de investigación dos) se trabajó también la segmentación, pero desde un punto distinto. Las segmentaciones y formas rectas no estarían limitadas por la forma de la pieza de ajedrez, al contrario, estos segmentos formarían la pieza de ajedrez.

Retomando el proceso A, se trabajaron diferentes paletas de color, una multi-cromática y otra a una sola tinta, pero con diferentes saturaciones del mismo. Igualmente se trabajaron las secciones que forman a la figura base, esto para la representación de unión y convivencia.

Por su parte en el desarrollo B, se simplificó la forma reduciendo la fragmentación e introduciendo el círculo, figura que la investigación había arrojado al principio como fundamento creativo y se incorporó a la gráfica.

Se finalizaron ambos caminos de diseño, con resultados interesantes con los cuales se pudieron trabajar; sin embargo, el elemento principal que se buscaba (el círculo), solo estaba presente en uno de ellos y únicamente de forma decorativa, por lo que se decidió juntar lo mejor de

ambos caminos y generar una tercera propuesta, ahora, con mejores y firmes bases de conceptualización.

5.4.2 PROCESO LINGÜÍSTICO

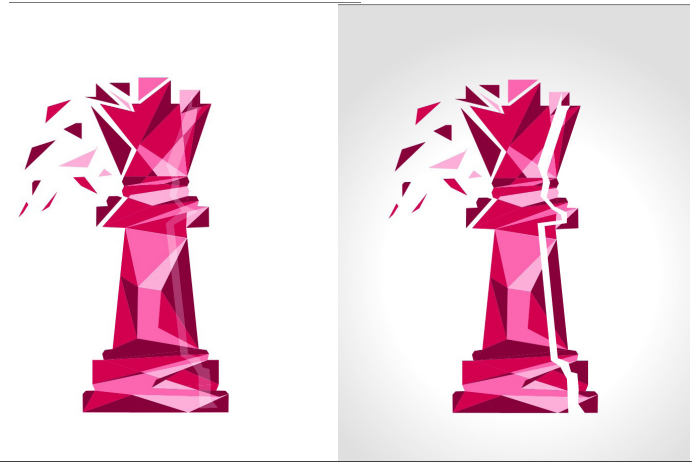
En este proceso, llevado a la par junto con el proceso icónico, se buscaron formas muy particulares en la tipografía a seleccionar, ésta debía tener caídas rectas y curvas muy acentuadas para poder interactuar de la forma deseada con el signo que se creaba. Estas particularidades se buscaron en la tipografía para dar un contraste con la forma que ya se trabajaba (círculo). Con las bases claras al buscar la representación del aspecto lingüístico, se probaron diversas opciones, una de las primeras a trabajar fue la tipografía "Opificio" (imagen 1).

La tipografía "Opificio" brinda las características buscadas sin embargo, a distancia, la forma de su letra "a" y "o", se asemejan mucho, lo cual, posteriormente complicará su buena lectura así como una construcción óptima con el signo.

Igualmente se intentó crear una tipografía representativa de la academia, esto para proporcionar una identidad aún mayor del lugar, en ellas se utilizaron las iniciales de la academia como sustituto del signo, obteniendo el siguiente resultado(imagen2).

Las letras "A" buscan la semejanza con una pieza de ajedrez, mientras que la letra "P" da la curva muy cerrada que se buscaba con el círculo.

Esta idea se abandonó por ser poco favorable para la representación de la Academia, ya que no es conocida por



1)



2)

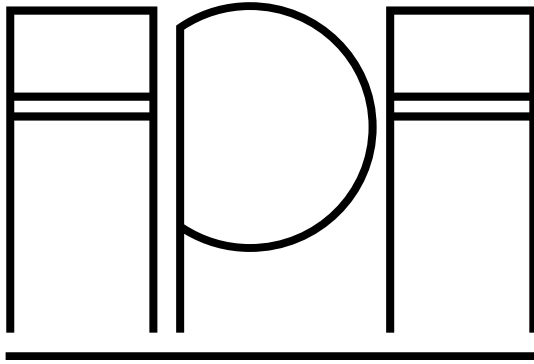
ABCDEFGHIJKLMN
 ÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmn
 ñopqrstuvwxyz
 1234567890

3)

1) Propuestas del proceso A

2) Definición de ideas en procesos A y B

3) Tipografía "Opificio"



**ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890**

**ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklñ
mopqrstuvwxyz
1234567890**

1) *Propuesta de
logotipo, con siglas
APA*

2) *Tipografía "Baron
Neue"*

3) *Tipografía "Biko"*

sus siglas, así que su público meta no la reconocería como tal.

Otra de las principales tipografías que se encontró fue la "BaronNeue", la cual proporciona las formas deseadas.

Sin embargo, el grosor que provee esta tipografía en sus líneas es mucho mayor al buscado.

Al igual que la antes mencionada "Opificio" se trabajó con la tipografía "Biko" la cual, en sus tres pesos, Normal, Black y Bold, proporcionaba una excelente lectura (ver tipografías, página siguiente).

Esta última, en sus letras bajas, proporciona una clara distinción entre la letra "a" y la "o", lo cual beneficia para la lectura y posteriormente para la estructura del signo.

También se pensó en construir el aspecto lingüístico en altas para fortalecer la idea de la academia, por lo que se prosiguió a buscar una tipografía sin letras bajas y con una gran familia en pesos de la misma, esto para definir de forma más clara, las jerarquías posteriormente.

Se encontró la tipografía "Novecento Wide", la cual, proporcionaba todas las características buscadas, así como la amplia familia en pesos. Aquí se muestra su peso "Book"(ver tipografías en siguiente pagina).

Al final de este proceso, se decidió trabajar con la Novecento Wide, esto por lo antes mencionado (proporciona todas las características buscadas), así como por su construcción recta, la cual evoca los movimientos lineales al jugar ajedrez, al igual que las formas sumamente circulares, apoyando a la construcción del signo.

5.4.3 PROCESO CROMÁTICO

El proceso cromático se empezó a trabajar con los colores de la Bandera de Cuba, esto por ser la bandera donde la Academia se encuentra.

La idea de los colores de la bandera de Cuba, como ya se mencionó antes se descartó por la cercanía a los colores de la bandera de Estados Unidos, lo cual podría generar una ambigüedad (imagen 4).

Posteriormente se crearon paletas monocromáticas, basándose en la escala de un mismo color y creando un ritmo en la composición. Al mismo tiempo se trabajaba una paleta de color mucho más amplia, con la finalidad de señalar la diversidad de personas con que cuenta la academia.

Al intentar todas las propuestas en un negro solido o en sus escalas, se propuso también trabajar con un acento de color, esto con un fin meramente estético para la construcción de la propuesta de marca.

Siguiendo con la propuesta de una paleta de color amplia, se aplicaron diferentes combinaciones de colores, buscando un orden específico que fuera armónico con la vista y no tomara jerarquías marcadas (ver imagen 4).

Al probar con diferentes resultados en las paletas de color señaladas, se decidió por tomar la idea de una paleta de color amplia (imagen 5), como anteriormente se señaló, por su fuerte conexión a connotar de una forma eficaz la diversidad de la Academia. Lo siguiente era definir un abanico cromático así como su distribución.

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklñ
mopqrstuvwxyz
1234567890

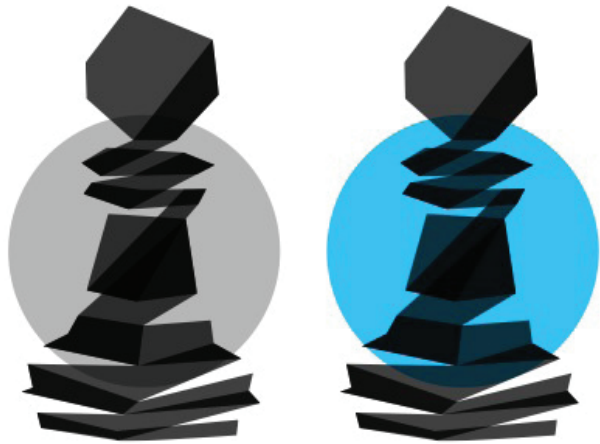
1)
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890



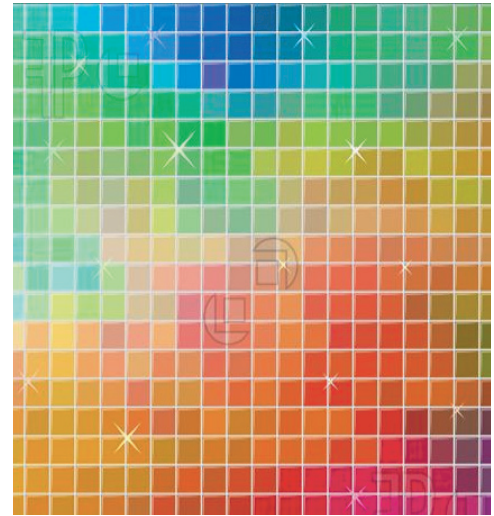
3)
1) Tipografía "Avenir next LT pro"

2) Tipografía "Novecento wide Book"

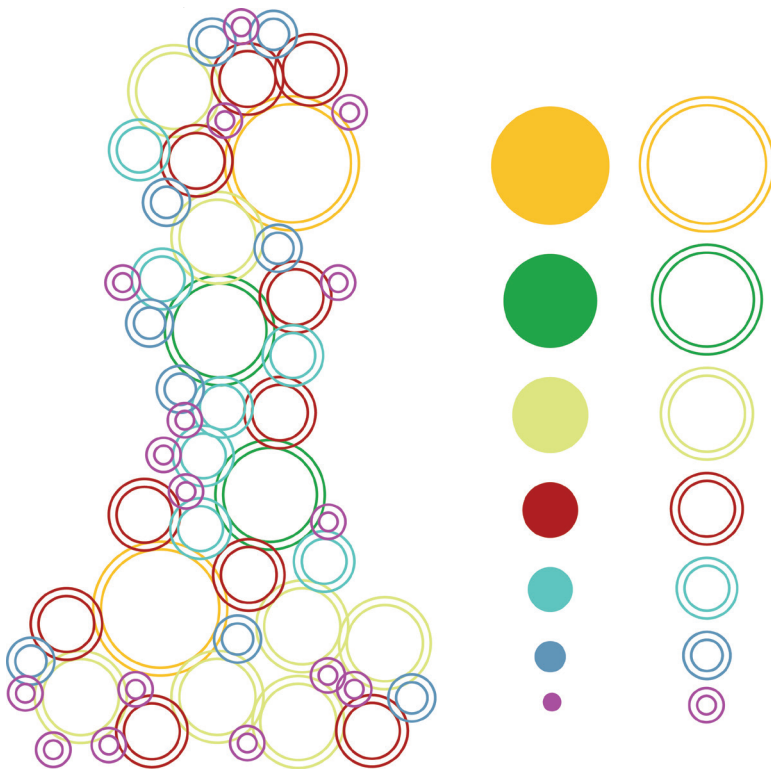
3) Propuesta con colores de la bandera de Cuba



4)



5)



6)

Ya formado el signo, se prosiguió con la aplicación de color. El proceso de la creación de la retícula, también lleva un código de color marcado para diferenciar los tamaños de los círculos y el espacio de separación entre uno y otro (imagen 6).

Ya para finalizar, se aplicó color en el signo, marcado por la paleta cromática antes elaborada para una aplicación sin saltos de color y sin marcar jerarquías inexistentes en el signo. La aplicación del color resultó armónica y reflejando el mensaje buscado.

5.4 PROCESO COMPOSITIVO

Las primeras etapas dieron excelentes bases para trabajar, así como elementos e ideas para sustentar de mejor forma la gráfica que se busca, teniendo en mente una paleta de color amplia y representando a la variedad de la gente que acude a la academia, reflejando la diversidad de personas, de estrategias y la complejidad de una partida de ajedrez. El círculo además, representa la

4) Proceso B,
acento de color

5) Paleta de color

6) Retícula de
composición de
peón

creatividad, y en sus diferentes tamaños, reafirma la diversidad, el dinamismo, la relación directa con la cabeza del peón, así como la presencia del punto que se obtiene en cada jugada.

Fue así que se dio solución al problema de connotar a la inteligencia.

En la gráfica también se pretendió denotar al ajedrez a través de la silueta de la pieza del peón, por ser la pieza de menor valor en el ajedrez, sin embargo, hay un dicho que dice "Todo peón es una reina en potencia." (James Mason 1849-1905). Este dicho hace referencia a "nunca subestimar al contrincante". La Academia al estar abierta para todos, desde principiantes hasta grandes maestros, crea la analogía de que todos comienzan como peones, y el reto es avanzar para convertirse en reinas. La silueta del peón da el sustento final para abarcar toda la parte analítica de esta dualidad, la estrategia y el conocimiento, apoyada con la gráfica del círculo y englobando de forma simple y eficaz, el concepto de la inteligencia.

Finalmente se construyó el signo de acuerdo a la secuencia Fibonacci, la cual nos dará la herramienta de construcción para la aplicación futura en diversos soportes, como la papelería, y la implementación gráfica en general dentro de la Academia (imagen 1).

Teniendo la construcción del signo terminada, se buscó la optimización compositiva del aspecto lingüístico, buscando la base constructiva del cuadrado como un recuerdo inmerso en el juego, por lo que se trató de representar contenido dentro de esta estructura misma que además aporta



Acomodo de la marca para su utilización en la caja de luz en la fachada de la institución.

ACADEMIA
PROVINCIAL
DE AJEDREZ
JOSÉ RAÚL
CAPABLANCA



*Propuesta de
diseño de Imagen
de Identidad
ara la academia
provincial de
ajedrez, "José
Raúl Capablanca"*

estabilidad, fuerza y unidad a la identidad. Incorpora el texto, teniendo "Academia Provincial de Ajedrez" con la tipografía antes mencionada, "Novecento" en su peso "Wide Book", y "José Raúl Capablanca", igualmente con esa tipografía, pero con el peso "Wide Demibold", en dos acomodos disponibles, siendo la composición vertical para uso único en el diseño de la caja de luz .

Así fue que se concluyó la construcción de la identidad visual para la Academia Provincial de Ajedrez José Raúl Capablanca.

5.5 PRESENTAR AL CLIENTE EL DISEÑO

La propuesta fue presentada ante el cliente en la ciudad de Camagüey, quien dio las observaciones correspondientes, observaciones que fueron tomadas en cuentas para el desarrollo final del proyecto.

5.6 VERIFICACIÓN

Es intención entregar una propuesta de diseño eficaz que resuelva el problema inicial planteado, el representar un elemento signico que vincule al deporte del ajedrez con el intelecto, por lo que fue necesaria la aplicación de una prueba pilotaje ante un pequeño grupo de personas, algunas vinculadas directamente

con la academia y algunas externas, para obtener una retroalimentación por parte de estos acerca de lo que ven reflejado con la marca presentada.(Ver comentarios de las encuestas en Anexos)

5.7 HACER CORRECCIONES

En base a los resultado arrojados a partir del pilotaje, fue posible notar la figura del signo aun no era perceptible para toda la comunidad de ajedrecistas, por lo que fue necesario, según el proceso hibrido, regresar a al proceso de diseño y redefinir la forma del signo.

5.8 ENTREGA DEL PROYECTO

Como parte final del proyecto, llega el momento de hacer la entrega correspondiente ante el cliente, en la ciudad de Camagüey, Cuba parte las aplicaciones finales de diseño en físico, mismas que serán entregadas en donación por parte de este equipo de diseño, a la academia José Raúl Capablanca, y el resto de diseño en digital, como un archivo final, listo para su posterior reproducción.

EVALUACIÓN DE DISEÑO

Dado que el proyecto es de corte internacional, se realizaron dos etapas de pilotaje, una nacional (Cuba) y una internacional (México), para la cual, los resultados fueron los siguientes:

En el ámbito nacional, practicado a personas cercanas a la institución, miembros del personal docente y usuarios, la respuesta al preguntar si la marca mostrada les decía que se trata de un lugar en el que se practica el deporte del ajedrez, el 62% dijo que no, al parecerles muy abstracto el signo y con falta de definición, lo cual causa una lenta interpretación de este, el 38% restante expresó entender fácilmente la marca.

En la pregunta número dos, donde se trató el tema de la diversidad de personas que convergen dentro de la academia, el 75% indicó poder notarla en la variante de tamaños y colores de los círculos que conforman el signo, el otro 25% no estuvo de acuerdo argumentado que no es común aludir a la diversidad con diseños como la que se propone.

En la siguiente pregunta, donde se les cuestionó si la marca les expresa dinamismo y complejidad, el 87.5% dijo poder entenderla con la forma y abstracción compleja, así como con el juego de colores y tamaños, el 12.5% faltante al total dijo parecerle simple la marca.

Siguiendo adelante con el cuestionario, el 25% señaló sentirse atraído más por la forma, otro 25% lo hizo por el color y 50% restante dijo que ambos elementos captaban su atención por igual. Como pregunta final se les cuestiono si el diseño de la marca en general, les gustaba, el 62% indicó que si al romper con lo tradicional, ser creativo, novedoso y refrescante, así como sencillo pero representativo. El otro 38% no concordó con esas ideas, opinando que la pieza de ajedrez utilizada, no es la más representativa de dicho deporte y que resulta muy abstracta para el entendimiento de algunos.

Ahora bien, al cuestionar con las mismas preguntas a personas fuera de Cuba, los resultados quedaron de la siguiente manera: el 70% logro reconocer la marca como un lugar donde se practica el deporte del ajedrez, el otro 30% dijo tener falta de imaginación y no reconocer fácilmente el peón. De igual forma, el 70% de los encuestados, mencionaron poder ver la diversidad de personas que participan dentro de la institución, por el uso de diferentes colores y tamaños, y el

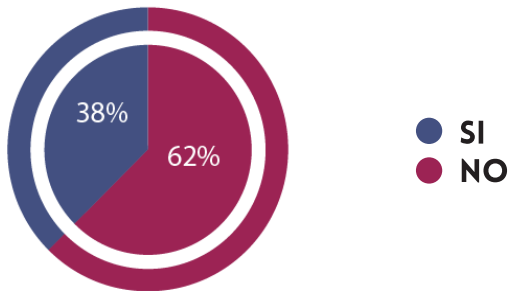
gran número de elementos convergiendo en un mismo perímetro, el 30% faltante no logro entenderlo.

En la siguiente pregunta, buscando obtener información acerca de si veían expresada la complejidad y dinamismo del juego en la imagen, otra vez un 70% señaló poder entenderla por la cantidad de círculos, mientras que el otro 30% expresó que los círculos son figuras básicas, por lo que no notaban la complejidad connotada con la utilización de estos.

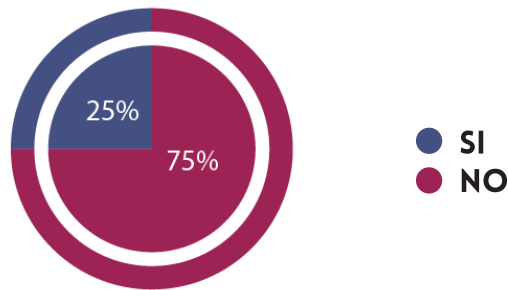
En el caso de los extranjeros, el 60% de los cuestionados se sintió mayormente atraído por el color, otro 20% lo hizo por la forma y el 20% restante dijo hacerlo por ambos. Finalmente el 90% de las personas indicaron haberles gustado el diseño en general, por lo llamativo y elegante que este les resultaba, el otro 10% dijo no entender que se tratar de algo de ajedrez.

RESULTADOS PILOTAJE NACIONAL

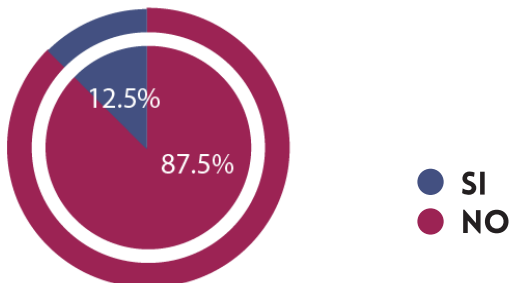
¿Te dice que se trata de un lugar en el que se practica el deporte del ajedrez?



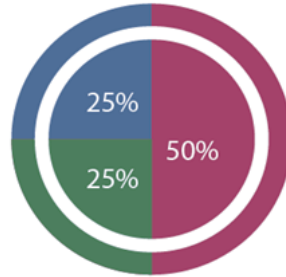
¿Te muestra la diversidad de personas que participan dentro de ella?



¿Te expresa dinamismo y complejidad?

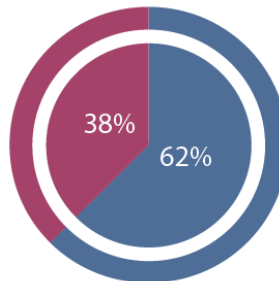


¿Qué te llama más la atención?



- COLOR
- FORMA
- AMBOS
- NINGUNO

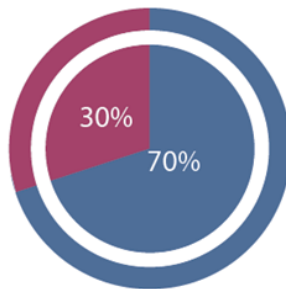
¿Te gusta el Diseño?



- SI
- NO

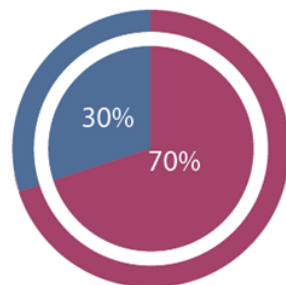
RESULTADOS PILOTAJE INTERNACIONAL

¿Te dice que se trata de un lugar en el que se practica el deporte del ajedrez?



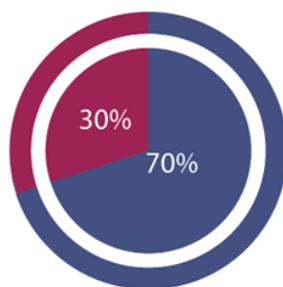
- SI
- NO

¿Te muestra la diversidad de personas que participan dentro de ella?



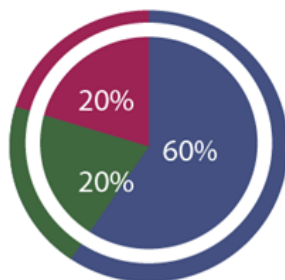
- SI
 - NO
-

¿Te expresa dinamismo y complejidad?



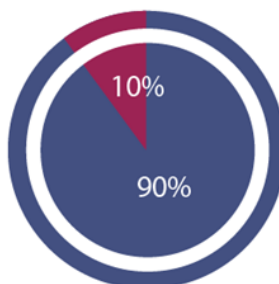
● SI
● NO

¿Qué te llama más la atención?



● COLOR
● FORMA
● AMBOS
● NINGUNO

¿Te gusta el Diseño?



● SI
● NO

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Con la aplicación de esta pequeña y precisa serie de preguntas, se puede rescatar que el isotipo generado resulta bastante abstracto para la mayoría de los usuarios, algunos, parecen no sentirse cómodos con eso, por estar fuera de lo que su costumbre visual de colores y figuras de piezas de ajedrez explícitas les permiten aceptar, aún así, la mayoría parece aceptar el novedoso diseño, el cual todavía resulta confuso para la muchos de los encuestados, por lo que se procederá a solucionar el problema de percepción de la forma, esperando con esto la fácil asociación con el deporte, y hacer tan solo más notorio el ámbito de la diversidad de personas, la complejidad y el dinamismo, disminuir el tiempo de asociación, para pasar más rápidamente a la connotación del signo.

CONCLUSIONES GENERALES

El diseño gráfico es una herramienta de comunicación útil pero aún poco explotada en el país de Cuba, es por eso que este equipo de tesis de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, decidió dejar un aporte a la cultura visual de Camagüey con la realización de este proyecto, presentando así, el diseño de Imagen de la identidad para Academia Provincial de Ajedrez José Raúl Capablanca

Al iniciar el proyecto, se esperaba poder resolver la interrogante de **¿Cómo poder representar de forma sígnica un elemento intelectual y de estrategia para poder vincularlo al deporte del ajedrez?**, hoy, al finalizar el proyecto, mostramos al fin como hacerlo, atribuyendo además a la marca, diversidad, complejidad, innovación, y alegría; esto hará que las personas se identifiquen rápidamente con la nueva identidad y cree un sentido de pertenencia con la institución, así como la atracción de nuevos adeptos. Un proceso más complejo de lo aparente, pues para ello, fue necesario el análisis de otros deportes del rango intelectual y estratégico, para después pasar de lleno al ajedrez, desde sus orígenes, la forma en que fue introducido a Cuba y posteriormente a la ciudad de Camagüey. Una vez conociendo esto, fue posible tener un referente del deporte, cómo diferenciarlo ante otros y conocer los antecedentes de este deporte en la Isla para poder plasmarlo en el desarrollo de diseño.

Era intención desde el comienzo, apartarse de la recurrencia gráfica y aún pese a la costumbre visual de las personas que practican este deporte, por las figuras representativas del ajedrez (lo cual quedó verificado en la parte de la investigación dedicada al análisis iconográfico de instituciones hermanas) se apostó por la innovación en la composición y colores, así como el rescate de una pieza un tanto menospreciada, bajo la frase de Jason Mason **“Todo peón es una reina en potencia”**, con el propósito además, de un consejo y motivación a los participantes del lugar.

Es de completa satisfacción para este equipo, el poder ser participes en la nueva y fresca identidad de la academia, no solo por la experiencia de haber trabajado un proyecto a distancia, si no porque al adquirir un compromiso de este tipo, sin fines de lucro en su totalidad, el sentido de pertenencia a la marca resulta ser también propio.

Esta tesis queda a disposición de quienes como nosotros, estén dispuestos a aceptar un reto de esta magnitud, y estén dispuestos a dejar una huella de su talento y dedicación, en un lugar tan entrañable, como lo es Camagüey, Cuba.

GLOSARIO

AMATEURS:

Se lo utiliza al referirse a un aficionado o a una persona o actividad de índole no profesional, en cualquier área del conocimiento o actividad.

BLOTS:

en Backgammon, se conoce así a las fichas desamparadas, o desprotegidas del contrincante.

COI:

Comité Olímpico Internacional.

FIDE:

Federación Internacional de Ajedrez.

IMSA:

Asociación Internacional de Juegos Mentales.

ISLA:

Instituto Latinoamericano de Ajedrez.

JAQUE MATE:

Frase utilizada en ajedrez cuando el rey está en posición vulnerable y no tiene escapatoria.

MASIFICAR:

Divulgar, dar a conocer.

SÍGNICO: Perteneciente o relativo al signo (Objeto, fenómeno o acción material que, por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro).

NEOCOLONIAL:

Colonialismo encubierto puesto en práctica tras la segunda guerra mundial, que consiste en el control económico de un país políticamente independiente, pero económicamente subdesarrollado, por otro más evolucionado en este aspecto.

TABLAS:

Término utilizado en deportes y juegos de mesa, para referirse a que ya no existen jugadas posibles, o se da un empate.

WBA'S:

World Backgammon Association

WCDF:

World Checkers Draughts Federation septentrional

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

André Ferré Journal des instituteurs et institutrices, Librairie Générale de L'Enseignement, 1, rue Dante, Paris, 1937
Diccionario Manual de la Lengua Española Vox, Larousse Editorial, S.L. . 2007
Diccionario de la lengua española , Espasa-Calp, 2005
La enciclopedia de los juegos, Editorial Paidotribo, Guilles Cohen1999
Millard Hopper, Win at backgammon, Dover Publications Inc, 1941
Guil Russek, Ajedrez Práctico, Selector actualidad editorial, 1998
H.J.R. Murray. A History of Chess, 1913
D.B. Pritchard, The Encyclopedia of Chess Variants 1994
Merim Bilalić ,Does chess need intelligence, 2007
Henry A. Davidson, A Short History of Chess, Greenberg: Publisher, 1949
José Brunet y Bellet, Hispano Europea, 2005
Jose Luis Meriño, El Ajedrez en Cuba, Editorial Deportes, 2002
Joan Costa, imagen global, evolución del diseño de identidad, 1989
Gilliam Scott, fundamentos del diseño, 1974
Joan Costa, diseñar para los ojos,2003

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

American Checker Federation, 2007,
<http://www.usacheckers.com/advicealexmoiseyev.php>
world checkers draughts federation , 2013, <http://www.wcdf.net/>
BackgammonAcademy.com, 2003-2006, <http://www.backgammonacademy.com/>
World Backgammon Association, 2014, <http://www.world-backgammon-association.com/>
Filip Rachunek, Alquerque, 2002, <http://braining.com/es/GameRules?tp=53>
Ana Fernández, La destreza mental sobre el tablero de go, 09- 11-2010 <http://www.diariodesevilla.es/articulo/vivirenvilla/831908/la/destreza/mental/sobre/tablero/go.html#sSf3mOYVuZC0Eweq>

Dr.C. Lázaro A. Bueno Pérez, Jaque mate, 1997, <http://www.efdeportes.com/efd122/ajedrez-en-el-metro-de-caracas.htm>
World Chess Federation , 2008, <http://www.fide.com/>
Jorge Navarro Torres, Breve historia del ajedrez en Camagüey,
http://camaguebax.awardspace.com/deportes/ajedrez_historia.htm
World Chess Federation , 2008, <http://www.fide.com/component/content/article/1-fide-news/3005-fide-submitts-regulation-changes-for-chess-olympiad>
Olimpiadas de ajedrez Estambul, 2012, <http://xadrezateneo.blogspot.mx/>
Ana Gutierrez, 2012,<http://es.slideshare.net/AnaGutierrez23/metodologia-de-jorge-frascara>
Sergio Téllez, 2011,<http://radio-ohyeah.blogspot.mx/2011/01/metodologia-de-bruce-archer.html>

ANEXOS

RESULTADOS PILOTAJE INTERNACIONAL

¿Te dice que se trata de un lugar en el que se practica el deporte del ajedrez?

SI: Porque se practica por más de 40 años este deporte en este lugar. / Tiene la figura de un peón. / Representa un peón de ajedrez.

NO: No se interpreta de forma rápida que es un peón. / La pieza más representativa es el caballo o la torre. / Peón muy abstracto. / No está bien definido el contorno del peón por una línea o rellenar con un color los espacios internos entre círculos que definan la forma del peón (probar el mismo criterio con un caballo). / Hay que fijarse bien (muy abstracto).

¿Te muestra la diversidad de personas que participan dentro de ella?

SI: la diversidad de colores y tamaño. / Porque juegan diferentes sectores tanto obreros, estudiantes, médicos, ingenieros, etc. / Por los colores y tamaños de los círculos. / Por la gama de colores y tamaño de los círculos. / Por los tamaños y colores. / Porque hay muchos colores y tamaños de figura.

NO: No es común en esta zona geográfica aludir a la diversidad con el diseño de ese peón. / Existen maneras más evidentes de mostrar la diversidad.

¿Te expresa dinamismo y complejidad?

SI: Por su forma. / En parte complejidad, aunque dinamismo pudiera expresarse de otra forma. / Por la diversidad de tamaño y color. / El nivel de abstracción y la complejidad de la figura. / Por los tamaños y colores. / Por la diversidad de colores.

NO: Muy simple.

¿Te gusta el Diseño?

SI: Rompe con lo tradicional. / es novedoso, no la forma tradicional. / Es creativo, alegre, refrescante (recomiendo más uso del verde). / Es original. / Porque es sencillo y representativo.

NO: No se delinea la figura, no es la mejor pieza para interpretar que es una academia de ajedrez. / No expresa claramente el ajedrez (muy abstracto). Mejor varias piezas o el caballo. / Pienso que debe ser más comprensivo para todos los aficionados y practicantes del mismo.

RESULTADOS PILOTAJE INTERNACIONAL

¿Te dice que se trata de un lugar en el que se practica el deporte del ajedrez?

SI: Tiene la figura de un peón. / Representa un peón de ajedrez. / Porque en el texto aparece "academia de Ajedrez".

NO: Parece evento. / Por falta de imaginación para interpretar. / El peón no parece peón.

¿Te muestra la diversidad de personas que participan dentro de ella?

SI: Colores y formas. / Diferentes colores. / Siento que participan más de dos personas

NO: No siento que este muy relacionado.

¿Te expresa dinamismo y complejidad?

SI: Por la cantidad de círculos

NO: Complejidad no, por las formas básicas.

¿Te gusta el Diseño?

SI: Los colores. / Es elegante, contraste de tamaños. / Llamativo.

NO: No resalta el ajedrez.



TABLA DE CONTENIDOS

1. Simbología básica	87
2. Imagen de identidad	88
3. Construcción de imagotipo	89
4. Área de seguridad y reductibilidad	90
5. Colores	91
6. Tipografías principales	92
7. Tipografías secundarias	93
8. Normas para el buen uso de la imagen	94
9. Versiones correctas	95
10. Aplicaciones correctas	96
11. Aplicaciones incorrectas	97
12. Papelería	98
13. Papelería alternativa	102
14. Señalética	105
15. Ilustraciones	109
16. Panel de aniversario	110
17. Caja de luz y tapete	111



SIMBOLOGÍA BÁSICA

Para evitar resultados no deseados en la puesta en práctica de la imagen de identidad, se tienen que seguir una serie de normas genéricas.

La imagen de identidad está construída en base de un símbolo, un logotipo y colores institucionales que forman un imagotipo que se deberá de respetar para su uso correcto.

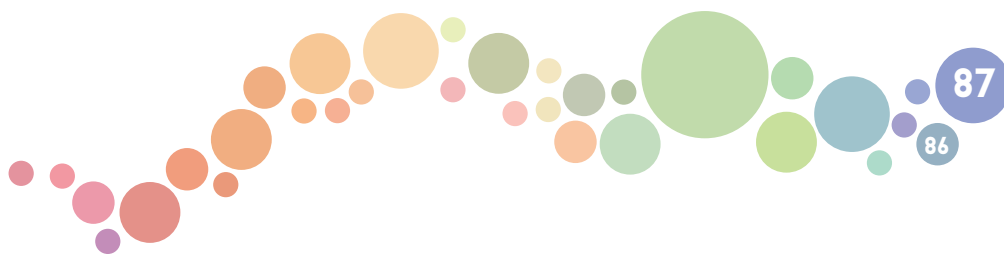
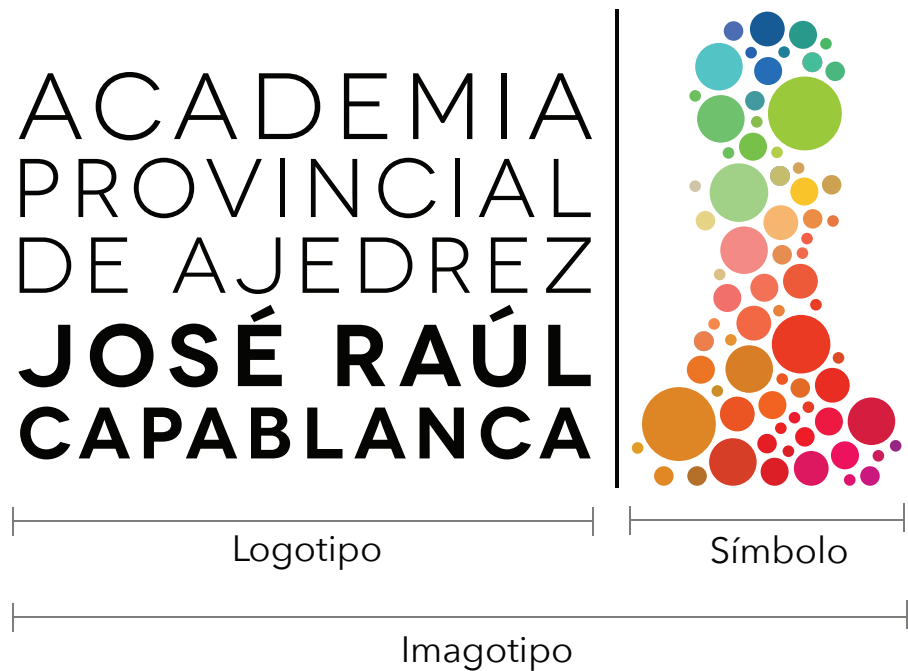


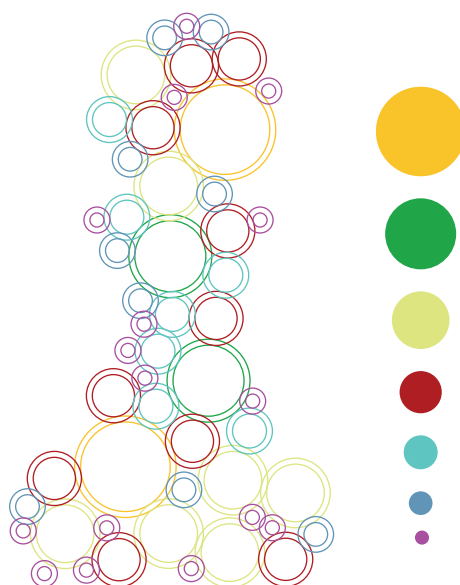
IMAGEN DE IDENTIDAD

El imagotipo es el identificador de la marca de uso común entre todas las aplicaciones. Este está formado de dos partes muy importantes, en la primera se encuentra el logotipo, en el cual se describe tanto el giro de la institución como el nombre por el cual se le reconoce. Constituido con la tipografía Novecento Wide en su peso *Book* para "Academia Provincial de Ajedrez" y en su peso *Demibold* para dar la jerarquía correspondiente el nombre "José Raúl Capablanca". La otra mitad del imagotipo es el símbolo compuesto por setenta y dos círculos perfectos de siete diferentes tamaños, los cuales se encuentran dentro de un perímetro formando un peón, (la figura de ajedrez). La cantidad de círculos causan una fragmentación de la figura misma a formar. Los círculos dentro del perímetro antes mencionado obtienen un color específico, teniendo toda la paleta de color a su disposición. Entre el logotipo y el símbolo se ubica una línea vertical que separa y a la vez distribuye de forma proporcional los pesos visuales entre ambas partes. La siguiente es la presentación del imagotipo anteriormente descrito.



CONSTRUCCIÓN DEL IMAGOTIPO

El imagotipo fue construído en base a la sección áurea, siguiendo los patrones de repetición que la misma proporciona. Para la realización del símbolo se creó una red de trazo especial, en la cual se le da el valor de "X" a la separación entre cada círculo o segmento, el cual no podrán sobrepasar por ningún motivo. Dicha red de trazo se crea para dar una estabilidad al símbolo y una sensación de orden sin perder el dinamismo que genera con los diferentes tamaños de segmentos.

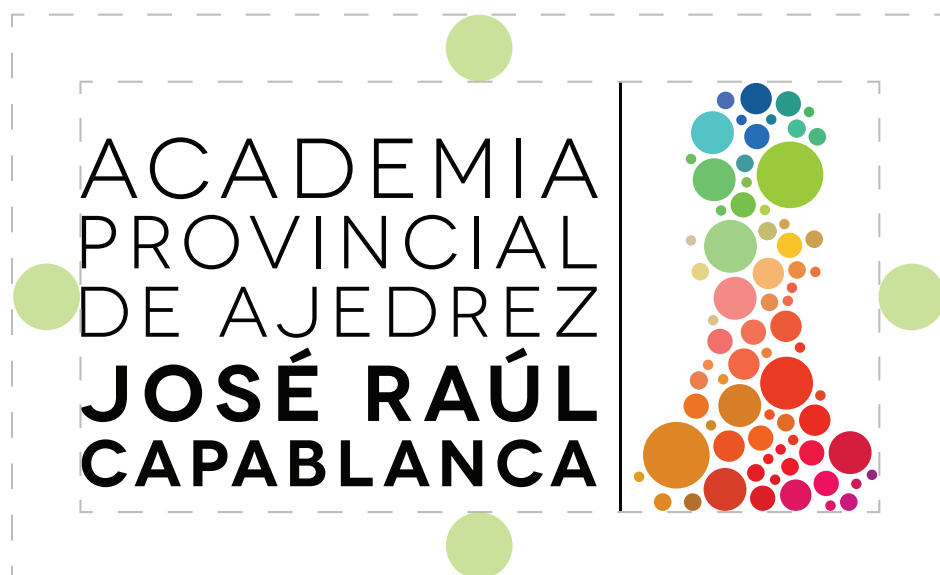


ÁREA DE SEGURIDAD Y REDUCTIBILIDAD

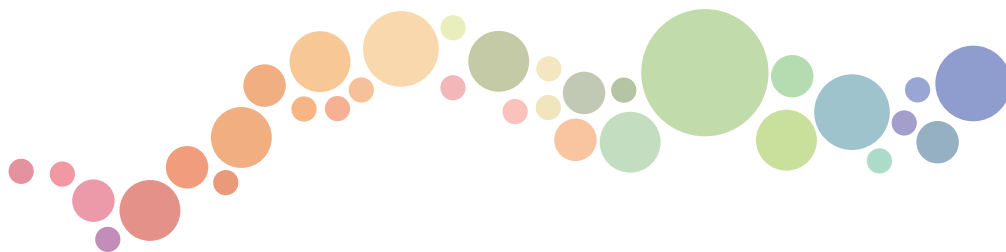
Para asegurar la óptima aplicación y percepción del imagotipo en todos los soportes y formatos, se ha determinado un área de seguridad que establece una distancia mínima respecto a los textos y elementos gráficos.

Se toma el segmento o círculo más grande que forma al símbolo para asignar una distancia "X", la cual determinará el área de seguridad.

El tamaño mínimo al que el imagotipo puede ser reproducido es a 20 mm de ancho.

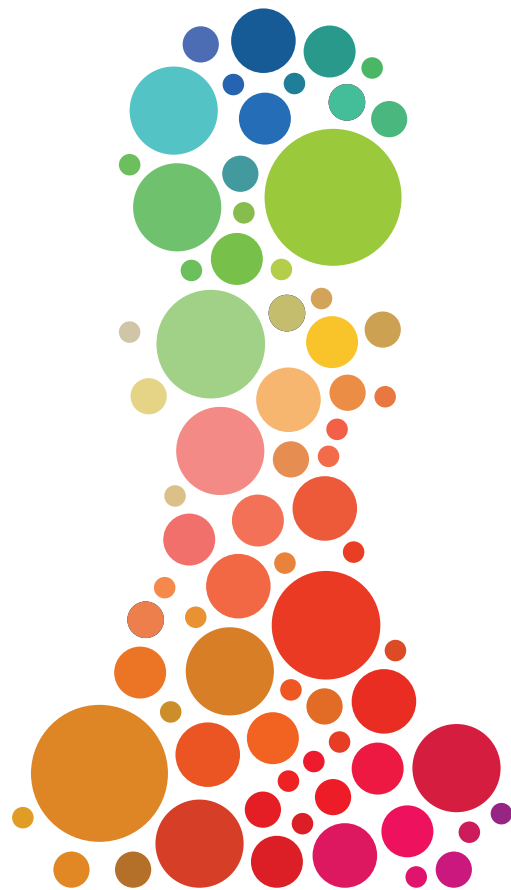


 = Distancia "X"



COLORES

Debido a la fragmentación del símbolo principal, se emplea toda una paleta de color haciendo referencia al aspecto académico y pluricultural, genera complejidad visual, por esta razón, es imposible establecer cada uno de los colores pertinentes al ejercer un difícil proceso de organización del significado.



TIPOGRAFÍAS PRINCIPALES

La tipografía corporativa es la familia "Avenir Next". Será la tipografía de uso genérico y obligada en todos los soportes y documentos, ya sean internos o externos a la institución.

La tipografía "Lovelo" será utilizada solamente para titulares.

Avenir Next Regular

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJj
KkLlMmNn
ÑñOoPpQqRrSsTtUuVv
WwXxYyZz
1234567890

LOVELO BLACK

ABCDEFGHIJ
KLMN
ÑOPQRSTU
VWXYZ
1234567890



TIPOGRAFÍAS SECUNDARIAS

Las tipografías de apoyo para soportes externos son: Duke Fille, Univers LT Std Light y telegrafico. Éstas son de uso exclusivo para publicidad, señalética y titulares.

Univers LT Std
lutra light condensed
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJj
KkLlMmNn
ÑñOoPpQqRrSsTtUuVv
WwXxYyZz
1234567890

DUKE
AABBBCCDDDEEFFGGHHIIJJ
KKLLMMNN
ÑÑOOppQqRRSSttUuVv
WwXxYyZz
1234567890

TELEGRAFICO

ABCDEFGHIJ

KLMN

OPQRSTUv

WXYZ



NORMAS PARA EL BUEN USO DE LA IMAGEN

Para evitar resultados no deseados en la puesta en práctica de la imagen de identidad se tienen que seguir una serie de normas genéricas.

El valor de una marca depende en gran medida de la disciplina en su aplicación.

Con el objetivo de no debilitar el mensaje visual de la marca es fundamental evitar los efectos negativos que llevaría su aplicación.

Un uso desordenado de la imagen de identidad crea confusión, y repercute negativamente en el perfil de la marca y en la percepción que el público ha de tener de sus valores y servicios.

Ordenar y aplicar de forma correcta el imago tipo es garantía de que transmitirá perfectamente la jerarquía dentro del conjunto de la imagen de identidad.



VERSIONES CORRECTAS

Siempre que sea posible se aplicará el imagotipo en su versión principal. En el caso que no sea posible por razones técnicas se utilizará la versión en blanco y negro o a una sola tinta del color deseado.



Versión principal



Versión principal negativo



Versión blanco y negro



Versión blanco y negro negativo



APLICACIONES CORRECTAS

La máxima visibilidad, legibilidad y contraste tienen que asegurarse en todas las aplicaciones. Si el imago tipo se tiene que aplicar sobre fondos no corporativos o fotografías, debe aplicarse en blanco y negro, en función de la luminosidad del fondo.



Fondo de color no corporativo oscuro



Fondo de color no corporativo claro



Fondo fotográfico oscuro



Fondo fotográfico claro



APLICACIONES INCORRECTAS

El imagotipo tiene unas medidas y proporciones relativas determinadas por los criterios de composición, jerarquía y funcionalidad.

En ningún caso se harán modificaciones de estos tamaños y proporciones.



Aplicación incorrecta de color



Deformación



Tamaños incorrectos



Tipografías incorrectas



PAPELERÍA

Aplicación de la imagen de identidad de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey en la papelería.



Hoja membretada
21.59x 27.94 cm
Bond
Impresión en offset

Sobre
25x16 cm
Bond
Impresión en offset

Tarjeta de presentación
9x5 cm
Couche grueso
Laminado mate
Impresión en offset

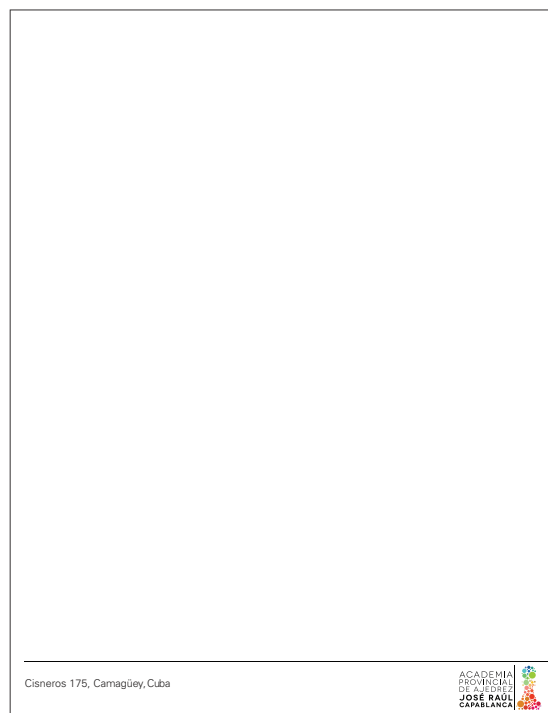
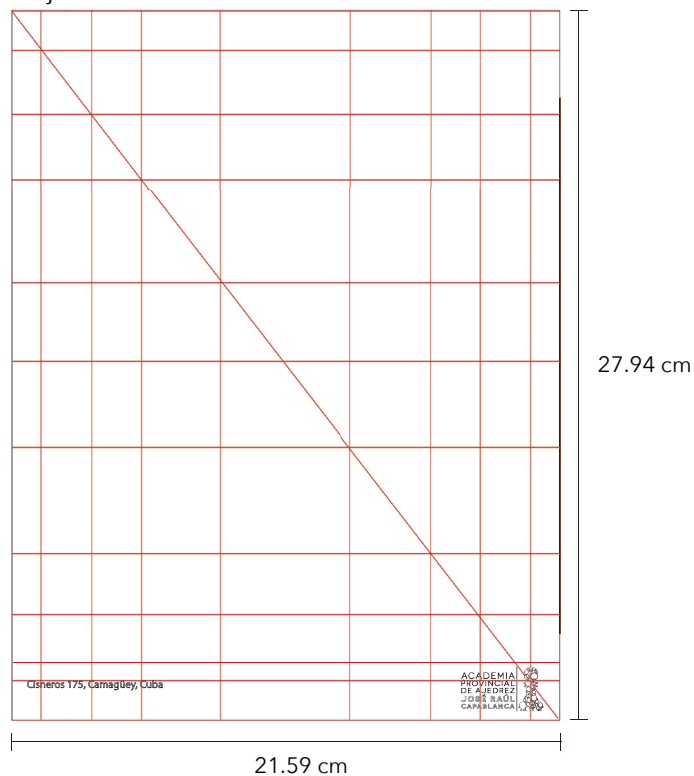
Folder institucional
23.4x30 cm
Couche Grueso
Laminado mate
Impresión en offset



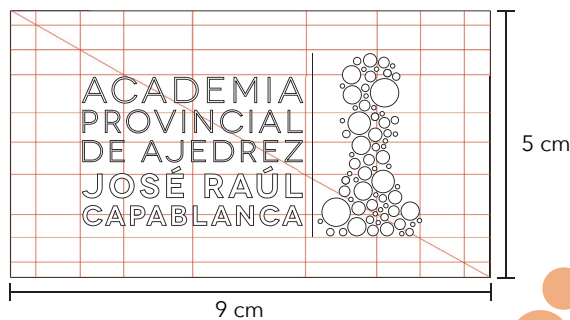
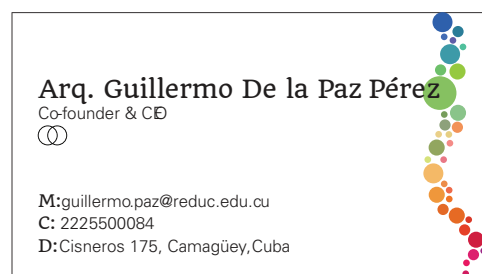
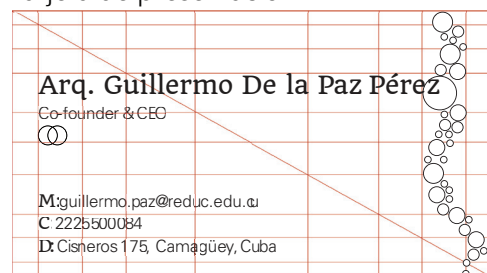
PAPELERÍA

Sección técnica de la imagen de identidad de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey en la papelería.

Hoja membretada



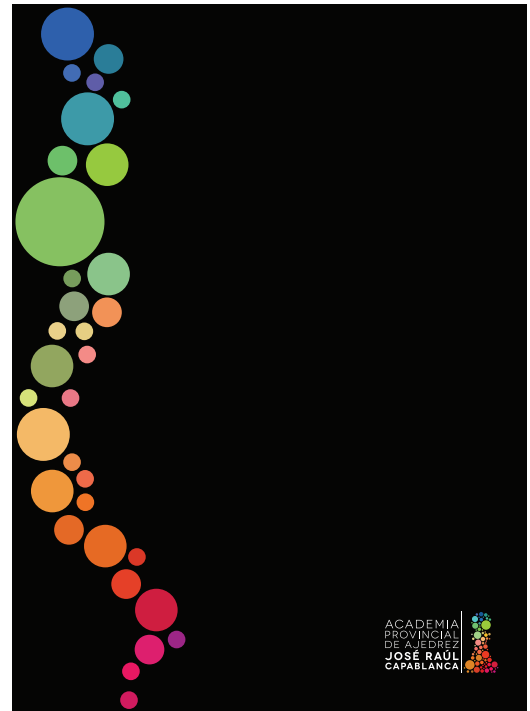
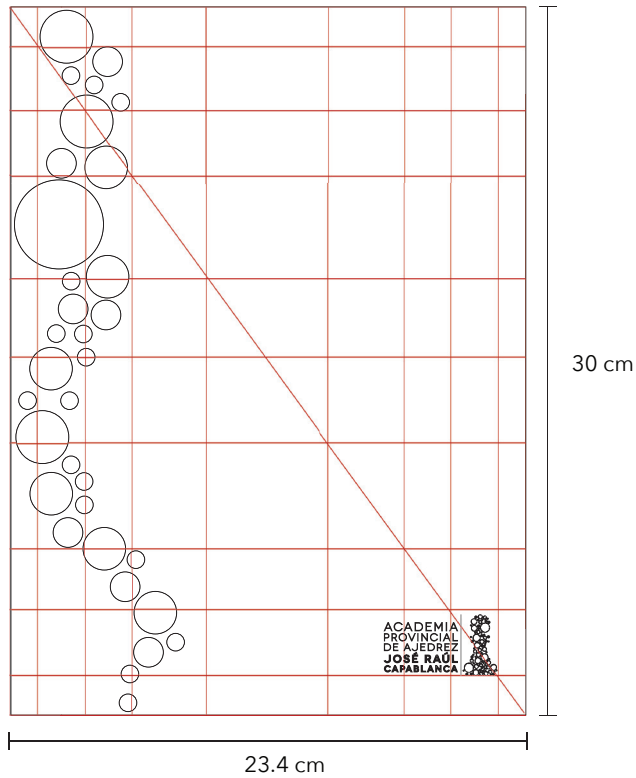
Tarjeta de presentación



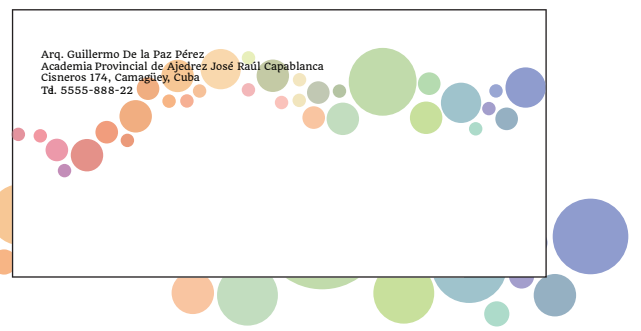
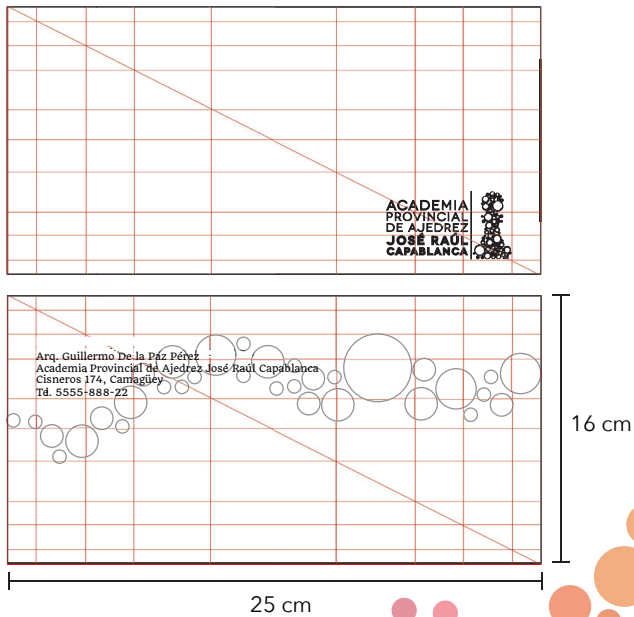
PAPELERÍA

Sección técnica de la imagen de identidad de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey en la papelería.

Folder

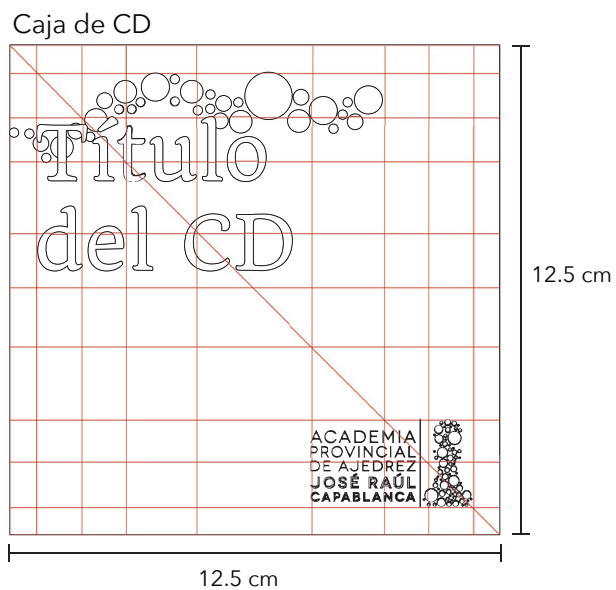
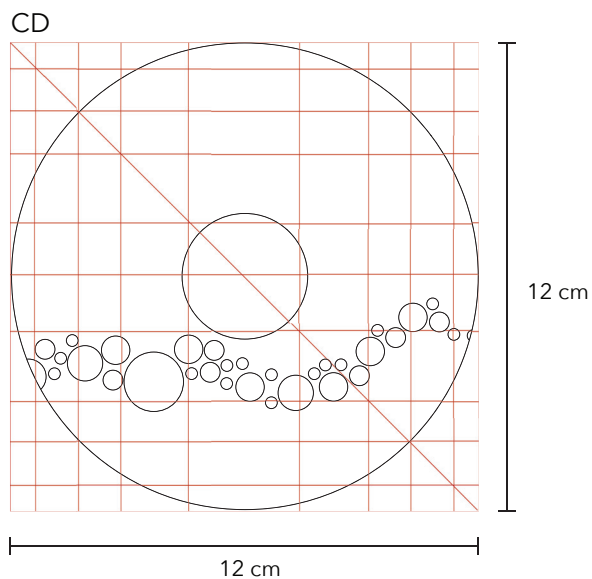


Sobre tamaño carta



PAPELERÍA

Sección técnica de la imagen de identidad de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey en la papelería.



PAPELERÍA ALTERNATIVA

Aplicación de la imagen de identidad de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey en la papelería a una solta tinta, con el uso del sello institucional, con la posibilidad de usar más de un color de tinta.



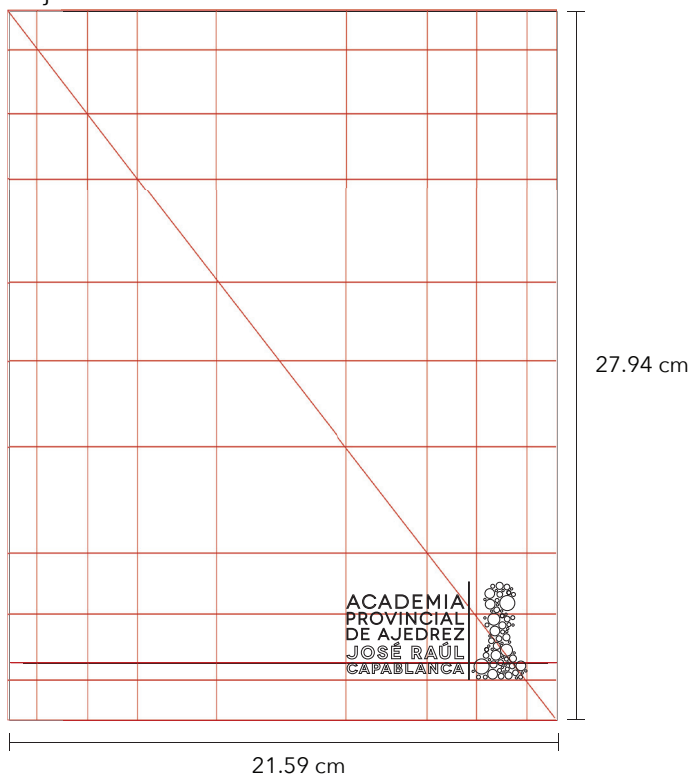
PAPELERÍA ALTERNATIVA

Sección técnica de la imagen de identidad de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey en la papelería a una solta tinta con el uso del sello institucional, con la posibilidad de usar más de un color de tinta.

Base del sello



Hoja membretada



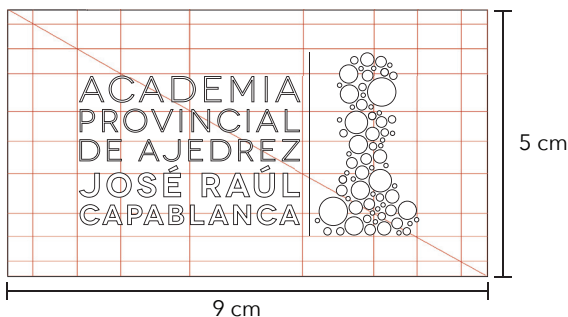
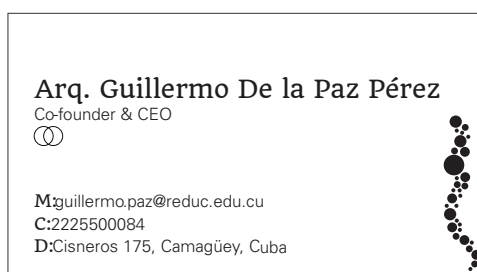
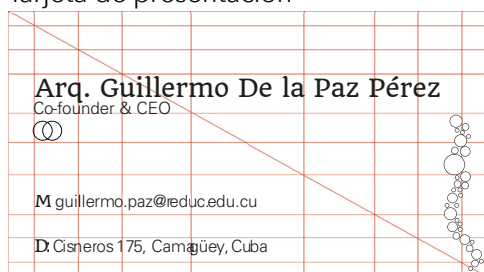
Lugar sugerido para la aplicación del sello



PAPELERÍA ALTERNATIVA

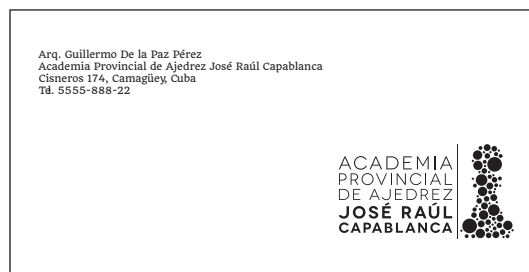
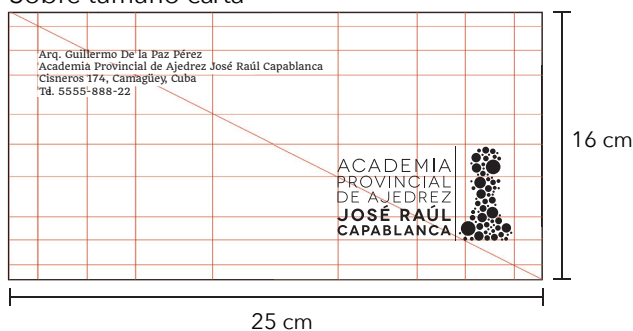
Sección técnica de la imagen de identidad de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey en la papelería a una sola tinta, con el uso del sello insitucional, con la posibilidad de usar más de un color de tinta.

Tarjeta de presentación



Lugar sugerido para la aplicación del sello

Sobre tamaño carta



Lugar sugerido para la aplicación del sello



SEÑALÉTICA

La señalética aplicada para la identidad de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey José Raúl Capablanca, aplica una de las tipografías de apoyo, Duke. Usando los íconos tradicionales, esto para no sobrecargar al usuario con más información de la necesaria.

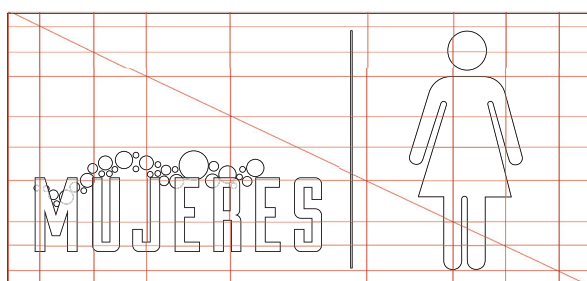
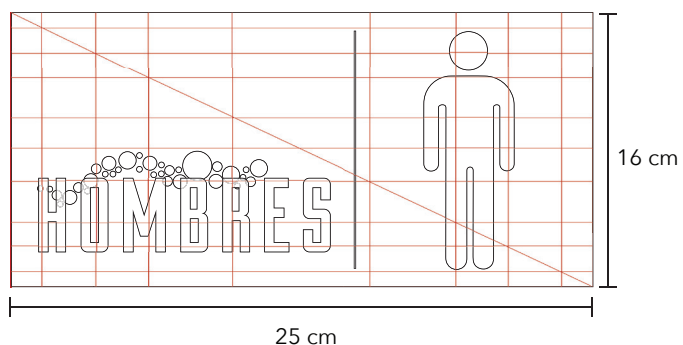


Señalética institucional
25x16cm
Pepel y madera
Impresión laminada
sobre madera



SEÑALÉTICA

La señalética aplicada para la identidad de la Academia Provincial de Ajedrez de Camagüey José Raúl Capablanca, aplica una de las tipografías de apoyo, Duke. Usando los íconos tradicionales, esto para no sobrecargar al usuario con más información de la necesaria.



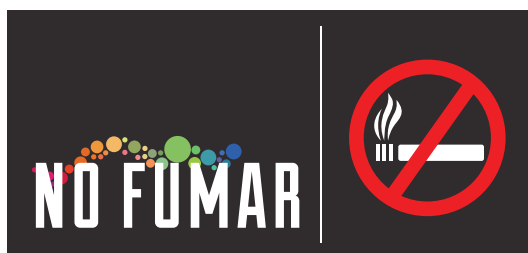
SEÑALÉTICA INFORMATIVA

Informativas: Para ayudar al usuario a ubicar lugares de su interés dentro de la academia.



SEÑALÉTICA DE SEGURIDAD

Seguridad: La señalética de seguridad ayudará al usuario a mantenerse en un lugar seguro y reaccionar de la forma pertinente, ante una situación de contingencia.



ILUSTRACIONES

La realización de dos ilustraciones con personajes importantes para la Academia, refuerza la identidad y brinda un estímulo visual para locales y visitantes.



Ilustración "José Raúl Capablanca"
90 x120 cm
Tela
Sublimado sobre tela

Ilustración "Che"
90 x120 cm
Tela
Sublimado sobre tela



PANEL DE ANIVERSARIO

El panel de aniversario en el muro de la sala de prácticas indicará el año de Aniversario de la fundación de Camagüey.



Panel de aniversario
300 x 60cm
Tela algodón
Impresión en sublimado
sobre tela



CAJA DE LUZ Y TAPETE

Estas aplicaciones ayudarán al usuario a identificar, reconocer y entender la nueva imagen, a partir de la frase en el tapete a la entrada.



Caja de luz
45 x 90 cm
Aluminio
Serigrafía



Tapete institucional
80 x 55cm
Sintético, Tipo rizo
Impresión industrial.

