

**Guía de comunicación institucional
para las preparatorias del SEMS**

4



Manual de imagen institucional



**Universidad
de Guadalajara**



SEMS
Sistema de Educación
Media Superior

**Guía de comunicación institucional
para las preparatorias del SEMS**

4



Manual de imagen institucional



**Universidad
de Guadalajara**



SEMS
Sistema de Educación
Media Superior

Índice

5 Logotipos institucionales y condiciones básicas de uso

- 5 Logotipo del Sistema de Educación Media Superior**
- 9 Logotipo de la Universidad de Guadalajara**
- 10 Relación entre los logotipos institucionales**

12 Elaboración de piezas de diseño gráfico

- 12 Recomendaciones visuales**
- 20 Recomendaciones comunicacionales**

23 Recomendaciones generales para el manejo de archivos digitales

- 23 Software**
- 23 Formatos**
- 24 Tamaño, resolución, extensiones y modos de color**
- 24 Restricciones**

26 Consideraciones para solicitar piezas de comunicación gráfica a la Dirección de Comunicación Social del SEMS

28 Glosario

Logotipos institucionales y condiciones básicas de uso

Logotipo del Sistema de Educación Media Superior

Composición primaria

El logotipo del Sistema de Educación Media Superior está conformado por la composición tipográfica del nombre y sus siglas correspondientes, así como por un gráfico al costado izquierdo. Incluye un sistema de color formado por cuatro tonos.¹



Composición alternativa

El logotipo puede ser también representado prescindiendo del nombre completo del Sistema, con las siglas y el gráfico solamente. Esto, siempre y cuando se acompañe del logotipo de la Universidad de Guadalajara y aparezca el nombre completo del SEMS a modo de membrete.



1 El logotipo del SEMS en su composición primaria, alternativa y variantes de color puede ser descargado en el Portal de Administración en Línea, ingresando con el nombre de usuario y contraseña que la Dirección de Comunicación Social facilite a sus enlaces.



Escala

El logotipo puede ser representado en cualquier tamaño, guardando una relación adecuada de proporción con el resto de los elementos de la pieza que lo incluye. Sin embargo, se recomienda una escala mínima de reproducción para que sea bien leído:



Variaciones de color

Además de la composición a color, el logotipo puede ser representado en escala de grises o calado a una tinta (blanco), dependiendo de la gama cromática empleada por el diseñador de la pieza gráfica:





Paleta cromática



Pantone 209 C

C = 0% R = 134
M = 100% G = 0
Y = 34% B = 56
K = 53%



Pantone 192 C

C = 0% R = 237
M = 100% G = 24
Y = 68% B = 73
K = 0%



C = 0% R = 109
M = 0% G = 110
Y = 0% B = 113
K = 70%



C = 0% R = 147
M = 0% G = 149
Y = 0% B = 152
K = 50%

Familia tipográfica

GOTHAM ROUNDED BOLD

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

GOTHAM ROUNDED BOOK

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Restricciones de uso

El logotipo debe usarse solamente en las formas previamente señaladas. Se deben evitar los siguientes errores: colores diferentes a la paleta cromática institucional; colocación sobre fondos degradados; colocación del calado a una tinta sobre fondo que no sea un color plano (texturas, patrones, etcétera); utilización



de halos o líneas en torno al logotipo y alteración de las proporciones o de los elementos del logotipo (tipografía o gráfico):

 Ejemplo 1



Color diferente.



Sobre fondo degradado.



Sobre fondo con textura o patrones.



Halos o líneas alrededor.



Alteración de proporciones.



Alteración de los elementos.



Logotipo de la Universidad de Guadalajara

Composición primaria

El logotipo actual de la Universidad de Guadalajara está integrado por el escudo institucional en color gris, acompañado en el costado derecho del nombre de la Universidad en color azul, con la tipografía Times New Roman en formato de versalitas con 7 % de separación entre caracteres. Debajo, una línea separa el nombre de la leyenda “Red Universitaria de Jalisco”.



Existen dos versiones del logotipo: la primera, con el nombre en dos renglones; la segunda, en un solo renglón sustituyendo la leyenda mencionada por *Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco*. Estas dos versiones se utilizarán en aplicaciones donde la UdeG se represente hacia afuera de la institución. La decisión de usar una u otra versión recae en el diseñador, según el formato que emplee en la pieza de diseño.²

² El logotipo de la UdeG puede ser descargado en el Portal de Administración en Línea, ingresando con el nombre de usuario y contraseña que la Dirección de Comunicación Social facilite a sus enlaces.

Relación entre los logotipos institucionales

Toda pieza de diseño gráfico, ya sea de difusión, promoción, información o de otra índole, debe contener tanto el logotipo de la Universidad de Guadalajara como el del Sistema de Educación Media Superior, de modo que el logotipo de la UdeG aparezca primero que el del SEMS. A continuación se ejemplifica la relación entre ambos logotipos con algunas variantes:

Difusión externa. Si las piezas involucran a un receptor ajeno a la comunidad de la Universidad de Guadalajara, debe ser utilizado el logotipo de la Red Universitaria de Jalisco. En este caso el logotipo del SEMS debe ser usado en su composición primaria. El logotipo de la UdeG debe anteceder al del Sistema, ya sea en composición vertical u horizontal.



Difusión interna. Si las piezas habrán de difundirse dentro de las preparatorias, de las dependencias del SEMS o de la Red Universitaria, debe ser utilizado el logotipo de la UdeG a modo de membrete, con el nombre del Sistema y del plantel organizador, junto con el logotipo del SEMS en su composición alternativa, toda vez que el nombre completo está incluido en el primer logotipo.³

3 El logotipo de la UdeG en su versión de membrete con el nombre de cada plantel puede ser descargado en el Portal de Administración en Línea, ingresando con el nombre de usuario y contraseña que la Dirección de Comunicación Social facilite a sus enlaces.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
ESCUELA REGIONAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR DE OCOTLÁN



En cuanto a la utilización de otros logotipos de instancias universitarias, el *Manual de identidad institucional de la Universidad de Guadalajara* (2015) indica que “bajo ninguna circunstancia se puede utilizar otro símbolo o escudo junto al de la Universidad de Guadalajara, ni utilizar partes del escudo oficial para hacer otros «logos» o símbolos para coordinaciones, departamentos o unidades de la Red Universitaria, a menos que esté dictaminado o autorizado por el Consejo General Universitario y una autoridad universitaria competente, ya que esto debilita la imagen de la institución”.⁴

Copeems y SNB

Para las preparatorias que forman parte del Sistema Nacional de Bachillerato (SNB), se sugiere que el logotipo de dicho Sistema sea utilizado en su hoja membretada, tal y como aparece en el archivo que se encuentra disponible en el PAL. En caso de utilizar el logotipo del SNB en otras aplicaciones de diseño, sugerimos consultar los lineamientos expuestos en la página electrónica <http://www.copeems.mx/images/pdf/Acuerdo13.pdf>

4 *Manual de identidad institucional de la Universidad de Guadalajara* (2015), p. 12.



Elaboración de piezas de diseño gráfico

Recomendaciones visuales

Figura-fondo

Es un principio fundamental de la percepción visual que consiste en la diferenciación de una figura organizada con respecto a un entorno más general. Como figura se consideran todos los elementos distintos al fondo que tienen una función comunicacional específica en el diseño; pueden ser la tipografía, íconos, logotipos, ilustraciones, gráficos de soporte, etcétera. La figura debe distinguirse claramente del fondo mediante el contraste de color, tamaño y definición de bordes para evitar confusiones al lector de la pieza de diseño:

Ejemplo 2





Simplicidad

Es recomendable utilizar la menor cantidad de elementos gráficos posibles para evitar que la pieza de diseño parezca saturada y para asegurarnos de que el mensaje sea recibido con precisión. Hay que tomar en cuenta que para la apreciación rápida y eficaz, menos es más:

Ejemplo 3

Gráfico.

Nombre del evento.

Datos importantes (fecha, lugar, participantes, etc.)

DIALOGO BERO AMERICANO
SOBRE LA CALIDAD EDUCATIVA
con profesores del Sistema de Educación Media Superior

13 | 03 | 2015
12:00 HORAS, AUDITORIO DEL EDIFICIO VALENTÍN GÓMEZ FARIAS, LICEO 496, GUADALAJARA

Dra. Alicia Inciarte González
Universidad de Zulia, Venezuela
Dra. Gabriela Fernanda Mollo Brisco
Universidad de la Plata, Argentina
Dra. Marta Berandorian Galdós
Universidad del Valle, Colombia
Dr. Norberto Fernández Lamiara
Universidad Nacional de Tres de Febrero, Argentina
Dr. Victor Manuel Rosario Muñoz
Universidad de Toluca, México

El registro como participante se realizará a través de un sistema electrónico dirigido a la Asociación participativa en línea
El registro se llevará a cabo el día del evento a partir de las 08:00 hrs.

Reservación:
Director de Promoción Académica e Investigación (DPA) SEMS, LICEO 496, Paseo 5, Colón Centro, Guadalajara, Jalisco.
Tel. 33424432 ext. 1400, 1410, 1411, 1412 y 1413.
Calle 14 Lm, Pabellón 1 (Pabellón 1) y calle 14 Lm, LICEO 496.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
SEMS



Integración

En cualquier pieza de diseño se relacionan distintos elementos que en conjunto coadyuvan a la correcta percepción del mensaje. Dichos elementos deben integrar un todo en una pieza de diseño a través de una composición armónica que resulte difícil de ser dividida; por ejemplo, si una ilustración, un título, un gráfico o cualquier otro elemento puede ser leído de la misma forma dentro y fuera del contexto de la propia pieza, significa que funciona como simple ornamento y que no es necesario para la decodificación del mensaje:



Ejemplo 4

Gráficos que complementan el concepto para la correcta interpretación del mensaje.

Nombre del evento.





Contraste de color

Como ya se mencionó en el apartado “Figura-fondo”, el contraste de color es un factor que hay que tomar muy en cuenta cuando se realice una pieza de diseño. Para lograr un buen contraste es recomendable seguir cualquiera de los siguientes cuatro esquemas:

1. *Esquema complementario.* Se usan colores directamente opuestos en el círculo cromático, que está dividido en dos grupos: el de los colores cálidos (rojo, naranja, amarillo) y el de los fríos (verde, azul, morado):



2. *Esquema complementario dividido.* Se contrastan tres colores: el de referencia y los dos adyacentes al directamente complementario:



Ejemplo 6



3. *Esquema análogo.* Se usan colores directamente adyacentes en el círculo cromático:

Ejemplo 7





4. *Esquema monocromático.* Se refiere al uso de diferentes valores de un solo matiz:

Ejemplo 8



En cualquiera de los esquemas mencionados se debe cuidar la legibilidad de los colores utilizados en combinación para lograr una correcta percepción visual.

Jerarquización

En cualquier pieza de diseño, ya sea cartel, invitación, banner u otra, debe existir una jerarquía en los elementos que la componen para lograr una mayor armonía, evitando que compitan dos elementos entre sí. Una composición ideal debe contener un elemento dominante, uno subdominante y uno subordinado. Depende del criterio del diseñador el valor que se le dé a cada elemento y está sujeto a qué se pretende resaltar en la pieza de diseño. La jerarquía puede ser determinada por el tamaño, el color o la forma:



Ejemplo 9



Armonía

Cuando se habla de una pieza de diseño visualmente armónica es posible referirse a diferentes factores. Si se usa una gama de color muy amplia, el gris en cualquiera de sus matices es el color ideal para neutralizar la pieza en el ámbito cromático:

Ejemplo 10





En cuanto a la composición, se puede recurrir a la ley de los tercios, la cual consiste en dividir el formato en tres secciones, tanto verticales como horizontales. En los puntos que resulten de las intersecciones se recomienda colocar elementos de mayor fuerza visual:

Ejemplo 11



Legibilidad de la tipografía

La tipografía para las piezas de diseño debe ser leída perfectamente por el receptor. Esto se logra cuidando su tamaño, contrastándola con el fondo que la contiene para que no se mezcle y eligiendo una familia tipográfica simple, con un grosor adecuado. Las tipografías muy alargadas, delgadas o cargadas de adornos cansan la vista. Se recomienda el uso de fuentes tipográficas del tipo palo seco en lugar de las serifs. Entre las primeras están las tipografías Helvética, Gotham, Bebas, Century



Gothic y Futura; algunas de las serifas son Garamond, Times New Roman, Trajan y Century. Deben usarse como máximo tres familias tipográficas en una misma pieza.

Ejemplo 12

Tipografías
de palo seco.



Tipografías
con serifas.

Recomendaciones comunicacionales

Cualquier pieza de diseño gráfico tiene como objetivo primordial comunicar un mensaje. Bajo esta premisa se deben recordar los elementos básicos del proceso comunicativo: emisor, mensaje y receptor. En este caso, el emisor son las dependencias del SEMS, que a través de un medio (la propia pieza de diseño) transmiten un determinado mensaje (invitación, convocatoria, aviso, etcétera). El receptor es el público al que se dirige el mensaje (alumnos, docentes, directivos, personal administrativo, público en general).



Dentro de este proceso existe un factor importante: la decodificación e interpretación del mensaje. Para comunicar efectivamente la intención del mensaje se sugiere atender las recomendación de los siguientes dos apartados.

Claridad en el mensaje

El diseño gráfico está dentro de un proceso de comunicación no verbal, por lo que el mensaje debe emitirse claramente para facilitar su percepción. Lo anterior significa que es necesario evitar ambigüedades así como resaltar elementos importantes para la rápida lectura:

Ejemplo 13



Universalidad

Es importante considerar el principio de universalidad en el diseño. Existe una tendencia a elaborar diseños con base en los gustos del diseñador, sin embargo, con ello se corre el riesgo de que el receptor no perciba de forma precisa el mensaje, no logre descifrarlo o no identifique los signos utilizados. Así pues, hay que considerar la asociación semiótica que guardan los símbolos utilizados dentro de la pieza:

Ejemplo 14





Recomendaciones generales para el manejo de archivos digitales

Software

Para archivos de gráficos vectoriales se recomienda el uso del Adobe Illustrator, para archivos de mapas de bits se sugiere utilizar Adobe Photoshop y para el caso de archivos compuestos por varias páginas, el programa InDesign.

Formatos

1. Para carteles se recomiendan los formatos estándar de cuatro cartas, tabloide o carta, dependiendo del objetivo. Sin embargo, el diseño puede tener un tamaño distinto, siempre y cuando sus elementos sean legibles.
2. Para invitaciones, volantes, trípticos o piezas similares se puede recurrir a cualquier formato, preferentemente que no exceda del tamaño carta en su forma extendida.
3. Para lonas, banderines o pendones los formatos pueden variar, pero se debe considerar la distancia de lectura y el contenido de las piezas.

En cualquiera de los casos se recomienda hacer una prueba de impresión, con el fin de cotejar colores, tamaños y otros elementos visuales relevantes.



Tamaño, resolución, extensiones y modos de color

1. Los archivos de mapa de bits preferentemente deben ser guardados con extensión .JPG, ya que es un formato de fácil lectura y decodificación en cualquier dispositivo electrónico. Si los archivos serán editados deben conservar la extensión del programa de origen.
2. Los archivos de gráficos vectoriales pueden conservar la extensión del programa con el que fueron creados o ser guardados con extensiones .PDF o .EPS.
3. Cuando los archivos sean solo para visualización electrónica deben ser guardados en formato .JPG, en modo de color RGB y con una resolución de 72 dpi como mínimo.
4. Si los archivos van a ser impresos, deberán ser guardados en un modo de color CMYK, con una resolución de 300 dpi.
5. Para impresiones de gran formato (lonas, pendones, banderines, etcétera) se recomienda guardarlos a 50 % de su tamaño real, con una resolución de 150 dpi, para optimizar el tamaño del archivo.
6. Un archivo de visualización electrónica no debe ser mayor de 1 MB.
7. Los archivos que por su tamaño no puedan ser enviados fácilmente a través de correo electrónico pueden ser compartidos en páginas de almacenamiento virtual, como Dropbox o WeTransfer.

Restricciones

1. La recomendación primordial consiste en no elaborar piezas de diseño en software que no sea especializado para tal



- fin. Se debe evitar el uso de programas como Word, Power Point, Publisher o Paint Brush.
2. Al nombrar un archivo no deben utilizarse puntos, guiones, acentos ni caracteres especiales, ya que se corre el riesgo de que no pueda ser leído posteriormente.



Consideraciones para solicitar piezas de comunicación gráfica a la Dirección de Comunicación Social del SEMS

En determinados casos, la DCS puede apoyar en la difusión de actividades y acontecimientos destacables de las preparatorias con la elaboración de piezas de comunicación gráfica. Para obtener este apoyo, es necesario registrar una solicitud en el PAL⁵ y tener en cuenta que el tiempo de elaboración de la pieza es de 10 días hábiles.

Adicionalmente, el registro en el portal debe incluir la siguiente información:

Invitación

- Dependencia que invita (dirección, coordinación, instancia externa en colaboración, etcétera).
- Nombre del evento.
- Fecha y hora del evento o periodo de realización.
- Lugar de realización.
- Datos para solicitar mayores informes.
- Observaciones (confirmar asistencia, especificaciones protocolarias, etcétera).

Cartel

- Dependencia organizadora (dirección, coordinación, instancia externa en colaboración, etcétera).
- Nombre del evento.
- Fecha y hora del evento o periodo de realización.
- Lugar de realización.
- Datos para solicitar mayores informes.
- Fotografías, en el caso de que el diseño las requiera.

⁵ Consulta cómo realizar una solicitud en el portal dentro del apartado destinado para ello en esta guía.



Banner

- Nombre del evento.
- Lugar de realización.
- Fecha y hora del evento o periodo de realización.
- Especificar si se requiere invitación o cartel, para vincularlos con el banner. Se aplican los mismos requerimientos establecidos para el cartel.

Conferencias (individuales o ciclos)

- Nombre del conferencista o los conferencistas.
- Nombre de la conferencia o las conferencias.
- Nombre del presentador o los presentadores.

Presentaciones de libros

- Nombre del autor o los autores.
- Nombre del libro.
- Nombre del presentador o los presentadores.

Coloquios

- Nombre del moderador o los moderadores.
- Convocatorias.
- Convocatoria completa o liga donde se pueda consultar.

Exposiciones

- Nombre del expositor o los expositores. En el caso de que sean más de tres se deberá omitir los nombres e identificar la actividad como *exposición colectiva*.
- Tipo de exposición (por ejemplo: pintura, química, etcétera). En caso de que estén involucradas más de tres disciplinas deberán integrarse en una leyenda como *de trabajos artísticos, de experimentos de química*, sin mencionar cada una por separado.
- Fecha de inauguración y permanencia.



Glosario

Banner. Pieza gráfica de proporción rectangular con formato de banderín.

Cartel. Lámina con fines informativos o publicitarios.

CMYK. *Cian, magenta, yellow y key*, por sus siglas en inglés. Es un modelo que se usa en la impresión de colores.

RGB. *Red, green y blue*, por sus siglas en inglés. Modelo de color aditivo que mezcla estos tres colores primarios.

Cromático. Perteneciente o relativo a los colores.

Dpi. *Dots per inch* (puntos por pulgada), por sus siglas en inglés.

Familia tipográfica. Conjunto de tipos de letra basados en una misma fuente, con algunas variaciones.

Gama de color. Se refiere a la escala o gradación de los colores.

Gráfico vectorial. Gráficos formados por objetos geométricos independientes, con características propias de color, forma, etcétera.

Ícono. Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado.

Ilustración. Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta una pieza gráfica.

Logotipo. Distintivo formado por letras, abreviaturas, imágenes que identifica a una empresa, conmemoración, marca o producto.

Mapa de bits. Se trata de aquellas imágenes que se forman a partir de píxeles. Cada una contiene información de color.

Matiz. Cada una de las gradaciones que puede recibir un color sin perder el nombre que lo distingue de los demás.

Megabyte (MB). Unidad para medir datos informáticos equivalente a un millón de bytes.

Palo seco. Se refiere a los tipos de letra que no tienen terminaciones llamadas serifas.



Pixel. Superficie homogénea más pequeña que compone una imagen, definida por su brillo y color.

Semiótica. Disciplina que estudia los signos en la vida social.

Serifas. Remates o terminales a modo de adornos ubicados generalmente en los extremos de las letras.

Signo. Objeto que por su naturaleza o por convención representa algo.

Símbolo. Representación sensorialmente perceptible de una realidad, en virtud de rasgos que se asocian con esta por una convención socialmente aceptada.

Tipografía. Conjunto de caracteres con rasgos comunes.





