



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla  
Facultad de Arquitectura Colegio: Diseño Gráfico

Tesis productos gráficos para persuadir a universitarios  
BUAP a evitar el consumo de drogas

6 de mayo de 2022

Tesis presentada para obtener el grado de licenciatura  
en Diseño gráfico

Presenta: Angela Olivares Galina

Maria Guadalupe Osorio Xochimitl

Director de tesis: Adriana Quiroz Hernández  
ID/100521960

Asesor de tesis: Elda Emma Lobo Vázquez

Código de registro: DSG-2022-2/secc-028





Benemérita Universidad Autónoma de Puebla  
Facultad de Arquitectura Colegio: Diseño Gráfico

Tesis productos gráficos para persuadir a universitarios  
BUAP a evitar el consumo de drogas

6 de mayo de 2022

Tesis presentada para obtener el grado de licenciatura  
en Diseño gráfico

Presenta: Angela Olivares Galina

Maria Guadalupe Osorio Xochimitl

Director de tesis: Adriana Quiroz Hernández  
ID/100521960

Asesor de tesis: Elda Emma Lobo Vázquez

Código de registro: DSG-2022-2/secc-028



## **Agradecimientos**

A nuestras asesoras por toda la paciencia, consejos y conocimientos a lo largo de este proceso de elaboración. A nuestros docentes por sus enseñanzas, a nuestras familias por el apoyo que siempre nos dieron, a nuestros amigos por darnos ánimos constantes, y finalmente entre nosotras, por los esfuerzos realizados, la paciencia y la compañía dada durante este tiempo



# Índice General

Introducción	8
Antecedentes	9
Presentación del problema	11
Objetivos	14
Hipótesis	14
Justificación	15
<b>Capítulo I Fundamentación teórica</b>	16
1.1 Universitarios de la BUAP	17
1.1.1 Características	17
a) Edad	17
b) Conocimientos sobre las drogas	18
c) Intereses y pasatiempos	20
d) Consumo de drogas	21
1.2 Drogas	25
1.2.1 Definición	25
a) Origen	26
1.2.2 Clasificación	27
a) Características	28
b) Niveles de Consumo	40
c) Razones de consumo	41
1.2.3 Mitos sobre las drogas	41
a) Creencias de los jóvenes sobre las drogas	42
1.3 Diseño	47
a. Concepto	47
b. Persuasión	47
c. Diseño persuasivo	48
1.3.1 Recursos de diseño	49
a. Clasificación de los recursos de diseño	49
b. Características	57
c. Disciplinas	60
<b>Capítulo II Análisis iconográfico</b>	64
Análisis crítico comparativo de los ejemplos más importantes	65
<b>Capítulo III Formulativo</b>	99
Proceso metodológico Proceso de diseño	100
<b>Capítulo IV Propositivo</b>	141
Solución final	143
Conclusiones	150
Lista de referencias	151
Anexos	161
Glosario	165

## Introducción

El consumo de drogas ha estado presente a lo largo de la historia de la raza humana, quienes han consumido estas sustancias por diversos motivos, y a pesar de que esto ha ocurrido desde hace miles de años, el consumo prevalece. Este tema fue seleccionado al ser una problemática que continúa presente en la actualidad, que afecta a personas vulnerables. Se decidió dirigir a los jóvenes universitarios ya que estos se encuentran en una etapa vulnerable por los cambios que surgen en su vida, además de que los mismos se encuentran bajo impresiones erróneas sobre las drogas y sus efectos.

El propósito de la siguiente investigación es el de contribuir en la búsqueda de una solución para la problemática anteriormente expuesta, por lo que se plantea la cuestión sobre qué recursos del diseño gráfico pueden ser utilizados para que sea posible el cambio de percepción de jóvenes universitarios para evitar el consumo de drogas.

El desarrollo de recursos gráficos es esencial para la comunicación de cualquier tema de una manera visual, es por esto por lo que el uso de estos recursos en problemáticas sociales permite comunicarse con los sujetos involucrados de una manera sencilla y atractiva. Una de estas problemáticas se remonta desde tiempos

ancestrales, donde el individuo comenzó con el consumo de plantas y sustancias por diversos motivos, y que actualmente continúa presente, el consumo de drogas legales e ilegales.

Para lograr el objetivo, se realizó una investigación, contenida en el capítulo I sobre los diferentes elementos involucrados en la problemáticas, desde las drogas, sus antecedentes, efectos, riesgos, formas de consumo, entre otros; así como información sobre jóvenes universitarios, con el apoyo de un grupo muestra, donde se encontró información relevante, como intereses y conocimientos sobre las drogas y preferencias en medios de comunicación y elementos de diseño para la obtención de una idea concreta para el desarrollo de éste proyecto. Igualmente se realizó una investigación de elementos y recursos de diseño gráfico, prosiguiendo así con la realización del capítulo II, donde se investigaron y analizaron ejemplos relevantes de recursos gráficos.

Posteriormente, en el capítulo III, se implementó un proceso metodológico y de diseño, con el apoyo de la información recabada con anterioridad y la realización de encuestas a un grupo muestra para la obtención de recomendaciones y perspectivas en cuanto al producto de diseño gráfico a implementar, mostrando en el capítulo IV, la solución final obtenida. Así como la inclusión de referencias y un anexo que será de utilidad para el lector del presente documento.

## **Antecedentes del problema de investigación**

Cuando se habla de drogadicción se hace referencia al consumo frecuente de determinadas sustancias, a pesar de que el individuo sepa de las consecuencias negativas que pueden llegar a producir en su organismo. Si estas sustancias llegan a consumirse con demasiada frecuencia generan una dependencia, en donde el individuo a pesar de constantes intentos por bajar o eliminar su consumo no logra detenerse, a esto se le conoce como adicción, ya sean sustancias legales o ilegales, ya que ambas pueden resultar en la dificultad o imposibilidad de dejar de consumirlas además de que llegan a resultar en daños perjudiciales para la salud, tanto física como psicológica de quien la consume. De acuerdo con los resultados de ENA 2011 (Encuesta Nacional de Adicciones) señala a los hombres de 18 a 34 años como la población más afectada, mientras que en los adolescentes el aumento de sustancias ha sido mínimo. Así mismo, se observa un crecimiento en el consumo de drogas ilegales de 2002 a 2011, especialmente en la marihuana. Dicho crecimiento fue de 5.0% a 7.8%, mientras que el consumo de cualquier droga ilegal incrementó de 4.1% a 7.2%.

Por sexo, en los hombres el consumo de cualquier droga pasó de 8.6% a 13% y de drogas ilegales de 8.0% a 12.5%. En mujeres, el consumo de cualquier droga incrementó de 2.1% a 3.0% y de drogas ilegales de 1.0% a 2.3%.

A nivel regional el consumo de cualquier droga creció significativamente en la región Occidental (5.5% a 10.3%), Nororiental (5.5% a 10.3%), Norcentral (7.5% a 9.2%) y Centro Sur (4.2% a 7.5%). En cuanto a las drogas ilegales, también se encuentra un incremento estadísticamente significativo en dichas regiones, sin embargo, el crecimiento fue proporcionalmente mayor en la región Centro Sur, al pasar de 3.5% a 6.8%. Además de que las drogas de preferencia continúan siendo la marihuana (6.5%) y la cocaína (3.6%).

Debido a este incremento significativo, muchas instituciones educativas se han visto obligadas a tomar medidas emergentes para intentar frenar la dinámica en ascenso. Ya que, se ha observado un aumento en el riesgo del consumo de drogas en los jóvenes durante el periodo de transición a la universidad.

Durante el periodo de verano de 2019, en la BUAP se realizaron encuestas por Cibrián, T, donde los alumnos de diseño gráfico, de la facultad de arquitectura, compartieron las encuestas impresas a los universitarios de las diversas facultades con edades comprendidas entre 18 y 25 años. En estas se preguntaba, además de datos como edad y sexo, sobre las drogas, su consumo y su percepción. Como resultado, se observa que los jóvenes creen que las drogas ayudan a relajarse (46%), los hacen sentir seguridad sobre sí mismos (18%), ayudan a concentrarse o estudiar mejor (15%) y son inofensivas si se consumen con moderación (21%).

Los mismos jóvenes consideran que los factores principales por los que se consumen drogas son la curiosidad de saber qué se siente probarlas (32%), ser aceptados en un grupo social (21%), tener altos niveles de estrés (21%), además de problemas familiares y de baja autoestima (9%).

La encuesta nacional de consumo de drogas en estudiantes de 2014 nos muestra en sus resultados que, en cuanto a consumo de sustancias nocivas para la salud a nivel estatal, fue aplicada por primera vez en estudiantes de primaria, secundaria y bachillerato. De manera particular y sin considerar al tabaco y al alcohol, muestra que la marihuana fue la primera droga de uso hasta principios de la década de 1980, entonces los inhalables pasaron a ocupar el primer lugar. La preferencia cambia nuevamente a principios del 1990, cuando la marihuana recupera el primer lugar, pero también se registró un crecimiento importante en el consumo de la cocaína.

Los resultados de la encuesta anteriormente mencionada han documentado el crecimiento paulatino del crack y las metanfetaminas; a pesar de ello, se mantienen en niveles bajos de consumo dentro de la población. Sin embargo, durante el periodo comprendido entre los años 2006 y 2009, se registró un aumento en los inhalables por la población femenina, expandiéndose hasta 2012. Por su parte, la Primera Encuesta Nacional Universitaria sobre Violencia, las Drogas y el Delito, hecha en 2013 por la Federación de Universidades e Instituciones Particulares de Educación Superior y por la Asociación Nacional de Consejos de Participación Ciudadana, encontró que el 50% de los universitarios encuestados tuvieron acceso a algún tipo de droga, el 77.6% dijeron conocer a alguien que consume alguna droga, de estas sustancias dicen tener fácil acceso a marihuana, cocaína, metanfetaminas y heroína.

Para el año 2016, el Centro Universitario de Ciencias Biológicas Agropecuarias, en la Universidad de Guadalajara, tomó una muestra del 10% de la población estudiantil (434 encuestas) con edades comprendidas entre 18 y 29 años donde el 49% fueron mujeres y el 51% hombres, obteniendo los siguientes resultados: El 84.6%

consume alguna bebida alcohólica, siendo la cerveza la bebida preferida. El 26.7% son fumadores, teniendo los hombres un porcentaje de 33.5% y las mujeres un porcentaje de 19.7%. El 12.8% consumió drogas ilegales el último mes, y el 23.8% durante el último año. El 35.9% consumió alguna droga ilícita por lo menos una vez en su vida, la principal droga usada fue la marihuana. Existen muchos programas que buscan reducir el impacto de drogas mediante la sensibilización e información en las comunidades estudiantiles; tal es el caso de la Universidad Veracruzana en la cual la Facultad de Letras Españolas, en colaboración con alumnos del Colegio de Diseño Gráfico de la BUAP, colocaron carteles; así como por parte de la BUAP se realizó una serie de charlas titulada "Lobos contra las adicciones", que la Dirección de Acompañamiento Universitario preparó en 2015 para el Día Internacional de la Lucha Contra el Uso y el Tráfico de Drogas Ilícitas, enmarcada dentro del Programa Convive (Radio BUAP, 2015).

Sin Embargo, el problema parecía aun estar presente y para verano 2019 se realizó una toma muestra a 358 estudiantes de licenciatura en la BUAP (Cibrián Comp.), con el fin de conocer las concepciones que tenían hacia las drogas, saber si veían una relación entre la presión social, estresores con su consumo, así como las ideas que tenían sobre las razones y causas de que los jóvenes consuman drogas. Identificando que los motivadores percibidos por los mismos universitarios para consumir drogas son: Sentir curiosidad por el efecto que causan (75%), sentirse solo (28%), tener una vida con mucho estrés (21%), no realizar actividades deportivas o recreativas (21%) y tener fácil acceso a ellas (36%).

Mientras que 4 de cada 10 universitarios que respondieron a dicha encuesta, manifestaron sentir algún nivel de motivación por probar alguna droga alguna vez.

## Planteamiento del problema

A lo largo de la historia se puede observar que el ser humano ha consumido drogas por distintos motivos, ya sean religiosos, ritualísticos, medicinales, por hábitos, costumbres o distracción. En el 3000 A.C. Asia utilizaba el cáñamo y sus derivados, en América, las hojas de coca eran usadas como analgésicos, en la cultura azteca donde se consumían algunos hongos como el peyote; en cuanto a Egipto se documenta la existencia de drogas embriagantes, siendo las más comunes el opio y una especie de cerveza. Es a partir del siglo XVIII que el consumo de drogas se extiende hacia ciertas zonas privilegiadas de Europa incluyendo entre éstas el opio y la cocaína.

Para una mejor comprensión de su consumo, es necesario conocer la definición de droga. La droga es una sustancia que, al introducirse en el organismo, por cualquier vía de administración, produce alteraciones en el funcionamiento natural del sistema nervioso central del individuo, siendo susceptible de crear dependencia, ya sea psicológica, física o ambas (Medina, Rebolledo y Pedrao 2004: 317).

Existen diferentes tipos de sustancias psicoactivas legales como el alcohol, el tabaco y fármacos hipnosedantes. Además de drogas ilegales como cannabis, cocaína, anfetaminas y heroína. De igual importancia las drogas tanto legales como ilegales pueden llegar a causar adicción y a su vez generar daños en el cuerpo y el cerebro. Así como a quien la consume, también afecta a las personas que lo rodean, como familiares y amigos.

Asimismo, además de causar adicción entre otras consecuencias negativas, provoca conductas peligrosas,

además de crear dependencia que torna difícil el intentar dejar de consumirlas.

De acuerdo con la OMS (Organización Mundial de la Salud, 1994), la adicción es una enfermedad física y psicoemocional, acompañada de una dependencia por dicha sustancia y diversos síntomas como:

- Dificultad para concentrarse.
- Abandono de intereses.
- Necesidad de consumir la sustancia con frecuencia, ya sea diariamente, o incluso varias veces al día.
- Necesidad tan intensa por la droga, que no se piensa en otra cosa.
- Con el tiempo, aumenta la necesidad por una dosis mayor, para obtener el mismo efecto.
- Consumo en mayores cantidades por periodos de tiempo más largos a lo planeado.
- Gasta dinero para su obtención, incluso cuando no se puede pagar.
- No cumple con las obligaciones y responsabilidades, o reduce el tiempo que dedica a dichas actividades debido al consumo.
- Continuar con el consumo de sustancias a pesar de tener conocimiento de los problemas que estas causan.
- Realiza cosas que normalmente no se harían para poder consumir u obtener la droga.
- Realiza actividades peligrosas cuando se está bajo los efectos de la droga.
- Dedicar mucho tiempo a intentar obtener la droga, al consumirla, o a recuperarse de sus efectos.
- Fracasa en los intentos de suspender el consumo.
- Experimenta síntomas de abstinencia cuando se pretende suspender el consumo.

Las drogas causan cambios en el cerebro, la mayoría altera el circuito de recompensa, el cual controla el sentimiento de placer motivando al individuo a repetir las actividades que lo generaron. Al ser sobre estimulado causa un exceso de dopamina y un efecto de euforia intensamente placentero, que lleva a consumir la sustancia nuevamente.

Debido al incremento significativo de consumo de droga, muchas instituciones educativas se han visto obligadas a tomar medidas emergentes para intentar frenar la dinámica en ascenso. De acuerdo con los resultados de ENA 2011 (Encuesta Nacional de Adicciones) señala a los hombres de 18 a 34 años como la población más afectada. Ya que, se ha observado un aumento en el riesgo del consumo de drogas en los jóvenes durante el periodo de transición a la universidad. Es por ello por lo que, durante el periodo de verano de 2019, en la BUAP se realizaron encuestas por la profesora Cibrián, T, a los universitarios de las diversas facultades con edades comprendidas entre 18 y 25 años, tomando una muestra a 358 estudiantes de licenciatura en la BUAP (Cibrián Comp.) Con el objetivo de saber las creencias que tienen los jóvenes sobre las drogas, y las razones por las cuales consumen drogas.

Como resultado, se observa que los jóvenes creen que las drogas:

- Ayudan a relajarse (46%)
- Los hacen sentir seguridad sobre sí mismos (18%)
- Ayudan a concentrarse o estudiar mejor (15%)
- Son inofensivas si se consumen con moderación (21%).

Los mismos jóvenes consideran que los factores principales por los que se consumen drogas son:

- La curiosidad de saber qué se siente probarlas (32%)
- Ser aceptados en un grupo social (21%)
- Tener altos niveles de estrés (21%)
- Además de problemas familiares y de baja autoestima (9%).

Por su parte, la Primera Encuesta Nacional Universitaria sobre Violencia, las Drogas y el Delito, hecha en 2013 por la Federación de Universidades e Instituciones Particulares de Educación Superior y por la Asociación Nacional de Consejos de Participación Ciudadana, encontró que el 50% de los universitarios encuestados tuvieron acceso en algún tipo de droga, el 77.6% dijeron conocer a alguien que consume algún tipo de droga, de estas sustancias dicen tener fácil acceso a marihuana, cocaína, metanfetaminas y heroína.

La primera aplicación de una encuesta, relacionada con el consumo de sustancias nocivas para la salud a nivel estatal, fue aplicada en estudiantes de primaria, secundaria y bachillerato. De manera particular y sin considerar al tabaco y al alcohol, muestra que la marihuana fue la primera droga de uso hasta principios de la década de 1980, entonces los inhalables pasaron a ocupar el primer lugar. La preferencia cambia nuevamente a principios del 1990, cuando la marihuana recupera el primer lugar, pero también se registró un crecimiento importante en el consumo de la cocaína.

Las encuestas aplicadas a estudiantes del estado de Puebla han documentado el crecimiento paulatino del crack y las metanfetaminas; a pesar de ello, se mantienen en niveles bajos de consumo dentro de la población. Sin embargo, durante el periodo comprendido entre los años

2006 y 2009, se registró un aumento en los inhalables por la población femenina, expandiéndose hasta 2012.

Para el año 2016 El Centro Universitario de Ciencias Biológicas Agropecuarias, en la Universidad de Guadalajara, tomó una muestra del 10% de la población estudiantil (434 encuestas) con edades comprendidas entre 18 y 29 años donde el 49% fueron mujeres y el 51% hombres, obteniendo los siguientes resultados: El 84.6% consume alguna bebida alcohólica, siendo la cerveza la bebida preferida. El 26.7% son fumadores, teniendo los hombres un porcentaje de 33.5% y las mujeres un porcentaje de 19.7%. El 12.8% consumió drogas ilegales el último mes, y el 23.8% durante el último año. El 35.9% consumió alguna droga ilícita por lo menos una vez en su vida, la principal droga usada fue la marihuana.

Existen muchos programas que buscan reducir el impacto de drogas mediante la sensibilización e información en las comunidades estudiantiles; tal es el caso de la Universidad Veracruzana en la cual la Facultad de Letras Españolas, en colaboración con alumnos del Colegio de Diseño Gráfico de la BUAP, colocaron carteles; así como por parte de la BUAP se realizó una serie de charlas titulada “Lobos contra las adicciones”, que la Dirección de Acompañamiento Universitario preparó en 2015 para el Día Internacional de la Lucha Contra el Uso y el Tráfico de Drogas Ilícitas, enmarcada dentro del Programa Convive (Radio BUAP, 2015). Sin embargo, el problema parecía aún estar presente y para verano 2019 se realizó una toma de muestra a 358 estudiantes de licenciatura en la BUAP (Cibrián Comp.) Identificando que los motivadores percibidos por los mismos universitarios para consumir drogas son:

- Sentir curiosidad por el efecto que causan (75%)
- Sentirse solo (28%)
- Tener una vida con mucho estrés (21%)
- No realizar actividades deportivas o recreativas (21%)
- Tener fácil acceso a ellas (36%).

Mientras que 4 de cada 10 universitarios que respondieron a dicha encuesta, manifestaron sentir algún nivel de motivación por probar alguna droga alguna vez.

Por tanto, este proyecto tiene la intención de brindar información sobre los efectos perjudiciales que causa el abuso de sustancias nocivas a través del diseño gráfico para disminuir el consumo de drogas en jóvenes universitarios, brindando productos gráficos dirigidos a la comunidad universitaria más vulnerable de la BUAP, así mismo, que se logre percibir la importancia de las consecuencias del consumo de drogas ilegales como legales, así como sus inferencias que produce consumirlas tanto física como emocionalmente.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Desarrollar productos gráficos para persuadir a los universitarios de la BUAP a no consumir drogas.

### **Objetivos específicos**

- Explicar las características de los universitarios de la BUAP
- Definir lo que son las drogas
- Determinar las características de los recursos del diseño gráfico que se pueden utilizar para cambiar la percepción de universitarios de la BUAP para evitar de consumir drogas

## **Hipótesis**

A partir del desarrollo de productos gráficos se logrará persuadir a los universitarios de la BUAP a dejar de consumir drogas.

## Justificación

La investigación acerca del consumo de las drogas en jóvenes universitarios de la BUAP se implementa al observar que es una problemática presente y en crecimiento continuo, ya que los mismos universitarios tienen una percepción errónea de las drogas, donde éstas no son peligrosas para ellos (Cid-Hernández y Carvalho [2008]). Además de que la etapa universitaria suele ser un generador de estrés, debido a que se encuentran en una situación vulnerable y diferente, así como en desarrollo de su identidad; en las diferentes etapas de transición aumenta el riesgo de caer en el consumo de drogas por el intento de encontrar formas de escapar de las preocupaciones que estas situaciones pueden generarles.

La importancia de la participación de los diseñadores gráficos en la gestión de un cambio en la percepción de los universitarios es de alto valor ya que se pueden aportar conocimientos que permiten la comunicación clara y eficaz de cualquier mensaje, y las habilidades para convertir las investigaciones y textos en información gráfica que pueda llamar la atención al público, esto resulta muy beneficioso para la problemática ya que se pueden dar aportes desde el punto de vista de los implicados en esta área.

Es importante para los diseñadores gráficos, no solo en la búsqueda, sino también en el hecho de que, aún no han funcionado las diversas campañas en contra de la drogadicción, que, en lugar de ser percibidas, son ignoradas por la población, y en lugar de concientizar son evitadas, siendo así el diseño menospreciado y desvalorizado por las personas. Por lo que con esta investigación y su implementación se pretende generar diseños con un mensaje más claro para los universitarios, que, a pesar de los múltiples intentos de las campañas por

prevenir el consumo de drogas, éstas siguen en aumento, por lo que además se busca hacer una contribución a los jóvenes, donde sea viable el apoyo gracias al diseño gráfico; así como el contribuir a una solución cada vez más objetiva para la problemática.

La comprensión del conflicto permite desarrollar nuevas vías para poder contribuir en la búsqueda de una solución mediante la disciplina del diseño gráfico, ya que ésta se dedica a la resolución de problemas por medio de la comunicación visual, que permiten generar nuevas formas de enviar información sobre el consumo de drogas para llegar a los universitarios de la BUAP que necesiten conocer sobre el tema.

# CÁPITULO

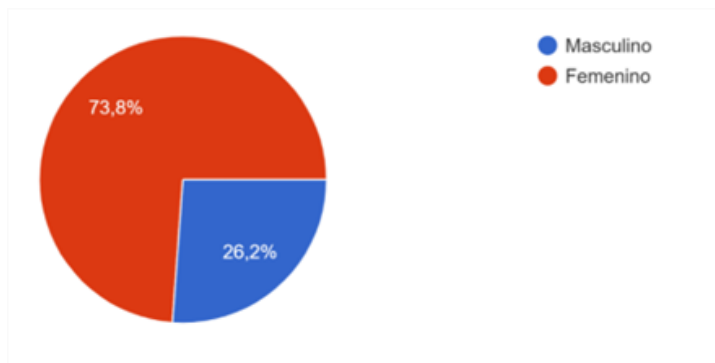
# 1

## Fundamentación Teórica

# 1.1 UNIVERSITARIOS DE LA BUAP

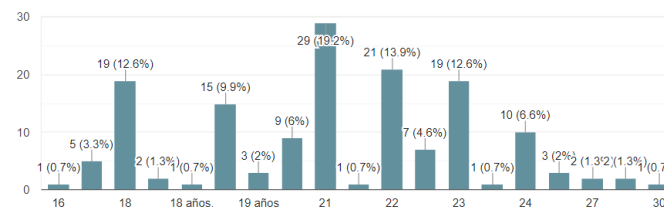
Para resolver el tema relacionado con los estudiantes del colegio de diseño gráfico, se realizó una encuesta en línea (Anexo 1), para obtener el porcentaje de estudiantes que están relacionados con adicciones y cuáles de estas son las más comunes. Para el grupo muestra se determinó un porcentaje del 10% (150 estudiantes) de la población estudiantil del colegio de diseño gráfico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Se seleccionó el colegio de diseño gráfico ya que solo requerimos un porcentaje para realizar el análisis de las respectivas drogas en las que se trabajarán, además de que se tienen medios de fácil comunicación como Facebook, WhatsApp y Microsoft Teams, para solicitar el llenado de la encuesta a aplicar.

Imagen 1



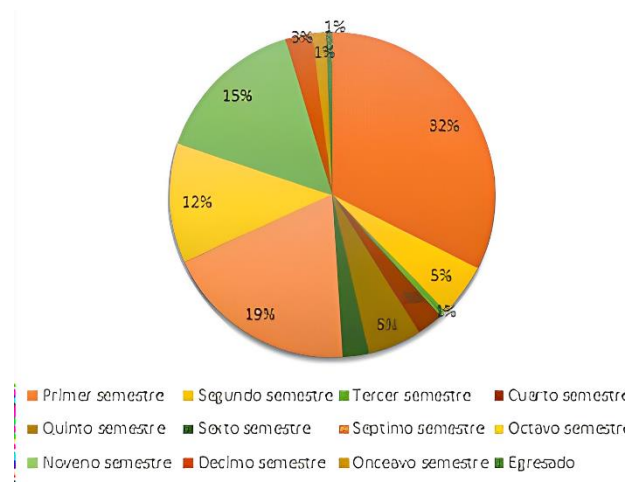
El 73.8% de los encuestados son del sexo femenino, mientras que el 26.2% son del masculino. (imagen 1)

Imagen 2



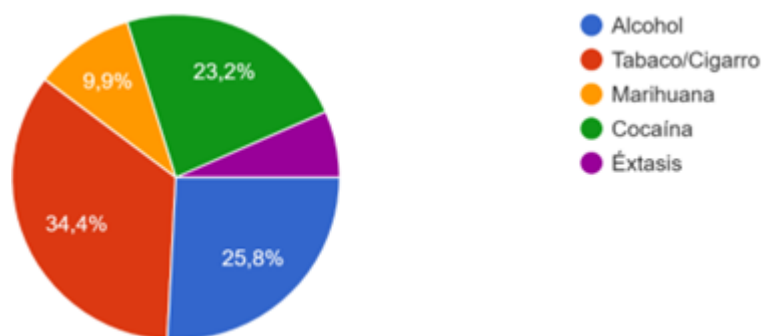
En cuanto a las edades, los encuestados tienen de entre 16 a 30 años. El 0.7% (1) tiene 16 años, el 3.3% (5), tiene 17, el 14.7% (22), con 18 años, el 12% (18) de 19, un 6% (9) con 20 años, 33.8% (51) de 21 años, 18.5% (28) tiene 22, un 13.3% (20) de 23, un 10% (24) con 24 años, 2% (3) de 25 años, 1.3% (2) de 27 años de edad, otro 1.3% (2) de 28, y .7% (1) con 30 años de edad. (imagen 2)

Imagen 3



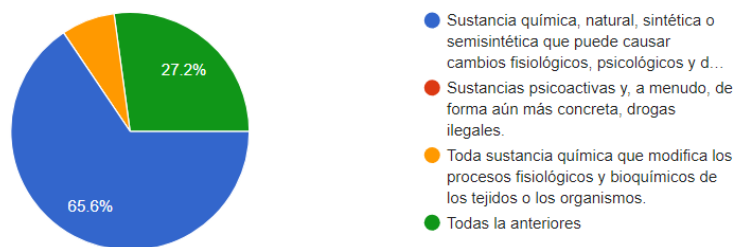
En cuanto el semestre que cursan, primer semestre el 73.99% (49), segundo 12.08% (8), tercer semestre 1.51% (1), cuarto 6.04% (4), quinto 12.08% (8), sexto 6.04% (4), séptimo 43.79% (29), octavo 27.18% (18), noveno 33.22% (23), décimo 6.04% (4), undécimo 3.02% (2), egresado 1.51% (1), no dio el semestre 1.51% (1). (imagen 3)

**Imagen 4**



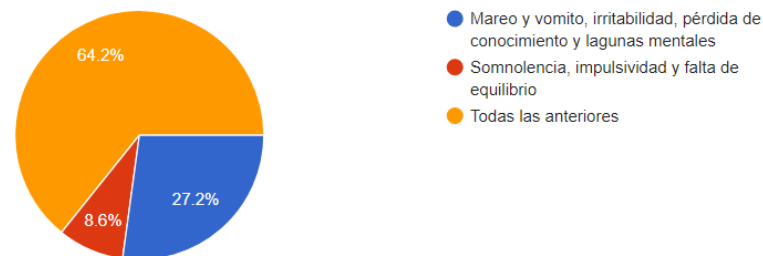
Drogas más adictivas de acuerdo con la opinión de los jóvenes, alcohol 25.8% (39), tabaco/cigarro 34.4% (52), marihuana 9.9% (15), cocaína 23.2% (35), éxtasis 6.6% (10). (imagen 4)

**Imagen 5**



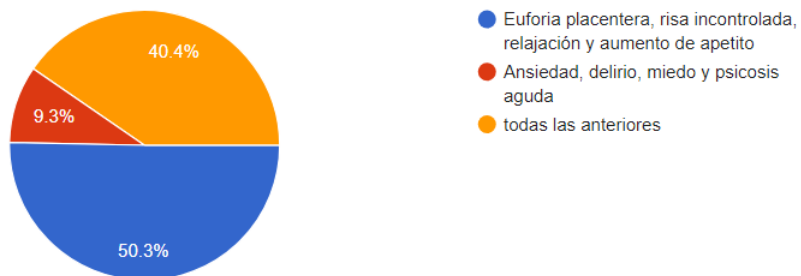
El 65.6% de los estudiantes define a las drogas como: sustancia química, natural o sintética que puede causar cambios fisiológicos, psicológicos y de conducta. El 27.2% de la población respondió que las drogas son un proceso más complejo y no solo se percibe en un cambio de conducta sino además es una sustancia psicoactiva e ilegal la cual modifica los procesos fisiológicos y bioquímicos en los organismos. Y el 7.3% respondió que son todas aquellas sustancias químicas que modifican los procesos fisiológicos y bioquímicos de los tejidos o los organismos. (imagen 5)

**Imagen 6**



Efectos del consumo del alcohol; el 8.6% de los encuestados define el consumo de alcohol con somnolencia, impulsividad y falta de equilibrio, el 27.2% con mareo y vómito, irritabilidad, pérdida de conocimiento y lagunas mentales. Y el 64.2% dice que la respuesta a los efectos del consumo es más compleja y agrupa todos los síntomas. (imagen 6)

**Imagen 7**



Efectos del consumo de la marihuana; el 9.3% de los encuestados define el consumo de la marihuana con ansiedad, delirio, miedo y psicosis aguda, el 50.3% con euforia placentera, risa incontrolada, relajación y aumento de apetito, mientras el 40.4% dice que la respuesta a los efectos del consumo es más compleja y agrupa todos los síntomas. (imagen 7)

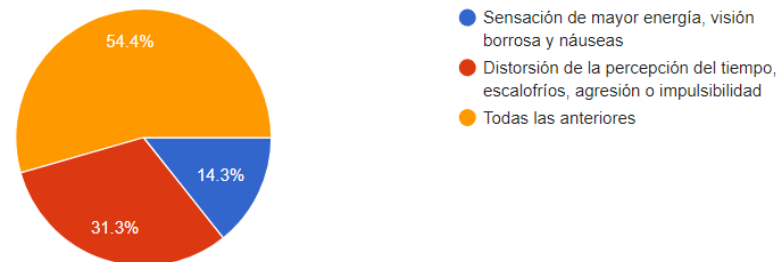
**Imagen 8**



Efectos del consumo de la cocaína; el 27.2% de los encuestados define el consumo de la cocaína como energía y felicidad extrema, irritabilidad y náuseas, mientras el otro

27.2% opina que se definen con temblores y espasmos muscular, desconfianza extrema, sensibilidad a la luz y el sonido. Por otra parte, el 45.6% dice que la respuesta a los efectos del consumo es más compleja y agrupa todos los síntomas. (imagen 8)

**Imagen 9**



Efectos del consumo del éxtasis; el 14.3% de los encuestados define el consumo del éxtasis con sensación de mayor energía, visión borrosa y náuseas, mientras el 31.3% opina que hay distorsión de la percepción del tiempo, escalofríos, agresión o impulso. Por otra parte, el 54.4% dice que la respuesta a los efectos del consumo es más compleja y agrupa todos los síntomas. (imagen 9)

## Imagen 10

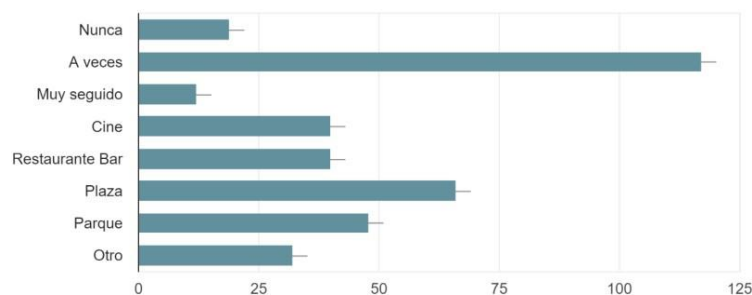


\*\*Cuáles son tus pasatiempos (imagen 10)

## Imagen 11

¿Qué tan a menudo sales con tus amigos? ¿A qué lugares?

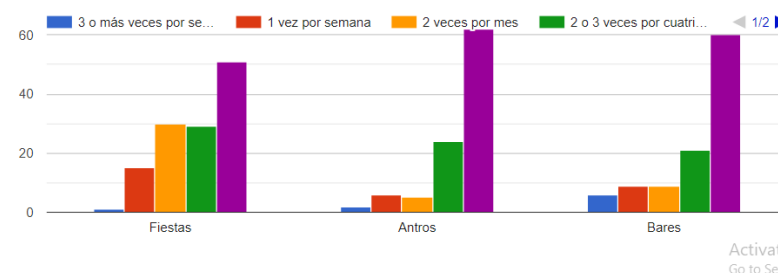
151 respuestas



Durante el tiempo de pandemia el 77.5% de los estudiantes comenta que solo sale con sus amigos ciertas ocasiones,

el 12.6% no sale con sus amigos y el 7.9% sale muy seguido con sus amigos, mientras que los lugares más visitados son plazas o centros comerciales con un 43.7%, seguido por los parques con un 31.8%, el cine y restaurante bar ambos con un 26.5% y finalmente otros lugares con un 21.2%. (imagen 11)

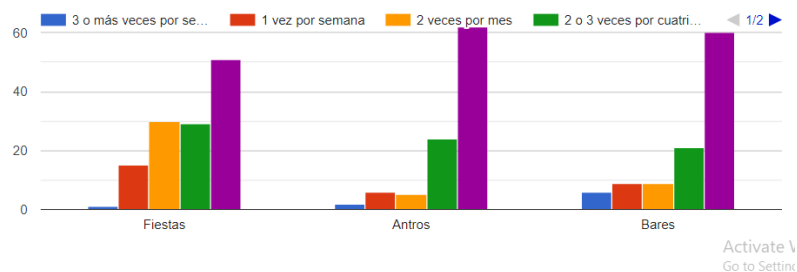
## Imagen 12



Se preguntó a los estudiantes la frecuencia de salidas con sus amigos antes de la pandemia a lugares donde puede haber consumo de sustancias y los resultados fueron los siguientes:

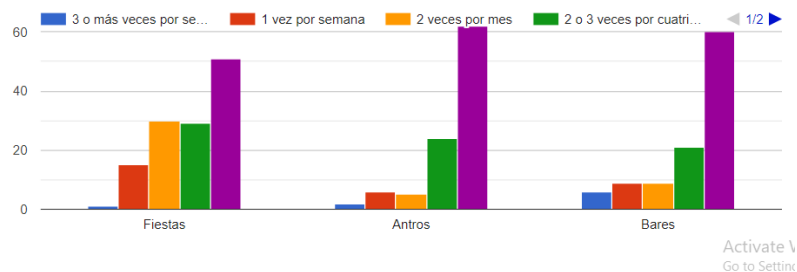
Salidas a fiestas el 40.5% respondió que una vez por semestre, el 23.8% 2 veces por mes, el 23% 2 o 3 veces por cuatrimestre, el 11.9% una vez por semana, finalmente el 0.8% respondió salir 3 o más veces por semana. (imagen 12)

**Imagen 13**



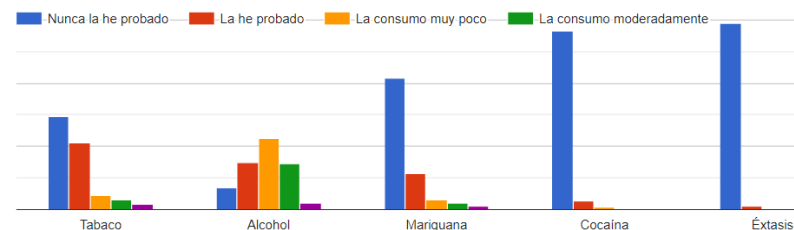
Salidas a antros el 82.6% una vez por cuatrimestre, el 24.2% dos o tres veces por cuatrimestre, el 6.1% 1 vez por semana, el 5.1% dos veces por mes y finalmente 2.0% tres o más veces por semana. (imagen 13)

**Imagen 14**



Salidas a Bares el 57.1% una vez por cuatrimestre, el 20% dos o tres veces por cuatrimestre, el 8.6% dos veces por mes, el 8.6% una vez por semana y finalmente el 5.7% tres o más veces por semana. (imagen 14)

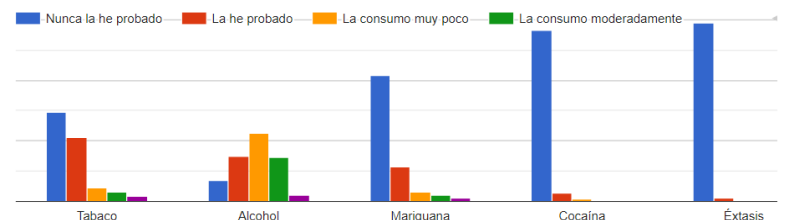
**Imagen 15**



Se preguntó a los estudiantes la frecuencia de consumo en las principales drogas abarcadas para este tema y las respuestas fueron las siguientes:

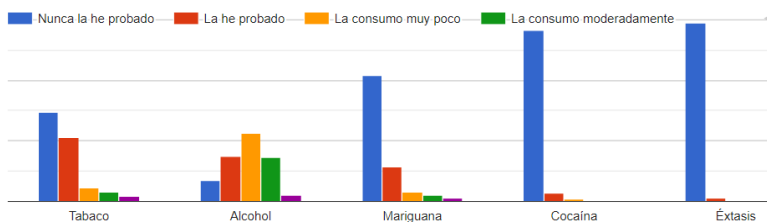
Consumo en tabaco, el 49.3% dice nunca haberlo probado, el 35.3% lo ha probado, el 7.3% lo consume muy poco, el 5.3% lo consume moderadamente y el 2.7% lo consume constantemente. (imagen 15)

**Imagen 16**



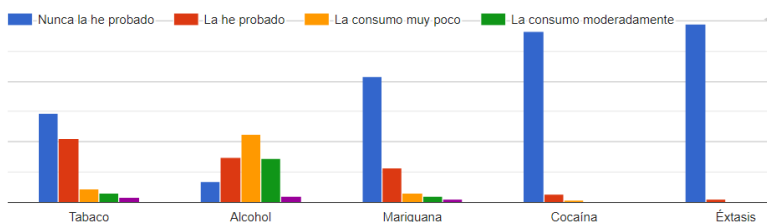
Consumo en alcohol, el 37.1% lo consume muy poco, el 24.5% lo ha probado, el 23.8% lo consume moderadamente, el 11.3% nunca lo ha probado y el 3.3% lo consume constantemente. (imagen 16)

**Imagen 17**



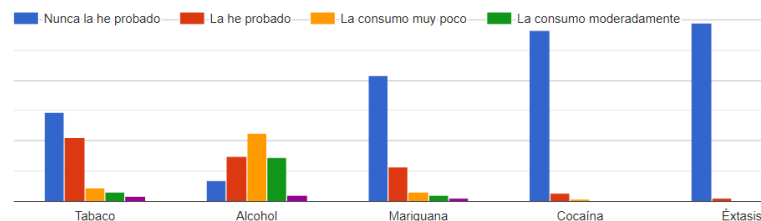
Consumo en la marihuana, el 69.8% nunca la ha probado, el 19.5% lo ha probado, el 5.4% la consume muy poco, el 3.4% la consume moderadamente y el 2% lo consume constantemente. (imagen 17)

**Imagen 18**



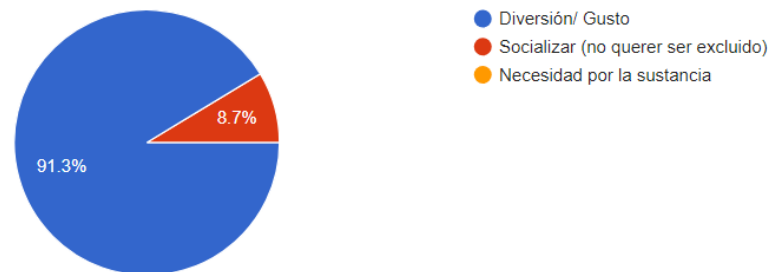
Consumo en la cocaína, el 94% nunca la ha probado y el 4.7% la ha probado. (imagen 18)

**Imagen 19**



Consumo en el éxtasis, el 98% nunca la ha probado y el 2% la ha probado. (imagen 19)

**Imagen 20**



Respecto a las respuestas anteriores se les preguntó a las jóvenes la principal razón del consumo de estas donde el 91.3% respondió que por gusto y diversión y el 8.7% por socializar y no querer ser excluido. (imagen 20)

## Imagen 21

No me han persuadido
Me invitaron a probar y quise aceptar
Si, por la anécdota.
Siempre las he rechazado, pero normalmente dicen que se siente bien y es divertido...
No, ninguno
Si, que me iba a sentir tranquila y bien
Para probarlo
No me han ofrecido ninguna
Ninguna

\*\*Te insinuaron consumir drogas en este tiempo (imagen 21)

## Imagen 22

creo que ese tipo de drogas puede generar dependencia así que no creo que sea la mejor idea.
Es malo
Considero que mientras sean recetadas y manejadas por un especialista (como un psicoanalista) son beneficiosas debido a que no todos poseemos los mismos procesos mentales
Bueno, para quien lo necesite
Creo que es malo porque a pesar de que se inicie de forma ocasional, puede desarrollarse en una dependencia
No considero que sea bueno, por lo que sé no hay ningún tipo de beneficios para mejorar la concentración a la hora de estudiar, y si la hubiera no creo que valga la pena el tener una adicción por mejorar tu rendimiento académico cuando hay muchas alternativas

\*\*opinión de las drogas para la concentración (imagen 22)

## Imagen 23

Que lo que sea que te metas tendrá el efecto con respecto a tu intención con la sustancia, y todas tienen sus consecuencias. Todas generan dependencia física.
Están bien para uso recreativo
Considero que toda droga, legal o ilegal no es del todo mala, son sustancias y lo bueno, lo malo, son producto del uso indebido por el hombre
El cigarro relaja
No encuentro atractivo o interés por las drogas, me es difícil comprender el porqué de su consumo.
Solo que te hacen sentir mejor
Creo y estoy a favor de que ciertas drogas puedan usarse como métodos de medicina alternativa para aliviar el dolor y hasta cierto punto que se puedan usar de forma recreativa siempre que sea de forma moderada y controlada para no dañar la salud

\*\*creencias acerca de las drogas (imagen 23)

## Imagen 24

2. ¿Cuál medio digital realmente usarías si supieras que te hablará sobre el consumo de drogas?  
164 respuestas

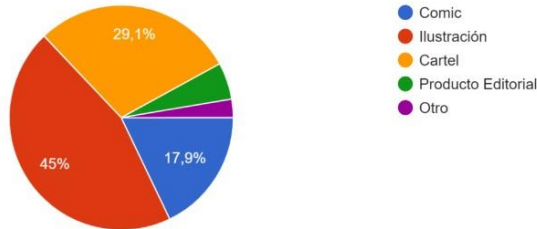


Se les cuestionó sobre el medio digital que usarían para que les hablará sobre el consumo de drogas, el 68% respondió que redes sociales, mientras que el 18.9% una película o documental animado. El 17.9% seleccionó cómic, el 5.3% productos editoriales, y el 2.6% seleccionó que otro.

## Imagen 25

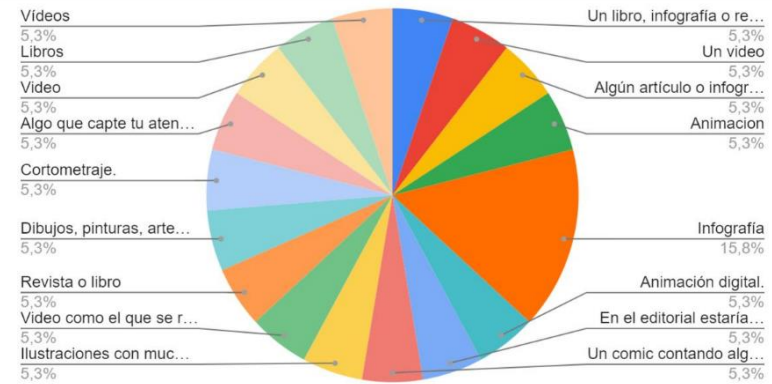
¿Qué recurso gráfico consideras que llamaría tu atención si fuera a hablarte del consumo de drogas?

151 respuestas



Se preguntó qué recurso gráfico captaría la atención de los jóvenes para poder persuadir de las drogas y respondiendo el 43% la ilustración, el 29.1% el cartel, 17.9% el cómic, el 5.3% opino que un producto editorial y finalmente el 2.6% con otro. (imagen 25) Para el producto editorial, el 26.4% prefiere infografía, el 15.9% prefiere libros o revistas y el 5.3% prefiere cómic. Por otro lado, el 21.2% prefiere videos, el 15.9% prefiere cortometrajes y animaciones, el 5.3% taller de dibujo y pintura y finalmente el 5.3% restante prefiere algo que capte su atención. (imagen 25)

## Imagen 26



\*\*producto de diseño que les gustaría (imagen 26)

Gracias a las respuestas recabadas a través de esta encuesta, donde la mayoría de los encuestados fueron del sexo masculino, con edades comprendidas de 16 a 30 años, siendo en su mayoría personas de 20 años de edad cursando el primer semestre de la carrera de diseño gráfico, se puede saber que la mayoría de los jóvenes encuestados consideran al tabaco/cigarros como la droga más adictiva, de las cinco principales drogas propuestas, lo que demuestra que los encuestados desconocen la dependencia que las diferentes drogas pueden llegar a ocasionar, ya que la droga más adictiva es la heroína, y no el tabaco como la mayoría de este grupo muestra considera.

Igualmente, las respuestas permiten dar a conocer que este grupo muestra desconoce lo que es una droga, esto puede verse en que las tres opciones dadas se seleccionaron por cantidades diferentes de encuestados, además, cabe resaltar que una de las opciones dadas como respuesta, considera como droga a una sustancia

solo si esta es ilegal, lo cual es incorrecto. Además, se preguntó sobre cinco drogas principales para medir sus conocimientos acerca de los efectos que éstas pueden llegar a causar en el organismo, sus respuestas, al igual que en la anterior, muestran el desconocimiento que los jóvenes tienen de los efectos de estas sustancias en sus propios organismos.

Esto sumado a las respuestas dadas sobre los lugares que visitan, ya que, a pesar de existir una variedad de respuestas en cuanto a las cantidades semanales que asisten a las diversas opciones dadas, se puede ver que los estudiantes van a lugares donde existe un posible contacto con las drogas, y algunos de estos encuestados si consumen alguna de estas sustancias, que en su mayoría dice hacerlo por diversión y gusto, además de haber sido una decisión personal; aunque un pequeño grupo menciona que las consume para no ser excluido de un grupo social. Sobre esto, a los encuestados que alguna vez les insinuaron drogas, estas personas usaron argumentos positivos en cuanto a la droga, como el hecho de que estas sustancias son de uso recreativo o inofensivas.

Así mismo, muchos de los encuestados no consideran los efectos a largo plazo o incluso los que puedan presentarse en el momento de consumo, ni mucho menos una dependencia en cuanto a consumir drogas, ya que suelen verlas como algo que mientras sea en moderación, controlado o una decisión personal no existirán dichos problemas, incluso hay encuestados que consideran que las drogas te aportan beneficios como relajación o concentración.

Por último, en cuestiones de recursos de diseño para persuadir, la mayoría de los jóvenes considera que para llamar la atención acerca de esta problemática el recurso más adecuado a utilizar sería la ilustración. Al analizar las respuestas dadas por el grupo muestra acerca de sus

conocimientos, experiencias y creencias sobre las drogas, se puede destacar que, a pesar de que la ilustración pueda llegar a llamar la atención de las personas, a la mayoría de los jóvenes les hace falta más información sobre lo que son las drogas, lo que realmente ocasionan en el organismo del consumidor, además de concientizar sobre su toma de decisiones en cuanto a estas sustancias.

## **1.2 DROGAS**

Es de gran importancia conocer los conceptos y características principales de las drogas, logrando así una mayor comprensión de la problemática planteada, ya que al comprender lo que son las drogas y sus características, se puede conocer cómo es que afectan al organismo del individuo en sus diferentes maneras, ya sea en cuanto a la salud física, psíquica o mental.

### **1.2.1 Definición de droga**

La OMS (Organización Mundial de la Salud) 1994, en el ámbito médico la define como, toda sustancia con potencial para prevenir o curar una enfermedad, aumentar la salud física o mental. En farmacología, como toda sustancia química que modifica los procesos fisiológicos y bioquímicos de los tejidos o los organismos. De ahí que una droga sea una sustancia que está o pueda estar incluida en la Farmacopea.

En el lenguaje coloquial, el término suele referirse concretamente a las sustancias psicoactivas y, a menudo, de forma aún más concreta, a las drogas ilegales. Las teorías profesionales (p. ej., “alcohol y otras drogas”) intentan normalmente demostrar que la cafeína, el tabaco, el alcohol y otras sustancias utilizadas a menudo con fines no médicos son también drogas en el sentido de que se toman, al menos en parte, por sus efectos psicoactivos. (OMS, 1995, p 33)

En cuanto al IAFA (Instituto de Alcoholismo y Farmacodependencia), define a la droga como sustancias químicas, naturales, sintéticas o semisintéticas que al ser ingeridas pueden causar cambios fisiológicos, psicológicos y de conducta. (2015)

En conclusión, las drogas en farmacología son más para uso curativo. Pero en el lenguaje coloquial son sustancias psicoactivas (ilegales), como sustancias químicas, naturales, sintéticas o semisintéticas dependiendo del modo en que son utilizadas alterando los cambios psicológicos, fisiológicos o de conducta.

## **a) Origen de las drogas**

Se desconoce con exactitud cuál fue la primera droga consumida, el alcohol está entre las primeras opciones por la manera que se tenía en la antigüedad de almacenar los alimentos, causando que algunos de estos se fermentaran y produjeran el primer vino, que en la antigüedad obtuvo gran importancia económica, donde la viña se extendió por todas partes.

Por su parte, el cannabis se originó en Asia, se sabe que en el año 4,000 a.C., ya era utilizada para sus productos textiles, y para el 3,000, como algunos escritos chinos mencionan sobre el consumo de exceso podía hacer ver monstruos, comunicarse con los espíritus o aligerar el cuerpo, esto nos dice que, para estos años, en China ya se conocían sus propiedades alucinógenas. En cuanto al opio, que era utilizado como alimento, forraje y aceite, tiene registros sobre sus funciones psicotrópicas que datan del año 3,000 a.C. En el occidente, para el siglo XIX, este se convirtió en un grave problema, ya que, al popularizar su consumo como ocio o entretenimiento aumentaron los casos de adicción.

La cocaína, comenzó a ser cultivada por Colombia en el siglo X, en esta cultura, era una planta sagrada usada en los rituales, como medicina, y como estimulante por los trabajadores para reducir las molestias de altitud, hambre o cansancio. Fue en el siglo XVI, con la llegada de los españoles que esta droga fue exportada. Al igual que el tabaco, que, en el año de 1492, fue descubierto por los españoles en Haití, y convencidos de posibles propiedades terapéuticas, la exportaron a Prusia, Filipinas y China.

De acuerdo con Fermín (2013), en 1874, la primera droga semisintética fue creada y comercializada, la heroína, y fue utilizada para tratamientos de deshabitación, pero esta causaba alta adicción entre los pacientes, comenzando este problema en Estados Unidos e Inglaterra, y extendiéndose al resto del mundo.

Sabiendo ahora, la definición de droga, así como sus orígenes, se considera resaltar las diferentes clasificaciones que tienen las drogas en su actualidad, teniendo así conocimiento de cómo es que las drogas se dividen y se seleccionan por los consumidores, puesto que pueden clasificarse en cuanto al origen, efectos en el organismo, formas de consumo entre otras

## 1.2.2 Clasificación de las drogas

Las drogas se clasifican de diferentes maneras. El instituto sobre Alcoholismo y farmacodependencia (2015) las divide de acuerdo con su origen, efectos, y posición de los organismos judiciales, Máxima Uriarte (2021) da una clasificación más extensa, ambas mostradas a continuación.

- De acuerdo con elementos farmacológicos se dividen en:
- Eufóricas: Opio y sus derivados, así como cocaína
- Fantásticas: Mezcalina, marihuana y beleño, entre otras
- Embriagantes: Alcohol, éter, cloroformo y bencina
- Hipnóticas: Barbitúricos y otros somníferos
- Excitantes: Cafeína y tabaco, entre otras
- Drogas de diseño, o nuevas drogas: feniletilaminas, arilhexilaminas, opiáceos, derivados del fentanilo, meperidina y metacualona.

También pueden clasificarse de acuerdo con su origen:

- Naturales
- Sintéticas
- Semisintéticas

De acuerdo con lo que dictan los organismos judiciales:

- Legales
- Ilegales

Según el efecto que causan en el organismo:

- Depresoras
- Estimulantes
- Tranquilizantes
- Alucinógenas

Igualmente pueden dividirse en su modo de consumo:

- **Fumables.** Aquellas que al quemarse liberan humos intoxicantes, que son aspirados por la boca, como el tabaco, la marihuana o el crack.
- **Tomables.** Aquellas que pueden ingerirse por vía oral, ya sea en forma de pastillas, líquidos o papeletas adheridas a la lengua. Tal es el caso del alcohol, del éxtasis o del LSD.
- **Inyectables.** Aquellas que deben ser introducidas directo al torrente sanguíneo, empleando una jeringa para ello, como la heroína o la morfina.
- **Inhalables.** Aquellas que se consumen vía nasal: o bien generan naturalmente gases o vapores que pueden respirarse directamente, como ocurre con ciertos tipos de pegamento, o bien en forma de polvillo que puede inhalarse en seco, como la cocaína.

• Para concluir, las drogas se clasifican de diferentes formas de acuerdo con los fármacos se dividen en eufóricas, fantásticas, embriagantes, hipnóticas, excitantes y drogas de diseño (nuevas drogas). Además, de ser naturales, sintéticas o semisintéticas, así como ser de carácter legal como ilegal. De la misma forma teniendo diferentes modos de consumo como fumables, tomables, inyectables e inhalables todas diferentes efectos en el organismo.

### a) Características de las drogas

A continuación, para mayor comprensión de lo que son las drogas, se enlistan las drogas consumidas en México según el informe mundial sobre las drogas realizado por la ONU, 2021, además de las más conocidas en conjunto con su descripción, efectos y formas de consumo.

#### CANNABIS SATIVA

**Descripción.** Planta de aproximadamente 6 metros de altura. Tiene alrededor de sesenta componentes, entre ellos el tetrahidrocannabinol (THC), con mayor psicoactividad, aunque el porcentaje depende, entre otros factores, en la forma que se cultiva y recolecta (imagen 27). De acuerdo con su elaboración y forma de consumo, sus derivados se agrupan de la siguiente manera:

- Marihuana: Elaborado con hojas secas y flores de cannabis. De 6 a 14% de THC.
- Hachís: Resina hervida de la planta. De 15 a 30% de THC.
- Aceite de hachís: Destilado de la planta. Dependiendo de la técnica de destilación puede llegar a tener hasta 65% de THC.

Imagen 27



Mujer sosteniendo flor de cáñamo. Depositphotos. Cannabis sativa Fotos, ilustraciones y arte vectorial. <https://sp.depositphotos.com/stock-photos/cannabis-sativa.html?filter=all&qview=94470504> Libres de derecho.

**Formas de consumo.** Existen diferentes maneras de consumir esta droga.

- Fumada: Es la forma más habitual de consumir cannabis y suele mezclarse con tabaco o consumirse sola en un cigarrillo.
- Ingerida: Usando la resina e introduciéndola en alimentos o masas suele consumirse, como pastelillos o tortillas.

**Efectos.** De acuerdo con la Dirección General de Salud Pública y Consumo del Gobierno de La Rioja (2021), los efectos que esta droga produce suelen presentarse aproximadamente 10 minutos después de haber sido fumada, y entre 20 minutos y una hora si fue ingerida. En cuanto a la duración de los efectos, cuando se ingieren tienden a ser de menor intensidad, pero de mayor

prolongación. En cuanto a los efectos que el consumidor presenta se dividen de la siguiente manera:

- Psíquicos: Euforia, despersonalización, risa fácil, fuga de ideas y alteración de memoria, alteración de la percepción del tiempo, de la secuencia, de los acontecimientos, y de los colores y sonidos.

Cuando las dosis son más altas puede generar pánico, alucinaciones e incluso psicosis esquizofrénica o paranoide, conocida como psicosis por consumo.

Al consumir cannabis, después de la fase euforizante, suele seguirle una fase depresiva en donde puede aumentar el estado de sueño.

- Físicos: Ligero aumento en la presión arterial, taquicardia, tos seca y conjuntivitis.

En el consumo de dosis más altas se producen los efectos contrarios, así como desorientación, incapacidad para concentrarse, presión ocular y sequedad de boca.

Si el consumo ha sido de manera fumada, hay un aumento del volumen y frecuencia cardiaca. Si fue ingerido, puede existir intoxicación por la cantidad utilizada o la mezcla con otros productos.

Si el consumo ha sido de manera fumada, hay un aumento del volumen y frecuencia cardiaca. Si fue ingerido, puede existir intoxicación por la cantidad utilizada o la mezcla con otros productos.

### **Riesgos y consecuencias.**

Existen riesgos para la salud física y psicológica del consumidor, además de consecuencias por su consumo que pueden mantenerse a largo plazo, de acuerdo con la siguiente lista.

- Problemas de memoria y aprendizaje.
- Dependencia
- Trastornos emocionales como depresión y ansiedad.
- Trastornos de la personalidad
- Psicosis y esquizofrenia
- Trastornos del ritmo cardiaco
- Enfermedades broncopulmonares
- Cáncer
- Empeoramiento de síntomas en personas que padecen enfermedades cardiovasculares o hipertensión.
- Aumento de riesgo si se padecen enfermedades como bronquitis crónica, enfisema pulmonar o cáncer de pulmón. (Plan nacional sobre drogas, s.f.)

Existen diversas consecuencias que pueden llegar a afectar al individuo si consume la droga de manera continua o excesiva, a continuación, según el Plan nacional sobre drogas, (s.f.) dividen en tres ramas principales:

- **Psicológica.** Psicosis tóxica aguda, donde se presentan delirios paranoides o de persecución, ideas suicidas, ansiedad, y suele experimentarse depresión, pánico, paranoia y desorientación de tiempo y espacio.

Suele tener una duración de entre uno y once días, dependiendo de si su consumo se detiene o continúa.

- **Física.** Pueden presentarse afectaciones crónicas atacando directamente el sistema respiratorio, donde se produce irritación bronquial y pulmonar. En el sistema endocrino, haciendo aparecer tumores en los órganos sexuales y reducción la calidad y cantidad de esperma en varones. En el

embarazo, incrementa las posibilidades de malformaciones y disminución de peso en el bebé.

- **Síndrome amotivacional.** Se caracteriza por apatía, facilidad para la frustración, pérdida de eficacia para desarrollar actividades, falta de concentración y la falsa idea de productividad elevada.

Las personas con este síndrome suelen comportarse de manera problemática y poco social, además de que suelen tolerar conductas poco aceptables socialmente, por lo que pueden llegar a tener problemas judiciales y/o sociales.

### **Síntomas de abuso y/o dependencia.**

Existen síntomas que permiten detectar un posible abuso de cannabis.

- Abandono de amistades no consumidoras de la droga
- Pérdida de interés en actividades que antes se disfrutaban
- Bajo rendimiento escolar o laboral.
- Irritabilidad
- Agresividad
- Inquietud y nerviosismo
- Disminución del apetito
- Dificultad para dormir

## **OPIÁCEOS**

**Descripción.** Sustancia elaborada a base de, o contenedora de opio, generalmente es utilizada como

analgésico para tratar el dolor o causar sueño. Algunos opiáceos son la heroína, morfina y codeína (Instituto Nacional del Cáncer, s.f.).

### **Formas de consumo.**

Generalmente los opiáceos son prescritos y recetados como fármacos para el alivio de algún dolor.

- **Vía oral.** En forma de pastillas o comprimidos solubles.
- **Parches.** Cambian temporalmente la forma en la que el sistema nervioso responde al dolor.
- **Vía intravenosa, espinal y transdérmica.** La sustancia es inyectada en el paciente. El uso de jeringas sucias o compartidas puede generar graves efectos al paciente.

### **Efectos.**

- Sensación intensa de bienestar.
- Somnolencia
- Estreñimiento
- Náuseas y vómito.
- Enrojecimiento facial
- Prurito
- Confusión

### **Riesgos y consecuencias.**

Los opiáceos pueden llegar a causar dependencia física, esto implica que su consumidor utiliza la droga para

prevenir molestias o síntomas de abstinencia. Existen riesgos en el consumo excesivo o prolongado de esta droga, los cuales se enlistan a continuación.

- Paro respiratorio, que deriva en muerte.
- Convulsiones.
- Su consumo en dosis altas puede ser mortal.
- Respiración lenta y superficial, puede llegar a detenerse.
- Los pulmones pueden llenarse de líquido.
- Disminución de presión arterial, frecuencia cardíaca y temperatura corporal.
- Si se usa en el embarazo, él bebe puede desarrollar síntomas de abstinencia y respiración debilitada.

### **Síntomas de abuso y/o dependencia.**

De acuerdo con O'Malley (2020), se puede desarrollar dependencia a cualquier opiáceo, y para detectar su uso, el médico puede realizar un análisis de orina o de sangre. El abuso de estas sustancias es relativamente frecuente debido a la alta accesibilidad que existe.

## **MARIHUANA**

**Descripción.** Mezcla de flores y hojas secas y trituradas de la planta cannabis sativa. La principal sustancia psicoactiva de la marihuana es, la planta de cannabis y el THC, con un contenido aproximado de 12% en la actualidad, ya que se encuentra en la resina que producen las hojas y brotes de la planta, además de contener alrededor de 500 sustancias químicas y más de 100 compuestos, que están relacionados químicamente con el THC. (imagen 28)

### **Formas de consumo.**

- La marihuana puede ser consumida de diferentes formas:
- Fumada. En cigarros hechos a mano.
- Inhalada. En pipas de vidrio o agua, o en vaporizadores.
- Ingerida. Se pueden hacer tés, o mezclarse en masas y crear alimentos como galletas o brownies.

### **Imagen 28**



Trituradora de metal, aceite de cannabis y articulación en posar. Jcomp. Freepik. [https://www.freepik.es/foto-gratis/trituradora-metal-aceite-cannabis-articulacion-posar\\_7365459.htm#page=1&query=marihuana&position=5](https://www.freepik.es/foto-gratis/trituradora-metal-aceite-cannabis-articulacion-posar_7365459.htm#page=1&query=marihuana&position=5) Licencia de Freepik.

**Efectos.** Cuando la marihuana se fuma, el THC y sus demás sustancias pasan a los pulmones, torrente sanguíneo y finalmente llegan al cerebro. Si es consumida, los efectos suelen tardar en presentarse alrededor de 30

minutos a una hora, y suele llegar menor cantidad de THC y otras sustancias al torrente sanguíneo.

En cuanto a los efectos de esta sustancia, suelen ser similares a los del consumo de la planta de cannabis:

- Euforia placentera o miedo (varía de acuerdo con las personas y situaciones).
- Relajación o ansiedad y pánico.
- Aumento de la percepción sensorial (ver los colores más brillantes, sonidos más fuertes).
- Risa incontrolada.
- Aumento en el apetito.
- Alteración de la percepción del tiempo.

Cuando se consumen grandes cantidades de marihuana pueden presentarse otros efectos tales como:

- Psicosis aguda.
- Alucinaciones.
- Delirio.
- Pérdida del sentido de una identidad personal. (Plan nacional sobre drogas, s.f.)

### **Riesgos y consecuencias.**

En cuanto a las consecuencias y riesgos que se presentan por el consumo de esta droga, se pueden llegar a presentar los siguientes (Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas, 2021):

- Aumento del ritmo cardíaco y de ataques de corazón.
- Problemas respiratorios y pulmonares.
- Riesgos de padecer algún trastorno mental como depresión o ansiedad.

- Riesgo de desarrollar psicosis o esquizofrenia.
- Si se consume en el embarazo, hay mayor riesgo de que él bebe tenga problemas de comportamiento.
- Disminución del desempeño escolar, laboral o en el hogar.
- Deterioro de la memoria y habilidades cognitivas.

### **Síntomas de abuso y/o dependencia.**

Con el consumo habitual de esta droga, existe la posibilidad de que se genere una dependencia, incluso existen investigaciones que demuestran que una de cada 10 personas que consumen marihuana se convierten en adictos. De acuerdo con O'Malley (2020), algunos de los síntomas que se presentan en el consumidor son:

- Necesidad intensa por consumir la droga.
- Intentos fallidos por dejar de consumirla.
- Pérdida de interés en actividades que no estén relacionadas con la marihuana.
- Consumir la droga incluso cuando se sabe que causa daños o problemas personales.

### **CANNABINOIDE SINTÉTICO**

Descripción. Compuesto químico artificial, similar a la sustancia química encontrada en la planta de cannabis, esta sustancia es rociada en la materia seca y tritura de una planta. Se les conoce por ser parte de las llamadas nuevas sustancias psicoactivas, estas sustancias no están reguladas a pesar de alterar la mente del consumidor.

### **Formas de consumo.**

- **Fumada.** La persona fuma la materia seca.
- **Ingerida.** Suele ingerirse como bebida o té.
- **Vaporizada.** La materia se introduce en cigarrillos electrónicos.

### **Efectos.**

Los efectos de esta droga son similares a los que produce el cannabis y marihuana, como ánimo elevado, relajación, alteración de la realidad y psicosis. En cuanto a los efectos psicóticos pueden presentarse como:

- Ansiedad extrema
- Confusión
- Paranoia
- Alucinaciones (Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas, 2011)

### **Riesgos y consecuencias.**

En cuanto a los riesgos y consecuencias que se presentan con el consumo de cannabinoide sintético, el Instituto Nacional sobre Abuso de drogas (2011) toma en consideración los siguientes:

- Aumento de la frecuencia cardíaca
- Vómito
- Comportamiento violento
- Pensamientos suicidas

Cuando existe una sobredosis de esta droga algunas consecuencias pueden ser las siguientes:

- Reacciones tóxicas
- Aumento de la presión arterial
- Reducción del flujo de sangre
- Daños a los riñones
- Convulsiones
- Muerte

### **Síntomas de abuso y/o dependencia.**

Los compuestos de la cannabinoide sintética son distintos de lote a lote, por lo que tanto los efectos como síntomas de abuso dependerán de esto, además de la reacción de cada persona ante la sustancia, aunque, de acuerdo con el Hospital de San Juan Capestrano, 2021, algunos de los síntomas que pueden encontrarse son:

- **Del comportamiento.**
  - Aletargamiento repentino y extremo.
  - Hiperactividad repentina y extrema.
  - Comportamiento instigador.
  - Arranques de ira, irritabilidad y agresividad.
  - Físicos.
    - Dolor de cabeza y pecho
    - Nauseas.
    - Espasmos musculares
    - Elevación o disminución de la presión arterial.
  - Psíquicos.
    - Ansiedad y depresión
    - Paranoia y psicosis
    - Alucinaciones y delirios.

- Confusión.
- Desrealización
- Despersonalización. (Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas, 2011)

## ALCOHOL

**Descripción.** El Instituto Nacional del Cáncer (s.f.) define al alcohol como una sustancia química incolora, soluble en agua o grasa, elaborada por medio de la fermentación. Una bebida alcohólica es una sustancia que tiene presente etanol, existiendo dos tipos:

- **Fermentada.** Procedente de frutas o cereales fermentados, algunas de las más comunes son la cerveza, el vino y la sidra.
- **Destilada.** Conseguida por medio de la eliminación de cierta cantidad de agua de una bebida fermentada, por lo que contienen más alcohol que las fermentadas. Algunas de las bebidas destiladas son: coñac, whisky, brandy, vodka, ron y ginebra.

### Formas de consumo.

Es una sustancia que se consume por vía oral (imagen 29), la mayor parte de la absorción de esta sustancia la realiza el intestino delgado con un 80%, y una menor parte el estómago el 20% y el colón. Una pequeña parte entra al torrente sanguíneo a través de la mucosa del estómago, la mayor parte del alcohol pasa hacia la circulación sanguínea a través del intestino delgado. Debido al peso molecular (46) del alcohol no necesita de un proceso digestivo por lo que es absorbido de manera directa, entrando en el riesgo sanguíneo en un aproximado de

cinco minutos, llegando a máximas concentraciones de sangre a los 30 a 90 minutos.

Evora (2017) considera que la velocidad de absorción, que influye en la intensidad y duración de los efectos, aumenta cuando se tiene el estómago vacío y ralentizándose cuando no es así, además de influir el porcentaje de graduación de la bebida, además del sexo de quien la consume, ya que por lo general una mujer tiene menor masa corporal y mayor proporción de grasa que un hombre, ocasionando que la mujer presente una mayor cantidad de alcohol en el organismo que un hombre que haya bebido la misma cantidad.

**Imagen 29**



Botellas de vidrio de cerveza con vidrio y hielo sobre fondo oscuro. Jcomp. Freepik. [https://www.freepik.es/foto-gratis/botellas-vidrio-cerveza-vidrio-hielo-sobre-fondo-oscuro\\_4334665.htm#page=1&query=alcohol&position=2](https://www.freepik.es/foto-gratis/botellas-vidrio-cerveza-vidrio-hielo-sobre-fondo-oscuro_4334665.htm#page=1&query=alcohol&position=2) Licencia de freepik.

## Efectos

Según Omaechea, los efectos que pueden presentarse en personas que hayan consumido esta sustancia son los siguientes:

- Dificultad para mantener la coordinación y/o el equilibrio
- Somnolencia
- Lagunas mentales o lapsos de memoria
- Riesgo de paro respiratorio
- Dificultad para respirar
- Mareo y vómito
- Comportamiento desadaptativo
- Irritabilidad
- Impulsividad
- Pérdida del conocimiento

## Riesgos y consecuencias.

El consumo excesivo produce graves problemas para el individuo, desde consecuencias de salud, hasta sociales (CCAdicciones, 2018).

- **De salud:**
  - Intoxicación por alcohol.
  - Hipertensión arterial.
  - Colapso hepático.
  - Alteración del sueño.
  - Gastritis
  - Cirrosis hepática.
  - Disfunción sexual.
  - Cardiopatía.

- Cáncer.

- **De comportamiento**

- Agresividad.
- Vulnerabilidad.
- Aborto espontáneo o muerte fetal.
- Comportamientos sexuales riesgosos.
- Problemas de aprendizaje.
- Demencia.
- Depresión.
- Ansiedad.
- Deterioro cognitivo.
- Psicosis.

## Síntomas de abuso y/o dependencia.

Los síntomas de abuso de alcohol se manifiestan de diferentes maneras en el individuo, en la siguiente lista se muestran los comportamientos que una persona mostraría al estar abusando del alcohol.

- Intento por dejar de consumir, pero no ser capaz de lograrlo.
- Ser incapaz de dejar de beber una vez que se empieza.
- Beber mayor cantidad o por más tiempo de lo planeado.
- Culpabilidad después de la bebida.
- Bajo desempeño laboral, escolar o en el hogar.
- Suele beber en las mañanas para poder empezar su día.
- Esconde su alcohol.

De acuerdo con la American Academy of Family Physicians (2019), las razones por las que las personas abusan del alcohol son diversas, puede ser por la presión social, un mecanismo para reducir ansiedad, miedo, depresión, tensión, soledad, problemas sociales o familiar

## TABACO

Descripción. De acuerdo con el Instituto Nacional sobre Abuso de Drogas (2021), el tabaco es una planta con grandes hojas y flores, que contiene nicotina además de otras sustancias químicas (imagen 30), la nicotina es la responsable de la adicción a esta droga, donde las hojas secas son fermentadas y utilizadas para diversos productos.

### Imagen 30



Field of tobacco plants with mountains in the background. Maxskyohm27626627.Vecteezy.

<https://www.vecteezy.com/photo/2230273-field-of-tobacco-plants-with-mountains-in-the-background> Licencia gratuita.

**Formas de consumo.** Existen diferentes formas para su consumo, algunas más conocidas que otras, por lo que a continuación se enlistan dichas formas:

- **Fumada.** Los cigarrillos de tabaco son la forma más común de consumir esta droga.
- **Pipa.** Pueden utilizar pipas comunes o de agua para consumir el tabaco.
- **Masticada.** El tabaco también puede ser masticado por el consumidor.

**Efectos.** La nicotina, debido a su rápida absorción por el torrente sanguíneo, libera la hormona de adrenalina y la convierte en una sustancia estimulante, la razón por la que muchos consumidores y no consumidores creen que relaja es porque calma la ansiedad generada por la abstinencia a esta sustancia (NIDA, 2020). Los efectos principales que los consumidores presentan son los siguientes:

- Cansancio
- Tos y expectoraciones.
- Pérdida del apetito.
- Alteración del ritmo del pulso.
- Mal aliento.

**Riesgos y consecuencias.** El consumo de tabaco conlleva diversos riesgos y consecuencias para la salud de quien lo consume.

- Aumento de presión arterial, frecuencia cardiaca y respiratoria.

- Cáncer pulmonar.
- Bronquitis crónica.
- Enfisemas.
- Embolias o infartos.
- Accidentes cerebrovasculares.
- Gastritis crónica.

Síntomas de abuso o dependencia. El Hospital San Juan Capestrano (2021) considera que los síntomas principales presentes en personas que abusan o dependen del tabaco son los siguientes:

- Deseo excesivo por consumir tabaco.
- Ansiedad.
- Somnolencia o problemas para conciliar el sueño.
- Pesadillas.
- Sentimientos de frustración o tensión.
- Dolores de cabeza.
- Dificultad para concentrarse.

## COCAÍNA

Descripción. Droga obtenida de las hojas del arbusto de la coca. La cocaína distribuida para su consumo tiene el aspecto de un polvo blanco fino y cristalino. Los vendedores ilegales suelen mezclar esta sustancia con otros polvos blancos, como talco o maicena, además de que existe la posibilidad de que haya sido mezclado con otras drogas como anfetaminas u opioides sintéticos (NIDA, 2020).

**Formas de consumo.** Existen formas principales de consumir esta droga.

- **Nasal.** El polvo de la cocaína es inhalado por la nariz, donde pasa de manera directa a la sangre. También puede ser aplicada directamente a la mucosa.
- **Oral.** El polvo se frota en las encías.
- **Intravenosa.** Por medio de una jeringa, la droga pasa directamente a la sangre.
- **Fumada.** La sustancia es calentada, llegando a los pulmones. A esta forma de cocaína se le conoce como crack.

**Efectos.** El Instituto Nacional de Abuso de Drogas (2021) menciona que los efectos producidos por el consumo de cocaína son los siguientes:

- Energía y felicidad extrema.
- Alerta mental.
- Hipersensibilidad al sonido y la luz.
- Irritabilidad.
- Náuseas.
- Temblores y espasmos musculares.
- Aumento de la temperatura corporal y presión arterial.
- Desconfianza extrema a los demás.

El consumo de grandes cantidades de cocaína puede generar conductas violentas, extravagantes e impredecibles.

**Riesgos y consecuencias.** En cuanto a los riesgos y consecuencias presentados por las personas que consumen esta droga, se enlistan a continuación.

- Convulsiones.
- Psicosis paranoica.
- Alucinaciones auditivas.
- Pérdida del sentido del olfato.
- Hemorragias nasales.
- Gangrena en los intestinos.
- Pérdida de apetito que puede resultar en malnutrición.
- Asma y dificultad para respirar.
- Mayor riesgo de contraer enfermedades respiratorias.

**Síntomas de abuso o dependencia.** Es importante saber que la cocaína es una droga extremadamente adictiva, por lo que la persona que la consume difícilmente podrá controlar su consumo. En cuanto a los síntomas de un abuso o dependencia de esta sustancia, el Hospital San Juan Capestrano (2021), presenta los siguientes:

- Desarrollo de tolerancia, por lo tanto, deseará consumir una dosis mayor que antes.
- Ansiedad.
- Irritabilidad.
- Inquietud.
- Irritabilidad
- Cambios en el estado de ánimo.
- Sudoración
- Dilatación de las pupilas.
- Si es inyectada, marca en los brazos de la jeringa.

## ÉXTASIS

**Descripción.** También conocida como metilendioxi-metanfetamina MDMA, es una droga sintética, con una composición química similar a la de estimulantes y alucinógenos (NIDA 2018).

**Formas de consumo.** Esta droga suele ser consumida en su mayoría en forma de pastillas (imagen 31), aunque hay personas que la ingieren de forma líquida o ingieren el polvo de ésta.

**Imagen 31**



Ecstasy monogram. DEA. Wikipedia.

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7e/Ecstasy\\_monogram.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7e/Ecstasy_monogram.jpg) Dominio Público, por Wikimedia Commons.

**Efectos.** El MDMA produce dopamina, que genera euforia y energía en quien la consume, norepinefrina, que acelera la frecuencia cardiaca, además de elevar la presión sanguínea y, por último, la serotonina, que afecta el estado de ánimo del individuo. Además de estos efectos principales, suelen presentarse otros como:

- Sensación de mayor energía y calidez.
- Distorsión de la percepción del tiempo.
- Visión borrosa.
- Sensación de cercanía con otros.
- Escalofríos.
- Sudor.
- Náuseas.
- Calambres.
- Agresión o impulsividad.

**Riesgos y consecuencias.** Entre los riesgos y consecuencias presentados en personas que consumen esta droga, el Portal Plan nacional sobre drogas considera que se encuentran los siguientes:

- Insuficiencia hepática, renal o cardiaca.
- Disminución de la capacidad cognitiva.
- Problemas de atención y memoria.
- Depresión
- Ansiedad.
- Convulsiones.
- Pérdida del conocimiento.
- Problemas para dormir.
- Deshidratación.
- Conductas sexuales de riesgo.
- Hipertensión.

- Despersonalización.
- Sudoración.
- Dolor de cabeza.
- Ideación paranoide. (Plan nacional sobre drogas, s.f.)

Con el consumo del éxtasis, se puede llegar a tener una sensación de confianza excesiva o cercanía emocional con otro individuo, que puede resultar en prácticas sexuales, muchas veces sin protección, por el estado en el que se encuentra el consumidor.

#### **Síntomas de abuso y/o dependencia.**

El Instituto Nacional sobre Abuso de Drogas (2017), dice que existen síntomas que se presentan en las personas con una dependencia o abuso al éxtasis.

- Irritabilidad.
- Reducción del apetito.
- Disminución del placer sexual.
- Latidos irregulares del corazón.
- Dificultad para concentrarse.
- Impulsividad.
- Confusión
- Ansiedad o depresión.

Asimismo, una vez conocida la definición de droga, además de las drogas que más se consumen en México, es importante conocer los niveles de consumo que las personas llegan a presentar en cualquiera de las drogas mencionadas anteriormente, con el fin de comprender a

mayor profundidad la seriedad que causa el consumo de las drogas en sus diferentes niveles a las personas.

## b) Niveles de Consumo de las personas

De acuerdo con el ONUDC,2021, aproximadamente 275 millones de personas alrededor de todo el mundo usaron drogas durante el 2020, y más de 36 millones sufrieron trastornos por su consumo.

- **EXPERIMENTACIÓN.** La persona se anima a probar una droga, pudiendo posteriormente continuar el consumo o interrumpirlo.
- **USO.** Se consume ocasionalmente, generalmente para tener sensaciones dadas por la droga, sin deteriorar áreas de la vida del consumidor ni episodios de intoxicación. Con el paso del tiempo y el consumo frecuente, se puede generar dependencia física o psíquica y caer en el abuso.
- **ABUSO.** Uso regular, con episodios de intoxicación, y deterioro en áreas de la vida del consumidor, y con estado de ánimo cambiante.
- **TOLERANCIA.** Al llevar varios días de consumo continuado se comienza a consumir mayor cantidad para obtener los mismos efectos que se obtenían antes con una cantidad menor.
- **ADICCIÓN.** Búsqueda de la droga de forma compulsiva. Dificultad de abstinencia. Rompimiento de lazos sociales, dificultades académicas y/o laborales. Realización de conductas de riesgo como: promiscuidad sexual, uso de drogas intravenosas o combinación de varias drogas, el estado de ánimo depende del consumo.

- **DEPENDENCIA.** Pauta de comportamiento en la que se prioriza el uso de una sustancia psicoactiva frente a otras conductas consideradas antes como más importantes.
- **DEPENDENCIA FÍSICA.** El organismo se habitúa a la presencia constante de la sustancia, de tal manera que necesita mantener un determinado nivel en la sangre para funcionar con normalidad. Cuando este nivel desciende por debajo de cierto límite aparece el síndrome de abstinencia. Este concepto está muy asociado a la tolerancia.
- **DEPENDENCIA PSÍQUICA.** Situación en la que existe un sentimiento de satisfacción y un impulso psíquico que exigen la administración regular o continua de la droga para producir placer o para evitar malestar. Es más costoso desactivar la dependencia psíquica que la física, ya que requiere introducir cambios en la conducta y en las emociones del sujeto que le permitan funcionar sin necesidad de recurrir a las drogas.

Dependiendo del nivel de consumo que las personas tengan hacia una droga, se derivan en diferentes efectos y actitudes, las razones por las que las personas consumen no dependen de los efectos que causa su consumo o dependencia, sino de diversos factores que influyen en la vida de las personas para adentrarse en el consumo de drogas.

### c) Razones por el que las personas consumen drogas

Las razones por la que se consumen drogas resultan diversas, Riofrío et al. (2010) considera que la carencia de apoyo familiar influye en el entorno en el cual se desarrollan los jóvenes y el desconocimiento que causan las drogas.

Los problemas asociados son en salud, sociales y económicos:

- **Sociales.** El consumo de drogas se ve envuelto con regularidad en agresiones, desconcierto público y conflictos racionales, así como marginación y separación social. (imagen 32)
- **Relaciones interpersonales.** Cuando un individuo se aferra a consumir drogas en lugar de socializar con personas, ésta puede arruinar las relaciones y perder las amistades.
- **Motivacionales.** Dejan de tener interés en actividades sociales, abandonan sus metas y planes, recurriendo a las drogas como una solución.
- **Familiares y que afectan a terceros.** El abuso de sustancias perjudica a las personas cercanas al consumidor. Por ejemplo, el dinero utilizado para la compra de éstas puede privar a familias de necesidades como ropa y comida. Además, de generar discusiones y conflictos familiares.
- **Legal.** El consumo de drogas provoca que se vean afectados los consumidores en situaciones problemáticas e incluso de conflictos legales. Por ejemplo, el consumo de alcohol y este es combinado con la conducción de un automóvil. Esto provoca la muerte de jóvenes causado por el consumo excesivo de alcohol. (Solís, et al., 2003)

Imagen 32



adicción drogadicción. Москва/Россия. 2017.  
<https://pixabay.com/es/photos/adicto-adiccion-drogadicii%c3%b3n-2713598/> Licencia gratuita

De igual forma una vez que se conoce de manera objetiva lo que las drogas causan en el organismo de un individuo que las consume, es necesario saber las creencias que las personas tienen acerca de las drogas y su consumo, ya que muchas veces estos mitos crean desinformación en quien los escucha y puede llevarlos al consumo de cualquier droga, al no saber realmente lo que les pueden ocasionar.

#### 1.2.3 Mitos sobre las drogas

UNODC,2021, destaca la necesidad, tras el informe Mundial sobre las drogas 2021, de comprender la diferencia entre la percepción y la realidad que se tienen

sobre el consumo de drogas y educar a los jóvenes sobre estas realidades.

## **a) Creencias de los jóvenes sobre las drogas**

A continuación, se presentan los mitos que los jóvenes creen acerca de las drogas, además de la realidad de estas, es decir, de cómo es que esta creencia es falsa o en que están equivocados los jóvenes en sus creencias acerca de dichas sustancias.

### **MITOS DEL ALCOHOL**

- ¿Consumir alcohol los fines de semana conlleva a daños hacia la salud?

#### **Mito**

Los jóvenes creen que no tendrán daños en la salud consumiendo alcohol.

#### **Realidad**

No se dan cuenta que consumir alcohol incluso en los fines de semana, puede causar daño a la propia salud, por ejemplo, coma etílico, padecer otros problemas, conducción bajo los efectos del alcohol, relaciones sexuales sin protección o agresiones. (Getcat, 2021)

- Se puede seguir ingiriendo alcohol y tener el control

#### **Mito**

Los jóvenes creen que tienen el control cuando consumen alcohol

#### **Realidad**

Beber en exceso perjudica la mente, además de la probabilidad de hacer cosas en las que se puede llegar al arrepentimiento. (Utmedicalcenter, 2017)

- Tomar bebidas alcohólicas no es tan peligroso

#### **Mito**

Muchos jóvenes piensan que beber no es peligroso

#### **Realidad**

Entre los estudiantes universitarios, el alcohol está unido a muerte por lesiones, agresiones y un rendimiento académico deficiente. (imagen 33)

- ¿Si se ha consumido demasiado alguna bebida alcohólica y se ingiere un café, está en buenas condiciones para conducir?

#### **Mito**

Algunos jóvenes creen que al consumir alcohol serán aptos para conducir pues estos piensan que el café les eliminará el alcohol que han consumido.

#### **Realidad**

Si se ha consumido demasiado alcohol no es recomendable conducir, el alcohol se elimina del cuerpo pasando un tiempo.

Al ingerir café solo da la sensación de despierto, más no elimina la ingesta de alcohol. (Getcat 2021)

### Imagen 33



ALCOHOLISMO. Jozsce M. 2011.

<https://www.flickr.com/photos/joszczemorales/6926019558/in/photolist-by2Ejj-4GgVCY-9YZe5G-cedpho-pWNqi1-4xMtee-JNoDw-2bwkuhp-6JWcea-4xxdtC-aVRaCz-ca7EgL-aaDhDx-MQHMC-dt5edW-dcJsnN-6mgiUH-aogeES-2ekv1vF-DR7VaT-9R9sZG-ePMKe2-4xRNhS-8QvxBt-8DZ46c-efZR5U-53FcY-6jj16r-4xxdsA-4xRQY7-4BrNK9-8utgAL-7iryxx-2hHR973-4xtkTD-4xtkPg-ppjKQ7-4Bs5JL-2kjEsmL-2iNY3c5-7ivsAQ-7ivsKf-4xS5bL-5LEvL4-8gTJjH-5B8CYb-bNzuFt-9W6fdM-aruurc-4xMRBi> licencia Creative Commons.

### MITOS DE TABACO

- ¿Algunos cigarrillos como los electrónicos son perjudiciales para la salud?

#### Mito

Muchos de los jóvenes piensan que los cigarrillos electrónicos no causan daño hacia la salud

### Realidad

Aún no se conoce el contenido de algunos. Asimismo, los cigarrillos electrónicos que llevan nicotina la liberan directamente hacia los pulmones y es perjudicial para la salud. (Getcat, 2021)

- ¿El consumo de tabaco ayuda a no engordar?

#### Mito

Muchos de los jóvenes creen que dejar de fumar hará que aumenten de peso

### Realidad

No todas las personas que dejan de consumir tabaco engordan. Al dejar de fumar se elevan los niveles de ansiedad de no probar la nicotina y esto provoca un aumento en la ingesta. Por eso es recomendable controlar los alimentos altos en calorías y ejercicio.

- ¿Consumir tabaco light es igual de dañino que el tabaco normal?

#### Mito

Algunos jóvenes creen que el tabaco light no es tan dañino como el tabaco normal

### Realidad

El tabaco light contiene las mismas sustancias que un cigarrillo normal, solo se han reducido los niveles de nicotina y alquitranes. (imagen 34)

- ¿Fumar dentro de un automóvil con ventanas abiertas evita que el humo no se acumule?

**Mito**

Los jóvenes piensan que al tener las ventanas abiertas evitarán que el humo se acumule dentro del automóvil.

**Realidad**

Se ha demostrado que un automóvil con ventanas abiertas no evita que el humo se acumule dentro de este. El automóvil está expuesto a las sustancias tóxicas que produce el consumo de tabaco.

**Imagen 34**



Tabaco. Remo. 2008. <https://www.flickr.com/photos/remo-/3108284044/in/photolist-5JELyd-4NePsR-21Q7CJC-6RdB2f-925s8t-a61f84-9EuQpX-2k7XUvR-25VuVCo-TA6HeS-6SUSoZ-DQ8NML-Uv2oxT-rThLY2-VCRH7s-2kkj7zt-ypcoGf-buEkgn-21QgrCM-dBRxV-Y6PvWL-9mwYNr-2XyfH2-LMD1nQ-2kvTuA2-PM4beY-7BXE7b-QUs3hE-4kwEe9-79CrWN-2kRumzZ-2j55tKc-zVrmy-5iSWA9-5we9FR-MJ5swK-4JN68T-RzwQe9-yGoVB-rm1Jqp-4pe5GD-gTo3yF-2hAeVdz-p5XX8W-LMtUV-BQH1h7-7Hav5v-FpMqLU-FFHXo9-P6Ven> licencia Creative Commons.

**MITOS DE CANNABIS**

- ¿Consumir cannabis es más sano que consumir tabaco y alcohol?

**Mito**

Muchos jóvenes creen que el consumo de cannabis es más saludable que las drogas como el tabaco y alcohol.

**Realidad**

Cualquier ingesta de droga es muy perjudicial para la salud ya sea de alcohol, tabaco, cannabis, etc. En el caso del cannabis hay que tener en cuenta que sus componentes son igual de tóxicos y si este es consumido diario puede llegar a convertirse en un hábito. (Getcat, 2021)

- ¿El cannabis causa adicción?

**Mito**

Algunos jóvenes piensan que el cannabis no causa adicción.

**Realidad**

El consumo de esta droga crea dependencia. Algunas pistas para reconocer que son dependientes de la droga son evitar problemas, fumar por las mañanas, nervios al no consumirlo conllevando a la dependencia a este.

- ¿El cannabis tiene uso medicinal y por eso es bueno consumirlo?

**Mito**

Consumir cannabis es saludable ya que es para uso terapéutico.

## Realidad

El consumo de esta sustancia incluso aunque tenga propiedades terapéuticas no significa que sea sano. Además, su recomendación para uso curativo es en spray o té, pero no es recomendable fumarlo. (imagen 35)

Imagen 35



Cannabis. Cannabis Urlaub. 2020.  
<https://www.flickr.com/photos/cannabisurlaub/49775705363/in/photolist-2iQvv3B-c5YndY-2iRdoE7-2iTtYQJ-6VmF5d-2hrKQor-2hrH7Lz-2hrLPNT-2hrH8db-2hrKPVx-2hrLPXF-9HWYN8-2hrH8tr-2hrH7Y3-2hrKQbs-4ZSkXH-2hrKPPR-2hrH7WK-2hrKPGg-2hrH7Dk-7wUvtN-qUmcEj-RkFnZu-9ZpBa8-47X62F-2FD6sR-mjBWJp-2kUkkYQ-4828zJ-7eztAs-7fVVHp-55obN1-2hrLQbg-2hrKQ7z-2hrLPRJ-2hrLPAD-2FRJc9-2hrLPxs-2hrLPw5-2hrH7xD-2mjABgd-dxsNDZ-8qUfRz-2jiLKn6-2kQwo1L-2hPq5ge-21hQAcY-JEeSwQ-2ji8UqE-R1eVi3>. licencia Creative

## MITOS DE LA COCAÍNA

- ¿La cocaína suprime los efectos provocados por el alcohol?

### Mito

Algunos de los jóvenes tienen la creencia de que la cocaína suprime los efectos del alcohol.

## Realidad

La cocaína es una sustancia que solamente oculta el efecto del alcohol (imagen 36). Pero no elimina o disminuye los efectos de este. (Getcat, 2021)

- ¿La cocaína vincula conexiones sociales?

### Mito

Muchos de los jóvenes piensan que la cocaína crea vínculos para tener relaciones sociales.

## Realidad

Por su efecto estimulante puede dar la sensación de seguridad en uno mismo y la sensación de socializar con más personas. Además, una vez pasando los efectos de esta droga produce depresión.

Imagen 36



Cocaína. rengoenlanoticia.

<https://www.flickr.com/photos/rengoenlanoticia/8530277524/in/photolist-aj26Zy-FbKDUX-qb9bVX-56NZKA-4X1tiZ-6BgWCp-fcAvbS-F8cLc7-erUQUo-EGVMmG-faApPH-qgDaPs-bq2huu-7ywHUL-21MQy99-aDz2Bs-4YReZc-EGVvVw-ki8Aj7-4CaY4T-6v37CP-ig6VEq-e9K9Wz-7br8vp-4gruD5-fPcA2Q-oWfy3A-58jsCQ-g1VaXp-gq8fig-d251gN->

2ix247K-omcfgZ-aBNU9d-dZMUjq-gq7QQW-9Fed96-bwjThz-9sMALZ-gqauqP-3hgooH- 6v3bBT-8c6hSU-dYLD7P-3W8BzJ-2kb7t32-YTFzhR-61avss-EL9vd-cnrSP licencia Creative Commons.

## MITOS DE OTRAS DROGAS

- ¿Dejar de consumir heroína es posible?

### Mito

Algunos jóvenes piensan que no es posible dejar de consumir heroína.

### Realidad

Al iniciar un tratamiento para dejar de consumir heroína es un proceso importante, pero al mismo tiempo es difícil, pero no es posible dejar de consumir la droga. (Getcat, 2021)

- La marihuana no causa adicción

### Mito

Muchos de los jóvenes tienen la creencia de que la marihuana no causa adicción.

### Realidad

La marihuana también tiene potencial de crear adicción, aunque es menos potente que las otras drogas, esta puede causar adicción y es capaz de dañar la calidad de vida de quien la consume.

- Los cannabinoides sintéticos son naturales, y por lo tanto no son perjudiciales

### Mito

Los jóvenes tienen la creencia que los cannabinoides son de origen natural y por ello no serán perjudiciales hacia la salud

### Realidad

La publicidad engañosa generalmente indica en los envases que es natural, sin embargo, natural es la materia vegetal seca. Los ingredientes activos que alteran la mente son fabricados en laboratorios. (DrugFacts, 2020).

- El éxtasis se consume en cristal ya que produce menos daño hacia la salud

### Mito

Los jóvenes piensan que el éxtasis que es en cristal es menos adulterado que las pastillas.

### Realidad

El éxtasis en formato de cristal también puede ser adulterado. Además, que al ser consumida la droga con el dedo previamente mojado los jóvenes terminan consumiendo más de lo que piensan.

En conclusión, aun cuando los mitos son falsos los jóvenes creen que no son ciertos, por lo cual piensan que no les afecta en su salud, en su vida social y psicológicamente.

Además, los mitos son creencias falsas muy lejanas a la realidad por lo que son desmentidos por los daños en la salud que ello provoca, al igual que las acciones que los mismos jóvenes realizan por los efectos de estas y las consecuencias que originan.

De igual importancia los daños psicológicos que esta provoca no significan que se pierda la esperanza para que un joven pueda recuperarse, iniciando con un tratamiento puede rehacer una vida alejada de las drogas.

el diseño además de resolver el problema debe de encontrar nuevas formas que mejoren el estado o condición de dicha actividad.

## 1.3. DISEÑO

### a) Concepto

La palabra diseño proviene del vocablo latino designare, que es marcar, trazar, ordenar y disponer; y de la palabra italiana designare, que significa dibujar o seña. Flusser (1993) menciona que diseñar se refiere a la acción de proyectar, bosquejar y conformar. Mientras que la palabra diseño hace referencia a un plan, propósito o intención. Por su parte, Bessant, le da más forma a la definición de diseño al mencionar que es la transformación de las ideas a la realidad y la aplicación de la creatividad para conseguir un propósito determinado. (2002)

Asimismo, Nottingham (s.f.) propone que el diseño es una actividad proyectual, es decir, se debe de reflexionar el cómo se llevará a cabo algo, así como los medios con los que se realizará. En cuanto al diseñador, debe de ser capaz de identificar el problema de diseño, para así poder crear un plan para solucionarlo y llevarlo a cabo, derivando en un producto o servicio. Pero el diseño no solo toma en cuenta la resolución del problema, sino que se añade una palabra más a la definición, la innovación, donde

Para concluir, el concepto es la acción de proyectar, bosquejar y conformar, ideas mediante estas acciones. Además, que es la transformación de las ideas a la realidad y la aplicación de estas hacia los diferentes medios de comunicación.

### b) Persuasión

Para poder dar una definición más acertada de lo que es el diseño persuasivo, primero se tiene que resumir lo que es la persuasión. Flores (2019), nos dice que, para poder definir persuasión, primero debemos de conocer un concepto muy cercano a este, la influencia social, este último es un proceso psicológico y social en donde se busca conseguir un cambio en la percepción y/o conducta de una persona o un grupo de personas. Un tipo de influencia social es la persuasión.

De acuerdo con Moya (s.f.) la persuasión es un fenómeno que modifica la actitud y conducta de una o más personas, pero para que estos dos elementos sean modificados, primero debe de existir un cambio en los pensamientos o creencias del sujeto. Los teóricos de Yale, en una investigación realizada en 1949, 1953 y 1959, consideraban que este cambio sería logrado si la persona a quien se deseaba persuadir, se le dieran creencias nuevas, de una forma que fueran capaz de entenderlas, ser interesantes o incluso aceptables, además de que estas nuevas creencias suelen estar seguidas de

incentivos, así, hay una mayor posibilidad de que la persona logre ser persuadida.

De la misma forma, para poder persuadir con eficacia, se necesita cumplir con cuatro elementos en el mensaje persuasivo

Asimismo, Nottingham (s.f.) propone que el diseño es una actividad proyectual, es decir, se debe de reflexionar el cómo se llevará a cabo algo, así como los medios con los que se realizará. En cuanto al diseñador, debe de ser capaz de identificar el problema de diseño, para así poder crear un plan para solucionarlo y llevarlo a cabo, derivando en un producto o servicio. Pero el diseño no solo toma en cuenta la resolución del problema, sino que se añade una palabra más a la definición, la innovación, donde el diseño además de resolver el problema debe de encontrar nuevas formas que mejoren el estado o condición de dicha actividad.

Igualmente, el poder que estos elementos tengan en la persona que los reciba dependerá de diversos factores, como su edad, nivel educativo, creencias previas sobre el tema, autoestima, entre otros factores. De acuerdo con Miguel Moya (s.f.), un mensaje persuasivo puede llegar a producir cuatro efectos psicológicos, la atención, comprensión, aceptación y retención. A continuación, estos efectos se explicarán más detalladamente:

- **Atención.** El mensaje debe ser atendido para poder continuar con los siguientes efectos y que este se pueda producir.
- **Compresión.** Evitar caer en los extremos, ni mensajes muy complejos que no pueden ser

entendidos por el receptor, ni muy ambiguo que no se pueda saber de lo que se está hablando.

- **Aceptación.** El que recibe el mensaje estará de acuerdo con lo que se presenta, ya sea por los incentivos dados, o el nivel de interés despertado.
- **Retención.** Permite que exista un efecto a largo plazo, con el uso del color, forma de expresar el mensaje, entre otros, para lograrlo.

En conclusión, la persuasión modifica la actitud y conducta de las personas, dependiendo de los diferentes factores, como su edad, nivel educativo, creencias sobre el tema, autoestima entre otros factores. Además, de tema a persuadir éste provocará efectos como la atención, comprensión, aceptación, así como la retención del mensaje.

### c) Diseño persuasivo

El Dr. Esqueda (2014), considera que

El diseño debe de ser persuasivo, es decir que genere acciones en el receptor, por lo que debe de generar empatía, por medio de la estética utilizada que permita al observador entender e involucrarse en el mensaje, y ser convincente, a través del uso de argumentos racionales. El considera que el diseño puede ser capaz de persuadir por la capacidad que tiene de generar emociones en quien lo está observando, derivando en una motivación para actuar.

De la misma forma el diseño persuasivo se basa en datos y tecnología que afecta sobre el comportamiento y las decisiones que se toman, en la forma de consumir, buscar información o de formación. (Universia, 2018)

Además, la información no solo debe mostrarse de forma agradable, si no de forma clara. De la misma forma, dependiendo de lo que se quiere presentar, se debe manejar diferentes recursos técnicos y visuales, con la finalidad de hacer sentir cómodo al usuario y pueda tener un agradable recuerdo de la experiencia. Aquí es cuando se pone a prueba los conocimientos de Aristóteles en manejar emociones, argumentos y confianza. La finalidad es generar un recuerdo en la mente del consumidor. (Cualit, 2019)

La finalidad de la persuasión es lograr modificar, creencias, actitudes, comportamientos y opiniones de personas o grupos hacia un resultado concreto. La confianza es un concepto que está unido sobre las bases de las creencias, expectativas y sentimientos que son arraigados en la forma de ser de las personas, se busca que sea modificado por la persuasión.

Asimismo, la persuasión gana la confianza del público. La confianza se conecta con la sinceridad, si el consumidor considera a alguien sincero, este será confiable es decir se creará un vínculo que generará credibilidad de usuario y logrará modificar sus actitudes. (UP, 2015)

Para concluir el diseño debe persuadir al público generando confianza generando credibilidad y de esta forma lograra modificar las actitudes del público. Además, de generar diferentes recursos técnicos y visuales, creará una agradable experiencia de modo que hará sentir cómodo al usuario.

### **1.3.1 RECURSOS DE DISEÑO PARA PERSUADIR**

Como se menciona anteriormente, el concepto de diseño, del italiano “*disegnare*”, y el latín “*designare*”; de signare, significa seña o signo. De tal modo, signo se define como la unidad mínima de comunicación en todos los lenguajes. (Busto, 2012)

La comunicación visual es lo más importante para el diseño gráfico ya que es la codificación y decodificación del mensaje y se puede definir como todo aquello que ven nuestros ojos. Desde una línea, un símbolo o una imagen, sin importar el ámbito o contexto estas siempre transmitirán un mensaje que puede durar desde los dos segundos en nuestra mente o perdurar en ella por siempre.

#### **a) Clasificación de los recursos de diseño**

Según la comunicación visual los recursos del diseño gráfico son: imágenes e iconos, donde: Un pictograma es un signo icónico que representa las cualidades de lo que es representado y, mediante la abstracción, adquiere calidad de signo. (Kapitzki. 2002, p.10)

La imagen es un soporte de la comunicación visual, que representa una parte del entorno óptico del universo perceptivo y su función es reconstruir visualmente, fragmentos de nuestro mundo a través del tiempo o del espacio (Abraham Moles. La Imagen, 1991, p.24). Moles (1991), expone que existen dos tipos de imágenes: las fijas y las móviles y que su fuerza primordial es la figuración, las imágenes fijas son las que permanecen estáticas como

fotografías, carteles, ilustraciones, a diferencia del cine y las animaciones que son imágenes móviles.

La comunicación visual establece los grados o niveles de iconicidad, que se refiere a la relación de un objeto de referencia con la representación de este, por tanto, entre más relación tenga la imagen con el objeto referencial mayor será el grado de iconicidad, representando a la realidad tal como la percibimos.

Para conocer el rendimiento de los signos Justo Villafañe (1985) propone la siguiente escala para medir su apego con la realidad, mediante el nivel en el que comparte características con ella, teniendo 11 niveles de iconicidad.

En conclusión, los recursos como las imágenes e iconos tienen cualidades como la representación y abstracción. Además, la comunicación visual representa percibir y reconstruir visualmente el mundo, utilizando dos tipos de imágenes fijas y móviles, por lo tanto, la comunicación establece iconicidad para la representación de la realidad tal y como se percibe.

## Escala de Justo Villafañe

Grado **11**

Imagen **Natural**

Función pragmática **Reconocimiento**

Restablece todas las propiedades del objeto; existe identidad; cualquier percepción de la realidad sin más mediación que las variables físicas del estímulo (imagen 37).

**Imagen 37**



Paisajes, grado de iconicidad 11. <https://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/paisaje.html?sti=n27t6syisxfn7je0ns> de Licencia Gratuita.

Grado **10**

Imagen **Modelo Tridimensional a Escala**

Función pragmática **Descripción**

Restablece todas las propiedades del objeto; existe identificación, pero no identidad (la Venus de Milo [imagen 38]).

### Imagen 38



Venus de Milo [fotografía] por megarnet, grado de iconicidad 10. (<http://www.mgar.net/var/venus.htm>)

Grado **9**

Imagen **Imágenes de Registro Estereoscópico**

Función pragmática **Descripción**

Restablece la forma y posición de los objetos emisores de radiación presente en el espacio (un holograma [Imagen 39]).

### Imagen 39



Holograma de figura humana por revista muy interesante, grado de iconicidad 9, 2019  
<https://www.muyinteresante.es/tecnologia/articulo/actualidad-crean-hologramas-3d-que-se-pueden-ver-escuchar-y-sentir-441573809633>

Grado **8**

Imagen **Fotografía en Color**

Función pragmática **Descripción**

Cuando el grado de la definición de la imagen está equiparado al poder resolutivo del ojo medio (imagen 40).

### Imagen 40



Der Spiegel, Nicolas Moir, grado de iconicidad 8, National Geographic, 2018, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46524361>

Grado **7**

Imagen **Fotografía en Blanco y Negro**

Función pragmática **Descripción**

Cuando el grado de la definición de la imagen está equiparado al poder resolutivo del ojo medio (imagen 41).

Imagen **41**



Un hombre besando a su hijo recién nacido en Bengala Occidental (India), grado de iconicidad 7, National Geographic <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46524361>

Grado **6**

Imagen **Pintura Realista**

Función pragmática **Artística**

Restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional (las meninas de Velázquez (imagen 42)).

Imagen **42**



Las Meninas de Velázquez, grado de iconicidad 8, museo de Prada, <https://www.muyinteresante.es/cultura/articulo/analisis-cientifico-de-las-meninas-101566892400>

Grado **5**

Imagen **Representación figurativa no Realista**

Función pragmática **Artística**

Aun se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas (El Guernica de Picasso [Imagen 43]).

Imagen 43



Dora Maar, grado de iconicidad 5, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/quernica-picasso-paso-a-paso\\_12698/6](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/quernica-picasso-paso-a-paso_12698/6)

Grado 4

Imagen **Pictograma**

Función pragmática **Información**

Todas las características sensibles, excepto la forma, están abstraídas (Siluetas [Imagen 44]).

Imagen 44



Mehmet Karaca en Yourshot, grado de iconicidad 4, National Geographic Your Shot

Grado 3

Imagen **Esquemas Motivados**

Función pragmática **Información**

Todas las características sensibles abstraídas; tan solo restablecen las relaciones orgánicas (organigramas, plano [imagen 45]).

Imagen 45



Plano de la ciudad de Madrid de 1762. Grado de iconicidad 3.  
<https://www.geografiainfinita.com/2016/01/historia-del-plano-de-madrid/>

Grado **2**

Imagen **Esquemas Arbitrarios**

Función pragmática **Información**

No representan características sensibles; las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún criterio lógico (señal de tráfico [imagen 46]).

Imagen 46



Señal de tráfico, grado de iconicidad 2,  
<https://www.actualidadmotor.com/senales-de-trafico/>

Grado **1**

Imagen **Representación no Figurativa**

Función pragmática **Búsqueda**

Tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación (una obra de Miró [imagen 47]).

## Imagen 47



Joan Miró. El pájaro relámpago cegado por el fuego de la luna, grado de iconicidad 1, 1955. <https://www.educathyssen.org/circulo-miro>

Además de la escala de Justo Villafañe (1985) dentro de la comunicación visual existen las figuras retóricas, Gui Bonsiepe pone en valor el enfoque retórico porque considera que “puede conducir a la comprensión profunda de los fenómenos que un diseñador gráfico afronta en su obra proyectual cotidiana” (Bonsiepe, 1999, p.75).

Por su parte, Françoise Enel (1977), se centra en el cartel como pieza gráfica y habla de una retórica del signifiante y del significado. También resalta el papel de las figuras retóricas como técnicas o estrategias que emplea el diseñador gráfico para la creación de carteles.

Se debe tener en cuenta que la elaboración de un diseño siempre lleva un lenguaje persuasivo dirigido a un público determinado para ejercer sobre él una influencia que lo mueva a llevar a cabo la acción deseada por el diseñador, que puede ser desde comprar un producto utilizar un servicio, modificar un comportamiento o hábito o simplemente a manera de información. Al tener un objetivo, la retórica ayuda al diseñador a estructurar un mensaje de manera visual.

Para el correcto uso de la retórica se inicia su proceso de creación, con la búsqueda de los conceptos a transmitir, las ideas preliminares nacen de forma textual para después transformarlas en imágenes. Esta transformación se realiza de forma paulatina mediante.

- **Dispositio:** es la distribución del contenido del discurso, en el diseño gráfico consiste en los formatos de retículas, para establecer la colocación de imagen y texto.
- **Elocutio:** se trabaja con expresión formal del discurso, buscando las figuras retóricas más apropiadas, el boceto preliminar se sigue puliendo para llegar a su máxima expresividad.
- **Memoria:** consiste en aprender el discurso para poder llevarlo a cabo, en el diseño gráfico es la representación gráfica para el cliente convenciéndolo de que es la propuesta más adecuada para lograr los objetivos, llegando así al “arte final” (diseño impreso).
- **Actio:** es la propuesta en escena y la representación del discurso, en el diseño gráfico es la propuesta final al cliente, acompañada de los recursos visuales y audiovisuales finales.

Concluida la fase de creación, se trabaja con las figuras retóricas siendo estas los principales detonantes de la creatividad.

En la retórica

Las figuras son la expresión desviada de la norma cuyo propósito es lograr la adhesión del auditorio más allá de su efecto estilístico mediante la modificación de las unidades o estructuras lingüísticas o la modificación de su significado. Por lo tanto, se aborda desde el criterio de lo insólito y el extrañamiento. Pero su uso debe estar conforme a la argumentación, de lo contrario se convierte en un mero recurso embellecedor del discurso, (Roberto Gamonal. Icono 14, vol. 9, p.415).

Muchas de las figuras retóricas crean verdaderos esquemas de pensamiento que por sí mismas pueden incluir un argumento, destacando especialmente los tropos que son aquellas figuras que se desvían de su contenido original para albergar otras. Los tropos más utilizados son la metáfora, la metonimia y la sinécdoque que se basan en una transferencia de significado de una expresión a otra mediante una relación de semejanza, correspondencia y conexión, respectivamente. Para que una figura retórica sea bien empleada esta debe permitir que el receptor complete el mensaje y si no la entiende, no contribuirá a la correcta comunicación.

Existen numerosas clasificaciones de las figuras retóricas, se tomarán en cuenta aquellas que se establece en función de las operaciones de la modificación.

- **Adición** (*adiectio*) Consiste en agregar a la palabra, al sintagma, a la oración o a la línea temática elementos ajenos que proceden del exterior. La adición se puede realizar de forma simple, añadiendo elementos yuxtapuestos, o de forma repetitiva.
- **Supresión** (*delectio*) Se trata de eliminar, de forma parcial o completa, algún elemento formal o semántico que pertenece al discurso, quedando así fuera de él.
- **Sustitución** (*inmutatio*) Tiene un mecanismo doble porque primero se debe producir una supresión para posteriormente realizar una adición.

La sustitución puede ser:

- **Parcial:** cuando opera sobre una unidad menor contenida en una unidad mayor.
- **Completa:** cuando la unidad es reemplazada con todos sus elementos.
- **Negativa:** cuando la unidad es reemplazada por otra que constituye su negación.
- **Permutación** (*transmutatio*) Consiste en trastocar el orden lineal de las unidades de la cadena discursiva, sin alterar su naturaleza formal. La permutación puede ser indistinta, es decir, sin conformarse mediante un orden preestablecido, o por inversión, obedeciendo a un orden propuesto.

## b) Características de los recursos de diseño

### Tipografías

La tipografía hace referencia como uso de sus recursos para comunicar ideas, transmitir un mensaje es su característica más importante. Sin embargo, no solo con palabras se transmite un mensaje, también las letras pueden tener características, que transmiten implícitamente en su mismo diseño. (imagen 48)

#### Imagen 48



Texto diseñado con tipografía de palo seco extendida y tipografía caligráfica. (Claves del diseño tipográfico: Parte 1 - Agencia WAKA (somoswaka.com)).

El trabajo del diseño con tipografías es fundamentado por la legibilidad para la correcta interpretación de este. De no ser así se llamarían caracteres, también se usarían íconos y pictogramas, de esta manera puede comunicar y transmitir ideas tan claras de distintas maneras. Teniendo en cuenta que al realizarla con conocimiento es una herramienta muy potente con la que cuenta un diseñador gráfico, si no fuera de esta manera conlleva a perder un gran porcentaje de calidad en el trabajo, al no poder transmitir de manera clara y concreta el mensaje.

Las tipografías juegan un papel fundamental en el diseño gráfico transmitiendo de manera clara y precisa, tomando en cuenta la palabra como la tipografía en sí, por eso mismo se debe tener armonía y relación la palabra con la tipografía, esto resultará en que la idea se transmita de la mejor manera.

### Formas, Íconos y pictogramas

Son utilizados mayormente para comunicar sin necesidad de palabras, significados que reconocemos y decodificamos a simple vista. Su uso llega a comprender áreas como el sistema de señalización y señalética corporativa en edificios, museos, recintos, hospitales o transportes públicos.

Un pictograma es un signo icónico que representa las cualidades de lo que es representado y, mediante la abstracción, adquiere calidad de signo. (Kapitzki. 2002, p. 10)

**Ícono:** Del griego eikon (imagen 49). Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado.

#### Imagen 49



Ejemplo: íconos. d77zuqr-5e0af5a9-7985-49bd-b3bb-cb5ec7c95867.jpg (590x1697) (wixmp.com)

**Pictograma:** Del latín pictus, (pintado), y grama (escrito o gráfico). Signo de la escritura de figuras o símbolos. (imagen 50)

Imagen 50



Ejemplo: pictogramas deportes.  
<https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/000/348/985/original/vector-indoor-sport-game-athletic-set-icon-symbol-sign-pictogram.jpg>

**Símbolo:** Del griego symbolon, (signo, contraseña). Imagen o figura con que se representa un concepto moral o intelectual, por analogía o por convención. (imagen 51)

Imagen 51



Ejemplo: símbolos religiosos.  
<https://th.bing.com/th/id/OIP.znxVGOiCKXUaP4crrwiTmwHaHa?pid=ImgDet&rs=1>

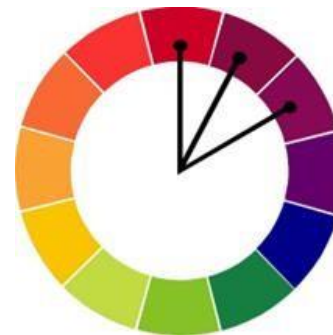
La tipografía en combinación con íconos, símbolos y/o pictogramas dan un mejor mensaje, sin embargo, también los símbolos transmiten un buen mensaje sin necesidad de texto, todo dependiendo de que el ícono, el símbolo y/o el pictograma sea muy claro para dar el mensaje correcto y este no sea malinterpretado.

### Color

En la aplicación de colores se llega a buscar una armonía siendo la proporción entre dos cosas contrarias que se compensan, dos elementos que normalmente serían opuestos, pero se equilibran. Siempre que expresen la misma idea habrá concordancia en los elementos que se contraponen. Se mencionan diferentes tipos de armonía a continuación:

- **Armonía de análogos.** Se dan entre colores que se encuentran muy cerca en el círculo cromático, es decir, hacia los lados. Se encuentran combinaciones en la naturaleza y debido al parecido de los tonos es que se armonizan correctamente. (imagen 52)

Imagen 52



Círculo cromático.

<https://th.bing.com/th/id/R.9f0af4dfb01596615fa3d4e573f27b52?rik=kJkqntzy7L%2bUiA&riu=http%3a%2f%2freforma%2fwp-content%2fuploads%2f2017%2f01%2fcirculo-cromc3a1tico-1024x1021.jpg&ehk=RIge%2b%2fdMS2FjyzOwTg6Rrm64Qvo5EwWk06poAWjH9Nc%3d&risl=&pid=ImgRaw&r=0>

- **Armonía de valor.** Se puede utilizar la escala de grises (imagen 53) debido a que se crean por un solo color y su distinta coloración e intensidad. (imagen 54)

Imagen 53



Escala de grises.

<https://th.bing.com/th/id/R.9150ba533d823ad8fd79566c2c0ceae9?rik=xCYo577rFsmcqw&pid=ImgRaw&r=0>

Imagen 54



Monocromático.

<https://th.bing.com/th/id/R.94449b55680154387d230c7f2a369322?rik=MuPY7%2fqtviSyA&riu=http%3a%2f%2fwww.amopintar.com%2fwp-content%2fuploads%2fcores-monocromaticas.gif&ehk=OhBuljhdOal8DnnpOqjZUCxvDH4y%2bNyAvuRBr4E6rIM%3d&risl=&pid=ImgRaw&r=0>

- **Acorde a tres colores.** Se forman con tres colores que tienen ejes con un ángulo de separación de  $120^\circ$  en el círculo cromático formando un triángulo. Sus colores se complementan creando una armonía equilibrada. (imagen 55)

Imagen 55



Círculo cromático triada.

[https://th.bing.com/th/id/R.1161455f6c5b8af903f0722f86edcc2d?rik=Kzgd9ktBXHm80A&riu=http%3a%2f%2fmarksde%2fwp-content%2fuploads%2f2015%2f11%2fFarbkreis\\_beziehungsfigur1.png&ehk=xlITqjXHfpEfFPv1ua%2fP4q%2frlgguxQpHMeUDcKGy4kc%3d&risl=&pid=ImgRaw&r=0](https://th.bing.com/th/id/R.1161455f6c5b8af903f0722f86edcc2d?rik=Kzgd9ktBXHm80A&riu=http%3a%2f%2fmarksde%2fwp-content%2fuploads%2f2015%2f11%2fFarbkreis_beziehungsfigur1.png&ehk=xlITqjXHfpEfFPv1ua%2fP4q%2frlgguxQpHMeUDcKGy4kc%3d&risl=&pid=ImgRaw&r=0)

En combinación con la tipografía y símbolos, los colores ayudan mucho a llamar la atención del público meta, así como en la coherencia con el mensaje que se transmite. Existen demasiadas combinaciones en cuanto a color, sin embargo, se debe utilizar de manera correcta dicha combinación para que sea legible el mensaje, llamativo y armonioso.

Una vez que se reconocen los distintos recursos de diseño y sus principales características, se puede continuar con sus disciplinas.

### c) Disciplinas de diseño

Es importante considerar al diseño como una actividad multidisciplinaria, en donde existe la participación de diversas disciplinas en distintos niveles (Fragoso, 2008), así como de una gran cantidad de recursos, procesos y enfoques que se puedan tomar para la elaboración de una pieza de diseño. Por esta misma razón, se consideran cuatro disciplinas de diseño de las cuales a continuación se dará su definición e información relevante sobre cada una de ellas.

#### Ilustración

La palabra ilustración proviene del latín *illustrare*, que significa iluminar, alumbrar, sacar a la luz o divulgar. Vargas (2020), considera que sus inicios se remontan a la prehistoria en las figuras rupestres, a pesar de esto, es en el siglo XIX cuando se desarrolló el proceso de impresión de medios tonos, el cual facilitó la producción de imágenes. Además de la popularización de libros y revistas, que pronto comenzaron a adornarse con ilustraciones.

La ilustración es una representación visual (imagen 56), funciona como una explicación, representación o decoración para la información dada sobre un tema, siendo parte de estos textos en libros, periódicos, sitios web, aplicaciones y documentos en línea. En la actualidad la ilustración tiene diferentes aplicaciones, desde la decoración de libros y revistas, donde estas pueden llegar

a influir en la percepción que se tiene de la persona o la historia que se representa.

Incluso en el activismo, donde se pueden observar ilustraciones relacionadas a la causa social defendida. (Vargas, 2020).

Imagen 56



Florida drivers are the worst. Wacksman, Steve. Iloz.  
<https://illoz.com/nub/portfolios/Li'l-Spot-illustrations/41593>

Además, la ilustración es una visualización de un objeto de la realidad, idea o concepto, hecha por el ilustrador que, debe de explicar algo, transmitir un significado o explicar un contexto determinado, incluso sin que disponga de algún tipo de texto en su cercanía (Akimova, 2020).

### Tipos de ilustración

La ilustración puede dividirse en tres grandes tipos, la conceptual, la narrativa, y la literal.

- **Conceptual.** Una ilustración conceptual (imagen 57) representa ideas generales, más que situaciones particulares, y se realizan con las consideraciones del ilustrador sobre el tema a tratar (Vargas 2014). Es una representación metafórica no realista de algún objeto, idea o teoría; éstas contienen elementos de la realidad, más, por lo general se les da otro significado o contexto.
- **Narrativa.** Representación visual con el objetivo de transmitir y comunicar algo en concreto, ya sea una acción, sensación o emoción; por lo que se expresa con los gestos del rostro o el cuerpo, así como tener una acción implícita que expresa movimiento. Pretende narrar una historia (imagen 58) de una manera menos evidente, que puede o no ser revelada.
- **Científica.** Representa la realidad, generalmente con una descripción exacta de esta (imagen 59).

### Imagen 57



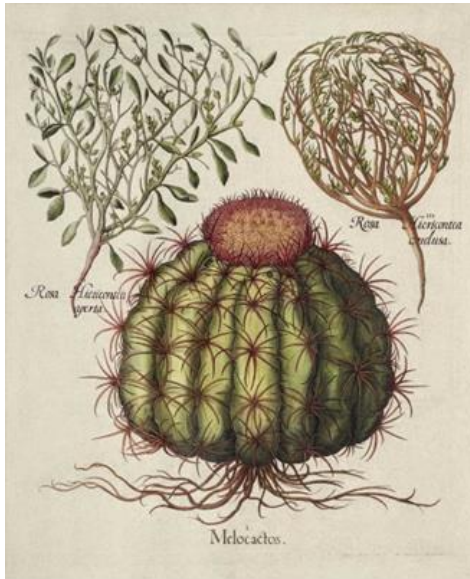
Aventuras del alma. Fernández, Cristina. Domestika.  
<https://www.domestika.org/es/projects/555019-idiario-ilustracion-conceptual>

### Imagen 58



Fisherman and Mermaid. Kuznetsova, Sasha. Domestika.  
<https://www.domestika.org/es/projects/1221573-my-project-in-narrative-illustration-tell-a-story-without-words-course-fisherman-and-mermaid>

## Imagen 59



Gonzales, Berenice. República.

<https://www.mexicoambiental.com/ilustracion-cientifica-en-mexico-trazos-que-hacen-ciencia/>

## Técnicas de ilustración

Existen diversas formas de representar una idea o concepto, con la ayuda de distintos materiales y soportes, a continuación, se mencionan las técnicas principales.

- **Técnica seca.** Se refiere a la forma de ilustrar donde ni el material ni el sustrato deben de humedecerse, sino que el material se aplica de manera directa al sustrato que se adhiere a este por su composición y textura. Esta técnica es apropiada para principiantes por su fácil forma de usar.

Algunos de los materiales que entran en este tipo de técnica son el carboncillo, lápices de colores, pastel y lápiz conté (imagen 60).

- **Técnica húmeda.** Los pigmentos para realizar la ilustración se diluyen en agua o aceite y generalmente el pigmento se aplica sobre el sustrato con pinceles (imagen 61). Algunos de los pigmentos usados en esta técnica son la acuarela, la pintura acrílica, y la cera acuarelable (Architek, s.f.).
- **Técnica digital.** Se utiliza tecnología informática para la elaboración de la ilustración, donde se utilizan dispositivos de apoyo como tabletas gráficas o ratones (imagen 62). Esta técnica puede verse en distintos ámbitos del diseño gráfico, tanto en páginas web, carteles, animación o carteles.
- **Técnica mixta.** Se emplean y mezclan diferentes medios o técnicas en la elaboración de una sola ilustración (imagen 63). Algunos ejemplos de combinación de materiales son el de pasteles o ceras al óleo con acuarela, y carbón y tinta negra.

## Imagen 60



Aves en técnicas Secas. Ruiz, Natalia. Domestika.

<https://www.domestika.org/es/projects/847432-aves-en-tecnicas-secas>

**Imagen 61**



Birdcage. Qing Han. Instagram. <https://www.instagram.com/qinniart/>

**Imagen 62**



Li, Sophie. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CUJAhWoolIQ/>

**Imagen 63**



Pesadilla. Olivares, Angela. 2021.

Para concluir, la ilustración es un medio de comunicación antiguo el cual empezó a popularizarse en el siglo XIX de libros y revistas. Además, de funcionar como explicación, representación o decoración para un tema determinado, esta puede reproducirse en diferentes medios de comunicación libros, periódicos, sitios web, aplicaciones y documentos en línea.

De igual importancia, la ilustración ayuda a comunicar un mensaje dependiendo el contexto que se desee transmitir, conceptual en representación de ideas, narrativa transmitiendo y comunicando un tema en concreto o científica representando la realidad. De igual importancia, ayuda a facilitar la comunicación visualmente lo cual es atrayente hacia las personas.

# CÁPITULO

# 2

## Análisis Iconográfico

## Análisis iconográfico

A continuación, se muestra el análisis iconográfico de diversos recursos de diseño, tanto nacionales como internacionales, del área editorial, cómic, cartel e ilustración, enfocados en la adicción a las drogas para poder observar los elementos utilizados, así como sus aciertos y fallas con el fin de tener una mejor comprensión de cómo se llegó a los distintos diseños finales, al igual que permitir implementar los conocimientos obtenidos con este análisis para la elaboración de productos de diseño propios relacionados al tema.

### NACIONAL

#### 1. EDITORIAL (Nacional)

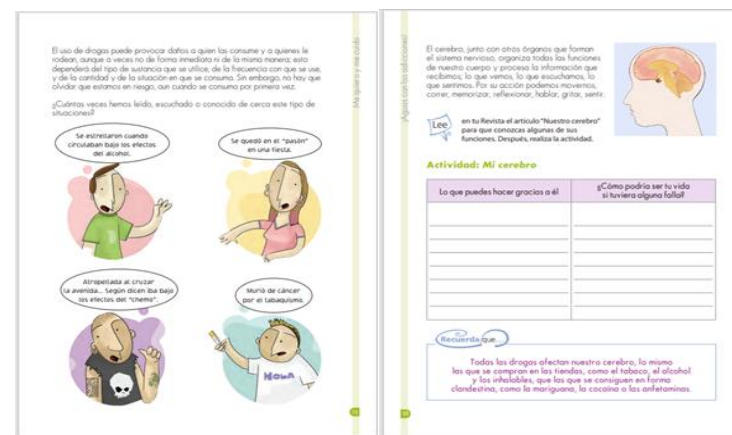
El consumo de drogas mostrado a partir de la editorial permite exponer más información sobre las drogas, sus efectos y consecuencias. Es importante tomar en cuenta el público que verá este tipo de productos ya que de ellos dependerá la manera de presentar la información, así como el tono de esta.

**Nombre:** ¡Agua con las adicciones!

**Año:** 2006

**Descripción.** El libro distribuido por INEA, para los jóvenes que cursan su educación básica. El libro fue creado para con el propósito de favorecer algunas de las virtudes y habilidades para evitar el consumo de drogas, a través del análisis en la forma de vida, relaciones personales, el medio que los rodea y los medios en los que se está expuesto. Además, de la importancia sobre las y como dañan.

## Imagen 64



¡Agua con las adicciones! INEA.

<http://queretaro.inea.gob.mx/modulos/DIVERSIFICADOS>

[/AGUAS%20CON%20LAS%20ADICCIONES/01\\_aa\\_libro\\_adulto.pdf](http://AGUAS%20CON%20LAS%20ADICCIONES/01_aa_libro_adulto.pdf)

### SINTÁCTICA

#### CUALIDAD FORMAL

#### Estructura

**Espacio.** Tiene un formato tamaño 24 x 29 cm de manera vertical, cuenta con 172 páginas impresas a color no tapa *couché* mate igualmente a color, encuadernado en dos grapas. Es un libro realizado por MEVyT y traspasado los derechos de publicación a INEA para ser distribuidos a los jóvenes, además de su descarga gratuita, con el fin el fin de prevenir adicciones.

Los elementos que se distribuyen son a partir de la composición de textos acompañado con imágenes para una mejor comprensión de la información, así como la utilización

de tablas para una mejor distribución de información en los porcentajes. Utiliza una tipografía sans serif acompañado de mayúsculas y minúsculas para una lectura más favorable, con contrastes en tamaños en títulos como subtítulos, así como grosores de la letra para el contenido y facilitando la lectura.

**Valores expresivos.** Es un libro que cuenta con los elementos necesarios para dar a conocer información, cuenta diferentes hojas que contiene imágenes, textos, tablas y cuestionarios siendo dinámica y permite una lectura adecuada para el lector. Además de contener una fuente tipográfica clara y comprensible ideal para un libro. Tiene una paleta de color amplia, haciendo uso de colores cálidos y fríos, como el uso de anaranjados, amarillos, azules, etc. Las imágenes contienen una textura con acuarela, además de líneas delgadas y detalles armoniosos en las sombras.

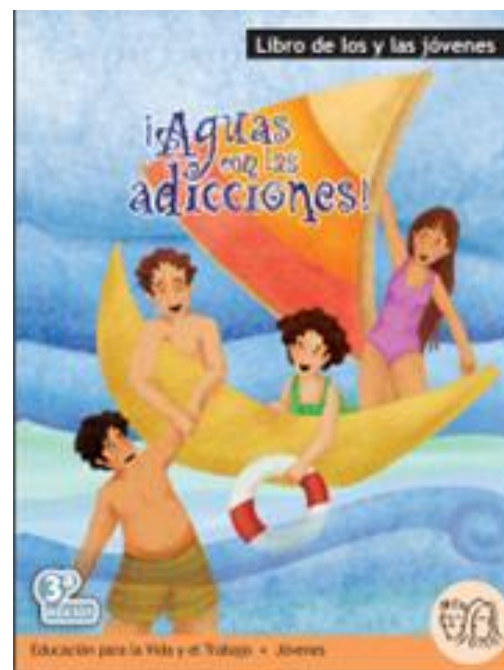
Utilizan diferentes planos de acuerdo con la información, planos que prestan atención al personaje con las acciones de la información, así como objetos y fotografías. En cuanto a los ángulos de estas imágenes se hace el uso de mostrar diferentes escenas que van de acuerdo con la información presentada, pequeños cuadros con los objetos para dar énfasis al tema que se desea abordar.

**Composición.** las imágenes dependiendo de las escenas se puede ver diferentes conceptos con los elementos de acuerdo con que tema es de la lectura para complementar la información. La composición de texto es centrada para atraer la atención del usuario, con el uso de una tipografía de fácil comprensión y colores en los subtítulos atractivos, generalmente los textos de izquierda a derecha y con un tamaño de puntaje en la tipografía grande para una mejor comprensión.

**Principios estéticos.** La organización de elementos se enfoca en la información apoyada con imágenes para la atención del público, utilizando tonos cálidos y fríos de tonalidades

pastel tanto en las imágenes como en los subtítulos o títulos de algunos textos. La información es más atractiva cuando se utiliza el apoyo de imágenes para facilitar la lectura, de esta manera la complementa y no obstruye la información, además que el peso visual en él no se ve afectado si no beneficiado para abordar el tema y comprenderlo en su totalidad. También apoyado las imágenes y textos con el uso de retículas para una mejor distribución entre el texto y las imágenes para que no se vea desorganizada la información.

### Imagen 65



¡Aguas con las adicciones!

INEA. [http://queretaro.inea.gob.mx/modulos/DIVERSIFICADOS/AGUAS%20CON%20LAS%20ADICCIONES/01\\_aa\\_libro\\_adulto.pdf](http://queretaro.inea.gob.mx/modulos/DIVERSIFICADOS/AGUAS%20CON%20LAS%20ADICCIONES/01_aa_libro_adulto.pdf)

**Realización.** El libro es un recurso de MEVyT para ser distribuido a los jóvenes que cursan su educación básica en INEA para fortalecer actitudes y habilidades, a través del análisis de la forma de vida, medio y riesgos que están expuestos los jóvenes. Cuenta con diversas páginas en las cuales habla sobre la información de las drogas, al terminar o al iniciar contiene preguntas para la debida información para saber el punto de vista del usuario y de esta forma conforme avanza la lectura la información va complementando la información que tiene el usuario y de esta forma también analiza si ha consumido alguna droga con las preguntas dentro de la información del texto.

**Apariencia.** Al utilizar a jóvenes como portada o al incluirlos como imágenes en la información vincula la información proporcionada y la complementa. El hecho de utilizar en los textos tipografía visible permite al usuario leer de manera rápida y sin distracciones, además de las imágenes que ayudan como complemento para una favorable interpretación en el texto. También por el uso de retícula los textos y las imágenes tienen un mejor acomodo lo cual hace que sea comprensible para el usuario.

En cuanto el impacto visual está armoniosamente acomodado y distribuido la información lo cual hace que sea dinámica.

## CALIDAD FUNCIONAL

**Tiempo.** Los elementos están distribuidos de manera ordenada en el libro, a pesar de ser distribuido en 2006, sigue siendo utilizado actualmente, además de una gratuita distribución, así como descarga ya que en la actualidad los problemas con las drogas siguen presentes.

**Medio.** Al ser un recurso impreso, el usuario tiene la cercanía de obtenerlo para poder apreciar los elementos de manera adecuada, la tipografía cuenta con un puntaje y grosor

adecuado para la lectura, además de utilizar colores que resultan atractivos para el usuario, así como resalta en algunos textos y con el uso de las imágenes diferenciándose entre para cada tema que se aborda en la información.

## SEMÁNTICA

### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** Al ser un libro se usan diferentes ilustraciones como objetos, figuras humanas, así como el uso de fotografías. Además, dependiendo de cada tema se vincula con las imágenes para que se vea complementada la información. Además de utilizar la retícula para el acomodo de textos, imágenes, fotos y tablas de información, lo cual hace que esté distribuida la información.

**Significado.** Se manda el mensaje sobre la información de las drogas apoyado de preguntas hacia el lector. Donde se emplea la información con las diferentes drogas acompañado con preguntas para el usuario lo cual hace que esté mismo analice su situación y esté pueda ser ayudado si presenta alguno de estos problemas con las adicciones. El mensaje es claro ya que cada pregunta es concreta, además el libro presenta la información para informar sobre el uso de las sustancias, así como análisis de la misma persona.

## Imagen 66

Testimonio

Soy un chico de 19 años, crecí con mis abuelos; mi mamá y mi papá siempre tuvieron que trabajar muy duro, nunca estaban conmigo, mi abuela era la única con la que podía contar, me daba de comer y a veces platicábamos de cualquier cosa. Un día se murió. Todos sentimos su muerte, pero más yo, sólo tenía 9 años. Todo el tiempo pienso en ella y le prometi estudiar y trabajar muy duro. Cuando tenía 15 años me di a la tomada, pero no gané nada, sino sentirme más y más triste. Un día que pensaba en mi abuela, me di cuenta de que no estaría orgullosa de mí, si me veía así, no supe cómo pero dejé de tomar. Ahora trabajo en un taller y estudio por las noches, ya sé que si ella sabe que estoy bien, donde esté, estará orgullosa de mí.

Leopoldo



¿Qué aprendizajes, valores y ejemplos de vida crees que le dio su familia a Leopoldo para que saliera adelante?

---

---

¿Qué otras cosas aprendió de su familia?

---

---

¿Estuvo en riesgo de seguir tomando? ¿Por qué?

---

---

Todas las temáticas y pertenencias a una familia

¡Aguas con las adicciones! INEA.

[http://queretaro.inea.gob.mx/modulos/DIVERSIFICADOS/AGUAS%20CON%20LAS%20ADICCIONES/01\\_aa\\_libro\\_adulto.pdf](http://queretaro.inea.gob.mx/modulos/DIVERSIFICADOS/AGUAS%20CON%20LAS%20ADICCIONES/01_aa_libro_adulto.pdf)

**Función.** Las ilustraciones y textos son utilizados para demostrar lo que el consumo de las drogas provoca, además de proveer información hacia el usuario. También las preguntas que hacen que el mismo usuario analice su situación.

## VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** La figura humana en ilustraciones, objetos, fotografías y tablas son representaciones figurativas para dar comprensión al texto y que este sea más comprensible. Además, la información es clara, tanto acompañada de tablas de información para una mayor interpretación.

**Motivación homológica.** Utiliza palabras de fácil comprensión, así como distintos elementos para realizar denotaciones y atraigan la atención del público como diferentes símbolos como el de recuerda que es una línea que atrae la atención o en notas informativa que al ser imágenes completamente diferentes resultan atrayente hacia al lector.

## TIPO DE SIGNIFICANTES

**Icónico:** Ilustraciones como bebidas, cigarrillos y otros tipos de drogas.

**Simbólico:** las ilustraciones están representadas con figura humana que concientiza sobre el uso de las drogas, además del texto contener información para que las personas sean conscientes sobre el consumo de las drogas.

## DISEÑO DE SIGNIFICANTES

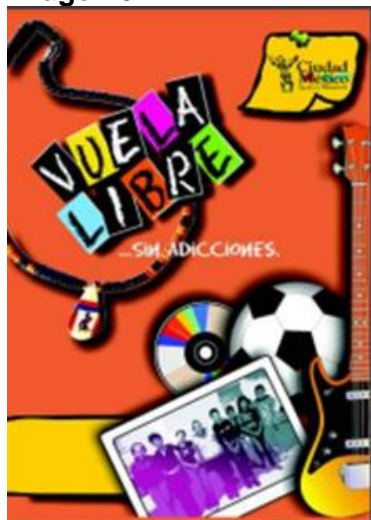
**Tendencia vanguardista.** El libro estaba impreso para los jóvenes, así como la versión gratuita online para una fácil distribución. A pesar de haber sido desarrollado para jóvenes de INEA actualmente sigue vigente para su descarga en la página de cursos INEA.

## SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspecto sensible e inteligible.** Las ilustraciones cuentan con calidad, al igual que el texto, en las ilustraciones cuentan con el color adecuado para llamar la atención del público, siendo complemento entre texto e imagen. Los textos son visibles y fáciles de entender, ayudando a la comprensión de los temas de drogadicción, así como las preguntas para el usuario y de esta manera logra informar, además de concientizar y hacer un análisis del mismo usuario.

## 2. EDITORIAL (Nacional)

Imagen 67



VUELA LIBRE... SIN ADICCIONES.

[http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/libro\\_adicciones\\_10.pdf](http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/libro_adicciones_10.pdf)

**Nombre:** VUELA LIBRE... SIN ADICCIONES

**Año:** 2010

**Descripción.** El libro distribuido por la secretaría de salud es dirigido a los jóvenes y habla sobre los diversos temas relacionados con las drogas en 11 diferentes capítulos; El capítulo 1 abarca el tema de la historia de las drogas sus efectos y consecuencias, el capítulo 2 habla sobre las diversas urbes juveniles, el capítulo 3 muestra la relación de las sustancias con el cerebro.

El capítulo 4 informa sobre las drogas estimulantes, capítulo 5 drogas que inhiben, capítulo 6 alucinógenos, capítulo 7 nivel de adicción según las drogas, capítulo 8 análisis interno; capítulo 9 con quien puedes contar. Capítulo 10 la ley y las drogas, capítulo 11 a donde poder acudir.

## SINTÁCTICA

### CUALIDAD FORMAL

#### Estructura

**Espacio.** Tiene un formato tamaño media carta de 13.9 x 21.5 cm de manera vertical, cuenta con 289 páginas impresas a color, con portada y contraportada semi rígida. Es un libro realizado bajo la supervisión de la Dirección General del IASIS y traspasado los derechos de publicación al Gobierno del Distrito Federal para ser distribuidos a los jóvenes, además de su descarga gratuita, con el fin el fin de prevenir adicciones.

Los elementos que se distribuyen son a partir de la composición de textos acompañado con imágenes fotográficas e ilustradas para una mejor comprensión de la información,

así como la de pequeños datos para una mejor comprensión del tema. Utiliza una tipografía sans serif acompañado de mayúsculas y minúsculas para una lectura más favorable, con

contrastes en tamaños en títulos y subtítulos, también utiliza un distintivo de color por capítulo.

**Valores expresivos.** es un libro que cuenta con los elementos necesarios para dar a conocer información, las diversas páginas encontradas en el libro contienen, ilustraciones, imágenes, textos, tablas, minihistorietas, gráficas informativas y cuestionarios, las diversas dinámicas permiten una lectura adecuada para el lector. Además de contener una fuente tipográfica adecuada para él público dirigido. Tiene una paleta de color amplia, haciendo uso de colores cálidos y fríos, que distinguen cada capítulo, como el uso de naranja - marrón y verdes - azules. Las ilustraciones son en formato digital.

Utilizan diferentes planos de acuerdo con la información, planos que prestan atención con diversas actividades reforzando la información. En cuanto a los ángulos de estas imágenes se hace el uso de mostrar diferentes escenas que van de acuerdo con la información presentada, se presentan pequeños cuadros con información relevante para dar énfasis al tema que se desea abordar.

**Composición.** En las imágenes dependiendo de las escenas se puede ver los diferentes conceptos relacionados con los elementos de acuerdo con el tema abordado para complementar la información. La composición de texto es a tres columnas y justificado, el uso de la tipografía de fácil comprensión y en los títulos y subtítulos se utiliza un color llamativo para captar una mejor atención de los usuarios. Generalmente los textos abarcan dos columnas justificadas.

**Principios estéticos.** La organización de elementos se enfoca en la información apoyada con actividades para la atención del público que van desde imágenes hasta pequeñas historietas, pasando por cuestionarios, utiliza diversos colores para distinguir cada capítulo, además cada uno de ellos cuenta con un título llamativo del mismo color a este. La

información es más atrayente cuando se utiliza el apoyo de imágenes para facilitar la lectura, de esta manera la complementa y no obstruye la información, además que el peso visual en él no se ve afectado si no beneficiado para abordar el tema y comprenderlo en su totalidad.

También apoya las imágenes y textos con el uso de retículas para una mejor distribución entre el texto y las imágenes para que no se vea desorganizada la información.

### Imagen 68



Interior de libro VUELA LIBRE... SIN ADICCIONES.  
[http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/libro\\_adicciones\\_10.pdf](http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/libro_adicciones_10.pdf)

## Realización

Libro realizado bajo la supervisión de la Dirección General del IASIS y traspasado los derechos de publicación al Gobierno del Distrito Federal para ser distribuidos a los jóvenes, con el fin de informar sobre las drogas desde su historia hasta los lugares a los cuales pueden acudir estos en caso de necesitar ayuda.

### Apariencia

Al utilizar objetos con los cuales los jóvenes están relacionados como portada atrae visualmente a su público ya que vincula la información con sus actividades funcionando con un gancho. El hecho de utilizar en el título un collage digital crea, una mayor atracción y una lectura rápida. Además, las imágenes complementan favorablemente la interpretación en el texto. El uso de la retícula permite tener imagen y texto distribuido permitiendo que el libro sea comprensible para el usuario.

## CALIDAD FUNCIONAL

**Tiempo.** Los elementos están distribuidos de manera ordenada en el libro, a pesar de ser distribuido en 2010, sigue siendo utilizado actualmente, además de una gratuita distribución, así como descarga ya que en la actualidad los problemas con las drogas siguen presentes.

**Medio.** Al ser un recurso impreso y digital el usuario tiene la cercanía de obtenerlo para poder apreciar los elementos de manera adecuada, la tipografía cuenta con un puntaje y grosor adecuado para la lectura, además de utilizar colores que resultan atractivos para el usuario, resaltar textos y el uso de las imágenes utilizando diferentes recursos editoriales.

## SEMÁNTICA

### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** Al ser un libro se usan diferentes ilustraciones como objetos, figuras humanas, así como el uso de fotografías. Además, dependiendo de cada tema se vincula con las imágenes para que se vea complementada la información. Además de utilizar la retícula para el acomodo de textos, imágenes, fotos y tablas de información, lo cual hace que esté distribuida la información.

**Significado.** Se manda el mensaje sobre la información de las drogas apoyado de preguntas hacia el lector. Donde se emplea la información con las diferentes drogas acompañado con preguntas para el usuario lo cual hace que esté mismo analice su situación y esté pueda ser ayudado si presenta alguno de estos problemas con las adicciones. El mensaje es claro ya que cada pregunta es concreta, además el libro presenta la información para informar sobre el uso de las sustancias, así como análisis de la misma persona.

**Función.** Las ilustraciones y textos son utilizados para demostrar lo que el consumo de las drogas provoca, además de proveer información hacia el usuario. También las preguntas que hacen que el mismo usuario analice su situación.

### VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** La figura humana en ilustraciones, objetos, fotografías y tablas son representaciones figurativas para dar comprensión al texto y que este sea más comprensible. Además, la información es clara y algunas

veces va acompañada de tablas que proporcionan ayuda visual al tema obteniendo una mejor interpretación del tema.

Motivación homológica. Utiliza palabras de fácil comprensión, así como distintos elementos para realizar denotaciones y atraer la atención del público con diferentes símbolos como líneas del tiempo que resumen la información o historietas cortas que cuentan pequeñas historias o anécdotas, resultando ser atrayente para el lector.

#### TIPO DE SIGNIFICANTES

**Icónico:** Ilustraciones como bebidas, cigarrillos y otros tipos de drogas.

**Simbólico:** las ilustraciones están representadas con figura humana que concientiza sobre el uso de las drogas, además del texto contener información para que las personas sean conscientes sobre el consumo de las drogas.

#### DISEÑO DE SIGNIFICANTES

**Tendencia vanguardista.** El libro está dirigido a los jóvenes de manera gratuita en internet, esto permite que la información sea de fácil acceso, ya que pueden consultarla al momento que necesiten desde un dispositivo electrónico sin ningún costo. Además de tener una composición adecuada que expone la información y las imágenes de manera ordenada dando un aspecto limpio y de fácil lectura.

#### SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspecto sensible e intangible.** El formato del producto editorial permite que tanto el texto como la imagen puedan ser organizados de manera que exista una armonía y sensación de orden y limpieza en el producto final, además de que la fuente tipográfica seleccionada va acorde al tono casual del mensaje, esto en combinación con la paleta de color y las imágenes que permiten llamar la atención del lector.

### 3. CARTEL (Nacional)

Imagen 69



SRP México.

<https://twitter.com/SPRMexico/status/1192124752166621190?s=20>

**Nombre:** SRP México

**Año:** 2019

Contexto: El cartel da alusión que la vida se puede convertir en polvo al consumir esta sustancia, por el motivo de hacer énfasis en cuidarse de la cocaína.

## SINTÁCTICA

### CUALIDAD FORMAL

#### Estructura

**Espacio.** El cartel tiene un formato vertical de 1024 x 1280 px. El sustrato es un fondo plano posteriormente fotografiado y modificado en digital para una campaña de prevención contra las drogas realizada por el gobierno de México.

**Valores expresivos.** Se utilizan 3 colores en el cartel y 2 colores diferentes en los logotipos de gobierno, todo el cartel, siendo el azul marino utilizado en el fondo de esta, un tono blanco para la representación del corazón, así como un tono amarillo para resaltar la información.

Los elementos del cartel son el fondo plano, utiliza un polvo esparciéndose, simulando ser la droga. Además, agrega volumen y en la droga, con todo ello la fotografía se aprecia a ver el órgano afectado con la droga, tiene peso visual por el fondo plano y el polvo blanco esparcido dando volumen a éste.

**Composición.** El cartel tiene como principal objetivo concientizar sobre el abuso de las drogas y se encuentra en el centro del cartel. En cuanto el peso visual el que resulta más atrayente es el polvo que hace alusión a un corazón pues este es un órgano que resulta afectado por el uso desmedido de la

droga. El cartel está justo en el centro tendiendo la mayor atención, el fondo al ser oscuro la figura del corazón resalta.

**Principios estéticos.** El tono azul oscuro del fondo ayuda resaltando la figura del corazón dando contraste y fuerza a la figura. Lo cual logra un balance entre fondo y figura. Además, de dar armonía con uso de contraste entre oscuros y blancos. Y ayudando a que la figura de fondo sea armónica y tenga mayor peso visual el tema que se está abordando y comprensión.

#### Realización

La forma en la que es presentado el cartel es clara al no tener distracciones visuales dando peso a la figura y tipografía, igualmente cuidando la forma en la que es presentado al dejar claro el mensaje de drogas y el órgano que se ve afectado con el mensaje de cuidarse, si no por el contrario la droga tiene efectos negativos hacia la salud.

#### Apariencia

Al ser presentado como prevención el uso de figuras y la alusión a las drogas el mensaje se percibe con mayor fuerza. Al representar la figura de la cocaína y el órgano que daña si se consume. El peso visual ayuda a que el mensaje sea entendido por el uso de los colores.

### CUALIDAD FUNCIONAL

**Tiempo.** Los elementos que se representan en el cartel son figuras asemejándose con un corazón y el polvo dando la alusión a la cocaína, estas figuras se observan que el tiempo es detenido al poner en tipografía los daños que la cocaína causa en la salud y el corazón con las pequeñas partículas de polvo asemeja que el corazón ha dejado de latir.

**Medio.** La resolución cuenta con 96 ppp y su tamaño es de 1024 x 1280 el tamaño de un estándar utilizado en redes sociales, además de ser atrayente y fácil distribución por internet.

## SEMÁNTICA

### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** La silueta de un corazón lleno de cocaína. Además, de mostrar la silueta llena de la droga, tiene el texto dando más fuerza a la imagen de cuidarse, porque la misma droga te puede dañar. Al utilizar un corazón da alusión a que la vida puede terminar en un instante si se sigue consumiendo la droga. Además, el texto le da más importancia a la imagen por el contexto que ésta lleva y por ser firme al ser conscientes de los peligros que son desapercibidos por el público.

**Significado.** El cartel demuestra las consecuencias que provoca el consumo de drogas en este caso la cocaína. Esta se ve esparcida alrededor del corazón, dando un claro mensaje que el corazón de una persona ha sido consumido por el uso de drogas al punto de consumir a esta persona. Este mensaje muestra que, si una persona empieza a consumir cocaína, la droga puede dañar su salud, el cartel muestra el mensaje que se puede hacer polvo el corazón y cerebro dando a entender que la persona morirá si sigue consumiendo esta droga.

**Función.** Es informar al público en general sobre las consecuencias que tiene la cocaína hacia la salud. Con la ayuda de los diferentes referentes visuales que dan peso a las palabras e imagen sobre el consumo de la droga.

## VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** la figura del corazón es una representación no realista al ser expresada en por figura fondo siendo solo la relación a lo que sería un corazón humano. Además, relacionar cada uno de los elementos con las causas que la droga provoca en cada individuo.

**Motivación homológica.** Logotipo gubernamental la cual se encuentra en la parte inferior del cartel.

## TIPOS DE SIGNIFICANTES

**Icónico.** Corazón

**Simbólico.** Cocaína ya que este vincula los daños que provoca hacia lo que se está haciendo referencia. Además, el contexto de consumir cocaína daña el corazón y cerebro.

## DISEÑO DE SIGNIFICANTES

**Tendencia vanguardista.** El cartel de buena calidad fue creado con materiales adecuados, además de cuidar la fotografía a su conversión a digital para mantener sus aspectos de contraste y composición fotográfica, permitiendo así observar el cartel y comprender su mensaje de la manera más entendible

## SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspectos sensibles e inteligibles.** La calidad de la fotografía es buena y permite la comprensión de los elementos, además de la composición que demuestra el vínculo de adicción a las

enfermedades que puede provocar, aunque el resto de los elementos se reducen a ser complemento ayudando a la fotografía como el texto al usar palabras vinculando la relación con la fotografía.

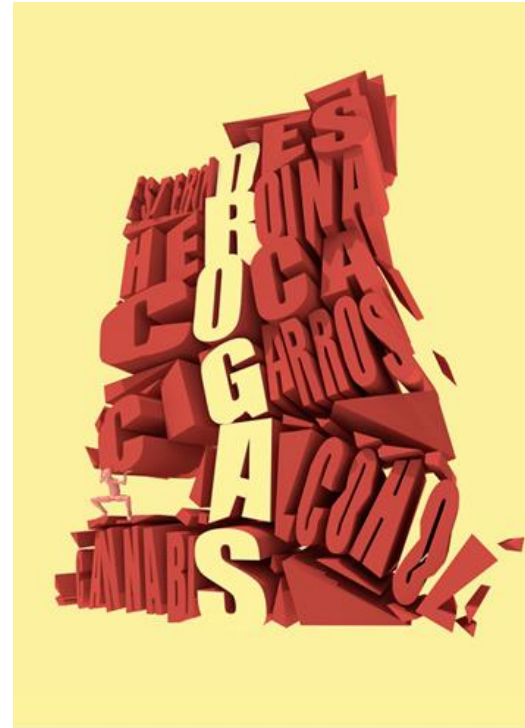
formato impreso y digital para una fácil distribución. A pesar de haber sido desarrollado en 2012 el Gobierno del Distrito Federal actualmente tiene vigente la descargar gratuita, dentro de su página web.

### SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspecto sensible e intangible.** Las ilustraciones y texto cuentan con calidad, dentro de las ilustraciones se utiliza una paleta de color adecuado obteniendo así la atención del público, además a las fotografías se le agrega un filtro captando la atención de los jóvenes por el mismo. Los textos son visibles y fáciles de entender, ayudando a la comprensión de los temas en la drogadicción, reforzando en algunos casos con un pequeño cuestionario, para responder si en realidad necesitas ayuda, concientizando a los jóvenes llevándolos a hacer un análisis interno.

## 4. CARTEL (Internacional)

Imagen 70



DROGAS. <https://www.behance.net/gallery/9222647/Poster-DROGAS>

El cartel al hacer uso de texto e imagen permiten reforzar el mensaje que se pretende dar acerca de la adicción a las drogas, así como información complementaria o ilustraciones que atraigan la atención de las personas. A continuación, se muestran carteles que toman los temas de abuso a las drogas como enfoque principal.

**Nombre.** Moreno, Luis

**Año.** 2011

**Descripción.** Creado como interpretación personal del autor sobre las consecuencias que el consumo de drogas tiene en la persona.

## SINTÁCTICA

### CUALIDAD FORMAL

#### Estructura

**Espacio.** El cartel tiene un formato vertical de 600x830 pixeles, su formato es digital y fue creado utilizando los programas de Adobe Photoshop y 3Ds Max. Publicada en la plataforma *Behance* como proyecto personal del autor.

**Valores expresivos.** Se utilizan elementos 3D para la representación del cartel, así como una paleta de color análoga, con un color amarillo claro para el fondo y la conformación de la palabra 'drogas', y anaranjados que van obteniendo mayor saturación en las palabras de arriba hacia abajo. Se emplea una tipografía *sans serif*, en *black* y en mayúsculas para el enfoque del cartel. Por último, se hace uso de la figura humana como elemento secundario.

**Composición.** Los elementos del cartel, el texto y la imagen, pueden verse en un plano general con un ángulo ligeramente en contrapicada, que da una sensación de predominancia a las palabras que representan las consecuencias de las drogas. El peso visual recae en las letras que conforman la palabra *drogas* en el mismo color que el fondo, más al estar rodeada del resto de las letras con un color distinto, se crea contraste y logra resaltar. Las palabras se encuentran centradas en el sustrato, más en la figura humana está presente la regla de los tercios, estando en la parte inferior

izquierda. Las palabras se encuentran desfasadas de una a otra línea creando una sensación de movimiento e inestabilidad, además de crear un ritmo con la repetición de formas que dan mayor fuerza expresiva.

**Principios estéticos.** Hay un refuerzo escaso en la selección de la paleta de color, al encontrarse los tonos desaturados, la fuerza que genera la composición se pierde, además de ser colores que no crean una sensación de desestabilidad o fractura, así como el uso de líneas para simular la fractura en las letras es escaso por lo que no permite mandar el mensaje con la fuerza necesaria. A pesar de esto, el peso y tamaño de las palabras, junto con las luces y sombras permite que los elementos sean reconocidos y legibles, existiendo una fácil comprensión por el receptor.

#### Realización

Se utilizaron dos programas de diseño para la realización del cartel, la realización de las letras y forma humana están detalladas dando un aspecto de calidad, aunque la manipulación de luces y sombras, así como la selección de paleta de color disminuye su aspecto profesional.

#### Apariencia

Es un cartel digital que, gracias a las herramientas utilizadas y las habilidades del diseñador da sensación de dimensionalidad y un aspecto de buena calidad.

### CUALIDAD FUNCIONAL

**Tiempo.** La posición de las letras y su organización crean la necesidad de prestar atención a estas para poder comprender lo que forman, haciendo que el receptor tome tiempo en observar el cartel. Además de usar pocos elementos que son

reconocidos por el usuario que permite una comprensión futura y sin necesidad de mayor conocimiento sobre el tema.

**Medio.** Al ser un cartel digital, este es visualizado en dispositivos electrónicos lo que permite usar funciones de *zoom in* o *zoom out*, si se desea apreciar los elementos o ver los detalles. La paleta de color puede llegar a causar menor atención por parte del receptor al tomar en cuenta que en las pantallas se pueden ver menos saturados los colores por cuestiones de iluminación o calidad de la pantalla.

## SEMÁNTICA

### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** La tipografía parece colapsar en cualquier momento. Además de mostrar los nombres de cada droga que puede hacer daño al cuerpo. Tiene un pequeño individuo que está tratando de soportar el peso de estas sustancias que en cualquier momento lo terminarán consumiendo.

**Significado.** El cartel demuestra las consecuencias que provoca el consumo de drogas en este caso que todas las drogas llegan a que una persona caiga. Este mensaje muestra que, si una persona empieza a consumir algunas de estas sustancias, la persona no las soportará por mucho tiempo y colapsará si sigue sosteniendo alguna.

**Función.** Es informar al público en general sobre las consecuencias que tienen cada una de las drogas hacia la salud. Con la ayuda de la tipografía y la estructura que tiene da fuerza al mensaje de la consecuencia de seguir utilizando las drogas.

## VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** La tipografía es la representación no realista de las drogas siendo expresada por sus nombres. Además, relaciona el peso que las drogas que tiene hacia las personas y el daño que estas pueden llegar a provocar.

**Motivación homológica.** Cada palabra es expresada en cada una de las drogas del cual cada palabra está vinculada con drogas acomodada en diferentes partes de cada palabra de esta.

## TIPO DE SIGNIFICANTES

**Icónico.** La pequeña persona sosteniendo la tipografía

**Simbólico.** Las palabras drogas que está colapsando, además de estar unida a los demás nombres de las drogas, permitiendo la relación entre estas y las consecuencias que provoca, permitiendo observar el cartel y comprender su mensaje de la manera más entendible.

## SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspectos sensibles e intangible.** La calidad del modelado que se utilizó para la realización del cartel es buena y permite la comprensión de los elementos, además de la composición que demuestra el vínculo de las drogas que hacen daño y provocan que una persona quede consumida por estas.

## 5. COMIC (Internacional)

Imagen 71



Una noche de fiesta

<https://www.caib.es> › estudis-26768 › archivopub

**Nombre.** Una noche de fiesta

**Año:** 2010

**Descripción.** Narra la historia de un grupo de amigos con un fin de semana especial, en la cual celebran que han terminado los exámenes, todos los acontecimientos ocurren debido a las ganas de pasarla bien, divertirse y desconectar de sus vidas por un momento, tras hechos inesperados se conocen situaciones que pueden ocurrir en una noche cualquiera. Reflexionando sobre las drogas una sustancia que afectan a nuestro organismo y puede crear dependencia. Este comic fue realizado y distribuido en España.

### SINTÁCTICA

CUALIDAD FORMAL

#### Estructura

**Espacio.** Tiene un formato rectangular de 17 x 26 cm dispuesto de manera vertical, cuenta con 46. páginas digitales. Es una miniserie de cuatro capítulos creado por el Plan Municipal Sobre Drogas de Ajuntament d'Eivissa en colaboración con el Plan Nacional sobre Drogas (FEMP)

Los elementos se distribuyen a partir de viñetas rectangulares horizontales y verticales, además de viñetas cuadradas para relatar la historia. Se utiliza una tipografía san serif en Bold para los diálogos se utilizan mayúsculas con la intención de facilitar la lectura, con contrastes en narración donde se utiliza mayúsculas y minúsculas.

**Valores expresivos.** Es un cómic que cuenta con todos los elementos necesarios para relatar una historia, cuenta con diversas viñetas en una sola hoja, lo que da dinamismo y permite una secuencia adecuada entre escenas.

Además de una fuente tipográfica muy común en el cómic que permite darle familiaridad y una lectura fácil. Tiene una gama

de color amplia, haciendo uso de colores saturados en tonalidades cafés, verdes, azules, rojos y naranjas. Las imágenes contienen una textura de buque en fondos con tonos llamativos creando escenas psicodélicas y relacionados con las drogas.

### Imagen 72



Página interna de comic "Una noche de fiesta"  
<https://www.caib.es> › estudis-26768 › archivopub

Se utilizan diversos planos de acuerdo con la escena, para resaltar el consumo de drogas se utilizan planos con buque y fondo con colores llamativos, además de utilizar planos de conjunto para mostrar a todos los personajes, primeros planos

donde se centra la atención en un personaje determinado o planos detalle para hacer énfasis.

En cuanto a los ángulos de estas imágenes también se hace uso de diferentes de éstos para dar diferentes atmósferas; como lo es el ángulo normal, para mostrar personajes conversando, ángulos en picada y contrapicada para crear mayor dinamismo en escenas que aluden a la fiesta.

**Composición.** Dependiendo de las escenas se pueden ver diferentes composiciones con más o menos elementos y con diversas paletas de colores para dar énfasis a estas. En las escenas que se insinúa el consumo de alguna sustancia se puede ver cómo afectan estas sustancias al personaje por medio de un zoom detallado en las expresiones y alucinaciones que puede causar, además de resaltar la sustancia haciéndola una hipérbole. El peso visual no recae en un solo objeto ya que todos los elementos están delineados y coloreados de la misma manera en las escenas obteniendo una atmósfera adecuada a la narración.

**Principios estéticos.** Los elementos en las diferentes escenas mantienen el mismo enfoque focal, los mismos tonos de los colores y la misma calidad de línea, aunque para denotar alguna emoción y reforzar el impacto o importancia de una escena se utiliza un enfoque en las personas por secuencia de paso o expresiones, o bien en las sustancias por medio de hipérbole, además de hacer uso de diferentes grosores en la tipografía para dar énfasis. En cuanto a la utilización de los valores expresivos como conjunto, lo que se puede observar es que se busca mantener la atención del lector por medio de los colores y creando una armonía en las escenas; en general se utilizan tonalidades más oscuras después del consumo de las sustancias para enfocar el problema. Existe claridad en los elementos presentados en todo el cómic y resulta sencillo saber cuáles son los elementos mostrados en las escenas.

## Realización

La serie de cómics fue producida por un equipo conformado por editores, colaboradores ilustradores, maquetadores e impresores. Su aspecto de calidad, como los comics distribuidos a nivel internacional. Cuenta con diversas páginas en donde se desarrolla la historia además de al final de cada capítulo datos importantes relacionados en la historia con las drogas que te hacen participar ayudando a tener conciencia de lo que estas sustancias pueden provocar y en la parte final del cómic una serie de páginas que te dan algunas reglas de tránsito, con links de educación vial y links para saber más acerca de las drogas, finalmente se encuentra una hoja de apuntes donde podrás anotar todo aquello que creas necesario respecto al tema.

## Apariencia

Al usar a jóvenes en el comic como personas principales hace que el público se sienta relacionado con ellos y crea un gancho de atracción, para ser leída por más estudiantes, sin que esta pueda llegar a ser aburrida, ya que las escenas contienen una atmósfera adecuada a la narración y sobre todo una atracción debido al facetico uso de los colores.

## CUALIDAD FUNCIONAL

**Tiempo.** Los elementos, personajes y situaciones empleadas para la realización del cómic 2010, evocando un año actual ya que son componentes que continúan estando presentes, ya sea en la industria del entretenimiento, o en problemas sociales que siguen presentes en la actualidad, como lo es la adicción a las drogas.

**Medio.** El ser un recurso digital, el usuario puede tener un fácil acceso desde un dispositivo móvil, permitiendo tener acceso en una buena calidad al producto.

## Imagen 73



Página interna de comic "Una noche de fiesta"  
<https://www.caib.es> › [estudis-26768](#) › [archivopub](#)

## SEMÁNTICA

### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** Al ser una serie de cómics se hace uso de diversas problemáticas de la vida cotidiana, como automóviles, fiestas y excesos.

Además del uso de la figura humana para la realización de personajes, en diferentes poses y expresiones de acuerdo con las necesidades de cada viñeta, pueden ser poses dinámicas para escenas de drama o estáticas si en la escena no se realiza una acción que requiere esfuerzo como lo es charlar.

A su vez se utilizan onomatopeyas para expresar sonidos relevantes en la historia y dar una sensación de acción, tensión o movimiento. Globos de diálogo y de pensamiento.

**Significado.** Se manda un mensaje sobre la adicción a las drogas como una noche de fiesta para un joven. Donde se debe de aprender a tomar mejores decisiones, ser responsable y saber cómo es que se pudo evitar el problema que se causó. El mensaje es claro, ya que utiliza palabras adecuadas para un público adecuado que permiten una buena comprensión de la narración, acompañado de imágenes proporcionadas y algunas de ellas agrandadas para resaltar y denotar el causante del problema. Es preciso, que, al tomar la adicción a las drogas como un tema serio y una problemática social, mantiene los elementos atractivos con colores llamativos.

**Función.** Los jóvenes se presentan como una realidad que hasta hoy en día se sigue viviendo debido a las adicciones y los problemas que estas pueden ocasionar.

## VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** Las figuras humanas (por medio de jóvenes), mobiliario, uso de colores, representación de objetos, sentimientos y expresiones.

**Motivación homológica.** Se utilizan onomatopeyas para evocar sonidos de la realidad, así como distintos elementos para realizar ciertas denotaciones, como el zoom en una escena, y el movimiento en colores y personajes para denotar una expresión de alucinación.

## TIPOS DE SIGNIFICANTES

**Icónico.** Elementos como paisajes, edificios, objetos o iluminación, representan objetos de la realidad.

**Simbólico.** Los jóvenes representan la problemática actual con respecto a las drogas, la lucha que se debe de tener contra la adicción a las drogas y los problemas que estas pueden causar.

## DISEÑO DE SIGNIFICANTES

**Tendencia vanguardista.** La serie de cómics está estructurada como cualquier otro cómic, con calidad de contenido y producción. A pesar de haber sido realizado sólo para formato digital.

## SIGNIFICADO SEMÁNTICO

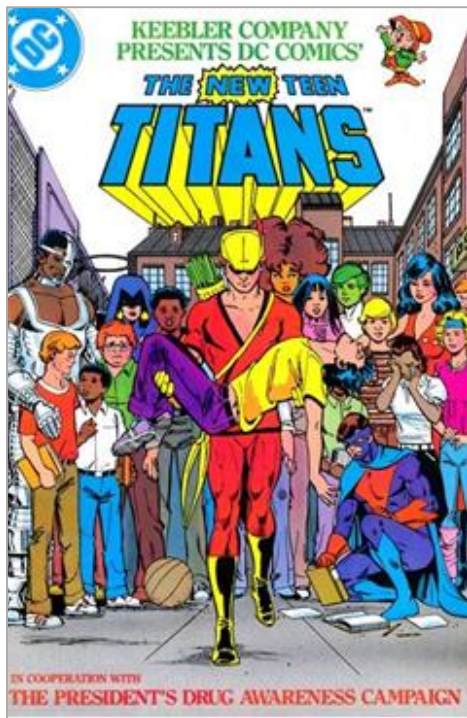
**Aspecto sensible e inteligible.** Las ilustraciones tienen alta calidad, al igual que el uso de colores adecuados para captar la atención del espectador, añadiendo sentimiento por el uso

de personajes. Los diálogos y acciones de los personajes permiten dejar claras las consecuencias del exceso de fiestas combinadas con la adicción a las drogas.

## INTERNACIONAL

### 6. COMIC (internacional)

#### Imagen 74



Drug Awareness Giveaway. DC fandom.  
[https://static.wikia.nocookie.net/marvel\\_dc/images/2/2d/Drug\\_Awareness\\_Giveaway\\_1.jpg/revision/latest?cb=20090202041644](https://static.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/2/2d/Drug_Awareness_Giveaway_1.jpg/revision/latest?cb=20090202041644) Licencia Comic Covers

**Nombre.** New Teen Titans Drug Awareness (Keebler)

**Año:** 1983

**Descripción.** Serie de tres cómics distribuida por Keebler y The president's drug awareness campaign, en escuelas de norteamérica con la intención de enseñar a los jóvenes sobre los peligros de las drogas. El personaje *the protector* fue creado para esta serie al existir conflictos con las licencias del personaje *Robin*. *The protector* es un vigilante dedicado a la concientización sobre las drogas y la lucha contra la drogadicción, convirtiéndose en superhéroe pensando que su primo envuelto en el mundo de las drogas escucharía a *the protector*.

## SINTÁCTICA

### CUALIDAD FORMAL

#### Estructura

**Espacio.** Tiene un formato rectangular de 17 x 26 cm dispuesto de manera vertical, cuenta con 34 páginas impresas en papel de prensa a color y tapa en *couché* brillante igualmente en color, encuadrado por medio de dos grapas. Es una serie de tres cómics realizado por *DC comics* en colaboración con la campaña de concientización sobre las drogas, y patrocinada por la compañía Keebler. Fueron cómics obsequiados y posteriormente vendidos con ligeros cambios.

Los elementos se distribuyen a partir de viñetas rectangulares horizontales y verticales, además de viñetas cuadradas para relatar la historia. Se utiliza una tipografía san serif en mayúsculas con la intención de facilitar la lectura, con

contrastes en tamaños y grosores de la letra para diálogos que necesitan ciertas expresiones como gritos o sorpresa.

## Imagen 75



The new teen titans. Comic Online.

<https://comiconlinefree.net/the-new-teen-titans-drug-awareness-specials/issue-1/full>

**Valores expresivos.** Es un cómic que cuenta con todos los elementos necesarios para relatar una historia, cuenta con diversas viñetas en una sola hoja, lo que da dinamismo y permite una secuencia adecuada entre escenas. Además de una fuente tipográfica muy común en el cómic que permite

darle familiaridad y una lectura fácil. Tiene una gama de color amplia, haciendo uso de colores saturados y llamativos como azules, amarillos, púrpuras, rojos, verdes, naranjas y cafés. Las imágenes contienen una textura de puntos, además de líneas gruesas para dar la idea de sombra y profundidad.

Se utilizan diversos planos de acuerdo con la escena, como planos de conjunto para mostrar a todos los personajes, primeros planos donde se centra la atención en un personaje determinado o planos detalle para hacer énfasis.

En cuanto a los ángulos de estas imágenes también se hace uso de diferentes de éstos para dar diferentes atmósferas; como lo es el ángulo normal, para mostrar personajes conversando, ángulos en picada para crear mayor dinamismo a escenas de acción o de contrapicada en escenas donde se introduce un personaje o un conflicto.

**Composición.** Dependiendo de las escenas se pueden ver diferentes composiciones con más o menos elementos de acuerdo a lo que se busca resaltar. Las escenas más importantes o principales, donde se introduce un personaje, problema, se presenta una interrogante o comienza una acción; en estas escenas se puede apreciar la regla de tercios donde el personaje principal o el que realiza el diálogo se encuentra en el plano principal. El peso visual no recae en un solo objeto ya que todos los elementos están delineados y coloreados de la misma manera en las escenas, aunque se puede apreciar en las escenas menos importantes o cortar que existe menos precisión en la línea y desarrollo de la forma.

**Principios estéticos.** Los elementos en las diferentes escenas mantienen el mismo enfoque focal, los mismos tonos de los colores y la misma calidad de línea, aunque para denotar alguna emoción y reforzar el impacto o importancia de una escena se utilizan ángulos y planos donde el elemento al

que se debe enfocar la atención sea lo primero que se observe, además de hacer uso de diferentes grosores en la tipografía para dar énfasis o denotar algún sentimiento en los diálogos. En cuanto a la utilización de los valores expresivos como conjunto, lo que se puede observar es que se busca mantener la atención del lector por medio de los colores y dinamismo de las distintas escenas; en general se utilizan tonalidades más oscuras para los personajes y su vestimenta para enfocar la atención a estos. Existe claridad en los elementos presentados en todo el cómic y resulta sencillo saber cuáles son los elementos mostrados en las escenas, desde la figura humana, hasta armas o autos, esto gracias a que los elementos están apegados a la realidad y suelen ser de uso cotidiano o altamente conocidos por las personas.

## Realización

La serie de cómics fue producida por una gran compañía lo que le permite tener expertos coloristas, guionistas y autores para la realización de sus publicaciones. Su aspecto es de alta calidad, como cualquier otro cómic de la compañía de esta época, por lo que permite ser tan atractivo como el resto de sus publicaciones. Cuenta con diversas páginas en donde se desarrolla la historia además de incluir al inicio una carta del autor y en la parte final del cómic una serie de páginas con actividades relacionadas a la historia y la drogadicción, mostrando imágenes de la historia e invitando a la reflexión sobre la toma de decisiones, responsabilidad, comunicación, empatía, además de una página donde, acompañado de la imagen de un superhéroe dialogando con el lector, se da un espacio para que la persona redacte una declaración en contra de las drogas.

## Apariencia

Al usar súper héroes populares entre el público hacen que esta serie tenga mayores posibilidades de ser leída por una gran cantidad de personas, ya que, aunque exista la posibilidad que el tema de la adicción a las drogas no sea de su interés, los personajes sí lo son. El hecho de que se use a estos héroes para combatir la drogadicción es una idea muy original y diferente a lo usualmente visto en otros recursos con la misma temática, ya que permite tener una perspectiva diferente en cuanto a las drogas al ponerlas automáticamente como las antagonistas de la historia. En cuanto al impacto visual se considera adecuado el uso de colores llamativos y diferentes usos de ángulos y enfoques para mantener la narración dinámica y entretenida.

## Imagen 76



The new teen titans. Comic Online.  
<https://comiconlinefree.net/the-new-teen-titans-drug-awareness-specials/issue-1/full>

## CUALIDAD FUNCIONAL

**Tiempo.** Los elementos, personajes y situaciones empleadas para la realización del cómic, a pesar de haber sido creados en 1983, siguen teniendo vigencia en la actualidad ya que son componentes que continúan estando presentes, ya sea en la industria del entretenimiento, como lo son los super héroes, o son problemas sociales que siguen presentes en la actualidad, como lo es la adicción a las drogas.

**Medio.** El ser un recurso impreso, el usuario debe de tener cercanía física con esta para así, poder apreciar los elementos de manera adecuada, la tipografía cuenta con un puntaje y grosor adecuado para su lectura, además de que el uso de colores llamativos y saturados permiten llamar la atención incluso si no se visualiza desde cerca y poder hacer distinciones entre los diferentes elementos de la composición.

## SEMÁNTICA

### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** Al ser una serie de cómics se hace uso de diversos objetos de la vida cotidiana, como automóviles, edificios o mobiliario. Además del uso de la figura humana para la realización de personajes, en diferentes poses de acuerdo con las necesidades de cada viñeta, como pueden ser poses dinámicas para escenas de acción o estáticas si en la escena no se realiza una acción que requiere esfuerzo como lo es charlar, así como el uso de diversas expresiones faciales de acuerdo con la escena.

A su vez se utilizan onomatopeyas para expresar sonidos relevantes en la historia y dar una sensación de acción, tensión o movimiento. Globos de diálogo, de pensamiento y carteleras, donde se usa un lenguaje casual.

**Significado.** Se manda un mensaje sobre la adicción a las drogas como una batalla en donde el lector o la persona adicta puede ser el héroe. Donde se debe de aprender a tomar mejores decisiones, ser responsable y hablar con otras personas sobre los problemas que se tengan. El mensaje es claro, ya que utiliza palabras adecuadas para un público amplio que permiten una buena comprensión de la narración, acompañado de imágenes proporcionadas y entendibles en cuanto al objeto de la realidad que representan. Es preciso, al tomar la adicción a las drogas como un tema serio y una problemática social, manteniendo los elementos atractivos de otras publicaciones de la misma compañía que permiten que el mensaje sea atractivo y comprendido por un público joven.

**Función.** Los superhéroes son utilizados para demostrar que existe una salida de la adicción, además de que relatan cómo es que las personas suelen estar poco informadas sobre lo que son las drogas y lo que ocasionan. Otros personajes muestran cómo es que algunos jóvenes comienzan a consumir drogas y cómo estas afectan su comportamiento.

### VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** Las figuras humanas, mobiliario, edificios y demás objetos utilizados alrededor del cómic son representaciones figurativas no realistas, su comprensión es posible gracias a las formas y colores utilizados para presentarlas.

**Motivación homológica.** Se utilizan onomatopeyas para evocar sonidos de la realidad, así como distintos elementos para realizar ciertas denotaciones, como lo son formas circulares de color rojo para demostrar acción o una serie de líneas para el movimiento de personajes u objetos.

### TIPOS DE SIGNIFICANTES

**Icónico.** Elementos como automóviles, edificios, pizarras o sofás, representan objetos de la realidad.

**Simbólico.** Los superhéroes representan la lucha que se debe de tener contra la adicción a las drogas, además de la ayuda que se puede obtener de las personas cuando se enfrenta a un problema como la adicción.

### DISEÑO DE SIGNIFICANTES

**Tendencia vanguardista.** La serie de cómics está estructurada e impresa como cualquier otro cómic de la compañía, con calidad de contenido y producción. A pesar de haber sido realizado con la intención de ser un objeto que se regalaría en instituciones educativas, por su popularidad y aceptación, se terminó comercializando.

### SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspecto sensible e inteligible.** Las ilustraciones tienen alta calidad, al igual que el uso de color adecuado para llamar la atención del espectador, añadiendo el uso de personajes reconocidos por el público. Los diálogos y acciones de los personajes permiten dejar claro que los superhéroes representan lo correcto, y la adicción a las drogas son el problema que están combatiendo para salvar a los jóvenes de éstas.

## 7. COMIC (Internacional)

### Imagen 77



Buzzkill

Image comics. Recuperado el 10 de septiembre de 2021, de: <https://imagecomics.com/comics/releases/buzzkill-tp>

**Nombre:** Buzzkill

**Año:** 2017

**Descripción.** En esta obra se tratan temas como abuso a las drogas y religión. El super héroe protagonista sufre de alcoholismo y en la historia se muestra su camino al intentar dejar de consumir esta sustancia.

## SINTÁCTICA

### CUALIDAD FORMAL

#### Estructura

**Espacio.** Miniserie de cuatro cómics donde los elementos se distribuyen a partir de viñetas rectangulares horizontal, verticalmente y en página completa. Utiliza globos de diálogo para conversaciones entre personajes, cuadros amarillos para los pensamientos del protagonista.

**Valores expresivos.** Cómic bastante dinámico con viñetas colocadas en un orden llamativo, teniendo una tipografía muy clara y común en los cómics dando su mayor facilidad a la lectura. Su gama de colores no es tan amplia, sin embargo, es llamativo a la vista por sus colores naranjas, azules, verdes y grises. Sus ilustraciones tienen una textura sólida, dando detalles en facciones, sombras en el cuerpo de cada personaje, así como en los escenarios.

Al ser muy dinámico usa diversos escenarios, planos y ángulos, desde la lejanía y acercándose a la escena principal, acercándose a los personajes centrando la atención en el protagonista o personaje que esté hablando. Utiliza ángulos desde lo más cercano a las facciones de los personajes, hasta ángulos enfocándose a un objeto en específico, también llega a mostrar planos en donde muestra todo el escenario o solo una parte de él, así como ángulos en picada o contrapicada.

**Composición.** Las escenas en viñetas llegan a mostrar más pequeños momentos del escenario principal en distintas perspectivas para dar dinamismo en las mismas. Escenas que cubren la página completa señalan momentos importantes del cómic donde muestran más al protagonista.

Las viñetas que se muestran en horizontal y verticalmente están separadas por lo tanto el fondo de la página es blanco o negro.

Los globos de diálogo se llegan a colocar cerca del rostro del protagonista señalando su boca y los recuadros amarillos son principalmente mostrando los pensamientos del protagonista situadas en partes de la escena donde no afectan las mismas.

**Principios estéticos.** Lo más concurrido en las escenas son los personajes por lo tanto llegan detallar sus facciones, la ropa, las sombras, la profundidad, y en cuanto a los escenarios detallan lo que se presenta como los autos, las calles, ropa, celular. En cada página llega a predominar un color en específico como anaranjado, azules o grises, colocando un fondo de blanco o negro para ser más contrastante con las viñetas, aun así, llega a tener una armonía de colores no siendo tan llamativo ni tan opaco teniendo una claridad de lo que ocurre en cada escena y de lo que dice cada personaje.

#### Realización

La miniserie de cuatro cómics fue producida por escritores e ilustrada por artistas quienes ya han hecho anteriormente otras entregas de cómics como *God Country*, *Redneck*, *Babyteeth*, entre otros. Su aspecto es atractivo a la vista dándole un parecido a los cómics de Marvel desde la portada hasta en cada página con ese estilo de dinamismo en su composición. Contando con siete páginas de la miniserie lo hace un cómic sencillo pero interesante por el tema principal que cuenta, una persona que obtiene poderes tomando alcohol y drogas que sin embargo trata de rehabilitarse.

## Apariencia

A primera vista es atractivo y fácil de leer, de entender lo que sucede en cada escena, así como las ilustraciones son detalladas y los textos muy claros. Aunque el tema de que al consumir alcohol y drogas le da superpoderes al protagonista, él entiende que no está en lo correcto y trata de rehabilitarse por más poderes que le den, no está bien, dando el mensaje de que por más que una persona se sienta muy bien al consumir estas sustancias no es lo correcto.

## Imagen 78



Buzzkill  
Image comics. Buzzkill Tp | Imagen Comics (imagecomics.com)

## CUALIDAD FUNCIONAL

**Tiempo.** Buzzkill al ser creado hace cuatro años sigue siendo adecuado para la actualidad, hablando sobre el ambiente en el que fue creado así también el tema principal sobre el alcohol y las drogas, que desde hace muchos años sigue

siendo un tema del que hablar y tratar de hacer algo al respecto para que los jóvenes no caigan en estas adicciones.

**Medio.** Actualmente se puede encontrar en páginas donde se pueden leer cómics en línea sin necesidad de buscarlo físicamente, y al ser una miniserie es fácil de encontrar y poder leerlo sin problemas.

## SEMÁNTICA

### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** Para la realización de los escenarios se utilizaron diferentes objetos de la vida cotidiana como los autos, edificios, ropa, teléfono celular, así también cigarrillos, alcohol. Los personajes fueron realizados con figura humana, teniendo facciones detalladas en cada expresión, así también para personas mayores o jóvenes, dando distintas poses, distintos ángulos. Así también el uso de globos de diálogos y en los recuadros amarillos también son legibles, muestran también expresiones de golpe o pelea y lo enfatizan con movimiento del personaje y colores fuertes.

**Significado.** Al momento de leer esta miniserie se da a entender que el protagonista al consumir alcohol y drogas obtiene súper poderes que lo hace sentir poderoso, sin embargo, él sabe que debe rehabilitarse y se mantiene en un proceso en donde quiere salir de ahí, pero al recaer en alcohol se siente tan bien que le cuesta aceptar rehabilitarse. Así que el mensaje que da a entender es que por más que una persona se sienta muy fuerte al consumir estas sustancias, debe reconocer y aceptar rehabilitarse porque lo podría llevar a lo más bajo, como dañar a las personas más cercanas.

**Función.** El protagonista demuestra que a pesar de tener súper poderes con el alcohol se da cuenta del mal que le hace y quiere rehabilitarse solo que le es difícil, sin embargo, se ve el proceso constante de cómo quiere salir de esas adicciones.

## VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** Estructuras, objetos, el escenario en que se desarrolla cada parte, llegan a ser realistas debido a que hay un gran parecido con la ciudad, que es donde se desarrolla, así también detalles de las calles, autos y ropa.

**Motivación homológica.** Se utilizan los globos de diálogo de manera que es legible, también onomatopeyas para señalar acción, movimiento, gritos, así también colores fuertes para denotar una escena importante.

## TIPOS DE SIGNIFICANTES

**Icónico.** Elementos como edificios, ropa, muebles, tecnología, autos son representativos de la realidad y la vida cotidiana.

**Simbólico.** El protagonista es representante de la constancia que puede tener uno mismo contra las adicciones y combatirlas estando en rehabilitación.

## DISEÑO DE SIGNIFICANTES

**Tendencia vanguardista.** Esta miniserie de cómic está publicada en distintas páginas de internet donde se puede leer con facilidad, en buena calidad de imagen y texto para su fácil lectura.

## SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspecto sensible e inteligible.** Las ilustraciones se llegan a apreciar en buena calidad, viendo detalles de cada escena, así como interperando movimiento y acción. Los colores son llamativos y causan armonía en el cómic por lo que todo va en conjunto.

### 8. ILUSTRACIÓN (Internacional)

El uso de la ilustración para representar la adicción a las drogas permite retratar las consecuencias tanto físicas como psicológicas de una manera visual para poder atraer la atención de las personas, además de poder brindar información, sensaciones, emociones, o incluso llegar a influir en la percepción que se tiene sobre el tema por medio de los elementos utilizados.

A continuación, se muestran ilustraciones donde se toman los temas de abuso a las drogas como enfoque principal.

#### Imagen 79



"Freedom from Addiction" by Candy Aaron

Freedom from addiction. Aaron, Candy.  
Addiction and Art. <http://www.addictionandart.org/share01.html>

**Título.** *Freedom from addiction* (Liberación de la adicción)

**Descripción.** El mismo ilustrador relata a su personaje como un cautivo ahogándose en las lágrimas de arrepentimiento e impotencia.

Se puede observar una paleta de colores que usa colores fríos, siendo estos azules en diversas variantes, y cálidos, encontrando así, el anaranjado y marrón.

En la ilustración puede descubrirse al personaje (imagen 79) rodeado de sus lágrimas y las adicciones en forma de botellas de alcohol, pastillas y cartas de una baraja.

## SINTÁCTICA

### CUALIDAD FORMAL

Estructura

**Espacio.** Formato vertical con una dimensión de 1500px 2100px, con una resolución de 200dpi, realizado con el programa de Adobe Photoshop como un montaje de distintos objetos recortados, utilizando colores fríos, variantes de azul, de verde, anaranjado, así como formas irregulares, cuadrados y espirales.

**Valores expresivos.** Utiliza distintos colores donde el más llamativo es el azul que representa las lágrimas de arrepentimiento e impotencia, encima de éste drogas, botellas de alcohol, juegos de azar, variantes del color verde representando un lugar sucio en donde se observan botellas de alcohol rotas. Formas irregulares debajo de las lágrimas con líneas negras, un fondo azul con nubes de donde sale una mano dando referencia a Dios salvando a una

persona de estas adicciones, esta persona tiene una llave en su mano.

Se notan texturas en cada parte que conforma la ilustración, en el suelo donde tiene textura de tela con cuadros variando los colores verdes, en el cabello, en las lágrimas, en las nubes, no tiene detalles de sombras, sin embargo, se logra una cierta profundidad debido a las texturas, colores variados, y el fondo del cielo con nubes.

**Composición.** La ilustración se centra en la persona quien está siendo salvado por la mano de Dios que está saliendo de las nubes, debajo de esta persona están sus lágrimas que lo envuelven una parte de su cuerpo, sobre sus lágrimas está una botella de píldoras con las píldoras esparcidas, baraja de cartas esparcidas hacia la izquierda de la ilustración, dos botellas de alcohol, una jeringa cerca del brazo de la persona sobre los espirales anaranjados, así también un cigarro. Debajo de sus lágrimas hay formas irregulares con líneas negras, debajo una textura de tela a cuadros con colores variados de verde y sobre estas tres botellas de alcohol, dos rotas a la mitad y otra completa, derramando alcohol. Se notan detalles brillantes en las lágrimas, en los espirales, y cerca de las manos, y el cielo azul con las nubes crean un volumen en la ilustración.

**Principios estéticos.** Lo más representativo que se puede apreciar son las lágrimas de arrepentimiento e impotencia ya que es el color más resaltante de la ilustración, teniendo colores contrastantes lo hace armonioso y llamativo a la vista, fijándose a detalle tiene pequeños corazones de colores cerca de la mano de Dios, así como detalles brillantes en las lágrimas y cerca de las manos. Al identificar los elementos de la ilustración se da a entender que quiere representar a una

persona sumida en adicciones donde Dios lo está salvando de dichas adicciones.

### Realización

Al crearla se cuida el detalle de la colocación de cada elemento, al ser diferentes texturas, objetos, elementos, se cuida el recorte y posición de cada uno de ellos. Se cuida muy bien la claridad de cada objeto sin ver pixelada, por lo que cada botella, carta u otro objeto se ven con mucha claridad y a detalle.

### Apariencia

A primera vista llama la atención por sus colores fríos, a pesar de ser contrastantes los colores crea una armonía entre ellos, además de tratarse del tema del alcohol y las drogas, no lo hace ver como algo grotesco, más bien da esa sensación de a pesar de estar hundido en las adicciones está Dios que ayuda a esta persona, lo salva porque se ve arrepentido por lo que ha hecho.

### CUALIDAD FUNCIONAL.

**Tiempo.** Contiene elementos que son entendibles a primera vista, ya que son elementos aún de la actualidad a pesar de haber sido creado en 2010. Conteniendo simpleza del cuerpo humano, botellas de alcohol, píldoras, cartas, hasta la mano de Dios.

**Medio.** Está en una resolución de 200dpi en dónde se puede apreciar en la página de internet de *Addiction and Art*, por lo

que se aprecia en buena calidad para cada detalle de la ilustración.

### SEMÁNTICA

#### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** Persona con parte de su cuerpo sumergida en sus lágrimas, donde por encima hay píldoras esparcidas, dos botellas de alcohol, cartas esparcidas hacia la izquierda, del lado derecho donde está su otro brazo caído hay una jeringa y un cigarro. Debajo de sus lágrimas figuras irregulares y más debajo una textura de tela a cuadros donde se ven unas botellas de alcohol rotas goteando alcohol. Su mano estirada está siendo sostenida por una mano que emerge de las nubes dando a entender que es Dios sosteniéndolo de esas adicciones.

**Significado.** Da a entender que la persona está arrepentida por haber estado en adicciones con drogas, alcohol, cigarro, y la baraja de cartas hace alusión a las apuestas, por lo tanto, de las nubes emerge una mano dando a entender que es Dios ayudándolo y salvándolo de estar sumergido en estas adicciones.

**Función.** Da el mensaje de por más sumergido que una persona se encuentre en este camino de adicciones, hay salvación y ayuda por parte de Dios, por lo tanto, da alusión a la religión donde Dios es tan poderoso que puede ayudarte hasta salir de las adicciones.

## VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** La persona ilustrada no es realista, sin embargo, se da a entender que es una persona y la mano que emerge de las nubes se entiende que es una mano por la forma en que sostiene a la persona. Los objetos colocados como las botellas, las píldoras, las cartas si llegan a ser realistas debido a que son recortes de imágenes reales de dichos objetos. Mientras que el entorno conformado de las lágrimas, el cielo, las nubes, el suelo, son representaciones figurativas no realistas, aun así, se da a entender el entorno en el que está hecha la ilustración.

**Motivación homológica.** La mano emergente de las nubes dando alusión a Dios, a la religión dando a entender que sólo Dios puede sacarte de esas adicciones.

## TIPOS DE SIGNIFICANTES

**Icónico.** Representación del ser humano, mano referente a Dios, baraja de cartas, píldoras, botellas de alcohol, jeringa, cigarro, llave.

**Simbólico.** En esta ilustración se puede observar como Dios es la ayuda que esta persona obtiene para las adicciones y realmente hay casos en la realidad donde adictos toman a Dios como la única ayuda para este tema, sin embargo, lugares de rehabilitación no creen en ello, y otros que sí. Por lo tanto, en esta ilustración sólo se toma a Dios como principal ayudante de las adicciones de esta persona.

## DISEÑO DE SIGNIFICANTES

**Tendencia vanguardista.** La ilustración es de buena calidad, cada objeto tiene buena calidad, en cada detalle de volumen o trazo es muy claro lo que da a entender y sus colores están adecuados para no deteriorar su calidad.

## SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspectos sensibles e inteligibles.** Cada objeto tiene un recorte bien hecho por lo que no afecta la ilustración ni su calidad, así como la posición de cada uno de ellos no distrae el tema principal, así como los colores son armoniosos y dejan ver con claridad cada objeto colocado sobre ellos.

## 9. ILUSTRACIÓN (Internacional)

### Imagen 80



Owen. Martín, Tamara.

Addiction and

Art.<http://www.addictionandart.org/Images/share/LS/TA01001LS.htm>

**Título.** Owen

**Descripción.** La autora e ilustradora de Owen nos dice que “La adicción adopta muchas formas. Como estudiante universitario me encuentro con ella regularmente en todas las formas diferentes, desde amigos adictos a la cafeína hasta a las dietas, pasando por el alcohol y la cocaína.” En la historia Martín muestra cómo es que estas adicciones se usan para hacer frente a los problemas. En la imagen 80, puede verse una división, con una parte escrita con una tipografía manuscrita, que simula los trazos de una mano, y otra ilustrada, donde se ven los colores marrones y azules opacos agrisados con trazos orgánicos y texturas de acuarela.

## SINTÁCTICA

### CUALIDAD FORMAL

Estructura

**Espacio.** Tiene un formato horizontal de 2550px x 1773px con una resolución de 300dpi, por el lado derecho ilustraciones con textura de acuarela, separadas en recuadros contando una pequeña historia y por el lado izquierdo escrito con trazos orgánicos. Se notan colores marrones y azules opacos agrisados.

**Valores expresivos.** Utiliza colores opacos marrones, dando textura de acuarela, así también tiene efectos de luces y sombras con marrones más fuertes y claros en cada detalle para dar volumen. Utiliza representación humana sin ser realista, con luces y sombras para dar volumen a su apariencia.

**Composición.** Dividido de manera vertical, por el lado izquierdo dos párrafos con tipografía orgánica a color negro en inglés, con un fondo marrón opaco, donde dice lo siguiente:

“Dijeron que desaparecería, que necesitaba tiempo. Pero podía decirte lo que se fue: almuerzo bajo las gradas, nota pasajera en biología, risas cuando el Sr. Schneider trató de golpear a la Sra. Carlton frente a toda la clase de octavo grado "tengo que dejarlo ir", le dijeron.

Pero para Owen, parecía que una vida sin un mejor amigo no era vida en absoluto.”

Por lo que da a entender que la ilustración del lado derecho es una representación de lo que vive la persona ilustrada llamado “Owen” que perdió a su mejor amigo y está constantemente deprimido por ello. En el primer recuadro da a entender que “Owen” está deprimido por la partida de su mejor amigo yendo a visitarlo al cementerio, el siguiente recuadro debajo del lado izquierdo se puede ver una sombra frente a una casa, alusión a que llegó a su casa, para el recuadro que está al lado derecho se ve a “Owen” entrando a su casa y su madre en la cocina, al siguiente recuadro se ve a la madre en la cocina y “Owen” subiendo las escaleras, el último recuadro muestra a la madre angustiada por su hijo, en este recuadro es distinta la ilustración ya que se muestra la silueta de la madre con líneas blancas y colores marrones oscuros.

**Principios estéticos.** Se basa en colores marrones opacos, oscuros y claros para dar luces y sombras. Contiene representaciones humanas sin ser realista, así también el entorno es poco realista al no tener detalles, sin embargo, se

da a entender lo que es como lo es la casa, arbustos, ropa, lápidas, cocina.

### Realización

En cuanto a la elaboración de dicha ilustración está en buena calidad para apreciar los detalles de la acuarela que se presentan. Se cuidan los detalles de luces y sombras en cada escena dando volumen y sentido a la luz que hay.

### Apariencia

A primera vista llama la atención debido a los colores marrones fuertes y al estar dividido de un lado ilustración y del otro texto. Es muy legible el texto a pesar de ser una tipografía orgánica, al igual que la ilustración se entiende que sucede en cada escena y lo que significa la manera en cómo se ve "Owen".

### CUALIDAD FUNCIONAL.

**Tiempo.** Se notan objetos que hay en la realidad y actualidad por lo que se da a entender que en el momento que sea una persona puede sentir esa depresión por la partida de su mejor amigo y tener necesidad de ir al cementerio.

**Medio.** Esta ilustración puede ser apreciada en la página de internet *Addiction and Art* donde se encuentra en buena resolución por lo tanto se puede ver a detalle las texturas de la ilustración, así como el texto muy legible.

## SEMÁNTICA

### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** Del lado izquierdo se observa el texto que describe el sentir de "Owen" la persona ilustrada y del lado derecho se observa la ilustración representando ese sentir y lo que pasa día a día por la partida de su mejor amigo. Pasa por un proceso en donde siente la necesidad de su mejor amigo por lo que va al cementerio a verlo, no ha podido superar esta situación por lo que cae en estos comportamientos de depresión.

**Significado.** Se pretende dar a entender que no sólo existen adicciones a sustancias, sino que también existe esa adicción en la que se siente en soledad, sin esperanza a que pase algo mejor, adicción a estos comportamientos de soledad, de no hablar, por sentirse deprimido por lo que si no se hace algo cae en esto una y otra vez que es difícil salir, aun así, es posible salir de ello.

**Función.** Quiere dar a entender este sentir tanto afecta a la persona que lo está pasando como a sus seres cercanos, en este caso la madre está angustiada por cómo se siente su hijo que ella también tiene parte de ese sentir sin saber que hacer o cómo ayudar. Que a pesar de tener estos comportamientos es posible superar ese mal momento y que hay solución para este sentir.

### VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** A pesar de ser una ilustración en acuarela sin colores variados, se llega a entender lo que pasa

en la ilustración con las representaciones humanas, las luces y sombras con los colores marrones, sin necesidad de realismo o detalles en cada escena del cementerio, de la casa, de la cocina, del pasto, de los arbustos.

**Motivación homológica.** Lo principal en esta ilustración es el texto debido a que sin él no se entendería la ilustración como debe ser, se llegaría a entender de otra manera.

#### TIPOS DE SIGNIFICANTES

**Icónico.** El cementerio, las representaciones humanas, el pasto, la cocina son figurativas no realistas.

**Simbólico.** El cementerio es simbólico al ser la primera escena ya que de ahí deriva el entender de las demás escenas y el texto, así también la madre angustiada al no saber cómo ayudar a su hijo.

#### DISEÑO DE SIGNIFICANTES

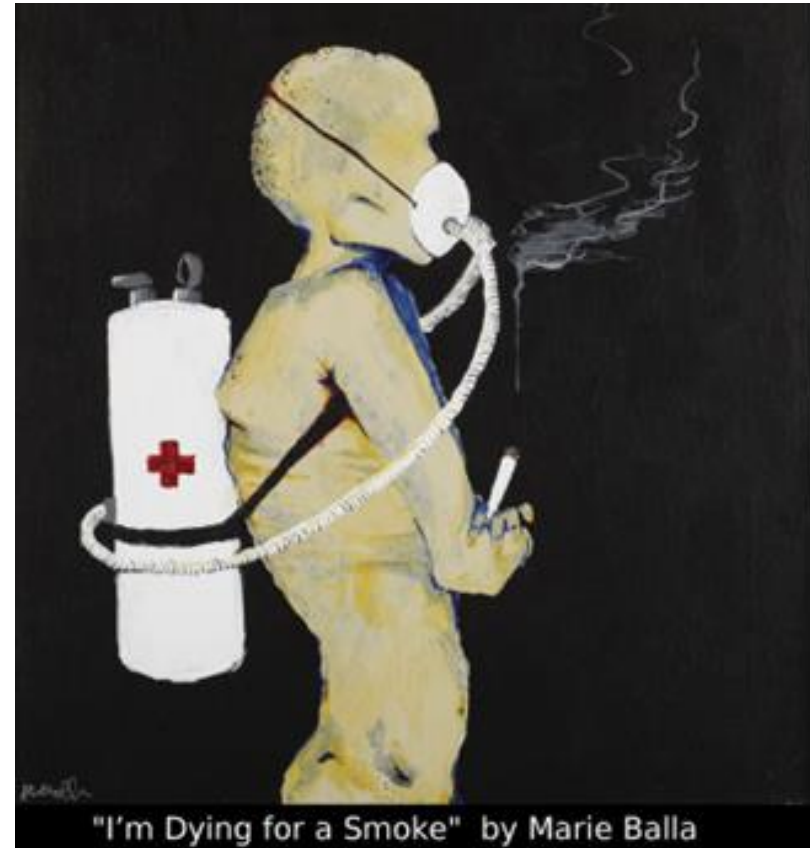
**Tendencia vanguardista.** Esta ilustración tiene buena calidad en cada trazo de acuarela por lo que se aprecia la textura de la acuarela, y con buena resolución sin estar pixelada así también el texto es legible a la vista y fácil de entender. A pesar de estar en colores opacos se aprecia muy bien cada escena, cada objeto y persona.

#### SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspectos sensibles e inteligibles.** Al ser de buena calidad la ilustración y el texto legible, dan a entender en conjunto a que

se refieren las escenas que se muestran en cada recuadro y dar el mensaje que se quiere proyectar en esta ilustración.

#### 10. ILUSTRACIÓN (Internacional) Imagen 81



I'm dying for smoke. Balla, Marie. Addiction and Art.  
<http://www.addictionandart.org/share01.html> Creative commons.

**Título.** I'm dying for a smoke (Estoy muriendo por un cigarro)

**Descripción.** La ilustradora Balla nos dice que “La única adicción a la que la sociedad está adormecida es el tabaquismo... ¿Tal vez sean los efectos lentos, internos e imperceptibles de la adicción a la nicotina los que parecen angelicales en comparación con la metanfetamina o la cocaína?”

## SINTÁCTICA

### CUALIDAD FORMAL

#### Estructura

**Espacio.** La ilustración tiene un formato vertical de 15.41 x 16.33 cm. El sustrato es un lienzo de tela y posteriormente escaneado para su publicación en la página de internet *Addiction and art*, para educar a las personas sobre lo que la adicción puede causar a las personas.

**Valores expresivos.** Se utilizan 6 colores diferentes en toda la ilustración, siendo el negro utilizado en el fondo de esta, un tono amarillo para la representación de la piel de la persona, así como un tono azul que permite dar una sensación de enfermedad. Por último, el color blanco para los elementos relacionados a la adicción y un tono rojo oscuro para una cruz.

Los elementos de la ilustración son planos, es decir no hay efectos con luces y sombras, además, la silueta humana se encuentra en un plano medio, donde se aprecia su forma hasta cortarse alrededor de las caderas, todos los elementos tienen una textura visual áspera dada gracias al lienzo utilizado para su elaboración.

**Composición.** La ilustración tiene como foco principal la silueta humana que se encuentra dirigiendo la vista hacia la derecha, con el tanque de oxígeno-encendedor. En cuanto al peso visual, dos elementos parecen competir por la atención, la silueta, por su tamaño y posición, y el tanque de oxígeno-encendedor, por su color. La ilustración cumple la regla de los tercios, teniendo a la silueta con el tanque en una de estas partes. La sensación de equilibrio es dada por el espacio en el lado izquierdo en fondo negro, al ser un color tan oscuro, con la silueta y el tanque de un lado.

**Principios estéticos.** La tonalidad azul pretende fungir como refuerzo para representar la idea de la adicción, la cual es medianamente lograda, ya que se mezcla muy poco con los tonos dados para la silueta. La armonía se busca dar con el uso de color al tener tonalidades contrastantes, más, el blanco al estar tan saturado compite con la silueta humana. Por su parte la claridad de los elementos es adecuada, su comprensión se facilita por sus formas y tonos dados, así como apegarse a la realidad en cuanto a la forma humana y demás elementos que apoyan su comprensión.

#### Realización

En cuanto a la elaboración de la pieza, fue elaborada de manera adecuada, dando detalles a los elementos para una mejor comprensión y estética, al igual que se cuidó la precisión de trazos, el material utilizado, así como al escanearse para no perder los tonos y texturas.

#### Apariencia

La manera en que las formas son representadas permite, a pesar de hablar de un tema como la adicción, que la representación no sea grotesca o de material sensible, por lo

que es posible ver la ilustración por un largo periodo de tiempo y poder analizar y apreciar los elementos. La representación de un tanque de oxígeno mezclado con un encendedor es un elemento creativo además de poder atraer a la vista, más puede llegar a ser complicado para algunas personas el darse cuenta de esto, al no dar más elementos que muestren esta mezcla de objetos. La fuerza visual está presente gracias a su selección de color y tamaño de las formas, que permiten dirigir la mirada los elementos.

### CUALIDAD FUNCIONAL.

**Tiempo.** Los elementos representados en la ilustración son objetos conocidos por las personas, ya sea por su cotidianidad y simpleza como un encendedor o la figura humana, o por su aspecto como lo es el tanque de oxígeno, por lo que la ilustración puede ser comprendida con facilidad por el usuario, incluso en el futuro.

**Medio.** Cuenta con una resolución de 300dpi, que permite poder observarse de manera adecuada en diferentes tamaños y dispositivos, además de que, si fuera a imprimirse, el producto resultaría en una buena calidad.

### SEMÁNTICA

#### CONSTANTES SEMÁNTICAS

**Significante.** Silueta de un ser humano, dirigiendo su cuerpo hacia la derecha. La silueta es de extrema delgadez, marcándose los huesos de las costillas en su piel y la mejilla sumida, lo que se puede apreciar con mayor precisión ya que se encuentra desnuda, además de no tener rasgos faciales ni cabello, pero si son representadas las uñas de un color diferente al de la piel. Esta figura se encuentra cruzada

de brazos, con un cigarrillo entre los dedos de la mano izquierda.

La silueta porta un tanque de oxígeno, atado alrededor de su torso por una cinta negra, el tanque tiene dos tubos conectados a un cubrebocas que está utilizando la silueta. Por último, se encuentra una serie de líneas orgánicas en la parte superior del cigarrillo.

**Significado.** La ilustración pretende retratar las consecuencias físicas que produce la adicción al tabaco. Se muestra por medio del cuerpo en extrema delgadez, además de los tonos utilizados para la figura humana, este mensaje es claro, aunque podría existir mayor precisión en este al exagerar ciertos elementos que hicieran el mensaje más evidente. En cuanto al tanque de oxígeno, permite complementar la idea que la silueta propone, así como mandar un mensaje sobre la gravedad de consumir tabaco, pero, acompañado con el cigarrillo encendido, mostrando cómo los consumidores de esta droga continúan su uso a pesar de los efectos dañinos.

**Función.** Su función es informar a los adolescentes sobre los efectos perjudiciales al consumir estas sustancias, ya que provoca daños hacia la salud. Además, de cada uno de los elementos incorporados en la ilustración es un claro referente visual de las consecuencias que las drogas provocan en la salud del individuo.

#### VARIANTES SEMÁNTICAS

**Motivación analógica.** La silueta humana de la ilustración es una representación figurativa no realista, ya que se puede comprender fácilmente a lo que se refiere, más no existe una necesidad de detallar o guardar mayor realismo para que pueda ser comprendida correctamente. En cuanto al tanque de oxígeno y el cigarrillo, es igualmente una representación

figurativa no realista, al guardar parecido con el objeto real, además de ser simplificado para evitar crear distracciones en la ilustración.

**Motivación homológica.** En el centro del tanque de oxígeno se encuentra una cruz de color rojo, la cual, de acuerdo con la cruz roja americana (2020), significa protección.

- 2020. El emblema con forma de cruz roja. Cruz roja americana. Recuperado el 13 de octubre de 2021, de: <https://www.redcross.org/cruz-roja/nosotros/noticias-y-eventos/articulos-de-noticias/2020/el-emblema-con-forma-de-cruz-roja-simboliza-neutralidad-imparcialidad.html>

#### TIPOS DE SIGNIFICANTES

**Icónico.** La representación del ser humano, el cigarrillo, el humo.

**Simbólico.** El tanque de oxígeno es un significante simbólico característica al evocar al objeto del cual se habla, pero además de esto busca representar por sus formas y el contexto a un encendedor, el cual es utilizado para poder consumir el tabaco de los cigarrillos que afectan la salud física de quién lo realice.

#### DISEÑO DE SIGNIFICANTES

**Tendencia vanguardista.** La ilustración es de buena calidad, fue creada con materiales adecuados para el soporte además de cuidar su conversión a digital para

mantener sus aspectos de textura y saturación del color, permitiendo así observar la ilustración y comprender su mensaje sin mayores distracciones.

#### SIGNIFICADO SEMÁNTICO

**Aspectos sensibles e inteligibles.** La calidad de trazo es muy buena ya que permite la comprensión de los objetos además de darles características a la figura humana para obtener una sensación de enfermedad, aunque en el resto de los elementos este detalle es mucho menor al solo hacer uso de plastas como lo es en el segundo objeto principal, el tanque de oxígeno, o el humo que fue pobremente ejecutado.

#### CONCLUSIÓN

Una vez realizado el análisis iconográfico de diferentes productos de diseño, se puede conocer más a detalle los elementos utilizados para la creación de éstos, tales como la diversidad de paletas de color de acuerdo al tono de mensaje seleccionado por el diseñador, así como la variedad de fuentes tipográficas y los diferentes tipos de organización de la información, de acuerdo con la cantidad de texto e imagen colocada en el sustrato, así como el formato seleccionado, dependiendo este del medio donde se distribuirá la información.

Este análisis permite descubrir que, para un producto de diseño adecuado, no existe una única fórmula que lo resuelva, es decir que no es necesario utilizar los mismos elementos y composiciones que otros productos ya creados, sino que esta diversidad de resultados demuestra como la selección de los distintos elementos para que exista armonía entre ellos y vaya

# CÁPITULO

en concordancia con el mensaje a enviar y su tono, es lo que permite que el producto de diseño cumpla con su función.



---

**Formulativo  
(Propuesta gráfica)**

## Proceso metodológico

### 1. Definición y características del proyecto

De acuerdo con las respuestas obtenidas en la encuesta realizada a un grupo muestra del colegio de diseño gráfico de la BUAP, se realizará una campaña informativa ya que se compartirá información sobre las drogas, como lo son sus efectos y consecuencias. Para la campaña en la cual se hará uso de la red social Facebook, ya que esta facilita la publicación y difusión de imágenes y textos, y será compartida a los estudiantes del colegio de diseño gráfico de la BUAP, donde se compartirán imágenes y textos, además de ser la red social con mayor porcentaje de usuarios en México, es también la manera más fácil y directa de llegar al público meta de acuerdo con el grupo muestra de encuestados que se realizó sobre las principales drogas, efectos, sus riesgos y consecuencias, así como mitos y realidades.

El objetivo de realizar esta campaña es que los universitarios tengan información de manera accesible para que puedan informarse de una manera rápida y cómoda, de manera que pueda atraerlos a continuar checando la información compartida. Además, la campaña funcionará para incitar a los jóvenes a informarse mejor sobre las drogas y lo que causan en el organismo, y de esta manera tomar mejores decisiones acerca de su consumo. Al ser publicadas en una red social podrán estar disponibles en cualquier momento desde un dispositivo electrónico en el idioma español y podrán ser descargadas en caso de usarla para informar a más personas.

## CARACTERÍSTICAS

- **Elementos.** Imagen con texto breve e infografías.
- **Tipografía.** Sans serif.
- **Nivel de iconicidad.** Ilustraciones figurativas.
- **Paleta de color.** Contraste, para atraer la atención de los jóvenes.
- **Composición.** El enfoque principal será en las imágenes.
- **Medio.** Digital. Facebook.
- **Mensaje.** Tono casual.
- **Unique selling proposition.** Información compartida por jóvenes universitarios como nuestro público meta.

### 2. Método de diseño a utilizar

Para la campaña en *Facebook* se hará uso del modelo de Ambrose Harris el cual conlleva de un proceso dividido en siete fases, definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación y aprendizaje. La ventaja de este modelo es que las fases no son lineales, sino que se van revisando y rediseñando conforme se obtiene mayor retroalimentación, esta es la razón principal por la que se ha seleccionado el uso del método, ya que permite tener flexibilidad en cuanto a ciertas tomas de decisiones para el diseño, como lo es la paleta de color, imagen o el texto a utilizar, para así culminar en una propuesta con mayor solidez grafica que exponga el mensaje sobre consumo de drogas que se busca mostrar a los jóvenes.

Tomando en cuenta el formato de este modelo se busca implementar para la realización de esta campaña donde,

después de definir e investigar sobre el problema del consumo de drogas, se comenzará con la creación de ideas para el proyecto, y a partir de estas ideas se crearán prototipos que al ser seleccionados de acuerdo a su efectividad, se mostrarán a un grupo muestra para poder seleccionar el más adecuado a partir de los comentarios dados por ellos, y así poder tener un aprendizaje de los puntos adecuados para que sean usados, así como las mejoras en dichos prototipos que puedan realizarse.

### 3. Alcances y limitaciones

#### ALCANCES

Se pretende que la campaña en Facebook sobre el consumo de drogas beneficie a los estudiantes del colegio de diseño de la BUAP, además de que pueda ser utilizada para una mayor cantidad de estudiantes de los diferentes colegios y facultades de la universidad, dando la información necesaria puede ayudar a más jóvenes a no caer el consumo de estas sustancias.

Igualmente, esta podría llegar a ser utilizada para otras instituciones, así como programas de salud del estado, ya que la información puede llegar a ser útil para un amplio número de personas, llamando la atención de más jóvenes y hasta adolescentes compartiendo dicha información a más personas a su alrededor.

#### LIMITANTES

Las limitaciones que podrían llegar a obstaculizar la campaña sería que la página de Facebook no fuera alcanzada por el

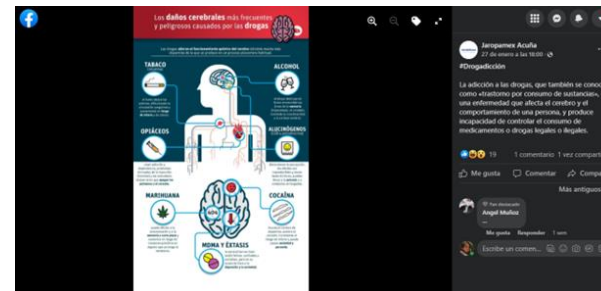
público meta, y por consiguiente, no estarían expuestos a la información compartida en ella. Igualmente podría existir un error en la comunicación donde los jóvenes universitarios no lograrán comprender del todo el mensaje o les resultara confuso, además de que el mensaje podría llegar a causar el efecto contrario al que se busca, que es el de no consumir dichas sustancias.

Por último, existe la posibilidad de que el mensaje sea claro pero los universitarios no tomen interés en este al no ser lo suficiente llamativo e interesante para ellos, no logrando así mantener su atención y, por consiguiente, que el mensaje no sea leído pasando de ver la información dada.

### 4. Referencias del proyecto

Se toma como referencia distintas campañas encontradas en Facebook acerca de las drogas, tomando en cuenta los alcances para llamar la atención de los jóvenes con imágenes y textos cortos dónde se hablará brevemente sobre las drogas para que los jóvenes comprendan el daño que causa y eviten su consumo.

#### Imagen 82



La campaña de facebook hace uso de hashtags y textos cortos con información concisa en la sección de publicaciones de la red social. Este texto acompaña una infografía con datos sobre las drogas y los daños que estas ocasionan.

Imagen 83



Se utilizan imágenes en formato rectangular que hacen uso de textos cortos y fotografías que tratan un tema en específico. Acompañados de un texto corto que explica de manera un poco más detallada de lo que la imagen trata, con el uso de emoticones y una firma con el nombre de la fundación.

Imagen 84



Utiliza textos cortos en la publicación, comenzando por una pregunta detonante, prosiguiendo con información que responde a esta cuestión. Una imagen en formato rectangular

con datos sobre lo que ocasionan las distintas drogas y una ilustración figurativa, acompañan el texto.

## 5. Definición de variables

La campaña está sujeta a variables, por ejemplo, la distribución de la información al estar al alcance de los jóvenes universitarios mediante el uso de redes sociales por medio de compartir la información y de esa forma aumenta el número de vistas entre los jóvenes. Y asimismo dentro de las variables se encuentra que la distribución de la información no esté al alcance de los jóvenes esta razón es por varios motivos, por ejemplo, la información parece entre los jóvenes irrelevante, el tiempo en llegar la información fueron días de atraso o nunca se llegó la información.

## 6. Observación sobre la normatividad

El uso de la normativa es para evitar malentendidos antes de la elaboración de los productos de diseño con el fin de evitar infracciones de parte de redes sociales y/o la eliminación de la información.

## NORMATIVA DE FACEBOOK

No publiques:

1. Violencia o incitación.

Cualquier contenido creado con el propósito explícito de exponer la identidad de una persona como miembro de un grupo designado y reconocible en situación de riesgo. Meta (2022)

## Contexto

El contenido actúa como una incitación amenazante (es decir, contenido que invita o anima a otros a realizar actos dañinos, o a participar en actos dañinos).  
Meta (2022)

## PARTE IV.

### Integridad y autenticidad

#### 17. Spam

Nos esforzamos por limitar la difusión de spam porque no queremos permitir contenido cuyo propósito sea engañar o intentar confundir a los usuarios para aumentar las visualizaciones. Este contenido genera una experiencia negativa para el usuario y disminuye la capacidad de las personas de participar de forma auténtica en comunidades online. Además, puede poner en riesgo la seguridad, la estabilidad y el uso de nuestros servicios. También procuramos impedir que las personas abusen de nuestros productos, plataformas o funciones para aumentar las visualizaciones de forma artificial o distribuir contenido de forma masiva para obtener beneficios comerciales.  
(Meta, 2022)

## PRODUCTO EDITORIAL

### 1. Definición y características del proyecto

Elaboración de una serie de infografías con información sobre las drogas más consumidas, en cuanto a sus efectos a corto, y largo plazo, así como riesgos y consecuencias de éstas. La intención de realizar este producto editorial es que los jóvenes universitarios puedan tener a su alcance información relevante y precisa sobre el consumo de las drogas y de esta manera puedan reflexionar y tomar mejores decisiones sobre este tema.

Además de concientizar sobre el uso que tienen y los efectos que causan. Al ser un producto editorial, se tiene mayor espacio para exponer información más importante sobre el consumo de drogas, además de poder añadir imágenes que combinadas con la información éstas llamen la atención del usuario.

### CARACTERÍSTICAS

- **Formato.** 279 x 432 mm.
- **Tipografía.** Sans serif, con diferentes pesos para crear jerarquía en la información, para dar la idea de un diseño moderno, además de que funciona de manera adecuada para textos cortos y espacios pequeños.
- **Elementos.** Textos cortos acompañados de ilustraciones.
- **Paleta de color.** Colores contrastantes que permitan reforzar la información expuesta.
- **Imagen.** Variarán de nivel de iconicidad de acuerdo con su función, teniendo ilustraciones y fotografías con el objetivo de provocar emociones al lector sobre el consumo de las drogas.

- **Apariencia.** Uso de una ilustración llamativa con el fin de atraer a los jóvenes, así como colores atractivos para que de esta manera los usuarios sientan la motivación de acercarse al producto editorial y leer el contenido.
- **Función** (semántica). El texto será breve, ya que pretende informar sobre lo más importante en cuanto al consumo de drogas y las imágenes tienen el objetivo de que el usuario sienta lo que esta adicción puede causar.

## 2. Método de diseño a utilizar

Se hará uso del método de diseño de Bruno Munari, donde se busca a partir de la definición del problema y sus elementos, siendo en este caso sobre el consumo de drogas, analizar los datos para poder crear ideas que permitan llevar a cabo el producto editorial que se pretende, pasando a un paso de experimentación con las propuestas más adecuadas, siguiendo con la creación de modelos y posteriormente mostrarlos a un grupo muestra para su verificación y finalmente, su corrección. El producto editorial para elaborar facilitará a los jóvenes universitarios de la BUAP, el acceso a la información sobre el consumo de drogas más relevantes, para esto, será publicado en Facebook, para que pueda llegar a los estudiantes. Además, el producto podrá servir como guía para que más personas comprendan sobre el tema, siendo este publicado en idioma español para su lectura.

## 3. Alcances y limitantes del proyecto

### ALCANCES

Se pretende que el producto editorial logre alcanzar a los estudiantes del colegio de diseño gráfico, así como lograr llegar a lo largo de toda la BUAP para que una mayor cantidad del alumnado tenga la información a su alcance. Al ser un producto digital, este puede ser visto por estudiantes de diferentes instituciones, no solamente de la BUAP, éste puede llegar a diferentes universidades de la ciudad de Puebla, así como dependencias relacionadas con jóvenes y adicciones para que así la población esté mejor informada sobre las drogas.

### LIMITANTES

Al ser un producto editorial puede ser de poco interés para el público meta, haciendo que este sea ignorado por él y por lo tanto la información nunca sea leída. Otro inconveniente puede ser que la información dada en la infografía no sea comprendida por los jóvenes o no cause el efecto deseado en ellos.

## 4. Referencias del proyecto

### Imagen 85



**Título.** Creative mind, useful knowledge.

**Autor.** Sam Sharples.

**Descripción.** Publicación con formato vertical que contiene una colección de proyectos de diseño. Esta publicación cuenta con una minoría de páginas, conteniendo imagen y texto, donde la imagen es la protagonista y haciendo uso del texto de manera mínima para dar explicaciones cortas, o bien, para atraer al lector, con composiciones creativas. En cuanto a la paleta de color, se utilizan el amarillo, azul, rojo y negro, permitiendo así crear zonas focales.

**Imagen 86**



**Título.** The past recedes zine.

**Autor.** Markos Zouridakis.

**Descripción:** Obra editorial de formato pequeño sobre el tiempo, el espacio y los recuerdos. Con elementos fotográficos, ilustrativos y caligráficos, a obra contiene un mínimo de texto para expresar la idea, además de un mínimo de color, utilizando en su mayoría blanco y negro, además de rojo para resaltar elementos.

**Imagen 87**



**Título.** PRRRA.

**Autor.** Estudio de diseño ROWELT.

**Descripción.** Producto editorial, con una serie de hojas tamaño carta dobladas y colocadas en una bolsa de plástico. Contiene ilustraciones y fotografías, además de párrafos de texto con una tipografía sans serif. Su paleta de color es de tonos claros, como lo es el rosa y verde claro, además de negro para el texto.

## 6. Definición de variables

### MATERIALES

El producto editorial para utilizar será de acuerdo con el área en este caso infografías en tamaño gran tabloide, lo que significa el uso de los materiales como el papel, lápices u otro elemento para la creación de los diseños en las ilustraciones que serán de apoyo para la información. Además, de la utilización de equipos de cómputo para el tratamiento de la información, así como posibles correcciones, alineaciones en texto, visualizaciones, etc. Con la finalidad de aprovechar al máximo el uso de los materiales para la realización de los productos.

### PROGRAMAS DE DISEÑO

Los programas de diseño a utilizar son:

- **Photoshop:** en el uso de ilustraciones y/o ediciones que ayudaran para reforzar la información a tratar. Así como la creación de fondos y/o texturas para acompañar las ilustraciones y textos, de modo que se presenta la idea con el texto a utilizar.
- **Illustrator:** el programa será de ayuda en la creación de formas, ilustraciones, modificación en tipografía, así como una versátil modificación en las formas al momento de cambiar el tamaño sin perder la calidad de éstas. Además, que las formas creadas en este programa se pueden trasladar a los demás programas para la manipulación y edición de las formas previamente creadas para posteriormente ser utilizadas.
- **Indesign:** El uso del programa se emplea para la edición y composición del texto que nos ayudará para vaciar la información de modo que obtenga una mayor distribución y organización del material de modo que la información del texto y las imágenes puedan estar en armonía y sean entendibles para el usuario de manera

que la utilización del programa a emplear bajo el uso de retículas, márgenes, así como el formato a emplear para un máximo aprovechamiento del recurso.

## MANO DE OBRA

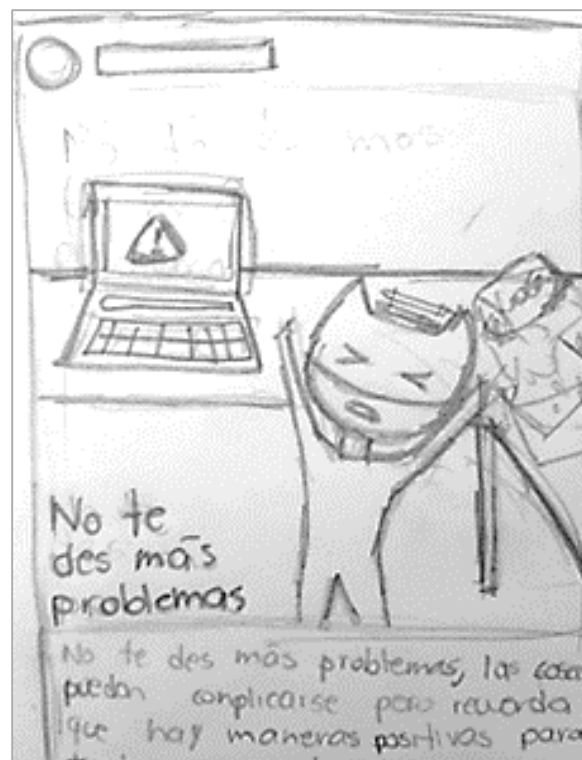
Además del uso de personal que después de la impresión se utiliza para el corte de los bordes que quedan después de la impresión.

## Proceso de diseño

Primero se llevó a cabo una lluvia de ideas, donde los bocetos se desarrollaron conforme a la investigación previamente presentada y de acuerdo con la encuesta realizada, de manera que estos bocetos transmitan la idea que se planea utilizar para dar a conocer información sobre las drogas y persuadir a los estudiantes.

## Campaña en Facebook

### Imagen 88



En la siguiente propuesta se tiene planeado el uso de ilustraciones y fotografías que representen la vida universitaria, con una frase corta sugestiva. En la parte de descripción de las publicaciones se colocará un texto breve donde se hable sobre la situación de estrés para luego introducir el tema de consumo de drogas, dando a entender que a pesar de que esto puede verse como una posibilidad, es dañina y se procede a colocar puntos del por qué lo es.

### Imagen 89



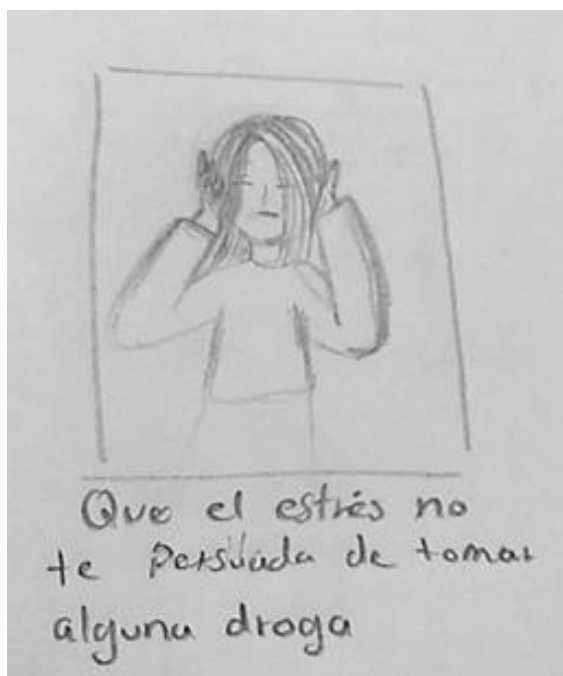
Imagen que represente las emociones negativas que pueden llevar al consumo de drogas, con la frase “Lee la descripción” que invite al usuario a ver el texto el cual contendrá una pequeña introducción sobre dicha emoción para ser usada como conector para comenzar a hablar sobre el consumo de drogas.

**Imagen 90**



En esta propuesta se plantea el uso de imágenes para expresar algún efecto de la droga a tratar, con una frase corta acompañándolo. En la parte de descripción se hablará de la droga que causa dicho efecto, además de mencionar otros de los efectos principales.

**Imagen 91**

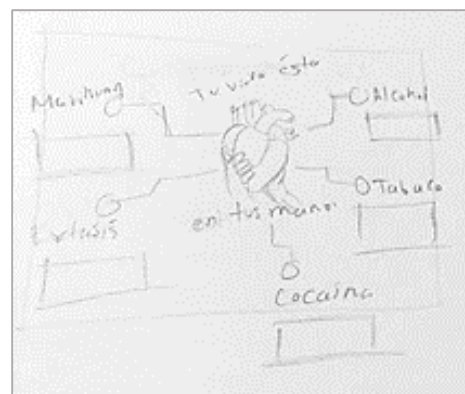


En la siguiente propuesta se tiene planeado el uso de ilustraciones en la que se vea reflejada el estrés que tienen los universitarios y después de ello incluir una descripción sobre el uso de las drogas.

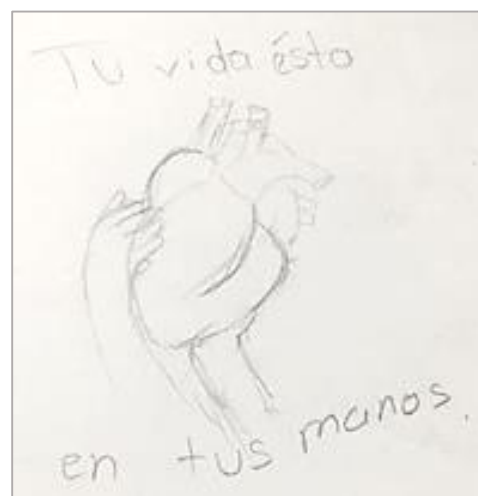
### Infografías

Para la realización de los bocetos para la serie de infografías, de acuerdo con la encuesta de los jóvenes universitarios del colegio de diseño gráfico, se llevarán a cabo con fotografías e ilustraciones, además de hacer uso del tono para el mensaje casual.

### Imagen 92



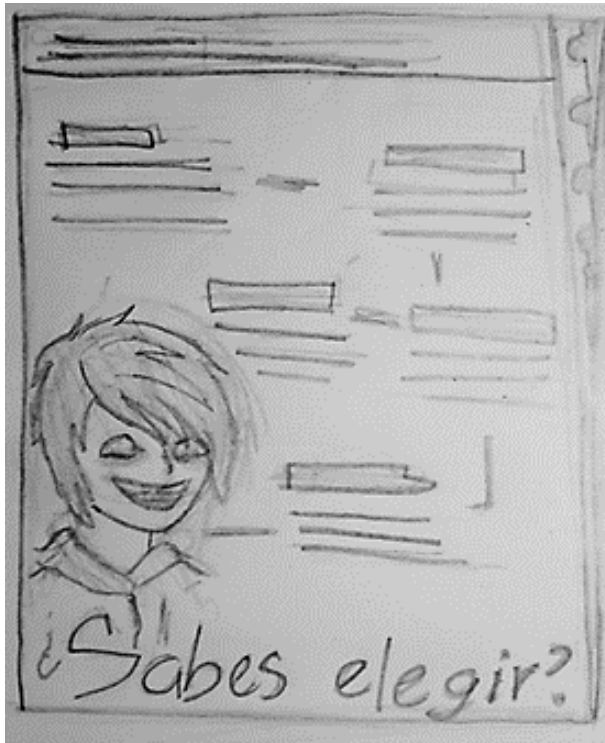
### Imagen 93



Lo que se pretende llegar con el boceto es vincular la imagen con respecto con el consumo de drogas de tal forma que el mensaje no se llegue a confundir, El uso de un corazón es para asociar la vida con el órgano de manera que al mostrar las manos demuestre que está en las manos de cada joven si

consume alguna de las drogas como ejemplo; alcohol, tabaco, marihuana, cocaína, éxtasis, etc. Y de igual forma los jóvenes crean conciencia sobre las sustancias de manera que el texto sea una interrogativa haciendo alusión que solo los jóvenes pueden decidir sobre su vida.

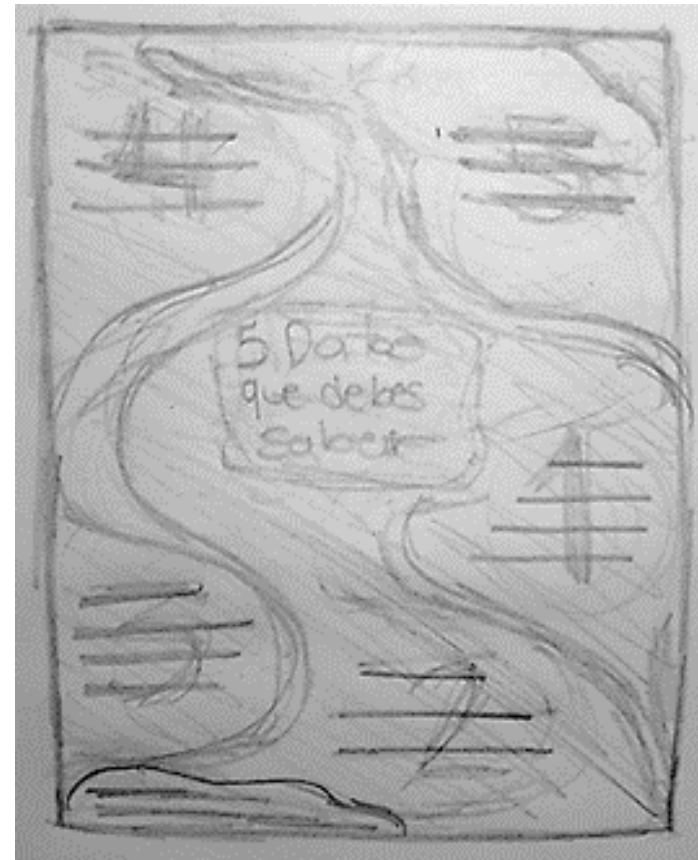
**Imagen 94**



Se propone para la serie de infografías, el uso de un título sugestivo sin que contenga la palabra “drogas” o “consumo”, junto a una imagen que haga alusión a los efectos de la droga que se describe en la infografía.

Posteriormente se colocarán párrafos cortos con los efectos y riesgos del consumo de dicha sustancia, al final habrá un texto corto con la droga de la que se está hablando.

**Imagen 95**



En la siguiente propuesta se planea colocar un título que permita saber al lector que se darán datos sobre un tema y se proseguirá a mencionar la información más relevante sobre la droga de la que se esté hablando en la infografía, la

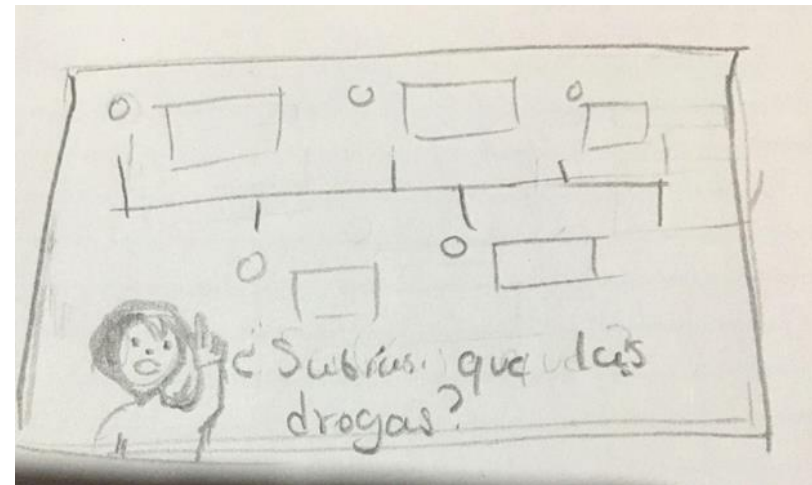
información vendrá acompañada de imágenes que evoquen a la droga de la que se está haciendo referencia en el texto.

### Imagen 96



A continuación, con el siguiente boceto se busca dar información sobre el uso de las drogas por medio de infografías. El boceto trata de reflejar que es fácil que ofrezcan sustancias y con un pequeño mensaje que diga que por curiosidad o alguien les ofreció, pero no tiene que aceptarla para convivir o por si alguien les ha ofrecido. Y de esa forma poner la información de la droga.

### Imagen 97



En el siguiente boceto para el uso de infografías con los títulos de ¿sabías que (seguido de la droga)? Se planea atraer a los jóvenes por medio de la pregunta. Y en la infografía ir agregando la información sobre la sustancia.

### Definición de idea

#### Palabras clave

- Perspectiva
- Problemas y soluciones
- Informarse
- Reflexión
- Toma de decisiones
- Casual

## Mensaje

La perspectiva que se tiene hacia las drogas debe cambiar para que los jóvenes vivan plenamente sin los problemas que estas traen a ellos y a sus conocidos, informarse permitirá a los jóvenes reflexionar y tomar mejores decisiones.

## Frases para usar

El mensaje será expuesto de forma casual al joven universitario con el uso de frases cortas, que sugieran que existe una situación problemática en la cual ellos tienen la última toma de decisión para tener una vida sin este problema.

## Frase principal

La frase principal de la campaña a realizar, y el nombre con el que esta aparecerá en la red social, será la propuesta a continuación, ya que además de su brevedad, las palabras utilizadas para conformar son familiares para el joven universitario lo que permitirá despertar un interés sobre el contenido.

- Sin fecha límite (Se crea una metáfora con el término de la fecha límite, haciendo referencia a la entrega de proyectos que los estudiantes suelen tener, con el hecho de que no se debería poner una fecha límite a la vida con el consumo de drogas).

## Frases para campaña

Se proponen cuatro frases para la campaña de *Facebook*, las cuales serán intercaladas de acuerdo con la ilustración y tema a tratar en cada publicación.

- Aunque fuera tú, no lo haría (Permite dar a entender que, si la persona conoce de los efectos, no consumiría de la droga)
- Aunque él lo haga. Yo no (Permite dar a entender que, si la persona conoce de los efectos, no consumiría de la droga solo porque un conocido lo hace)
- ¿Quién diría que sí? (Da a entender que solo alguien que no sabe sobre las consecuencias de las drogas diría que sí).
- Que tus metas no se vean perjudicadas (Hace referencia a que las sustancias perjudican los objetivos de los estudiantes y estas se vean afectadas al punto de no realizarse).

## Frases para infografía

Para la serie de infografías, igualmente se utilizarán cuatro frases diferentes, las cuales hacen una referencia más evidente sobre el hecho de que existe una situación problemática, siendo esta el consumo de drogas. Ya que en las infografías se tratarán los efectos y consecuencias de las drogas, las frases mostradas a continuación permiten hacer una reflexión al lector, sobre el consumo de drogas.

- ¿Por qué aceptaría? (Hace referencia a que, si el estudiante está informado, decir que no a las drogas será la opción más obvia).

- No tienes que aceptar para convivir (La frase hace referencia que no necesitas sustancias para convivir ya sea con amigos, familia, etc.).
- Depende de ti, no de lo que otros quieran (la frase hace referencia que muchas de las veces los mitos solo confunden a los jóvenes como el hecho de decir que las sustancias no los controlan cuando en realidad es lo contrario).
- Donde te ofrezcan... Ahí no es. (la frase hace alusión que no es el lugar que si alguien te llega a ofrecer algún tipo de sustancia no es adecuado estar ahí por lo cual el motivo de estar ahí significa que solo te hará daño).

## Características de imagen

### Ilustración

Para la campaña en Facebook se utilizará la ilustración narrativa, de manera figurativa no realista. Las imágenes serán realizadas de manera análoga y coloreadas de manera digital.

## PRIMER ETAPA DE BOCETAJE

Se crearon distintos bocetos donde se probó con distintas combinaciones y usos de la paleta de color seleccionada, así como de ilustraciones y mensajes a mostrar en las distintas imágenes.

### Campaña en Facebook

#### Imagen 98



El boceto demuestra cómo el estudiante está concentrado en sus estudios y otra persona llega a ofrecerle los diferentes tipos de drogas incitando al joven a dejar de un lado sus estudios.

Por lo tanto, la frase para la campaña de *Facebook* es “Que tus metas no se vean perjudicadas.” atribuyendo el mensaje en la imagen. El uso de los colores el amarillo en el joven por lo que el amarillo significa optimismo que se entrelaza con el ser de los jóvenes que son optimistas, el morado de la otra persona queriendo incitar al joven al consumo de sustancias es porque el morado dentro de sus significados es lo mágico y lo fantasioso lo cual hace referencia que la persona ya no diferencia la realidad ya que está controlada por los efectos de las drogas.

**Imagen 99**



Se da a mostrar una chica en posición de preocupación, estrés, frustración debido a que se deja llevar por el consumo de drogas, lo que ha llevado a que sus planes se vean en riesgo, perjudicados por su adicción.

**Imagen 100**



En la imagen se muestran unos chicos en una reunión, donde el personaje principal se encuentra en un estado muy animado por el consumo de sustancias, más las personas a su alrededor no se encuentran de la misma manera ya que lo ven desde otra perspectiva.

Para las infografías, al contener tanto texto como imagen en el mismo espacio, se utilizará la ilustración conceptual que permita presentar una idea más general sobre la información presentada. Estas serán realizadas de manera análoga y escaneadas para su uso en el recurso gráfico.

## Técnicas para utilizar

Se hace uso de la técnica análoga para las ilustraciones, estas serán realizadas con lápices de grafito y lápices de color. Posteriormente, para un acabado de mayor calidad, serán escaneadas, retocadas y coloreadas en el programa Photoshop, finalmente serán incorporadas al resto del recurso gráfico, ya sean las infografías o las publicaciones de Facebook.

## Imagen 101 y 102



## Paleta de color

Se propone una paleta de color limitada con tonos que contrasten entre ellos; cabe resaltar que este tipo de paleta de color fue la más aprobada en la encuesta realizada sobre recursos gráficos.

A continuación, se enlistan los colores a utilizar, en conjunto con sus connotaciones, encontradas en el libro de psicología del color por Eva Heller (2008). Estos colores permitirán llamar la atención del joven universitario, además de permitir que las ilustraciones expresan diferentes emociones y connotaciones.

- Negro: Preferido por los diseñadores de acuerdo con el libro de Eva Heller. El duelo y el final. Combinado con amarillo evoca el egoísmo y la culpa. Combinado con púrpura es mágico y misterioso.
- Violeta. El color del poder. El violeta es un color extravagante. Es una mezcla de sentimiento y entendimiento. Marca el límite entre lo visible e invisible. También suele considerarse el color de las drogas alucinógenas que lleva a la conciencia a zonas irreales. La inquietud de la fantasía y el anhelo de hacer lo imposible, posible.

Este será utilizado de manera mínima para evitar confusiones con otros temas populares que hacen uso de este color.

- Amarillo: Es llamativo y contradictorio, optimismo y traición. Además de ser un color contrastante con el violeta que permitirá crear mayor impacto visual en la ilustración.
- Azul: Simpatía, confianza, lejanía. Color de lo irreal, espejismos e ilusión.

**Imagen 103**



**Connotación de imagen**

Las drogas no son ni la solución ni un buen escape para los problemas a los que se enfrentan los jóvenes.

**Información por utilizar**

**Campaña**

Mitos y realidades. Así como niveles de consumo

**Serie de infografías**

Efectos y consecuencias del consumo de drogas.

**Tipografía**

Se seleccionan fuentes sans serif por su versatilidad y por sus trazos uniformes que facilitan la comprensión de sus formas y resulta más fácil de leer, además de haber sido el tipo de fuente que el grupo muestra mostró mayor aprobación en la encuesta realizada anteriormente sobre los recursos de diseño a utilizar.

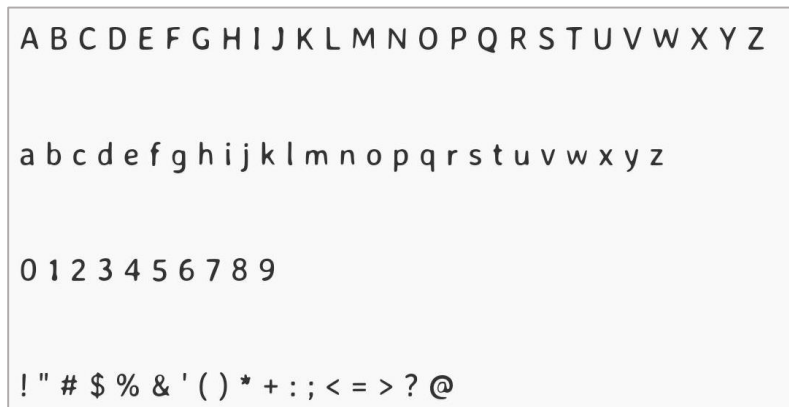
La tipografía principal, utilizada para títulos y subtítulos será la tipografía *Tall Tiny* en su versión *bold*, ya que esta, por sus trazos orgánicos permite que exista una mayor armonía con la imagen, además de tener congruencia con el tono del mensaje a presentar. Siendo esta una tipografía sans serif de la familia humanística condensada con el estilo de fuente en *bold*. Se eligió por ser legible, fácil y de rápida lectura.

**Imagen 104**



La tipografía secundaria utilizada para información en las infografías es la sans serif Avenir sans libre, esta fuente, al ser el resultado de una combinación de 725 fuentes, resulta en una buena impresión, por sus rasgos familiares, así como agradable para la vista, por esta misma razón. Además de que esta tipografía comparte los rasgos orgánicos de la principal a utilizar, por lo que no competirá por la atención y permitirá mostrar la información de una manera adecuada. Siendo esta una tipografía sans serif tipo geométrica, favorable para la lectura, además de ser legible, versátil y fácil de combinar ya que se adapta a la lectura.

**Imagen 105**



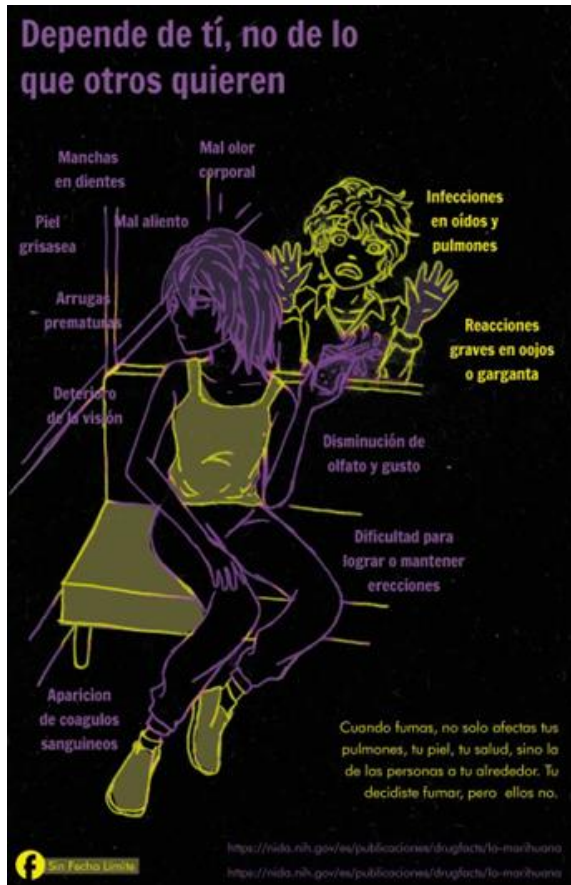
## Serie de infografías

**Imagen 106**



En el siguiente boceto para la serie de infografías, se colocó en un formato rectangular de manera vertical donde se observa en un fondo negro a un joven recostado en el suelo con una expresión entre alegría y llanto, que demuestra uno de los efectos de la droga el cual será escrito cerca de esta, así se continuará con la ilustración, donde se indiquen los efectos de las drogas cerca del elemento en la imagen al que se haga referencia.

Imagen 107



En este boceto se muestra a dos personas en un autobús, donde, a pesar de que una de estas está realizando una conducta que termina siendo molesta para el otro, el primer personaje no muestra ningún tipo de consideración o interés hacia su alrededor.

## SEGUNDA ETAPA DE BOCETAJE

Se continuó experimentando con las decisiones tomadas previamente, de manera que con las diferentes elecciones se terminará con resultados cada vez más concretos y unificados.

### Campaña para Facebook

Imagen 108



Da a entender que las adicciones pueden envolver a una persona en un espiral sin fin con las adicciones, que sólo se hunde más y más si poder detenerse para no consumirlas, esto conlleva a que los planes o metas se perjudiquen y que no se lleguen a cumplir.

Serie de infografías

Imagen 109



Para este boceto se usó un fondo amarillo con una tonalidad más clara para delinear la imagen y que esta tuviera mayor protagonismo. Para la composición de la información se crearon dos columnas, además del uso de una forma en espiral por su connotación de energía intensidad e ilusión, para colocar los efectos ocasionados por el consumo de la droga.

Imagen 110



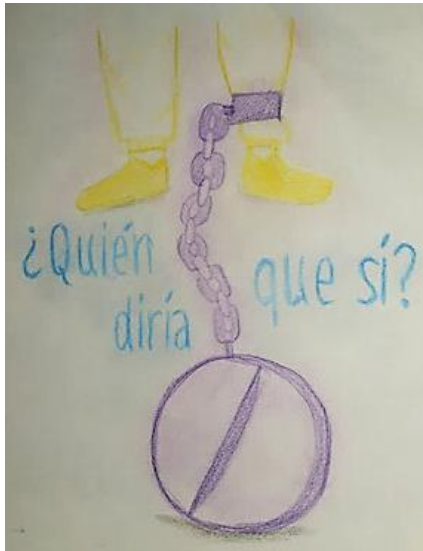
En esta propuesta se buscó una composición de la imagen con el fin de tener espacio suficiente para añadir más información, además de hacer uso en la mayoría de la propuesta del color violeta por su connotación fantástica.

## TERCERA ETAPA DE BOCETAJE

Los siguientes bocetos han sido creados tomando en cuenta como base las frases a utilizar en cada propuesta, creando así una ilustración que esté conectada a ella, de esta manera se generará mayor pregnancia en el receptor sobre el mensaje que se busca enviar.

### Campaña para Facebook

#### Imagen 111



Se da énfasis en la frase e ilustración a la vez, dando a entender que si una persona supiera los efectos de las drogas no las tomarías, no aceptarías si te dan a consumir. Se pretende dar a entender el mensaje con poco para llamar mejor la atención con los colores contrastantes.

#### Imagen 112 y 113



#### Imagen 114 y 115



La ilustración muestra que si un joven está informado sobre el consumo de sustancias no será persuadido de su consumo.

El fondo morado es por el entorno que se pone cuando las personas consumen estas, el tono azul es para mostrar cómo se alejan las personas y la mano del joven muestra que está lejos de consumir las sustancias.

### Infografías

Para la elaboración de estas propuestas, se utilizaron distintas propuestas de colores para el fondo, haciendo uso de la paleta de color, además de elementos gráficos con formas orgánicas para atraer la visión a la ilustración, ésta se relaciona con la frase de la infografía, donde se expresa que el estudiante tiene la decisión definitiva sobre sus acciones, a pesar de las opiniones de otras personas. A esto se añaden los efectos de la droga, para que puedan tomar una decisión a partir de contar con más información sobre el tema.

Imagen 116 y 117



Imagen 118



Imagen 119

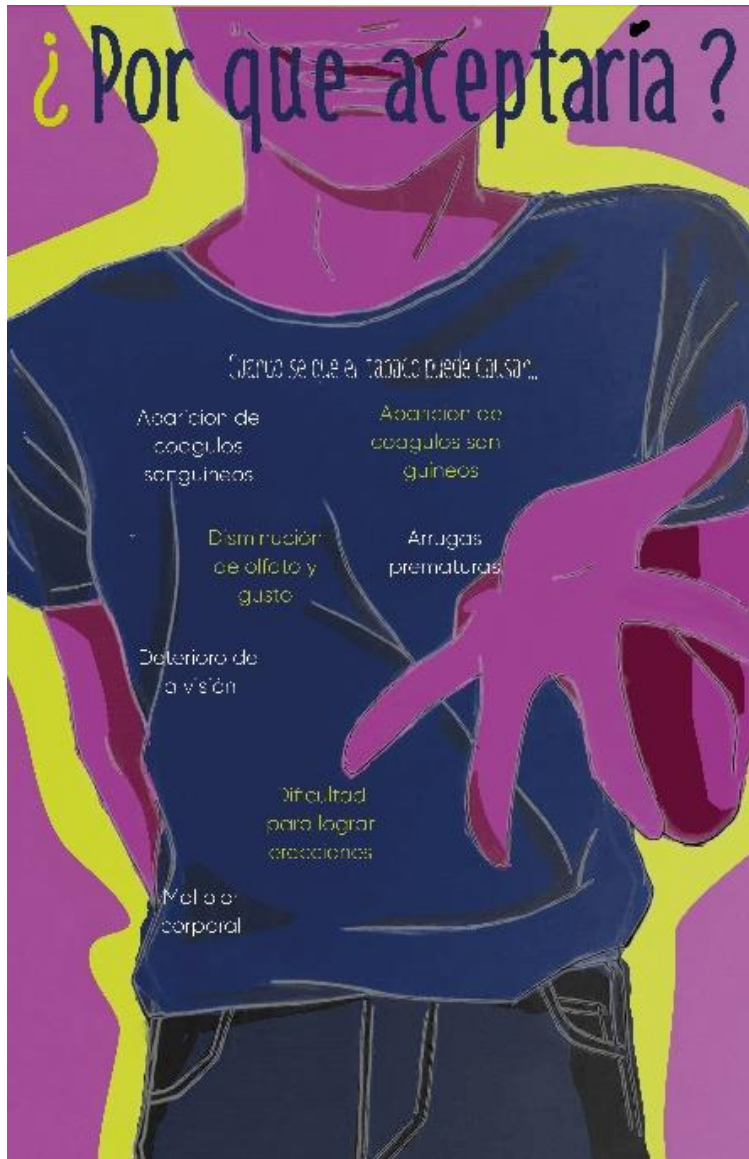
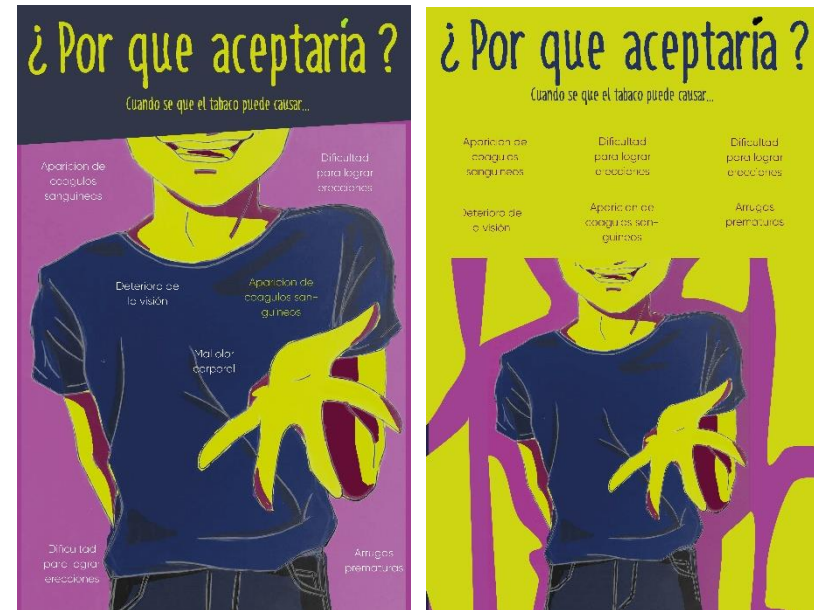


Imagen 120 y 121



En esta propuesta el fondo es de color violeta, además de que se utiliza la imagen como fondo, de manera que ocupa mayor espacio para crear una sensación de discreción e invasión, como cuando se suelen ser ofrecidas las drogas, a esto se añade un fondo amarillo con morado que remarca la silueta para aumentar dicha sensación. Para el texto se utilizaron distintas formas de composición donde se comenzó con una manera más casual y relajada, hasta una composición donde la imagen fuera colocada en la parte inferior de la infografía y la parte superior para el texto.

## Imagen 122 y 123



La ilustración demuestra cómo el consumo de sustancias puede llevarte a caer en ellas, donde las drogas pueden alejar a una persona por lo que la frase “Donde te ofrezcan... ahí no es” hace alusión de que si estás en las drogas estas solo te alejan. La figura de la marihuana se utilizó el color morado que hace referencia cuando la consumen las personas estas ya no ven la realidad y la persona en azul demuestra que las personas que entre en ella solo se alejaron y/o llevará a realidades nada realistas. Respecto a la parte gráfica se planea utilizar un fondo que de profundidad y resalte la droga en este caso la marihuana, con colores que contrasten.

La retícula utilizada fue de un formato más cuadrado, en cuanto la composición es casual y más evidente dando énfasis a las drogas. En la primera imagen la composición la imagen en el centro y los textos a los lados en vertical y el segundo la imagen en medio con título más en el centro y la información arriba para dar más importancia. Con los diferentes acomodos se busca tener ideas más claras y ver cuál es la opción que es más acertada para las infografías.

## Imagen 124



Para esta propuesta, el fondo utilizado es de un color azul, además de añadir formas circulares las cuales hacen semejanza al polvo de la cocaína. Para organizar la información se dividió la infografía en tres secciones, donde en la parte superior se colocó la frase, ésta evoca el momento en que las personas te ofrecen drogas, se conecta con la sustancia de la que trata la infografía, la cocaína, posteriormente, en la zona central se encuentra la ilustración, la cual es una bolsa con la droga de la que se está hablando, por último, en la parte inferior se colocan los efectos que la droga produce.

### Imagen 125



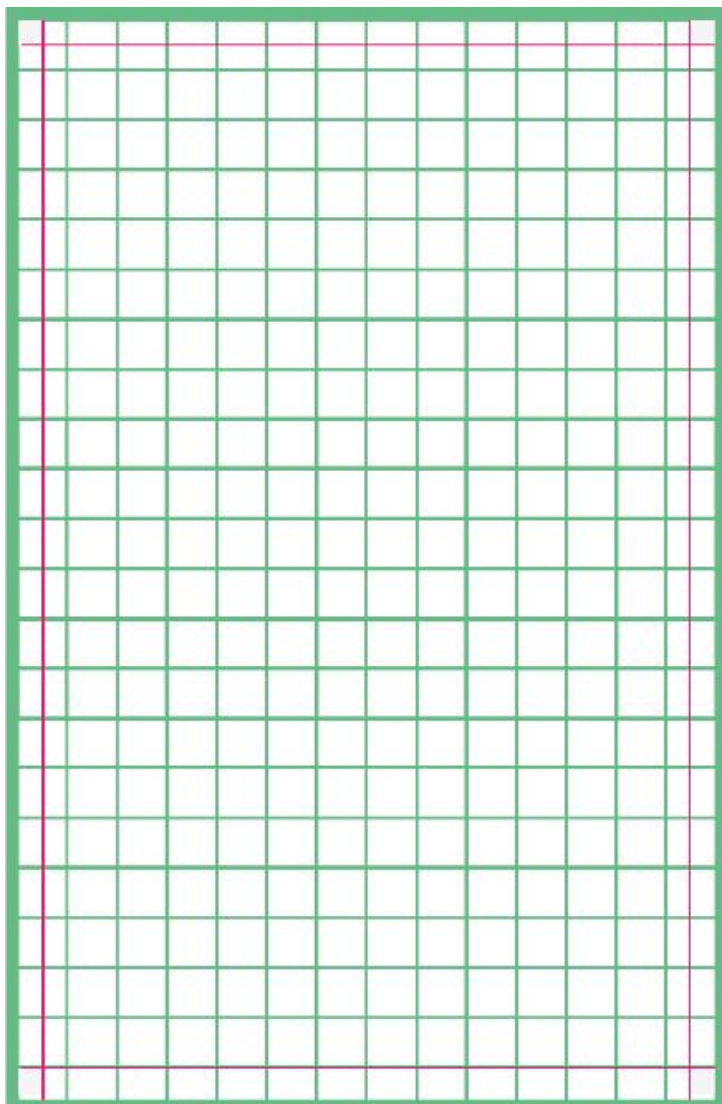
El alcohol, al ser una droga socialmente más aceptada, se utiliza en la infografía una ilustración donde se está ofreciendo dicha bebida, la mano no es una común, sino una con los dedos en punta que hace referencia a las manos de las brujas; y en el fondo se encuentra una hoz, que usualmente se conecta con la muerte.

Para esta infografía igualmente se usa el color azul para el fondo, lo que permite usar los colores más brillantes para la ilustración. Para la composición de la información se dividió la infografía en dos secciones principales, donde en la primera, siendo más corta, en la parte superior de la infografía se colocó la frase, y la siguiente sección fue utilizada para la imagen y para los efectos que causa la droga.

### Infografías

Posterior a una revisión de las propuestas anteriores, se analizaron las propuestas y se seleccionaron los elementos más adecuados para continuar generando propuestas cada vez más concretas y organizadas. En cuanto a la composición de las infografías, se hizo uso de retículas con gran cantidad de divisiones para que la colocación de los elementos tuviera mayor libertad.

Imagen 126



## Tabaco

Imagen 127, 128 y 129



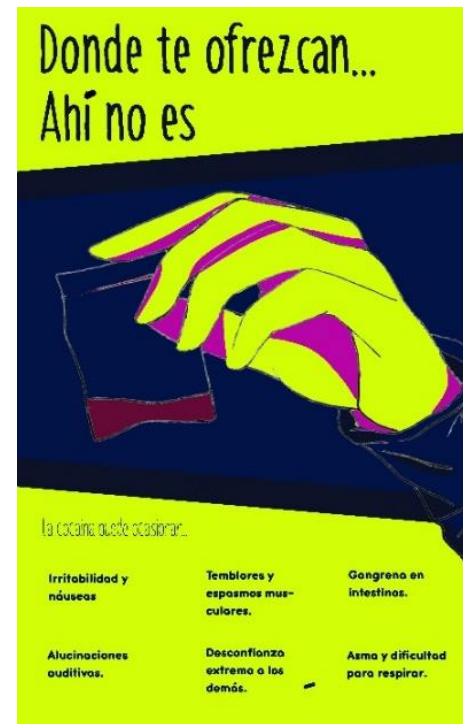
Se crearon dos variaciones de la ilustración, una donde la mano está extendida, dando a entender que espera tomar algo, y otra donde la persona está entregando un cigarro, esto se relaciona con la frase utilizada en la infografía para tabaco, la ilustración tiene un contraste al hacer uso de amarillo para lo que sería la piel, y el morado para la sombra de esta; además de colocar sus efectos y consecuencias. Para el fondo se propusieron dos colores diferentes, el violeta, y dos tonos de amarillo, uno con mayor saturación que el otro. También se propusieron distintas formas para disponer la información, en la primera propuesta se buscó seguir partes de la forma de la imagen, en la segunda se colocaron las consecuencias en los alrededores de la imagen y en la última se dispuso la información dentro de la imagen.

## Cocaína

### Imagen 130 y 131



### Imagen 132



Se hace uso de una ilustración de una mano con una bolsa de la droga de la que trata la infografía, de la cual se enlistan los efectos posibles si se consume. Se usa un contraste en el fondo con amarillo y azul. Para la composición de la información, se probó con la colocación de la frase en la zona inferior del formato, a un lado de la imagen, y en la zona superior se colocaron las consecuencias de la droga. En la última propuesta se siguió con la composición de la información utilizada en propuestas anteriores, siendo esta la de la colocación de la frase en la zona superior, en el centro la imagen y finalmente, en la zona inferior las consecuencias del consumo de la droga.

# Marihuana

Imagen 133, 134, 135 y 136

**Depende de ti, no de lo que los demás quieran**  
El consumo de la marihuana tiene

**Riesgos**

- Trastornos del ritmo cardíaco
- Dependencia
- Problemas de memoria y aprendizaje
- depresión y ansiedad

**Consecuencias**

- Pánico tóxico agudo
- Falso idea de productividad elevada
- Facilidad a la frustración
- Tumores en órganos reproductores

<https://www.ecoagora.mx/por-que-debes-considerarlo/>

**Depende de ti, no de lo que los demás quieran**  
El consumo de la marihuana, puede ocasionar

**Riesgos**

- Trastornos del ritmo cardíaco
- Dependencia
- depresión y ansiedad
- Problemas de memoria y aprendizaje

**Consecuencias**

- Pánico tóxico agudo
- falsa idea de productividad elevada
- Facilidad a la frustración
- Tumores en órganos reproductores

<https://www.ecoagora.mx/por-que-debes-considerarlo-en-la-salud.html>

**Depende de ti, no de lo que los demás quieran**  
El consumo de la marihuana, puede ocasionar

**Riesgos**

- Trastornos del ritmo cardíaco
- Dependencia
- depresión y ansiedad
- Problemas de memoria y aprendizaje

**Consecuencias**

- Pánico tóxico agudo
- falsa idea de productividad elevada
- Facilidad a la frustración
- Tumores en órganos reproductores

<https://www.ecoagora.mx/por-que-debes-considerarlo-en-la-salud.html>

**Depende de ti, no de lo que los demás quieran**  
El consumo de la marihuana, puede ocasionar

**Riesgos**

- Trastornos del ritmo cardíaco
- Dependencia
- depresión y ansiedad
- Problemas de memoria y aprendizaje

**Consecuencias**

- Pánico tóxico agudo
- falsa idea de productividad elevada
- Facilidad a la frustración
- Tumores en órganos reproductores

<https://www.ecoagora.mx/por-que-debes-considerarlo-en-la-salud.html>

La ilustración, colocada en el centro del formato está relacionada con la frase de la infografía, ésta se dispone en la zona superior de la infografía, la frase expresa que el estudiante tiene la decisión definitiva sobre sus acciones, a pesar de las opiniones de otras personas. Se agregan los efectos y consecuencias de la droga para brindar información alrededor de la imagen.

Imagen 137 y 138

**Depende de ti, no de lo que los demás quieran**  
El consumo de la marihuana, puede ocasionar

**Riesgos**

- Trastornos del ritmo cardíaco
- Dependencia
- depresión y ansiedad
- Problemas de memoria y aprendizaje

**Consecuencias**

- Pánico tóxico agudo
- falsa idea de productividad elevada
- Tumores en órganos reproductores
- Facilidad a la frustración

<https://www.ecoagora.mx/por-que-debes-considerarlo-en-la-salud.html>

**Depende de ti, no de lo que los demás quieran**  
El consumo de la marihuana, puede ocasionar

**Riesgos**

- Trastornos del ritmo cardíaco
- Dependencia
- depresión y ansiedad
- Problemas de memoria y aprendizaje

**Consecuencias**

- Pánico tóxico agudo
- falsa idea de productividad elevada
- Tumores en órganos reproductores
- Facilidad a la frustración

<https://www.ecoagora.mx/por-que-debes-considerarlo-en-la-salud.html>

Imagen 139



En esta propuesta se utiliza un tono azul más oscuro de los utilizados anteriormente, para así crear aún más contraste con la ilustración colocada en la primera propuesta en los bordes de la infografía y en las últimas dos propuestas en la zona inferior de esta.

La ilustración expresa como una persona puede ofrecerte sustancias, pero al final, si se tiene la información de las consecuencias que esta puede tener en el organismo, el estudiante puede negarse a aceptarlo. Las consecuencias y efectos de la droga se colocan de distintas formas, en la primera propuesta se coloca en el centro dándole así protagonismo, en la siguiente propuesta la información fue dividida en dos partes colocando los riesgos en la parte superior de la imagen y las consecuencias en la parte inferior. Finalmente se probó una composición con la información dispuesta en la parte de arriba de la imagen.

Imagen 140



Imagen 141

**La marihuana, incluso si la consumes por primera vez, puede ocasionarte lo siguiente.**

Depresión y ansiedad	Ideas suicidas y dificultad para pensar.	Apatía y trastornos de personalidad
Falsa idea de altos niveles de productividad	Tumores en órganos reproductores	Facilidad de la frustración



**Depende de ti no de lo que los demás quieran.**

Imagen 142

**La marihuana, incluso si la consumes por primera vez, puede ocasionarte lo siguiente.**

Depresión y ansiedad	Ideas suicidas y dificultad para pensar.	Apatía y trastornos de personalidad
Falsa idea de altos niveles de productividad	Tumores en órganos reproductores	Facilidad de la frustración



**Depende de ti no de lo que los demás quieran.**

La ilustración demuestra cómo el consumo de sustancias puede llevarte a caer en ellas, donde las drogas pueden alejarte, pero si están informados los jóvenes no caerán en ella. De acuerdo con el color se busca que contraste utilizando cálidos y fríos resaltando lo que es el consumo de drogas con la composición en un formato cuadrado en el que se acomodó el texto para de esta forma tuviera mejor jerarquía dentro de la composición dejando la imagen de alguien ofreciendo droga más explícitamente y de esta forma se entienda el mensaje.

## Alcohol

Imagen 143, 144 y 145



La ilustración muestra el consumo de sustancias a lo cual la frase dice que si yo fuera él no tomaría seguido de la información sobre las consecuencias de esta droga. De acuerdo con el color se busca que contraste utilizando cálidos y fríos resaltando lo que es el consumo de drogas en este caso el alcohol con una composición en un formato cuadrado en el que se acomodó el texto de diferentes maneras para de esta forma tuviera mejor jerarquía dentro de la composición dejando la imagen de alguien ofreciendo droga más explícita y de esta forma se entienda el mensaje.

## Infografías

Gracias a las observaciones y análisis realizado de las propuestas anteriores, en las siguientes propuestas se buscó el uso óptimo de la paleta de color, así como la composición de la imagen y texto, para que tuviera mayor impacto visual.

## Tabaco

Imagen 147 y 148



Imagen 149



Para las siguientes propuestas, se utilizó una retícula para poder realizar el acomodo de la información y los elementos gráficos de una manera que se viera más ordenado y el texto pudiera ser expuesto de una manera que su lectura resultará fácil. Se decidió colocar los títulos en la parte superior de la infografía, así como colocarlo sobre una forma geométrica para crear mayor contraste. En cuanto a la imagen, se decidió utilizar la ilustración con la persona sujetando un cigarrillo y que ésta utilizará la mayoría del espacio del formato. Posteriormente se probó con distintas composiciones y usos de la paleta de color. Se probó con el texto separado de la imagen, así como sobre esta.

Marihuana

Imagen 150 y151



Se utilizó un fondo de color azul oscuro para las propuestas, además de colocar elementos gráficos con un tono similar al fondo, el cual estuviera relacionado con la droga de la infografía y este pudiera permitir la fácil comprensión.

Se decidió colocar la información de los efectos y consecuencias en la zona superior de la infografía, justo debajo de la frase, la cual se encuentra centrada y envuelta en una forma geométrica, donde primero se usó un rectángulo y posteriormente se probó con una forma más angular para añadir dinamismo a la infografía.

Finalmente, la imagen fue colocada en la zona inferior, haciendo uso del 60% del espacio para esta, además de

colocar las referencias de la información obtenida en un puntaje menor al resto del texto.

### Imagen 152 y153



Se utilizó como fondo el color azul, además de elementos gráficos que hicieran alusión a la droga en un tono similar al fondo, que permitiera que la imagen resalte y se entienda el tema del consumo de drogas, así como el texto, donde probó organizar para su jerarquía y como este y la ilustración se combinan para entender mejor la información.

## Cocaína

### Imagen 154 y155



### Imagen 156



Se utilizó como fondo el color azul, además de elementos gráficos que hicieran alusión a la droga en un tono similar al fondo, que permitiera que la imagen resaltara, ésta fue colocada en distintas posiciones, así como el texto, donde probó organizar el texto en una sola columna de manera vertical y también como en propuestas anteriores, entre la frase y la imagen.

## Alcohol

Imagen 157 y 158



Imagen 159



Se utilizó como fondo el color azul para dar profundidad y dar mayor impacto a la imagen, además los elementos gráficos que dan mayor importancia al tema y el fondo amarillo como propuesta de color para resaltar la droga. También se colocaron diferentes posiciones de la botella de alcohol para ver más opciones de acomodo en las imágenes y de tal forma observar cual es la que tiene mejor composición. además del uso de una retícula cuadrada para ordenar mejor la información. Y al final colocando el texto en diferentes posiciones para demostrar cual es que mejor se adapta a la imagen y composición de la infografía en general.

## Éxtasis

### Imagen 160 y 161



Se realizaron dos propuestas para la infografía de esta droga, en la primera propuesta se colocó la imagen en la zona inferior, utilizando el 60% del espacio, y sobre ésta se colocaron las siglas de la sustancia. En la siguiente propuesta se colocó la imagen en el mismo espacio, pero en un ángulo distinto, además de que, para el fondo, de color amarillo, se utilizó un patrón de círculos que hicieran alusión a la pastilla.

En cuanto a la frase y la información de los efectos y consecuencias, se organizó de la misma manera en ambas propuestas, con la variación del uso de formas geométricas en distintas posiciones y colores, para encontrar la forma más adecuada.

## Imágenes Campaña

### Imagen 135



Se busca dar a entender que con algo pequeño y simple se puede dar a entender mucho tanto con la frase, como con la ilustración, así quien lo vea le llame la atención los colores contrastantes y la frase haciendo reflexionar.

Respecto a la parte gráfica se utilizó una representación del tipo de píldoras que llegan a consumir, usando un acercamiento a la píldora mostrando el interior de la pastilla y el exterior. Se colocó la píldora en el centro usando la mayor parte del espacio, ya que es el elemento principal de la imagen, seguido de la frase que empieza del lado izquierdo terminando en el lado derecho para así unificar la ilustración y la frase. Respecto a los colores se utilizó el color rojo y amarillo en la pastilla representando que son peligrosas, así también la frase se había propuesto de color azul y rojo para resaltar o contrastar a la ilustración.

Imagen 136



Usando una cadena uniendo a la persona y a las píldoras, se quiso hacer entender que el consumo constante de estas te hace adictivo sin poder librarse de ellas, volviéndose parte de su día a día cargando con ello. Al contrario de la ilustración anterior su composición se basa en maximizar la píldora, dando a entender lo pesado y difícil que es librarse de las adicciones, siguiendo de la frase que está atravesada con el color rojo colocándola encima de la ilustración para así destacar la frase.

Imagen 137



Con las imágenes de calavera saliendo de las jeringas se pretende dar a entender que las drogas inyectables como lo son la cocaína, heroína o morfina son dañinas en su estado líquido, por lo tanto, su composición se basa en colocarlos en el centro para hacerlos notar, y en cuanto a la frase se coloca en la parte superior e inferior para no interferir con la ilustración teniendo una división de color entre la Ilustración y la frase.

Los colores representados en las calaveras y jeringas se quieren transmitir que son peligrosas, principalmente usando el amarillo y el morado. Se contrastan en la frase para así ser visibles al leerla y no se pierda el mensaje a transmitir.

Imagen 138



Se usa un acercamiento a la pastilla donde la frase se incluye dentro de la ilustración para unificar la imagen y que a la vista se pueda notar tanto la ilustración como la frase al centro de la imagen. Se compone de tal manera que resalta la ilustración con el fondo azul, y la ilustración con colores claros para ser llamativo a la vista, la pastilla contiene un signo de interrogación dando a entender que la frase es una pregunta.

### Infografías

Una vez seleccionadas, de las propuestas mostradas anteriormente, las opciones que permitieran crear dicho impacto visual, se redactó un texto corto, el cual acompañaría a la imagen para brindar más información al lector. A continuación, se muestran las infografías e imágenes seleccionadas acompañadas del texto que será escrito en la publicación.

Tabaco  
Imagen 139



Debes saber que el tabaco, contiene nicotina (además de otras sustancias), esta se absorbe rápidamente por la sangre liberando adrenalina y convirtiendo a la nicotina en un estimulante.

Es por esto por lo que muchos creen que fumar un cigarro relajo, pero realmente, es porque calma la ansiedad generada por la abstinencia a esta sustancia.

[Cigarrillos y otros productos con tabaco – DrugFacts | National Institute on Drug Abuse \(NIDA\) \(nih.gov\)](https://nida.nih.gov/es/publicaciones/infografias-y-otros-productos-con-tabaco)

## Cocaína

Imagen 155 y 156



La cocaína aumenta los niveles de dopamina y evita su reciclamiento, esto causa que se acumulen grandes cantidades de esta entre dos neuronas, haciendo así que su conexión sea interrumpida. Esto deriva en que se refuerce el circuito de recompensa en el cerebro, haciendo así que con el consumo regular se acostumbre y entonces se necesite consumir más de esta droga o más veces de las que se hacían anteriormente, ocasionando así una dependencia.

<https://nida.nih.gov/es/publicaciones/drogfacts/la-cocaina>

## Éxtasis

Imagen 160





## Alcohol

### Imagen 159



El alcohol es una de las sustancias que más se consume en el mundo y tiene un gran impacto en la salud del quien lo consume, además de tener consecuencias negativas en el área social, laboral y en la salud, teniendo consecuencias a corto plazo como, ser menos consciente en su comportamiento de quien consume la sustancia, teniendo mayor riesgo por una lesión o un accidente o siendo menos capaz de reconocer un peligro.

<https://teens.drugabuse.gov/es/datos-sobre-las-drogas/alcohol#topic-1>

## Imágenes campaña

Éstas al momento de ser publicadas en la red social, irán acompañadas de un texto corto para dar más información al estudiante.

### Imagen 144



Nuestro cerebro es como una computadora increíblemente compleja, compuesto por millones de neuronas que nos permiten realizar todo tipo de actividades, el problema comienza cuando se consume una sustancia que interfiere en la forma en que estas envían y reciben información. Las drogas pueden afectar distintas partes del cerebro, como los ganglios y con esto el circuito de recompensa del placer lo que suele ocasionar que al consumir una droga pueda sentirse que se necesita más de esta.

<https://nida.nih.gov/es/publicaciones/las-drogas-el-cerebro-y-la-conducta-la-ciencia-de-la-adiccion/las-drogas-y-el-cerebro>

Imagen 145



Evora (2017) considera que la velocidad de absorción, que influye en la intensidad y duración de los efectos, aumenta cuando se tiene el estómago vacío y ralentizándose cuando no es así, además de influir el porcentaje de graduación de la bebida, además del sexo de quien la consume, ya que por lo general una mujer tiene menor masa corporal y mayor proporción de grasa que un hombre, ocasionando que la mujer presente una mayor cantidad de alcohol en el organismo que un hombre que haya bebido la misma cantidad.

<https://www.elsevier.com/es-es/connect/medicina/efectos-del-alcohol-sobre-la-fisiologia-humana>

Imagen 146

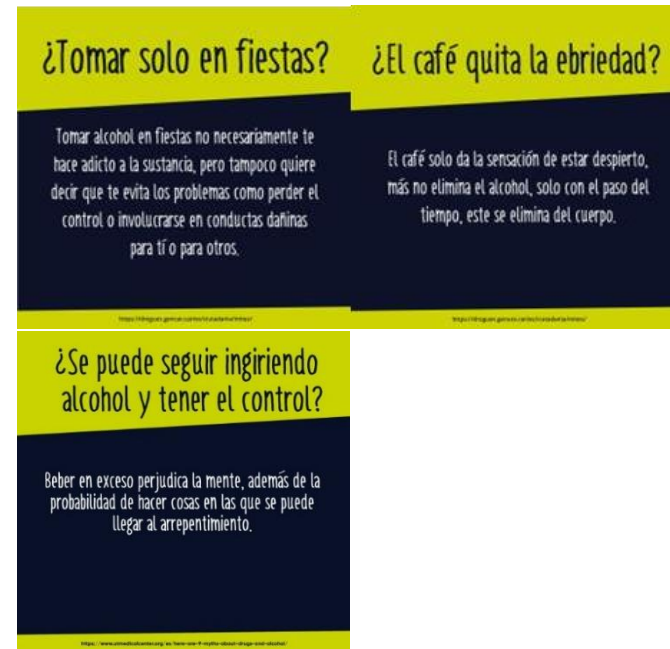


Imagen 147



# CÁPITULO

Con el consumo del éxtasis, se puede llegar a tener una sensación de confianza excesiva o cercanía emocional con otro individuo, que puede resultar en prácticas sexuales, muchas veces sin protección, por el estado en el que se encuentra el consumidor.

<https://nida.nih.gov/es/publicaciones/drugfacts/mdma-extasis>

Imagen 148



Las drogas te consumen, deterioran, intoxican y te conllevan a diferentes conductas de riesgo, una persona guiada por la curiosidad puede llegar a caer en esto.

El hecho de consumir por primera vez no te hace dependiente de está, ya que existen diferentes niveles en el consumo y sus divisiones en el que uno se hace dependiente de la droga.

<https://www.iafa.go.cr/blog/que-es-la-adiccion>



## Propósito (Resultados)

## CAMPAÑA DE FACEBOOK

Para que fuera posible compartir los recursos gráficos diseñados, se creó una página de Facebook en abril de 2022, la cual se compartió, a través de un *link*, a compañeros de la universidad, en esta se comenzaron a crear publicaciones con las imágenes diseñadas. De igual manera se creó un ícono para la foto de perfil y una imagen de portada, que permitiera la fácil identificación de la campaña.

### Imagen 149



El ícono para la página de *Facebook* hace uso de la paleta de color empleada en las infografías e imágenes, el amarillo como fondo y el azul en las iniciales de la frase principal, “Sin Fecha Límite”, la cual es igualmente el nombre de la página de *Facebook*.

Imagen 150



Para la imagen de portada, se utiliza la forma irregular empleada en las infografías e imágenes para guardar la armonía con las publicaciones realizadas en la red social. La tipografía ha sido manipulada para dar mayor singularidad al título de la campaña de Facebook.

Imagen 151



## INFOGRAFÍAS FINALES

A continuación, se muestran las infografías seleccionadas para su publicación en Facebook, las cuales guardan congruencia en el uso de la paleta de color, imágenes, tipografía y composición, permitiendo que de esta manera las personas que vean las publicaciones puedan identificar con facilidad que todas son parte de la misma campaña.

## Tabaco

Imagen 152

¿Por qué aceptaría?  
Cuando se que el tabaco puede causar...

◦EFECTOS

- Cansancio
- Tos y expectoraciones
- Mal aliento
- Mal olor corporal
- Alteración del ritmo del pulso

◦CONSECUENCIAS

- Bronquitis crónica
- Embolias o infartos
- Accidentes cerebrovasculares
- Gastritis crónica
- Aumento de presión arterial

<https://nida.nih.gov/es/publicaciones/drugfacts/cigarrillos-y-otros-productos-con-tabaco>

<https://www.sanjuanapestrano.com/adiccion/cocaina/sintomas-efectos/>

SFL  
SE. NIH. DHH

## Marihuana

Imagen 153

Depende de ti,  
no de lo que los demás quieran  
El consumo de la marihuana puede ocasionar

◦ Riesgos

- Trastornos del ritmo cardíaco
- Depresión y ansiedad
- Dependencia
- Problemas de memoria y aprendizaje

◦ Consecuencias

- Facilidad a la frustración
- Tumores en órganos reproductores
- Psicosis tóxica aguda
- Falsa idea de productividad

<https://nida.nih.gov/es/publicaciones/drugfacts/cannabinoides-sinteticos-k2spice>

<https://www.sanjuanapestrano.com/adiccion/marihuana-sintetica/sintomas-efectos/>

SFL  
SE. NIH. DHH

## Cocaína

Imagen 154

Donde te ofrezcan...  
Ahí no es  
la cocaína puede ocasionar...



**◦ Efectos**  
Irritabilidad y náuseas  
Hipersensibilidad al sonido y la luz  
Temblores y espasmos musculares  
Desconfianza extrema a los demás

**◦ Consecuencias**  
Convulsiones  
Psicosis paranoica  
Alucinaciones auditivas  
Pérdida del sentido del olfato  
Asma y dificultad para respirar

<https://nida.nih.gov/es/publicaciones/drugfacts/la-cocaína>  
<https://www.sanjuancapestrano.com/adiccion/cocaína/sintomas-efectos/>



## Éxtasis

Imagen 155

Donde te ofrezcan...  
Ahí no es  
Consumir éxtasis, puede ocasionar



**◦ Efectos**  
Agresión o impulsividad  
Escalofríos y calambres  
Sensación de cercanía con otros  
Náuseas y sudoración

**◦ Consecuencias**  
Hipertensión  
Despersonalización  
Disminución de la capacidad cognitiva  
Pérdida del conocimiento

<https://pnsd.sanidad.gob.es/ciudadanos/Informacion/drogas/Sintesis/extasis/menuExtasis/riesgos.htm#:~:text=Ciudadanos-,%C2%BFQU%C3%89%20RIESGOS%20Y%20CONSECUENCIAS%20TIENE%20EL%20CONSUMO%20DE%20%C3%89XTASIS%3F,la%20muerte%20ocasionada%20por%20sobredosis.>



# Alcohol

Imagen 156



# Campaña de Facebook

Imagen 157



Imagen 158



Imagen 159



Imagen 160



Las infografías fueron publicadas en la red social de Facebook con intervalos de tiempo, de una semana. Mientras tanto se publicaron las demás imágenes diseñadas entre estas, sin embargo, la respuesta de los estudiantes fue muy baja.

## IMÁGENES FINALES

Existirían dos variantes para las imágenes publicadas en la página de Facebook.

### Con ilustración

Se hace uso de una frase, además de una ilustración para reforzar el mensaje dado por las infografías.

Imagen 161



Imagen 162



Imagen 163



Estas imágenes también fueron publicadas en Facebook, acompañadas de un texto relacionado al consumo de drogas y sus consecuencias, junto con el link de donde la información fue extraída.

### Solo texto

Se expondrán los mitos relacionados con el consumo de las drogas en forma de pregunta, continuando con un texto corto que desmienta este mito.

Imagen 164



Imagen 165 y 166

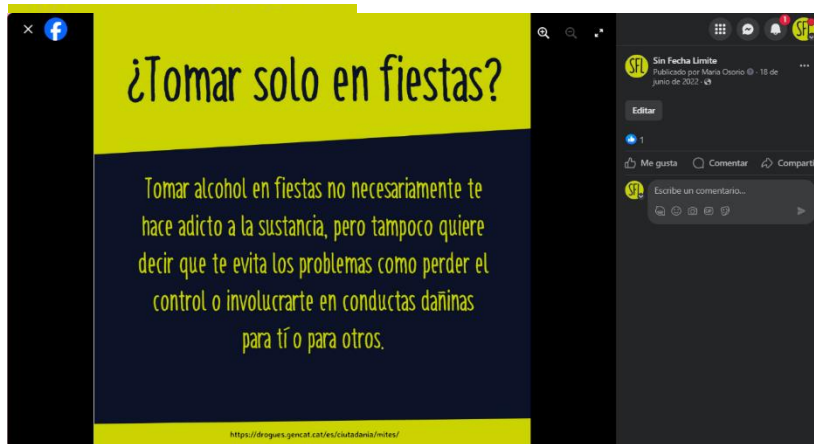


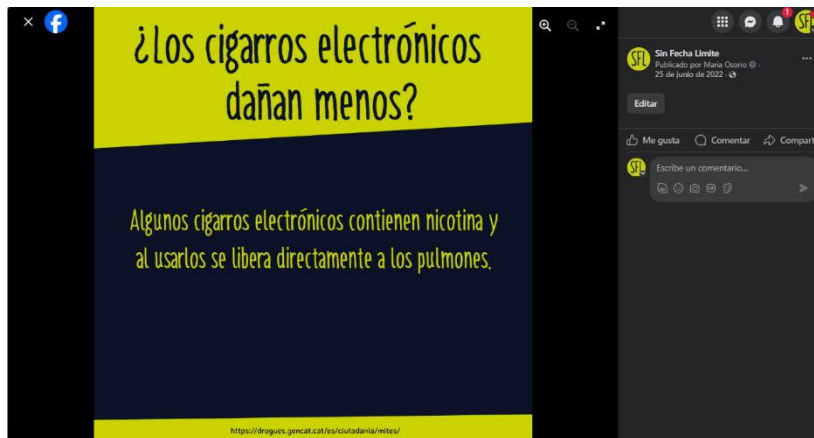
Imagen 167



Imagen 168

Se publicaron todas las imágenes anteriormente mostradas en la página de Facebook hasta junio de 2022, cuando se discontinuó el seguimiento de la página, esto debido a la poca respuesta por parte de los estudiantes universitarios.

Imagen 169



## CONCLUSIONES

La investigación tuvo como objetivo principal el desarrollar productos gráficos para persuadir a los jóvenes universitarios de la BUAP para evitar el consumo de drogas, problemática social que sigue presente y en aumento en la sociedad, con la intención de contribuir en la búsqueda de una solución para esta problemática, por lo que se planteó la cuestión sobre qué recursos de diseño gráfico serían utilizados para hacer posible el cambio de percepción que tienen los jóvenes universitarios para así evitar que sigan consumiendo drogas.

En cuanto en la manera que este trabajo fue realizado, se tomaron en cuenta tanto datos e información sobre los elementos involucrados en la problemática, así como juicios y opiniones de un grupo muestra, así fue posible la obtención de un sustento más amplio para la elaboración de los recursos gráficos, estos últimos logrados después de

varios procesos de bocetaje, lo que hizo posible pulir una idea concreta y la realización de una serie de infografías e imágenes unificadas para su implementación en redes sociales. Los objetivos de investigación fueron alcanzados, ya que fue posible la explicación de las características de los jóvenes universitarios a los que la investigación se dirige, por medio de encuestas e investigaciones anteriores, así como la obtención de información que define las drogas y sus aspectos más relevantes para la comprensión del tema, sumando a esto la determinación de las características de los recursos del diseño gráfico, y así hacer posible la creación de recursos gráficos sobre el consumo de drogas. En cuanto a la hipótesis, se logró desarrollar productos gráficos relevantes para los jóvenes universitarios en un medio en el que ellos frecuentan e interactúan, más el hecho de persuadir a un sujeto a realizar o no una acción, resulta difícil de medir, más se realizó una encuesta a un grupo muestra para así obtener una perspectiva más cercana de cómo los jóvenes estudiantes perciben dichos recursos gráficos elaborados.

Así mismo se reitera el interés del equipo por contribuir como diseñadores gráficos en la concientización de que esta disciplina permite ampliar los parámetros sobre cómo puede ser manejada y presentada la información sobre problemáticas sociales como lo es el consumo de drogas, para así apoyar a otras disciplinas involucradas con la temática y viceversa, creando así un entorno multidisciplinar que permita la obtención de soluciones cada vez más específicas para la problemática; igualmente la intención por aportar a la solución con los productos de diseño y encuestas realizadas por el equipo. El proyecto realizado, tiene la factibilidad de ser utilizado e implementado por

diversas instituciones u organizaciones preocupadas por solucionar esta problemática, ya que para su realización se necesitan recursos de bajo costo de alta accesibilidad, lo que resulta conveniente para su utilización.

Finalmente, el equipo considera que se obtuvieron conocimientos de gran valor, al elaborar este proyecto, ya que se pudo trabajar en la creación de un proyecto de inicio a fin con parámetros marcados de primera mano, así como las ventajas de libertad creativa y el apoyo de la investigación y documentación que permitieron enriquecer el resultado final, permitiendo demostrar cómo el diseño gráfico es de vital importancia en la sociedad y como es que puede aportar a su progreso y aprovechamiento.

## REFERENCIAS

#

2008. Drogas: una cuestión de todos. Bsv. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-532643>  
<https://ideas.repec.org/a/erv/coccss/y2017i2017-0711.html>

2010. CULTURA Y FÁRMACOS. Actualidad en Farmacología y Terapéutica. Recuperado el 20 de agosto de 2020, de: [https://www.researchgate.net/profile/Eliseo-Chao/publication/43950441\\_Recordando\\_la\\_etica\\_de\\_la\\_pr\\_escrpcion\\_en\\_una\\_epoca\\_de\\_crisi\\_s\\_economica/links/574d571408ae8bc5d15a6d98/Recordand](https://www.researchgate.net/profile/Eliseo-Chao/publication/43950441_Recordando_la_etica_de_la_pr_escrpcion_en_una_epoca_de_crisi_s_economica/links/574d571408ae8bc5d15a6d98/Recordand)

[o-la-etica-de-la-prescripcion-en-una-epoca-de-crisis-economica.pdf#page=22](#)

2010. La utilización didáctica de los cómics. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Recuperado el 24 de septiembre de 2021, de:

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7435.pdf>

2011. La función social del cómic en México. Buenas tareas. Recuperado el 1 de octubre de 2021, de:

<https://www.buenastareas.com/ensayos/La-Funci%C3%B3n-Social-Del-C%C3%B3mic-En/2125526.html>

2014. El alcohol en exceso. Los Institutos Nacionales de Salud. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de:

<https://salud.nih.gov/articulo/el-alcohol-en-exceso/>

2017. Aquí 9 mitos sobre las drogas. The university of tennessee medical center. Recuperado el 19 de agosto de 2021, de:

<https://www.utmedicalcenter.org/es/here-are-9-myths-about-drugs-and-alcohol/>

2017. Efectos en la Salud. CDC.

Recuperado el 26 de agosto de 2021, de:

<https://www.cdc.gov/marijuana/spanish/efectos-en-la-salud.html>

2019. Mitos.gencat.

Recuperado el 19 de agosto de 2021, de:

<https://drogues.gencat.cat/e>

[s/ciudadania/mites/](#)

2020. Adicción a la marihuana o a los porros ¿Cuánto hay de cierto en esta afirmación? Avances psicológicos. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de:

<https://www.avancepsicologos.com/genera-adiccion-la-marihuana/>

2020. Cannabinoides sintéticos (K2/Spice) – DrugFacts.

National Institute on Drug Abuse. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de: [Cannabinoides sintéticos \(K2/Spice\) – DrugFacts | National Institute on Drug Abuse \(NIDA\)](#)

2020. Las Drogas más comunes y sus efectos. ESD. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de:

<https://antidopingmexico.com/las-drogas-mas-comunes-y-sus-efectos/>

2020. La nicotina y el tabaco. MedlinePlus enciclopedia médica. Recuperado el 26 de agosto de 2021, de:

<https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/000953.htm>

---

2020. Mitos sobre el consumo del alcohol. Loyolamedicine.

Recuperado el 20 de agosto de 2021, de:

<http://loyolamedicine.adam.com/content.aspx?productid=118&isarticlelink=false&pid=61&qid=000856>

2021. Cannabis. Infodrogas. Recuperado el 17 de agosto de 2021, de:

<https://www.infodrogas.org/drogas/cannabis>

2021. Causas y efectos del uso de la marihuana sintética. Hospital San Juan Capestrano. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de:

<https://www.sanjuancapestrano.com/adiccion/marihuana-sintetica/sintomas-efectos/>

2021. El consumo de alcohol y su contenido. Centers for disease control and prevention. Recuperado el 23 de agosto de 2021, de:

<https://www.cdc.gov/alcohol/hojas-informativas/consumo-alcohol-salud.html>

2021. Etimología de ilustración. Etimologías. Recuperado el 22 de septiembre de 2021, de:

<http://etimologias.dechile.net/?Ilustracio.n>

2021. Funciones de la historieta. Tipos de. Recuperado el 1 de octubre de 2021, de:

[https://www.tiposde.com/funciones\\_de\\_la\\_historieta.html](https://www.tiposde.com/funciones_de_la_historieta.html)

2021. Informe mundial sobre las drogas 2021 de UNODC. ONU México. Recuperado el 17 de agosto de 2021, de:

<https://www.onu.org.mx/informe-mundial-sobre-las-drogas-2021-de-unodc-los-efectos-de-la-pandemia-aumentan-los-riesgos-de-las-drogas-mientras-la-juventud-subestima-los-peligros-del-cannabis/>

2021. World drug report 2021. ONUDC. Recuperado el 17 de agosto de 2021, de:

[https://www.unodc.org/unodc/en/data-and-analysis/wdr2021\\_annex.html](https://www.unodc.org/unodc/en/data-and-analysis/wdr2021_annex.html)

## A

Adicciones. Universidad Rafael Landivar. Recuperado el 19 de febrero de 2021 de

[http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones\\_completo.pdf](http://www.url.edu.gt/portalurl/archivos/99/archivos/adicciones_completo.pdf)

Agustí, F. 2013. Historia: Las drogas y su origen. SER. Recuperado el 17 de agosto de 2021, de:

[https://cadenaser.com/emisora/2017/04/02/radio\\_valencia/1491129157\\_410263.html](https://cadenaser.com/emisora/2017/04/02/radio_valencia/1491129157_410263.html)

Akimova, Elizaveta. 2020. ¿Qué es la ilustración? y ¿Cuáles son los diferentes tipos de ilustración?.Tutsplus.Recuperado el 22 de septiembre de 2021, de:

<https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>

American Academy of Family Physicians. Abuso del alcohol. Family Doctor. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de:

<https://es.familydoctor.org/condicion/abuso-del-alcohol/?adfree=true>

Ascensión, Lara. 2018. Promoción de la salud para la prevención de las adicciones a sustancias recreativas: formas e informar. Blog Promoción de la Salud Comunitaria. Recuperado el 11 de abril de 2021 de:

<https://www.easp.es/web/blogs/2018/02/25/promocion-de->

[la-salud-para-la-prevencion-de-las-adicciones-a-sustancias-recreativas-formar-e-informar/](#)

## B

Barnicoat, J. 2000. LOS CARTELES SU HISTORIA Y SU LENGUAJE. Recuperado el 23 de septiembre de 2021, de:

<https://manuelhigueras.files.wordpress.com/2015/10/los-carteles-su-historia-y-su-lenguaje-141220133313-conversion-gate02.pdf>

Briones, Isabel. 2021. Técnicas de ilustración I: Introducción. Caja de letras. Recuperado el 22 de septiembre de 2021, de:

<https://www.cajadeletras.es/blog/tecnicas-ilustracion-i-introduccion>

Bustos Rojo, Gabriela (2012) Teorías del Diseño Gráfico. Recuperado el 03 de septiembre de 2021, de:

[http://aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/disenio\\_y\\_edicion\\_digital/Teorias\\_del\\_diseno\\_grafico.pdf](http://aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/disenio_y_edicion_digital/Teorias_del_diseno_grafico.pdf)

## C

Cachaldora, C. 2017. La historia del cómic. La región. Recuperado el 23 de septiembre de 2021, de:

<https://www.laregion.es/articulo/xornal-escolar/historia-comic/20170215170916685498.html#:~:text=Un%20c%C3%B3mic%20es%20un%20relato,recibe%20el%20nombre%20de%20c%C3%B3mic.>

Cibrián, T. (Comp.) (2019). Proyecto grupal: Estrategias de comunicación visual para la sensibilización sobre consumo de drogas en los universitarios de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Cibrián, T. (Comp.) (2019). Reporte: Percepción de los universitarios de la BUAP sobre drogadicción. Manuscrito no publicado, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México.

Causas y Efectos del Abuso de Cocaína. Hospital San Juan Capestrano. Recuperado el 26 de agosto de 2021, de: <https://www.sanjuancapestrano.com/adiccion/cocaina/sintomas-efectos/>

Comparta EPSS. (2018). Consecuencias de consumo de drogas. Recuperado el 14 de febrero de 2021, de CompartaEPSS Sitio web:

<https://www.comparta.com.co/publicaciones/miscelanea/consecuencias-del-consumo-de-drogas>

Cualit. LA PERSUASIÓN EN EL DISEÑO. Recuperado el 10 de septiembre de 2021, de: <https://www.cualit.com/la-persuasion-en-el-diseno/>

## D

Dávila Coronado M. Esperaza, Organización de datos en la ciencia para su divulgación y educación aplicados a un objeto de interpretación, Udlap. Recuperado el 03 de septiembre de 2021.

[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/mdi/davila\\_c\\_me/apendiceC.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/mdi/davila_c_me/apendiceC.pdf)

Definición de adicción a sustancias o drogas. IMSS. Recuperado el 18 de Mayo de 2021 de:

<http://www.imss.gob.mx/salud-en-linea/adicciones>

Definición de alcohol. Instituto nacional del cáncer. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de:

<https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/alcohol>

Definición de opiáceo. Instituto Nacional del Cáncer. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de:

<https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/opiaceo>

Diversidad visual. 2016. Muestras de DISEÑO EDITORIAL, covers, maquetaciones. Recuperado el 24 de septiembre de 2021, de: <https://diversidad.com/disenio-editorial/>

Durán Armengon, Teresa, 2005. Ilustración, comunicación, aprendizaje. Recuperado el 11 de abril de 2021 de:

[http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005\\_18.pdf](http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005_18.pdf)

## E

Emilio Sánchez Hervás, 2004. Los tratamientos psicológicos en adicciones: eficacia, limitaciones y propuestas para mejorar su implantación. PAPELES DEL PSICÓLOGO. Recuperado el 11 de abril de 2021 de:

<http://www.papelesdelpsicologo.es/resumen?pii=1138>

Esqueda, R. Diseño persuasivo [Diapositivas] issuu.

[https://issuu.com/taller5eldiscurso/docs/dise\\_o\\_persuasivo](https://issuu.com/taller5eldiscurso/docs/dise_o_persuasivo)

Evora, S. 2017. Alcohol y fisiología humana: Capítulo 2 - Donde todo comienza: El alcohol en el aparato digestivo. Elsevier. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de:

<https://www.elsevier.com/es-es/connect/medicina/alcohol-y-fisiologia-humana-capitulo-2-donde-todo-comienza-el-alcohol-en-el-aparato-digestivo>

## F

Flores, E. 2019. ¿Qué es la persuasión y como nos influye? NeuroClass. Recuperado el 8 de septiembre de 2021, de:

<https://neuro-class.com/la-persuasion/>

Fragoso, Olivia (2008). El Diseño como actividad multidisciplinaria. Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle, 8(29),55-68. Consultado el 22 de septiembre de 2021. ISSN: 1405-6690. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34282907>

## G

Gamonal Arroyo, Roberto (2011). RETÓRICA APLICADA A LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO

GRÁFICO. Operaciones para la creatividad. ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, 9(3),410-422.[fecha de Consulta 10 de Septiembre de 2021]. ISSN:

Disponible en:

<https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556582017.pdf>

Ghinaglia, D. 2019. TALLER DE DISEÑO EDITORIAL.

Recuperado el 24 de septiembre de 2021, de:

[https://d1wgtxts1xzle7.cloudfront.net/55941931/DISENOEDITORIAL\\_ghinaglia\\_daniel-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1632523878&Signature=MU52pA6BKadUxGuUImJE94MSCaQrY0H-8cfWXIWTUzff4ogAxlu9J3YpjXtUMvhhJJA3IBCE1~~yRG~GfXdbZRtlIzRU1Vz2bpi1IWmUHdK-el1NaJuSPu0wkB1Csztw~3nIEiqrvqzCuLSHY7E2UBpT-3Ww2UNkdtHkX77pa9Y2bX65TWQ5C80BwrYReD9ySg6JrXXBE7mP5WJITWTjqW9z5mCU~x3seViUaikPsAy3sHo1UOqJmJX25-zZf8-HOJd5bT6BjPZgzDnwaBHfL-EPbq4GI8XYSeFmFBI1ArOh6ovN-kr2aSymtla4adsiELRgQgBtPhPHmo6LpSRK3JA &Key- Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wgtxts1xzle7.cloudfront.net/55941931/DISENOEDITORIAL_ghinaglia_daniel-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1632523878&Signature=MU52pA6BKadUxGuUImJE94MSCaQrY0H-8cfWXIWTUzff4ogAxlu9J3YpjXtUMvhhJJA3IBCE1~~yRG~GfXdbZRtlIzRU1Vz2bpi1IWmUHdK-el1NaJuSPu0wkB1Csztw~3nIEiqrvqzCuLSHY7E2UBpT-3Ww2UNkdtHkX77pa9Y2bX65TWQ5C80BwrYReD9ySg6JrXXBE7mP5WJITWTjqW9z5mCU~x3seViUaikPsAy3sHo1UOqJmJX25-zZf8-HOJd5bT6BjPZgzDnwaBHfL-EPbq4GI8XYSeFmFBI1ArOh6ovN-kr2aSymtla4adsiELRgQgBtPhPHmo6LpSRK3JA &Key- Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Glosario de términos de alcohol y drogas. World Health Organization. Recuperado el 18 de Mayo de 2021. Obtenido de:

[https://www.who.int/substance\\_abuse/terminology/lexicon\\_alcohol\\_drugs\\_spanish.pdf](https://www.who.int/substance_abuse/terminology/lexicon_alcohol_drugs_spanish.pdf)

Gobierno de la roja. Alcohol. Infodrogas. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de: <https://www.infodrogas.org/drogas/alcohol>

Gómez Cruz, Landeros Ramírez, Z., 2017. Consumo de alcohol, tabaco y otras drogas en jóvenes universitarios. 1st ed. México, pp.1-9. Recuperado el 19 de febrero 2021 de <http://respyn.uanl.mx/index.php/respyn/article/view/338/310>

Gonzalo. (2018) Diseño tipográfico: parte 1. Recuperado el 03 de septiembre de 2021, de: [Claves del diseño tipográfico: Parte 1 - Agencia WAKA \(somoswaka.com\)](http://www.somoswaka.com)

## H

Hablemos de alcohol. Fundación alcohol y sociedad.

Recuperado de:

<http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Alcohol%20Guia%20Chic@s.pdf>

## I

Ilustración Narrativa. Percéptima. Recuperado el 22 de septiembre de 2021, de: <https://perceptima.com/ilustracion-narrativa/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20ilustraci%C3%B3n%20narrativa,sensaci%C3%B3n%20y%20una%20emoci%C3%B3n>

## J

Jaime, A. El cómic: qué es, sus características, elementos y relación con la ideología. Alejandra Jaime Wordpress. Recuperado el 23 de septiembre de 2021, de: <https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/#:~:text=Es%20un%20medio%20visual%20de,que%20se%20complementan%20con%20textos.>

## L

Los 6 efectos del alcohol a corto y largo plazo. CC Adicciones. Recuperado el 23 de agosto de 2021, de: <http://www.ccadicciones.es/efectos-alcohol-a-corto-y-largo-plazo/>

## M

MAYO CLINIC. Drogadicción (trastorno de consumo de sustancias). MayoClinic. Recuperado el 1 de marzo 2021 de: <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/drug-addiction/symptoms-causes/syc-20365112>

MedlinePlus. 2021. Opiáceos y abstinencia de opioides. MedlinePlus enciclopedia médica. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de: <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/000949.htm>

Miguel Moya. Capítulo 13. Persuasión y cambio de actitudes. [http://www.psicosocial.net/historico/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=139](http://www.psicosocial.net/historico/index.php?option=com_docman&view=download&alias=139)  
[-persuasion-y-cambio-de-actitudes&category\\_slug=psicologia-social&Itemid=100225](#)

Morales, E. 2017. Historia Medieval: En la edad media se bebía más vino que agua. SER. Recuperado el 17 de agosto de 2021, de: [https://cadenaser.com/programa/2013/06/14/ser\\_historia/1371165434\\_850215.html](https://cadenaser.com/programa/2013/06/14/ser_historia/1371165434_850215.html)

## N

NIDA. 2011. Cannabinoides sintéticos. DrugFacts. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de: <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/drugfacts/cannabinoides-sinteticos-k2spice>

NIDA. 2017. Abuso de la MDMA. National Institute on Drug Abuse. Recuperado el 27 de agosto de 2021, de: [https://d14rmgtrwzf5a.cloudfront.net/sites/default/files/1182-abuso-de-la-mdma-xtasis\\_0.pdf](https://d14rmgtrwzf5a.cloudfront.net/sites/default/files/1182-abuso-de-la-mdma-xtasis_0.pdf)

NIDA. 2018. MDMA (éxtasis/Molly). National Institute on Drug Abuse. Recuperado el 26 de agosto de 2021, de:

<https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/drugfacts/mdma-extasis> en 2021, August 26

NIDA. 2020. Cigarrillos y otros productos con tabaco. National Institute on Drug Abuse. Recuperado el 26 de agosto de 2021, de: <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/drugfacts/cigarrillos-y-otros-productos-con-tabaco>

NIDA. 2020. ¿Qué es la cocaína? National Institute on Drug Abuse. Recuperado el 27 de agosto de 2021, de: <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/serie-de-reportes/cocaina-abuso-y-adiccion/que-es-la-cocaina>

NIDA. 2021. La cocaína. National Institute on Drug Abuse. Recuperado el 27 de agosto de 2021, de: <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/drugfacts/la-cocaina>

NIDA. 2021. ¿Qué es la marihuana? NIDA for Teens. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de: <https://teens.drugabuse.gov/es/datos-sobre-las-drogas/marihuana#topic-2>

NIDA. National Institute on Drug Abuse. Estados Unidos . Recuperado el 14 de febrero de 2021 de: <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/drugfacts/entendiendo-el-uso-de-drogas-y-la-adiccion>

## O

O'Malley G, O'Malley R. 2020. Ópiaceos. Manual MSD Versión para público general. Recuperado el 20 de agosto de 2021, de: <https://www.msmanuals.com/es/hogar/temas-especiales/drogas-recreativas-e-intoxicantes/opi%C3%A1ceos>

OMS. 2021. Tabaco. Organización mundial de la salud. Recuperado el 26 de agosto de 2021, de: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/tobacco>

Organización Mundial de la Salud. 1994. Glosario de términos de alcohol y drogas. Ministerio de Sanidad y Consumo. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de: [https://www.who.int/substance\\_abuse/terminology/lexicon\\_alcohol\\_drugs\\_spanish.pdf](https://www.who.int/substance_abuse/terminology/lexicon_alcohol_drugs_spanish.pdf)

Ormaechea, E. Efectos del alcohol en el cuerpo. Canales MAPFRE. Recuperado de: <https://www.salud.mapfre.es/cuerpo-y-mente/habitos-saludables/los-efectos-del-alcohol-en-el-organismo/>

Ortiz, R. 2019. Tipos de carteles y diferencias entre formativos e informativos. Recuperado el 24 de septiembre de 2021, de: <https://www.roc21.com/2019/05/02/tipos-de-carteles/>

## P

Paredes, D. 2013. Características y evolución del webcomic en Estados Unidos y en España.  
[https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35320/TFM\\_WebcomicsFINAL.pdf?sequence=1](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35320/TFM_WebcomicsFINAL.pdf?sequence=1)

Peña, J. O'Brien, C. La administración del diseño y la mercadotecnia, ¿un mismo objetivo? Ibero. Recuperado el 1 de septiembre de 2021, de:  
<https://mxdesign.disenio.ibero.mx/conference/2005/HTMs-PDFs/AdmondelDisenoyMerca.pdf>

## Q

¿Qué es la marihuana? National Institute on Drug Abuse. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de:  
<https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/serie-de-reportes/la-marihuana/que-es-la-marihuana>

¿QUÉ RIESGOS Y CONSECUENCIAS TIENE EL CONSUMO DE CANNABIS? Portal plan

nacional sobre drogas. Recuperado el 18 de agosto de 2021, de:  
<https://pnsd.sanidad.gob.es/ciudadanos/informacion/cannabis/menuCannabis/riesgosConsecuencias.htm>

¿QUÉ RIESGOS Y CONSECUENCIAS TIENE EL CONSUMO DE ÉXTASIS? Portal Plan

Nacional sobre Drogas. Recuperado el 26 de agosto de 2021, de:  
<https://pnsd.sanidad.gob.es/ciudadanos/informacion/drogasSintesis/extasis/menuExtasis/riesgos.htm#:~:text=Ciudadanos-,%C2%BFQU%C3%89%20RIESGOS%20Y%20CONSECUENCIAS%20TIENE%20EL%20CONSUMO%20DE%20%C3%89XTASIS%3F,la%20muerte%20ocasionada%20por%20sobredosis.>

[NSUMO%20DE%20%C3%89XTASIS%3F,la%20muerte%20ocasionada%20por%20sobredosis.](https://pnsd.sanidad.gob.es/ciudadanos/informacion/drogasSintesis/extasis/menuExtasis/riesgos.htm#:~:text=Ciudadanos-,%C2%BFQU%C3%89%20RIESGOS%20Y%20CONSECUENCIAS%20TIENE%20EL%20CONSUMO%20DE%20%C3%89XTASIS%3F,la%20muerte%20ocasionada%20por%20sobredosis.)

Quindós, Tania. González, Miranda (2015) Diseño de Iconos y Pictogramas. Recuperado el 03 de septiembre de 2021, de:  
[https://www.researchgate.net/publication/335986274\\_DISEÑO\\_DE\\_ICONOS\\_Y\\_PICTOGRAMAS](https://www.researchgate.net/publication/335986274_DISEÑO_DE_ICONOS_Y_PICTOGRAMAS)

## R

Redondo, M. 2011. Tema 6 técnicas mixtas. SlideShare. Recuperado el 23 de septiembre de 2021, de:  
<https://www.slideshare.net/redondus/tema-6-tcnicas-mixtas>

Rosales Espinosa, D. Marisol (2009) Iconos. (Pág. 34-46) Recuperado el 03 de septiembre de 2021, de:  
[https://www.iconos.edu.mx/qrtesis/tesis\\_041123DD/041123DD.pdf](https://www.iconos.edu.mx/qrtesis/tesis_041123DD/041123DD.pdf)

Requelme, I. 2008. Diseño de cartel. Recuperado el 24 de septiembre de 2021, de:  
[http://intromultimedia.xtreemhost.com/attachments/059\\_Diseño%20de%20Cartel.pdf?i=1](http://intromultimedia.xtreemhost.com/attachments/059_Diseño%20de%20Cartel.pdf?i=1)

Rosales Espinosa, D. Marisol (2009) Iconos. Recuperado el 03 de septiembre de 2021, de:

[https://www.iconos.edu.mx/qrtesis/tesis\\_041123DD/041123DD.pdf](https://www.iconos.edu.mx/qrtesis/tesis_041123DD/041123DD.pdf)

## S

Sagñay, J. 2012. Qué son las drogas: Las consecuencias de su uso. Instituto de Neurociencias. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de: <https://institutoneurociencias.med.ec/blog/item/845-drogas-consecuencias>

Solis L, Sánchez A, Cortes R. (2003). DROGAS: las 100 preguntas más frecuentes. Recuperado el 26 de agosto de 2021 de: <https://administrativo.uaaan.mx/tutorias/Tutorias%20Documentos%20Mayo%202009/LibrosPDF/Libro100Preguntas.pdf>

## T

Tabaco. Infodrogas. Recuperado el 26 de agosto de 2021, de: <https://www.infodrogas.org/drogas/tabaco?showall=1>

Técnicas secas. Un pulso al papel. La nube artística. Recuperado el 23 de septiembre de 2021, de: [https://www.lanubeartistica.es/dibujo\\_artistico\\_1/Unidad2/DA1\\_U2\\_T1\\_Contenidos\\_v01/1\\_tcnicas\\_secas\\_un\\_pulso\\_al\\_papel.html](https://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_1/Unidad2/DA1_U2_T1_Contenidos_v01/1_tcnicas_secas_un_pulso_al_papel.html)

Tempone, D. 2021. ¿Qué es un cómic y qué elementos lo componen? Domestika. Recuperado el 23 de septiembre de 2021, de: <https://www.domestika.org/es/blog/7964-que-es-un-comic-y-que-elementos-lo-componen>

## U

Universia. ¿Qué es el Diseño Persuasivo en la educación? Recuperado el 10 de septiembre de 2021, de: <https://www.universia.net/es/actualidad/orientacion-academica/que-diseno-persuasivo-educacion-1162609.html>

UP. La Comunicación Persuasiva (El desafío de afianzar la confianza). Recuperado el 10 de septiembre de 2021, de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyctograduacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=3699](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3699)

Uriarte, J. 2020. Drogas: Qué son, tipos, consecuencias y características. Características. Recuperado el 24 de agosto de 2021, de: <https://www.caracteristicas.co/drogas/#ixzz73FMVUln7>

## V

Valero, Alejandra. 2021. Definición de ilustración y tipos de ilustraciones. Arteneo. Recuperado el 22 de septiembre de 2021, de: <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>

Vargas, Sofia. 2020. Definición de ilustración: ¿qué es y cómo se usa hoy? My modern met. Recuperado el 22 de septiembre de 2021, de: <https://mymodernmet.com/es/ilustracion-definicion/>

Vázquez, M. 2015. El cartel, medio de publicidad y propaganda. Recuperado el 17 de septiembre de 2021, de: <https://zaquan.unizar.es/record/88337>

Vega, Bernardo. 2014. Ilustración conceptual. SlideShare. Recuperado el 22 de septiembre de 2021, de: <https://www.slideshare.net/Martu128/ilustracin-conceptual>

Vélez, Manuel. González Pastor, Adela (2001) El Diseño Gráfico. Universidad de Granada. Recuperado el 03 de septiembre de 2021, de: <https://aipo.es/libro/pdf/11DisGra.pdf>

Villamonte, J. 2009. El Lenguaje Icónico en Comic e historieta. Slideshare. Recuperado el 1 de octubre de 2021, de: <https://www.slideshare.net/Julianalsola/el-lenguaje-icnico-en-comic-e-historieta>

Villatoro, Jorge. (2016). El consumo de drogas en estudiantes de México: Tendencias y magnitud del problema. México. Recuperado el 26 de mayo de 2021 de: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-33252016000400193](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-33252016000400193)

Villegas, D. Técnicas De Ilustración Digital. Calaméo. Recuperado el 23 de septiembre de 2021, de: <https://en.calameo.com/books/005456353bf824c55df0f>

## ANEXO

### Anexo 1

1.- Selecciona tu sexo

- Masculino
- Femenino

2.- ¿Qué edad tienes?

3.- Actualmente, ¿Qué semestre cursas?

4.- De las drogas que conoces, de acuerdo con tu opinión ¿Cuál crees que es más adictiva?

- Alcohol

- O Tabaco/Cigarro
- O Marihuana
- O Cocaína
- O Éxtasis

5.- Selecciona la definición de droga

- a) Sustancias químicas, naturales, sintéticas o semisintéticas que al ser ingeridas pueden causar cambios fisiológicos, psicológicos y de conducta.
- b) Sustancias psicoactivas y, a menudo, de forma aún más concreta, drogas ilegales.
- c) Toda sustancia química que modifica los procesos fisiológicos y bioquímicos de los tejidos o los organismos.
- d) Todas la anteriores

6.- De acuerdo con la siguiente lista selecciona los efectos de cada droga.

Tabaco

- a) cansancio
- mal aliento
- Alteración del ritmo del pulso

- b) tos
- pérdida de apetito
- c) todas las anteriores

Alcohol

- a) mareo y vomito
- irritabilidad
- pérdida de conocimiento
- lagunas mentales
- b) somnolencia
- impulsividad
- falta de equilibrio
- c) todas las anteriores

Marihuana

- a) euforia placentera
- risa incontrolada
- relajación
- aumento de apetito
- b) ansiedad
- delirio
- miedo
- psicosis aguda

- c) todas las anteriores

#### Cocaína

- a) energía y felicidad extrema  
irritabilidad  
náuseas
- b) temblores y espasmos muscular  
desconfianza extrema  
sensibilidad a luz y sonido
- c) todas las anteriores

#### Éxtasis

- a) sensación de mayor energía  
visión borrosa  
náuseas
- b) distorsión de la percepción del tiempo  
escalofríos  
agresión o imposibilidad
- c) todas las anteriores

7. ¿Cuáles son tus pasatiempos? Menciona los principales

8.- Durante la pandemia ¿Qué tan a menudo sales con tus amigos? ¿A qué lugares?

- Nunca

- A veces
- Muy seguido
- Cine
- Restaurante Bar
- Plaza
- Parque
- Otro

Cine    Restaurante Bar    Plaza    Parque    Otro:

9.- Antes de la pandemia, que tan frecuentemente salías con tus amigos a los siguientes lugares.

- Lugares
- Fiestas
- Antros
- Bares
- Frecuencia
- 3 o más veces por semana
- 1 vez por semana
- 2 veces por mes
- 2 o 3 veces por cuatrimestre
- 1 vez por cuatrimestre

10.- Selecciona la frecuencia de tú consumo en las siguientes sustancias.

#### Consumo

- Nunca la he probado    La he probado
- La Consumo

- Muy poco
- El consumo
- Moderadamente
- El consumo Continuamente

Sustancia

- Tabaco
- Alcohol
- Marihuana
- Cocaína
- Éxtasis

11.- ¿Cuál es tu principal razón de consumir este tipo de sustancias?

- Diversión/ Gusto
- Socializar (no querer ser excluido)
- Necesidad por la sustancia

12.- ¿Te insinuaron consumir algún tipo de droga en este tiempo? ¿Qué argumentos usaron para insinuarte que las consumieras?

13.- ¿Qué opinas acerca de que existen tipos de drogas para ayudar en la concentración de tus estudios? ¿Crees que es bueno o malo?

14.- ¿Qué creencias tienes acerca de las drogas? Escribe todas las que consideres. (Ejemplo: La marihuana me hace más creativo)

15.- ¿Qué recurso gráfico consideras que llamaría tu atención si fuera a hablarte de las drogas?

- Cómic
- Ilustración
- Cartel
- Producto editorial
- Otro

16.- Si respondiste producto editorial u otro. Escribe que curso te gustaría

## **GLOSARIO**

### **A**

Amotivacional (síndrome). Síndrome caracterizado por apatía, anergia y que se asocia al consumo prolongado de cannabis.

Amotivacional (síndrome). 2022. Psiquiatría. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://psiquiatria.com/glosario/index.php?wurl=amotivacional>

### **B**

Barbitúrico. Tipo de medicamento que causa una disminución de la actividad cerebral. Los barbitúricos se pueden usar para tratar el insomnio, las crisis epilépticas y las convulsiones, y para aliviar la ansiedad y la tensión antes de la cirugía. Un barbitúrico es un tipo de depresor del sistema nervioso central (SNC).

Barbitúrico. Instituto Nacional del Cáncer. Diccionario del Cáncer NCI. <https://techlandia.com/13080095/como-citar-una-palabra-de-un-glosario-en-apa>

Boceto: Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.

Boceto. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/boceto>

## C

Caligrafía: Arte de escribir con letra bella y correctamente formada, según diferentes estilos.

Caligrafía. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/caligraf%C3%ADa>

Caligráficos: Perteneiente o relativo a la caligrafía.

Caligráficos. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/caligr%C3%A1fico?m=form>

Compulsividad. Comportamientos (ordenación de objetos, pisar determinadas zonas, comprobaciones, lavados de manos, etc.) o actos mentales (contar, repetir palabras en silencio, leer determinadas cosas, etc.), de carácter repetitivo y que tienen como función la reducción de la angustia o la prevención de un acontecimiento negativo (lavado de manos para evitar la contaminación por gérmenes, pisar determinadas zonas para evitar algún supuesto acontecimiento negativo en la familia, etc.).

Compulsividad. 2022. Psiquiatría. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://psiquiatria.com/glosario/compulsion>

Conjuntivitis. Afección por la que las conjuntivas (membranas que revisten los párpados y cubren la parte blanca del ojo) se inflaman o infectan. También se llama queratoconjuntivitis aguda.

Conjuntivitis. Instituto Nacional del Cáncer. Diccionario de cáncer del NCI. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/conjuntivitis>

## D

Delirio. Confusión mental caracterizada por alucinaciones, reiteración de pensamientos absurdos e incoherencia.

Delirio. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/delirio>

Dopamina. Compuesto químico que se produce por descarboxilación de la DOPA. Es un neurotransmisor utilizado por las neuronas de la sustancia negra. Activa los receptores dopaminérgicos de los ganglios basales.

Dopamina. Clínica Universidad de Navarra. Diccionario médico. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/dopamina>

Deshabitación. Proceso terapéutico para la eliminación o disminución de una dependencia, con independencia de la naturaleza de esta, y para recuperar la salud física y mental de la persona, comprendiendo la asistencia tanto sanitaria como de servicios sociales y sociosanitaria, así como la rehabilitación.

Deshabitación. Diccionario Panhispánico del español jurídico. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://dpej.rae.es/lema/deshabituaci%C3%B3n>

## E

Editorial: Perteneiente o relativo a editores o ediciones.

Editorial. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/editorial?m=form>

Editor(ra): Persona que publica por medio de la imprenta u otro procedimiento una obra, ajena por lo regular, un periódico, un disco, etc., multiplicando los ejemplares.

Editor(ra). Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/editor>

Embolia. Obstrucción ocasionada por un émbolo formado en un vaso sanguíneo, que impide la circulación en otro vaso menor.

Embolia. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/embolia>.

Enfisema. Enfermedad pulmonar obstructiva crónica con distensión de los espacios aéreos distales a los bronquiolos terminales y destrucción de los tabiques alveolares, lo que implica una pérdida de elasticidad pulmonar, de tal forma que el aire queda atrapado al final de la espiración.

Enfisema. Clínica Universidad de Navarra. Diccionario médico. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/enfisema>

Etanol. Líquido incoloro, de sabor ardiente y olor fuerte, que forma parte de numerosas bebidas alcohólicas y se usa en muchas aplicaciones industriales.

Etanol. The free dictionary. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://es.thefreedictionary.com/etanol>

Esquizofrenia. Grupo de trastornos mentales graves por los cuales una persona tiene problemas para indicar la diferencia entre las experiencias reales e irreales, pensar con lógica, responder con emocionales normales a los otros y comportarse normalmente en situaciones sociales. Los síntomas incluyen ver, oír o sentir cosas que no están presentes, tener ideas falsas sobre lo que ocurre o sobre quién es uno mismo, decir disparates, comportarse de modo extraño, falta de emoción y aislamiento social.

Esquizofrenia. Instituto nacional del cáncer. Diccionario de cáncer del NCI. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/esquizofrenia>

## F

Farmacopea. Repertorio en que están registrados oficialmente los medicamentos en uso, con información sobre su preparación, propiedades y otras características.

Farmacopea. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/farmacopea>

Fisiológico. Relacionado con las funciones del cuerpo. Cuando se utiliza en la frase "edad fisiológica", se refiere a una edad determinada por el estado general de salud en contraposición con la edad según el calendario.

Fisiológico. Instituto nacional del cáncer. Diccionario de cáncer del NCI. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/fisiologico>

Fotográfico(ca): Perteneiente o relativo a la fotografía.

Fotográfico(ca). Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/fotogr%C3%A1fico>

## G

Gangrena. Muerte de los tejidos por falta de riego sanguíneo, generalmente a causa de una herida seguida de infección y putrefacción.

Gangrena. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/gangrena>

## H

Hipersensibilidad. Respuesta exagerada del sistema inmunitario a un medicamento u otra sustancia.

Hipersensibilidad. Instituto nacional del cáncer. Diccionario de cánder del NCI. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://www.cancer.gov/espanol/publicaciones/diccionarios/diccionario-cancer/def/hipersensibilidad>

## I

Iconicidad: Similitud entre una imagen o un signo y lo que representa.

Iconicidad. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/iconicidad?m=form>

Ilustración: Acción y efecto de ilustrar.

Ilustración. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/ilustraci%C3%B3n>

Ilustrar: Aclarar un punto o materia con palabras, imágenes o de otro modo.

Ilustrar. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/ilustrar>

Illustrator: Adobe Illustrator es la aplicación de diseño estándar del sector que te permite plasmar tu visión creativa con formas, colores, efectos y tipografías.

Illustrator. Adobe Illustrator. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://helpx.adobe.com/es/illustrator/how-to/what-is-illustrator.html>

Infografía: Representación gráfica que apoya una información de prensa.

Infografía. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/infograf%C3%ADa>

Intoxicación. Envenenamiento producido por la ingestión o absorción, sobre todo de forma continuada, de una sustancia tóxica.

Intoxicación. Clínica universidad de navarra. Diccionario médico. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/intoxicacion#:~:text=f.,continuada%2C%20de%20una%20sustancia%20t%C3%B3xica>.

## M

Metáfora: plasmación en el discurso de un sentido recto y otro figurado.

Metáfora: Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/met%C3%A1fora>

## N

Normatividad: La normatividad es un conjunto de leyes o reglamentos que rigen conductas y procedimientos según los

criterios y lineamientos de una institución u organización privada o estatal.

Normatividad. Significados. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://www.significados.com/normatividad/>

## P

Paranoia. Trastorno mental que se caracteriza por el desarrollo gradual de ideas delirantes, como ser perseguido, envenenado, amado a distancia o engañado por el cónyuge. En los sistemas de clasificación actuales se ha eliminado el término paranoia como trastorno mental para sustituirlo por el de trastorno delirante.

Paranoia. Clínica universidad de navarra. Diccionario médico. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://techlandia.com/13080095/como-citar-una-palabra-de-un-glosario-en-apa>

Photoshop: Photoshop es el nombre popular de un programa informático de edición de imágenes.

Photoshop. Lengua Española. Recuperado el 5 de mayo de

<https://www.significados.com/photoshop/>

Pregnancia: Cualidad de las formas visuales que captan la atención del observador por la simplicidad, equilibrio o estabilidad de su estructura.

Pregnancia. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/pregnancia?m=form>

Prurito. Es un hormigueo o irritación de la piel que provoca el deseo de rascarse en la zona. El prurito o picazón puede ocurrir en todo el cuerpo o solamente en un lugar.

Prurito. MedlinePlus. Enciclopedia médica. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/003217.htm>

Prusia. Antiguo estado de Alemania. Originariamente se extendía por la llanura del Báltico, pero acabó por comprender territorios en toda Alemania. Su capital era Berlín.

Prusia. The free dictionary. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://es.thefreedictionary.com/Prusia>

Psicosis. Enfermedad mental caracterizada por delirios o alucinaciones, como la esquizofrenia o la paranoia.

Psicosis. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/psicosis>

Psicoactivo. Dicho de una sustancia: Que actúa sobre el sistema nervioso, alterando las funciones psíquicas.

Psicoactivo. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/psicoactivo?m=form>

## **S**

Sans serif: Una fuente sans serif, también llamada fuente sans o gótica, es una tipografía que carece de serifas, los pequeños adornos en la parte inferior y superior de las letras.

Sans serif. Spiegato. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de <https://spiegato.com/es/que-es-una-fuente-sans-serif>

Semántica: Rama de la semántica que estudia el significado de las palabras, así como las diversas relaciones de sentido que se establecen entre ellas.

Semántica. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/sem%C3%A1ntico#XVRDns5>

Somnolencia. Pesadez y torpeza de los sentidos motivadas por el sueño.

Somnolencia. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/somnolencia?m=form>

Spam: correo basura.

Spam. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/spam?m=form>

Sugestiva: Que sugiere.

Sugestiva. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/sugestivo>

## T

Taquicardia. Frecuencia excesiva del ritmo de las contracciones cardíacas.

Taquicardia. Diccionario de la lengua española. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://dle.rae.es/taquicardia?m=form>

Tipografía: La tipografía es la técnica de escribir, utilizando diferentes diseños de letras y caligrafía, con la finalidad de resaltar lo que se desea comunicar.

Tipografía. Concepto de definición. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://conceptodefinicion.de/typografia/>

## U

Unique selling proposition: La USP o Unique Selling Proposition es el motivo por el que compran nuestro producto antes que el de la competencia.

Unique selling proposition. Tristan elosegui. Recuperado el 5 de mayo de 2022, de

<https://tristanelosegui.com/2018/05/07/que-es-una-usp-o-unique-selling-proposition/>

