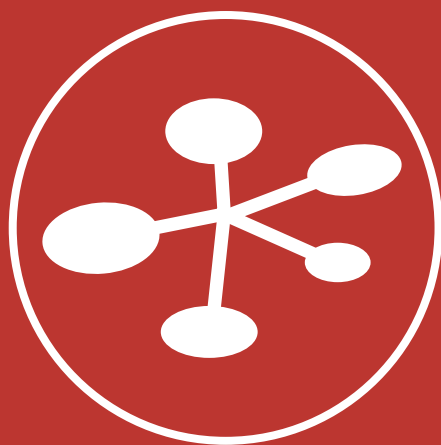




Introducción





La televisión es el medio masivo más importante, una enorme fuente de comunicación, entretenimiento e información. El poder que este medio ha adquirido se basa en una de sus posibilidades de transmisión: la imagen.

Con el desarrollo y el establecimiento de este medio las posibilidades del campo gráfico se han extendido del impreso al movimiento, pero la participación de éste último dentro del medio como parte del proceso de comunicación es tan necesaria como en la imprenta. El diseño bien pensado y estructurado con base en los conocimientos que se tienen sobre la audiencia (sus intereses, expectativas, procesos de percepción, etc.) es importante para captar y mantener la atención de la misma y que, gracias a eso, la televisión pueda subsistir.

La capacidad de la televisión como medio masivo y los avances tecnológicos en este campo han permitido que la programación y transmisión televisivas salgan de las grandes corporaciones de comunicación y puedan llegar a consumarse canales de televisión locales.

Horizonte TV es una empresa joven, con apenas 1 año al aire, de Celaya, Guanajuato y formada casi totalmente por celayenses. Esto da una gran oportunidad a los egresados de universidades locales cuyas carreras estén enfocadas a la comunicación para aplicar los conocimientos adquiridos en la práctica y obtener aquellos que sólo el campo laboral puede otorgarles. Es una oportunidad también para los comercios regionales para acceder a la publicidad que este medio puede dar a un costo no muy elevado.

Para que esta empresa celayense pueda crecer necesita expandir y diversificar su audiencia para ser un medio atractivo para la promoción del medio comercial local y regional, y captar así los medios económicos necesarios para su desarrollo.

Como objetivo general del proyecto se ha planteado ayudar a *Horizonte TV* a expandir su audiencia mediante la propuesta de creación de una barra programática infantil y el diseño de un paquete de *branding* con una imagen de gran impacto visual para captar así la atención del público infantil de Celaya y la región.

Se han planteado también 5 objetivos particulares:

1. Conocer los medios mediante los cuales la televisión capta y mantiene la atención de su audiencia.
2. Conocer el nivel de influencia que el medio tiene sobre la sociedad.
3. Conocer los elementos gráficos más utilizados en los canales infantiles más populares y difundidos.
4. Integrar estos conocimientos para tener una base de trabajo teóricamente sólida.
5. Establecer criterios gráficos para el desarrollo de la imagen de la barra.

Como ya he mencionado, la justificación de este proyecto radica en la necesidad de *Horizonte TV*, como una televisora joven, de expandir su público que por ahora es muy reducido. La creación de una barra infantil y el manejo que se le dé a su imagen ayudará a captar la atención del un sector específico del público, los niños, y, por lo tanto, de potenciales patrocinadores interesados en dicho mercado.

El proyecto fue planeado de la siguiente manera:

1. Desarrollo de la estructura básica del proyecto.
2. Recopilación de información mediante fuentes bibliográficas respecto a los procesos entre la televisión y su audiencia, los niños en especial.
3. Recopilación de información mediante la observación y el análisis referente a las fórmulas gráficas empleadas por los canales infantiles más difundidos.
4. Definición de parámetros gráficos para buscar una solución específica.
5. Definir la solución adecuada.

Esta planeación fue llevada a cabo bajo la hipótesis de que si se sustenta una solución gráfica con base en la información antes mencionada, entonces dicha solución habrá de tener grandes posibilidades de éxito, cumpliendo así con el objetivo general.

Este escrito se ha dividido en 7 capítulos, el presente y primer capítulo da entrada a la problemática que se pretende resolver, indica los objetivos a los que se desea llegar y las bases y direcciones que el proyecto ha de seguir, así como la metodología empleada para la recopilación de información.

El segundo capítulo, el marco teórico, contiene toda la información recopilada bibliográficamente que da sustento al proyecto. Se abordaron los temas del modelo básico de la comunicación y cómo los medios masivos lo han modificado, de la influencia de la televisión sobre la sociedad y, específicamente, sobre los niños y de cómo dicha influencia es lograda.

El tercer apartado consiste en el marco histórico. Se documentan los inicio de la televisión, su introducción a la sociedad y sus primeros efectos sobre la misma. También se presentan los hechos más relevantes de la televisión mexicana, de los primeros experimentos en el sexenio de Lázaro Cárdenas a la televisión satelital. Como parte final de este capítulo se presenta la breve historia de *Horizonte TV* como medio local de comunicación.

En el capítulo cuarto se lleva a cabo un análisis referencial de elementos gráficos de los principales canales y barras infantiles transmitidos en la televisión mexicana actualmente. Dicho análisis se llevó a cabo por medio de la observación directa. Se analizan todos los elementos de video de cada canal específico para poder tener una valiosa información en cuanto a parámetros gráficos que tendrá una importancia fundamental en la solución.

Las propuestas de solución conforman la quinta parte de este trabajo. En este capítulo se concentran los parámetros gráficos a seguir para buscar una posible solución. Estos parámetros están respaldados tanto por el marco teórico como por el referencial.

La solución ocupa el sexto apartado. Con base en los parámetros establecidos en el capítulo quinto, se especifican los que se habrán de tomar en cuenta para el desarrollo del producto. Cada elemento es desglosado gráficamente y fundamentado teóricamente.

El séptimo y último capítulo lo ocupa la conclusión. Se hacen juicios y recomendaciones gracias a la información recopilada. Se establecen comentarios y sugerencias para la aplicación y desarrollo del proyecto. ■