

00265

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS
DIVISION DE ESTUDIOS DE POSGRADO**



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

1
29

GENESA

**licenciatura en Diseño Gráfico
Universidad Simón Bolívar**

TESIS

que para obtener el grado de
Maestro en Artes Visuales
con orientación en **Comunicación y Diseño Gráfico**
presenta:



MIGUEL ANGEL AGUILERA AGUILAR

México D. F, mayo de 1996.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

El uso de imágenes, 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 donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Dios hizo el mundo con cinco continentes, numerosos pueblos y variadas **culturas**, lo hizo así, para enriquecerlo, para que **cada uno brille en su propio contexto**, al mismo tiempo creó al **ser humano**, hombres y mujeres con variadas **personalidades** y caracteres, también nos dió **conocimiento**, que permite dentro de cada una de nuestras posibilidades el prepararnos con **educación** para enfrentarnos a los **retos** y a nuestra **maduración** como personas, es por ello que debemos de ponernos siempre en cada situación, en cada cultura, en cada ambiente y en cada momento a la hora de **formar** o **emitir un juicio**.

Admiro en mi **familia** ante todo su **unidad**, su **ejemplo**, su **generosidad** hacia con sus semejantes y su **entereza** para encarar los problemas diarios.

Dedico esta **tesis** a mis padres **Carmen** y **Celso**, a mis hermanos **Jorge**, **Carlos** y **José Antonio**, a mis cuñadas **María del Rosario Sánchez (Tita)** y **Catalina Quijas (Cathy)**, a mis sobrinos, **José Miguel**, **Ana Belén**, **Mariana**, **Diana**, **Eyl** e **Itzel**, a mis tíos, **Esperanza**, **Concha (finada)**, **Guadalupe**, **Chelo**, **Policarpo**, **Pilar**, **Luis**, **Hilda (finada)**, **Ignacio**, **Lucio** y **Sor Mónica**, a mis abuelos (*finados*) **Catalina**, **Policarpo**, **Gertrudis** y **Lucio**, y a mis primos, **Irma**, **Consuelo**, **Enrique**, su esposa **Lourdes**, **Victor Gerardo** y **Rodolfo**.

A mis amigos, **Eduardo Chávez** y **María Luisa Heres (Maui)**, **Luz del Carmen Vilchis**, **Jorge Chuey**, **Rafael Mauleón**, **Fabiola Colmenero**, **Francisco Mitre**, **Victor Manuel Aranda (finado)**, **Vladimir Vassallo**, **Raúl Berlioz (finado)**, **Miguel Armenta**, **Javier Sandoval (finado)**, **Silvia Barajas**, **Raúl Huesca (España)**, **Mario Balboa (Cuba)**, **Rodolfo Simons (Panamá)**, **Rosario Hernández**, **Sonia Lizárraga**, **Sara Rodríguez**, **Rebeca Soler**, **Adrián Flores**, **Helmuth Eckerle**, **Ardash Aznavurian Apajian**, **Juan Carlos Torres**, **Miriam Caballero Mabarak** y **Roberto Isrewe (finado)**.

A la **Vida**, a la **UNAM**, a la **ENAP**, a la **DEP**, a **ENCUADRE**, a **Ikram Antaki**, **Carlos Monsivais** Y **Namú Dobnierer**, por ser gente inteligente y preparada aunque no tengo el gusto de conocerlos y finalmente a la **gente diferente** por aguerrida y entrona.

A todos ellos, **GRACIAS**.

INDICE

| | |
|-------------------|---|
| INTRODUCCION..... | 4 |
|-------------------|---|

CAPITULO I

Antecedentes Generales.

| | |
|--|----|
| I.A Universidad Simón Bolívar | 6 |
| 1.a Directorio..... | 7 |
| 1.b Ideario y Misión..... | 10 |
| 1.c Licenciatura en Diseño Gráfico | 11 |
| 1.d Folleto promocional..... | 13 |
| 1.e Mapa curricular..... | 14 |
| 1.f ENCUADRE, A.C. | 17 |
| 1.g Listado comparativo de la materia Genesis | 23 |

CAPITULO II

1er. Semestre.

| | |
|---|----|
| II.A Programa de trabajo, asignatura Genesis I | 25 |
| 2.a La creatividad como elemento básico..... | 26 |
| 2.b Características de la personalidad creativa..... | 27 |
| 2.c Dinámicas grupales..... | 30 |

CAPITULO III
2do. Semestre

III.A Programa de trabajo, asignatura **Genesa II**..... 47

3.a Que es **Genesa**..... 48

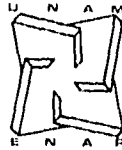
3.b Elementos del diseño..... 49

3.c Areas con las que tiene relación la materia **Genesa**..... 50

3.d Ejercicios dirigidos y demostración de prototipos..... 52

CONCLUSIONES..... 68

BIBLIOGRAFIA..... 69



INTRODUCCION.

Este proyecto se ha podido desarrollar, gracias a la incursión de quince años de experiencia docente en variadas materias, de diversos niveles, tanto en universidades públicas como privadas, dentro de las cuales se encuentra la asignatura **GENESA**.

La materia a que haremos referencia, se asigna en la Universidad Simón Bolívar, dentro del 5o y 6o semestres de la licenciatura en diseño gráfico, teniendo destinadas tres horas a la semana, abarcando diez y siete semanas por semestre.

En lo que se refiere al programa de la materia de **Genesa I y II**, si bien al principio, hube procurado apegarme al objetivo, que se señalaba en el plan de estudios, creado en el año de mil novecientos setenta y cinco, por la Escuela Nacional de Artes Plásticas, de la Universidad Nacional Autónoma de México, el tiempo y la práctica me han permitido modificar el mismo, prestando especial interés y atención, a los aspectos creativos, aunados a la expresión estética en el primer semestre y buscando que el estudiante entienda, la naturaleza de las conformaciones modulares, su función en la vida del ser humano y en particular en la vida profesional del alumno como diseñador gráfico, para el segundo semestre.

Si bien es cierto, no todos los grupos son iguales, cada uno refleja su propia personalidad, de ahí que los resultados varían, esto enriquece cada semestre mi actividad como maestro y como persona.

Los ejercicios están enfocados al desarrollo creativo, a la aportación gráfica, al manejo y razonamiento de los elementos estructurales y a la adquisición de conocimientos estético-formales y conceptuales, a fin de despertar las capacidades personales en cada alumno.

Reconozco que no soy pedagogo, ni psiquiatra, y a la vez acepto, que he tratado de entender poco a poco algunas áreas sobre éstas valiosas disciplinas, o al menos creo ser pretencioso al decirlo.

La experiencia de trabajo en clase, me ha permitido ver en muchos jóvenes, me refiero a mis alumnos, un enriquecimiento con sus comparaciones, diferencias, cuestiones, críticas, habilidades y destrezas, que me siguen motivando a continuar, dentro de esta noble causa, mejor conocida como docencia.

Estoy convencido, que la presencia del maestro durante todo el proceso de trabajo, siempre será indispensable, para establecer un vínculo de comunicación, aclarando dudas, orientando, moderando y dirigiendo cada una de las dinámicas.

Es importante crear un ambiente de confianza y fomentar una actitud positiva, para que el estudiante adquiera un ritmo de trabajo, que le permita avanzar a medida que se le proporcionan los elementos y las técnicas, con el fin de expresar con éxito sus ideas.

Espero que esta mínima aportación, de pauta a otros que como yo, creen y desean incursionar en los procesos creativos, que ayudarán al alumno a aumentar sus aptitudes y potencia, así como estimular su atención hacia todo lo que les rodea, aumentando su capacidad de concentración y percepción, para desarrollar su destreza técnica.

En el capítulo uno, se dará una visión general de la Universidad Simón Bolívar, así como de la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico, A.C. ENCUADRE.

En el capítulo dos, se mostrarán las dinámicas de trabajo que se realizarán durante la primera mitad del curso, con un enfoque cien por ciento enfocada al área creativa.

Y finalmente en el tercer capítulo abordaremos los ejercicios dirigidos con demostración de prototipos bi y tridimensionales.



CAPITULO I ANTECEDENTES GENERALES



Vicerrectoras y Directores de carrera USB. 1993

I.1 UNIVERSIDAD SIMON BOLIVAR.

La universidad Simón Bolívar fué fundada en el año de 1981, como una institución privada de enseñanza superior por "Centros Culturales, S.C.", organismo que agrupa al Colegio Simón Bolívar para niñas y que pertenece a la Orden de las Hermanas Franciscanas de la Purísima Concepción, su fundadora y actual rectora es la Licenciada. Clotilde Montoya Juárez.

Desde un inicio la institución se estableció en el inmueble ubicado en la Av. Rio Mixcoac No 48, Col. Insurgentes Mixcoac. C.P. 03920. Conmutador 629.9700 y fax 629.9744.

La institución inició sus actividades docentes en el año de su fundación, con las disciplinas Biología y Diseño Gráfico, licenciaturas incorporadas a la Universidad Nacional Autónoma de México. Posteriormente en el año de 1984 se integra la carrera de Ingeniería en Alimentos, en 1986 la licenciatura en Educación Primaria, en 1989, las carreras de Administración de Empresas e Informática; ésta última debido a una nueva reestructuración de su plan de estudios, cambia por la de licenciado en Sistemas computacionales e Informática en 1993, por último en 1991, se integran las disciplinas de Químico Farmacéutico Biólogo, Contaduría Pública y el Centro de Idiomas.

Actualmente la institución cuenta con el R.V.O.E. Reconocimiento de Validez Oficial Educativo de la Secretaría de Educación Pública, para la licenciatura en Diseño Gráfico el acuerdo es el 882286, clave DTES-137011803501 de noviembre de 1988.



1.a DIRECTORIO

Lic. Clotilde Montoya Juárez

Rectora.....

Lic. Sara Cánovas Theriot

Vicerrectora Académica

Lic. Erik Belmont

Depto. de Desarrollo humano integral

Ing. Lidia Caña e Ing. Graciela Gómez

Responsables del laboratorio de teleinformática

Lic. Cecilia Gómez

Depto. Difusión cultural y coordinación de maestrías, diplomados y cursos

Psic. Carolina Ruiz

Depto. de Psicopedagogía

Lic. Maribel Galan

Depto. de Promoción

Prof. Jorge Montoya

Responsable del Centro de actividades deportivas

Dra. Teresa Tello

Servicio Médico

Lic. Edith Galan

Depto. Bolsa de trabajo

Lic. Ma. Fabiola Romero

Responsable Biblioteca

Lic. Mónica Cavazos

Depto. Intercambio académico

Lic. Minerva Serna Monroy

Vicerrectora Administrativa

Lic. Lilian Montoya Juárez

Dirección de administración, finanzas, contabilidad y jurídico

Lic. Sofía Mendiola

Dirección de Servicios escolares

Ing. Fernando Montoya

Dirección de proyectos y mantenimiento



DIRECCIONES DE CARRERA

D.G. MIGUEL ANGEL AGUILERA AGUILAR

Director de Diseño gráfico.....

D.G. Alma Hory y D.G. Patricia Valero

Departamento de apoyo gráfico

D.G. Alberto Vivero e Ing. graciela Gómez

Responsables del laboratorio de diseño asistido por computadora

D.G. Ma. Teresa Correa

Responsable del diplomado en diseño gráfico asistido por computadora

D.G. Alejandro Villa, D.G. Flora Tellez y D.G. Rosa Ma. Jimenez

Laboratorio de televisión, cámaras, sonido, consola de efectos y área de trabajo

Profa. Rosario Hernández y D.G. Adriana Galván

Laboratorio de cine y audiovisual, mesas de visualización y proyectores

Prof. Jesús Ordoñez y Sr. José Cosme

Laboratorio de fotografía, ampliadoras, revelado e impresión de fotos color, blanco y negro

D.G. Gerardo Cervantes y D.G. Aydet Mejía

Laboratorios de serigrafía y aerografía

D.G. Rafael Mauleón, D.G. Olivia fragoso, D.G. Adrián Flores, D.G. Rebeca Soler, D.G. Ma. Elena Bermudez, D.G. Claudia Azúa, D.G. Marcela Noriega y Arq. Dora Heras.

Profesores de materias prácticas

D.G. Magnolia Reyna, Lic. Cristina Pliego, Lic. Margarita Millán, Lic. Leticia Alvarado, Lic. Georgina Bribiesca y Lic. Felipe de J. Chávez.

Profesores de materias teóricas



D.G. Miguel Angel Aguilera Aguilera



Lic. Elizabeth Iturbe Escalona
Directora de Administración de Empresas
Personal docente

Lic. Graciela Serrano Limón
Directora de Biología
Personal docente
Coordinación de laboratorios

C.P. Amando Díaz
Director de Contaduría Pública
Personal docente

Lic. Martha Vega Romero
Directora de Educación Primaria
Personal docente

Ing. Fernando Chacón Lara Barragán
Director de Ingeniería en Alimentos
Personal docente
Coordinación de laboratorios de investigación y servicios a la industria

Quim. Minerva Gaytán López
Directora de Químico Farmacéutico Biólogo
personal docente
Coordinación de laboratorios

Lic. Alejandro Cifuentes Alvarez
Director de Sistemas Computacionales e Informática
Personal docente
Laboratorio de teleinformática

Lic. Estela Velázquez y Herrera Bravo
Directora del centro de idiomas
Personal docente de inglés y francés



○
△
□

Junta de Profesores diseño gráfico USB. 1996

1.b IDEARIO Y MISION

I. La Universidad Simón Bolívar, es una institución privada de enseñanza superior, en las que autoridades, maestros, alumnos, personal administrativo y empleados, se unen en la búsqueda de los mismo ideales.

II. Por su estructura, esta diseñada para la enseñanza. la investigación y la transmisión de los valores culturales, espirituales y morales. Considera que el hombre portador de estos, es capaz de servir mejor a sus semejantes. Así mismo, se preocupa por dar a sus estudiantes una formación integral, sistemática y crítica que forme al hombre desde dentro y le ayude a realizarse como persona.

III. Consciente de la realidad socioeconómica del país se esfuerza por formar personalidades honestas y responsables que mediante el ejercicio de su profesión, sean capaces de hacer opciones libres y justas.

IV. Respetando la idiosincracia mexicana, trata de preservar y defender la identidad nacional, como el más grande tesoro de nuestro pueblo.

V. La USB tiene en alta estima los siguientes principios:

- . Libertad de cátedra
- . Respeto a la dignidad de la persona humana
- . El diálogo franco y sincero en la constante búsqueda de la verdad
- . Respeto a la conciencia de todos los miembros de la comunidad universitaria

VI. Esta institución educativa cubre fielmente los planes y programas de estudio; por otra parte, considera que la integración cultural es indispensable en la formación del estudiante universitario; por ello, la USB incluye en todas sus carreras el área de desarrollo humano con lo cual se complementan y enriquecen los respectivos planes de estudio.

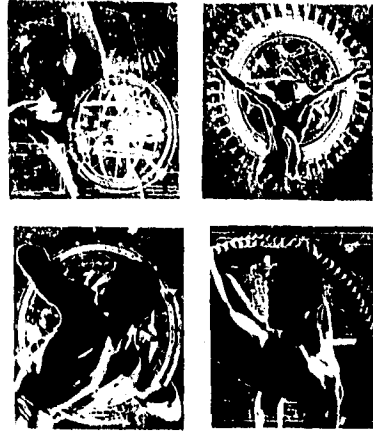
Facilita los medios para que los avances científicos, filosóficos y artísticos, esten al alcance de toda la comunidad universitaria, a través de diversidad de congresos, seminarios, ciclos de conferencias, etc.

Como institución cultural, fomenta la calidad humana y el alto nivel académico, poniendo especial cuidado en la selección de su personal docente y de sus estudiantes mediante entrevistas y exámenes de admisión que comprueben su preparación y grado de competencia.

La **misión** de la Universidad Simón Bolívar es forjar profesionistas del mas alto nivel que, debido a su sólida preparación tanto humana como académica, sean capaces de ejercer sus actividades profesionales con dignidad y eficiencia en el área de trabajo que hayan elegido.

'PER SCIENTIAM AD VERITATEM'





1.c LICENCIATURA EN DISEÑO GRAFICO

Dentro de ésta disciplina se enfatiza la diferencia entre publicidad y diseño gráfico, ya que la intención de los mensajes que se producen tienen objetivos completamente diferentes, la publicidad persuade, a contraparte del diseño gráfico que informa de una manera más dinámica y explícita.

Las necesidades humanas de comunicación, son la base para que un diseñador gráfico se exprese visualmente, tanto en las partes creativas como estéticamente hablando.

El diseño gráfico es un proceso creativo, en donde la formación integral, la actitud crítica, el enfoque ético, el sentido estético y la búsqueda de su trascendencia a nivel de comunicación social, son las determinantes para su proyectación.

El diseñador gráfico debe ser una persona abierta, crítica, objetiva y creadora, se debe preocupar por estar actualizado no solo cultural, sino tecnológicamente, debe tener un sentido desarrollado hacia lo que son los problemas sociales y culturales, tanto locales, como internacionales, y algo muy especial, debe ser un personaje generoso, algo tan amplio como se quiera interpretar.

El diseñador observa como resultado de su formación, el mundo y sus cambios, los avances y el desarrollo científico, lo cual repercute en su trabajo relacionado con la comunicación social.

El diseñador gráfico debe ser una persona ordenada, disciplinada, exigente con su trabajo, entregado a su profesión. El diseño es una actividad creativa que debe cumplir con su finalidad. Un buen diseñador gráfico traduce mensajes significativos, ambienta, produce, redacta, propone, analiza, sintetiza, proyecta, planifica, habilita, exhorta y clarifica, cualquiera de los variados campos en los que el diseño gráfico tiene demanda.

En nuestro país, los dos grandes rubros en donde más interviene el diseño gráfico se pueden considerar primero, dentro del diseño editorial, en su aplicación de portadas, interiores de revistas, libros, manuales, folletos, catálogos, anuncios de prensa, carteles, papelería global, etc. La segunda área sería el diseño institucional, empresarial y comercial en donde se pueden representar logotipos, sistemas de señalización, diseño de tipografías, conocimiento de sistemas de impresión, serigrafía artística, procedimientos de reproducción fotográfica, museografía, fotografía comercial, textos aulados, etc.

Cabe mencionar que actualmente y gracias a los recursos que la tecnología va poniendo a nuestro alcance, el diseño asistido por computadora debe de ser considerado solo como una herramienta más de opción de trabajo que permite al creativo gráfico optimizar sus alternativas visuales y no como una solución definitivamente indispensable.

Actualmente la Universidad Simón Bolívar, cuenta con un moderno laboratorio de diseño asistido por computadora, proyecto asesorado por la empresa Dimensión Tecnológica, S.A. de C.V. espacio Macintosh, logísticamente integrado por la M.A.V. Luz del Carmen Vilchis y el Dr. Raúl Cid. En este espacio multifacético, se albergan variadas actividades académicas en beneficio de alumnos y profesores, gracias al actualizado software como QuarkXPress, Photoshop, Page Maker, Free Hand, Illustrator, Super Paint, Persuasion, Macromind 3D, Super Card, Director, Canvas, Word, True Type font pack, Power Point y Super 3 D, perfectamente integrado a su hardware, Quadras 950, Centris 650, Quadra 800 y Macintosh LC111.

Este espacio también cuenta con servicios de impresoras laser write pro 630, HP paint writer 300 y scanner apple color one scanner, equipo adquirido a las empresas Colortec, Proesa y genetec, así como a la atinada inserción dentro del plan de estudios de la institución, en las áreas de diseño con procesador de palabras, captura, corrección y composición, tipografía, efectos, manipulación y movimientos, composición editorial, armado de páginas y estilos, dibujos paint, draw y bezier, manipulación de imágenes, retoque, montaje y filtros. y técnicamente en pre prensa, originales mecánicos y armado de pliegos, separación y selección de color y en imagen secuenciada con imágenes fijas, visualización, flujo y transiciones, animación y multimedia.



ELECTROGRAFIA
MICHELLE ANGELO • SOFLENA • EDUARDO CHANCEZ
CARLOS DE LA CRUZ • LUZ DEL CARMEN VILCHIS
EXPOSICION

1.d FOLLETO PROMOCIONAL.

La Universidad Simón Bolívar en su tríptico menciona:

Introducción. El diseño gráfico surge ante la necesidad de la cultura contemporánea de dar soluciones en forma inteligente y creativa a los diversos problemas de comunicación visual que plantea nuestra sociedad.

Justificación de la carrera. La licenciatura en diseño gráfico tiene como objetivo, formar profesionistas, capaces de elaborar mensajes gráficos a través de un proceso creativo, integrando la actividad crítica, el enfoque ético, el sentido estético y el apoyo de los avances tecnológicos con el fin de emitir mensajes con claridad, produciendo proyectos y proponiendo soluciones a las demandas de los usuarios.

Perfil del aspirante, El profesional de diseño gráfico requiere, ser una persona objetiva y abierta. Debe caracterizarse por su flexibilidad, firmeza, sociabilidad, sentido del orden, sensibilidad, organización y búsqueda del beneficio social. Debe estar actualizado en los procesos histórico-sociales, culturales, políticos, así como en los últimos avances tecnológicos. Tener un sentido crítico en relación a los aspectos mencionados anteriormente, con el fin de que su desarrollo profesional esté acorde a los requerimientos y necesidades contemporáneos no sólo del país sino a nivel internacional.

Perfil profesional. El licenciado en diseño gráfico estará capacitado para: Desarrollar, mejorar y transformar responsablemente los mensajes visuales que demanda la sociedad. Traducir, ambientar, proponer, sintetizar, proyectar y habilitar mensajes significativos. Utilizar responsable y éticamente las técnicas del diseño dentro de los diversos medios de comunicación. Desarrollar la investigación teórico-práctica del Arte y del Diseño gráfico en particular.



1.e MAPA CURRICULAR

Esta licenciatura consta de 64 asignaturas divididas en ocho semestres como a continuación se detallan.

1er. y 2do. SEMESTRES

Teoría del conocimiento I y II
Taller de redacción II y II
Principios del orden geométrico I y II
Dibujo I y II
Factores humanos del diseño I y II
Taller de serigrafía I y II
Taller de diseño I y II
Inglés I y II

3er. y 4to. SEMESTRES

Historia del arte y el diseño I y II
Factores económicos para el diseño I y II
Teoría de la comunicación I y II
Psicología del diseño I y II
Dibujo III y IV
Técnicas de representación gráfica I y II
Laboratorio de fotografía I y II
Taller de diseño III y IV
Diseño asistido por computadora, programa Super Paint y Programa Illustrator.

5to. y 6to. SEMESTRES

Teoría del arte y el diseño I y II
Seminario de análisis de la realidad nacional I y II
Semiótica I y II

GENESA I y II

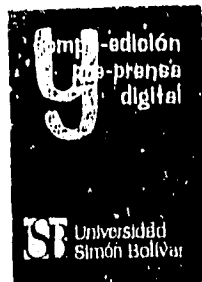
Técnicas de representación gráfica III y IV
Laboratorio de fotografía III y IV
Técnicas de impresión I y II
Taller de diseño V y VI
Diseño asistido por computadora, programa Page Maker y Programa Free Hand.

7to. y 8vo. SEMESTRES

Investigación de campo profesional I y II
Tecnología para el diseño I, Programa QuarkXPress y Programa Photoshop.
Laboratorio audiovisual I y II
Laboratorio televisión I y II
Laboratorio de cine I y II
Taller de diseño VII y VIII
Seminario de tesis I y II
Ética fundamental I y II

Cabe mencionar que el alumno lleva una materia formativa, mejor conocida como Desarrollo humano integral de primero a sexto semestres, así mismo el estudiante debe realizar un servicio social interno que cubra ochenta horas de trabajo en beneficio de la comunicad, y en el séptimo y octavo semestres liberará su servicio social externo de cuatrocientas ochenta horas, en empresas públicas o privadas, desde despachos de diseño hasta agencias de publicidad.





Actualmente en la universidad Simón Bolívar, se imparte el **Diplomado de Compu-edición y prensa digital**, el cual comprende siete módulos y cuyo tiempo de duración de cada uno es de treinta horas, con seis sesiones de cinco horas.

El programa de estudios se detalla a continuación:

MODULO I Conceptos básicos de la compu-edición.

- 1.1 Diseño gráfico
 - 1.1.1 Definición
 - 1.1.2 La influencia de la compu-edición en el diseño gráfico
- 1.2 Compu-Edición
 - 1.2.1 La computadora y sus partes (Hardware)
- 1.3 Memoria y unidades de memoria
- 1.4 Plataforma PC y Macintosh
 - 1.4.1 Diferencias y recomendaciones
- 1.5 Sistema operativo Macintosh
- 1.6 Introducción al Software utilizado para la compu-edición
 - 1.6.1 Terminología
 - 1.6.2 Dibujo tipo "Draw"
 - 1.6.3 Dibujo tipo "Paint"
 - 1.6.4 Curvas de Bézier

MODULO II "Software" para la realización de dibujos e ilustraciones

- 2.1 Introducción
- 2.2 Creación y manipulación de ilustraciones tipo "Draw"
- 2.3 Creación y manipulación de ilustraciones con curvas de Bézier
- 2.4 Creación y manipulación de texto artístico
- 2.5 Caso práctico

MODULO III Manipulación de texto para el diseño de impresos

- 3.1 Introducción
- 3.2 Conceptos básicos del diseño editorial
- 3.3 Manipulación de texto
- 3.4 Importación y manejo de imagen
- 3.5 Formación de impresos
- 3.6 Caso práctico

MODULO IV Formación y composición de impresos complejos con manipulación de imagen

- 4.1 Introducción
- 4.2 Conceptos básicos del diseño editorial
- 4.3 Manipulación de cajas de texto
- 4.4 Control de páginas maestras
- 4.5 Importación y manipulación de imagen
- 4.6 Formación de impresos
- 4.7 Caso práctico

MODULO V Manipulación de imágenes fotográficas

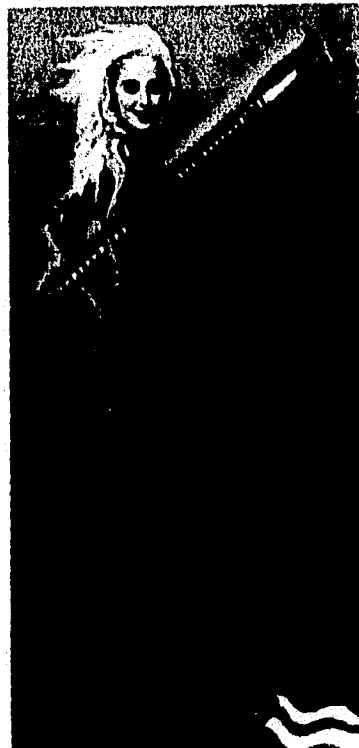
- 5.1 Introducción
- 5.2 Conceptos básicos de la teoría del color
- 5.3 Herramientas para el retoque fotográfico
- 5.4 Fotomontaje
- 5.5 Corrección de color
- 5.6 Efectos especiales
- 5.7 Caso práctico

MODULO VI Pre-prensa digital

- 6.1 Introducción a la Pre-prensa
- 6.2 Tipos de originales y sus características
- 6.3 Selección y separación de color
- 6.4 Modelos de color
- 6.5 Digitalización de imágenes y su resolución
- 6.6 Formatos de archivos su importación y exportación en diferentes programas
- 6.7 Preparación de archivos para su reproducción final
- 6.8 "Software" para la pre-prensa digital
- 6.9 Salidas y servicios
- 6.10 Caso práctico

MODULO VII Proyecto terminal

- 7.1 Metodología
- 7.2 Desarrollo de un proyecto





Reunión de trabajo con Directores de diseño gráfico **ENCUADRE**. 1993
USB. UIA. UA. UIC. ENAP. UVM-SR. ENEP-A. UAM-X.

I.f **ENCUADRE, A.C.**

La inquietud de la Dirección de diseño gráfico ha fomentado la participación de alumnos y profesores en congresos, bienales, conferencias, exposiciones, visitas, eventos y organismos, en los cuales el diseño tenga un foro de expresión creativa, razón por la cual, la escuela de diseño gráfico de la univesidad Simón Bolívar, se integró oficialmente en el año de mil novecientos noventa y uno como miembro de la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico, **ENCUADRE, A.C.**, entidad que agrupa a veinte escuelas del distrito federal y provincia, mismas que se preocupan por la investigación, comunicación entre las mismas, actualización de sus curriculas a través del análisis de sus planes de estudio y de vertir sus experiencias académicas en aras de una retroalimentación docente, fomentando con estas acciones la dignificación del diseño gráfico en México.

La mesa directiva de **ENCUADRE** que funje en el periodo mil novecientos noventa y cinco, dos mil, está integrada por:

D.C.G. Jorge **Guzman**, de la Universidad Autónoma Metropolitana, plantel Xochimilco, **UAM-X** en su calidad de **Presidente**.

C.G. Jose Luis **Caballero**, de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán, **ENEP-A**, como **Secretario**.

D.G. Hector **Aguilar**, de la Universidad del Valle de México, campus Tlalpan, **UVM-T**, como **tesorero**.

Arq. Miguel Angel **Balandra**, de la Universidad Autonoma Popular del Estado de Puebla, **UPAEP**, primer **Vocal**.

Arq. Oscar **Castro**, de la Univesidad La Salle, **ULSA**, segundo **Vocal**.

D.G. Rafael **Mauleón**, de la Universidad Simón Bolívar, **USB**, como **Director** del Centro de Investigación para la enseñanza del Diseño gráfico.



Asociación de Escuelas
de Diseño Gráfico.

eventos
ENCUADRE

PRIMER ENCUENTRO
NACIONAL DE DISEÑO
GRÁFICO

1

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA XICOMILCO

1990

Comité organizador:
Cuerpo de profesores



AL SEÑOR

Miguel A. Aguilera

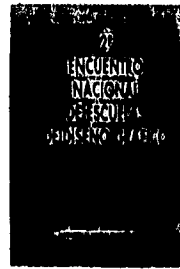
en reconocimiento a su participación en el

2
ENCUENTRO
NACIONAL
DE ESCUELAS
DE DISEÑO GRÁFICO

segundo internacional



Comité organizador: A.C. Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico



2

1991

3



1992



El comité organizador
otorga al ganador el
diploma

Miguel A. Aguilera

por haber impuesto
el taller

de
Forma

durante el Encuentro
nacional de escuelas
de diseño gráfico

Abelardo Rodríguez

Presidente del Comité Organizador del Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico

4

CUARTO
ENCUENTRO
NACIONAL DE
ESCUELAS



1993

5



UNIVERSIDAD INTERCONTINENTAL.
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1994

6



ENCUENTRO NACIONAL
SEGUNDO INTERNACIONAL:
DE ESCUELAS DE
DISEÑO GRÁFICO

1995

V Congreso Nacional

Directores diseño gráfico **ENCUADRE**, 1995
 ENEP-A. UA. UIC. UVM-T. UAS. UDLA-P.
 UPAEP. UJA. UVM-SR. USB.



Sesión informativa para el Encuentro de escuelas en la USB
 Directores diseño gráfico **ENCUADRE** 1991
 UAM-AZ. ENEP-A. UDLA-P. ENAP. UAS. USB. UVM-T. UJA. UIC. UAM-X. ULSA



Las fechas de ingreso de las Universidades agremiadas a la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico **ENCUADRE, A.C.** fueron en el siguiente orden:

1. Fecha: 6 de junio de 1991.

USB, Universidad Simón Bolívar.

Director de la carrera de Diseño Gráfico: D.G. Miguel Angel AGUILERA Aguilar.



2. Fecha: 13 de junio de 1991.

ENAP-UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, Univesidad Nacional Autónoma de México.

Director de la escuela: M.A.V. José de SANTIAGO Silva.

Coordinador de la carrera de Diseño Gráfico: D.G. Julian LOPEZ Huerta.

Coordinador de la carrera de Comunicación Gráfica: C.G. Héctor MIRANDA Martinelli.



3. Fecha: 13 de junio de 1991.

UDLA, Universidad de las Américas, Cholula, Puebla.

Jefe del departamento de Diseño Gráfico: Mtro. Rolf SEUL Weiland.



4. Fecha: 13 de junio de 1991.

UA, Universidad Anáhuac

Directora de la carrera de Diseño Gráfico: D.G. Leonor AMUZURRIETA Guzman.

Coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico: Nina ALONSO.



5. Fecha: 13 de junio de 1991.

UAS, Universidad Anáhuac del Sur

Director de Arquitectura y Diseño Gráfico: Arq. Arturo PARRA Moreno.



6. Fecha: 13 de Junio de 1991.

UIA, Universidad Iberoamericana

Directora de las carreras de Diseño Gráfico, Textil e Industrial: D.I. Patricia ESPINOZA Gómez.
Coordinador de la carrera de Diseño Gráfico: D.G. Tonatihu NAVARRO Mastache.



7. Fecha: 13 de junio de 1991.

UIA-P, Univesidad Iberoamericana, plantel Puebla, Pue.

Directora de la carrera de Diseño Gráfico: D.I. María QUIJANO Leon.

8. Fecha: 13 de junio de 1991.

UIA-L, Univesidad Iberoamericana, plantel Leon, Gto.

9. Fecha: 13 de junio de 1991.

UIA-T, Universidad Iberoamericana, plantel Torreón, Coah.

10. Fecha: 13 de junio de 1991.

UIA-T, Universidad Iberoamericana, plantel Tijuana, B.C.

11. Fecha: 27 de junio de 1991.

UIC, Universidad Intercontinental.

Directora de la carrera de Diseño Gráfico: D.I. Marcela CASTRO Cantú.



12. Fecha: 15 de agosto de 1991.

ULSA, Universidad La Salle.

Director de la escuela mexicana de Arquitectura y Diseño Gráfico: Arq. Oscar CASTRO Almedida.



13. Fecha: 12 de septiembre de 1991.

ENEP-A, Escuela Nacional de Estudios Profesionales, Acatlán.

Director de la carrera de Diseño Gráfico: D.G. Jose Manuel LIRA.



14. Fecha: 19 de septiembre de 1991.

UAM-X, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.

Jefe del departamento de sintesis creativa: Lic. Maria teresa DEL PANDO.

Coordinador de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica: D.G. Bruno DE VECCHI.



15. Fecha: 26 de septiembre de 1991.

UVM-T, Universidad del Valle de México campus Tlalpan.

Coordinador de la carrera de Diseño Gráfico: D.G. Hector AGUILAR.



16. Fecha: 26 de septiembre de 1992.

GESTALT, Escuela Gestalt de Diseño, Jalapa, Veracruz.

Coordinador de la carrera de Diseño: Sr. Joel OLIVARES Ruíz.



17. Fecha: 24 de abril de 1992.

UPAEP, Universidad Autónoma Popular del Estado de Puebla.

Director de la división Arte y Arquitectura: Arq. Miguel Angel **BALANDRA** Jara.



18. Fecha: 19 de octubre de 1993.

UVM-SR, Universidad del Valle de México, campus centro.

Coordinador de la carrera de Diseño Gráfico: C.G. Juan Carlos **BARRERA**.



19. Fecha: 28 de marzo de 1995.

UAM-AZ, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

Coordinador de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica: Arq. Jorge **SANCHEZ** de Antuñano.



20. Fecha: 27 de febrero de 1996.

UTECA, Universidad Tecnológica Americana.

Coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico: D.G. Sandra **VIVANCO**.



Primeros miembros de **ENCUADRE** 1990
después de la firma de escritura de la
constitución de la Asociación. 1990
UAM-X. UDLA-P. EDIMBA. UAM-AZ.
UIC. UAS. ULSA. UIA. USB. ENAP.



Después de una sesión de **ENCUADRE**, en la **USB** 1996.
UIA. UVM-SR. USB. UTECA. ENAP. UAM-X. UAM-AZ.
UNITEC. ENEP-A. UA. UPAEP. UIC.

Otros eventos
diseño



II ENCUENTRO
DE DISEÑO
HABANA 1992



92



Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico A.C.

Otorga el presente

DIPLOMA

al

D. MIGUEL ANGEL AGUILERA AGUILAR
por haber participado en

el I ENCUENTRO INTERNACIONAL DE DISEÑO GRAFICO EN HABANA 1992, celebrado en el Hotel Habana Libre, del 8 al 11 de Septiembre de 1992.

[Signature]
Presidente

[Signature]
D. Miguel Ángel Aguilar Aguilar

Habana, 11 de Septiembre de 1992.

EL COLEGIO DE
DISEÑADORES
INDUSTRIALES
Y GRAFICOS
DE MEXICO A.C



OTORGA EL PRESENTE

RECONOCIMIENTO A

Miguel Ángel Aguilar Aguilar

POR SU DESTACADA
PARTICIPACION EN EL
PRIMER LIBRO
DE DISEÑO
INDUSTRIAL
Y GRAFICO
EN MEXICO

DISEÑO MEXICANO
INDUSTRIAL Y GRAFICO



1-10-0-1

DI-1991-10-01-000001

91



CONTRASTE

Por su participación en el evento realizado por la generación 88-91 de la LIC en Comunicación Gráfica de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, se otorga el presente:

RECONOCIMIENTO

Prof. Miguel Aguilar
28 de Septiembre de 1991

COMITE ORGANIZADOR
D. Miguel Ángel Aguilar Aguilar
DIRECTOR DE LA ENAP

visión en movimiento

PRIMER ENCUENTRO
IBEROAMERICANO
DE GRAFICA ELECTRONICA
8 al 11 de Septiembre de 1992



PRIMER ENCUENTRO
IBEROAMERICANO
DE GRAFICA ELECTRONICA
LA HABANA, CUBA

LEONOR ANASTASIA
que se otorga a

MIGUEL ANGEL AGUILERA AGUILAR
por haber participado en

el I ENCUENTRO

IBEROAMERICANO DE GRAFICA ELECTRONICA
en la Habana
del 8 al 11 de Septiembre de 1992.



OSERNO GRAFICO

Otorga el presente

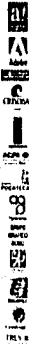
Diploma

MIGUEL ANGEL AGUILERA AGUILAR

Por su destacada participación en el I ENCUENTRO IBEROAMERICANO DE GRAFICA ELECTRONICA, celebrado en la Habana, del 8 al 11 de Septiembre de 1992.

[Signature]
D. Miguel Ángel Aguilar Aguilar
Presidente del Comité Organizador

95



II CONFERENCIA INTERNACIONAL
DISEÑO GRAFICO

ACAPULCO 94

PRESE DEL COMITE ORGANIZADOR EN DISEÑO Y C.
OTORGA EL PRESENTE RECONOCIMIENTO A

D. MIGUEL ANGEL AGUILERA AGUILAR

[Signature]
D. Miguel Ángel Aguilar Aguilar
Presidente del Comité Organizador

POR SU VALIOSA PARTICIPACION EN LA
II CONFERENCIA INTERNACIONAL DE DISEÑO GRAFICO
ACAPULCO 94

94





1.g LISTADO COMPARATIVO DE LA MATERIA GENESA.
CON OTRAS DISCIPLINAS AFINES QUE SE IMPARTEN EN OTRAS UNIVERSIDADES.

La Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico A.C. ENCUADRE, en su informe de gestión de la mesa directiva del periodo mil novecientos noventa y tres, mil novecientos noventa y cuatro, vertió los mapas curriculares de las instituciones miembros, así como de otras escuelas que aún no estar afiliadas a la asociación proporcionaron dicha información, el resultado de este análisis, mostró que diversas materias son afines por su contenido programático, el cuál lleva relación con la disciplina **GENESA**. Estas Universidades y sus correspondientes materias son las siguientes:

1. En la **Universidad Anáhuac**, dentro de sus escuelas de diseño gráfico y diseño Industrial se imparte en el sexto semestre la materia "**Envases**" (ap) como área proyectual. En su séptimo semestre la materia "**Embalaje**" (ap) como preespecialización.
2. La **Escuela Gestalt de Diseño** en Jalapa, Veracruz, en el sexto semestre contempla la materia "**Diseño de empaques**".
3. En la **Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán**, su quinto semestre imparte la materia '**GENESA I**' y en el sexto semestre la materia '**GENESA II**'
4. La **Escuela Nacional de Artes Plásticas** de la Universidad Nacional Autónoma de México, en su carrera de Comunicación Gráfica, proporciona como materias optativas en el quinto semestre la materia "**Empaque y envase I**", su sexto semestre "**Empaque y envase II**", séptimo semestre "**Empaque y envase III**" y finalmente en su octavo semestre: "**Empaque y envase IV**".
También en la institución arriba referida en su carrera de diseño gráfico, se imparte en el quinto semestre la materia "**GENESA I**" y en el sexto semestre la materia "**GENESA II**".
5. La **Universidad Autónoma de Guadalajara**, Jalisco en su escuela de diseño gráfico, también incluye la materia de "**GENESA I**" en el quinto semestre y '**GENESA II**' en el sexto semestre.

6. En la **Universidad Anahuac del Sur**, en su escuela de diseño gráfico, en el cuarto semestre tiene una materia denominada "**Teoría y metodología IV**" la cual enfocan al diseño de envases y en su quinto semestre imparten la materia "**Taller de diseño V**" en donde abordan la tipología del envase.

7. La **Universidad Intercontinental**, en su escuela de diseño gráfico en su tercer semestre exclusivamente contempla la disciplina '**GENESA**'

8. En la **Universidad José Vasconcelos de Durango**, Durango, en su escuela de diseño gráfico, en el tercer semestre se imparte la materia "**Maquetas y empaques (1)**" como taller.

9. Y finalmente en la **Universidad La Salle de Morelia**, Michoacan, en su escuela de diseño gráfico, en séptimo semestre se imparte la materia "**Diseño de envase y embalaje**" y lleva una continuidad en el octavo semestre con "**Diseño de envase y embalaje**".

Como se puede observar, son pocas las instituciones que imparten la materia o sus afines, así mismo se puede visualizar su correlación e inserción dentro de sus planes de estudio varían desde tercero, cuarto, quinto, sexto, séptimo y octavos semestres, lo cuál no permite determinar con precisión su fin correspondiente.





CAPITULO II. 1er Semestre

II.1 Programa de trabajo de la asignatura **GENESA I**

Ciclo: **5o** semestre

Total de horas-clase por curso: 48.

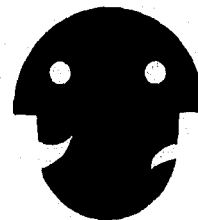
Periodicidad: 3 horas a la semana.

Objetivo **general** de la materia:

Reconocer los aspectos del campo visual, ampliando la sensibilidad creativa, por medio de técnicas y principios, los cuales a partir de habilidades y actitudes, se aplicarán a la solución de problemas de carácter profesional y personal.

Objetivo **particular** de la materia:

Al finalizar el curso el alumno, será capaz de comprender los elementos conceptuales y prácticos en forma creativa, que le permitan llegar a un fin específico, habiendo desarrollado su capacidad personal en forma crítica, aumentando su potencial creativo estimulando su atención, percepción y concentración hacia todo lo que le rodea.





2.a La CREATIVIDAD como elemento básico.

a. Reflexiones acerca del proceso creativo.

Si dentro de la vida cotidiana el acto de la creación en básico, más aún lo es la enseñanza del diseño, el éxito que los alumnos puedan tener en su vida profesional, no depende de acumular conocimientos, sino como hagan uso y manejo de los mismos y lo más importante, la actividad creativa con la que se expresen.

"El diseñador debe estar siempre listo para hacer incluso aquello que desconoce que sabe o puede hacer" Curso de "Creática" impartido por la D.G. **Gabriela Romo Contreras** en la Universidad Anáhuac del Sur.

Algunos de los obstáculos dentro del proceso creativo, son la incapacidad que tenemos para expresarnos, el miedo a nuevas experiencias, los retos que nos pone la sociedad y lo más importante lo que nosotros mismos no generamos.

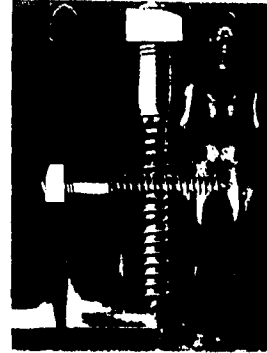
La creatividad constituye una cualidad común en todos los seres humanos, ésta lleva al hombre a realizarse como persona. El desarrollo de la creatividad a través de la historia ha sido una solución para evitar las sociedades conformistas, sin que ello equivalga a fomentar la excentricidad, ni el individualismo antisocial.

La constatación de estar insertos en una sociedad de cambio, es un factor más, que avala la necesidad de desarrollo creativo, la creatividad está en la base de la adaptación al cambio, sólo el hombre habituado a crear, posee capacidad para enfrentarse a lo desconocido y con ello vencer la rutina de una vida monótona y anquilosada.

En la tesis "**Análisis general de los fundamentos teóricos de la metodología del diseño**" (pag.85), la maestra **Luz del Carmen Vilchis** refiere a la "creatividad como una particularidad de la condición humana y que cualquier quehacer es propio para manifestarla", incluso menciona en una definición de Tudor Powell Jones encontramos más elementos de este complejo; "La creatividad es una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad, orientada hacia ideas que permiten a la persona creativa desprenderse de las secuencias comunes de pensamiento y producir estas secuencias de pensamiento diferentes y productivas, cuyo resultado ocasiona satisfacción a ella misma y tal vez a otros" **Tudor Powell Jones**, cit.p. **Elba Carrillo** "La Creatividad" en perfiles educativos No 1 julio-sept 1978 CISE/UNAM, México, Pag 32.

2.b Características de una personalidad creativa.

b. Creación y diseño deben de ir de la mano.



"Diseño se dice en italiano **Designi**, en francés **Dessin** y en inglés **Desing**, y en todos los casos es nombre verbal del correspondiente verbo que en castellano decimos diseñar y proviene del italiano **designare**, el que a su vez se deriva del latín **designare**, que significa marcar, designar", **Francisco García Olvera** "Definición general del diseño" en revista Magenta No 2, Guadalajara, Jal 1983. *Pag 20.*

La creatividad vista como un medio auxiliar en el proceso de enseñanza aprendizaje, ofrece grandes beneficios, permitiendo al alumno partir de sus propias experiencias, capacidades, actitudes y aptitudes para su formación.

El diseñador jamás opera en la superficialidad "Es necesario que perciba lo esencial de las cosas.... sólo así podrá hacer que su trabajo sea congruente con las necesidades reales del hombre para el cuál diseña" entrevista realizada al diseñador industrial **Alejandro Lazo Margain** en la revista Magenta No 1, Guadalajara, Jal. 1983. *pag 5.*

La creatividad surge del inconformismo y la curiosidad, el diseñador no tiene un total desconocimiento del campo sobre el que pretende innovar; es imposible crear sobre aquello que se ignora plenamente, la imitación, constituye una fase previa al modelo creativo.

Si bien varios autores nos mencionan que los componentes creativos que se utilizan con más frecuencia son: "la flexibilidad, el humor, la espontaneidad, el pensamiento divergente, la inventiva, la experimentalidad, el desafío de la complejidad, la originalidad, la capacidad de ver una relación, las ganas de jugar, el deseo de correr riesgos, la sensibilidad, productividad, curiosidad, la capacidad de descubrimiento, el inconformismo, la libertad, excentricidad, la imaginación y la perseverancia, algunos otros por el contrario tienen su contraparte con las características que impiden a la creatividad manifestarse a través de la rigidez, el control, la lógica, un respeto desmesurado por la tradición, la rutina, la falta de imaginación, el conformismo y la falta de uso de la intuición en el proceso preconsciente." **Logan L.M, Logan V.G,** "A dynamic approach to language Arts, *pages 9 y 10* Mac Graw Hill Company of Canada LTD Toronto. 1967.

El proceso de la creación, implica dos momentos "Una manifestación previa para determinar el objetivo, los medios, el procedimiento y el público, y sólo después de esto su confección propiamente dicha" **Felix Beltrán**, "Acerca del diseño", fotocopias proporcionadas por el autor.

Las personalidades creadoras, gozan de las características personales de iniciativa, imaginación y facilidad de palabra, en contraposición a las no-creativas que se manifiestan como conformistas, apáticas y triviales.

Niveles de creatividad, según **Taylor** "The Nature of creative process". Ed. Creativity, *pages* 351-382, Hastings house, New York, 1959.

Creatividad expresiva. Expresión independiente, donde los conocimientos, originalidad y la calidad del producto no son tan importantes como el proceso de crear, por ejemplo los dibujos y cuadros espontáneos.

Creatividad Productiva. Productos artísticos o científicos en los que existe una tendencia a limitar y controlar la actividad libre y a desarrollar técnicas para la fabricación de productos acabados.

Creatividad Inventiva. En la que interviene el ingenio, en esta se clasifican los exploradores, inventores, descubridores del uso de materiales, métodos, medios y técnicas.

Creatividad Innovadora. Perfeccionamiento a través de modificaciones que implican conocimientos conceptuales.

Creatividad Emergente. Desarrollo de principios o supuestos, totalmente nuevos, alrededor de los cuales florecen nuevas escuelas de arte, literarias, musicales, científicas, etc.

Es frustrante para alguien que desea comunicar algo interesante, encontrar que la persona a la que se está hablando e intentando explicar una información emocionante, la misma no está escuchando la idea, sino solo las palabras, los involucrados en la docencia creo yo, hemos vivido esta experiencia.

En el curso de Creatividad y Educación de mayo de 1984, que impartió el Prof. **Eduardo Chávez Silva** en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, nos recomendaba que si tomamos nuestros medios como auxiliares en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje podríamos convertirlo en base a un análisis donde se integren las tres áreas de desarrollo del ser humano, es decir, el área afectiva, el área cognoscitiva y el área psicomotriz, cada una de las áreas mencionadas agrupa los siguientes conceptos:

| AFFECTIVO ● | COGNOSCITIVO ● | PSICOMOTRIZ ● |
|-----------------|----------------|----------------|
| Recepción | conocimiento | imitación |
| Respuesta | comprensión | manipulación |
| Valoración | aplicación | precisión |
| Organización | análisis | control |
| Caracterización | evaluación | automatización |

Que actitud debe tener mi alumno

En el área **afectiva**, los ejercicios que implementamos en clase, nos pueden ayudar a visualizar en el alumno, sus problemas de relación, la incapacidad para comunicarse, la marginación social, que se manifiesta en una dificultad para integrarse al grupo, la falta de interés en el estudio, y en forma individual, una preocupación por crecer, pero sin conocimiento para hacerlo.

Que debe saber mi alumno.

En el área **cognoscitiva**, los grupos pueden presentar carencia de conocimientos generales, no sólo dentro de las disciplinas de la escuela, sino de su formación escolar anterior a la universidad, en este caso se pueden establecer métodos de estudio para cumplir objetivos de semestre.

Que debe saber hacer mi alumno.

En el área **psicomotriz**, se pueden detectar y corregir deficiencias en lo que respecta a coordinación motriz fina, el campo espacial y su correlación ojo-mano para apreciar una imagen corporal congruente con su realidad.



2.c Dinámicas grupales.

La materia de Genesa dentro de la universidad Simón Bolívar, está considerada como una disciplina práctica, es por ello que se estimula la creatividad del alumno en este semestre, a través de variados ejercicios individuales o de grupo, los cuales tendrán como objetivo, el desarrollo de su seguridad ante problemáticas que se les presenten, a continuación mencionaré algunos de estos ejercicios.

c. Ejercicios de trabajo para el 1er semestre de la materia Genesa.

| | |
|--|----|
| <i>Dinámica 1</i> Conocimiento del grupo, prospectiva y retrospectiva..... | 31 |
| <i>Dinámica 2</i> Investigación término composición..... | 32 |
| <i>Dinámica 3</i> Conocimientos generales. Día internacional de la mujer..... | 34 |
| <i>Dinámica 4</i> Ejercicios creativos..... | 37 |
| <i>Dinámica 5</i> Dominó visual..... | 39 |
| <i>Dinámica 6</i> Ilustrar un semafonograma..... | 40 |
| <i>Dinámica 7</i> Interrelación de las formas..... | 41 |
| <i>Dinámica 8</i> Principio de la división del espacio. Tratado islámico..... | 42 |
| <i>Dinámica 9</i> Sección Aurea..... | 45 |
| <i>Dinámica 10</i> Ejercicio de Peter North..... | 46 |

Dinámica No 1

Conocimiento del grupo, prospectiva y retrospectiva. _____

El primer día de clase, se recomienda que para poder conocer mejor al grupo, se le solicite que en una hoja anoten brevemente en cinco o seis líneas a lo máximo:

a. Su **prospectiva**, como se ven ellos dentro de diez años, después de haber terminado su licenciatura.

b. Su **retrospectiva**, como se imaginaban ellos en su elección de carrera, cuando estudiaban en la preparatoria.

Los resultados nos permiten visualizar factores importantes, primero la calidad humana del adolescente, en segundo término su crecimiento interior y por último el respeto a los valores.

Es básico analizar al término del ejercicio junto con los estudiantes, los resultados sin detenerse en casos específicos para no herir susceptibilidades, el profesor debe ser cuidadoso desde el principio del curso, con ello logrará obtener la confianza por parte del alumno, es básico ante todo hacer incapié en una constante comunicación.

La dinámica grupal dentro de la prospectiva, casi en su mayoría se enfoca hacia estudios de posgrado en el extranjero, maestrías o doctorados dentro del área, también se imaginan como profesionistas exitosos, con despachos establecidos, ya casados, con buena posición económica.

Otros sectores que se comentan en los análisis finales son, las formaciones humana y profesional, en el sentido de crecimiento y realización como personas, aprendiendo de errores y aciertos, esto nos permite a los profesores, conocer más acerca de nuestros futuros alumnos, con los cuales conviviremos en un año de trabajo, así mismo sus retrospectivas nos indican que formaremos no máquinas, sino nuevos talentos fáciles de amoldar profesionalmente.

Dinámica No 2

Investigación término composición _____

Ejercicio de agilidad mental, se le solicitará al grupo que investigen sobre la palabra "**Composición**", en relación a la asignatura.

Generalmente los resultados en su mayoría hacen referencia a la indicada en el "**Léxico técnico de las artes plásticas**" de Irene Crespi y Jorge Ferraro. Edit. Universitaria Buenos Aires.

COMPOSICION n.f. Acción y efecto de componer. Ejercicio escolar de redacción sobre un tema dado.

-Loc. *formar, o hacer una composición de lugar*, meditar las circunstancias de un asunto y formar una idea, determinación o proyecto.

-Gram. *Composición de palabras*, procedimiento de formación de palabras nuevas, agrupando dos o más elementos con valor independiente.

-Impr. Conjunto de líneas, galeradas y páginas antes de la impresión. Acción de juntar los caracteres tipográficos formando palabras, líneas y planas: *Composición a mano, composición mecánica, composición no interlineada*, composición en la que se encuentran muchos caracteres distintos a la de la caja adoptada. *Composición interlineal o yuxtalineal*, método de composición necesaria por una traducción situada a la vista del texto original.

.*Composición mecánica*. Para todos los trabajos corrientes de cierta importancia, se acude a la composición mecánica. Las máquinas utilizadas poseen un teclado parecido al de las máquinas de escribir. En unas (Linotype, Intertype, Typograf, etc.) las teclas accionan las matrices de las letras, que se acoplan automáticamente y forman una composición fundida por líneas enteras. En otras (monotipias), las teclas perforan una banda de papel, que, al pasar seguidamente por una fundidora, ordena la fundición, uno a uno, de los caracteres, en el orden deseado.

.*Composición fotográfica*. En los procesos fotomecánicos de impresión, offset y huecograbado, etc., las máquinas fotocomponedoras producen películas positivas o negativas, que el montador ensambla para la compaginación. Las pruebas se obtienen por copia sobre papel sensible.

.Composición planográfica. Para la confección directa de planchas de impresión en offset, ciertas máquinas adaptadas especialmente escriben con una tinta gasa sobre hojas delgadas de metal o de papel plastificado.

Se puede concluir con los alumnos que, en las Artes Visuales el concepto "Composición" se aplica al campo del diseño, la escultura, la arquitectura, el cine y el teatro; revalorizado por las exigencias intrínsecas a cada arte. Así mismo es una organización estructural voluntaria de unidades visuales en un campo dado, de acuerdo a leyes perceptuales, con vistas a un resultado integrado, armónico y estético.

Al término del análisis se aplica el siguiente ejercicio.

Se formarán equipos de cuatro personas, el pizarrón se dividirá en cuatro espacios; el primer miembro del equipo anotará una consonante, el profesor explicará en ese momento las indicaciones a seguir, los estudiantes restantes del equipo deberán uno a uno terminar la palabra de esa consonante, se puede utilizar cualquier tema ejemplo:

Animales con nombres de cuatro letras, primera consonante, t,r,v,f,l,p.

Resultados: topo, tuza, rata, rana, vaca,foca, loro, pato.

El objetivo de ésta dinámica logra la integración de caracteres y características diferentes, haciendo de ello un trabajo en conjunto rápido y ágil.

Dinámica No 3

Conceptos generales. "Día internacional de la mujer"._____

Ejercicio de práctica de campo e integración de grupo.

Retomando el término "**Composición**". Acción o efecto de componer. Ejercicio escolar de redacción sobre un tema dado.

Pediremos a la mitad del grupo que vaya diciendo un número al azar correspondiente a la otra mitad que no está participando, estos números corresponden a la lista de asistencia y con ello conformaremos los equipos de trabajo.

El tema a evaluar será el que el grupo proponga o el que el profesor elija, la línea del mismo variará en cada semestre de acuerdo al entusiasmo expresado por los estudiantes.

Como ejemplo se seleccionó uno que con motivo del 8 de marzo, "Día internacional de la mujer" seleccionaron las alumnas.

El profesor dará las siguientes indicaciones:

La Organización de Naciones Unidas solicita el diseño de un cartel en el cual deberán estar los nombres de todas las mujeres en la historia que han sido o son actualmente, cabeza de gobierno de algún país.

Se indica en ese momento que el diseñador gráfico no solamente debe estar capacitado para interpretar gráficamente un concepto, en este caso dedicarse exclusivamente al diseño en su conjunto y al de la imagen que representará el cartel solicitado, sino que en muchas ocasiones en el campo de trabajo real, compete también al profesional investigar los datos que la institución quien solicita sus servicios requiere.

Se invita en ese momento al grupo a que exprese sus conocimientos para que posteriormente, con una investigación de campo complete la información solicitada.

El ejercicio nos permitirá analizar como el alumno deberá vencer un obstáculo interpuesto, aclarándole el porque del cometido y de la integración de trabajo con otra persona.

Datos entregados en orden cronológico del ejercicio mencionado.

1. **Golda Meir**. Primer ministra de **Israel**.
 2. **Indira Gandhi**. Primer ministra de la **India**.
 3. **Isabel Peron**. Presidenta de **Argentina**.
 4. **Sirimayo Bandanaraike**. Primer ministra de **Sri Lanka**.
 5. **Margareth Thatcher**. Primer ministra de **Inglaterra**.
 6. **Vidgis Finnbogadottier**. Presidenta de **Islandia**.
 7. **Corazon Aquino**. Presidenta de **Filipinas**.
 8. **Gro Harlem Brundtland**. Primer ministra de **Noruega**.
 9. **Violeta Vargas Vda. de Chamorro**. Presidenta de **Nicaragua**.
 10. **Benazir Bhutto**. Primer ministra de **Pakistan**.
 11. **Lidia Gueller**. Presidenta interina de **Bolivia**.
 12. **Ertha Pascal Trouillot**. Presidenta provisional de **Haiti**.
 13. **María Liberia Peters**. Primera ministra de **Antillas Holandesas**.
 14. **Kazimiera Prunskiere**. Primera ministra de **Lituania**.
 15. **Maria Eugenia Charles**. Primera ministra de **Isla Dominica**.
 16. **Mary Robinson**. Presidenta de **Irlanda**.
 17. **Begun Kaleza Zia**. Primera ministra de **Bangladesh**.
 18. **Edith Cresson**. Primera ministra de **Francia**.
 19. **Hanna Suchocka**. Primera ministra interina de **Polonia**.
 20. **Kim Cambell**. Primera ministra interina de **Canada**.
 21. **Tansu Ciller**. Primera ministra de **Turquía**.
 22. **Agathe Uwilingiyimana**. Primera ministra de **Ruanda Africa**.
 23. **Sirima Bandaraninke**. Primera ministra de **Ceylan**.
 24. **Chandrika Kumaratunga**. Presidenta de **Ceylan**.
 25. **Claudette Werleigh**. Primera ministra de **Haiti**.
 26. **Julia Mena**. Vicepresidenta de **Nicaragua**.
-

Otros temas que se han trabajado como **dinámicas rápidas**, se enfocan hacia el análisis de términos variados que suscitan sugerencias novedosas con el fin de lograr respuestas ágiles. Ejemplo. Ideas acerca de ellos mismos, tomando como referencia el color.

Color: Negro

A que te remite: muerte, trizteza, sombre, ausencia, etc.

Color: Amarillo

Con que lo identificas: vida, alegría, luz, trabajo, infancia, etc.

Cabe acotar que para estos resultados se debe consultar la "**Interpretación psicológica del color**" de **Vassil Kandinsky**, o cualquier otro autor como apoyo.

Tambien se puede solicitar que en una hoja en blanco se manifiesten gráficamente, con marcadores, plumiles, lápices de color, recortes de papel, etc. ejemplo:

1. Imagina que eres un pintor.
2. Tu hoja es un linzo.
3. Dibuja tu futuro.

Una opción más puede ser la relación de palabras con un elemento referido, ejemplo:

Producto dado: Agua de colonia "Sanborns"
Relación con: mujer, accesible, facil, etc.

Producto dado; Chanel No 5
Relacion con: mujer, lujo, estilo, clase, etc.

Para finalizar se les muestra un listrado de "Palabras cometa" muy usado en planeación, modelo inventado por philip Broughton y publicado por la revista Newsweek del 6 de mayo de 1971, esto tendrá como fin el liberar la tensión del grupo.

| 0. Progamación | 0. Funcional | 0. Sistemática |
|--------------------|------------------|----------------|
| 1. estrategia | 1. operacional | 1. integrada |
| 2. movilidad | 2. dimensional | 2. equilibrada |
| 3. planificación | 3. transaccional | 3. totalizada |
| 4. dinámica | 4. estructural | 4. insumida |
| 5. flexibilidad | 5. global | 5. balencedada |
| 6. implementación | 6. direccional | 6. coordinada |
| 7. instrumentación | 7. opcional | 7. combinada |
| 8. retroacción | 8. central | 8. paralela |

El método de empleo es el siguiente, se escoge al azar un número cualquiera de tres dígitos, se busca la palabra correspondiente a cada dígito en cada una de las tres columnas y el resultado puede ser:

- 316 "Planificación operacional coordinada"
139 "Estrategia transicional paralela"
740 "Instrumentación estructural sistemática"

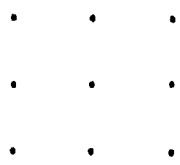
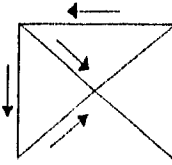
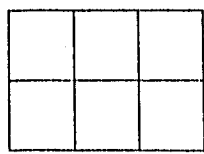
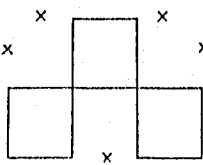
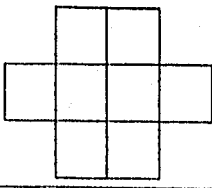
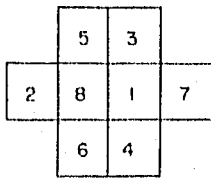
Cualquiera de ellas puede insertarse en cualquier informe y resonará con decisiva e indiscutible autoridad.

Según afirma el inventor original del sistema, nadie tendrá la más remota idea de lo que se ha dicho, pero nadie estará nunca dispuesto a reconocerlo.

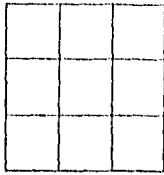
Dinámica No 4

Ejercicios creativos

La respuesta rápida a requerimientos inesperados planteados en el apartado "2.a La **creatividad** como elemento básico" demuestra según Taylor las cinco categorías integradas por las manifestaciones, expresiva, productiva, inventiva, innovadora y emergente.

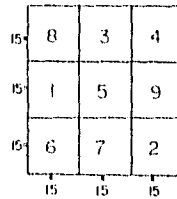
| EJERCICIO | SOLUCION |
|--|---|
| <p>①</p>  <p>Con 4 líneas y sin despegar el lápiz se tienen que tocar los nueve puntos.</p> | <p>①</p>  |
| <p>②</p>  <p>Eliminar 5 líneas y que queden 3 cuadros.</p> | <p>②</p>  |
| <p>③</p>  <p>Acomodar dígitos del 1 al 8 sin que estén secuencialmente ni horizontal, vertical o diagonalmente.</p> | <p>③</p>  |

4

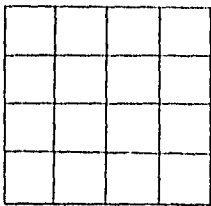


Colocar los dígitos del 1 al 9, los cuales deberán sumar 15 en cualquier dirección.

4

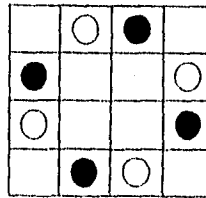


5

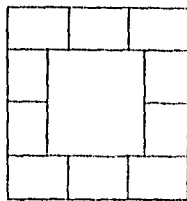


Colocar 4 puntos blancos y 4 puntos negros de tal manera que no queden en la misma fila 2 iguales.

5

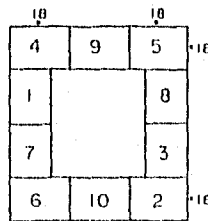


6

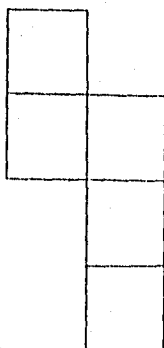


Acomodar los dígitos del 1 al 10 de tal manera que por cualquier lado sumen 18.

6

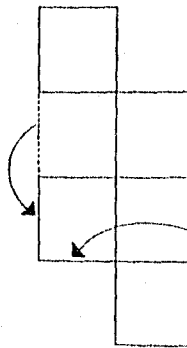


7



Cambiar solo dos líneas de posición de manera que formen 4 cuadrados.

7



Dinámica No 5

Dominó visual

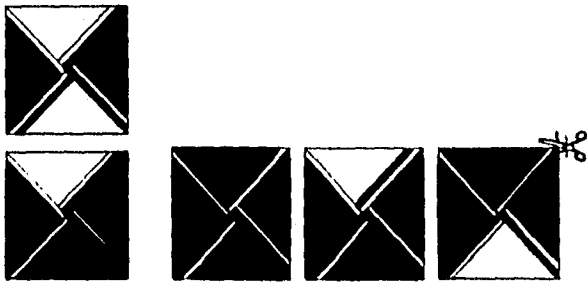
Relacionando los medios auxiliares en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje, se integró este ejercicio para estimulación de los parámetros comprendidos en las áreas afectiva, cognoscitiva y psicomotriz.

El objetivo de esta dinámica consistirá en que el alumno utilice la forma geométrica bidimensional aplicando color y textura, enriqueciendo su propuesta con diversos materiales, trabajando su campo espacial.

EL DOMINO VISUAL

"El ojo es más rápido que la mente".

Por: Rubén Valencia y Maris Bustamante.



El dominó es un juego oriental que se pierde en el tiempo y que ha sido y es, el disfrute tanto de chicos como de grandes. Es perfecto para jugarlo "con los cuates". Se sustenta en la combinatoria matemática.

El Dominó tradicional consta de 28 fichas rectangulares que están divididas por su parte media que los separa en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado con puntos un número comprendido entre el uno y el seis, ambos inclusive, o no lleva ninguno. Es propio para cuatro jugadores aunque también acepta otras modalidades.

En el libro "Nuevos pasatiempos matemáticos", publicado en 1921, el matemático británico con especialidad en combinatoria Alexander MacMahon trabajó con la idea de superdominó y derivó uno que consta de 24 fichas cuadradas divididas por sus diagonales. Su preocupación era la configuración resultante, el perímetro de un rectángulo, cerrara el espacio sin dejar intersticios.

Con estos antecedentes decidimos inventar otra variante como una forma lúdica y entretenida de enriquecer el pensamiento visual de los jugadores. Nuestro dominó visual consta de 36 fichas cuadradas divididas por sus mitades en diagonal, lo que da por resultado 32 fichas con cuatro lados cada uno de los cuales tiene un color diferente; asimismo, tendremos 4 fichas de uno solo de los cuatro colores seleccionados. Este dominó visual no se juega en una sola dirección como el tradicional, sino por los cuatro lados de cada cuadro, por lo que la configuración resultante se organiza tapizando el espacio, obteniéndose composiciones rectangulares, cuadradas o irregulares, las cuales pueden salutar el espacio o bien dejar intersticios.

Esta propuesta fue implementada para formar parte del Módulo de Artes Plásticas que edita la Dirección General de Promoción Cultural de la SEP, para apoyar la labor de los maestros de actividades estéticas plásticas en las primarias de toda la República.

Ahora lo hacemos debutar en el ámbito del día a día esperando que los diseñadores, después de jugarlo por primera vez, lo incluyan en su colección de feliches lúdicos entre los que seguramente se encuentran ya, el Cubo y los Anillos de Rubik, entre otros.

Estamos seguros de que muchos de los lectorjugadores podrán motivarse y explorar otros juegos lo que avivará el combate contra la maquila y la fayuca conceptual, tan cotidianos en el mundo del Diseño.

INSTRUCCIONES:

- 1.- El juego se inicia desde que se leen o se explican las instrucciones.
 - 2.- Se forman mesas de cuatro jugadores.
 - 3.- Las 36 fichas del dominó se colocan en el centro de la mesa y los jugadores uno frente al otro; juegan individualmente.
 - 4.- Colocadas las fichas boca abajo se revuelven haciendo la "clásica sopa" del dominó.
 - 5.- Cada jugador toma al azar 9 fichas: las vé sin mostrarlas.
 - 6.- Cualquiera puede empezar, continuando el turno a la derecha.
 - 7.- Colocada la primera ficha, el siguiente jugador empalmará la suya por el lado que más le convenga, cuidando siempre que congenien los colores: azul con azul, blanco con blanco, rojo con rojo, verde con verde.
 - 8.- A partir de que la primera ficha fue colocada sobre la mesa iniciándose así el juego, cada jugador bajará por turnos, tantas fichas como pueda, en el entendimiento de que gana el jugador que primero acaba sus fichas.
 - 9.- Si se baja una ficha que empalma por uno solo de los cuatro lados de la(s) depositada(s) en la mesa, ahí acaba la actuación y se le cede el turno al siguiente jugador:
 - Si se logra empalmar por dos lados al mismo tiempo, se obtiene una tirada adicional;
 - Si se empalman tres lados al mismo tiempo, se obtienen dos tiradas adicionales; y
 - Si se empalman cuatro lados al mismo tiempo (en el caso de ocupar un intersticio, por ejemplo se obtienen tres tiradas adicionales).
- Esto permite, mediante el conocimiento que se vaya obteniendo de la mecánica propia del dominó, que los jugadores no tiren al azar, sino que vayan administrando sus fichas, y de acuerdo a las que presuponen que tienen sus oponentes, pueden "irse" antes que los demás.
- 10.- La ficha cuya superficie es de un solo color se coloca a la manera de las otras correspondiéndola con sus equivalentes, por lo que el crecimiento del tablero puede quedar con intersticios dándole a la configuración la categoría de irregular.
 - 11.- Cuando existe un ganador, termina el juego y se vuelve a comenzar, siendo el que ganó, el que tirará la primera ficha con que se reinicia el juego.
 - 12.- Este juego termina definitivamente cuando se cumple el número de vueltas que desde el principio los jugadores estipularon. No existen tabuladores numéricos, ya que este juego es por su naturaleza eminentemente visual.
 - 13.- Variables de acuerdo al número visual desde dos, hasta con siete jugadores. El número óptimo es de cuatro con el que fuimos ejemplificando las instrucciones, para a continuación explicamos las variables en cada caso:
 - Cada uno de los jugadores toma 9 fichas, y de las restantes 18 que quedan sobre la mesa, en cada turno "comen" una obligatoriamente, antes de tirar las que quedan. Así, hasta que uno de los dos se "vaya", agotando la última de las fichas.
 - Con tres jugadores: Cada uno toma 9 fichas y de las 9 restantes comerán una antes de tirar todas las que puedan. Así hasta que alguno de los tres se va y se termina la vuelta.
 - Con cuatro jugadores: (ya explicado)
 - Cada uno toma 9 fichas y empieza el jugador que entre los dos de la mesa determinen, a partir del cual los turnos siguientes se sucederán hacia la derecha.
 - Con 5 jugadores: Cada uno toma 7 fichas y con la ficha que queda en la mesa se inicia el juego.
 - Con 6 jugadores: Cada uno de los jugadores toma 6 fichas y sale el que los de la mesa determinen, a partir de él, el juego se sigue hacia la derecha.
 - Con 7 jugadores: Cada uno de los jugadores toma 5 fichas y la que queda libre es la que inicia el juego. El siguiente turno se irá por la derecha.

Dinámica No 6

Ilustrar un semafonograma _____

En ocasiones el profesor debe inducir ejercicios para valorar el saber, el hacer y la actitud del alumno, elementos indispensables que se deben conjugar de manera sistemática e integral.

El siguiente trabajo relacionará varios parámetros de evaluación.

1. Síntesis gráfica.

Se debe llegar a una geometrización de las interpretaciones, sin que estas pierdan su conotación.

2. Integración de elementos.

El acomodo de las propuestas gráficas deberá guardar un conjunto integral y armonioso.

3. Calidad y precisión.

La limpieza y legibilidad de los resultados relacionará memoria visual.

Ejemplo:

Rebus
(Semafofonogramas)



"Un soldado de hojalata resbata."

Dinámica No 7

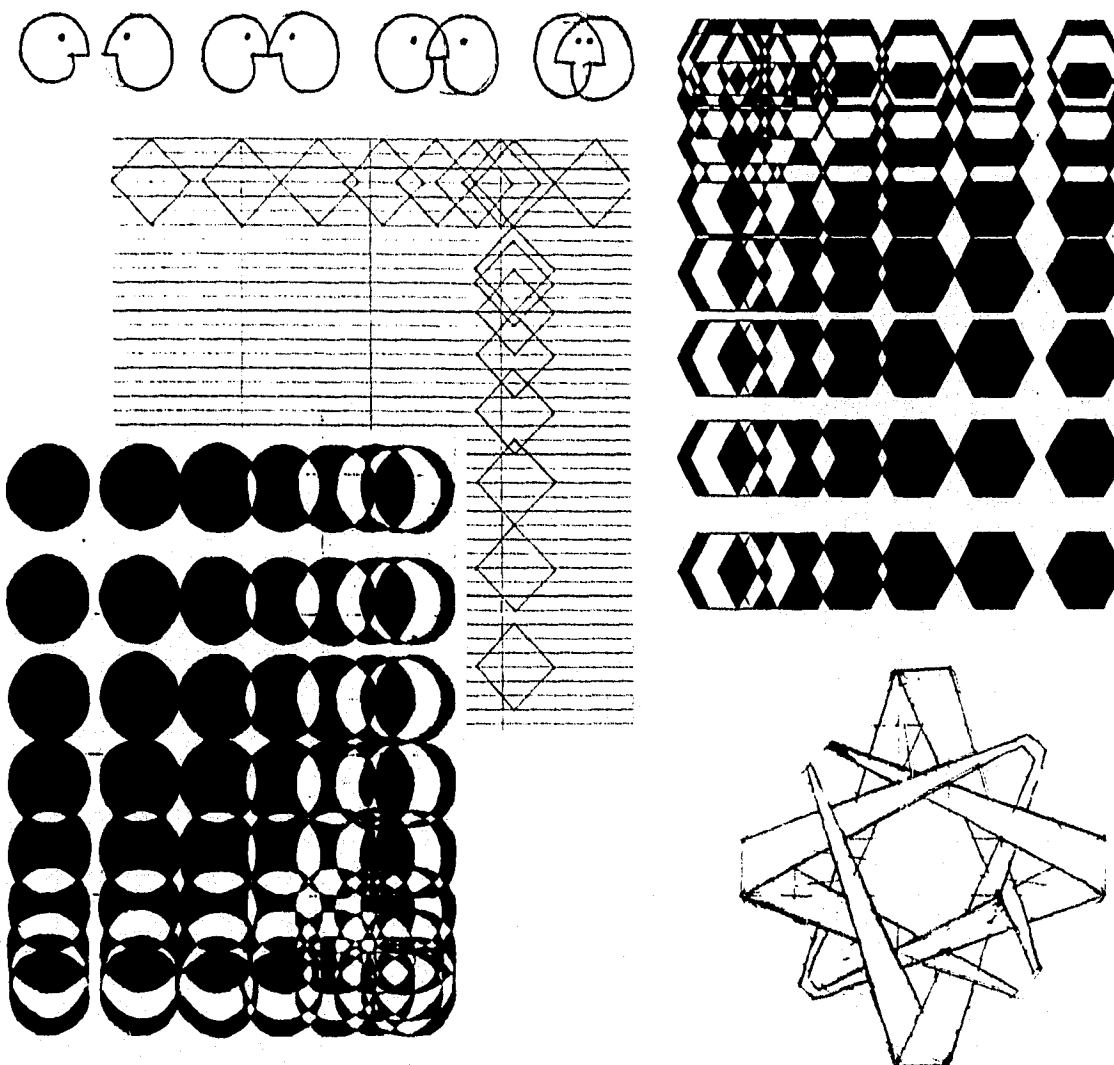
Interrelación de las formas _____

Ejercicio de calidad, precisión y buen manejo de equipo.

Objetivo: Integrar módulos y estructuras con direcciones primarias para obtener elementos constructivos.

Indicación: Utilizar formas geométricas, círculos, rombos o exágonos.

Material: Hoja milimétrica, hoja albanene, compás, escuadras, estilográfico.



Dinámica No 8

Principio de la división del espacio

Este tratado islámico parte de la aplicación de las matemáticas, para la obtención de módulos y submódulos, los cuales nos pueden aportar soportes estructurales muy utilizados en la diagramación.

El objetivo del ejercicio permite generar en el alumno, el interés hacia la conformación de celdas que variará en posición para obtener como resultado propuestas en forma individual.

El soporte inicial parte del uso de una red de ochenta y un campos reticulados en una hoja cuadriculada, nueve espacios horizontales por nueve verticales, dentro de los cuales se ubicará su centro con un punto de apoyo.

Posteriormente se anotarán los dígitos naturales del uno al nueve tanto en la primera línea superior como en la primera línea izquierda.

Se irá multiplicando en forma diagonal por coordenada horizontal y vertical dígito con dígito, ejemplo cuadro cinco vertical con cuatro cinco horizontal nos da como resultado veinticinco.

Paso siguiente los resultados se suman de tal manera que anotaremos al final sólo un número por cuadro, ejemplo, cuadro ocho horizontal por cuadro ocho vertical nos da como resultado sesenta y cuatro, sumamos el seis y el cuatro, obtenemos el dígito diez, volvemos a sumar, teniendo finalmente el número uno, el cuál anotaremos en esa casilla.

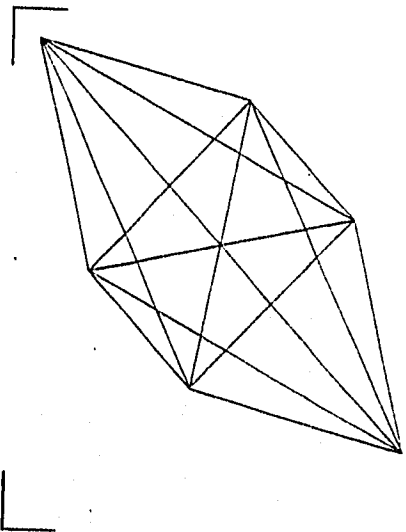
(Observar diagrama ejemplificativo)

Al tener llenas todas las casillas se coloca una hoja albanene sobre cual iremos investigando las uniones numeración correspondiente, una solución para el uno hasta el nueve.

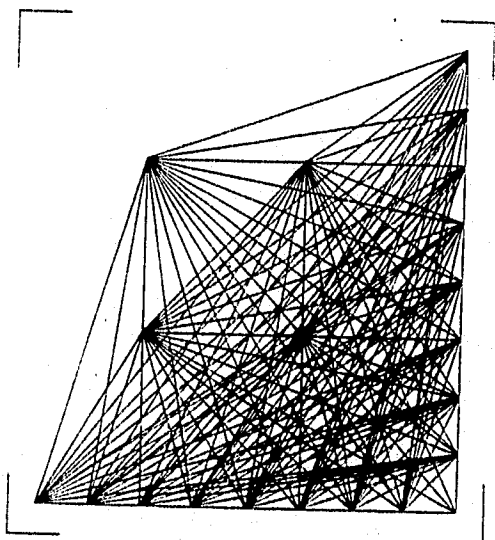
Los resultados los utilizaremos para trabajarlos en conjunto con una nueva hoja albanene de soporte, ejemplo, en una mesa de luz como apoyo, superpongo las soluciones cinco y ocho, puedo girar la hoja de tal forma que solamente tome segmentos de línea que al unir me darán nuevas formas.

Este ejercicio se puede complementar utilizando sobre el albanene técnica de lápiz de color, enmascarillando las áreas seleccionadas con masquintape y diluyendo posteriormente con solvente el pigmento, para crear una capa traslúcida tonal que enriquece la presentación del trabajo.

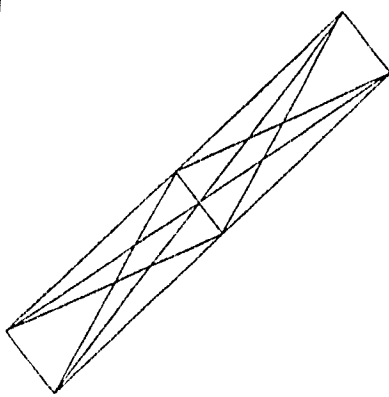
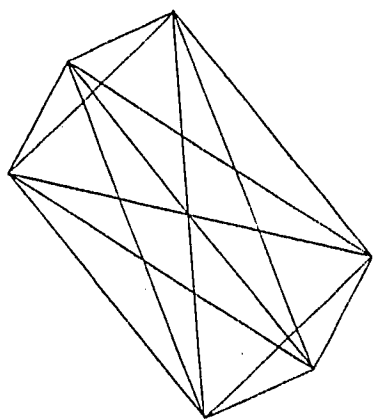
| | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| '1 | '2 | '3 | '4 | '5 | '6 | '7 | '8 | '9 |
| '2 | '4 | '1 | '8 | '1 | '3 | '5 | '9 | '7 |
| '3 | '6 | '9 | '3 | '6 | '7 | '3 | '6 | '8 |
| '4 | '8 | '5 | '7 | '2 | '6 | '1 | '5 | '7 |
| '5 | '1 | '6 | '2 | '7 | '3 | '8 | '9 | '7 |
| '6 | '3 | '9 | '6 | '3 | '9 | '6 | '3 | '7 |
| '7 | '5 | '3 | '1 | '8 | '2 | '4 | '2 | '8 |
| '8 | '7 | '6 | '5 | '4 | '3 | '2 | '1 | '8 |
| '9 | '9 | '9 | '9 | '9 | '9 | '9 | '9 | '9 |



1

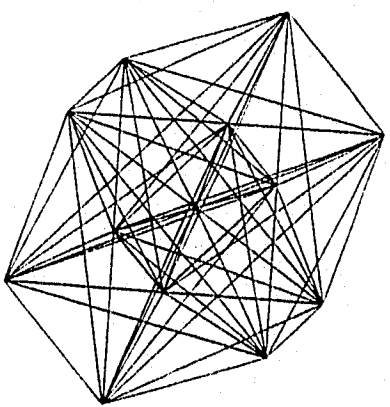
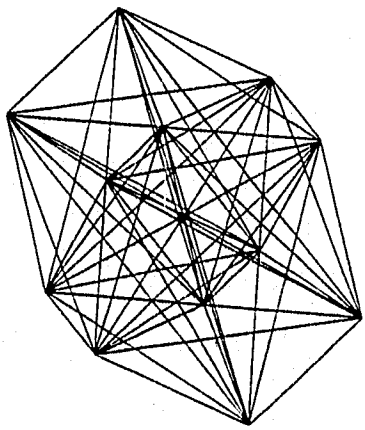


9



4

7



3

6

Dinámica No 9
Sección
Aurea

Cuando nos enfrentamos a un requerimiento de diseño, se hace necesario aplicar algunas normas en la organización de los diversos elementos, a fin de proporcionar un marco dentro del cual pueda diseñarse.

"Dentro de la elaboración del recurso visual, es importante tener presente la utilización de la sección áurea, que constituye una fórmula para la división armónica de un área de trabajo. La sección áurea fué creada por Marco Vitruvio, arquitecto romano de antes de J.C." **La composición áurea en las Artes Plásticas**". Pablo Tosto.

Sin llegar a profundizar en un tema correspondiente a los talleres de diseño básico, si es importante mencionar y recordar al alumno, acerca del equilibrio, la proporción y la relación que deben guardar mayores y menores en cualquier composición que se realice.

Dentro de esta dinámica se elaborarán, tres ejercicios. Los llamaremos el caracol nautilus y las espirales logarítmicas.

Material: Hoja albanene, compas, escuadras, estilógrafo y compás áureo.

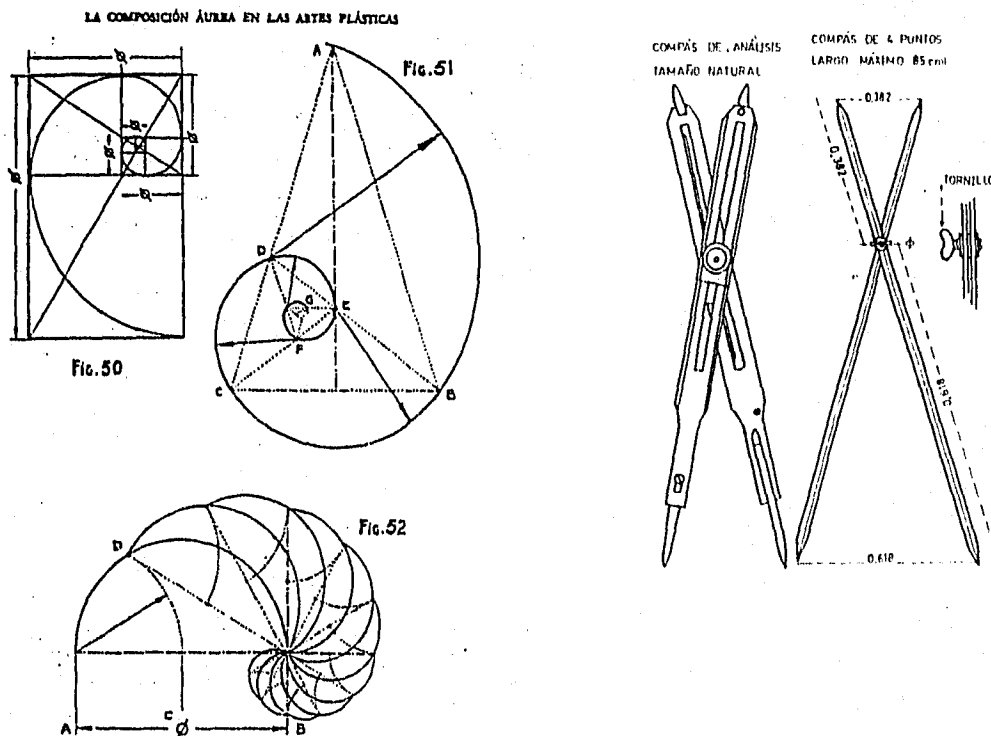


Fig. 50. Arquetipo de ritmo curvo, dinámico áureo: Espiral realizada dentro del rectángulo áureo en sucesión dinámica. Fig. 51. Ritmo dinámico áureo en espiral, desarrollado en un triángulo de proporciones áureas, del tipo de la figura 23. Fig. 52. Ritmo dinámico áureo múltiple, en forma de espiral ondulada.

Dinámica No 10
Ejercicio de Peter North

El diseñador Peter Noth impartió en noviembre de mil novecientos noventa y dos, dentro del tercer Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño gráfico, en las instalaciones de la Universidad Anáhuac, un "Taller de la forma".

El objetivo del ejercicio consiste en tomar una idea, obtener veinticinco alternativas diferentes con impactos creativos.

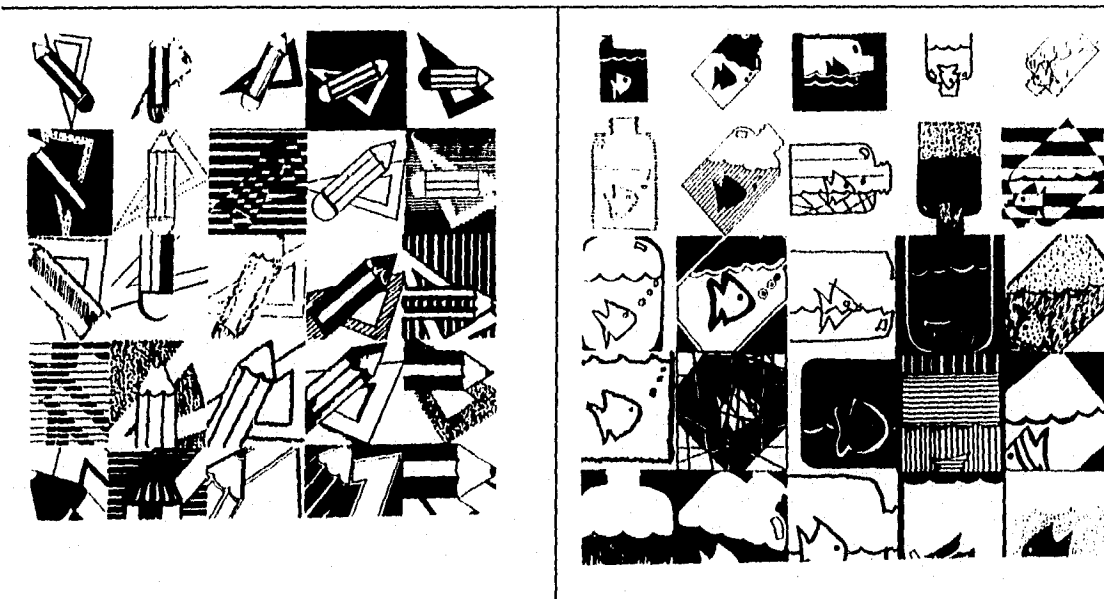
Esta dinámica se recomienda aplicar, cuando se requiere obtener una imagen institucional, comercial, educativa, política, etc.

Indicaciones: Trazar en una cartulina cinco espacios reticulados horizontales por cinco espacios reticulados verticales, finalidad obtener veinticinco áreas de trabajo.

Con antelación se le solicita al estudiante elabore una propuesta gráfica, la cual se colocará en el primer módulo del ángulo superior izquierdo.

Posteriormente esa imagen irá girando en los siguientes cuatro módulos.

Al quedar ese parámetro guía, el ejercicio continua de tal forma que sólo se irá ampliando la imagen en las cuatro líneas restantes, interrelacionando positivos, negativos, líneas y texturas, en suma alterando espacio y tamaño.





CAPITULO III. 2do. SEMESTRE

III.1 Programa de trabajo asignatura GENESA II

Ciclo: 6o Semestre

Total de horas-clase por curso: 48.

Periodicidad: 3 horas a la semana.

Objetivo general de la materia:

Comprender la forma biy tridimensional, los principios estructurales del diseño de formas y figuras, su estructura modular y la armonía que debe existir entre el objeto creado y su medio ambiente.

Objetivo particular de la materia:

Al finalizar el curso el alumno identificará conceptos de creatividad tridimensional, a partir de sus necesidades como ser humano, distinguirá procesos fundamentales con base a su percepción y naturaleza, manifestará en forma objetiva, actividades de su vida profesional y pondrá en práctica algunos métodos analizados durante el curso, en la solución de casos específicos.

3.a Que es Genesa.

a. Definición etimológica y de materia.

La definición etimológica de la palabra genesa, proviene de las raíces griegas **GENUS-**nacimiento que se deriva de génesis y de **GENAO-**engendrar, acción de formar.

Por lo tanto podríamos conformar una definición de materia como **PRINCIPIO, INVESTIGACION O GENERACION DE UNA FORMA.**

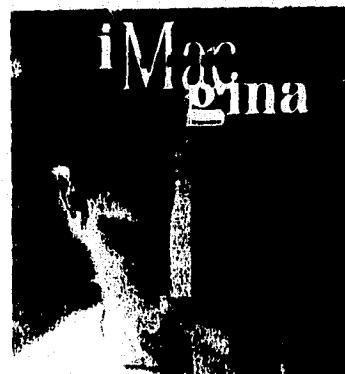
Luz del Carmen Vilchis nos refiere en su tesis "Análisis general de los fundamentos teóricos de la metodología del diseño", "En el diseño como en otros quehaceres, aunque las ideas creativas no surgan como resultado directo de un proceso racional y sistemático, es indispensable ordenar los recursos de la sensibilidad, para ello el auxilio de los instrumentos metodológicos, es un núcleo determinante".

Cuando nos enfrentamos a un trabajo de diseño, es indispensable aplicar algunas normas en la organización de los diversos elementos, a fin de proporcionar un marco dentro del cual pueda diseñarse.

Se pueden aplicar en diseño dos características que suelen estar ligadas a la creación artística. Una de ellas es la "composición", que es la disposición de diversos elementos para expresar decorativamente una sensación. En segundo lugar, la composición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de esos elementos.

En este sentido, al realizar una composición, se está integrando dentro de un espacio-formato, varios signos o elementos de diseño, una idea o norma, para así obtener un efecto estético y agradable, con una lectura fácil y eficaz.

Fundamentalmente en diseño se conocen dos tipos de composición, la clásica y la libre, interrelacionadas con la unidad, el equilibrio, el ritmo y la simetría que imprimamos a nuestros trabajos.



3.a Que es Genesa.

a. Definición etimológica y de materia.

La definición etimológica de la palabra genesa, proviene de las raíces griegas **GENUS-**nacimiento que se deriva de génesis y de **GENAO-**engendrar, acción de formar.

Por lo tanto podríamos conformar una definición de materia como **PRINCIPIO, INVESTIGACION O GENERACION DE UNA FORMA.**

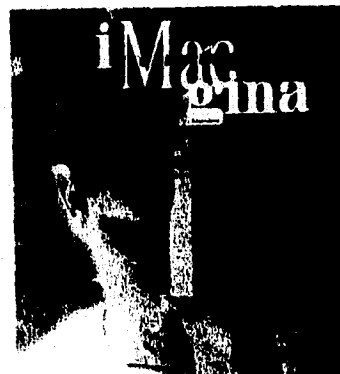
Luz del Carmen Vilchis nos refiere en su tesis "Análisis general de los fundamentos teóricos de la metodología del diseño", "En el diseño como en otros quehaceres, aunque las ideas creativas no surgan como resultado directo de un proceso racional y sistemático, es indispensable ordenar los recursos de la sensibilidad, para ello el auxilio de los instrumentos metodológicos, es un núcleo determinante".

Cuando nos enfrentamos a un trabajo de diseño, es indispensable aplicar algunas normas en la organización de los diversos elementos, a fin de proporcionar un marco dentro del cual pueda diseñarse.

Se pueden aplicar en diseño dos características que suelen estar ligadas a la creación artística. Una de ellas es la "composición", que es la disposición de diversos elementos para expresar decorativamente una sensación. En segundo lugar, la composición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de esos elementos.

En este sentido, al realizar una composición, se está integrando dentro de un espacio-formato, varios signos o elementos de diseño, una idea o norma, para así obtener un efecto estético y agradable, con una lectura fácil y eficaz.

Fundamentalmente en diseño se conocen dos tipos de composición, la clásica y la libre, interrelacionadas con la unidad, el equilibrio, el ritmo y la simetría que imprimamos a nuestros trabajos.



3.b Elementos del diseño.

"Creatividad", término nebuloso que será mejor substituirlo por el concepto "Competencia de innovar". Gui Bonsiepe, "Las siete columnas del diseño", Universidad Autonoma Metropolitana Azcapotzalco, México.

FORMA. Se conoce como figura o determinación exterior de los cuerpos materiales. El estudio y conocimiento de la forma, referida a todos los contextos, tiene como finalidad didáctica, el capacitar al alumno en el uso y comprensión de las relaciones formales del diseño con respecto a su función en el medio ambiente, la adaptación de su razón de ser, sugeridos por la forma, son elementos que el diseñador puede captar mediante la observación de las siguientes relaciones: forma-función, forma-medio ambiente, forma-estructura, así como en el desarrollo y creación de un motivo gráfico destinado a la comunicación de un mensaje.

MODULO. Se le conoce como la medida que relaciona las partes del cuerpo humano. En diseño gráfico, es el parámetro base comparativo que integra los elementos de un todo, su estudio y posibilidades en la composición gráfica, tienen como finalidad didáctica, el capacitar al estudiante, en el uso de los métodos de repetición, así como lograr un modelo armónico y unificado que en su aplicación repetitiva de varios módulos se pueden obtener texturas visuales.

ESTRUCTURA. Se le conoce como la distribución y el orden de las partes que componen un todo. Su estudio tiene como finalidad didáctica, el capacitar al alumno-diseñador en el conocimiento y uso de los elementos relacionados que organizan a la forma. Una estructura sirve de base en la organización de una diagramación para el soporte de un diseño editorial.

ARMONIA. Este es un principio básicamente estético y de valor formal en el diseño gráfico, así como en cualquier otra disciplina relacionada con las artes visuales o artes plásticas, pero no por ello menos importante, ya que relaciona los conceptos de simetría, equilibrio y proporción, tan necesarios en cualquier manifestación gráfica-artístico-plástica.

RITMO. Es la sucesión de los valores visuales, dibujo, espacio, claroscuro, color, dimensión, movimiento y equilibrio. Debe aplicarse con racionalidad y coherencia lógica, utilizando reglas de las matemáticas y de la geometría, como la simetría.

SIMETRIA. Consiste en el acuerdo de medidas entre diversos elementos de la obra y estas con el conjunto.

PROPORCION. Relación de medida y de dimensiones comparadas entre sí, produciendo distintos efectos, relacionando masa, formato y espacio.

3.c Areas con las que tiene relación la materia Genesa.

c. La biónica y la Cibernética.

Sin pretender hacer de esto una investigación científica, nos remitimos a la Tesis de **Ivonne de la Garza Serrano**, en su documento de titulación "**Estructura y morfología de sistemas orgánicos**", ella plantea que la investigación de la forma, encuentra su justificación, en el apoyo de las ciencias biónica y cibernética.

La palabra biónica, fué dada a conocer por un mayor de la división médica aeroespacial de la aviación de los Estados Unidos de Norteamérica, en el año de 1960. Se dice que esta ciencia, parte de la base de estudiar a cualquier elemento natural, analizando las características esenciales de su forma y su estructura. Se define así mismo como la ciencia de los sistemas, que tienen un funcionamiento copiado al de los sistemas naturales, o que representan las características específicas de estos sistemas naturales.

Esta referencia se podía tomar como una de las finalidades del curso de genesa, para capacitar al estudiante en el manejo de analogías y sistemas de modelos que la biónica proporcionará a través de la morfología estructural, como fuente inagotable de investigación de la forma para la inspiración de la creatividad.

La biónica se aplica en diseño gráfico, gracias a la observación y explicación de formas naturales, percibiendo cada una de las diferentes unidades constitutivas de una forma, que conlleven en sí mismas un propósito o función, para lo cual fueron creadas, lo mismo deberá suceder con los diseños que nosotros emprendamos, dependiendo del tipo y condiciones de los mismos.

Se recomienda que el alumno de diseño gráfico observe, hojas, caracoles, plantas, moluscos, alas de aves, insectos, en fin flora y fauna que enriquezca su archivo visual.

De las primeras incursiones realizadas por el hombre en el campo de la biónica destaca la del genio Leonardo da Vinci, quién dentro de todo lo que diseñó, se encuentran los planos de una máquina voladora que imita el vuelo de un murciélago.

Un ejemplo de análisis biónico lo sería la tortuga, que en su concha lleva escamas que están solidamente unidas entre sí, este mismo principio fué aplicado en dos tipos de construcción de la antigüedad, uno de ellos en la población de Cuzco en Perú, en Machu Pichu, dentro de la cultura Inca, y el otro en la construcción rocosa del castillo de Nagoya en Japón, es ejemplar el acomodo estructural de cada una de sus piedras a manera de módulos. Un ejemplo más lo tenemos en la curvatura de un equimoderno, su forma sirve de base a la cultura polinesia en la elaboración de las canastas de bambú típicas de la región.

A diferencia de la biónica, la ciencia de la Cibernética se encarga de deducir el funcionamiento de los modelos simulados, toma como referencia el método de analogías, que es característico de esta ciencia. Un ejemplo de lo mencionado lo es el delfín, inteligente animal que se desplaza en el agua a gran velocidad sin esfuerzos exagerados, las investigaciones que han realizado varios científicos demuestran que, es la forma de este animal lo que le permite su desplazamiento armónico y paralelo, ya que relaciona su cuerpo en movimiento con el agua, ésta característica se aplicó en cibernética, como principio para la construcción de los cascos de los torpedos de los submarinos.



3.d Ejercicios dirigidos y demostración de prototipos.

| | |
|---|----|
| <i>Dinámica 11</i> Representación de la figura humana..... | 53 |
| <i>Dinámica 12</i> Elementos constructivos..... | 55 |
| <i>Dinámica 13</i> Calidociclo..... | 58 |
| <i>Dinámica 14</i> Tarjeta tridimensional..... | 59 |
| <i>Dinámica 15</i> Estrella prisma..... | 60 |
| <i>Dinámica 16</i> Cubo triángulo..... | 61 |
| <i>Dinámica 17</i> Bolsa..... | 63 |
| <i>Dinámica 18</i> Caja circular..... | 64 |
| <i>Dinámica 19</i> Candado de media luna lateral..... | 65 |
| <i>Dinámica 20</i> Candado de media luna a la base..... | 66 |
| <i>Dinámica 21</i> Caja propuesta personal..... | 67 |

Dinámica No 11

Representación de la figura humana

Se le solicitará al alumno que en una hoja tamaño carta en posición horizontal, se dibuje a lápiz de cuerpo entero en tres representaciones que conformarán una composición.

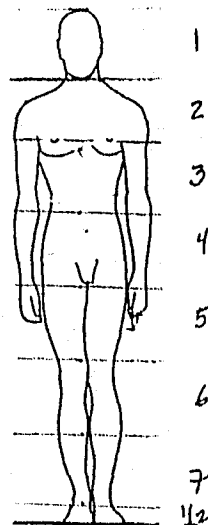
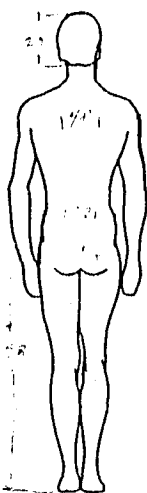
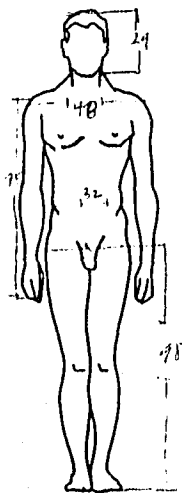
El objetivo del ejercicio será el visualizar su grado de equilibrio y proporción.

De lado izquierdo su trabajo deberá estar representado en forma real.

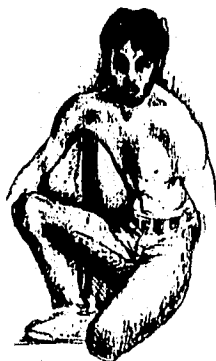
En el centro de forma geometrizada.

Y de lado derecho mostrarse en forma abstracta.

La dinámica dará pauta para adentrarnos a las formas tridimensionales, para ello se le recordará al estudiante acerca del tipo de proporción del cuerpo humano, que maneja el autor Andrew Loomis en su libro "El dibujo de figura en todo su valor" Librería Hachette, S.A. Buenos Aires, en donde refiere que todos los dibujos académicos varían las proporciones del cuerpo humano entre siete y media u ocho y media cabezas.

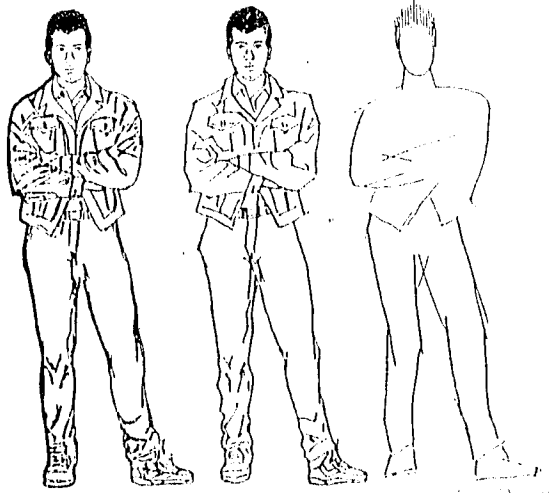


95
➔



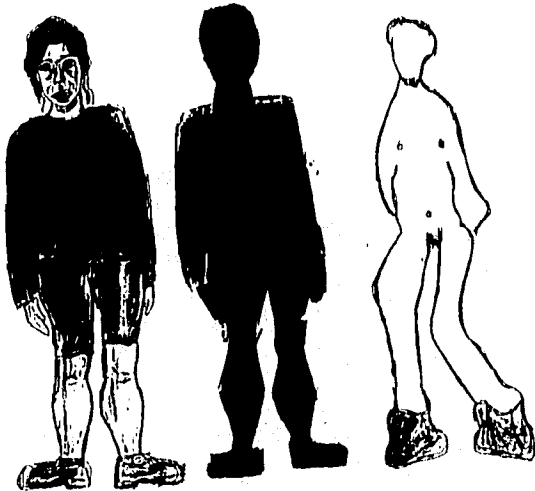
PAUL ARIZU PAIZ

⇒ 93



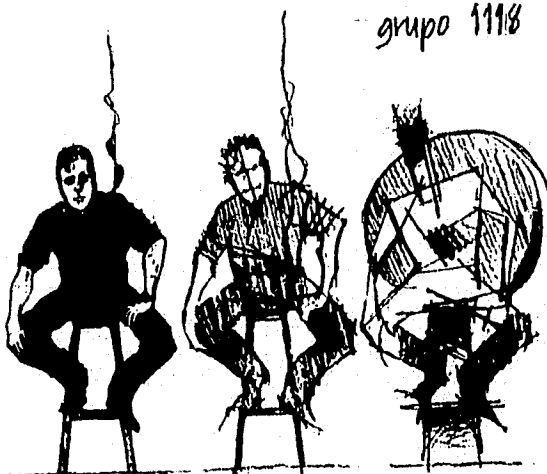
gama Ponce B

⇒ 94



gama GLEZ

⇒ 92



grupo 1118



gama ponce avaultémoc

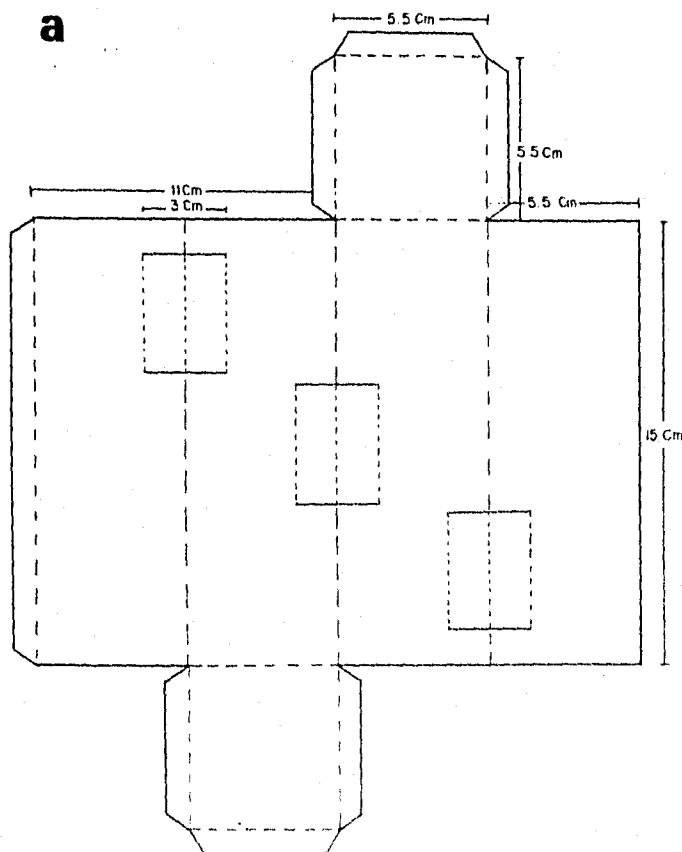
Dinámica No 12

Elementos constructivos

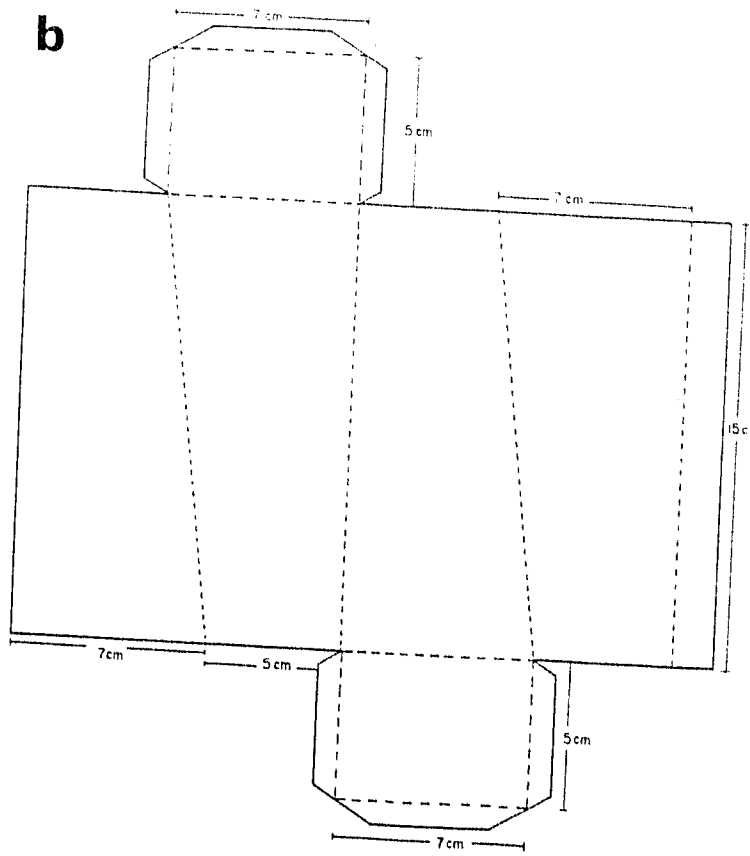
Los siguientes ejercicios interrelacionarán la **forma**, el **módulo** y la **estructura**, elementos que conforman un papel de vital importancia en las propuestas bidimensionales, proporcionales y conceptuales, en relación a funciones específicas, dentro de la construcción de soluciones **tridimensionales** que el diseñador gráfico realizará en su campo y desempeño profesional.

A continuación representaremos los esquemas de módulos de interesantes cualidades estructurales que ayudan a definir las formas volumétricas.

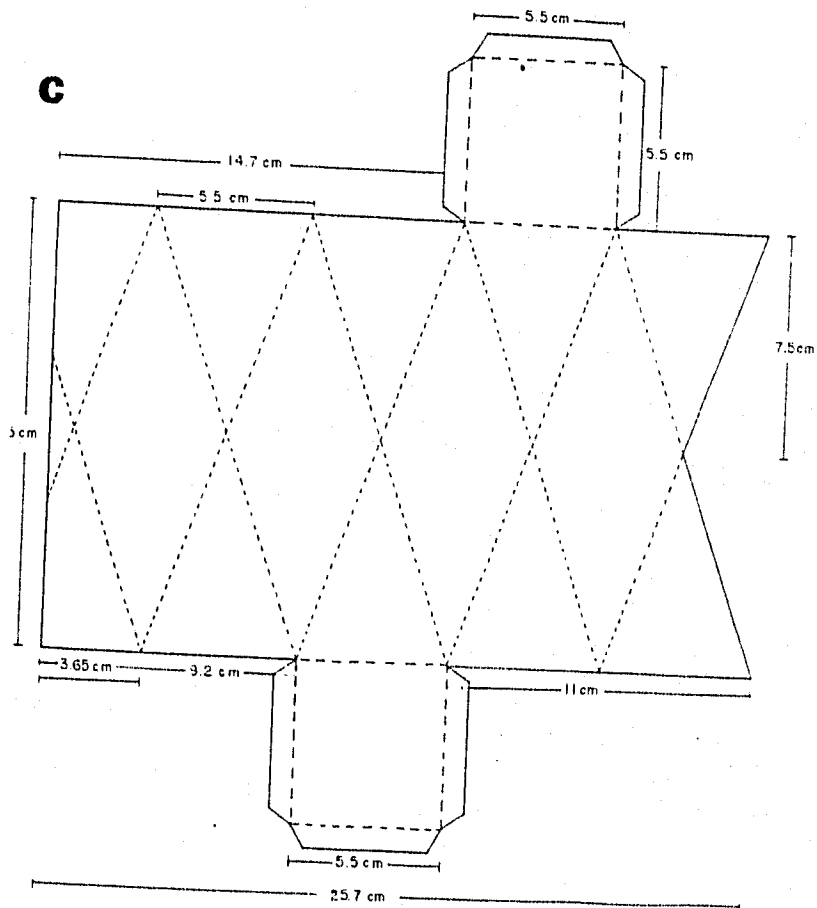
- A. Filos recortados e invertidos
- B. Filos rectos con cambio de ritmo
- C. Filos entrecruzados
- D. Filos complicados
- E. Resultado y propuesta personal del alumno Taniel. 2a. generación del PAEA.UNAM.

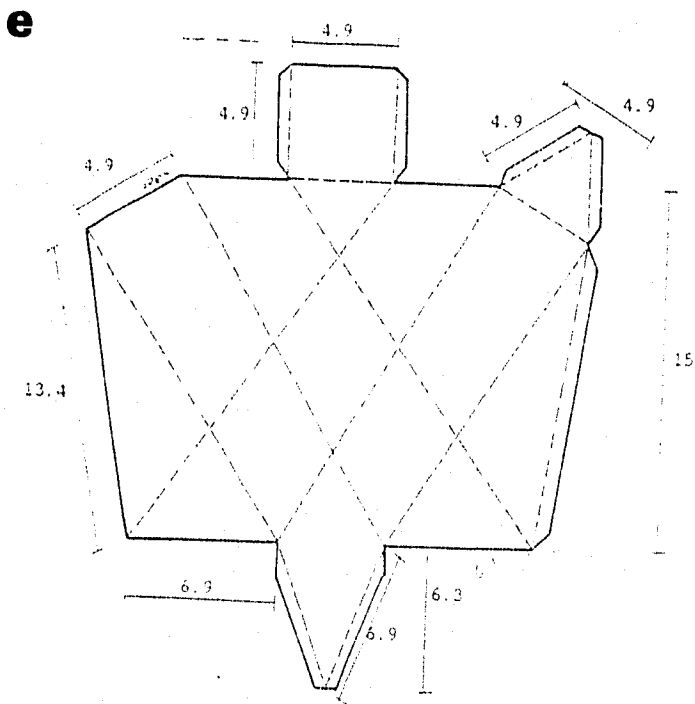
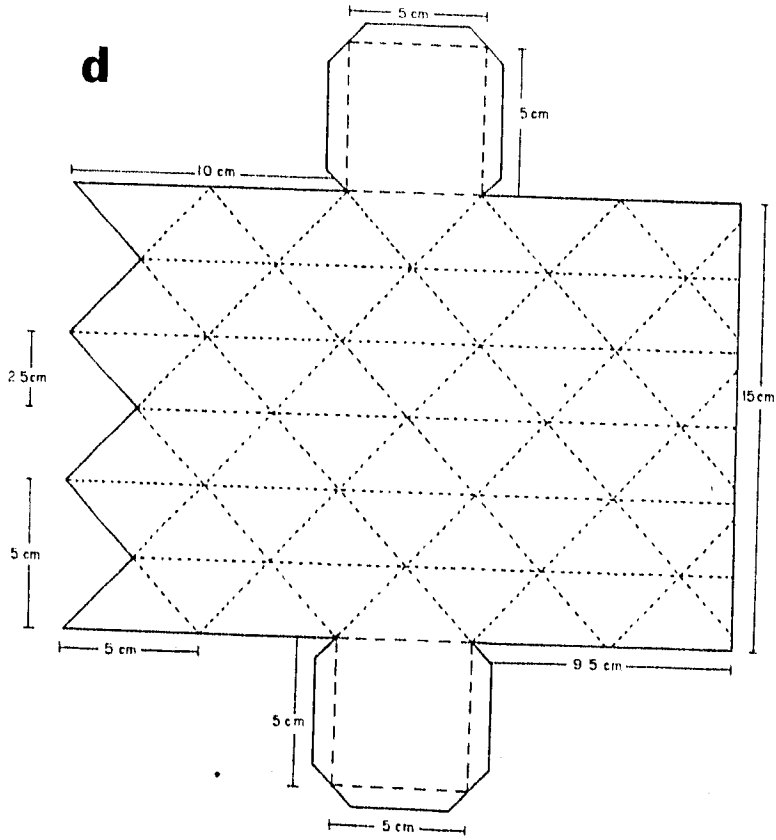


b



c



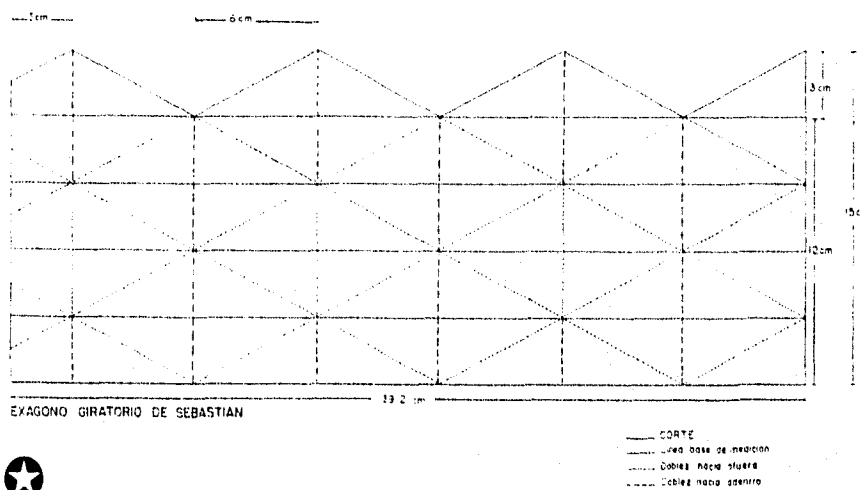


Dinámica No 13.
Calidociclo

Los calidociclos son figuras geométricas que pueden girar interminablemente como una rueda, esto se logra a través de la unión de varios tetraedros por sus aristas, lo cual permite obtener un anillo cerrado, este ejercicio interrelacionará forma y movimiento en forma dinámica y creativa con el giro de sus caras.

Trazar exactamente las medidas del esquema, posteriormente seguir las indicaciones de doblar líneas y sólo usar pegamento en las cejas superior y lateral izquierda, se recomienda utilizar papeles texturizados o aplicar algún diseño en las caras o gama total.

La raíz etimológica de la palabra "Calidociclo" es **KALOS**=bello+**EIDOS**=figura+**KYKIOS**=anillo.

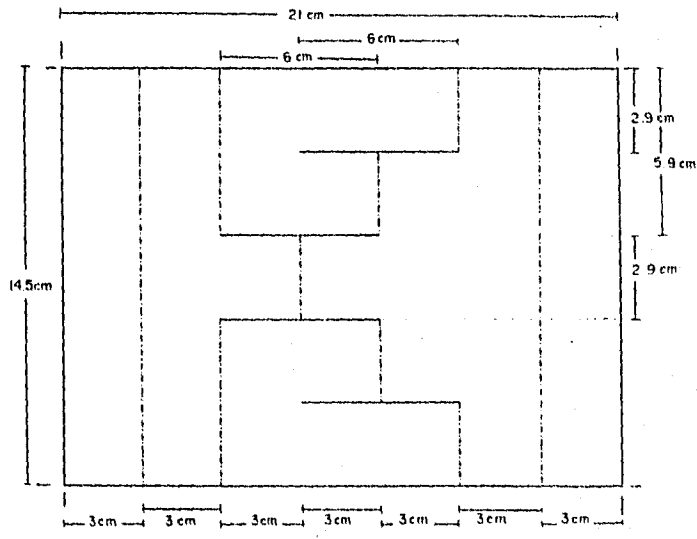


Dinámica No 14.

Tarjeta tridimensional

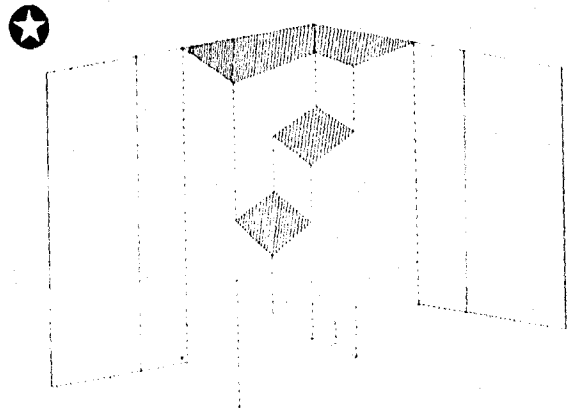
El alumno deberá elaborar una tarjeta abatible, aplicando los conocimientos de estructuración de la forma tridimensional. La tarjeta deberá ser realizada con materiales nobles y versátiles papeles y cartulinas (ejemplo: Ingress, zucker, canson, fabriano, etc), lo que le permitirá desarrollar infinidad de ideas en uno, dos o tres planos creando volúmen, deberá auxiliarse del uso psicológico del color, llegando a representaciones de analogía, adyacencia o complementación, gamas calidas o frias.

También se recomienda utilizar fotografías entre los cortes para lograr efectos de figura-fondo. Los trazos y cortes deben ser de precisión.



CORTE ———
DOBLEZ - - - -

4 CORTES Y 6 DOBLECES
PEGADOS A BASE DE
ABATIMIENTO.

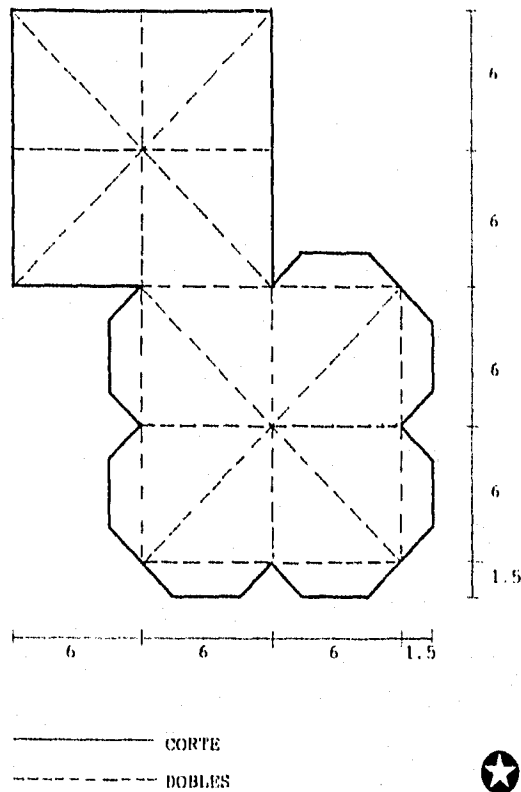


Dinámica No 15.

Estrella prisma

Sencilla solución de corte y dobles en la que el alumno observará la repetición y división modular abatible a partir de la investigación modular, se puede incrementar el resultado de este ejercicio si se le sugiere al estudiante que utilice fotografías tomadas por el u hojas de contacto de la materia de foto, como base para el trazo del diagrama, obteniendo interesantes representaciones.

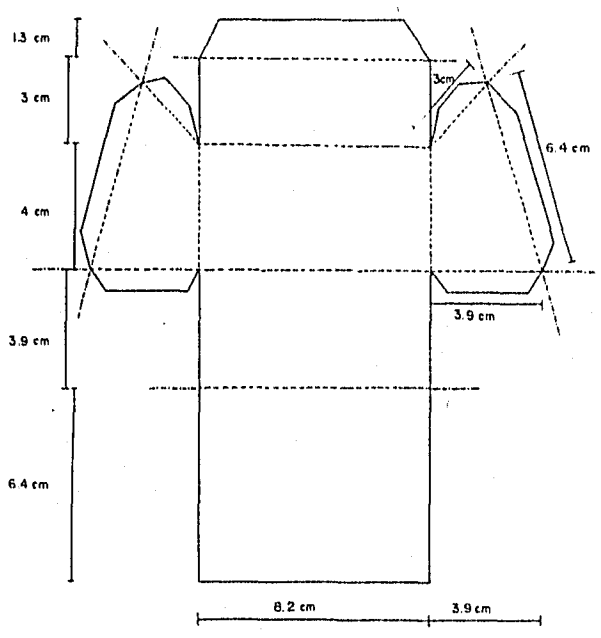
Seguir las indicaciones del diagrama.



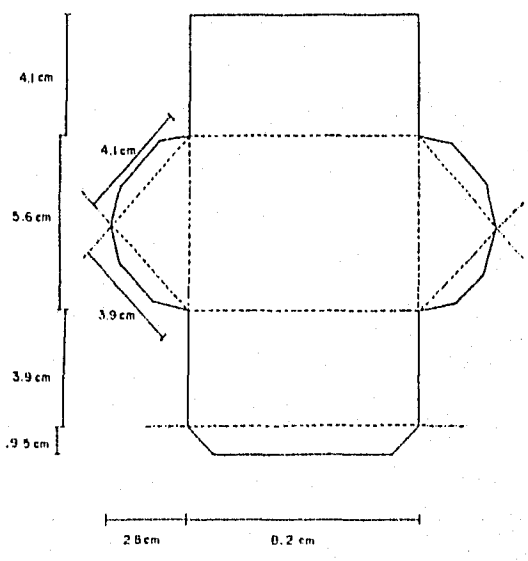
Dinámica No 16
Cubo triángulo

El grado de dificultad se hace mas complejo para esta representatividad, en este ejercicio el alumno deberá integrar los cuatro resultados de los esquemas abajo representados, uniéndolos a través de los laterales con hilo, de tal manera que su acomodamiento y giros permita obtener una triangulación y de forma invertida una representatividad cuadrada, las dos tridimensionales, se recomienda utilizar cuatro papeles de diferente color, recomendar al estudiante que la precisión en la medición y el corte son imprescindibles para que las cuatro soluciones modulos queden perfectamente integradas.

Rojo **1**

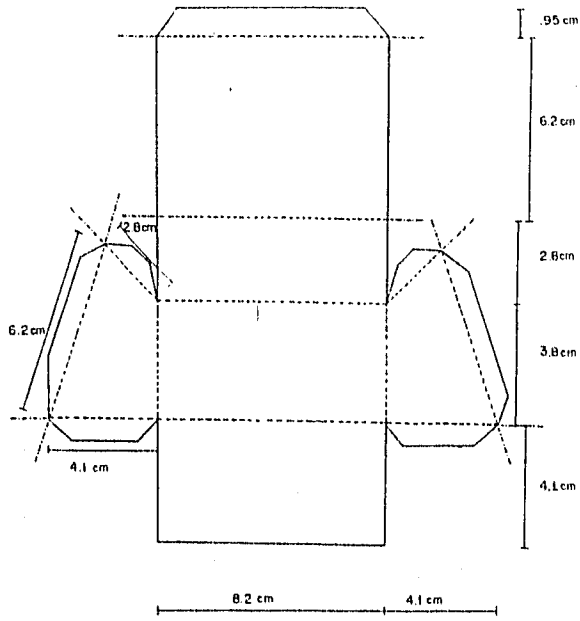


2 Amarillo



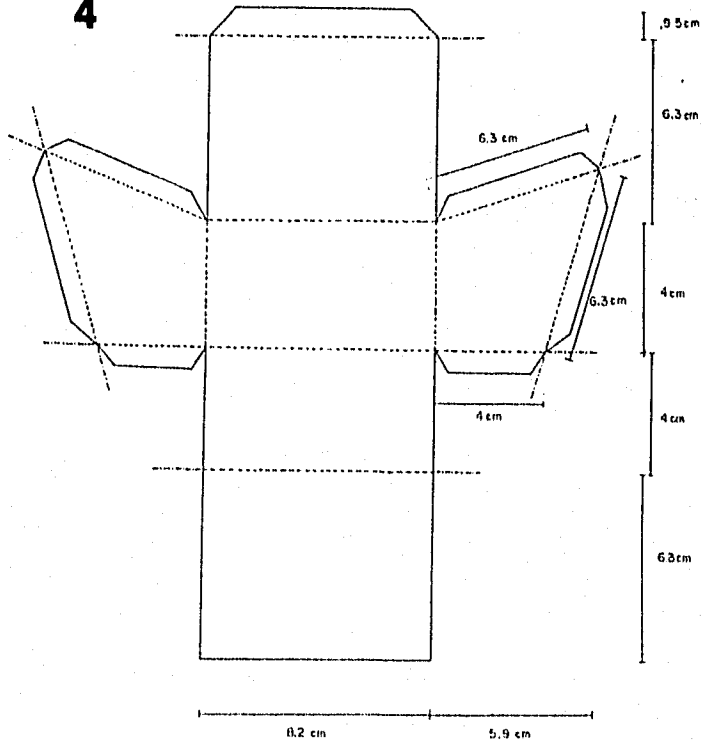
3

Negro



4

Azul

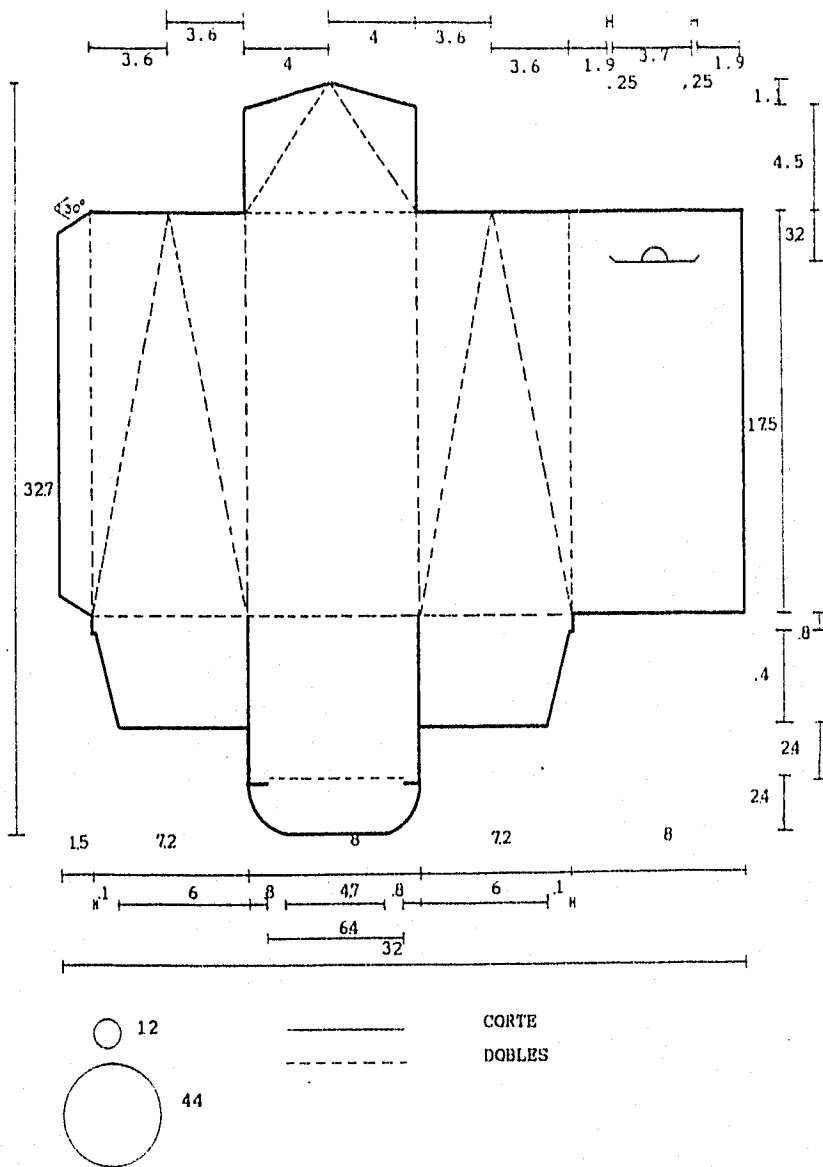


Dinámica No 17
Bolsa

En este apartado se le indica al estudiante que los ejercicios se enfocarán hacia el diseño de envases básicos, con el fin de que relacione la importancia del papel y el trabajo del diseñador gráfico dentro del diseño de los envases.

A partir de este momento el alumno cuenta con los conocimientos, el juicio, la sensibilidad estética y estructural para traducir los requerimientos, promesa básica, personalidad e idea de un proyecto elemental de envase en imagen gráfica.

Indicar al estudiante que aplique en conjunto y en forma precisa sus conocimientos geométricos y de trazo, siguiendo las instrucciones del diagrama.



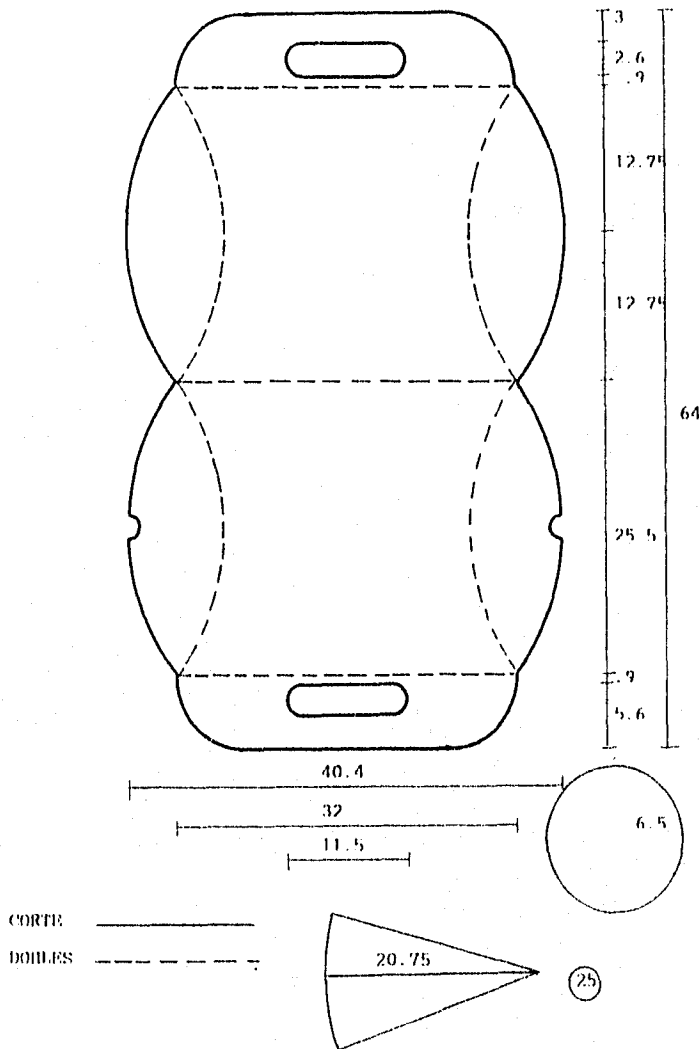
Dinámica No 18

Caja Circular

Antes de iniciar este ejercicio se recomienda al estudiante que es importante contar con la asesoría técnica de la gente que trabaja en el área del envase, ellos podrán orientarnos acerca de los materiales en peso, resistencia y costo que más se adapten a nuestra idea gráfica y que sean apropiados para proteger y preservar el contenido.

Es importante recalcar que el material que conforma un envase debe cumplir con las tres p's, protección, preservación y presentación de un producto.

Seguir las indicaciones del diagrama para la conformación de la dinámica.



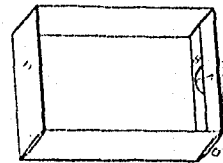
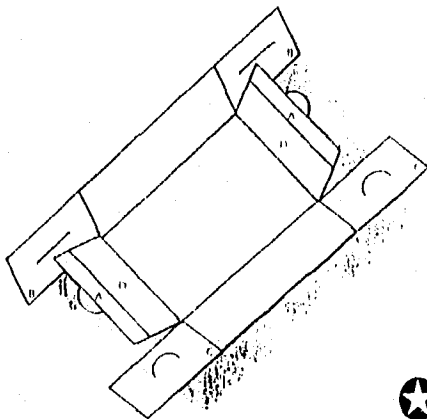
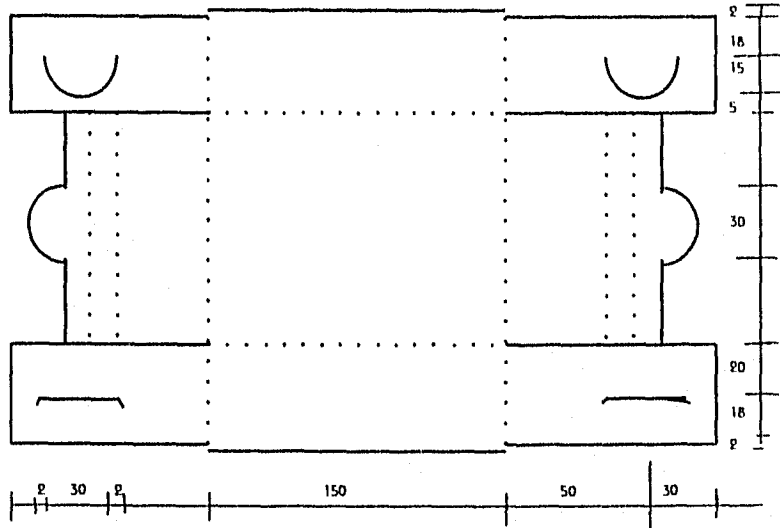
Dinámica No 19

Candado de media luna lateral

El diseñador gráfico está plenamente capacitado para involucrarse en el proceso de creación de estructuras, especialmente si se trata de envases plegadizos o flexibles.

El envase plegadizo es aquel que es susceptible de colapsarse, tiene la ventaja de ser doblado con estructuras a través de mecanismos que le permiten su fácil armado tanto en líneas de producción, almacenaje y presentación al consumidor.

Se sugiere que el ejercicio deberá elaborarse con cartulina sullatada o caple delgados, siguiendo las indicaciones del esquema.



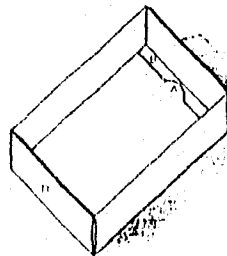
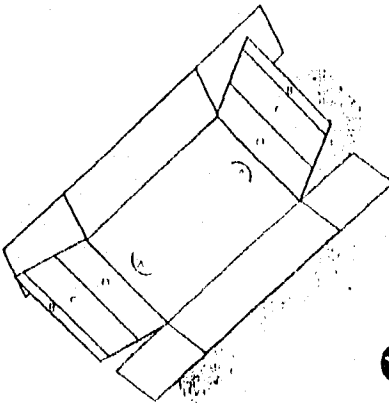
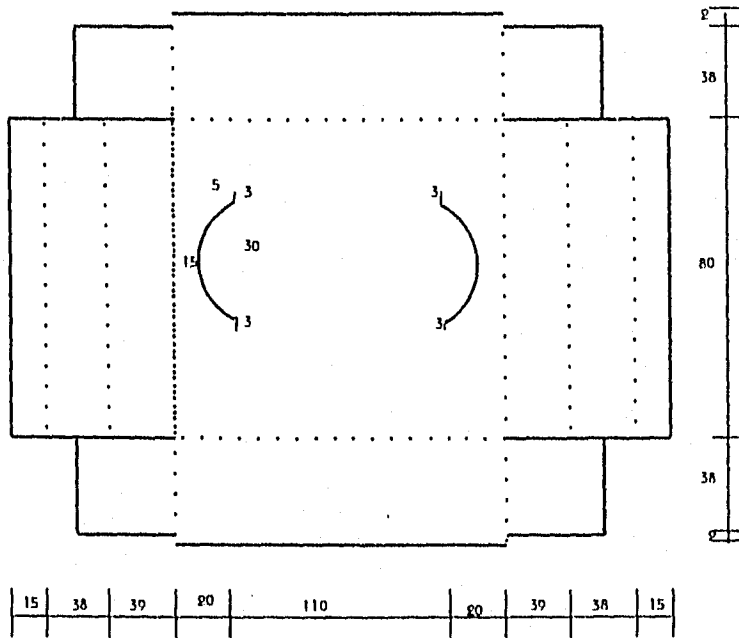
Dinámica No 20

Candado de media luna a la base

Los candados son cierres resistentes, estos mecanismos diseñados en los envases, cumplen la función ser herméticos, sirven para atrapar dos paneles o toda la estructura para que quede de forma rígida, estos funcionan como hembra y macho capaces de formar un sistema de atrape entre ambos.

Los envases en la actualidad se han involucrado como parte integral del medio ambiente del hombre, cumpliendo varias funciones tanto para el consumidor como para el fabricante en las líneas de producción, costo, distribución, venta y uso.

Seguir las indicaciones del esquema representado.



Caja propuesta personal

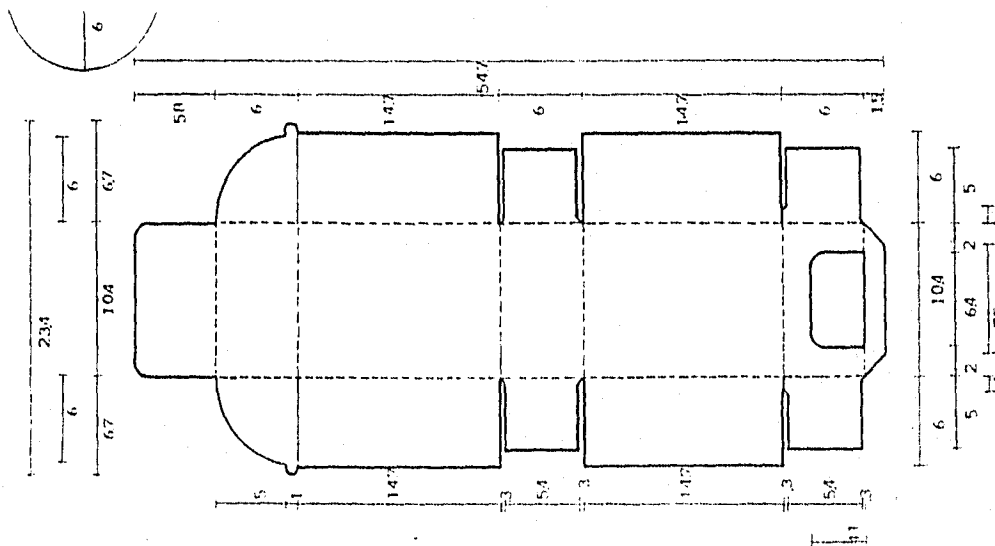
La **AMEE** Asociación Mexicana de envase y embalaje y el **IME** Instituto Mexicano del envase, son las dos instituciones en este país que regulan los lineamientos para la conformación de los envases.

Las instituciones arriba referidas nos comentan que la historia del envasado tiene su origen desde el inicio de la vida humana, ante la necesidad de poner en algún lugar sus cosas, los hombres primitivos improvisaron envases en donde vaciaban sus frutos y semillas silvestres, estos **envases naturales** hechos de ramas y hojas, **protegían, envolvían y guardaban** los alimentos.

En la antigua **china**, iniciaron la fabricación de **vasijas de barro** para transportar líquidos y sólidos. En el antiguo **Egipto** descubrieron el uso del **vidrio** para la conservación de líquidos. En la **edad media** los materiales usados eran **cuero, telas, piedras, madera, vidrio y vasijas de barro**.

Todo el trabajo en la conformación de un envase tiene por **objetivo**, que el comprador vea el envase, lo conozca y lo compre, ya sea por la publicidad que haga el diseñador o bien por el mismo diseño del envase, que impulsa al usuario por el impacto logrado gracias a un buen diseño gráfico.

Para finalizar el curso y como proyecto final, se le solicitará al alumno que elabore una propuesta personal, utilizando todo lo visto durante el ciclo escolar.



CONCLUSIONES

Como seres humanos, tenemos la capacidad de pensar y de expresarnos de muy diferentes maneras, así mismo la educación es un proceso de supervivencia, la realidad es diferente para cada uno de nosotros, la percepción configura el campo en el que nos desenvolvemos a diario. El **diseño gráfico**, la **genesia** y la **creatividad**, son precisamente algunas de esas formas de expresión, configuración y representación que cada individuo posee para lograr los objetivos que se proponga en su desenvolvimiento profesional.

El método que plantea este trabajo, es tan solo un análisis estructural dentro de un proceso de varios años de experiencia docente, muy rico por cierto.

Esta tesis reunió variada información, plasmando una visión global del desarrollo de la percepción creativa, aunado a la sensibilidad visual, lo que permitirá al estudiante de la carrera de diseño gráfico, impulsar su pensamiento reflexivo y crítico, deduciendo y experimentándolo a través de este curso, como parte vital de su formación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cada tema en clase es importante por sí mismo, la asimilación efectiva de los conocimientos básicos y elementales, debe ser evaluada con control y aportaciones finales por parte del estudiante y éstas deben ser dirigidas a lo esencial.

Este no es un código imperativo, pero si cumple con la función de comunicación informativa, motivacional y estructural, también puede ser una guía para profesores de la materia que les brindará una exposición que privilegia toda enseñanza, capaz de ofrecer diversas formas de pensamiento dotadas de validez y aplicación.

Finalmente es necesario aclarar que esta propuesta, sólo es aplicada a un grupo específico de estudiantes de una institución privada, de las muchas que conforman el complejo sistema educativo de nuestro país.

BIBLIOGRAFIA

1. **ACHA, Juan.** "Crítica del arte" Ed. Trillas. México 1992, 222 p.
2. **ACHA, JuAn.** "El consumo artístico y sus efectos" Ed. trillas. México 1988, 300 p.
3. **ACHA, Juan.** "Expresión y apreciación artísticas" Ed. Trillas. México 1993, 240 p.
4. **ACHA, Juan.** "Introducción a la creatividad artística" Ed. Trillas. México 1993, 253 p.
5. **ACHA, Juan.** "Introducción a la teoría de los diseños" Ed. Trillas. México 1995, 180 p
6. **BARROW, Fischer y Allen.** "Actividades para el aprendizaje creador" Ed. Paidos. Buenos Aires
7. **BEAUDOT, Alain.** "La creatividad en la escuela" Ed. Studium. Madrid
8. **BERNE, Eric.** "Juegos en que participamos" Ed. Diana. México
9. **BONSIEPE, Gui.** "Las siete columnas del diseño" UAM-Az. México 1993, 200 p.
10. **BROUGHTON, Philiph.** "Palabras cometa" en Newsweek, Mayo 1971
11. **CARRILLO, Elba.** "La creatividad en perfiles educativos No 1" CISE, UNAM México, jul-ago-sep 78
12. **CORNEJO, Miguel.** "Excelencia directiva para lograr la productividad" Ed. Grad. México
13. **CORNEJO, Miguel.** "Recomendaciones para lograr que este curso sea realmente productivo" Ed. Grad. México
14. **CRESPI, Irene, Ferrario, Jorge.** "Lexico técnico de las artes plásticas" Ed. Universitaria. Buenos Aires, 110 p.
15. **CHAVEZ, Silva Eduardo.** "Creatividad y educación" Reflexiones, curso. México 1984.
16. **DAROL, Powers.** "La máquina de las ideas" Colec. Educación y enseñanza. México.
17. **DE BONO, Edward.** "El pensamiento creativo" Ed. Paidos. Barcelona. 1994, 464 p.

18. **DE LA GARZA** Serrano, Ivonne. "Estructura y morfología de sistemas orgánicos" UNAM. ENAP. México 1986
19. **FERNANDEZ** Salramona. "Creatividad y educación" Ed. CEAC. barcelona.
20. **GARCIA** Olvera, Francisco. " Definición general del diseño" en Magenta No 2 primavera, Guadalajara. México 1983. Pag.20
21. **GILLAM**, Scott, Robert. "Fundamentos del diseño" Ed. Limusa. México. 1991, 195 p.
22. **JONGEWARD**, James "Nacidos para triunfar" Fondo educativo interamericano. México
23. **KEIL**, John "Creatividad como manejarla, incrementarla y hacer que funcione" Ed. Mac Graw-Hill. México. 1988
24. **LAMAR**, Antoniò "Juegos mentales" Colec. educación y enseñanza. México
25. **LAZO** Margain, Alejandro "Entrevista" en magenta No 1 Guadalajara. México 1983, Pag 5.
26. **LEBOUTET**, Lucie "La Creatividad" Ed. Mac Graw-Hill. México
27. **LOGAN**, Lillian y Virgil G. Logan " Estrategias para una enseñanza creativa" Ed. Oikos-Tau, S.A. Barcelona. 1980, 336 p.
28. **LOOMIS**, Andrew "El dibujo de figura en todo su valor" Librería Hachette, S.A. Buenos Aires. 1959, 205 p.
39. **LUPTON**, Ellen y Miller J. Abbott "El ABC del triángulo, cuadrado, círculo, la Bauhaus y la teoría del diseño" Ed. Gustavo Gili. México. 1993, 63 p.
40. **MARIN** Ibañez, Ricardo. "Creatividad" Ed. CEAC. barcelona
41. **MOLES**, Abraham. "La imagen". Ed. Trillas. México. 1991, 271 p.
42. **MORENO**, Juan Manuel. "La creatividad de los estudiantes" Ed. Didascalía. Madrid
43. **NAVARRO** Moreno, Javier Ramón. "Pautas sobre cartel, conceptos de comunicación y semiótica" ENAP, DEP. UNAM. México. 1993, 108 p.
44. **OLIVARES**, Joel. Velez, Manuel. "Curso de metodología de la creatividad para el diseño gráfico" Universidad de Granada. 1994, 85 p.
45. **PATATO**, Kathlen. "Técnicas y actividades para el desarrollo de la creatividad" Ed. Vida escolar. Madrid

46. PICHON Riviere, Enrique. "El proceso creador" Ed. Nueva visión. Buenos Aires
47. RODRIGUEZ Estrada, Mauro. "Manual de creatividad" Ed. trillas. México
48. RODRIGUEZ Morales, Luis. "Para una teoría del diseño" Ed. Tilde. México 1989, 125 p.
49. ROMO Contreras, Gabriela. "Creativa, sensibilización práctica para diseñadores gráficos" Apuntes gráficos. Universidad Anáhuac. México. 1992, 30 p.
50. ROUGEORIELLE, I.f. "La creatividad personal" Ed. Atenas. Madrid
51. SABAG, Adip. "Creatividad antología vol. I y II" Ed. Eduvem. México. 1989, 213 p. 591 p.
52. SATUE, Enric. "El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días" Ed. Alianza. Madrid. 1988, 500 p.
53. SIMON Son, Gabriel. "La creatividad" Ed. trillas. México
54. TORRANCE. E.R. "Orientación del talento creativo" Ed. Troquel. Buenos Aires
55. TYSON, Moya. Foss, Brian. "Creatividad" Ed. Fontanella, barcelona
56. VILCHIS Esquivel, Luz del Carmen Alicia. "Análisis general de los fundamentos teóricos de la metodología del diseño" UNAM. DEP. México
57. VILCHES, Lorenzo. "La lectura de la imagen" ed. Paidós. México. 1991, 244 p.
58. WUCIUS, Wong. "Diseño Bidimensional y tridimensional" Ed. Gustavo Gili. México. 1979, 204 p.

1996.

1996



Sembrar
una semilla
en la tierra
es **vida**
sembrar
una semilla
en los hombres
es **amistad**