



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

FAD. Diseño de revista informativa para dar a conocer la Facultad de Artes y Diseño.
Documento gráfico funcional como imagen de presentación.

Tesis

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

Presenta:
Juan Antonio Rodríguez Gómez

Directora de Tesis:
Licenciada Elisa Vargas Reyes

CDMX., 2018





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.



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

FAD. Diseño de revista informativa para dar a
conocer la Facultad de Artes y Diseño.
Documento gráfico funcional como
imagen de presentación.

Tesis

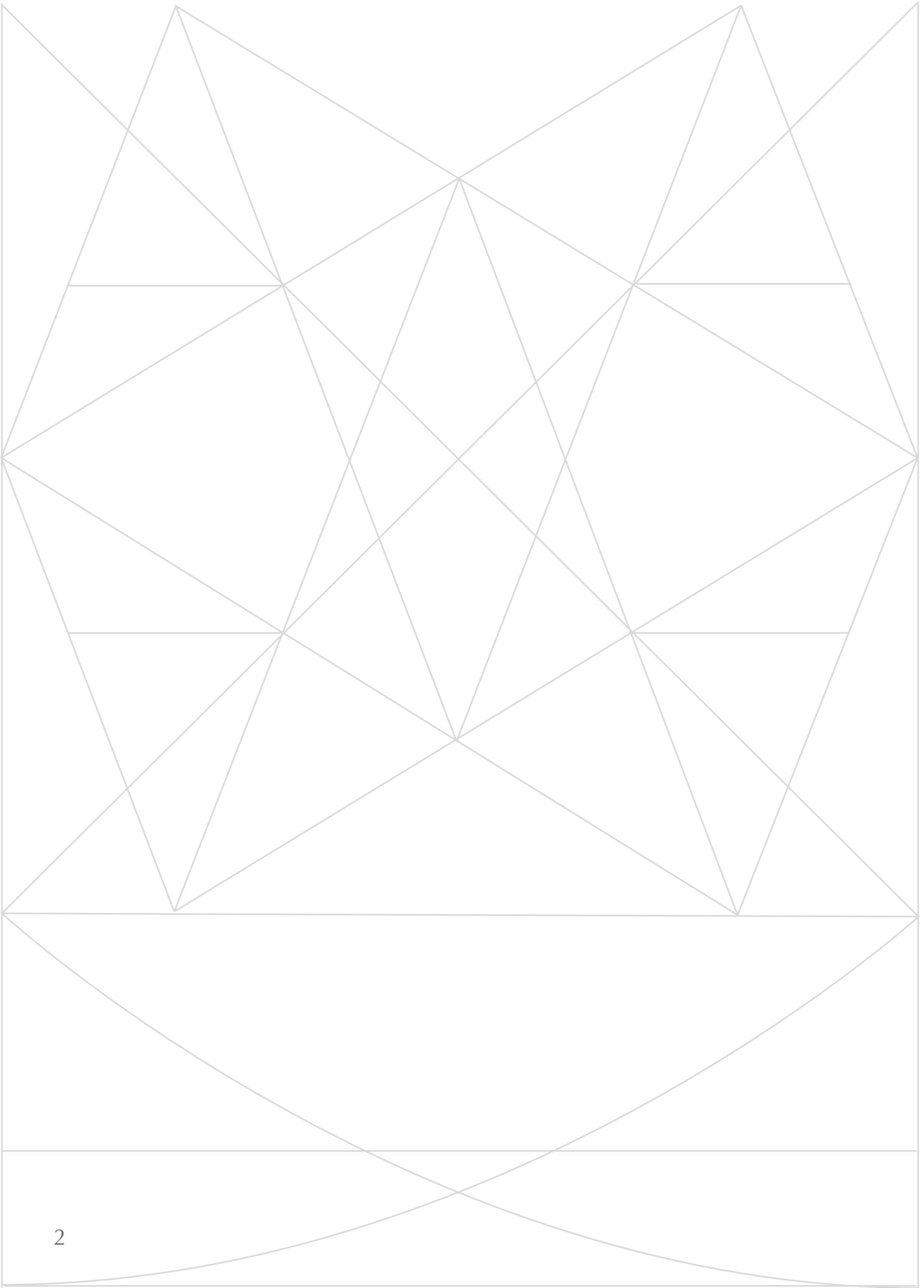
Que para obtener el Título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Juan Antonio Rodríguez Gómez

Directora de Tesis: Licenciada Elisa Vargas Reyes

CDMX., 2018







Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

FAD. Diseño de revista informativa para dar a
conocer la Facultad de Artes y Diseño.
Documento gráfico funcional como
imagen de presentación.

Tesis

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

Presenta: Juan Antonio Rodríguez Gómez

Directora de Tesis: Licenciada Elisa Vargas Reyes

Asesores: Lic. María Clotilde Ventura Uribe
Lic. Gerardo Solache Valdivia
Lic. Ana Imelda Becerril López
Lic. Karina Díaz Barriga Morales

CDMX., 2018



“No importa lo lento que vayas mientras no pares.”

Andy Warhol

Agradecimientos.

Primeramente a la vida que me ha dado la oportunidad de llegar hasta este momento, en el que no sólo era desarrollarme profesionalmente sino físicamente ya que la distancia de trayecto y los desvelos, le dieron un mayor sentido y un toque de perseverancia, diversión e importancia para llegar a ser un Licenciado.

A mi madre, a quién de seguro enloquecí pero de quién sin su apoyo, guía, palabras, consejos, enseñanzas y desveladas a mi lado esto no hubiese sido igual, a ella le agradezco cada momento de su tiempo y paciencia, por acompañarme en este viaje, por soportar mis cambios de humor y sobre todo por recordarme que lo mejor de la vida cuesta y que debemos seguir luchando por todo lo que queremos. Madre mía este triunfo es de los dos. Muchas gracias por nunca dejar de apoyarme y por no dejar de confiar en mí.

A mi directora de tesis, la Licenciada Elisa Vargas, gracias a su dedicación, paciencia, su cariño y amistad, y también por una que otra jalada de orejas, sin usted este proyecto no hubiese llegado a la culminación que me enriqueció como diseñador y comunicador visual.

A mi familia que cada noche me esperaban para compartir un momento de nuestros días y saber que me encontraba bien. Gracias Abue Conchita, Tío Edgar y a mi hermano Mario porque aunque no lo crean fueron gran parte de lo que me hizo llegar aquí y en especial a ti Mario, mi enano, gracias por tu paciencia y ser mi modelo cada que ya no te quedaba de otra opción, y aún que no lo lean, a mis pulgosos que fueron parte de mi compañía y distracción mi *Güera* y *Jack*.

A cada uno de los maestros que integra el sínodo pues llegaron en el momento adecuado para impartirme y compartir parte de su conocimiento y experiencia, logrando de esta manera poder entender y buscar mi camino dentro del diseño. Gracias Licenciada María Clotilde Ventura, Licenciada Ana Imelda Becerril, Licenciada Karina Díaz y Licenciado Gerardo Solache, por que independiente al ámbito estudiantil encontré en muchos de ustedes guías, profesionistas del área y personas que me dieron acercamientos al ámbito profesional fuera del escolar; y en quienes encontré grandes amigos y después de este examen profesional se que podre decir que son grandes colegas que me inspiran en cada una de sus áreas.

A mis amigos que hoy por hoy son y fueron un gran apoyo y son parte de mi familia. Gracias Ivy por cada vez que terminé desahogándome contigo y darme tus consejos y acertadas palabras para hacerme crecer como diseñador y como humano, eres en verdad como una hermana para mí, Felipe por recordarme que hay que ser paciente y entregado a nuestra labor, a mi Tere que donde quiera que estés se que estas orgullosa y sigues echándome ánimos, Karly por todo el apoyo, palabras y buenos momentos que me hicieron llegar hasta aquí, Saide por enseñarme a que la prudencia es necesaria en el diseñador, Nohemí por recordarme que nunca esta demás pedir apoyo y que eso no nos hace menos diseñadores, Raúl y Erika a ustedes les debo muchísimo mi salud física y recordarme que siempre se puede mucho más, Panda por escuchar las veces que necesitaba un amigo sincero, Mtra Olivia y Mtro. Miguel Armenta por lograr enseñarme que el diseño debe llegar también al subconsciente del usuario, Mtra Alma por siempre hacerme ver que no solo existe el papel sino que somos capaces de llevarlo a miles de cosas más tridimensionales y a Coyoturo Cortés quién me recordó la parte que el diseño es una fuerza completa que logra manejar y observar a todo el usuario y que por eso el diseñador es astuto, estratégico y observador.

Por último a todos los amigos y profesores que me apoyaron para culminar este proyecto. ¡¡Gracias!!

Índice.

Introducción	9
Capítulo 1. Publicaciones Referenciales	13
1.1 Gaceta UNAM.	15
1.2 Aureavisura.	17
1.2.1 Análisis de Aureavisura.	18
1.3 .925 Artes y Diseño.	20
1.3.1 Análisis de .925 Artes y Diseño.	20
1.4 Gaceta FAD.	24
1.4.1 Análisis de Gaceta FAD.	25
1.5 Revista Artediseño.	28
1.5.1 Análisis de revista Artediseño.	28
Capítulo 2. Fotografía	35
2.1 Breve historia de la fotografía.	38
2.2 Composición fotográfica.	45
2.3 Los géneros fotográficos.	56
2.4 La imagen fotográfica digital.	58
2.4.1 La cámara digital.	59
2.5 La imagen fotográfica dentro de las publicaciones periódicas.	60
Capítulo 3. Diseño Editorial	67
3.1 ¿Qué es el diseño Editorial?	69
3.1.1 El libro como antecedente.	70
3.1.2 Los distintos cargos o áreas donde se desarrolla un diseñador editorial.	72
3.1.3 La revista.	74
3.2. Características de la publicación.	77
3.2.1 Papel.	77
3.2.2 Formato.	80
3.2.3 Morfología.	81
3.2.3.1 Forma.	81
3.2.3.2 Figura.	84
3.2.3.3 Imagen.	84
3.2.4 Estructura.	85
3.2.5 Red y retícula.	86
3.2.6 Diagramación.	89
3.2.7 Cromática.	91
3.2.8 Tipografía.	94
3.2.8.1 Familias tipográficas.	98
3.2.8.1.1 Humanistas.	99
3.2.8.1.2 Antiguas.	100
3.2.8.1.3 De transición.	101

3.2.8.1.4 Modernas.	102
3.2.8.1.5 Egipcias.	103
3.2.8.1.6 Palo Seco.	104
3.2.8.1.7 Rotulación.	105
3.2.8.2 Tipografía y color.	106
3.2.9 Imagen.	108
3.2.9.1 Adquisición.	108
3.2.9.2 Tratamiento.	110
3.2.10 Publicación.	111
3.2.10.1 Forros.	111
3.2.10.2 Interiores.	112
3.2.10.3 Texto.	112
3.2.11 Maquetación.	113
3.3. Impresión.	115
3.3.1 Offset.	117
3.4. Acabados.	118
3.4.1 Encuadernado	118
3.4.2 Laminado.	119
3.4.3 Barniz.	119
3.4.4 Perforación.	120
3.4.5 Hot Stamping	120
3.4.6 Alto y bajo relieve.	120
3.4.7 Termografía.	120
3.4.8 Troquelado.	121
3.5. Código de barras, ISBN e ISSN.	121
Capítulo 4. Diseño de Producto Final	123
4.1 Metodología y aplicación del proceso de diseño	124
4.2 Características de la producción.	125
4.2.1 Diseño de la publicación.	125
4.2.2 Artículos	126
4.2.3 Selección de imágenes.	126
4.3 Desarrollo de la propuesta gráfica.	127
Conclusiones	187
Glosario	190
Bibliografía	194
Webgrafía	197
Índice de Imágenes	198

Introducción

Introducción

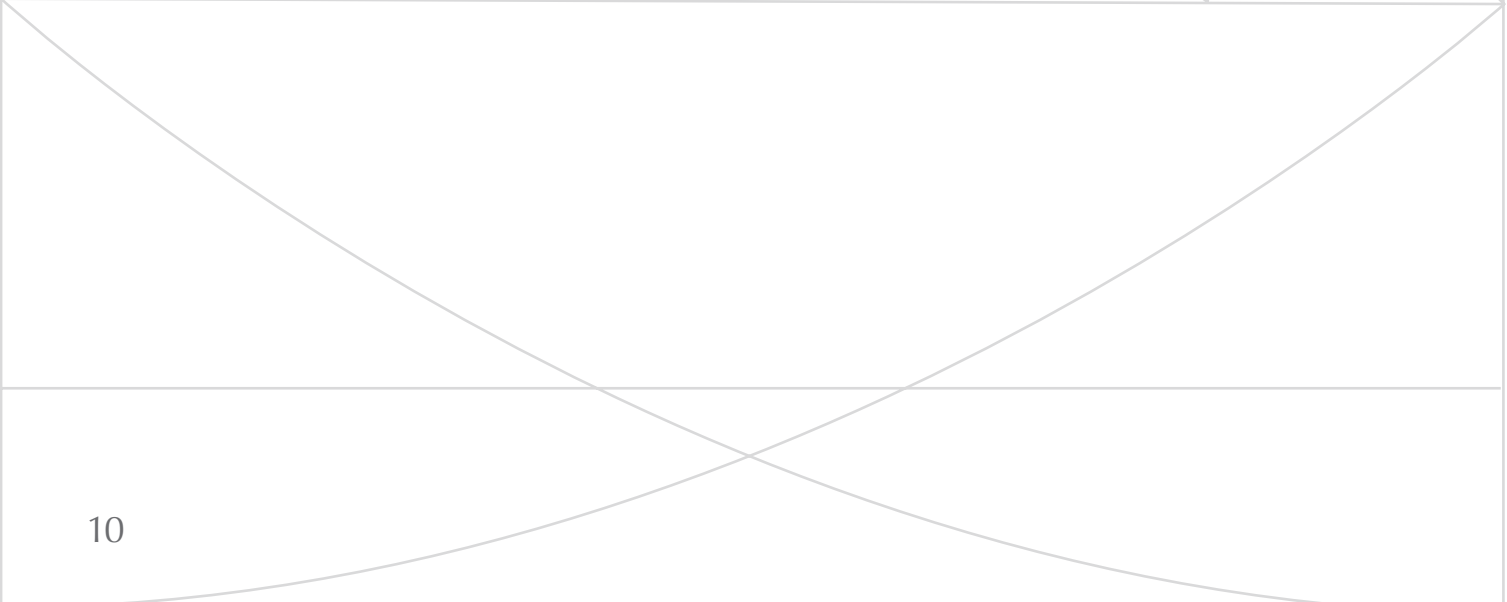
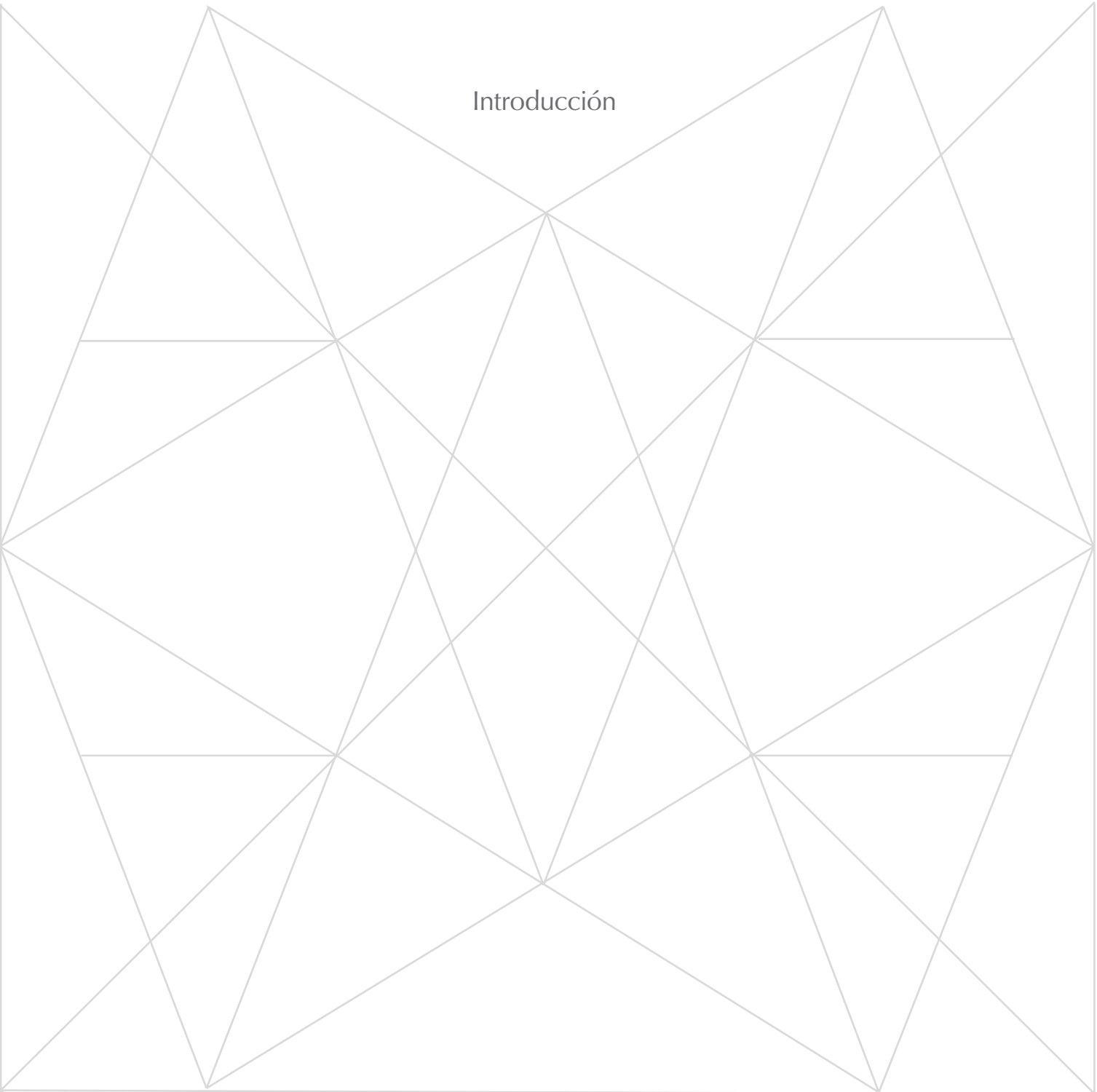
El diseño tiene una estructura, un elemento básico, fundamental y esencial para llevar a cabo nuestra profesión, el diseñador preparado por la Facultad de Artes y Diseño se ve instruido inicialmente de una manera general y después se integra en alguna de las áreas de especialización que son: fotografía, ilustración, multimedia, simbología y soportes tridimensionales y diseño editorial, en todas éstas se lleva a cabo la producción gráfica siempre empezando desde el bocetaje, planeación y ejecución lo cuál en sí mismo es una estructura de trabajo o metodología.

Esta investigación conlleva todo el proceso de integración y planificación de una revista, teniendo como objetivo “producir una revista o publicación que de a conocer información de la multidisciplinariedad que implica el ser estudiante de licenciatura de la FAD”, esto es resultado de observar que actualmente se ha encontrado que la población estudiantil de nivel medio superior ha depreciado el estudio del área de las humanidades y las artes, lo cual se ve en el descenso de los promedios para obtener el pase reglamentado y en el puntaje del examen de admisión, haciendo que los alumnos aceptados en las licenciaturas (específicamente la FAD), tengan una vaga o pocas nociones y expectativas de éstas mismas y que con el paso del tiempo demuestran (una gran parte de la población) una apatía por las ciencias exactas, donde estas mismas las vemos dentro de la práctica y aplicación de distintas áreas del diseño y arte; por consecuente se hace necesaria una publicación que oriente y dirija a los alumnos de los niveles antes mencionados y los exhorte al interés y comprensión de la multidisciplinariedad de conocimiento impartido en la FAD; este producto es directamente pensado para mostrar en las ferias como “el encuentro al mañana” que organiza la universidad, o a las pláticas informativas que se llevan a las preparatorias y CCH de la UNAM.

Abordando en el primer capítulo de nombre “Los antecedentes” se enuncian y desglosan las publicaciones periódicas del ámbito universitario, teniendo como primer punto la “Gaceta UNAM”, esta publicación es general en toda la universidad ya que su importancia se basa en la historia, consulta y trascendencia por parte de los alumnos, académicos, trabajadores, etc., Después se continúa con un análisis de las publicaciones meramente de la FAD, las cuales son: “Gaceta FAD”, revista “Artediseño”, y las dos revistas digitales “Aureavisura”, y “.925 Artes y Diseño”, siendo todas estas abordadas, por lo que usted como lector puede observar al leer este documento una descripción y análisis de diseño y desglose de contenidos que cada una tiene, todo esto realizado por motivo de que se propone una publicación que pertenezca tanto a la facultad como a la universidad y de este modo crear un producto gráfico congruente y perteneciente a nuestra máxima casa de estudios.

El segundo capítulo se titula “Fotografía”, la imagen gráfica tiene un gran peso e importancia dentro de toda la publicación y en este caso en particular la fotografía es de suma importancia, por lo que en todo el capítulo se hace un estudio e integración de información sobre el tema. Justifico la integración de un capítulo completo por motivo de que el ser humano

Introducción



Introducción

antes que leer, ve y observa, es parte de nuestra naturaleza, si lo reintegramos por análisis de nuestro usuario, ya que al ver una imagen reaccionan o generan una emoción o sensación.

La propuesta de esta tesis tiene dentro de sus objetivos el captar en el público meta un interés para integrarse a la facultad, buscando que los posibles estudiantes conozcan y se sientan más familiarizados con ésta, porque siendo honestos, al entrar a la universidad más del 80% del tiempo lo vivimos en ella, por lo que es necesario que los alumnos tengan una familiaridad y cercanía a nuestro recinto.

El tercer capítulo “Diseño Editorial” en el que se aborda los conocimientos necesarios para formar una revista, desde una breve semblanza histórica, reticulación y diagramación, pre prensa, prensa y postprensa que implica los acabados como la encuadernación barniz, etc., Plasmando aquí el conocimiento y trabajo de la especialidad en que me formé durante la licenciatura, siendo este capítulo la integración de lo que es ser un diseñador editorial, el cual debe pensar en todo el contenido y así incluir lo que el usuario necesita para relacionarse a la publicación.

En el último capítulo “Diseño de Producto Final” es directamente la creación de la publicación, aquí se lleva a cabo una culminación e integración de las dos áreas descritas en la tesis, construyendo un proyecto gráfico impreso, funcional y llamativo que permita a la facultad tener un acercamiento con los alumnos de bachillerato que tienen interés de integrarse al cuerpo estudiantil universitario de la FAD.

En este capítulo se desglosa todo el trabajo realizado, culminando con un análisis del usuario, acercamiento a académicos, así como diversos sectores como por ejemplo “Innova UNAM”, después continuando con trabajo de campo para generar artículos de mejor concepción, siendo realizado mediante la respuesta a encuestas de alumnos y académicos que dirigen diplomados para generar un texto de información.

Este proyecto concluye al demostrar el proceso de creación de una revista que informe sobre la Facultad de Artes y Diseño, dicho proceso incluye el llevar a cabo sedes, análisis de usuarios, encuestas, investigación de los distintos temas de interés para el usuario y que de igual forma necesitan conocer, recopilación y edición de imágenes gráficas como son fotografías e ilustraciones.



...ción
...ción
...ografía
Caja



Capítulo 1. Publicaciones Referenciales

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

El diseño gráfico es un trabajo de constante actualización y por tanto de un aprendizaje de lo que se encuentra en tendencia e importancia en las publicaciones (llámese revista, folleto, periódico, o cualquier publicación impresa o digital); Jorge de Buen muestra en su libro “Manual de diseño editorial”, una descripción de tipos de publicaciones que tiene una relevancia y una uniformidad en su cuerpo y diseño, al igual que *Jost Hochuli* y *Robin Kinross* dan una especificación de los tipos de texto caracterizándolos principalmente en publicaciones de texto puro, ilustrativos, científicos, informativos y manuales.

Hoy en día se vive en un mundo que se encuentra en constante cambio y que necesita mantenerse informado y actualizado, siendo esto un detonante en toda la sociedad; por ende, en los medios de información se convierte en una tarea y labor constante del diseñador el presentar las formas más viables, prácticas y estéticas para que el usuario logre acceder a las noticias y sucesos informativos de actualidad.

La Universidad Nacional Autónoma de México no es la excepción a este constante manejo de publicaciones, ya que existen distintos acervos donde se observa la importancia de transmitir y difundir artículos, noticias de relevancia, proyectos, actualizaciones y un sin número de eventos que marcan a dicha institución; concretamente se abordan las publicaciones creadas y distribuidas de manera periódica, es decir revistas y periódicos; la universidad comenzó a editar desde 1910,¹ donde el Instituto de Biología en 1930 y el Instituto de Investigaciones Estéticas en 1937 y el Instituto de Geología desde 1917, teniendo las publicaciones más antiguas de la universidad,² siendo la “Gaceta UNAM” la publicación de mayor demanda y divulgación en cada una de las facultades de la Universidad; “durante el rectorado de Manuel Gómez Morín se concretó en la Universidad un espíritu de cuerpo y pasó de un ser una entidad administrativa a una comunidad de cultura.”³

Así mismo cada facultad tiene sus publicaciones internas que son publicadas en catálogo de la universidad; analizando específicamente el caso la FAD consta de un amplio catálogo de publicaciones, enfocándose a 4 publicaciones que son de interés para este proyecto: “Gaceta FAD”, “Aureavisura”, “.925 Artes y Diseño” y “Artediseño”.

¹ La cultura editorial universitaria. Ayala Ochoa, Camilo. UNAM, México, 2015, p.p. 22

² *Ibidem* p.p. 71

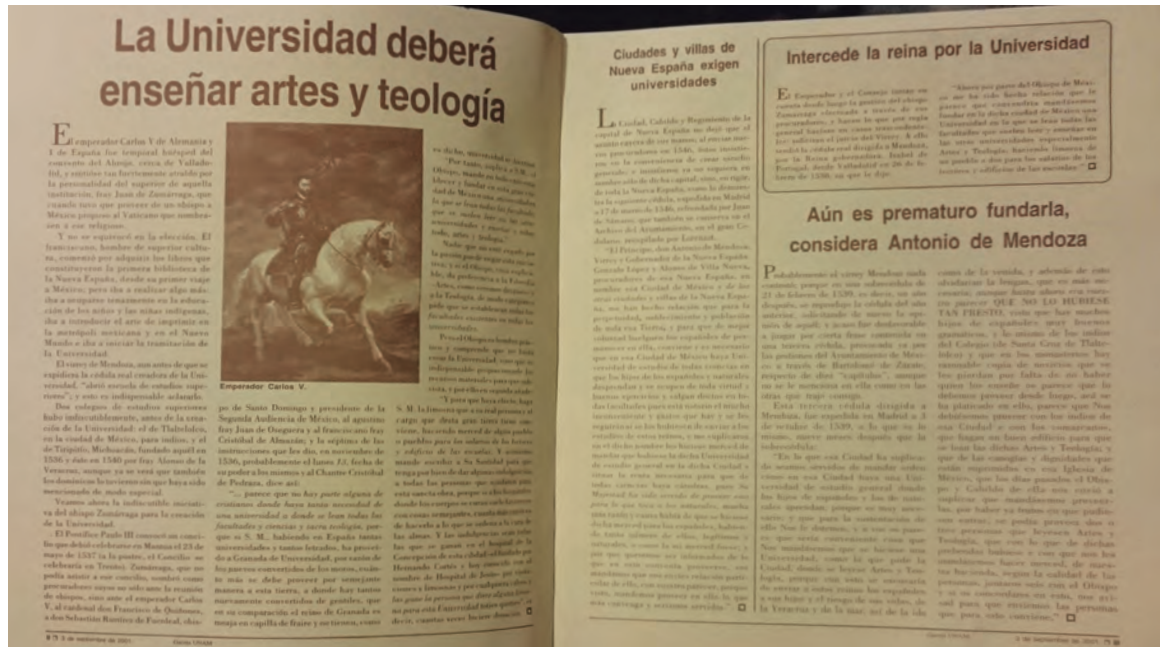
³ *Ibidem* p.p. 68

1.1. Gaceta UNAM

La Universidad tiene su publicación periódica de nombre “Gaceta UNAM”, fundada por el maestro Enrique González Casanova el 23 de agosto de 1954,⁴ es emitida semanalmente y contiene información pertinente a todos los campus, facultades y escuelas que forman la UNAM y que son parte de ella; es uno de los más grandes símbolos de comunicación y de información que está dirigido a alumnos, académicos, trabajadores, investigadores y externos que mantiene a toda la comunidad de la universidad (alumnos, egresados, académicos y trabajadores) en constante actualización.

Órgano informativo oficial de la UNAM que ofrece información sobre la actividad de la comunidad universitaria en general, en las áreas de ciencias, humanidades y artes. Asimismo se despliegan noticias, eventos, conferencias, coloquios, cursos, diplomados, investigación, entre otros recursos de importante magnitud que determinan la presencia de la institución a nivel interno y externo.⁵

A lo largo de su historia, Gaceta UNAM ha informado sobre el acontecer de la vida académica, la investigación, la cultura, el deporte y la administración de la casa de estudios.⁶



1.1. Imagen parte de la publicación “De la Real Universidad de México a la UNAM.”

4 *Ibidem* p.p. 85

5 <http://www.unamenlinea.unam.mx/recurso/gaceta-unam> 3 de febrero 2017

6 Nota de periódico “La jornada” titulado “Fundada por González Casanova, Gaceta UNAM cumple 60 años” <http://www.jornada.unam.mx/2014/08/26/sociedad/037n2soc> 3 de febrero 2017

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

La publicación ha cruzado por diversos rediseños en donde podemos notar el cambio a la “Gaceta UNAM ilustrada” y que actualmente la encontramos también como la “Gaceta Digital UNAM” siendo ya una publicación de forma digital, que se puede consultar en <http://www.gaceta.unam.mx/> como un PDF digital.

En 2016 se consideraba que la “Gaceta UNAM” lanzaba un tiraje de 115 mil ejemplares semanales de los cuales son correspondientes 75 mil a la tirada del lunes y 40 mil al jueves.⁷



I.2. “Gaceta UNAM.” No. 13.
28 de marzo de 1955.



I.3. “Gaceta UNAM.” No. 4,423
12 de mayo de 2012.



I.4. “Gaceta UNAM.” No. 4,894
14 de agosto de 2017.



7 Op. Cit.

I.5. Plataforma de la
“Gaceta Digital UNAM”

1.2. Aureavisura

Revista digital concebida por sus fundadores con la intención de privilegiar la vista, pero que también busca calidad en sus contenidos; surge en el año 2012 como resultado del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) perteneciente a la FAD. La publicación de esta revista es de manera trimestral, en la cual se difunden temas, proyectos y trabajos llevados a cabo por integrantes de la Facultad de Artes y Diseño; abarcando desde la docencia, investigación y difusión de la cultura.

Al consultar la página principal, el término “Aureavisura”, su misión y visión son expuestos ante el público usuario de la siguiente manera:



I.6. Logotipo de la revista Aureavisura.

Áurea, según el diccionario de la lengua española “oro” y visura que quiere decir “examen y reconocimiento que se hace de algo por vista de ojos”.

El nombre se asoció al del libro *Áurea Mesura* (1978) de Santos Balmori, maestro de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (hoy FAD), que estudia la Sección Áurea y el Número de Oro, claves fundamentales del arte clásico occidental. El resultado: *Áurea Visura*, que devino, ahora por cuestiones de diseño e impacto visual, en aureavisura.⁸

Misión.

Contribuir al desarrollo del conocimiento y la cultura con los recursos de la tecnología, en el ámbito del análisis, la investigación y la producción de las artes visuales, el diseño y la comunicación visual.

Constituir un vínculo multidisciplinario entre diversas comunidades académicas y profesionales, en el contexto de las líneas rectoras de la Universidad Nacional Autónoma de México: docencia, investigación y difusión de la cultura, propiciando el uso de las TIC como corpus difusor.

Visión.

Difundir con calidad conceptual, visual y audiovisual, los acontecimientos de las artes visuales, el diseño y la comunicación visual.

⁸ http://aureavisurarevista.fad.unam.mx/?page_id=127

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

Desarrollar un proyecto de publicación que sitúe a la Facultad de Artes y Diseño, FAD, de la UNAM como precursora en el uso y resignificación de las publicaciones electrónicas en la UNAM.

Apoyar al enriquecimiento teórico metodológico y discursivo de las artes con aportaciones pertinentes de otras áreas del conocimiento.

Abrir un espacio a las publicaciones digitales generadas y distribuidas por la FAD, mediante el uso de los actuales programas computacionales para el tratamiento de la información.⁹

Siendo así una publicación electrónica enfocada a exponer contenidos de interés académico, actualmente se encuentra en el Año 4, tercera época, no. 21, correspondiente a enero 2017. (Esto es en relación a cuando este texto fue redactado)

1.2.1. Análisis de Aureavisura

“Aureavisura” se encuentra bajo el dominio de <http://aureavisurarevista.fad.unam.mx/>, al acceder a la página principal se encuentra el usuario con un banner que muestra las noticias o publicaciones más relevantes, seguido por una pleca que contiene los diferentes menús de la página, e inmediatamente a ésta, se ve expuesta la página de inicio en la que se encuentran las publicaciones del mes junto con la lista de publicaciones anteriores con el mes y año correspondiente. Cabe mencionar que esta revista se puede ver más como un blog que compila toda la información y que en su apartado contenido lo desglosa para su acceso. En la pleca mencionada se observa los menús de **inicio, contenido, somos, galería, multimedia y difusión.**

La sección de contenidos corresponde a dos apartados, los cuales son: **Editorial (número)**, siendo presentada aquí la carta o nota de la editora junto a una breve explicación de lo que encontrará el usuario en este ejemplar la revista y el **índice/(número)**, el cual tiene como función mostrar las secciones de la publicación y sus artículos, estos sirven como enlace directo para poder acceder a los mismos. Dentro de las secciones se encuentran: **artículos**, que contemplan de dos a tres cuartillas de extensión, cuyos temas deben relacionarse con el proceso de enseñanza, investigación y producción de las artes y el

⁹ http://aureavisurarevista.fad.unam.mx/?page_id=129

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.



1.7. Menú de revista digital "Aureavisura"

diseño; la sección de **reseña**, conversa una o dos cuartillas sobre temas de material audiovisual, cine y videos que se recomiendan sean observados y analizados por la comunidad universitaria; la sección **Web 2.0**, el cual funciona de modo similar a la sección de reseñas, con la diferencia de que se aboca a material digital, redes sociales y aplicaciones en línea relacionados con el proceso de enseñanza, investigación y producción en las artes y el diseño; la sección **visita**, que maneja información que invitan a los usuarios a asistir a exposiciones vigentes.

Lo siguiente es el apartado de **somos**, donde se puede encontrar la misión, visión, contacto, directorio, el origen de la palabra "Aureavisura", información directamente relacionada a legales, vínculos y el mapa del sitio. Después se localiza el apartado de **galería**, la cual consiste en exponer de manera digital obras de expositores individuales y colectivos (conteniendo de 10 a 15 imágenes en el primer caso y de 5 a 10 imágenes en el segundo, todas éstas deben contener su respectiva ficha técnica); continuando con el apartado de **multimedia**, en el cuál se registran videos, *podcast* y entrevistas (de 10 minutos máximo en el primer caso y de máximo 20 en los siguientes); por último el apartado **difusión** en donde se encuentra una sección de **cartelera** con eventos próximos y de reciente inicio en los últimos meses, una sección de **recomendaciones** en los cuales se expresa libros y publicaciones de interés en los rubros del arte y el diseño, una sección de **ediciones FAD** en donde se presentan los ejemplares publicados por la facultad, junto con una breve descripción de su contenido; cabe mencionar que estas tres muestras están realizadas en forma de publicación digital, la cual permite tener una interacción mas agradable para el usuario; y por último en este apartado se contempla una sección de **descargable en PDF**, en donde se presentan solamente 3 imágenes que uno pensaría son las revistas digitales y que deberían ser descargables (las cuales no lo son), pero son imágenes promocionales del número de ejemplar, sabiendo esto solo expresan los 3 primeros ejemplares de la revista, se presentan aquí el número de ejemplar que se encuentran colocados el ejemplar "#0" el ejemplar "#1" y el ejemplar "#13", lo que al observar el número se infiere que es una desactualización ya que el

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

ejemplar #13 pertenece al año 3 de mayo-junio 2015, siendo esto una variante a considerar en cuanto a la promoción de la revista, en este caso recae una teoría en donde a partir de ese ejemplar se volvió un blog informativo más que una revista digital. Se esperaría que toda la revista digital "Aureavisura" fuese concebida de esta forma y no como un blog de información como se ha visto e interpretado al analizar en este proyecto de tesis, si se observa a detalle su directorio se encuentran especialistas en arte primordial y mayoritariamente o en diseño web, puede ser este el motivo por el cual se ha enfocado esta revista a el diseño web.

1.3. .925 Artes y Diseño

Revista digital perteneciente a la FAD, publicada de manera digital en una periodicidad trimestral, concebida como parte de la integración de la Facultad de Artes y Diseño en la sede ubicada en la ciudad de Taxco de Alarcón, Guerrero, ya que esta sede es una base de interacción y de desarrollo universitario dentro del Estado de Guerrero y el estado colindante más cercano que es el Estado de Morelos." Se consideró pertinente la edición y diseño de una revista como órgano de difusión tanto de los trabajos, como de la investigación (visual y teórica) que esta instancia produce regularmente. Además de abastecerse de las opiniones e investigaciones de otros académicos de diversas instancias"¹⁰

Al consultar la página de internet de ".925 Artes y Diseño" expone su origen de nombre, el cual es perteneciente a la ley de plata .925, explicando ellos que es parte de la expresión conformante de la aleación de el 92.5% de plata con el 7.5% de algún otro metal para generar la rigidez necesaria, ya que la plata pura es un material sumamente maleable.

Siendo una expresión de los valores que proponen expresar en la publicación refiere que: "de la creación de piezas de plata, extraemos ciertos valores: Maleabilidad, Aleación, Resistencia y Garantía de calidad que definen a esta publicación".¹¹

1.3.1. Análisis de .925 Artes y Diseño

".925 Artes y Diseño" se encuentra bajo el dominio web <http://revista-925taxco.fad.unam.mx/>, al acceder a su página inicial se encuentra el

¹⁰ <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/pagina-ejemplo/> Consulta 12 de enero de 2017 14:30

¹¹ *Op. Cit*

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.



usuario con una barra de menú con las opciones de **Inicio, Acerca de, Vereda digital, Recomendaciones literarias, Galería y Publicaciones FAD**, a continuación se encuentra un banner con la imagen en identidad gráfica, seguido por un desplegado del tiempo en que se encuentra la publicación (año, edición y meses que abarca); esto se ve subsecuentemente por un *banner* cambiante con algunos ejemplares de portada de los artículos de relevancia que tiene éste, para por último con un desplegado de todos los artículos del ejemplar del mes, y al finalizar se presenta la información de legales correspondiente a la publicación, cabe resaltar que al igual que “Aureavisura”, se presenta más como un blog de información que una revista por su diseño, esto si lo comparamos con las revistas digitales que se conocen hoy en día como lo son *Vogue, Chilango, Forbes, etc.*, que integran tanto en su página de internet un blog de información y un apartado de descarga digital de la publicación, así como una conexión con un kiosco de publicaciones electrónicas.

I.8. Presentación de la revista digital.

Dentro de la convocatoria de recepción para redacción y publicación de contenidos, se concibe que cada edición constará de 9 textos que serán adaptados a lo siguiente:

“Los temas a tratar se circunscribirán a aquellos relacionados con las artes o el diseño. La extensión de los documentos deberán contar con 1,700 palabras aproximadamente (8,600 caracteres sin espacios, aproximadamente, en una extensión de 5 cuartillas como máximo).

El enfoque de la colaboración queda sujeto a la elección del autor y podrá tomar esta clasificación como referencia:

Enfoque informativo: reportaje o entrevista

Enfoque de opinión: artículo de opinión, crítica o ensayo libre, etcétera.

Enfoque interpretativo: entrevistas, crónica o reseña, entre otros.”¹²

¹² Convocatoria de recepción de documentos obtenida de una mampara de la FAD.

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

Analizando cada una de las secciones de la revista de acuerdo al menú se encuentra primeramente **Inicio** que como anteriormente fue descrito contiene la información general de toda la publicación del mes, en donde al descender se maneja un redireccionador para ver únicamente el banner de identificación de la revista y sus notas correspondientes al mes de publicación; continuando con el apartado de **Acerca de**, se despliega un menú secundario con 5 opciones más las cuales son: .925 ARTES Y DISEÑO (de donde proviene la revista y de donde surge el nombre que hoy lleva en día), la historia (marcando aquí una breve narrativa sobre “La Hacienda de Cantarras”, también conocida como “Hacienda del Chorrillo” por el riachuelo cercano a ésta, siendo abordado desde su historia propia hasta como paso a pertenecer a la FAD por “el convenio realizado en marzo de 1992 entre el rector de la UNAM, Dr. José Sarukhán Kermes y el gobernador del Estado de Guerrero, donde las instalaciones funcionarían para albergar a el Centro de Enseñanza para Extranjeros CEPE y la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP)”¹³ y por último abordando que se lleva acabo hoy en día), Consejo Editorial (referente a los miembros que integran el consejo, los correctores de estilo, el desarrollador web y los colaboradores para la implementación de esta revista web), contacto (en donde nos da los datos sobre la ubicación y acceso telefónico, así como un apartado para dejar algún comentario) y por último información legal. El siguiente apartado corresponde a **Vereda Digital**, en donde se encuentra desglosada la información pertinente a este proyecto; es una extensión del iniciado en la FAD Xochimilco, en donde se busca acercarse con la comunidad en Taxco mediante una mampara de difusión cultural, además en este se incluyen breves sinapsis de las exposiciones pertenecientes a éste; después se continúa con **Literatura**, aquí se dan recomendaciones de todo tipo de narrativas; después continúa con la sección de **Galería** en la que se encuentran diversas galerías, fechada la más antigua en Mayo 2016 y así en crecimiento continuo en su numeración; siguiendo la sección de **Publicaciones FAD**, que al igual que en la revista “Aureavisura” nos menciona ejemplares que publica nuestra institución, y por último el apartado de **Actividades** en donde se encuentran los eventos próximos dentro de la FAD y la universidad que pueden ser de interés de los alumnos, académicos y personal de la FAD.

¹³ <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/historia/>

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.



I.9. Página de inicio de la revista .925 Artes y Diseño



I.10. Página correspondiente a artículo de Vereda Digital de la revista .925 Artes y Diseño

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

1.4. Gaceta FAD

Independientemente a la publicación “Gaceta UNAM” de la Universidad, que es un órgano emitido de manera general a toda la universidad, consta de variantes que la hacen desplegarse de otras gacetas propias de cada facultad, como la “Gaceta de FES Acatlán” y “Gaceta de FES Aragón”. Esto, da la pauta y justificación a la reciente aparición de la “GACETA FAD”, una publicación de carácter interno de la Facultad de Artes y Diseño, con una periodicidad mensual; dicha publicación lanzó su primer ejemplar en agosto de 2015.

Su misión es: “divulgar la vida de la comunidad universitaria de la FAD y consolidar los canales de interacción entre los cuatro planteles que la integran, con miras a abonar el camino para mejorar la comunicación y la convivencia, objetivos prioritarios y estratégicos para nuestra unidad universitaria.”¹⁴



¹⁴ Parafraseado de: <http://www.fad.unam.mx/gaceta-fad.php>

I.11. “Gaceta FAD”
No. 1, 7, 13, 18, 21 y 24
(ver ambas páginas)

1.4.1 Análisis de Gaceta FAD

La publicación tiene un formato vertical de 20 X 26 cm en papel bond de 90 gramos, contando de 24 páginas (incluyendo forros, en ocasiones puede contar con más) o bien se puede ver que se colocan también de acuerdo a los pares numerales de la imposición de páginas para impresión; se encuentra impreso a 2 tintas en offset, las cuales son negro y una tinta variante por cada distinta publicación, encuadernado a caballo o engrapado.

La “Gaceta FAD” tiene su propio manual de usuario para solicitar tanto la información de texto como las imágenes, lo que se encuentra reflejado en la 4ta de forros de cada publicación; a continuación se desglosan las características requeridas: “para la recepción de textos deberán entregarse los archivos con la extensión de .doc o .docx con el texto en altas y bajas en tipografía arial 12 con doble espaciado, las tipografías en bold son para títulos (no deben superar los 60 caracteres) y en los subtítulos (no deben superar los 40 caracteres) y en el caso de uso de itálicas se reservan para destacar palabras o expresiones no ordinarias, seudónimos, términos en idiomas extranjeros y para los títulos de obras referidas (plásticas, literarias, cinematográficas, etc.) que son reglas ortotipográficas. De igual forma se solicita evitar los textos con frases extensas y la repetición excesiva de palabras.”¹⁵

La mancha de texto se encuentra realizada con una tipografía palo seco de ojo amplio, un peso regular que permite a los usuarios leer sin dificultad; al utilizar el tipómetro se observa que la fuente tipográfica está en un puntaje de 10 puntos con un interlineado de 12 puntos.

En cuanto a su portada contiene los legales implementados de manera correcta contiene el escudo universitario, logotipo de la FAD y la firma del rectorado, consta de la esquina superior derecha y la inferior izquierda con imágenes que son referenciales a las 4 sedes de la FAD. En la parte central derecha consta del logotipo de la “Gaceta FAD” y consecutivamente a éste se encuentran titulares de reportajes que contiene este ejemplar.

En cuanto a sus secciones la primera es **actividades** en donde se da a conocer exposiciones, cursos, conferencias, coloquios, presentaciones de libros, cine, informes, y actos que estén por realizarse, para es-

¹⁵ http://www.fad.unam.mx/docs/Gaceta_FAD_LINEAMIENTOS_DE_PUBLICACION.pdf



Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.



I.12. "Gaceta FAD" páginas internas del ejemplar 20 y 25.

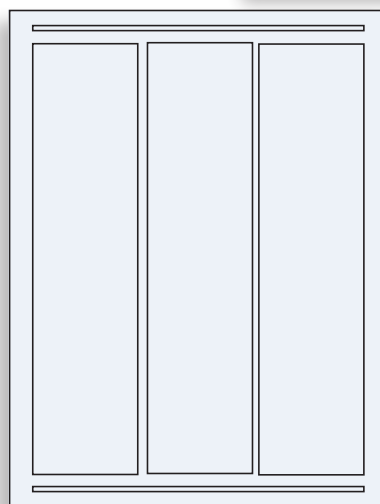
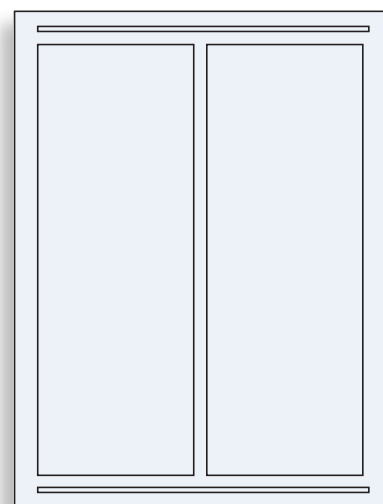
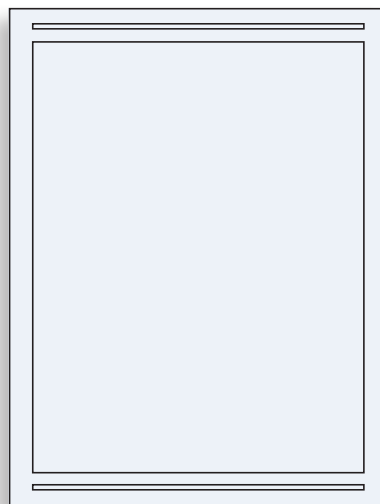
tos es necesario contar con la fecha, el tipo de actividad, el título que lleva, los ponentes que le integran, lugar, hora, cupo y características generales tanto de responsables como de contacto, también es importante que la descripción que sea de entre 400 a 500 caracteres; continuando con la sección de **noticias** que informa a la comunidad de logros, reconocimientos, premiaciones, y sucesos de relevancia, estas deben contener entre 890 y 1,900 caracteres incluyendo espacios, y contener un banco de imágenes de 2 a 6 por cada noticia (se aclara que en el caso de ser una nota breve la imagen debe ser vertical y si se ocupa el máximo la imagen usada será en horizontal); después se encuentra la sección de **entrevista** que expresa conversaciones con miembros de la comunidad o externos que tengan relación con las artes y el diseño, constando de una estructura de título, autor, nombre del entrevistado, presentaciones en general o breve introducción del invitado, preguntas y respuestas de la entrevista y la conclusión, para estos textos se consideran entre 4,000 y 6,800 caracteres, incluyendo de 2 a 6 fotografías para la formación del diseño; continuando con la sección de **entorno FAD** que habla de noticias de exposiciones, participación de estudiantes o académicos en concursos, convocatorias o presencia en actividades artísticas fuera y dentro de las instalaciones de la FAD, contienen entre 2,200 y 3,200 caracteres de texto junto con 2 imágenes de las cuales al menos una debe encontrarse en formato vertical; la sección consiguiente es de **reseña(s)** en donde se describe información de exposiciones, presentaciones u obras que se han hecho dentro de la FAD, describiendo las características del hecho que motiva a dicha reseña, complementada con información que oriente a el lector sobre la calidad o relevancia, la característica del texto debe contener entre 3,600 y 5,000 caracteres junto con 2 a 6 imágenes para su

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

ilustración en la publicación; consecuente a esta sección es la de **opinión(ones)** en donde se da el punto de vista de un autor con algún acontecer de la facultad o de asuntos de interés, teniendo entre 3,900 y 8,000 caracteres y de 2 a 6 imágenes que le acompañen; concluyendo con las secciones de **avisos** y **convocatorias** las cuales deben ser en formato .tiff, a 300 dpi's en su versión tanto horizontal como vertical, midiendo 20 cm en su dimensión más corta.¹⁶

Se observa que consta de 3 retículas internas (se trazaron en papel para su análisis), la primera marca el cuerpo de texto completo, se tiene una única columna que es adaptable su sección interna para ingresar un texto centrado; ésta es usada primordialmente en sección de cartelera de actividades y de la sección de avisos, la segunda se encuentra a dos columnas y una tercera a 3 columnas, en todas se adaptan de acuerdo a la información para colocársele las imágenes ya sea en la parte superior o en la inferior de la página; en algunos casos se observa la adaptación de las tres columnas, el texto ocupa 2 de las 3 para una nota y la sobrante para una sola nota.

En estas al comparar el diseño del primer ejemplar con los actuales se ve una evolución en cuanto al espaciado de las columnas de texto, esta evolución se vuelve notaria a partir del tercer ejemplar.



¹⁶ *Op. Cit.*

I.13. Diagramaciones trazadas en albanene y vueltas a digital.

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

1.5. Revista Artediseño

Publicación que invita académicos, artistas, diseñadores e investigadores interesados en el estudio y análisis del arte y diseño en general, presentar artículos, reseñas y ensayos para su publicación dentro del ejemplar; se publica en un periodo semestral.

A diferencia de las otras publicaciones antes mencionadas, está se encuentra dirigida primordialmente a académicos ya que es promovida por la Coordinación de Redes de Investigación y Experimentación para los Diseños y las Artes (CORIEDA) y sus artículos son de índole de investigación y que promueven la investigación. Cabe mencionar que esta publicación gano el premio de la cámara nacional de la industria editorial en el año 2017.



1.14. "Artediseño"
No. 1, 2,3 y 4
(ver ambas páginas)

1.5.1. Análisis de revista Artediseño

Las dimensiones de esta publicación son de 21x28cm, ésta revista contiene un amplio grosor debido a los contenidos y es la única que tiene un costo al público, ya que se puede considerar como una publicación específica que habla de temas específicos de la FAD. Su costo al público es de \$100.00 pesos. M.N.

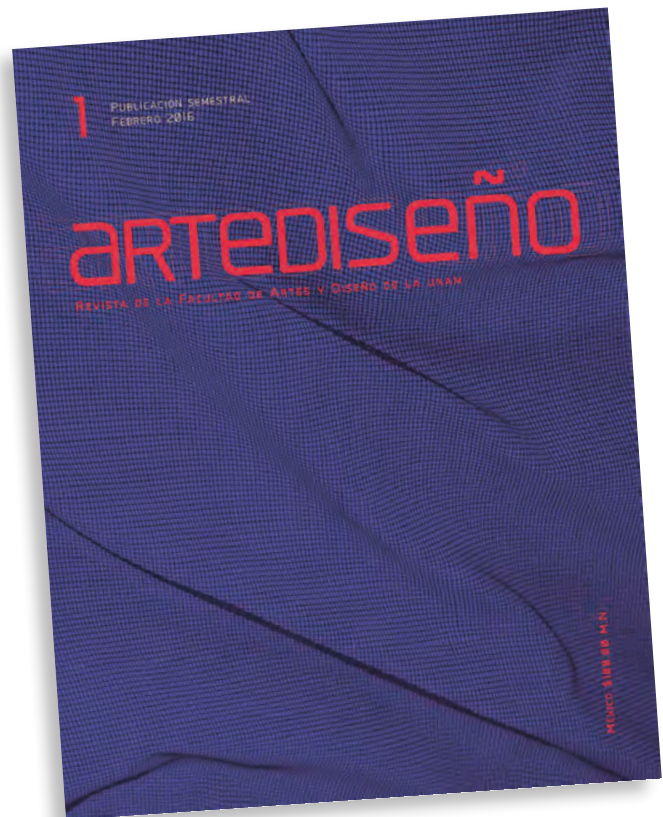
Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

Su portada es de un diseño minimalista, en donde se integra un fondo neutro que se ve contrastado en su cromática con el logotipo de la revista en los números subsecuentes se respeto la idea del fondo a un color pero se integra siendo ahora una imagen que se encuentra editada para ese tono. En la portada se localiza tanto el número de publicación como el logotipo se encuentra en altorelieve con un barniz brillante, también se tiene su temporalidad y su costo, en la contraportada se ubican los nombres de los autores de cada artículo seguidos con el título de su artículo, en la parte inferior se coloca el escudo universitario, el logotipo de la Coordinación de Redes de Investigación y Experimentación para los Diseños y las Artes (CORIEDA), él que sólo apareció en el primer ejemplar, ya que fue sustituido en los siguientes números por el logotipo de la FAD y el de publicaciones periódicas de la FAD, para culminaren la parte inferior encontramos la leyenda de Universidad Nacional Autónoma de México y Facultad de Artes y Diseño, eventualmente se agregó el código de barras y el código ISBN.

La publicación ocupa una tipografía palo seco al igual que en “Gaceta FAD”, permitiendo al usuario una lectura con facilidad y fluidez, pero lo que he observado es que se generan en varias de las páginas ríos y callejones que pueden deberse al tamaño tipográfico y a los anchos de columna que a pesar de tener la división final de palabras generan un espaciado demasiado marcado en la mancha de texto; al recurrir al tipómetro se observa que el texto se encuentra a 10 puntos con un interlineado de 12 puntos correspondientes.

En cuanto a la recepción de textos se ven sometidos a un proceso editorial, después del cual son llevados a una pre-evaluación por parte del editor, quien verifica que cumpla con los requisitos de: formato adecuado, originalidad, relevancia y sobre todo calidad en redacción y coherencia.¹⁷ Cabe aclarar que el entregar un artículo no es seguro el que éste sea publicado.

¹⁷ Información obtenida de la convocatoria de la revista para publicación de artículos.



Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.



1.15. "Artediseño"
páginas del ejemplar No. 1



La revista se encuentra dividida en 2 secciones de artículos, los primeros son los **artículos de investigación**, a los que corresponden: **acervo permanente** en donde se difunde el acervo artístico de la FAD mediante la publicación de ensayos de estudios sobre las colecciones que deben contar con un texto con 13,000 a 20,000 caracteres y contener de 2 a 4 imágenes; la **FAD en el tiempo** en donde se aborda analíticamente la historia de la facultad que debe contener el mismo número de caracteres que la sección anterior y teniendo de 3 a 5 imágenes; la sección de **investigación** en donde se dan a conocer avances y resultados formales de proyectos académicos en donde el texto debe contener entre 30,000 a 40,000 caracteres con una integración con 5 a 8 imágenes; y por último en esta sección se encuentra la de **tesis** en donde se presenta de manera sintética resultados relevantes de las tesis de posgrado, viéndose expresado en la misma cantidad de caracteres y número de imágenes que las de investigación.

En la segunda sección los **artículos de divulgación** se encuentran 7 tipos de artículos, los cuales son: **portafolio** que es en donde se muestran las imágenes de autores sobresalientes conteniendo un texto que abarquen entre con 4,000 a 7,000 caracteres y entre 8 a 10 imágenes para su integración al texto; la sección de **intersecciones disciplinarias** resalta las prácticas inter, multi y transdisciplinarias, contempla un texto que sea abordado entre 10,000 a 40,000 caracteres y puede contener de 2 a 3 imágenes; los artículos de **entrevista** es en donde se destacan charlas con personalidades de trayectoria destacada o de interés para los integrantes de la comunidad, aquí el texto debe ser abordado con 13,000 a 18,000 caracteres y 3 a 5 imágenes; los de **actualidad** que expresa temas en auge sobre el acontecer del arte y diseño con textos de entre 10,000

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

a 14,000 caracteres y de 2 a 4 imágenes; la **bitácora académica** en donde se documenta las experiencias profesionales de alumnos o académicos de la FAD procedente de sus estancias en el extranjero, siendo integrado con las mismas características textuales y de imágenes que la de actualidad; los **artículos de exposición** en donde se presentan análisis de exposiciones realizadas en México y el mundo dentro del lapso cercano a esta publicación en la cual será propuesta, con un texto de entre 13,000 y 18,000 caracteres y de 4 a 5 imágenes, por último se encuentra la **reseña** en los que se ven comentados los contenidos de libros, filmes o materiales sonoros de reciente publicación, siendo descritos en 7,000 a 10,000 caracteres con un máximo de 2 imágenes.¹⁸

Para la recepción de textos deberán entregarse los archivos con la extensión de .doc o .docx con el texto en altas y bajas en tipografía arial 12 con doble espaciado, las tipografías en bold son para títulos (no deben superar los 60 caracteres) y en los subtítulos (no deben superar los 40 caracteres) y en el caso de uso de itálicas se reservan para destacar palabras o expresiones no ordinarias, seudónimos, términos en idiomas extranjeros y para los títulos de obras referidas (plásticas, literarias, cinematográficas, etc.) que son reglas ortotipográficas. De igual forma se solicita evitar los textos con frases extensas y la repetición excesiva de palabras; al final de cada artículo se incluirá una síntesis curricular del autor señalando sus grados académicos la institución a la que se encuentra adscrito, su área de especialización, obras destacadas o publicaciones previas y un correo electrónico público, en los artículos de investigación se presentarán al inicio un resumen bilingüe con una traducción profesional, seguido con cinco a siete palabras clave en ambos idiomas, estas no deben estar incluidas en el texto, lo correspondiente al currículum y al resumen tendrán una extensión máxima de 600

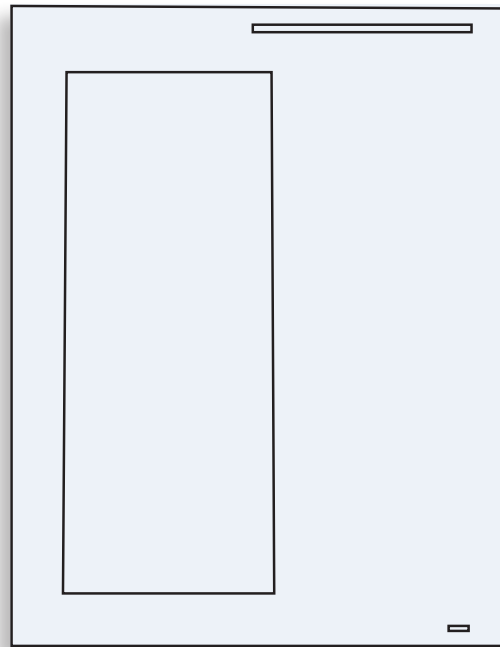
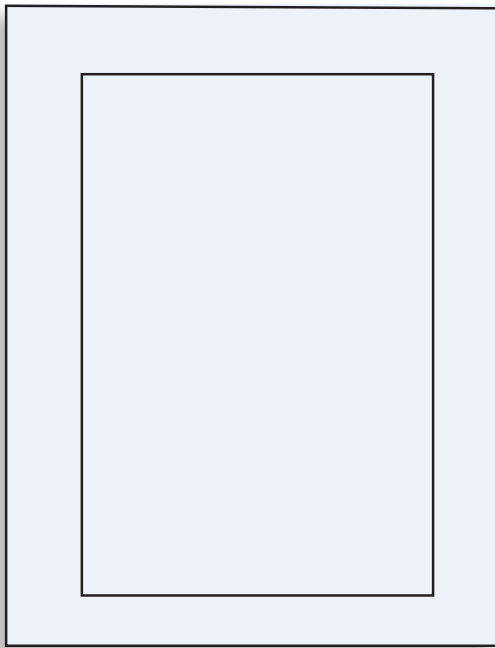
¹⁸ Op. Cit.



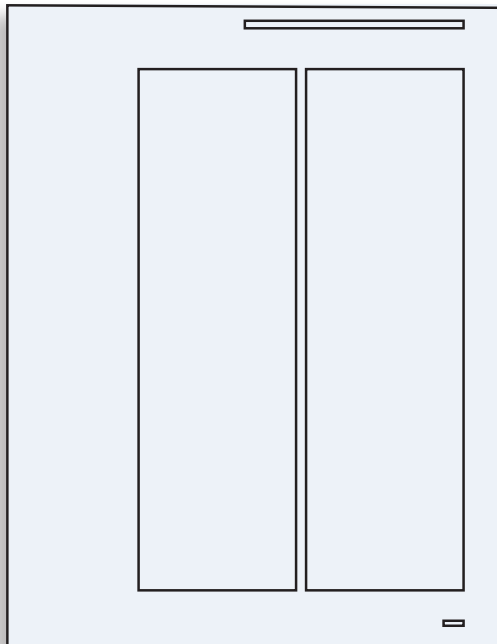
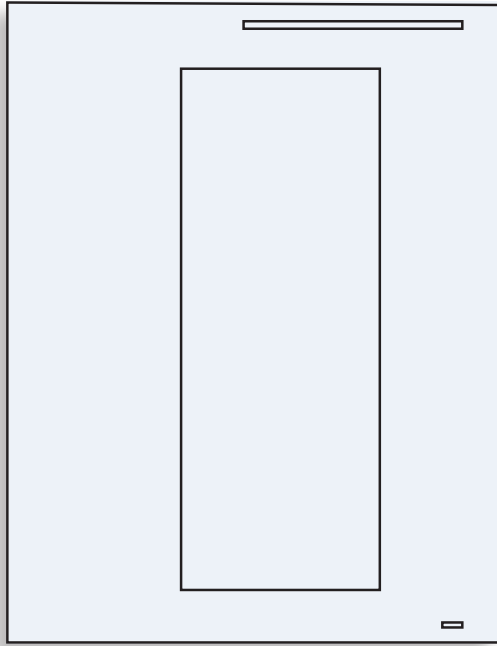
Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

caracteres para cada una, para las citas dentro de la publicación es necesario el citar en estilo Chicago con sus fuentes al final en orden alfabético.

Al analizar la publicación, se encontraron 5 estilos de diagramaciones, en las que la primera contiene una columna y es usada primordialmente en portadas, después se encuentran 2 estilos que corresponden al uso de una sola columna, las diferencias entre estos es que una se encuentra con la columnas cercana al lomo o al interior de la página y la otra que parte del centro al exterior, ambas al observarlas en uso se encuentran empleadas con imágenes amplias en sus zonas laterales, de igual forma se ve en las siguientes dos que utilizan 2 columnas para las manchas de texto, las cuales coinciden en similitud con las 2 anteriores por motivo de que igualmente una se encuentra orientada de mayor forma al lomo y la otra se encuentra orientada más a su exterior del papel.



Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.



1.16. Diagramaciones trazadas en albanene y vueltas a digital.





Capítulo 2. Fotografía

Capítulo 2. Fotografía.



II.1. Imagen perteneciente a el libro de "Gisellé Freud" "La fotografía como documento social." p. 137

"La fotografía es el arte de fijar y reproducir por medio de reacciones químicas en superficies convenientemente preparadas, las imágenes obtenidas en la cámara oscura."¹⁹

La imagen es parte trascendental dentro de las publicaciones, ya que no únicamente ilustran un texto, sino que son la referencia concreta de lo que en verdad se está externando o describiendo dentro del cuerpo textual o de una idea principal; ésta puede ser una ilustración o una fotografía; encontramos que las distintas publicaciones de revistas o de periódicos tienen como principal apoyo referencial a la imagen fotográfica más que a la ilustración (actualmente). El motivo principal para utilizar la imagen fotográfica es que da la representación fidedigna del entorno y de las circunstancias ocurridas en ciertos momentos o espacios; claro que si se habla de imágenes que han sido manipuladas, es justamente lo que vemos en las revistas y periódicos, son las representaciones en mayoría de una realidad y espacio.



II.2. Fotografía de producto..

Existen distintas formas de catalogar o clasificar las fotografías, pero esto es variable a cada autor, por ejemplo para finales del siglo XIX *P. H. Emerson* menciona que: "las fotografías pueden agruparse en alguna de las tres grandes divisiones siguientes:

- A. - División artística.
- B.- División científica.
- C.- División industrial."²⁰

Si se estudia algún otro ponente en el tema como puede ser *Feininger* contempla que hay 3 categorías en las fotografías que son:

"A.- Fotografía utilitaria. La utilidad de la fotografía la determina el grado de objetividad. El ideal en este caso es la reproducción perfecta. Algunos ejemplos típicos son la foto-



II.3. Fotografía de retrato.

¹⁹ Diccionario de Julio Casares. Mencionado en la p. 13 de "Historia de la Fotografía" de Marie-Loup Saugez.
²⁰ "Composición Fotográfica." Pariente Fragoso José Luis. Ed. Sociedad Mexicana de Fotógrafos Profesionales A. C. Ptímera edición, México, 1990, p. 30

Capítulo 2. Fotografía.

grafía aérea, la microfotografía, la fotografía de documentos, la fotografía médica, la industrial y, en general, la fotografía científica.

B.- Fotografía documental. Es la fotografía que registra hechos; es básicamente descriptiva. Algunos ejemplos típicos son la fotografía periodística, publicitaria y de revistas, así como la mayoría de las fotos de aficionados y de viajes.

C.- Fotografía creativa. Es la fotografía básicamente artística. Pretende, fundamentalmente, la calidad interpretativa y simbólica. Explora formas y técnicas de expresión."²¹

Al comparar se entiende que cada uno se encuentra que cada uno tuvo una época distinta y su necesidad fotográfica era diferente, si consideramos esto como un desarrollo en la clasificación de la imagen se entiende que para las publicaciones periódicas se encuentra a preferencia el uso de las tres formas de clasificar de *Feininger*.

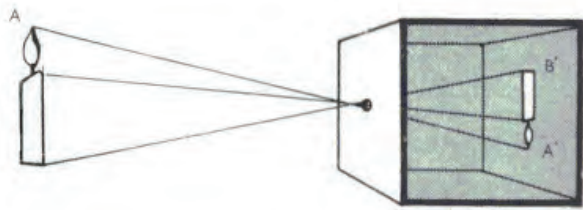
Hoy en día representar la imagen fotográfica dentro de las publicaciones periódicas (revista y periódico) se encuentra la existencia de 3 tipos de imágenes fotográficas que clasifica de manera normativa y después se vuelve derivativa (especializada) que corresponde a: fotoperiodismo o fotoreportaje que nos retrata imágenes que deben ser captadas en el momento e instante preciso, comúnmente son observadas más en periódicos puesto que son para informar al público de eventualidades recientemente ocurridas, esto incluye las imágenes de eventos sociales, guerra, activismo, actividades estéticas, recreativas y deportivas, etc., fotografía de producto las cuales presentan imágenes publicitarias de insumos, objetos, bebidas, alimentos, etc., y fotografías de retrato enfocadas a sesiones estéticas donde se trabaja con un modelo o persona en un espacio y momento manipulado para generar un ambiente de familiaridad o de satisfacción para el usuario, éstas pueden ser considerada principalmente como fotografías de moda.

De manera concreta al hablar de los anteriores tipos o géneros fotográficos, se sintetiza y conceptualiza de manera más acertada para un estudio directo y enfocado en los aspectos específicos y rasgos esenciales, marcados convencionalmente dentro de estos medios de comunicación.

²¹ *ibidem*.

2.1. Breve historia de la fotografía.

A continuación se aborda de manera breve ciertos autores que contribuyen a la historia fotográfica, llevando desde las ideas iniciales sobre la caja oscura, pasando a que era parte de una novela de ciencia ficción hasta el día de hoy, donde es una cotidianeidad tener una cámara dentro de los instrumentos de bolsillo. "Si es verdad que la fotografía es un producto cultural y técnico del siglo XIX, también es verdad que se trata de un producto heredado o mejor aún, acumulado."²² Con esto se fundamenta el tener una historia y el como el tiempo ha generado una percepción de la imagen fotográfica, ya que siempre la imagen fotográfica es y será la culminación de numerosas aportaciones previas, independientes con un mismo fin, el cuales es dejar registro del espacio y tiempo.



II.4. La cámara oscura.

Inicialmente podemos hablar de la cámara oscura planteada y ejecutada por *Aristóteles* y *Alhazán* (óptico árabe del siglo XI), marcando la reflexión a través de la rendija en una pared blanca, llegando de esta manera a una proyección de lo visualizado a través de ésta, si desglosamos en el espacio y tiempo de estos dos autores, dicha rendija tenía la funcionalidad de observación de eclipses solares. subsecuentemente encontramos a *Guillaume de Saint-Cloud* en 1290 que comulga el mismo principio de los inicios de *Aristóteles* y *Alhazán*, marcando sus muestras dentro de su manuscrito llamado "*Almanaque*" (manuscrito latino conservado en la Biblioteca de París), donde registra que en una habitación de tamaño normal y convenientemente oscurecida, se refleja cualquier rayo procedente del exterior.

En 1515 *Leonardo Da Vinci* da la minuciosa descripción de lo que es la cámara oscura y siendo igualmente en Italia con *Caniele Barbaro* en 1542 quien agrega los elementos ópticos y un diafragma para lograr nitidez y siendo en 1550 con *Giralamo Cardano* añade a la cámara oscura un disco de cristal a lo que se considera es el primer lente.

²² "Historia de la Fotografía." Vega Carmelo. Dirección General de Universidad e Investigación Consejería de Educación, cultura y Deportes. Gobiernos de Canarias. Textos universitarios, p.11.

Capítulo 2. Fotografía.

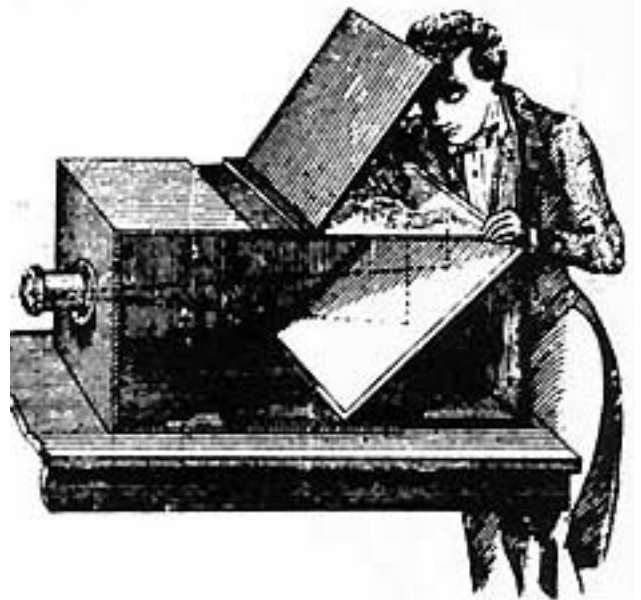
En 1646 *Athanasius Kircher* desarrollo una cámara oscura que constaba de 2 cajones herméticos cerrados uno interior al otro, en su exterior es opaco y un inferior provisto de un objetivo que se halla en cada una de sus paredes laterales, en 1685 *Johan Zahon* propone una cámara provista de espejos que enderezan la imagen proyectada, dando la base así a las cámaras fotográficas, siendo en el siglo XVIII en donde se perfecciona en formas diversas y sus dimensiones.

“Todos estos instrumentos llegaban al mismo resultado final: ...el trazado a mano tan sólo podía conservar la imagen proyectada, si el lápiz repasaba más o menos fielmente el reflejo fugaz.”²³

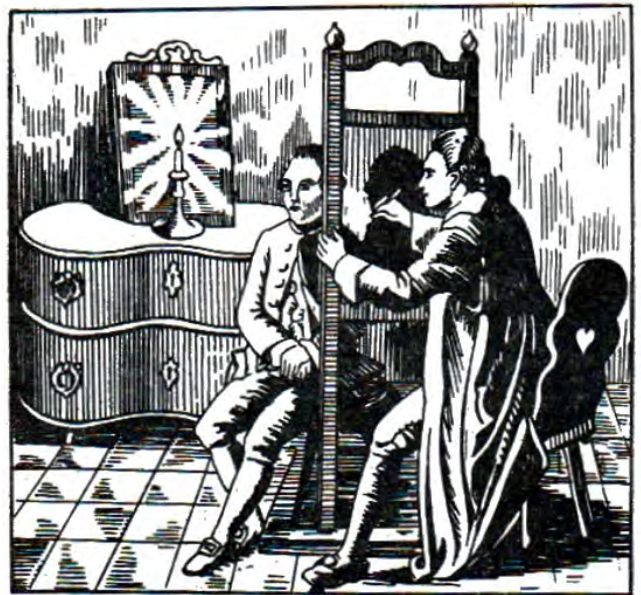
Continuando en el siglo XVIII se desarrolla ese gusto y afición por el gusto de perfiles o siluetas obtenidos como imágenes gráficas, que como se expresó anteriormente esta técnica consistía en recortar los perfiles de una persona en papel negro acharolado o repasar su silueta con un lápiz, siendo más popularizado desde la época de Luis XIV con un auge mayor en 1750, siendo estas siluetas un lujo, privilegio exclusivo al alcance de los bolsillos de aristócratas o burgueses adinerados que podrían contratar los servicios de un pintor de retratos o de un miniaturista.

Joseph Niépce uno de los grandes exponentes de y pioneros de la imagen fotográfica, teniendo su primer acercamiento al aplicar proyecciones de la cámara oscura a la piedra litográfica, después continuo trabajando de manera de lograr que la imagen obtenida se volviese fija, a estas imágenes se les dio el nombre de heliografías, las cuales estaban en las planchas de estaño o peltre, papel o cristal. Esto hace que *Niépce* en 1816 desarrollase la parte de una cuestión negativa e inicia de este modo la inversión del negativo a positivo, continuando con la propuesta del uso del diafragma. Consumándose este año con el logro de fijar

²³ Op. Cit. p.21



II.5. La cámara oscura.



II.6. Retrato de silueta.

Capítulo 2. Fotografía.



II.7. Primer imagen obtenida por Niépce.

las imágenes sobre el papel tratado con cloruro de plata y ácido nítrico. Llegando a lo que es el betún de judea que sirve de base para los barnices protectores contra la mordedura del ácido, el cual es preparado con petróleo, aceite animal o aceite de lavanda, esto recubría la superficie que era expuesta a la luz, generando la reacción química que da la imagen.

Consecuentemente aparece *Jacques Daguerre* quien desarrollo un interés en los proyectos de *Niépce*, con lo que fue desarrollando sus propios proyectos y hasta que en 1830 logra el daguerrotipo lo cual era una placa de metal que ofrecía un solo original y ninguna copia. *Daguerre* espero la muerte de *Niépce* para explotar todo el potencial de su invento como si fuese propio, ya que se tenía el acuerdo *Niépce-Daguerre*, dicho acuerdo habla de que en el caso de que uno de los asociados falleciese éste será remplazado en la dicha sociedad, durante los diez años restantes, por aquel que lo remplace naturalmente, por ende el que toma el cargo al morir *Niépce*, es su hijo *Isidore Niépce*, quien no llega tener éxitos en el crecimiento o desarrollo de la imagen, por motivo *Daguerre* es quién lo explotó de mayor forma, siendo así que se le dé mayor importancia.



II.8. Imagen de Daguerrotipo.

Con el proceso del Daguerrotipo el retrato tiene un auge, no tanto por su mejoría o detalle, sino por la importancia de estar a manos del fotógrafo; tomando una fuerza e interesa por los usuarios de la época, fomentando su uso como parte de la cotidianidad. Se distingue este proceso por el uso de superficies pulidas recubiertas de plata pulida como espejo y expuesta a vapores de yodo para volverlo fotosensible

En 1837 *Hippolythe Bayard* comienza sus trabajos con experimentos fotoquímicos que culminan en 1839 con una exposición propia en un acto público de beneficencia, dichas imágenes eran positivas y directamente obtenidas sobre un

Capítulo 2. Fotografía.

papel impregnando en sales de plata, esta solución era ennegrecida a la luz del día, se sumergía posteriormente en una solución de yoduro de potasio la cual exponía la imagen ya húmeda.

Este mismo año *John Frederick William Herschel* acuña la palabra fotografía y aporta principalmente un procedimiento eficaz para fijar las imágenes a través del hiposulfito de sodio.

Así que al referirnos a la palabra fotografía es importante desglosar su raíz etimológica del griego:

photos = luz φως, φωτος
grághlein = dibujo γραφη

Se expresa como el Dibujar con luz.

“Arte de representar las imágenes de los objetos basados en la acción química de la luz”²⁴

Después *François Arago* fue el primero en reconocer la extraordinaria importancia que habría de tener la fotografía en las ciencias, en las artes y en otras áreas, proponiendo adquisición de la patente por el Estado de Francia por parte de la cámara de diputados de París. “Con seguridad resultaría arriesgado afirmar que los colores naturales de los objetos no se reproducirán nunca en las imágenes fotográficas”²⁵

En 1840 *William Fox Talbot* en Inglaterra encuentra el procedimiento en papel con cloruro de plata, a su vez *Hippolythe Bayard* en Francia lo realiza con Yoduro de Plata. Su mayor relevancia se ve al crear el calotipo (proveniente del griego *καλος* que significa “bello”) y al introducir el primer negativo en papel, el cual es presentado el 8 de febrero



Il.9 William Fox Talbot.

²⁴ “Compendio de Etimologías grecolatinas del Español”. Mateos Muñoz, Agustín. Ed. Esfinge. Edo. De México. 2008. P. 295
²⁵ Punto de vista de François Arago.

Capítulo 2. Fotografía.



II.10. Cámara estereoscópica.

de 1841 en una solicitud de patente, quedando registrado el 17 de agosto de 1841; con el procedimiento de *Talbotipo* ya se resolvía el paso del negativo al positivo que implicaba la posibilidad de obtener, de un solo negativo cuantas copias se quisieran. En México el francés *M. Prelier* presenta el primer daguerrotipo por lo que es conocido como el primer fotógrafo comercial del país.

En 1842 *Peter Voigtlander* introdujo el primer objetivo para retrato en una cámara metálica que proporcionaba imágenes circulares de 9 cm de diámetro, y *David Brecuster* dio a conocer la cámara estereoscópica consiguiendo por medio de ésta una visión en 3 dimensiones.

Frederick Scott Archer en 1851 propone el método al colodión, el cual da el paso decisivo a la imagen instantánea, teniendo una exposición 15 veces más rápida que el daguerrotipo. Se le conoce colodión a un algodón-pólvora o piroxilina, que siendo una base explosiva de celulosa nítrica, disuelto en éter alcoholizado, para volverlo producto fotográfico se añade yoduro de plata.

Kodak



II.11. Casa Kodak.

En 1865 aparece la primera cámara réflex lo suficientemente pequeña para considerarse portátil, creada por *Johann Zanh* en la que era colocada una placa fotosensible, después en 1871 *Richard Leach* hace la primera placa fotográfica con bromuro de plata y una gelatina aditiva al soporte (papel); ya en 1888 *Annibal Goodwin* inventa la película en acetato y en 1889 *George Eastman* funda la compañía *Kodak*, la que generó el primer rollo fotográfico a partir de cinta de celuloide.

Siendo ya después en 1869 *Charles Cros* y *Louis Ducos du Hauron* llegan a la solución que se basaba en la tricromía, esta es la descomposición de los colores primarios, por lo

Capítulo 2. Fotografía.

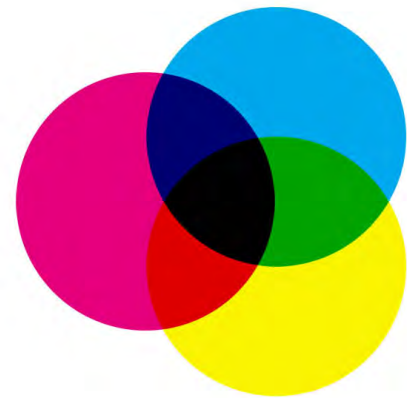
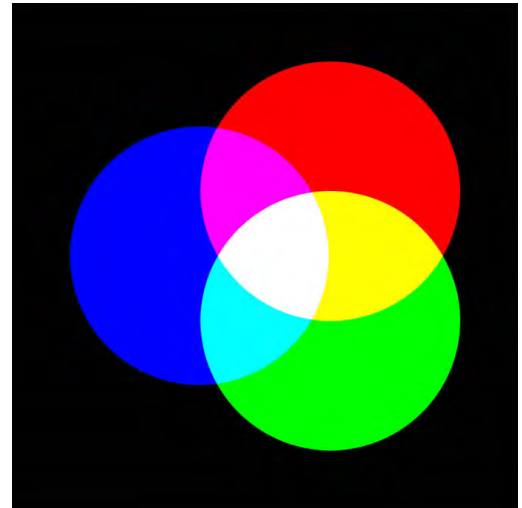
que *Ducos* menciona: “la experiencia de los pintores me enseña que una mezcla en proporciones convenientes de rojo, verde y azul produce casi todos los colores.” Obteniendo de esta forma 3 negativos del mismo tema que a través de un filtro colocado entre la placa y el objetivo, quedando un color primario para cada negativo, este proceso se llamó tricromía. Y en 1891 *Gabriel Lippman* presenta el método interferencial basado en la longitud de ondas al color.

Lo anterior es entendido en los colores sustractivos y aditivos, también son conocidos como color aditivo o colores luz (rojo, verde y azul) y color sustractivo perteneciente a los pigmentos de impresión (cian, magenta y amarillo).

En el siglo XIX no sólo inventó la fotografía sino también sus usos. El desarrollo inicial de los diversos procedimientos fotográficos coincidió con la formulación de una terminología que ayudase a comprender las características nuevas y las infinitas posibilidades discursivas de la imagen fotográfica.²⁶

En 1903 la primer placa en color conocida comercialmente como *Autochrome* (eran transparencias o diapositivas en soporte de vidrio), patentado en diciembre de este año por los hermanos *Lumiere*, este invento llegó al mercado hasta 1907, basado en una rejilla de puntos que se encuentra con los 3 colores elementales de colores aditivos.

A partir de 1910 hubo numerosos inventos y descubrimientos fotográficos, uno de ellos fue la fotografía instantánea inventada por *Edwin Herbert Land*, método que fue llevado a cabo por el desarrollo de la cámara *Polaroid* que aparece en 1947, su gran llamativo fue que la



II.12. Colores aditivos y sustractivos.



II.13. Cámara Polaroid.

²⁶ Historia General de la fotografía. Sougez, Marie-Loup, et.al. Manuales Catedrú, España, 2007, p. 117

Capítulo 2. Fotografía.



II.14. Película Kodachrome



II.15. Logotipo de Fujifilm



II.16. Primer cámara digital.

toma podía ser revelada a pocos minutos de haber sido tomado. De la parte instantánea a movimiento, no había más que un paso, llegando a desglosar el movimiento dentro de la imagen, podemos llevar a después el invento de la fotografía cinematográfica.

Después de la Primera y Segunda Guerra Mundial la fotografía evoluciona tanto en técnicas como por los contextos estéticos pero dando relevancia a la incursión o nacimiento de la fotografía periodística o fotoreportaje. En 1935 la primera fotografía en color moderna fue la *Kodachrome*, dejada de fabricar en 2009, siendo diapositivas en color producidas y reveladas por la compañía *Kodak* y en 1934 aparece casa *Fujifilm* la principal competencia de *Kodak*. En 1947 se funda la agencia *Magnum*, una cooperativa de fotógrafos que tenían la preocupación de los usos de la imagen fotográfica con fines periodísticos y artísticos.

A partir de 1969 se considera el inicio de la carrera digital con el diseño de la estructura básica del CCD (*Charge Couple Device* o Dispositivo de Carga Acoplado) por parte de *Willard Boyle* y *George Smith*.

Después en 1975 *Steve Sasson* inventor de casa *Kodak* fabrica la primer cámara digital que no necesitaba un rollo pero si necesitaba de las 2 manos del portador, esta cámara tenía el 0.01 de megapíxeles, continuando esto después *Kodak* inventa en 1986 el primer sensor de megapíxeles del mundo, tenía una capacidad de 1.4 millones de píxeles que podía ser impreso en una calidad de 5x7 pulgadas.

En 1989 *Fuji* saca al mercado su primera cámara digital con una resolución de .4 megapíxeles bajo el nombre de *Fuji XDS-1P*, y en 1995 es cuando aparece la primera cámara con pantalla LCD perteneciente a *Casio*, bajo el modelo

Capítulo 2. Fotografía.

Casio QV-10. De aquí en adelante podemos observar como la evolución tecnológica ha hecho que incluso se volviesen compactas e incluso de fácil uso dentro de ahora los teléfonos celulares.

A punto de vista propio pienso que bajo lo que he leído y observado es que después de haber leído y analizado doy cuenta de que son formas diferentes de interpretar las imágenes.



II.17. Primer cámara digital.
con pantalla LCD

2.2.Composición fotográfica.

Hay una gran diferencia entre tomar una fotografía y hacer una fotografía." *Robert Heinneken* (fotógrafo).

La composición de una imagen no radica únicamente en distribuir elementos arbitrariamente, sino en cómo la cámara y el ojo humano tienen esa interacción y correlación para crear una imagen estética, que represente la realidad, de esta manera se obtiene una fidelidad a la existente que nos conlleva a tener una reacción con el usuario u observador, pudiendo llamarle imagen única con naturalidad, estética y significativa. "La imagen se basa en el proceso de identificar y colocar los elementos para producir una imagen coherente."²⁷

Los elementos del diseño fotográfico se vuelven formales al darles el peso correspondiente y necesario para crear la imagen gráfica, volviéndolos de esta forma parte de un procedimiento estructurado que con el paso del tiempo se convierten de manera natural, haciendo que el ojo del fotógrafo se vuelva completamente un visualizador y productor congruente a la realidad.

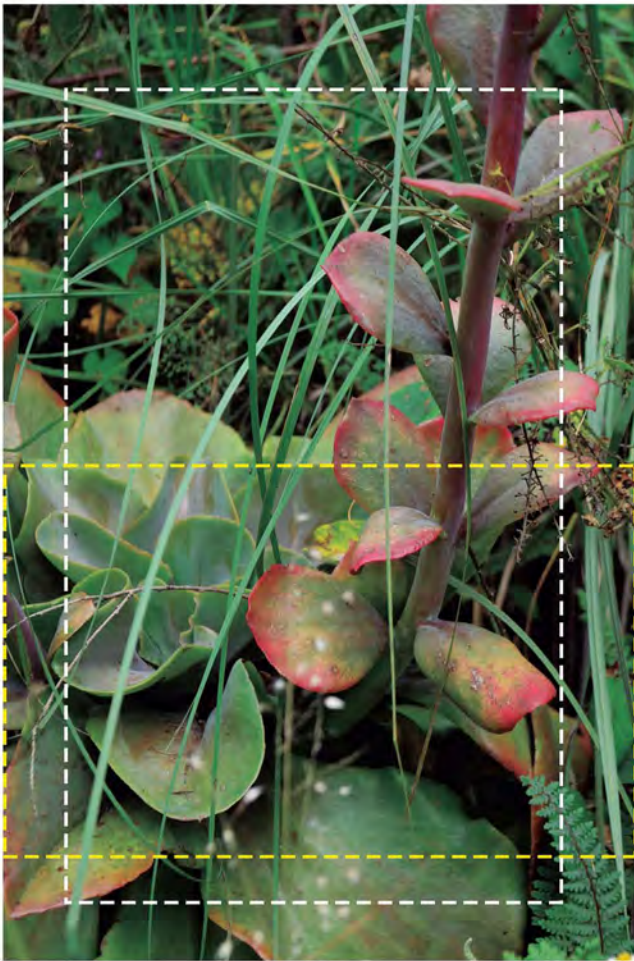


II.18. Composición de la imagen.

²⁷ "Composición. Präkel, David. Ed. Blume. Singapur. 2007, p. 15

Capítulo 2. Fotografía.

Desde el punto de vista propio no existe tal cual solo una idea de composición, haciendo que todos tenga un por qué y un para qué, existente dentro de la misma toma; a continuación bajo los conceptos de distintos autores se converge en que las formas de componer una imagen fotográfica consta de:



II.19. Reencuadre de una imagen, tomando en consideraciones el encuadre vertical y horizontal; tomando en consideración los elementos expresados.

Seleccionar. Se llama selección al concretar y disponer de ciertos objetos dentro de la toma, por consiguiente se desarrolla un espacio y temporalidad que se queda plasmada.

Encuadrar. Es la selección de figura que lleva una distribución y distinción conceptual de la toma, planteando la figura-fondo dentro de la escena completa, estas escenas o encuadres convencionalmente se llegan a relacionar con la figura humana, por lo que pueden ser distribuidos dentro de los términos de *closeup*, este encuadre es un acercamiento total a un rasgo a detalle; *médiumshot*, comúnmente se considera dentro de los parámetros de la mitad de un cuerpo humano hasta superar su cabeza: *americanshot*, se concreta desde la parte inferior de la rodilla o a la mitad de la pierna, donde se le podría relacionar como la mitad de la tibia o pantorrilla; y *Fullshot* que expone una imagen del cuerpo humano completo dentro del encuadre.

Punto de vista. Todo encuadre o visualización que se obtiene dentro de la imagen, puede ser vista desde distintos ángulos, por lo que a esto llamamos punto de vista, puesto que el fotógrafo deberá analizar y autocrít, para lograr visualizar de manera previa el resultado que obtendrá, es decir que debe decidir qué tan cerca o lejos de su objeto a fotografiar estará y que parte de este objeto, siendo el todo o una pequeña parte de su observación.

Simplificar. Esta acción es sintetizar o delimitar lo expresado, siendo parte esencial de éste, volviéndose de importancia para el fotógrafo, buscando el famoso ángulo de la toma, permite hacer sentir o vibrar al espectador.

“Se puede simplificar la imagen cambiando el punto de vista o recomponiendo el encuadre, se puede utilizar técnicas fotográficas como enfoque selectivo o la reducción de la profundidad de campo,” de esta manera se plantea modificar los aspectos que influyen a la toma de manera directa o indirecta siendo así también el caso de la iluminación que con su modificación hará que textura, tono, color, etc. Se vean de manera afectada para una reestructuración total.

Perspectiva. “La relación de tamaño entre los objetos que están a diferentes distancias de la cámara”²⁸ esto es la relación de tamaño entre objetos que están a diferentes distancias de la cámara, la perspectiva es ese juego visual que atraviesa desde nuestra línea base y converge en un infinito, usando por así decirlo, las líneas naturales, dentro de la toma para crear los efectos de la visualización. Esta selección dependerá principalmente del punto de vista y de longitud focal (campo de enfoque) lo que forzará a concluir en que los objetos tendrán una escala distinta dentro de la imagen, siendo así de esa manera que los objetos más cercanos, se vean de mayor tamaño y los más lejanos de menor.



II.20. La unión de los elementos permiten generar una composición de interés

Los elementos antes mencionados, hacen de manera concreta a la imagen, teniendo una relación estrecha entre cada elemento, puesto que la modificación de cada uno tendrá un efecto dentro de los parámetros de valor de los demás. Otros elementos son:

Diagramación fotográfica.

Se entiende que la imagen por sí misma tiene objetos y personajes dentro de la toma, que deben de ser contemplados y organizados, diagramar es organizar de manera consiente y estética; existiendo

²⁸ Traducción de: “the size relationship among objects that are at different distances from the camera”. “Photographic Composition.” Grill, T. and Scalon. M. Ed. Amphoto New York, 1990, p. 60

Capítulo 2. Fotografía.

así distintas formas de diagrama, las cuales en fotografía sobresalen 3 principalmente y que son abordados a continuación.

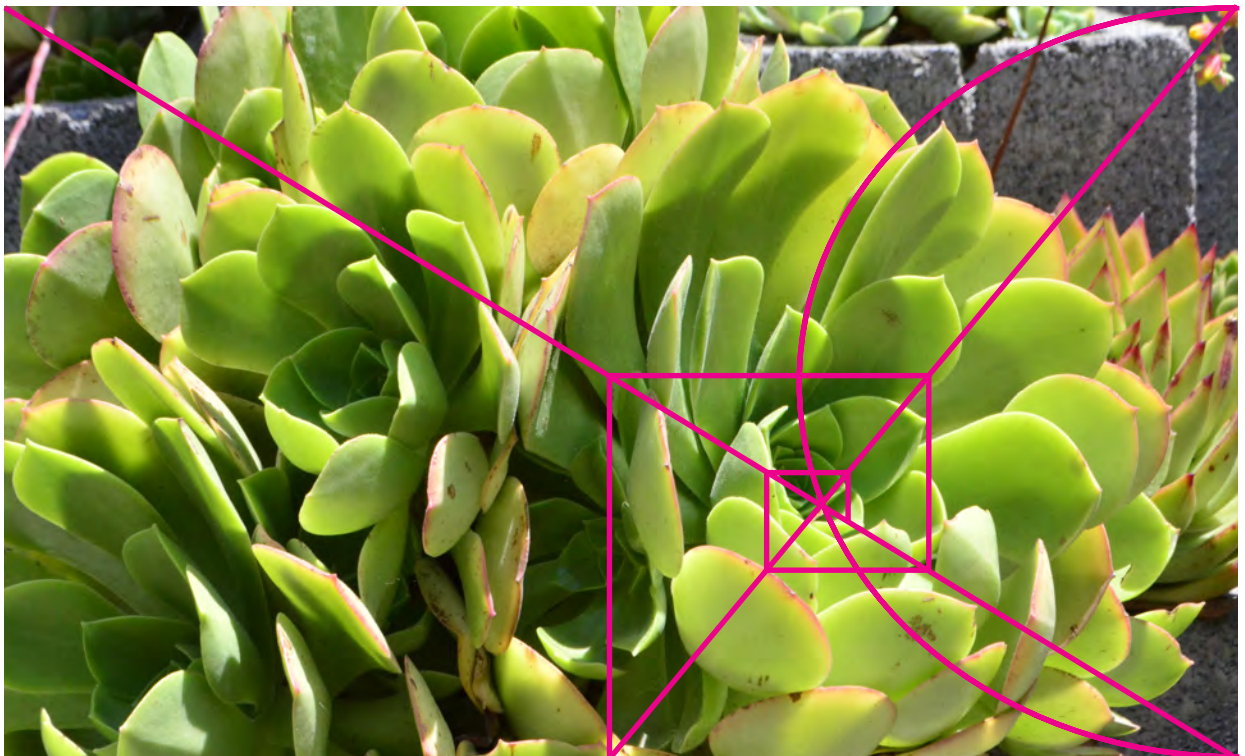
a. Sección áurea.

Como se verá en el capítulo siguiente la sección áurea, es una de las diagramaciones más estéticas que se contiene desde la naturaleza, en fotografía es una herramienta requerida para hacer una selección específica a donde el usuario o espectador lleve la vista, creando un equilibrio visual entre cada uno de los objetos, concordando a que la proporción entre la división de un rectángulo genere puntos de apoyo que se redireccionan y unen entre sí para tener de este modo un tramado que organice armónicamente las formas que comprenden la imagen. Teniendo siempre la proporción del lado largo y el lado corto. (esto se verá más adelante).

b. Ley de tercios.

Es la forma de diagramar o componer fotográficamente de mayor uso comúnmente empleado, la cual las cámaras digitales dentro de su pantalla la incluyen, dando al momento de proyectar la imagen una visión de una cuadrícula de 3x3, consistiendo el uso de esta diagramación en colocar los elementos ocupando dos terceras partes de la pantalla, es decir 6 cuadrantes.

Il.21. Ejemplo de Sección áurea



Este es por llamarle así el encuadre más rápido y funcional, ya que se busca que el objeto de mayor importancia gráfico sea el que contenga la mayor carga del peso visual, fungiendo el resto de los cuadrantes como espacio de aire o de descanso visual, siendo así creada una armonía entre espacio y objeto.

c. Simetría dinámica.

Este tipo de composición consiste en crear una simetría entre los objetos, generando que lo que se tiene de un lado visualmente, se tenga del otro, ejemplificándolo de la siguiente manera: si el lado derecho tiene aire visual, el lado izquierdo lo tendrá de misma manera, generando un efecto espejo entre ambos más no forzosamente llevará en la misma posición y al mismo porcentaje la visualización pero si dará un acercamiento en tamaños y formas.



II.22. Ejemplo de ley de tercios



II.23. Ejemplo de simetría dinámica



II.24. El enfoque y la profundidad de campo en la imagen fotográfica.

Profundidad de campo

Se entiende como la zona enfocada o la cantidad de espacio que hay al frente y detrás del punto de enfoque, dando así la nitidez de la imagen. Aquí se ve que el motivo a fotografiar mientras más cercano se encuentre a la cámara hará que se use un diafragma más abierto, resultando en un menor profundidad de campo; a diferencia de si se encuentra a mayor distancia se tendrá el uso de un diafragma más cerrado que permita una mayor profundidad de campo.

Enfoque

Entender que se refiere a conseguir que cierta zona de nuestra escena a fotografiar se encuentra con una nitidez clara; con esto se remite a la profundidad de campo, en donde se observa que la información de la imagen gráfica contiene a los objetos enfocados con una claridad y definición en su forma y volumen, y los que no, se encuentren borrosos.



II.25. Ejemplo del punto y línea.

Punto y línea.

Se considera al punto y línea como elementos notorios dentro de la imagen fotográfica en primera el punto genera saturación o zonas de contraste, generando el volumen en la bidimensionalidad y por esas mismas zonas de contraste se genera la línea, que es lo que observamos con mayor facilidad, las líneas nos darán la direccionalidad en que el ojo del usuario o del que admire la imagen seguirá en movimiento que estas nos den, pueden ser horizontales, verticales, diagonales, en zig-zag o curvas; es notorio por ejemplo en las imágenes de paisajes donde los árboles dan el movimiento o por ejemplo verlo como el principio de perspectiva que estas líneas generan y así se observa el punto de fuga visual.

Forma

La forma es la figura observada o construida mediante los contrastes y los tonos obtenidos mediante el efecto de la luz sobre los objetos.

a. Plano

Se pueden referenciar 2 aspectos, uno que es el encuadre y otro es la distancia obtenida mediante la profundidad de campo; en cuanto al encuadre, éste se ve referido a lo seleccionado para observarse dentro de la imagen, y en profundidad se abordará un punto mas adelante.

b. Volumen

Se considera a los sólidos que se vuelven tridimensionales por la misma naturaleza de los objetos, mediante el uso de luces y sombras generando lo que ya conocemos por volumen, donde es de mayor visualización en las imágenes de blanco y negro mediante el tono y el color se ve en los matices de escala tonal de un mismo color.



II.26. Diferencias de planos en la imagen.



II.27. El volumen en la imagen.

Tono

Es correspondiente a la luz y la oscuridad que tiene un color, es decir que tanto se acerca a los tonos blancos y a los tonos negros dentro de la escala tonal del color, dentro de esto se puede integrar lo que son las escalas de grises.

Color

Se entiende por color lo que el ojo percibe de cualquier objeto, en la cuestión fotográfica el color es referenciado a la teoría del RGB (rojo, verde y azul) que es modificado al imprimirse; siendo lo anterior de RGB a CMY(-cian, magenta y amarillo), en donde el rojo se vuelve en impresión correspondiente al cian, verde se vuelve magenta y azul se convierte en amarillo.



II.28. Ejemplo de la tonalidad y color

Capítulo 2. Fotografía.



II.29. La textura visual.



II.30. Formato horizontal con iluminación natural.



II.31. La escala da el sentido de la perspectiva

Textura

Todo objeto tiene por sí mismo una textura, que es la táctil, la cual puede ser lisa, áspera, rugosa, redonda, etc., siendo éstas captadas en las imágenes fotográficas y generando contrastes al momento de observarlo; pero existe también una segunda tipo de textura que es la generada visualmente por los objetos, esta consta directamente de la conformación de integración de objetos similares o que demuestren una proximidad y generen al observador una forma, por ejemplo al estar dentro de una biblioteca y ver los anaqueles donde encontramos los libros de consulta, si observamos fijamente los pasillos se genera esa textura visual o si lo vemos de este modo, al observar sólo como se encuentran acomodados los libros podemos ver como se genera una textura visual con los huecos que generan los cambios de tamaño, o los contrastes tonales que nos dan entre uno y otro ejemplar, etc. Esto es generar una textura visual a partir de los objetos observables. *Wucius Wong* menciona "La textura visual es estrictamente bidimensional"²⁹, por lo que dice que hay 3 tipos de texturas que son la decorativa, la espontánea y la mecánica.

Formato

Se mencionan 2 tipos de formatos que son el vertical usado primordialmente en retratos y el segundo el apaisado u horizontal que es recurrentemente usado en fotografía de paisaje.

Escala

El referente por escala convencionalmente es a mismos objetos voluminosos y de menor tamaño generados en una demarcación de espacio, en el uso fotográfico se observa de tal manera que la escala es justamente esas comparaciones de tamaños entre todos

²⁹ "Fundamentos del diseño", Wucius Wong, Ed. Gustavo Gilli, España, 2004, p. 119.

los objetos visuales, es decir por ejemplo si tenemos una imagen fotográfica de una persona parada junto a la torre latinoamericana, dependiendo la distancia donde tomemos la imagen fotográfica, será generado un contraste de tamaños, generando ya sea que la torre quede o de mayor tamaño en comparación del cuerpo del modelo, o queden a la misma altura o incluso el juego que muchos han experimentado de colocar los monumentos o piezas de arte en sus mano, generando el efecto visual como si lo cargasen.

Iluminación

La iluminación es un elemento base al crear imágenes fotográficas, como bien se menciona previamente la fotografía es etimológicamente hablando “dibujar con luz”, y bien lo que debemos saber es que observamos en las pantallas e impresiones la acción de la luz sobre un material fotosensible, que, específicamente hablando de la imagen digital, es registrada gracias al sensor fotosensible que contiene la cámara y que genera de este modo la imagen; la iluminación tiene el papel importante de presentar y conjugarse para crear una toma fotográfica funcional para su uso, teniendo distintas cualidades, las cuales son su tipo de luz, su dirección y su temperatura.

Por tipo de luz me refiero a dos ámbitos, primeramente a su procedencia, esto es denotar de en donde se origina siendo de una fuente natural (el sol) o de manera artificial (reflectores, bombillas, etc.), e incluso se pueden tener luces mixtas que combinan estas dos formas siendo por ejemplo las tomas fotográficas con luz de sol y complementadas con un flash. Y por otro lado es enmarcar por su presencia dentro del objeto principal, por lo que puede ser luz dura, suave o rebotada, cada una es una cualidad de la luz siendo la luz dura una luz muy marcada dentro del objeto esta puede



II.32. Iluminación con luz dura y rebotada.



II.33. Iluminación con luz dura.

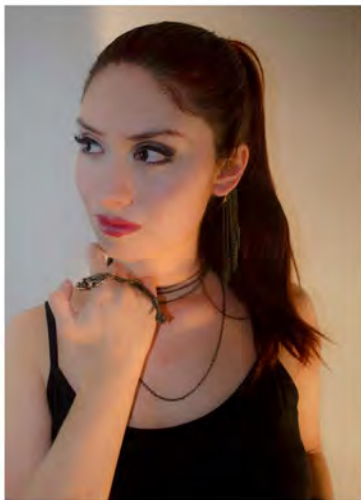
Capítulo 2. Fotografía.



II.34. Luz posterior y complemento con frontal.



II.35. Luz cenital dentro de un evento musical.



II.36. Luz lateral y en contrapicada.

ser desde la proveniente del sol, de lámparas o del mismo flash que en sí marcan demasiado los rasgos y características de los objetos, la luz suave o difusa es muchas veces lograda por objetos que permiten el pase de ésta pero sin la dureza con la que llegaría normalmente, y por último la luz rebotada es aquella que impacta al objeto mediante materiales de apoyo que contengan un material reflejante en alguna de sus caras para poder generar este efecto.

Hablando de la dirección de la luz, es referente a como la luz se encuentra a la posición del objeto principal al que se está fotografiando, esto puede ser de manera cenital, lateral, en picada, contrapicada, frontal y trasera.

La luz cenital es cuando el punto de origen de luz se encuentra en la parte superior del objeto principal, la luz lateral, como su nombre lo dice se encuentra a los lados e incluso a una fracción de distancia de tres cuartos hacia el objeto principal, la luz en picada es aquella que se ve generada cuando el punto de luz se encuentra aproximadamente a 45° de manera superior en dirección al objeto y en cuanto a la contrapicada es simplemente lo contrario colocando el punto de luz en la parte inferior, la luz frontal es aquella que queda directamente al objeto a fotografiar y por último la luz trasera o colocada en la parte posterior al objeto principal genera lo que conocemos como contraluz.

La iluminación por referencia a su temperatura, es el entender que cada tipo de fuente de iluminación tiene su tonalidad la cuál puede ser cálida o fría, por lo que se puede observar es que la luz solar (a rayo directo), la luz de vela y las luces de *tungsteno* dan un impacto cálido a las imágenes fotográficas y en cuanto a las luces de flash, de LED y luz fluorescente dan tonos más fríos.

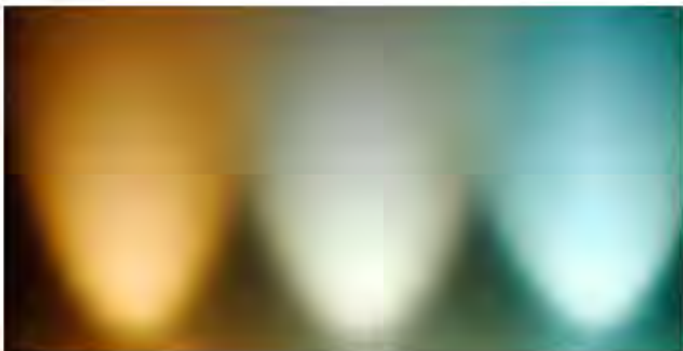
Capítulo 2. Fotografía.

Para medir la temperatura de una fuente de iluminación se ve basado en los grados *Kelvin* ($^{\circ}\text{K}$) la cual tiene por base el grado *Celsius* ($^{\circ}\text{C}$), aun que es primeramente para medir la temperatura del clima, de igual forma se ve usado para medir la temperatura del color en el caso de la fotografía, video y cine; se explica de la siguiente forma: cuando un cuerpo negro es calentado, éste emite una luz de diferente color según la temperatura a la que se encuentra, claro que esto no se refiere a la temperatura corporal que tenga.

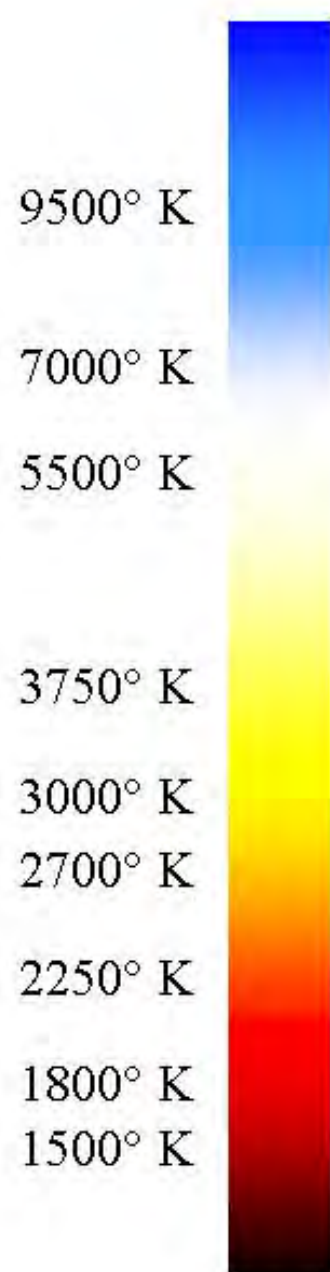
La luz cálida corresponde a luces amarillentas y su temperatura oscila por debajo de los 3300K, teniendo sus temperaturas más cálidas entre los 2700 y los 2800K. Los tonos cálidos integran los provenientes de la luz solar, luz de vela o de fuego y la luz de *tungsteno*.

La luz neutra corresponde entre los 3300 y los 5000K, correspondiente a luz suave entre cálida y fría.

La luz fría corresponde desde los 5000 a 6500K, tratándose de luz blanca, corresponde a las lámparas *fluorescentes*, *flash*, etc.



II.37. Color cálido, neutro y frío..



II.38. Escala de color de grados Kelvin.

2.3. Los géneros fotográficos.

La Real Academia de la Lengua Española, dentro de uno de sus significantes describe la palabra género como: la clase o tipo a que pertenecen personas o cosas, de esta manera se puede asumir que el género propiamente se menciona como una clasificación perteneciente de un objeto o espacio y momento por así referenciarlo en la parte fotográfica, puesto que en este caso podemos llevarlo a la referencial del mismo contexto de la imagen, es decir el modo en que se interpreta y como el usuario o espectador se ve relacionada con esta misma y el uso que se le da a ésta.

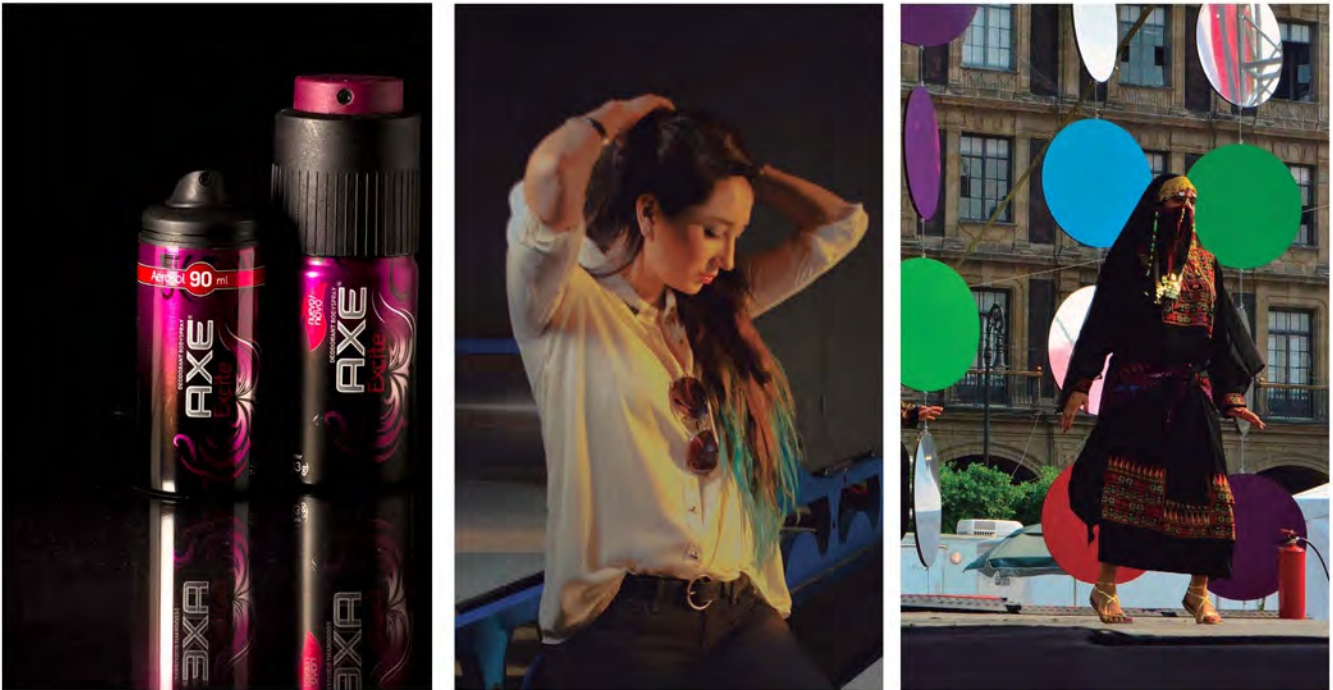
La existencia en los géneros fotográficos viene a conformar una interrogante, ¿existen en verdad géneros fotográficos?, a lo que la respuesta es claro, pero cada autor, casa productora, empresa e incluso fotógrafo llega a tener su propia clasificación, lo cual hace más complejo el conocer los distintos géneros.

Al mirar de cerca las categorizaciones más usuales, con ayuda de las cuales nos situamos en el ámbito de la fotografía, constatamos que las que se imponen son distinciones funcionales (por ejemplo fotografía documental, fotografía de arte, fotografía científica, fotografía publicitaria...), distinciones referenciales (paisaje, fotografía de arquitectura, naturaleza muerta, retrato, desnudo...) o bien categorías que combinan ambas distinciones (la fotografía familiar, la instantánea, la fotografía de reportaje, la fotografía erótica o pornográfica, etc.)... identifican los géneros en tanto que prácticas intencionales, ya sea abordándolas desde la faceta de su estatuto social, ya sea abordándolos desde la perspectiva de su objeto, es decir por el punto de lo que se proponen representar.³⁰

Con lo anterior se pueden ver las 3 principales formas en que comúnmente se llega a recurrir para explicar y entender la imagen, ya que por lo que al segregar cada una se observa que tienden desde el ámbito social hasta el ámbito conceptual y figurativo, por ende al analizarles, se vuelve notable la relación o comparativa que lleva cada una de estas clasificaciones, siendo así justificable el mencionar el anterior párrafo.

³⁰ "La confusión de los géneros en fotografía". Picaudé Valérie, Albaizar Philippe, Ed. Gustavo Gili SA, España, 2004, p.p. 17

Capítulo 2. Fotografía.



Il.39. Fotografía publicitaria, fotografía de retrato y fotografía de reportaje. Ejemplos dentro de la clasificación de acuerdo a Philippe Albaizar

La Facultad de Arte y Diseño dentro de su programa de estudio para la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual en el plan de 1998 y en parte de su nuevo plan 2015, expresan una instrucción en el ámbito fotográfico de manera de distinciones referenciales, el cual hace una incursión en el tronco común de cada estudiante de dicha licenciatura, lo cual hace que cada uno tenga las nociones básicas y primordiales del conocimiento de la imagen, pero que al seguir desarrollándose dentro de esta, hace que se desarrolle en una distinción funcional, haciendo así una retroalimentación de ambas y otorgando de esta manera el que los alumnos vean un proceso de estudio de base referencial a una especialización funcional, así mismo esto conlleva el que en la licenciatura de diseño siempre se busque encontrar que la imagen tenga una correlación con la parte funcional y darle una conceptualización mucho más concisa con lo comunicable para que el usuario tenga una visión clara dentro de los productos y salidas de diseño llámese revista, periódico, página web, infografía, envase, etc.

Por lo que los géneros fotográficos que deben ser considerados son Paisaje, Fotoreportaje, Retrato, Desnudo y Naturaleza muerta (bodegones). De acuerdo con lo que yo viví durante la licenciatura es que estos géneros se desarrollan por completo y al integrarse unos



II. 40. El desnudo artístico como parte del entendimiento base de la imagen fotográfica,

a los otros se producen las variantes como lo son el artístico, el deportivo, el publicitario, de moda, etc. Por lo que si entendemos estos géneros podemos hablar de lo que se mencionó al inicio de este texto.

Si se analiza desde el punto de vista de las empresas, corporativos o casas productoras de materiales fotográficos, como Nikon, Canon y Sony, tienden a crear bases de datos o informaciones de apoyo a los estudiantes de la imagen fotográfica, haciendo manuales, glosarios, artículos, etc., que apoyan y refuerzan el conocimiento; esto se ve mencionado ya que dentro de estas casas productoras, se ve enfatizado el que los géneros fotográficos son una resolución conjunta de los 3 descritos anteriormente y que anexa la parte artística.³¹

2.4. La imagen fotográfica digital.

“Si sólo me motivara la curiosidad, costaría decirle a alguien: ‘Quiero ir a su casa para que me hable y me cuente la historia de su vida’. La gente diría: ‘Está chiflada’. Más aún, se pondría en guardia. Pero la cámara es una especie de licencia. Mucha gente quiere que se le preste tanta atención, y además es una clase de atención razonable.”

Diane Arbus

La imagen fotográfica ha sufrido a partir de los últimos años una serie de avances tecnológicos, esto lo podemos notar a partir de la evolución de los equipos y *software*, desarrollados con el *boom* del año 2000; volviéndose más accesible y viable que una persona tuviese una cámara en su casa con la que sólo descargaban un archivo dentro de sus computadoras y después de esta manera llevarlos a alguna salida de impresión.

Si se ve desde el punto de vista externo, se nota como el desarrollo digital se concreta y vuelve a una importancia de un documento o ar-

³¹ Referencial analizado al estudiar y revisar los artículos y páginas oficiales de las marcas Nikon y Canon

Capítulo 2. Fotografía.

chivo que no es físico como se vivía al tener un rollo con sus respectivas tomas o diapositivas que serían manejadas de manera manual o completadas en un trabajo después de su escaneo y ampliación.

Al redactar sobre este tipo de imágenes es importante tomar en consideración que la imagen digital dependerá de lo que al parecer de este sustentante serán los medios más importantes que crearán un resultado final; al mencionar esto es concluir en que la imagen dependerá de una cámara, una tarjeta de memoria, una computadora con un *software* para corrección y apoyo al diseño (esto incluiría también las herramientas adicionales como son el escáner y tableta gráfica) y después de esto ya será mas la carga a la impresión, como se menciono antes o si será parte de la publicación digital.

Todo lo anterior se concretaría en un proceso de captura, corrección y salida de producto final, el cual es abordado por *Steve Macleod* en su publicación "Postproducción del color" de una manera asertiva la cual es:

- "Captar imágenes.
- Descargar directa o indirectamente las imágenes en el ordenador.
- Guardar, organizar y gestionar las imágenes.
- Aplicar correcciones digitales.
- Aplicar correcciones finales.
- Guardar la imagen manipulada.
- Imprimir una copia, publicar en la *web* o grabar en disco.
- Presentar los resultados."³²

Es importante mencionar que esta organización es bastante correcta y que desde un punto de vista de orden de procesos puede ser funcional y factible para su realización ya que al tener un proceso que nos lleve a realizar mas rápido el proceso gráfico de edición y de diseño con estos, por lo que se podría agregar un punto más después de guardar la imagen manipulada, la cuál sería proceso de diseño.

2.4.1. La cámara digital.

Para capturar una imagen es necesario contar con el dispositivo necesario para hacerlo, esto es de una cámara, específicamente digital; dentro del mercado actual de las cámaras se encuentran de gama baja, media y alta, esto nos refleja desde cierto punto, el tamaño de

³² "Postproducción del color." Macleod, S. Ed. Blume, Barcelona 2009, p. 34

Capítulo 2. Fotografía.



II.41. Gamas de cámaras fotográficas.

nuestro dispositivo, y también la calidad del sensor de recepción de luz que tiene; se entiende que una cámara de gama baja son las que comúnmente se cuentan para los retratos familiares, es uno de los dispositivos de bolsillos por llamarle de otra forma, actualmente están orientadas para usuarios que desean o buscan una cámara sencilla y simple de usar, teniendo por desventaja que son modelos totalmente automáticos que generan una calidad aceptable o buena de imagen.

Las cámaras de gama media son consideradas las encontradas en el punto intermedio entre una compacta y de las que contienen un *Single Lens Reflex* de gama alta dirigida al mercado profesional (claro estas contienen un SLR de manera inicial), por lo que se consideran semiautomáticas y su trabajo se puede encontrar de manera manual, son conocidas también como semiprofesionales, su sensor tiene una sensibilidad mucho mayor lo que genera una calidad de la imagen superior a comparación con las de gama baja y con características suficientes para desarrollarse dentro de los profesionales.

Las cámaras de gama alta o también conocidas como profesionales, contienen un sensor de una sensibilidad superior, sus puntos de enfoque son muchos mayores que en las anteriores gamas, su procesamiento es mucho más veloz, conteniendo muchos más controladores de la imagen fotográfica y por lo mismo su programación llega a ser un poco más avanzada, son construidas con materiales más duraderos como metales en lugar de algunas piezas plásticas, se encuentran sellados contra polvo y salpicaduras.

2.5. La imagen fotográfica dentro de las publicaciones periódicas.

Existen distintos tipos de publicaciones, dentro de este proyecto de investigación se retoma como punto principal las publicaciones periódicas; estas son periódicos y revistas, por lo que comprender la imagen fotográfica dentro de estas dos áreas hará completamente una diferencia para lograr producir el producto final de esta tesis.

“Vivimos inmersos en una sociedad que necesita gran cantidad de información, y la necesita de forma rápida y constante. Su ritmo de crecimiento es exponencial, así mientras en la primera mitad del S. XIX el número de publicaciones periódicas era de un centenar,

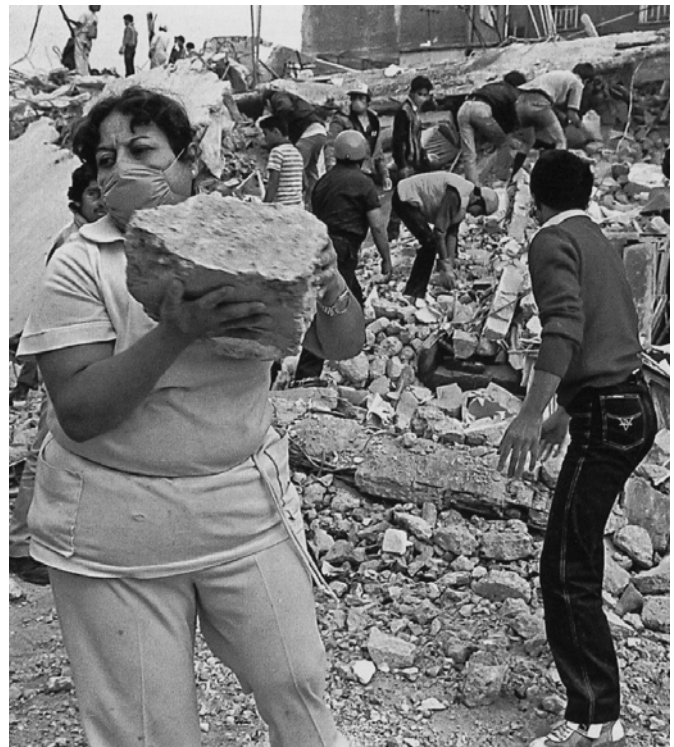
Capítulo 2. Fotografía.

actualmente a principios del S. XXI circulan casi un millón de publicaciones. En un solo año se genera tanta información (más de un millón de libros publicados y más de cien mil publicaciones periódicas) como la producida en todo el S. XVIII.”³³

El periódico es justamente una de esas publicaciones periódicas; esta publicación consta de una impresión diaria incluso en este momento ya es digital y su misma información y diseño se ve presentado dentro de las páginas *web* de cada empresa dedicada a la comunicación, por lo cual la imagen fotográfica consta de una relevancia donde las imágenes expresan directamente lo ocurrido en un evento o suceso sin importar el género, al que pertenezca puesto que en un periódico encontramos imágenes correspondientes a deportes, política, espectáculos, sociales y claro la prensa diaria, dentro de cada una de éstas se usa la imagen fotográfica de distintas maneras, desde la que contiene más cuidado (sin llegar a ser planeada por estudio) hasta la que es de un instante por llamarle así, la imagen fotográfica de este medio debe de ser exacta y puntual, concentrándose en entender que la imagen tendrá un peso equitativo o incluso superior de prioridad dentro de ésta, entendiendo de esta manera el papel capital que desempeña la imagen fotográfica, la imagen permite comprender, razonar y entender nuestro entorno.

El periódico desde la imagen fotográfica se ve intervenido, es integrado dentro de la parte principal y primordial, de esta forma la imagen fotográfica es conocida como el fotoperiodismo, la cual día con día se renueva, contener con esta parte es llevar a sostener la imagen gráfica como el recuento de los elementos o de las acciones sujetas a cada instante dentro de la vida cotidiana y de la vida diaria de los usuarios, dando información relevante, el fotoperiodismo se ve como un auge en algunos desde el año de 1880, pero se puede decir que ésta imagen se ve como los acervos gráficos de la Primera y Segunda Guerra Mundial, ya que estos acervos dan la información de esas épocas que claro hoy en día se ven estudiadas de manera más clara gracias a

II.42. El fotoperiodismo.



³³ Eulália Fuentes. ¿En periodismo también una imagen vale más que mil palabras? [en línea]. "Hipertext.net", núm. 1, 2003. <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-1/imagenes.html>

Capítulo 2. Fotografía.



II.43. Fotografía de moda en exterior.

lo anterior; puesto que con lo anterior se ve como la parte vital para entender la historia, el fotoperiodismo principalmente lleva al usuario a los procesos bélicos pero que se complementa con los movimientos sociales de cada continente, nación o cultura.

Para concluir el entendimiento de las imágenes dentro del área de periodismo, se observa la unión de esta imagen fotográfica con el usuario, dando una resolución e interconexión fluida con la sección de comprensión, la imagen periodística hace que los mismos usuarios se sientan impactados y de cierta manera se identifiquen con las acciones, apelando la imagen gráfica a la empatía natural humana, a algún recuerdo o simplemente al sentimentalismo y deseo de que nunca le suceda a algún familiar, amigo, conocido o al mismo usuario.

En cuestión de entendimiento de la imagen en revista, la fotografía tiene un ámbito más de porte estético que informativo, puesto que las características y temáticas principales que se pueden denotar dentro de ella son la fotografía de moda y de producto.

Estas imágenes gráficas, son el producto de estudio detallado sobre lo que se plantea dentro de los mismos textos, es bien equiparable con la misma idea de la imagen dentro del cuerpo de texto del periódico, pero su diferencia radica justamente en que la imagen fotoperiodística explota la realidad eventual y en el caso particular de la revista se observa una imagen conceptualizada.

Al estudiar la fotografía de moda se pueden observar dos vertientes, una que pertenece a los eventos, espectáculos, pasarelas o presentaciones (exteriores e interiores inmanipulables por el fotógrafo), donde el modelo

Capítulo 2. Fotografía.

fotografiable esta siendo captado por más de un individuo, la presencia aquí no es solo la persona a fotografiar sino al atuendo puesto que esta imagen podrá ser usada por la casa diseñadora desde el mínimo detalle que es el caso de la joyería hasta los detalles más vistosos como son las prendas usadas; otro factor a considerar dentro de este tipo de imagen gráfica, es que de este primero hablamos del exterior del cual podemos considerar el cambio de tipo de luz, a una luz natural o mixta la que se ve al combinar con el flash y ahora denotar que este no es únicamente el de uno como profesional del área, sino que puede contar de distintos puntos de vista profesionales, o en otras circunstancias donde el flash predomina es en los eventos nocturnos en donde se mezcla con las lámparas incandescentes y fluorescentes, incluso en algunos eventos se debe sincronizar con el destello de las luces de estrobo para lograr captar y mejorar las imágenes tomadas.

La segunda variante en cuanto a la fotografía de moda corresponde a sesiones tomadas en estudios o que se encuentren en una forma más estética, dando por resultado una imagen planeada a detalle. En el caso anterior se plantea el uso de una locación dónde se podrá trabajar tanto en interiores y en exteriores, por lo que se debe poner a consideración las posibles variaciones que resulten de la luz natural, (si es que se trabajase en una locación al aire libre).

Es importante comprender que ambas son encontradas y protagonizadas dentro de las revistas actuales, y dependiendo el giro de algunas revistas se denotará mucho más la presencia de algún género fotográfico en específico.



II.44. Fotografía de moda en interior.

Capítulo 2. Fotografía.

Comprendido lo anterior sólo queda enfatizar un tipo más de imagen gráfica, que es el caso de la fotografía de producto, el cual siempre venderá y demostrará, en una forma más eficiente de acercar al usuario a la idealización del ¿cómo es?, ¿Cómo se vería en mí?, ¿Dónde lo encuentro?, ¿Qué tal olerá?, ¿Qué material será?, ¿Cómo se vería en...?, ¿Qué costo tendrá?, ¿Realmente lo necesito?, ¿Le queda a mi carro?³⁴

Esto concluye con el desarrollo de publicaciones más especializadas dependiendo al público usuario al que será dirigido, desde el público nacional hasta el internacional tiene un punto de concordancia en algún tema de interés por lo que podemos tener desde las que son con un enfoque académico cómo la revista “¿Cómo ves?,” de índole de moda como “Vogue” “Cosmopolitan”, de un giro ejecutivo como “Poder y negocios” o “Forbes” y así consecutivamente de acuerdo a lo que se enfoque.

Así con lo anterior se puede observar desde la parte de gusto personal, sin necesidad hasta las expectativas monetarias, concordando de esta manera con un interés, que al final se verá reflejado dentro de las ventas de algún producto señalado o mostrado dentro de las publicaciones, volviéndose a un usuario o un comprador en potencia.

Concluyendo esta idea de la utilización de la gráfica en la revista como un almacenamiento a un *status* o un estilo de vida, recayendo en la sutileza de comprar y vender algo, conceptualizando una estética y funcionalidad.

³⁴ Encuesta realizada a 17 mujeres y 13 hombres de entre 17 y 46 años de edad.

Capítulo 2. Fotografía.



II.45. Fotografía de producto.





Capítulo 3. Diseño Editorial

Capítulo 3. Diseño Editorial.

Todo diseño se ve contextualizado dentro del marco de la gráfica y en la actualidad se ve empatado en los medios digitales. Con la revolución tecnológica en la actualidad la mayor parte de publicaciones de libros, revistas y periódicos se encuentran de manera digital. El *Dr. Husni*³⁵ afirma que una revista tiene 2.5 segundos para llamar la atención del lector en el quiosco; hablamos de una velocidad en que el usuario tiene una decisión a partir de su observación rápida.

En el diseño editorial como parte de la maquetación se interviene o modifica a través de diversos factores, entre ellos la estética y funcionalidad a criterio propio del diseñador; entre las variantes podemos modificar en las publicaciones la distribución de espacios, la tipografía, la imagen, el color, etc.

“Una publicación editorial puede entretener, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones.”³⁶

El diseño editorial es funcional por ser una guía visual, haciendo comprender desde los formatos hasta su implementación, mostrando y creando un juego tipográfico y gráfico en conexión con la información que se desea comunicar.



III.1. el periódico.

³⁵ Dr. en periodismo por la universidad de Misisipi , conocido como el Dr. Magazine. Diseño de Revistas paso para conseguir el mejor Diseño. King, Stacey, Gustavo Gilli. 2001

³⁶ “Diseño Editorial. Periódicos y Revistas/ Medios Impresos y digitales.” Zapaterra, Yolanda y Coldwelli, Catt. Ed. Gustavo Gilli, 2014, p. 8

3.1 ¿Qué es el diseño Editorial?

El diseño editorial es la manifestación que trasciende al campo de lo visual, expresando en sí la idea de un individuo o de un grupo de individuos que desean dar a conocer de manera gráfica un resultado cualesquiera o una información, el diseñador y comunicador visual es el encargado de entender y comprender la unión que debe contener la gráfica y su significante, haciendo de esta manera fundamental su papel; y al ser logrado de manera adecuada hará que sea capturada una gráfica lo suficientemente consciente y clara que exprese la unidad antes expresada.

“Quizás las revistas, periódicos y libros sean los candidatos más obvios, pero en el mundo de las publicaciones no termina ahí. También incluye los informes anuales de las corporaciones, catálogos de productos, boletines, gacetas, etc.”³⁷

Se habla de un concepto claro de lo que es el diseño editorial, distintos autores lo manejan como la especialización del diseño en la maquetación y composición de libros y revistas, abarcará principalmente las estructuras a través de redes y retículas, así como la manipulación de las imágenes para concretar los distintos cuadrantes en cada publicación, abarcando interiores y forros.

“El trabajo de los diseñadores editoriales consiste en compaginar y dar ritmo a revistas, periódicos y libros (objetos comprados, leídos y coleccionados por millones de personas) a lo largo de docenas y centenares de páginas en colaboración de editores, escritores, fotógrafos, ilustradores y diseñadores de la información.”³⁸

Retomando lo anterior de manera sintética y a propia precepción se entiende que el diseño editorial es la conjunción de la unión del texto y la gráfica, la cual logrará comunicarse con el usuario.

El diseñador editorial debe ser prudente en sus elecciones al igual que en la concepción gráfica, por lo que de acuerdo con el libro de *Stacey King* menciona que se debe ser consciente de las cuatro F, las cuales son: Formato, Fórmula (el contenido editorial), *Frame* (márgenes) y Función; el diseñador que entienda esas 4 premisas harán que su proyecto gráfico sea de impacto ante los usuarios.

³⁷ “¿Qué es el diseño editorial?”, Bhaskaran, Lakshmi. Ed. Gustavo Gili. p. 6

³⁸ “Guía completa del diseño gráfico”. Gomez-Palacio, Bryony y Vit, Armin. Ed. Parramón, Barcelona 2011, p. 38

3.1.1 El libro como antecedente.

*“Liber, libri: libro. Recibe este nombre por la cáscara de árbol o película, entre la corteza y la madera, en que los antiguos escribían.”*³⁹

La palabra libro se ve definida dentro de las partículas grecolatinas, de la siguiente forma: Βιβλιον, ου (griego) y *Liber, libri* (latín), ambas relacionadas con la corteza y con la composición de las publicaciones de su momento y tiempo; y hoy en día forman parte de los vocablos iniciales que referencian los encuadernados y engargolados de hojas dentro de la lengua española.



III.2. Estantería con diversos libros.



III.3. Papiro egipcio..

En los antecedentes del libro se encuentra en primer lugar lo que son los manuscritos que aparecen en Egipto en papiro y al observar en distintas culturas, denotan el uso de diversos materiales, entre estos las hojas de palmera secas y frotadas con aceite en la India, o en Nínive con el uso de tablillas de madera y marfil recubiertas con una capa de cera, o en Mesopotamia y zonas de Asia donde la utilización de arcilla se utilizaba para la creación de los textos. Incluso se puede observar el uso de tela, cuero, o como en nuestras culturas en los códices que son de piel de venado. Llegando con el tiempo a la aparición del papel en China que junto a la imprenta revolucionaron justamente toda la implicación de la creación de un libro o publicación, ubicándose en el último cuarto del Siglo XIV, la Xilografía es usada en Europa para la reproducción de manuscritos haciendo la aparición de algún método más cómodo, barato y rápido de reproducción de ejemplares.

Con lo que se fue observando en cada espacio y tiempo, y en las formas de reproducción de escritos no es de sorprender que en el mundo del Siglo XV existieran menos de 50,000 libros, puesto que para la elaboración de

³⁹ “Compendio de etimologías grecolatinas del español. Mateos Muñoz, Agustín. Ed. Esfinge, México, 2008, p. 75

Capítulo 3. Diseño Editorial.

tan solo un ejemplar de 200 páginas podían tardarse al rededor de 4 o 5 meses.⁴⁰

A mitad del siglo XV aparece Johannes Gutenberg, quién inventó la imprenta, ésta satisface la necesidad de reproducir los escritos en volúmenes grandes, se reduce en el uso de tipos móviles de metal fundido, que son expuestos con tinta grasa y aplicados sobre el soporte mediante una prensa, que genera la presión suficiente para dejar marcado los tipos móviles, dando de manera simple el verdadero auge a los libros, ya que su comercialización trajo con ello un descenso en costo y tiempo de cada publicación.



III.4.Códice azteca..

“Para la historia del mundo occidental, es de gran importancia el libro impreso por haber contribuido a las profundas transformaciones sociales del mundo moderno y al cambio de costumbres y condiciones de vida, al mismo tiempo que alteraba y modificaba las actitudes vitales del trabajo intelectual.”⁴¹

La revolución industrial abrió un campo amplio, nuevas técnicas de reproducción gráfica, con lo que poco a poco se fue formando las imprentas, casas editoras y da una estructuración que separó y dió un vórtice en la comparación de apoyo entre el libro y la revista, y al momento de enfocarse a la revista se entiende que es un medio de comunicación funcional y que al final su periodicidad abriría las puertas a las narrativas de noticias y eventos.

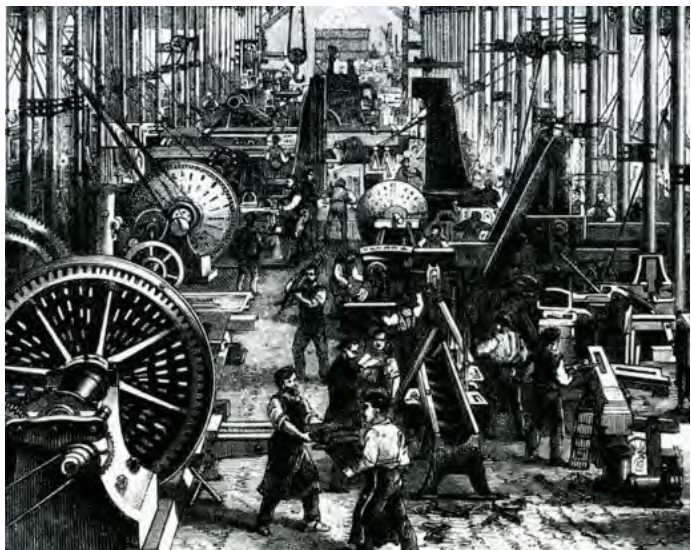
El libro es el precursor directo de la revista, esto es por motivo de que al ser analizado se encuentra una semejanza en cuanto a estructuración, desarrollo y físicamente una similitud en su presentación; se tiene también otro antecedente que es contemplable y es el periódico, este coincide mucho más en su caso por su temporalidad, ya que es una publicación periódica, que tiene una aparición dentro del mercado o ante los usuarios de una manera



III.5.Johannes Gutenberg...

⁴⁰ Datos basados en la publicación de Bhaskaran, Lakshmi. ¿Qué es el diseño editorial?, Ed. Gustavo Gili.

⁴¹ “El libro” De León Penagos, Jorge E. Ed. Edical S.A, p 19



III.6. Fábrica en la revolución industrial..

cambiante; a diferencia del libro que se queda estático en cuanto a la información presentada. Comprendiendo que la existencia inicial del libro, da como resultado a ambos (revista y periódico). Al final éste nos da ciertos parámetros para concretar su historia, la que podría empezar desde los manuscritos y la compaginación de ellos, hasta el momento actual donde se consulta ya de manera impresa o digital.

Una publicación se vuelve trascendental al coincidir una información que buscará quedar no sólo en un instante o en algo que fue simplemente observado, sino en una reacción que llegue a comprender el usuario y lo termine analizando y no se vuelva sólo una acción de leer por leer.

“Actualmente la necesidad imperiosa de comunicación ha determinado la producción de libros más económicos y en grandes tiradas, que disminuyen costo y abren un mercado de lectores.”⁴² Con esto los diseñadores gráficos tenemos la responsabilidad y el deber de concretar el conocimiento con el que se busca acercarse o abordar a los usuarios, entendiendo así la importancia de conocer que la publicación editorial se refuerce completamente a través del diseño.

3.1.2. Los distintos cargos o áreas donde se desarrolla un diseñador editorial.

Existen distintas áreas en donde un diseñador puede incursionar en cuanto a diseño editorial:

Directores y editores. Son los gestores del producto final de diseño, puesto que con sus observaciones y análisis llevarán la aprobación total de cada publicación.

Directores y editores de arte. Son encargados y responsables de la organización y de la jerarquización de todo el contenido, sus ideas, opiniones y argumentos de manera acertada, estética, funcional y sobre todo mantienen la línea de diseño de la misma.

⁴² *Op. Cit.* P. 19 y 20

Capítulo 3. Diseño Editorial.

Jefes de producción. Se desarrollan especialmente en la supervisión física del material, concordando con tiempos y espacios de producción en que será llevada la gráfica, los diseñadores que se desempeñan en estos cargos son conscientes del tiempo y desarrollo necesario en cada área.

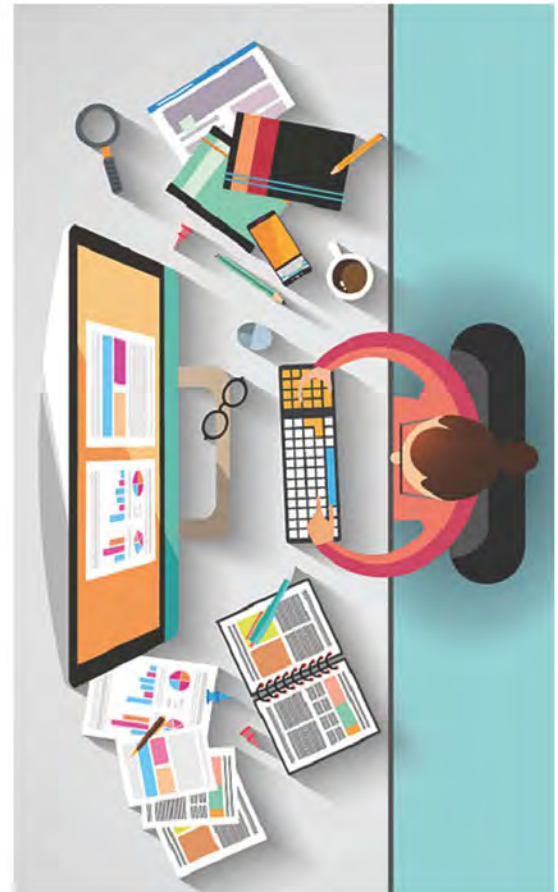
Redactores en jefe. Dan concordancia y sentido al lograr hacer las correcciones estilísticas, ortotipográficas, gramaticales, reescriben, apoyan la congruencia de imagen gráfica; aquí los diseñadores editoriales tienen que enfocarse y desarrollarse en el conociendo de la Lengua Española y del lugar o zona donde este destinado a ser publicado. Para que un diseñador ocupe este lugar debe contar con otra formación educativa. que le complemente.

Director en fotografía. Desempeñados en la coordinación de gestionar las imágenes creadas por el equipo de fotografía y establece la concordancia con el texto a publicar.

En casos distintos se encuentran con desempeñarse cargos como diseñadores *junior*, diseñadores *senior* y directores de diseño, estos cargos se ven asignados o relacionados con los casos de correspondencia a la confianza y tiempo de experiencia, puesto que el diseñador *junior* lleva poco tiempo en el ámbito laboral, en algunos se les considera aprendices de la industria del diseño, en cambio en el caso de los diseñadores *senior* tienen ya una experiencia amplia dentro de la industria y su trabajo habla por ellos mismos, por lo regular se encuentran dentro de las direcciones más altas pero por lo mismo deben de ser lo suficientemente conscientes para llevar acabo su labor de manera adecuada, acertando en lo que existe y en lo que puede funcionar e innovar; y por último los directores de diseño llevarán acabo la selección completa de unidad y formación para establecer los panoramas de respeto de la identidad de la casa editora o de la publicación misma, llegando así a pensar en el usuario, en la empresa y en la unidad que deberá generar estos dos.



III.7. Diseñador...



III.8. El multitareas del diseñador.



III.9. 1929, dos campesinos hojeando la revista antireligiosa "Bez Bohznik."

3.1.3. La revista.

Inicialmente la revista funcionó como un periódico literario o político, su usuario específico eran personas de clase alta, por lo que la información presente dentro de estas publicaciones se encuentran marcadas como información crucial de negocios como ejemplo, al llegar la revolución industrial ensancho el horizonte social, aparecieron distintas clases sociales en cada uno de los modelos económicos establecidos en ese tiempo. Al crecer estos avances sociales y de maquinaria se produce una necesidad de información que día con día se vuelve relevante.

Con el desarrollo paulatino de la revista y a distintos sectores la gráfica toma mayor importancia por lo que se inicia un acercamiento con la ilustración, al aparecer la revolución fotográfica, toma un rumbo interesante donde compiten estas dos y al final logra como resultado una aceptación de ambas por el público, poco a poco hizo que se tomasen elementos una de la otra. El antecedente de una fotografía se inicia desde una ilustración que, al volverse una imagen real, da la pauta para una verdadera imagen pensada y planeada (considerando por ejemplo la fotografía de producto). "La revolución fotográfica se afianzo contra la voluntad de muchos editores de revistas de la época que nunca llegaron a comprender por completo que a partir del invento del daguerrotipo se estableció una batalla entre fotografía e ilustración, cada uno tomo características una de la otra."⁴³

Lo anterior se ve reflejado aun más por el desarrollo de la litografía que primordialmente fue usada durante los movimientos artísticos, que gracias a estos fueron los que desarrolla-



III.10. La litografía como proceso de imagen..

43 "Diseño de revistas." Owen William. Gustavo Gilli. México. 1991.p.16

Capítulo 3. Diseño Editorial.

ron los distintos estilos de revistas que hasta hoy en día observamos, por ejemplo, las revistas parisinas se enfocaban más en la divulgación del movimiento artístico moderno; motivo que llevo a los artistas a ofrecer su trabajo para ilustrar las páginas de las publicaciones. Encontramos la revista "L' Art Moderne" siendo uno de estos casos, revista que amplio el papel de la revista, ya no sólo como un uso de documentación de noticias, sino ya un referente a la cultura popular y a las experiencias cotidianas.

La revista de estos tiempos abrió el panorama en especial del fotoperiodismo, ya que a partir de su aparición se encontró con la presencia total de que la gráfica denotaba lo que estaba sucediendo en el mundo, poco a poco se va adentrando en las grandes guerras, movimientos sociales, tomas políticas, y poco a poco incursiono en deportes, arte, espectáculos, etc. Hasta llegar al momento actual donde la revista se enfoca a las distintas clases sociales, las cuales se van segmentando ya no sólo en las clases sino en cada temática de interés y va cambiando el costo.

Desarrollándose de esta manera en cuestión de diseño gráfico, por lo cual al llegar a la revista actual se denota la presencia con los directores de arte, que en sí se puede mencionar a *T. M. Clelland* quien recibió en sus manos el diseño principal de la revista "Fortune" la cual promovía la belleza y la discreción, con un costo que en la portada tenía la leyenda "one dollar", esta revista resultó ser una conjunción de la estética Europea y el poder y fuerza de los norteamericanos así lo mencionaron distintos críticos y diseñadores de la época, y claro a este diseñador de arte se le atribuye el lograr unir los conceptos editoriales con la gráfica; con la gran depresión estadounidense la revista desarrollo una reputación de aspecto de consciencia social lo que logró acercar mucho más a los usuarios con su revista y que al final los llevo a sentir una empatía social. De igual manera podemos observar a la revista "Cosmopolitan" que desde sus inicios fue pionera



III.11. Portada de la revista "Fortune" por T.M. Clelland.



III.12. Ejemplar de "Cosmopolitan" a color.

Capítulo 3. Diseño Editorial.



III.13. Ejemplar de "Harper's Bazar."



III.14. Revista "Vogue" uno de los claros ejemplos de tendencia y desarrollo del diseño editorial en revista en la actualidad.

en la integración de estética entre imagen y texto, y que incluso hoy en día siguen manejando dentro de sus publicaciones.

Tras el movimiento de "Arts and Crafts" el diseño recibió un impulso en donde ahora se exhibía el empeño por la calidad tipográfica de diseño, entra el auge del papel del impresor, tras esto en 1896 la introducción tecnológica de composición con planchas de metal caliente creó una potencial para obtener revistas en masa de elevada calidad, logrando crear millones de copias por días; ya en 1890⁴⁴ Karel Klic lograba demostrar la aplicación de la industria del rotograbado, usado comercialmente por primera vez por Eduard Merterns en 1910 (2º años después de su creación) en la revista "Freiburger Zeitung" y un año más tarde usada en "L'Illustration" y en "J'ai Vu" donde se ofreció una alta calidad tipográfica y fotográfica.

"Se hacen revistas sobre todos los temas, desde la alta costura a los minerales industriales, desde los cotilleos a las finanzas y cada sector tiene necesidades propias."⁴⁵

Siendo remplazado este sistema de impresión en 1960 por el *offset* a 4 tintas, ya en esta época se da el auge del retoque fotográfico, haciendo que los editores se veían obligados a reconsiderar los formatos de las páginas, el retoque consistía en embellecer extravagantemente las imágenes, "dignificando" la fotografía, teniendo un sólo único inconveniente donde la fotografía era acomodada de manera arbitraria, sin consideración de prioridad; hoy en día sabemos y usamos de manera consciente, en estética y funcionalidad el texto y las imágenes.

"La consideración más importante en el trabajo para revistas, es el estilo de la casa o la imagen de la publicación. Todas las revistas corresponden a una determinada categoría de mercado (se las

44 *Op. Cit.* p.19

45 "Formato", Ambrose, Gowin y Harris, Paul, Ed. Parramón, 2008, p.43.

describe a menudo como <<de gran público>> o <<de especialistas>> y sería un desastre, que el estilo de la dirección de arte y de la fotografía se concibieron para un mercado erróneo y no se aplicara correctamente al público.”⁴⁶

3.2. Características de la publicación.

Las publicaciones en la actualidad, se ven compuestas por distintos y variados elementos, que desarrollaran una estética en la gráfica, dentro de los elementos esenciales hay que considerar el papel que conllevará el formato, las diagramaciones y desarrollo de división y selección de espacios, la tipografía, cromática, las imágenes, el armado final, etc.

Fundamentando a voz de un autor, se puede considerar a *Bhaskara Lakshmi* en su publicación ¿Qué es el diseño editorial?⁴⁷ Menciona que existen 6 elementos esenciales dentro de toda publicación formato, retícula, tipografía, color, cubierta y el uso de imágenes, y dentro de esta investigación serán abordados y concretados de manera lo más objetiva posible.

“El diseñador gráfico debe combinar la comunicación con la creatividad. En la medida en que las tareas del diseñador sea presentar el mensaje en una forma estéticamente placentera, habrá cierta justificación en llamar arte gráfico al trabajo del diseñador. Preferimos el término comunicación gráfica, por que el diseñador debe ocuparse primordialmente de la comunicación.”⁴⁸

3.2.1. Papel.

Es el soporte o material primordial dentro del diseño para imprimir y se logra un acercamiento eficiente con los usuarios. Por lo que al trabajar con el papel es necesario considerar la dirección del grano o hilo, su rigidez o gramaje, translucidez, textura y tamaño del pliego.

De acuerdo a *Ambroise* y *Harris* los 3 tamaños usados habitualmente en revistas y folletos son:

27.9x35.5cm 21.3x27.3cm 13.7x21.3cm

⁴⁶ “Diseño Fotográfico.” Marshall, Hugh. Ed. Gustavo Gilli, España, 1993, p. 38.

⁴⁷ ¿Qué es el diseño editorial?, Bhaskara, Lakshmi. ed. Index Book, 2006

⁴⁸ Comunicación Gráfica. Tipografía, diagramación, diseño, producción. Turnbull. Arthur y Baird Russell. Ed. Trillas. 1999. P. 15

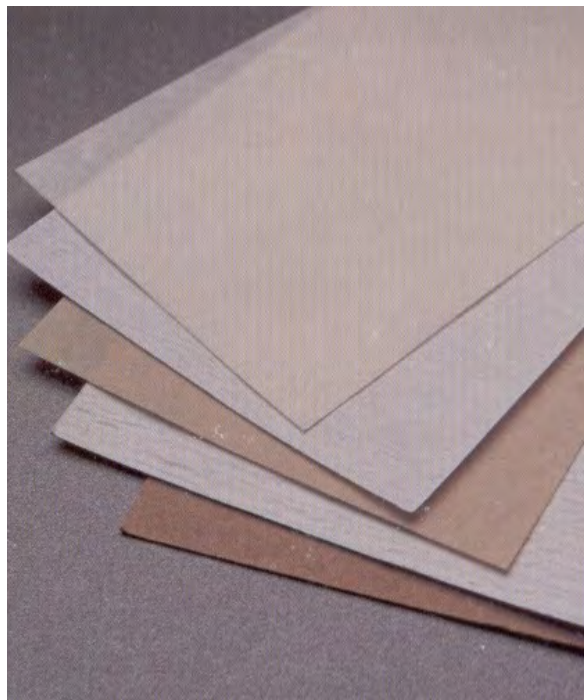
Capítulo 3. Diseño Editorial.



III.15. Imagen del proceso de creación de papel.

El papel se considera su aparición en China aproximadamente en el siglo II a. C., y siendo en la ciudad de Fabriano Italia su aparición de mayor importancia en Europa; lo anterior es complementado al seguir la tradición cultural donde se logra desmarañar el misterio del secreto de su fabricación por los árabes en el año 751 a. C., y llegando al Cairo en donde sería acogido por todo el norte del continente africano y penetraría en Occidente por España y Sicilia. Viéndose de esta manera que las invasiones árabes con llevaron una integración cultural a las distintas ciudades y tierras invadidas, de este modo lograban impulsar los estudios de filosofía, matemáticas, física, astronomía, agronomía, jardinería, arquitectura, música, poesía y arte en general, los cuales eran registrados dentro del papel, que complementaron de esta manera a la cultura grecolatina y resultando con una amplitud al transformar la época del medievo.

“Los precursores del papel, relacionados con éste exclusivamente ya que provienen de sustancias naturales y ofrecen una superficie para escribir o dibujar con ellos, resultan ser muy interesantes.”⁴⁹



III.16. Distintos tipos de papel y tonalidades.

Se comprende que cada cultura contenía un precursor o un material donde contenían sus propios manuscritos, empezando por el papiro que es elaborado a partir de la planta herbácea *Cyperus papyrus*, de donde surge la palabra “papel”, evolucionando con el pergamino, en el caso de América se observa el caso de los mayas que usaban cortezas de algunos árboles, donde incluso en México y Colombia se sigue haciendo papel artesanal o hecho a mano, o en china se puede encontrar que hoy en día se sigue creando y utilizando el papel de arroz (proveniente del árbol *Fatsia papyrifera*), con una función más de dibujo para las técnicas de tintas aguadas.

⁴⁹ “Papelmanía. Ideas para crear con papel”, Faith, Shannon. Ed. Amaya. Grandes obras. 1991 p. 8

Capítulo 3. Diseño Editorial.

El papel no sólo hizo que la palabra escrita fuera más accesible, sino logró como resultado el surgimiento de la imprenta y que evolucionara la comunicación por sí misma; a continuación, se enuncia de manera simplificada la elaboración del papel:

1. Teniendo las fibras naturales se separan de su patrón original de crecimiento, empapándolas, sacudiéndolas o macerándolas.
2. Después se les suspende en agua para fabricar una pulpa fibrosa.
3. Mediante un utensilio, tipo de un cedazo o tamiz, se acomoda en una superficie plana en donde se drena el agua, dejando una lámina enmarañada de fibra.
4. Se deja secar para posteriormente ser aplanado y listo para usar.⁵⁰

De esta manera se explica a grandes rasgos el proceso, cabe aclarar que el proceso ahora está ya industrializado y se pueden modificar algunas partes por la inclusión de las máquinas necesarias.



III.17. Distintos tipos de papel y tonalidades.

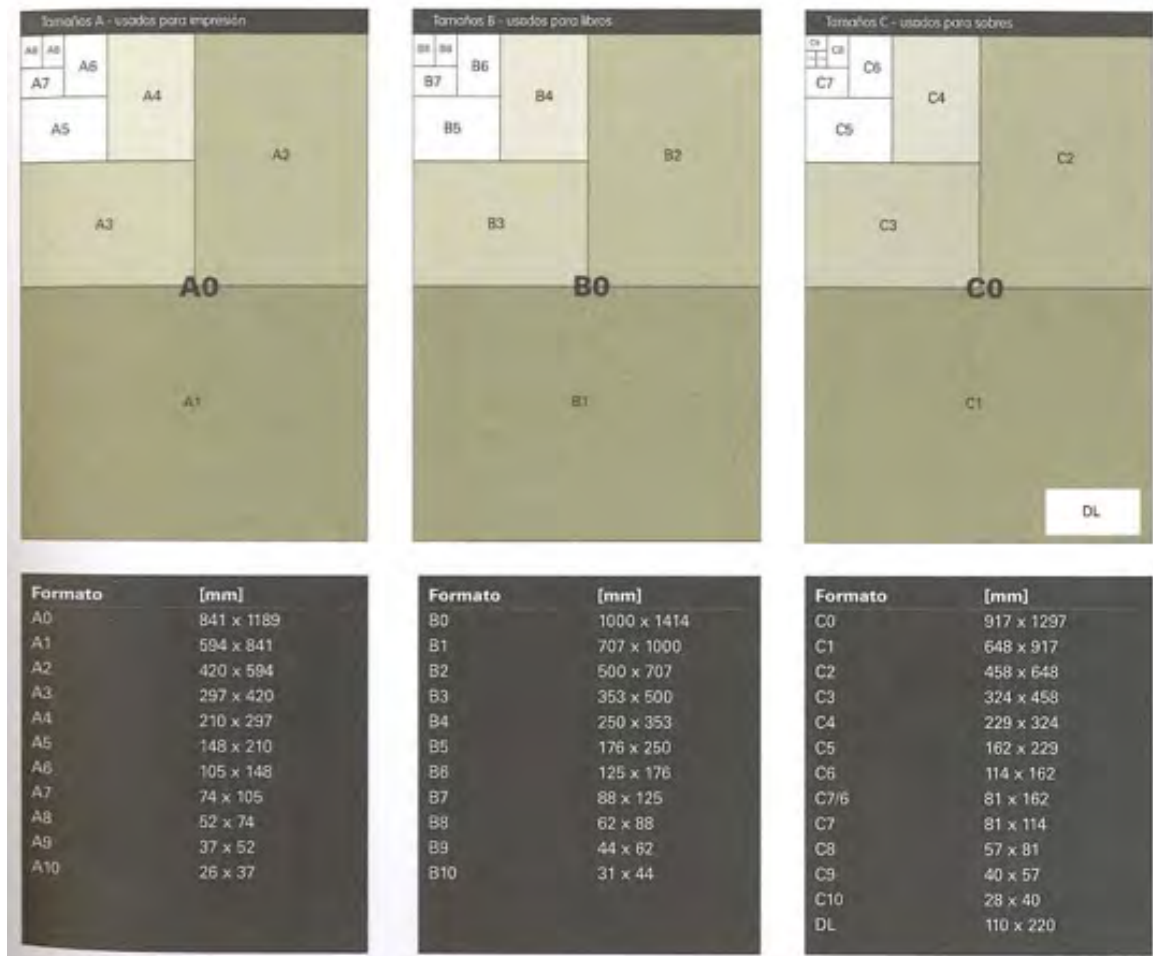
⁵⁰ ibídem p. 9 Elaboración apartir de lo entendido y desglosado en la publicación.

3.2.2. Formato.

Se comprende como formato a los tamaños de los pliegos de papel de los cuales se desprenden los distintos tamaños usados dentro de las industrias, por lo que se pueden reconocer 3 formatos principales, los cuales son el "A" (841 x 1189mm), el "B" (1000 x 1414 mm) y el "C" (917 x 1297 mm).⁵¹

Conocer el desglose consecuente con esos tamaños, es de manera conveniente ya que así se entiende las medidas principales dentro del mercado y que claro a su vez son correspondiente a una lógica matemática relacionada a los formatos de composición; siendo ejemplos los rectángulos armónicos y subarmónicos y la sección áurea.

III.18. Los formatos del papel.



51 "Manual de Producción. Guía para diseñadores gráficos." Ambrose, Gavin y Harris, Paul. Parramón ediciones. 2007.

El diseño y las artes gráficas se ven manipuladas dentro e estos formatos, siendo así una clara forma de ver las funcionalidad y necesidad dentro del mundo actual, pero debe mencionarse que al enfrentarse con los formatos de composición algunos de estos tienden a cambiar o a distorsionar sus medidas en cuanto a su tamaño para crear una variación necesaria y eficaz para los distintos productos gráficos observados y palpados por los usuarios.

3.2.3. Morfología.

La palabra morfología proviene del griego μορφή que significa “forma” y λογος “estudio, ciencia, tratado, colección”, que se entiende como el tratado de las formas de las palabras o de los organismos.⁵²

Es de relevancia el conocer la forma de cada espacio, figura y conceptualización dentro del diseño, que conformarán la estructura necesaria, por lo que es necesario entender las diferencias entre forma, figura e imagen.

3.2.3.1. Forma

Es una construcción a todo elemento visual que contiene una estructura que le construye u organiza, volviéndose una representación estructural que contiene un tamaño, color, textura, posición, ocupa un lugar dentro del espacio, direccionalidad y puede ser real o abstracta.

Las formas se pueden clasificar en 2 tipos:

1. Por su género. Esto es considerable a la semántica o pertenencia a un tema en específico.
 - a. Naturales. Aquellas formas donde la referencial principal son los objetos del medio ambiente o intervinientes en el como son los animales, plantas y por que no considerar de misma forma al humano.
 - b. Figurativo Aquellas que corresponden a un equilibrio entre realismo y fantasía, donde su principal detonante es el manejar una veracidad correspondientemente identificable por el usuario, (puede ser fotografía, ilustración, combinación de ambas o con otros elementos del diseño, que darán un resultado una fusión, como puede ser el caso del cartel o la postal.



III.19. Forma natural..



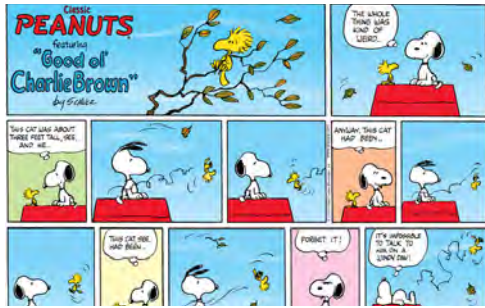
III.20. Forma figurativa..

⁵² “Compendio de etimologías grecolatinas.” Mateos Muñoz, Agustín. Ed. Esfinge. 2008, p. 297

Capítulo 3. Diseño Editorial.



III.21. Forma artificial..



III.22. Forma verbal..



III.24. Forma simbólica..



III.23. Forma abstracta..



III.25. Forma figurativa..



III.26. Forma abstracta...

- c. Artificial. Directamente se ve encontrado en la expresión de los objetos como herramientas o de uso cotidiano.
- d. Verbal. Relacionado de manera inmediata a las publicaciones que constan de un texto ya sea de manera saturada o de manera carente, lo primordial en este caso es la presencia tipográfica y el juego atractivo visualmente.
- e. Abstracto. Pertenecientes a los elementos que no son identificables de manera rápida o de una manera sencilla por el espectador.⁵³

2. Por su relación y funcionalidad. Considerándose a la relación entre sus cualidades, aspectos físicos visuales y utilización.

- a. Simbólica. Hace alusión al significante el cual puede abarcar desde motivos de paz, religión, patriota, ficción, etc.
- b. Figurativo. Conceptualizado en imágenes reales que expresan una idea concreta y de fácil entendimiento.
- c. Abstracto. No hay una representación concreta en sí, se demuestra una belleza única y distinta. (Cada una es irreplicable llamarle de alguna forma)

⁵³ Recopilación de apuntes de la asignatura de Morfología. Diseñadora Gráfica Elisa Vargas Reyes

d. Abierto/cerrado. Se presenta dentro de dos apariencias, la primera incumbe en la integración figura con el fondo y la segunda es el caso contrario, consistiendo en lograr la suficiente tensión para separar la figura de su fondo.

e. Positivo/negativo. Son imágenes reversibles donde por secuencias se encuentra la figura fondo en una interacción que da la sensación visual de ocupar un espacio.

f. Simétrico. Se corresponde en forma, tamaño y posición de las partes de un todo. Observable dentro de la naturaleza por ejemplo dentro de la flor de un girasol.

g. Bidimensional. Es la representación plana en 2 dimensiones (ancho y largo).

h. Tridimensional. Se considera dentro de las 3 dimensiones (ancho, largo y profundo) y por ende se vuelve palpable al ocupar ya un lugar en el espacio físico.

i. Ambiguo. Es un dependiente de la percepción del usuario, el cual podrá observar partes del plano en bidimensional y tridimensional con el juego correcto de luz y sombra.

j. Estilizado. Se corresponde a la simplificación y geometrización dentro de la forma. Siendo un ejemplo visual en este el minimalismo.⁵⁴



III.27. Forma abierto/cerrado.



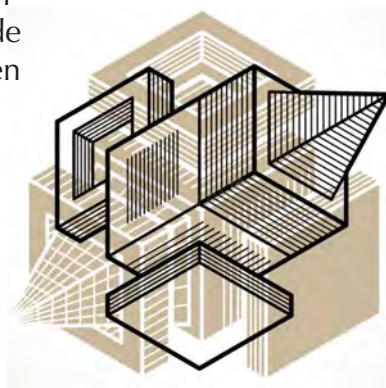
III.28. Forma positivo/negativo.



III.29. Forma simétrica.



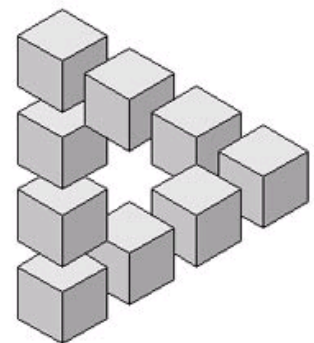
III.30. Forma bidimensional.



III.31. Forma tridimensional.



III.33. Forma estilizado..



III.32. Forma ambiguo.

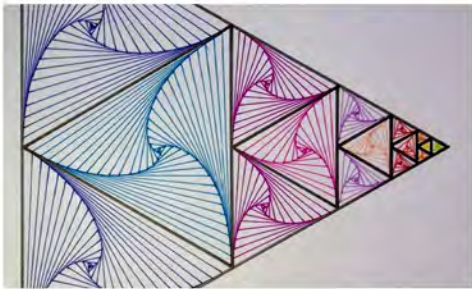
⁵⁴ Op. Cit.



III.34. Figura caligráfica



III.35. Figura orgánica



III.36. Figura geométrica



III.37. Imagen de realidad



III.38. Imagen de iconicidad



III.39. Imagen de sintaxis visual

3.2.3.2. Figura

Esta delimitada por una línea negra en su borde, para poder considerarle una forma requiere exhibir profundidad y volumen; las figuras corresponden a ser figurativas o abstractas que recaerán en tener una presencia:

1. Caligráfica. Su apariencia comprende una movilidad y fluidez de la mano, creando a partir de instrumentos de dibujo o de los mismos destinados a la caligrafía propiamente (plumilla y manguillo).
2. Orgánica. Demuestran curvas que fluyen suavemente y conforman un todo dentro de su expresión gráfica.
3. Geométrica. Se basa en la construcción mecánica de la figura, contiene definición y precisión, al igual que ritmo y equilibrio.

3.2.3.3. Imagen

Representa visualmente a un objeto de manera física y artística ya sea en dibujo, pintura, diseño, video, fotografía, modelado, etc. Definiéndose por 3 hechos o caracteres:

1. Realidad. Presencia de elementos visuales que mantienen una correlación con los componentes existentes.
2. Iconicidad. Es la conjunción de los elementos y estructuras de representación.
3. Sintaxis visual. Corresponde a la relación y orden dentro de la imagen.

Infiriendo el análisis anterior se expresa de manera propia lo siguiente: Dentro del área de diseño se observa de manera conjunta el uso de estas, ya que la forma es una estructuración principalmente que en casos lo podremos observar como la estructura de la publicación la figura a la pertenencia y acercamiento al usuario y por último, la estética representativa visual.

3.2.4. Estructura

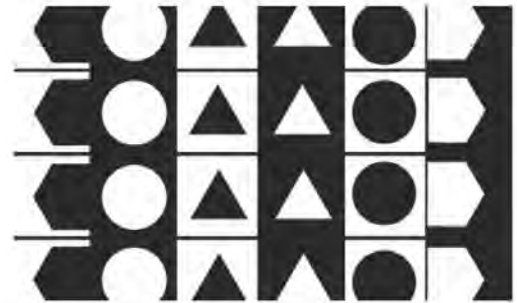
Al comprender la concepción de forma, imagen y figura, se adentra en el campo de la estructura, la cual impone un orden y permite la relación interna entre las anteriores, especialmente con los conceptos de forma y figura, que son usados a para crear las estructuras que desarrollarán las retículas. Siendo una relación de avance entre estructura-red-retícula

Existen 2 formas de clasificar las redes, la primera es por su organización:

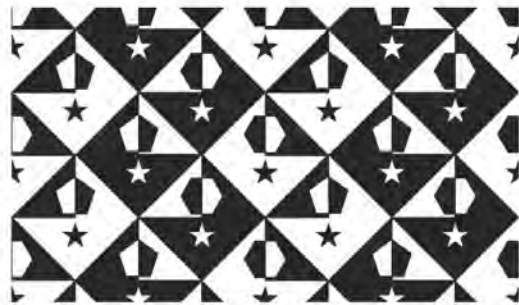
1. Formal. Conformada por una estructuración con una lógica matemática, teniendo una repetición, gradación y radiación dentro de sí.
2. Semiformal. En esta se puede o no tener una estructura que delimite o de formación precisa a los módulos generados.
3. Informal. No tiene en sí una estructura, por lo cual se considera libre e indefinida.

También puede ser clasificada por su presencia dentro de la gráfica:

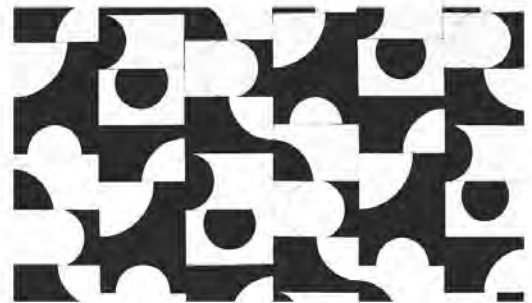
1. Activa. Compuesta por líneas estructurales que les vuelve conceptuales, logrando dividir el espacio en módulos individuales.
2. Inactiva. Dentro de su conceptualización guía en ubicación, pero sin interferir sus figuras ni divide zonas.



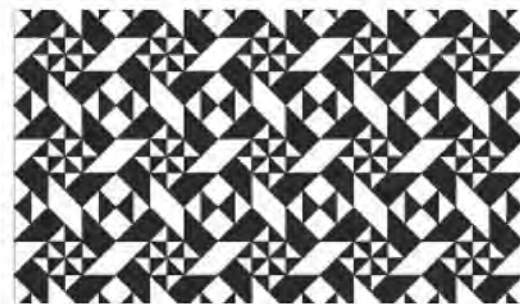
III.40. Estructura formal.



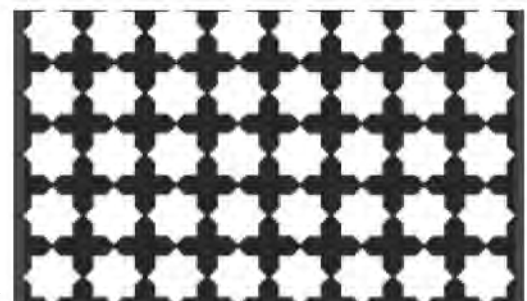
III.41. Estructura semiformal



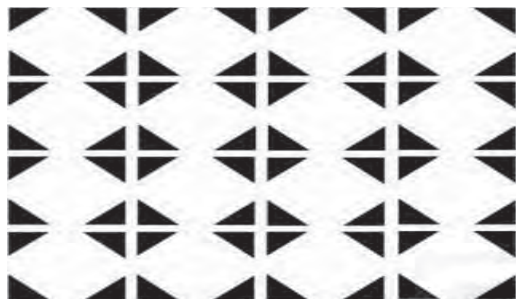
III.42. Estructura informal



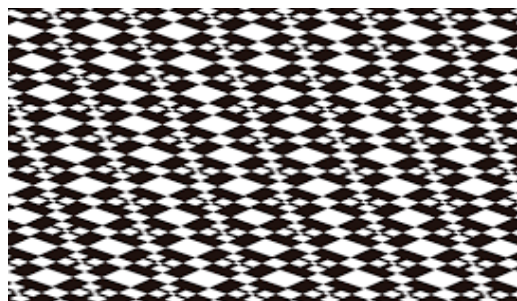
III.43. Estructura activa



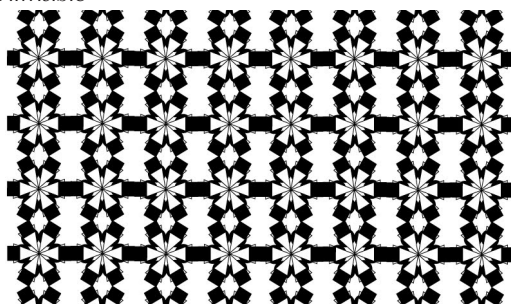
III.44. Estructura inactiva



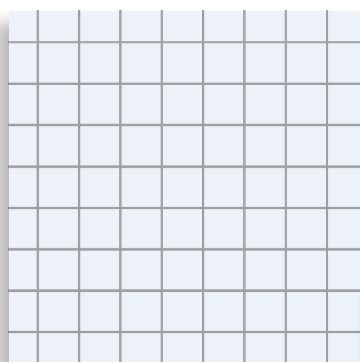
III.45. Estructura visible



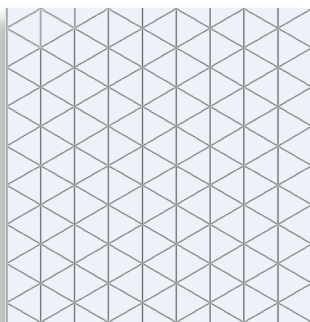
III.46. Estructura invisible



III.47. Estructura repetición



III.48. Redes básicas.



3. Visible. Se aprecia de manera clara una red o líneas que estructuran para su acomodo.
4. Invisible. No se observa con claridad o a simple vista la delimitación de líneas dentro de sí.
5. Repetición. Es una estructura formal que puede conllevar a las anteriores, lo cual la vuelve la más simple de todas para ser concretada.

Se concluye en que la estructura es una forma de expresar un orden espacial, donde se crea una modulación donde influirá en la relación interna de las formas y poco a poco logra desplegar un acomodo, que conceptualice una red y finalmente una retícula.

3.2.5. Red y retícula.

“...en el diseño gráfico, particularmente en el área editorial, siempre han existido las “redes de diagramación” como auxiliares para la formación y composición del material. Estas redes actúan como el plano de una obra arquitectónica, son las que dan orden a la composición y procuran una relación armónica de los elementos del plano.”⁵⁵

Existen distintos tipos de redes las cuales son compuestas por líneas verticales y horizontales de manera uniforme que cruzan entre sí, con lo que se crea una espacialidad y dirección (arriba, abajo, izquierda y derecha) generada por su misma modulación.

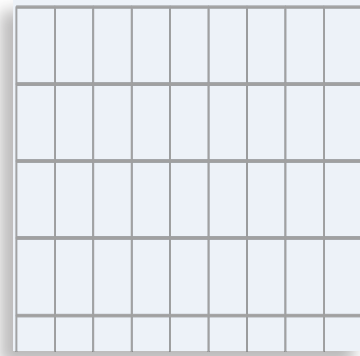
La red inicial o red básica es aquella formada por figuras geométricas simples de manera ordenada en una repetición en espacio y tamaño, por ejemplo las redes de cuadrado, triángulo, hexágono, etc.

⁵⁵ “Fundamentos Geométricos del diseño y la pintura actual”. García Estévez, Edmundo. Ed. Trillas UAM. 2010 p.p. 6 y 7

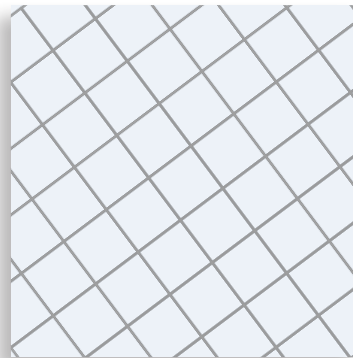
Las redes pueden sufrir modificaciones o distorsiones si se desea ver de esa forma, que, crean una red distinta y particularmente mejoran y dan complejidad a las redes simples, estas modificaciones son:

1. Proporción. Modificación en cuanto ancho y largo de la red base.
2. Dirección. Modificación en cuanto al giro en un ángulo.
3. Deslizamiento. Cambio en cuanto al orden de acomodo, teniendo un desfase de unos milímetros o centímetros dependiendo el caso.
4. Cambio de perímetro. Conocemos por perímetro la línea divisoria que rodea una figura, la cual en los siguientes casos es modificada para sumar la complejidad a la red.
 - a. Curvatura o quiebre. Descomposición de la retícula inicial con la anexión de curvas de manera regular.
 - b. Reflexión. Mediante la reflexión y repetición de una subdivisión.
 - c. Ulteriores. Mediante la subdivisión de las divisiones ya hechas.

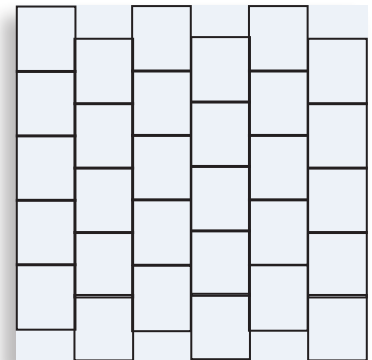
Las redes son el principio para lograr entender lo que es una retícula, de esta manera crear en el diseñador la conciencia e interpretación de los espacios que tiene para su trabajo dentro del diseño gráfico.



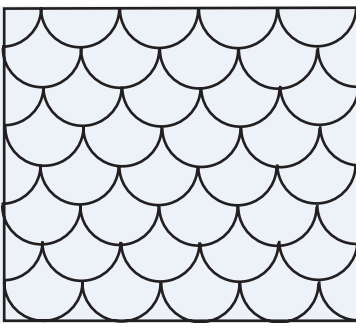
III.49. Redes en cambio de proporción.



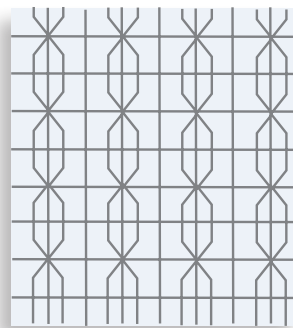
III.50. Redes en cambio de dirección.



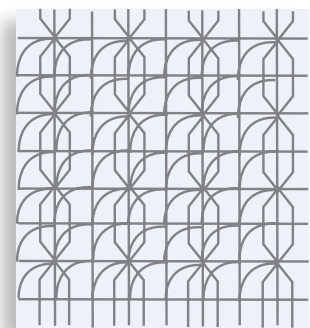
III.51. Redes en deslizamiento.



III.52. Redes en curvatura



III.53. Redes en reflexión



III.54. Redes en reflexión

Capítulo 3. Diseño Editorial.

“El diseño basado en una retícula está estrechamente vinculado desde principios de la década de 1950 con el Estilo Tipográfico Internacional (o más comúnmente, el Diseño Suizo), que buscaba la simplicidad y la uniformidad visuales mediante el despliegue de elementos de diseño sobre una retícula construida matemáticamente lo cual da como resultado unas compaginaciones sumamente precisas...”⁵⁶

La retícula es ya la concepción concreta de la delimitación de áreas para la formación de una publicación que hará respetar espacios donde exista una mancha de texto, de imagen visual y los espacios en blancos, logrando una conjunción visual.

La retícula es observable en cualquier publicación, llámese cartel, revista, periódico, *flyer*, etc., en los envases primarios, secundarios y terciarios, diseños tridimensionales, ilustraciones, fotografías y diseño web; siendo las que conformarán la armonía y estética visual de todos los elementos gráficos necesarios para cada una.

En diseño editorial específicamente, se tiene una unión o apego más a crear una retícula base (como se mencionó antes de los espacios de mancha textual y gráfica como los espacios de descanso visual), la cual es planteada en el momento de integrar la publicación pensando en los materiales, el contenido pero sobre todo el usuario y el tipo de publicación que se hará; contemplando que esta base se complementará con los elementos gráficos como la tipografía, logrando tener en el trabajo claridad, eficacia, economía y continuidad.

Las retículas dan como resultado dentro de una publicación distintos elementos visibles que son:

Los márgenes. Son los que apoyan a crear los espacios en blanco, enmarcando el diseño, estos se encuentran en los 4 lados de la publicación siendo los márgenes superiores, laterales e inferiores, más el margen medianil, el cual es el que se encuentra en la parte central de la compaginación, quedando en lo que se encuadernará para el lomo de la publicación.

Las columnas. Son alineaciones verticales, las cuales no precisamente deben tener la misma anchura, aquí se encajará el texto, permitiendo la presentación y organización de la publicación.

⁵⁶ “Guía completa del diseño gráfico. Compendio visual y revelado sobre el lenguaje, las aplicaciones y la historia del diseño gráfico.” Gomez-Palacio, Bryony y Vit, Armin. Ed. Parramón. 2011 p.50

Los módulos son zonas espaciales. Son grupos de módulos, que al conjuntarse forman campos claramente identificables, los cuales pueden ser designados para elementos gráficos principalmente como gráficas, tablas o imágenes.

Líneas de flujo son alineaciones que rompen el espacio dividiendo en bandas horizontales, dando la intención para crear espacios visuales y guiar al usuario dentro de la publicación.

Los marcadores. También conocidos como folios, o número de página, dan la consecutividad a toda la publicación.

Medianil. Es el espacio en blanco que queda entre las columnas.⁵⁷

3.2.6. Diagramación

La Real Academia de la Lengua Española define diagramar como elaborar un esquema, gráfico o dibujo, con el fin de mostrar las relaciones entre las diferentes partes de un conjunto y como diseñar el formato de una publicación.

Marcando 2 diagramaciones principalmente, las cuales corresponden a el rectángulo áureo y el rectángulo armónico.

El rectángulo áureo considerado el rectángulo que usado correctamente dentro de cualquier publicación o diseño gráfico generará una estética nata y su relación con el usuario hará que su observación sea grata ante la vista del usuario. *Leonardo Da Vinci* mencionaba a la sección áurea como la sección que producía un equilibrio y armonía lineal.

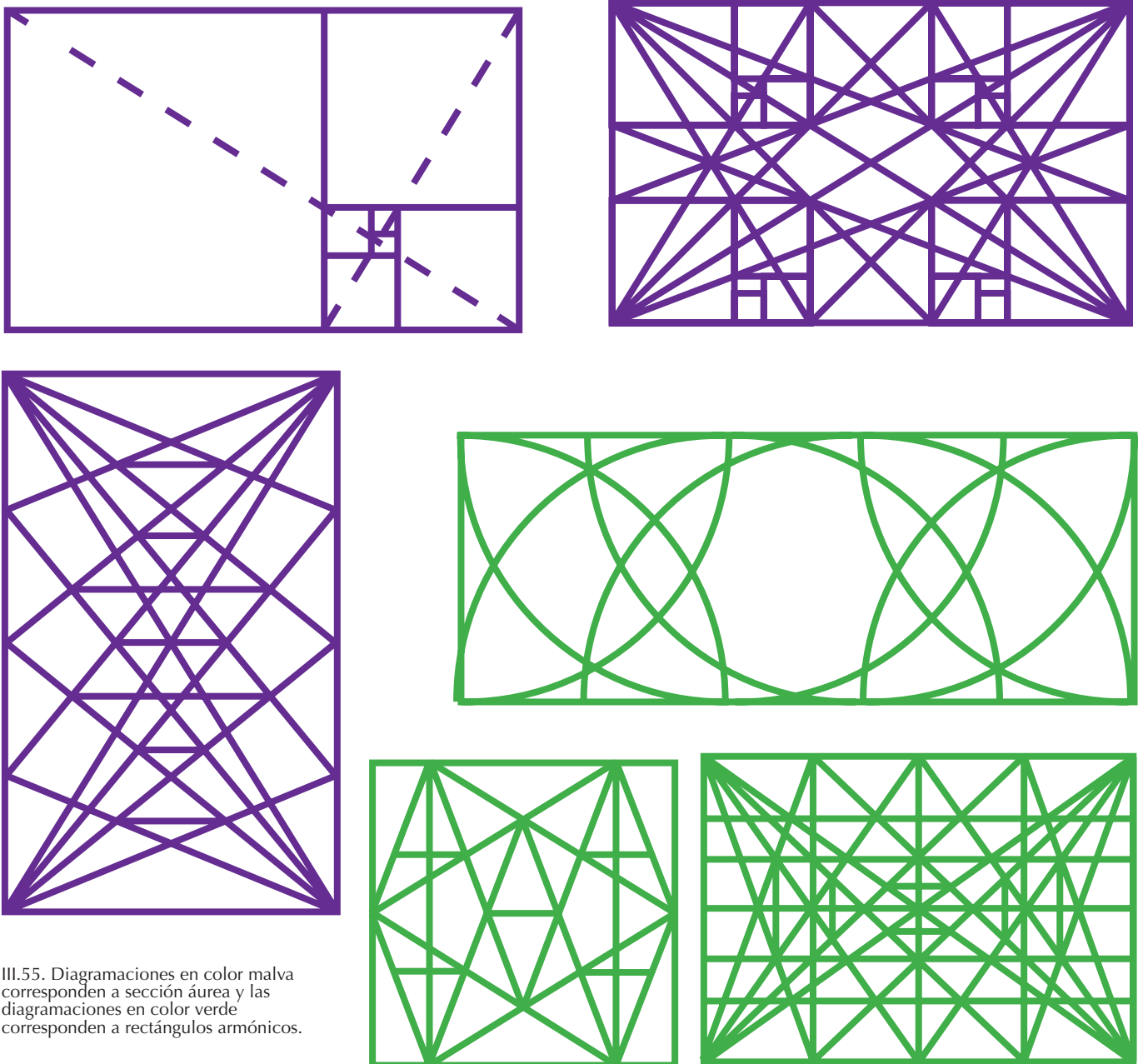
Se basa en la proporcionalidad de mayor/ menor es equivalente o igual a todo/mayor (hablando de un segmento o un cuerpo), correspondiente a la concepción de *Fibonacci* en donde se hace una secuenciación 0, 1, 1, 2,3, 5, 8, 13, etc.

El rectángulo áureo (cuya correspondiente es 1.618) al ser segmentado o distribuido dentro de sí, se observa que crea una variación de módulos correspondientes a una retícula compleja, en este caso no es modificable y es repetible dentro de la creación gráfica.

⁵⁷ Paráfraseo basado en elementos de las publicaciones "diseñar con y sin retícula" de Timothy Samara ed. Gustavo gili y de Manual de Producción *Guía para diseñadores gráficos. Ambrose, Gavin y Harris, Paul. Parramón ediciones. 2007

Capítulo 3. Diseño Editorial.

El rectángulo armónico enunciado por *Jay Hambidge*, quien no usa un caso algebraico para lograr su resultado, sino que su creación es a través del resultado de asignar el valor numérico y de la obtención de sus decimales consecuentes. Por ejemplo 2.236 corresponde a la raíz cuadrada de 5.



III.55. Diagramaciones en color malva corresponden a sección áurea y las diagramaciones en color verde corresponden a rectángulos armónicos.

3.2.7. Cromática

Se entiende por cromática la intercesión del color dentro de cualquier publicación, lo cual abarca desde la relación con la imagen gráfica, la tipografía e incluso la tonalidad que da el soporte (digital o papel en caso de impresión). La relevancia de este se encuentra en que es la parte “llamativa” para el usuario (puede expresarse de esta manera), y al concluirse proporciona el estilo visual; siendo así el ser importante entender dos áreas: el espacio de color y su psicología

“Diseñadores e impresores usan espacios de color y gamas para calcular el espectro de colores que puede producirse con un conjunto determinado de colores en un dispositivo o sistema concreto.”⁵⁸

Incursionando en la cromática se encuentra comúnmente en la industria editorial se presentan 2 espacios de color, el relacionado a RGB (rojo, verde y azul, por sus siglas en inglés) conocidos como colores luz, los cuales puede reproducir el 70% de los colores dentro de la gama reconocible por el ojo humano, al trabajar con estos se debe buscar las salidas convenientemente relacionados a ésta ya que en ocasiones se modifica el color dentro de su enfoque de impresión, por lo que al ser conocidos como colores luz son los idóneos para uso de material digital.

El segundo espacio de color es el perteneciente a los colores pigmento, referenciado como CMYK (cian, magenta, amarillo y negro, por sus siglas en inglés y en su caso la letra K es directamente a la llave o key) esta gama tonal se concentra en estos colores también conocido como colores de impresión. Llega a reproducir menos del 70% que logra el RGB, este sistema de cuatricromía al tener ese limitante hace una modificación al imprimirse por un color similar o cercano en su gama tonal; actualmente se esta produciendo una adaptación o evolución considerada hexacromía (para *offset*), que se corresponde a un espacio de color CMYKOG que al final es la inclusión de dos tintas más correspondientes al naranja y el verde (por sus sigla en inglés), esto viene para generar un contraste tonal, su punto en contra es que se volverá más costoso su implementación.

“Los diseñadores usan colores directos para asegurar que se imprimirá un color determinado en un diseño. Esto puede ser necesario si



III.56. Colores RGB por sus iniciales en inglés) y corresponden al rojo, verde y azul.



III.57. Colores CMYK por sus iniciales en inglés) y corresponden al cian, magenta, amarillo y negro, este último no es por su inicial en inglés.



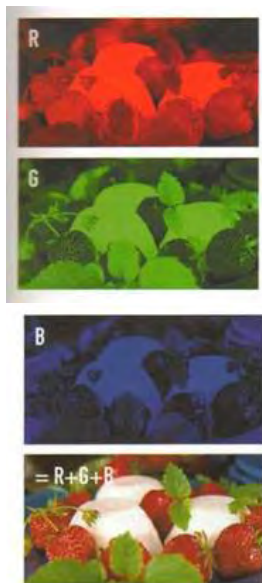
III.58. Colores complemento al CMYK, los cuales corresponden a OG por sus iniciales en inglés) y corresponden al naranja y verde, conocido como hexacromía.

⁵⁸ Manual de Producción. Guía para diseñadores gráficos. Ambrose, Gavin y Harris, Paul. Parramón ediciones. 2007 p.78

Capítulo 3. Diseño Editorial.



III.59. Imagen segmentada en proceso de CMYK



III.60. Imagen segmentada en RGB

el color se encuentra fuera de la gama de posibilidades del proceso de impresión CMYK a cuatricromía o por que es básico conseguir un color concreto, como por ejemplo para un logotipo corporativo.”⁵⁹

Es en este momento donde se presenta lo que se conoce como color pantone, mezclas directas que se presentan ya hechas o que por medio de colores directos se crean a partir a base de seguir una “receta”; el sistema pantone contiene una amplia gama de colores diferentes, incluyendo colores especiales sólidos, hexacromías, metalizados y pasteles.

Este sistema genera un número de referencia único para cada tono y matíz, facilitando la comunicación entre los diseñadores y los impresores, dentro de estos se converge creando un número y una letra la cual puede pertenecer a los criterios *uncoated* (letra U, no estucado), *coated* (letra C, estucado), *Euro coated* (letra EC, estucado) y *matte* (letra M, mate), este se ve modificado sobre el sustrato en el que se verá impreso ya que puede ser un papel estucado, no estucado o mate.

Lo anterior da la importancia de la selección de la gama de color que se aplicará a un diseño, es vital para su éxito, su impacto y su oportunidad de triunfar dentro del campo gráfico, esto hace acrecentar la importancia psicológica que tendrá la selección de cada color que llegará al usuario. El caso anterior conformará la segunda área de importancia sobre cromática, como ya fue mencionada, es el área psicológica, dando un resultado en el que se analiza como el efecto de los colores impacta la percepción y la conducta humana. En el área de diseño radica que el color marca su importancia por la sensación que logra llegar a cada individuo o usuario, puesto que cada color psicológicamente tiene por llamarle de cierta forma un lado A y un lado B es decir un lado positivo y un negativo, sin importar que se encuentren dentro de la gama de los colores fríos y los colores cálidos, es importante comprender ambos lados de un mismo color, ya que esto permite crear un diseño completo y justificado que permitirá acercarse de manera más apropiada al agrado del usuario.

El siguiente cuadro presentado es una síntesis de la versión de *Ethiel Cervera*, considerada una de las introductoras de la mercadotecnia en México y *Georgina Ortíz* catedrática de la Facultad de psicología de la UNAM quién en su publicación “El significado de los colores” de 1992, representa una conjunción de los 13 años de la investigación de *Georgina* con el conocimiento de mercadotecnia de *Ethiel*.

⁵⁹ Op. Cit. p.80

Capítulo 3. Diseño Editorial.

Color	Sugerencia psicológica			Aplicación comercial		
Rojo	amor conquista fuego sangre pasión vitalidad movimiento acción vigor (sexual)	fuerza corazón stop (alto) Navidad sexualidad calor regalo moño energía (física)	felicidad flor alerta picante rubor masculino salud belleza potencia (eléctrica)	calentadores salsas maquinaria equipo eléctrico gimnasios tónicos y vitaminas artículos deportivos ropa de invierno cigarrillos y encendedores	hornos ofertas estufas florerías vigorizantes restaurantes herramientas tiendas de regalos alimentos ricos en proteínas	chimeneas refacciones y accesorios para autos cosméticos y labiales artículos para caballeros botanas y golosinas lo relacionado con el marketing del amor/amistad
Amarillo	luz riqueza alegría buen humor claridad júbilo	brillo felicidad verano Sol vacaciones dinamismo	dinero triunfo trigo tropical oro ambición	artículos fotográficos juegos de azar loterías pulidores medallas premios y trofeos	limpiadores de metal cerveza protector solar alimentos en general todo p/fiestas jardín de niños	cereales aceites p/cocina pub. turística los artículos relacionados con luz (lámparas, focos, pantallas)
Verde	frescura vegetación calmante tranquilizador Natural(eza) campo juventud paciencia	terapéutico vacaciones refrescante primavera esperanza crecimiento impulso de vivir	ligero victoria seguro voluntad sosiego reposo equilibrio del sistema nervioso	ventiladores ventas de verano cigarros mentolados productos <i>after shave</i> frutas y verduras higiene personal embalaje pesado detergente	pub. turística s sombrillas y parasoles clínicas de salud tipo <i>spa</i> lo relacionado con atención bucal (servicio dental, astringentes, dentríficos, etc.)	café de grano aromatizantes para el hogar actividad ecológica todo lo que se ofrece con contenido "natural" como productos para cocinar, alimentos, bebidas, cremas
Azul	claridad frío transparencia introspección aéreo pureza agua paz	limpieza aire y cielo espacio mar espiritual serenidad lejanía tranquilidad	reposo frescura calma confianza aristocracia esperanza religión varón	refrigeradores helados clima artificial óptica blancos electrodomésticos servicios financieros relajantes	bebidas no alcohólicas como agua, refrescos higiene personal mantenimiento y limpieza del hogar lo relacionado con natación (trajes de baño, clubes sociales)	clínicas y hospitales farmacéuticos y productos medicinales accesorios personales aerolíneas y lo relacionado con turismo por avión telecomunicaciones retiro espiritual
Blanco	iluminación feminidad limpieza delicadeza	castidad brillante perfección claridad	inocencia pureza luz nieve	vestidos detergentes higiene personal cocina	cristería artículos para damas farmacéuticos y productos medicinales	deportes de invierno electrónicos para el hogar

III.61. Cuadro de cromática de Ethiel Cervera, y Georgina Ortíz

3.2.8. Tipografía

Concebido desde el primer momento en que la humanidad empezó a comunicarse de manera escrita, abarcando desde las pinturas rupestres en los muros de las cuevas cuya información hoy en día ha servido como referente de las actividades realizadas por los primeros hombres y desenmarañar la vida de los antiguos pobladores, cruzando el tiempo hasta los jeroglíficos egipcios o los fenicios con la escritura cuneiforme, evolucionando a los pictogramas e ideogramas que expresan ya de forma inicial un texto conceptualizando mediante símbolos independientes con un valor propio, siendo así la formación de posibles combinaciones, reflexionando sentimiento como el punto de partida donde el humano deja parte de sí en cada trazo gráfico.

Al conjuntar los distintos trazos gráficos se contextualiza como resultante un alfabeto que en cada cultura se va modificando y da claros rasgos y vuelve más estéticos, simples o incluso más ornamentales, esto dependerá de la forma de su propia evolución gráfica, ya que no es lo mismo comparar la estructura de un alfabeto latino o de mundo occidental que el oriental como los rasgos de los trazos en el idioma japonés.

“Un alfabeto es un sistema de escritura con un único signo visual (letra) para cada sonido, consonante o vocal (aun que las vocales no existían en los primeros alfabetos), que pueden combinarse para formar unidades visuales (palabras) que representan un lenguaje oral.”⁶⁰

Los inicios del lenguaje escrito con lleva al conocer desde las imágenes rupestres que integran en un panorama a grandes rasgos sobre una “escritura” o lenguaje primitivo; partiendo de esto se considera como una consecuencia en temporalidad a la escritura cuneiforme a la jeroglífica y el alfabeto fenicio, todos pertenecientes a distintas zonas por ende en su momento, en el año 3150 a.C. Aparece la escritura cuneiforme, marcas en forma de cuña le daba su consistencia y nombre. En el siglo III. a.C. Surge la escritura jeroglífica de los egipcios, dando ideogramas que serían reinterpretados; y por último en el año 1500 a.C. El alfabeto fenicio es el primero que se integra fonética con rasgo escrito. Siendo de importancia el conocer ¿qué es un alfabeto?, ya que el diseño tipográfico consta de estilización, funcionalidad y por obviedad de la conceptualización de los signos pertenecientes al antes dicho, el diseñador lleva en sí la responsabi-

⁶⁰ “Guía completa de la tipografía.” Perfect, Christopher. Ed. Blume, España, 1994, p. 10.

Capítulo 3. Diseño Editorial.

lidad de conocerlos pero más aún de comprender y estructuran su estética y función para poder designar en dónde, cómo y cuándo puede intervenir, siendo de este modo un control y conocimiento de la forma y de su relación e impacto social.

“Si recuerdas la forma de la cuchara con la que has tomado la sopa, es que esa cuchara tiene forma inadecuada. Las cucharas y los caracteres de imprenta son instrumentos. Las cucharas sirven para llevar un alimento del plato a la boca y los caracteres para dar al espíritu un alimento que se encuentra en la hoja impresa.”⁶¹

Como se ha expresado y se conoce *Johannes Gutenberg* es el responsable de la creación de la imprenta que da el auge a toda la concepción al diseño de publicaciones, aunque *Gutenberg* estaba más enfocado en la producción mucho más que en la estética tipográfica o de diseño editorial. “*Johannes Gutenberg* no se detuvo a reflexionar sobre el sexo de los caracteres tipográficos cuando creó sus primeros tipos móviles entre 1440 y 1450. Y no le preocupó tampoco encontrar una fuente apropiada para cada nuevo proyecto; ni cambiar el curso de la historia occidental.”⁶²

Aquí se aborda puntos de importancia; en primer lugar el sexo de los tipos, comúnmente lo enfocamos a masculino y femenino ya que se refiere coloquialmente a lo que se describe como un hombre y una mujer, por así decirlo, los tipos masculinos marcan un impacto, fuerza y son más pesados y en el caso de los tipos femeninos son estéticos, con trazos suaves y por decirles bonitas a la vista del espectador; y en segundo el enfoque a que cada proyecto debe tener un tipo que lo represente o le de seriedad, ya que como sabemos no haremos un documento fiscal con la tipografía “*Comic Sans*” o una invitación a un cumpleaños infantil con una como “*Didot*”, las fuentes tipográficas nos hablan y nos comunican más de lo que creemos. “Las letras mayúsculas hacen parecer que odias al lector y que le estás gritando,”⁶³ hoy en día las mayúsculas son empleadas más para un énfasis de grito; lo anterior converge junto con la elección tipográfica ya que en la actualidad los comunicados y textos son la manera más conveniente y práctica de comunicarnos con los demás, por lo que incluso hoy en día lo vemos en que ya en cada lugar se te especifica cómo y qué tipo se es requerida.



III.62. El sexo de las tipografías.

⁶¹ Adrian Frutiger. Tipógrafo suizo. 1928-2015.

⁶² “Es mi tipo.” Garfird, Simon. Ed. Taurus,, España, 2011, p.28.

⁶³ Op. Cit. P.24

Capítulo 3. Diseño Editorial.

Se debe entender que la mancha de texto y la propia tipografía deben comprender una “belleza” o equilibrio entre blancos, negros y grises (los contrastes positivos-negativos como imagen tipográfica), por ende que el diseño concretara una visualización al usuario que no le molestará, ni saturara y que en sí dejará respirar su mirada y a su vez permita disfrutar lo que lee.

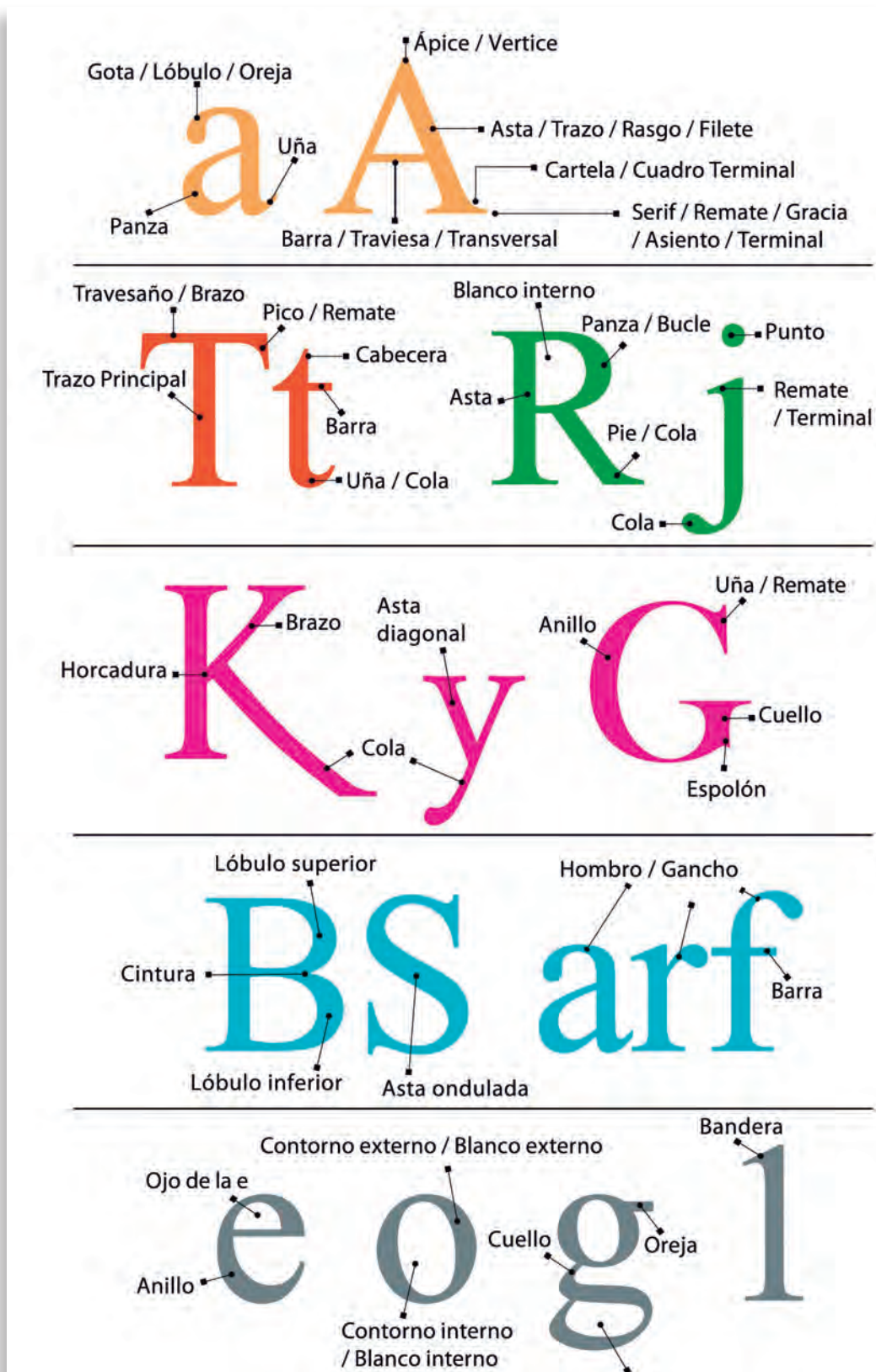
La tipografía es la responsabilidad y conocimiento del diseñador, por lo que es de importancia el que se experimente y se cree, ejemplificando esto se puede ver en su momento la señalización del Aeropuerto *Charles de Gaulle* de París, por *Paul Andrew* en 1967 donde una tipografía grotesca se vuelve de manera conveniente y acertada al usuario europeo y que convenientemente se complementa con una gráfica de cromática amarillo oscuro y fondo blanco para arribos y salidas en inglés y para esta misma área en tonalidad negro para el francés la lengua natal.

Hasta el siglo XX el diseño tipográfico era dominado únicamente por los compositores de tipos (impresores), pasando con el tiempo a una tradición noble que poco a poco se volvió una profesión importante, que hoy en día es parte culminante de necesidad imperativa de conocer y aprender para cualquier diseñador, siendo así un punto clave para el diseño y composición de revistas, carteles, envases, diseños multimedio, *web*, etc.

De este modo el diseño tipográfico siempre debe contener una constante marca de funcionalidad y respeto de tiempos y espacio, considerando lo anterior como la variable en la que el momento de dónde y cómo es usada la tipografía hablará del acercamiento y aceptación de la fuente usada, siendo así un referente propio del actual uso.

Las fuentes tipográficas son formadas por tipos y cada tipo tiene ciertas características o nombres dentro de sus partes que lo conforman, como lo son el ojal, la cola, hombro, remate, etc., para nosotros como diseñadores es importante conocer o saber identificar estas partes, a continuación se integra una imagen que incluye estos detalles; también es de entender que los tipos son considerados de caja baja y caja alta, se conocen por caja alta a las mayúsculas y en caja bajas minúsculas, esta clasificación proviene directamente de cuando era el armado manual tipográfico de los textos, siendo las de caja baja las de mayor facilidad de acceso por su uso recurrente.

Capítulo 3. Diseño Editorial.



III.63. Estructura de las letras.

3.2.8.1. Familias tipográficas.

Para entender que es una familia tipográfica es importante decir que es una fuente tipográfica, esta es una integración de letras, números, signos de puntuación, glifos, etc., que se constituyen por pertenecer con sus rasgos como son el peso visual o color (que depende de su saturación como mancha textual), su altura "x" la medida del cuerpo central basado justamente o primordialmente en esta letra, sus ascendentes rasgos de los tipos que superan la altura, los descendentes que son lo contrario y superan en la zona inferior a la altura "x", la línea base, sus espacios en blanco, los filetes que son líneas de rasgo dentro de la letra, los remates si es que llegan a contenerlo.



III.64. Complemento de parte de las letras.

Una familia tipográfica es una segmentación dentro de toda unidad de fuentes tipográficas, creando una separación mediante los rasgos o partes que forman a las fuentes, considerando en cada una ciertas características que les den pertenencia a la dicha familia.

Diversos autores señalan formas de crear o mostrar esta segmentación, algunos los abarcan de una manera más general, otros de una manera más específica; para esta investigación se basará en la división de familias tipográficas de *Christopher Perfect*, ya que su análisis hace una explicación clara y concisa, logrando acercamiento a las familias tipográficas.

A punto de vista propio la clasificación de *Christopher Perfect* en su obra "*Guía completa de la tipografía*", éste clasifica las fuentes tipográficas en: humanistas, antiguas, de transición, modernas, egipcias, palo seco, y de rotulación, por lo que veo de importancia abordarlas y describirlas de manera breve para el sumo entendimiento.

3.2.8.1.1. Humanistas.

Surgen en Italia durante las décadas de 1460 y 1470 después de que *Gutenberg* inventara la imprenta, estos tipos son también conocidos como venecianos, nombre dado por el lugar en donde tienen origen los grabadores de este tipo u a la capital de impresión de esta época. Fueron retomados o revividos en el siglo XIX y en los inicios del siglo XX. “El termino de <<humanísticas >> deriva de la escritura manual humanística italiana del siglo XV que sirvió como modelos para estos tipos.”⁶⁴ Los tipos de la familia Humanista son usados principalmente en folletos y publicidad de textos cortos ya que su legibilidad es un poco escasa.

Estos tipos tienen por características generales un contraste pobre y gradual entre los tipos, una modulación oblicua, filete oblicuo en la letra “e” de caja baja, ascendentes de tipos de caja baja con oblicuidad y trazos terminales, los tipos de caja alta y baja con ascendentes tienen una misma altura sus trazos terminales son gruesos e inclinados, su espaciado es generalmente amplio y tienen un peso y color intenso en su apariencia uniforme.

⁶⁴ *Op. Cit.* P.38

Centaur

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Jenson

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Guardi

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

ITC Golden Type

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Bembo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Garamond

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Times New Roman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Caslon

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

3.2.8.1.2. Antiguas.

Aparecen en 1495 en Venecia por Francesco Griffo para “*De Aetna*” una publicación realizada por Aldo Manucio; estas tipos son conocidas también como Romanas, Old Face o Galalde (nombre derivado de los tipos Garamond y Aldine), en estas fuentes se advierten las mismas fuertes influencias caligráficas como las humanísticas pero la diferencia es que aquí se encuentran de una manera más clara. Existen 4 variantes en estos tipos los cuales son antiguas italianas, francesas, holandesas e inglesas.

Los tipos antiguos tienen una modulación oblicua, tienen un contraste medio entre sus trazos gruesos y finos, sus ascendentes en los tipos de caja baja son oblicuos en sus trazos terminales, tienen un peso y color medio aparente, sus trazos son cuadrados en sus remates más marcados que en los humanísticos, el filete es completamente horizontal en la letra “e” de caja baja, sus ascendentes son más largas que los tipos de caja alta.

3.2.8.1.3. De transición.

Tienen detalles o características tanto del estilo antiguo y del moderno, aparecen en el último cuarto del siglo XVIII, conocidos también como reales, reflejan precisión al mostrar rasgos finos y trazos terminales pronunciado; De igual manera se encuentran 4 variantes en estos tipos, los cuales son de transición del siglo XVIII, de transición del siglo XX de poco contraste, del siglo XX de contraste medio y del siglo XX legibles.

Contienen una modulación vertical, en su mayor parte de los casos el contraste entre los trazos gruesos y finos van de medio a alto, en algunos de los casos en los trazos ascendentes de caja baja son muy ligeramente oblicuos a horizontales, y en el caso de los descendientes son horizontales y se contienen remates angulados y encuadrados.

Baskerville

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

ITC Bookman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Olympian

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Apollo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Didot

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Bodoni

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Bell

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Century Expanded

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

3.2.8.1.4. Modernas.

Son modelos del siglo XVII y XIX y redondas del siglo XX, el primer tipo que aparece es didot en 1784 que estableció las características del estilo, primeramente con trazos gruesos y finos, una modulación vertical y trazos terminales horizontales y filiformes pero no fue sino hasta 1787 que apareció un tipo similar pero superior estético-funcional acuñado por *Gianbattista Bodoni*.

Sus características principales son la modulación vertical, entre trazos de un contraste abrupto con gruesos y finos, sus trazos terminales son horizontales tanto en pie y en ascendentes en caja baja, sus trazos terminales son horizontales delgados y cuadrados, en general tienen un espaciado estrecho.

3.2.8.1.5. Egipcias.

Se conocen también con el nombre de *Square Serif* o mecanas, son inicialmente y primordialmente de manera cuadrangular, inicialmente se consideraron tipo de rotulación y una concepción de solo contener de caja alta, son estrechamente pesadas, Entre 1920 y 1930 se retoman los tipos cuadrangulares y generan una variante de las familias palo seco que son geométricas.

Tienen un poco contraste de variación en el grosor de trazos, los trazos centrales son generalmente de mayor grosor, su característica principal es su trazo cuadrangular, sus descendentes son cortos y casi no descienden por esto mismo, su altura es alta lo cual es necesario para su legibilidad.

Rockwell

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Serifa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Glypha

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Calvert

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Franklin Gothic

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; Ç []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Futura

ABCDEFGHIJKLMN,, OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn-opqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; , []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

Gill Sans

ABCDEFGHIJKLMN,,OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn-opqrstuvwxyz
0123456789 + - * # @ \$ % & () ; , []

A B G H J K L M Q X Y Z
a b g j k l m q x y z

3.2.8.1.6. Palo Seco.

Conocidas como Sans Serif, Gothics en Estados Unidos y Grotescas lineales en Europa, se encuentran divididas en 3 grandes categorías, grotescas, geométricas y humanísticas.

Grotescas.

Producidos en el siglo XIX, inicialmente tipos de rotulación y al principio fueron considerados tipos egipcios, pero sus características les hicieron diferenciarse, al inicio eran gruesas y de caja baja para rotulación se emitió después gruesas con una caja baja tosca y basta. Constan de contraste en el grosor de los trazos, ligera cuadratura en las curvas, su "R" de caja alta tienen usualmente una rama curvada, aumento en las cajas bajas descendentes y con ojales amplios con una altura "x" prominente.

Geométrico.

Resultado directo de los movimientos de arte Moderno en Europa y el Bauhaus Alemán, son austeros y funcionales, con líneas rectas, círculos y rectángulos.

Construidas a partir de formas geométricas como círculos y rectángulos, monolineales en su mayor parte, caja baja poco descendentes y una altura "x" casi intermedia, reflejando como un cuadrado.

Humanístico.

Retoma la idea de los humanísticos y características de las romanas en ciertas fuentes o detalles de la tipo. Basados en las proporciones de las mayúsculas romanas y en el diseño de caja baja de las de los siglos XV y XVI, teniendo un contraste en los grosores de los trazos.

III.70. Combinación de fuentes tipográficas para generar una imagen

3.2.8.1.7. Rotulación.

Existen un gran número de tipos de rotulación, como pueden ser de letras gruesas, finas, decorativas, itálicas, expandidas, condensadas, caligráficas de pincel, de plumilla, tridimensionales, sombreadas, entre otras; siendo diseñadas para ser vistosas, comunicando mensajes y emociones, pudiendo ser agresivas, tranquilas, modernas, tradicionales, etc. Son los tipos que convencionalmente usamos para llamar la atención o diferenciar del uso de únicamente lectura.

S. Alfisk

À B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 abcdefghijklmnoñopqrstuvwxyz
 0123456789 + - * # @ \$ % & () ; ç []

À B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Tropica Script

À B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 abcdefghijklmnoñopqrstuvwxyz
 0123456789 + - * # @ \$ % & () ; ç []

À B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Arnold Boecklin

À B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 abcdefghijklmnoñopqrstuvwxyz
 0123456789 + - * # @ \$ % & () ; ç []

À B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Brush Script

À B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 abcdefghijklmnoñopqrstuvwxyz
 0123456789 + - * # @ \$ % & () ; ç []

À B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

BUZZER THREE

À B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 À B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 0123456789 + - * # @ \$ % & () ; ç []

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

Zaragoza

À B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 abcdefghijklmnoñopqrstuvwxyz
 0123456789 + - * # @ \$ % & () ; ç []

À B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

ABATON ITC

À B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 À B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 0123456789 + - * # @ \$ % & () ; ç []

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

III.71. Combinación de fuentes tipográficas para generar una imagen

3.2.8.2. Tipografía y color.

En la mancha de texto es posible combinar o distinguir con otras cromáticas, considerándose la idea de sensibilidad para el acercamiento al usuario, por lo que cada diseñador debe tener en cuenta los 3 puntos que *Peckolck* mencionaba en cuanto a elección de color, las cuales son: la intuición (dejarse llevar en proponer y crear a consciencia), el conocimiento (colocar en práctica todo lo aprendido) y la experimentación (proponer siempre algo nuevo de ser posible).

“La armonía entre la tipografía y el color nos brindan oportunidades ilimitadas para darle vitalidad, interés y novedad al mensaje impreso”⁶⁵

Dentro de su ensayo “*Tipografía eficaz*” *Alan Haley* menciona 5 aspectos en los que el diseñador debe ser consiente al uso de las tipografías junto con el color, a las cuales tienen una relevancia en la que se puede aportar y fundamentar de manera concreta y acertada, esas son:

- **Relación visual.** Se conlleva al cuerpo y el peso de los tipos, su ubicación en la página, etc., estableciendo de esta forma con facilidad relaciones de importancia o rango.
- **La estructura clara.** Conduce a una armonización en donde la disposición tipográfica forma secciones, subpuntos, capítulos, etc. Constituyendo la generación de confianza en el usuario, pero sobre todo comprensión al lector.
- **La segmentación.** Es la concepción en la que se debe seleccionar qué y cómo se verá cada espacio tipográfico concluirá lograr que la apreciación visual sea más clara y tenga una forma concisa.
- **Las puertas seductoras.** Otra forma de llamarle a esto es la combinación entre el color y el tipo y claro considerando los espacios en blanco, los que son las partes de entrada o seductora son los títulos y subtítulos y de esta manera constituyen lo que llamará la atención del usuario de cada texto.
- **La perceptibilidad.** Esto viene a constituir a la forma en que el usuario se desarrollará con cada texto, llevando de esta manera con la legibilidad y la comprensión.

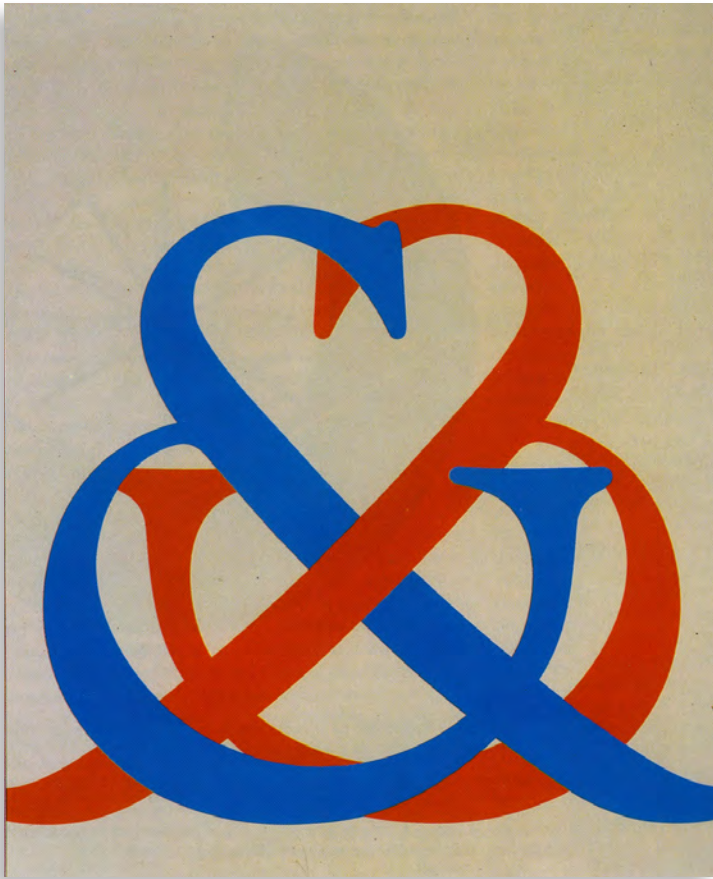
Es relevante entender que hoy en día la tipografía es un medio que esta revolucionando con lo que se puede ver incluso hoy, como ese momento actual, donde la tipo contiene un relieve o donde solo la tipo se ve presente como expresión absoluta.

⁶⁵ “Tipo y Color. Un manual de combinaciones creativas.” Alton Cook y Robert Fleury. 1989. P. 8

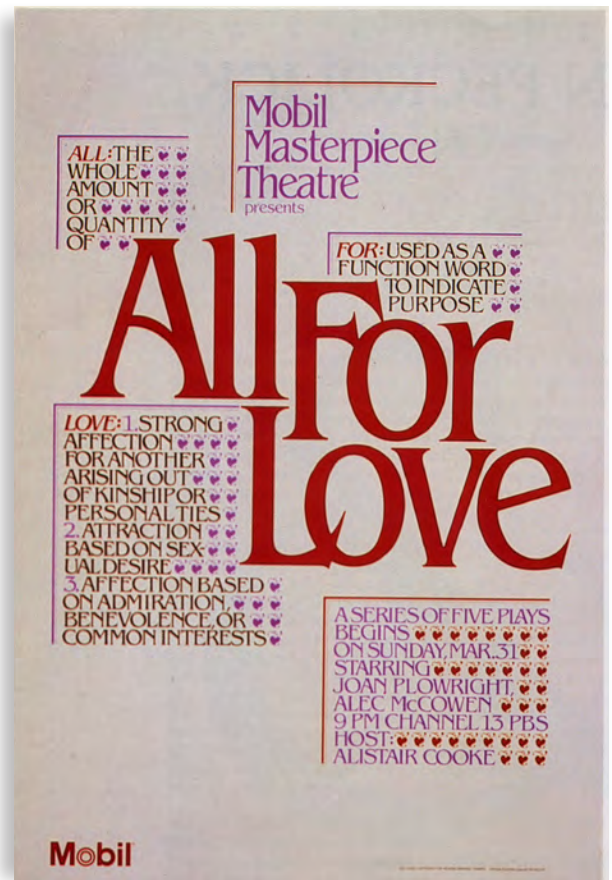
Capítulo 3. Diseño Editorial.

“La impresión tipográfica comenzó como una forma de comunicación para las masas a través de libros, pasquines, manuales y periódicos. Cuando se inventó solamente realizaba una impresión suave sobre el papel, aunque en la actualidad es mucho menos problemático realizar una impresión profunda.”⁶⁶

En este momento ya se acerca las imágenes y la tipografía con un relieve que se puede observar en los acabados de impresión.



III.72. El color y la tipografía.



III.73. Fuente tipográfica aplicada.

⁶⁶ “Nueva impresión tipográfica”. Rivers Charlotte. Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 2012, p. 11

3.2.9. Imagen.

En cualquier publicación la gráfica radica imperativamente en importancia, dentro de estas expresiones se encuentra tanto la ilustración como la fotografía, el uso de cada uno de estas se verá dependiente a la información expresada dentro de la publicación, puesto que las necesidades de gráfica varían de artículo a artículo, ejemplificando esto, se observa como en los casos donde al mencionar espacios, lugares y personas se recurre preferentemente a la imagen fotográfica y en el caso de encuestas e infografías radica con mayor preferencia la ilustración.

Dentro del diseño es importante manejar un acuerdo entre la gráfica y el texto, es de vital relevancia que el sentido crítico y común del diseñador sea reluciente al tomar la decisión de como empalmar los dos conceptos mencionados (texto e imagen), dando uniformidad, estética y coherencia.

“La asociación del diseño gráfico y la fotografía ha permitido la creación de algunos de los ejemplos de arte pictórico aplicado más sobresaliente del siglo.”⁶⁷

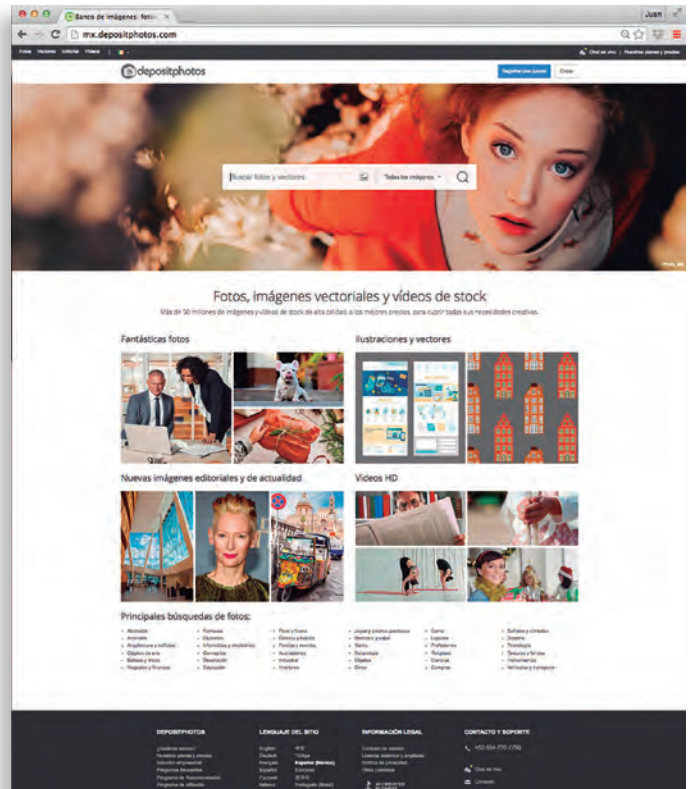
3.2.9.1. Adquisición.

En la actualidad existe principalmente dos formas para adquirir una imagen, puede ser por creación propia o por algún otro diseñador o fotógrafo u obtenerlas de manera digital en bancos de imágenes en Internet, en cada caso se debe considerar distintas variantes como el tiempo y costo de realización y el respeto de la autoría, al igual que las especificaciones que de el autor sobre como es la manera correcta de usar sus imágenes; en el cuanto respecta a ser creadas de manera propia en el caso de ilustración dependerá de la técnica la cuál puede abordarse desde la aplicación digital o el escaneo de una ilustración lograda por medio de técnicas tradicionales como: acrílico, tintas, acuarela, etc., en el caso de fotografía es necesario planear toda una sesión con modelos (si es el caso), creando primeramente un *storyboard* donde se contemple desde la posición de iluminación, correctores de esta misma y los posibles resultados y variaciones que pueda sufrir durante su transcurso de realización, en el caso de tratarse de un paisaje o un espacio de ambientación es contemplar desde la iluminación y en el enfoque que se decide manejar dentro de sí.

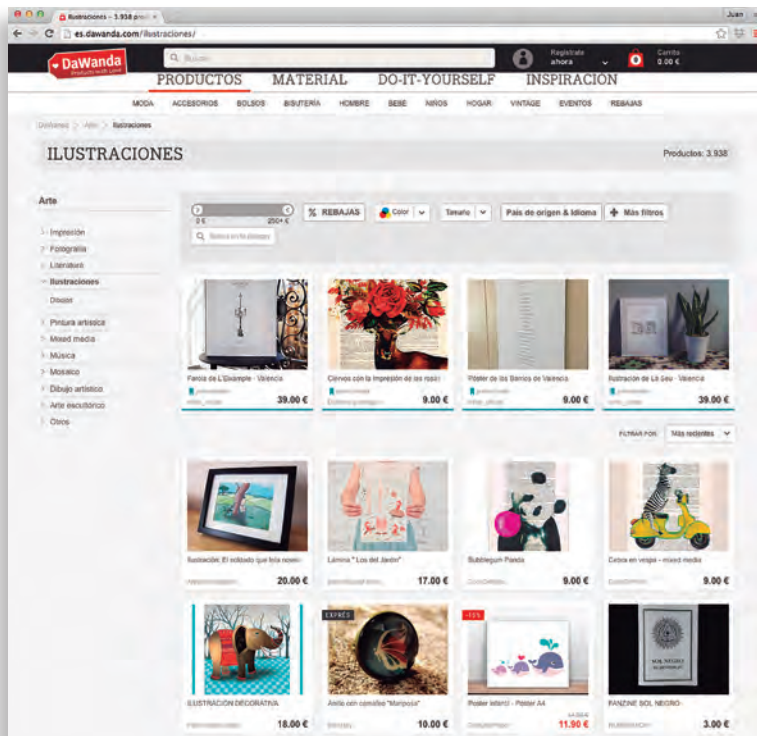
⁶⁷ “Diseño fotográfico.” Marshall, Hugh, ed. Gustavo Gilli, España, 1993, p.7

Capítulo 3. Diseño Editorial.

En el caso de comprar la imagen de una base de datos, hay que contemplar tanto el respeto al derecho de autor y sus especificaciones propias, las dimensiones que contiene la imagen y por supuesto que aborde de manera clara la idea que se desea expresar mediante ella, manteniendo la congruencia de estilo visual como de estética con la publicación correspondiente, actualmente las bases de datos son más comunes de acceder, puesto que ya miles de fotógrafos e ilustradores están incursionando en publicar sus fotografías dentro de páginas que remuneran sus conocimientos y a su vez funcionan como catálogo de sus creaciones.



III.74. Página de acervo en venta de fotografías



III.75. Página de acervo en venta de ilustraciones

3.2.9.2. Tratamiento.

El tratamiento de una imagen se ve contemplado desde la edición, esta depende principalmente de los autores, en el caso de ser por compra dentro de un acervo digital regularmente se debe respetar directamente ya lo que nos da el autor o llegar a algún convenio donde él autorice el que se manejará una minúscula edición y así respetar su trabajo.

En el caso de ser imágenes fotográficas e ilustraciones propias se llevan a realización mediante las plataformas de edición (pudiendo ser *software* libre o costeable por el diseñador) por ejemplo encontramos con las herramientas de *Adobe* como *Photoshop*, *Lightroom* e *Illustrator*. En cada una se considera el trabajar a detalle la gráfica para una presentación idónea y funcional para la publicación que se este manejado. Dentro de las modificaciones principales que se tienen son equilibrio de color, saturación, contraste y balance de luz y sombras.



III.76. *Lightroom* herramienta de edición de imagen.

3.2.10. Publicación

La Real Academia de la Lengua Española describe como publicación a aquel escrito impreso, como un libro, una revista, un periódico, etc., que ha sido publicado⁶⁸; en esta investigación se ha relacionado y mencionado de manera recurrente, entonces una publicación es aquel objeto físico o digital, donde se ve expresada información relevante o no, ubicada de manera correcta dentro de un diseño gráfico, complementado con imágenes, infografías, etc.

“El objetivo debe ser publicar información significativa y necesaria para un público en específico o que una revista de interés para éste. Debe escribirse acerca de temas y actividades que el editor conozca y le resulten atractivos.”⁶⁹

Dentro de toda publicación (formada como librito o cuadernillo) se encuentran tres partes relevantes, las cuales son: forros o cubiertas, diseño de interiores y el texto, son una complementación una de las otras y poco a poco desarrollan el producto final que llegará a las manos del usuario, la única diferencia en las publicaciones es el contenido y su temporalidad informativa.

3.2.10.1. Forros.

Son las 4 piezas pertenecientes a la portada y contra portada, éstas se conocen como primera, segunda, tercera y cuarta de forros, contienen la información que se presentará dentro de la publicación, legales, publicidad, etc. Dentro de éstas se desglosa en la primera de forros la portada, esta contiene el nombre de la publicación, autor en el caso de los libros, titulares, código de barras, el código ISSN y número de publicación en el caso de las revistas. En la segunda de forros, comúnmente se encuentra en blanco en el caso de libros y en el caso de revista o pe-



III.77. Portadas de publicaciones de periódico, libro y revista.

68 <http://www.rae.es>

69 “Autoedición. Diseño gráfico por microcomputadora.” Grout, Bil. Et al. E. Osborne\McGraw-Hill. México 1988.

Capítulo 3. Diseño Editorial.

riódicos ya contiene información sea perteneciente a la publicación o incluye los legales y personal de contacto o una publicidad, la tercera de forros se expresa de igual forma en blanco para los libros y en el caso de revistas contiene algún anuncio publicitario, y en la cuarta de forros rige en los libros con un legal ya sea el código de barras, el código ISBN, y una breve descripción del contenido, en el caso de la revista un anuncio publicitario o información complementaria para los legales o contacto. El punto medio que contiene todo el grosor de los cuadernillos (se presenta específicamente en libros y revistas) lleva por nombre lomo, contiene de manera primordial el nombre de la publicación, autor en el caso de los libros, y el sello editorial o el logotipo principal de la misma revista.

3.2.10.2. Interiores.

Los interiores convergen en dos ejes, uno el primero que es la diagramación y en otra sección la selección del margen a usar dentro de la publicación, y éste se verá de manera complementada a la diagramación existente. El margen en sí funciona como el limitante dentro del plano para fraccionar los espacios o cuadrantes que serán usados por el o los diseñadores para crear la publicación. Dentro de este se ven reflejados la creatividad y estética del diseñador para lograr comunicar al usuario la información correspondiente a la publicación; esto se ve complementado con la interacción en tipografía y gráfica.

3.2.10.3. Texto

Es la parte de mayor relevancia dentro del armado de la publicación, se caracteriza al contener la información que desea el cliente o propietario de la publicación que llegue al usuario o espectador, existen distintas formas de clasificar un texto, por ejemplo en su libro Manual de diseño editorial de Jorge de Buen maneja una variedad dependiente a su contenido, siendo así que los menciona desde los informativos, de narrativa, bibliográficos, etc., esto llega a variar de autor en autor, por lo que se encontrará una importancia en cuanto a la selección o desglose del texto dependiendo el criterio del diseñador o del director de arte y de contenidos.

Dentro de esto se integra el conocimiento que un diseñador editorial debe conocer y dominar como lo son las reglas ortotipográficas, los aspectos visuales correspondientes al texto como lo son los errores en generaciones de viudas y huérfanas, etc.

3.2.11 Maquetación.

Se entiende por maquetación a todo el proceso de armado de la publicación, construyendo y seleccionando la complementación entre el texto y sus interiores, llegando a su manipulación conjunta junto con las pertenecientes a los forros y el lomo de la publicación. Para llevarlas a cabo se ve general dentro de programas digitales de autoedición como lo es *Adobe Indesign* (uno de los más comúnmente usados), de esta manera se generan los elementos en las páginas antes de imprimir, dando a los diseñadores la elección de elegir tamaños de fotografías y titulares, respetando los aspectos generales ya propuestos por publicación y el estilo de la misma.

La maquetación es la disposición de los elementos del diseño en relación con el espacio de que se dispone, siguiendo un esquema estético global, también podría denominarse gestión de formas y espacios. El objetivo principal de la maquetación es presentar los elementos pertenecientes visuales y de texto que se deben comunicar de un modo que permita al lector recibirlos con el mínimo esfuerzo; tanto en medios impresos como electrónicos, con una buena maqueta un lector puede moverse con facilidad por una información relativamente completa.

“El uso de la retícula como sistema de ordenación es la expresión de una cierta actitud mental ya que muestra que el diseñador concibe su obra desde un punto de vista constructivo y orientado hacia el futuro.”⁷⁰

“La maquetación considera 2 partes primordiales abordadas en esta tesis, una es la red o diagramación y los elementos de la página, los cuales son”:⁷¹

Columnas. Se presentan como los recuadros verticales que contienen la tipografía separados por espacios conocidos como corondeles o medianiles que fungen para cuidar la alineación y estética del texto.

Márgenes. Se encuentra en referencia a los espacios interiores y exteriores en donde se colocará la mancha de texto.

Imágenes. Aspecto gráfico ilustrativo referencial al texto, puede integrarse como fotografías o ilustraciones.

⁷⁰ Palabras de Josef Müller-Brockman. Diseñador gráfico suizo del siglo XX.

⁷¹ Puntos considerados de acuerdo al texto de Ambroise, Gowin y Harris, Paul. Ed. Parramón, 2013.

Alineación. Se ve referido al cómo será orientado el texto por lo que comúnmente conocemos 4 formas de alineación que son, centrado, bandera izquierda, bandera derecha y justificado, pero existe también las banderas y centrado justificados (esto es correspondiente a su horizontalidad) pero también puede ser centrado, superior o inferior (esto es correspondiente a su verticalidad).

Guiones. El dividir las palabras es parte de producir bloques de texto que permitan una apariencia limpia y sin un gran número de espacios que nos generen ríos, calles, callejones, etc.

Jerarquía. Guía lógica de importancia del contenido, enfocando a ordenar los títulos, subtítulos, textos, balas e imágenes.

Disposición. Es la armonización de la imagen y el texto.

Puntos de entrada. Son los elementos visuales que nos indican donde empezar los lectores, pidiendo usar imágenes, separaciones o pequeños textos que demuestran que línea seguir.

Ritmo. Se considera la forma de integrar todo lo anterior de acuerdo al tipo de texto que se maneje. (Texto periodístico, infográfico, poético, científico, etc.)

III.78. Ejemplo de publicación en proceso de maquetación.

Grupo	Objetivo	Indicadores
1. Productividad ambiental y de recursos	Transitar a una economía baja en carbono y eficiente en recursos	Productividad del carbono. Productividad de los recursos naturales. Productividad total de los factores ajustada ambientalmente
2. Bienes económicos y ambientales	Identifica riesgos en el futuro por el declive o degradación del capital natural	Cantidad, calidad y valor. Disponibilidad y calidad de los recursos naturales renovables. Disponibilidad y accesibilidad de los recursos naturales no renovables. Diversidad biológica y ecosistemas, especies y hábitat, productividad de la tierra y aguas
3. Calidad de vida ambiental	Interacción entre las condiciones ambientales y el bienestar de la población (+/-)	Exposición a contaminación y riesgos ambientales (salud, calidad de vida, capital humano, productividad laboral). Acceso público a los bienes y servicios ambientales
4. Oportunidades económicas y respuestas de política	Mide el progreso y los instrumentos para conseguirlo	Tecnología e innovación. Producción de bienes y servicios ambientales. Inversión y financiamiento verde. Precios, impuestos y transferencias. Educación, capacitación y desarrollo de habilidades
5. Contexto socio-económico	Crecimiento, pobreza, desigualdad, empleo (otras variables socio-económicas)	PIB. Productividad total de los factores. Patrones socio-demográficos

Cuadro 4.25. Grupo de indicadores de la OCDE
Fuente: OECD (2014)

y calidad de recursos renovables y no renovables así como de la biodiversidad y los ecosistemas.¹⁷

El crecimiento verde también debe acompañarse de una mejora en el bienestar social, medida por indicadores de calidad de vida ambiental que estiman el impacto sobre la salud de la población producto de la transformación del medio ambiente como la contaminación del aire y el agua.¹⁸

Finalmente, se utilizan indicadores que identifiquen oportunidades económicas y el progreso hacia un crecimiento verde por cambios en política, la implantación de mecanismos para envolver los procesos productivos y el cambio en los patrones de consumo y producción. De esta manera, los indicadores reflejan no sólo la producción de bienes, servicios y tecnologías provenientes de empresas verdes, sino que identifican oportunidades para innovar y adoptar tecnologías. El propósito es que los indicadores también integren el valor de las externalidades negativas sobre los recursos naturales provenientes de la producción y el consumo.¹⁹

Enfoque del Banco Mundial

La Alianza Mundial para la Contabilidad de la Riqueza y la Valoración de los Servicios de los Ecosistemas, promovida por el Banco Mundial, persigue fomentar el desarrollo sustentable, garantizando que las cuentas nacionales utilizadas para medir y planificar el crecimiento económico incluyan el valor de los recursos naturales y de los bienes y servicios ambientales. Este proceso se acompaña con el asesoramiento técnico del Sistema de Contabilidad Ambiental y Económica (SEEA, por sus siglas en inglés), creado por la ONU, en el plano global y la apertura del diálogo sobre cuentas ambientales.²⁰

Enfoque de Instituto Global de Crecimiento Verde²¹

Con el mismo enfoque, el Instituto Global de Crecimiento Verde ha impulsado la Plataforma de la Planeación del Crecimiento Verde, desde la cual se busca brindar apoyo a los gobiernos para el desarrollo y la aplicación de planes de crecimiento verde a través de un proceso de comparación entre distintos escenarios, de manera que puedan identificarse y jerarquizarse planes de acción. Para aplicarlos se han desarrollado herramientas y metodologías²² capaces de generar información asociada con los determinantes del crecimiento económico y el bienestar social y ambiental, a través de distintos conjuntos de indicadores.²³

Estas herramientas y metodologías también buscan proveer información necesaria para 1) diagnosticar el estado actual de la economía y la sustentabilidad e identificar los principales problemas existentes; 2) desarrollar escenarios alternativos de crecimiento verde con la construcción de vínculos de causa-efecto entre los problemas identificados y las presiones e impactos generados; y 3) monitorear y evaluar el progreso hacia un crecimiento verde, así como los proyectos y programas de la Plataforma de la Planeación del Crecimiento Verde.²⁴

Indicadores desarrollados en México²⁵

Gracias a la intervención decisiva del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), México es uno de los países pioneros en incorporar los Costos Totales por Agotamiento y Degradación Ambiental (CTADA) del Sistema de Cuentas Nacionales, que propició el Sistema de Cuentas Económicas y Ecológicas de México (SCEEM), el cual permiten obtener el Producto Interno Neto Ecológico (PINE) del país, el cual

17. <http://www.bancomundial.org/es/news/press-coverage/2014/03/14-en-el-marco-metodológico-de-la-planeación-del-crecimiento-verde>, los indicadores son herramientas básicas para evaluar la sustentabilidad de los países e identificar temas claves de desarrollo, así como una fuente de información para monitorear el progreso ambiental de un país hacia un crecimiento económico.

3.3. Impresión.

“La impresión es el proceso en el cual se aplica tinta bajo presión con un diseño determinado a un sustrato.”⁷²

La impresión de cualquier diseño es considerado el paso o producción final en cuanto a objetos físicos (revista, periódico, envase, fotografías, etc.), ésta se debe considerar dentro de los rangos de mayor importancia ya que será lo que llegará a manos del usuario. Al imprimir se lleva a cabo el culminar todo el estudio de diseño llevado a través del tiempo, se ve reflejado el entender por completo como se relaciona el texto y la imagen, dando un resultado lo suficientemente acertado y estético para un usuario.

En los procesos de impresión se encuentra el diseñador con la salida comúnmente en las 4 tintas (CMYK) pero también se consta de las salidas mediante Pantones, los cuales fueron abordados dentro del aspecto de cromática en esta investigación, es importante mencionar estas diferencias en cuanto a las impresiones ya que esto dependerá del medio de salida, ejemplificando esto se encuentran el *offset* digital esta prediseñado para tener una salida mediante archivos producidos en CMYK, a diferencia de los *plotters* o los dedicados para gran formato como lonas, donde los archivos se encuentran principalmente requeridos en el formato de color RGB para la aceptación de programación en las máquinas.

En el caso de CMYK se cuenta con ciertas especificaciones al mandarse a imprimir cualquier objeto en esta salida de color, puesto que entra en consideración el que al mandar imprimir se genera una trama de impresión,



III.79. Ejemplo de impresión en proceso.

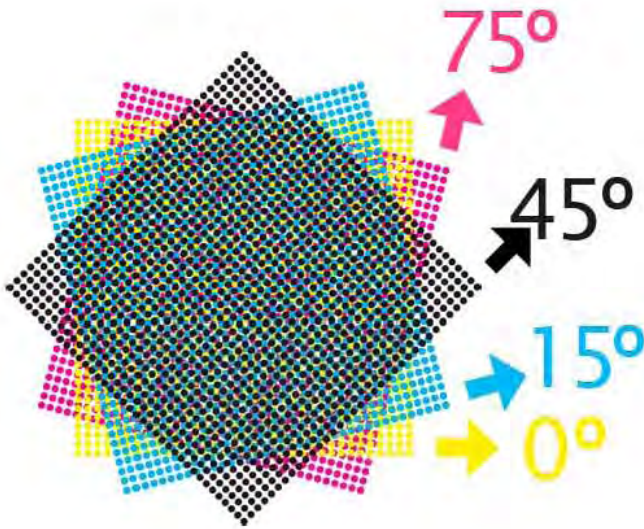


III.80. El pantone como color directo en impresión.



III.81. Tintas en CMYK.

⁷² “Manual de Producción. Guía para diseñadores gráficos.” Ambrose, Gavin y Harris, Paul. Parramón ediciones. 2007



III.82. Tintas en CMYK de acuerdo a sus angulaciones.

generando distintos tipos de trama (frecuencia de trama, trama modulada por amplitud y trama modulada por frecuencia), el tramado es importante ya que es el que generará un resultado más sencillo para ser percibido por el ojo humano a partir del uso del cuenta hilos..

La trama de impresión se maneja usando angulaciones en las caídas de la tinta, logrando una superposición, bajo el orden en donde la tinta amarilla le sea correspondiente el ángulo de 0°, la tinta cian un ángulo de 15°, tinta negra a un ángulo de 45° y el magenta a un ángulo de 75°; teniendo así el acrónimo de CMYK.

A todo proceso de impresión se le conoce como tirada, clasificando éstas como tiradas pequeñas o cortas a las que son meramente referenciales a productos gráficos de pocos ejemplares, artísticos y los artesanales (xilografías, grabados, serigrafías, etc.), las tiradas de medio peso o trabajo (considerados en estos casos los deliberados para hogares y comercios, como pequeñas publicidades o conteos) y por último de tirajes largos (siendo estos a grandes cantidades de insumos los cuales pueden verse en revistas, libros, envases y objetos de producción masiva).

Considerando la clasificación anterior, la revista es contemplada dentro de los tirajes más grandes, pero en el caso de la propuesta en esta investigación entrara dentro de los de medio o incluso bajo tiraje hasta el momento, ya que su funcionamiento será meramente propuesta de diseño con una posible aceptación (si así fuese el caso) dentro de la comunidad estudiantil juvenil.



III.83. Impresión de ejemplar de tiraje amplio.

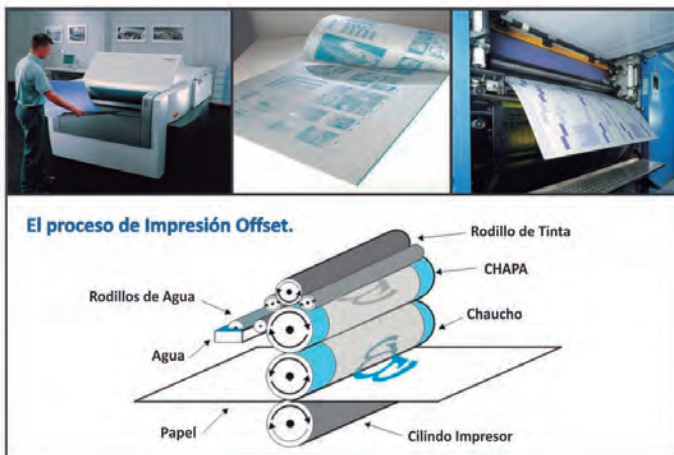
3.3.1 Offset.

Es uno de los sistemas de reproducción más utilizados en la actualidad, sus características son que es una impresión plana y forma una en algunos casos roseta de color, de esta forma la tipografía tiene un nivel excelente (claro dependiendo de la maquinaria utilizada por el impresor); la plasta de color que contiene se vuelve un balance entre agua y tinta, que da una impresión buena en el caso de dar el caso de selección de color; pero en caso de encontrarse con un medio tono se tendrá la confianza o la preferencia por trabajar con un material sulfatado o de un sustrato satinado o con algún recubrimiento tendrán una sección o impresión bastante buena. Los mejores sustratos para este tipo de sistema de reproducción son el papel, tela, plásticos, aluminio, hojalatería, foil y laminaciones.⁷³

Basado en la repulsión entre el agua y el aceite, es un método indirecto de impresión. Se usa un negativo que se coloca en una placa de metal sensibilizada a la luz, se expone a la luz y donde el negativo o CTP (*computer to plate* o igual conocido como directo a placa) transparente se endurece la emulsión, que es donde se adherirá la tinta. Se necesita una lámina por cada color de la cuatricromía.⁷⁴



III.84. Impresión de tinta cian.



⁷³ Información corroborada mediante el libro "El Mundo del envase", Vidales Giovannetti, Dolores. Ed. UAM Azcapotzalco Gustavo Gilli, 3era. Edición, 2000, p.130

⁷⁴ Op. Cit. P 125.

III.85. Proceso completo de impresión.

3.4. Acabados.

Se entiende por acabados los retoques finales dentro de toda publicación, los cuales funcionarán de manera de realce de ésta, un acabado puede ser desde el refine final de hojas o relieves dados en las portadas y contraportadas, también se incluye a los trabajos interiores del producto final, en este caso de la revista.

“El acabado es toda la amplia gama de procesos que proporcionan el toque final a un diseño una vez impreso.”⁷⁵

3.4.1. Encuadernado

Es la parte de mayor relevancia dentro del armado de la publicación, este se caracteriza por ser la que sostenga o de soporte a toda la revista, en las revistas comúnmente se ven dos tipos de encuadernado hoy en día, un encuadernado a caballo o engrapado el cual consta de hacer el ensamble mediante un engrapado en la zona interior que sostenga todo el diseño; el otro es conocido como *hot melt*, el cual es similar al pegado tradicional en encuadernación, solo que a diferencia usa un pegamento que es expuesto al calor para lograr el pegar las paginas o cuadernillos formados para la publicación.



III.86. Cortadora de papel, método para refinar las hojas impresas.



III.87. Ejemplo de encuadernado engrapado.



III.88. Ejemplo de encuadernado pegado..

⁷⁵ Manual de Producción *Guía para diseñadores gráficos. Ambrose, Gavin y Harris, Paul. Parramón ediciones. 2007, p. 164.

3.4.2. Laminado.

Es la capa de recubrimiento plástico que es sellada con calor sobre el papel o sustrato a laminar, tiene por características generales el ser suave, impermeable y protector, tiene distintos acabados los cuales son:

Brillante. Es muy reflejante y aumenta la saturación en los elementos gráficos como lo son fotografías e ilustraciones.

Mate. Deforma la luz y reduce los reflejos para su legibilidad.

Satinado. Es el punto medio entre los dos anteriores ya que ofrece luz con legibilidad.

Arena. Da un sutil a exturado de granulado.

Cuero. Crea la sensación del acabado del cuero dentro del diseño.

3.4.3. Barniz.

Es el revestimiento incoloro aplicado sobre una impresión para proteger de desgaste y suciedad, puede ser completo o selectivo, estos pueden ser:

Brillante. Colores más vivos y densos, generando mayor enfoque y saturación en las imágenes.

Mate. Suaviza las imágenes y facilita la lectura ya que difumina la luz.

Neutro. Sella y facilita el secado de las tintas después de la impresión.

Nacarado. Da reflejos con sutileza para conseguir el contraste en ciertos colores.

UV. Crea un recubrimiento más brillante a través de la radiación ultravioleta.

UV texturizado. Mismo que el UV pero genera un texturado mediante el barniz, el cual puede ser esmerilado, piel de cocodrilo, cuerpo y repujado.



III.89. Material y ejemplo de laminado.



III.90. Ejemplo de laminado brillante.



III.91. Ejemplo de barniz brillante selectivo.



III.92. Ejemplo de barniz brillante selectivo.



III.93. Ejemplo de perforación en cuponera



III.94. Ejemplo de Hot stamping plateado.



III.95. Ejemplo de relieve en impresión.



III.96. Ejemplo de termografía en impresión.

3.4.4. Perforación.

Es el proceso mediante el cual se crean cortes en el material para generar un desgaste y así lograr desprender una sección este acabado funge mayormente como un decorativo o como un integrado en cupones, suscripciones, etc. También se puede encontrar en el mercado como un suajado perforado.

3.4.5. Hot Stamping

Mediante este proceso se presiona una lámina de calor sobre un soporte impreso, permitiendo dar acabados brillantes selectivamente.

3.4.6. Alto y bajo relieve.

Generación de un relieve a partir de que se eleve o hunda alguna zona específica del diseño. Permitiendo dar relevancia a ciertas características o textos.

3.4.7. Termografía.

Este acabado produce letras elevadas fundiendo a través de calor el polvo de termografía para generar un relieve tridimensional.

3.4.8. Troquelado.

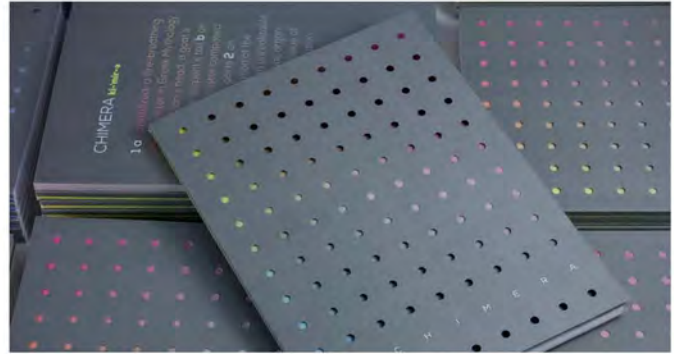
Medio en el que una placa de troquel de acero corta una sección consciente del diseño, funge para decorar un impreso y destacar el aspecto visual.

3.5. Código de barras, ISBN e ISSN.

Los tres son información legal que corresponden a información del producto. El código de barras es una serie de líneas paralelas y espacios de diferentes grosores, lo que hace determinar el dato codificado que integra. Su dimensión original es de 26.3 mm por 37.7 mm el cual puede reducirse al 20% y duplicarlo al 100%, Existen 2 dominaciones para el código de barras pero el que es de interés es el *European Article Number*, por su generalidad y aceptación mundial, este consta de 13 dígitos (los primeros 3 corresponden al país, los siguiente 5 a la compañía, los siguientes 4 al producto designado y el último es el dígito verificador).

EL ISBN e ISSN corresponden a la nomenclatura dada a los libros y revista, lo que da su uso va más allá que el de identificación de una obra determinada, cifras de ventas, gestión de derechos, catalogación, etc. El ISBN corresponde sus siglas en inglés a el *International Standard Book Number* y el que corresponde a revista es el ISSN que es el *International standard Serial Number*.

Para obtener este registro se debe acudir al Instituto Nacional de Derechos de Autor para solicitar la expedición de los códigos ISBN e ISSN a diferencia del código de barras que se utiliza un proveedor independiente para generar el código y su resguardo ante la ley.



III.97. Ejemplo de troquelado..



III.98. Ejemplo de código de barras con ISBN.



UNIVERSIDAD NACIONAL D MEXICO

BIN

PTOLOMEO

PLUS

ULTRA

PAZ

OLIMPIA

UNITE

UNITE

UNITE

UNITE

UNITE

UNITE

UNITE

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD

LIBERTAD



Capítulo 4. Diseño de Producto Final

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

El desarrollo del presente trabajo de investigación es la culminación de todo un estudio en cuanto a publicaciones universitarias, desarrollo de imagen fotográfica y el diseño editorial, dando en sí, un resultado gráfico donde se combina todos los elementos estructurales para crear un diseño que representa a la Facultad de Artes y Diseño, funcionando de cierto modo como una **“carta de presentación”** ante distintos niveles y colaboradores, puesto que puede contener la función de informar a alumnos de nivel bachillerato sobre la facultad, y en otros casos puede fungir como el ejemplar visual que puede ser entregado a representantes de otras instituciones, para generar los vínculos necesarios y lograr de esta forma compartir una breve visión de lo mucho que la facultad ofrece.

4.1 Metodología y aplicación del proceso de diseño.

Cada proyecto tiene una metodología propia, la cuál hay que entender que al desarrollar una metodología es hablar de la construcción de una causal que llevará a un proceso que, culminará con un resultado ya sea de conocimiento tangible o intangible, creando una conceptualización o marco físico (producto).

Para lograr llevarle acabo se debe considerar que se construirá un planteamiento o segmentación de a qué se dirige, incluyendo en la construcción lo siguiente:

- “A. Mostrar el punto de enfoque.
- B. Una recolección y análisis de datos.
- C. Un reporte, el cuál deberá tener un lenguaje enfocado a un público-usuario destinado.”⁷⁶

Por lo que para este caso de revista se ve contemplada una función donde con lo ya obtenido de la investigación, se concrete una expresión de unidad para crear una base de experimentación visual y creativa que no se vuelva tan descentralizada de su tema principal, ya que ésta se concentrará en una función de información específica y que al final se volverá un material físico.

⁷⁶ Puntos tomados del análisis de la publicación: “Metodología de la investigación” Hernández Sampieri, Roberto, et al. Ed. Mc Graw Hill. 3er Edición. 2013

Recolectar datos “Implica elaborar un plan detallado de procedimientos que nos conduzca a reunir datos con un propósito o fin.”⁷⁷

Para la construcción de la revista se tiene planteado una metodología, la cuál se abordará principalmente en los meses de enero a marzo para su creación gráfica, y por propuesta queda su impresión para ser realizada anualmente. La revista contempla tanto artículos que serán referentes a las licenciaturas actualmente activas, los planes de estudios, sedes, modalidades de titulación, y abordará de manera breve y sólo explicativa, lo que concierne a cursos, diplomados y talleres de la facultad, los antes mencionados no serán un desglose o panfleto de ellos, se abordarán de manera concreta y sintética.

4.2 Características de la producción. (Generalidades)

El proyecto plantea un desarrollo tanto de imagen como texto, siendo de esta manera que el sustentante de esta investigación propondrá ambos, para lo que deberá desplazarse a las distintas sedes de la Facultad de Artes y Diseño y realizar tomas fotográficas, investigación de campo sobre las carreras y planes que cada sede tiene y de igual forma dar un complemento al diseño propuesto.

En específico se debe comprender que la revista resultante es una imagen para la facultad y por lo cual deberá abordarse con total seriedad y profesionalismo; el sustentante de esta investigación genera toda una propuesta para que éste o un comité de trabajo designado por la facultad continúe con las aprobaciones necesarias para la implementación correcta y que con el paso de las generaciones consideren una valoración de las nuevas informaciones necesarias para su actualización.

4.2.1 Diseño de la publicación.

La publicación presentará una diagramación, estructura y tamaño de acuerdo al resultado obtenido del análisis de las publicaciones ya hechas por la facultad y considerará los tamaños y formatos con los que un usuario puede verse más cómodo y se relacione con ma-

⁷⁷ *idem.*

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

yor facilidad; de igual manera se contemplará una cromática amigable y dinámica para el usuario, la cual se estudiará de acuerdo a la tipografía e imágenes empleadas en cada espacio.

4.2.2 Artículos.

De los artículos pertenecientes a la antes mencionada revista y como ya se ha planteado en puntos anteriores, abordará distintos temas, que desde el punto de vista informativo son de mayor relevancia y que tanto a prospectos de alumnos y de evaluadores de otras instituciones les es de prioridad, puesto que en los alumnos podrán entender ¿qué es?, ¿cómo se desarrollan las licenciaturas? y ¿cómo se llevan a cabo las actividades dentro de la facultad?, de igual forma a los representantes de instituciones externas les favorece así existirá una herramienta que les permitirá decidir tanto a sus alumnos la conveniencia de un intercambio entre facultades y universidades, y sí los planes de estudios y licenciaturas son compatibles entre una y otra.

4.1 Selección de imágenes.

La gráfica, corresponde directamente a los elementos visuales necesarios para llevar a cabo la aceptación o rechazo con los usuarios, existe una línea muy delgada entre la estética y el sobre uso de las imágenes que puede llevar al usuario a ser fastidiado por las mismas. La labor gráfica en este caso se verá reflejada con las ideas primordiales de mostrar los espacios de la facultad y también algunas clases las cuales tendrán como propósito el ser llamativas e incluso den por si mismas una idea de lo que se lleva a cabo el trabajo y la dinámica entre alumnos y maestros dentro de la escuela.

4.3 Desarrollo propuesta gráfica.

Si se plantease de acuerdo a los formatos estándares que se ocupan hoy en día son considerados los siguientes:

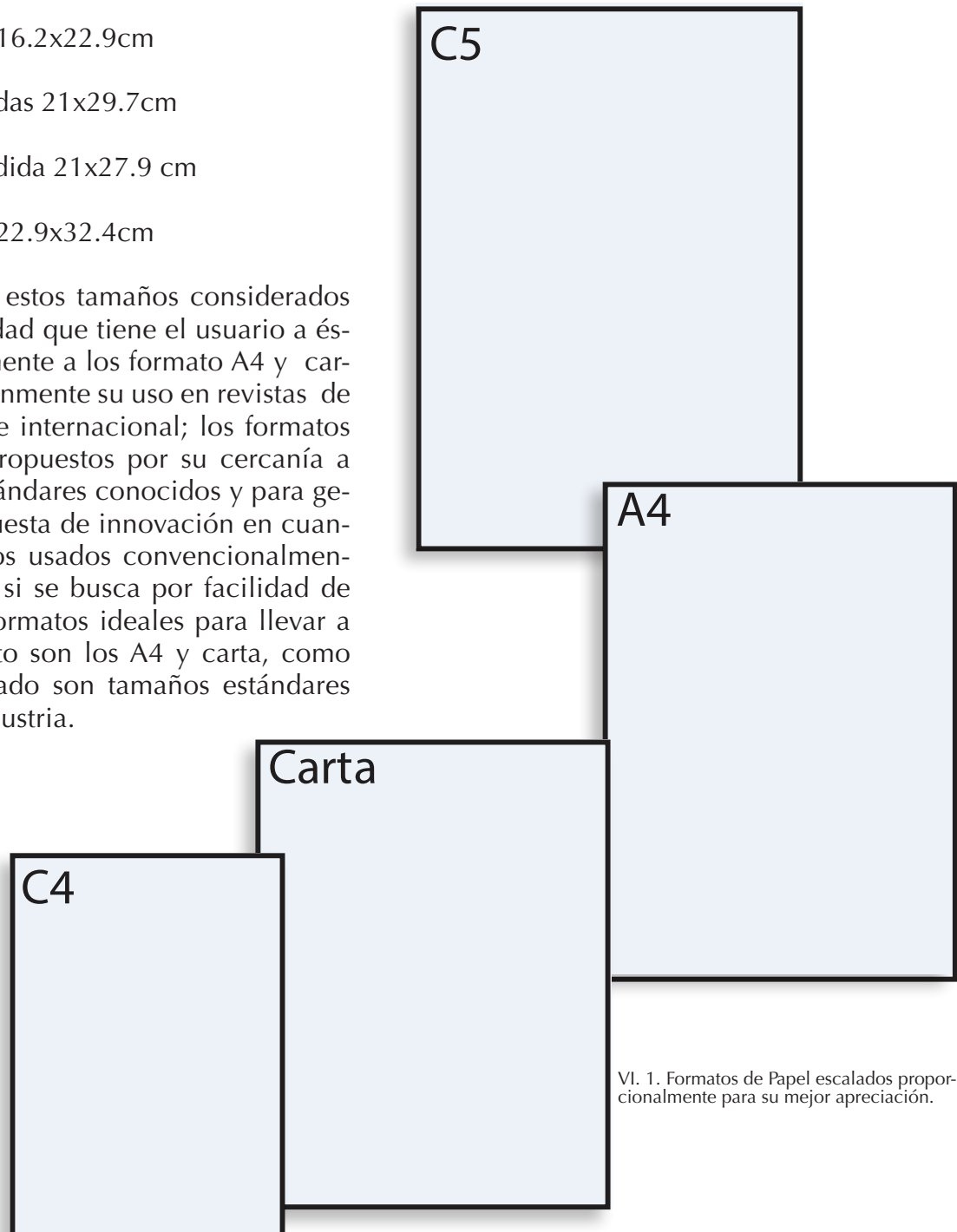
Formato C5 16.2x22.9cm

A4 de medidas 21x29.7cm

Carta de medida 21x27.9 cm

Formato C4 22.9x32.4cm

Los motivos de estos tamaños considerados son la familiaridad que tiene el usuario a éstos, específicamente a los formato A4 y carta, siendo comúnmente su uso en revistas de tiraje nacional e internacional; los formatos C4 y C5 son propuestos por su cercanía a los tamaños estándares conocidos y para generar una propuesta de innovación en cuanto a los tamaños usados convencionalmente. Ahora bien, si se busca por facilidad de impresión los formatos ideales para llevar a cabo el proyecto son los A4 y carta, como se ha mencionado son tamaños estándares dentro de la industria.



VI. 1. Formatos de Papel escalados proporcionalmente para su mejor apreciación.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Si bien los estándares anteriores son funcionales y justificados, a plantear un formato de acuerdo al estudio de publicaciones de la FAD nos da los resultados siguientes:

Las revistas .925 y aureavisura como se analizó son principalmente blogs de información contundente de temas en el arte y diseño.

Gaceta FAD tiene por dimensiones 20 x 26 cm.

Revista artediseño tiene por dimensiones 21 x 27 cm.

Como se puede observa en las dimensiones de *Gaceta FAD* y la revista *artediseño*, son cercanos sus formatos al tamaño carta, lo único que los hace diferentes son un centímetro entre cada uno por lo que esto vuelve de mejor manera posible el considerar la revista propuesta en tamaño carta o un tamaño cercano totalmente a este, para poder incluirlo dentro de la línea de diseño construida en este momento.

Con todo este análisis se decide el hacer un formato carta para continuar con la unidad de tamaños de diseño, la practicidad ergonómica de esta medida para el usuario y lo costeable de su impresión; de igual forma se considerar las piezas que se integran el pliego de papel carta (100 x 70 cm) al cual corresponden 12 hojas de este pliego equivalente a 24 páginas, y sin generar un desperdicio muy notorio de materia sobrante.



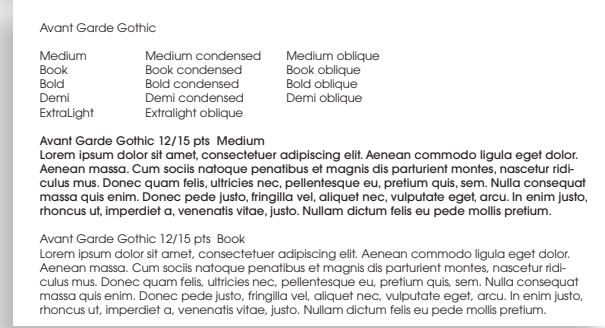
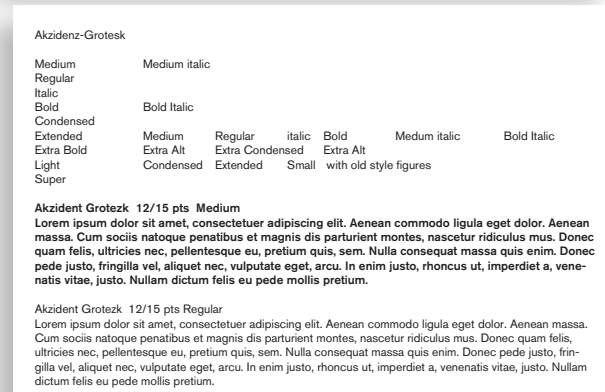
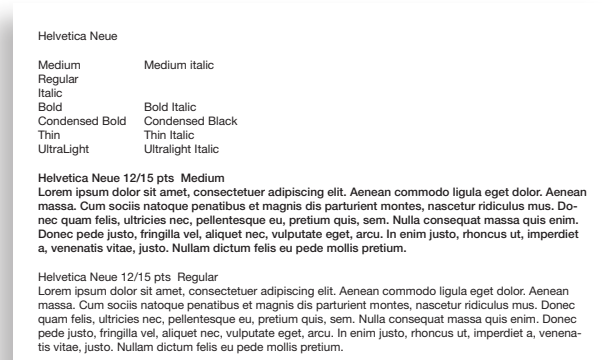
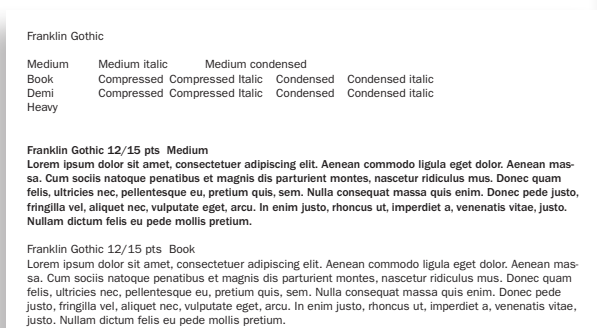
VI. 2. "Gaceta FAD" ejemplar No. 20.
vi.3. Revista "Artediseño" ejemplar No. 1

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

En la cuestión tipográfica se consideraron la utilización de fuentes de tipo palo seco, puesto que los usuarios están más familiarizados en lecturas con este tipo de fuentes, también se seleccionó por su amplitud de ojo y su amabilidad para el usuario.

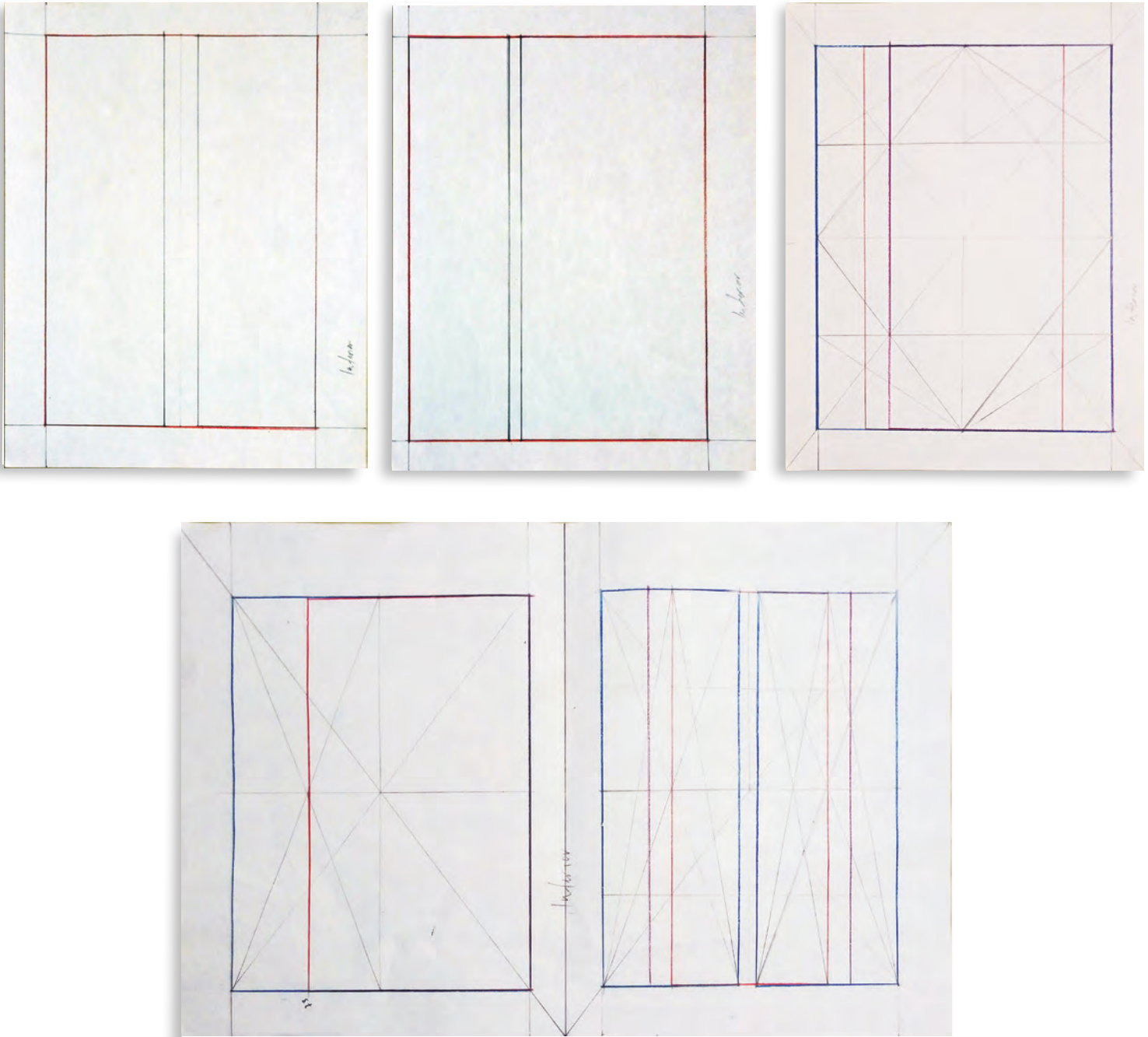
Se consideraron 4 fuentes tipográficas: *Avant Garde Gothic*, *Franklin Gothic*, *Helvetica Neue* y *Akzident Grotzek*, en las que se hizo una primer prueba de impresión de sus pesos visuales y por comparación y apreciación se descartaron 2 fuentes, teniendo las 2 últimas mencionadas seleccionadas para un siguiente descarte de prueba final, en el que se decidió tomar por fuente para la revista a la tipografía *Helvetica Neue* por lo siguiente:

Tiene un equilibrio visual y consta de una familia muy completa en cuanto a sus pesos, teniendo desde *Medium*, *regular*, *italic*, *bold*, *condensed* y *thin*, con sus variantes, lo que la vuelve bastante completa; se optó aún más por esta fuente por motivo de que a pesar de estar en su peso más delgado era lo suficientemente captable a la vista de usuarios con déficit visual o con algún problema visual, envolviéndole idónea para este proyecto de tesis, agregándole a esto el que la fuente consta de un ojo muy amplio tipográfico, y permite una facilidad de lectura que no distrae al usuario.



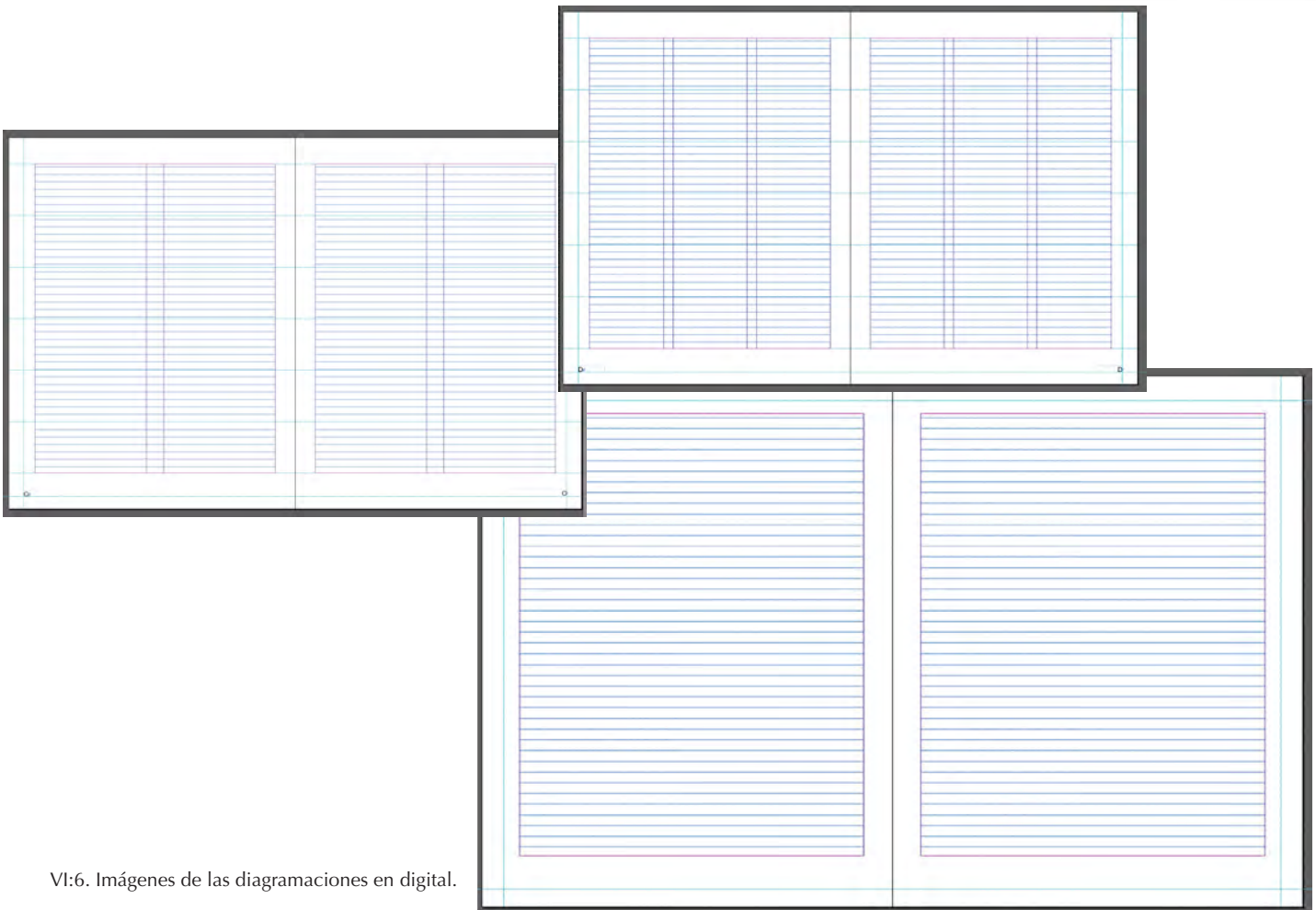
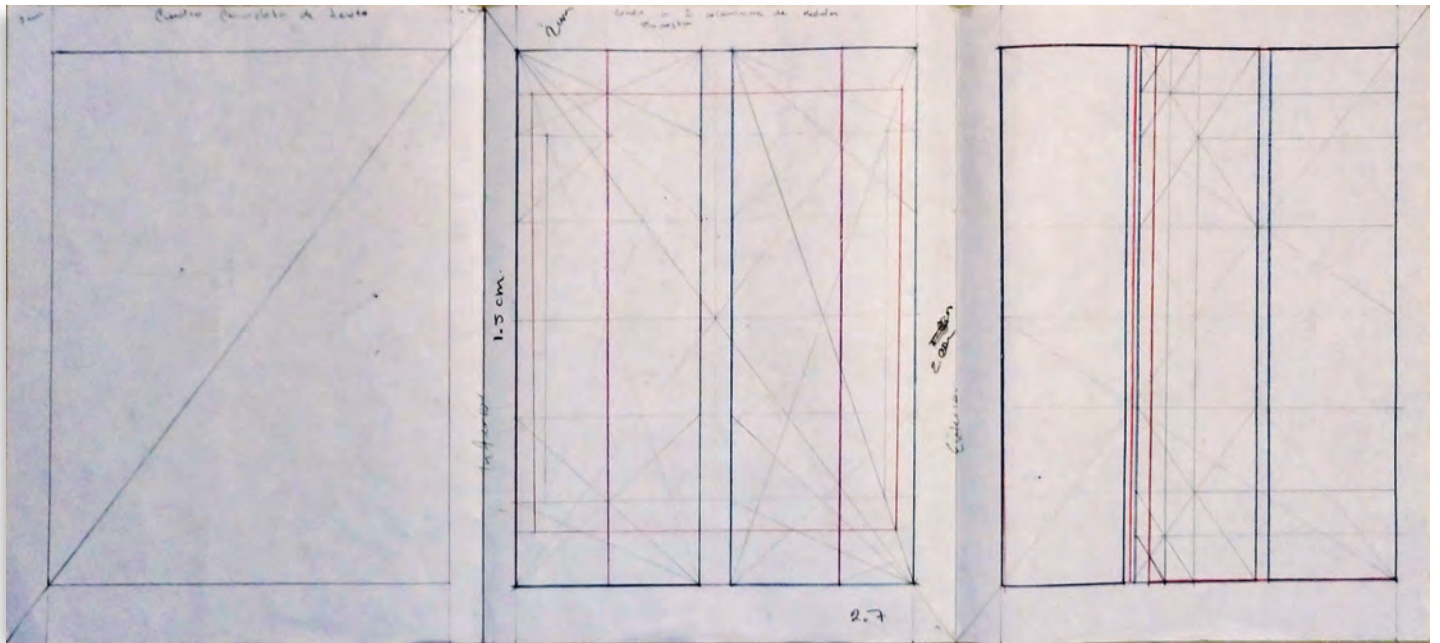
Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

En cuanto a la cuestión de la diagramación se llevo acabo de manera manual el trazado y desarrollo primario de la revista, generando en primer instancia el desarrollo de hojas individuales, después de compaginaciones completas y por último se muestra aquí la diagramación final y como fue implementada digitalmente.



VI:5. Imágenes de las diagramaciones hechas a mano.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.



VI:6. Imágenes de las diagramaciones en digital.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Toda publicación editorial tiene un índice, éste mostrará de forma breve los temas o información que se tratarán dentro de ésta, dando un marco referencial muy general y de igual forma fungirá para atraer al usuario o público meta.

Siendo una revista dedicada a la Facultad de Artes y Diseño deberá fungir como órgano informativo sobre su misión y visión, sedes, las diversas licenciaturas impartidas y vigentes dentro de la FAD, la vida escolar, cursos y diplomados, movilidad estudiantil, forma de egreso y el posgrado.

Justificando lo anterior se aborda una breve explicación del por qué la selección de cada uno.

1. FAD. Misión y visión.

Es importante que el interesado a ser parte de la facultad conozca cuales son los principios o aspiraciones de la facultad como institución y órgano educativo, puesto que así se marca una generalidad del rumbo que tomarán en futuro ya como alumno y subsecuentemente como egresado.

2. Sedes.

El conocimiento por parte de los alumnos de los distintos recintos pertenecientes a la facultad (Xochimilco, Antigua Academia de San Carlos, Taxco y Posgrado Ciudad Universitaria), les permitirá a futuro saber a que instancia dirigirse, ya que como bien se conoce las dos sedes dedicadas a la formación de licenciados es Xochimilco y Taxco, y en cuanto a Posgrado están pertinentemente las sedes Antigua Academia de San Carlos y Posgrado Ciudad Universitaria. En este punto es necesario aclarar que en las 4 sedes pertenecientes a la FAD son llevados también cursos abiertos al público y diplomados de valor curricular y con opción a titulación.

3. Licenciaturas vigentes.

Al conocer las 3 licenciaturas vigentes por parte de la FAD permitirá al interesado seleccionar la licenciatura más adecuada a sus habilidades e intereses a futuro. Aquí es de suma importancia marcar las misiones y visiones de cada una de las licenciaturas y mostrar de manera superficial los programas de estudio, profundizando en el perfil de egreso de cada una y en las distintas orientaciones en las que puede el alumno acceder, todo esto llevándose acabo sin profundizar en cada asignatura del plan de estudio, es decir solo dando un panorama general.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

4. Vida escolar.

Desarrollar un panorama de como se ve y se vive las licenciaturas dentro de la FAD, para esto será necesario conversar o entrevistar por lo alumnos de cada licenciatura vigente. De igual forma se debe contemplar el enlistar una breve información de algunos aspectos que se llevarán dentro de la licenciatura como lo son el uso de la biblioteca, las galerías, el servicio social y las prácticas profesionales.

5. Cursos y Diplomados.

Abarcando de una manera sencilla y sin profundización los cursos libres intersemestrales impartidos únicamente a estudiantes vigentes en alguna licenciatura de la FAD, y los cursos y diplomados que son gestionados por Educación Continua. Todo esto conllevará a una pequeña plática de por lo menos dos académicos que dirijan algún diplomado y con académicos que puedan dar su punto de vista sobre los cursos intersemestrales de alumnos, para poder concretar una visión pertinente de ellos.

6. Movilidad estudiantil.

Permitir al estudiante conocer las opciones de movilidad, requisitos y ciertos pasos permitirá que los interesados desde un inicio planteen un “plan” a futuro escolar.

7. Egreso.

Si bien al público al que se dirige es a posibles estudiantes de la facultad, es necesario que contemplen las distintas formas de egreso ya que esto les permitirá ir moldeando su camino dentro de la institución y así poder decidir como incorporarse al campo profesional. Siendo aquí de vital importancia colocar la información de las modalidades de titulación a las que pueden acceder y permita de cierto modo plantearse ya sea metas como el caso de alto nivel académico o empezar a empararse en los casos de investigación como lo son tesis y tesina o los de ampliación y profundización de conocimientos.

8. Posgrado.

Es de importancia que conozcan los interesados que como facultad se tiene un programa de posgrado (maestrías y doctorados) a los cuales son candidatos al estudiar y obtener su título de licenciatura, ya que esto para muchos es una gran motivante para futuro.

Lo anterior expresado da el índice tentativo de información que puede ser modificable de acuerdo a los resultados obtenidos.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Se presenta a continuación la información correspondiente a los artículos para integrar la revista de presentación de la Facultad de Artes y Diseño:

1. FAD. Misión y Visión

FAD.

“La Facultad de Artes y Diseño tiene 233 años de existencia. Fue fundada en 1781, inicialmente como un Estudio Público de Artistas que se conoció con el nombre de Escuela de Dibujo Provisional, aunque de acuerdo con su contexto histórico se denominó de diferentes maneras. Real Academia de San Carlos fue el título inicial concedido por Carlos III en 1783 al erigirse bajo su protección, en 1933 se le dio el nombre de Escuela Nacional de Artes Plásticas y en 2014, el de Facultad de Artes y Diseño.

Es una entidad académica que tiene un gran prestigio nacional e internacional, fue la primera escuela de arte en América, y la que albergó el primer recinto museal. Por sus aulas y talleres han transitado artistas y diseñadores destacados, cuya obra y participación en los movimientos artísticos y del diseño ha repercutido de manera importante en México. En un principio la Academia formó grabadores, pintores, escultores y arquitectos, y así permaneció, con ligeros cambios, por muchos años. Fue hasta el siglo XX cuando sus programas se modificaron de manera paulatina y se incorporó formalmente a la UNAM en 1929.

Para 1959 se reformaron los planes de estudio y se establecieron las carreras profesionales de Pintura, Escultura, Grabado, Dibujo Publicitario y los cursos de artes aplicadas. Durante el periodo de 1966 a 1970 se hicieron algunos cambios: permanecieron las Licenciaturas en Pintura, Escultura, Grabado, así como la Licenciatura en Dibujo Publicitario, y se suprimieron las artes aplicadas.

En 1971 se aprobó y entró en vigor el plan de estudios para la Licenciatura en Artes Visuales; en 1973, la Licenciatura en Diseño Gráfico, y en 1974 se creó la Licenciatura en Comunicación Gráfica, las cuales posteriormente se fusionaron en 1998 para dar origen a la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

Los estudios de posgrado fueron aprobados en 1968 con la Maestría en Artes Visuales, con orientación en Pintura, Escultura y Grabado.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

En 1971, a los estudios de maestría se incorporaron dos orientaciones: Arte Urbano, y Diseño y Comunicación Gráfica.

En agosto de 2011 fue aprobado el programa de Posgrado en Artes y Diseño, que incluye cuatro maestrías: Maestría en Artes Visuales, Maestría en Diseño y Comunicación Visual, Maestría en Docencia en Artes y Diseño, y Maestría en Cine Documental; además, fue aprobado el Doctorado en Artes y Diseño, que abrió sus puertas a la primera generación en octubre del mismo año.

En 2014 la Escuela Nacional de Artes Plásticas adquirió el nombramiento de Facultad de Artes y Diseño que, en la actualidad, cuenta con tres licenciaturas: Licenciatura en Artes Visuales, Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, y Licenciatura en Arte y Diseño, las cuales se imparten en el plantel Xochimilco y en el plantel Taxco. Hoy en día la FAD es la entidad administrativa responsable de la Licenciatura en Cinematografía, que se imparte en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de esta universidad.⁷⁸

Misión

La Facultad de Artes y Diseño tiene como principal objetivo la formación integral de profesionales para licenciatura y posgrado en las disciplinas de las artes visuales, el diseño y la comunicación visual, con plena capacidad para su integración en el campo profesional y cultural de nuestra nación; así como el desarrollo de competencias dentro de los estándares internacionales que permitan un ejercicio de alto nivel en el extranjero. Generar conocimientos por medio de su centro de investigación (a cargo de su cuerpo académico de carrera), así como el desarrollo de proyectos de extensión cultural, como el Taller Infantil de Artes Plásticas y el Programa de Educación Continua, que fortalecen nuestra identidad y la hacen extensiva a todas las capas sociales. Promover la creación y producción artística y cultural como objeto sustantivo: custodiar, enriquecer y difundir el acervo artístico de más de 65,000 bienes históricos entre los que se cuentan las colecciones de escultura, pintura, estampa, dibujo, fotografía, numismática y de libros antiguos, de la cual la Facultad de Artes y Diseño es depositaria.

⁷⁸ http://www.planeacion.unam.mx/Planeacion/Desarrollo/pd_2014-2018_fad.pdf P. 9 - 10

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Visión

Continuar con el proyecto universitario académico de docencia, investigación y difusión de la cultura. Fomentar la producción en las artes visuales, el diseño y la comunicación visual, relacionándola con la investigación y distinguiendo a la institución en este campo. Promover la inserción de su producción académica y profesional en la cultura nacional e internacional, manteniendo siempre un compromiso social.⁷⁹

Intenciones

Es ineludible la participación de la comunidad académica y estudiantil en la revisión, actualización y fortalecimiento de los planes y programas de estudio. La activación de la vida colegiada, así como el vínculo con entidades académicas afines dentro y fuera de la universidad. Para atender los requerimientos socioculturales del entorno actual debe reconfigurar los modelos de enseñanza-aprendizaje⁸⁰

2.Sedes

La Facultad de Artes y Diseño cuenta con 4 sedes educativas para los distintos niveles educativos (licenciatura, maestría y doctorado), ubicadas 3 de estas sedes dentro de la Ciudad de México y una externa en el Municipio de Taxco de Alarcón, en el estado de Guerrero.

Las sedes son:

- Antigua Academia de San Carlos
- Xochimilco
- Taxco
- Unidad de Posgrado de Ciudad Universitaria.

◇Aquí se anexará un mapa marcando las ubicaciones.◇

79 http://www.fad.unam.mx/mision_vision.php#

80 http://www.planeacion.unam.mx/Planeacion/Desarrollo/pd_2014-2018_fad.pdf P. 17

3. Licenciaturas Vigentes.

La FAD cuenta con cuatro licenciaturas vigentes las cuales son Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual, en Artes y Diseño (la cuál tiene la opción de truncar y egresar como carrera técnica) y Cinematografía (ésta es una licenciatura de ingreso indirecto, los alumnos que ingresan a esta licenciatura no asisten a clases en las sedes de la FAD, se ven integrados dentro del Centro Universitario de Estudios de Cinematografía).

De acuerdo a mi proyecto de investigación solamente se considerarán las licenciaturas cuyo principio y fin sean dentro de las sedes de la facultad (esto excluye a la licenciatura en cinematografía), mediante esto lograr cubrir las necesidades de información requerida para el proyecto.

Licenciatura en Artes Visuales.

“Descripción General

La Licenciatura en Artes Visuales está integrada por asignaturas obligatorias y asignaturas optativas. Del tercero al sexto semestre, el alumno debe cursar por obligación dos talleres semestrales de experimentación visual, seleccionados entre los de pintura, escultura, estampa, diseño escenográfico, fotografía, etc. En el séptimo y octavo semestre cursará dos talleres de investigación visual, en cada uno, eligiendo entre diseño escenográfico, fotografía, pintura mural, escultura urbana y estampa.

Talleres

Escultura

La Escultura tiene como objetivo la creación y producción de obra plástica. Se encuentra estructurada en tres niveles, en el primero el objetivo es introducir al alumno a los conceptos básicos tridimensionales por medio de la técnica de modelado. En el segundo nivel se aborda la Escultura en cerámica, metales y plásticos. En el tercer nivel, se trabaja en Escultura en madera y piedra, en cuyos talleres se utiliza principalmente la técnica de desbaste o talla con el uso de herramientas específicas.

Estampa

La Estampa es el producto de los diferentes medios de impresión tradicionales o modernos, que hacen posible la producción múltiple.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

tiple de una imagen gráfica. Son cuatro los sistemas de impresión tradicionales: el grabado en relieve, el huecograbado, la serigrafía y la litografía.

Pintura

La Pintura es una de las áreas fundamentales de las artes tradicionales, se le ve renovarse y crear nuevos paradigmas en el arte, sin embargo existen aspectos fundamentales de la pintura que continúan siendo elementos primordiales para su enseñanza como son: la forma, el color, el espacio y los elementos técnicos que permiten la construcción pictórica.

Diseño Escenográfico

El Diseño Escenográfico desde sus orígenes ha colaborado de manera estrecha con la expresión y empleada en las artes escénicas, convertir un espacio en un escenario, implica no solo conceptualizar los ambientes y formas, sino además interpretar y plasmar los lenguajes de estas artes mediante recursos estéticos, ya sean bidimensionales, tridimensionales, de iluminación, así como con el apoyo de la técnicas escénicas y otras disciplinas afines.

Fotografía

La Fotografía es un sistema de reproducción de imágenes por medio de acción química y/o impresión digital, históricamente ha tenido desde sus inicios un papel protagónico en la cultura de nuestro país y de manera importante en las diversas disciplinas de las artes, por sus fundamentos teóricos, principios técnicos y prácticos permiten el uso de los lenguajes cromáticos, formales, compositivos, etc.

Expresiones Contemporáneas

Las Expresiones Artísticas Contemporáneas en el presente Plan de Estudios incorporan Museografía y Diseño del Entorno, Arte Corporal, Artes en Contexto, Proyectos interdisciplinarios y Producción Audiovisual de Animación, cuyo propósito es acercar a los estudiantes a las nuevas formas de expresión artística para el desarrollo y producción de proyectos en estas disciplinas, así como para establecer un vínculo en el ámbito profesional, con ello las posibilidades de diversificación se amplían y contribuyen a la actualización formativa del artista visual de este tiempo.

La Museografía y Diseño del Entorno, pretende establecer líneas de desarrollo que incorporen la comprensión y manejo de los conceptos de lugar y tiempo. El Arte Corporal pretende que los estudiantes encuentren una propuesta artística a partir del cuerpo humano. Las

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Artes en Contexto favorecen la producción de obra simultánea mediante diversos medios y disciplinas que implican el estudio y la interrelación con el espacio y su contexto. Los talleres de Proyectos Interdisciplinarios promueven el análisis crítico de diversas perspectivas para la problematización y colaboración interdisciplinar que se concreta en la producción, la investigación y el análisis de obra. La Producción Audiovisual de Animación se orienta al conocimiento de las técnicas de animación bidimensional y tridimensional, análogas y digitales, incluyendo procesos integrales de producción en el contexto de las Artes Visuales.

Nota: todas las áreas implican investigación.”⁸¹

Perfil de Ingreso

Es conveniente que el aspirante cuente con los siguientes conocimientos, habilidades, capacidades e intereses necesarios para su buen desempeño en la Licenciatura en Artes Visuales:

Conocimientos básicos del campo y disciplinas artísticas.

Conocimiento de las herramientas y recursos digitales, tales como el internet, navegadores, procesadores de textos e imágenes, repositorios digitales, consulta y utilización de redes sociales.

Capacidad reflexiva y de autocrítica.

Capacidad de expresión verbal y escrita.

Habilidad para dibujar.

Afinidad por la lectura y el análisis de textos.

Responsabilidad y autodisciplina.

Actitud propositiva e innovadora.

Disposición para la apreciación artística.

Perfiles intermedios

Al término de los cuatro primeros semestres de la licenciatura, los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el alumno habrá desarrollado son:

Conocimientos:

Poseer criterios de autorreflexión para la comprensión y desarrollo inicial en las disciplinas artísticas. Comprender las bases teóricas y los procesos disciplinares que le permiten organizar la exploración y sensibilización necesaria para la creación-producción artística.

⁸¹ http://www.fad.unam.mx/licenciatura_artes_visuales.php consulta 1 de mayo de 2017 a las 17:00 hrs.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Aplicar los conocimientos fundamentales que supone el ejercicio de los procesos de investigación y de investigación-producción. Describir los procesos propios del desarrollo en el arte y su transformación en expresiones concretas de arte contemporáneo.

Habilidades:

Ejercer el análisis formal y de orden conceptual propio del debate, la discusión y la crítica fundamentada, como medio de interacción para la reflexión sobre problemas vinculados con el arte, sus disciplinas y áreas afines. Expresar sus ideas de manera clara y fundamentada en el debate y la autocrítica, al participar en proyectos individuales, colectivos o de aquellos recibidos como encargo. Vincular los conocimientos adquiridos, para el desarrollo de proyectos de investigación-producción, de manera consciente, crítica, creativa y propositiva. Ejercer liderazgo en la coordinación y fundamentación de proyectos artísticos

Actitudes:

Asumir compromisos en su desarrollo académico y profesional. Trabajar en equipo valorando la aportación personal y de grupo. Ejercer de forma consciente el liderazgo propositivo. Tolerar y valorar la diversidad cultural. Mantener una visión global de la potencialidad de diferentes medios para la producción artística, cultural y social. Demostrar apertura para el cambio y la innovación. Tomar decisiones y proyectar su condición de artista dentro del campo profesional.

Valores:

Asumir de manera consciente su papel crítico y propositivo como artista universitario. Comprender su trascendencia y responsabilidad como futuro constructor del arte y promotor de la cultura en el desarrollo social, con una ética profesional clara y definida. Reconocer y valorar la importancia de la reflexión académica y la postura personal como soporte para el desarrollo de su planteo de obra, con que se definan su actitud y proyección en el campo profesional.

Perfil del egresado

Conocimientos:

El egresado de la Licenciatura en Artes Visuales será capaz de: Dominar las habilidades técnicas y de conceptualización que le permitan integrar estrategias para el planteo de obra artística y el desarrollo de nuevos vínculos culturales. Comprender y asociar las bases teóricas y procesos metodológicos para la creación-producción artística. Dominar los conocimientos para el ejercicio de los

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

procesos de indagación y de exploración-producción en proyectos individuales o colectivos. Evaluar los procesos históricos del arte y su transformación en expresiones artísticas contemporáneas. Comprender los fundamentos teóricos y de estrategia frente a las implicaciones sociales, económicas y políticas en torno a la producción, la distribución y el consumo del arte para una operación actualizada del fenómeno artístico.

Habilidades:

Ejercer el debate, la crítica y el análisis como medios de expresión académica ante tópicos y problemas vinculados con el arte, sus campos disciplinares, estrategias y áreas afines. Desarrollar propuestas y planteos en la participación o coordinación de proyectos individuales, colectivos o de aquellos recibidos como encargo. Estructurar y proponer, de manera intencionada, crítica y creativa, proyectos de investigación-producción, individuales o colectivos. Coordinar y fundamentar proyectos y desarrollos artísticos. Promover vínculos con otros campos de conocimiento, para el trabajo en equipos multidisciplinares.

Actitudes:

Asumir con apertura y disposición la investigación y nuevas estructuras metodológicas de construcción del conocimiento. Demostrar compromiso con la producción y difusión del arte y la cultura, así como con su desarrollo académico y profesional. Trabajar de forma colaborativa valorando la aportación personal y colectiva de los integrantes. Asumir liderazgo en la interacción multidisciplinaria. Poseer una visión global, crítica y propositiva de diferentes medios artísticos, para la producción cultural y su trascendencia social. Demostrar disposición para el cambio y la innovación en el campo del arte y la cultura. Reflexionar y analizar crítica y éticamente su entorno social y cultural para proponer soluciones a problemas de expresión visual.

Valores:

Apreciar la obra artística y la vida cultural de grupos sociales, históricos y contemporáneos. Adoptar una actitud ética y responsable en su trascendencia como operador del fenómeno del arte y la cultura dentro de la dinámica y el cambio social. Asumir su compromiso con la vida académica y el desarrollo del arte como factores de proyección y trascendencia en el campo profesional. Proyectar confianza en sí mismo y en las posibilidades que se perfilan desde su profesión. Asumir los valores éticos como profesionista universitario, comprometido con su entorno social.

Perfil profesional

El profesional en Artes Visuales será capaz de comprender, dominar y proponer los conocimientos teóricos y conceptuales que fundamentan su actuación profesional para la integración, desarrollo y dirección de proyectos de investigación-producción, tanto individuales como colectivos, disciplinares o interdisciplinares, desde una visión humanística, creativa, crítica y reflexiva frente a las disciplinas artísticas y sus estrategias contemporáneas vinculadas con el hacer, quehacer y divulgación del arte y la cultura en el contexto social amplio o restringido. Puede desempeñarse como productor independiente de obra artística, así como ejercer su profesión en instituciones públicas y privadas, educativas, centros de difusión y extensión del arte y la cultura. El profesional de las Artes Visuales está capacitado para fortalecer su desarrollo académico-profesional en México o en el extranjero; cursar estudios de Posgrado en la FAD de Artes y Diseño, en los campos de Didáctica de las Artes, Escultura, Pintura, Estampa, Fotografía, Arte en Contexto, Estudios Fílmicos, y estudios de Doctorado en Artes.⁸²

“Aquí se anexa el plan de estudios desglosados junto con información del PDF obtenido en la página de la página de oferta académica de la Universidad.”⁸³

Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

“El presente plan de estudios se orienta a la formación de profesionales con capacidad crítica y de análisis del contexto, que conjuguen sus conocimientos, habilidades y actitudes con los procesos de investigación-producción, los recursos, herramientas tradicionales, híbridas, digitales y de nueva creación para propiciar el desarrollo y la transformación de los diversos sectores de la sociedad por medio de estrategias y productos del diseño y la comunicación visual.

Los rasgos que distinguen la oferta curricular de este plan de estudios son: el conocimiento teórico-práctico del diseño y sus contextos, las posibilidades de desarrollo y aplicación en cada uno de los campos disciplinares, así como sus antecedentes históricos y su teorización, como base para la integración y conformación de proyectos, que

82 http://www.fad.unam.mx/licenciatura_artes_visuales.php_consulta 1 de mayo de 2017 a las 17:00 hrs.

83 <http://oferta.unam.mx/carreras/41/artes-visuales>

permitan posteriormente el desarrollo de los procesos de investigación-producción que promuevan el aprendizaje situado y la experimentación asesorada mediante el ejercicio de la tutoría en los laboratorios terminales, así como su vinculación con el medio profesional, el desarrollo de modelos productivos de negocios, emprendimiento con sentido humanista, social y ético para la gestión de su profesión.

OBJETIVO GENERAL DEL PLAN DE ESTUDIOS PROPUESTO

Formar profesionales con una actitud ética, crítica, responsable, con una visión humanística, que le permita proponer, sustentar, evaluar y decidir, soluciones funcionales, creativas e innovadoras para el diseño de la comunicación visual, éstas fundamentadas en el análisis de las circunstancias sociales, políticas, económicas y culturales, en los procesos de investigación-producción de la imagen y en la utilización de los conocimientos teórico-conceptuales e históricos, así como con el dominio de las diversas herramientas tradicionales, digitales, híbridas y de nueva creación.

LAS ÁREAS DE PROFUNDIZACIÓN EXISTENTES EN EL NUEVO PLAN SON:

- Edición Gráfica
- Iconicidad y Entornos
- Medios Audiovisuales e Hipermedia
- Gráfica e Ilustración

Edición Gráfica

La edición gráfica sustituye al Diseño Editorial y se refiere a la proyección, ejecución, edición, producción y comercialización del objeto de diseño, ya no se limita a la proyección de publicaciones previa a la reproducción, lo anterior implica un mayor campo de acción; con una visión orientada a la integración y gestión de proyectos editoriales que satisfagan las necesidades de comunicación visual, analógicas y digitales de la sociedad y favorezcan el emprendimiento con carácter humanista, social y ético, así como el desarrollo de negocios integrales.

Iconicidad y Entornos

En esta área de profundización se desarrollarán proyectos relacionados con la creación de imagen corporativa, diseño de marca y señalización; el alumno no sólo se enfocará en el aspecto bidimensional de este tipo de proyectos, sino que desplegará habilidades para su aplicación en soportes tridimensionales tales como envases primarios, secundarios y terciarios, exhibidores, vehículos, mobiliario urbano, señalización,

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

espacios comerciales (escaparates y tiendas), stands y espacios de exhibición (museos).

Medios Audiovisuales e Hipermedia

Esta área de profundización aborda los conocimientos relacionados con la creación de objetos comunicativos mediante la integración metodológica de la producción audiovisual, la cinematografía y la animación tradicional y digital, para la integración de dichos productos en diversos soportes digitales. Así mismo, se explorarán las posibilidades que ofrecen los recursos de las TIC como estrategias de comunicación, mediante la experimentación con entornos virtuales y sistemas interactivos para la construcción de objetos comunicativos hipermedia, que favorezcan la interacción de los usuarios con la información a través de las virtudes del diseño interactivo.

Gráfica e Ilustración

El área de Gráfica e Ilustración permite vincular íntegramente, las posibilidades de la imagen con fundamento en las cualidades de la fotografía y la ilustración, partiendo de un eje principal que es el dibujo. El alumno, además de comprender los fundamentos teórico-conceptuales, técnicos y los que se derivan del contexto para la creación de imágenes, sistemas de percepción, recepción, presentación y representación, influirá como profesional, con un alto nivel de responsabilidad de acuerdo a las posibilidades discursivas del producto de diseño. Las disciplinas de esta área como el dibujo, la ilustración y la fotografía se renuevan constantemente, con mayores posibilidades mediante el uso de la tecnología, en publicaciones y objetos de diseño ilustrados⁸⁴

Perfil de ingreso.

El aspirante a ingresar a la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual debe contar con una formación académica general, preferente en el Área de las Humanidades y las Artes con interés en involucrarse en la solución de problemas de comunicación visual que afectan a la sociedad mexicana, con los estudios previos y requisitos de ingreso que exige la UNAM y adicionalmente los conocimientos e interés, habilidades y actitudes que a continuación se señalan.

⁸⁴ http://www.fad.unam.mx/licenciatura_diseno_y_comunicacion.php consulta 15 de mayo de 2017 12:00 hrs. La información correspondiente a la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual es directamente correspondiente a la que se encuentra proporcionada por la facultad, ya que se encuentra en estos momentos en adaptación por cambio y actualización de Plan de Estudios, por lo que hacen falta todos los perfiles planteados para la licenciatura.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Conocimientos e intereses:

Apreciar la cultura general, la comunicación y la estética.

Expresar y comprender una lengua extranjera en su nivel básico.

Reconocer las Tecnologías de la Información y Comunicación y manifestar interés por la exploración de las tecnología de vanguardia.

Interés por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno.

Mantener una actitud reflexiva y de autocrítica tanto de sí mismo como del entorno.

Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita.

Experimentar formas alternativas de pensamiento y trabajo.

trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural.

Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas comas en un sentido de responsabilidad y disciplina.

Habilidades:

Demostrar capacidad perceptual, psicomotriz y de configuración espacial.

Procesar información de diversas fuentes para su análisis y síntesis.

Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita.

Actitudes:

Ejercer la lectura y la investigación como hábito.

Manifestar disposición por la experimentación gráfica.

Trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural.

Discutir ideas, proponer y aceptar cambios.

Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas con base en un sentido de responsabilidad y disciplina.

Perfiles intermedios.

Al término del cuarto semestre el alumno contará con los de conocimientos fundamentales teórico-prácticos del diseño la representación gráfica, de teoría e historia del diseño y del arte así como de la evaluación y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación. Será capaz de realizar ejercicios y propuestas para la integración de proyectos de diseño y comunicación visual mediante los siguientes conocimientos habilidades y actitudes.

Conocimientos:

Teóricos y prácticos fundamentales de los procesos disciplinares para poder proponer el desarrollo de proyectos.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Teóricos-conceptuales de los medios y recursos de la práctica del diseño para comprender y aplicar los principios del lenguaje visual y gráfico.

De los procesos interdisciplinarios, sus bases teóricas y prácticas para conceptualizar y perfilar proyectos.

De los lenguajes específicos y sus aplicaciones en los campos disciplinares de la iconicidad, la gráfica, el editorial y los medios e hipermedios.

del origen y evolución del arte y el diseño desde la antigüedad hasta el Renacimiento.

De los fundamentos metodológicos de los procesos de investigación y sus protocolos relacionados con la sociedad del conocimiento y las tecnologías de la información y la comunicación.

Para comprender y expresarse en idioma inglés o en cualquier otro idioma que el alumno elija.

Habilidades:

Expresar sus ideas en forma verbal y escrita, de manera organizada e inteligible para sustentar sus conceptos y procedimientos en torno al diseño y la comunicación visual.

Presentar mensajes visuales y gráficos, para la producción y desarrollo de diseños en distintos soportes de los diversos campos disciplinares de la comunicación.

Distinguir las cualidades compositivas y comunicativas de los ejercicios gráfico-expresivos aplicados en diferentes soportes.

Realizar ejercicios de indagación y de investigación básica con apoyo de las diversas fuentes de consulta y referencia en los campos disciplinares del diseño y la comunicación visual.

Ejecutar prácticas que promuevan la integración de los conocimientos básicos del diseño y que deriven en propuestas de aplicación en problemas concretos.

Actitudes:

Demostrar una actitud flexible para apreciar, respetar y considerar los diferentes puntos de vista.

Potenciar una actitud crítica que cuestiona y valore la diversidad en cuanto a las soluciones de diseño.

Manifiestar iniciativa, interés y disposición para el desarrollo de actividades y ejercicios de diseño y comunicación visual.

Asumir un compromiso propositivo y de vínculo con las manifestaciones sociales y culturales de su entorno para el desarrollo de sus actividades académicas.

Perfil de egreso.

Conocimientos.

Organizar y relacionar los conocimientos teórico-conceptuales en procesos disciplinares e interdisciplinares de investigación-producción, para crear, proponer y producir soluciones de diseño y comunicación visual en diversos soportes dirigidos a los sectores de la sociedad.

Analizar objetivo y críticamente los procesos de evolución y transformación del diseño y la comunicación visual, con base en los conocimientos teórico-conceptuales, históricos y técnicos para crear y producir soluciones funcionales en este campo.

Distinguir las posibilidades de desarrollo de aplicación de las herramientas para el diseño en la comunicación visual ya sean tradicionales, digitales o de nueva creación.

Identificar las necesidades de diseño y comunicación visual de los sectores de la sociedad para la elaboración, desarrollo y gestión de proyectos que las atiendan.

Reconocer las bases teórico metodológicas y prácticas del emprendimiento humanista y social que implique una dimensión ética la administración y la gestión de proyectos de diseño y comunicación visual para su vinculación y producción en el contexto profesional.

Comprender y expresarse mediante una lengua extranjera inglés o en otro idioma que el alumno haya elegido durante su formación en el contexto de la profesión.

Habilidades.

Planear e integrar proyectos que impliquen la experimentación y la investigación-producción en el campo del diseño y la comunicación visual.

Gestionar su producción personal de diseño y comunicativa para proyectarla al medio profesional.

manejar con precisión las herramientas y recursos análogos, digitales y los de Nueva creación para la aplicación de procesos técnicos y tecnológicos en la elaboración de sus productos de diseño y comunicación visual.

Construir argumentos reflexivos y críticos que le permitan analizar, justificar y tomar decisiones para proyectar su quehacer profesional.

Reconocer y promover los valores estéticos-comunicativos de las expresiones y producciones que se generan en el campo del diseño y la comunicación visual en los ámbitos laboral y cultural.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Actitudes.

Mostrar una actitud positiva, creadora y transformadora que suscite el cambio y la innovación en el campo del diseño y la comunicación visual y la cultura.

Manifiestar un compromiso humanístico con el medio local, nacional e internacional, y con su entorno social cultural y socio-natural.

Participar, coordinar, fundamentar y gestionar proyectos de investigación producción con responsabilidad ética y valores profesionales.

Ejercer liderazgo, asertividad, ética y valores profesionales para generar una interacción profesional efectiva con los medios productivos, las organizaciones y las entidades académicas.

Proponer soluciones de diseño para el desarrollo humano y de comunicación visual para los ámbitos sociales, culturales, políticos, educativos y socio-naturales.

Perfil profesional

El profesional del Diseño y la Comunicación Visual será capaz de: Evaluar, discriminar y aplicar los conocimientos teórico-conceptuales procedimentales e históricos que fundamenten su participación en la investigación conceptualización desarrollo proyección producción y solución funcional de proyectos creativos individuales o colectivos.

Incorporarse en el ámbito laboral desde una perspectiva humanística social con una actitud crítica reflexiva propositiva proactiva ética y responsable en un contexto social, económico y cultural político e intelectual tanto nacional como internacional.

Ejercer como productor visual en equipos de trabajo multidisciplinarios y contribuir al desarrollo de la cultura y la comunicación visual.

Desarrollarse como gestor o asesor independiente de proyectos de diseño y comunicación visual para incorporarse en los siguientes ámbitos: estudios de diseño, agencias de publicidad, editoriales, medios de comunicación, artes gráficas, casas productoras, instituciones públicas, privadas, educativas, organizaciones sociales y PyMES; en las áreas de profundización de: edición gráfica, medios audiovisuales e hipermedia, gráfica e ilustración e iconicidad y entornos.

Ofrece soluciones integrales a problemas de diseño y comunicación visual con una actitud crítica y reflexiva propositiva y ética mediante la aplicación de metodologías estrategias de producción ofreciendo soluciones pertinentes para los diferentes sectores de la sociedad.

Desempeñarse como emprendedor humanista y social que implique una dimensión ética o como productor independiente que desarrolle proyectos de diseño y comunicación visual para agencias de

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

publicidad, televisoras, casas productoras, agencias de consultoría de Mercado, despachos de diseño, casas de cultura, organizaciones, museos, galerías o instituciones de gobierno a nivel nacional e internacional.

“Aquí se anexa el plan de estudios desglosados junto con información del PDF obtenido en la página de la oferta académica de la Universidad.”⁸⁵

Licenciatura en Arte y Diseño.

Perfil de Ingreso

El aspirante a ingresar a la Licenciatura en Arte y Diseño debe contar con una formación académica general, preferentemente en el Área de las Humanidades y las Artes, con interés en involucrarse en la solución de problemas que afectan a la sociedad mexicana a través de la creación artística y el diseño, con los estudios previos y requisitos de ingreso que exige la UNAM y adicionalmente los intereses, habilidades y actitudes que a continuación se señalan:

Conocimientos e intereses:

De las disciplinas artísticas vinculadas a la imagen afines a la licenciatura.

De cálculo matemático y aplicaciones geométricas.

De las manifestaciones artísticas y culturales.

De autores de expresiones gráficas y plásticas.

De las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

De la lengua extranjera inglés, nivel básico.

Gusto por el cine, música, literatura, teatro, televisión, video y la animación.

Inclinación por el conocimiento y aprendizaje de la historia del arte.

Afición por la visita a museos y galerías.

Por la exploración de tecnología de vanguardia.

Atracción por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno.

Habilidades

Identificar, percibir y configurar el espacio bidimensional y tridimensional.

Observar y analizar el entorno.

Reflexionar y ejercer la autocrítica.

Expresar con fluidez sus ideas de forma verbal y escrita.

⁸⁵ <http://oferta.unam.mx/carreras/45/disenio-y-comunicacion-visual>

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Manejar las herramientas y recursos materiales propios de las artes y el diseño.

Actitudes:

Ejercer la lectura y la investigación como hábito.

Manifiestar disposición por la experimentación gráfica.

Mostrar disposición para el trabajo colaborativo y la interacción social y cultural.

Discutir ideas, proponer y aceptar cambios.

Organizar tiempos de estudio, prácticas y tareas de forma responsable y autocrítica.

Perfiles intermedios⁸⁶

Perfil intermedio del Técnico Profesional en Producción de la Imagen Digital

Al término del segundo semestre, el estudiante podrá elegir la opción técnica que ofrece el plan de estudios. De ser así, deberá cumplir con las asignaturas obligatorias y optativas que se ofrecen para dicha opción, para lo cual contará con los conocimientos de técnicas, materiales y procesos tradicionales y digitales, que debe complementar con los siguientes conocimientos, habilidades y actitudes:

Conocimientos básicos de:

Expresar de forma escrita el discurso teórico e histórico del arte y el diseño.

Desarrollar escritos personales en torno a la producción visual.

Visualizar y participar en la planeación de proyectos de curaduría y museografía de arte y diseño.

Museografía y curaduría del arte y el diseño.

Teoría y práctica de la geometría y el espacio.

Bidimensionalidad y tridimensionalidad aplicada en los procesos de producción visual.

Herramientas para la producción tradicional y digital de imágenes.

Habilidades:

Expresar de forma escrita el discurso teórico e histórico del arte y el diseño.

Desarrollar escritos personales en torno a la producción visual.

Visualizar y participar en la planeación de proyectos de curaduría y museografía de arte y diseño.

Apoyar el desarrollo de proyectos que impliquen el uso de herra-

⁸⁶ Aquí es importante señalar que esta carrera tiene la opción de egresar como técnico profesional o licenciado

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

mientas tradicionales y digitales para la producción visual de objetos comunicativos y de expresión artística.

Planear los procesos técnicos y de uso de materiales de apoyo para las actividades de investigación-producción de arte y diseño.

Actitudes

Promover y participar en la integración de equipos de trabajo interdisciplinario para la ejecución de proyectos de arte y diseño.

Manifiestar iniciativa, interés y disposición para el desarrollo de proyectos artísticos y de comunicación visual.

Asumir un compromiso ético y propositivo en el desarrollo de sus actividades como técnico de apoyo a los procesos de investigación-producción de arte y diseño.

Manifiestar iniciativa, interés y disposición para el desarrollo de actividades y ejercicios de diseño y comunicación visual.

Asumir un compromiso propositivo y de vínculo con las manifestaciones sociales y culturales de su entorno para el desarrollo de sus actividades académicas

Perfil intermedio del licenciado en Arte y Diseño

Al término del cuarto semestre el estudiante contará con los conocimientos básicos de teoría e historia del arte y el diseño, así como de las técnicas, materiales y procesos en estas disciplinas. Será capaz de realizar proyectos interdisciplinarios mediante la experimentación.

Conocimientos:

Teórico conceptuales y prácticos del arte y el diseño.

Teórico-prácticos para el desarrollo de proyectos geométricos.

De representación y expresión por medio del dibujo.

Teóricos y filosóficos de la imagen.

De recursos alternativos para la producción tradicional y digital de imágenes.

Habilidades:

Expresar y utilizar los recursos narrativos de la imagen.

Planear y sistematizar los procesos de trabajo interdisciplinario de arte y diseño.

Elaborar ensayos, críticas y argumentos que fundamenten la obra artística o de diseño.

Aplicar los conocimientos geométricos en la producción de objetos comunicativos y de expresión artística.

Integrar y experimentar diversas metodologías de investigación-producción de arte y diseño.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Explorar soluciones de arte y diseño en diversos soportes tradicionales y alternativos.

Actitudes:

Apreciar y considerar diferentes puntos de vista ética y responsablemente.

Argumentar y sustentar sus ideas con respeto y tolerancia.

Integrar equipos de trabajo interdisciplinario orientados a la experimentación visual.

Asumir responsabilidad en el uso sustentable de los recursos para la producción visual

Perfil de egreso

Perfil de egreso para el Técnico Profesional en Producción de la Imagen Digital.

El egresado de esta opción contará con los conocimientos y habilidades técnicas para el uso de recursos tradicionales, mecánicos y digitales en apoyo y asistencia a proyectos profesionales de investigación-producción de arte y diseño.

Conocimientos:

Teoría e Historia de las Artes y el Diseño.

Discurso artístico y comunicativo.

Museografía y curaduría para participar en la integración de proyectos de arte y diseño.

Teoría y práctica de la geometría, el espacio y sus aplicaciones en apoyo a la producción visual.

Bidimensionalidad y tridimensionalidad aplicada como apoyo a los procesos de producción gráfica, pictórica, escultórica y audiovisual.

Herramientas para la producción tradicional y digital de imágenes.

Soportes tradicionales, digitales y alternativos para la producción de piezas artísticas y objetos comunicativos.

Tecnologías de la información y la comunicación para el apoyo de procesos de investigación-producción en arte y diseño.

Uso y técnica de los materiales para apoyar las actividades de producción gráfica, pictórica, escultórica, audiovisual e interactiva.

Habilidades

Utilizar herramientas tradicionales y digitales para el desarrollo de productos comunicativos y de expresión artística.

Preparar los materiales e insumos para ejecutar los procesos de producción visual analógica y digital.

Expresar de forma escrita y aplicar el discurso teórico e histórico del

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

arte y el diseño en apoyo a los proyectos de producción visual.

Desarrollar escritos y estudios críticos personales en torno a la producción visual en arte y diseño.

Visualizar, integrar y apoyar la instalación de proyectos de curaduría y museografía de arte y diseño.

Participar en el desarrollo técnico de la producción visual de objetos comunicativos y de expresión artística, mediante el uso de herramientas tradicionales y digitales.

Ejecutar procesos técnicos y de uso de materiales en apoyo a los procesos de investigación-producción de arte y diseño.

Actitudes:

Colaborar en grupos de trabajo interdisciplinario de producción visual.

Apoyar el desarrollo de proyectos de investigación-producción con iniciativa y disposición.

Desempeñar sus funciones de apoyo técnico a la producción visual con sentido ético y responsabilidad.

Contribuir al desarrollo óptimo de proyectos y procesos de producción artística y de diseño.

Manifiestar solidaridad en su intervención de apoyo a los procesos productivos.

Perfil Profesional

El egresado de la Licenciatura en Arte y Diseño será capaz de ofrecer soluciones integrales a problemas de comunicación visual, con una actitud crítica, reflexiva, propositiva y ética, mediante la aplicación de metodologías y estrategias de producción y comunicación visual para potenciar el desarrollo de pequeñas, medianas y grandes empresas de la región, así como favorecer el emprendimiento de otras y contribuir al desarrollo de proyectos sociales y privados a través del uso correcto de la imagen como experiencia comunicativa y de expresión. Así mismo, propondrá y gestionará proyectos de integración social a través del arte y el diseño, que coadyuven al desarrollo de los diferentes sectores de la sociedad y vinculará las actividades de investigación-producción visual con las principales problemáticas sociales, ofreciendo soluciones pertinentes y trascendentes para el entorno local, regional y nacional. Podrá desempeñarse como productor, gestor, consultor independiente o en agencias de publicidad, televisoras, casas productoras, agencias de consultoría de mercado, despachos de diseño, casas de cultura, museos, galerías o áreas gubernamentales relacionadas con el arte y la cultura.⁸⁷

⁸⁷ http://www.fad.unam.mx/licenciatura_arte_y_diseno.php. Consulta 15 de mayo de 2017 15:00 hrs.

“Aquí se anexa el plan de estudios desglosados junto con información del PDF obtenido en la página de la página de oferta académica de la Universidad.”⁸⁸

4. Vida Escolar.

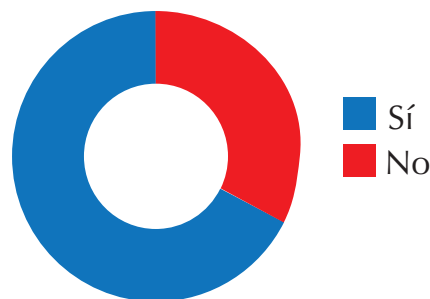
La forma de llevar a cabo la resolución para los artículos pertenecientes a este rubro, se resolvió mediante una encuesta a alumnos y egresados que se permitieron el contestar, el número de encuestas totales realizadas fueron 107; en dicha encuesta se abordan en breves preguntas cerradas la satisfacción y conocimiento de las áreas de Biblioteca, Galerías, Servicio Social, Servicios Escolares y Prácticas Profesionales, y una pregunta abierta en donde los encuestados mencionarían que les hubiese gustado saber de la Facultad antes de ingresar al cuerpo estudiantil, esto fungió para resolverse en 8 rubros que las mismas respuestas poco a poco fueron otorgando.

Las respuestas obtenidas harán que se valore la información para defender y apoyar la divulgación de cada una de estas instancias y zonas de la Facultad de Artes y Diseño; haciendo que los artículos e informaciones expresadas de cada área sea de utilidad para quien utilice o recurra a la información de la propuesta gráfica realizada.

A continuación presento las preguntas realizadas a los alumnos junto con sus respectivas respuestas, estas encuestas fueron realizadas de manera digital y físicas.

1. ¿Está de acuerdo con el horario en la biblioteca?

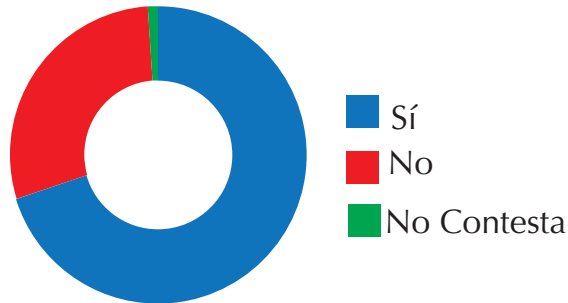
En esta pregunta el 33% de los encuestados afirman que concuerdan con el horario de la biblioteca y el 67% esta en desacuerdo con el horario.



⁸⁸ <http://oferta.unam.mx/carreras/93/arte-y-diseno>

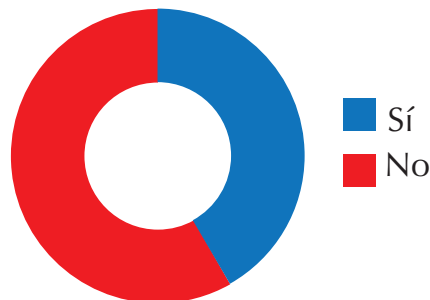
2. ¿Considera que el acervo de la biblioteca es funcional para su desarrollo académico?

El 70% de los encuestados se encuentra satisfecho con el acervo bibliográfico de la biblioteca, el 29% responde a que existe una deficiencia en él y el 1% decidió no contestar.



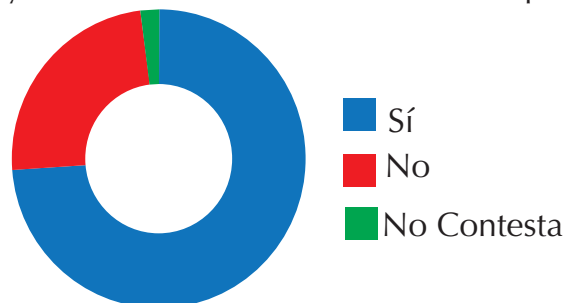
3. ¿Considera que la instalación satisface sus necesidades como usuario?

Para el 45% de los encuestados consideran que si se sienten satisfechos con las instalaciones de la biblioteca de la FAD y el 55% considera que no son adecuadas para su desenvolvimiento como usuario.



4. ¿Recomendaría usted el espacio para estudiar, trabajar y consultar el acervo?

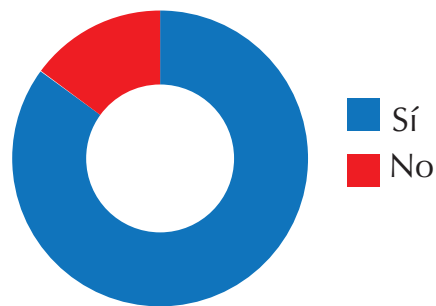
El 74% de los encuestados recomendarían el espacio para llevar acabo cualquier de las tareas antes mencionadas, el 24% no recomendaría el espacio y sólo el 2% decidió no contestar esta pregunta.



Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

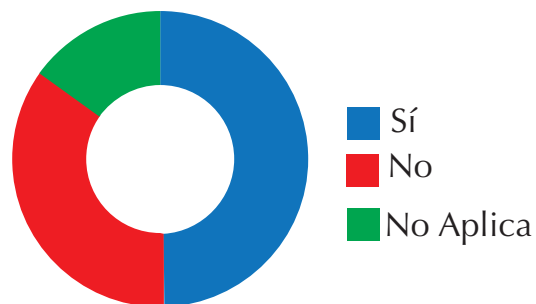
5. ¿Conoce usted las galerías de la FAD?

El 85% de los encuestados afirman conocer las instalaciones de las galerías dentro de la FAD y únicamente el 15% no las conoce. Para concluir esta pregunta se le agregó una leyenda de “En caso de la respuesta ser negativa pase a la pregunta 8” lo que resultó a que las preguntas siguientes fuesen de un rubro donde la cantidad negativa no aplicaban a la resolución, siendo por motivo que nos interesa primordialmente los que si conocen las galerías de la FAD.



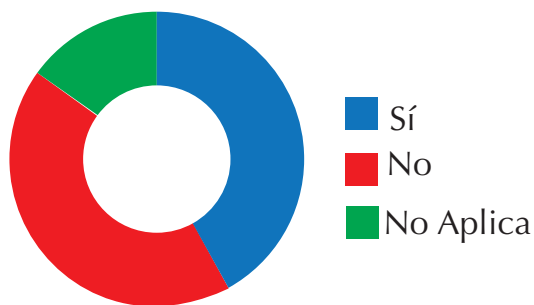
6. ¿ Considera que son accesibles para el público?

Por la condicionante de la pregunta número 5, el 15% de los encuestados no son aplicables para esta pregunta, del 85% restante son los que afirman conocer las galerías de la FAD; sólo el 49% considera que son accesibles al público y el 36% considera que no son lo suficientemente accesibles.



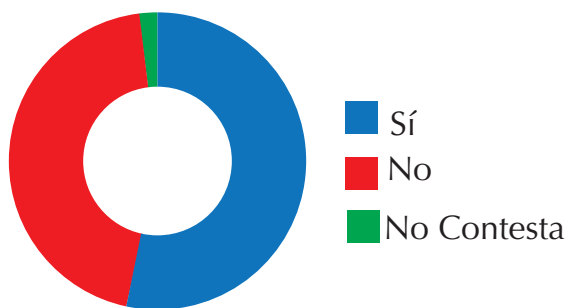
7. ¿Considera que los espacios son los óptimos?

Por la condicional de la pregunta número 5, el 15% de los encuestados no son aplicables para esta pregunta, del 85% restante son los que afirman conocer las galerías de la FAD; de estos se encuentran de manera casi equitativa entre los que consideran que sí son áreas óptimas y quienes consideran que no lo son, marcando un 42% a los que consideran que son óptimas estas instancias contra un 43% que consideran que no lo son.



8. ¿Sabe qué es el Servicio Social y en qué área de la FAD se encuentra?

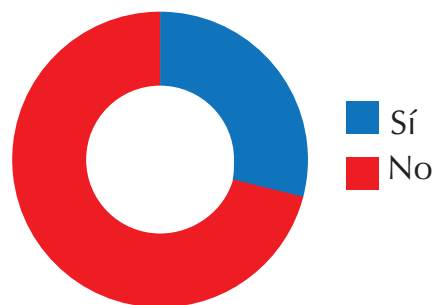
El 53% de los encuestados afirman saber en que radica el Servicio Social y conocer en que área de la FAD se encuentra, el 45% de los encuestados desconocen esta información y el 2% no contesto la pregunta.



Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

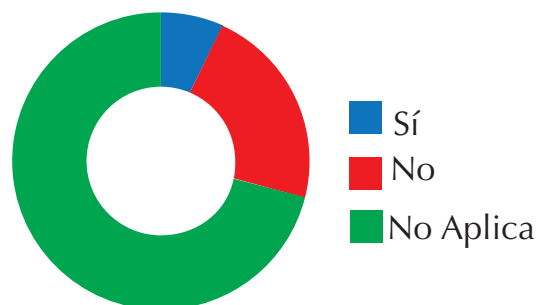
9. ¿Conoce los distintos programas de Servicio Social ?

El 29 % de los encuestados afirma conocer los distintos programas de Servicio Social y el 71% desconoce esta información, Para concluir esta pregunta se le agregó una leyenda de “En caso de la respuesta ser negativa pase a la pregunta 11” lo que resultó a que la pregunta siguiente fuese de un rubro donde la cantidad negativa no aplicaban a la resolución, siendo por motivo que nos interesa primordialmente los que si conocen los programas de Servicio Social.



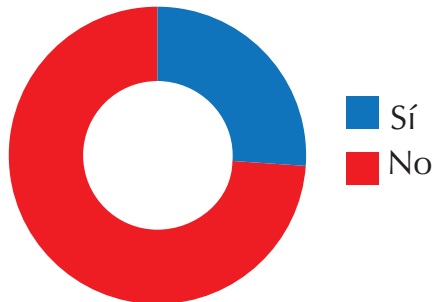
10. ¿Considera que la difusión de los programas y las características de estos son las óptimas?

Por la condicionante de la pregunta número 9, el 71% de los encuestados no son aplicables para esta pregunta, del 29% restante son los que afirman conocer los programas de Servicio Social; sólo el 7% considera que se tiene una difusión acertada de los programas, al igual que sus características son las optimas de información, y el 22% considera una deficiencia en estas dos áreas de información sobre el Servicio Social.



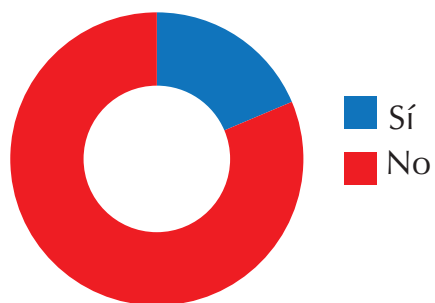
11. ¿Conoce todos los trámites que puede llevar a cabo en la Secretaría de Servicios Escolares?

Del total de encuestados, el 26% afirma conocer todos los trámites que puede llevar a cabo en dicha Secretaría, en contraste con un 74% que desconoce que trámites puede llevar a cabo dentro de ésta.



12. ¿Considera óptimo el servicio en la Secretaría de Servicios Escolares?

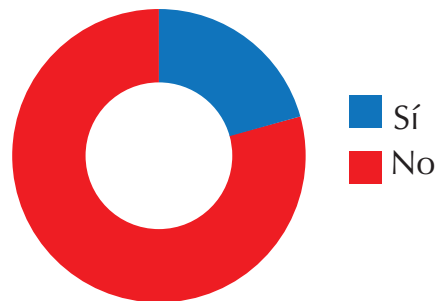
Se encuentra con que un 29% de los encuestados está de acuerdo con que es un óptimo servicio el que se lleva dentro de la Secretaría de Servicios Escolares, en consideración con el 81% que considera que no es el adecuado el servicio brindado en dicha Secretaría.



Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

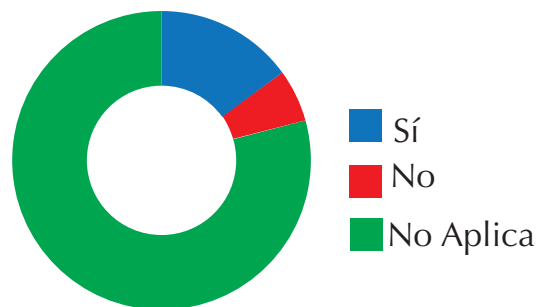
13. ¿Conoce que son las prácticas profesionales y en qué zona de la FAD se ubica?

El 21% afirma conocer y saber en qué zona de la FAD se encuentra esta área, y el 79% desconoce la ubicación y la información sobre las prácticas profesionales de la FAD. Para concluir esta pregunta se le agregó una leyenda de “En caso de la respuesta ser negativa pase a la pregunta 15” lo que resultó a que las pregunta siguiente fuese de un rubro donde la cantidad negativa no aplicaban a la resolución, siendo por motivo que nos interesa primordialmente los que si conocen que son y donde se ubica el área de practicas profesionales de la Facultad de Artes y Diseño.



14. ¿Considera que deberían ser obligatorias para incursionar en el área profesional?

Por la condicionante de la pregunta número 13, el 79% de los encuestados no son aplicables para esta pregunta, del 21% restante son los que afirman conocer que son y en qué zona de la FAD se encuentran las prácticas profesionales, sólo el 15% de estos considera que deberían ser obligatorias para incursionar en el área profesional y el 6% restante considera que no son necesarias por obligación.



Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

15. Menciona dos cosas qué te hubiese gustado saber de la facultad antes de ingresar al cuerpo estudiantil de la Facultad de Artes y Diseño

Esta pregunta se consideró de carácter abierto, dando un número de variables considerables, y elevando al doble considerado de respuestas, es decir, se encuestó a 107 personas y dan siempre un resultado variable de 107, por consideración en esta pregunta el resultado sube al doble, siendo así en total 214 respuestas que se ven conjuntadas en 8 resultantes (nada, ubicación y transporte, administrativo, oferta cultural y deportiva, escolar, espacios, servicios y otro) las cuáles a continuación serán desglosadas para lograr una mejor recopilación de datos estadísticos. Lo que a continuación es expresado es únicamente un resultado y análisis de los comentarios obtenidos de los alumnos de la FAD.

El 4% de las respuestas de los encuestados se ubicó en el rubro de **“nada”** por motivo de que les interesaba el conocer la Facultad ya cuando se incorporasen al cuerpo estudiantil de la FAD e irlo descubriendo durante su permanencia en la universidad.

El 10% se incorpora en el rubro de **“ubicación y transporte”**, resaltando un interés en el conocimiento de rutas y medio de transporte así como del tiempo invertido en el trayecto y la falta de transporte oficial universitario.

El 8% consiguiente se ubica en el rubro **“administrativo”**, aquí los alumnos encuestados expresan el deseo de conocer antes la información del personal administrativo de la facultad, la existencia de los representantes de alumnos y marcan 2 problemas desde su punto de vista, los cuales son: nula vigilancia y mal servicio (atención) de algunos trabajadores de la FAD y el desinterés del personal administrativo por la comunidad académica y estudiantil.

El 5% corresponde al rubro **“oferta cultural y deportiva”** en donde los encuestados expresan su deseo por conocer las distintas actividades que realiza la universidad y la facultad dentro de estas áreas.

El 32% siguiente de las respuestas de los alumnos encuestados se encuentran dentro del rubro de **“escolar”** aquí existen distintas reacciones de interés para ellos, siendo resultantes a este el conocer la información del peso escolar, el costo de las licenciaturas en cuanto a materiales y objetos de uso, la justificación de trabajos y tareas,

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

la gran demanda estudiantil y difusión de sus actividades realizadas por la institución, el conocer al 100% el plan de estudios que llevan e incluso conocer la comparación en algunos casos con el plan de estudios anterior, la división de semestres en ciertas asignaturas, lo que las vuelve en asignaturas de medio semestre, la eliminación de áreas de estudios, la falta de funcionalidad y practicidad de los planes de estudio, la falta de elección de profesores y que en caso de algunos no se encuentran titulados o carecen de compromiso con los alumnos por una falta de exigencia con ellos, lo que a algunos les conlleva a también considerar a que la misma facultad pide a los alumnos el ser autodidactas.

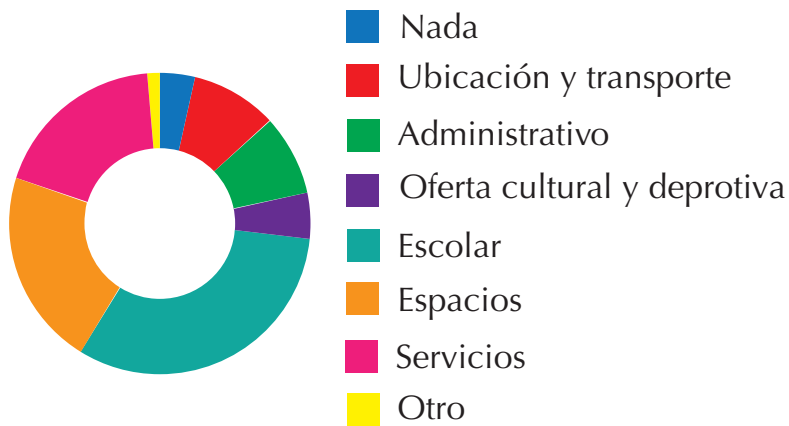
El 21% siguiente corresponde a el rubro **“espacios”** en donde los alumnos expresan el querer conocer más sobre la historia de la facultad, conocer a más detalle las instalaciones y el por que no se encuentra dentro de ciudad universitaria, al igual que mencionan una carencia en equipos, mobiliario, áreas verde, materiales de trabajo y uso como en los laboratorios y ciertas carencias en el acervo de biblioteca.

El 19% siguiente se ubica dentro del rubro **“servicios”**, en los cuales los encuestados expresan el conocer los servicios que cuentan los alumnos como son las impresiones y corte de materiales dentro de la facultad, información más referenciada se servicios escolares, el jurídico, el departamento de becas, departamento de titulación, servicio médico, bolsa de trabajo, movilidad estudiantil, las opciones para estudiar en otras instituciones nacionales, internacionales y dentro de otras facultades de la universidad, etc., y marcan una deficiencia en los servicios de horarios de clases e intesemestrales, así como en ciertos departamentos de la FAD como lo son por ejemplo el departamento de Servicio Social.

Por último el 1% restante corresponde al rubro de **“otro”**, que en sí habla mas de un ámbito más personal de los alumnos, ya que a estos les hubiese interesado saber que tendrían que sacrificar acciones de su vida cotidiana y cosas que hacen habituales por pertenecer a la FAD.

Al concretar el análisis total de estas respuestas se observa una variable de respuestas entre los alumnos, al mismo tiempo da una solución en cuanto a la información que funcionará para saber en que enfocar mayor atención o profundizar al momento de redactar lo correspondiente a la sección de vida escolar; dando de este modo

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.



un panorama que paso de lo general a particular de enfoque, para lograr captar y acercar la información a los posibles estudiantes y candidatos que desean pertenecer a la FAD.

De este análisis se retoma la parte de ubicación que se ve en la sección de sedes, por lo que se coloca la dirección y zona donde se encuentran, en **“oferta cultural y deportiva”** se retoma en galerías y en un apartado para difusión cultural con las que constan las 4 sedes y se agrega el apartado de actividades deportivas, y en la sección de **“servicios”** que se retoma en la revista en los apartados de becas y movilidad, bolsa de trabajo, prácticas profesionales e innova UNAM, y por último la parte **“administrativo”** queda en los legales finales mostrando la lista de cargos con sus respectivos ocupantes. Aunque la sección de **“espacios”** es marcada con un alto nivel de interrogante por alumnos esta se verán resueltas dentro de la sección de descripción inicial de la FAD integrada al inicio de la revista ya que solicitan mayor información sobre ésta y complementándole con un mapa de la FAD.

Por último se lleva a que se tenga una novena sección después de posgrado que corresponde a Prácticas profesionales, Bolsa de trabajo e Innova UNAM (Unidad de Artes y Diseño), este último es uno de los triunfos y zonas de importancia también a nivel de la universidad que es importante explicar y retomar.

En donde se integra ya la siguiente información para consolidar los artículos, e información pertinente.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Vida escolar.

Servicios Escolares.

Misión.

Proporcionar a los alumnos, egresados y profesores de la FAD todos los servicios que de administración escolar se requieran para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Visión.

Consolidar una administración escolar de calidad y dinámica, basada en la normatividad, que satisfaga los requerimientos de la comunidad.

Valores.

Compromiso institucional, responsabilidad, calidad, profesionalismo, creatividad, constancia y prestigio.

TRÁMITES

Todos se realizan de manera presencial presentando original de identificación oficial vigente, en horario continuo de 9:00 a 20:00 hrs. en días hábiles.

Constancias

La entrega de constancias es 1 día hábil después de realizar la solicitud del trámite.

Historias académicas

La entrega de historias académicas es 1 día hábil después de realizar la solicitud del trámite.

Contraseñas

La entrega de contraseñas es inmediata; para este trámite se requiere que presente, además, fotocopia de la identificación oficial vigente.

Credenciales

Recibe la credencial una hora hábil después de realizar la solicitud del trámite, previa entrega de original y fotocopia de Acta ante el Ministerio Público, por robo o extravío, según el caso.

Certificado de estudios

La entrega del certificado de estudios es 9 días hábiles después de recibir su documentación completa.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Revisión de estudios

La entrega de la revisión de estudios es de 7 a 10 días hábiles después de recibir su documentación completa, siempre y cuando el expediente cuente con la documentación original requerida y sin problema alguno.

Horario.

Lunes a viernes de 9:00 a 20:00 hrs⁸⁹

Biblioteca.

“Centro de documentación “Prof. José Ma. Natividad Correa Toca”
Servicios:

Consulta de catálogo de libros y revistas en Catálogos FAD
Consulta en sala de material bibliográfico y hemerográfico y audiovisual

Consulta en sala de recursos electrónicos (tesis, revistas, libros, bases de datos, discos compactos complementarios a los libros)

Préstamo de equipo de cómputo (Programa PCFAD) actualmente contamos con 5 PCy 40 LAP TOPS para realizar actividades académicas tales como: Informes, tesis, ensayos, presentaciones de clase (servicio solo para alumnos vigentes de la FAD).

Préstamo a domicilio (máximo 3 libros por 7 días)

Préstamo interbibliotecario

Renovación de préstamos por internet

Servicio de fotocopiado (máximo 50 copias por libro)

Solicitud vía remota de Carta de no adeudo para trámites de titulación

HORARIO

Período escolar

Lunes a viernes de 8:00 a.m. a 21:00 p.m.

Sábados de 9:00 a 13:45 hrs.

Período intersemestral

Lunes a viernes de 9:00 a.m. a 19:45 p.m.

Sábados NO⁹⁰

⁸⁹ <https://escolares.fad.unam.mx/sitio/?p=servicios>

⁹⁰ http://blogs.fad.unam.mx/centro_documentacion/

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Difusión Cultural.

Cada una de las sedes consta de su propia unidad de Difusión Cultural, enfocadas en el desarrollo de las Artes y el Diseño, creando y proponiendo distintos tipos de exposiciones.

Difusión Cultural Plantel Xochimilco

“Misión

El Departamento de Difusión Cultural de la Facultad de Artes y Diseño, Plantel Xochimilco tiene como misión difundir las diversas manifestaciones de las Artes Visuales, el Diseño y la Comunicación Visual y la cultura.

Así como coadyuvar en la formación integral de la comunidad estudiantil y académica de la FAD, propiciando las condiciones extracurriculares que otorguen a la comunidad oportunidades de apreciar la cultura; estimular su sensibilidad artística, desarrollar su formación, así como generar, aplicar, divulgar y preservar el arte, el diseño y la comunicación visual y la cultura. Así como apoyar a los estudiantes para que participen en el desarrollo de la FAD con actitud crítica.

Visión

Fomentar la producción con relación a la investigación que distinga a la institución como una escuela importante en estos campos. Promover la inserción de su producción académica y profesional en la cultura nacional e internacional, manteniendo un compromiso social.

Asimismo fomentar el intercambio de experiencias y de información con instituciones nacionales y extranjeras, así como esfuerzos de colaboración interinstitucional; se propiciará la integración de las actividades de extensión y de vinculación universitaria entre sus diferentes entidades y dependencias, a través de actividades de coordinación, promoción y evaluación de los servicios ofrecidos a nivel central o regional.

Este departamento se conforma como una entidad que promueva, gestione, coordine y vincule toda serie de programas relacionados con la formación integral, la de participación colectiva, por y para la comunidad de la FAD, de la UNAM y de su entorno.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Funciones y responsabilidades

El Departamento de Difusión Cultural de la Facultad de Artes y Diseño Xochimilco, tiene asignadas, por la Secretaría de la Dirección, Vinculación y Planeación, así como por la Dirección de la Facultad, las siguientes funciones:

- Generar proyectos culturales propios.
- Desarrollar la gestión de cada proyecto.
- Apoyar el montaje de obras.
- Brindar apoyo logístico para la gestión de espacios.
- Ser interlocutor permanente para orientar y participar de las iniciativas estudiantiles que se relacionan con la promoción de la cultura.
- Gestionar apoyo técnico para la realización de actividades.
- Difundir actividades culturales intra y extra muros de la FAD y UNAM.
- Coordinar esfuerzos con dependencias distintas a la FAD relacionadas con el ámbito cultural.
- Planear, dar seguimiento, analizar y evaluar las actividades en las que se involucra el Departamento de Difusión Cultural.”⁹¹

Difusión Cultural Antigua Academia de San Carlos.

“Misión

Dar a conocer la producción artístico-plástica de maestros, alumnos y egresados, para dar cumplimiento a una de las tareas importantes de la Universidad Nacional Autónoma de México, la difusión de la cultura.

Visión

Al exhibir la obra de sus alumnos, la Facultad de Artes y Diseño, proporciona herramientas en apoyo a la docencia, abriendo espacios para que como profesionistas enfrenten nuevos retos, así nuestros egresados tendrán las mejores oportunidades en sus participaciones en concursos, bienales, becas, etc.”⁹²

Difusión Cultural Taxco.

“La coordinación de difusión cultural de la FAD plantel Taxco, organiza y facilita accesos y medios para realizar proyectos que benefician a la comunidad mediante manifestaciones artísticas y culturales a través de exposiciones, conferencias, ciclos de cine y presentacio-

⁹¹ http://www.fad.unam.mx/difusion_xochimilco.php

⁹² http://www.fad.unam.mx/difusion_san_carlos.php

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

nes de libros entre otras, vinculando la vida académica de nuestra facultad con esta ciudad y sus alrededores.”⁹³

Difusión Cultural Unidad de Posgrado Ciudad Universitaria.

Ésta es dependiente del mismo administrador de la sede del Plantel Xochimilco para el desarrollo de los proyectos de exposición.

Galerías.

Las galerías de la Facultad de Artes y Diseño son dependientes de las oficinas de difusión cultural, aquí se presentan exposiciones temporales de académicos y alumnos que integran proyectos museográficos y exposiciones de aporte nacional e internacional en colaboración con distintas instituciones.

“Las galerías pertenecientes a la FAD son:

Galería Luis Nishizawa (Plantel Xochimilco).

Galería Antonio Ramírez (Plantel Xochimilco).

Galería Autónoma (Plantel Xochimilco).

Galerías de Antigua Academia de San Carlos (Plantel Antigua Academia de San Carlos).

Galería de Posgrado (Unidad de Posgrado Ciudad Universitaria).

Vereda Digital (Plantel Taxco).”⁹⁴

Actividades Deportivas.

“La Coordinación de Actividades Deportivas tiene como objetivo contribuir en la formación integral de los estudiantes, a fin de coadyuvar a su desarrollo recreativo, físico y deportivo, fomentando la convivencia social de la comunidad universitaria para fortalecer los valores sociales, mejorar cualitativa y cuantitativamente la actividad física y deportiva en los estudiantes en su espacio formador. Lo anterior a través de las siguientes tres áreas específicas:

Recreación

Deporte Formativo

Deporte Competitivo

⁹³ http://www.fad.unam.mx/difusion_taxco.php

⁹⁴ Esta información se encuentra dentro de las páginas de difusión cultural y de igual forma se llevo a cabo el acercamiento a dichas instancias para conocerles más.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

“Visión

Aumentar la participación estudiantil. Mejorar la convivencia social a través de la recreación y el deporte. Masificar la práctica de actividades deportivas e iniciación deportiva a través de torneos deportivos.

Misión

Contribuir a la formación integral de los estudiantes, haciendo de la cultura recreativa-deportiva, elementos que favorezcan el desarrollo de valores como la honradez, lealtad, autocuidado, disciplina, superación personal, trabajo en equipo, respeto y sentido de identidad con su Facultad, Universidad y país.

Listado de servicios

Deporteca: Préstamo en el plantel de material recreativo, con credencial de la UNAM y en el horario de servicio de la coordinación de lunes a viernes de 13:00 a 16:00 horas:

- Juegos de mesa, Uno, Jenga, Tabla Puma etc.
- Mesa de ping-pong
- Futbolito
- Artículos de malabares
- Balones de futbol, basquetbol, voleibol, futbol americano.
- Crossfit

Equipos representativos de:

Basquetbol ramo femenino y varonil

Fútbol ramo femenino y varonil

Voleibol

Para los horarios se coloca la nota de que se revise la página:

<http://www.fad.unam.mx/actividades-deportivas/>⁹⁵

⁹⁵ <http://www.fad.unam.mx/actividades-deportivas/>

Servicio Social.

“El servicio social es una actividad temporal-obligatoria que permite al estudiante desarrollarse en tres ámbitos: formativo, social y retributivo:

En el ámbito formativo (entendido como el proceso de construcción de saberes científicos, sociales, artísticos y humanísticos que facilitan el desarrollo de la estructura ética/moral de la persona y dan sentido a la integración del perfil profesional):

- Consolidar la formación académica.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en las aulas.
- Adquirir nuevos conocimientos y habilidades profesionales.
- Aprender a actuar con solidaridad, reciprocidad y a trabajar en equipo.
- Conocer y tener la posibilidad de incorporarse al mercado de trabajo.

En el ámbito social (participando en los diferentes campos de la actividad humana como son salud, educación, cultura, equidad de género, medio ambiente, producción de bienes y servicios, derechos humanos, ciencia y tecnología; incentivando la fructificación de talentos y capacidades de creación, en la atención/gestión de sus condiciones y problemas, que serán asumidas con autorresponsabilidad):

- Tomar conciencia de la problemática nacional, en particular la de los sectores más desprotegidos del país.
- Extender a la sociedad los beneficios de la ciencia, la técnica y la cultura.
- Poner al servicio de la comunidad los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos.

En el ámbito retributivo (contribuir a la mejora de la calidad de vida, a través de la participación en el diseño, intervención, planificación, asesoría, capacitación, etc., al otorgar a la comunidad los beneficios de las competencias adquiridas—saberes, habilidades y actitudes):

- Reconocer el costo de la educación recibida y retribuir a la sociedad con acciones responsables.
- Privilegiar el compromiso adquirido con la sociedad, atendiendo las necesidades y problemas de los grupos vulnerables.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

- Retribuir a la sociedad los recursos destinados a la educación pública.
- Poner en práctica las competencias adquiridas para realizar trabajo comunitario.

Organización del Servicio Social

En la organización del Servicio Social Universitario de esta facultad intervienen el H. Consejo Técnico, Jefatura de Estudios Profesionales y el Departamento de Servicio Social y la Dirección General de Orientación y Atención Educativa. (DGOAE).

La prestación del Servicio Social tiene una duración de 6 meses a 2 años cubriendo 480 horas o más si se trata de un proyecto institucional o de investigación.

Puedes empezar a prestar tu Servicio Social es necesario que tengas cubiertos un 70% de créditos de tu licenciatura, teniendo el periodo de registro puede hacerse en cualquier momento, pues no está sujeto a un periodo escolar.⁹⁶

5. Cursos y Diplomados

Dentro de las 4 sedes de la Facultad de Artes y Diseño (Xochimilco, Antigua Academia de San Carlos, Taxco de Alarcón y Posgrado Ciudad Universitaria), se ven impartidos una gran variedad de cursos y diplomados que apoyan a la ampliación de conocimientos para los alumnos que las cursan; siendo los casos de los cursos libres que se dan en períodos intersemestral e interanual dirigidos únicamente a los alumnos que cuentan con inscripción vigente dentro de la universidad, éstos fungen como una herramienta más para la preparación de los alumnos.

Por otro lado se encuentran los cursos y diplomados generados por educación continua, los cuales al igual se encuentran incorporados en las distintas sedes de la Facultad de Artes y Diseño, a diferencia de los cursos dirigidos únicamente a los alumnos de la FAD, éstos tienen un target un poco variado, ya que son abiertos al público en general que en los casos de los cursos libres se abren a todo el público, y en el caso de los diplomados están siendo dirigidos a alumnos de nivel licenciatura procedentes de cualquier universidad (tanto nacional como extranjera), abriendo una puerta a la profundización y a la actualización de información. Cabe mencionar que existen

⁹⁶<http://www.fad.unam.mx/servicio-social/tramites.php>

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

cursos y diplomados con opción a titulación, siendo éstos un apoyo más para que los alumnos logren acceder a su título de licenciatura, claro únicamente este proceso es llevado por alumnos y egresados de cualquier facultad de la UNAM.

Siendo éstos últimos abordados un poco más a detalle, con motivo de que los diplomados son como se expresó anteriormente una herramienta de egreso y una importante forma de mostrar el conocimiento y experiencia en el campo laboral y docencia de los maestros partícipes, para lograr esto, se llevó a cabo dos entrevistas a académicas que dirigen e imparten un diplomado, la Maestra en Diseño Industrial Alma Martínez Cruz quien dirige el diplomado de “Diseño de Escarpates” en la Sede Antigua Academia de San Carlos y a la Licenciada Karina Díaz Barriga quien dirige el diplomado de “Lettering, del Dibujo de la letra a la impresión”; al momento de presentarme con ellas se les mostró una copia del registro de tesis junto con el protocolo de investigación para mostrar que si es un proyecto verídico y registrado ante el departamento de titulación, de igual forma les informe que la entrevista no sería grabada por lo que tomaría nota de sus respuestas y que estas respuestas no tendría otro uso que el implicado para generar un mejor texto que desarrolle y enriquezca la información que será presentada en la revista de proyecto de tesis.

Para la entrevista se llevaron a cabo las siguientes preguntas:

1. ¿Qué le impulsó a proponer y llevar a cabo la dirección y planeación de un diplomado?
2. ¿Cómo lleva a cabo la planeación y que objetivos primordiales tiene al momento de hacerlo?
3. ¿Qué estrategias lleva a cabo para implementar el curso?
4. ¿Estas estrategias son determinantes para seleccionar a los académicos que le apoyarán en el diplomado?
5. ¿Se ha modificado el programa de estudios del diplomado con el paso de las generaciones?
6. ¿Qué es lo más importante o determinante al seleccionar un candidato a cursar el diplomado?
7. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas (si las hubiese) de cursar un diplomado?
8. ¿Cuál es su expectativa a mediano-largo plazo en cuanto a su diplomado?
9. ¿Cuál es el reto más fuerte al que se enfrentan los alumnos y académicos durante el diplomado?
10. ¿Por qué consideran importante el que los diplomados sean una opción a titulación?

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

A lo que a continuación se presentan las respuestas otorgadas por ambas maestras.

Respuestas de la maestra Alma Martínez Cruz.

1. Llega a impartir el diplomado gracias al interés puesto por los participantes en una conferencia sobre el tema que desarrollo para su diplomado, teniendo por resultado una invitación de la coordinadora de Educación Continua.
2. Se encuentra en una planeación constante y se enfoca en dos objetivos primordiales, el primero es identificar las posibles temáticas y ver los posibles profesores ideales y el segundo es generar una línea de trabajo congruente con un proceso de diseño.
3. Llevar acabo una vinculación con otros profesionales del área o fuera, dar un curso multidisciplinarios.
4. Son fundamentales el buscar perfiles con su capacidad de trabajo, gente del medio dispuestos a compartir sus conocimientos.
5. Sí, se ha modificado en cuanto a invitados y por ende su contenido. Teniendo como una meta a corto plazo el integrar a más profesores ya que actualmente se cuenta con académicos distintos.
6. Se consideran 3 aspectos al aceptar a un candidato para cursar un diplomado, primero su interés por las temáticas, en segundo la relación que tenga con éstos y por último que sean personas dispuestas a combinar teoría con práctica.
7. Las ventajas que encuentra son que dura un semestre, que son intensivos y te da un documento probatorio; la desventaja es que a los egresados se les dificulta más los tiempos de integración.
8. La idea es que cada año se imparta y se mejore más el contenido, mediante el rotado de profesores, para generar una línea de investigación y diseño específico.
9. Se presentan dos retos primordiales, el primero es el tiempo, puesto que es un curso intensivo de 5 horas por sesión lo que dificulta por las demás actividades que cada alumno tiene y se cuenta con que la mayoría de los integrantes no son pertenecientes a la UNAM.
10. Son importantes ya que hacen que el proceso de titulación sea más rápido y más práctico.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Respuestas licenciada Karina Díaz Barriga.

1. El interés en el tema y al darse cuenta de que no existe un diplomado de éste tema.
2. Que el alumno salga conociendo del tema y que lo aprendido en el dibujo de la letra logre ser llevado al diseño.
3. Implementación de mucha práctica y un sustento histórico de todo el panorama teórico-práctico para llevar a cabo un diseño de lettering.
4. Sí, lo son.
5. Sólo lleva dos generaciones, pero ha sido funcional el programa planteado, aunque el siguiente si tendrá un cambio.
6. Carpeta de trabajo de actividades del dibujo de la letra.
7. Las ventajas que encuentra es que se logran titular en 6 meses y se amplía el conocimiento de un tema en específico.
8. Que se forman generaciones en el dibujo de la letra y que como académicos sigan creciendo.
9. Los retos que se encuentran son la exigencia que los maestros piden y que los académicos logren impulsar a los que tienen tanta habilidad en el dibujo.
10. Son importantes ya que mediante esto se logra ampliar el conocimiento del alumno.

Gracias a estas entrevistas se podrá generar un mejor artículo referente a diplomados en donde se puede abordar lo siguiente: el propósito principal (la ampliación y profundización de conocimientos), la demanda tanto de egresados de la FAD como externos nacionales e internacionales, lo actualizados que se encuentran éstos gracias al profesionalismo de quien los dirige y a la plantilla de profesionales del ámbito que son incluidos en cada diplomado, y por supuesto hacer una mención de la acción consecuente que se puede obtener (lograr la titulación).

Realizando un análisis a las respuestas de las dos entrevistadas se redacta un texto consiguiente para la integración en la revista, primeramente se retoma el párrafo introductorio en este texto y después las dos entrevistas dan pauta a los textos, ya que son sus respuestas las que permiten conocer que se busca y que se logra al llevar acabo un diplomado. A continuación el texto:

Dentro de las 4 sedes de la Facultad de Artes y Diseño (Xochimilco, Antigua Academia de San Carlos, Taxco de Alarcón y Posgrado Ciudad Universitaria), se ven impartidos una gran variedad de cursos y diplomados que apoyan a la ampliación

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

de conocimientos para los alumnos que las cursan; siendo los casos de los cursos libres que se dan en períodos intersemestral e interanual dirigidos únicamente a los alumnos que cuentan con inscripción vigente dentro de la universidad, éstos fungen como una herramienta más para la preparación de los alumnos. Estos diplomados y cursos pueden ser tomados desde que los alumnos ingresan al 7mo semestre de cualquiera de las licenciaturas, ya que esto demuestra que ya tienen un conocimiento previo que se verá completado en las artes y el diseño.

Los académicos que los imparten se caracterizan por impartir cursos y diplomados con ideas innovadoras, creativas y de contenidos de interés, que refuercen a sus alumnos en el ámbito profesional en las distintas áreas; esto es debido a una planificación constante y con una actualización y mejora constante, ya que pertenecer a la universidad es motivo de orgullo pero sobre todo de asertividad para integrarse y colocarse a la vanguardia de las instituciones que imparten licenciaturas en diseño.

Los cursos y diplomados ofrecen a los interesados retos que los hacen desarrollar una habilidad de trabajo desde el panorama teórico-práctico, formando generaciones que crezcan en su desarrollo profesional y académico.

Los interesados en éstos deben mostrar interés por las temáticas, tener una relación con el tema lo cual debe demostrarse mediante una carpeta de trabajo que les respalde para ingresar al diplomado y ser personas dispuestas a combinar la teórica y la práctica para poder incluirse en cualquier diplomado o curso.

6. Becas y Movilidad

El departamento de Becas y movilidad se encarga labores de difusión de convocatorias, atención y orientación a los estudiantes con la finalidad de que sean postulados a las convocatorias y programas pertinentes, con la mayor precisión posible,⁹⁷ así como también se encargan de la revisión de expedientes y gestionar el apoyo para los intercambios extranjeros, esto incluye desde la postulación de estudiantes hasta la revalidación de las asignaturas cursadas en el extranjero.

⁹⁷ <http://www.fad.unam.mx/becas/> Consulta 15 de julio de 2017 20:30 hrs.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Socialmente a la Universidad se le integran distintos tipos de estímulos que apoyen a los alumnos de distintas situaciones (pertenecientes a pueblos indígenas, excelencia académica, etc.), otorgándoles becas a estos alumnos que les permitan apoyarse para poder concluir satisfactoriamente su licenciatura, por lo cual el área de becas y movilidad se encarga de orientar a los estudiantes para realizar de forma clara y oportuna los trámites para los programas, entre los que resaltan Manutención, PAEA, PROBEMEX, Prepa Sí-Universitarios, Titulación, Servicio Social, Apoyo Nutricional y Apoyo a Madres Jefas de Familia y la operación de del programa de Apoyo Nutricional.⁹⁸

La Universidad tiene diversos convenios con distintas Universidades a nivel Nacional e Internacional lo cual permite a los alumnos lograr una estancia de intercambio dentro del mismo país o en el extranjero (siempre y cuando cumpla con los requisitos de aceptación estipulados por la universidad en que deseé realizar su estancia), siendo este departamento un vínculo con la Dirección General de Orientación y Atención Educativa y con la Dirección General de Cooperación e Internacionalización.

Los tres párrafos anteriores serán usados en la descripción de esta área dentro del producto gráfico.

7.Egreso

El egreso de la FAD corresponde directamente a la titulación, para lo cual se cuenta con un departamento por parte de la Facultad que se encarga de este proceso directamente, siendo así que como parte de las dependencias de las facultad cuenta con su propio blog de información registrado bajo el dominio de http://blogs.fad.unam.mx/departamento_titulacion/, en donde se encuentran todos los formatos necesarios e información sobre las modalidades de titulación, particularmente éstas son las que interesan se vean plasmadas dentro de la publicación, de acuerdo a la publicación “Opciones de titulación en la UNAM. Facultades y Escuelas”⁹⁹, la FAD cuenta con 10 opciones de titulación, de las cuales 9 se encuentran vigentes; apoyado directamente en el tríptico¹⁰⁰ del departamento de titulación para la información correspondiente.

⁹⁸ <http://www.fad.unam.mx/becas/>. Consulta 15 de julio de 2017 20:30 hrs.

⁹⁹ Opciones de titulación en la UNAM. Facultades y Escuelas. Ed. UNAM Primera edición actualizada. México, 2012, pp. 28-30

¹⁰⁰ Tríptico en el que participé como diseñador cuando fui prestador de Servicio Social del Departamento de Titulación y en su última actualización de información en abril 2017

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Los interesados en obtener el título profesional en cualesquiera de las licenciaturas que se imparten en la Facultad de Artes y Diseño, podrán elegir entre las opciones aprobadas por el H. Consejo Técnico, en la sesión ordinaria celebrada el 17 de junio de 2004:

Titulación mediante tesis o tesina

a) Se puede realizar el registro para titulación por **Tesis** si se tiene **70%** de créditos de avance de la licenciatura. Se entiende por tesis el trabajo escrito individual o grupal que desarrolla un tema determinado poco explorado o con un enfoque nuevo, de acuerdo con la licenciatura cursada. Presenta un esquema que incluye introducción, capítulos, conclusiones, bibliografía y, si es el caso, apéndices. Debe contar con un corpus de investigación de por lo menos 20 fuentes documentales de las cuales derive un aparato crítico y su extensión mínima será de 40 cuartillas sin imágenes (letra Arial de 12 puntos cada una en tamaño carta). Esta modalidad requiere de un director de tesis, comprende una réplica oral, se evalúa de manera individual y el alumno puede recibir mención honorífica de acuerdo con el Reglamento General de Exámenes, siempre y cuando haya obtenido promedio de 9 (nueve) no tenga registro de exámenes extraordinarios durante sus estudios de licenciatura. Las copias de tesis se pueden entregar de forma impresa, digital o en otro soporte según establezca la Dirección General de Bibliotecas.

b) Se puede realizar el registro para titulación por **Tesina** si se tiene **100%** de créditos de la licenciatura. Se entiende por tesina el trabajo escrito individual de carácter monográfico y de compilación que expone, mediante la descripción, una investigación documental de campo o el desarrollo de un trabajo práctico. Su estructura incluye una breve introducción y desarrollo, es necesario que presente aparato crítico y conclusiones. Se requiere de por lo menos 10 fuentes de consulta. Su extensión mínima será de 20 cuartillas de texto más los anexos visuales que se requieran. Las copias de la tesina se pueden entregar de forma impresa, digital o en otro soporte según establezca la Dirección General de Bibliotecas. Esta modalidad requiere del aval de un docente, comprende réplica oral y sus variantes son:

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

- Recuperación de experiencia profesional: narración contextualizada de algún proyecto o presentación de obra realizada.
- Historia de vida: bibliografía de algún personaje relevante para la institución o la disciplina.
- Presentación de un suceso educativo en el que participó el sustentante: seminarios de tesis, diplomados, etc.
- Ensayo: visión personal sobre un tema específico fundamentado en información actual.
- Bitácoras: descripción y muestra de actividades realizadas durante el servicio social.
- Descripción y evaluación: actividades y resultados de su participación en un proyecto específico de investigación.
- Compilaciones: catálogos de fuentes documentales, objetuales, referenciales o de obra artística.

Titulación por actividad de investigación

Podrá elegir esta opción el alumno que se incorpore al menos por un semestre a un proyecto de investigación registrado previamente para tales fines en su entidad académica. En el caso de la tesis o de la tesina, la réplica oral se realizará conforme se establece en los Art. 21, 22 y 24 del Reglamento General de Exámenes. En el caso del artículo académico, la evaluación se realizará conforme a lo dispuesto en el Art. 23 del citado Reglamento.

Titulación por actividad de apoyo a la docencia

Consistirá en la elaboración de material didáctico para cualquier nivel académico y a la crítica escrita al programa de algunas asignaturas o actividades académicas del plan de estudios de licenciatura o bachillerato, o de éste en su totalidad. Esta opción se evaluará conforme al Art. 23 del Reglamento General de Exámenes.

Titulación por totalidad de créditos y alto nivel académico

Opción que podrán elegir los alumnos que hayan obtenido un promedio mínimo de 9.5 (no hay excepciones), haber cubierto la totalidad de los créditos en el tiempo establecido, sin recursamientos y sin exámenes extraordinarios. Que tengan liberado el servicio social y haber acreditado el idioma (Diseño y Comunicación Visual)

Titulación por servicio social

En esta opción el alumno deberá inscribirse en alguno de los programas de servicio social considerados como opción de titulación; revisado por la subcomisión y aprobado por el H. Consejo Técnico y presentar a su término una tesina (Ver inciso b).

Titulación por seminario de tesis o tesina

Podrá optar por esta opción el alumno que haya cursado regularmente y aprobado la asignatura de seminario de titulación, y cuyo trabajo final será aprobado por el titular de la asignatura como un trabajo que cubre las características de una tesis o tesina y que puede presentar inmediatamente el examen profesional, de conformidad con lo dispuesto en el Artículo 22 del Reglamento General de Exámenes.

Titulación por trabajo profesional de diseño o producción de obra artística

Esta opción requiere que el alumno se incorpore al menos por un semestre a una actividad profesional registrada y aprobada en el Departamento de Titulación para este fin; o que proyecte, produzca o exhiba una muestra artística. El documento terminal será una tesina monográfica escrita o catálogo como versión de tesina (Ver inciso b).

Titulación por profundización de conocimientos

Cubrir un mínimo de 240 horas ya sea por diplomado o cursos con opción a titulación, considerar que sólo pueden ser acreditados por las distintas sedes de la Facultad de Artes y Diseño. Tener una calificación mínima de 9.0; presentar al término una memoria gráfica donde se incluya lo realizado o destacable dentro del diplomado o cursos presentados.

Titulación mediante estudios de posgrado

En esta opción el alumno deberá acreditar las asignaturas y actividades correspondientes de una especialización, maestría o doctorado impartido por la UNAM, cumpliendo con los requisitos correspondientes (se recomienda que sea estudios afines). Las condiciones de ingreso serán las que indique el comité académico de la entidad correspondiente. Esta opción se evaluará conforme al Art. 20, apartado "A", inciso "h" del Reglamento General de Exámenes.

Titulación mediante portafolio profesional. (Aplica para la Licenciatura de Arte y Diseño)

Consiste en la elaboración del portafolio que será su carta de presentación en el ámbito profesional. El documento terminal será una tesina que documente dicho proceso y presentará examen profesional.

La anterior información es de relevancia ya que los distintos alumnos merecen y deben conocer incluso desde el primer semestre en la licenciatura las opciones que tienen para egresar y así mismo poder crear un plan que los acompañe dentro de su paso en la licenciatura.

8.Posgrado

La Universidad tiene distintos estudios a nivel posgrado lo cual incluye las Especializaciones, Maestrías y Doctorados que esta imparte, en la Facultad de Artes y Diseño no es la excepción y la integración en estas áreas hicieron que se pasase de Escuela Nacional a Facultad; los alumnos tienen la opción de integrarse a este nivel cuando se hayan concluido y titulado de los estudios de la licenciatura.

Los estudios de posgrado son los que se realizan después de la licenciatura; tienen como finalidad la formación de profesionales y académicos del más alto nivel.

“Las facultades, escuelas, institutos, centros, programas universitarios y dependencias, así como las instituciones externas con las cuales se establezcan convenios al respecto, son responsables de los programas de posgrado en los que participan, y se les denomina entidades académicas. El Posgrado en Artes y Diseño cuenta con un Comité Académico el cual está conformado por las siguientes entidades académicas participantes:

- Facultad de Artes y Diseño.
- Facultad de Arquitectura.
- Instituto de Investigaciones Estéticas.
- Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.”¹⁰¹

Se cuenta con distintos programas de Maestrías y Doctorados en los cuales los alumnos pueden ingresar e incursionar, seleccionando el nivel de estudio a desarrollar y un campo de conocimiento que desee abordar, las cuales son:

¹⁰¹ <http://www.fad.unam.mx/pad-posgrado.php> Consulta 18 de Julio de 2017 10:15 hrs.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

“MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

- Pintura
- Escultura
- Gráfica
- Dibujo
- Fotografía
- Arte y Entorno (Arte Urbano)
- Movimiento, Arte Digital y Tecnologías de la Información
- Investigación en Estudios de la Imagen
- Investigación en Artes Visuales

MAESTRÍA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

- Fotografía, Audiovisual, Multimedia y Animación
- Diseño Editorial e Ilustración
- Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales
- Diseño de la Comunicación Visual y Entorno
- Movimiento, Arte, Diseño Digital y Tecnologías de la Información
- Investigación en Diseño y Comunicación Visual

MAESTRÍA EN DOCENCIA EN ARTES Y DISEÑO

- Currículo en las Artes y el Diseño
- Didáctica para la Enseñanza de las Artes y el Diseño
- Políticas Educativas
- Investigación en Docencia en Artes y Diseño

MAESTRÍA EN CINE DOCUMENTAL

- Realización de Cine Documental
- Producción y Gestión de Documentales
- Cinefotografía Documental
- Investigación del Cine Documental

DOCTORADO EN ARTES Y DISEÑO

- Artes Visuales
- Diseño y Comunicación Visual
- Docencia en Artes y Diseño
- Cine Documental

Tanto Maestría y doctorado son corresponsables de los estudios que se imparten en el programa las entidades académicas antes mencionadas.”¹⁰²

¹⁰² <http://www.fad.unam.mx/pad/2018-1/maestria/Convocatoria%20Maestria%20Artes%20y%20Diseno.pdf>. Convocatoria para ingreso a Maestría 2017. Consulta 18 de Julio de 2017 12:40 hrs.

9. Prácticas Profesionales, Bolsa de Trabajo e InnovaUNAM (Unidad Artes y Diseño)

Están integrados en un mismo apartado, el motivo en que los 3 son coordinados por una misma persona, por tal motivo se justifica abordarlos dentro de un mismo punto, a continuación, se desglosa cada una de ellas mediante una plática con la Mtra. Alma Martínez Cruz responsable de estas áreas y comentó lo siguiente:

InnovaUNAM Unidad de Artes y Diseño, junto con la Bolsa de Trabajo y las Prácticas Profesionales son parte de los servicios de orientación profesional y vinculación laboral que ofrece la FAD a su comunidad, y que forman parte de los acuerdos institucionales adquiridos con la Dirección de Orientación y Atención Educativa (DGOAE) a través del Sistema Universitario de Bolsa de Trabajo de la UNAM (BUT) y con la Coordinación de Innovación y Desarrollo (CID), y que desde 2015 se reorganizó a través de un Proyecto de Actualización y Profesionalización Institucional, logrando beneficiar de manera significativa a la comunidad de alumnos, docentes y egresados.

“Misión

Consolidar las tres áreas, visibilizando sus beneficios dentro de la Facultad y fuera de ella, promoviendo sus licenciaturas de manera sistemática por diversos medios y fortaleciendo su relación con otras instancias universitarias y sobre todo, con el mundo empresarial y laboral, así como impulsar proyectos productivos fomentando una cultura empresarial entre la comunidad de la FAD.

Visión

Ser reconocida como el área de orientación y acompañamiento que apoya a la comunidad de la FAD en su incorporación al medio laboral y que impulsa la creación de proyectos empresariales que fortalezcan a la economía creativa de nuestro país. Ser un referente para las empresas e instituciones que estén interesadas en vincularse con nuestros perfiles profesionales.”¹⁰³

A continuación se encuentra la información que será llevada a la revista:

¹⁰³ <http://www.fad.unam.mx/InnovaFAD/> fecha de consulta 16 de agosto de 2017 00:45

Prácticas Profesionales.

Se entiende por práctica profesional o beca de trabajo a la realización de actividades temporales apegadas al perfil profesional de los estudiantes o recién egresados, a fin de aplicar sus conocimientos teórico-prácticos adquiridos en un proyecto o área específica de alguna institución pública o privada.

Lineamientos Generales

- Dirigida a estudiantes de los últimos semestres y/o recién egresados.
- La duración es de 240 horas a cubrirse en un periodo de tres meses, con opción a extenderse, laborando no más de 4 horas diarias.
- Las empresas e instituciones pueden ser públicas o privadas.
- En caso de que la empresa lo requiera, se extenderá carta de presentación.
- Al ser aceptados, la empresa extenderá una carta de aceptación y una de término al finalizar, la cual deberá descargar del blog oficial.

Bolsa de Trabajo

Ofrece al alumnado de los últimos semestres y a egresados de nivel licenciatura y posgrado la oportunidad de conocer el mercado de trabajo y entrar en contacto con los ofertantes de empleo, como un vínculo para facilitar su incorporación al mercado laboral, en condiciones que mejor convenga a las necesidades de los universitarios y de las empresas.

Lineamientos Generales

- Dirigida a estudiantes y egresados de la FAD.
- Contar con una carpeta digital y/o link de trabajo.
- Descargar el CV oficial del Blog

InnovaUNAM (Unidad de Artes y Diseño)

InnovaUNAM

El Sistema de Incubadoras de Empresas de la Universidad Nacional Autónoma de México, el cual está integrado por diez unidades de incubación. Tenemos presencia en cinco facultades de Ciudad Uni-

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

versitaria (Ingeniería, Contaduría, Arquitectura, Economía y Veterinaria), en la Facultad de Artes y Diseño, en las FES Aragón, Cuautitlán y Acatlán, así como en la Coordinación de Innovación y Desarrollo.

Unidad de Artes y Diseño

Identifica y capacita a personas y grupos de universitarios que ya cuentan con ideas sólidas que pueden ser transferidas al mercado, ya sean académicos, alumnos, investigadores, egresados y trabajadores de la UNAM para desarrollar proyectos empresariales, quienes tienen un gran interés en convertirse en emprendedores y/o empresarios. Para apoyar esas vocaciones y fortalecerlos ante su posible participación en mercados competitivos, el Sistema de Incubadoras de Empresas InnovaUNAM, transfiere el conocimiento universitario al sector productivo.

Lineamientos Generales

- Dirigida a toda la comunidad UNAM.
- Puede ser de manera individual o grupal.
- Pueden ser grupos multidisciplinarios.
- Pasar por un proceso de pre-incubación.

Con esto culmina la realización de artículos para la propuesta de revista y se continúa para la realización y aplicación de la gráfica, considerando todo lo anterior descrito; en el caso de las imágenes gráficas que contendrá, se solicitó a distintos compañeros, amigos y personas las imágenes, así como en algunos casos se entro a páginas de la facultad para poder completarles.

Para la parte final se colocarán los créditos de los administrativos que se encuentren en ese momento en función de algún cargo dentro de la facultad. Formando los forros de la publicación con la portada inicial colocada también en la primera de forros a lo que a este diseño sólo se le vio agregado el legal de año cero número 1 y en su cuarta de forros se incorpora los legales de administrativos; en el caso de el escudo universitario, el logotipo de la FAD y la firma del rectorado se ha leído el manual de usuario correspondiente, el cual conocí en el momento en que fui servicio social del departamento de titulación de la FAD.


Para su impresión se coteja el imprimir en papel *couche* mate para poder tener un gusto en el material y conllevar un encuadernado en *hot melt* para su incorporación.

Capítulo 4. Diseño de Producto Final.

Perfil de Ingreso

Es conveniente que el aspirante cuente con los siguientes conocimientos, habilidades, capacidades e intereses necesarios para su buen desempeño en la Licenciatura en Artes Visuales:

Conocimientos básicos del campo y disciplinas artísticas.
 Conocimiento de las herramientas y recursos digitales, tales como el internet, navegadores, procesadores de textos e imágenes, repositorios digitales, consulta y utilización de redes sociales.
 Capacidad reflexiva y de autoanálisis.
 Capacidad de expresión verbal y escrita.
 Habilidad para dibujar.
 Afinidad por la lectura y el análisis de textos.
 Responsabilidad y autodisciplina.
 Actitud propositiva e innovadora.
 Disposición para la apreciación artística.



Ejemplo de pintura abstracta de una mujer.

Perfiles intermedios

Al término de los cuatro primeros semestres de la licenciatura, los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el alumno habrá desarrollado son:

Conocimientos:
 Poseer criterios de autorreflexión para la comprensión y desarrollo inicial en las disciplinas artísticas. Comprender las bases teóricas y los procesos disciplinares que le permiten organizar la exploración y sensibilización necesaria para la creación-producción artística. Aplicar los conocimientos fundamentales que supone el ejercicio de los procesos de investigación y de investigación-producción. Describir los procesos propios del desarrollo en el arte y su transformación en expresiones concretas de arte contemporáneo.

Habilidades:
 Ejercer el análisis formal y de orden conceptual propio del debate, la discusión y la crítica fundamentada, como medio de interacción para la reflexión sobre problemas vinculados con el arte, sus disciplinas y áreas afines. Expresar sus ideas de manera clara y fundamentada en el debate y la autocrítica, al participar en proyectos individuales, colectivos o de aquellos recibidos como encargo. Vincular los conocimientos adquiridos, para el desarrollo de proyectos de investigación-producción, de manera consciente, crítica, creativa y propositiva. Ejercer liderazgo en la coordinación y fundamentación de proyectos artísticos.

Actitudes:
 Asumir compromisos en su desarrollo académico y profesional. Trabajar en equipo valorando la aportación personal y de grupo. Ejercer de forma consciente el liderazgo propositivo. Tolerar y valorar la diversidad cultural. Mantener una visión global de la potencialidad de diferentes medios para la producción artística, cultural y social. Demostrar apertura para el cambio y la innovación. Tomar decisiones y proyectar su condición de artista dentro del campo profesional.

Valores:
 Asumir de manera consciente su papel crítico y propositivo como artista universitario. Comprender su trascendencia y responsabilidad como futuro constructor del arte y promotor de la cultura en el desarrollo social, con una ética profesional clara y definida. Reconocer y valorar la importancia de la reflexión académica y la postura personal como soporte para el desarrollo de su planteo de obra, con que se definen su actitud y proyección en el campo profesional.

VI.7. Imágenes de las páginas del producto final.



La Facultad de Artes y Diseño tiene 233 años de existencia. Fue fundada en 1781, inicialmente como un Estudio Público de Artistas que se conoció con el nombre de Escuela de Dibujo Provisional, aunque de acuerdo con su contexto histórico se denominó de diferentes maneras. Real Academia de San Carlos fue el título inicial concedido por Carlos III en 1783 al erigirse bajo su protección, en 1933 se le dio el nombre de Escuela Nacional de Artes Plásticas y en 2014, el de Facultad de Artes y Diseño.

Es una entidad académica que tiene un gran prestigio nacional e internacional, fue la primera escuela de arte en América, y la que albergó el primer recinto museal. Por sus aulas y talleres han transitado artistas y diseñadores destacados, cuya obra y participación en los movimientos artísticos y del diseño ha repercutido de manera importante en México. En un principio la Academia formó grabadores, pintores, escultores y arquitectos, y así permaneció, con ligeros cambios, por muchos años. Fue hasta el siglo XX cuando sus programas se modificaron de manera paulatina y se incorporó formalmente a la UNAM en 1929.

En el año de 1935 se reorganizó la carrera de Maestría en Artes Plásticas y los cursos de carteles y letras. Para 1959 se reformaron los planes de estudio y se establecieron las carreras profesionales de Pintura, Escultura, Grabado, Dibujo Publicitario y los cursos de artes aplicadas. Durante el periodo de 1966 a 1970 se hicieron algunos cambios: permanecieron las Licenciaturas en Pintura, Escultura, Grabado, así como la Licenciatura en Dibujo Publicitario, y se suprimieron las artes aplicadas.



Titulación por seminario de tesis o tesina.

Podrá optar por esta opción el alumno que haya cursado regularmente y aprobado la asignatura de seminario de titulación, y cuyo trabajo final será aprobado por el titular de la asignatura como un trabajo que cubra las características de una tesis o tesina y que puede presentar inmediatamente el examen profesional, de conformidad con lo dispuesto en el Artículo 22 del Reglamento General de Exámenes.

Titulación por trabajo profesional de diseño o producción de obra artística.

Esta opción requiere que el alumno se incorpore al menos por un semestre a una actividad profesional registrada y aprobada en el Departamento de Titulación para este fin o que proyecte, produzca o exhiba una muestra artística. El documento terminal será una tesina monográfica escrita o catálogo como versión de tesina. (Ver inciso b).

Titulación por profundización de conocimientos.

Cubrir un mínimo de 240 horas ya sea por diplomado o cursos con opción a titulación, considerar que sólo pueden ser acreditados por las distintas sedes de la Facultad de Artes y Diseño. Tener una calificación mínima de 9.0; presentar al término una memoria gráfica donde se incluya lo realizado o destacable dentro del diplomado o cursos presentados.

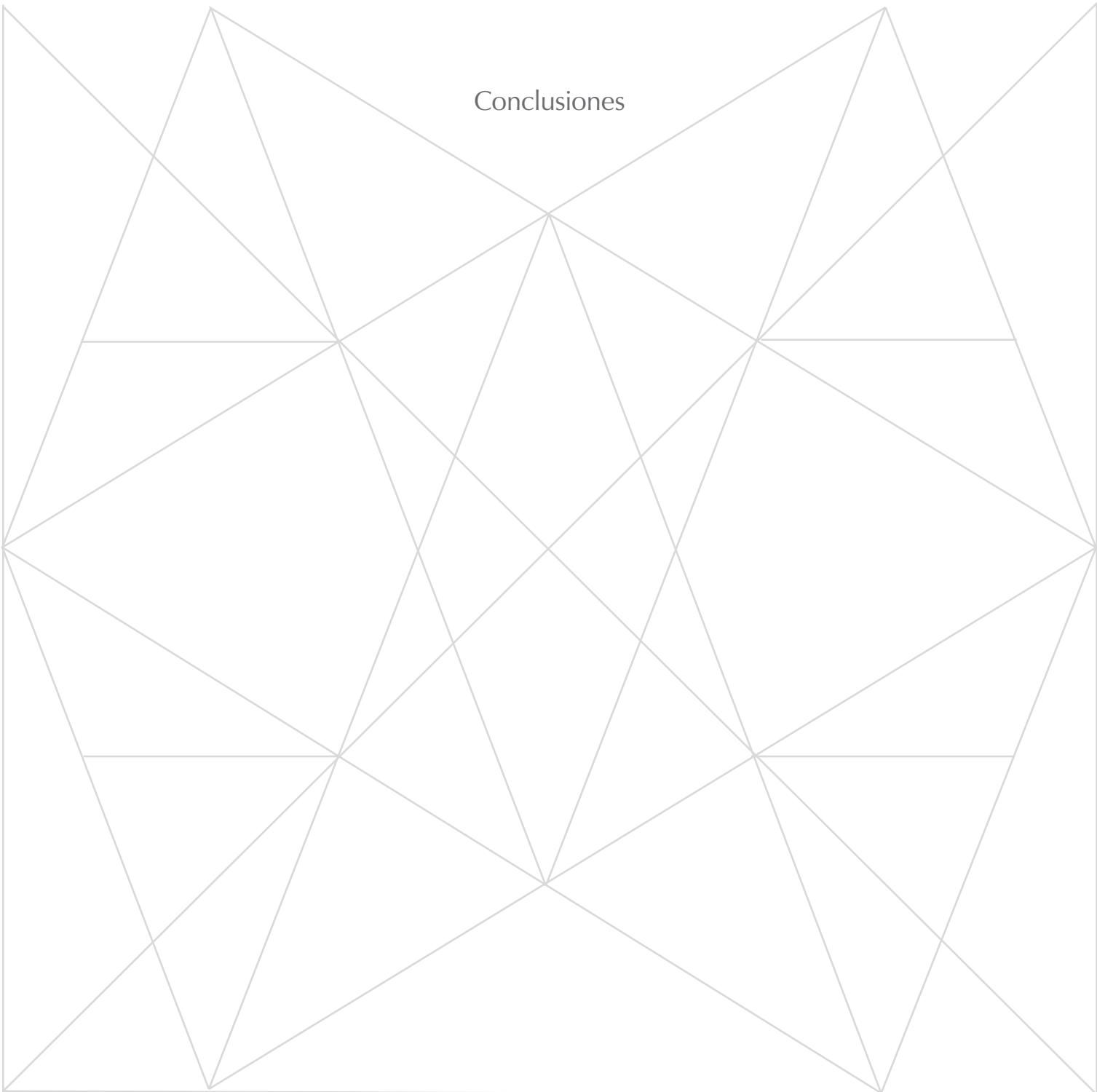
Titulación mediante estudios de posgrado.

En esta opción el alumno deberá acreditar las asignaturas y actividades correspondientes de una especialización, maestría o doctorado impartido por la UNAM, cumpliendo con los requisitos correspondientes (se recomienda que sea estudios afines). Las condiciones de ingreso serán las que indique el comité académico de la entidad correspondiente. Esta opción se evaluará conforme al Art. 20, apartado "A", inciso "h" del Reglamento General de Exámenes.

Titulación mediante portafolio profesional. (Aplica para la Licenciatura de Arte y Diseño)

Consiste en la elaboración del portafolio que será su carta de presentación en el ámbito profesional. El documento terminal será una tesina que documente dicho proceso y presentará examen profesional.

Conclusiones



Conclusiones

En este proyecto, diseñar una revista que cumpla con los requerimientos de los usuarios así como sus necesidades y se dé a conocer la Facultad de Artes y Diseño dentro del nivel medio superior de la UNAM.

El proceso de investigación fue muy enriquecedor ya que vimos los antecedentes, cualidades de las publicaciones y gacetas hechas por la FAD, incluyendo la esquematización sobre las imágenes fotográficas y la forma de armado editorial, lo que conllevó a entender las publicaciones que se realizan por parte de la facultad y así generar un documento que permita enriquecer mediante el análisis de las publicaciones y comparación de éstas, el presentar un documento que sea más acertado y con un manejo visual más institucional. Conociendo lo anterior y conjuntándolo con el conocimiento investigado en diseño editorial y en fotografía, se obtuvo un fundamento congruente para acertar en la demostración y creación de una revista que interese e impacte al público meta que son alumnos de bachillerato dentro de CCH y ENP.

Para concluir este proyecto de tesis queda realizada una propuesta final que acerque e informe a los posibles integrantes al cuerpo estudiantil, este proyecto se puede concebir como un reto para el diseñador y comunicador visual, ya que conlleva poner en práctica todos los conocimientos obtenidos dentro de la licenciatura, desde la parte comunicaciones: como son el desarrollo de proyecto, estudio social y los factores humanos que permitan la comunicación y análisis de público, hasta la parte de desarrollo gráfico que implica elaborar una propuesta mediante lo analizado en el ámbito humanístico, aplicando la teoría, la investigación, la experimentación, el sentido común, la estética y sobre todo contemplar las posibles variables y reacciones que puede tener el usuario al observar el producto final; por lo cual desde mi punto de vista, el diseñador y comunicador visual, no sólo “impone” una resolución gráfica, sino que propone la solución más viable, mejor analizada, fundamentada y funcional para el público usuario meta que se desea abordar.

Asimismo es importante mencionar que todo proceso que está analizado, investigado y ligado a la teoría tendrá mayor sustento y funcionalidad.

La experiencia vivida en este proceso fue muy enriquecedora ya que en la licenciatura se ve descubierto todo un mundo nuevo en cuanto a información y conocimiento, entendiendo poco a poco que los maestros son una guía, personas que han tenido la experiencia en el campo profesional y que nos comparten sus puntos de vista para incrementar nuestra formación, pero nosotros como diseñadores tenemos la obligación de siempre buscar el conocimiento y de esta manera aprender más y más cada día, lo cual con el tiempo nos genera tanto un acervo visual y una experiencia que nos sustenta dentro del campo profesional.

Conclusiones

Conclusiones

Describiendo lo que resulta en este proyecto de diseño, se satisface a un público usuario meta el cual fue los alumnos de nivel bachillerato, siendo esta revista expuesta principalmente en ferias y jornadas informativas para el acercamiento con los alumnos de estos niveles; pero al observar el proceso y concluir todo el desarrollo del producto gráfico se observa que existe una información amplia y completa de por lo menos las áreas de interés o de acercamiento común, esto permitirá no sólo llegar al público meta descrito previamente sino que también encontramos un segundo uso para esta revista, el cual es un acercamiento a alumnos que deseen generar un intercambio de manera nacional e internacional con la facultad, proponiendo de esta manera el que se entreguen ejemplares a manera de “obsequio” o presentación por llamarle así, a las autoridades correspondientes para su divulgación dentro de universidades con las que la FAD tengan convenios de estudio.

Reconozco que esta suposición es un tanto difícil de comprobar y no es cuestión de esta tesis abordar este punto de demostración de interacción con otras instancias, pero, de ser posible esta implementación, se convertiría en una inversión que tanto a la Facultad y a la universidad le beneficiaría, puesto que se esta dando como una “carta de presentación”, ésta podría ser la que nos abra puertas ante otras universidades y lograría generar inclusive un aumento en la tasa de interesados de nivel bachillerato como en los de nivel licenciatura para generar intercambios y porque no abrir más convenios entre universidades. La propuesta gráfica que llevo a cabo podría ser el parteaguas de muchas otras si demostramos su funcionalidad y que se pueda crear una para cada facultad abordando los mismos temas e incluso se podría plantear el generar una revista que quede como catálogo completo de toda la universidad, lo que equivaldría a un reto tanto para el Diseño Gráfico, como para la Comunicación.

Glosario.

El presente glosario es formado por las descripciones de significado de la Real Academia de la Lengua Española y de el resultante de los términos de los libros de Diseño.

Acervo. Del lat. *acervus* 'montón'. Conjunto de valores o bienes culturales acumulados por tradición o herencia.

Acetato. Del fr. *acétate*, y este der. Del lat. *acetum* 'vinagre'. Material resultante de la acción del ácido acético sobre la celulosa de algodón.

Albanene. Papel traslúcido de uso tradicional como material de dibujo planos y hacer bocetos.

Calotipia. Del gr. *καλός kalós* 'bello' y *-τυπία -τυρία*, y este der. de *τυπος týpos* 'molde'. Procedimiento para sacar pruebas fotográficas, empleando un papel sensible que da imágenes de color de sepia o violado.

Barníz. Del dialect. *bernis*, y este del b. lat. *veronix, -icis* 'sandáraca', procedente de Beronice, ciudad de Egipto. Disolución de una o más sustancias resinosas en un líquido que, al aire, se volatiliza o se deseca, y que se aplica a las pinturas, maderas y otras cosas con objeto de preservarlas de la acción de la atmósfera, el sol y otros agentes externos.

Bocetar. De boceto. Del it. *bozzetto*. Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.

Bromuro de Plata. Es un compuesto químico, cuya fórmula es AgBr, utilizado en el campo de la fotografía debido a su sensibilidad a la luz.

Cámara fotográfica. Del lat. mediev. *camara* 'habitación', este del lat. *camara* 'bóveda', y este del gr. *καμαρα kamára* 'bóveda', 'cuarto abovedado'. Aparato que sirve para hacer fotografías, y que consta de un medio óptico, el objetivo, y de un medio mecánico, el obturador.

Cámara oscura. Artificio óptico que consiste en una caja cerrada y opaca con una abertura por donde entra la luz, la cual reproduce dentro de la caja una imagen invertida de los objetos situados frente al orificio

Canon. Marca de materiales e insumos fotográficos.

CMYK. Colores sustractivos o de impresión, correspondientes a cian, magenta, amarillo y negro, por sus iniciales en inglés, en el caso de la K es correspondiente a key.

Caligrafía. Del gr. *καλλιγραφία kalligraphía*. Arte de escribir con letra bella y correctamente formada, según diferentes estilos.

Color. Del lat. *color, -oris*. Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda.

Compaginación. Del lat. *compaginatio, -onis*. Acción y efecto de compaginar o compaginarse.

Cromático. Del lat. *chromaticus*, y este del gr. χρωματικός *chromatikós*. Perteneciente o relativo a los colores.

Cuatricromía. De *cuatri-*, el gr. χρομα *chrôma* 'color' e -ía. Impresión en cuatro colores.

Daguerrotipo. De L. Daguerre, 1789-1851, pintor y físico francés, su inventor, y tipo. Fotografía obtenida por daguerrotipia.

Diagramación. Acción y efecto de diagramar.

Empaque. Conjunto de materiales que forman la envoltura y armazón de los paquetes, como papeles, telas, cuerdas, cintas, etc.

Encuadernado. Juntar, unir, coser varios pliegos o cuadernos y ponerles cubiertas.

Envase. Aquello que envuelve o contiene artículos de comercio u otros efectos para conservarlos o transportarlos.

Estilo. Manera de escribir o de hablar peculiar de un escritor o de un orador.

Fibra. Del lat. *fibra*. Cada uno de los filamentos que presentan en su textura algunos minerales, como el amianto o en caso de diseño es la fibra del papel.

Flyer. Impreso conocido también como volante.

Formato. Del fr. *format* o del it. *formato*. Tamaño de un impreso, expresado en relación con el número de hojas que comprende cada pliego, es decir, folio, cuarto, octavo, dieciseisavo, o indicando la longitud y anchura de la plana.

Forros. De *forrar*. Cubierta, generalmente de papel, que se pone a un libro o a un cuaderno para protegerlos.

Fotografía. Del gr. φωτο 'luz' y γραφή 'dibujar'. Procedimiento o técnica que permite obtener imágenes fijas de la realidad mediante la acción de la luz sobre una superficie sensible o sobre un sensor.

Fotosensible. Del gr. φωτο 'luz'. Material que es sensible a la luz.

Geometrización. Acción de volver geométrico una figura o pieza.

Grabado. Estampa obtenida por medio de la impresión de planchas preparadas al efecto.

Gráfico. Del gr. γραφή. Representar mediante figuras o signos.

Gramática. Del lat. *grammaticus*, y este del gr. γραμματικός *grammatikós*; la forma f., del lat. *grammatica*, y este del gr. γραμματική *grammatike*. Representación de la competencia lingüística de los hablantes, especialmente en lo relativo a la morfología, la sintaxis y ciertos aspectos del léxico.

Imagen. Del lat. *imago*, *-onis*. Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.

Imprenta. De *emprenta*. Taller o lugar donde se imprime.

Impresión. Del lat. *impressio*, *-onis*. Acción y efecto de imprimir.

Infografía. De *Infographie*. Representación gráfica que apoya una información de prensa.

Laminado. Acción y efecto de laminar.

Libro. Del lat. *Liber, libri*. 'libro' Conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen.

Litografía. Del gr. λιθος 'piedra' y ραφή 'dibujar'. Arte de dibujar o grabar en piedra preparada al efecto, para reproducir, mediante impresión, lo dibujado o grabado.

Maquetación. Acción y efecto de maquetar.

Margen. Del lat. *margo, -onis*. Espacio que queda en blanco a cada uno de los cuatro lados de una página manuscrita, impresa, grabada, etc., y más particularmente el de la derecha o el de la izquierda.

Matíz. De *matizar*. Cada una de las gradaciones que puede recibir un color sin perder el nombre que lo distingue de los demás.

Morfología. Del gr. μορφή 'forma' y λογος 'estudio'. Parte de la gramática que estudia la estructura de las palabras y de sus elementos constitutivos.

Nikon. Marca de materiales e insumos fotográficos.

Offset. Procedimiento de impresión en el que la imagen entintada es traspasada a un rodillo de caucho que, a su vez, la imprime en el papel.

Óptico. Del lat. mediev. *opticus* 'relativo a la visión', y este del gr. οπτικός *optikós*; la forma f., del lat. mediev. *optica*, y este del gr. [τα] οπτικά [*tà optiká*]. Perteneciente o relativo a la visión

Ortotipografía. Conjunto de usos y convenciones particulares por las que se rige en cada lengua la escritura mediante signos tipográficos.

Pantone. Tinta de impresión directo.

Papel. Del cat. *paper*, este del lat. *papyrus* 'papiro', y este del gr. παπυρος *pápyros*. Hoja delgada hecha con pasta de fibras vegetales obtenidas de trapos, madera, paja, etc., molidas, blanqueadas y desleídas en agua, que se hace secar y endurecer por procedimientos especiales.

Periódico. Del lat. *periodicus*, y este del gr. περιοδικος *periodikós*. Dicho de un impreso: Que se publica con determinados intervalos de tiempo.

Película. Del lat. *pellicula*. Cinta de celuloide preparada para ser impresionada fotográficamente.

Píxel. Del ingl. *pixel*, y este acrón. de *pix*, pl. coloq. de *picture* 'retrato, imagen', y *element* 'elemento'. Superficie homogénea más pequeña de las que componen una imagen, que se define por su brillo y color.

Placa. Del fr. *plaque*. Plancha de metal u otra materia, en general rígida y poco gruesa.

Portada. Primera plana de los libros impresos, en que figuran el título del libro, el nombre del autor y el lugar y año de la impresión.

Prensa. Máquina que sirve para comprimir, cuya forma varía según los usos a que se aplica

Publicación. Escrito impreso, como un libro, una revista, un periódico, etc., que ha sido publicado.

Punto. Unidad de medida tipográfica, que es la duodécima parte del cíbero y equivale a 0.375 mm.

Red. Surgen del trazo de líneas que dividen un espacio visual y en formas básicas.

Remate. Elemento que en las construcciones se sobrepone para coronarlos o adornar su parte superior.

Retícula. Del lat. *reticula*, pl. de *reticulum* 'red-cilla. Conjunto de hilos o líneas que se ponen en un instrumento óptico para precisar la visual.

Revista. Publicación periódica con textos e imágenes sobre varias materias, o sobre una especialmente.

RGB. Colores aditivos o de pantalla, correspondientes a rojo, verde y azul, por sus iniciales en inglés.

Sales de Plata. Material fotosensible impregnada en los negativos y papel, el cual se ennegrece al contacto con la luz.

Sección áurea. Proporcionalidad en donde e todo se divide en mayor y menor, resultado de la media y extrema razón, conocido como la divina proporción y se ve expresado bajo el número de oro .618 o 1.618

Serie de Fibonacci. Propuesto por Leonardo Da Pisa Fibonacci, creando en una sucesión infinita de los números naturales.

Serigrafía. Del fr. *sérigraphie*, reducción de *séricigraphie*, y este del lat. *sericum* 'seda' y el fr. *-graphie* '-grafía'. Procedimiento de estampación mediante estarcido a través de un tejido, originariamente seda.

Sintaxis. Del lat. tardío *syntaxis*, y este del gr. *συνταξις* *sýntaxis*, de *συντασσειν* *syntássein* 'disponer conjuntamente', 'ordenar'. Parte de la gramática que estudia el modo en que se combinan las palabras y los grupos que estas forman para expresar significados, así como las relaciones que se establecen entre todas esas unidades.

SLR. Abreviación de *single lens reflex*.

Software. Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

Sony. Marca de insumos fotográficos.

Texto. Del lat. *textus*; propiamente 'trama', 'tejido'. Enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos.

Tipografía. Modo o estilo en que está impreso un texto.

Tipómetro. Instrumento que sirve para medir los puntos tipográficos.

Tiraje. Número de ejemplares que se tira en un solo día de labor.

Trama de impresión. Modulación generada por la caída de tintas sobre un sustrato

Tricromía. De tri- y el gr. *χρῶμα* *chrôma* 'color'. Aplicación de impresión de los colores luz que son rojo, verde y azul.

Tono. Grado de coloración.

Xilografía. Arte de grabar en madera. Impresión tipográfica hecha con planchas de madera grabadas.

Bibliografía.

Alton Cook y Robert Flevery. *"Tipo y Color. Un manual de combinaciones creativas."* México, 1989.

Ambrose, Gavin, Harris, Paul. *"Formato."* Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2008.

Ambrose, Gavin y Harris, Paul. *"Impresión y acabados."* Parramón ediciones. España, 2007.

Ambrose, Gavin y Harris, Paul. *"Manual de Producción. Guía para diseñadores gráficos."* Parramón ediciones. 2007.

Ambrose, Gavin y Harris, Paul. *"Retículas."* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2008.

Archundz Gutiérrez, Osvaldo *"Elemento de diseño fotográfico."* Ed. Trillas, México 2012.

Ayala Ochoa, Camilo. *"La cultura editorial universitaria."* UNAM, México, 2015.

Baeza, Pepe. *"Por una función crítica de la fotografía de prensa."* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001.

Chavarria Olarte, M. and Villalobos. *"Orientaciones para la elaboración y presentación de tesis."* M. Ed. Trillas México, segunda Edición, 2004.

De Buen, Jorge. *"Manual de Diseño Editorial."* Ed. Ediciones Trea, España, 4ª edición, 2014.

De León Penagos, Jorge E. *"El libro."* Ed. Trillas, México, 1990.

Dyer, Geoff y Solares Heredia, María del Rosario. *"El momento interminable de la fotografía."* Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 2010.

Fier, Blue. *"La composición fotográfica."* Anaya Multimedia, España, 2007.

Foges, Chris. *"Magazine Design."* Ed. RotoVision, Estados Unido, 1999.

Fontcuberta, Joan y Costa, Joan. *"Foto-diseño: fotofrafismo y vizualización programada."* Ed. Ceac, España, 1990.

Freeman Michael. *"Guía completa de fotografía digital."* Ed. Blume, Barcelona, 2006.

Freund Gisèle. *"La fotografía como documento social."* Ed. Gustavo Gili, México, 1993.

García Estévez, Edmundo. *"Fundamentos Geométricos del diseño y la pintura actual."* Ed. Trillas, UAM, Méxic, 2010.

Garfield, Simon. *"Es mi tipo."* Ed. Taurus, España, 2011.

Gómez-Palacio, Bryony y Vit, Armin. *"Guía completa del diseño gráfico. Compendio visual y revelado sobre el lenguaje, las aplicaciones y la historia del diseño gráfico"*. Ed. Parramón, Barcelona, 2011.

Gordon, Maggie y Dodd, Eugenie. *"Tipografía decorativa."* Ed. Gustavo Gili. Manual de diseño, México, 1994.

Grill, T. and Scalon, M. *"Photographic Composition."* Ed. Amphoto New York, 1990.

Grout, Bil. Et al. *"Autoedición. Diseño gráfico por microcomputadora."* Ed. Osborne\McGraw-Hill, México, 1988.

Hernández Sampieri, Roberto, et al. *"Metodología de la investigación."* Ed. Mc Graw Hill. 3er Edición. 2013.

Johansson, K., Lundberg, P. Y Ryberg, R. *"Manual de producción gráfica. "Recetas."* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2011.

King, Stacey. *"Magazine Design that works secrets for sucessful Magazine Design."* Ed. Rockport, Estados Unidos, 2001.

Kinga, Stacey. *"Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño."* Ed. Gustavo Gili, México 2001.

Klanten, Robert, Mischler, Mika y Bilz,Silja. *"El pequeño sabelotodo: sentido común para diseñadores."* ED. Gestalten, Berlín, 2008.

Langford, Michael. *"Enciclopedia completa de la fotografía."* Ed. Blume, Madrid, 1983.

Lakshmi Bashkaran. *"¿Qué es el diseño editorial?"* Indexbook S. L., Barcelona, 2006.

Lynn, John. *"Como preparar diseños para la imprenta."* Editorial Gustavo Gilli, España, 1994.

Macleod, S. *"Postproducción del color."* Ed. Blume, Barcelona 2009.

Magal Royo, Teresa, et al. *"Diseño gráfico editorial."* Universidad Política de Valencia, 2007.

Mateos Muñoz, Agustín. *"Compendio de Etimologías grecolatinas del español."* Ed. Esfinge. Edo. De México. 2008.

Marshall, Hugh. *"Diseño fotográfico."* Ed. Gustavo Gili, España,1993

- Noguera, José. *“Manual de Fotografía.”* Tercera edición, 2014.
- Owen William. *“Diseño de revistas.”* Gustavo Gili. México. 1991
- Pariante Fragoso, José Luis. *“Composición fotográfica.”* Ed. Sociedad Mexicana de Fotógrafos Profesionales, A.C. Primera edición, México 1990.
- Präkel, David. *“Composición.”* Ed. Blume. Singapur. 2007
- Perea González, Joaquín, Castelo Sardina, Luis y Munárriz Ortíz, Jaime. *“La imagen fotográfica.”* Ed. Akal, España, 2007.
- Pérez, S. *“Normas de presentación de tesis, tesinas y proyectos.”* Universidad Pontificia Comillas. Madrid, tercera Edición 2004.
- Perfect, Christopher. *“Guía completa de la tipografía.”* Ed. Blume, España, 1994,
- Picaudé Valérie y Albaizar Philipe. *“La confusión de los géneros en fotografía.”* Ed. Gustavo Gili, España, 2004.
- Rivers Charlotte. *“Nueva impresión tipográfica.”* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2012.
- Robinson, H. Ed. Gauthier Villars. *“De l’effet artistique en photographie.”* París, 1885.
- Shanoon Faith. *“Papelmanía. Ideas para crear con papel.”* Ed. Anaya, España, 1991.
- Sougez, Marie-Loup, et al. *“Historia general de la Fotografía.”* Manuales Catedrá, España, 2007.
- Timothy Samara. *“Diseñar con y sin retícula.”* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- Tumball Arthur, Baird, Rusell. *“Comunicación gráfica. Tipografía, diagramación, diseño, producción.”* Ed. Trillas, México, 1999.
- UNAM. *“De la Real Universidad de México a la UNAM. 450 años. Compilación de los suplementos publicados en Gaceta UNAM.”* UNAM, México, 2001.
- UNAM. *“Opciones de titulación en la UNAM. Facultades y Escuelas.”* Ed. UNAM Primera edición actualizada. México, 2012.
- Vargas Reyes, Diseñadora Gráfica, Diseñadora Gráfica. Recopilación de apuntes de la asignatura de Morfología.

Vega de la Rosa, Carmelo. *"Historia de la Fotografía."* Dirección General de Universidad e Investigación Consejería de Educación, Cultura y Deportes. Gobiernos de Canarias. Textos universitarios. Canarias, 1996.

Vidales Giovannetti, Dolores. *"El Mundo del envase."* Ed. UAM Azcapotzalco Gustavo Gili, 3era. Edición, 2000.

Weber, Ernest A. Ed. Walter de Gruyter. *"Vision, composition and photography."* Berlín, Ed. Gruyter, 1980.

Wucius Wong. *"Fundamentos del diseño"*, Ed. Gustavo Gili, España, 2004.

Zapatero Yolanda. *"Diseño editorial. Periódicos y revistas."* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2008.

Webgrafía.

<http://www.unamenlinea.unam.mx/recurso/gaceta-unam>

<http://www.jornada.unam.mx/2014/08/26/sociedad/037n2soc>

<http://aureavisurarevista.fad.unam.mx>

<http://revista925taxco.fad.unam.mx>

<http://www.fad.unam.mx/gaceta-fad.php>

<https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-1/imagenes.html>

http://www.fad.unam.mx/mision_vision.php#

http://www.planeacion.unam.mx/Planeacion/Desarrollo/pd_2014-2018_fad.pdf

http://www.fad.unam.mx/licenciatura_artes_visuales

<http://oferta.unam.mx/carreras/41/artes-visuales>

http://www.fad.unam.mx/licenciatura_artes_visuales

<http://oferta.unam.mx/carreras/93/arte-y-diseno>

<http://oferta.unam.mx/carreras/45/diseno-y-comunicacion-visual>

<https://escolares.fad.unam.mx/sitio/?p=servicios>

http://blogs.fad.unam.mx/centro_documentacion/

http://www.fad.unam.mx/difusion_xochimilco.php

http://www.fad.unam.mx/difusion_san_carlos.php

http://www.fad.unam.mx/difusion_taxco.php

<http://www.fad.unam.mx/actividades-deportivas/>

<http://www.fad.unam.mx/servicio-social/tramites.php>

<http://www.fad.unam.mx/pad-posgrado.php>

<http://www.fad.unam.mx/pad/2018-1/maestria/Convocatoria%20Maestria%20Artes%20y%20Diseno.pdf>

<http://www.fad.unam.mx/InnovaFAD/>

http://www.fad.unam.mx/docs/Gaceta_FAD_LINEAMIENTOS_DE_PUBLICACION.pdf

Índice de Imágenes.

Portadas. Imágenes de propia autoría.

Capítulo 1. Publicaciones Referenciales.

- I.1. "De la Real Universidad de México a la UNAM. 450 años. Compilación de los suplementos publicados en Gaceta UNAM." UNAM, México, 2001.
- I.2. <http://acervo.gaceta.unam.mx/index.php/gum50/article/view/300/300>
- I.3. <http://acervo.gaceta.unam.mx/index.php/gum10/issue/view/4258/showToc>
- I.4. <http://acervo.gaceta.unam.mx/index.php/gum10/issue/view/5111/showToc>
- I.5. <http://www.gaceta.unam.mx/20180503/>
- I.6. <https://marisolgomezj9.files.wordpress.com/2013/10/aureavisura.jpg>
- I.7. <http://aureavisurarevista.fad.unam.mx>
- I.8. <http://revista925taxco.fad.unam.mx>
- I.9. <http://revista925taxco.fad.unam.mx>
- I.10. <http://revista925taxco.fad.unam.mx>
- I.11. <http://www.fad.unam.mx/gaceta-fad-anteriores.php>
- I.12. Páginas internas de la "Gaceta FAD" No.20 y 25.
- I.13. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- I.14. Imagen del ejemplar 1 http://www.fad.unam.mx/revista_artediseno/ ejemplar 2 fotografía propia, ejemplar 3 y 4 <http://revista925taxco.fad.unam.mx>
- I.15. Imágenes del ejemplar No.1 de la revista "Artediseño."
- I.16. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.

Capítulo 2. Fotografía.

- II.1. Imagen perteneciente a el libro de "Gisellé Freud" "La fotografía como documento social." p. 137
- II.2. Imagen realizada por Ivet Quevedo Palacios y Juan Antonio Rodríguez Gómez.
- II.3. Imagen realizada por Ivet Quevedo Palacios y Juan Antonio Rodríguez Gómez.
- II.4. <http://aprenemfotoperiodisme.blogspot.mx/p/historia-de-la-fotografia.html>
- II.5. <http://extracine.com/2010/05/camara-oscura>
- II.6. <http://www.librosmaravillosos.com/fisicarecreativa1/imagenes/088.jpg>
- II.7. http://lh6.ggpht.com/_gQBgxMboy5A/TANpNHGW4ul/AAAAAAAAAgk/3Vmo0nvd-VWw/JosephNiepce%5B6%5D.jpg?imgmax=800
- II.8. https://en.wikipedia.org/wiki/Daguerreotype#/media/File:Daguerreotype_Daguerre_Atelier_1837.jpg
- II.9. https://es.wikipedia.org/wiki/William_Fox_Talbot#/media/File:William_Henry_Fox_Talbot,_by_John_Moffat,_1864.jpg
- II.10. https://www.todocoleccion.net/camara-fotos/camara-estereoscopica-monoblo-c~x43258291#sobre_el_lote
- II.11. Logotipo de Kodak y <https://www.vix.com/es/arte-cultura/188447/viaje-al-pasado-estas-fueron-las-primeras-fotos-tomadas-con-una-kodak>
- II.12. <http://aitorlarumbe.com/wp-content/uploads/2012/07/aditiva-vs-sustractiva.jpg>

- II.13. https://http2.mlstatic.com/camara-antigua-polaroid-D_NQ_NP_984101-MLA20268402245_032015-F.jpg
- II.14. <https://stoppers.com/film/kodachrome-might-make-comeback-and-you-could-help-161128>
- II.15. <http://www.fujifilm.com.mx/img/shared/ogp/logo.png>
- II.16. <https://www.drnatalienews.com/blog/new-report-the-digital-disruption-blindspot-what-could-put-your-iot-initiative-out-of-business/attachment/steven-sasson-kodak-digital-camera-1975>
- II.17. [https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/g3JSNtUyctcnpjHOZBrDXmNF-th8=/6x0:614x405/1200x800/filters:focal\(6x0:614x405\)/cdn.vox-cdn.com/assets/1372279/casiolcd_mini.jpeg](https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/g3JSNtUyctcnpjHOZBrDXmNF-th8=/6x0:614x405/1200x800/filters:focal(6x0:614x405)/cdn.vox-cdn.com/assets/1372279/casiolcd_mini.jpeg)
- II.18. <http://www.ebenimeli.org/blog/wp-content/uploads/2016/07/train.png>
- II.19. Imagen realizada por Juan Antonio Rodríguez.
- II.20. Imagen realizada por Juan Antonio Rodríguez.
- II.21. Imagen realizada por Juan Antonio Rodríguez.
- II.22. <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR3h8GdkfCDSRPtL5MkYFa-4BR2VleCT17zAypOEr4W-6Rr1Ug3h>
- II.23. <https://cdn.estiliorior.com/la-simetria-en-la-arquitectura-todo-lo-que-necesitas-saber/la-simetria-en-la-arquitectura-el-taj-mahal-india.jpg>
- II.24. Imagen realizada por Juan Antonio Rodríguez.
- II.25. <https://www.pinterest.es/pin/434527064040397282/>
- II.26. <https://i.pinimg.com/736x/65/d7/c6/65d7c6ed9dd59dd777c31a6808be4506.jpg>
- II.27. <https://www.pinterest.es/pin/169870217165167920/>
- II.28. <https://www.pinterest.es/pin/122723158570988493/>
- II.29. https://fotografia101.com/wp-content/uploads/2010/01/PSX_20150325_151014.jpg
- II.30. Imagen realizada por Juan Antonio Rodríguez.
- II.31. <https://img.culturacolectiva.com/content/2015/09/fotografia-blanco-y-negro-high.jpg>
- II.32. <https://assets0.domestika.org/course-images/000/001/730/1730-big.jpg>
- II.33. <https://i.pinimg.com/originals/0f/43/34/0f4334c009a1b958910bb433d4fd68ea.jpg>
- II.34. Imágenes realizadas por Ivet Quevedo Palacios y Juan Antonio Rodríguez.
- II.35. Imagen realizada por Juan Antonio Rodríguez.
- II.36. Imágenes realizadas por Ivet Quevedo Palacios y Juan Antonio Rodríguez.
- II.37. https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTMxN7tUXUS9uzjYZtlbK-tRhYU4zqcJPilm2mwfg2v4dmvnpqD_p
- II.38. http://1.bp.blogspot.com/-2v1Npl6g2Ao/TmeqsN2DzDI/AAAAAAAAAZQ/_o5L-hH-BdBQ/s1600/temperatura-del-color3.jpg
- II.39. Imágenes realizadas por Ivet Quevedo Palacios y Juan Antonio Rodríguez.
- II.40. <https://i.pinimg.com/564x/e7/4b/f3/e74bf3edac56d6d0a2afab734ec8d5f8.jpg>
- II.41. <https://www.dzoom.org.es/wp-content/uploads/2006/08/portada-tipos-c%C3%A1maras-810x540.jpg>
- II.42. https://oscarenfotos.files.wordpress.com/2015/09/terremoto_19_septiembre_1985_ciudad_de_mexico_omar_torres_160.jpg
- II.43. Imágenes realizadas por Ivet Quevedo Palacios y Juan Antonio Rodríguez.

- II.44. Imágenes realizadas por Ivet Quevedo Palacios y Juan Antonio Rodríguez.
 II.45. Imágenes realizadas por Ivet Quevedo Palacios y Juan Antonio Rodríguez.

Capítulo 3. Diseño Editorial.

- III.1. http://blogs.upn.edu.pe/comunicaciones/wp-content/uploads/sites/3/2017/09/upn_blog_com_publicidad-med-impres_12-sep.jpg
- III.2. <http://loscuentosdepanapa.blogspot.mx/2015/04/librerias-originales-que-te-sorprenderan.html>
- III.3. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/2e/The_Singer_of_Amun_Nany%27s_Funerary_Papyrus_MET_DT551.jpg/250px-The_Singer_of_Amun_Nany%27s_Funerary_Papyrus_MET_DT551.jpg
- III.4. <http://www.todolibroantiguo.es/libros-raros/codices-aztecas-codex-boturini-mendoza-florentino-magliabechiano-tira-peregrinacion.html>
- III.5. https://www.laimprentacg.com/wp-content/uploads/2016/05/gutenberg_inventor-de-la-imprensa-300x300.jpg
- III.6. http://www.tecnologiavulcano.com/wp-content/uploads/2018/02/POST5_mini.jpg
- III.7. <http://www.deividart.com/blog/el-adn-del-disenador-grafico/>
- III.8. https://static.wixstatic.com/media/9c706e_359daa816c104435abf16b4a244c3f61~mv2.png/v1/fill/w_630,h_382,al_c,usm_0.66_1.00_0.01/9c706e_359daa816c104435abf16b4a244c3f61~mv2.png
- III.9. Imagen de la publicación de Owen William. Diseño de revistas. Gustavo Gilli. México. 1991.
- III.10. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.11. Imagen de la publicación de Owen William. Diseño de revistas. Gustavo Gilli. México. 1991.
- III.12. <https://i.pinimg.com/originals/52/06/34/520634030d49d756ce346cf4a2e0d53e.jpg>
- III.13. Imagen de la publicación de Owen William. Diseño de revistas. Gustavo Gilli. México. 1991.
- III.14. http://cdn.vogue.mx/uploads/images/thumbs/201527/adriana_lima_710842355_650x.jpg
- III.15. https://sites.google.com/site/papelromeromercado/_/rsrc/1467132199311/home/reciclaje-de-papel/historia-del-reciclaje/William%20Rittenhouse.jpg
- III.16. http://2.bp.blogspot.com/_igWFzvji688/TDPT_qih-I/AAAAAAAAAD8E/iVa1TxjxTMg/s1600/PAPEL.jpg
- III.17. <http://www.officego.mx/productos/big/PAQUETE-DE-PAPEL-LUSTRE-CON-25-HOJAS-CADA-UNO-DE-TAMANO-50X70-EN-VARIEDAD-DE-COLORES--69245.jpg>
- III.18. Imagen A. Manual de Producción. Guía para diseñadores gráficos. Ambrose, Gavin y Harris, Paul. Parramón ediciones. 2007.
- III.19. https://st2.depositphotos.com/4675619/10512/v/950/depositphotos_105128718-stock-illustration-nature-green-leaf-in-a.jpg
- III.20. [http://1.bp.blogspot.com/-bunQ0gBb-k8/VVXL6EuNbPI/AAAAAAAAHRM/szKbHjZwI-Vk/s1600/32bf6d2f64307371519ac63529070b5a%2B\(1\).jpg](http://1.bp.blogspot.com/-bunQ0gBb-k8/VVXL6EuNbPI/AAAAAAAAHRM/szKbHjZwI-Vk/s1600/32bf6d2f64307371519ac63529070b5a%2B(1).jpg)
- III.21. <http://segundocenlaweb.blogspot.com/2015/05/describir-un-objeto.html>
- III.22. <https://i.pinimg.com/originals/d0/66/75/d06675caa4de2424dd867acddad31f6a.jpg>

- III.23. https://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/cebra_fondo_blanco.html
- III.24. https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTL9UjR9orPnPemd7ezpX-V1yRN_TBYTjjdCpf4lzJV1C_fYPwbw
- III.25. <http://cdns2.freepik.com/free-photo/23-2147497292.jpg>
- III.26. http://2.bp.blogspot.com/-I6qbDR7ShSo/Tr6Xz8-dLzI/AAAAAAAAACc/wP4M-V5Yx16A/s1600/abstracto_oleo_11.jpg
- III.27. https://st2.depositphotos.com/4018617/8918/v/950/depositphotos_89185516-stock-illustration-stylized-human-yoga-shape-in.jpg
- III.28. <https://i.pinimg.com/originals/d0/66/75/d06675caa4de2424dd867acddad31f6a.jpg>
- III.29. <https://previews.123rf.com/images/shalom3/shalom31601/shalom3160100017/49959755-b%C3%BAho-estilizado-con-las-superficies-del-cuerpo-modelado-dibujo-del-p%C3%A1jaro-sim%C3%A9trica-en-el-dise%C3%B1o-blanco-y-negro.jpg>
- III.30. <https://ar.pinterest.com/pin/382383824599494241/>
- III.31. <https://thumbs.dreamstime.com/b/forma-tridimensional-abstracta-elemento-del-cubo-del-dise%C3%B1o-del-vector-91216669.jpg>
- III.32. <http://matematicas.iesvegadelturia.es/images/figura5.bmp>
- III.33. https://static6.depositphotos.com/1000112/667/v/950/depositphotos_6670526-stock-illustration-a-set-of-stylized-outline.jpg
- III.34. <http://www.yedinciogul.com/2018/02/14/hilal-mecmuasinin-ikinci-sayisi-yayimlandi/>
- III.35. https://image.freepik.com/vector-gratis/las-formas-organicas_7212.jpg
- III.36. <https://ar.pinterest.com/pin/560135272389804277/>
- III.37. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5a/Bosque.jpg/250px-Bosque.jpg>
- III.38. <http://2.bp.blogspot.com/-rfa1ZR72LQY/U7V1qGW1gal/AAAAAAAAABjc/6uzKLjzXat0/s1600/nounproject.gif>
- III.39. <https://listas.20minutos.es/lista/portadas-de-peliculas-version-playmobil-357451/>
- III.40. <http://2.bp.blogspot.com/-5kYknw0Gfzc/TuQVy2DTZCI/AAAAAAAAARA/IQAo9G-6VOX4/s1600/estructura-formal.png>
- III.41. http://3.bp.blogspot.com/-b_YMOqmXLWM/UGEwrXubdII/AAAAAAAAADR0/WyO82-SKNkU/s1600/3Estructura+informal,+activa+visible.jpg
- III.42. http://4.bp.blogspot.com/_OX1_MWa_mLI/THxEKqfTA_I/AAAAAAAAAlk/Dh3dwzyr-G7w/s1600/28-Iliana+Fernandez.jpg
- III.43. <http://4.bp.blogspot.com/-A2a8QO6elSU/UGEwtewkfZI/AAAAAAAAADR8/kPM6Ex-7CvnM/s1600/3Estructura+informal,+activa+visible2.jpg>
- III.44. <https://image.slidesharecdn.com/estructurasregularesyaplicaciones-140519213019-phpapp02/95/estructuras-regulares-y-aplicaciones-3-638.jpg?cb=1400537362>
- III.45. http://1.bp.blogspot.com/-yXwJ8JwtiHU/UGEvcfWuZrI/AAAAAAAAADRE/4oB7m-jLYR_A/s1600/1Estructura+formal,+activa,+visible.jpg
- III.46. <http://trabajosdgrafico.blogspot.mx/2015/07/supermodulo.html>
- III.47. http://4.bp.blogspot.com/_8C2XdW9JZz0/TD00pRvz9jI/AAAAAAAAACQ/bpuhwEs-LJ4k/s1600/supermodulo.jpg
- III.48. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.49. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.

- III.50. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.51. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.52. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.53. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.54. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.55. Diagramaciones realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.56. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.57. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.58. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.59. Manual de producción gráfica. Recetas." Johansson, K., Lundberg, P. and Ryberg, R. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2011, p. 69
- III.60. Manual de producción gráfica. Recetas." Johansson, K., Lundberg, P. and Ryberg, R. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2011, p. 69
- III.61. Imagen de la publicación de García Estévez, Edmundo. Fundamentos Geométricos del diseño y la pintura actual. Ed. Trillas UAM. 2010, p. 45
- III.62. "Es mi tipo." Garfird, Simon. Ed. Taurus, España, 2011, p.28.
- III.63. <https://i.pinimg.com/originals/d0/16/7f/d0167f1cf9dd5d6c4812316bfce00fcf.jpg>
- III.64. Comunicación Gráfica. Tipografía, diagramación, diseño, producción. Turnbull. Arthur y Baird Russell. Ed. Trillas. 1999. P. 77.
- III.65. Combinación de fuentes tipográficas para generar una imagen, realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.66. Combinación de fuentes tipográficas para generar una imagen, realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.67. Combinación de fuentes tipográficas para generar una imagen, realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.68. Combinación de fuentes tipográficas para generar una imagen, realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.69. Combinación de fuentes tipográficas para generar una imagen, realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.70. Combinación de fuentes tipográficas para generar una imagen, realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.71. Combinación de fuentes tipográficas para generar una imagen, realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- III.72. "Tipo y Color. Un manual de combinaciones creativas." Alton Cook y Robert Flevry. 1989. P. 22.
- III.73. "Tipo y Color. Un manual de combinaciones creativas." Alton Cook y Robert Flevry. 1989. P. 24.
- III.74. [depositphotos.com](https://www.depositphotos.com)
- III.75. [es.dewanda.com](https://www.es.dewanda.com)
- III.76. Imagen realizada por Juan Antonio Rodríguez.
- III.77. Integración de portada de libro, revista y periódico. <https://www.amazon.com/Rebelion-granja-Prologo-critica-historico/dp/6071411580> <http://www.orangebeaute.com/index.php/tendencias/sala-de-prensa/hablan-de-nosotros/> <http://img.kios->

- ko.net/2017/11/01/mx/mx_universal.750.jpg
- III.78. Imagen captura de pantalla de una publicación realizada por Juan Antonio Rodríguez.
- III.79. <https://kreativapublicidad.com/kreativa-la-mejor-imprensa-en-cancun/>
- III.80. <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTqXOOAb4GlXYqxsX-VSZ1wz4GebxnhOa4ZLygy9SpkreNQYWTRd>
- III.81. https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQwginbpfsX_3bBguSRJIAO-9TQ0ggxhBlnKvDtM8mcvk6k9GfvZ
- III.82. <http://www.impresionesobres.com/uploads/htmleditor/tramas-superpuestas.jpg>
- III.83. https://www.mexicanbusinessweb.mx/wp-content/uploads/2015/09/impresion-de-revistas-libros-folletos-etc-211-MLM4672014636_072013-F.jpg
- III.84. https://www.imprensa.com.mx/wp-content/uploads/2018/05/imprensa_impresion-off-set.jpg
- III.85. <https://www.omega.com.uy/images/2018/ImpresionOfsset/ImpresionOffsetMID2-min.jpg>
- III.86. <https://i.ytimg.com/vi/YxemtBFpsGo/maxresdefault.jpg>
- III.87. http://www.mcd-es.com/wp-content/uploads/2013/03/DSC_7439-1024x680.jpg
- III.88. <http://skloot.org/wp-content/uploads/2016/02/Stack-mags.jpg>
- III.89. https://http2.mlstatic.com/impresion-digital-tabloide-rebasado-laminado-brillante-D_NQ_NP_465615-MLM25271915260_012017-F.jpg
- III.90. https://http2.mlstatic.com/maquila-laminadora-laminado-termico-mate-y-brillante-D_NQ_NP_20275-MLM20186653315_102014-F.jpg
- III.91. <http://gruporegio.com.mx/images/portafolio/barniz-a-registro.jpg>
- III.92. <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT-wwNnLK6WuYXd-F4E09z6BTezWzPySegPf1eLTq3TMIAH-g1NX>
- III.93. <https://www.4press.com.mx/cargas/CP-84-boletos-cupones-tickets.jpg>
- III.94. <https://img.glyphs.co/img?src=aHR0cHM6Ly9zMy5tZWVpYXV3b3QuY29tL3Jlc291cm-Nlcy9TaWx2ZXItLUdvdvGQtSG90LUZvaWwtTG9nby1Nb2NrdXAtUHJldmldy0xLm-pwZw&q=90&enlarge=true&h=1036&w=1600>
- III.95. https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR8uclN5GPNdFB_Jez-nWEr-K2BkH_LnQcYcliT1rfR1ycO-h0Vr
- III.96. https://img.etsystatic.com/il/07a4f3/1035512424/il_570xN.1035512424_fxd5.jpg?version=0
- III.97. <https://pbs.twimg.com/media/C1O6sPkWIAAIGR0.jpg>
- III.98. <http://www.paudedamasc.com/?cuaderno=ninos-necesitados-de-cuidados-especiales>

Capítulo 4 Diseño de Producto Final.

- VI.1. Imágenes realizadas por Juan Antonio Rodríguez.
- VI.2. http://www.fad.unam.mx/gaceta/2017_09_septiembre/Gaceta20_web2.pdf
- VI.3. http://www.fad.unam.mx/revista_artediseno/
- VI.4. Imágenes de la prueba tipográfica.
- VI.5. Imágenes de las diagramaciones realizadas a mano.
- VI.6. Imágenes de las diagramaciones en digital.
- VI.7. Imágenes de las páginas del producto final.



FAD

UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



FAD UNAM FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



AUDITORIO
FRANCISCO GOITIA





Vista del plantel Xochimilco

La Facultad de Artes y Diseño tiene 233 años de existencia. Fue fundada en 1781, inicialmente como un Estudio Público de Artistas que se conoció con el nombre de Escuela de Dibujo Provisional, aunque de acuerdo con su contexto histórico se denominó de diferentes maneras. Real Academia de San Carlos fue el título inicial concedido por Carlos III en 1783 al erigirse bajo su protección, en 1933 se le dio el nombre de Escuela Nacional de Artes Plásticas y en 2014, el de Facultad de Artes y Diseño.

Es una entidad académica que tiene un gran prestigio nacional e internacional, fue la primera escuela de arte en América, y la que albergó el primer recinto museal. Por sus aulas y talleres han transitado artistas y diseñadores destacados, cuya obra y participación en los movimientos artísticos y del diseño ha repercutido de manera importante en México. En un principio la Academia formó grabadores, pintores, escultores y arquitectos, y así permaneció, con ligeros cambios, por muchos años. Fue hasta el siglo XX cuando sus programas se modificaron de manera paulatina y se incorporó formalmente a la UNAM en 1929.

Para 1959 se reformaron los planes de estudio y se establecieron las carreras profesionales de Pintura, Escultura, Grabado, Dibujo Publicitario y los cursos de artes aplicadas. Durante el periodo de 1966 a 1970 se hicieron algunos cambios: permanecieron las Licenciaturas en Pintura, Escultura, Grabado, así como la Licenciatura en Dibujo Publicitario, y se suprimieron las artes aplicadas.

En 1971 se aprobó y entró en vigor el plan de estudios para la Licenciatura en Artes Visuales; en 1973, la Licenciatura en Diseño Gráfico, y en 1974 se creó la Licenciatura en Comunicación Gráfica, las cuales posteriormente se fusionaron en 1998 para dar origen a la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

Los estudios de posgrado fueron aprobados en 1968 con la Maestría en Artes Visuales, con orientación en Pintura, Escultura y Grabado. En 1971, a los estudios de maestría se incorporaron dos orientaciones: Arte Urbano, y Diseño y Comunicación Gráfica.

En agosto de 2011 fue aprobado el programa de Posgrado en Artes y Diseño, que incluye cuatro maestrías: Maestría en Artes Visuales, Maestría en Diseño y Comunicación Visual, Maestría en Docencia en Artes y Diseño, y Maestría en Cine Documental; además, fue aprobado el Doctorado en Artes y Diseño, que abrió sus puertas a la primera generación en octubre del mismo año.



En 2014 la Escuela Nacional de Artes Plásticas adquirió el nombre de Facultad de Artes y Diseño que, en la actualidad, cuenta con tres licenciaturas: Licenciatura en Artes Visuales, Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, y Licenciatura en Arte y Diseño, las cuales se imparten en el plantel Xochimilco y en el plantel Taxco.

Hoy en día la FAD es la entidad administrativa responsable de la Licenciatura en Cinematografía, que se imparte en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de esta universidad

Vista lateral de entrada principal y auditorio de la Unidad de Posgrado

Misión

La Facultad de Artes y Diseño tiene como principal objetivo la formación integral de profesionales para licenciatura y posgrado en las disciplinas de las artes visuales, el diseño y la comunicación visual, con plena capacidad para su integración en el campo profesional y cultural de nuestra nación; así como el desarrollo de competencias dentro de los estándares internacionales que permitan un ejercicio de alto nivel en el extranjero. Generar conocimientos por medio de su centro de investigación (a cargo de su cuerpo académico de carrera), así como el desarrollo de proyectos de extensión cultural, como el Taller Infantil de Artes Plásticas y el Programa de Educación Continua, que fortalecen nuestra identidad y la hacen extensiva a todas las capas sociales. Promover la creación y producción artística y cultural como objeto sustantivo: custodiar, enriquecer y difundir el acervo artístico de más de 65,000 bienes históricos entre los que se cuentan las colecciones de escultura, pintura, estampa, dibujo, fotografía, numismática y de libros antiguos, de la cual la Facultad de Artes y Diseño es depositaria.

Visión

Continuar con el proyecto universitario académico de docencia, investigación y difusión de la cultura. Fomentar la producción en las artes visuales, el diseño y la comunicación visual, relacionándola con la investigación y distinguiendo a la institución en este campo. Promover la inserción de su producción académica y profesional en la cultura nacional e internacional, manteniendo siempre un compromiso social.

Intenciones

Es ineludible la participación de la comunidad académica y estudiantil en la revisión, actualización y fortalecimiento de los planes y programas de estudio. La activación de la vida colegiada, así como el vínculo con entidades académicas afines dentro y fuera de la universidad. Para atender los requerimientos socioculturales del entorno actual debe reconfigurar los modelos de enseñanza-aprendizaje.



Vista del plantel Xochimilco

Sedes

La Facultad de Artes y Diseño cuenta con 4 sedes educativas para los distintos niveles educativos (licenciatura, maestría y doctorado), ubicadas 3 de estas sedes dentro de la Ciudad de México y una externa en el Municipio de Taxco de Alarcón, en el estado de Guerrero.

Las sedes son:

- Xochimilco 
- Antigua Academia de San Carlos 
- Taxco de Alarcón 
- Unidad de Posgrado de Ciudad Universitaria. 





Licenciaturas

Artes Visuales
Diseño y Comunicación Visual
Arte y Diseño

Artes Visuales

La Licenciatura en Artes Visuales está integrada por asignaturas obligatorias y asignaturas optativas. Del tercero al sexto semestre, el alumno debe cursar por obligación dos talleres semestrales de experimentación visual, seleccionados entre los de pintura, escultura, estampa, diseño escenográfico, fotografía, etc. En el séptimo y octavo semestre cursará dos talleres de investigación visual, en cada uno, eligiendo entre diseño escenográfico, fotografía, pintura mural, escultura urbana y estampa.

Talleres

Escultura

La Escultura tiene como objetivo la creación y producción de obra plástica. Se encuentra estructurada en tres niveles, en el primero el objetivo es introducir al alumno a los conceptos básicos tridimensionales por medio de la técnica de modelado. En el segundo nivel se aborda la Escultura en cerámica, metales y plásticos. En el tercer nivel, se trabaja en Escultura en madera y piedra, en cuyos talleres se utiliza principalmente la técnica de desbaste o talla con el uso de herramientas específicas.

Estampa

La Estampa es el producto de los diferentes medios de impresión tradicionales o modernos, que hacen posible la producción múltiple de una imagen gráfica. Son cuatro los sistemas de impresión tradicionales: el grabado en relieve, el huecogrado, la serigrafía y la litografía.

Pintura

La Pintura es una de las áreas fundamentales de las artes tradicionales, con frecuencia se le ve renovarse y crear nuevos paradigmas en el arte, sin embargo existen aspectos fundamentales de la pintura que continúan siendo elementos primordiales para su enseñanza como son: la forma, el color, el espacio y los elementos técnicos que permiten la construcción pictórica.



Taller de Pintura



Taller de Escultura en piedra.

Diseño Escenográfico

El Diseño Escenográfico desde sus orígenes ha colaborado de manera estrecha con la expresión y empleada en las artes escénicas, convertir un espacio en un escenario, implica no solo conceptualizar los ambientes y formas, sino además interpretar y plasmar los lenguajes de estas artes mediante recursos estéticos, ya sean bidimensionales, tridimensionales, de iluminación, así como con el apoyo de la técnicas escénicas y otras disciplinas afines.

Fotografía

La Fotografía es un sistema de reproducción de imágenes por medio de acción química y/o impresión digital, históricamente ha tenido desde sus inicios un papel protagónico en la cultura de nuestro país y de manera importante en las diversas disciplinas de las artes, por sus fundamentos teóricos, principios técnicos y prácticos permiten el uso de los lenguajes cromáticos, formales, compositivos, etc.

Expresiones Contemporáneas

Las Expresiones Artísticas Contemporáneas en el presente Plan de Estudios incorporan Museografía y Diseño del Entorno, Arte Corporal, Artes en Contexto, Proyectos interdisciplinarios y Producción Audiovisual de Animación, cuyo propósito es acercar a los estudiantes a las nuevas formas de expresión artística para el desarrollo y producción de proyectos en estas disciplinas, así como para establecer un vínculo en el ámbito profesional, con ello las posibilidades de diversificación se amplían y contribuyen a la actualización formativa del artista visual de este tiempo. La Museografía y Diseño del Entorno, pretende establecer líneas de desarrollo que incorporen la comprensión y manejo de los conceptos de lugar y tiempo. El Arte Corporal pretende que los estudiantes encuentren una propuesta artística a partir del cuerpo humano. Las Artes en Contexto favorecen la producción de obra simultánea mediante diversos medios y disciplinas que implican el estudio y la interrelación con el espacio y su contexto. Los talleres de Proyectos Interdisciplinarios promueven el análisis crítico de diversas perspectivas para la problematización y colaboración interdisciplinaria que se concreta en la producción, la investigación y el análisis de obra. La Producción Audiovisual de Animación se orienta al conocimiento de las técnicas de animación bidimensional y tridimensional, análogas y digitales, incluyendo procesos integrales de producción en el contexto de las Artes Visuales.

Nota: todas las áreas implican investigación

Perfil de Ingreso

Es conveniente que el aspirante cuente con los siguientes conocimientos, habilidades, capacidades e intereses necesarios para su buen desempeño en la Licenciatura en Artes Visuales:

Conocimientos básicos del campo y disciplinas artísticas.

Conocimiento de las herramientas y recursos digitales, tales como el internet, navegadores, procesadores de textos e imágenes, repositorios digitales, consulta y utilización de redes sociales.

Capacidad reflexiva y de autocrítica.

Capacidad de expresión verbal y escrita.

Habilidad para dibujar.

Afinidad por la lectura y el análisis de textos.

Responsabilidad y autodisciplina.

Actitud propositiva e innovadora.

Disposición para la apreciación artística.

Resultado del área de Pintura



Perfiles intermedios

Al término de los cuatro primeros semestres de la licenciatura, los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el alumno habrá desarrollado son:

Conocimientos:

Poseer criterios de autorreflexión para la comprensión y desarrollo inicial en las disciplinas artísticas. Comprender las bases teóricas y los procesos disciplinares que le permiten organizar la exploración y sensibilización necesaria para la creación-producción artística. Aplicar los conocimientos fundamentales que supone el ejercicio de los procesos de investigación y de investigación-producción. Describir los procesos propios del desarrollo en el arte y su transformación en expresiones concretas de arte contemporáneo.

Habilidades:

Ejercer el análisis formal y de orden conceptual propio del debate, la discusión y la crítica fundamentada, como medio de interacción para la reflexión sobre problemas vinculados con el arte, sus disciplinas y áreas afines. Expresar sus ideas de manera clara y fundamentada en el debate y la autocrítica, al participar en proyectos individuales, colectivos o de aquellos recibidos como encargo. Vincular los conocimientos adquiridos, para el desarrollo de proyectos de investigación-producción, de manera consciente, crítica, creativa y propositiva. Ejercer liderazgo en la coordinación y fundamentación de proyectos artísticos

Actitudes:

Asumir compromisos en su desarrollo académico y profesional. Trabajar en equipo valorando la aportación personal y de grupo. Ejercer de forma consciente el liderazgo propositivo. Tolerar y valorar la diversidad cultural. Mantener una visión global de la potencialidad de diferentes medios para la producción artística, cultural y social. Demostrar apertura para el cambio y la innovación. Tomar decisiones y proyectar su condición de artista dentro del campo profesional.

Valores:

Asumir de manera consciente su papel crítico y propositivo como artista universitario. Comprender su trascendencia y responsabilidad como futuro constructor del arte y promotor de la cultura en el desarrollo social, con una ética profesional clara y definida. Reconocer y valorar la importancia de la reflexión académica y la postura personal como soporte para el desarrollo de su planteo de obra, con que se definan su actitud y proyección en el campo profesional.

Perfil del egresado

Conocimientos:

El egresado de la Licenciatura en Artes Visuales será capaz de: Dominar las habilidades técnicas y de conceptualización que le permitan integrar estrategias para el planteo de obra artística y el desarrollo de nuevos vínculos culturales. Comprender y asociar las bases teóricas y procesos metodológicos para la creación-producción artística. Dominar los conocimientos para el ejercicio de los procesos de indagación y de exploración-producción en proyectos individuales o colectivos. Evaluar los procesos históricos del arte y su transformación en expresiones artísticas contemporáneas. Comprender los fundamentos teóricos y de estrategia frente a las implicaciones sociales, económicas y políticas en torno a la producción, la distribución y el consumo del arte para una operación actualizada del fenómeno artístico.

Habilidades:

Ejercer el debate, la crítica y el análisis como medios de expresión académica ante tópicos y problemas vinculados con el arte, sus campos disciplinares, estrategias y áreas afines. Desarrollar propuestas y planteos en la participación o coordinación de proyectos individuales, colectivos o de aquellos recibidos como encargo. Estructurar y proponer, de manera intencionada, crítica y creativa, proyectos de investigación-producción, individuales o colectivos. Coordinar y fundamentar proyectos y desarrollos artísticos. Promover vínculos con otros campos de conocimiento, para el trabajo en equipos multidisciplinares.

Actitudes:

Asumir con apertura y disposición la investigación y nuevas estructuras metodológicas de construcción del conocimiento. Demostrar compromiso con la producción y difusión del arte y la cultura, así como con su desarrollo académico y profesional. Trabajar de forma colaborativa valorando la aportación personal y colectiva de los integrantes. Asumir liderazgo en la interacción multidisciplinaria. Poseer una visión global, crítica y propositiva de diferentes medios artísticos, para la producción cultural y su trascendencia social. Demostrar disposición para el cambio y la innovación en el campo del arte y la cultura. Reflexionar y analizar crítica y éticamente su entorno social y cultural para proponer soluciones a problemas de expresión visual.

Valores:

Apreciar la obra artística y la vida cultural de grupos sociales, históricos y contemporáneos. Adoptar una actitud ética y responsable en su trascendencia como operador del fenómeno del arte y la cultura dentro de la dinámica y el cambio social. Asumir su compromiso con la vida académica y el desarrollo del arte como facto-

res de proyección y trascendencia en el campo profesional. Proyectar confianza en sí mismo y en las posibilidades que se perfilan desde su profesión. Asumir los valores éticos como profesionista universitario, comprometido con su entorno social.

Perfil profesional

El profesional en Artes Visuales será capaz de comprender, dominar y proponer los conocimientos teóricos y conceptuales que fundamentan su actuación profesional para la integración, desarrollo y dirección de proyectos de investigación-producción, tanto individuales como colectivos, disciplinares o interdisciplinares, desde una visión humanística, creativa, crítica y reflexiva frente a las disciplinas artísticas y sus estrategias contemporáneas vinculadas con el hacer, quehacer y divulgación del arte y la cultura en el contexto social amplio o restringido. Puede desempeñarse como productor independiente de obra artística, así como ejercer su profesión en instituciones públicas y privadas, educativas, centros de difusión y extensión del arte y la cultura. El profesional de las Artes Visuales está capacitado para fortalecer su desarrollo académico-profesional en México o en el extranjero; cursar estudios de Posgrado en la ENAP de Artes y Diseño, en los campos de Didáctica de las Artes, Escultura, Pintura, Estampa, Fotografía, Arte en Contexto, Estudios Fílmicos, y estudios de Doctorado en Artes.

Escultura en metal. "Alfabeto Abierto"



PLAN DE ESTUDIOS

Tiene una duración de ocho semestres, consta de 388 créditos, y está conformado por un total de 60 asignaturas (44 obligatorias, diez obligatorias de elección y 6 optativas). Comprende 5 campos de formación profesional: **HumanísticoSocial, Desarrollo Profesional, Tecnológico Digital, Investigación-Producción y, Gestión y Difusión de Proyectos.**

Está organizado en tres etapas formativas:

Primera Etapa: Campos Disciplinarios (1° y 2° semestres). Se imparte de manera alternada a los grupos de primer ingreso. Así, mientras algunos grupos cursan los Laboratorios Introdutorios de Pintura y Estampa, otros los Laboratorios Taller Introdutorios de Escultura y Fotografía; ambos cursarán el Laboratorio-Taller Introdutorio de Dibujo I y II, a fin de integrar una visión panorámica de estas disciplinas.

Segunda Etapa: Estrategias Metodológicas (3° al 6° semestres). Durante los semestres tercero y cuarto se pretende dar una formación particular que oriente y dé fundamento a la relación entre la intencionalidad expresiva del alumno y los motivos y modelos de trabajo, frente a la sensibilidad que se deriva de la formalización posible. El alumno deberá acreditar, al menos, 90% del total de las asignaturas de primero a cuarto semestres para acceder a las asignaturas del quinto al octavo semestres.

Tercera Etapa: Proyecto Personal (7° y 8° semestres). Se realiza a modo de tutorías y se vincula con las dinámicas académicas de la maestría. La función y acción del tutor alcanza en esta etapa un papel preponderante en el acompañamiento de los procesos de investigación-producción del proyecto personal del alumno, con recomendaciones de fuentes y recursos de consulta, eventos y actividades para diversificar su formación en ciencia, tecnología, humanidades y artes, que tengan afinidad con la naturaleza del proyecto del estudiante.

Existen cinco campos disciplinares: **Pintura, Escultura, Estampa, Fotografía y Dibujo**; su estudio se desarrollará durante los cuatro primeros semestres de la licenciatura y, si el alumno así lo decide, podrá continuar con ellos del 5° al 8° semestres.



Taller de estampa.

Total de créditos: 388
Créditos obligatorios: 232
Obligatorios de elección: 132
Créditos optativos: 24

PRIMER SEMESTRE

Laboratorio-Taller Introducción de:

- 08 Pintura I
- 08 Escultura I
- 08 Dibujo I

06 Sistemas de Representación Geométrica I

06 Inglés I

06 Historia de Arte I

04 Estética I

04 Análisis y Redacción de Textos para la Elaboración de Proyectos I

SEGUNDO SEMESTRE

Laboratorio-Taller Introducción de:

- 08 Estampa II
- 08 Fotografía II
- 08 Dibujo II

06 Sistemas de Representación Geométrica II

06 Inglés II

06 Historia de Arte II

04 Estética II

04 Análisis y Redacción de Textos para la Elaboración de Proyectos II

TERCER SEMESTRE

11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I

11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I

08 Laboratorio-Taller de Dibujo I

06 Inglés III

04 Historia de Arte III

04 Teoría del Arte I

04 Metodología para la Investigación I

04 Optativa

CUARTO SEMESTRE

11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II

11 Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II

08 Laboratorio-Taller de Dibujo II

06 Inglés IV

04 Historia de Arte IV

04 Teoría del Arte II

04 Metodología para la Investigación II

04 Optativa

QUINTO SEMESTRE

- 14 Laboratorio de Estrategias Metodológicas I
- 14 Laboratorio de Estrategias Metodológicas I
- 06 Inglés V
- 04 Seminario de Arte Moderno I
- 04 Seminario de Arte y Teoría de la Imagen I
- 04 Métodos de Análisis de la Obra de Arte I
- 04 Optativa

SÉPTIMO SEMESTRE

- 16 Laboratorio de Investigación-Producción I
- 06 Inglés VII
- 04 Seminario de Arte Contemporáneo I
- 04 Seminario de Arte y Teoría Comunicación I
- 04 Seminario de Investigación y Proyectos I
- 04 Gestión de Proyectos
- 04 Optativa

Asignaturas Obligatorias de Elección de Tercer y Cuarto Semestres
(Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I y II)

TERCER SEMESTRE

- Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I:
- 11 Modelado
 - 11 Pintura
 - 11 Litografía
 - 11 Hecograbado
 - 11 Serigrafía
 - 11 Xilografía
 - 11 Fotografía Digital
 - 11 Fotografía en Blanco y Negro
 - 11 Fotografía en Color

SEXTO SEMESTRE

- 14 Laboratorio de Estrategias Metodológicas II
- 14 Laboratorio de Estrategias Metodológicas II
- 06 Inglés VI
- 04 Seminario de Arte Moderno II
- 04 Seminario de Arte y Teoría de la Imagen II
- 04 Métodos de Análisis de la Obra de Arte II
- 04 Optativa

OCTAVO SEMESTRE

- 16 Laboratorio de Investigación-Producción II
- 06 Inglés VIII
- 04 Seminario de Arte Contemporáneo II
- 04 Seminario de Arte y Teoría Comunicación II
- 04 Seminario de Investigación y Proyectos II
- 04 Gestión de la Actividad Profesional
- 04 Optativa

CUARTO SEMESTRE

- Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas II:
- 11 Modelado
 - 11 Pintura
 - 11 Litografía
 - 11 Hecograbado
 - 11 Serigrafía
 - 11 Xilografía
 - 11 Fotografía Digital
 - 11 Fotografía en Blanco y Negro
 - 11 Fotografía en Color



Asignaturas Obligatorias de Elección de Quinto y Sexto Semestres
(Laboratorio-Taller de Estrategias Metodológicas I y II)

QUINTO SEMESTRE

- 14 Proyecto Disciplinario de Autor
- 14 Proyecto Interdisciplinario de Autor
- Dinámicas Metodológicas:
 - 14 Proyecto Interdisciplinario
 - 14 Pintura
 - 14 Pintura Mural
 - 14 Litografía
 - 14 Xilografía
 - 14 Hecograbado
 - 14 Serigrafía
 - 14 Fotografía Experimental
 - 14 Dibujo
 - 14 Diseño Escenográfico
 - 14 Procesos, Estructuras y Modelos en Pequeño Formato: Artísticos, Ornamentales y Utilitarios
 - 14 Producción Audiovisual de Animación
 - 14 Fenómenos y Medios: Resignificación de la Tradición Escultórica
 - 14 Modelado y Proyecto
 - 14 Instalación y Entorno
 - 14 Arte Sonoro
 - 14 Videoarte
 - 14 Medios Múltiples
 - 14 Museografía y Diseño del Entorno
 - 14 Animación
 - 14 Artes en Contexto
 - 14 Arte Corporal
 - 14 Luz en Fotografía

SEXTO SEMESTRE

- 14 Proyecto Disciplinario de Autor
- 14 Proyecto Interdisciplinario de Autor
- Dinámicas Metodológicas:
 - 14 Proyecto Interdisciplinario
 - 14 Pintura
 - 14 Pintura Mural
 - 14 Litografía
 - 14 Xilografía
 - 14 Hecograbado
 - 14 Serigrafía
 - 14 Fotografía Experimental
 - 14 Dibujo
 - 14 Diseño Escenográfico
 - 14 Procesos, Estructuras y Modelos en Pequeño Formato: Artísticos, Ornamentales y Utilitarios
 - 14 Producción Audiovisual de Animación
 - 14 Fenómenos y Medios: Resignificación de la Tradición Escultórica
 - 14 Modelado y Proyecto
 - 14 Instalación y Entorno
 - 14 Arte Sonoro
 - 14 Videoarte
 - 14 Medios Múltiples
 - 14 Museografía y Diseño del Entorno
 - 14 Animación
 - 14 Artes en Contexto
 - 14 Arte Corporal
 - 14 Luz en Fotografía

Asignaturas Obligatorias de Elección de Séptimo y Octavo Semestres
(Laboratorio de Investigación-Producción I y II) (Proyecto Personal)

SÉPTIMO SEMESTRE

- Laboratorio de Investigación-Producción I:
- 16 Proyecto Interdisciplinario
 - 16 Escultura
 - 16 Pintura
 - 16 Pintura Mural
 - 16 Litografía
 - 16 Xilografía
 - 16 Hecograbado
 - 16 Serigrafía
 - 16 Fotografía
 - 16 Dibujo
 - 16 Diseño Escenográfico
 - 16 Videoarte
 - 16 Medios Múltiples
 - 16 Museografía y Diseño del Entorno
 - 16 Artes en Contexto
 - 16 Arte Corporal
 - 16 Arte Sonoro
 - 16 Procesos, Estructuras y Modelos en Pequeño Formato: Artísticos, Ornamentales y Utilitarios
 - 16 Producción Audiovisual de Animación
 - 16 Animación

OCTAVO SEMESTRE

- Laboratorio de Investigación-Producción II:
- 16 Proyecto Interdisciplinario
 - 16 Escultura
 - 16 Pintura
 - 16 Pintura Mural
 - 16 Litografía
 - 16 Xilografía
 - 16 Hecograbado
 - 16 Serigrafía
 - 16 Fotografía
 - 16 Dibujo
 - 16 Diseño Escenográfico
 - 16 Videoarte
 - 16 Medios Múltiples
 - 16 Museografía y Diseño del Entorno
 - 16 Artes en Contexto
 - 16 Arte Corporal
 - 16 Arte Sonoro
 - 16 Procesos, Estructuras y Modelos en Pequeño Formato: Artísticos, Ornamentales y Utilitarios
 - 16 Producción Audiovisual de Animación
 - 16 Animación

Asignaturas Optativas

- 04 Análisis de la Cultura
- 04 Arte Electrónico
- 04 Arte y Entorno
- 04 Imagen en Movimiento
- 04 Introducción a los Procesos, Estructuras y Modelos en Pequeño Formato
- 04 Integración de Medios Digitales
- 04 Laboratorio de Aplicaciones Digitales para Proyectos
- 04 Performance

- 04 Performance y Tecnología
- 04 Proceso, Estructuras y Modelos en Pequeño Formato
- 04 Proyectos Escultóricos
- 04 Proyectos Experimentales para Artes
- 04 Técnicas Pictóricas
- 04 Laboratorio de Esmalte sobre Metal
- 04 Educación para las Artes
- 04 Fundamentos de Didáctica y Planeación Educativa para las Artes

Diseño y Comunicación Visual

El presente plan de estudios se orienta a la formación de profesionales con capacidad crítica y de análisis del contexto, que conjuguen sus conocimientos, habilidades y actitudes con los procesos de investigación-producción, los recursos, herramientas tradicionales, híbridas, digitales y de nueva creación para propiciar el desarrollo y la transformación de los diversos sectores de la sociedad por medio de estrategias y productos del diseño y la comunicación visual.

Los rasgos que distinguen la oferta curricular de este plan de estudios son: el conocimiento teórico-práctico del diseño y sus contextos, las posibilidades de desarrollo y aplicación en cada uno de los campos disciplinares, así como sus antecedentes históricos y su teorización, como base para la integración y conformación de proyectos, que permitan posteriormente el desarrollo de los procesos de investigación-producción que promuevan el aprendizaje situado y la experimentación asesorada mediante el ejercicio de la tutoría en los laboratorios terminales, así como su vinculación con el medio profesional, el desarrollo de modelos productivos de negocios, emprendimiento con sentido humanista, social y ético para la gestión de su profesión.

OBJETIVO GENERAL DEL PLAN DE ESTUDIOS PROPUESTO

Formar profesionales con una actitud ética, crítica, responsable, con una visión humanística, que le permita proponer, sustentar, evaluar y decidir, soluciones funcionales, creativas e innovadoras para el diseño de la comunicación visual, éstas fundamentadas en el análisis de las circunstancias sociales, políticas, económicas y culturales, en los procesos de investigación-producción de la imagen y en la utilización de los conocimientos teórico-conceptuales e históricos, así como con el dominio de las diversas herramientas tradicionales, digitales, híbridas y de nueva creación.

LAS ÁREAS DE PROFUNDIZACIÓN EXISTENTES EN EL NUEVO PLAN SON:

- Edición Gráfica
- Iconicidad y Entornos
- Medios Audiovisuales e Hipermedia
- Gráfica e Ilustración

Edición Gráfica



Edificio S. Principal de Diseño y Comunicación Visual



La edición gráfica sustituye al Diseño Editorial y se refiere a la proyección, ejecución, edición, producción y comercialización del objeto de diseño, ya no se limita a la proyección de publicaciones previa a la reproducción, lo anterior implica un mayor campo de acción; con una visión orientada a la integración y gestión de proyectos editoriales que satisfagan las necesidades de comunicación visual, analógicas y digitales de la sociedad y favorezcan el emprendimiento con carácter humanista, social y ético, así como el desarrollo de negocios integrales.

Iconicidad y Entornos

En esta área de profundización se desarrollarán proyectos relacionados con la creación de imagen corporativa, diseño de marca y señalización; el alumno no sólo se enfocará en el aspecto bidimensional de este tipo de proyectos, sino que desplegará habilidades para su aplicación en soportes tridimensionales tales como envases primarios, secundarios y terciarios, exhibidores, vehículos, mobiliario urbano, señalización, espacios comerciales (escaparates y tiendas), stands y espacios de exhibición (museos).

Medios Audiovisuales e Hipermedia

Esta área de profundización aborda los conocimientos relacionados con la creación de objetos comunicativos mediante la integración metodológica de la producción audiovisual, la cinematografía y la animación tradicional y digital, para la integración de dichos productos en diversos soportes digitales. Así mismo, se explorarán las posibilidades que ofrecen los recursos de las TIC como estrategias de comunicación, mediante la experimentación con entornos virtuales y sistemas interactivos para la construcción de objetos comunicativos hipermedia, que favorezcan la interacción de los usuarios con la información a través de las virtudes del diseño interactivo.

Gráfica e Ilustración

El área de Gráfica e Ilustración permite vincular íntegramente, las posibilidades de la imagen con fundamento en las cualidades de la fotografía y la ilustración, partiendo de un eje principal que es el dibujo. El alumno, además de comprender los fundamentos teórico-conceptuales, técnicos y los que se derivan del contexto para la creación de imágenes, sistemas de percepción, recepción, presentación y representación, influirá como profesional, con un alto nivel de responsabilidad de acuerdo a las posibilidades discursivas del producto de diseño. Las disciplinas de esta área como el dibujo, la ilustración y la fotografía se renuevan constantemente, con mayores posibilidades mediante el uso de la tecnología, en publicaciones y objetos de diseño ilustrados.

Zona de trabajo al aire libre.

Perfil de ingreso.

El aspirante a ingresar a la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual debe contar con una formación académica general, preferente en el Área de las Humanidades y las Artes con interés en involucrarse en la solución de problemas de comunicación visual que afectan a la sociedad mexicana, con los estudios previos y requisitos de ingreso que exige la UNAM y adicionalmente los conocimientos e interés, habilidades y actitudes que a continuación se señalan.

Conocimientos e intereses:

Apreciar la cultura general, la comunicación y la estética.

Expresar y comprender una lengua extranjera en su nivel básico.

Reconocer las Tecnologías de la Información y Comunicación y manifestar interés por la exploración de las tecnología de vanguardia.

Interés por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno.

Mantener una actitud reflexiva y de autocrítica tanto de sí mismo como del entorno.

Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita.

Experimentar formas alternativas de pensamiento y trabajo.

trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural.

Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas comas en un sentido de responsabilidad y disciplina.

Habilidades:

Demostrar capacidad perceptual, psicomotriz y de configuración espacial.

Procesar información de diversas fuentes para su análisis y síntesis.

Expresar claramente sus ideas tanto en forma verbal como escrita.

Actitudes:

Ejercer la lectura y la investigación como hábito.

Manifestar disposición por la experimentación gráfica.

Trabajar colaborativamente de forma determinada y flexible en la interacción social y cultural.

Discutir ideas, proponer y aceptar cambios.

Organizar su tiempo dedicado al estudio, prácticas y tareas con base en un sentido de responsabilidad y disciplina.

Perfiles intermedios.

Al término del cuarto semestre el alumno contará con los de conocimientos fundamentales teórico-prácticos del diseño la representación gráfica, de teoría e historia del diseño y del arte así como de la evaluación y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación. Será capaz de realizar ejercicios y propuestas para la integración de proyectos de diseño y comunicación visual mediante los siguientes conocimientos habilidades y actitudes.

Conocimientos:

Teóricos y prácticos fundamentales de los procesos disciplinares para poder proponer el desarrollo de proyectos.

Teóricos-conceptuales de los medios y recursos de la práctica del diseño para comprender y aplicar los principios del lenguaje visual y gráfico.

De los procesos interdisciplinares, sus bases teóricas y prácticas para conceptualizar y perfilar proyectos.

De los lenguajes específicos y sus aplicaciones en los campos disciplinares de la iconicidad, la gráfica, el editorial y los medios e hipermedios.

del origen y evolución del arte y el diseño desde la antigüedad hasta el Renacimiento.

De los fundamentos metodológicos de los procesos de investigación y sus protocolos relacionados con la sociedad del conocimiento y las tecnologías de la información y la comunicación.

Para comprender y expresarse en idioma inglés o en cualquier otro idioma que el alumno elija.

Habilidades:

Expresar sus ideas en forma verbal y escrita, de manera organizada e inteligible para sustentar sus conceptos y procedimientos en torno al diseño y la comunicación visual.

Presentar mensajes visuales y gráficos, para la producción y desarrollo de diseños en distintos soportes de los diversos campos disciplinares de la comunicación.

Distinguir las cualidades compositivas y comunicativas de los ejercicios gráfico-expresivos aplicados en diferentes soportes.

Realizar ejercicios de indagación y de investigación básica con apoyo de las diversas fuentes de consulta y referencia en los campos disciplinares del diseño y la comunicación visual.

Ejecutar prácticas que promuevan la integración de los conocimientos básicos del diseño y que deriven en propuestas de aplicación en problemas concretos.

Actitudes:

Demostrar una actitud flexible para apreciar, respetar y considerar los diferentes puntos de vista.

Potenciar una actitud crítica que cuestiona y valore la diversidad en cuanto a las soluciones de diseño.

Manifestar iniciativa, interés y disposición para el desarrollo de actividades y ejercicios de diseño y comunicación visual.

Asumir un compromiso propositivo y de vínculo con las manifestaciones sociales y culturales de su entorno para el desarrollo de sus actividades académicas.



Perfil de egreso.

Conocimientos.

Organizar y relacionar los conocimientos teórico-conceptuales en procesos disciplinares e interdisciplinares de investigación-producción, para crear, proponer y producir soluciones de diseño y comunicación visual en diversos soportes dirigidos a los sectores de la sociedad.

Analizar objetivo y críticamente los procesos de evolución y transformación del diseño y la comunicación visual, con base en los conocimientos teórico-conceptuales, históricos y técnicos para crear y producir soluciones funcionales en este campo.

Distinguir las posibilidades de desarrollo de aplicación de las herramientas para el diseño en la comunicación visual ya sean tradicionales, digitales o de nueva creación.

Identificar las necesidades de diseño y comunicación visual de los sectores de la sociedad para la elaboración, desarrollo y gestión de proyectos que las atiendan.

Reconocer las bases teórico metodológicas y prácticas del emprendimiento humanista y social que implique una dimensión ética la administración y la gestión de proyectos de diseño y comunicación visual para su vinculación y producción en el contexto profesional.

Comprender y expresarse mediante una lengua extranjera inglés o en otro idioma que el alumno haya elegido durante su formación en el contexto de la profesión.

Habilidades.

Planear e integrar proyectos que impliquen la experimentación y la investigación-producción en el campo del diseño y la comunicación visual.

Gestionar su producción personal de diseño y comunicativa para proyectarla al medio profesional.

manejar con precisión las herramientas y recursos análogos, digitales y los de Nueva creación para la aplicación de procesos técnicos y tecnológicos en la elaboración de sus productos de diseño y comunicación visual.

Construir argumentos reflexivos y críticos que le permitan analizar, justificar y tomar decisiones para proyectar su quehacer profesional.

Reconocer y promover los valores estéticos-comunicativos de las expresiones y producciones que se generan en el campo del diseño y la comunicación visual en los ámbitos laboral y cultural.

Actitudes.

Mostrar una actitud positiva, creadora y transformadora que suscite el cambio y la innovación en el campo del diseño y la comunicación visual y la cultura.

Manifestar un compromiso humanístico con el medio local, nacional e internacional, y con su entorno social cultural y socio-natural.

Participar, coordinar, fundamentar y gestionar proyectos de investigación producción con responsabilidad ética y valores profesionales.

Ejercer liderazgo, asertividad, ética y valores profesionales para generar una interacción profesional efectiva con los medios productivos, las organizaciones y las entidades académicas.

Proponer soluciones de diseño para el desarrollo humano y de comunicación visual para los ámbitos sociales, culturales, políticos, educativos y socio-naturales.

Perfil profesional

El profesional del Diseño y la Comunicación Visual será capaz de:

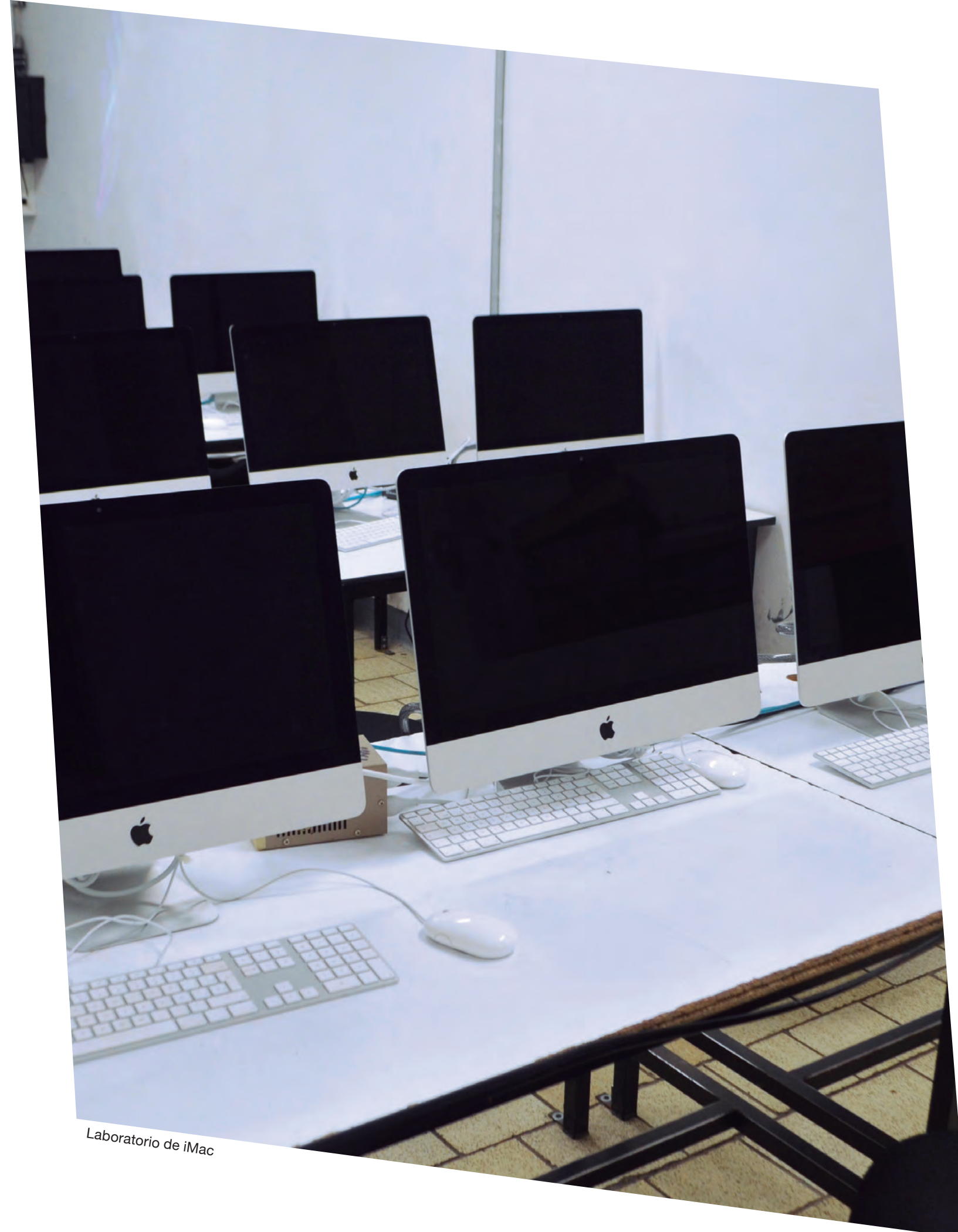
Evaluar, discriminar y aplicar los conocimientos teórico-conceptuales procedimentales e históricos que fundamenten su participación en la investigación conceptualización desarrollo proyección producción y solución funcional de proyectos creativos individuales o colectivos.

Incorporarse en el ámbito laboral desde una perspectiva humanística social con una actitud crítica reflexiva propositiva proactiva ética y responsable en un contexto social, económico y cultural político e intelectual tanto nacional como internacional. Ejercer como productor visual en equipos de trabajo multidisciplinarios y contribuir al desarrollo de la cultura y la comunicación visual.

Desarrollarse como gestor o asesor independiente de proyectos de diseño y comunicación visual para incorporarse en los siguientes ámbitos: estudios de diseño, agencias de publicidad, editoriales, medios de comunicación, artes gráficas, casas productoras, instituciones públicas, privadas, educativas, organizaciones sociales y PyMES; en las áreas de profundización de: edición gráfica, medios audiovisuales e hipermedia, gráfica e ilustración e iconicidad y entornos.

Ofrece soluciones integrales a problemas de diseño y comunicación visual con una actitud crítica y reflexiva propositiva y ética mediante la aplicación de metodologías estrategias de producción ofreciendo soluciones pertinentes para los diferentes sectores de la sociedad.

Desempeñarse como emprendedor humanista y social que implique una dimensión ética o como productor independiente que desarrolle proyectos de diseño y comunicación visual para agencias de publicidad, televisoras, casas productoras agencias de consultoría de Mercado despachos de diseño casas de cultura organizaciones, museos, galerías o instituciones de gobierno a nivel nacional e internacional.



PLAN DE ESTUDIOS

Tiene una duración de ocho semestres, consta de 406 créditos y 80 asignaturas en total (62 obligatorias, 12 obligatorias de elección por área de profundización y 6 optativas).

Las asignaturas están organizadas en 5 campos de formación profesional (Humanístico-Social, Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital, Investigación-Producción y, Economía, Administración y Emprendimiento). Se debe cursar el idioma inglés a lo largo de toda la carrera.

Comprende los niveles: Básico (1er y 2do semestres); Intermedio (3er y 4to semestres); Profesional (5to a 8vo semestres) que ofrece al alumno 4 áreas de profundización (Edición Gráfica, Iconicidad y Entornos, Medios Audiovisuales e Hipermedia, y Gráfica e Ilustración), entre las que podrá elegir 2 para cursarse en 5° y 6° semestres y solamente una en 7° y 8°, que deberá ser continuación de alguna de las dos áreas del año inmediato anterior.

Cada área de profundización se integra por los laboratorios de Diseño, de Tecnología y de Investigación-Producción, en los que el alumno podrá aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos para derivarlos en la integración, desarrollo y ejecución de proyectos de investigación-producción de diseño y comunicación visual, en soportes y medios propios de cada área. Esto permitirá la construcción de productos terminales en los últimos semestres de la licenciatura orientados para su puesta en práctica en los sectores productivos, culturales o sociales, los cuales constituyen una modalidad para obtener el título profesional, así se promoverá la titulación, la inserción en el mercado laboral y la vinculación con el trabajo académico de los estudios de posgrado.

Las asignaturas optativas podrán ser seleccionadas de entre las que se ofrecen en esta carrera y las de la licenciatura en Artes Visuales, así como de otros planes de estudio de la Universidad Nacional Autónoma de México e incluso de instituciones de educación superior nacionales o extranjeras con las que se mantengan convenios, con el fin de que los estudiantes adquieran conocimientos de otras disciplinas u orientaciones complementarias para su formación y que amplíen su acervo cultural.

Total de créditos: 406

Nivel Básico.

PRIMER SEMESTRE

- 04 Tipografía I
- 04 Geometría I
- 04 Procesos de Representación Bidimensional I
- 09 Diseño Integrador I
- 08 Educación para el Dibujo I
- 04 Recursos Tecnológicos para el Diseño
- 03 Análisis de Textos y Redacción
- 06 Introducción a la Teoría del Diseño y la Estética
- 06 Inglés Semestre I

SEGUNDO SEMESTRE

- 04 Tipografía II
- 04 Geometría II
- 04 Procesos de Representación Bidimensional II
- 09 Diseño Integrador II
- 08 Educación para el Dibujo II
- 04 Estrategias y Tecnologías en el Diseño
- 03 Producción e Interpretación de Textos
- 06 Seminario de Teoría del Diseño y la Estética
- 06 Inglés Semestre II

Nivel Intermedio.

TERCER SEMESTRE

- 08 Fotografía I
- 03 Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica I
- 03 Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos I
- 03 Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración I
- 03 Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I
- 06 Laboratorio de Diseño Integrador I
- 08 Formación para el Dibujo I
- 04 Tecnología y Vinculación Disciplinar I
- 03 Sociedad del Conocimiento, TIC e Investigación
- 04 Teoría de los Signos
- 06 Arte y Diseño en la Antigüedad
- 06 Inglés Semestre III

CUARTO SEMESTRE

- 08 Fotografía II
- 03 Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica II
- 03 Laboratorio-Taller de Diseño en Iconicidad y Entornos II
- 03 Laboratorio-Taller de Diseño en Gráfica e Ilustración II
- 06 Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II
- 06 Laboratorio de Diseño Integrador II
- 08 Formación para el Dibujo II
- 04 Tecnología y Vinculación Disciplinar II
- 03 Metodología y Estructura de la Investigación
- 04 Teoría de la Imagen
- 06 Arte y Diseño Medieval y Renacentista
- 06 Inglés Semestre IV

El alumno deberá acreditar al menos el 90% del total de las asignaturas de los niveles Básico e Intermedio para acceder al nivel Profesional.

Nivel Profesional

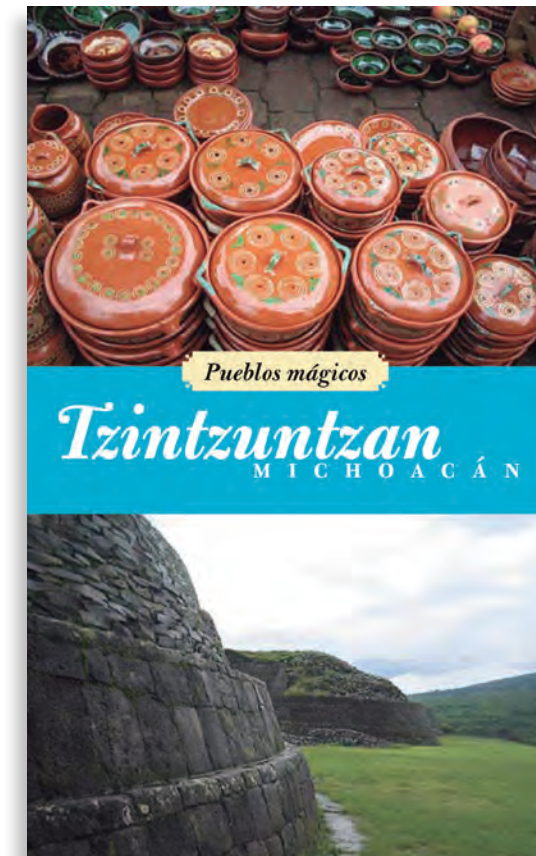
QUINTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño I
(en la asignatura elegida)
- 08 Laboratorio de Diseño I
(en la asignatura elegida)
- 05 Laboratorio de Tecnología I
(en la asignatura elegida)
- 05 Laboratorio de Tecnología I
(en la asignatura elegida)
- 03 Seminario de Protocolos
de Investigación
- 03 Teoría de la Comunicación
- 06 Arte y Diseño en Mesoamérica
- 03 Análisis e Investigación del
Campo Profesional
- 06 Inglés Semestre V
- 04 Optativa

SEXTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño II
(en la asignatura elegida)
- 08 Laboratorio de Diseño II
(en la asignatura elegida)
- 05 Laboratorio de Tecnología II
(en la asignatura elegida)
- 05 Laboratorio de Tecnología II
(en la asignatura elegida)
- 03 Seminario de Proyectos
de Investigación
- 03 Psicología para la
Comunicación Visual
- 06 Arte y Diseño Barroco y Virreinal
- 03 Diseño, Mercadotecnia y Publicidad
- 06 Inglés Semestre VI
- 04 Optativa

Fotografía y edición.



HISTORIA

Tzintzuntzan fue, durante los tiempos prehispánicos, la capital de los tarascos. Esta cultura derivó de primitivas tribus que arribaron desde las zonas lacustres de Pátzcuaro, en algún momento del siglo XII. Los recién llegados sometieron a los pueblos que habitaban en el actual Tzintzuntzan y desde allí erigieron el imperio tarasco. El emperador Tariácuri, poco antes de fallecer, en 1400, hizo una división del imperio tarasco para dejarlo a sus descendientes: Tanganxoán, Hiquingare e Irepan, a los cuales les correspondió Tzintzuntzan, Ihuatzio y Pátzcuaro. Tras la conquista- la cual fue especialmente cruenta en esta parte de Mesoamérica-, Vasco de Quiroga llegó a Tzintzuntzan y trasladó a Pátzcuaro, la capital de la provincia de Michoacán. La ciudad perdió su antiguo esplendor, y conforme Pátzcuaro crecía y prosperaba, Tzintzuntzan, seguía en plena decadencia. Esta situación cambió con el reacomodo político derivado de la formación de la república: como una manera de recordar lo que fue Tzintzuntzan en otros tiempos, en 1861 se le concedió el título de Ciudad Primitiva. Desde entonces y hasta nuestros días en que ha recibido el reconocimiento de Pueblo Mágico de México. La gran herencia de Vasco de Quiroga, se refleja en la variedad de oficios que aprendieron los diferentes pueblos, a través de la artesanía.

DATO CURIOSO

Tzintzuntzan sigue manteniendo su lengua, sus costumbres y tradiciones indígenas por ello tienen distintas tradiciones que presumir a su exterior, desde la danza de los paleros hasta el ritual de velación (la cual consiste en que las tumbas son decoradas por impresionantes arreglos de flores, velas y ofrendas) en el panteón el día de Muertos (Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad); así como por la representación que realizan del juego de pelota con fuego como hacían los antiguos purépechas.

ARTESANÍAS

Alfarería. Figuras características de cada región y representa a su pueblo en un marco de experiencias colectivas que a la vez le son propias, sabe que en su comunidad todos realizan la misma actividad y esto es, más que repetición, el hecho de destacar acentos comunes. Realizan técnicas como: barro bruñido, vidriado y barro de alta temperatura. El barro bruñido es barro pulido con brillo. Conseguir esas cualidades en el acabado de las piezas requiere de la utilización de distintos utensilios o herramientas como pueden ser un bruñidor de madera o piedra o hasta un olote. Sobar, acariciar hasta que brille. La principal pieza bruñida es indudablemente el cantaro, con el que se guarda y refresca el agua para beber. El barro vidriado, llamado así por su apariencia esmaltada que parece vidrio. Una vez que se realiza la pieza se requiere de dos quemas para alcanzar su acabado, una para cocer y otra para abrillantar el vidriado, es posiblemente, el que mayor variedad de estilos y colores tiene en estas tierras. Para el barro de alta temperatura se requiere de arcillas resistentes a un fuego de horno de gas, esmalta sus vasijas, floreros y fuentes con bellos acabados. Cantera. En Michoacán la cantería ha sido la que ha vestido las ciudades como Morelia. Los canteros al labrar y pulir la piedra, dejan su huella a través del tiempo, su trabajo destaca tanto en la arquitectura como en la escultura. Se pueden encontrar trabajos de cantería principalmente en Tzintzuntzan, donde se encuentra desde piezas pequeñas a fuentes completas y piezas sobre pedido.

Fuente de consulta Electrónica:
<http://www.cuicuilco.com.mx>
 consultada: 7 de Octubre de 2019.
www.patzcuaro.com
 consultada: 8 de octubre 2019.

Enlace electrónico: Divina N. Tiller Domínguez
 16. Edición realizada por el grupo 502.3 de la
 revista de Análisis de la Escuela Nacional de
 Artes Plásticas de la UNAM -aprovechando: 02/14-1.
 Trabajo realizado por Fina de la Cruz.

Muestra de edición gráfica

SÉPTIMO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de
Investigación-Producción I
(en la asignatura elegida)
- 08 Laboratorio de Tecnología para
Investigación-Producción I
(en la asignatura elegida)
- 03 Seminario de Construcción
Teórico-Conceptual
- 03 Seminario de Investigación del
Diseño Contemporáneo
- 06 Arte y Diseño de los Siglos XIX y XX
- 03 Laboratorio de Administración y
Gestión de Proyectos
- 06 Inglés Semestre VII
- 04 Optativa
- 04 Optativa

OCTAVO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de
Investigación-Producción II
(en la asignatura elegida)
- 08 Laboratorio de Tecnología para
Investigación-Producción II
(en la asignatura elegida)
- 03 Seminario de Integración y
Evaluación de Proyectos
- 03 Seminario de Prospectiva del
Diseño y la Comunicación Visual
- 06 Arte y Diseño Contemporáneos
- 03 Vinculación y Producción del
Diseño en el Contexto Profesional
- 06 Inglés Semestre VIII
- 04 Optativa
- 04 Optativa

Asignaturas Obligatorias de Elección de Quinto a Octavo Semestre
Asignaturas por Área de Profundización

Edición Gráfica

QUINTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica I
- 05 Laboratorio de Tecnología para Edición Gráfica I

SÉPTIMO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica I
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica I

SEXTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica II
- 05 Laboratorio de Tecnología para Edición Gráfica II

OCTAVO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Edición Gráfica II
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Edición Gráfica II

Iconicidad y Entornos

QUINTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos I
- 05 Laboratorio de Tecnología para Iconicidad y Entornos I

SÉPTIMO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos I

SEXTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos II
- 05 Laboratorio de Tecnología para Iconicidad y Entornos II

OCTAVO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Iconicidad y Entornos II

Medios Audiovisuales e Hipermedia

QUINTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I
- 05 Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia I

SÉPTIMO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I

SEXTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II
- 05 Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia II

OCTAVO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Intervención del diseño en soportes tridimensionales



Asignaturas Optativas por Área de Profundización

Gráfica e Ilustración

QUINTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño en Gráfica e Ilustración I
- 08 Laboratorio de Diseño en Fotografía I
- 08 Laboratorio de Diseño en Dibujo I
- 05 Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración I
- 05 Laboratorio de Tecnología para Fotografía I
- 05 Laboratorio de Tecnología para Dibujo I

SÉPTIMO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I
- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía I
- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo I
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía I
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo I

SEXTO SEMESTRE

- 08 Laboratorio de Diseño en Gráfica e Ilustración II
- 08 Laboratorio de Diseño en Fotografía II
- 08 Laboratorio de Diseño en Dibujo II
- 05 Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración II
- 05 Laboratorio de Tecnología para Fotografía II
- 05 Laboratorio de Tecnología para Dibujo II

OCTAVO SEMESTRE

- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II
- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Fotografía II
- 10 Laboratorio de Investigación-Producción en Dibujo II
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Fotografía II
- 08 Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Dibujo II

Edición Gráfica

- 04 Estudio de Medios Editoriales (Historia del Libro)
- 04 Procesos Artesanales e Industriales (Encuadernación)
- 04 Laboratorio-Taller de Edición (Diseño de Periódicos)
- 04 Laboratorio-Taller de Edición (Diseño de Cartel)
- 04 Laboratorio-Taller de la Letra (Diseño de Fuentes Tipográficas)

Medios Audiovisuales e Hipermedia

- 04 Dibujo para la Animación
- 04 Producción para Animación
- 04 Registro de Imágenes y Sonido en Movimiento
- 04 Producción Audiovisual
- 04 Arte y Producción para Videojuegos

Gráfica e Ilustración

- 04 Aplicaciones de Dibujo
- 04 Laboratorio de Ilustración Experimental
- 04 Laboratorio de Narrativa Gráfica
- 04 Géneros Fotográficos
- 04 Fotografía Híbrida Experimental

Iconicidad y Entornos

- 04 Diseño y Sustentabilidad
- 04 Display, Escaparate y Stand
- 04 Identidad y Significación Global
- 04 Dimensionalidad e Intervención Espacial
- 04 Ergonomía, Diseño Aplicado y Experimental



Dummy de envase.

Asignaturas Optativas Generales

- 04 Argumentación y Ética Profesional en el Diseño
- 04 Caligrafía Creativa
- 04 Caligrafía
- 04 Campaña Publicitaria y Construcción de Marca
- 04 Costos, Presupuestos y Cotizaciones
- 04 Diseño de Recursos Didácticos para el Aprendizaje
- 04 El Diseño Visual en América Latina
- 04 Emprendimiento y Empresa Creativa
- 04 Fundamentos de Didáctica y Planeación Educativa
- 04 Interacción Profesional
- 04 Laboratorio de Experimentación en Serigrafía
- 04 Medios de Impresión para Serigrafía
- 04 Medios y Sistemas de Impresión
- 04 Modelos Educativos en el Diseño
- 04 Normatividad para el Diseño
- 04 Pensamiento Creativo
- 04 Proyectos Experimentales de Diseño y Comunicación Visual
- 04 Seminario de Cultura Visual
- 04 Seminario de Historiografía del Arte y Diseño Mexicano
- 04 Seminario de Iconografía del Arte para el Diseño
- 04 Laboratorio-Taller de Soportes Sustentables
- 04 Técnicas de Iluminación
- 04 Técnicas Fotográficas Análogas en Blanco y Negro
- 04 Teoría del Conocimiento

Ilustración tradicional



Arte y Diseño

Perfil de Ingreso

El aspirante a ingresar a la Licenciatura en Arte y Diseño debe contar con una formación académica general, preferentemente en el Área de las Humanidades y las Artes, con interés en involucrarse en la solución de problemas que afectan a la sociedad mexicana a través de la creación artística y el diseño, con los estudios previos y requisitos de ingreso que exige la UNAM y adicionalmente los intereses, habilidades y actitudes que a continuación se señalan:

Conocimientos e intereses:

- De las disciplinas artísticas vinculadas a la imagen afines a la licenciatura.
- De cálculo matemático y aplicaciones geométricas.
- De las manifestaciones artísticas y culturales.
- De autores de expresiones gráficas y plásticas.
- De las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- De la lengua extranjera inglés, nivel básico.
- Gusto por el cine, música, literatura, teatro, televisión, video y la animación.
- Inclinación por el conocimiento y aprendizaje de la historia del arte.
- Afición por la visita a museos y galerías.
- Por la exploración de tecnología de vanguardia.
- Atracción por la publicidad, la comunicación y los estímulos visuales del entorno.

Habilidades

- Identificar, percibir y configurar el espacio bidimensional y tridimensional.
- Observar y analizar el entorno.
- Reflexionar y ejercer la autocrítica.
- Expresar con fluidez sus ideas de forma verbal y escrita.
- Manejar las herramientas y recursos materiales propios de las artes y el diseño.

Actitudes:

- Ejercer la lectura y la investigación como hábito.
- Manifestar disposición por la experimentación gráfica.
- Mostrar disposición para el trabajo colaborativo y la interacción social y cultural.
- Discutir ideas, proponer y aceptar cambios.
- Organizar tiempos de estudio, prácticas y tareas de forma responsable y autocrítica.



Salones "A"



Taller Interdisciplinario. Usos múltiples.

Perfiles intermedios

Perfil intermedio del Técnico Profesional en Producción de la Imagen Digital

Al término del segundo semestre, el estudiante podrá elegir la opción técnica que ofrece el plan de estudios. De ser así, deberá cumplir con las asignaturas obligatorias y optativas que se ofrecen para dicha opción, para lo cual contará con los conocimientos de técnicas, materiales y procesos tradicionales y digitales, que debe complementar con los siguientes conocimientos, habilidades y actitudes:

Conocimientos básicos de:

Expresar de forma escrita el discurso teórico e histórico del arte y el diseño.
Desarrollar escritos personales en torno a la producción visual.
Visualizar y participar en la planeación de proyectos de curaduría y museografía de arte y diseño.
Museografía y curaduría del arte y el diseño.
Teoría y práctica de la geometría y el espacio.
Bidimensionalidad y tridimensionalidad aplicada en los procesos de producción visual.
Herramientas para la producción tradicional y digital de imágenes.

Habilidades:

Expresar de forma escrita el discurso teórico e histórico del arte y el diseño.
Desarrollar escritos personales en torno a la producción visual.
Visualizar y participar en la planeación de proyectos de curaduría y museografía de arte y diseño.
Apoyar el desarrollo de proyectos que impliquen el uso de herramientas tradicionales y digitales para la producción visual de objetos comunicativos y de expresión artística.
Planear los procesos técnicos y de uso de materiales de apoyo para las actividades de investigación-producción de arte y diseño.

Actitudes

Promover y participar en la integración de equipos de trabajo interdisciplinario para la ejecución de proyectos de arte y diseño.
Manifiestar iniciativa, interés y disposición para el desarrollo de proyectos artísticos y de comunicación visual.
Asumir un compromiso ético y propositivo en el desarrollo de sus actividades como técnico de apoyo a los procesos de investigación-producción de arte y diseño.
Manifiestar iniciativa, interés y disposición para el desarrollo de actividades y ejercicios de diseño y comunicación visual.
Asumir un compromiso propositivo y de vínculo con las manifestaciones sociales y culturales de su entorno para el desarrollo de sus actividades académicas

Perfil intermedio del licenciado en Arte y Diseño

Al término del cuarto semestre el estudiante contará con los conocimientos básicos de teoría e historia del arte y el diseño, así como de las técnicas, materiales y procesos en estas disciplinas. Será capaz de realizar proyectos interdisciplinarios mediante la experimentación.

Conocimientos:

Teórico conceptuales y prácticos del arte y el diseño.

Teórico-prácticos para el desarrollo de proyectos geométricos.

De representación y expresión por medio del dibujo.

Teóricos y filosóficos de la imagen.

De recursos alternativos para la producción tradicional y digital de imágenes.

Habilidades:

Expresar y utilizar los recursos narrativos de la imagen.

Planear y sistematizar los procesos de trabajo interdisciplinario de arte y diseño.

Elaborar ensayos, críticas y argumentos que fundamenten la obra artística o de diseño.

Aplicar los conocimientos geométricos en la producción de objetos comunicativos y de expresión artística.

Integrar y experimentar diversas metodologías de investigación-producción de arte y diseño.

Explorar soluciones de arte y diseño en diversos soportes tradicionales y alternativos.

Actitudes:

Apreciar y considerar diferentes puntos de vista ética y responsablemente.

Argumentar y sustentar sus ideas con respeto y tolerancia.

Integrar equipos de trabajo interdisciplinario orientados a la experimentación visual.

Asumir responsabilidad en el uso sustentable de los recursos para la producción visual

Fotografía experimental.



Perfil de egreso

Perfil de egreso para el Técnico Profesional en Producción de la Imagen Digital.

El egresado de esta opción contará con los conocimientos y habilidades técnicas para el uso de recursos tradicionales, mecánicos y digitales en apoyo y asistencia a proyectos profesionales de investigación-producción de arte y diseño.

Conocimientos:

Teoría e Historia de las Artes y el Diseño.

Discurso artístico y comunicativo.

Museografía y curaduría para participar en la integración de proyectos de arte y diseño.

Teoría y práctica de la geometría, el espacio y sus aplicaciones en apoyo a la producción visual.

Bidimensionalidad y tridimensionalidad aplicada como apoyo a los procesos de producción gráfica, pictórica, escultórica y audiovisual.

Herramientas para la producción tradicional y digital de imágenes.

Soportes tradicionales, digitales y alternativos para la producción de piezas artísticas y objetos comunicativos.

Tecnologías de la información y la comunicación para el apoyo de procesos de investigación-producción en arte y diseño.

Uso y técnica de los materiales para apoyar las actividades de producción gráfica, pictórica, escultórica, audiovisual e interactiva.

Habilidades

Utilizar herramientas tradicionales y digitales para el desarrollo de productos comunicativos y de expresión artística.

Preparar los materiales e insumos para ejecutar los procesos de producción visual analógica y digital.

Expresar de forma escrita y aplicar el discurso teórico e histórico del arte y el diseño en apoyo a los proyectos de producción visual.

Desarrollar escritos y estudios críticos personales en torno a la producción visual en arte y diseño.

Visualizar, integrar y apoyar la instalación de proyectos de curaduría y museografía de arte y diseño.

Participar en el desarrollo técnico de la producción visual de objetos comunicativos y de expresión artística, mediante el uso de herramientas tradicionales y digitales.

Ejecutar procesos técnicos y de uso de materiales en apoyo a los procesos de investigación-producción de arte y diseño.

Actitudes:

Colaborar en grupos de trabajo interdisciplinario de producción visual.

Apoyar el desarrollo de proyectos de investigación-producción con iniciativa y disposición.

Desempeñar sus funciones de apoyo técnico a la producción visual con sentido ético y responsabilidad.

Contribuir al desarrollo óptimo de proyectos y procesos de producción artística y de diseño.

Manifiestar solidaridad en su intervención de apoyo a los procesos productivos.

Perfil Profesional Licenciado en Arte y Diseño

El egresado de la Licenciatura en Arte y Diseño será capaz de ofrecer soluciones integrales a problemas de comunicación visual, con una actitud crítica, reflexiva, propositiva y ética, mediante la aplicación de metodologías y estrategias de producción y comunicación visual para potenciar el desarrollo de pequeñas, medianas y grandes empresas de la región, así como favorecer el emprendimiento de otras y contribuir al desarrollo de proyectos sociales y privados a través del uso correcto de la imagen como experiencia comunicativa y de expresión. Así mismo, propondrá y gestionará proyectos de integración social a través del arte y el diseño, que coadyuven al desarrollo de los diferentes sectores de la sociedad y vinculará las actividades de investigación-producción visual con las principales problemáticas sociales, ofreciendo soluciones pertinentes y trascendentes para el entorno local, regional y nacional. Podrá desempeñarse como productor, gestor, consultor independiente o en agencias de publicidad, televisoras, casas productoras, agencias de consultoría de mercado, despachos de diseño, casas de cultura, museos, galerías o áreas gubernamentales relacionadas con el arte y la cultura.

PLAN DE ESTUDIOS

Para la licenciatura, el plan consta de 346 créditos, la duración Consta de 346 créditos totales, tiene una duración de ocho semestres, en los que se cursan 79 asignaturas en total (46 obligatorias, 25 obligatorias de elección y ocho optativas).

El plan de estudios contempla, para la organización de las asignaturas, cuatro campos de conocimiento:

Humanístico-Social: Promueve la exploración del pensamiento humano, sus valores y aportaciones, así como de los diversos contextos históricos y sociales, sus manifestaciones en el campo de las artes y las humanidades y su vínculo con la integración de la identidad profesional. Además propicia la consolidación de fundamentos teórico-conceptuales para el ejercicio profesional.

Desarrollo Profesional: Comprende aquellos conocimientos, técnicas y metodologías que se pueden aplicar durante el ejercicio profesional en un contexto de interacción entre los diferentes elementos implicados en la conceptualización y producción de arte y diseño.

Tecnológico Digital: Integra los conocimientos teórico-metodológicos relativos al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, recursos digitales interactivos para enriquecer y optimizar el desarrollo de las actividades de investigación-producción de arte y diseño.

Investigación-Producción: Permite fundamentar y sistematizar el quehacer del arte y el diseño, mediante la integración de técnicas, conceptos y metodologías que intervienen en el proceso de creación. Este campo de conocimiento se manifiesta como eje fundamental que permea la actividad académica, el ejercicio docente y el trabajo de los alumnos en el entorno de las diversas asignaturas, bloques interdisciplinarios y en el producto final.

La estructura del plan de estudios se organiza en tres etapas: **Formación Fundamental, Intermedia y de Profundización.**

Etapas de Formación Fundamental. Corresponde al primero y segundo semestres, en los que el alumno adquiere los conocimientos básicos de las técnicas, materiales y procesos que se llevan a cabo en las disciplinas del arte y el diseño. El enfoque de la etapa se fundamenta en el aprendizaje situado en la experimentación y en el desarrollo de proyectos de investigación.

Durante esta etapa se cursan doce asignaturas en cada semestre, Cabe señalar que entre éstas se cursa una materia integradora, en la que se establecen los fundamentos teóricos y prácticos para la iniciación temprana en el diseño y desarrollo de proyectos en las disciplinas de la etapa.

Las disciplinas de: Gráfica, Escultura, Diseño, Pintura, Fotografía y Simbología, se imparten en los Talleres de Principios, Técnicas y Materiales. Al igual que en todos los semestres, se imparte un curso teórico-práctico de inglés.

Etapas de Formación Intermedia. Comprende el tercero y cuarto semestres. Su enfoque favorece la experimentación en los laboratorios con la finalidad de que el estudiante realice proyectos interdisciplinarios que integren técnicas y metodologías del arte y del diseño, que le permitan desarrollar el interés por la investigación y la creación de empresas; así como llevar a cabo propuestas innovadoras de expresión plástica y funcional.

En el tercer semestre se imparten diez asignaturas. Su característica más relevante es que posee una asignatura integradora (Experimentación de Proyectos), que conjuga los conocimientos y procesos que se llevan a cabo en los laboratorios, con la asesoría y supervisión de un tutor.

A partir de esta etapa, el plan de estudios ofrece tres bloques interdisciplinarios: **Artes Visuales, Medios Audiovisuales, y Diseño y Comunicación Visual**, cada uno conformado por cuatro Laboratorios de Lenguajes y Experimentación, cuyo objetivo es la exploración de las posibilidades de cada bloque interdisciplinario para perfilar los intereses y aptitudes creativas del estudiante hacia un área de profundización. Los laboratorios integran contenidos y actividades de trabajo interdisciplinario que se continúan del tercero al octavo semestres.

Durante este semestre el alumno deberá seleccionar cuatro laboratorios de Lenguajes y Experimentación para cursar dos durante las primeras ocho semanas del semestre y los otros dos en las siguientes ocho.

El cuarto semestre da continuidad a la Etapa de Formación Intermedia, bajo los mismos criterios del semestre antecedente, se cursan diez asignaturas, de las cuales dos son optativas. El estudiante elige dos materias optativas de las ocho que se ofrecen para esta etapa.

Etapas de Profundización. Se cursa del quinto al octavo semestre de la licenciatura. Esta etapa ofrece al alumno cuatro áreas de profundización, entre las que tendrá que elegir una. En ella integrará los conocimientos y habilidades adquiridas en los laboratorios para derivarlos en la ejecución de proyectos de comunicación y de expresión artística que repercutan en el entorno y contexto del estudiante. Lo anterior permite su inserción en el mercado laboral con un alto índice de creatividad e innovación en la producción.

Las áreas de profundización son:

- Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos
- Producción Visual y Entorno
- Consultoría y Gestión de Proyectos
- Estrategias Integrales de Comunicación Visual

Características de las áreas de profundización:

Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos.

Promueve los conocimientos y habilidades necesarias para el desarrollo de propuestas de producción personal de obra y de experimentación con lenguajes y soportes tradicionales y alternativos, con la finalidad de proyectar profesionalmente propuestas de innovación en el campo del arte y el diseño, así como ofrecer soluciones integrales a problemas comunicativos y propiciar la gestión de su producción personal de manera independiente.

Producción Visual y Entorno.

Favorece los conocimientos y habilidades necesarias para derivar proyectos de producción visual en las artes y el diseño, con propuestas funcionales en beneficio del entorno, mediante el entendimiento de los contextos, sus necesidades y la forma en que la obra favorece el desarrollo social, cultural, económico, científico y tecnológico de la región, así como en ámbitos más amplios en los cuales se inserta la producción.

Consultoría y Gestión de Proyectos .

Desarrolla los conocimientos teórico-metodológicos en torno a la consultoría y la planeación, para derivarlos en el desarrollo, ejecución y gestión de proyectos de carácter plástico o funcional, con la finalidad de promover un desempeño profesional en el estudiante, como consultor y gestor de proyectos de producción visual, desde el planteamiento de la idea, la planeación, el diagnóstico del contexto, así como el procesamiento de datos para la producción de soluciones y análisis de resultados.

Estrategias Integrales de Comunicación Visual.

Despliega los conocimientos y las experiencias para la propuesta, ejecución y dirección de proyectos integrales de comunicación visual, de visualización artística, científica y tecnológica, mediante la aplicación de metodologías de análisis y procesamiento de la información contextual del problema a resolver, para optimizar el desarrollo de las actividades de producción de objetos comunicativos y estrategias de publicidad holística y soluciones alternativas e innovadoras en la comunicación, la consultoría, la planeación estratégica, el marketing y la publicidad.

Asimismo, se deberán acreditar ocho semestres de inglés a partir del nivel que se obtenga en el examen de colocación, y alcanzar un mínimo de un nivel B1, de acuerdo al Marco Común Europeo. Tendrá seriación indicativa entre los ocho programas y valor en créditos, sin que esto afecte el promedio del alumno, ya que se registrará como acreditado o no acreditado.

La flexibilidad de este plan de estudios se basa en un sistema de trabajo académico innovador y en un modelo de aprendizaje situado, centrado en el estudiante.

Permite una formación diversificada a partir del tercer semestre, con la elección de laboratorios ubicados en tres bloques interdisciplinarios. Al inicio del quinto semestre el alumno podrá elegir una de las cuatro Áreas de Profundización, determinantes en el proceso de formación de su perfil profesional.

Ejemplo de pintura mural realizada por un alumno.



Total de créditos: 346

PRIMER SEMESTRE

- 06 Dibujo
- 06 Historiografía de las Artes y el Diseño
- 04 Introducción a la Elaboración de Proyectos
- 03 Pensamiento Literario y Redacción
- 03 Producción de Textos
- 03 Taller de Principios, Técnicas y Materiales en:
 - Gráfica I
 - Diseño I
 - Escultura I
 - Pintura I
 - Fotografía I
 - Simbología I
- 06 Inglés

TERCER SEMESTRE

- 06 Dibujo Compositivo y Espacial
- 06 Seminario de Teoría del Arte y del Diseño
- 04 Experimentación de Proyectos
- 03 Principios Geométricos
- 03 Proyectos Geométricos
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación I (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación I (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación I (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación I (En la asignatura elegida)
- 06 Inglés

SEGUNDO SEMESTRE

- 06 Dibujo Estructural y Proyectual
- 06 Seminario de Historia del Arte y del Diseño
- 04 Integración de Proyectos
- 03 Pensamiento Crítico y Comunicación
- 03 Argumentación y Discurso para las Artes y el Diseño
- 03 Taller de Principios, Técnicas y Materiales:
 - Gráfica II
 - Diseño II
 - Escultura II
 - Pintura II
 - Fotografía II
 - Simbología II
- 06 Inglés

CUARTO SEMESTRE

- 06 Dibujo Expresivo
- 06 Seminario de Teoría y Filosofía de la Imagen
- 04 Desarrollo y Gestión de Proyectos
- 03 Optativa
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación II (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación II (En la asignatura elegida)
- 03 Optativa
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación II (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación II (En la asignatura elegida)
- 06 Inglés

QUINTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en el Área de Profundización I
- 06 Seminario de Investigación y Estudios de la Imagen
- 04 Seminario de Profesionalización en Artes y Diseño
- 03 Optativa
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción I (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción I (En la asignatura elegida)
- 03 Optativa
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción I (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción I (En la asignatura elegida)
- 06 Inglés

SEXTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en el Área de Profundización II
- 06 Seminario de Narrativa y Discurso de la Imagen
- 04 Desarrollo y Gestión de Proyectos Empresariales
- 03 Optativa
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción II (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción II (En la asignatura elegida)
- 03 Optativa
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción II (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción II (En la asignatura elegida)
- 06 Inglés

Alumnos en proceso de grabación.



SÉPTIMO SEMESTRE

- 06 Seminario de Proyectos en el Área de Profundización I
- 04 Estrategias de Consultoría, Marketing y Publicidad
- 03 Optativa
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción Profesional (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción Profesional (En la asignatura elegida)
- 03 Optativa
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción Profesional (En la asignatura elegida)
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción Profesional (En la asignatura elegida)
- 06 Inglés

OCTAVO SEMESTRE

- 06 Seminario de Proyectos en el Área de Profundización II
- 03 Seminario de Portafolios Profesional
- 03 Taller de Portafolios Profesional
- 06 Seminario de Vinculación Profesional y Académica
- 16 Laboratorio de Investigación-Producción para Titulación (En la asignatura elegida)
- 06 Inglés

Asignaturas Obligatorias de Elección

TERCER SEMESTRE

- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en:
 - Videocinematografía I
 - Animación Híbrida I
 - Visualización y Animática I
 - Hiperanimación I
 - Intervención y Entorno I
 - Acción y Performática I
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en:
 - Expresión y Representación I
 - Arte Hipermedia I
 - Diseño, Marketing y Comunicación I
 - Identidad Holística I
 - Diseño Aplicado I
 - Diseño Hipermedia I

CUARTO SEMESTRE

- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en:
 - Videocinematografía II
 - Animación Híbrida II
 - Visualización y Animática II
 - Hiperanimación II
 - Intervención y Entorno II
 - Acción y Performática II
- 04 Laboratorio de Lenguajes y Experimentación en:
 - Expresión y Representación II
 - Arte Hipermedia II
 - Diseño, Marketing y Comunicación II
 - Identidad Holística II
 - Diseño Aplicado II
 - Diseño Hipermedia II

QUINTO SEMESTRE

- 04 Laboratorio de Investigación-Producción en:
 - Videocinematografía I
 - Animación Híbrida I
 - Visualización y Animática I
 - Hiperanimación I
 - Intervención y Entorno I
 - Acción y Performática I
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción en:
 - Expresión y Representación I
 - Arte Hipermedia I
 - Diseño, Marketing y Comunicación I
 - Identidad Holística I
 - Diseño Aplicado I
 - Diseño Hipermedia I

SEXTO SEMESTRE

- 04 Laboratorio de Investigación-Producción en:
 - Videocinematografía II
 - Animación Híbrida II
 - Visualización y Animática II
 - Hiperanimación II
 - Intervención y Entorno II
 - Acción y Performática II
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción en:
 - Expresión y Representación II
 - Arte Hipermedia II
 - Diseño, Marketing y Comunicación II
 - Identidad Holística II
 - Diseño Aplicado II
 - Diseño Hipermedia II

La fotografía como parte del *performance*



SÉPTIMO SEMESTRE

- 04 Laboratorio de Investigación-Producción Profesional en:
- Videocinematografía
 - Animación Híbrida
 - Visualización y Animática
 - Expresión y Representación
 - Arte Hipermedia
 - Diseño, Marketing y Comunicación
- 04 Laboratorio de Investigación-Producción Profesional en:
- Hiperanimación
 - Intervención y Entorno
 - Acción y Performática
 - Identidad Holística
 - Diseño Aplicado
 - Diseño Hipermedia

OCTAVO SEMESTRE

- 16 Laboratorio de Investigación-Producción para Titulación en:
- Videocinematografía
 - Animación Híbrida
 - Visualización y Animática
 - Hiperanimación
 - Intervención y Entorno
 - Acción y Performática
- 16 Laboratorio de Investigación-Producción para Titulación en:
- Expresión y Representación
 - Arte Hipermedia
 - Diseño, Marketing y Comunicación
 - Identidad Holística
 - Diseño Aplicado
 - Diseño Hipermedia

Asignaturas por Área de Profundización

Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos

QUINTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos I

SEXTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos II

SÉPTIMO SEMESTRE

- 06 Seminario de Proyectos de Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos I

OCTAVO SEMESTRE

- 06 Seminario de Proyectos de Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos II

Producción Visual y Entorno

QUINTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en Producción Visual y Entorno I

SÉPTIMO SEMESTRE

- 06 Seminario de Proyectos de Producción Visual y Entorno I

SEXTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en Producción Visual y Entorno II

OCTAVO SEMESTRE

- 06 Seminario de Proyectos de Producción Visual y Entorno II

Consultoría y Gestión de Proyectos

QUINTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en Consultoría y Gestión de Proyectos I

SEXTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en Consultoría y Gestión de Proyectos II

SÉPTIMO SEMESTRE

- 06 Seminario de Consultoría y Gestión de Proyectos Profesionales I

OCTAVO SEMESTRE

- 06 Seminario de Consultoría y Gestión de Proyectos Profesionales II

Estrategias Integrales de Comunicación Visual

QUINTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en Estrategias de Comunicación Visual I

SEXTO SEMESTRE

- 06 Seminario de Integración en Estrategias de Comunicación Visual II

SÉPTIMO SEMESTRE

- 06 Seminario de Proyectos y Estrategias Integrales de Comunicación Visual I

OCTAVO SEMESTRE

- 06 Seminario de Proyectos y Estrategias Integrales de Comunicación Visual II

Asignaturas Optativas

CUARTO SEMESTRE

- 03 Teoría de las Artes y el Diseño Interactivo en TIC
- 03 Medios, Comunicación y Sociedad
- 03 Creatividad para la Producción Visual
- 03 Seminario de Teoría de los Medios Digitales
- 03 Introducción a los Lenguajes Hipermedia
- 03 Taller de Principios de la Animación
- 03 Proyectos Especiales Transversales
- 03 Proyectos Especiales Interdisciplinarios

Asignaturas Optativas para las Áreas de Profundización

Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos

- 03 Taller de Consultoría y Planeación en Artes y Diseño
- 03 Proyectos Interdisciplinarios de Gestión Cultural con TIC
- 03 Seminario de Gestión y Difusión de la Cultura
- 03 Seminario de Derechos de Autor y Propiedad Intelectual
- 03 Proyectos de Innovación y Sustentabilidad en Artes y Diseño

Consultoría y Gestión de Proyectos

- 03 Taller de Plan de Negocios
- 03 Innovación en Producción Visual y Emprendimiento
- 03 Seminario de Consultoría en Negocios de la Imagen
- 03 Taller de Estrategias Projectuales
- 03 Seminario de Incubación

Producción Visual y Entorno

- 03 Cultura y Contexto Social
- 03 Intervención del Entorno y Desarrollo Social
- 03 Taller de Planeación y Proyección para el Entorno
- 03 Seminario Visualización Científica y Tecnológica
- 03 Seminario de Intervención Sustentable

Estrategias Integrales de Comunicación Visual

- 03 Taller de Comunicación Social
- 03 Taller de Planeación y Proyección Estratégica
- 03 Seminario de Integración de Campañas Publicitarias
- 03 Taller de Medios y Soportes Alternativos para la Comunicación
- 03 Taller de Innovación en Marketing



Servicios Escolares



Misión.

Proporcionar a los alumnos, egresados y profesores de la FAD todos los servicios que de administración escolar se requieran para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Visión.

Consolidar una administración escolar de calidad y dinámica, basada en la normatividad, que satisfaga los requerimientos de la comunidad.

Valores.

Compromiso institucional, responsabilidad, calidad, profesionalismo, creatividad, constancia y prestigio.

Horario.

Lunes a viernes de 9:00 a 20:00 hrs

TRÁMITES

Todos se realizan de manera presencial presentando original de identificación oficial vigente, en horario continuo de 9:00 a 20:00 hrs. en días hábiles.

Constancias

La entrega de constancias es 1 día hábil después de realizar la solicitud del trámite.

Historias académicas

La entrega de historias académicas es 1 día hábil después de realizar la solicitud del trámite.

Contraseñas

La entrega de contraseñas es inmediata; para este trámite se requiere que presente, además, fotocopia de la identificación oficial vigente.

Credenciales

Recibe la credencial una hora hábil después de realizar la solicitud del trámite, previa entrega de original y fotocopia de Acta ante el Ministerio Público, por robo o extravío, según el caso.

Certificado de estudios

La entrega del certificado de estudios es 9 días hábiles después de recibir su documentación completa.

Revisión de estudios

La entrega de la revisión de estudios es de 7 a 10 días hábiles después de recibir su documentación completa, siempre y cuando el expediente cuente con la documentación original requerida y sin problema alguno.

Centro de documentación “Prof. José Ma. Natividad Correa Toca”



Entrada a Centro de documentación en FAD Plantel Xochimilco

Horario.

Período escolar

Lunes a viernes de 8:00 a.m. a 21:00 p.m.

Sábados de 9:00 a 13:45 hrs.

Período intersemestral

Lunes a viernes de 9:00 a.m. a 19:45 p.m.

Sábados NO

Servicios:

- Consulta de catálogo de libros y revistas en Catálogos FAD
- Consulta en sala de material bibliográfico y hemerográfico y audiovisual
- Consulta en sala de recursos electrónicos (tesis, revistas, libros, bases de datos, discos compactos complementarios a los libros)
- Préstamo de equipo de cómputo (Programa PCFAD) actualmente contamos con 5 PCy 40 LAP TOPS para realizar actividades académicas tales como: Informes, tesis, ensayos, presentaciones de clase (servicio solo para alumnos vigentes de la FAD).
- Préstamo a domicilio (máximo 3 libros por 7 días)
- Préstamo interbibliotecario
- Renovación de préstamos por internet
- Servicio de fotocopiado (máximo 50 copias por libro)
- Solicitud vía remota de Carta de no adeudo para trámites de titulación

Mural en Centro de documentación en FAD Plantel Xochimilco



Difusión Cultural



Auditorio "Francisco Goitia" espacio coordinado por Difusión cultural plantel Xochimilco

Cada una de las sedes consta de su propia unidad de Difusión Cultural, enfocadas en el desarrollo de las Artes y el Diseño, creando y proponiendo distintos tipos de exposiciones.

Difusión Cultural Plantel Xochimilco

Misión.

El Departamento de Difusión Cultural de la Facultad de Artes y Diseño, Plantel Xochimilco tiene como misión difundir las diversas manifestaciones de las Artes Visuales, el Diseño y la Comunicación Visual y la cultura.

Así como coadyuvar en la formación integral de la comunidad estudiantil y académica de la FAD, propiciando las condiciones extracurriculares que otorguen a la comunidad oportunidades de apreciar la cultura; estimular su sensibilidad artística, desarrollar su formación, así como generar, aplicar, divulgar y preservar el arte, el diseño y la comunicación visual y la cultura. Así como apoyar a los estudiantes para que participen en el desarrollo de la FAD con actitud crítica.

Visión.

Fomentar la producción con relación a la investigación que distingue a la institución como una escuela importante en estos campos. Promover la inserción de su producción académica y profesional en la cultura nacional e internacional, manteniendo un compromiso social.

Asimismo fomentar el intercambio de experiencias y de información con instituciones nacionales y extranjeras, así como esfuerzos de colaboración interinstitucional; se propiciará la integración de las actividades de extensión y de vinculación universitaria entre sus diferentes entidades y dependencias, a través de actividades de coordinación, promoción y evaluación de los servicios ofrecidos a nivel central o regional.

Este departamento se conforma como una entidad que promueva, gestione, coordine y vincule toda serie de programas relacionados con la formación integral, la de participación colectiva, por y para la comunidad de la FAD, de la UNAM y de su entorno.

Funciones y responsabilidades

- El Departamento de Difusión Cultural de la Facultad de Artes y Diseño Xochimilco, tiene asignadas, por la Secretaría de la Dirección, Vinculación y Planeación, así como por la Dirección de la Facultad, las siguientes funciones:
- Generar proyectos culturales propios.
- Desarrollar la gestión de cada proyecto.
- Apoyar el montaje de obras.
- Brindar apoyo logístico para la gestión de espacios.
- Ser interlocutor permanente para orientar y participar de las iniciativas estudiantiles que se relacionan con la promoción de la cultura.
- Gestionar apoyo técnico para la realización de actividades.
- Difundir actividades culturales intra y extra muros de la FAD y UNAM.
- Coordinar esfuerzos con dependencias distintas a la FAD relacionadas con el ámbito cultural.
- Planear, dar seguimiento, analizar y evaluar las actividades en las que se involucra el Departamento de Difusión cultural.

Difusión Cultural Antigua Academia de San Carlos.

Misión

Dar a conocer la producción artístico-plástica de maestros, alumnos y egresados, para dar cumplimiento a una de las tareas importantes de la Universidad Nacional Autónoma de México, la difusión de la cultura.

Visión

Al exhibir la obra de sus alumnos, la Facultad de Artes y Diseño, proporciona herramientas en apoyo a la docencia, abriendo espacios para que como profesionistas enfrenten nuevos retos, así nuestros egresados tendrán las mejores oportunidades en sus participaciones en concursos, bienales, becas, etc.

Difusión Cultural Taxco

La coordinación de difusión cultural de la FAD plantel Taxco, organiza y facilita accesos y medios para realizar proyectos que benefician a la comunidad mediante manifestaciones artísticas y culturales a través de exposiciones, conferencias, ciclos de cine y presentaciones de libros entre otras, vinculando la vida académica de nuestra facultad con esta ciudad y sus alrededores.

Difusión Cultural Unidad de Posgrado Ciudad Universitaria.

Ésta es dependiente del mismo administrador de la sede del Plantel Xochimilco para el desarrollo de los proyectos de exposición.

Imágenes del 1er coloquio Interdisciplinario de Moda, Arte y Diseño



Galerías

Las galerías de la Facultad de Artes y Diseño son dependientes de las oficinas de difusión cultural, aquí se presentan exposiciones temporales de académicos y alumnos que integran proyectos museográficos y exposiciones de aporte nacional e internacional en colaboración con distintas instituciones.

Vereda Digital. Plantel Taxco



Galerías de Antigua Academia de SAn Carlos. (Plantel antigua Academia de San Carlos)

Las galerías pertenecientes a la FAD son:

- Galería Luis Nishizawa (Plantel Xochimilco)
- Galería Antonio Ramírez (Plantel Xochimilco)
- Galería Autónoma (Plantel Xochimilco)
- Galerías de Antigua Academia de San Carlos (Plantel Antigua Academia de San Carlos)
- Galería de Posgrado (Unidad de Posgrado Ciudad Universitaria)
- Vereda Digital (Plantel Taxco)

Actividades Deportivas



Escudo del equipo representativo de la FAD

La Coordinación de Actividades Deportivas tiene como objetivo contribuir en la formación integral de los estudiantes, a fin de coadyuvar a su desarrollo recreativo, físico y deportivo, fomentando la convivencia social de la comunidad universitaria para fortalecer los valores sociales, mejorar cualitativa y cuantitativamente la actividad física y deportiva en los estudiantes en su espacio formador. Lo anterior a través de las siguientes tres áreas específicas:

- Recreación
- Deporte Formativo
- Deporte Competitivo

Visión

Aumentar la participación estudiantil. Mejorar la convivencia social a través de la recreación y el deporte. Masificar la práctica de actividades deportivas e iniciación deportiva a través de torneos deportivos.

Misión

Contribuir a la formación integral de los estudiantes, haciendo de la cultura recreativa-deportiva, elementos que favorezcan el desarrollo de valores como la honradez, lealtad, autocuidado, disciplina, superación personal, trabajo en equipo, respeto y sentido de identidad con su Facultad, Universidad y país.

Listado de servicios

Deporteca: Préstamo en el plantel de material recreativo, con credencial de la UNAM y en el horario de servicio de la coordinación de lunes a viernes de 13:00 a 16:00 horas:

- Juegos de mesa, Uno, Jenga, Tabla Puma etc.
- Mesa de ping-pong
- Futbolito
- Artículos de malabares
- Balones de fútbol, basquetbol, voleibol, fútbol americano.
- Crossfit*

Equipos representativos* de:

- Basquetbol ramo femenino y varonil
- Fútbol ramo femenino y varonil
- Voleibol

*Revisar horarios en la página:

<http://www.fad.unam.mx/actividades-deportivas/servicios.php>

Alumnos en entrenamiento de Crossfit..



Servicio Social



Archivo Memoria Gráfica Departamento Servicio Social FAD.

El Servicio Social es una actividad temporal-obligatoria que permite al estudiante desarrollarse en tres ámbitos: formativo, social y retributivo:

En el ámbito formativo (entendido como el proceso de construcción de saberes científicos, sociales, artísticos y humanísticos que facilitan el desarrollo de la estructura ética/moral de la persona y dan sentido a la integración del perfil profesional):

- Consolidar la formación académica.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos en las aulas.
- Adquirir nuevos conocimientos y habilidades profesionales.
- Aprender a actuar con solidaridad, reciprocidad y a trabajar en equipo.
- Conocer y tener la posibilidad de incorporarse al mercado de trabajo.

En el ámbito social (participando en los diferentes campos de la actividad humana como son salud, educación, cultura, equidad de género, medio ambiente, producción de bienes y servicios, derechos humanos, ciencia y tecnología; incentivando la fructificación de talentos y capacidades de creación, en la atención/gestión de sus condiciones y problemas, que serán asumidas con autorresponsabilidad):

- Tomar conciencia de la problemática nacional, en particular la de los sectores más desprotegidos del país.
- Extender a la sociedad los beneficios de la ciencia, la técnica y la cultura.
- Poner al servicio de la comunidad los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos.

En el ámbito retributivo (contribuir a la mejora de la calidad de vida, a través de la participación en el diseño, intervención, planificación, asesoría, capacitación, etc., al otorgar a la comunidad los beneficios de las competencias adquiridas – saberes, habilidades y actitudes):

- Reconocer el costo de la educación recibida y retribuir a la sociedad con acciones responsables.
- Privilegiar el compromiso adquirido con la sociedad, atendiendo las necesidades y problemas de los grupos vulnerables.
- Retribuir a la sociedad los recursos destinados a la educación pública.
- Poner en práctica las competencias adquiridas para realizar trabajo comunitario.

Organización del Servicio Social

En la organización del Servicio Social Universitario de esta facultad intervienen el H. Consejo Técnico, Jefatura de Estudios Profesionales y el Departamento de Servicio Social y la Dirección General de Orientación y Atención Educativa. (DGOAE).

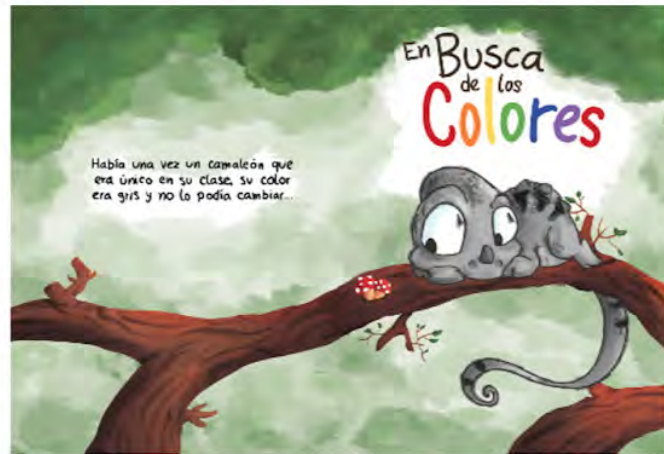
La prestación del Servicio Social tiene una duración de 6 meses a 2 años cubriendo 480 horas o más si se trata de un proyecto institucional o de investigación

Puedes empezar a prestar tu Servicio Social es necesario que tengas cubiertos un 70% de créditos de tu licenciatura, teniendo el periodo de registro puede hacerse en cualquier momento, pues no está sujeto a un periodo escolar.

Cursos y Diplomados

Portada, cabezal y guarda

El último paso del álbum consistió en generar la portada junto con su cabezal. La portada se creó a partir de la primera imagen del álbum; mostrando al camaleón gris; se agregaron elementos simples para completar el tronco y simulación de arbustos. El cabezal se realizó con la técnica "lettering", teniendo especial cuidado en el acomodo y espaciado de las letras. La guarda se trabajó con motivos sencillos del cuento.



Proyecto final de diplomado "Ilustración Digital" de Brenda González López Onofre. Generación 2015-2016

Dentro de las 4 sedes de la Facultad de Artes y Diseño (Xochimilco, Antigua Academia de San Carlos, Taxco de Alarcón y Posgrado Ciudad Universitaria), se ven impartidos una gran variedad de cursos y diplomados que apoyan a la ampliación de conocimientos para los alumnos que las cursan; siendo los casos de los cursos libres que se dan en períodos intersemestral e interanual dirigidos únicamente a los alumnos que cuentan con inscripción vigente dentro de la universidad, éstos funcionan como una herramienta más para la preparación de los alumnos. Estos diplomados y cursos pueden ser tomados desde que los alumnos ingresan al séptimo semestre de cualquiera de las licenciaturas, ya que esto demuestra que ya tienen un conocimiento previo que se verá completado en las artes y el diseño.

Los académicos que los imparten se caracterizan por impartir cursos y diplomados con ideas innovadoras, creativas y de contenidos de interés, que refuercen a sus alumnos en el ámbito profesional en las distintas áreas; esto es debido a una planificación constante y con una actualización y mejora constante, ya que pertenecer a la universidad es motivo de orgullo pero sobre todo de asertividad para integrarse y colocarse a la vanguardia de las instituciones que imparten licenciaturas en diseño.

Los cursos y diplomados ofrecen a los interesados retos que los hacen desarrollar una habilidad de trabajo desde el panorama teórico-práctico, formando generaciones que crezcan en su desarrollo profesional y académico.

Los interesados en éstos deben mostrar interés por las temáticas, tener una relación con el tema lo cual debe demostrarse mediante una carpeta de trabajo que les respalde para ingresar al diplomado y ser personas dispuestas a combinar la teórica y la práctica para poder incluirse en cualquier diplomado o curso.

Alumnas del diplomado Body Paint, caracterización & FX para teatro, T.V. y cine. Generación 2016-2017



Becas y Movilidad



Alumnos de intercambio.

El departamento de Becas y movilidad se encarga labores de difusión de convocatorias, atención y orientación a los estudiantes con la finalidad de que sean postulados a las convocatorias y programas pertinentes, con la mayor precisión posible, así como también se encargan de la revisión de expedientes y gestionar el apoyo para los intercambios extranjeros, esto incluye desde la postulación de estudiantes hasta la revalidación de las asignaturas cursadas en el extranjero.

Socialmente a la Universidad se le integran distintos tipos de estímulos que apoyen a los alumnos de distintas situaciones (pertenecientes a pueblos indígenas, excelencia académica, etc.), otorgándoles becas a estos alumnos que les permitan apoyarse para poder concluir satisfactoriamente su licenciatura, por lo cual el área de becas y movilidad se encarga de orientar a los estudiantes para realizar de forma clara y oportuna los trámites para los programas, entre los que resaltan Mantenimiento, PAEA, PROBEMEX, Prepa Sí-Universitarios, Titulación, Servicio Social, Apoyo Nutricional y Apoyo a Madres Jefas de Familia y la operación de del programa de Apoyo Nutricional.



Alumnos de intercambio.

La Universidad tiene diversos convenios con distintas Universidades a nivel Nacional e Internacional lo cual permite a los alumnos lograr una estancia de intercambio dentro del mismo país o en el extranjero (siempre y cuando cumpla con los requisitos de aceptación estipulados por la universidad en que desee realizar su estancia), siendo este departamento un vínculo con la Dirección General de Orientación y Atención Educativa y con la Dirección General de Cooperación e Internacionalización.

Egreso



Toma de protesta a egresados y titulados de diplomados Septiembre 2015

El egreso de la FAD corresponde directamente a la titulación, para lo cual se cuenta con un departamento por parte de la Facultad que se encarga de este proceso directamente, siendo así que como parte de las dependencias de la facultad cuenta con su propio blog de información registrado bajo el dominio de: http://blogs.fad.unam.mx/departamento_titulacion/

Los interesados en obtener el título profesional en cualesquiera de las licenciaturas que se imparten en la Facultad de Artes y Diseño, podrán elegir entre las opciones aprobadas por el H. Consejo Técnico, en la sesión ordinaria celebrada el 17 de junio de 2004:

Titulación mediante tesis o tesina.

a) Se puede realizar el registro para titulación por Tesis si se tiene 70% de créditos de avance de la licenciatura. Se entiende por tesis el trabajo escrito individual o grupal que desarrolla un tema determinado poco explorado o con un enfoque nuevo, de acuerdo con la licenciatura cursada. Presenta un esquema que incluye introducción, capítulos, conclusiones, bibliografía y, si es el caso, apéndices. Debe contar con un corpus de investigación de por lo menos 20 fuentes documentales de las cuales derive un aparato crítico y su extensión mínima será de 40 cuartillas sin imágenes (letra Arial de 12 puntos cada una en tamaño carta). Esta modalidad requiere de un director de tesis, comprende una réplica oral, se evalúa de manera individual y el alumno puede recibir mención honorífica de acuerdo con el Reglamento General de Exámenes, siempre y cuando haya obtenido promedio de 9 (nueve) no tenga registro de exámenes extraordinarios durante sus estudios de licenciatura. Las copias de tesis se pueden entregar de forma impresa, digital o en otro soporte según establezca la Dirección General de Bibliotecas.

Ejemplos de Tesis y Tesinas de egresados.



b) Se puede realizar el registro para titulación por Tesina si se tiene 100% de créditos de la licenciatura. Se entiende por tesina el trabajo escrito individual de carácter monográfico y de compilación que expone, mediante la descripción, una investigación documental de campo o el desarrollo de un trabajo práctico. Su estructura incluye una breve introducción y desarrollo, es necesario que presente aparato crítico y conclusiones. Se requiere de por lo menos 10 fuentes de consulta. Su extensión mínima será de 20 cuartillas de texto más los anexos visuales que se requieran. Las copias de la tesina se pueden entregar de forma impresa, digital o en otro soporte según establezca la Dirección General de Bibliotecas. Esta modalidad requiere del aval de un docente, comprende réplica oral y sus variantes son:

- Recuperación de experiencia profesional: narración contextualizada de algún proyecto o presentación de obra realizada.
- Historia de vida: bibliografía de algún personaje relevante para la institución o la disciplina.
- Presentación de un suceso educativo en el que participó el sustentante: seminarios de tesis, diplomados, etc.
- Ensayo: visión personal sobre un tema específico fundamentado en información actual.
- Bitácoras: descripción y muestra de actividades realizadas durante el servicio social.
- Descripción y evaluación: actividades y resultados de su participación en un proyecto específico de investigación.
- Compilaciones: catálogos de fuentes documentales, objetuales, referenciales o de obra artística.

Titulación por actividad de investigación.

Podrá elegir esta opción el alumno que se incorpore al menos por un semestre a un proyecto de investigación registrado previamente para tales fines en su entidad académica. En el caso de la tesis o de la tesina, la réplica oral se realizará conforme se establece en los Art. 21, 22 y 24 del Reglamento General de Exámenes. En el caso del artículo académico, la evaluación se realizará conforme a lo dispuesto en el Art. 23 del citado Reglamento.

Titulación por actividad de apoyo a la docencia.

Consistirá en la elaboración de material didáctico para cualquier nivel académico y a la crítica escrita al programa de algunas asignaturas o actividades académicas del plan de estudios de licenciatura o bachillerato, o de éste en su totalidad. Esta opción se evaluará conforme al Art. 23 del Reglamento General de Exámenes.

Titulación por totalidad de créditos y alto nivel académico.

Opción que podrán elegir los alumnos que hayan obtenido un promedio mínimo de 9.5 (no hay excepciones), haber cubierto la totalidad de los créditos en el tiempo establecido, sin recursamientos y sin exámenes extraordinarios. Que tengan liberado el servicio social y haber acreditado el idioma (Diseño y Comunicación Visual)

Titulación por servicio social.

En esta opción el alumno deberá inscribirse en alguno de los programas de servicio social considerados como opción de titulación; revisado por la subcomisión y aprobado por el H. Consejo Técnico y presentar a su término una tesina (Ver inciso b).

Examen profesional en línea México - Corea . .





Biblioteca Central en Ciudad Universitaria, resguardo de Tesis y Tesinas de manera física y digital.

Titulación por seminario de tesis o tesina.

Podrá optar por esta opción el alumno que haya cursado regularmente y aprobado la asignatura de seminario de titulación, y cuyo trabajo final será aprobado por el titular de la asignatura como un trabajo que cubre las características de una tesis o tesina y que puede presentar inmediatamente el examen profesional, de conformidad con lo dispuesto en el Artículo 22 del Reglamento General de Exámenes.

Titulación por trabajo profesional de diseño o producción de obra artística.

Esta opción requiere que el alumno se incorpore al menos por un semestre a una actividad profesional registrada y aprobada en el Departamento de Titulación para este fin; o que proyecte, produzca o exhiba una muestra artística. El documento terminal será una tesina monográfica escrita o catálogo como versión de tesina (Ver inciso b).

Titulación por profundización de conocimientos.

Cubrir un mínimo de 240 horas ya sea por diplomado o cursos con opción a titulación, considerar que sólo pueden ser acreditados por las distintas sedes de la Facultad de Artes y Diseño. Tener una calificación mínima de 9.0; presentar al término una memoria gráfica donde se incluya lo realizado o destacable dentro del diplomado o cursos presentados.

Titulación mediante estudios de posgrado.

En esta opción el alumno deberá acreditar las asignaturas y actividades correspondientes de una especialización, maestría o doctorado impartido por la UNAM, cumpliendo con los requisitos correspondientes (se recomienda que sea estudios afines). Las condiciones de ingreso serán las que indique el comité académico de la entidad correspondiente. Esta opción se evaluará conforme al Art. 20, apartado "A", inciso "h" del Reglamento General de Exámenes.

Titulación mediante portafolio profesional. (Aplica para la Licenciatura de Arte y Diseño)

Consiste en la elaboración del portafolio que será su carta de presentación en el ámbito profesional. El documento terminal será una tesina que documente dicho proceso y presentará examen profesional.

Posgrado



Vista lateral de entrada principal y auditorio de la Unidad de Posgrado

La Universidad tiene distintos estudios a nivel posgrado lo cual incluye las Especializaciones, Maestrías y Doctorados que esta imparte, en la Facultad de Artes y Diseño no es la excepción y la integración en estas áreas hicieron que se pasase de Escuela Nacional a Facultad; los alumnos tienen la opción de integrarse a este nivel cuando se hayan concluido y titulado de los estudios de la licenciatura.

Los estudios de posgrado son los que se realizan después de la licenciatura; tienen como finalidad la formación de profesionales y académicos del más alto nivel.

Las facultades, escuelas, institutos, centros, programas universitarios y dependencias, así como las instituciones externas con las cuales se establezcan convenios al respecto, son responsables de los programas de posgrado en los que participan, y se les denomina entidades académicas. El Posgrado en Artes y Diseño cuenta con un Comité Académico el cual está conformado por las siguientes entidades académicas participantes:

- Facultad de Artes y Diseño.
- Facultad de Arquitectura.
- Instituto de Investigaciones Estéticas.
- Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

Vista de Planta Baja de edificio de Posgrado en Artes y Diseño



Se cuenta con distintos programas de Maestrías y Doctorados en los cuales los alumnos pueden ingresar e incursionar, seleccionando el nivel de estudio a desarrollar y un campo de conocimiento que desee abordar, las cuales son:

MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

- Pintura
- Escultura
- Gráfica
- Dibujo
- Fotografía
- Arte y Entorno (Arte Urbano)
- Movimiento, Arte Digital y Tecnologías de la Información
- Investigación en Estudios de la Imagen
- Investigación en Artes Visuales

MAESTRÍA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

- Fotografía, Audiovisual, Multimedia y Animación
- Diseño Editorial e Ilustración
- Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales
- Diseño de la Comunicación Visual y Entorno
- Movimiento, Arte, Diseño Digital y Tecnologías de la Información
- Investigación en Diseño y Comunicación Visual

MAESTRÍA EN DOCENCIA EN ARTES Y DISEÑO

- Currículo en las Artes y el Diseño
- Didáctica para la Enseñanza de las Artes y el Diseño
- Políticas Educativas
- Investigación en Docencia en Artes y Diseño

MAESTRÍA EN CINE DOCUMENTAL

- Realización de Cine Documental
- Producción y Gestión de Documentales
- Cinefotografía Documental
- Investigación del Cine Documental



Vista lateral de edificio de Posgrado en Artes y Diseño

DOCTORADO EN ARTES Y DISEÑO

- Artes Visuales
- Diseño y Comunicación Visual
- Docencia en Artes y Diseño
- Cine Documental

Tanto de Maestría y Doctorado son corresponsables de los estudios que se imparten en el programa las entidades académicas antes mencionadas.

Prácticas Profesionales

Bolsa de Trabajo

PRACTICAS PROFESIONALES FAD
PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO DE LA UNAM
Fecha de publicación: 8/06/17

ODM EXPRESS (BECARIO)
Mensajería y paquetería.

-Perfil
Estudiante de los dos últimos semestres de Diseño.
* Apoyo para diseño de presentaciones para dirección
* Reportes Mensuales
* Diseño de identidad corporativa.
* Generar estrategias de diseño de marketing para la empresa.
* Diseño de piezas graficas de comunicación.
* Conocimiento de Illustrator, In desing, Photoshop

-Beneficios
Apoyo económico \$2,000

-Proceso de selección.
Descargar del Blog el CV oficial de la FAD y enviar CV, link/book a:
rmendoza@odmexpress.com.mx, bolsadetrabajopracticas.fad@gmail.com.
ASUNTO: BECARIO ODM EXPRESS

Ejemplo de carteles de solicitantes de practicas profesionales

Innova UNAM
PRÁCTICAS PROFESIONALES
ARTES VISUALES

i Innova UNAM te está buscando!

Si cumples con el 70% de créditos y tienes 8.0 de promedio (min.) manda tu CV a:
innovaunam.central@gmail.com
Asunto: Prácticas Profesionales Artes Visuales

Ofrece al alumnado de los últimos semestres y a egresados de nivel licenciatura y posgrado la oportunidad de conocer el mercado de trabajo y entrar en contacto con los ofertantes de empleo, como un vínculo para facilitar su incorporación al mercado laboral, en condiciones que mejor convenga a las necesidades de los universitarios y de las empresas.

Lineamientos Generales

- Dirigida a estudiantes y egresados de la FAD.
- Contar con una carpeta digital y/o link de trabajo.
- Descargar el CV oficial del Blog.

Ejemplo de cartel solicitante de bolsa de trabajo.

Se entiende por práctica profesional o beca de trabajo a la realización de actividades temporales apegadas al perfil profesional de los estudiantes o recién egresados, a fin de aplicar sus conocimientos teórico-prácticos adquiridos en un proyecto o área específica de alguna institución pública o privada.

Lineamientos Generales:

- Dirigida a estudiantes de los últimos semestres y/o recién egresados.
- La duración es de 240 horas a cubrirse en un periodo de tres meses, con opción a extenderse, laborando no más de 4 horas diarias.
- Las empresas e instituciones pueden ser públicas o privadas.
- En caso de que la empresa lo requiera, se extenderá carta de presentación.
- Al ser aceptados, la empresa extenderá una carta de aceptación y una de término al finalizar, la cual deberá descargar del blog oficial.

VINCULACIÓN LABORAL-FAD
PARA ALUMNOS Y EGRESADOS DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO DE LA UNAM
Fecha de publicación: 07/06/17

Por el Gusto de Saber A.C.
Es una organización no lucrativa, profesional y especializada en la promoción de la salud, la educación, la cultura y las artes en el ámbito individual, familiar y comunitario.

PERFIL REQUERIDO:
Diseñador recién egresado o pasante.

-Actividades a realizar:
Diseño de logos, carteles, postales, trípticos, diseño de material interactivo, edición de video, revistas y libros entre otros.

UBICACIÓN
Calle Obrera Mundial, Col. Álamos, Delegación Benito Juárez, Cd. Mx. C.P. 03400

SUELDO
Sueldo base Medio tiempo L-V

PROCESO DE SELECCIÓN:
Descargar del Blog el CV oficial de la FAD y enviar CV, link/book a los siguientes correos para pedir cita:
lalesque@gmail.com,
bolsadetrabajopracticas.fad@gmail.com
ASUNTO: Vacante Diseñador Por el gusto de saber
http://blogs.fad.unam.mx/bolsa_trabajo/

BOLSA DE TRABAJO
PARA ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO DE LA UNAM

Elipsis Publicidad y Comunicación es una empresa joven que tiene amplia experiencia en el mercado, ofreciendo servicios a las pequeñas, medianas y grandes empresas en servicios promocionales, campañas publicitarias, diseño gráfico y editorial, así como marketing.

SOLICITA

Perfil:
• Diseñador gráfico con o sin experiencia.
• Conocimiento en paquetería de Adobe.
• Plataforma MAC y PC.

Actividades a realizar:
• Diseño de formatos varios, diseño de etiquetas de productos varios y auxiliar en las actividades programadas semanalmente.

Ubicación:
• Río Churubusco entre eje 5 y eje 6, por plaza Zentralia.

Horario:
• De 10:00 a 14:00 horas.

Proceso de selección:
Descargar del Blog el CV oficial de la FAD, solicitar cita y enviar CV y book a:
bolsadetrabajopracticas.fad@gmail.com,
elipsisunam@outlook.com
ASUNTO: Bolsa de Trabajo Elipsis

VINCULACIÓN LABORAL-FAD
PARA ALUMNOS Y EGRESADOS DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO DE LA UNAM
Fecha de publicación: 05/09/17

CAPIT, AC.
Centro De Actualización Profesional E Innovación Tecnológica Del Colegio De Ingenieros Civiles De Mexico, Ac.
Esta empresa Procura la superación profesional de los Ingenieros Civiles y de otros profesionales, colaborando con empresas e instituciones en la formación de especialistas, administradores y ejecutivos.

PERFIL REQUERIDO:
Estudiante del Programa de Diseño

ACTIVIDADES A REALIZAR
Conocimientos en Mac, Fotoshop, Illustrator, Pre-prensa, Impresión Digital, Plotter, Conocimientos en Artes Gráficas.

SUELDO
A tratar.

Horario:
Lunes a Viernes De 06:00 A 14:00 Y Sabado De 06:00 A 11:00

UBICACIÓN
Desarrollo Urbano Quetzalcóatl, CDMX

PROCESO DE SELECCIÓN:
Descargar del Blog el CV oficial de la FAD y enviar CV, link/book a los siguientes correos para pedir cita:
recursoshumanos@coalmomaniestradiocionales.com.mx,
bolsadetrabajopracticas.fad@gmail.com
ASUNTO: Vacante DISEÑADOR CALCOMANIAS
http://blogs.fad.unam.mx/bolsa_trabajo/

InnovaUNAM (Unidad de Artes y Diseño)



Vista del campus central desde Torre II de Humanidades

El Sistema de Incubadoras de Empresas de la Universidad Nacional Autónoma de México, el cual está integrado por once unidades de incubación. Tenemos presencia en cinco facultades de Ciudad Universitaria (Ingeniería, Contaduría, Arquitectura, Economía y Veterinaria), en la Facultad de Artes y Diseño, en las FES Aragón, Cuautitlán y Acatlán, así como en la Coordinación de Innovación y Desarrollo unidad central, y la unidad de Innovación Social.

InnovaUNAM

Logotipo en formato horizontal de Innova UNAM

La Unidad de Artes y Diseño identifica y capacita a personas y grupos de universitarios que ya cuentan con ideas sólidas que pueden ser transferidas al mercado, ya sean académicos, alumnos, investigadores, egresados y trabajadores de la UNAM para desarrollar proyectos empresariales, quienes tienen un gran interés en convertirse en emprendedores y/o empresarios. Para apoyar esas vocaciones y fortalecerlos ante su posible participación en mercados competitivos, el Sistema de Incubadoras de Empresas InnovaUNAM, transfiere el conocimiento universitario al sector productivo.

Lineamientos Generales

- Dirigida a toda la comunidad UNAM.
- Puede ser de manera individual o grupal.
- Pueden ser grupos multidisciplinarios.
- Pasar por un proceso de pre-incubación.

Tríptico informativo de incubados por la Unidad de la FAD

Lorena Berger®
Diseñadora Mexicana

Es una marca mexicana que difunde el arte prehispánico con diseños contemporáneos que transmiten historias. Dentro de sus artículos podemos encontrar toallas y bolsas bordadas que plasman la belleza y el colorido del México antiguo y actual.

www.lorenaberger.com
lorenabergermexico@gmail.com

Incubados
Facultad de Artes y Diseño

Mtra. Alma Martínez Cruz
Responsable de INNOVAUNAM
Bolsa de Trabajo y Practicas Profesionales
UNIDAD FAD

innovaunam.fad@gmail.com
tel. 54 89 49 14 20 Ext.258

Rosete Studio

Es un taller laboratorio, donde se desarrollan proyectos de interiorismo y de diseño de autor, ofrece soluciones en distintos materiales explorando siempre con diferentes acabados y detalles. Su sistema de producción mezcla procesos artesanales e industriales, el objetivo es integrar nuevas tecnologías a sus productos sin perder el enfoque sustentable, para lograr que el diseño tenga excelentes resultados en riqueza visual, conceptual y funcional.

contacto.rosetestudio@gmail.com

Índice

Historia.	5
Visión.	8
Misión.	8
Intenciones.	8
Sedes.	10
Licenciaturas.	12
Artes Visuales.	14
Diseño y Comunicación Visual.	28
Artes y Diseño.	48
Servicios Escolares.	68
Centro de Documentación.	
“Prof. José Ma. Natividad Correa Toca”.	70
Difusión Cultural.	72
Galerías.	76
Actividades Deportivas.	78
Servicio Social.	80
Cursos y Diplomados.	82
Becas y Movilidad.	84
Egreso.	86
Posgrado.	92
Prácticas Profesionales.	96
Bolsa de Trabajo.	97
INNOVA. Unidad de Artes y Diseño.	98
Índice	100
Índice fotográfico.	102



Pasillo de los salones “A”

Imágenes

Portada	Mtra. Alma Martínez Cruz.
Página 2	Juan Antonio Rodríguez Gómez
Página 3	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 4	Lina Gabriela Ramírez Luna.
Página 6-7	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 9	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 10-11	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 12	Lina Gabriela Ramírez Luna.
Página 15	Lina Gabriela Ramírez Luna.
Página 16	Lina Gabriela Ramírez Luna.
Página 18	Itzél Hernández Gómez.
Página 21	Juan Antonio Rodríguez Gómez
Página 23	Juan Antonio Rodríguez Gómez
Página 25	Evelyn Elizabeth Rodríguez Espinosa.
Página 29	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 30	Lina Gabriela Ramírez Luna.
Página 34	Luz Areli Urbina Guerrero.
Página 37	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 40	Paulina Martínez Negrete.
Página 41	Olivia Nohemí Téllez Domínguez.
Página 43	Karen Mendoza Luciano.
Página 45	Cinthya Alexandra Salas Yáñez.
Página 47	Luz Areli Urbina Guerrero.
Página 49	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 50	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 53	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 59	Pabel Quitzé Estrada Peña.
Página 61	Leslie Corona.
Página 62	Ivet Quevedo Palacios y Juan Antonio Rodríguez Gómez
Página 67	Paulina Martínez Negrete.
Página 68	Lina Gabriela Ramírez Luna.
Página 70	Lina Gabriela Ramírez Luna.
Página 71	http://biblio.unam.mx/fac_artesdiseno/
Página 72	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 74-75	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 76	http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/vereda-digital/

Imágenes

Página 77	Facebook de Difusion Cultural FAD: http://www.facebook.com/fad.unam.oficial/photos/rpp.1451210861830621/2071218979829803/?type=3&theate
Página 78	Escudo equipo FAD Blog de actividades deportivas: http://www.fad.unam.mx/actividades-deportivas/servicios.php
Página 79	Facebook de Actividades Deportivas de la FAD https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1266595816707126&set=pb.100000701584629.-2207520000.1523606888.&type=3&-theater
Página 80	Mtra. Carmen Gallegos, jefa del Departamento de Servicio Social.
Página 82	Brenda González López Onofre.
Página 83	Ana Zuleica Astrea Aguilar Mares.
Página 84	Blog de Becas y Movilidad http://www.fad.unam.mx/becas/
Página 85	Blog de Becas y Movilidad http://www.fad.unam.mx/becas/
Página 86	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 87	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 89	María Monserrat Rangel Jacques.
Página 90-91	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 92	https://mexico.quadratin.com.mx/Pide-Asamblea-Universitaria-de-Posgrado-Rector-defender-estudiantes/
Página 93	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 94	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 96	Mtra. Alma Martínez Cruz. Encargada del departamento abordado.
Página 97	Mtra. Alma Martínez Cruz. Encargada del departamento abordado.
Página 98	Juan Antonio Rodríguez Gómez.
Página 98	Alma Martínez Cruz. Encargada del departamento abordado.
Página 99	Alma Martínez Cruz. Encargada del departamento abordado.
Página 101	Lina Gabriela Ramírez Luna.

Dr. Enrique Luis Graue Wiechers
Rector

Dr. Gerardo García Luna Martínez
Director.

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Secretario General

Dra. Olga América Duarte Hernández
Secretaria General.

Ing. Leopoldo Silva Gutiérrez
Secretario Administrativo

Lic. Porfirio Antonio Díaz Rodríguez
Secretario Administrativo.

Dr. Alberto Ken Oyama Nakagawa
Secretario de Desarrollo Institucional

Ing. Leticia Judith Mora Herrera
Jefa de la División de Estudios Profesionales.

Mtro. Javier de la Fuente Hernández
**Secretario de Atención a la
Comunidad Universitaria**

Mtro. Pedro Ortíz Antoranz
Secretario Académico.

Dra. Mónica González Contró
Abogada General

Lic. Rubén Cerrillo García
**Coordinador de la licenciatura en
Diseño y Comunicación Visual.
Coordinador de la licenciatura en Artes y Diseño.**

Dr. Néstor Martínez Cristo
**Director General de
Comunicación Social**

Mtra. María del Carmen Rossette Ramírez
Coordinadora de la licenciatura en Artes Visuales.

Lic. Roberto C. Hernández
Encargado del departamento de Titulación.

Mtra. Mariana Santiago Poncero
**Encargada del departamento de Servicio Social.
Jefa del Departamento de Becas y Movilidad.**

Lic. Lourdes Castilla Casillas
Jefa del departamento. de Educación Continua.

Mtra. Alma Martínez Cruz
**Responsable de Innova UNAM Unidad de
Artes y Diseño, Bolsa de Trabajo y Prácticas
Profesionales.**

Act. Gerardo López Alba
Secretario de Servicios Escolares

C.Carolina Calzada Espinoza
Jefe de Difusión Cultural.

Lic. Karina Díaz Barriga Morales
Jefa del Departamento de Diseño.

Lic. Xitlaly Zugarazo Navarro
Jefa de Centro de Documentación.

Georgina García Gallegos
Coordinación de Actividades Deportivas.

