

**Universidad de Chile**  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Escuela de Diseño  
Proyecto para optar al Título de Diseñador, Mención Diseño Gráfico

**“Programa de Comunicación Visual con fines educativos, basado en un Sistema de Reconocimiento para el Parque Zoológico Buin Zoo”.**

**Ximena Aguilar Ramírez**  
**Julio 2004**

Texto completo en: [www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2004/aguilari\\_x/sources/aguilari\\_x.pdf](http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2004/aguilari_x/sources/aguilari_x.pdf)



<b>Introducción .</b>	<b>1</b>
<b>Texto Completo .</b>	<b>3</b>



# Introducción

Hoy por hoy, desarrollar medios que permitan comunicarse con los niños, entregarles un mensaje y recibir una respuesta satisfactoria ante dicho mensaje, resulta ser cada vez más difícil. Esto se debe a que él, hoy en día cuenta con todas las facilidades para acceder a diversos medios que les entregan mucha información de diversas modalidades. Tal vez hace 20 años, los que éramos niños en ese tiempo, sólo contábamos con la televisión y bastaba con eso.

Pero hoy en día la tecnología y los medios que les entregan toneladas de información están a la orden del día; canales de televisión exclusivos para niños con programación especial las 24 horas del día, juegos electrónicos con increíbles y elaboradas gráficas tridimensionales, o simplemente está Internet por mencionar algunos ejemplos. La información visual que el niño recibe es mucha, por lo tanto, poder acceder a ellos tal vez ya no sea tan sencillo como pudo haberlo sido hace algún tiempo.

Por esta razón, encontrar una forma innovadora de atraer la atención del niño y poder entregarle un mensaje de forma efectiva no es una sencilla misión. Hay mucho trabajo y tiempo de investigación que se debe invertir en dicha empresa para que esto pueda funcionar y tener frutos de ella.

El proyecto en cuestión es de cierta forma, lo que se plantea en las primeras líneas de este texto: ¿Cómo me comunico con los niños?. El mensaje que se les desea entregar está claro, pero falta desarrollar el cómo. No se ve como una tarea fácil, pero resulta interesante, divertido y “aliviador” (por llamarlo de alguna forma) que finalmente, y pese a todas estas variables mencionadas anteriormente que los niños de hoy no resultan ser

tan diferentes a los que fuimos nosotros, y que hay cosas que jamás van a dejar de llamar la atención de ellos: colores fuertes y saturados, imágenes potentes, un buen dibujo o simplemente la posibilidad de poder “rayar”... simplemente rayar un papel con sus manos y realizar actividades que nunca pasan de moda.

A continuación, y durante las próximas ciento y tantas hojas que están por leer y ver, podrán ser parte de lo que ha sido (para mi) un importante proceso de estudio, análisis, evaluación y desarrollo del diseño de un proyecto que involucra a niños, a nuevos soportes comunicacionales, a un trabajo interdisciplinario, en fin... a una serie de factores que en conjunto hacen de este proyecto, al menos para su realizadora, algo que ha valido increíblemente la pena.

# Texto Completo

Texto completo en: [www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2004/aguiar\\_x/sources/aguiar\\_x.pdf](http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2004/aguiar_x/sources/aguiar_x.pdf)