

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

“Experiencias recopiladas en el campo profesional”

Tesina

Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

presentan

Maricarmen Castillo Domínguez
José Raúl Díaz Estévez
Scarlet Rocío Galindo Monteagudo
Eloísa García Flores



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICA
XOCHIMILCO D.F.

Director de Tesina: Lic. Olga América Duarte Hernández

México, D. F. 2005

m. 339886



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recacional.

NOMBRE: Castillo Domínguez
Monizumocn

FECHA: 12 Enero 2005

FIRMA: [Firma]

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recacional.

NOMBRE: Díaz Estévez
Jose Rocio

FECHA: 12 Enero 2005

FIRMA: [Firma]

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recacional.

NOMBRE: Galindo Montezagudo
Scarlet Rocio

FECHA: 12 Enero 2005

FIRMA: [Firma]

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recacional.

NOMBRE: Arriaga Flores Florisa

FECHA: 12 Enero 2005

FIRMA: [Firma]

índice

capítulo I Maricarmen Castillo Domínguez	pág. 6
Introducción	pág. 6
proyecto 1 ILUSTRACIONES PARA LIBRO DE LECTOESCRITURA	pág. 7
proyecto 2 PROPUESTA DE REALIZACIÓN DE POSTALES PARA LA DELEGACIÓN XOCHIMILCO	pág. 9
proyecto 3 PROPUESTA DE SEPARADOR PARA EL MUSEO NACIONAL DE LAS CULTURAS	pág. 11
capítulo II José Raúl Díaz Estévez	pág. 13
Introducción	pág. 13
proyecto 1 ILUSTRACIONES PARA PROYECTO ATRAPATE EN LA LECTURA	pág. 14
proyecto 2 DISEÑO DE UN CALENDARIO PARA LA CLINICA DENTAL ADEMED	pág. 15
proyecto 3 ILUSTRACIONES PARA LA REVISTA METAPOLITICA	pág. 17
capítulo III Scarlet Rocío Galindo Monteagudo	pág. 19

introducción	pág. 19
proyecto 1 SENSORAMA	pág. 20
proyecto 2 PAGINA WEB	pág. 23
proyecto 3 OPERA	pág. 26
capítulo IV Eloísa García Flores	pág. 28
introducción	pág. 28
proyecto 1 MOTIF	pág. 30
proyecto 2 PERT PLUS GINSENG	pág. 32
proyecto 3 HERBAL ESSENCES HAWAFENA	pág. 33
síntesis curriculares	pág. 35
Maricarmen Castillo Domínguez	pág. 35
José Raúl Díaz Estévez	pág. 36
Scarlet Rocío Galindo Monteagudo	pág. 37
Eloísa García Flores	pág. 38

capítulo I

Maricarmen Castillo Domínguez

introducción

La ilustración puede ser considerada en la mayoría de los casos como una mera imagen, sin embargo el contenido de una ilustración va más allá de ser un mero adorno como en la mayoría de los casos sucede, una ilustración en realidad es un apoyo para el texto ya que en ocasiones una imagen ayuda más que un texto como sucede en el caso de un manual o instructiva donde la ilustración da más apoyo al texto.

En este documento la ilustración juega un papel muy importante para cada uno de estos proyectos debido a que la ilustración es el medio de apoyo para ellos ya que la ilustración es utilizada en diferentes medios y para diferentes públicos ya que no es lo mismo ilustrar un libro para niños que un libro para adolescentes o gente adulta.

Ahora bien hay que considerar que

no solo el dibujo es considerado como ilustración sino también se considera a la fotografía como ilustración por ello en este documento se utiliza con esa función.

Al final se espera con este documento dar una muestra de la importancia de la ilustración en el medio impreso pero aclarando que no solo en el medio impreso se puede utilizar la ilustración.

proyecto 1 ILUSTRACIONES PARA LIBRO DE LECTOESCRITURA

PRÓLOGO

El siguiente proyecto fue realizado para el kinder Mis Primeras Letras que es una institución de enseñanza inicial de carácter privado, que cuenta con su propio plan de trabajo.

Esta institución imparte educación inicial a niños de 1 a 6 años de edad de ambos sexos divididos en grupos de maternal y preescolar 1 y 2.

Al hablar de un grupo de preescolar nos referimos a niños de 4 a 5 años es decir, que comienzan su aprendizaje en la lectura y escritura por lo que la institución requiere de un material con el cual puedan apoyar a sus alumnos en este proceso.

Este material será de producción propia debido a que como se dijo en un principio esta institución cuenta con su propio plan de trabajo.



Para poder realizar dicho trabajo es importante el conocer las características de esta institución para de este modo poder ubicar con mayor exactitud el problema de diseño que presenta para con ello empezar a hallar la solución del problema que presenta.

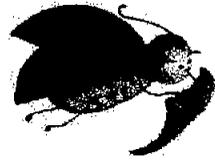
Además con esta información se podrá encontrar los elementos que se deben tomar en cuenta para que el producto cubra todas las necesidades que el mismo usuario desea sean cubiertas con el material.

Dentro de las características que presenta el niño preescolar es que todavía su pensamiento es en alto grado global y está determinado por los sentimientos su saber conceptual no es del todo estable ya que en algunos casos sus conceptos son más amplios y en otros más limitados es por ello que la mayoría de los conceptos del niño preescolar no son claros y con ello el niño tiene un pensamiento en alto grado concreto y por ello no puede entender explicaciones abstractas.

A la edad de 5 años el niño espera se le den tareas más serias para las cuales se siente capacitado.

Es en esta edad que el niño se centra mucho más en lo que se le pide realizar de ahí que surja un aumento en su disposición para el trabajo.

En esta edad el niño comienza a dibujar y comienza a expresarse.



ESTRUCTURACIÓN. DEL PROBLEMA

Para este proyecto se realizaron las ilustraciones para un libro de lectoescritura para el grupo de preescolar I a cargo de la profesora Betzabel Pavón.

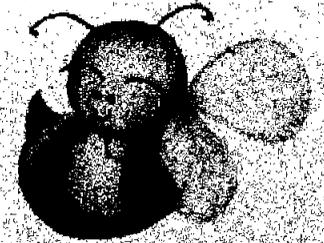
Dichas ilustraciones corresponderán a las letras del abecedario ya que se pretende que los alumnos del preescolar asocien las figuras con las letras de tal manera que la letra inicial del nombre de cada personaje corresponderá a una letra del abecedario o a algún sonido que este emita.

Las figuras corresponden en su mayoría a animales u objetos que los niños pueden reconocer de manera sencilla.

Las imágenes son a color debido a que a los usuarios del diseño en este casos los niños les llama más la atención y por petición de la misma institución.

Las ilustraciones fueron realizadas en la técnica de lápiz de color ya que son más cálidas para los niños.

Además la imágenes se muestran en diversas situaciones ya que el cliente buscaba que las imágenes no fueran



estáticas sino que mostraron cierto movimiento para con ello llamar más la atención en los niños e impulsarlos a trabajar.



proyecto 2 PROPUESTA DE REALIZACIÓN DE POSTALES PARA LA DELEGACIÓN XOCHIMILCO

PRÓLOGO

El siguiente proyecto fue realizado para la delegación Xochimilco en específico para la secretaria de turismo de la delegación a cargo del Ite. Alejandro Olivares.

La delegación limita con Iztapalapa, Tláhuac, Milpa Alta y Tlalpan su superficie es de 122 km², su número de habitantes es 368,798 (ultimo censo 2000), de los cuales 180,763 son hombres y 188,035 mujeres. Son 76,697 personas las que forman la población económicamente activa, dedicada principalmente a la producción manufacturera, las tareas agropecuarias, la construcción y la minería. Hablan alguna lengua indígena, 5,362 personas mayores de 5 años (náhuatl) 1,888, otomí 1,136, mixteco

561, zapoteco 385, mazateco 365, y mazahua 318).

Ahora bien el proyecto consistió en la propuesta de la elaboración de diferentes postales de los pueblos de Xochimilco ya que en la actualidad solo se cuenta con postales pero solo del centro de la delegación ya sea de los canales o de las trajineras.

Estos postales van dirigidas a todos los turistas que visiten la delegación y se ubicarían en los diferentes embarcaderos o en la misma secretaria donde se venderían como recuerdos.

ESTRUCTURACIÓN DEL PROBLEMA

Como se dijo con anterioridad la necesidad que presenta la secretaria de turismo es contar con postales de diferentes lugares de Xochimilco en este caso de los pueblos para de este modo difundir más lugares de la delegación y que se conozca más de la misma.

Por ello se decidió proponer la realización de postales que mostrarán dichos paisajes para poder difundir más estos lugares.

Para la realización de este proyecto se utilizaron fotografías de diferentes escenarios de los pueblos de Xochimilco para después darles un efecto con un cristal en el momento de ampliarlas para de este modo dar un toque diferente a las fotografías.

Ahora bien las fotografías fueran tomadas en blanco y negro ya que causan otro efecto que las de color ya que en la actualidad

la mayoría de las postales son a color por lo que realizadas en blanco y negro les dan un toque distinto y llaman más la atención del turista. Además de que se les agregó en la parte posterior se le agregó el nombre del lugar donde se localiza dicho paisaje para mayor difusión del lugar.



Título: Monte Sur
Autónoma Coahuila de Zaragoza
y Merida
Técnica: Manipulación Fotográfica.
Año: 2001.



XOCHIMILCO

la mayoría de las postales son a color por lo que realizarlas en blanco y negro les dan un toque distinto y llaman más la atención del turista. Además de que se les agrega en la parte posterior se le agregara el nombre del lugar donde se localiza dicho paisaje para mayor difusión del lugar.



Título: Monte Sat
 Autor: Carlos Gómez y Heredia
 Técnica: Manipulación Fotográfica
 Año: 2011



XOCHIMILCO

proyecto 3 PROPUESTA DE SEPARADOR PARA EL MUSEO NACIONAL DE LAS CULTURAS

PRÓLOGO

Este proyecto corresponde a la realización de un separador para libros para el museo nacional de las culturas.

Hablar del Museo Nacional de las Culturas nos remonta al corazón de la ciudad de México y a un espacio que ha sido, desde la vieja Tenochtitlan. Después este el espacio se destinó a alojar al virrey, la Real Audiencia y la primera Casa de Moneda.

Entre 1731 y 1734 se construyó ahí la Real Casa de Moneda por el arquitecto español Juan Peinado. En el lugar se acuñaban el oro y la plata procedentes de la explotación minera de México, razón por la cual, la calle aledaña

combió su nombre por el de Moneda, mismo que conserva hasta la actualidad. Varios estudiosos han hecho patente su interés en el edificio por su importancia política y económica. Uno de ellos dice, la sola portada del edificio, equilibrada y de gran belleza, lo ubica dentro de los más valiosos de la arquitectura colonial. En efecto, la Casa de Moneda destaca por ser una muestra arquitectónica que buscaba más la funcionalidad y sobriedad que la fastuosidad y demostración expresa de riqueza y poder, características propias de las edificaciones coloniales.

Así, hoy día podemos observar los clavos y llamadores de la puerta principal elaborados con una aleación de latón y bronce, material sobrante de los trabajos de los rejos del coro de cateoral y que fue traído desde Filipinas. De igual manera se conserva en la fachada interior la efigie de Felipe V que adornaba la fachada principal hasta 1898, año en el que se sustituyó por el escudo nacional.

La intensa labor artesanal que se realizaba en la Casa de Moneda propició la creación de la Escuela de Grabado, antecesora inmediata de la Academia de las Tres Nobles Artes de Pintura, Escultura y Arquitectura. Esta academia de artes retomó la tradición europea, como las de San Fernando y San Carlos en Madrid y Valencia, España, respectivamente.

El edificio albergó al cuartel de guardia de los Supremos Poderes, al Ministerio de Hacienda, a la Suprema Corte de Justicia, a la Bodega de la Biblioteca y Archivo de la Universidad, al Correo,

al Departamento de Estadística, a la Sociedad Mexicana de Geografía y Estadística, a la casa y oficina del ministro de Relaciones Interiores y Exteriores, a la Sociedad Mexicana de Historia Natural, a la oficina Impresora de estampillas, a la Procuraduría, al departamento de fotografía de la Secretaría de Guerra, al local de acuñación en níquel, al cuartel de Bomberos y los Talleres Gráficos de la Nación.

Después de muchos años nació así, en Moneda 13, el Museo Nacional de las Culturas. Único en América Latina debido a su temática: la antropología internacional y singular en el mundo y por la historia de sus colecciones, que no proceden de la práctica colonialista, sino que simbolizan el respeto y la amistad de nuestro país ante las naciones extranjeras. El museo es un espacio para reflexionar sobre los otros con una mirada de respeto.

ESTRUCTURACIÓN DEL PROBLEMA

Este proyecto se desarrolló a partir de la propuesta de un separador de libros que se pondría en venta para los visitantes de este museo el cual además de ser útil para el usuario difundiría al museo y a las piezas que existen en este museo que corresponden a varias culturas.

Para este proyecto se utilizaron fotografías de las piezas con un efecto fotográfico que se obtiene al momento de la ampliación a la fotografía que provoca un giro de luz que contornea la figura que aparece en la misma además en la parte posterior se haría referencia a la obra y su autor, además de colocar un paisaje referente a la cultura a la que corresponde la escultura para darle una mayor presentación a este separador.

La realización del mismo es en blanco y negro para dar un toque de antigüedad en el separador y por costo de realización del mismo.

Con este separador se propone dar una mayor difusión al museo y las piezas que en él se exhiben.



capítulo II

José Raúl Díaz Estévez

Introducción

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse "ilustración".

Generalmente, se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y contenido de la ilustración.

Gracias a los avances técnicos y comerciales que se han producido en el campo de la ilustración, desde el siglo XIX hasta la fecha, el ilustrador de hoy cuenta con una vasta gama de opciones para su desarrollo profesional.

Libros, revistas, periódicos, anuncios, carteles, empaques ... ofrecen al artista comercial la oportunidad de ejercer sus habilidades.

En los trabajos que mencionó a continuación trato de mostrar lo importante que es y lo difícil que es desarrollarla ya que su realización abarca muchísimos factores que uno tiene que considerar y que a la mera hora pueden ser los que digan si es buena o mala, si sirve o si no sirve.

proyecto 1 ILUSTRACIONES PARA PROYECTO ATRAPATE EN LA LECTURA

33 ilustraciones fueron encargadas por un particular el Sr. Miguel Antonio Enriquez Valenzuela y su socia el Sr. Raúl Cala de Grupo Educare, S. A. de C. V.

Estas ilustraciones está planeado utilizarlas en un proyecto, al que se le puso como nombre "Atrápate en la lectura", con el cual se busca fomentar la lectura en los niños.

Este material consiste en un libro y un cd que incluirán cuentos e historias muy conocidas como "La caja de Pandora", "Las mil y una noches", con las cuales se busca despertar el nuevamente el hábito de la lectura en los niños desde pequeños; el cual se ha ido perdiendo considerablemente y se está convirtiendo hoy en día en un problema

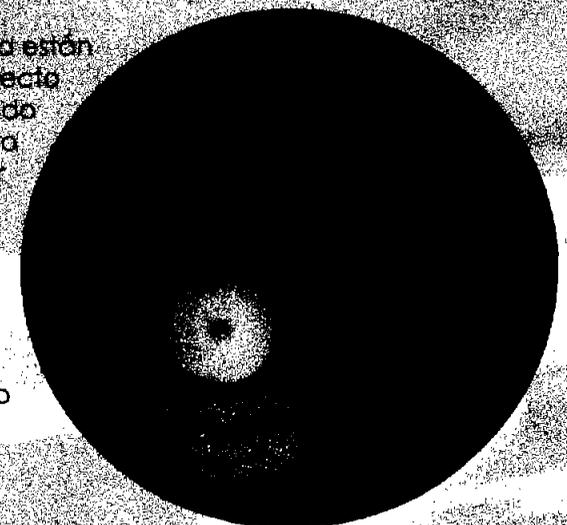


grave de nuestro país.

Como lo mencioné al principio se encargaron 33 ilustraciones, las cuales se buscaba fueran todas distintas (técnica, estilo, etc.) para darle cierta variedad al libro, que fueran lo más realistas y claras posible (que los niños las entiendan) y que así resulte agradable a ellos.

Este proyecto me fue agradable cuando lo recibí, aunque a ratos se me dificultó un poco en encontrar tanta diversidad de estilos para utilizar.

Aunque las ilustraciones ya están terminadas, este proyecto se continúa estructurando hasta la fecha para se espera que a partir del próximo mes de mayo se empiecen a promocionar el libro y el cd en las escuelas, para que sea incluido en las listas de útiles de los niños en su próximo curso escolar.



proyecto 2 DISEÑO DE UN CALENDARIO PARA LA CLINICA DENTAL ADEMED

La Clínica Dental Ademed es una organización que busca atender las necesidades de sus pacientes, siendo prioridad el tener pacientes satisfechos; cuestión que le ha valido que vaya creciendo conforme pasan los años; se encuentra bajo la responsabilidad de la Dra. Victoria Patricia Deyden Ibarra.

Desde meses anteriores he venido trabajando con la Dra., en material con el cual ella busca estar promocionando continuamente a la clínica y los servicios que brindan, y también con el cual busca mantener informados a sus



pacientes sobre como deben cuidar y mantener saludable sus dientes.

En este material como son carteles, folletos, tarjetas de presentación, manuales, etc.; se ha buscado seguir una línea que haga a este material único de la clínica (el logotipo, la mascota (los cuales han sido registrados ante el IMPI), etc.) y que a la vez los haga diferentes de los demás.

Con motivo de fin de año, la Dra. me encargo que diseñara un calendario el cual ellos pudieran entregar a sus pacientes como recuerdo de fin de año y que a la vez pudieran utilizar como material de propaganda para el año 2005.

Se realizaron dos propuestas (las cuales ambas fueron se

aprobaron). tamaño postal, de formato tanto vertical como horizontal, de una sola vista, se utilizan los elementos formales ya característicos de la clínica como logotipo, color, mascota, etc.

Estos calendarios se están repartiendo en la actualidad teniendo una buena aceptación.

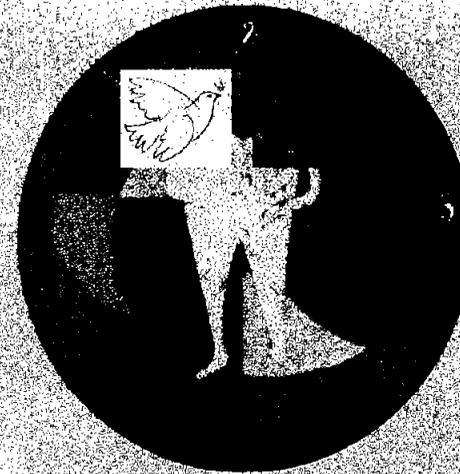


proyecto 3 ILUSTRACIONES PARA LA REVISTA METAPOLITICA

La revista Metapolítica, publicada bimestralmente desde enero de 1997; como su nombre lo indica trata sobre política actual, derecho, filosofía, etc. El que maneje exclusivamente este tipo de temas hace que su lectura sea un poco difícil, en especial para las personas que no están muy habituadas a leer sobre ellos.

Anteriormente el diseño que se veía en la revista carecía de ilustraciones, manejaba unas pocas fotografías y esto hacía un poco aburrida la lectura.

Recientemente el diseño corre a cargo de Versus Merc, que se encuentra bajo la responsabilidad del Lic. Jorge Amoya, que se dio cuenta que el diseño anterior era un tanto aburrido, por lo que propuso uno que fuera más llamativo, más fácil de leer, en el que se manejen tanto



fotografías como ilustración para así darle más variedad.

En su idea de darle variedad para no hacer aburrida la revista, las ilustraciones que se hacen para los artículos son hechos por distintos ilustradores para así darle una diversidad de estilos.

En cuanto a especificaciones, ya que se maneja fotografía, las ilustraciones no deben ser realistas, en cuanto a técnica y estilo lo dejan a la elección de cada uno y se debe buscar captar y desarrollar lo mejor posible la idea del artículo.

En total he desarrollado 6 ilustraciones, una para un artículo

titulado "Políticas del sujeto" - el cual se me dificultó un poco debido a que trata sobre temas filosóficos como el marxismo, iluminismo, etc., de los cuales no he leído mucho y me cuesta entender a veces ciertos términos); y las otras cinco para un artículo titulado "La nueva idea del imperio" (que me gustó más porque es un tema que uno viene viendo desde chico en las clases de historia, en los diarios, en los periódicos, revistas, noticieros, etc.).

La primera ilustración ya fue publicada en el #36 del bimestre de julio /agosto, y las cinco restantes se espera que salgan para el bimestre de marzo abril del año entrante.

Me gusto mucho haber realizado este proyecto ya que tuve libre albedrío a la hora de realizar las ilustraciones cosa que se me hace a veces raro a la hora de hacer un trabajo para un cliente.

capítulo III

Scarlet Rocío Galindo Monteagudo

introducción

Durante mi desarrollo como estudiante y profesional del Diseño y la Comunicación Visual han existido algunos trabajos que marcaron el curso de mi carrera, los cuales menciono a continuación.

La Multimedia y los Audiovisuales, orientación que cursé en la ENAP, se ven plasmadas en los proyectos anexos, es por ello que estos trabajos: la creación de un sitio en internet, un cortometraje en video llamado "Sensorama" así como la dirección de arte dentro de una obra de teatro forman parte de esta memoria conjunta que entregamos a su consideración.

Realizados para diferentes públicos y clientes, los trabajos que conocerán a continuación dan una visita guiada dentro de mi quehacer profesional además de mostrar una amplia visión del trabajo del diseñador en

donde la gráfica ya no es suficiente, pero si es indispensable la comunicación.

proyecto 1 SENSORAMA

Todo comenzó como una simple labor en equipo para la clase de diseño, la cual nos ayudaría a decidir la orientación profesional que tomaríamos al siguiente semestre.

El trabajo se trataba de un audiovisual, el tema era libre y la duración de uno a quince minutos. Mi equipo y yo decidimos elaborar un guión acerca de los sentidos.

No éramos exactamente guionistas experimentados por ello no quisimos adentrarnos en un desarrollo de diálogos rebuscados, pero sí llamó nuestra atención el desarrollar una narrativa visualmente atractiva e innovadora.

Ya con el guión en la mano nos repartimos roles dentro de la producción de este. A mi me tocó el rol de Productora Ejecutiva, desempeñándome dentro

de las labores de administración de recursos, permisos para la grabación en diferentes espacios, tales como el Espacio Escultórico de CU, en el cual por medio de un permiso otorgado por la en ese entonces Coordinadora de Actividades Culturales, se nos permitió cerrar al espacio al público y de esta manera grabar las escenas correspondientes al sentido del oído.

Como todo productor debía estar al tanto de la coordinación de los demás miembros del equipo en el desarrollo de sus actividades.

Con un presupuesto precario de menos \$ 3,000.00, una cámara de video prestada, un lente gran angular funcionando como lente de ojo de pez, 30 cargas fotográficas de 10 exposiciones, utilería sacada de nuestras casas y dos lámparas fotográficas y en ocasiones algunas luces de los laboratorios de fotografía comenzamos la grabación de este proyecto.

El primer sentido a tratar fue el sentido del gusto, las locaciones, parte en los talleres de fotografía de la ENAP y en la cocina de uno de nuestros compañeros.

La actriz una estudiante de artes visuales quien probaba diferentes alimentos, fumaba, bebía agua y se deleitaba con los labios de su amado para darle paso al siguiente sentido.

El segundo sentido fue el del oído, grabado en el Espacio Escultórico de Ciudad Universitaria.

Para una de las escenas solicitamos la colaboración de quince fotógrafos. Se pretendía realizar una toma de un giro de 360 grados, pero el material fotográfico se velo causando una pérdida en el presupuesto de aproximadamente \$ 500.00

Un joven parado, escucha los diferentes sonidos en el ambiente, un rayo, el viento y hasta el silencio, forman parte de su entorno.

Para el tercer sentido el olfato, se realizara la remembranza de un aroma, un libro viejo de utilería, un niño jugando en los columpios y resbaladillas del Deportivo Xochimilco en tomas en blanco y negro, como evocando el pasado de un anciano (abuelo de una de nuestras compañeras) quien en la sala de su casa sacando el mismo libro de su librero y lo olfatea respiraba sus palabras y anhelaba su infancia.

El tacto, una mujer bañándose, recuerda los momentos que paso con

su novia días antes. Estas tomas tuvieron cierto grado de dificultad para ser grabadas, la primera locación era un cuarto de baño y al esta chica encontrarse bañándose implicaba la posibilidad de mojar la cámara, sobretodo en una toma en la cual ella cierra la llave del agua y la cámara se encontraba en contra picada a la regadera abierta, sin embargo esto se solucionó colocando un vidrio transparente entre el agua y la cámara.

La otra locación utilizada para este sentido fue el ciclorama de la escuela. Para estas escenas se tuvo que sustituir a la modelo ya que no llega a la grabación, por lo que las escenas de la pareja tuvieron que ser grabadas a contraluz y sin mostrar los rostros.

Para la vista, el último sentido que grabamos, las tomas fueron realizadas en el puente peatonal saliendo del Centro Comercial Parisur, la dificultad de estas tomas radicaba en entretener a la gente por algunos minutos para que no salieran en las tomas.

Una chica ve su reloj y sube al puente peatonal aceleradamente transitado, en él levanta la vista desconcertada, sus ojos se ponen en blanco y por ellos pasan imágenes de otros ojos y otras cosas, tomadas de películas.

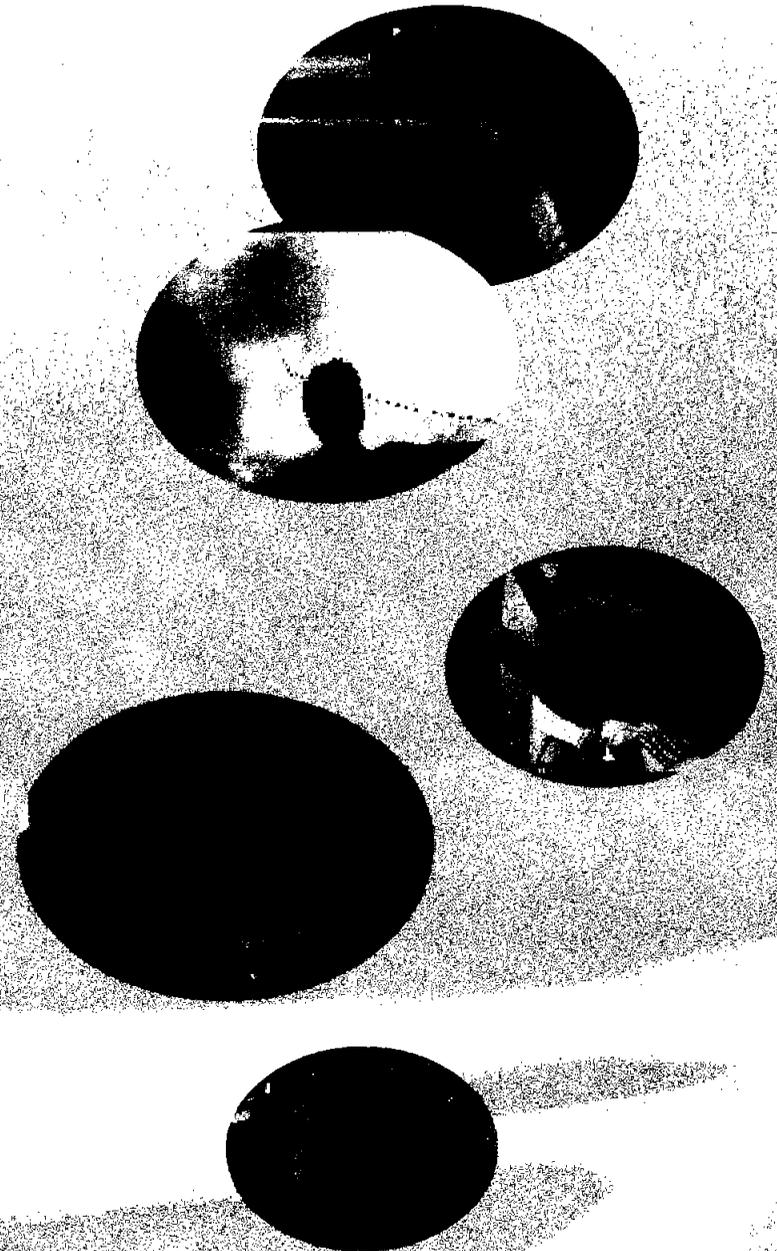
Todos estas escenas, fueron editadas en la Ciudad de Puebla por el compañero Daisuke Alejandro Amezcua Furuya †. La música es original, mezclada en la computadora.

Con una duración de 9 minutos y medio, editado en Adobe Premiere y After Effects, colocándole una mascarilla que le da un efecto de rayado y viejo.

Este trabajo rebasó las expectativas de todo el equipo en la personal marco un parte aguas generando mi decisión para ingresar a la orientación de Multimedia y Audiovisuales.

El video participó en el Festival "Expresión en Corto" Guanajuato 2001, obteniendo el premio del publico como mejor cortometraje en video y un reconocimiento para todo el equipo que lo elaboro, es el trabajo escolar de mayor calidad que realicé.

Además de valerte un premio al Director y de que la cinta se transmitió a nivel nacional el Canal 22 dentro del Programa Pantalla de Cristal.



proyecto 2 PAGINA WEB

El siguiente proyecto a describir es el diseño y creación del sitio web realizado a Escoto y Asociados, un broker de Seguros con más de 36 años de experiencia y prestigio, dedicado a la venta de estos servicios en sus diferentes ramos tales como son personas, daños y automóviles.

La necesidad de el cliente de colocar sus servicios de una manera accesible para sus asegurados fue el móvil de esta propuesta, en la cual se pudieran aclarar las principales dudas e inquietudes sobre la forma en la que están asegurados ellos, sus familias y sus bienes otorgándoles la asesoría necesaria en caso de algún siniestro, además de contactar de manera sencilla y barata a sus clientes foráneos, ya que el señor Escoto cuenta con una amplia cartera que asegura empresas en Tamaulipas, Puebla y Veracruz aparte de la Ciudad

de México.

Anteriormente la comunicación con los clientes del Sr. Escoto era a través de llamadas telefónicas o por medio de cartas y mensajería, generando altos costos en cuentas de teléfono y en ocasiones retraso en pagos y entregas de pólizas de seguros.

Para la realización del proyecto se verifico sitios correspondientes a diferentes compañías de Seguros con las cuales trabaja el Sr. Escoto tales como Mapire Tepeyac, Grupo Mexicano de Seguros, Seguros Inbursa y ANA Compañía de Seguros entre otras, para observar los servicios ofrecidos, además de verificar los problemas que presentan para los usuarios, tomando en cuenta que el público que hará uso de este sitio no es expertos en la materia, se diseño de la manera más sencilla, una interfaz adecuada para usuarios de sistemas operativos desde Windows 95 principalmente, en adelante e Internet Explorer, con conexiones básicas de 128MB de RAM, módems de 56k y con una tecnología de visualización básica.

De esta manera se le presentaron al cliente dos propuestas, la primera realizada en programación básica bajo el código HTML y una propuesta en Flash. Se le explico al cliente que debería contar con ambos formatos, el primero en caso de que los usuarios no contaran con la tecnología necesaria para la visualización de Flash en sus computadoras y la segunda, para aquellos que si contarán con la misma y de esta manera se conservaría en vigencia el diseño por mayor tiempo ya que actualmente las mayoría de los

sitios web se realizan en Flash y con ello se colocaría en competencia con las demás instancias de su mercado.

Después de constantes pláticas con el cliente acerca de cuáles serían los servicios que ofrecería en este sitio, además de asesorarlo en que compañía podría conseguir el dominio y hosting de su página, se llegó a la conclusión de que ésta debería de contar con los siguientes elementos.

Una entrada en Flash, la cual se pueda saltar, para aquellos que no deseen verla, la página de inicio o homepage, links a diferentes páginas en las cuales se presente a la empresa, su misión y visión, los servicios que presta así como las coberturas de los mismos, la forma de contactarnos, por medio del envío directo de mensajes y una forma de registro para la realización inmediata de una cotización para los clientes en los diferentes ramos y la solución de preguntas frecuentes principalmente formas de pago, llenado de fichas de

depósito, números de cuenta para la realización de los pagos, entre otros. (anexa diagrama de flujo)

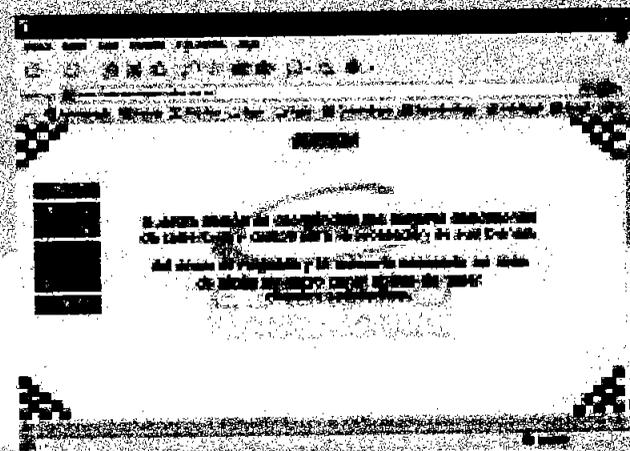
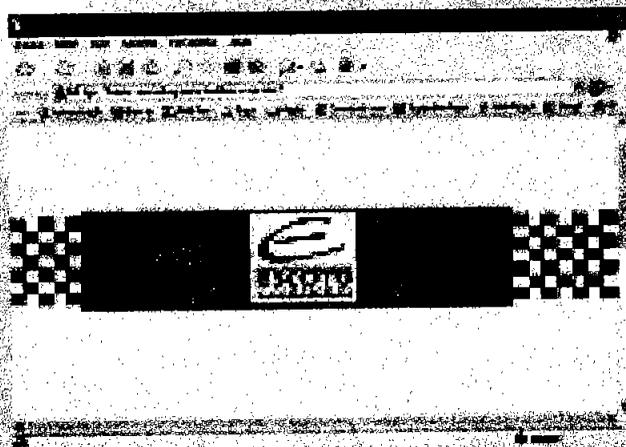
El diseño de la página web, no se presentó de manera libre, ya que se estaba supeditado al logotipo diseñado con anterioridad por lo que se debieron seguir los patrones de color y plantear las formas a partir de este. Los colores a utilizar, fueron sacados del pantone y transportados a RGB para de esta manera ser utilizados íntegramente ya que forman parte de la imagen corporativa de la empresa y ya son conocidos por la mayoría de sus clientes, los cambios de los mismos generarían inestabilidad así como la pérdida de la identidad de la empresa.

La simplicidad, categoría formal que impera en el diseño propuesto, ya que la búsqueda de formas complejas podría dificultar el uso de esta página. El fondo utilizado es blanco para darle limpieza y legibilidad a lo en el escrito.

Las posibilidades de selección de tipografía en Internet son pocas, por ello y para mayor legibilidad se utilizaron letras san serif de un tamaño estándar de 10 puntos en las dos propuestas con imágenes guardadas como .JPG de unos 75kb, ya que solo serán observadas en la red.

Con cinco cuentas de correo electrónico y 250 MB de espacio en el servidor no utilizados, se plantea al cliente el que nosotros nos encargáramos de la actualización de los datos, así como la

administración y el mantenimiento del sitio.



proyecto 3 OPERA

Ya que la Dirección de Arte forma parte de la Orientación de Multimedia y Audiovisuales, la cual estudié en la ENAP a continuación relato una pequeña memoria de un proyecto realizado para el Taller de Ópera y concierto del Maestro Enrique Jaso, del Conservatorio Nacional de Música.

Se trataba de el diseño de arte, escenografía, vestuario y promoción de una de las obras que su taller presentaría en el Auditorio del Conservatorio Nacional de Música. Para ello tuve que realizar una pequeña investigación acerca del teatro y la ópera en el mundo y en nuestro país observando puestas en escena en el Metropolitan Ópera House de Nueva York o en algún teatro londinense percatándome que este arte es quizá uno de los mas cercanos a la multimedia ya que en el se abarca la música y la representación dramática,

auxiliadas por la escenarios y vestuarios que te llevan a un contexto ya sea el tiempo en el que se vivió la historia o en el que el director de escena pretenda presentar. Además de auxiliarte en la tarea de comprender un relato escrito en un idioma lejano del que por medio de las melodías y fastuosas artes de tenores, barítonos, sopranos y mezzosopranos puedes sentir las emociones.

La ópera a diseñar era *Il Pagliaccio* de Rugero Leoncavallo, la cual consta de un prólogo y dos actos, estrenada en Milán el 21 de Mayo de 1892.

Sus personajes los de la Comedia del Arte, Carlo (Pierrot), director de una troupe de cómicos ambulantes, Nedda (Colombina), su mujer, Tanio (Pantalone), Beppa (Arlecchino) y Silvio, un joven campesino. La trama comienza por muchos, la traición, el desamor y la venganza.

La escenografía se realizó según el libreto, se trataba de una aldea de una región de Italia de Calabria de mediados del siglo XIX realizada en una tela fungiría de telón de centro para dar un fondo, en el centro del escenario unas cuantas bancas de madera, una carretilla que llevaba a este teatro ambulante y un árbol, dando el ambiente deseado.

Los vestuarios, lo más cercano a los de la Comedia del Arte, el Maestro Jaso es una persona conservadora en cuando a la dirección que le da a sus trabajos un payaso triste y algunos

más alegres. Un Pierrot viejo un poco gordo y triste, una linda y presuntuosa Colombina, un campesino de la época, amante de la misma.

La caracterización y el maquillaje dependieron de los actores. Tonio es un payaso deforme, feo con una joroba, debía causar cierto miedo. Un Arlequín simpático y risueño que no se imagina la tragedia que más tarde le ocurrirá.

La iluminación, constaba de un luz direccional que seguía a los personajes importantes en la escena para acentuarlos de los demás y luces laterales dando la idea de que se trata de una tarde en el centro del pueblo.

Además del vestuario y la escenografía, realice folletos, postales y carteles para promocionar la puesta en escena. Así como la creación de supertitulaaje para la mayor comprensión de la obra elaborado como una presentación en Power Point.

Este trabajo fue muy interesante, de ahí aprendí muchas cosas, sobre el teatro y su historia, sus partes, sobre la ópera, pero sobretodo sobre la producción de una obra, las dificultades y los aciertos. A decir verdad no fue bien remunerado, ya que se trataba de teatro de estudiantes, pero satisfizo una de mis inquietudes como diseñador quizá la que más me interesa actualmente, la creación de espacios a contexto el saber como un contexto puede cambiar la percepción de las cosas sin que la escenografía y el vestuario rebasen al poder del drama, tan solo como elementos que lo auxilian.



capítulo IV

Eloísa García Flores

Introducción

Mi experiencia profesional la he desarrollado en mayor medida dentro de la empresa para la cual trabajo actualmente. Por lo mismo, antes de desarrollar la explicación de mis proyectos, me gustaría hablar un poco de la empresa para aterrizar mejor el sentido de los proyectos.

La empresa es MZM A LEGGETT AND PLATT COMPANY y cuenta con más de 10 años de experiencia. Se dedica a realizar proyectos integrales de merchandising, que van desde el concepto estratégico hasta la implementación en el punto de venta.

Cuenta con los servicios de diseño creativo (gráfico e industrial), ingeniería, fabricación, logística e implementación. Además, posee plantas especializadas para la producción de: gráficos, alambre, metal, acrílico, madera, extrusión, termoformado e inyección de plásticos.

Los beneficios que la empresa le ofrece a sus clientes son:

- Generar fuerza de marca o del producto.
- Optimizar la productividad en la cadena de distribución.
- Definir para cubrir hábitos y necesidades del consumidor.
- Posicionar producto y características en la mente del consumidor.
- Controlar los procesos de exhibición, inventario y resurfido.

Para concluir esta parte, solo quisiera mencionar que los principales clientes para quienes se trabaja son: DISNEY, FRITO LAY INTERNACIONAL, UNILEVER, GAMESA, LOREAL, MAYBELLINE, PROCTER AND GAMBLE, SABRITAS Y GRUPO BIMBO.

Por otra parte, los proyectos que a continuación se explicarán fueron realizados para el mismo cliente: Procter and Gamble, por lo que también considero importante hablar un poco del mismo. Procter and Gamble (P&G) es una empresa que a nivel internacional tiene más de 160 años en el Mercado (1837). Fue fundada en Cincinnati, Ohio por William Procter y James Gamble. Sin embargo, en México abrió sus puertas hasta 1948.

Posee varias categorías de productos, que se mencionarán de manera breve:

- Cuidado para el hogar y tejidos : Que abarca detergentes, limpiadores y suavizantes de telas. Como ejemplo de sus marcas están: ACE, ARIEL, DOWNY, SALVO, MAESTRO LIMPIO, DAWN, WINDEX y BOLD-PLUS.

- Cuidado de la belleza : Que incluye jabones de tocador, shampoos y desodorantes. Sus marcas son: CAMAY, ESCUDO, H&S, PANTENE, PERT, SECRET, OLD SPICE, HERBAL ESSENCES, MISS CLAIROL, MOTIF, WELLA y ZEST.
- Papel : Tanto higiénico como servilletas. Sus marcas son: CHARMIN y BUFFETTE.
- Cuidado de la salud : En donde entran pasta dental, medicamentos gastrointestinales y respiratorios. Sus marcas son: CREST, METAMUCIL, VICK, VICK MIEL y PEPTO BISMOL.
- Cuidado del bebé : En donde manejan pañales y toallas húmedas. Tienen como marca: PAMPERS.
- Protección femenina : Categoría que abarca toallas femeninas y absorbentes internos. Sus marcas son: ALWAYS, NATURELLA y TAMPAX.

proyecto 1 MOTIF

P&G lanzó al Mercado la nueva imagen de Motif de Clairol, para lo cual se apoyó en publicidad en medios de comunicación masiva como televisión, prensa y espectaculares; sin embargo, también necesitaba tener impacto en los lugares en donde se vende el producto, para lo cual se propuso un sistema de exhibición y la parte de la que yo me encargué fue la gráfica, por lo que diseñé los gráficos del In Line, mismo que estaba constituido por copete, cenefas, stoppers y glorificador.

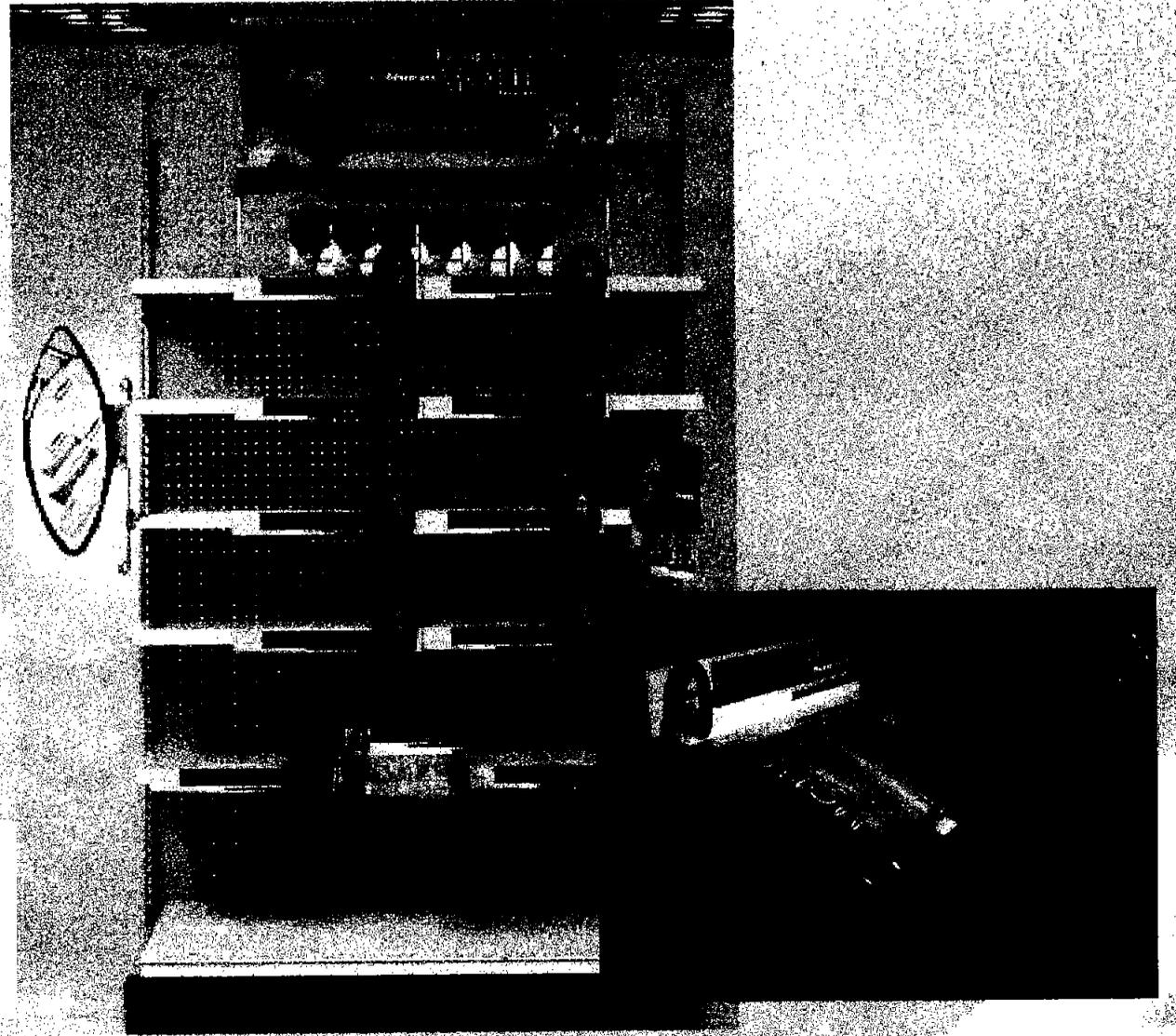
Como ya mencioné anteriormente, el cliente fue P&G, el canal fue OT (Autoservicios) y el objetivo de este proyecto fue el de dar a conocer la nueva imagen del producto, para lo cual debía lograrse un impacto y presencia del mismo de

manera inmediata. Es por ello que se propusieron gráficos que pudieran aprovechar todo el espacio que las tiendas asignan a cada producto (góndolas). Cabe añadir que el arte que se utilizó en este proyecto nos fue proporcionado por una agencia que trabaja para la marca.

En este caso, los usuarios principales a quienes va dirigido el producto son las mujeres de clase media.

Se elaboraron las propuestas gráficas en base a la conceptualización del exhibidor, en su parte estructural, que proporcionó el departamento de Diseño Industrial. Mi participación concluyó con la preparación de las preformas de los mismos para llevar a cabo la producción. Además de la producción de los gráficos, se llevó a cabo el diseño y producción de las estructuras de alambre que sostenían los gráficos, dentro de la Planta de Ensamble de la empresa.

Finalmente, también se llevó a cabo el montaje en campo del exhibidor, que en este caso se aplicó en tiendas Wal Mart y Gigante principalmente.



proyecto 2 PERT PLUS GINSENG

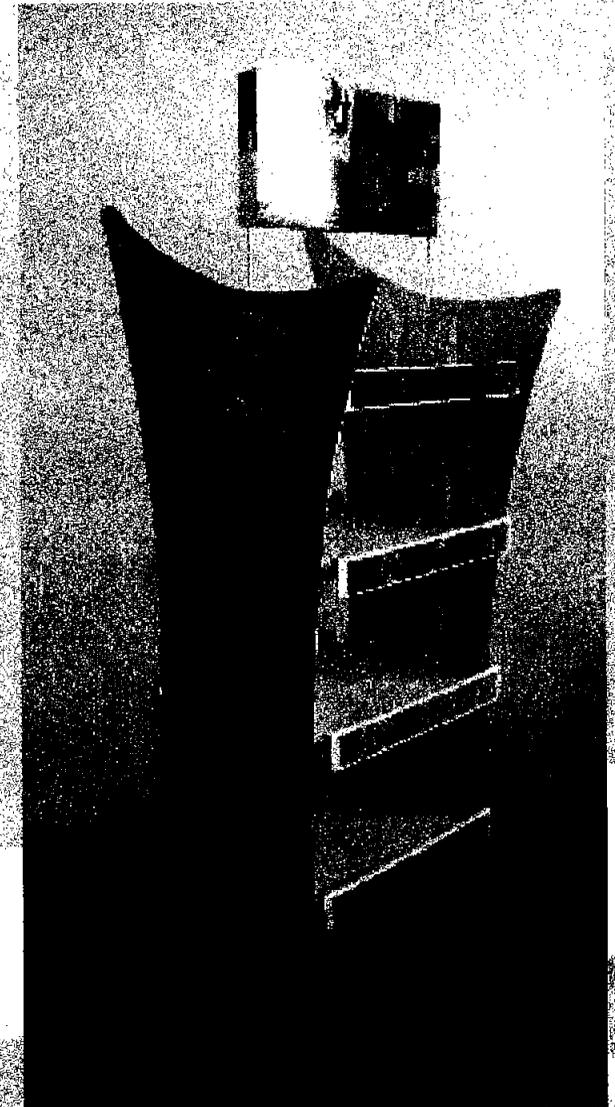
P&G lanzó al Mercado una nueva versión de shampoos, Pert Plus Ginseng por lo cual necesitaba darla a conocer, es por ello que además de hacer uso de medios de difusión masiva como la televisión y los impresos, se propuso un sistema de exhibición que incluía un In Line y una Isla, de esto, la parte que me correspondió fue la del diseño de los gráficos que resolvieran esa necesidad.

Los gráficos que se desarrollaron fueron:
IN LINE: copete, cenefas y stoppers.
ISLA: copete, laterales y cenefas.

El canal de exhibición fue el OT (Autoservicios), primordialmente en las cadenas Wal Mart y Gigante; y el tipo de usuarios son las personas de clase media. En este caso, también la agencia de la marca nos hizo llegar el arte por medio del cliente.

La conclusión de mi trabajo fue con la preparación de las prepresas de los gráficos para poder llevar a cabo la producción de los mismos.

Al igual que en el proyecto anterior, el departamento de Diseño Industrial realizó el diseño de la estructura del exhibidor y se produjo la misma en la Planta de Ensamble de la empresa.



proyecto 3 **HERBAL** ESSENCES HAWAFENA

P&G lanzó su línea de shampoos y acondicionadores con un nuevo ingrediente, la Hawafena, para lo cual requirió que se le diera difusión en los sitios en donde se vende el producto. Por tal motivo, se le diseñó una estrategia de merchandising que incluía un complejo sistema de exhibición, ya que estuvo conformado por:

IN-LINE: copete, stoppers, cenefas y floorgraphic.

ARETE: copete, laterales, cenefas, wall paper y zócalo.

DISPLAY / ISLA: copete, cenefas, wall paper, laterales y zócalo.

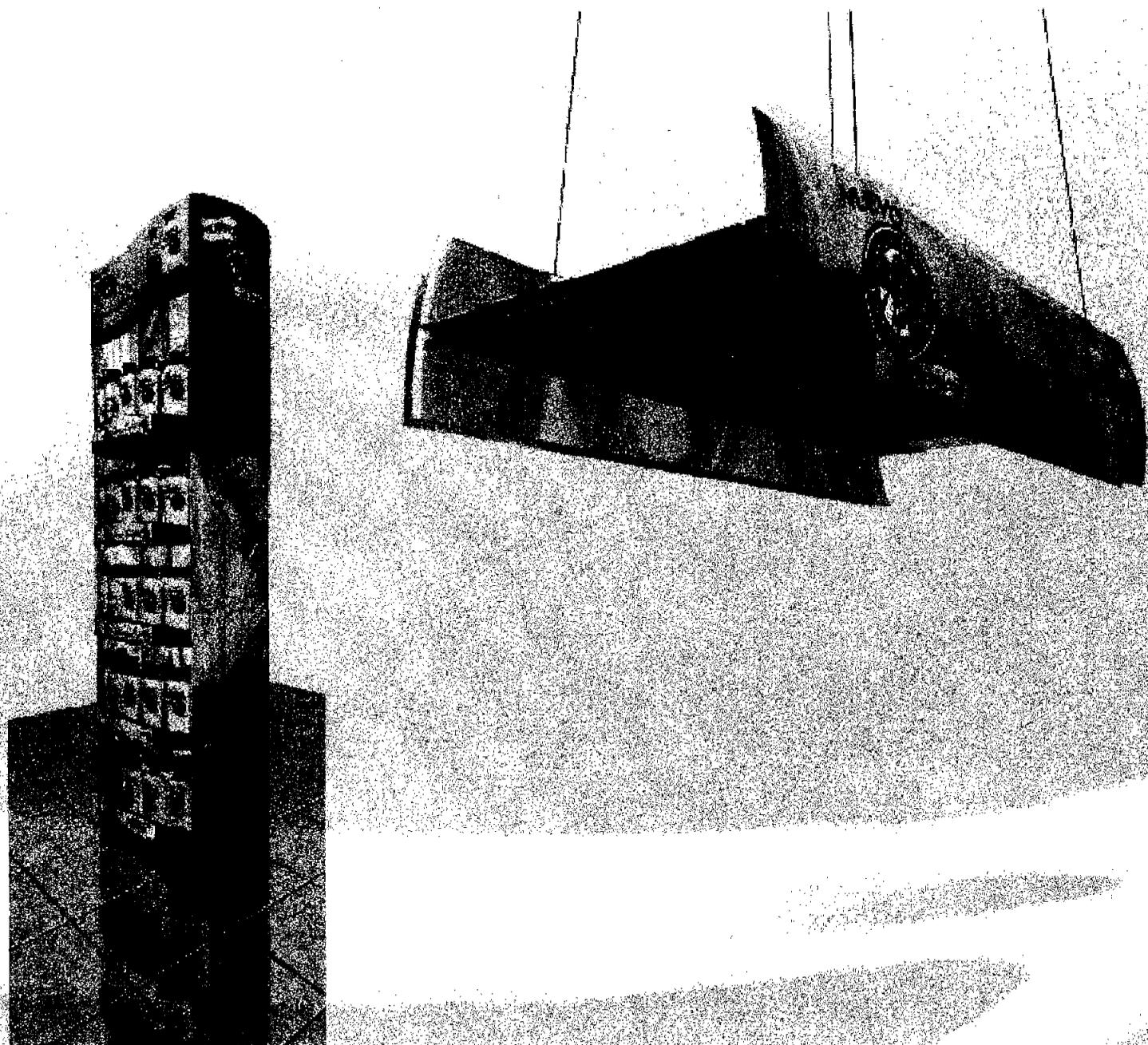
En este proyecto también se trabajó en conjunto con el departamento de Diseño Industrial ya que fueron ellos quienes propusieron las estructuras, formas y tamaños, y yo la parte gráfica.

Es importante destacar que en este proyecto se utilizó un diseño por planos para lo cual se trabajó un material denominado PET que permite lograr transparencias y manejo de profundidades en los gráficos; sin embargo esto trajo consigo varias complicaciones a la hora de desarrollar la pre-prensa de los mismos, así como para la producción; esto porque implicó separar los gráficos en cada uno de los elementos que los constituían. Se enfocó a usuarios de clase media.

Nuevamente en este proyecto, la parte de producción tanto de gráficos como de estructuras se llevó a cabo dentro de la empresa.

El canal en donde se implementó fue OT (Autoservicios), de manera específica en Wal Mart y Gigante.

El arte lo proporcionó la agencia que le trabajó a la marca.



síntesis Curriculares



**Marcarmen
Castillo
Domínguez**

**FECHA DE
NACIMIENTO:**
5 de Abril de
1981.

En México,
Distrito Federal.

ESTATURA: 1.59cm

EDAD: 23 años.

DOMICILIO: 1ª Cerrada Ignacio Zaragoza
#8, San Mateo Xalpa, Xochimilco, D.F.
C. P. 16800.

TELÉFONO: 044-55-25-12-39-25.

E-MAIL: kaosfrack@hotmail.com

Enseñanza Superior.
UNAM.

Escuela Nacional de Artes Plásticas.
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual con orientación en
ilustración.

Av. Constitución núm. 600, Col. Bando de la Concha, c.p. 16210,
Xochimilco, D. F.
Tel. 54-89-49-21 y 54-89-49-22

Turno: Matutino.
Promedio: 9.3

**Conocimiento de Programas aprendidos durante mi formación en
la Educación Superior.**

Photoshop
Illustrator
Painter
Page maker
Free hand
Word
Power Point.

Idiomas

Ingles Traducción: 40% Lectura: 40% Hablado: 40%
Cursado en: Natural Learning Corporation, S.A.
Dirección: Insurgentes Sur Núm. 670, 4º piso, Col. Del Valle, México,
D. F.



José Raúl Díaz Estévez

Monserrat # 57,
Rinconada 2,
casa 18
Col. Los Reyes
Coyoacán
C. P. 04330,
México, D. F.
Teléfono
particular:
5617-3926

Teléfono celular:
0445519315013

Correo electrónico:
ilustrazo@yahoo.com.
mx

Objetivo

Seguir capacitándome, para así poder desarrollarme plenamente en el área de la ilustración y del Diseño.
Realizar un diplomado en Animación y Modelado en 3D.

Cualificación

Me gusta cumplir con el trabajo que hago, soy responsable, puntual y servicial.

Información Personal

Estado civil: Soltero
Nacionalidad: Mexicano
Edad: 25 años
Lugar de nacimiento: México, D. F.

Formación

1999-2003 Lic. en Diseño y

Comunicación Visual, Escuela Nacional de Artes Plásticas (UNAM).

Me especialicé en el área de Ilustración.

Idioma

80% Inglés.

Computación

Plataforma Pc y Mac.

Programas: Photoshop, Illustrator, Painter, Freehand, Indesign, Microsoft Word, Flash Mx.

Experiencia

Diseñador Gráfico

2002-2003 Servicio Social (Centro Multimedia - Centro Nacional de las Artes)

Durante mi estancia en el Centro Multimedia, realicé actividades de: diseño, retoque de imágenes para distintos documentos de prensa digital, apoyo logístico y operativo para el montaje de exposiciones del Centro Multimedia.

2003-Hoy Diseñador freelance (Ademed Clínica Médica Dental)

Actualmente para la clínica Ademed he realizado trabajos como: tarjetas de presentación, pósters, carteles, calendarios, boletines, etc.

Ilustrador

2004 Ilustrador freelance (Grupo Educare, S. A. de C. V. y socio Sr. Miguel Antonio Enríquez Valenzuela)

Realicé 33 ilustraciones para el libro Arrápate en la lectura de 5º y 6º grados.

2004 Ilustrador freelance (Versus Comunicación Gráfica y Creativa)

Actualmente empecé a colaborar con este despacho en la realización de ilustraciones para la revista METAPOLITICA.

Intereses y Actividades

Leer, ir al cine, escuchar música, jugar fútbol soccer, dibujar.



Scarlet Rocío Galindo

Monteagudo

Gral. Pedro Rincón
Gallardo No. 143 • Col. Daniel Garza,
Deleg. Miguel Hidalgo •
C.P. 11830 • México, D.F.
Teléfono 55156394 •

Correo electrónico
scarletgalindom@yahoo.com.mx

com.mx

Información personal

Estado civil: Soltera
Nacionalidad: Mexicana
Edad: 24 años
Lugar de nacimiento: México, D. F.

Educación

1999 - 2003 ENAP UNAM México, D. F.

Experiencia profesional

2004 Escoto y Asociados, México, D. F.
Desarrollo de página web

2004 Taller de Ópera y Concierto Mtro. Enrique Jaso, México, D. F.

Dirección de Arte, escenografía, vestuario y caracterización de las diferentes óperas realizadas durante este año.

2002-2003 Papalote Museo del Niño, México D.F.

Cuate

Durante más de un año me desarrollé dentro del Museo como guía escolar dentro del programa Divulgación de la Ciencia, llevando visitas guiadas en español e inglés.

Participé en diversas áreas del Museo tales como, Nuestro Mundo, Conciencia, Comunica, Soy, Islas de Pequeños y en el Estudio de Televisión montado por Televisa Niños como parte de "Haz tu Programa".

1999-2001 Escoto y Asociados, México, D. F.

Recepcionista

Empleo Vacacional en el que realicé varios labores de oficina tales como el envío de fax, el manejo de computador, fotocopiadora y paquetería como Microsoft Office.

1998-1999 American Book Store, México D.F.

Ventas

Trabajo Vacacional realizando venta de libros en diferentes escuelas

Idiomas

Diploma de Inglés Avanzado expedido por la SEP

Trabajos voluntarios

Voluntario en el Museo de San Ildefonso

Premios recibidos

Reconocimiento por parte del Festival "Expresión en Corto" en Guanajuato 2001.



ELOÍSA GARCÍA FLORES

Avenida Ingenieros Militares No. 102 Col. Periodista, Deleg. Miguel Hidalgo México, D.F. 11220

Teléfono Particular: 5395 - 6604 / 5395 - 0694

Correo Electrónico: lachispa@avantel.net/

litogarfo@yahoo.com.mx / eloisa.garcia@leggeff.com

Información Personal

Nacionalidad: Mexicana
Edad: 24 AÑOS
Fecha de nacimiento: 21 de noviembre de 1980
Sexo: Femenino
Estado civil: Soltero

Documentación

R. F. C.: GAFE801121
CURP: GAFE801121MDFRLL04

Historia Académica

Profesional: Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Universidad Nacional Autónoma de México
1999-2003 Escuela Nacional de Artes

Plásticas.
Pasante

Computación

Plataformas PC y MAC.
Programas: Illustrator, Page Maker, Photoshop, Freehand, Dreamweaver, Word, Power Point.

Idioma

Inglés: 60%.

Referencias

Disponibles a petición del interesado.

Habilidades

- Liderazgo y trabajo en equipo.
- Facilidad para las relaciones públicas.
- Participación e innovación constante.
- Integración y participación con otras áreas.

Áreas de Interés laboral

- Pop
- Publicidad y mercadotecnia
- Medios de comunicación masiva

Objetivo profesional

Formar parte de un equipo de trabajo en el cual me pueda dedicar a la asesoría y diseño de imágenes gráficas que resuelvan problemas de comunicación.

Experiencia profesional

- Diseño en soportes tridimensionales y puntos de venta.
- Diseño de imagen en e identidad gráfica (personal, profesional, empresarial, corporativa e institucional).
- Diseño de señalizaciones y señaléticas aplicadas en espacios públicos.

Experiencia laboral

Empresa: MZM A LEGGETT AND PLATT
COMPANY

Dirección: Calz. de la Naranja 124, Frac.
Ind.; Alce blanco, Naucalpan, Edo. de
México

Actividad: Diseño de gráficos para Pop.

Funciones: Elaborar propuestas gráficas
para Pop y preparación de las mismas
para impresión (prepresas).

Periodo: De diciembre de 2003 a la
fecha.

Empresa: PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO

Dirección: Avenida Constituyentes No.
268

Actividad: Atención al público.

Funciones: Guía escolar dentro del
museo, con interacción directa con
el público y las exhibiciones.

Periodo: De enero a julio de 2002.
(Servicio Social).

Extracurriculares:

- Diseño del stand para la Fac. de
Ciencias Políticas y Sociales de la
UNAM, para la V Exposición "Al
encuentro del mañana".
- Participación en el concurso del
diseño de identidad gráfica de la
"Feria del Empleo" de la UNAM.
- Participación en el concurso de cartel
promocional de la 9a Copa Corona
Universitaria de Fútbol.