

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla



UPAEP
BIBLIOTECA CENTRAL
USO ÚNICAMENTE EN SALA

TE 006.6
GON 2001

#63624

GONZALEZ MORA, ANA MARIA/GUZMAN DEL RIBERO, KARYN, coau
PROPUESTA DE DISEÑO DE UN INTERACTIVO MULTIMEDIA DE LA

Tesis Profesional
Diseño Gráfico

Presentan:

Ana María González Mora
Karyn Guzmán del Ribero

Director:

José Luis Labastida
Abril 2001



UPAEP – Secretaría General

Dirección General de Apoyos Académicos

Dirección del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación.

Biblioteca Central - **Karol Wojtyła**

Tesis Digitales Restricciones de uso:

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de textos, imágenes, gráficas, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente de donde la obtuvo mencionando el autor o autores involucrados en el documento.

Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

UNIVERSIDAD POPULAR AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE PUEBLA

TESIS PROFESIONAL
DISEÑO GRÁFICO

PROPUESTA DE DISEÑO PARA EL DESARROLLO
DE UN INTERACTIVO MULTIMEDIA DE LA
REGIÓN DE CUETZALAN, PUEBLA.

Presentan

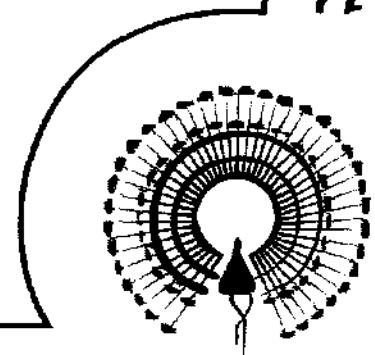
Karyn Guzmán del Ribero
Ana María González Mora

Director:

L.D.G. José Luis Labastida

Puebla, Pue. Abril 2001

C
u
e
t
z
a
l
a
n



Indice

Cpítulo primero

Cuetzalan

- 1.1 Localización, Superficies y limites
- 1.2 Medio ambiente
- 1.3 Historia
- 1.4 Arquitectura
- 1.5 Costumbres y Tradiciones

Cápítulo segundo

Estudio sociocultural

- 3.1 Planteamiento
- 3.2 Encuestas
- 3.3 Resultados

Cápítulo tercero

Diseño Gráfico y Multimedia

2.1 Diseño gráfico

- a-Estructura
- b-Forma
- c-Textura
- d-Color
- e-Movimiento
- f-Tipografía

2.2 Percepción

2.3 Diseño digital

- a-¿Que es multimedia?
- b-Multimedia interactiva

Cápítulo cuarto

- 4.1 Aplicación
- 4.2 Árbol de navegación
- 4.3 Pantallas principales

Glosario

Bibliografía

C
u
e
t
z
a
l
a
n

63624



Introducción

Diseminadas a lo largo y ancho de la geografía de nuestro país encontramos un mosaico poli cromático formado por decenas de etnias que tuvieron su origen cientos de años antes de la llegada de los españoles.

Cada una de ellas nos invita a sumergirnos en su profundo misterio para ir descubriendo poco a poco en maravillosas expresiones culturales, la grandeza de pueblos que aun al paso inexorable del tiempo luchan por conservar intactos sus conocimientos, sus tradiciones, sus costumbres.

Nuestro estado atesora con celo algunos grupos étnicos que han logrado llegar hasta nuestros días conservando esas expresiones; algunos quizá de manera más pura que otros pero cada una con un innegable y enorme valor a los ojos de quienes las observan.

Popolocas, nahuas, totonacos, etc. Ubicados unos al centro, otros al sur y otros más al norte, pero cada etnia librando una lucha enorme para sobrevivir a los embates de la modernidad.

Quizá, porque sangre de aquellos primeros pobladores de la zona corre por nuestras venas, quizá porque aquellas expresiones culturales que de niñas observábamos comúnmente casi han desaparecido. Quizá porque nos damos cuenta que casi no hay interés para conservar y rescatar aquella cultura que nos fuera heredada.

Este proyecto involucra no solo el interés personal surgido de nuestro origen, sino que va más allá, es un interés social que nos mueve a hacer algo que intente motivar a propios y extraños a unirnos en una lucha, en una cruzada, para resaltar y preservar nuestras raíces, aplicando para ello los instrumentos, la tecnología moderno que en esta institución a través de nuestros profesores nos fuera dada.

Confiamos firmemente en el logro del éxito en nuestro proyecto ya que el mismo se basa en la planeación y organización que se puede constatar a través de los capítulos que se enlistan.

C
u
e
t
z
a
l
a
n



Localización

CAPITULO PRIMERO

El municipio de Cuetzalan está localizado entre las estribaciones de la sierra madre oriental y los declives de la planicie costera del golfo de México, se ubica en la parte Noroeste del Estado de Puebla; situado al Norte del municipio de Zacapoaxtla a escasos 34km de carretera.

La cabecera del municipio tiene una altura sobre el nivel del mar de 900mts., aproximadamente. Se afirma que es una forma de transición por la existencia de altitudes hasta de 1650 metros sobre el nivel del mar, en el sur de la región representado por el cerro de Xocoyolo, así como la altitud presenta un brusco descenso hasta alcanzar 100m.s.n.m, en la confluencia de los ríos Tecuntepec y Apulco en el norte perteneciendo esta región a la planicie costera veracruzana. Su extensión territorial es de 135.22 km² misma que representa el 0.40% del total de la superficie de la entidad poblana.

Limita al Norte con el municipio de Jonotla, al Sur, con el de Tlatlauquitepec, al Este, con Ayotoxco, al Oeste con Zoquiapan, al Noroeste con Tenanpulco, y al Sureste con Zacapoaxtla y Nauzontla.

COMO LLEGAR....

Saliendo de la ciudad de Puebla, se toma la autopista Puebla-Orizaba y en la caseta de Amozoc se desvía hacia la carretera federal 129 que va hacia Oriental.

Son 183km de carretera pavimentada.

Pasará por algunos poblados como Tepatlaxco, Acajete, Lara Grajales, San José Chiapa, el Carmen, Oriental, Libres, Cuyuaco, San Miguel Tenextatiloyan, Mazapa y Acuaco, en este punto se localiza la desviación a Zacapoaxtla pasando este poblado se encuentra Apulco y la Cumbre y a 20 minutos más de camino se llega a Cuetzalan.

Saliendo de la ciudad de Puebla, con una velocidad moderada y por las condiciones del tramo carretero Zacapoaxtla-Cuetzalan se hacen aproximadamente 4 hrs. Saliendo de la ciudad de México debe tomar la autopista México-Puebla-Orizaba y en la caseta de Amozoc seguir el recorrido citado anteriormente.

En casi todas las poblaciones antes mencionadas, encontrará servicios médicos, mecánicos, gasolineras, restaurantes.

Medio Ambiente

CLIMA

El clima predominante es húmedo y semi-cálido con lluvias abundantes en verano, sin estación seca bien definida ya que todas las tormentas tropicales que azotan las costas del norte de Veracruz alcanzan generalmente a este municipio. También son frecuentes los días con una densa niebla.

El número de días despejados aproximadamente al año es de 152 o sea el 41%. El número de días nublados aproximadamente al año es de 104 equivalente al 28%. De acuerdo con el índice de aridez la región queda comprendida dentro de la zona húmeda.

La distribución de la temperatura media anual es entre los 18° y 24centígrados, los meses más calurosos son mayo y junio.

HIDROGRAFÍA

El sistema hidrológico del municipio se caracteriza por ser muy accidentado, siendo la pendiente demasiado pronunciada, dando esto lugar a que el curso de los arroyos sigan generalmente de sur a norte. Las principales corrientes son :Cuichat, las Brisas, el Salto, las Hamacas, la Atepatahua, el Tozan, y el Apulco.

FLORA

La flora característica de la zona se desarrolla principalmente en el llamado bosque tropical PEREENIFOLIO

que se localiza en los declives inferiores de esta sierra, La flora más representativa la componen principalmente, cafetos, que representan el eje principal de la economía regional, aunado a esto hay también otros productos, tales como: maíz, frijol, cítricos, pimientos, zapotes de diferentes clases, cedros, encinos, robles, coníferas, un sinnúmero de plantas medicinales y comestibles; flores de diferentes clases y estaciones, desde una enorme variedad de plantas silvestres hasta plantas de ornato.

FAUNA

Al igual que en otras zonas, la depredación a extinguido en numerosas especies, por lo cual actualmente solo es posible encontrar principalmente:

Aves Canoras: primavera, clarín, jilguero, dominicos, esmeraldas azules, calandrias, huitlacoques, dominicos,

C
u
e
t
z
a
l
a
n



esmeraldas azules, calandrias, huitlacoques, existiendo estas variedades principalmente en el sur del municipio, en las estribaciones más altas.

Roedores: Ardillas, tejones, tuza, cuahutuza, etc.

Reptiles: Serpientes: Coralillo, Voladoras, nahuica, mazacuete, chirrioneras, huehuetzin, etc.

Mamíferos: Pequeños carnívoros: zorrillo, tlacuache, marto, armadillo, mapachin, zorra y otros.

OROGRAFÍA

El municipio pertenece a dos regiones morfológicas; de la cota 1000 hacia el Sur hacia la Sierra Norte y de la misma cota hacia el Norte al declive del Golfo.

La Sierra Norte o Sierra de Puebla esta formada por sierras más o menos individuales o paralelas, comprimidas las unas con las otras, y que suelen formar grandes o pequeñas altiplanicies intermontañas que aparecen frecuentemente escalonadas hacia la costa; en tanto que el declive del golfo es septentrional de la sierra Norte hacia la llanura costera del golfo de México, caracterizado por numerosas chimeneas volcánicas y lomas aisladas.

La Orografía del municipio muestra como principal característica la larga y baja sierra que atraviesa de Oeste hasta la parte Sur; la sierra se levanta a 1400m.s.n.m presentando una serie de picos más o menos alineados y se prolonga hasta Tlatlauquitepec.

De la sierra hacia el Sur se presenta un brusco declive de más de 600mts. en solo 2 Km. hacia el río Apulco.

De la sierra hacia el Norte y que es la característica de la mayor parte del municipio, se observa un conjunto pero irregular declive con gran cantidad de cerros aislados como el Totolixipil, Caxaltepec y Cuamono, y con algunas sierras cortas y bajas, destacando la que corre al Oriente y que es continuación de la sierra Meridional de la cual el cerro Nectepec es el más representativo.

El descenso Sur-Norte no está marcado como el de la sierra hacia el Sur, pues llega a ser de 1200mts. en solo 9 Km.

Historia

ÉPOCA PREHISPÁNICA

De igual manera que la neblina cubre en ocasiones con su manto blanco la belleza geográfica de la región cuetzalteca, pareciera también que un velo de misterio cubriera gran parte del pasado histórico de ésta, pues si bien es cierto que debieron existir códices que relataran eventos importantes acontecidos al interior de esta etnia mismos que dieron luz a nuestra época; estos códices no lograron sobrevivir al paso del tiempo, tal vez por el enorme porcentaje de humedad que desde siempre ha imperado en la zona. Por lo que únicamente podemos inferir su cronología mediante las relaciones históricas y estudios arqueológicos y antropológicos de los pueblos circunvecinos y relatos que la tradición oral ha traído hasta nuestros días.

Quizá la primera fuente histórica que da a conocer los primeros asentamientos humanos en la zona es la relación geográfica de Jonotla y Tetela hecha en 1581, en donde se señala que los pueblos de Tuzamapan y Ecatlan se fundan en los años 381 y 481 D.C. respectivamente dato que nos refiere el asentamiento de grupos Nahuas dominando a los Totonacos existentes.

A fines del siglo tercero de nuestra era se fundan: Tajín, Yohualichan, Xiutetelco, etc. los que alcanzan su máximo esplendor durante el horizonte clásico (600 a 900 D.C.).

Yohualichan junto con otros diez centros poblacionales existentes en el municipio no permiten establecer la primera presencia histórica evidente de núcleos humanos en el municipio (una de

ellos a 300 mts. al norte de la catedral dedicada a San Francisco asentamiento a un sin rescatar)

Un descubrimiento que dio luz sobre la historia de Cuetzalan fue el hallazgo dentro de una gruta de la región; de una ofrenda mortuoria con características Teotihuacanas (máscaras traslúcidas con incrustaciones metálicas en la dentadura, puntas de flecha, lanza, y cuchillos de obsidiana) lo que sugieren un posible intercambio con las culturas de la región central de México o bien que esta zona fue parte de un corredor central entre la costa y el altiplano.

Aproximadamente en el año 1176 surge como núcleo importante la provincia de Tlatlauquitepec, la cual tendrá un papel importante hasta un siglo después de la conquista en la región.

C
u
e
t
z
a
l
a
n



En 1454 el valle central padece una sequía prolongada por lo que el hambre y la miseria asolan esa zona obligando a sus habitantes a emigrar hacia esta latitud para conseguir el alimento necesario en el año 1468, con la expansión de la triple alianza, los ejércitos de Moctezuma Ilhuicaminan llegan a la región sometiendo al pueblo y convirtiéndolo en tributario situación que puede constatarse tales como: El código Mendoza o Mendocino, los memoriales de Motolinía y Anales de Cuautitlan y memorial de pueblos.

Hasta ahora no se ha podido determinar la fecha de fundación de Cuetzalan como núcleo poblacional ya que como lo hemos mencionado no quedan documentos que hablen de ello, más lo que sí sabemos, por los vestigios arqueológicos existentes es que los primeros asentamientos humanos corresponden a la cultura Totonaca sometida posteriormente por la Mexica que es la que llegan a encontrar los catequizadores españoles.

ÉPOCA COLONIAL

1531 Se establece en Tlatlauquitepec el convento de nuestra señora de la Asunción, sobresaliendo en este lugar Fray Andrés De Olmos 1560 La provincia de Tlatlauquitepec es dividida en tres corregimientos: Jonotla, Nauzontla y Tlatlauqui, quedando Zacapoaxtla y Cuetzalan incluida en esta zona (primer documento histórico que se habla de Cuetzalan, es el memorial de pueblos, donde se señala el

número de tributarios pertenecientes a Zacapoaxtla)

1560 Cuetzalan pasan al clero secular, dejando de ser misión franciscana.

1568 Se funda la parroquia de San Pedro en Zacapoaxtla siendo el primer párroco el presbítero Luis de la Peña.

1601 Cuetzalan pasa a ser parroquia, según edicto de Don Diego Romano obispo de Cuetzalan documento que se conserva y se exhibe.

1608 Se cambian las jurisdicciones de Cuetzalan y Zacapoaxtla.

1608 El obispo de Tlaxcala Fray Alonso de la Mota y Escobar hace su visita a Tlatlauquitepec, Teziutlan, Zapaxtla y Nauzontla menciona que no visita Cuetzalan pero habla de que su clérigo es Juan Antonio Domínguez

1790 Se construye el primer templo de Mampostería en el mismo sitio en el que se erigió la primera capilla Franciscana y al estilo franciscano, también; se construye la torre separada misma que a partir de 1910 se utiliza como torre del reloj municipal.

No contamos con documental que nos permita el describir los aspectos sobresalientes de Cuetzalan entre el periodo de 1610 y 1780 ya que la escasez de fuentes es notorio, se infiere que por relativo aislamiento, falta de terrenos llanos para cultivos y ganadería ausencia de minas, etc. De españoles que la sociedad local mantuviera un desarrollo muy homogéneo, rico en tradiciones y costumbres, ya que no hubo o si existieron fueron mínimos los agentes externos

que pudieron modificar el modus vivendi prevaleciente, es probable que hubiera afincamiento descollar en la zona, pero estos no se integrarán realmente a la cultura local, sino que este fenómeno empezó a darse realmente hasta mediados del siglo XIX.

Precisamente de un matrimonio de españoles radicados en Cuetzalan a fines del siglo XVIII, nace en este lugar el Sr. Carlos García y Arriaga primer gobernador de Puebla, el cual a la vez, ocupó otros cargos importantes digno representante de una época que fenecía para dar entrada a lo que sería la transformación de este pueblo.

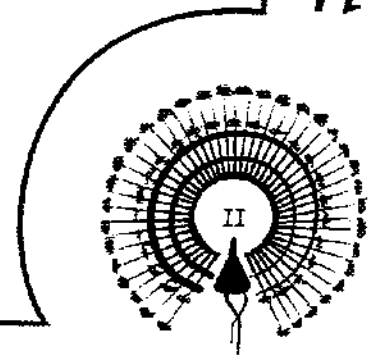
En los albores del siglo XIX antecediendo a la guerra de independencia, el poblado a tenido un desarrollo acelerado que a permitido el que empieza a descollar entre sus circunvecinos, el cual hasta fines del siglo XVI es solo un punto minúsculo entre las demás poblaciones pero que consumada la independencia empezaría a transformarse y consolidarse en un núcleo de importancia en el ámbito regional situación que se palpara objetivamente a principios de la segunda mitad del siglo XIX

embargo, es durante la intervención Francesa y la restauración del segundo imperio cuando gente de la región participa en las luchas para combatir el ejercito invasor destacando sobre todo la batalla del cinco de mayo de 1862, en Puebla. La historia registra a 11 Cuetzaltecos como miembros del 6° batallón de Guardia Nacional de Puebla o de Zacapoaxtla bajo las ordenes del Capitán Don José María Huidobro, teniendo una heroica actuación que se le recuerda hasta nuestros días.

Por esta época es cuando se inicia propiamente la expansión del poblado ya que con la promulgación de las leyes de reforma las cuales desconocían los terrenos comunales, se empiezan a efectuar las adjudicaciones de tierras lo que provocó el advenimiento de gentes de otros lugares que se afincaron en este lugar, desplazando

ÉPOCA INDEPENDIENTE

A pesar de que seguramente en nuestra región se sintieron los efectos de la guerra de independencia la colaboración del pueblo debió ser nula ya que en ningún sitio existen datos que nos den a conocer esa participación, sin



a los indígenas de las tierras que les habían pertenecido ancestralmente, naturalmente que este proceso de ninguna forma se dio en forma pacífica, sino que se suscitaron hechos sangrientos.

A pesar de estas fracciones se empieza a notar un nuevo orden de ideas, más abierto a las pautas que marcaba un claro rumbo, para integrarse, dejando atrás ese estacismo que había mantenido a la sociedad cuetzalteca en relativo aislamiento al mundo progresista de esa época.

En la década de 1870, Don José María Flores introduce el café en la región procedente de Córdoba, Ver., éste se empieza a expandir un tanto inciertamente en un principio, por la falta de conocimientos de técnicas tanto de adaptación como para desarrollar adecuadamente el arbusto, en realidad, la consolidación del cultivo sobreviene, al darse por parte del gobierno, exenciones de impuestos y con el afincamiento de empresas comercializadoras del grano, que a inicios de este siglo construyeron sus plantas para beneficiar al café.

Arquitectura

En Cuetzalan destaca la arquitectura vernácula, con casas de mampostería o piedra, muros altos y lisos, balcones y ventanas amplias y, lo más significativo del conjunto son sus zarzos y los tejados de dos y cuatro aguas, con aleros saledizos.

Parroquia de San Francisco

En la segunda mitad del siglo XV arribaron los franciscanos, quienes implementaron su actividad desde Tlatlauqui, fundaron las doctrinas de Zacapoaxtla, Jonotla, Nauzontla y Cuetzalan.

Los frailes dedicaron el pueblo y su templo, al propio San Francisco de Asís.

La actual parroquia data de fines del siglo XIX hasta los años treinta del siglo pasado. El arquitecto se inspiró en el estilo renacentista, mezclado un poco con romántico y gótico.

Luce extraordinariamente la muy alta torre de remate cónico, igualmente la cúpula gallonada, todo dejando expuesta la piedra metamórfica que le da un aspecto distinto. En su interior destaca su planta basilical con enorme altura, la nave central se remata en un artesonado de yeso de excelente acabado, en los muros laterales se advierten relieves con la vida de Cristo.

El presbítero tiene un elegante ciprés rematado en cupulín que actualmente no es más que un adorno, puesto que se tiene perpetuamente cubierto con un gigantesco penacho de Quetzal que sirve de aura a la imagen de San Francisco.

Es algo estupendo y fuera de serie asistir a una celebración

litúrgica solemne, pues se combinan las danzas y música indígena con la participación de los mestizos, adornos florales.

El templo posee un enorme patio que se integra a la plaza de armas.

Santuario de Guadalupe

El Santuario de Nuestra Señora de Guadalupe está inspirado en la Basílica de Lourdes, Francia, con la peculiaridad de que la alta y esbelta torre, en lugar de las agujas y grutescos, propios de el neo-gótico, tiene hiladas de jarros de barro, cuidadosamente ensartados. Por ello le llaman la Iglesia de los Jarritos. El interior con una bóveda de nervaduras, que en realidad es de lamina de zinc con molduras de madera.

C
u
e
t
z
a
l
a
n



Capilla de La Concepción

El sitio donde actualmente se localiza esta capilla se denominaba Zacatipan y se caracterizaba por ser la salida del antiguo camino que conducía al pueblo de San Andrés Tzicuilan.

En Septiembre de 1880 se concedió licencia para fabricar la capilla dedicada a Ma. Sma. De la Concepción.

Quienes lograron la realización de esta capilla fueron El Sr. Don. Juan N. Villa y su esposa la Sra. Felipa Flores de Villa. Actualmente la bóveda es de dos aguas de loza, misma que sustituyó a la original que era de artesón de madera y cubierta de lámina.

A fines de la década de 1950 se llevó a cabo una remodelación interior total, donde destaca de manera notable la pintura mural que en las paredes plasmó al templo en acrílico, sobre temas religiosos el destacado pintor cuetzalteco Don Joaquín Galicia Castro.

PALACIO MUNICIPAL

Construcción de estilo neo-clásico rústico, semi réplica del templo de letrán en Roma su edificación inicia en 1939 y se termina en 1941, siendo entonces presidente municipal Don Agustín Márquez.

YOHUALICHAN

Zona Arqueológica situada a 7 kilómetros de la ciudad de Cuetzalan; al parecer los antepasados de los nahuas expulsaron violentamente a los antiguos habitantes totonacos , que vivieron aquí hace unos 800 años. Fueron ellos los constructores de un centro ceremonial amplio, armónico y elegante.

Debió establecerse y desarrollarse , desde el siglo III o IV de nuestra era, y abandonarse, por efecto de la violenta conquista nahua-chichimeca, entre el siglo X y XI.

La actual comunidad es muy posterior, sin conexión alguna con aquella civilización.

El nombre fue puesto por los nahuas, cuando la ciudad estaba ya abandonada, pues significa "En la morada de la noche", composición enigmática que puede aludir simplemente a que al no saber nada de ella , la atribuyeron a espíritus, o bien por creer que en sus ruinas habitaban los "yohualtecuhtin", dioses que imperaban durante la noche. El sitio participó directamente de la cultura del tajín, y la influencia de esta ciudad sagrada, se observa en el tipo de estructuras como los nichos, la forma de taludes y tableros y en el hallazgo de yugos ,palmas y otros materiales.

Esta zona cuenta con un formidable juego de pelota de grandes dimensiones.

GASTRONOMIA

En esta región serrana se ha preservado para enriquecer la ya extensa y rica gastronomía nacional como: Chilpozole, tayoyos (reellenos de alberjon con hoja de aguacate), tasajo de res o de puerco (cecina), chicharrones (de res y puerco), guisados hechos con quelites (plantas), chayotestle (raiz), ejates, frijol gordo o xoyema, hongos (el mas representativo totolcozcatl)

Pipian: ajonjolihuex, pepita-ancha, cacahuate, chiltepin y carne ahumada.

Mole de Rancho, Carnes ahumadas, Acamayaz, Burritos (mariscos)

entre otros platillos que se acostumbran en las comunidades.n

POBLACION

De las 35 localidades con más de 250 habitantes en el municipio, el 71.43% de las localidades , es decir, 25 tienen su mayoría de habitantes indígenas, oscilando entre el 63 y 85% de la población indígena la cual alcanza el 12.137 habitantes que representan el 82.63% de la población indígena de este municipio en las 10 localidades restantes.

La población es de 35,676 habitantes (INEA)

Hombres 52.1%

Mujeres 47.59%

VIAS DE COMUNICACION

CARRETERA:

Cuetzalan estuvo incomunicado por medio tiempo, hasta que durante el Gobierno del Señor Fausto M. Ortega, introdujo la primera carretera que fué de Cuetzalan a Puebla, y tiene 24 Kilómetros de longitud.

Actualmente esta carretera se encuentra en buenas condiciones ya que se reconstruyó después de que fuera afectada por las lluvias que acontecieron el 5 de octubre de 1999.



Costumbres y Tradiciones

FIESTA EN CUETZALAN

Para la persona que observa una fiesta indígena por primera vez, es difícil entender y conocer los aspectos religiosos de este evento. La fiesta es una mezcla tan grande de alegría popular, música, danzas, hermosos vestidos, juegos pirotécnicos y el sonido de algunos micrófonos modernos, que al dinamismo del evento sorprende y subyuga.

FIESTA DE MUERTOS

Como una reminiscencia del culto a los muertos que observan todas las culturas pre-colombinas, en nuestra región el día 1 y 2 de noviembre se lleva a cabo esta festividad. La región es el centro de la vida indígena y se manifiesta con el Sincretismo de los ritos Prehispánicos y el Catolicismo. La fiesta de Todos los Santos y la de los Fieles Difuntos son sin lugar a duda las más importantes para los grupos indígenas de este Municipio. El culto a los muertos se encuentra muy arraigado y conserva una gran cantidad de ritos, que debe inferirse, tienen su origen antes de la conquista. Varias semanas antes de la celebración, el jefe de la familia se esfuerza en trabajar jornales extras para tener los recursos suficientes para recordar dignamente a sus difuntos; cabe señalar que los gastos que origina son frecuentemente muy fuertes, estando por lo mismo muy por encima de sus

posibilidades económicas.

Unos días antes de la celebración se recolectan flores para el altar: Cempoaxochitl, Sedaxochitl, Tepexilote, Tepetzintle y Sempiterna son las preferidas. Frente al altar se levanta un arco con flores y hojas, formando un caminito con estos materiales que van de la puerta de la casa al camino principal, con el objeto de indicar a las almas por dónde deben entrar. Cuando han terminado los adornos queman dos cohetes. Entre tanto, las mujeres se dedican a preparar los alimentos: tamales de frijol, de mole, xocoátol (atole de maíz fermentado), pan, pipián, que es el guiso tradicional, frutas de todas clases, todo esto es colocado en el altar junto con ceras y veladoras.

Del 30 de octubre al 2 de Noviembre cada familia recibe la visita de sus muertos, a quienes se les debe ofrecer suficiente comida de acuerdo con lo que les gustaba en vida, si eran afectos al aguardiente se les pone aguardiente, si les gustaban los hongos también.

Los muertos vienen a pasar un día de fiesta con sus familiares, el 30 de octubre vienen los niños no bautizados, el 31, a las 12:00 A.M se van y llegan los bautizados, el 1o. de Noviembre vienen los adultos, el 2 los ahogados, otros creen que viene el ánima sola, o sea, la que no tiene parientes. Se les ofrece la ofrenda con oraciones especiales, mezcla de creencias prehispánicas y del catolicismo.

DANZAS

Cuetzalan cuenta con distintos grupos de danzas autóctonas, todas ellas de los alrededores; entre otras: "Los negritos", "Santiagos", y por supuesto, las de origen prehispánico, como la de "los Cuetzaltines o Quetzales", y la más representativa de todas: "Los Voladores".

LOS VOLADORES

Desde tiempos antiguos la danza ha jugado un importante papel en la vida del pueblo y por eso fue incluida en el calendario ritual de los indios prehispánico. Algunas danzas que vemos ahora tienen un antiguo origen mexicano. Los Voladores y los Quetzales compuestos por elementos dramáticos prehispánicos que tienen un motivo religioso. La danza de los Voladores muestra todavía mucho de su antiguo simbolismo religioso, no obstante que, ahora casi todo está olvidado. En Cuetzalan la danza de los Voladores es bailada con 4 hombres con los pies desnudos, representan los 4 puntos cardinales y 4 estaciones y generalmente se agrega un quinto que simboliza el centro, antes de subir a las alturas. El quinto hombre, el caporal, se ubica en la parte más alta del poste y toca la flauta de carrizo de tres tonos y un pequeño tambor de dos caras, (se coloca una soga enrollada cuidadosamente alrededor del poste, que pasa sobre cada lado del armazón irguiéndose muy derecho).

El bailarín del centro baila y toca primero en dirección a los 4 puntos cardinales y después, sentado, dirige una plegaria inclinando la cabeza en las 4 direcciones. Luego los 4 hombres colocados sobre el armazón, amarrados con una soga alrededor de la cintura, se lanzan al espacio como si fueran aves, con la cabeza por delante y sujetándose a la soga por medio de los pies. Cuando oyen tocar ciertas melodías en la flauta, desenredan la soga por medio de 13 vueltas sobre sí mismos, los 4 hombres que circulan volando alrededor del poste simbolizan con las 13 vueltas que son los 52 años del ciclo del calendario azteca ($4 \times 13 = 52$ años). Ahora, el traje de volador es muy semejante al que usa en las otras danzas, por ejemplo, el cuetzaltine y santiagos. Consiste en su pantalón rojo que les llega a las pantorrillas, decorado con flecos y listones amarillos, se



ejemplo, el cuetzaltine y santiagos. Consiste en su pantalón rojo que les llega a las pantorrillas, decorado con flecos y listones amarillos, se usan sobre la indumentaria de todos los días: camisa y calzones blancos. Las mascadas van cruzadas sobre los hombros y las caderas, así como en la cabeza un tocado en forma de cono con un penacho de papel metálico y listones largos.

SANTIAGOS

Una danza con rasgo dramático, muy popular en muchas partes de México y América Central, simboliza una batalla entre cristianos y moros. En Cuetzalan la variante en la danza de los Santiagos, quien aparece montado en un pequeño caballo blanco de madera, Santiago fue el santo patrono de los conquistadores españoles, y, elegido por los indios y como personaje central, en esta variedad de danza (llegó a ser jefe de los cruzados contra Pilatos, los que presionaron en la tierra santa). La danza comienza en una marcha, que los abanderados de las tropas avanzan ondeando anualmente, a derecha e izquierda, la bandera. Los pilatos siempre usan una máscara de madera (hecha por el hombre que trabaja la madera de Cuetzalan), llevando un tocado, que en vértice termina con plumas, colocadas en la parte posterior de la cabeza, en tanto que los santiagos usan sombreritos negros y algunas veces una máscara. Típico de la indumentaria es el cinturón que llevan

colocado. Al caporal se le reconoce fácilmente por el caballo de madera y su complicado tocado con listones. Los trajes de todos con muy semejantes. Después de una pantomima de lucha triunfan los santiagos.

La danza es acompañada por la música de una flauta de carrizo de cinco tonos y un tambor grande con dos pequeños palos de madera especial.

NEGRITOS

También se puede observar la danza de los negritos ejecutados por hombres que danzan en una línea con el caporal en el centro algunas veces la maringuilla, un joven Malinche. La maringuilla lleva una serpiente de madera en la que trazan figuras en el aire. La serpiente es probablemente, un sembrado de mal, la danza alude a la descripción de los malos instintos de la Malinche, la mujer que ayudó a Cortés a conquistar su propio pueblo.

Los negritos usan pantalones negros, abultados de los lados, bordados con hermosos dibujos de flores sobre un pantalón o calzón de uso diario. Por encima de una camisa blanca o de color los danzantes tienen colocada sobre sus hombros una máscara de color, y algunos bordados con dibujos de colores, llevan un vistoso sombrero negro con la parte delantera del ala vuelta hacia arriba y con el pequeño fleco colgando. El sombrero está adornado con plumas multicolores de papel esmalte, y listones coloreados, plumas, cuentas de vidrio y un pequeño espejo al centro, por delante.

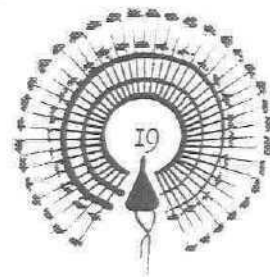
En una mano los danzantes llevan castañuelas, en la otra un pañuelo bordado, con una mano en el costado y la otra sonando las castañuelas avanzan en un rápido zapateado. En Cuetzalan algunos grupos de negritos terminan la danza tejiendo y destejiendo listones alrededor de un poste (la música que los acompaña es tocada en guitarra y violín, ambos instrumentos de origen europeo).

QUETZALES O CUETZALTINES

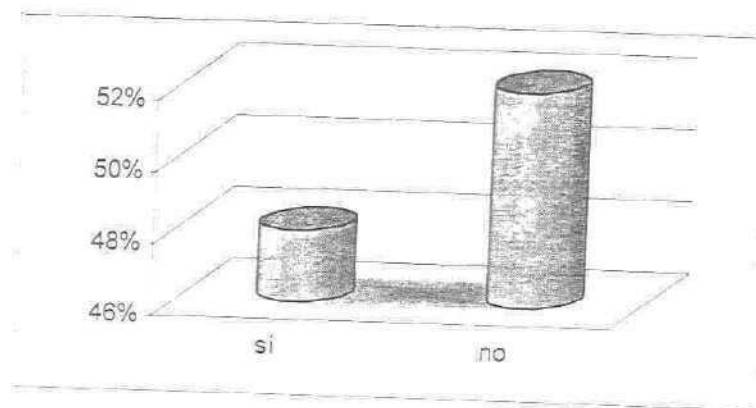
Otra danza muy atractiva es la de quetzales o cuetzaltines, el enorme tocado circular y multicolor es muy llamativo, el armazón circular de la corona del cuetzaltique (llamado así a un solo danzante), está entrelazado con tiras de papel metálico y multicolor, cada extremidad libre, está coronada por pequeñas plumas, originalmente de perico o cotorro (en la actualidad plumas de gallina). Un gran cono soporta el disco del tocado. Justamente en el centro, encima del cono, hay generalmente una decoración constituida por un pájaro verde en ambos lados.

El traje de la danza consiste en un pantalón rojo con franjas amarillas y listones del mismo color que son portadas sobre los calzones blancos ordinarios. Sobre el pecho llevan puestas dos grandes mascadas de satín color rojo con fleco alrededor de la cintura, un cinturón, el "dispayo", resto de una costumbre masculina tradicional del área de Cuetzalan, en la mano del

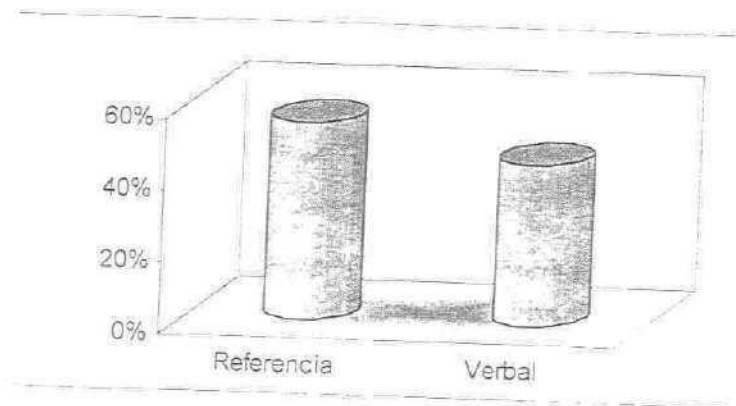
danzante lleva una sonaja con la que marca el compás, un músico acompaña a la danza tocando una flauta de carrizo de tres tonos y un pequeño tambor de dos caras, dos instrumentos.



¿ Conoce usted Cuetzalan?



¿ Por referencia o porque lo ha visitado?



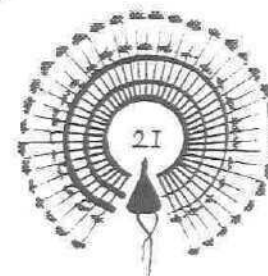
CAPITULO SEGUNDO

Las computadoras se han convertido en una herramienta vital, por medio de estas se pueden desarrollar multimedios que son una manera bien poderosa de comunicar el mensaje. Hacer presentaciones de productos, de empresas y de lugares turísticos, por medio de un CD-Rom resulta más económico que la impresión de documentos, el cd-rom es una manera bien efectiva de fortalecer los esfuerzos de mercadeo de organizaciones y corporaciones, ya que la combinación de audio, vídeo, animación, texto y diseño gráfico hace que una presentación sea sumamente poderosa porque despierta sensaciones en el usuario que los medios impresos no llegan a lograrlo.

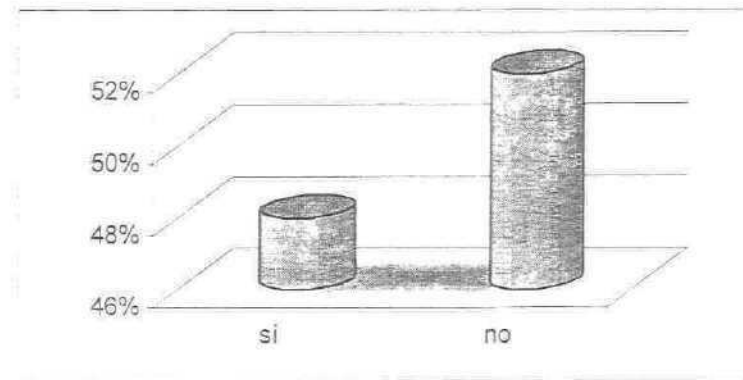
El mercado meta son todos los turistas nacionales e internacionales pertenecientes a un nivel socioeconómico medio medio-alto y residentes en cualquier zona geográfica del país. Requieren de un nivel mínimo de escolaridad, la cual les permita entender y tener acceso al medio de la computación.

El interactivo está diseñado para un mercado promedio de edad entre 24 a 40 años al igual que hombres y mujeres, que estén interesados en conocer más de Cuetzalan.

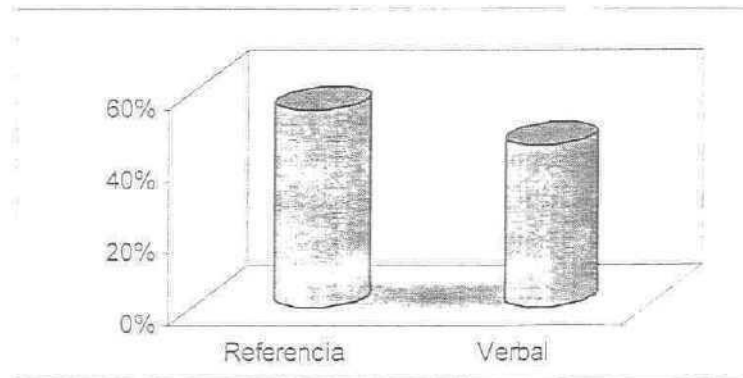
El mercado al que esta dirigido el interactivo fue seleccionado a través de encuestas realizadas a turistas y residentes de la ciudad de Puebla teniendo los siguientes resultados.



¿ Conoce usted Cuetzalan?



¿ Por referencia o porque lo ha visitado?

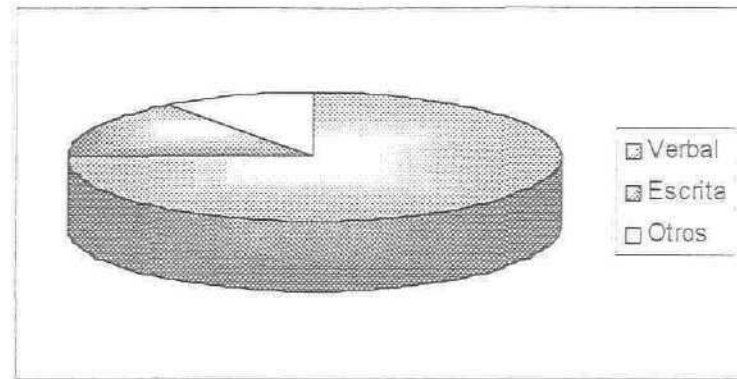


¿ Si es por referencia, ¿de que tipo han sido ?

Verbal

Escrita

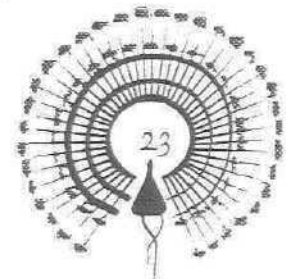
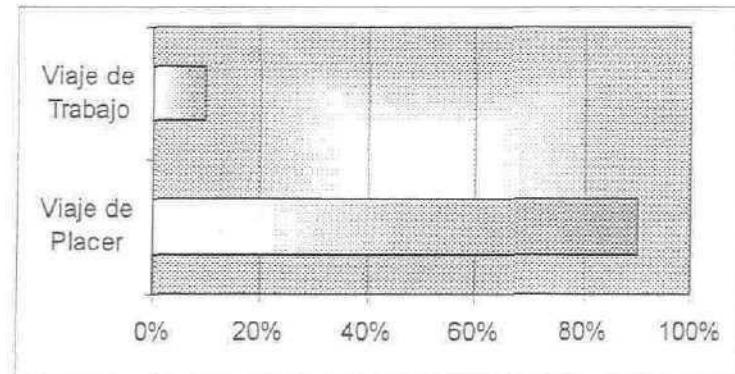
Otros (escriba cuales)



¿ Si lo ha visitado señale el motivo ?

Viaje de Placer

Viaje de Trabajo



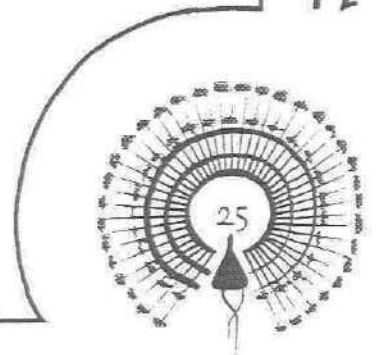
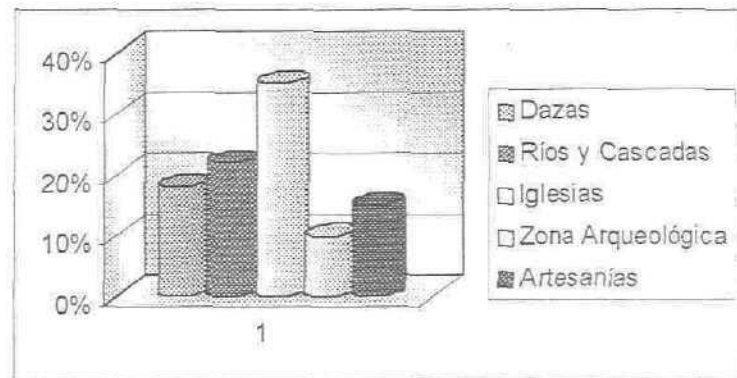
¿ Si su visita fue por viaje de placer a través de que medio lo hizo ?

- Agencia de viaje
- Particular en grupo
- Estudio
- Otros (escriba cuales)



¿ Que es lo que conoce usted de Cuetzalan?

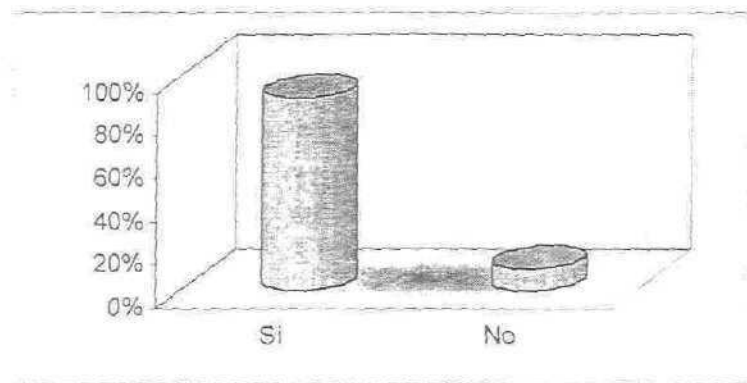
- Danzas
- Negritos
- Voladores
- Santiagos
- Cuetzalines
- Rios y Cascadas
- Cuichat
- Birsas
- El Salto
- Iglesias
- Iglesia de los Jarritos
- Iglesia de San Francisco
- Iglesia de la Conchita
- Yohualichan
- Artesanías



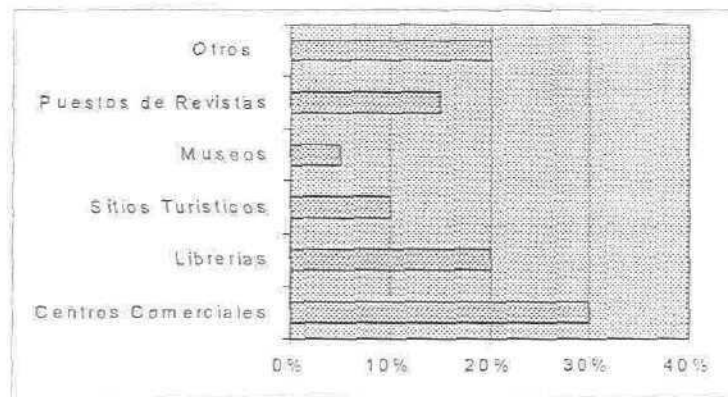
¿ Que haría para que las nuevas generaciones conozcan más sobre nuestras raíces?



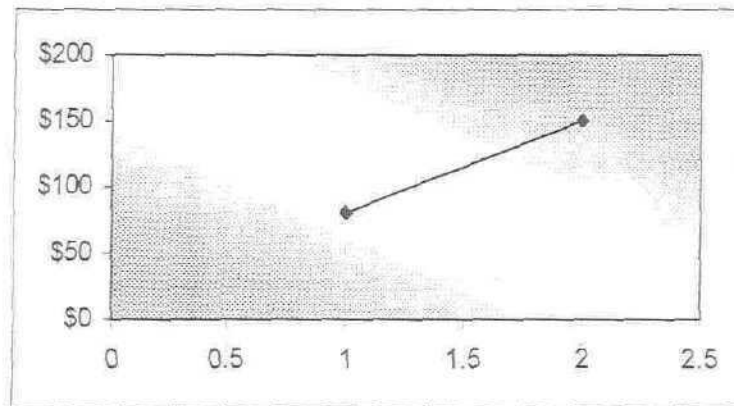
¿ Cree que con un CD donde muestre toda la riqueza que tenemos, lo puede ayudar a conocer y perseverarlo?



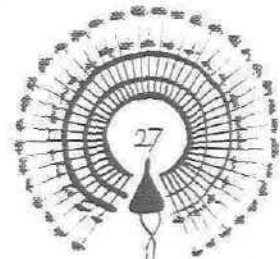
¿En que lugares le gustaría adquirirlo?



¿Cuanto estaría dispuesto a pagar por este producto?



C
n
e
t
z
a
l
a
n

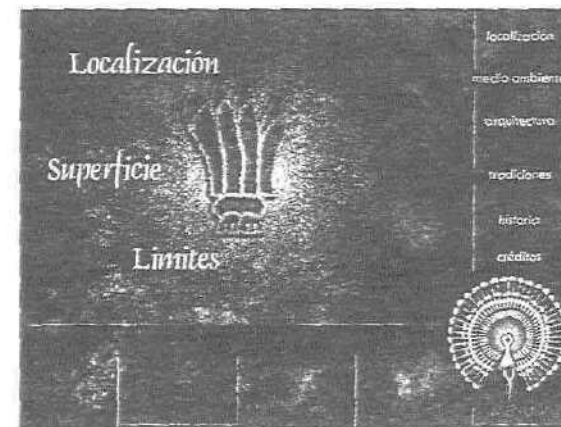


ESTRUCTURA

Muchos proyectos de diseño requieren una retícula compositiva. La división del espacio en medidas dadas permite alinear los elementos de la composición según un patrón armónico. Representamos de una forma coherente tanto en las páginas del interactivo como en el documento escrito la misma estructura de retícula, considerando la distribución y el espacio de diseño que se disponía.

El uso de una retícula nos ayudó a completar el contenido en el interactivo, explotando con habilidad y creatividad los recursos de diseño puestos a disposición. Consideramos los espacios de diseño, para establecer un equilibrio y lograr una relación visual entre las diversas partes que componen el proyecto.

Al empezar la retícula colocamos un margen perimetral en blanco logrando con esto una zona central para colocar los demás elementos de diseño, a través de una serie de composiciones esquemáticas de distintas formas de estructurar la retícula llegamos a la conclusión de que ésta fuera informal para dar dinamismo y énfasis en el texto, títulos, figuras y fotografías, formando con esto un peso visual agradable para la vista.



Diseño Gráfico

CAPITULO TERCERO

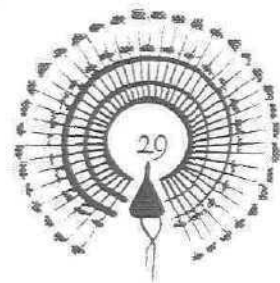
Mucho se ha dicho sobre nuestra generación, dominada por entero por la comunicación visual. Ciertó es que la vista ocupa un lugar preponderante en la percepción del mundo, pero todos nuestros sentidos se interrelacionan, y se complementan entre sí. El aprendizaje, la memoria, pensamiento y lenguaje, aunados a el habla, constituyen al ser humano en su interacción con el mundo. La interrelación con el mundo y las diversas fuentes de información conforman un vasto banco de datos que los seres humanos almacenamos en nuestro cerebro (memoria), esta información es captada del mundo real por medio de los sentidos, y concebimos una gran variedad de imágenes y conceptos.

Analizando los componentes del mensaje en la comunicación viusula, podemos dividirlo, en dos partes: una es la información propiamente dicha, que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual.

El soporte visual es el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, todas aquellas partes que se toman en consideración y se analizan, para poder utilizarlas con la mayor coherencia respecto a la información. Son: la Textura, la Forma, la Estructura, el Movimiento y el Color.

Analizando los componentes del mensaje en la comunicación viusual, podemos dividirlo, en dos partes: una es la información propiamente dicha, que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual.

C
u
e
t
z
a
l
a
n



FORMA

Las formas

Una forma es el resumen físico general de un objeto. Hay varios tipos de formas, geométricas, naturales y abstractas. Las formas geométricas dominan a nuestros alrededores. Así pues, las formas básicas son las tres que conocemos; círculo, cuadrado y triángulo (equilátero), de éstas pueden engendrar todas las demás por medio de variaciones de sus componentes. Cada una de estas formas nace de una manera distinta, tiene unas medidas interiores propias, y se comporta de una manera diferente cuando se examinan. *

Las formas naturales imitan objetos en el mundo natural. Por ejemplo, los hexágonos se pueden imitar un panal. Una forma abstracta es una forma natural que es simplificada a su esencia. Formas icónicas en el interactivo son el P. nacho, Glifo

LAS LÍNEAS

La línea es el elemento más básico del diseño. Las líneas toman muchas características diferentes. Una línea define una forma o el espacio, y forma las orillas de masa. El espacio está por todas partes, pero sin una línea de límite es difícil de percibir. Las líneas se pueden encontrar en la naturaleza por todas partes, ellos muestran resúmenes así como también aristas y contornos. Las líneas del sumario en la naturaleza no se pueden ver ni pueden

1. Una línea horizontal implica la estabilidad.
2. Una línea vertical sugiere una calidad de reconfortante, crece hacia arriba.
3. Las líneas de la diagonal son dinámicas, y la atención de la demanda, ellos pueden parecer desequilibrados.
4. Una línea uniforme implica turbulencia o movimiento.

Modelando las líneas transmiten más detalles acerca de la superficie de una forma,

El grosor de una línea puede ser bastante significativo también. La calidad de una línea puede crear bastante un impacto, si es grueso o delgado, se hincha o se estrecha o es liso o uniforme. Las líneas se pueden usar en el diseño como decorativo en medios diferentes.

Los símbolos son signos convencionales que se usan y se aprenden en sociedad. Con frecuencia tales convenciones son ancestrales y el investigador moderno sólo puede adivinar si su origen se pueden encontrar en documentos. En algunos casos, hubo originalmente una conexión práctica y funcional con el objeto denotado; dicha conexión ha desaparecido y ha permanecido la conexión simbólica. Son ejemplos de ello el dinero, los tickets de entrada, las marcas comerciales y el nombre comercial de los artefactos. Al usarse todo símbolo hoy por un gran número de gente, son relativamente generales por naturaleza; es decir, un símbolo raramente apunta a un objeto específico, sino que suele hacerlo a especies de objetos.

Los signos icónicos, en que la forma percibida del signo se parece al objeto de referencia. Entre los signos icónicos incluye:

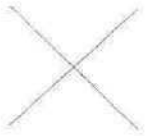


- localización
- medio ambiente
- arquitectura
- tradiciones
- historia
- créditos

LIMITES

Esta localización, entre las estribaciones de la sierra madre oriental y los declives de la planicie contra del golfo de México, se ubica en la parte Noroeste del Estado de Puebla, situado al Norte del municipio de Zacapuaxtla y cercano al municipio de San Juan de los Rios.

Limita al Norte con el municipio de Jenotla, al Sur con el de Tlaxianguatepec, al Este con Ayotlán, al Oeste con Zoguapam, al Noroeste con Tenampulco, y al Suroeste con Zacapuaxtla y Nahuatlán.



C u e t z a l a n



El impacto psicológico del color ha sido investigado primordialmente a través de varias pruebas: 1) la observación, 2) el uso de instrumentos, 3) la memoria, 4) las ventas y la investigación y 5) el nivel inconsciente.

FUNCIONES DEL COLOR

Las funciones del color son: 1. Llamar la atención. 2. Producir efectos psicológicos. 3. Desarrollar asociaciones. 4. Lograr la retención. 5. Crear una atmósfera estéticamente placentera. Consideremos una función a la vez teniendo en mente que se encuentran interrelacionadas y que contribuyen a alcanzar las tres metas de la comunicación gráfica. El contraste es la base de la atención. Cuando decimos "llamar la atención" nos referimos a dos respuestas psicológico independientes de los usuarios: 1) que se sientan atraídos; 2) que pongan atención si la que los atraja conserva significado o interés.

El color debe ser aplicado a los elementos de mayor significación. Puesto que el énfasis resulta del contraste, el color debe emplearse con discreción. Un color más el negro ofrecen el mayor contraste, generalmente realizar un contraste sin el negro es posible empleando varios esquemas de colores.

Los colores pueden dividirse en dos grupos de acuerdo con la sugerencia psicológica; a saber, cálidos y fríos. Un complementario es cálido y el otro frío. Los colores fríos son el azul o el predominante- el supuestamente azul. Éstos son relajantes y dan profundidad. Los colores cálidos tan simple. son los rojos o el rojo y el amarillo. Éstos son estimulantes y resaltan.

El verde y el rojo púrpura están entre los cálidos y fríos y son relativamente neutrales. Es necesario que la selección de colores sea cuidadosa. Los complementarios saturados pueden ser perturbadoramente vibrantes. Un color matiz satisfactorio puede ser controlado cambiando su valor o pureza por medio de su uso selectivo en un área limitada debe ser El esquema complementario dividido contrasta tres colores. Se usa un color en contraste con los colores adyacentes a su complementario. Por ejemplo, los complementos divididos del rojo son el amarillo verdoso y el azul verde. El esquema análogo utiliza los colores adyacentes a uno u otro en el disco como por ejemplo, el verde, el azul verde y el azul, o el rojo ,naranja, el naranja y el amarillo naranja. Los colores relacionados son : cálidos y fríos. Los colores análogos son menos excitantes que los complementarios puesto que no hay contraste Los colores cálidos tienen una visibilidad más alta que los colores , fríos. El contraste en valores (claro versus oscuro) es mayor que el contraste en matices (azul versus amarillo). Entre más oscuro sea el fondo, el color que esté sobre él parecerá más claro. Las sugerencias del color de frialdad y calor, a su vez, sugieren formalidad e informalidad. El rojo implica vida y muchos estados de ánimo e ideas asociadas con la vida como la acción, la pasión y la alegría. El azul connota distinción, reserva y serenidad. El verde es la naturaleza; el púrpura el esplendor y el blanco es la pureza.

El color tiene tres propiedades, el matiz, el valor y la intensidad. El matiz es el estado puro de un color, sin negro o blanco agregado. El valor es la claridad o la oscuridad relativos del color. La intensidad es la saturación de un color, e indica la pureza.

imágenes que representan la forma geométrica del objeto de referencia con modificaciones mínimas, por ejemplo, como imágenes dibujadas.

Al estructurar gráficamente el interactivo se tomaron en cuenta algunos de los elementos antes mencionados por su importancia en la comunicación gráfica, principalmente utilizando las líneas horizontales, verticales y curvas para dar una estabilidad, dinamismo y delimitar espacios, la abstracción de formas naturales representativas del objeto de estudio como la corona de los quetzales, glifo del estado que nos llevan a relacionarnos con el tema del proyecto; flechas ya que es un símbolo universal que nos lleva hacia un sentido determinado, y esto conjuntamente nos permite desenvolvernos en el interactivo de una forma ágil, funcional y estética.

TEXTURA

La textura se refiere a la calidad de superficie de un objeto. La textura táctil puede ser cualquier superficie real, y la textura visual son un modelo de la luz y sombra. El contraste en la textura puede dar la sensación de áspero o suave.

La densidad de los puntos resume las formas y nos proporciona con un modelo de la luz y áreas oscuras. Para todo sabemos que los objetos se podrían hacer de arcilla áspera o suavizar vidrio. La superficie del dibujo se siente suave, mas el modelo de la luz y la oscuridad crea una textura visual.

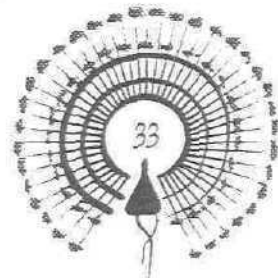
Los fines lisos se sienten refresca y impersonal. Las texturas ásperas pueden parecer entibiar y atractivo.

En la creación del interactivo se utiliza la textura en fondos de pantalla para crear un ambiente atractivo e informal de una forma sutil para no crear confusión entre estos y la tipografía.

COLOR

ASPECTOS PSICOLÓGICOS DEL COLOR

El uso del color está justificado sólo en tanto contribuya a la realización de tres importantes objetivos de la comunicación gráfica: 1) atraer y lograr la atención, 2) ser legible y comprensible y 3) causar una impresión. La forma y el color son elementos básicos de la estimulación visual; ambos por desempeñar una parte vital en la vida emocional del hombre.



El impacto psicológico del color ha sido investigado primordialmente a través de varias pruebas: 1) la observación, 2) el uso de instrumentos, 3) la memoria, 4) las ventas y la investigación y 5) el nivel inconsciente.

FUNCIONES DEL COLOR

Las funciones del color son: 1. Llamar la atención. 2. Producir efectos psicológicos. 3. Desarrollar asociaciones. 4. Lograr la retención. 5. Crear una atmósfera estéticamente placentera. Consideremos una función a la vez teniendo en mente que se encuentran interrelacionadas y que contribuyen a alcanzar las tres metas de la comunicación gráfica. El contraste es la base de la atención. Cuando decimos "llamar la atención" nos referimos a dos respuestas psicológicas independientes de los usuarios: 1) que se sientan atraídos; 2) que pongan atención si la que los atrajo conserva significado o interés.

El color debe ser aplicado a los elementos de mayor significación. Puesto que el énfasis resulta del contraste, el color debe emplearse con discreción. Un color más el negro ofrecen el mayor contraste, generalmente realizar un contraste sin el negro es posible empleando varios esquemas de colores.

Los colores pueden dividirse en dos grupos de acuerdo con la sugerencia psicológica; a saber, cálidos y fríos. Un complementario es cálido y el otro frío. Los colores fríos son el azul o el predominante- el supuestamente azul. Éstos son relajantes y dan profundidad. Los colores cálidos tan simple. son los rojos o el rojo y el amarillo. Éstos son estimulantes y resaltan.

El verde y el rojo púrpura están entre los cálidos y fríos y son relativamente neutrales. Es necesario que la selección de colores sea cuidadosa. Los complementarios saturados pueden ser perturbadoramente vibrantes. Un color matiz satisfactorio puede ser controlado cambiando su valor o pureza por medio de su uso selectivo en un área limitada debe ser El esquema complementario dividido contrasta tres colores. Se usa un color en contraste con los colores adyacentes a su complementario. Por ejemplo, los complementos divididos del rojo son el amarillo verdoso y el azul verde. El esquema análogo utiliza los colores adyacentes a uno u otro en el disco como por ejemplo, el verde, el azul verde y el azul, o el rojo ,naranja, el naranja y el amarillo naranja. Los colores relacionados son : cálidos y fríos. Los colores análogos son menos excitantes que los complementarios puesto que no hay contraste Los colores cálidos tienen una visibilidad más alta que los colores , fríos. El contraste en valores (claro versus oscuro) es mayor que el contraste en matices (azul versus amarillo). Entre más oscuro sea el fondo, el color que esté sobre él parecerá más claro. Las sugerencias del color de frialdad y calor, a su vez, sugieren formalidad e informalidad. El rojo implica vida y muchos estados de ánimo e ideas asociadas con la vida como la acción, la pasión y la alegría. El azul connota distinción, reserva y serenidad. El verde es la naturaleza; el púrpura el esplendor y el blanco es la pureza.

El color tiene tres propiedades, el matiz, el valor y la intensidad. El matiz es el estado puro de un color, sin negro o blanco agregado. El valor es la claridad o la oscuridad relativos del color. La intensidad es la saturación de un color, e indica la pureza.

Un color alto de la intensidad es muy vívido.

El valor y la intensidad pueden afectar también cómo percibimos el color. El valor se refiere a la claridad o la oscuridad de un matiz. Podemos percibir mejor que como sombras de gris. Por ejemplo, en esta pluma de puntillismo y dibujar de tinta, yo obtuve el humor y el efecto ligeros de los rayos por el valor sólo. Las áreas oscuras se concentran puntos.

La intensidad o la saturación se refieren a la pureza de un color. Los colores bajos de la intensidad son en escala de grises, generalmente agregando negro o el color del contrario en la rueda del color

En el proyecto se utilizó una gran variedad de colores, dividiendo las diferentes áreas que el producto contiene, tal solución se aplicó tomando en cuenta que los códigos de color son más fácilmente de percibir ya que se asocian con los diferentes temas, imágenes e información descritos, los colores típicos de las vestimentas de este lugar influyeron directamente a la decisión final para utilización de los mismos.

Iconicamente tomamos 5 colores (azul, verde, amarillo café y rosa) para las diferentes áreas del interactivo.

MOVIMIENTO

Todo objeto en movimiento atrae la atención del usuario lo hace hacer más dinámico y con más fuerza visual, puede indicar que tiene alguna función destinada en el interactivo, además que quita la rigidez y hace menos monótono este mismo.

TIPOGRAFIA

La selección tipográfica está basada en un estudio que pretende principios básicos de legibilidad (es el grado de apreciación que tiene el usuario) y leibilidad (grado de lectura) por ello cumple con los siguientes requisitos:

Sencillez formal

Síntesis y comunicabilidad instantánea

La tipografía es utilizada icónicamente en títulos animados, y en el menú principal.

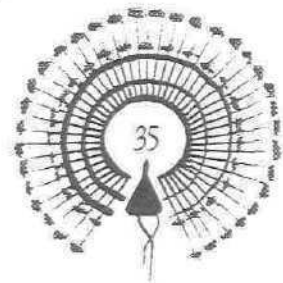
Tomando en cuenta los requerimientos anteriores se seleccionaron tres familias tipográficas:

Una para títulos

Dauphin

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



Otra para especificaciones
Tw Cen Mt

ABCDEFGHIYIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Y la tipografía secundaria utilizada en formatos de textos:
Calisto Mt.

ABCDEFGHIH IJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Abcdefghij lmnopqrstuvwxyz

El puntaje que se maneja va de 12 a 32 pts esto dependiendo de el contexto utilizado.

A A A A A A A A A A

PERCEPCION

El diseño esta hecho para aplicarse a acciones determinadas y particulares que constituyen el contenido y el fin del término diseño acciones creativas que culminan en la producción de objetos.

Cada vertiente de diseño se encuentra dentro de la diversidad de lenguas con los que se comunica al ser humano, tiene pues su propio lenguaje, sus especificas formas productivas y sus propias conceptualizaciones y teorías.

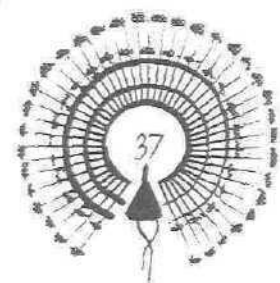
Como diseñador gráfico es necesario tomar en cuenta como la gente percibe, porque dependiendo de esas percepciones se puede estructurar objetivamente un mensaje eficaz.

La percepción es más que la extracción de información a través de los sentidos, es la forma en que el cerebro organiza la información para interpretarla, reconocerla y darle un significado, involucrando las sensaciones percibidas con la memoria de experiencias.

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc. Por ello se presume que un emisor emite mensajes y un receptor los recibe. Pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar e incluso anular el mensaje. Por ejemplo, una señal roja en un ambiente en el que predomine la luz roja quedará casi anulada; o bien un cartel en la calle de colores banales, fijado entre otros carteles igualmente banales, se mezclará con ellos anulándose en la uniformidad. El indio que

transmite su mensaje con nubes de humo puede ser estorbado por un temporal.

Supongamos que el mensaje visual está bien proyectado, de manera que no sea deformado durante la emisión: llegará al receptor, pero allí encontrará otros obstáculos. Cada receptor, y cada uno a su manera, tiene algo que podríamos llamar filtros, a través de los cuales ha de pasar el mensaje para que sea recibido. Uno de estos filtros es de carácter sensorial. Por ejemplo: un daltónico no ve determinados colores y por ello los mensajes basados exclusivamente en el lenguaje cromático se alteran o son anulados. Otro filtro lo podríamos llamar operativo, o dependiente de las características constitucionales del receptor. Ejemplo: está claro que un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un hombre maduro. Un tercer filtro, que se podría llamar cultural, dejará pasar solamente aquellos mensajes que el receptor reconoce, es decir, los que forman parte de su universo cultural. Ejemplo: muchos occidentales no reconocen la música oriental como música, porque no corresponde a sus normas culturales; para ellos la música "ha de ser" la que siempre han conocido, y ninguna otra. Estos tres filtros no se distinguen de una manera rigurosa y si bien se suceden en el orden indicado, pueden producirse inversiones o alteraciones o contaminaciones recíprocas. Supongamos en fin que el mensaje, una vez atravesada la zona de interferencias y los filtros, llega a la zona interna del receptor, que llamaremos zona emisora del receptor. Esta zona puede emitir dos tipos de respuestas al mensaje recibido: una interna y otra externa. Ejemplo: si el mensaje visual dice, "aquí hay un bar", la respuesta externa envía al individuo a beber; la respuesta interna dice, "no tengo sed."



MULTIMEDIA

¿QUE ES LA MULTIMEDIA DIGITAL?

Hoy en día la Multimedia es la combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación, video y fotografía que llega a los usuarios por medio de la computadora u otros medios electrónicos estimulando los ojos, oídos, yemas de los dedos y lo más importante, el cerebro, haciendo de esta manera que la información cobre vida, permitiendo que el usuario desarrolle su creatividad innata, utilizando la tecnología e imaginación para comunicarse logrando un mayor impacto.

La adición de las capacidades de audio y video, y la posibilidad de interactuar con las máquinas abre nuevas posibilidades de aceptación entre todo tipo de personas, y refuerza su papel como nuevo medio, entre otras cosas, en el aprendizaje. De tal forma que todo lo que pueda ser capturable de forma digital, como lo son texto, gráficas, imágenes, animaciones y video forman parte en el terreno de la Multimedia.

MULTIMEDIA INTERACTIVA

El término Multimedia se emplea cuando se realiza una mezcla de diversos medios teniendo un control sobre ellos y su presentación sobre información visual. Actualmente existe una gran diferencia al emplear el concepto de Multimedia en computadora pues añade un elemento que sin duda es su mayor fuerza: La interactividad.

La interactividad permite al usuario controlar lo que ocurrirá ante él. Permitiéndole navegar con una amplia presentación de acuerdo con sus necesidades, obteniendo así, sólo la información que le interesa. Esta navegación se logra con ayuda del Mouse, Touchscreen, etc.

Antes de comenzar un proyecto de Multimedia, se debe establecer primeramente su alcance y contenido para poner en práctica su creatividad, pues ésta es la que diferencia un trabajo común, hecho en masa, de otro impresionante. La creatividad es un factor muy importante en el desarrollo de Multimedia, simplemente para que el proyecto sea exitoso debe tener una apariencia y forma de manejo agradables, que mantengan el interés. Se debe tomar en cuenta que las pantallas presenten una mezcla atractiva y estética de colores, figuras y tipos de letras. Considerando que el proyecto mantenga su congruencia visual si sólo se utilizan aquellos elementos que refuerzan el mensaje global del sistema. Los indicadores para la navegación deben ser claros y congruentes, los iconos explícitos y los elementos de las pantallas simples y directos. La sencilla elegancia de una pantalla de un título Multimedia, la facilidad con la que el usuario se pueda mover dentro del proyecto, el uso efectivo con la que el usuario se pueda mover dentro del proyecto, el uso efectivo de ventanas, fondos, iconos y paneles de controles es el resultado de un buen diseño.

Para que la interfaz de Multimedia tenga éxito, se debe ser consistente en el diseño, tanto de la apariencia como de la forma en que Funciona su interfaz humana.

Los sistemas de desarrollo Multimedia proporcionan herramientas para diseñar e instrumentar la propia interfaz gráfica de usuario desde cero. Sin embargo, es conveniente apegarse a las convenciones aceptadas para el diseño de botones y su agrupación, la retroalimentación visual y auditiva y la estructura de navegación. Al diseñar las pantallas uno debe ponerse en el papel del usuario final durante el proceso de diseño y generación, seleccionando colores que se vean bien, especificando la ubicación de texto y diseñando los botones que representan claramente lo que hace.

La interfaz del usuario de un producto Multimedia es una combinación de elementos gráficos y del sistema de navegación. Si los mensajes y contenido están desorganizados y son difíciles de encontrar, o si los usuarios se desorientan o aburren, el proyecto puede fallar. Las malas gráficas pueden aburrir. Las malas ayudas de navegación pueden hacer que los espectadores se sientan perdidos y desconectados del contenido; o, peor aún, pueden querer regresar al inicio de la presentación y simplemente darse por vencidos y terminar el programa.

Determinar como interactuará y navegará un usuario a través del contenido de un proyecto requiere de gran atención al mensaje que se quiere enviar, al guión que describe los parámetros del proyecto, a las ilustraciones y a la programación. Todo un proyecto puede echarse por la borda con una interfaz mal diseñada. También puede echarlo a

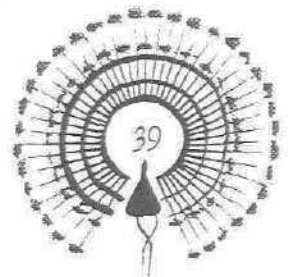
Perder con contenidos inadecuados o inexactos.

Se debe tener conciencia de que existen dos tipos de usuarios finales. Los que tienen una cultura informática y los que no. Crear una interfaz de usuario que satisfaga a ambos tipos es un dilema de diseño desde que se inventaron las computadoras. La solución es construir un proyecto de Multimedia que sea fácil de recorrer, brindando acceso al contenido y tareas para los usuarios de todos los niveles.

Se debe presentar todo este poder con estructuras y conceptos fáciles de entender, utilizando señalamientos de texto claros, sobre todo, mantener siempre la interfaz simple.

¿CÓMO UTILIZAR TEXTO?

Las palabras y símbolos en cualquier forma, hablada o escrita, son los sistemas más comunes de comunicación. Con precisión y detalle brindan un significado más extenso a todas las personas. Por esto, son elementos vitales de los menús de Multimedia, los sistemas de navegación y el contenido.



Utilizar texto para títulos y encabezados (de lo que se trata), para menús (a donde ir), para la navegación (como llegar a), y para contenido (lo que verá cuando llegue) en aplicaciones Multimedia.

Cuando el usuario trabaja de forma interactiva en una aplicación Multimedia no debe excederse la cantidad de texto informativo en la pantalla. Mientras éste navega en el sistema, debe buscarse el equilibrio para permitirle detenerse y revisar los campos de texto, hacer pausas para estudiar la pantalla a detalle, etc. En consecuencia muy poco texto requiere de muchos cambios de página y actividad innecesaria por parte del usuario; y en *contraparte demasiado texto hace que la pantalla se sobrecargue y sea desagradable.*

El texto es muy útil para brindar mensajes permanentes al usuario sobre su localización y sobre como ir a un menú. Cuando los usuarios tienen que navegar mucho para atravesar diferentes menús y llegar al lugar

que desean quizá no se pierdan pero con seguridad se confundirán, sin embargo, si se mantiene desplegada una lista de texto, o una lista simbólica de todas las ramificaciones que se han tomado (desde el inicio), el usuario puede saltarse en cualquier momento los espacios intermedios de forma no lineal, o regresar a alguno de los que se encuentran en la lista. Entre más localizaciones se incluyan en la lista se tendrá más opción para la navegación.

Al diseñar texto para leerse en pantalla se debe procurar que éste sea breve y conciso a no ser que el proyecto consista en desplegar grandes cantidades de texto. Si es el caso, utilice un tipo de letra que sea fácil de leer, en vez de una que sea atractiva, pero ilegible.

UTILIZACIÓN DE SIMBOLOS E ICONOS

Los símbolos son texto concentrado en forma de un gráfico independiente, representando mensajes significativos. En computación los símbolos se llaman más apropiadamente iconos, que son representaciones simbólicas de objetos o procesos comunes en muchas interfaces gráficas de usuarios y sistemas operativos.

IMAGEN

Los elementos gráficos normalmente pueden dimensionarse, colorearse, aplicarles patrones gráficos o hacerse transparentes, colocarse delante o detrás de otros objetos, o hacerse visibles o invisibles con una orden. Se deberá mostrar talento, conocimiento, habilidad y creatividad en la forma en que combine estos elementos.

Las imágenes fijas pueden ser pequeñas o grandes, o incluso ocupar toda la pantalla, en cualquier forma que se presenten,

COLOR

El color de un pixel en una computadora se expresa típicamente como una combinación de rojo, verde y azul. Se requiere de más memoria de la computadora y de mayor velocidad de procesamiento para administrar y desplegar digitalmente un mayor número de combinaciones de rojo, verde y azul, que hacen que el ojo vea más tonos de color.

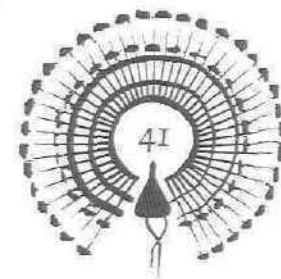
Los modelos o metodologías para especificar los colores en términos de la computadora son: RGB, HSL, CMYK, CIE, y otros; empleando el modelo RGB (rojo, verde y azul), se especifica el color asignando una cantidad de rojo, verde y azul dentro del rango 0 hasta 65535 colores.

El modelo de color CMYK es menos aplicable a la producción Multimedia. Se utiliza básicamente en las imprentas donde el cyan, el magenta, el amarillo y el negro se utilizan para imprimir separación de color.

Este proceso analógico puede traducirse a un valor digital para que la computadora pueda emplear la paleta para asignar un color a un pixel. Las paletas son tablas matemáticas que definen el color de un pixel desplegado en la pantalla. Las paletas más comunes son las de 1, 4, 8, 24 y 32 bits de profundidad:

PROFUNDIDAD DE COLOR COLORES DISPONIBLES

- 1 bit Blanco y negro (o dos colores cualquiera)
- 4 bits 16 colores
- 8 bits 256 colores (suficientes para imágenes de color)
- 24 bits Miles de colores (excelente para imágenes de color)
- 32 bits Más de 16 millones de colores (fotorrealista)



ANIMACION

El trabajo artístico de animación por cuadros comienza con los cuadros clave (el primero y el último de una acción). La serie de cuadros entre los cuadros clave se dibujan en un proceso llamado tweening (entre los cuadros clave). El tweening de una acción requiere calcular el número de cuadros entre los cuadros clave y el camino que sigue la acción, y luego bclásicos. osquejar a lápiz las series de figuras progresivas diferentes en un cuadro. Mientras avanza el tweening, la secuencia de la acción se verifica pasando las hojas a través de los cuadros. Los cuadros a lápiz se juntan y después se graban para crear una prueba a lápiz y checar su ritmo, continuidad y temporización.

Los programas de animación computarizada emplean en general la misma lógica y procesos de animación por cuadros, empleando técnicas de capas, cuadros clave y tweening, e incluso toman prestado el vocabulario de los animadores clásicos.

FORMATOS DE ARCHIVOS DE ANIMACION

Algunos formatos de archivos están diseñados para contener animaciones, que pueden transportarse entre aplicaciones y plataformas con los traductores adecuados.

Estos son algunos formatos incluyen los siguientes:

Director (MMD)

Formato Audio Video Interfoliado (AVI) (MOV)

Flash (SWF) (FLA)

El programa que nosotros hemos utilizado es Flash donde podemos utilizar diferentes medios.

SONIDO

En Windows el sistema incluye campanas, acordes, repiques, "ding" y "tada". Se pueden asignar estos sonidos a los eventos del sistema como al inicializar Windows, avisos desde otras aplicaciones, o selecciones fuera de un cuadro de diálogo abierto (que producen el bip por omisión en Windows).

Puede digitalizar sonido desde un micrófono, un sintetizador, grabaciones en cinta, emisiones en vivo de radio y televisión, CD's y discos de música. De hecho, puede digitalizar sonidos desde cualquier fuente, natural o pregrabada.

Aplicación

CAPITULO CUARTO

Utilizando las especificaciones establecidas en la etapa de conceptualización, se prepara un storyboard, un diseño preliminar de la pantalla principal de bienvenida y de las pantallas del segundo y tercer nivel del proyecto, las especificaciones de la navegación, la interactividad y las animaciones.

Finalmente se establece la composición gráfica y conceptual, Se comienza la etapa de montaje y desarrollo de las pantallas, la maximización de las gráficas y la integración de los elementos. Durante esta etapa, se digitalizan los elementos gráficos, audio y video, se preparan las animaciones y se programan dinámicamente los elementos. Además, es durante este proceso que se desarrolla toda la programación especializada. Se hacen pruebas internas, "Beta Tests", donde se mide la funcionalidad del proyecto en distintas computadoras con diferentes configuraciones para asegurar que se lograron los objetivos del proyecto. Una vez aprobado finalmente el proyecto, se envía a duplicación.

Las herramientas seleccionadas en el diseño asociado que se emplearon son:

Botones (Avance por página, Retroceso por página, Avance por Capítulo, Retroceso por capítulo, Retroceso a Índice General).

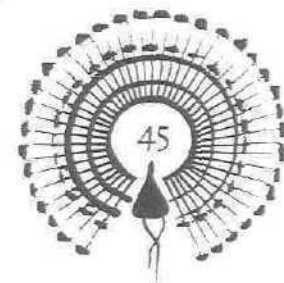
En cuanto a la Funcionalidad a lograr se contemplarán los siguientes puntos:

El modo de Texto es Gráfico (Bitmap), debido a los diferentes formatos de tipografía entre plataformas Macintosh y PC, logrando así la misma tipografía en ambas plataformas.

ARBOL DE NAVEGACION

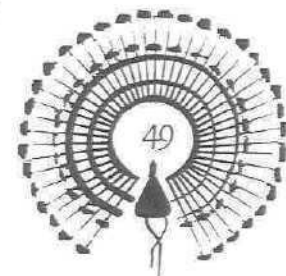
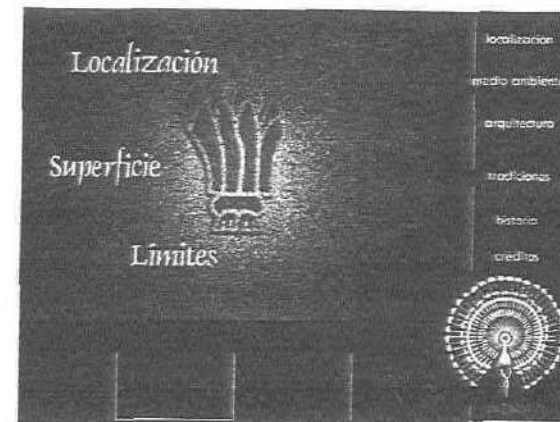
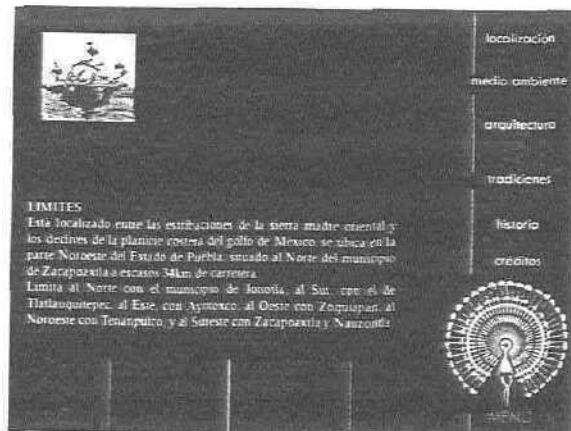
El diagrama de Estructura permite tener una visión general del sistema, debido a que los módulos y niveles representados de manera estructural, lo ubican fácilmente.(anexo en la siguiente página)

C
u
e
t
z
a
l
a
n



DISEÑO DE PANTALLAS

El diseño de pantallas, se organiza secuencialmente, pantalla por pantalla y cada pantalla se boceta con notas de diseño y especificaciones antes de que sean generadas las pantallas finales.



Bibliografía

ARTES, de México
LA SIERRA DE PUEBLA
México
Comercial Nadrosa
1960

BIDEM. YOHUALICHAN,
Mini Guía Instituto Nacional de Antropología e Historia.
México
1988

CORDERO, Enrique
CULTURA TURISTICA DEL ESTADO DE PUEBLA
Junta de Mejoramiento Moral, Cívico y Material del Estado
de Puebla

CUETZALAN
Compendio, Monográfico
Centro de Estudios Históricos de la Sierra Norte de Puebla
Presidencia Municipal Constitucional.
1990

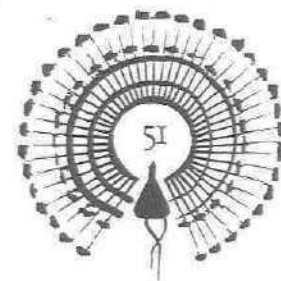
CUETZALAN
Compendio, Monográfico
Centro de Estudios Históricos de la Sierra Norte de Puebla
Presidencia Municipal Constitucional
Segunda Edición
1997

MERLO, Juárez Eduardo
LA SIERRA MÁGICA
Dirección de Turismo del Estado de Puebla
Primera Edición. 1995

EL BESTIARIO MAGICO
Categorización del mundo animal por los
Masehulmej (nahuas) de la Sierra Norte de Puebla
Departamento de Antropología Universidad de Montreal
Quebec, Canadá
1990

AGUILA ISLAS, Nelly ef AL.
IDENTIDAD Registro de Atractivos
Naturales y Valores Culturales del Edo. De Puebla Tesis:
Arquitectura UPAEP.
Puebla.
1998

C
u
e
t
z
a
l
a
n



MERLO, Juárez Eduardo
LA SIERRA MÁGICA
Dirección de Turismo del Estado de Puebla
Primera Edición. 1995

EL BESTIARIO MAGICO
Categorización del mundo animal por los
Masehulmej (nahuas) de la Sierra Norte de Puebla
Departamento de Antropología Universidad de Montreal
Quebec, Canadá
1990

AGUILA ISLAS, Nelly et AL.
IDENTIDAD Registro de Atractivos
Naturales y Valores Culturales del Edo. De Puebla Tesis:
Arquitectura UPAE
Puebla.
1998

CUETZALAN
La feria del Huijil y del Café
Separata
Puebla Pue, México
Viernes 3 de Octubre de 1997
Número 30

CUETZALAN Y SU XXXIV FERIA DEL HUIPIL
Momento
Puebla Pue, México
Octubre 23 de 1997
Número 611

CUADERNO ESTADÍSTICO MUNICIPAL.
Cuetzalan del progreso, Estado de Puebla.
Instituto Nacional de Estadísticas, Geografía e Informática INEGI
y Gobierno del Estado de Puebla.
Edición México 1996.

PRIMERA MESA REDONDA SOBRE PROBLEMAS
ANTROPOLOGICOS DE LA SIERRA NORTE DEL ESTADO DE
PUEBLA.
Cuetzalan, 1976.

TODO SOBRE MULTIMEDIA
Winn L. Rosh
Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.
1996

TODO EL PODER DE LA MULTIMEDIA
Tay Vaughan
Mc Graw Hill
1995

DESIGNING ITERATIVE MULTIMEDIA

Arch C. Luther
Bantam Books
1992

LA MAGIA DE LA MULTIMEDIA

Kris Jamsa
Mc Graw Hill
1993

MULTIMEDIA PARA TODOS

Ron Wodaski
Prentice Hall Hispanoamericana S.A.
1996

DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Bruno Munari
Editorial Gustavo Gili, SA. DE CV
6ª. edición 1980

PARA UNA TEORIA DE DISEÑO

Luis Rodríguez Morales
Editorial Tilde
1ª edición 1989

COMO DISEÑAR RETÍCULAS

Alan Swann
Ediciones g. Gili, S.A. de C.V
2ª edición 1993

SISTEMAS DE SIGNOS EN LA COMUNICACIÓN VISUAL

Otl Aicher
Martín Krampen
Ediciones g. Gili, S.A de C.V.
3ª edición 1991

FUNDAMENTOS DE LA TEORIA DE LOS COLORES

Harald Küppers
Ediciones g. Gili, S.A de C.V.
4ª edición 1992

C
u
e
t
z
a
l
a
n

