



**Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Artes y Diseño**

**PUNTO DE ENCUENTRO:  
IMPORTANCIA DE LOS EVENTOS LÚDICOS Y  
CULTURALES DENTRO DEL AMBIENTE ACADÉMICO  
(25 AÑOS EN LA FAD)**

**TESIS**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIATURA EN DISEÑO Y  
COMUNICACIÓN VISUAL**

**PRESENTA:  
ARISBE MIROSLAVA GONZÁLEZ PÉREZ**

**DIRECTOR DE TESIS:  
LICENCIADA JOHANNA ITZHEL BLANCO RUÍZ**

México, CDMX, 2021



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



***Dedicado a todo aquel que tenga una idea,  
un sueño y una meta.***



# AGRADECIMIENTOS

---

Antes que nada quiero agradecer a mi directora de tesis, profesora y amiga Johanna Blanco Itzhel Ruiz, quien es sumamente importante en mi vida personal y académica, no solo creyó en mi y en mi potencial desde el primer día sino que también me dio las herramientas y la motivación para salir adelante. En ocasiones nos queremos rendir y sólo falta conocer a la persona adecuada en el momento indicado.

Gracias a todos aquellos que me apoyaron y brindaron información para desarrollar este documento, a mis sínodos y profesores.

Muchas gracias al PCLEE (Producción, Coordinación, Logística y Eventos Especiales), a Jimena Iturbe por ser más que mi compañera en el servicio social, por ser mi amiga y ayudarme a crecer en la producción de eventos.

A aquellos amigos que me acompañaron desde el inicio, a Michelle Ibañez Celis, mi mejor amiga por haber estado presente desde que iniciamos con esta aventura. Pasamos muchas cosas juntas, ambas nos vimos crecer y evolucionar, nos apoyamos la una a la otra hasta que alcanzamos la meta. Sé que el futuro nos destina grandes cosas y estoy ansiosa por saber hasta dónde podemos llegar.

A Adrián Guzmán, a quien considero un hermano, siempre tuvo la disposición de ayudarme tanto en esta tesis como en todo. Agradezco los consejos, el tiempo, la entrega, el ánimo y los momentos que pasamos juntos. Gracias por siempre darme ánimos y creer en mi.

A Daniel Ponce de León por apoyarme cuando las cosas se tornaban difíciles y cuando no las eran, por los momentos de estrés, por las idas a chabacano, por los desvelos, por ser un miembro más del PCLEE y acompañarme en cada evento.

A mi madrina María Grijalba González Flores, por haberme ayudado y brindado las herramientas que usaría durante mi carrera.

A mis abuelos y mi tía, Berenice Salamanca, Juana Salamanca y Juan Pérez, son una parte sumamente importante en mi vida, fueron mis compañeros de juegos, travesuras y mis confidentes.

A mis hermanas, Melani Nahomi y Ana Monserrat porque siempre han estado ahí, espero ser un ejemplo para ellas, demostrarles que a base de dedicación y esfuerzo puedes cumplir tus metas. El camino es difícil, siempre van a haber obstáculos pero el chiste es no detenerse.

Y finalmente a mis padres, a mi madre Erika Pérez Salamanca porque siempre se preocupó por darnos la mejor educación, las mejores cosas, darnos diferentes

experiencias y por ser un verdadero ejemplo a seguir, no solo como madre, también como mujer y profesionalista. Nos enseñó que el trabajo duro trae sus recompensas, hoy espero hacerla sentir orgullosa porque este logro también es suyo.

A mi padre Luis Alfredo González Flores, quien ha sido uno de los más grandes apoyos que he tenido. Me ha dado muchas lecciones de vida, hemos crecido juntos, ha estado ahí en las buenas y en las malas, siempre ha procurado el bienestar de su familia, somos su prioridad y para mí es un verdadero ejemplo a seguir. Agradezco todo, las horas de estudio, los exámenes, los regaños, los enojos, las risas, los juegos, las travesuras, el tiempo y el esfuerzo. Lo logré papá.

Aprendí muchas cosas gracias a ambos, me enseñaron que es el esfuerzo, que es el trabajar duro para conseguir algo, confiar y no confiar, en ser precavida, en ver por mí, en ver por mi familia, en seguir aprendiendo y creciendo, que me voy a caer pero hay que levantarse, que nada es gratis, que el flojo trabaja doble, entre muchas cosas más.

Gracias por todo, no estaría donde estoy si no fuera por ustedes, los amo más que a nada en este mundo.

# ÍNDICE



## 1 ANTECEDENTES

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>10</b>
<b>1.1.- Antecedentes</b> .....	<b>14</b>
<b>1.2.- Tipos de eventos</b> .....	<b>21</b>
1.2.1.- Eventos empresariales.....	23
1.2.2.- Eventos sociales.....	23
1.2.3.- Eventos deportivos.....	23
1.2.4.- Eventos culturales.....	23
1.2.5.- Otro tipo de clasificación .....	24
1.2.5.1.-De acuerdo al tipo de ingreso de los asistentes.....	24
1.2.5.2.-De acuerdo al grado de exclusividad.....	24
1.2.5.3.-De acuerdo a la dinámica colectiva.....	25
1.2.5.4.-De acuerdo con el alcance o magnitud del evento.....	25
<b>1.3.- Personal y áreas de un evento</b> .....	<b>27</b>
1.3.1.- Perfil profesional.....	27
1.3.2.- Promotor .....	33
1.3.3.-Organizador.....	33
1.3.4.- Proveedores de servicios.....	34
1.3.5.- Otras personas involucradas en eventos.....	34
<b>1.4.- Fases de un evento</b> .....	<b>36</b>
1.4.1.- Fase de planeación.....	36
1.4.1.1- Conceptualización del evento.....	36
1.4.1.2- Coordinación.....	39
1.4.2.- Fase de ejecución.....	39
1.4.2.1- Realización/Culminación.....	39
1.4.3.- Fase de cierre.....	39



# 2 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

<b>2.1.- Antecedentes</b> .....	<b>40</b>
<b>2.1.1.-Facultad de Artes y Diseño</b> .....	<b>42</b>
<b>2.1.2.- Eventos de la Facultad de Artes y Diseño</b> .....	<b>46</b>
2.1.2.1.- Entre Colillas 1997.....	49
2.1.2.2.- Pasarela de Moda Alternativa Arte- Objeto (1994 - 2019) .....	49
2.1.2.3.- Alas de la ENAP (2003).....	50
2.1.2.4.- Vaselina (2003) .....	50
2.1.2.5.- Jesucristo Superestrella (2004).....	50
2.1.2.6.- Blanco y Negro (2004).....	51
2.1.2.7.- Seminario multicultural (2004).....	51
2.1.2.8.- Zempaxóchitl.....	52
2.1.2.9.- Posada ENAP (2005).....	54
2.1.2.10.- Ollin Kan (2007).....	54
2.1.2.11.- Creativos Reciclando (2009) .....	54
2.1.2.12.- Noche de máscaras (2009).....	55
2.1.2.13.- Concierto Videográfico (2010) .....	57
2.1.2.14.- Tumbas Sonoras (2010).....	57
2.1.2.15.- Refleaxión (2012).....	57
2.1.2.16.- Art Toys Teocalli (2013) .....	57
2.1.2.17.- El Árbol (2013).....	58
2.1.2.18.- En Boga (2013).....	58
2.1.2.19.- Filippa Giordano (2013).....	58
2.1.2.20.- Musicosofía (2014).....	58
2.1.2.21.- Festival de Cortometrajes .....	58
2.1.2.22.- Feria del Libro de Arte y Diseño.....	58
2.1.2.23.- Festival CIMU (Festival Internacional de Artistas e Investigadoras del Arte Urbano) .....	58
2.1.2.24.- Mussi y la máquina del tiempo (2014).....	61
<b>2.2.- Carreras y especializaciones</b> .....	<b>66</b>
<b>2.2.1.- Diseño y Comunicación Visual</b> .....	<b>67</b>
2.2.1.1.- Edición Gráfica .....	67
2.2.1.2.- Iconicidad y Entornos .....	67
2.2.1.3.-Medios Audiovisuales e Hipermedia.....	68
2.2.1.4.-Gráfica e Ilustración .....	68



# 2 FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

---

<b>2.2.2.- Artes Visuales .....</b>	<b>69</b>
2.2.2.1.- Pintura .....	69
2.2.2.2.- Escultura .....	69
2.2.2.3.- Estampa .....	69
2.2.2.4.- Fotografía .....	69
2.2.2.5.- Dibujo .....	69
<b>2.3.- Beneficios y ventajas de la producción de eventos.....</b>	<b>70</b>
2.3.1.- Importancia e integración interdisciplinaria.....	71



# PUNTO DE ENCUENTRO

<b>3.1.- ¿Qué es y cómo surge “Punto de Encuentro”?</b> .....	<b>76</b>
<b>3.2.- Áreas y actividades</b> .....	<b>78</b>
3.2.1.- Inflables.....	78
3.2.2.- <i>Photocall</i> .....	78
3.2.3.- Juegos de mesa.....	79
3.2.4.- Piñatas.....	79
3.2.5.- <i>Just Dance</i> .....	79
3.2.6.- Bazar.....	80
3.2.7.- Concurso de disfraces.....	80
3.2.8.- <i>Karaoke</i> .....	80
3.2.9.- Actividades deportivas.....	81
3.2.10.- <i>Flashmob</i> .....	81
<b>3.3.-Ediciones anteriores</b> .....	<b>82</b>
3.3.1.- Punto de Encuentro 2016.....	82
3.3.2.- Punto de Encuentro 2017.....	92
3.3.3.- Punto de Encuentro 2018-1 “Día del niño”.....	98
3.3.4.- Punto de Encuentro 2018-2 “Posada navideña”.....	104
3.3.5.- Punto de Encuentro 2019-1 “Superhéroes”.....	112
3.3.6.- Punto de Encuentro 2019-2 “ <i>Disney</i> ”.....	118
3.3.7.- Punto de Encuentro 2020-1 “En casa”.....	126
3.3.8.- Punto de Encuentro 2021-1 “ <i>Online</i> ”.....	134
<b>3.4.-Entrevistas</b> .....	<b>142</b>
Carolina Calzada Espinoza.....	143
Johanna Itzhel Blanco Ruiz.....	148
Jimena Iturbe Mena.....	152
Adán Zamparripa Salas.....	156
<b>Conclusión</b> .....	<b>159</b>
<b>Fuentes de consulta</b> .....	<b>160</b>
<b>Bibliografía de imágenes</b> .....	<b>163</b>

# INTRODUCCIÓN

Los eventos nos han acompañado a lo largo de la historia, al principio como ferias medievales, teatros, eventos deportivos, por mencionar algunos. Con el paso del tiempo, este tipo de organizaciones fueron evolucionando y cambiando sus objetivos y propósitos, y con esto también la publicidad se tuvo que adaptar a los cambios tecnológicos para tener un mayor impacto ante la sociedad. Ciertamente podemos pensar que un evento por si mismo llama la atención de un público en particular, sin embargo, también hay que saber generar una conexión a través de diferentes medios para fortalecer la relación del evento con el público.

En el ámbito académico, somos partícipes de muchos eventos: conferencias, ponencias, conciertos, ferias de libro, entre muchos otros. Este tipo de proyectos dentro de las instituciones son de vital importancia tanto del lado del espectador, como para los que producen el evento; normalmente los organizadores son directivos o personas dentro de las escuelas que se dedican a esto, por ejemplo, en el caso de la Facultad de Artes y Diseño, Difusión Cultural es la área encargada de algunas de las organizaciones, sin embargo, la comunidad de la Facultad (profesores y estudiantes) también han tenido la iniciativa de averiguar cómo, con quién o qué se necesita para, a partir de un concepto, forjar un proyecto como lo es “Punto de Encuentro”.

“Punto de Encuentro” fue una iniciativa creada por la profesora Johanna Itzhel Blanco Ruiz, junto con su servicio social PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales), donde buscaron generar un pequeño campo de pruebas para las y los estudiantes, y pudieran tener un acercamiento de primera mano a la organización de eventos lúdicos. En particular, este evento tuvo y tiene como objetivo crear y fortalecer vínculos entre estudiantes, profesores, directivos y entre toda la comunidad que forma parte de la UNAM.

Desde que somos pequeños, hemos construido distintos tipos de vínculos con las personas que nos rodean. En primera instancia, creamos relaciones familiares, pues es lo más cercano a nosotros; al crecer, nos encontramos con nuevos lugares de interacción, nuevos entornos y nos relacionamos con nuevas personas: maestros, directivos, compañeros, vecinos, vendedores, etc. Pero, ¿cómo creamos esos vínculos?, ¿cómo decidimos con quién hablar y con quién no?, ¿cómo es que tomamos la decisión de acercarnos a un grupo de personas para entablar una relación ya sea laboral, amistosa o romántica?

Existen múltiples elementos diferenciadores dentro de la sociedad que crean diversas condiciones, algunas de desigualdad y separación entre personas, cultura, pueblos, tradiciones, etc. Esto hace que la integración social se vuelva una práctica sumamente compleja.

La sociedad es selectiva, se construye a partir de diferencias y similitudes, creando así una gran diversidad de comunidades que comparten los mismos intereses, que generan una interacción y fomentan el crecimiento de esos intereses.

Un punto muy importante para nuestro desarrollo social es la escuela, pues es un lugar en el que pasamos gran parte de nuestra vida. Es donde nos encontramos para la pluralidad de ideas, ya que convivimos con todo tipo de personas: gente de diferentes razas y etnias, de diferente orientación sexual, con distintos niveles socio económicos.

La escuela nos ha alentado a convivir y hacer comunidad, lo que puede verse en la exigencia de un uniforme o un corte de cabello similar, pues dichas acciones buscan enseñar a las personas que son iguales. Sin embargo, esto no resulta siempre así; a pesar de los esfuerzos educativos, algunas comunidades estudiantiles pueden tornarse selectivas, llegando a un resultado totalmente distinto al esperado, pues es posible que se incremente la brecha entre estudiantes, o que se generen subgrupos y rivalidades no deseadas.

Las comunidades estudiantiles también se fragmentan en grupos específicos, es decir, se dividen por personas que tienen un gusto en películas similares, que les gusta hacer cierto tipo de actividades, que se visten de cierta forma, entre muchas otras cosas; encuentran ahí una zona de confort. La sociedad actual teme abandonar esta zona de seguridad: si un individuo ya cuenta con un grupo o un círculo social específico, preferirá quedarse dentro de él y en el caso de perderlo, escogerá quedarse solo a tener que enfrentar el riesgo que conlleva adentrarse en un grupo nuevo.

Tras la vida estudiantil media y media superior, seguimos creciendo, conociendo y conviviendo con más personas, ahora con más responsabilidades sobre nosotros. Nos enfrentamos al estrés, la ansiedad, la soledad y la depresión, entre muchas otras consecuencias de la vida universitaria y laboral que implica la mayoría de edad.

Se nos inculca la idea de que las calificaciones, entregar las tareas y trabajos es lo más importante. Sometemos a nuestro cuerpo y mente a niveles elevados de presión, dejando de lado nuestras relaciones sociales: familiares y de amistad. En muchas ocasiones, preferimos asistir a trabajar y dejamos de lado nuestra salud; pagar impresiones antes de pagar una comida. Todas estas acciones nos van debilitando poco a poco, arrebatando nuestra motivación y felicidad.

Por este motivo es que nace “Punto de Encuentro”. Además, dejando de lado el beneficio en el ámbito emocional y social, participar es una gran oportunidad para desarrollar varias habilidades tanto a nivel personal como laboral, crear relaciones con personas de distintas áreas, generar contactos, adquirir experiencia, cometer errores, saber encontrar soluciones que agilicen procesos, llevar todo lo teórico aprendido en clase a una proyecto profesional, saber lidiar con clientes, proveedores; estos son sólo algunos ejemplos de todas las ventajas que trae consigo formar parte de esta clase de eventos.





Probar cosas nuevas puede llegar a ser algo complicado, sobre todo se piensa que los diseñadores terminan su trabajo cuando se manda a imprimir, pero eso no es así. La realidad es que el mundo laboral es muy imprevisible y voluble; experimentar, ser creativo y tener la mente abierta siempre es una ventaja a la hora de realizar un trabajo. Ya el diseño no es algo que se queda sólo en la computadora o en un sólo formato, cada vez va tomando más y más vida.

La presente tesis es una recopilación de información acerca de los eventos realizados a lo largo de poco más de 25 años (1994 - 2021) dentro de la Facultad de Artes y Diseño, donde se habla acerca de la historia de los eventos a nivel mundial, el tipo de eventos que existen, los profesionistas que colaboran en su creación, las etapas de producción, el perfil que el individuo debe tener para formar parte de este tipo de proyectos.

En otro capítulo se profundiza en la historia de la FAD, desde que era Escuela Nacional de Artes Plásticas, hasta que se convirtió en Facultad (1933-2014). Se explican todas las especialidades que se encuentran en la institución y cómo el trabajo multidisciplinario es importante dentro de las aulas y sobre todo se hace un gran enfoque en cómo dieron lugar los primeros eventos, cuáles fueron y cómo vieron nacer otros; desafortunadamente, la recopilación que se muestra en esta tesis no es ni una cuarta parte de todos los proyectos que se han realizado dentro de la institución, ya que hay muchos de los cuales no hay registro.

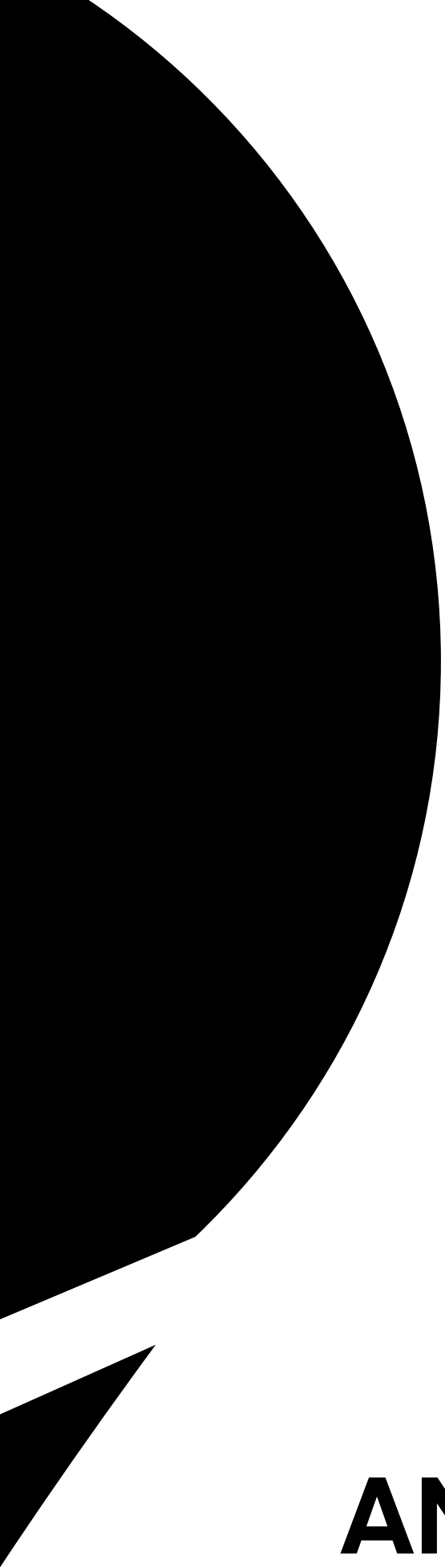
Para finalizar, se hace un enfoque a “Punto de Encuentro”, en este capítulo se habla de cómo surge la idea de crear este proyecto, sus distintas ediciones a través de los años y para finalizar, se explican de forma más específica, los beneficios que trae al estudiante personal y laboralmente enfocado en un evento en específico.

Al escribir esta tesis, dejó abierto un espacio para fortalecer la investigación siendo el primer compilado de información sobre eventos dentro una facultad, también busca crear interés en futuros estudiantes y profesionistas para que desarrollen sus ideas y comprendan que nada es imposible.

En palabras del Dr. Jesús Macías Hernández, esta tesis es “Un documento histórico acompañado de imágenes que han sido testimonio de la energía y potencial de la comunidad estudiantil y docente de nuestra facultad”.







**1**

**ANTECEDENTES**



\*1.1.1



# 1.1 ANTECE DENTES

Siempre ha existido la necesidad de intercambio comercial a lo largo de la historia, la trayectoria de los eventos ha pasado varias transformaciones y ha ido evolucionando junto con la tecnología, las necesidades, las creencias, entre muchos otros factores.

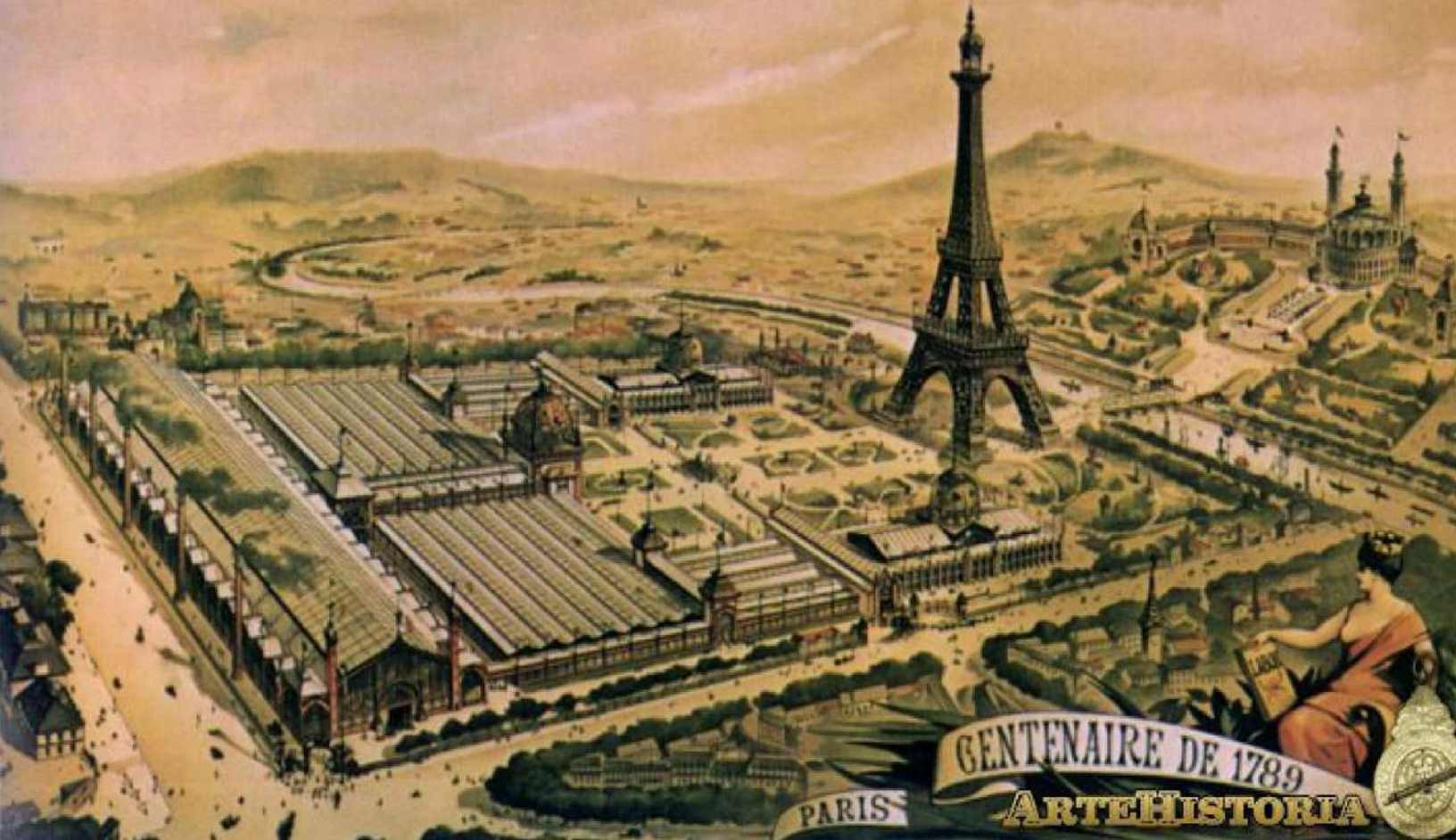
Se cree que la historia de la organización de eventos comienza con las ferias.

Según Historia, definición y legislación de las ferias comerciales de Ainhoa Rodríguez Oromendía, Azahara Muñoz Martínez y Demetrio González Crespo<sup>1</sup>; en sus inicios las ferias se asocian principalmente con el Antiguo Egipto, la Civilización Griega y el Imperio Romano, cuando los comerciantes ambulantes se reunían con los productores locales en bazares y mercados. Fueron los romanos los que empezaron a establecer las ferias en lugares permanentes, ya que anteriormente no disponían de una ubicación estable y además introdujeron la moneda como valor de cambio, lo que reforzó el aspecto transaccional de las ferias.

---

1.- Rodríguez, Muñoz, González, 2013, p. 449-166.





### \*1.1.2

A finales del siglo V d. C. se desintegró el Imperio Romano de Occidente y la actividad comercial europea desapareció completamente hasta el siglo VII. En tiempos del emperador Carlomagno, durante el Sacro Imperio Romano Germánico, renació el comercio y las ferias resurgieron en las rutas comerciales de caravanas más importantes, o en las que se reunían multitud de personas para celebrar sus festividades religiosas. Estas ferias se extendieron por Europa rápidamente. Poco a poco todo el auge considerable de las ferias fue decayendo, sin embargo llegó un descubrimiento que cambiaría al mundo: el descubrimiento de América.

Este provoca que se inicie en Sevilla una intensa actividad comercial, mediante la creación de instituciones como la Casa de Contratación de Indias y el Consulado o Universidad de Cargadores. En 1572 se construyó la Lonja, sede en la que se tenían que llevar a cabo las transacciones, por lo que podía considerarse como una “feria permanente”.

Desde el siglo XVII hasta el XIX se produce un gran desarrollo industrial y las ferias sufren una transformación muy importante, pasando de ser lugares donde se producen intercambios comerciales a ser medios para la promoción de los avances tecnológicos de un país y medios para promover la actividad comercial en el extranjero.

En este período se inicia el desarrollo de las Exposiciones Universales a las que se les asignó un papel de promoción institucional y cuyas funciones eran principalmente dar a conocer a nivel tanto nacional como internacional los nuevos productos de la industria de un país y atraer al gran público.

En este sentido hay que mencionar La Gran Exposición de Londres de 1851 celebrada en el Cristal Palace, considerada la primera exposición mundial, que reunió a 14.000 expositores y a más de 6 millones de visitantes, y la de París de 1855 que tuvo casi 24.000 expositores y reunió a más de 5 millones de visitantes.

A su vez, las ferias se van transformando de “ferias-mercado” a “ferias de muestras”, lo que significa que los contactos y las ventas son realizados sin mover las muestras expuestas durante la feria.

Después de la Segunda Guerra Mundial, se produjo una explosión industrial que provocó el desarrollo de las nuevas tecnologías con motivo de la aplicación de los adelantos de la industria de guerra. Este hecho provocó que las ferias tuvieran un nuevo enfoque mediante la celebración de los salones especializados, en los que se presentaba la oferta de un solo sector industrial. En Europa, esta nueva orientación se inició en la década de los cincuenta; España siguió este camino en los primeros años de la década de los sesenta, siendo las primeras ferias especializadas las relacionadas con el sector de la confección, hogar, náutica, embalaje, etc.

Por tanto, el desarrollo industrial ha ayudado a promover la creación de los salones o ferias especializadas y a su vez, a la reducción de la importancia de las ferias generales en los países desarrollados.

Así como las ferias existen también surge otro concepto a la par, las cuales son las exposiciones. La diferencia entre una y otra es que en el caso de las ferias, las empresas principalmente venden dichos productos a través de muestras y atraen sobre todo a visitantes profesionales, tienen periodicidad, su duración suele ser como máximo de quince días suelen ser anuales, son organizadas por empresas privadas o ayuntamientos. En las exposiciones las empresas venden el producto o proporcionan información sobre el mismo con el objetivo final de promocionar las ventas, atraen principalmente al gran público, no tienen periodicidad, suelen tener una duración de 3 meses, las organizan los gobiernos.

Cada vez esta clase de eventos fueron evolucionando con más de un fin, poco a



\*1.1.3



poco grandes empresas se fueron adueñando de la creación de estos, se ocupan de su total organización y control. Se contratan más personas especializadas en diferentes campos para poder con ellos formar y generar un evento que cumpla con los objetivos planteados por la empresa.

Se generan nuevas necesidades, por ejemplo, en el ámbito creativo, las empresas empiezan a buscar especialistas en publicidad, *marketing* o relaciones públicas para que empiecen a diseñar y construir el evento conforme a las tendencias que van surgiendo adecuadas a cierto público objetivo, buscan crecer en un ambiente nuevo y competitivo, buscan nuevas formas de diferenciarse de la competencia e innovar en que pueden ofrecer. Fue surgiendo la marca con sus propios elementos distintivos para eso mismo, para que la empresa en cuestión no fuera confundida con otra, se crearon distintas formas de atraer la atención y al mismo tiempo vender productos, con la creación de souvenirs, por ejemplo.

Con todo esto van surgiendo más y más tipos de eventos, celebraciones que anteriormente eran pequeñas y que acontecían en casa pasaron a hacerse en salones grandes especializados para fiestas. Los eventos musicales fueron creciendo a tal grado que se transformaron en festivales internacionales. Estos son solo algunos ejemplos de la notable evolución que ha habido a lo largo de la historia.

Podemos definir finalmente a los eventos como actividades sociales con un fin determinado, por ejemplo: puede ser un festival, una feria, una fiesta, una ceremonia, una competición, una convención, entre otros. Se clasifican como sociales o familiares, deportivos, culturales y empresariales. Esto es de acuerdo con las personas que asistirán, por la carga emotiva o el interés financiero que representa.



\*1.2.1, 1.2.2

# 1.2 TIPOS DE EVENTOS



\*1.2.3, 1.2.4





\*1.2.5



\*1.2.7







\*1.2.6

### 1.2.1.- Eventos empresariales:

Podemos dividirlos en dos categorías:

- **Eventos internos:** Destinados a públicos que están directamente relacionados con el funcionamiento de la empresa, como por ejemplo, los empleados y los accionistas. Sus objetivos son la comunicación de valores, informar sobre cambios en la compañía o motivar a los trabajadores.
- **Eventos externos:** Destinados a clientes (tanto actuales como potenciales), proveedores y medios de comunicación, entre otros. Sus objetivos pueden ser darse a conocer, premiar y fidelizar clientes potenciales o comunicar la imagen de marca, entre otros muchos.

Por ejemplo: Reuniones, *team building*, juntas generales de accionistas, reuniones directivas, seminarios, conferencias, convenciones, ruedas de prensa, lanzamientos, ferias, etc.

### 1.2.2.- Eventos sociales

Se orientan hacia el ámbito privado o familiar y pretenden celebrar o conmemorar un acontecimiento religioso, de la comunidad, empresarial o social. Algunos de los ejemplos más representativos de los eventos sociales son las bodas, las comuniones, los bautizos, los cumpleaños y las reuniones con amigos y/o familiares.

Con este tipo de eventos se crea un ambiente sin estrés, con la finalidad de que las personas puedan relacionarse y divertirse.

### 1.2.3.-Eventos deportivos

Se han vuelto muy frecuentes, por lo general son organizados por una casa que patrocina el deporte. Se debe tener presente a las autoridades, los organizadores, los medios por donde serán transmitido, quienes asistirán, donde se realizará, las medidas de seguridad que se tendrán, entre otras. Casi siempre son eventos privados. Un claro ejemplo son las carreras atléticas, partidos de fútbol, etc.

### 1.2.4.-Eventos culturales

Tienen como finalidad propagar y difundir temas culturales, que pueden ser musicales, de pintura,



\*1.2.8



\*1.2.9



fotografía, baile, entre otros. Por lo general se organizan festivales o jornadas para una temática en particular.

### 1.2.5.- Otro tipos de clasificación:

Otro tipo de clasificaciones que encontramos son:

#### 1.2.5.1.- De acuerdo al tipo de ingreso de los asistentes

Por limitación de ingresos, que consiste en el medio y costo de la entrada, pueden ser de: acceso libre, sin boleto y sin fines de lucro

#### 1.2.5.2.- De acuerdo al grado de exclusividad

**Público:** La naturaleza de un evento público, sin importar quién o quiénes lo organicen, se encuentra enfocada en la audiencia general, pues tiene el objetivo de brindarle algo a la sociedad. En otras palabras, cualquier persona interesada puede asistir a este tipo de evento, según las condiciones del mismo.

**A su vez, los eventos públicos se dividen en:**

- **Cerrados:** son aquellos que, aunque están organizados para un público general, las personas sólo pueden asistir y participar adquiriendo una entrada o presentando una invitación. Tal es el caso de los conciertos, seminarios, stand up comedy, conferencias, ferias expositivas, eventos deportivos, entre otros.
- **Abiertos:** son aquellos que también están organizados para un público general, pero las personas pueden asistir sin restricciones, porque la convocatoria es





\*1.2.10



\*1.2.11

abierta (como su nombre lo indica), es decir, el interesado puede participar en el sin tener que adquirir una entrada. No obstante, puede ser que, en ocasiones, el único límite de participación sea la cantidad de audiencia que pueda albergar el espacio físico del evento. Tal es el caso de conciertos y espectáculos gratuitos, ferias y exhibiciones, mitin, entre otros.

- **Privado:** Es aquel que se encuentra organizado exclusivamente para una audiencia en específico o un *target*, el cual es estudiado minuciosamente en busca de un objetivo particular o especial de la empresa o persona.

Estos se catalogan en:

- **Corporativo:** Son organizados por empresas o instituciones para sus trabajadores o aliados, como fiestas corporativas, seminarios, simposios, ruedas de prensa, cócteles, ruedas de negocio, lanzamientos de productos, inauguraciones, celebraciones conmemorativas, entre otros.
- **Amistades o familia:** Son organizados por personas con el fin de compartir momentos especiales de sus vidas con sus seres más allegados, como, bodas, bautizos, cumpleaños, fiestas de graduación, baby showers, entre otros.

### 1.2.5.3.- De acuerdo a la dinámica colectiva

Consiste en el tipo de reacción general de la masa o público reunido y se clasifica en: euforia, tranquila, agresiva o fanática.





# 1.3

# PERSONAL Y ÁREAS DE UN EVENTO

## 1.3.1.- Perfil profesional:

Antes de hablar concretamente de todas las personas que intervienen en la dirección, organización y producción de eventos, hay que conocer qué tipo de características son requeridas para que alguien pueda participar en proyectos de este tipo, más puntualmente que es lo que requiere un académico de la Facultad de Artes y Diseño.

La preparación académica que adquiere un artista o diseñador y comunicólogo visual adquiere, hace que, como individuo, adquiera ciertas habilidades y capacidades, las cuales se comparten con las que debe tener un profesional de los eventos.

Algunas de esas características son las siguiente:

- **Ser sociable:** El mundo en que vivimos no se desarrolla de forma individualista, somos seres colectivos que dependen de la interacción con su entorno. En los eventos nos vemos forzados a convivir con personas de otras profesiones, con los espectadores, los directivos, etc. Es importante que tengamos una buena forma de relacionarnos para que exista una convivencia tranquila.
- **Tranquilo y tolerante:** Los problemas van a ser algo recurrente en este tipo de trabajo; tener una actitud proactiva y serena bajo estas situaciones, es la respuesta para saber manejarlas y solucionarlas con rapidez y eficacia.
- **Bien organizado:** Una buena organización es importante para que todas las actividades sean realizadas correctamente y de manera puntual. También porque, como ya hemos dicho con anterioridad, dentro de la producción participan personas con distintas profesiones que suelen tener una agenda apretada y que solo pueden dar servicio cierto día o tiempo en específico, por lo que es vital saber gestionar a cada una de las partes involucradas.
- **Manejar la frustración:** Es muy frecuente encontrar frustración en cualquier trabajo, a causa de las condiciones o conflictos que se susciten por la interacción social, sumados a otro tipo de problemas generados por el



proyecto mismo, como la limitación del tiempo, el cansancio, entre otros. A pesar de que las situaciones se puedan prever, siempre existe la posibilidad de algún tipo de conflicto, así que hay que saber como solucionarlo de la forma más idónea.

- **Dispuestos a dar seguimientos, desde la parte creativa hasta la práctica:** Un proyecto empieza siempre con una idea que se va desarrollando a lo largo de la ejecución. Es importante llevarlo de la mano haciendo lo necesario para que fluya y logre concretarse desde la planificación, producción, montaje y desmontaje.
- **Planear el trabajo con anticipación y priorizar tareas:** Como se mencionó en uno de los puntos anteriores, es importante saber organizar tiempos y actividades de acuerdo al cronograma; sin embargo, también hay que saber elegir qué tareas son más importantes que otras. De esta forma, se van ejecutando según su nivel de importancia y así no se presentan problemas o retrasos.
- **Trabajar bien en equipo:** Recordemos que este tipo de proyectos son multidisciplinarios, participa una gran cantidad de personas con diferentes opiniones, ideas y habilidades. Saber escuchar, dialogar, convivir y organizar ideas variadas ayuda a realizar las actividades de forma más productiva, eficiente y rápida.
- **Prestar atención a los detalles:** Un evento, aunque sea pequeño, se debe planificar con mucho cuidado, ya que estás concentrando a un considerable grupo de gente en una locación en específico. Cuando se dice que hay que tener atención en los detalles, se hace referencia a todo. Por ejemplo, en la planificación hay que saber elegir bien la ubicación, las instalaciones, la seguridad, porque cualquier error puede poner en peligro a todas aquellas personas que forman parte del evento, no solo hablando del público, sino que un error puede costar vidas, empleos, puestos, etc.

También en la publicidad, a la hora de contratar una agencia o de hablar con el diseñador se debe saber comunicar un mensaje correctamente, aquí también se pone en juego, por ejemplo, la reputación o alcance del proyecto. Es por todo esto que es importante ser detallista y revisar con cuidado que todo esté en orden y correcto.

- **Buenas habilidades de comunicación escrita y verbal:** El uso de redes sociales, email, entre muchos otros medios de comunicación digital, ya son parte de nuestra día a día. No es únicamente importante saber establecer buenas relaciones de manera presencial, también hay que saber comunicar adecuadamente de forma escrita. Los tiempos van cambiando, algunos procesos han evolucionado y es necesario que nos adaptemos a ellos.
- **Habilidades de negociación:** Es importante contar con un discurso fluido y



### \*1.3.2

facilidad de palabra, pues gran parte del trabajo consta en ser mediador de un gran número de personas, ideas, propuestas y actitudes. Además, todo evento requiere de patrocinadores que inviertan su capital para la rentabilidad de los proyectos, por lo que es necesaria una persona que pueda dar valor al evento y sepa venderlo de la manera adecuada.

- **Resistencia para trabajar durante jornadas muy largas, a menudo bajo presión:** Regularmente las jornadas de trabajo suelen durar varias horas, ya que hay una infinidad de cosas por hacer, gente con quién hablar, logística que coordinar, montar escenarios, realizar actividades con el público, etc. También hay montajes que son muy circunstanciales, por ejemplo, cuando se realizan proyectos en fechas donde se presentan lluvias, hay que tomar en cuenta las condiciones climáticas y establecer horarios o tiempos en específico en los que se pueda trabajar sin contratiempos.
- **Habilidades de investigación:** Todo evento requiere de un extenso trabajo previo de investigación; se deben conocer o establecer los objetivos, la visión y la misión de cada uno, y eso amerita una búsqueda de información para dar con las soluciones más óptimas para lograrlo: estudios de público, de mercado, de recepción, socioeconómicos y culturales, por mencionar algunos, son necesarios para el desarrollo de un evento exitoso.







- **Habilidades para resolver problemas emergentes:** Saber analizar las situaciones difíciles o conflictos en un proyecto suele ser algo con lo que nos enfrentamos regularmente, por más que se procure prever cualquier tipo de incidente, estos pueden surgir repentinamente, así que conocer formas de resolver problemas de manera lógica y creativa es bastante valioso.
- **Buenas habilidades en tecnologías de la información:** Actualmente, y desde hace ya varios años, nos encontramos en una era inmersa en la tecnología y la virtualidad. Todo es inmediato y fugaz, por lo que es vital para un evento que toda la información respectiva se encuentre alojada en un portal, o sea difundida a través de las redes socio digitales. Esto no sólo para que la información esté disponible para el público a la hora en la que el evento se lleve a cabo, sino también antes, a modo de publicidad, y también después, como acervo informativo e histórico.
- **Habilidad para evaluar:** Es importante hacer evaluaciones antes, durante y después de la realización de un evento, pues ofrece información relevante acerca de lo que se está haciendo bien, lo que se puede mejorar y lo que no está funcionando. Analizar estos aspectos ayuda a que el proyecto crezca o, en caso de que no se repita o se haga una segunda edición, los resultados obtenidos se pueden tomar en cuenta para eventos futuros.
- **Organizar la publicidad a fin de atraer a expositores y visitantes:** Como mencionamos en puntos anteriores, es necesario que la persona al frente de un evento le dé el valor que tiene, y sepa ofrecerlo a personas interesadas en participar, no sólo patrocinadores, sino a los propios expositores y visitantes. Se debe trabajar a partir de una buena estrategia de comunicación, que sea clara, concreta, y que invite a personas que sean afines a los objetivos del proyecto, para que todas las partes involucradas se vean beneficiadas.
- **Trabajar bajo un presupuesto fijo:** Hay eventos en los que se va a disponer de un buen presupuesto, pero habrán casos en donde los fondos sean más limitados. Cuando hay un proyecto que no cuenta con una gran solvencia económica, se debe ser ingenioso, conseguir patrocinadores, buscar proveedores con los mejores precios y buen material, realizar actividades para recaudar fondos, etc.

El dinero será un obstáculo, pero no debe ser un impedimento para que un evento se pueda o no finalizar; de hecho, puede ser una limitante que nos haga sacar mayor jugo de nuestra creatividad e imaginación.





#### 1.2.5.4.- De acuerdo con el alcance o magnitud del evento:

Mundial, internacional, nacional, regional o local.

En la organización de eventos intervienen muchas personas de diferentes profesiones, y especialidades, por ejemplo:

**1.3.2.- Promotor:** Todo evento nace cuando una empresa, organización o institución decide llevar a cabo la acción de *marketing* dentro de su plan de promoción. Sea la empresa, organización o institución es el promotor del evento.

Un buen promotor de eventos debe tener claro por qué quiere organizar un evento y cuáles son los objetivos que logra, así como el mensaje que quiere transmitir. Es habitual que sea el director de la empresa o el responsable de *marketing* quien adopte esta figura. Dentro de las habilidades que necesita y que se visualizan, es importante que sepa:

- Negociar, sobre todo de cara a las negociaciones con el organizador profesional a quien va a encargar el proyecto.
- Comunicarse con los responsables de otros departamentos de su empresa como el departamento comercial o el departamento financiero, ya que un evento implica a todos los departamentos de una empresa de algún modo
- Tomar decisiones (y que pueda hacerlo), al ser la figura a quien el organizador presentará su proyecto y será quien decida, por tanto, su aceptación o no así como solicitará las modificaciones pertinentes.

**1.3.3.- Organizador:** Conforme ha pasado el tiempo, el mundo de los eventos ha crecido como nunca antes, esto permitió la creación de empresas especializadas en la organización.

Cada una tiene sus puntos fuertes y débiles, por lo que en función del tipo de evento que se quiera realizar, será la elección del organizador que se tomará.

Algunas características básicas de estos son:

- **Organizador de eventos (agencia de eventos):** Son agencias especializadas en la organización de eventos de *marketing*. Su fuerte suele ser la creatividad, que se plasma en eventos originales, llamativos y con un fuerte impacto visual para los asistentes.
- **Agentes de viajes (dentro de un BTC):** Son agencias de viajes que se dedican a organizar eventos corporativos sencillos (reuniones), congresos pequeños y principalmente los viajes de incentivo, al ser los únicos por ley capaces de emitir documentación de viaje.
- **Organizadores profesionales de congresos (OPC):** Son agencias especializadas en la organización de congresos, tipo de eventos con unas particularidades muy concretas que se deben conocer y trabajar con minuciosidad.

- **Publicistas, departamentos de *marketing*:** Al ser los eventos corporativos una herramienta de *marketing*, son muchas empresas de publicidad, de relaciones públicas y de *marketing* las que se dedican también a organizar eventos. Su punto fuerte es cuando están a cargo de todo el mix de comunicación de una empresa, ya que consiguen comprender el mensaje e imagen que la empresa quiere transmitir.
- ***Convention bureaus* y *DMC*:** Si bien estas figuras no organizan eventos, su papel es fundamental ya que dan apoyo a los que lo organizan. Los *convention bureaus* son imprescindibles para la captación de grandes eventos y congresos, y los *DMC* son quienes mejor conocen el destino en el que están, por lo que son una gran fuente de información sobre el entorno en el que se quiere desarrollar el evento.

Las instituciones y empresas públicas o privadas propias que generan sus eventos para el personal.

**1.3.4.- Proveedores de servicios:** Por todo lo que hemos hablado anteriormente, podemos concluir que los eventos son interdependientes, es decir, para que un evento pueda llevarse a cabo, es necesario contar con diferentes empresas y personas que proveen diferentes servicios.

Hablamos acerca de las locaciones o lugares donde se llevan a cabo los actos, las empresas audiovisuales que brindan al eventos los elementos tecnológicos necesarios, la empresa de catering que se encarga de las comidas y bebidas, las azafatas si es que se requieren, entre muchas más.

Analizando esto, es fundamental la negociación de las condiciones de servicio con cada uno de ellos, además, será una de las primeras tareas del organizador, la gestión y la coordinación de todos los servicios para lograr un evento exitoso.

### **1.3.5.- Otras personas involucradas en eventos:**

#### **Asistentes del evento:**

- **Autoridades:** ciertos eventos contarán con la presencia de autoridades, generalmente cargos políticos del ámbito y sector del evento o promotor. Será de vital importancia conocer los protocolos aplicables en estas ocasiones así como los tratamientos adecuados.
- **Vip:** Acrónimo de very important person, son personas que por su relevancia para el promotor del evento, se consideran de primer nivel y se les deberá prestar especial atención. No exigen un protocolo específico si no son cargos públicos, pero requerirán de una recepción y asistencia ad hoc. Hoy en día forman parte de este selecto grupo los denominados influencers.
- **Visitantes:** Este es el término adecuado para referirnos al público de las ferias, uno de los grandes tipos de eventos MICE. Dentro de los visitantes, podremos hablar de público profesional o público general y, además, dentro del profesional destacaremos a los hosted buyers.



### \*1.3.5

- **Congresistas:** Este es el término técnico para designar a los asistentes a un congreso.
- **Medios de comunicación:** Los eventos de comunicación externa persiguen objetivos de imagen, de captación de nuevos clientes, de posicionamiento de marca; y por ello es fundamental que el evento tenga repercusión en los medios de comunicación apropiados. Cuando hablamos de medios de comunicación hablamos de:
  - Prensa escrita: periódicos, revistas especializadas, blogs, prensa digital.
  - Radio.
  - Televisión.





# 1.4

# FASES DE

# UN EVENTO

Para llevar a cabo un evento exitoso es necesario tener en claro las fases de organización de este, podríamos dividirlas en:

## **1.4.1.- Fase de planeación**

En esta fase es importante definir tanto el objetivo como las expectativas del evento, identificar al público objetivo, hacer un análisis del presupuesto y recursos necesarios para su realización. Aquí se definen las especificaciones generales y detalladas de los tiempos, la calendarización, el personal que participará, entre muchas cosas más.

Es de vital importancia tener una buena fase de planeación, tomando en cuenta cualquier imprevisto que pueda haber para que todo fluya correctamente en las etapas posteriores.

### **1.4.1.1- Conceptualización del evento**

Antes que nada se debe determinar el objetivo del evento que se quiere realizar, desarrollar el concepto básico y establecer metas.

Es importante elaborar un presupuesto, tomando en cuenta rubros como los materiales, *catering*, impresiones, etc. Esto es más que nada para saber cuánto dinero se tiene que invertir, si se cuenta con él y en caso de que no, empezar con la búsqueda de patrocinadores.

Se elabora un cronograma para tener una mejor organización y distribución de tareas a cumplir, esto es de suma importancia dentro de la planeación, se establece en cuánto tiempo se realiza cierta actividad, cuando debe terminarse, entre otras cosas. De esta forma se tiene mayor control en la producción.

### **1.4.1.2- Coordinación**

Una vez estableciendo las metas y objetivos se continúa reuniendo a los voluntarios y/o trabajadores para generar un equipo que cuente con las habilidades necesarias para llevar a cabo la realización. Por ejemplo: encargados de luz, sonido, encargados de escenografía, diseño de carteles, publicidad, *marketing*, etc.







Se designan actividades específicas para coordinador, se realizan contratos, acuerdos y convenios con colaboradores y proveedores.

#### 1.4.2.- Fase de ejecución

Esta fase se lleva a cabo antes y durante el evento. Antes porque este requiere un posicionamiento y publicidad por parte del *staff* para llamar la atención y tener una buena distribución del público objetivo, por eso es importante realizar una buena campaña y/o estrategias de comunicación (Suelen utilizarse redes sociales como: *Facebook, Twitter, Instagram*. También se pueden hacer en vivos, carteles, espectaculares, etc.)

La ejecución consiste en una coordinación exitosa, por esto la fase anterior es tan importante; aquí se verifica y realiza todo lo planeado previamente al pie de la letra.

##### 1.4.2.1- Realización/Culminación

Esta fase se empieza con la ejecución del evento a realizar, se divide en tres etapas:

- **Inicio de evento:** Aquí se comienza con el montaje de todo lo necesario para el desarrollo del evento, creación de escenarios, distribución de personal, etc.
- **Desarrollo de evento:** Una vez terminada la etapa de montaje. Empieza el acceso del público, las actividades programadas, las interacciones de marcas con el público, los espectáculos o todo lo aquello planeado en la primera fase.
- **Desalojo:** Una vez terminado todo lo programado se empieza con el desalojo del público. Ya que todos se hayan retirado se puede proceder a guardar todo lo que se necesito para seguir con el evento al día siguiente o a retirar todo lo que se utilizó: pantallas, escenarios, stands, señalética, etc.

#### 1.4.3.- Fase de cierre

En esta fase se elabora una evaluación del evento y un reporte ejecutivo, esto se hace con la finalidad de saber si se está cumpliendo el objetivo y metas generadas en la primera fase y también con la intención de ver las mejoras para futuros eventos o ediciones.





2

**FACULTAD DE  
ARTES Y DISEÑO**



# 2.1

# ANTECEDENTES

# DENTES

## 2.1.1.- Antecedentes de la Facultad de Artes y Diseño

La Facultad de Artes y Diseño, antes conocida como Escuela Nacional de Artes Plásticas es una entidad académica de estudios superiores que pertenece a la Universidad Nacional Autónoma de México. Actualmente se imparten las licenciaturas de Artes Visuales y Diseño y Comunicación Visual.

Según la página de la Facultad de Artes y Diseño<sup>2</sup>, su sede principal está ubicada en Xochimilco, sin embargo cuenta con otra sede en Taxco, Guerrero, una unidad de posgrado en Ciudad Universitaria y una sede más antigua en el Centro Histórico de la Ciudad de México: La Antigua Academia de San Carlos.

La ahora conocida como Facultad de Artes de diseño alberga un aproximado de dos siglos de historia. Desde el año 1753, el pintor Miguel Cabrera solicitó la creación de una academia de pintura, sin embargo no hubo respuesta por parte de las autoridades, hasta el año 1779 cuando el grabador Jerónimo Antonio Gil consigue que se autoricen las gestiones para la creación de una academia de grabado, con el fin de mejorar la producción y acuñación de monedas en la Nueva España.





**\*2.1.1**

2.- Facultad de Artes y Diseño, s. f. (Sitio web)





Hasta el 4 de Noviembre de 1781, La Academia de San Carlos fue considerada la primera escuela de arte en el continente americano, y a partir de entonces se comenzaron las clases en la Antigua Casa de Moneda, bajo el nombre de Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos: arquitectura, pintura y escultura. En 1791 fue re ubicada en lo que había sido el Hospital del Amor de Dios, en el Centro Histórico de la Ciudad de México.

El auge de la Academia de San Carlos transcurrió en los siglos XVIII y XIX mediante la producción de pintura, escultura, dibujo, así como la arquitectura de iglesias y centros educativos.

En 1929 la Universidad Nacional de México, a la cual pertenecía la Academia desde 1910, obtuvo su autonomía, convirtiéndose así, en la Universidad Nacional Autónoma de México, como resultado, la Academia se dividió en la Escuela Nacional de Arquitectura, que se trasladó a Ciudad Universitaria en 1953, y la Escuela Central de Artes Plásticas, la cual cambió su nombre a Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) en 1933.

A finales del siglo XIX y principios del XX, la Academia vivió momentos históricos importantes, como lo fue el inicio del muralismo mexicano y el rompimiento de su enseñanza clásica y ortodoxa, ésto después de una huelga encabezada por Gerardo Murillo que propició una nueva etapa moderna de enseñanza.

En 1959 se establecen en la Escuela, las carreras profesionales de pintor, escultor, grabador y dibujante publicitario, al igual que cursos de artes aplicadas. Durante la década de los 70 se crearon las licenciaturas de: Artes Visuales, que sustituye a las de pintura, escultura y



grabado, Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica, en lugar de la carrera de dibujo publicitario.

En 1968, se creó la División de Estudios de Posgrado, que impartía la maestría en Artes Visuales.

En 1979 la Escuela se traslada a la delegación Xochimilco, con ello, las instalaciones del centro histórico se convierten en la sede de su división de estudios de posgrado así como de educación continua.

En la década de los 90, la ENAP dejó de impartir la licenciatura de Comunicación



1.2

Gráfica y Diseño Gráfico para sustituirlas por una sola carrera: Diseño y Comunicación Visual.

En marzo de 1992, la UNAM y el Estado de Guerrero firmaron un contrato de préstamo de uso de las instalaciones, de la Ex Hacienda del Chorrillo, las cuales fueron utilizadas por el Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE) y la Escuela Nacional de Artes Plásticas, convirtiéndose en el Centro de Extensión Taxco, en donde actualmente se imparten cursos de Educación Continua y las licenciaturas en Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual y a partir del 2013 la licenciatura en Arte y Diseño.

En 2012 la División de Estudios de Posgrado adiciona las maestrías en Diseño y Comunicación Visual, Docencia en Artes y Diseño, Cine Documental y Doctorado en Artes y Diseño.

El 21 de marzo del año 2014 la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), oficialmente, se transformó en la Facultad de Artes y Diseño (FAD) gracias a las gestiones del Dr. José Daniel Manzano Águila, la obtención de grados de doctorado por parte de Diana Yuriko Estévez Gómez y Marco Antonio Sandoval Valle y principalmente, por la valiosa trayectoria de la entidad durante más de dos siglos, en los campos de la docencia, la investigación y la producción de las artes y el diseño, así como la formación de profesionales de diferentes disciplinas de las Artes y el Diseño en México.

El cambio de escuela a facultad trajo consigo todo tipo de modificaciones, la matrícula de alumnos subió, por esto se hicieron renovaciones en las instalaciones, desaparecieron espacios como el estacionamiento de alumnos convirtiendo este lugar en salones, se construyó un comedor para los alumnos, entre otras cosas.



# 2.1.2 EVENTOS DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

## **2.1.2.- Eventos de la Facultad de Artes y Diseño**

Entre las actividades complementarias que lleva a cabo la Facultad de Artes y Diseño, se encuentran diferentes eventos artísticos y culturales que son producidos y organizados tanto por los administrativos como por los estudiantes de las licenciaturas que se imparten dentro de la institución (Artes Visuales y Diseño y Comunicación Visual).





\*2.1.3



\*2.1.6



\*2.1.10



\*2.1.4 / 2.1.5



\*2.1.7



\*2.1.11 / 2.1.12



\*2.1.8 / 2.1.9



EDITORIAL PROGRESO





© Jesús Ignacio García Osorio

\*2.1.13



\*2.1.16



limena Urbibela

\*2.1.14 / 2.1.15



glo

\*2.1.17 / 2.1.18



MODA ALTERNATIVA ARTS-OBJETO  
ORIENTE  
2017

ANISERAPIO FOTOGRAFIA

**2.1.2.1.- Entre Colillas 1997:** Galería de 19 Carteles realizados por los alumnos del Programa de Alta Exigencia Académica, inaugurada en Mayo de 1997 y realizada por solicitud del Instituto Nacional de Enfermedades Respiratorias, Secretaria de Salud.

El éxito de esta exposición generó el surgimiento del área de Promoción de la Salud. Lanzado en conmemoración del día, llama poderosamente la atención del Dr. Juan Ramón de la Fuente, entonces Secretario de Salud. Es él mismo quien convoca de inmediato a los principales actores de la lucha contra el tabaquismo para iniciar de inmediato un programa permanente de difusión que incentive a las personas a buscar ayuda para dejar de fumar. Entre Colillas se convierte así en el programa de comunicación lanzado en conmemoración del Día Mundial sin Tabaco y que por instrucciones del Secretario de Salud se hizo itinerante de forma permanente, convirtiéndose en el programa comunicación visual para la promoción para dejar de fumar más perdurable y difundido en México. Su impacto ha sido investigado y publicado en revistas de orden científico nacional e internacional.

**2.1.2.2.- Pasarela de Moda Alternativa Arte-Objeto (1994 - 2019):** Es una pasarela fuera de lo convencional donde desde hace 23 años, alumnos de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, se encargan de producir este espectáculo. La propuesta radica en elaborar vestuarios a base de reciclables o materiales alternativos de cualquier tipo, quedando estrictamente prohibido el uso de materiales textiles.

Participan principalmente jóvenes de la Ciudad de México entre 20 y 25 años, con interés en la construcción de prendas, cuyo fin es desafiar la creatividad en la elaboración de atuendos y prendas tipo arte-objeto.

Cuenta con las siguiente ediciones:

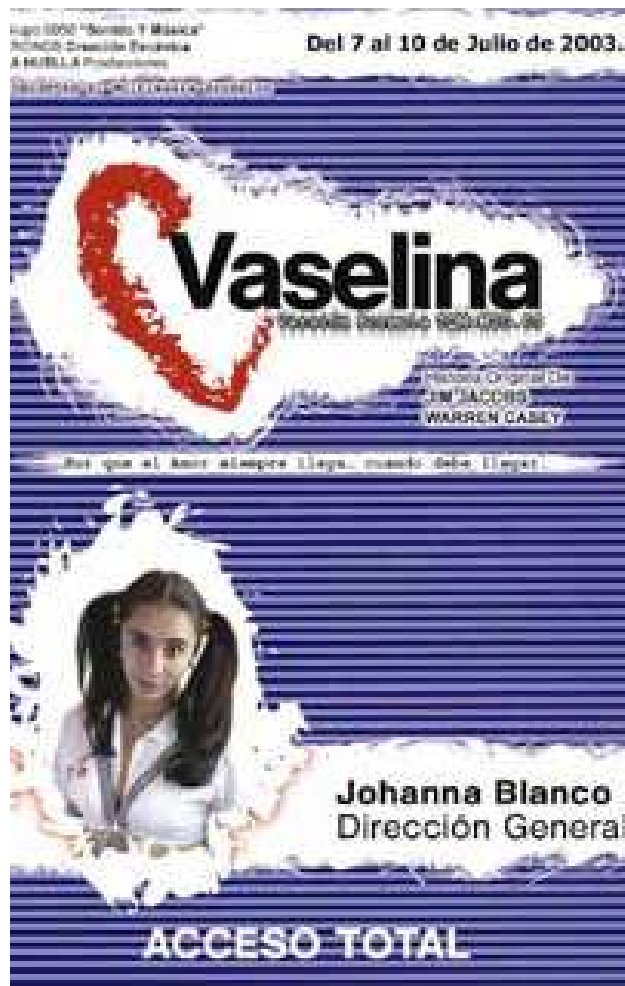
- Moda Alternativa Arte Objeto 2019 “Alter Cuerpo”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2018 “Percusiones”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2017 “Oriente”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2016 “Blanco & Negro”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2015 “Las Vegas”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2014 “*Bonder*”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2013 “*Wild*”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2012 “Novias de Moda Alternativa Arte Objeto
- Moda Alternativa Arte Objeto 2011 “*Men, Divas & Drag Queens*”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2009 “Kitchenscheañera”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2008 “Re.creo”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2007 “Kinesis”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2006 “Cosmos”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2005 “Mestizah”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2004 “El Circo”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2002 “Ha-annibal”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2001 “Ángeles y Demonios”
- Moda Alternativa Arte Objeto 2000
- Moda Alternativa Arte Objeto 1998
- Moda Alternativa Arte Objeto 1997
- Moda Alternativa Arte Objeto 1996
- Moda Alternativa Arte Objeto 1995
- Moda Alternativa Arte Objeto 1994







\*2.1.19



\*2.1.20



**2.1.2.3.- Alas de la ENAP (2003):** Con el fin de reconocer el esfuerzo, la producción, la excelencia y la creatividad artística y de diseño en la antes llamada Escuela Nacional de Artes Plásticas, se crea el proyecto “Alas de la ENAP”, donde se premia a lo más sobresaliente como impacto visual en fotografía, pintura, escultura, grabado (Artes plásticas) y al diseño impreso, vídeo, ilustración animación (Diseño y Comunicación Visual). Siendo la primera entrega el 1° de julio de 2003.

Cuenta con las siguiente ediciones:

- Alas de la ENAP 2003
- Alas de la Enap 2004

**2.1.2.4.- Vaselina (2003):** Con el fin de reconocer el esfuerzo, producción y excelencia y creatividad artística y de

diseño en la ENAP, se crea el proyecto “Vaselina”, el cual tiene como objetivo promover el bienestar, la recreación y la cultura en la comunidad universitaria como parte de la formación y desarrollo integral, así como motivar a los alumnos a la realización de proyectos u obras de alta calidad y profesionalismo, estimulando su capacidad creadora y la motivación a participaciones en otros concursos.

Dentro del evento se integran dos materias: Sonido y música y se cuenta con la participación del taller de formación actoral y creación escénica Kronos. Siendo la primera edición del 7 al 10 de julio de 2003.

**2.1.2.5.- Jesucristo Superestrella (2004):** Jesucristo Superestrella es la primera obra maestra escrita por el dúo Tim Rice



2.1.21

y Andrew Lloyd Webber. Llega a la Escuela Nacional de Artes Plásticas a partir de un estudio de escenografía.

**2.1.2.6.- Blanco y Negro (2004):** Blanco y Negro habla sobre las historias de la vida, una selección de historia que se enlazan a través de la historia de un chico adolescente que al ocurrir una serie de acontecimientos a partir de la gente que lo rodea, se da cuenta del calor que tiene la vida.

La Dirección corre a cargo de Maurizio Sguardi, egresado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, en la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual con especialidad en Comunicación Audiovisual y Multimedia.

**2.1.2.7.- Seminario multicultural (2004):** Se propone por parte del programa



\*2.1.22



\*2.1.23

Académico México Nación Cultural y la Escuela Nacional de Artes Plásticas, el desarrollo de una serie de actividades de carácter académico enfocadas a la comprensión de la imagen, el desarrollo de la imaginación visual y la representación gráfica de la identidad, desde el debate sobre la sociedad multicultural. Teniendo como algunos de sus objetivos el formular debates sobre la representación plástica de la identidad del mexicano, reflexionar en forma crítica sobre el concepto de imagen confrontando los perfiles multiétnicos de México, confrontar expresiones gráficas y plásticas de la diversidad multiétnica, entre algunos otros. Teniendo lugar su primera edición del 30 de septiembre al 28 de octubre de 2004.





\*2.1.37



\*2.1.38



\*2.1.40

**2.1.2.8.- Zempaxóchitl:** Es una exposición ofrenda que conmemora el Día de Muertos, se ha llevado a cabo desde hace 17 años en la Facultad de Artes y Diseño (antes ENAP) presentando espectáculos de performance, conciertos y representaciones artísticas, brindando una visión distinta sobre las festividades a través de la creatividad de los estudiantes. Cada año retomamos una temática diferente.

Cuenta con las siguiente ediciones:

- Zempaxóchitl 2020 “Lazos del más allá. 1ra Edición virtual”
- Zempaxóchitl 2019 “Sin límite de tiempo”
- Zempaxóchitl 2018 “M68”
- Zempaxóchitl 2017 “Xochimilco Vive”





\*2.1.41



\*2.1.42



\*2.1.43

- Zempaxóchitl 2015 “Huellas del más allá”
- Zempaxóchitl 2014 “Sombras de la muerte”
- Zempaxóchitl 2013 “Inframundos”
- Zempaxóchitl 2012 “Al final de la piedra maya”
- Zempaxóchitl 2011 “Grandes del cine”
- Zempaxóchitl 2010 “Ayeres de la muerte”
- Zempaxóchitl 2009 “México en leyendas”
- Zempaxóchitl 2008 “Enlaces de vida y muerte”
- Zempaxóchitl 2007 “De sangre y muerte”
- Zempaxóchitl 2006 “Diseño y pintura hasta la sepultura”
- Zempaxóchitl 2005 “Festival de los muertos”



\*2.1.44



\*2.1.45

**2.1.2.9.- Posada ENAP (2005):** Tienen lugar las posadas en la ENAP con el objetivo de retomar la posadas tradicionales como espacio de convivencia para la comunidad; también para la elaboración de propuestas de piñatas por parte de los alumnos y para mostrar una exhibición de las mismas en la explanada dando a conocer y mostrar los conocimientos, habilidades y creatividad de la comunidad.

Cuenta con las siguiente ediciones:

- Posada ENAP 2005
- Posada ENAP 2006
- Posada ENAP 2007 “Ícono Mexicano”
- Posada ENAP 2008

**2.1.2.10.- Ollin Kan (2007):** La Dirección General de Cultura de Tlalpan organiza este encuentro artístico y cultural en escenarios de Tlalpan y otras 15 delegaciones, además de Cuernavaca y Ciudad Juárez. A través de su Dirección General de Cultura, es ya un referente claro de encuentro de expresiones culturales que resisten el vasallaje de la globalización.

Durante cuatro semanas de fiesta cultural, el Sur de la Ciudad de México ofrece la otra mirada, aquella que ha resistido la marginalidad y ha salvado el desarrollo comunitario de los pueblos y sus alternativas culturales. El Festival Ollin Kan Tlalpan 2007, un espacio de vigoroso encuentro entre las artes.

**2.1.2.11.- Creativos Reciclando (2009):** Nace a partir de la observación de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, no sólo en la superficialidad, sino desde sus raíces.

Es un movimiento que al tiempo que intenta mejorar las instalaciones de la ENAP, -propone también la mejora social e invita a la conservación de las áreas verdes existentes y a dar un uso adecuado a los recursos naturales y materiales reciclables que se generan en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, para así reducir la contaminación y mejorar el ambiente universitario, motivando la creatividad de los alumnos de Artes Visuales y de Diseño y Comunicación Visual, invitándolos a producir objetos artísticos y funcionales en conjunto, complementando unos a otros, y de esta manera romper esta falsa muralla que divide ambas carreras.



# Noche de Máscaras 2009

\*2.1.46



\*2.1.47

Creativos Reciclando propone crear una conciencia institucional en la que el ser mejor no signifique ser quien siempre compite, sino quien es competente, al ser competentes podremos entonces involucrarnos con nuestro alrededor y ser así más participativos, respetuosos, positivos, ecológicos, profesionales y solidarios.

Cuenta con las siguientes ediciones:

- “Creativos Reciclando 2009”
- “Creativos Reciclando 2011”

**2.1.2.12.- Noche de máscaras (2009):** Este año el evento toma de referencia el carnaval de Venecia para aplicarlo a nuestra época, hacer conciencia de que todos podemos ser iguales y que no tiene mayor valor el que tiene más dinero o edad, que todos somos personas valiosas. Tomando el objetivo del carnaval y aplicándolo en nuestro evento, podremos lograr que interactúen los diseñadores y artistas, alumnos y maestros, pudiendo así cumplir con el objetivo principal “La convivencia y la unión de ideas totalmente diferentes”.

Se fomenta la creatividad de alumnos y maestros de la ENAP y se pondrán en práctica los conocimientos de los alumnos de Sonido y Música I y Relaciones Públicas, que desarrollarán una atmósfera, montando un espacio recrearán el ambiente de un baile de máscaras, trayéndole a la época actual.

Habrà lugar para el baile de máscaras y comida con el fin de integrar a la comunidad. Al final del evento se realiza una premiación por mejor máscara.



CONCIERTO VIDEOGRÁFICO  
**PERCUSIONES 2018**

FESTIVAL MUSICAL

¡Participa con tu grupo o banda, con cualquier tipo de instrumentos de percusión! Regístrate llenando el formato de inscripción y envíanos tu demo con tus datos a nuestro correo: [sspfelee@gmail.com](mailto:sspfelee@gmail.com)

Convocatoria abierta hasta el 28 de mayo del 2018  
CONSULTA NUESTRAS BASES EN REDES

#ConciertoVideografico #PCLLEE #Percusiones2018 #MAAO&CV  
Escriben en redes para más información:

[@ConciertoVideografico](#) [@Concierto\\_V](#)  
[@concierto\\_videografico](#)

¿Te interesa realizar prácticas profesionales o participar en la producción del evento?  
¡CONTACTANOS!

55 55 04 21 26 55 36 88 37 83

FAD NAYLA Live Shows

\*2.1.48

CONCIERTO VIDEOGRÁFICO 2015  
**INTERAXIÓN**

LA MUGRE Y LAS RATAS

\*2.1.50

POSADA  
Ícono  
MEXICANO  
enap 2003

\*2.1.54

FAD CONCIERTO VIDEOGRÁFICO 2017

9 DE MAYO 7H 00 PM

ESTACIONAMIENTO DE MAESTROS EN SU 6ª EDICIÓN LAS BANDAS SON:

BRING THE KINGS  
FUCK FUCKING BABIES  
MAN IN MOTION  
ARMÓNICOS Y MELÓDICOS  
HUMA GUIMA  
CIUDAD FICCIÓN

ENTRADA LIBRE  
CUPO LIMITADO

[@ConciertoVideografico](#) [@bomiertovideografico](#) [Concierto\\_V](#)

Live Shows BORILLA

\*2.1.48 / 2.1.49

TEOCALLI

VIERNES 15 MARZO 5 P.M.

EXPOSICIÓN ART TOYS

DIOSES DE LA MITOLOGÍA PREHISPÁNICA  
CONJUNTO CULTURAL TEPALCATLALPAN ENTRADA LIBRE

Camino a las Canteras s/n Xancantilla, Santiago Tepalcatlalpan, Del. Xochimilco, México, D.F.

\*2.1.51

RECUERDOS MAESTROS

TUMBAS SONORAS 2019

30 Y 31 DE OCTUBRE

EN PRODUCCIÓN CON LA MATERIA DE RESISTO DE IMÁGENES Y SONIDO EN MOVIMIENTO

FAD irradia Live Shows

\*2.1.55

Casa Frissac en conjunto con la Facultad de Artes y Diseño y el servicio social Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales invitan al evento:

**Tumbas Sonoras 2014**  
Manifestos Rítmicos

Ambientación Museográfica Sonora a partir del 31 de Octubre y hasta el 7 de Noviembre.

Inauguración  
31 de Octubre 19:00 horas

Casa Frissac, Plaza de la Constitución S/N, esquina con Moneda, Col. Tlalpan Centro, Tlalpan, C.P. 14000, México, Distrito Federal.

UNAM Tlalpan Creative Multi

REFLEAGXION

18 palabras para pensar

Ahdopavsdvnpaodshvoandsopvhaon  
dvuapvpuadsvpaubvtdubvlabldvbi  
abdvlabdvluauhuahfpoahpsodfpoa  
vlidpafaposhfpoaydfpfo  
Ahdopavsdvnpaodshvoandsopvhaon  
dvuapevpuadsvpaubvtdubvlabldvbi  
alldvlabdvluauhuahfpoahpsodfpoa  
ahdpafaposhfpoaydfpfo

\*2.1.52 / 2.1.53

Posada

enap.2005

\*2.1.52 / 2.1.53

Concierto Videográfico  
**REINVENCIÓN**  
2014

EL ARBOL

EL MIEDO ES MUY RUIDOSO

**2.1.2.13.- Concierto Videográfico (2010):** Es un proyecto que nace en el año 2010, tiene como principal objetivo abrir un espacio para que los integrantes de la comunidad de la facultad puedan presentar su propuesta musical mediante una convocatoria abierta a bandas de la FAD y de C.U. de cualquier género musical; apoyada con visuales y recursos multimedia en donde se busca tener como resultado un evento en el que audio e imagen se compaginen y generen un ambiente y un mensaje audiovisual.

Cuenta con las siguientes ediciones:

- Concierto Videográfico 2017 “2D”
- Concierto Videográfico 2016 “Conexión”
- Concierto Videográfico 2015 “Interacción”
- Concierto Videográfico 2014 “Reinvención”
- Concierto Videográfico 2013
- Concierto Videográfico 2012
- Concierto Videográfico 2011 (En conjunto con Creativos Reciclando)
- Concierto Videográfico 2010

**2.1.2.14.- Tumbas Sonoras (2010):** A pretexto de las fiestas del 1 y 2 de Noviembre alumnos de la Facultad de Artes y Diseño, festejan el Día de Muertos llevando a cabo un evento conmemorativo a partir de una serie de instalaciones audiovisuales que conforman un panteón sonoro.

Cuenta con las siguiente ediciones:

- Tumbas Sonoras 2017 “Juegos y juguetes”
- Tumbas Sonoras 2014 “Manifiestos Rítmicos”
- Tumbas Sonoras 2013 “Ritmos latinos”
- Tumbas Sonoras 2012 “La nostalgia presente de un pasado extinto”
- Tumbas Sonoras 2010

**2.1.2.15.- Refleaxión (2012):** Una nueva puesta en escena presentada por el grupo de Dirección de Arte IV, en el cual se te invita a escuchar las palabras que a diario mencionamos (específicamente 19), lo más cotidiano, la acción inmediata y a partir de ahí generar preguntas e ideas al respecto.

**2.1.2.16.- Art Toys Teocalli (2013):** Es un proyecto llevado a cabo por los alumnos de Dirección de Arte IV de la ENAP en conjunto con Asteroidea Factory. Este proyecto tiene como propósito que los alumnos demuestren sus habilidades adquiridas y conocimientos en el diseño y realización de un juguete Art Toy, con la finalidad de hacer una pieza de arte que forme parte de una exposición.

Cuenta con las siguiente ediciones:

- “Art Toys Teocalli 2013”
- “Tzompantli Día y Noche 2013”
- “Tejedores del Mundo 2014”





**2.1.2.17.- El Árbol (2013):** Proyecto de tipo escénico, relacionado con la actuación, que representa una historia frente a una audiencia usando una combinación de discurso, gestos, vestuario, escenografía, música, sonido, iluminación y espectáculo.

Es un proyecto interdisciplinario donde se busca trabajar en todas las áreas que lo competen, desde la idea creativa escenográfica hasta la difusión y realización.

**2.1.2.18.- En Boga (2013):** Este proyecto se lleva a cabo como reconocimiento a siete diseñadores mexicanos participantes en la pasarela WILD 2013 «Moda alternativa arte objeto» de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.

Se busca promover el talento de siete diseñadores mexicanos en indumentaria textil y que con su ejemplo sean para todos una fuente de inspiración. Además de ser parte de un proyecto destinado a la recaudación de becas para universitarios.

**2.1.2.19.- Filippa Giordano (2013):** Proyecto de tipo escénico, relacionado con la actuación, que representa una historia frente a una audiencia usando una combinación de discurso, gestos, vestuario, escenografía, música, sonido, iluminación y espectáculo.

**2.1.2.20.- Musicosofía (2014):** Es la práctica que enseña una escucha auténtica y consciente, permitiendo así que la música influencie el desarrollo armónico de cada hombre o mujer y nos desvele su sabiduría. Este evento tiene como objetivo general que el alumno realice una obra plástica utilizando dicho método. Al seguir los pasos planteados por George Balan, el alumno tendrá un mejor entendimiento emocional de la pieza musical previamente seleccionada. Cuando se consigue un mayor entendimiento emocional de la pieza, se facilita la creación de una atmósfera acorde con la pista. Esto se ve reflejado en la misma obra a través de líneas en diferentes direcciones que forman la retícula base.

**2.1.2.21.- Festival de Cortometrajes:** Realizado anualmente y donde se muestran trabajos realizados por estudiantes del plantel.

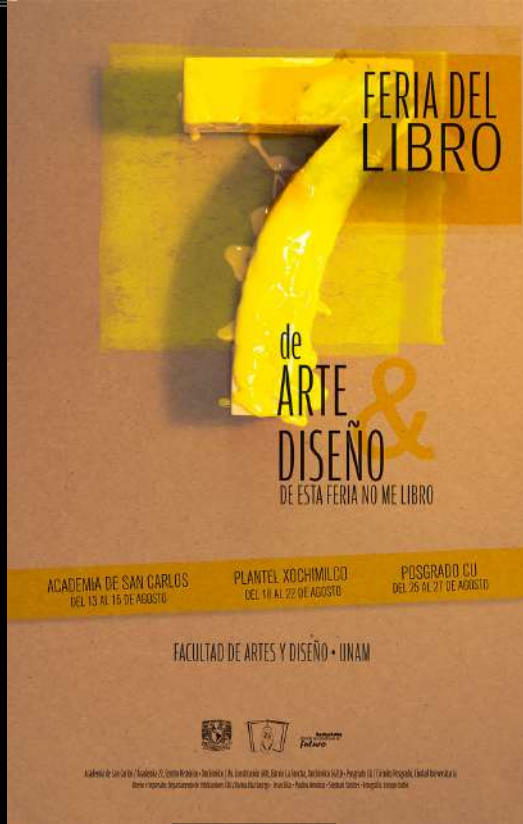
**2.1.2.22.- Feria del Libro de Arte y Diseño:** En el 2008 se llevó a cabo la primera edición de la Feria del Libro de Arte y Diseño en la entonces Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), hoy Facultad de Artes y Diseño (FAD).

El objetivo primordial de la Feria es aportar un espacio que brinde a la comunidad la oportunidad de conocer y adquirir las publicaciones editadas por la FAD, asimismo títulos nacionales e internacionales de otras casas editoriales, relacionadas con las artes, el diseño, la comunicación visual, la cinematografía y áreas afines; además de sugerir la adquisición de títulos para las diferentes bibliotecas de la Facultad. Sumado a lo anterior, en cada edición se han presentado diversas actividades culturales, como la realización de talleres, presentaciones de libros y conferencias, con el fin de contribuir al proceso de formación integral de la comunidad.

**2.1.2.23.- Festival CIMU (Festival Internacional de Artistas e Investigadoras del Arte Urbano):** La idea del Festival surge a partir de una experiencia personal de una diseñadora que como ilustradora y artista urbana, tiene el interés de visibilizar la participación de la mujer en el arte urbano, esto la motivó a buscar espacios donde



\*2.1.56



\*2.1.54



\*2.1.55



\*2.1.57



\*2.1.56

se compartan experiencias, así como diversas formas de producción e investigación que han desarrollado un gran número de mujeres, que han encontrado en la calle un espacio de trabajo, de inquietud y deseo de transformar los espacios públicos, bajo diversos ideales y sueños con una visión femenina. Así como proporcionar información actual, de las investigaciones realizadas por mujeres que hablan acerca del tema.





Fundación  
**UNAM**

Presenta:



**Las Siete Bellas Artes  
para Niños**

\*2.1.58

# MUSSY Y LA MÁQUINA DEL TIEMPO

## ¿QUÉ DANZA CON LA MÚSICA?

\*2.1.59

**2.1.2.24.- Las Siete Bellas Artes para Niños. “Mussi y la máquina del tiempo” (2014):** Fundación UNAM es una asociación civil fundada en Enero del año 1993 con el fin de apoyar a la Universidad Nacional Autónoma de México en la consecuencia de sus tres objetivos básicos: la docencia, la investigación y la difusión de la cultura.

Esta considera de vital importancia el transmitir de manera amigable y creativa las diferentes formas de expresión artística desde temprana edad. Por este motivo crea el programa “Las Siete Bellas Artes para Niños” como un medio de creación, difusión y esparcimiento de la cultura tanto para el público infantil como para sus familias, siendo así un programa incluyente y multi generacional. Así mismo, este programa esta encaminado en ser un semillero de talentos, por lo que suma a su labor a estudiantes universitarios que, mediante servicio social, ponen en práctica sus conocimientos y habilidades en la producción de los diferentes proyectos culturales apoyados por profesionales de cada área.

Las Siete Bellas Artes para Niños es un programa enfocado en la construcción y animación de conceptos culturales para niños que nació en el 2014. La historia comenzó con la producción de la obra de teatro “Mussi y la máquina del tiempo, ¿Qué danza con la música?” La primera obra de la saga “Mussi y la máquina del tiempo”).

Gracias a la aceptación del público, a las buenas críticas, al apoyo que el programa recibió de diversas instituciones y colaboradores y al impacto positivo que se fue sumando, logró crecer y convertirse en un programa cada vez más completo. Hoy día en el programa se han realizado no sólo producciones de obras teatrales, también talleres para niños y temporadas de video cápsulas. Todo con la intención de crear sinergia entre los mismos proyectos y lograr hacer llegar la cultura a más niños y familia.



# Línea del tiempo de eventos realizados



\*Esta cronología de eventos fue realizada bajo una rigurosa investigación, sin embargo, hacen

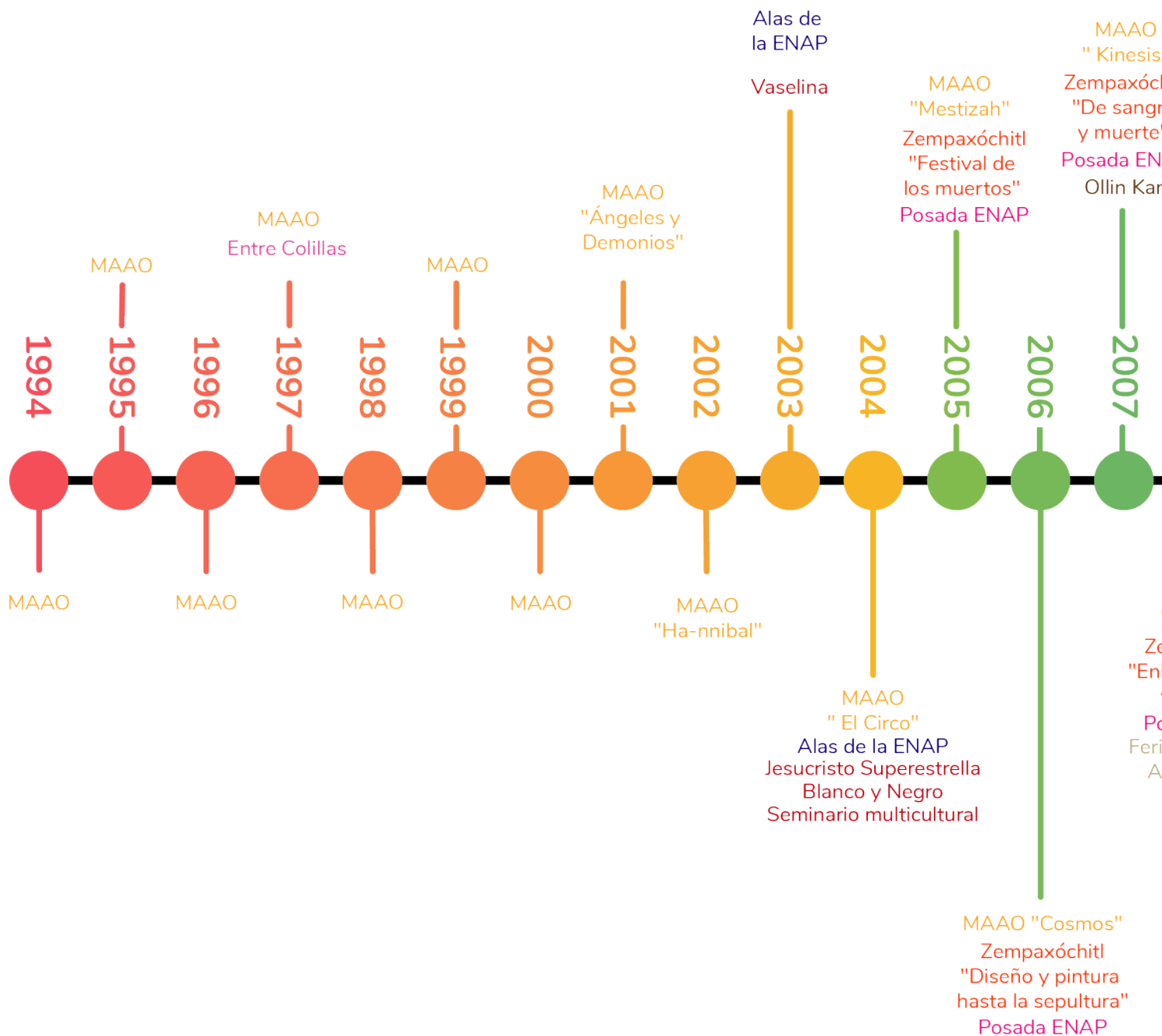
# Eventos en la FAD de 1994-2021



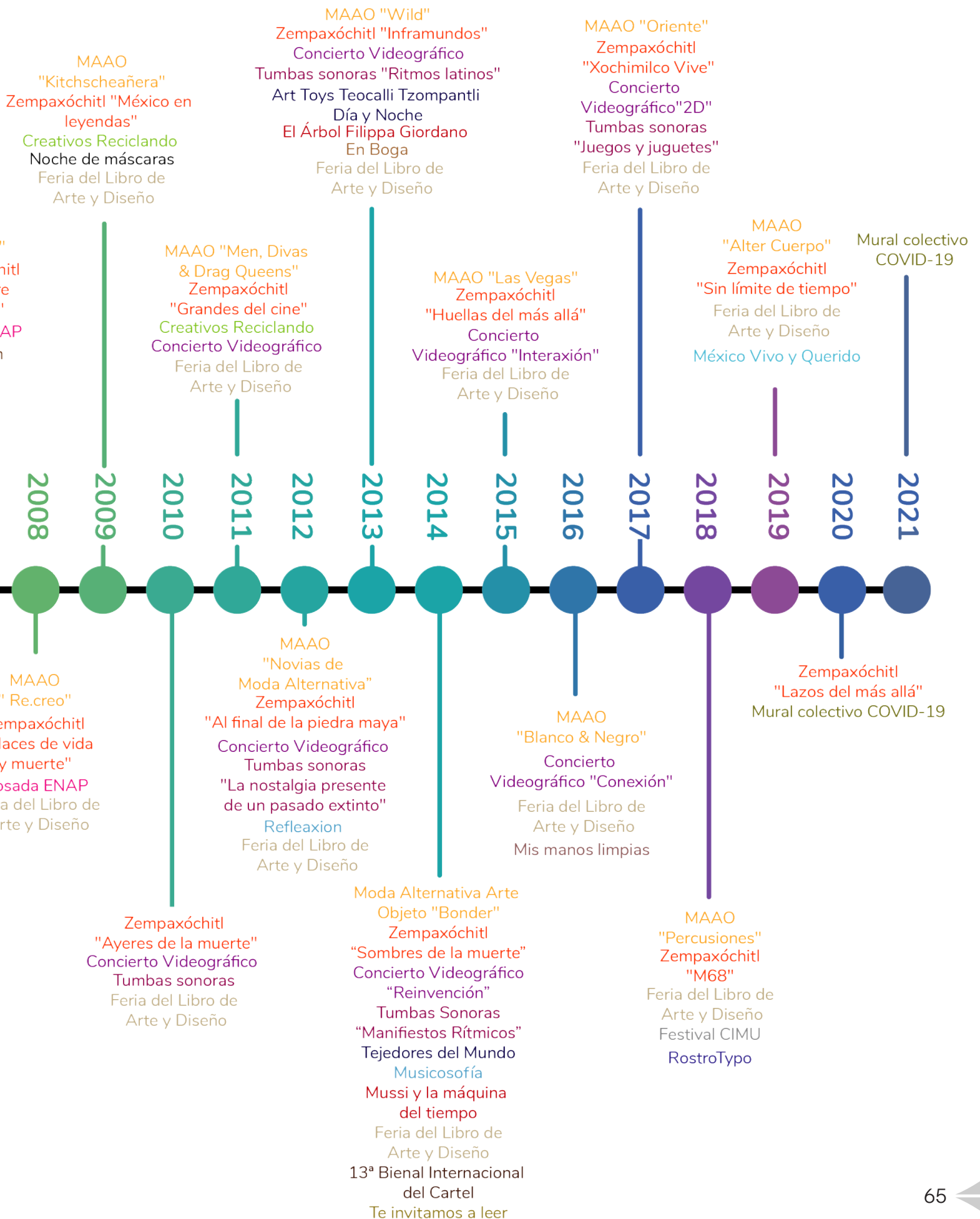
falta una gran variedad de eventos ya que no hay registros ni documentación de los mismos.



# Línea del tiempo de eventos realizados en la FAD de 1994-2021



\*Esta cronología de eventos fue realizada bajo una rigurosa investigación, sin embargo, hacen falta una gran variedad de eventos ya que no hay registros ni documentación de los mismos.





\*2.2

# 2.2 CARRERAS Y ESPECIALIZACIONES







\*2.2.2 / 2.2.3



## 2.2.- Carreras y especializaciones:

Como se mencionó anteriormente, todos los eventos realizados dentro de la FAD son organizados por administrativos y estudiantes, en la facultad se imparten actualmente dos licenciaturas, las cuales son: Diseño y Comunicación Visual y Artes Visuales, en ambas encontramos materias, especialidades y optativas fundamentales para la creación de los eventos que se producen.

### 2.2.1.- Diseño y Comunicación Visual

Según lo encontrado en la página oficial de la Facultad de Artes y Diseño, en esta carrera 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.

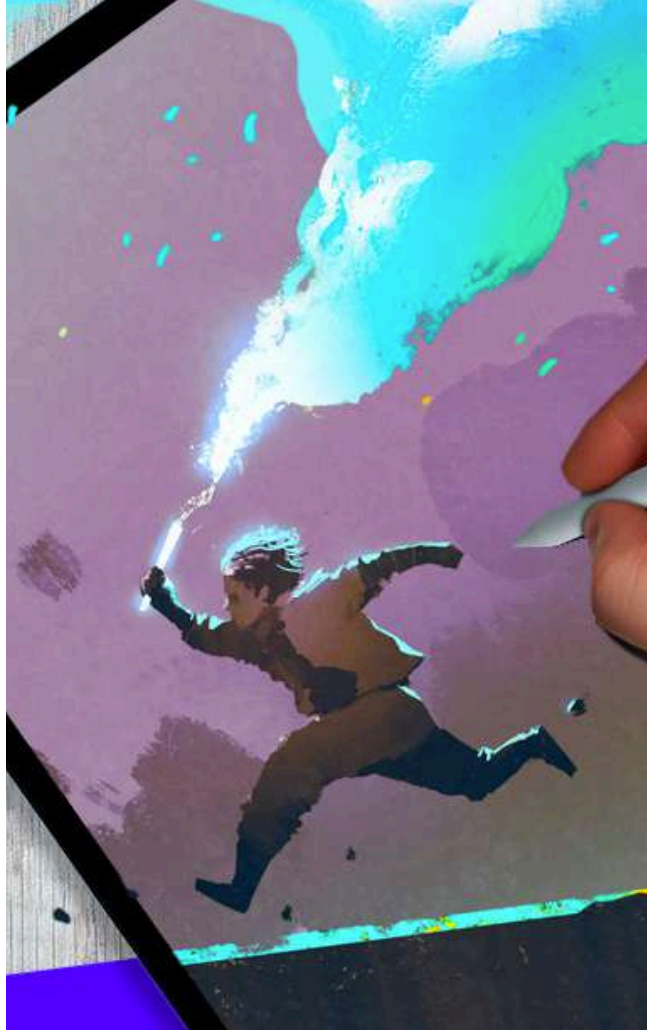
**2.2.1.1.- Edición Gráfica:** La edición gráfica sustituye al Diseño Editorial y se refiere a la proyección, ejecución, edición, producción y comercialización del objeto de diseño, ya no se limita a la proyección de publicaciones previa a la reproducción, lo anterior implica un mayor campo de acción; 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.

**2.2.1.2.- 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, embalajes, exhibidores, vehículos, mobiliario urbano, señalización, espacios comerciales (escaparates y tiendas), stands y espacios de exhibición (museos).

**2.2.1.3.- 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.

**2.2.1.3.- 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



\*2.2.4 / 2.2.5







\*2.2.6 / 2.2.7



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.

### 2.2.2.- Artes visuales

Esta carrera forma profesionales comprometidos con una visión humanística- social de las Artes Visuales, capaces de comprender, dominar y proponer los conocimientos teóricos y conceptuales que fundamentan su hacer profesional.

Los Artistas Visuales serán los expertos interesados en promover el desarrollo de habilidades cognitivas y metodológicas en los procesos de laboratorio-taller; al integrar, desarrollar, dirigir e impulsar proyectos de investigación artística, sean éstos individuales o colectivos, disciplinarios o interdisciplinarios, abordándolos con una perspectiva creativa y con una actitud crítica y reflexiva, no sólo desde su propio ámbito sino frente a otras disciplinas artísticas y sus estrategias contemporáneas, vinculadas con el hacer, el quehacer y la divulgación del arte y la cultura en diversos entornos sociales y culturales, de manera que ayuden a transformar la vida pública en los escenarios nacionales e internacionales.

Se cuenta con diferentes campos disciplinares:

- Pintura
- Escultura
- Estampa
- Fotografía
- Dibujo





### 2.3.- Beneficios y ventajas de producción de eventos

Como se mencionó en capítulos anteriores, la realización de un evento conlleva mucho trabajo, responsabilidad y compromiso, cualidades que todo estudiante y profesionalista debe tener a la hora de realizar un trabajo profesional.

Participar en la producción de eventos te llena de cualidades y aprendizajes que no siempre aprendemos en las aulas, limitados a los requerimientos de maestros o a los de una calificación, formar parte de la elaboración desde cero te enseña y brinda conocimientos de:

- **Responsabilidad:** Este tipo de actividades son realizadas en equipo, normalmente dependemos mucho de los unos a los otros. El que una persona no realice un trabajo correctamente o acate las normas puede traerle consecuencias a todos los demás miembros de la producción u organización. Se crea una conciencia acerca del impacto que nuestras decisiones y acciones tienen tanto para nosotros, como para nuestros colegas.
- **Compromiso:** Como se menciona en el punto anterior, no podemos producir un evento solos y menos si no nos comprometemos con las fechas, los tiempos y el personal. Desde el primer momento se llevan a cabo acuerdos entre dos o más personas que debemos cumplir ya que de esto dependen los demás participantes y que el evento fluya como se planeó.
- **Solución de problemas:** La verdad es que nunca sabemos qué tipo de problemas pueden surgir pero siempre hay que estar preparados; ser parte de la producción te hace adaptarte a la situación, buscar la mejor solución con lo que se tiene a la mano. No siempre contaremos con una respuesta obvia así que se acude a la creatividad e improvisar con lo que hay para encontrar una respuesta.
- **Trabajo interdisciplinario:** En el primer capítulo se mencionan los distintos papeles y roles necesarios para la producción de un evento y el trabajo interdisciplinario es justamente eso, apoyarte de personas con distintas habilidades que quizá tú no tienes para resolver problemas de distintas áreas. No se limita al círculo dentro de la facultad, se abre a la relación entre diferentes carreras y profesiones enlazadas a lo requerido para la producción.
- **Manejo de relaciones públicas:** Los alumnos se encargan de gestionar la comunicación, la interacción y la imagen que el evento, organización o institución proyecta tanto al público como con patrocinadores y/o proveedores. Se debe aprender a tratar y llevar relaciones profesionales con personas externas a nuestro círculo social para crear y cerrar futuros tratos o trabajos.
- **Manejo de redes sociales (*Youtube, Instagram, Facebook, Twitter*):** Hoy en día las redes sociales y los medio digitales son de suma importancia para dar publicidad, dar a conocer a la organización, conseguir y llamar la atención no solo del público objetivo planeado inicialmente, sino para obtener y generar más interés a otro tipo de público.

- **Creación de video, ilustraciones, carteles, identidad gráfica, souvenirs, señalética, identidad gráfica, etc.:** Todo lo que hemos practicado en las aulas de la facultad lo llevamos a la vida real. Los conocimientos que se han adquirido por tanto tiempo al fin se ponen en práctica en un sentido más profesional, todo lo que diseñemos estará interactuando con todo tipo de personas.

Esta es una gran oportunidad para los estudiantes de desenvolverse y explotar su creatividad al máximo, también de exponer sus conocimientos y habilidades al público. Es una gran oportunidad para conseguir contactos, trabajos, añadir proyectos a un book o adquirir experiencia.

- **Manejo de diferentes máquinas: luces, máquinas de humo, bocinas, consolas, entre otras.:** Dependiendo del evento se utilizan distintas máquinas, algunas veces simplemente un técnico va a montarlas pero no puede ir el día del evento así que hay que aprender a utilizarlas. Esto va ligado con la resolución de problemas, tener participación en estos proyectos nos convierte en “todólogos”.

El saber o no saber no es una opción, es importante que siendo parte de la producción aprendamos a hacer distintas cosas, aunque no sea lo que se nos encargó en un principio.

### 2.3.1.- Importancia e integración interdisciplinaria

Antes se nombraron las fases y partes importantes para la creación de un evento, analizando la información podemos llegar a la conclusión de que es imprescindible que haya una colaboración interdisciplinaria para que un evento surja y vaya apropiadamente, el trabajar en conjunto no tiene que ver con la competitividad, como a veces podemos sentirlo, más bien es una forma de complementar lo que ya sabemos, aumentar nuestras relaciones sociales y laborales, crecer como persona y aprender a trabajar nuestras debilidades para convertirlas en virtudes.

En este caso las carreras de Artes Visuales y Diseño y Comunicación Visual se complementan la una a la otra. Los artistas visuales tienen materias donde les enseñan a crear escenografías, esculturas, pinturas, grabados, todas estas son de gran ayuda, por ejemplo, en eventos como Zempaxóchitl, donde encontramos altares, máscaras, escenografías, esculturas, serigrafías, entre muchas más.

Por otro lado, los diseñadores y comunicólogos visuales también pueden hacer este tipo de cosas pero no tiene el mismo conocimiento que los artistas que cursan materias especializadas en esto pero si tiene más conocimientos en creación de carteles, publicidad, ilustraciones, videos, etc.

Es decir, ambas carreras son complementos fuertes, se apoyan entre sí y al trabajar unidas consiguen resultados impresionantes que llaman la atención del espectador, logran hacer que en una instalación las personas se tomen fotos y las posteen en sus redes sociales, que la experiencia se quede en la mente de alumnos por generaciones y sobre todo nos ayuda a crear nuevos vínculos.





\*2.2.8



\*2.

Esta interdisciplina no se limita a las carreras dentro de la Facultad de Artes y Diseño, también ha llegado a romper fronteras.

Al no encontrarse la facultad dentro de Ciudad Universitaria, se puede creer que las relaciones no salen de Xochimilco, sin embargo, gracias a varios profesores y el interés de personas externas se han logrado crear vínculos con académicos y alumnos dentro y fuera de la UNAM.



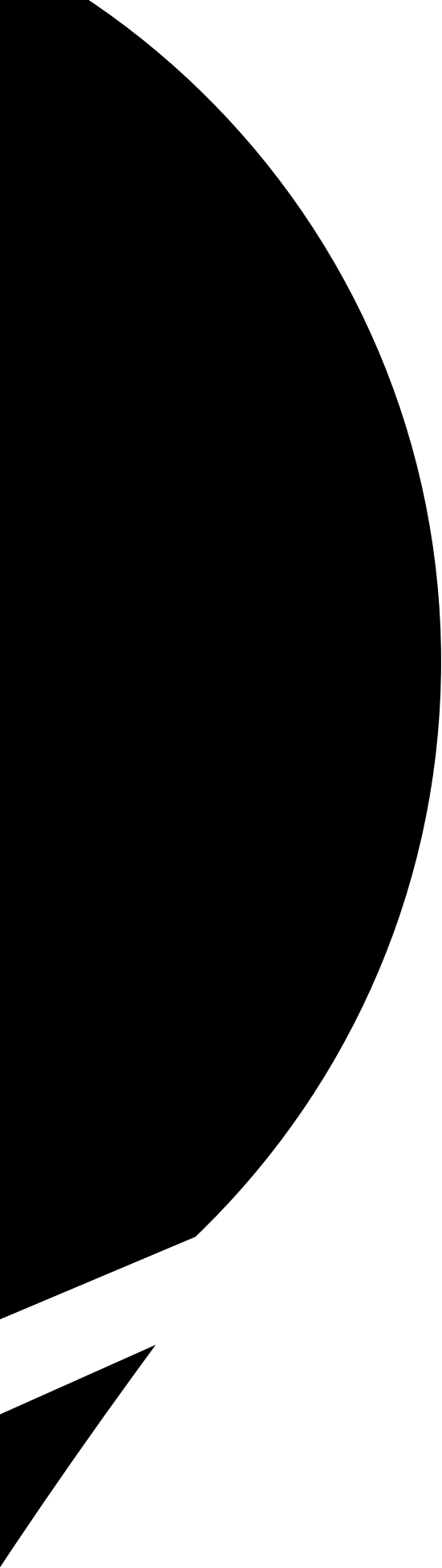




2.9

\*2.2.10





**3**

**PUNTO DE  
ENCUENTRO**



# 3.1

# PUNTO DE ENCUENTRO

## 3.1.- ¿Qué es y cómo surge “Punto de Encuentro”?

Según el servicio social PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales)<sup>3</sup>, “Punto de Encuentro” es un proyecto que pretende conjuntar a la comunidad de la Facultad de Artes y Diseño sin importar que orientación, carrera, semestre, labor o colaboración hagan dentro de la FAD, es decir, se quiere integrar no solo a la comunidad estudiantil si no también a maestros y trabajadores.

El objetivo es distribuir varios “puntos de encuentro” dentro de la Facultad de Artes y Diseño donde se desarrollen actividades diversas, unas ligadas a cuestiones del diseño y otras no tanto, ya que algunas están pensadas únicamente para el mero desestrés y diversión de la comunidad.

Se busca fomentar la capacidad creativa, intelectual y resolutive, actividad donde el estudiante experimenta de manera práctica la realización de proyectos desde su conceptualización hasta su realización, conociendo así sus fortalezas y debilidades, aquellas que le permitirán crecer y desenvolverse en el medio laboral de una manera más óptima.

Se genera un trabajo de conjunto con los grupos de las optativas: Interacción Profesional, Campaña Publicitaria y Construcción de Marca, Dimensionalidad e Intervención Espacial, Registro de Imagen y Sonido en Movimiento, así como con el Programa de Servicio Social PCLEE (Producción Coordinación y Logística de Eventos Especiales).

No es secreto que muchos de los estudiantes, por no decir la mayoría, no saben cómo producir un evento, sin embargo, hay muchos roles, necesidades y problemas que resolver.

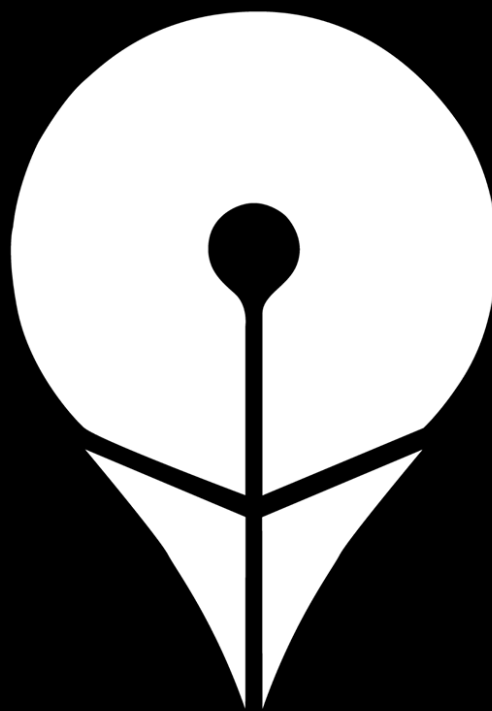
Aquí entran los alumnos con especialidades y habilidades en distintas áreas. En la facultad encontramos distintas personas dedicadas al diseño editorial, audiovisual, empaque, creación de marca, toma de fotografía, elaboración de escenografía, diseño de carteles, ilustración, entre muchas otras más. Recordemos que crear un evento

3.- PCLEE, 2019. (Sitio web)

es un trabajo colectivo donde vamos a depender y apoyarnos de nuestros colegas y con la ayuda de los coordinadores y directores es fácil encontrar el rumbo a seguir y adaptarse al modo de trabajo.

“Punto de Encuentro” es un evento lúdico con objetivos claros, no hay que olvidarse de esto. En la facultad hay mucho talento y creatividad pero hay que saber canalizarlos, como se mencionó en el primer capítulo, se genera una idea principal y a partir de ahí se generan gráficos y todo lo necesario para transmitir un mensaje planteado a cierto público, con la finalidad de captar su atención e invitarlos a participar. Aquí la importancia de la buena elaboración de material y estrategia de comunicación adaptada al objetivo principal, es primordial que el mensaje que se quiera dar sea dado de forma correcta para no generar cualquier tipo de malentendido, que la audiencia se sienta motivada y quiera formar parte del proyecto.

Así es como se crean problemáticas y se eligen a ciertas personas con ciertas habilidades para resolverlas, siempre teniendo en claro la finalidad y siendo supervisadas y apoyadas por los demás participantes de producción.



# PUNTO DE ENCUENTRO

---

\*Todas las referencias de esta sección están referenciadas en el punto 3.1.1 en la sección de bibliografía de imágenes



# 3.2

# ÀREAS Y ACTIVIDADES

## 3.2.- Áreas y actividades

Dentro de “Punto de Encuentro” de han desarrollado diferentes zonas que se distribuyen a lo largo de la facultad donde se realizan varias actividades:

### 3.2.1.- Juegos inflables:

Son estructuras que con aire adoptan diversas formas como castillos o laberintos y son muy utilizados en eventos infantiles así como también en campañas publicitarias.

Normalmente podemos encontrar de uno a dos inflables ubicados en la explanada principal de la Facultad de Artes y Diseño, para poder utilizarlos se realizan diferentes dinámicas.

### 3.2.2.- Photocall

Es un espacio reservado para que los invitados de un evento puedan tomarse fotos, dichas fotos se toman en un fondo temático, usualmente encontramos las marcas que ayudaron a la producción del evento.

Esta sección la encontramos en la explanada de la Facultad de Artes y Diseño aún lado de la Samotracia. Cada







año se imprime una lona temática acompañada con los logos de los diferentes patrocinadores.

### 3.2.3.- Juegos de mesa

Los juegos de mesa son aquellos que se juegan sobre un tablero o superficie plana, las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que otros se fundamentan en el azar.

Podemos encontrar esta zona en la explanada que se encuentra fuera de la biblioteca de la facultad, se reúnen una gran variedad de juegos, mesas y sillas. Puedes jugar solo, con tus amigos o acompañado de personal del *staff*.



### 3.2.4.- Piñatas

Una piñata es una olla de barro o de cartón, o una estructura de alambre cubierta de papel maché, adornada de papel de colores y comúnmente lleva 7 picos pero conforme ha pasado el tiempo las formas se han ido modificando, hoy en día encontramos piñatas de todo tipo de personajes, colores y tamaños; en su interior contiene frutas, dulces u otros premios, se cuelga de una cuerda a lo alto para ser rota con un palo o garrote por una persona, y que al romperse libera su contenido sobre los participantes en el juego.



Estas se suelen partir en la explanada principal de la facultad, frente a la entrada del auditorio. El *staff* se encarga de preparar piñatas temáticas, normalmente hay entre 2 y 3 que se rompen en diferentes horarios.

### 3.2.5.- Just Dance

*Just Dance* es una saga de videojuegos de Ubisoft donde el objetivo principal es



bailar y divertirse. Hay varias versiones para diferentes consolas y se van actualizando año con año, agregando nuevos bailes y canciones.

Ubicada fuera de la Galería Nishizawa encontramos un lugar adaptado con consolas, bocinas y proyectores donde la comunidad elige canciones y baila solo o acompañado.

### 3.2.6.- Bazar

Está definido como un mercado público en el cual se vende todo tipo de mercancía.

Ubicada frente a la escultura Alfabeto Abierto, es una parte muy importante del evento ya que aquí se juntan todos aquellos que ayudan a subsidiarlo. Se brindan sillas, mesas, manteles y todo lo que necesiten los patrocinadores para poder vender su mercancía.

### 3.2.7.- Concurso de disfraces

Realizado frente a la escultura Alfabeto abierto, esta es una zona en la que el público puede disfrazarse de sus personajes favoritos enfocada en la temática del evento, al final el público elige a un ganador y es premiado por el mejor disfraz.

### 3.2.8.- Karaoke

Es una forma de cantar con pistas de canciones siguiendo la letra de la misma proyectada sobre una pantalla y teniendo todo el acompañamiento musical respectivo.

Esta es de las zonas más populares, ubicada frente la escultura Alfabeto abierto con la ayuda de micrófono y proyector se crea y ambienta un *karaoke*, aquí los participantes pueden acercarse, pedir una canción y cantar solo o con sus amigos.







### 3.2.9.- Actividades deportivas

Se desarrollan diferentes actividades deportivas, normalmente van cambiando en cada año, por ejemplo: guerra de globos de agua, juegos de tiro al blanco, carreras, etc.

### 3.2.10.- *Flashmob*

Es una acción organizada en la que un gran grupo de personas se reúne de repente en un lugar público, realiza algo inusual y luego se dispersa rápidamente.

Se lleva a cabo en dos lugares, en la explanada frente al auditorio o en la explanada frente a la Galería Nishizawa, en un horario en específico se ponen diferentes canciones que tienen un baile popular, en ese momento se juntan personas para bailar juntos.





# 3.3

# EDICIONES ANTERIORES

## 3.3.1.-Punto de Encuentro 2016

Esta es la primera edición de “Punto de Encuentro”, se lleva a cabo en la Facultad de Artes y Diseño, esta edición no tenía establecida una temática específica.

Su principal objetivo era, y sigue siendo, crear “puntos de encuentro” entre la comunidad estudiantil, sin embargo, no se limita a la interacción entre estudiantes, también vemos a profesores, directivos, trabajadores y personas de otras instituciones relacionándose.

Encontramos áreas como:

- **Karaoke:** Los alumnos pueden cantar sus canciones favoritas.
- **Rifa de tatuaje:** Para realizo en la rifa de tatuaje, para participar es necesario participar en todas las actividades de “Punto de Encuentro”, en cada estación alguien del *staff* marca una planilla indicando que participaste en su actividad correspondiente.
- **Subasta/trueque:** Donde los alumnos pueden adquirir productos de su agrado.
- **Rompecabezas:** Aquí los alumnos pueden armar imágenes e interactuar con otros alumnos.
- **Bazar:** Su función es promover marcas de alumnos y ex alumnos, se les cobra una cuota de recuperación para la realización del evento.
- **Sensorama:** Llevar experiencias y sensaciones más allá de los sentidos.
- **Collage:** Los alumnos pueden pegar sus ilustraciones y ser parte de un mega *collage*.

6 de DICIEMBRE

# PUNTO DE ENCUENTRO

BUSCA LOS #PuntosdeEncuentro,  
DIVERTETE, SÚMATE,  
CONOCE A OTROS COMPAÑEROS  
E INTERACTÚA.

#TodoSomosComunidadFAD

12.00 a 18.00 HRS.

Facultad Artes y Diseño UNAM

Av. Constitución N° 600, Ba. La Concha, Xochimilco, CDMX.

ENTRADA LIBRE

FAD



- **Árbol de los deseos:** Busca compartir los deseos y añoranzas de los alumnos para el siguiente año o semestre.
- **Rally deportivo:** Es una actividad dinámica y lúdica en donde un grupo grande de personas se ordenan por equipos; y se les pide realizar distintos tipos de actividades en donde se ponen a prueba sus habilidades
- **Globos de cantoya:** Es un pequeño globo aerostático hecho generalmente de papel de china con una llama dentro. Se dan algunos y se lanzan desde diferentes zonas de la facultad.
- **Encontrados:** Aquí los alumnos pueden platicar cara a cara y convivir con gente nueva.

# PUNTO DE ENCUEN<sup>RO</sup>



**ENCONTRADOS**  
en

PUNTO DE ENCUEN<sup>RO</sup>

FAD

PRODUCCION  
COMERCIAL  
DE  
EVENTOS  
ESPECIALES

idearte

el canchero

el conejo

el conejo



**TATUATE**  
en

PUNTO DE ENCUEN<sup>RO</sup>

FAD

PRODUCCION  
COMERCIAL  
DE  
EVENTOS  
ESPECIALES

idearte

el canchero

el conejo

el conejo



**COLLAGE**  
en

PUNTO DE ENCUEN<sup>RO</sup>

FAD

PRODUCCION  
COMERCIAL  
DE  
EVENTOS  
ESPECIALES

idearte

el canchero

el conejo

el conejo



**SUBASTA  
TRUEQUE**

en PUNTO DE ENCUEN<sup>RO</sup>

¿Tienes cosas que ya no ocupas?  
¡Apóyanos llevando aquellas cosas que ya no usas!

FAD

PRODUCCION  
COMERCIAL  
DE  
EVENTOS  
ESPECIALES

idearte

el canchero

el conejo

el conejo





# KARAOKE

en

## PUNT DE ENCUENYRO



# ROMPE CABEZAS

EN

## PUNT DE ENCUENYRO



# BAILE DE COLORES

en

## PUNT DE ENCUENYRO



# ÁRBOL DE LOS DESEOS

EN

## PUNT DE ENCUENYRO



# RALLY DEPORTIVO

en

## PUNT DE ENCUENYRO



# GLOBOS DE CANTOYA

EN

## PUNT DE ENCUENYRO



6 de DICIEMBRE

12.00 a 18.00 HRS.

# PUNTO DE ENCUENTRO

**PRESENTA**

**SUBASTA/TRUEQUE**

Exposición Bibliotecaria

**ZONA D BAILE**

Exposición Bibliotecaria

**ROMPECABEZAS**

Exposición Bibliotecaria

**BANDAS**

Exposición Bibliotecaria

**MAPPING**

Exposición Bibliotecaria

**PEQUEÑO BAZAR**

Exposición Bibliotecaria

**PHOTOCALL**

Exposición Bibliotecaria

**ENCONTRADOS**

Exposición Bibliotecaria

**KARAOKE**

Exposición Bibliotecaria

**COLLAGE  
CARICATURAS**

Exposición Bibliotecaria

**ARBOL D LOS DESEOS**

Exposición Bibliotecaria

**BAILE D COLORES**

Exposición Bibliotecaria

**RALLY DEPORTIVO**

Exposición Bibliotecaria

**TATUAJES & PINATAS**

Exposición Bibliotecaria



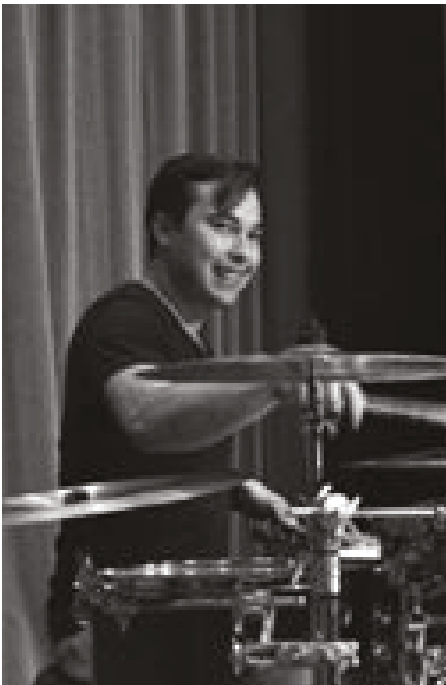
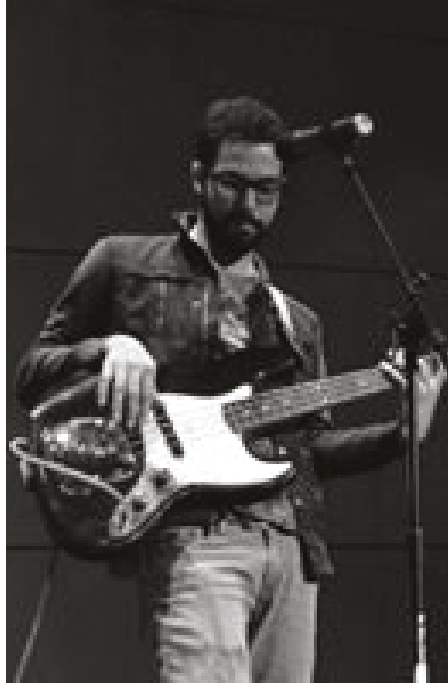
FAD



Exposición Bibliotecaria













## Logística y operación:

### Ficha Técnica:

**Lugar:** Facultad de Artes y Diseño  
**Dirección:** Av. Constitución 600, Xochimilco, Barrio La Concha, 16210 Ciudad de México, CDMX  
**Nombre del evento:** Punto de Encuentro  
**Evento:** 6 Diciembre 2016  
**Duración:** 1 día  
**Capacidad Aforo:** 800 a 1000 pers.  
**Boleto:** Entrada libre  
**Montaje:** 6 Diciembre 2016  
**Desmontaje:** 6 Diciembre 2016  
**Promotor:** FAD, FIDS y PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales)  
**Redes sociales:** PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales)  
**Dirección General:** Johanna Blanco  
**Gerencia de Producción:** Paulina Romero  
**Coordinación de Producción:** Alan Maurice  
**Logística:** Fernanda Juárez  
**Operación:** Ángel Rodríguez  
**Relaciones Públicas:** Alan Maurice  
**Lugar:** Centro Cultural del México Contemporáneo  
**Nombre del evento:** Punto de encuentro  
**Fecha:** 6 Diciembre 2016  
**Inauguración:** 6 de Diciembre del 2016 a las 12 hrs.  
**Acceso:** Público General  
**Montaje:** 6 Diciembre 2016  
**Desmontaje:** 6 Diciembre 2016  
**Producción:** PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales), Alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en Movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del Espacio.








Grecia Alvarado  
COORDINADORA

6 de Diciembre  
2016

ESTE GAFETE ES INTRANSFERIBLE, SU ÚNICO PROPÓSITO ES IDENTIFICAR Y DAR ACCESO A SU PORTADOR A LAS ÁREAS RELEVANTES ASIGNADAS PARA EL DESPEÑO DE SUS FUNCIONES DE TRABAJO. EL MAL USO DEL GAFETE SERÁ RESPONSABILIDAD DEL PORTADOR Y/O EL ÁREA SOLICITANTE, EN CASO DE USO NO AUTORIZADO, EL PERSONAL DE SEGURIDAD TENDRÁ LA FACULTAD PARA SOLTAR SU DEVOLUCIÓN.

FAD




Martin Andrade  
COORDINADOR

6 de Diciembre  
2016

ESTE GAFETE ES INTRANSFERIBLE, SU ÚNICO PROPÓSITO ES IDENTIFICAR Y DAR ACCESO A SU PORTADOR A LAS ÁREAS RELEVANTES ASIGNADAS PARA EL DESPEÑO DE SUS FUNCIONES DE TRABAJO. EL MAL USO DEL GAFETE SERÁ RESPONSABILIDAD DEL PORTADOR Y/O EL ÁREA SOLICITANTE, EN CASO DE USO NO AUTORIZADO, EL PERSONAL DE SEGURIDAD TENDRÁ LA FACULTAD PARA SOLTAR SU DEVOLUCIÓN.

FAD







**Diseño:**

El equipo de "Punto de Encuentro" se encargó del diseño de gafetes, carteles, propaganda, playeras, material para redes sociales (*Facebook, Twitter, Instagram*), señalética, mapa de zonas, *photocall*, lonas, toma y edición de fotografías.





### 3.3.2.-Punto de Encuentro 2017

La primera edición captó el interés de los alumnos por participar, gracias a esto se adicionan y modifican algunas zonas. Esta edición tampoco tuvo una temática en específico.

Encontramos áreas como:

- **Karaoke:** Promueve la diversión en grupo, además de cantar y pasar un buen rato relaciona a personas desconocidas que comparten los mismos gustos musicales. Contando con dos modalidades:
  - *Freestyle* (duelo de canto)
  - *Stand up* (espectáculo cómico)
- **Just Dance:** Es una actividad de baile la cual requiere una consola de *Xbox* o *Wii* además de los juegos, sirve para promover actividad deportiva y el disfrute de los participantes.
- **Rompecabezas gigante:** Se imprime un rompecabezas gigante de varios artistas reconocidos con el fin de que los estudiantes lo armen en el menor tiempo posible.

- **Subasta:** La subasta se realiza para recolectar fondos para cubrir gastos del evento y de igual forma se invita a los patrocinadores a participar en ella exhibiendo sus productos.
- **Bazar:** Su función es promover marcas de alumnos y ex alumnos, se les cobra una cuota de recuperación para la realización del evento.
- **Magno payaso de rodeo:** Actividad en la que se convoca a la comunidad a participar con la pista “payaso de rodeo”.
- **Juegos de mesa:** Juegos de mesa tiene como función relacionar a las personas, se conozcan o no y que pasen un rato en el que tengan una actividad diferente y puedan conocerse entre si.
- **Piñatas:** Se compran varias piñatas y se colocan en la explanada principal, esta actividad tiene el propósito de promover la actividad física a través del juego y la sana convivencia entre alumnos; lograr que la comunidad estudiantil pueda divertirse recordando lo maravilloso de ser niños.
- **Photocall:** Sirve para promocionar el evento durante y después de su realización, se coloca una lona con el logo del evento y patrocinadores y se da utilería para la toma de fotos.
- **Inflables:** Se renta entre uno o dos inflables para que la comunidad pueda utilizarlos. Hay un límite de tiempo y un límite de personas por cuestiones de seguridad.
- **Alberca de pelotas:** Se renta una piscina que en vez de llenarse de agua se carga con pelotas multicolores para que todos jueguen y se divierten.
- **Cartas FAD:** Intercambio de cartas que se hace entre la comunidad estudiantil.
- **Brigadas de amor:** El personal entrega regalos o dulces entre estudiantes.
- **Árbol de los deseos:** Busca compartir los deseos y añoranzas de los alumnos para el siguiente año o semestre.
- **Actividades deportivas:** Son para promover la condición física de las personas y de igual forma el disfrutar actividades al aire libre.
- **Tendedero de fotos:** Se cuelgan varias fotografías en uno de los árboles de la facultad.
- **Tatuajes de henna:** Se pone un stand donde se realizan tatuajes de henna.
- **Rifa de tatuaje:** Para realizó en la rifa de tatuaje, para participar es necesario participar en todas las actividades de “Punto de Encuentro”, en cada estación alguien de la producción marca una planilla indicando que participaste en su actividad correspondiente.





## CRUSH FAD

Para poder enviar la carta a tu crush, recuerda seguir los siguientes tips:

1.- Evita enviar contenido inapropiado, recuerda que el punto es que se entere que gusta, no espantarlo!

2.- Se direct@ y concis@.

3.- Si quieres que la persona te contacte agrega tus datos como nombre, semestre, FB, Whatsapp, etc. En caso contrario, tu carta puede ser 100% anónima.

4.- No olvides poner el Grupo y Nombre de tu Crush para que podamos hacerla llegar con éxito.

Si no conoces estos datos, ¡No te preocupes! nosotros te ayudamos con iStatkea a tu Crush!

PUNTO ENCUÉNTRALO

PARTICIPA  
CON NOSOTROS  
**29** NOVIEMBRE  
DE 2017  
DE 11:00 A 20:00

**ACTIVIDADES DEPORTIVAS**  
BRIGADAS DE AMOR  
JUEGOS DE MESA • PHOTO CALL  
PICTIONARY MAN  
**PIÑATAS INFLABLES**  
TÓMBOLA DE PREMIOS  
**KARAOKE • JENGA**  
ÁRBOL DE LOS DESEOS  
**ROMPECABEZAS • STAND UP**  
TWISTER • JUST DANCE  
FREE STYLE • CRUSH FAD  
SUBASTA Y BAZAR  
**ALBERCA DE PELOTAS**  
TATUAJES DE HENNA  
RIFA TATUAJES REALES

PUNTO ENCUÉNTRALO

Ubicación FAD - Av. Constitución N° 600, Col. Bo. La Concha, C.P. 16210, Delegación Xochimilco, CDMX.



FAD  
UNAM  
FACULTAD DE  
ARTES Y DISEÑO



noox



## TENDEDERO DE FOTOS

### ¿CÓMO FUNCIONA?

Los participantes podrán llevar sus fotos impresas junto con un pequeño mensaje para su futuro dueño.

Los participantes pueden llevar hasta un máximo de 5 fotografías.

No necesitas ser profesional para participar en el tendedero.

Al finalizar el evento acércate al tendedero a tomar un máximo de dos fotografías que te gusten.

#CompartiendoHistorias

PUNTO ENCUÉNTRALO

## CUERDA

¿Cómo participar?  
Consigue una pareja.

Reglas:

Salta 10 veces seguidas de frente con tu pareja con la misma cuerda y obtén un sello.

PUNTO ENCUÉNTRALO



## Ping Pong

¿Cómo participar?

Reglas:

- 1- Para realizar la actividad es necesario que utilicen las paletas
- 2- Para realizarse se necesitan 2 personas
- 3- Esta prohibido hacer cambio de jugadores durante el partido
- 4- Cada carrera contará con dos participantes (Rojo y azul) que competirán a 10 puntos.
- 5- El ganador será el primero en llegar a los 10 puntos y ganará 1 sello

¡SUERTE!



## KARAOKE

¿Cómo participar?

Reglas:

3 partidos por cada pareja de jugadores

Duración por partido de 5 minutos o en su defecto hasta que un jugador saque la pelota de la mesa por tercera vez.

Un jugador ganará un punto si la pelota da dos botes o más del lado del oponente, o si golpea la pelota y esta cae fuera de la mesa sin que haya botado del otro lado.

El jugador que alcance 5 puntos ganará el juego.

El jugador que gane 2 partidos o más será el acreedor del sello.



## TATUAJES

¿Cómo participar?

Reglas

Para que te podamos realizar un tatuaje de henna es necesario:

1. Llevar una tarjeta con todos los sellos comprobando que ya participaste en 10 diferentes actividades.
2. No ser alérgico a los componentes de la henna.

**NOTA:** En caso de que llenes 2 tarjetas con sus respectivos sellos, tendrás derecho a participar en la rifa de 10 tatuajes reales, con tamaño de 10 cm cada uno.

La rifa se llevará a cabo el 29 de noviembre en la FAD durante #PuntoDeEncuentro (Horario de rifa por confirmar).

#inkstaFAD



## Gladiadores

¿Cómo participar?

Reglas:

1- Para realizar la actividad es necesario que utilicen en todo momento el equipo de seguridad

2- Para realizarse se necesitan 2 personas con 3 sellos

3- Están prohibidos golpes en cabeza y rostro

4- Cada encuentro contará con dos participantes (Rojo y azul) que competirán a 5 caídas.

5- El ganador será el primero en derribar 5 veces a su contrincante

¡SUERTE!

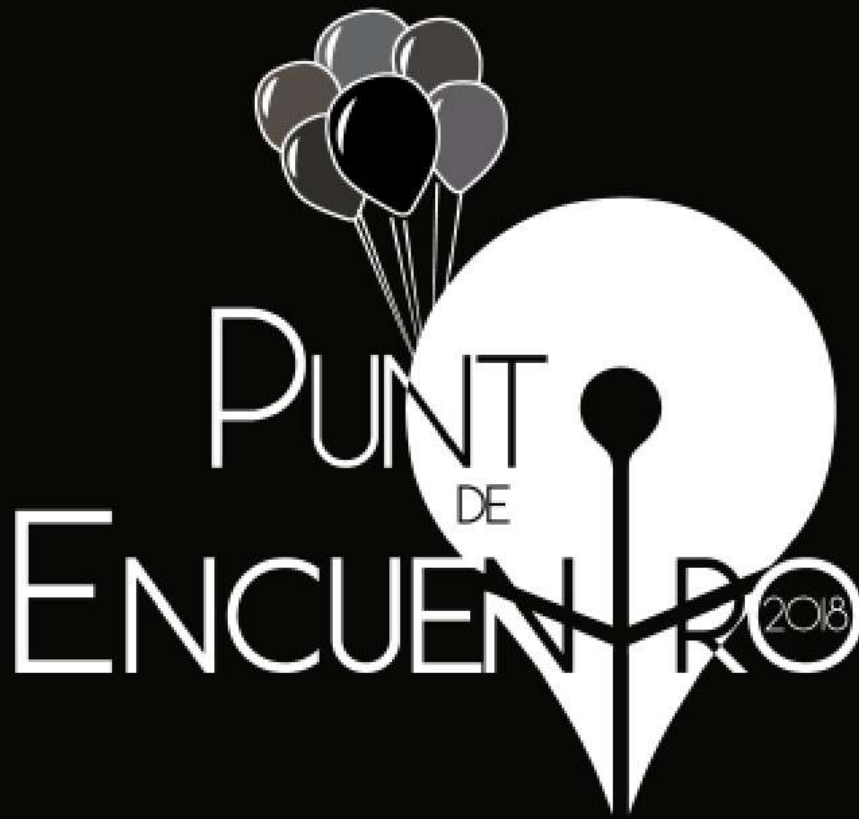












### 3.3.3.-Punto de Encuentro 2018-1 "Día del niño"

En esta tercera edición se decide regresar ese espíritu infantil a la comunidad de la facultad, brindando alegría y risas a todos.

Encontramos áreas como:

- **Karaoke:** Promueve la diversión en grupo, además de cantar y pasar un buen rato liga a personas desconocidas que comparten los mismos gustos musicales.
- **Just Dance:** Es una actividad de baile la cual requiere una consola de Xbox o Wii además de los juegos, sirve para promover actividad deportiva y el disfrute de los participantes.
- **Rompecabezas gigante:** Se imprime un rompecabezas gigante de varios artistas reconocidos con el fin de que los estudiantes lo armen en el menor tiempo posible.
- **Bazar:** Su función es promover marcas de alumnos y ex alumnos, se les cobra una cuota de recuperación para la realización del evento.

- **Juegos de Mesa:** Juegos de mesa tiene como función relacionar a las personas, se conozcan o no y que pasen un rato en el que tengan una actividad diferente y puedan conocerse entre si.
- **Piñatas:** Se compran varias piñatas y se colocan en la explanada principal, esta actividad tiene el propósito de promover la actividad física a través del juego y la sana convivencia entre alumnos; lograr que la comunidad estudiantil pueda divertirse recordando lo maravilloso de ser niños.
- **Photocall:** Sirve para promocionar el evento durante y después de su realización, se coloca una lona con el logo del evento y patrocinadores y se da utilería para la toma de fotos.
- **Inflables:** Actividad de recompensa por la participación en otras actividades, son colocados en la explanada principal y en su pasado se usaron barco, torito, castillo y alberca de pelotas.
- **Subasta:** La subasta se realiza para recolectar fondos para cubrir gastos del evento y de igual forma se invita a los patrocinadores a participar en ella exhibiendo sus productos.
- **Flash Mob:** Actividad en la que se convoca a la comunidad a participar con la pista “payaso de rodeo” y posteriormente se abre a pista de baile.
- **Actividades deportivas:** Son para promover la condición física de las personas y de igual forma el disfrutar actividades al aire libre.
- **Globotcha:** De igual forma promueve el deporte de diferente manera, en esta actividad se juega de forma individual o en dos equipos en los que se disputa una guerra de globos de agua.







#PuntoDeEncuentro

# celebra día del niño con nosotros

PRÓXIMO ABRIL 2018



FAD

JUST DANCE

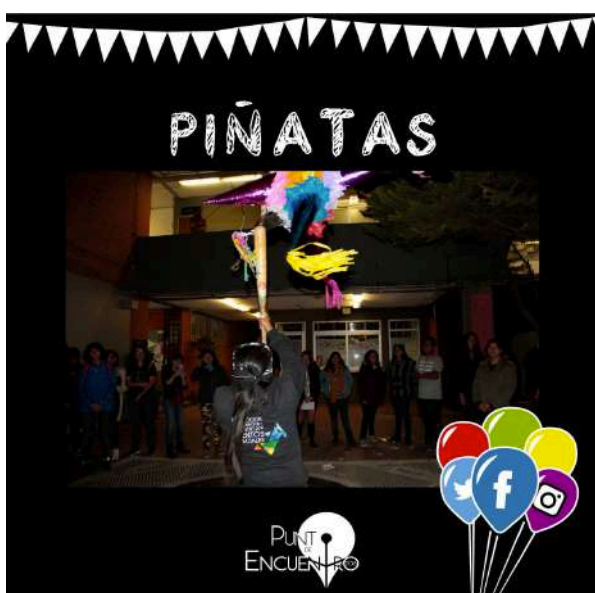
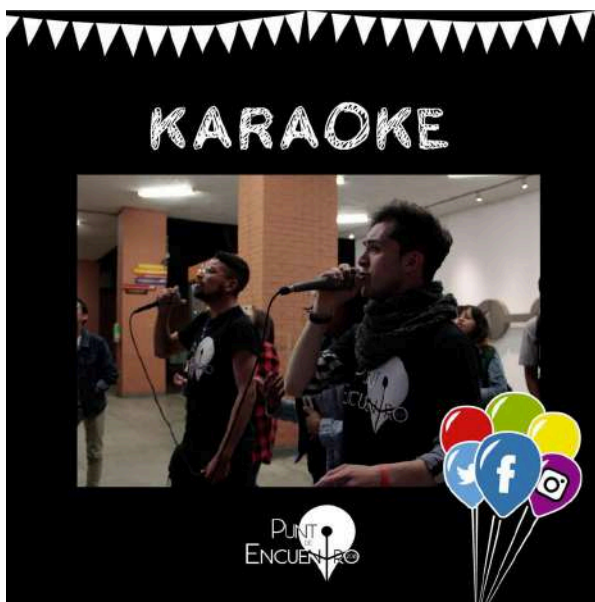


JUEGOS DE



FLASH M







## Logística y operación:

### Ficha técnica:

**Dirección General:** Johanna Blanco  
**Gerencia de producción:** Jimena Urbiola

**Logística:** Carlos Puente

**Operación:** PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales), alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del espacio.

**Diseño gráfico:** Carlos Puente y Juan Estrada

**Foto memoria:** Jimena Urbiola

**RRPP:** Carlos Puente y Nerly Herrera

**Lugar:** Facultad de Artes y Diseño

**Dirección:** Av. Constitución No. 600 Col. Bo. La Concha, C.P. 16210, Delegación Xochimilco, CDMX.

**Duración:** 8 hrs.

**Horario de apertura:** 11 am

**Horario de cierre:** 7 pm

**Producción:** Alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en Movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención

- 1 JUEGOS MESA
- 2 GLOBOTCHA
- 3 GLADIADORES
- 4 KARAOKE
- 5 JUST DANCE
- 6 FLASH MOB
- 7 BAZAR
- 8 SUBASTA
- 9 PIÑATAS







24. ABRIL 2018  
11:00 - 19:00 HRS  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

# PUNTO DE ENCUENRO 2018

**PARTICIPA CON NOSOTROS  
ACTIVIDADES LÚDICAS  
DISTINTAS ZONAS**

PUNTO DE ENCUENRO

## DANCE

CON TUS AMIGOS

PARA LOS TALLERES DE METALURGIA

PUNTO DE ENCUENRO

**CHILANGOBALL**

PATROCINADOR OFICIAL

PUNTO DE ENCUENRO 2018

24. ABRIL 2018  
11:00 - 19:00 HRS  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**PARTICIPA CON NOSOTROS  
ACTIVIDADES LÚDICAS  
DISTINTAS ZONAS**



del Espacio.

### 3.3.4.-Punto de Encuentro 2018-2 "Posada Navideña"

La cuarta edición nos brinda un ambiente divertido con temática navideña.

Encontramos áreas como:

- **Inflables:** Actividad de recompensa por la participación en otras actividades, son colocados en la explanada principal y en su pasado se usaron barco, torito, castillo y alberca de pelotas.
- **Caramelos:** Fue una actividad en la que se conseguía reunir fondos para el evento y se vendían caramelos y barras de chocolate que eran entregados en la comunidad de la FAD.
- **Photocall:** Sirve para promocionar el evento durante y después de su realización, se coloca una lona con el logo del evento y patrocinadores y se da utilería para la toma de fotos.

- **Piñatas:** Recordando las tradiciones, por las fechas del evento se incluyen las piñatas en alusión a las tradicionales posadas.
- **Árbol de los deseos:** Busca compartir los deseos y añoranzas de los alumnos para el siguiente año o semestre.
- **Flash Mob:** Actividad en la que se convoca a la comunidad a participar con la pista “payaso de rodeo” y posteriormente se abre a pista de baile.
- **Subasta:** La subasta se realiza para recolectar fondos para cubrir gastos del evento y de igual forma se invita a los patrocinadores a participar en ella exhibiendo sus productos.
- **Juegos de Mesa:** Juegos de mesa tiene como función relacionar a las personas, se conozcan o no y que pasen un rato en el que tengan una actividad diferente y puedan conocerse entre si.
- **Musicosofía:** Es un ejercicio para sensibilizarnos a la música y se crea una obra artística como resultado de la interpretación de esta.
- **Just Dance:** Bailar un rato con nosotros y pasar un rato agradable, promueve el ejercicio físico y mejora nuestra coordinación.
- **Registro Civil:** Su objetivo es unir a las parejas ya sea en una relación sentimental o sólo como amistades.
- **Karaoke:** Promueve la diversión en grupo, además de cantar y pasar un buen rato liga a personas desconocidas que comparten los mismos gustos musicales.
- **Bazar:** Esta zona trae un espacio a los patrocinadores de nuestro evento y de igual forma busca apoyar a marcas de los alumnos y ex alumnos de la FAD.
- **Actividades deportivas:** Son para promover la condición física de las personas y de igual forma el disfrutar actividades al aire libre.
- **Globotcha:** De igual forma promueve el deporte de diferente manera, en esta actividad se juega de forma individual o en dos equipos en los que se disputa una guerra de globos de agua.







## Programa

11:00 hrs	Inauguración
11:30 hrs	Musicosofía
12:30 hrs	Globotcha
13:00 hrs	Piñatas/Registro Civil
13:30 hrs	Subasta
14:00 hrs	Globotcha
14:30 hrs	Piñatas
15:00 hrs	Flash Mob
15:30 hrs	Globotcha/Subasta
16:00 hrs	Musicosofía
16:30 hrs	Globotcha
17:00 hrs	Piñatas
17:30 hrs	Subasta

Actividades durante todo el día (11:00-18:00hrs):

Inflable - Caramelos-Photo Call - Árbol de los deseos -Juegos de Mesa  
Just Dance - Karaoke - Bazar - Actividades deportivas

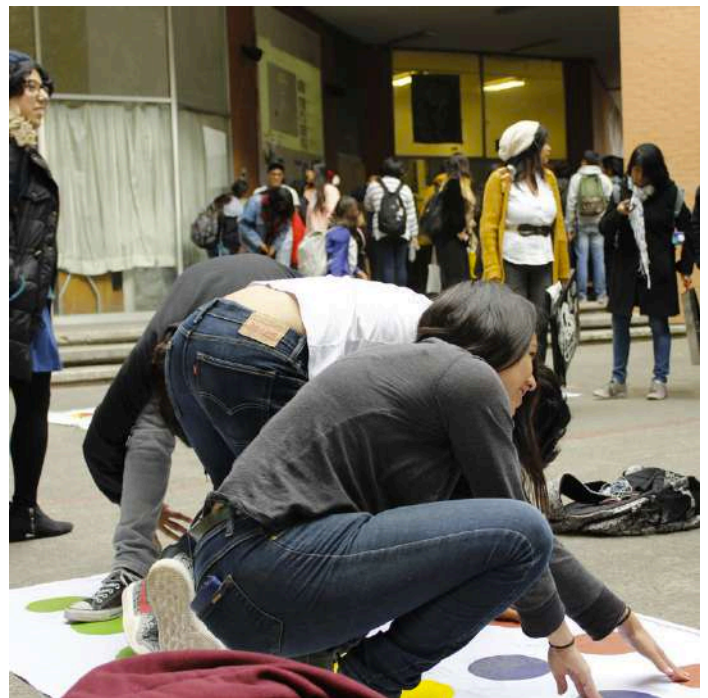


**FAD** UNAM  
FACULTAD DE  
ARTES Y DISEÑO







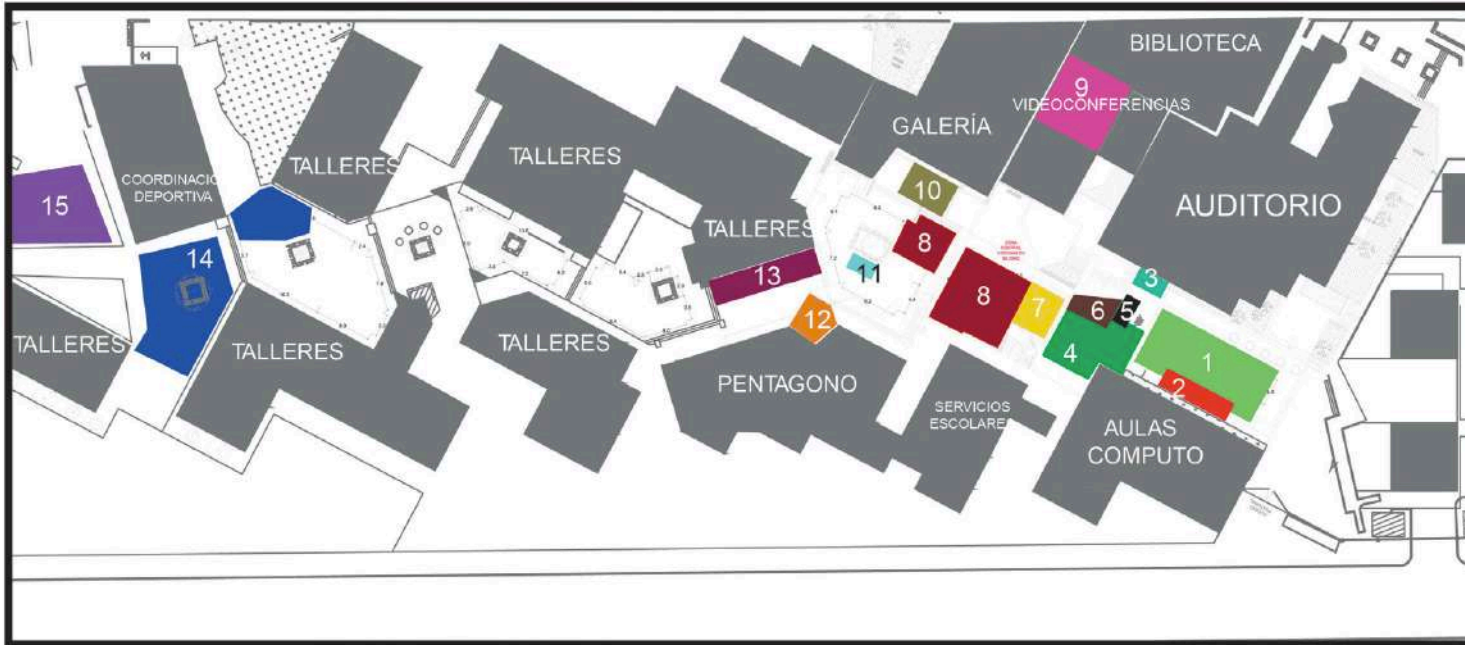








Mapa de ubicación de las actividades  
Punto de Encuentro 2018-2



- |                    |                                     |                         |                      |                       |
|--------------------|-------------------------------------|-------------------------|----------------------|-----------------------|
| <b>1</b> INFLABLES | <b>4</b> PIÑATAS                    | <b>7</b> SUBASTA        | <b>10</b> JUST DANCE | <b>13</b> BAZAR       |
| <b>2</b> CAMELOS   | <b>5</b> ÁRBOL DE LOS DESEOS/PONCHE | <b>8</b> JUEGOS DE MESA | <b>11</b> REG. CIVIL | <b>14</b> ACT. DEPORT |
| <b>3</b> PHOTOCALL | <b>6</b> FLASH MOB                  | <b>9</b> MUSICOSOFÍA    | <b>12</b> KARAOKE    | <b>15</b> GLOBOTCHA   |

Ven a divertirte y disfrutar este

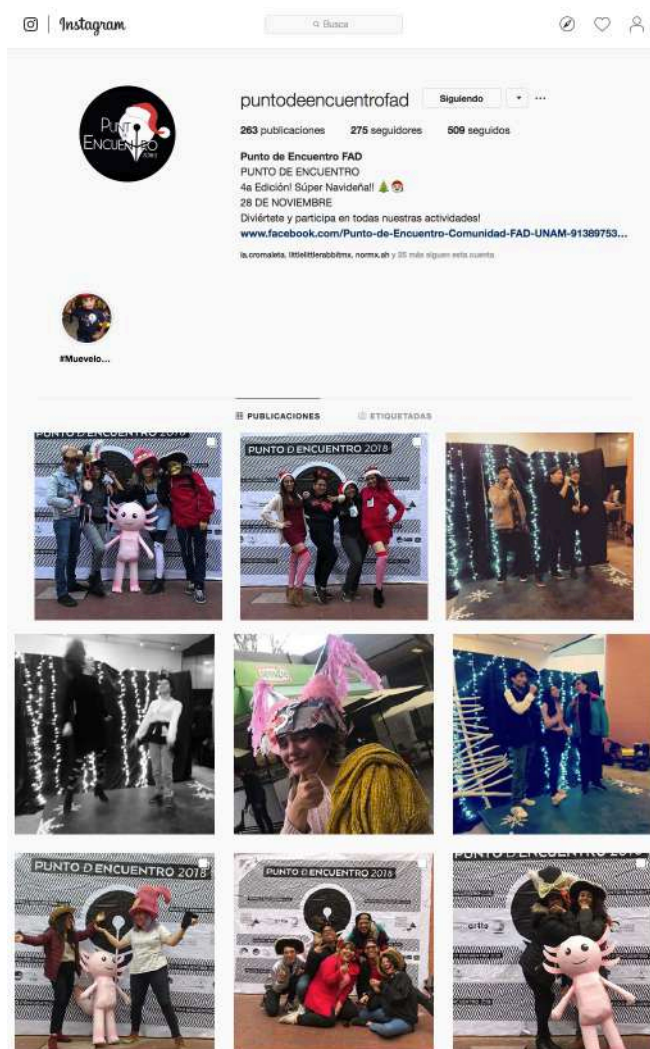
▶ 28 Noviembre 2018 ◀

11:00 Hrs-18:00 Hrs

#PosadaPunto

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO  
Plantel Xochimilco

¡TE ESPERAMOS!



## Logística y operación:

### Ficha técnica:

**Evento:** Punto de Encuentro

**Dirección General:** Johanna Blanco

**Gerencia de producción:** Jimena Urbiola

**Logística:** Jimena Iturbe

**Operación:** PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales), alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del espacio.

**Diseño gráfico:** Jimena Iturbe

**Foto memoria:** Carlos Puente

**Lugar:** Facultad de Artes y Diseño

**Dirección:** Av. Constitución No. 600 Col. Bo. La Concha, C.P. 16210, Delegación Xochimilco, CDMX.

**Duración:** 8 hrs.

**Horario de apertura:** 12:00 hrs

**Horario de cierre:** 20:00 hrs

**Producción:** Alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en Movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del Espacio.







### 3.3.5.-Punto de Encuentro 2019-1 "Batman"

La quinta edición fue con motivo de conmemoración de los 100 años de *Batman*, sin embargo, hubieron una serie de acontecimientos que no permitieron que el evento llegará a la mitad del tiempo estimado de duración. Fue cancelado.

Encontramos áreas como:

- **Inflables:** Se renta entre uno o dos inflables para que la comunidad pueda utilizarlos. Hay un límite de tiempo y un límite de personas por cuestiones de seguridad.
- **Piñatas:** Las piñatas son incluidas en esta edición por la fecha del día del niño, son de superhéroes por la temática de *Batman*.
- **Subasta:** La subasta se realiza con donaciones de los alumnos y de personal del servicio social PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales) para vender y recaudar fondos para este y próximos eventos.
- **Just Dance:** Es una actividad de baile la cual requiere una consola de *Xbox* o *Wii* además de los juegos, sirve para promover actividad deportiva y el disfrute de los participantes.

- **Bazar:** Su función es promover marcas de alumnos y ex alumnos, se les cobra una cuota de recuperación para la realización del evento.
- **Photocall:** Es la actividad de *photo opportunity* para que los participantes se tomen fotos de recuerdo y funciona para promocionar el evento en redes sociales, en esta edición se podían caracterizar con elementos de cómics de los súperhéroes.
- **Flashmob:** Actividad en la que se convoca a la comunidad a participar con la pista “payaso de rodeo” y posteriormente se abre a pista de baile.
- **Karaoke:** Promueve la diversión en grupo, además de cantar y pasar un buen rato liga a personas desconocidas que comparten los mismos gustos musicales.
- **Rompecabezas gigante:** Se imprimieron rostros de algunos personajes reconocidos, se colocaron en la explanada con el fin de que los estudiantes armaran el rompecabezas en el menor tiempo posible.
- **Juegos de Mesa:** Juegos de mesa tiene como función relacionar a las personas, se conozcan o no y que pasen un rato en el que tengan una actividad diferente y puedan conocerse entre si.
- **Actividades deportivas:** Actividades deportivas son para promover la condición física de las personas y de igual forma el disfrutar actividades al aire libre.

Por causas ajenas a la producción del evento no todas las actividades programadas se llevaron a cabo. Un grupo de mujeres feministas realizaron una protesta manifestando su inconformidad con algunos acontecimientos ocurridos antes de esta edición con respecto a la desaparición de una mujer.

“Punto de Encuentro” siempre ha sido abierto al diálogo y en esta ocasión no fue la excepción, así que por respeto a su protesta fue cancelado.



5ª EDICIÓN  
PRÓXIMAMENTE...



30. ABRIL. 2019

 /Puntodeencuentro

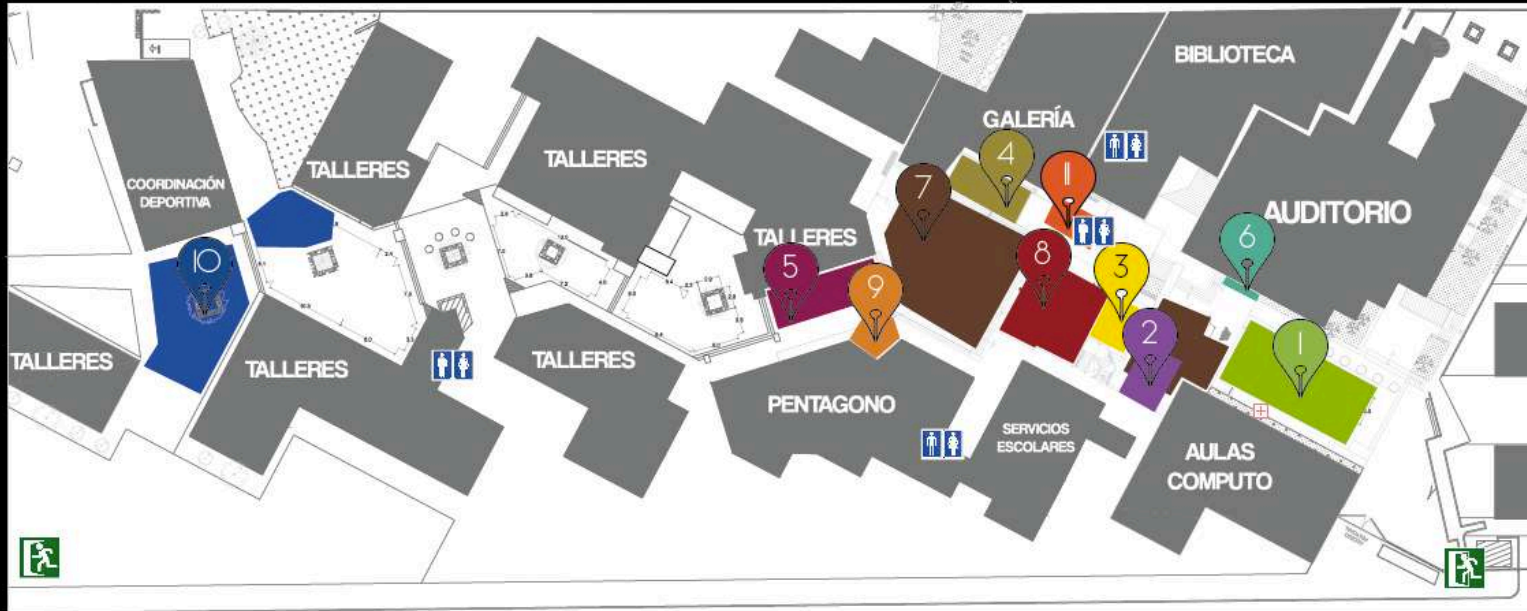
 @puntodeencuentrofad











-  Inflables
-  Piñatas
-  Subasta
-  Just Dance
-  Bazar
-  PhotoCall
-  Flash Mob
-  Juegos Mesa
-  Karaoke
-  Act. Dep
-  Stand MAAO

  
**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**  
 OTORGAN EL PRESENTE RECONOCIMIENTO A:

POR SU PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO  
**PUNTO DE ENCUENTRO 2019**  
 5ª Edición  
 Xochimilco, Ciudad de México  
 30 de Abril del 2019

LIC. CAROLINA CALZADA  
 Difusión Cultural FAD, UNAM

CEM JOHANNA BLANCO  
 Directora del Proyecto



PRODUCCIÓN COORDINACIÓN LOGÍSTICA ASISTENTE A LOS EVENTOS ESPECIALES



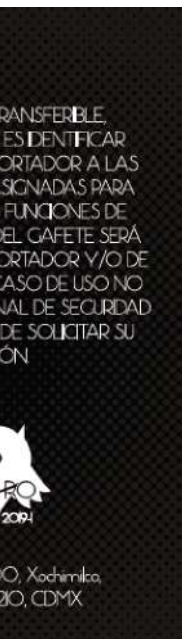


**MENA URBOLA**  
**ACCESO TOTAL**

ESTE CAFETEEES INT...  
 SU ÚNICO PROPÓSITO...  
 Y DAR ACCESO A SU P...  
 ÁREAS PREVIAMENTE A...  
 EL DESEMPEÑO DE SUS...  
 TRABAJO. EL MAL USO D...  
 RESPONSABILIDAD DEL P...  
 ÁREA SOLICITANTE EN C...  
 AUTORIZADO, EL PERSON...  
 TENDRÁ LA FACULTAD...  
 DEVOLUCI...

  
 Av. Constitución 600  
 Barrio La Concha, 16...

**FAD** UNAM **30. ABRIL 2019**



## Logística y operación:

### Ficha técnica:

**Evento:** Punto de Encuentro

**Dirección General:** Johanna Blanco

**Gerencia de producción:**

Jimena Urbiola

**Logística:** Jimena Urbiola,  
Carlos Punte

**Operación:** PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales), alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en movimiento, Campaña publicitaria y Construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del espacio.

**Diseño gráfico:** Jimena Iturbe,  
Carlos Punte

**Foto memoria:** Jimena Urbiola

**RRPP:** Carlos Punte

**Lugar:** Facultad de Artes y Diseño

**Dirección:** Av. Constitución No. 600

Col. Bo. La Concha, C.P. 16210, Alcaldía Xochimilco, CDMX.

**Duración:** 8:00 horas

**Horario de apertura:** 11:00 hrs

**Horario de cierre:** 19:00 hrs

**Producción:** Alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en Movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del Espacio.







## 3.3.6.-Punto de Encuentro 2019-2 "Disney"

La sexta edición nos brinda una temática emocionante y divertida para mucho de nuestro público el cual ya no se limita sólo a estudiantes y académicos de la FAD, en esta edición el evento ya es esperado y conocido tanto interna como externamente por comunidad de otras facultades e incluso de personas no pertenecientes a la UNAM.

Las áreas fueron convertidas en espacios mágicos de películas que nos acompañaron desde nuestra infancia, creando así un lazo emotivo entre el público objetivo y los organizadores del evento

Encontramos áreas como:

- **Inflables:** Se renta entre uno o dos inflables para que la comunidad pueda utilizarlos. Hay un límite de tiempo y un límite de personas por cuestiones de seguridad.
- **Juegos de mesa:** Es una zona de interacción interpersonal mediante juegos colectivos, de esa forma los usuarios tendrán una experiencia agradable rodeados de sus compañeros, amigos de otras materias, etc.
- **Piñatas:** Se compran varias piñatas y se colocan en la explanada principal, esta actividad tiene el propósito de promover la actividad física a través del juego y la sana convivencia entre alumnos; lograr que la comunidad estudiantil pueda divertirse recordando lo maravilloso de ser niños.
- **Photocall:** Es una lona impresa relacionada con el evento, podemos encontrar a los patrocinadores, la identidad del evento, etc. Su propósito es obtener memoria

visual de la actividad para crear un vínculo entre los alumnos. También es lograr una interacción con los usuarios y generar un impacto en las redes sociales del evento.

- **Just Dance “Princess Dance Party”:** Se coloca una televisión, un proyector y alguna consola compatible con el videojuego, se crea un ambiente agradable para que los académicos pasen un buen rato bailando con sus amigos.

Su propósito es promover la actividad física por medio del baile, promover la convivencia entre la comunidad estudiantil de la FAD, desestresar a los estudiantes en el final de semestre, pasar un tiempo agradable en compañía de los amigos y sobre todo, divertirse.

- **Bazar:** Es un área en donde marcas, ya sean de ex alumnos, alumnos o personas externas a la universidad, puedan dar a conocer sus productos a la comunidad de la facultad. Esta área es una herramienta para generar recursos mediante la renta del espacio, y de esta forma solventar parte de los gastos del evento como la renta de equipo, impresiones, etc.
- **Concurso de Disfraces “Coronación Disney”:** Se realiza un concurso con el fin de generar un espacio dentro del evento en donde la comunidad pueda mostrar su creatividad al caracterizarse de algún personaje del mundo de *Disney*, en un espacio ambientado para que se sientan cómodos.
- **Karaoke “Fad Sing Along”:** Los alumnos pueden cantar sus canciones favoritas del mundo de *Disney*. Pretende generar encuentro y convivencia entre la comunidad escolar y fortalecer el vínculo creado entre la comunidad, hacer que los participantes logren expresarse pacíficamente involucrándose en actividades recreativas, cautivar e incentivar a la participación estudiantil en eventos creados por la misma comunidad.
- **Diseña tus orejas:** Con absoluta libertad y aprovechando las habilidades creativas propias de la comunidad, los asistentes elaboran y decoran a su gusto una diadema con orejas ya sea de *Mickey* o *Minnie*, para que la porten y estén en sintonía con el evento, además de que sirva como un *souvenir* que puedan llevarse y conversar.
- **Pinta caritas:** Es una actividad para integrar a todos quienes quieran formar parte del evento y compartir el entusiasmo del mismo, así se propone la actividad de pintacaritas, para sentirse dentro del maravilloso mundo de *Disney*.
- **Zona deportiva “FAD Zone”:** Es un zona donde el participante se ejercitará y divertirá por medio de un circuito de actividades deportivas y obstáculos para llegar a un objetivo y así obtener un premio.
- **Flashmob:** En un instante las bocinas inundan la facultad con canciones de películas de *Disney*, baile y diversión.



**PUNTO DE ENCUENRO 2019-2**

**WONDERLAND**

**NOVIEMBRE 22**

**Inflables**

FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

Ven y diviértete a nuestro inflables  
Solo debes participar en dos zonas de Punto de Encuentro

@puntodescuentro

Punto de Encuentro - ComunidadFAD

**PUNTO DE ENCUENRO 2019-2**

**SUNNYSIDE**

**Juegos de Mesa**

MATTEL

Ven y juega con tus amigos con una gran variedad de juegos de mesa.

Pasa momentos increíbles con la gente que quieres

**NOVIEMBRE 22**

FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

@puntodescuentro

Punto de Encuentro - ComunidadFAD

**PUNTO DE ENCUENRO 2019-2**

FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

**CORONACIÓN DISNEY**

**Concurso de disfraces**

Muestra tu mejor caracterización del mundo Disney!  
Se premiará a los 3 mejores

**REGISTRO**

551698-1231 Vicky Pichardo  
552850-8822 Devi Manrique

Del 15 al 20 de noviembre  
El día del evento se cubrirá registro sólo de 9:00 a 12:00

@puntodescuentro

Punto de Encuentro - ComunidadFAD

**PUNTO DE ENCUENRO 2019-2**

**KARAOKE DISNEY**

FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

**FAD SING ALONG**

¡Ven y pasa un rato de diversión cantando las mejores piezas de tu playlist!

@puntodescuentro

Punto de Encuentro - ComunidadFAD

**PUNTO DE ENCUENRO 2019-2**

**ÉRASE UNA VEZ DISNEY**

**PHOTOCALL**

FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

¡Ven y tómate una foto siendo tu personaje favorito de Disney!

@puntodescuentro

Punto de Encuentro - ComunidadFAD

**PUNTO DE ENCUENRO 2019-2**

**PIÑATAS DISNEY**

FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

¡No pierdas el tino! Asiste a pegarle a las piñatas temáticas de Disney y diviértete con todos tus amigos +

@puntodescuentro

Punto de Encuentro - ComunidadFAD




  
**ÉRASE UNA VEZ DISNEY**
  
**PRINCESS DANCE PARTY**
  
**JUST DANCE**
  
 FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

¡Estás invitado a disfrutar del Baile Real de las princesas!

 @puntodeencuentrofaa
  Punto de Encuentro - ComunidadFAA

NOVIEMBRE 22
 
 FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

**FAD ZONE**
  
 ZONA DE PREGUNTAS y RESPUESTAS

+ Atiende nuestros post +  
 + Se el primero en responder +

Un gran regalo te espera.

 @puntodeencuentrofaa
  puntodeencuentrofaa


  
**DISEÑA TUS OREJAS**
  
 + ¡Llévate de souvenir el par de orejas más famoso del mundo con tu propio estilo!




 @puntodeencuentrofaa
  Punto de Encuentro - ComunidadFAA
  FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

NOVIEMBRE 22
 
 FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

**TIRO AL VILLANO**
  
 JUEGA CON PISTOLAS DE HIDROGEL

+ Se el que más villanos tire +  
 + Puedes competir contra tus amigos +  
 + Llévate un hermoso trofeo +






 @puntodeencuentrofaa
  puntodeencuentrofaa


  
**PINYACARITAS**
  
 FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

CARACTERIZA A TU PERSONAJE DISNEY FAVORITO Y FORMA PARTE EN LAS ACTIVIDADES EN ESTA NUEVA EDICIÓN

Disfruta de esta actividad durante todo el evento

 @puntodeencuentrofaa
  Punto de Encuentro - ComunidadFAA

NOVIEMBRE 22
 
 FACULTAD DE ARTES y DISEÑO

**FAD GAMES**

VEN, DIVIERTETE y GANA PREMIOS.

+ Lleno de actividades +  
 + Dos equipos, un solo objetivo... +  
 + ¡GANAR! +

+ Consigue completar todas las actividades y se el primero +

 @puntodeencuentrofaa
  puntodeencuentrofaa













## Disney en la FAD

- 11:00 Apertura del Parque/Bazar
- 12:00 Inicio de Activaciones Etapa 1
- 13:00 Inicio de Activaciones Etapa 2
- 14:00 Piñata/Hora del Maíz
- 15:00 Flash Mob 1 & 2
- 16:00 Piñata/Concurso de disfraces
- 17:00 Hora Feliz del Maíz
- 18:30 Piñata
- 19:00 Cierre del Parque

En las activaciones podrás encontrar las reglas particulares de cada una junto con horarios

Karaoke & Just Dance



- 1 INFLABLES/ MAÍZ
- 2 PIÑATAS
- 3 PHOTOCALL
- 4 JUEGOS DE MESA
- 5 JUST DANCE
- 6 BAZAR
- 7 C D
- 8 S Y
- 9 P



FACULTAD DE  
ARTES Y DISEÑO

ACOMPÁÑANOS ESTE  
22 NOVIEMBRE 2019

#PuntoDeEncuentro  
#DisneyEnLaFAD  
#EventoMágico



## Disney en la FAD

© Puntodeencuentrofad





## Logística y operación:

### Ficha técnica:

**Nombre del Evento:** Punto de Encuentro

**Dirección General:** Johanna Blanco

**Gerencia de producción:** Jimena Iturbe

**Logística:** Jimena Iturbe, Arisbe González, Juan Estrada

**Operación:** PCLEE, alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del espacio.

**Diseño gráfico:** Jimena Iturbe

**Foto memoria:** Fernanda Solano

**RRPP:** Juan Estrada

**Lugar:** Facultad de Artes y Diseño

**Dirección:** Av. Constitución No. 600 Col. Bo. La Concha, C.P. 16210, Delegación Xochimilco, CDMX.

**Duración:** 8 hrs.

**Horario de apertura:** 11 am

**Horario de cierre:** 7:30 pm

**Producción:** Alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en Movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del Espacio.





## 3.3.7.-Punto de Encuentro 2020-1 "En Casa"

En esta séptima edición, el *staff* de "Punto de Encuentro" se enfrenta a nuevos retos, ya que gracias a la situación sanitaria en esos momentos causada por el COVID-19, todos los eventos masivos son cancelados de un día para otro dando pie a un "Punto de Encuentro Virtual".

El *staff* debió encontrar la forma de llevar todas las actividades a la casa de los participantes, brindando así un momento y espacio de diversión.

Se encontraron actividades como:

- **Goya:** Se convocó a la comunidad a enviar material (ya sea video, animación, audio, etc.) cantando la icónica porra "El Goya".
- **Imita tu personaje:** En nuestra comunidad ser creativo es como respirar, retomando los concursos de disfraces, se reta a los alumnos a hacer un *cosplay* con maquillaje y/o vestuario que tengan en su casa y subir una foto para así premiar a los mejores.



- **Dance Squad:** Se hizo una convocatoria para los alumnos enviaran un video bailando, mostrando su trabajo en equipo y creatividad.
- **Pass the art tool:** Se crea un video mostrando las mejores creaciones de la comunidad FAD, ya sean pinturas, esculturas o cualquier trabajo realizado a lo largo de la carrera.
- **Lipsync:** Nuestros concursante se grabaron cantando o fingiendo cantar sus canciones favoritas para participar en un concurso.
- **Retas de videojuegos:** Se eligieron tres videojuegos para esta área: *Mario Kart*, *Super Smash Bros* y *Call Of Duty*.

Cada videojuego fue liberado por un grupo de alumnos quienes crearon diferentes torneos, eliminatorias y premiaciones.

- **Solo Dance:** Se pidió que los alumnos grabaran videos mostrando sus mejores pasos de bailes individuales.
- **Quiz Fad:** Se crearon diferentes plantillas para redes sociales donde se pedía que se hablara o se contaran anécdotas acerca de las actividades de ediciones pasadas de “Punto de Encuentro”.
- **Karaoke Online:** Se creó una reunión por medio de *Zoom* donde podías pedirle a un *DJ* alguna canción para poderla cantar acompañada del *staff* o de la comunidad.
- **Momento Fit:** Se brindó una clase muestra con un instructor profesional mediante *Zoom* para ejercitarse y divertirse.
- **Concierto en vivo:** Para cerrar el día se hizo una transmisión en vivo por *Zoom* con música electrónica.
- **Instalive:** A lo largo del día se hicieron transmisiones en vivo para dar un recuento y actualizar acerca de todas las actividades, torneos y concursos.
- **Apoyándonos:** Se creó una red de apoyo para todos aquellos bazares que han tenido un lugar en ediciones anteriores. Se diseñaron distintos *banners* que fueron publicados en redes sociales para ayudar a esas pequeñas empresas que se vieron en dificultades gracias a la pandemia.



¡CONVOCATORIA!

**PUNTO DE ENCUENTRO 2020-1**

Acompáñanos este 23 de mayo

**GOYA**

¡Participa en Unidos por El Goya!  
Grábate cantando y mándanos tu video a [sspcee@gmail.com](mailto:sspcee@gmail.com) con el asunto Goya

Especificaciones:  
-Formato horizontal  
-Que se escuche fuerte y claro  
-Mandarlos **antes del 13 de mayo**

Si tienes dudas, contáctanos por nuestras redes sociales.

#PuntoDeEncuentro  
#EncuentroEnCasa

@FAD\_encuentro  
Punto de Encuentro

Producido por: Equipo de Punto de Encuentro



**PUNTO DE ENCUENTRO 2020-1**

**¡Felicidades ya estás participando en Imita a Tu Personaje!**

Te informamos que las votaciones serán en FACEBOOK, te pedimos estar atento a los horarios para compartir tu foto a tus amigos y comiencen a votar, una vez terminado el tiempo te recordamos que los votos ya no contarán.

**GRACIAS POR PARTICIPAR Y TE DESEAMOS ÉXITO.**

**IMITA A TU PERSONAJE**

1º Fase	11:15 hrs a 12:40 hrs
2º Fase	13:30 hrs a 14:30 hrs
3º Fase	14:50 hrs a 15:57 hrs
Fase Final	16:20 hrs a 17:10 hrs

**PASS THE BRUSH 17:20 HRS**  
**ANUNCIO DE GANADOR 17:30HRS**



¡CONVOCATORIA!

**PUNTO DE ENCUENTRO 2020-1**

Acompáñanos este 23 de mayo

**IMITA A TU PERSONAJE**

Punto de encuentro te invita a participar en un concurso de maquillaje para imitar a tu personaje favorito.

Es muy sencillo participar, solo debes:

- Enviar una foto comparativa donde aparezca tu maquillaje junto a la imagen del personaje que estás imitando (formato cuadrado)
- Enviar un video haciendo la dinámica #PassTheBrush donde:
  - 1.-Recibas la brocha de lado derecho
  - 2.-Salgas posando SIN maquillaje
  - 3.-Cubras la cámara
  - 4.-Descubras la cámara y muestres tu transformación
  - 5.-Pases la brocha de lado izquierdo

**Video: Duración máxima de 10 segundos, formato vertical calidad de 720p HD.** Se hará un video grupal con este material.

Ambas cosas se envían a [puntofad.imita@gmail.com](mailto:puntofad.imita@gmail.com) hasta el 17 de mayo.

La votación para elegir al ganador será el 23 de mayo, te diremos los próximos días en qué plataforma.

¡Habrá sorpresas para el ganador!

#PuntoDeEncuentro  
#EncuentroEnCasa

@FAD\_encuentro  
Punto de Encuentro



**PUNTO DE ENCUENTRO 2020-1**

**IMITA A TU PERSONAJE**

1º Fase	11:15 hrs a 12:40 hrs
2º Fase	13:50 hrs a 14:30 hrs
3º Fase	14:50 hrs a 16:00 hrs
Fase Final	16:20 hrs a 17:10 hrs

**PASS THE BRUSH 17:20 HRS**  
**ANUNCIO DE GANADOR 17:30HRS**



**¡FELICIDADES!**  
Angélica Arizmendi - Neytiri (Avatar)

Punto de Encuentro @FAD\_encuentro

IMITA TU PERSONAJE

**GANADOR**



FASE 1

FASE 2

FASE 3

FINAL

FASE 3

FASE 2

FASE 1

# IMITA TU PERSONAJE



Acompáñanos  
este 23 de Mayo

Participa en las actividades creadas para ti  
Comparte con nosotras los bailes con tus amigos

DanceSquad

No olvides utilizar nuestros Hashtags y etiquetarnos

#PuntoDeEncuentro  
#Encuentro en casa



Participa y manda  
tu video



DanceSquad



DanceSquad

23 de Mayo



#PD\_encuentro  
#Punto de Encuentro  
#PD\_encuentro

#PuntoDeEncuentro  
#Encuentro en Casa

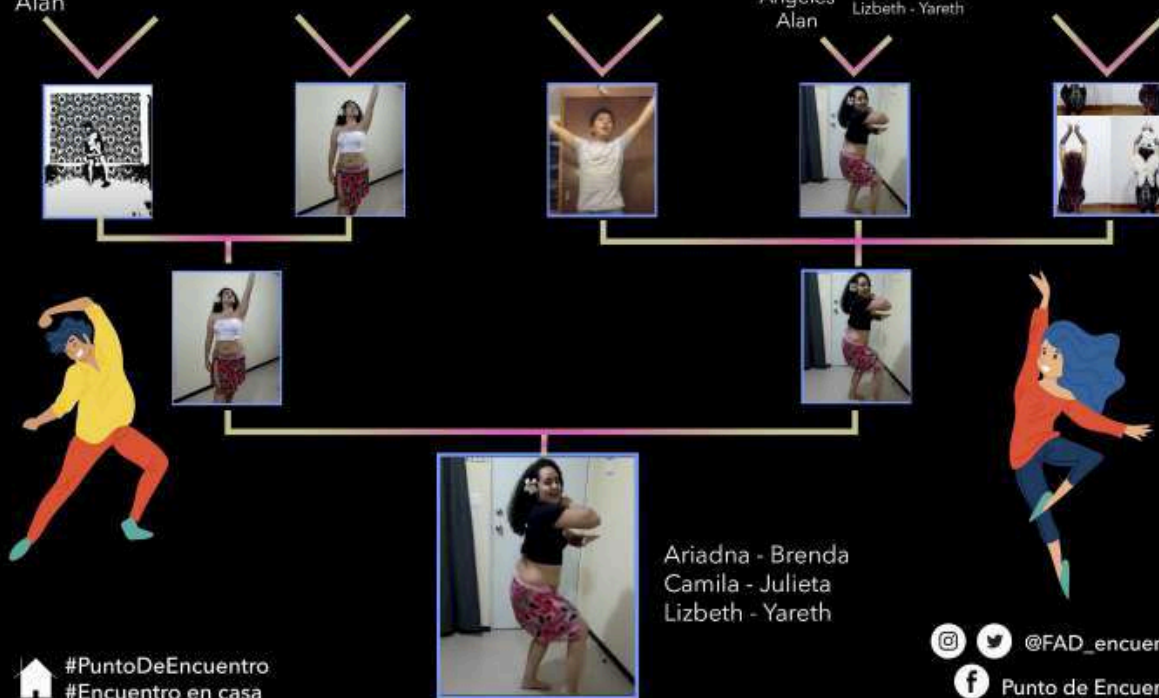




# TABLA FINALISTAS



# DANCESQUAD



#PuntoDeEncuentro  
#Encuentro en casa

@FAD\_encuentro  
Punto de Encuentro



PUNTO DE ENCUENTRO 2020-1

#PASSTHEARTTOOL

Las votaciones están por comenzar  
¡Apoya a tu favorito!

VS

**ELIMINATORIA**

RONDA 1

@FAD\_encuentro



estadísticas

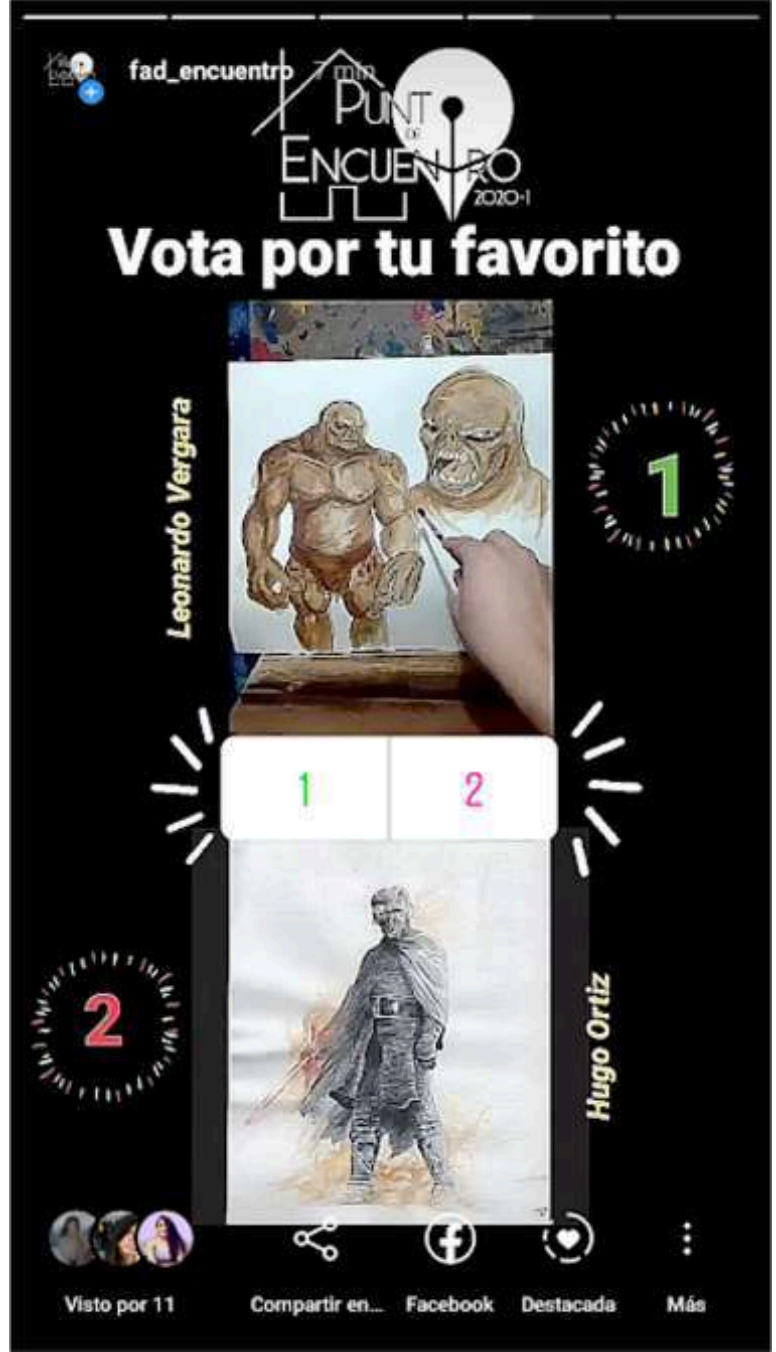
Promocionar

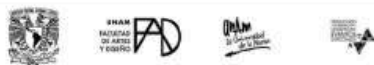
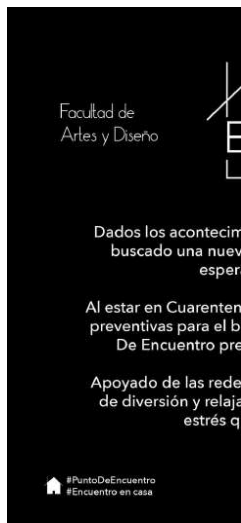
Les gusta a ferimalvido y 4 más

encuentro ¡LA GRAN FINAL!

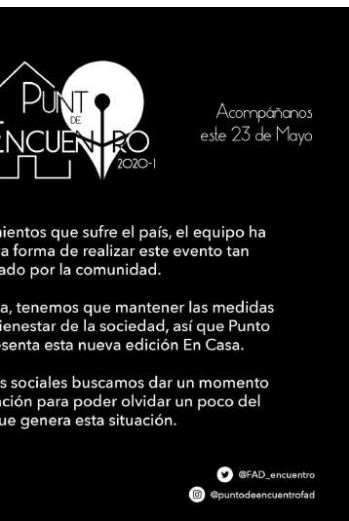
por el que crees que deba ser el ganador de DANCESQUAD

Facebook: Punto de Encuentro









## Logística y operación:

### Ficha técnica:

**Nombre del Evento:** Punto de Encuentro

**Dirección General:** Johanna Blanco

**Gerencia de producción:** Jimena Iturbe

**Logística:** Jimena Iturbe, Arisbe González, Juan Estrada

**Operación:** PCLEE, Alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en Movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del Espacio.

**Diseño gráfico:** Jimena Iturbe

**Foto memoria:** Fernanda Solano

**RRPP:** Juan Estrada

**Lugar:** Facultad de Artes y Diseño

**Dirección:** Av. Constitución No. 600 Col. Bo. La Concha, C.P. 16210, Delegación Xochimilco, CDMX.

**Duración:** 8 hrs.

**Horario de apertura:** 11 am

**Horario de cierre:** 7:30 pm

**Producción:** Alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en Movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del Espacio.





### 3.3.8.-Punto de Encuentro 2021-1 "Online"

Por la situación que se vive debido a la pandemia causada por el COVID-19, se optó nuevamente por realizar una edición virtual, apoyada por el uso de las redes sociales y otras plataformas digitales.

Se pretenden crear actividades como:

- **Drag me:** En este concurso se invitará a *Drag Queens* a participar demostrando su talento. (Plataforma: *Facebook*)
- **MeetMe:** Con el propósito de fomentar la interacción social en nuestra comunidad y conocer a nuevas personas, *MeetMe* es una actividad que buscará conectar a sus participantes con otras personas con quienes podrán tener conversaciones. (Plataforma: *Zoom*)
- **Videojuegos:** Para toda la comunidad gamer, se llevará a cabo un torneo en línea de los juegos *Among Us*, *Mario Kart Tour* y *Call of Duty*.

- **Juegos en Zoom:** Esta actividad consiste en tener una serie de juegos interactivos como: Trivia, *Draw It*, Búsqueda del tesoro, *Karaoke*.
- **Playlist Punto:** Se creará una *playlist* con las canciones que dejaron huella en 2020. (Plataforma: *Spotify*)
- **Cine Party:** Se realizarán de 1 a 3 funciones de películas en línea. **Película propuesta:** *Soul (Pixar)* | **Plataforma:** *Discord*
- **Tutoriales:** Se realizarán videos tutoriales cortos con una duración máxima de 1 minuto sobre diversos temas libres. (Plataforma: *Tik Tok*)
- **Cosplay:** Se realizará un concurso de *cosplay* en donde las personas podrán caracterizarse como sus personajes favoritos (Plataforma: *Facebook*)
- **Dance It:** En esta ocasión se convoca a los alumnos para que envíen un video realizando una coreografía a distancia. (Plataforma: *Tik Tok*)
- **Show de talentos:** En esta actividad los participantes podrán demostrar sus mejores talentos. (Plataforma: *Tik Tok*)
- **Lyp Sync:** En esta actividad solo hace falta tener un celular y grabarte cantando tu canción favorita. (Plataforma: *Tik Tok*)
- **Plantillas y filtros:** Las personas podrán hacer uso de un filtro con un diseño decorativo para *Instagram*.
- **Bazar:** Sin duda alguna, el bazar es una parte primordial para que el evento se realice, en esta ocasión sus productos y trabajo fueron publicitados mediante las redes sociales de “Punto de Encuentro”.





## MEETME

¿Eres de 1er semestre y aún no conoces las instalaciones de la FAD?  
Ya la conoces pero ¿Te gustaría volver a verla?

¡Únete al recorrido virtual que transmitiremos en vivo y en directo!  
Sólo tienes que inscribirte a FADxFAD.

¡No te lo pierdas!

## Dinámica FADxFAD



Regístrate



Alista tus dudas o preguntas



Conéctate



Espera a que te asignemos a la sala con tu GuíaFAD



¡Diviértete!

## TORNEO DE COD MOBILE

¿Listo para la revancha?  
¡El campo de batalla vuelve a llamar!  
prepara tu mejor arsenal para las categorías:  
**1 vs 1 o 2 vs 2**

No olvides que esto no se ha terminado y tienes otra oportunidad para demostrar tus habilidades el **6 de febrero de 2021**

Envíanos nombre, teléfono y gamertag por participante, no olvides agregar la categoría en la que participas, antes del **2 de febrero al correo:**

[callofdutyfad@outlook.com](mailto:callofdutyfad@outlook.com)

## AMONG US

Únete a las retas de Among Us que Punto de Encuentro Online tiene para ti!  
Diviértete funando a tus amigos y pasa un buen rato en el espacio  
¿Quién será el impostor?  
Descúbrelo este **6 de Febrero, 2021**

¡A jugar!

## RETAS DE MARIO KART TOUR

¡Únete a las retas de Mario Kart Tour este **6 de febrero!**

Inscríbete antes del **2 de febrero** enviando un correo con tu nombre y #PuntodeEncuentro a [puntofad.2021@gmail.com](mailto:puntofad.2021@gmail.com)

¡Vive punto de encuentro con nosotros!

## DRAW IT

El juego donde el **dibujo más feo** es el ganador

Mi progreso en el arte:



¡REGÍSTRATE AHORA!

enviando tus datos por WhatsApp al 55 3465 4672

El 1 de febrero se cierra la convocatoria, no esperes más.

# CANCIONES QUE SALVARON TU 2020

**PUNTO DE ENCUENTRO ONLINE**

¡A bailar!

fad\_encuentro Punto de Encuentro pde\_online

# EL FARO

No te pierdas nuestra función de **El Faro** este 06 de febrero en #PuntodeEncuentro

fad\_encuentro Punto de Encuentro pde\_online

# DANCE IT

Queremos que nos enseñes tus mejores pasos de baile al ritmo de las canciones que te gustan.

¡Esta es tu oportunidad para que el mundo pueda ver tus habilidades!

**¡A bailar!**

fad\_encuentro Punto de Encuentro pde\_online

# COSPLAY

¡Muéstrale al mundo lo camaleónico que puedes ser!

Manda la foto de tu Cosplay y el personaje que imitas al **WhatsApp 55 6663 7139** junto con los siguientes datos:  
 -Nombre completo, No. Telefónico y correo.  
 Nosotros te enviaremos un mensaje de corroboración

¡Tienes hasta el **30 de enero** para registrarte!  
 El día 3 de febrero se cierra la recepción de contenido.  
 Las **votaciones** se llevarán a cabo el día **6 de febrero** por la página de Facebook Punto de Encuentro.  
 Participa en nuestras dinámicas con el hashtag **#CosplayPuntodeEncuentro**

Inscríbete y concursa por un premio y el título de la mejor caracterización.

**¡Súmate!**

fad\_encuentro Punto de Encuentro pde\_online

# ¡CONVOCATORIA! DRAG ME

**¿Ya estas participando?**

Manda un video de **30 seg** donde **te muestres antes y después de drag** mientras haces lipsync a tu canción favorita

Recuerda que tienes hasta el **2 de Febrero**  
 Envíalo a **puntofad.imita@gmail.com**

**¿Podrás?**

Cualquier duda mándanos un MD al Facebook de Punto de Encuentro o escribenos al correo **puntofad.imita@gmail.com**

fad\_encuentro Punto de Encuentro pde\_online

# TUTORIALES X TIK TOK

**¿Qué habilidades puedes demostrar en un minuto?**

**¡Explota tu creatividad!**  
 Te invitamos a crear un video tutorial para compartir tus habilidades entre compañeros FAD x FAD.

Envíanos tu video y sé parte del equipo este 6 de Febrero. Publicaremos constantemente tu trabajo y añadiremos tus redes sociales.

**¡Te esperamos!**

fad\_encuentro Punto de Encuentro pde\_online



# PROGRAMA

SÁBADO  
6 DE FEBRERO

**f** INAUGURACIÓN  
10:45 hrs a 11:00 hrs

## COSPLAY

**f**  
1° Fase 11:30 hrs a 13:00 hrs  
2° Fase 13:30 hrs a 15:00 hrs  
3° Fase 15:20 hrs a 16:50 hrs  
Semifinal 17:00 hrs a 18:30 hrs  
Final 18:40 hrs a 20:10 hrs  
Anuncio del ganador 20:30 hrs

## DRAG ME

**f**  
1° Fase 11:15 hrs a 13:15 hrs  
2° Fase 13:40 hrs a 15:40 hrs  
Fase Final 15:55 hrs a 16:25 hrs  
Anuncio del ganador 16:30 hrs

## DRAW IT

**f**  
Inicio de la actividad 16:00 hrs  
Fin de la actividad 16:35 hrs

## BÚSQUEDA DEL TESORO

**f**  
Inicio de la actividad 18:00 hrs  
Fin de la actividad 18:32 hrs

## CINE PARTY

**f**  
"EL FARO"  
Ingreso a la sala 12:00 hrs  
Inicio de la transmisión 12:05 hrs

**f**  
"CRAZY STUPID LOVE"  
Ingreso a la sala 14:25 hrs  
Inicio de la transmisión 14:30 hrs

**f**  
"SOUL"  
Ingreso a la sala 16:55 hrs  
Inicio de la transmisión 17:00 hrs

## AMONG US

**f**  
Inicio de partidas 11:00 hrs  
Fin de partidas 14:00 hrs

## MARIO KART

**f**  
Inicio de torneo 12:00 hrs  
Fin del torneo 13:30 hrs  
Anuncio del ganador 13:35 hrs

## CALL OF DUTTY

**f**  
Torneo 1vs1 12:00 hrs a 14:00 hrs  
Anuncio del ganador 14:10 hrs  
Torneo 2vs2 15:00 hrs a 17:00 hrs  
Anuncio del ganador 17:05 hrs

## MEETME

**f**  
Ingreso a la sala 11:30 hrs  
Inicio de la actividad 12:00 hrs  
Fin de la actividad 18:00 hrs

## SHOW DE TALENTOS

**f**  
Inicio de votaciones 4 feb. 14:00 hrs  
Cierre de votaciones 6 feb. 14:00 hrs  
Anuncio del ganador 14:30 hrs

## TUTORIALES, DANCE IT, PLANTILLAS

**f**  
A lo largo de todo el día podrás  
disfrutar de estas actividades  
¡Revisa nuestras redes y participa!

fad\_encuentro

Punto de Encuentro

pde\_online



## MARIO KART TOUR

Clasificación: Primera ronda

Pasen a la siguiente ronda todos.

1°	Alexis - 3niT Knight
2°	Damaris - DLittlebug
3°	Karla - Eliza1096
4°	Mayela - Maye
5°	Diana - Di ana
6°	María - Mafer
7°	Samuel - Samuelinixd
7°	Eunice - lúnice

¡Mucha suerte!

fad\_encuentro

Punto de Encuentro



## AMONG US

¿Quién será?



¿YA ESTÁS LISTO?

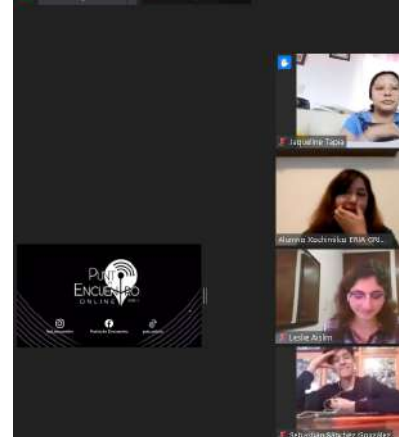
fad\_encuentro

Punto de Encuentro



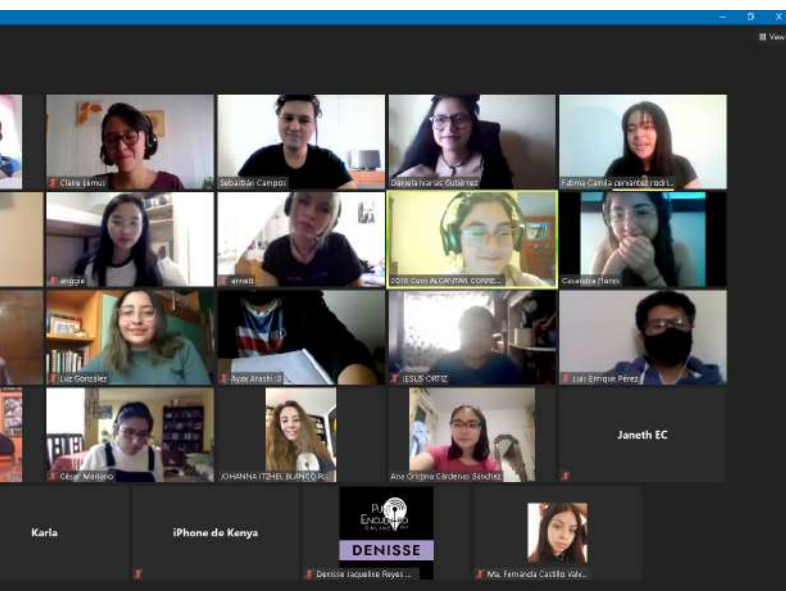
Zoom Meeting 40-Minutos

Túre en Original Sound | Recorrido...





300 pts
265 pts
265 pts
235 pts
235 pts
230 pts
225 pts
225 pts



## Logística y operación:

### Ficha técnica:

**Nombre del Evento:** Punto de Encuentro 2021-1 *Online*

**Dirección General:** Johanna Blanco  
**Gerencia de producción:** Jimena Iturbe

**Logística:** Jimena Iturbe, Ana Cecilia Rivera, Sebastián Campos, José Alberto Gaytán, José Eduardo Posadas, Ivonne García, Benjamín Sánchez y Juan Estrada.

**Operación:** PCLEE, alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del espacio.

**Diseño gráfico:** Ana Cecilia Rivera Moreno, Benjamín Sánchez

**Foto memoria:** Jimena Iturbe

**RRPP:** Juan Estrada

**Lugar:** Plataformas digitales (Facebook, Instagram, Twitter)

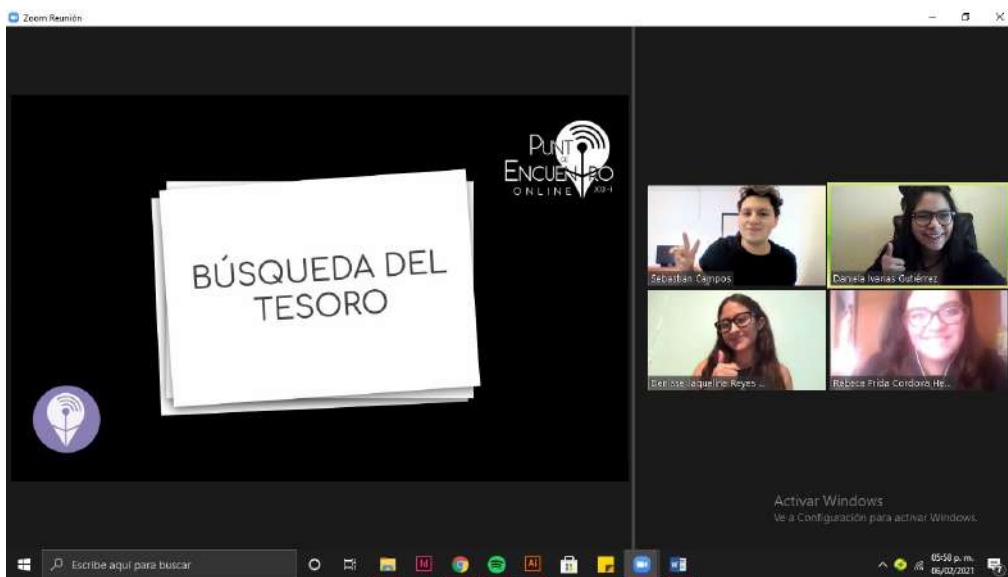
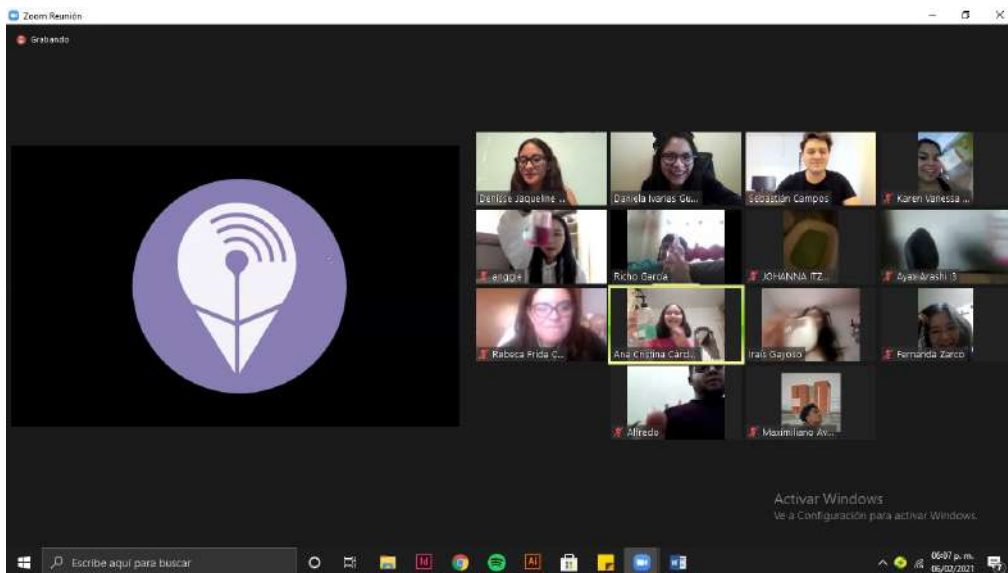
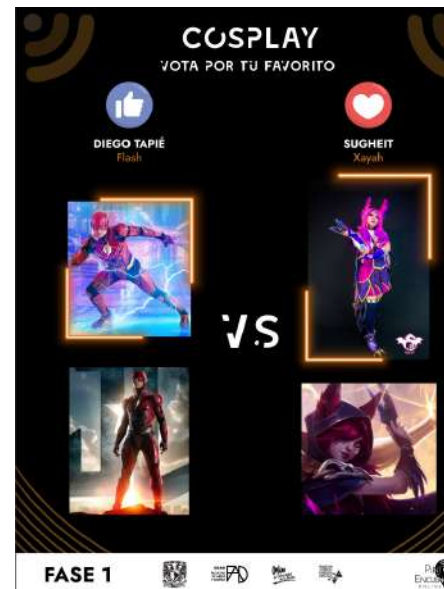
**Duración:** 9 hrs.

**Horario de apertura:** 11:00 am

**Horario de cierre:** 7:00 pm

**Producción:** Alumnos de Interacción Profesional, Registro de Imagen y Sonido en Movimiento, Campaña Publicitaria y construcción de marca y Dimensionalidad e Intervención del Espacio.









Reproducciones y Me gusta

Buscar

43 reproducciones

LE GUSTA A 7 Me gusta

- aby\_ms  
Aby Mtz Siguiendo
- francisco\_pineda\_m  
Francisco Pineda Seguir
- aldo.mmm  
Aldo Miranda Seguir
- jupiterhipea  
Denisse Seguir

PUNTO DE ENCUENRO ONLINE 2021-1

X

Ver video de IGTV

Ver estadísticas Promocionar

27 reproducciones • Le gusta a 1251

fad\_encuentro Little Little Rabbit • Descubre lo que Little Little Rabbit tiene para ti 🍷💖🌸 en Punto de Encue... más

fad\_encuentro

PUNTO DE ENCUENRO ONLINE 2021-1

TUTORIALES

Ver estadísticas Promocionar



# 3.4

# ENTREVISTAS

## **3.4.1.- Entrevistas hechas a profesores y adjunta acerca de los eventos dentro de la Facultad de Artes y Diseño**

Como hemos dicho anteriormente, un evento está conformado por muchas personas, en el caso de la Facultad de Artes y Diseño, por ejemplo, intervienen los encargados de difusión cultural, profesores, directivos, alumnos, adjuntos, personal de servicio social, entre muchos más.

Tuve la oportunidad de entrevistar a la encargada de difusión cultural Carolina Calzada Espinoza, quién no solo compartió conmigo su historia dentro de la FAD, también me habló de cómo fue su interacción fuera, sus relaciones con la facultad, los problemas que ha enfrentado, su motivación e interacción tanto con alumnos y profesores.

De igual forma la profesora Johanna Itzhel Blanco Ruiz me permitió hacer una gran variedad de preguntas acerca de su experiencia dentro del mundo de los eventos ya que ella ha organizado bastantes durante, aproximadamente, 28 años. Compartió conmigo su motivación para llevar a sus alumnos a vivir experiencias dentro de la producción y organización de eventos, la preocupación que tenía y tiene por sus alumnos y la importancia que le da a que ellos mismos se re encuentren consigo mismos.

Jimena Iturbe Mena también me concedió una entrevista, ella es egresada de la Facultad de Artes y Diseño, adjunta y ex servicio social del PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales). Ella nos aporta una perspectiva no solo como la encargada del equipo de producción, también nos da un punto de vista de una estudiante que se adentro a todo eso, cómo fue su crecimiento y evolución tanto personal como académica.

Por otro lado tenemos al profesor Adán Zamarripa quien tiene años de experiencia en medio audiovisuales, tiene una gran cercanía con sus alumnos y los incluye en sus proyectos. Me platicó un poco de su experiencia con eventos, acerca del cambio de motivación en los estudiantes y su opinión acerca de “Punto de Encuentro”.

# Carolina Calzada Espinoza

*Jefa del Departamento de Difusión Cultural y Actividades Deportivas de la Facultad de Artes y Diseño.*

*Estudió Comunicación y Periodismo con especialidad en radio, con enfoque cultural.*

## **1.- ¿Cuál ha sido tu experiencia personal con los eventos dentro de la facultad?**

Realmente llevo muy poco tiempo en la FAD, pero llevo más o menos 10 años haciendo gestión cultural. Yo ya tenía trato con la facultad: era jefa de actividades culturales en la DEGACO (Dirección General de Atención a la Comunidad), haciendo la megaofrenda, entre muchos otros.

Muchos iban de la mano con la Facultad y ahora, con esta dirección del Doctor Gerardo García Luna pues me incorporó al equipo del trabajo. Ahora, mi experiencia tal cual en la facultad se puede dividir en dos partes: la primera fue haciendo vinculación, por ejemplo, la mega ofrenda. Sacábamos a los alumnos de su escuela y los llevábamos a otros lados. Y ahora desde adentro me toca justo ver el día a día de cada uno de los alumnos, viendo como se adentraban. Ya que antes era solamente convocar y realizar, lo cual era asombroso, pero ahora existe un acompañamiento en los proyectos: desde la idea de algún académico que nos busca al departamento como apoyo para realizar su proyecto académico o desde el alumno que no tiene un académico que esta respaldando su proyecto. Llegan al departamento y hacen el proyecto con nosotros, ayudamos a que aterricen la idea en papel para que aprendan a hacer un proyecto desde cero. Por ejemplo, el cineclub fue un grupo de estudiantes que llegaron con una idea; nos pidieron el auditorio y ahí es cuando tú decides si solamente les abres el auditorio o aparte de abrirlo te adentras a su proyecto.

Cuando llegas a la facultad te das cuenta de muchas cosas, por ejemplo de la diversidad que hay entre la comunidad. Lo primero a lo que me enfrente es a conocerlos, por ejemplo, muchos no saben cómo es C.U., yo quería hacer muchos proyectos que se realizaban allá pero aquí no resultaba, no era el mismo resultado así que reestructuré el departamento y lo reduje a tres ejes:





\*3.4.2



\*3.4.3



\*3.4.4

- **Formación Integral:** Entran todos estos proyectos donde se lleva al grupo de danza, de la academia, al chef, el concierto, la orquesta. Todo esto contribuye a la formación de los alumnos.
- **Profesionalización:** Aquí les damos más de lo que hay en la facultad. Por ejemplo, llevamos al artista internacional que da pláticas o hace actividades y son cosas que les ayudan a profesionalizarse y adentrarse con el mundo de afuera de la mano con personas con renombre, adquiriendo más habilidades que tienen que ver con el mundo real. Hemos llevado a Lumen, egresados de la FAD, a Dixon, a Nikon, Sony, etc. A todas estas empresas que están interesadas en adquirir talentos o artistas con ciertas características. También con esto intentamos ayudar a los alumnos que se familiaricen con las nuevas tecnologías y nuevos materiales.
- **Formación de públicos:** Buscamos que los proyectos de los chicos se den a conocer y los situamos en un espacio real en donde intentamos construir público para Artes y Diseño, aquí entran exposiciones externas. Nos llevamos las exposiciones de los alumnos a distintas locaciones, al Museo del Chopo, Facultad de Química, etc.

También creo que algo importante para ser jefa de difusión cultural es la locura. La locura de decir “Vamos a atrevernos”. E igual necesitamos cómplices que nos ayuden





\*3.4.5



\*3.4.6



\*3.4.7

a realizar esa locura, ejemplo, en el M68 cuando tapizamos el puente de Garibaldi con grabados, los chicos aprenden a hacer cosas, a realizar engrudo, a subirse a las escaleras, a trabajar en equipo, desvelarte, todo para que el momento o el instante durara 30 segundos, pero 30 segundos que duran para siempre en la memoria de los que estuvieron ahí.

Lo importante de esto es ver que todo nace de una idea, de un estudiante, de un académico y de mi difusión cultural. Me dan chance de ser su cómplice y ayudarles a crecer el proyecto. A mi me encanta hacer esto colectivo, vincular, crear experiencias.

Y como estas ha habido más, todos los días tengo experiencias, siempre hay algo que resolver. Por ejemplo, incluso ahorita en pandemia, tengo a los alumnos que tienen la idea y la iniciativa de crear nuevos proyectos, que llegan con la idea de "Quiero hacer". Si me pidieras resumirlo en una palabra: "Increíble". Es mucho aprendizaje y saber que si se puede. Porque gente si tienes, talento tienes, solo es saber estructurarlo y organizarlo para poder crear algo fenomenal.

## **2.- ¿A qué dificultades te has enfrentado a la hora de hacer proyectos?**

Como lo dije antes, la comunidad es muy diversa, no solo en gustos sino en carácter. Tengo a los maestros que están todo el tiempo apoyando a difusión cultural pero también está el maestro que ni siquiera saben que existe difusión cultural. Como dices,

hay personas que no están enteradas de que existimos y que podemos ayudarlos. Lamentablemente aun hay académicos que no saben a qué nos dedicamos, que aun creen que solo nos dedicamos a prestar material cuando podríamos hacer vinculación con ellos para ayudar a los alumnos, incluirlos en los eventos, pero quizá a veces hay mucha apatía y falta de interés.

También otra cosa es el plan académico donde hay muy pocas clases, muy poco tiempo. Los maestros tienen que cumplir con un plan de estudios, entonces ellos dicen "Si te dejo ir hoy, yo ya no acabé con mi programa, no tendría bien con que evaluarte.

Creo que igual se trata de que no todo es para todos, yo llegaba y decía, les traje al grupo más reconocido, ¿por qué nadie entra? No les ha de interesar pero al llegar a la FAD me di cuenta de que no da tiempo, hay muchas cosas que hacer.

Entonces a mí, difusión cultural, me toca ver que no todo es para todos pero siempre hay algo para todos, para que en el momento que puedas ir, haya una oferta. Pero yo creo que los problemas principales son que están saturados, el semestre es muy corto, no da tiempo y también el que nunca hay recursos, te enfrentas a conseguir patrocinadores, etc. También la falta de formalidad y reconocimiento.

### **3.- ¿Qué te motiva a seguir haciendo eventos?**

Transformar la vida de varias personas, que haya un impacto en la vida de los demás. A mí lo que me llena es que alguien sonría, que alguien diga que sí se pueden hacer cosas diferentes, todo eso me hace crecer. Todo lo que se hace de corazón resulta bien.

### **4.- ¿Has visto una evolución en los eventos?**

Sí he visto una evolución por muchas cosas. Para empezar con el cambio de administración pues hubo un notable cambio: de una dirección desorganizada, llega una dirección que quiere crear comunidad, con un gran interés en el espíritu de servicio.

Yo soy una persona que ama servir, que le gusta ayudar a los demás, que no me pesa. Yo creo que los que estamos en estos puestos estratégicos hemos ayudado a un cambio porque a los que nos gusta hacer lo que nos gusta, pues se nota un interés. No solo hacemos las cosas por obligación, aquí también entra la forma de resolver cosas y ayudar a ver diferentes perspectivas.

Aquí si no funciona algún proyecto, se analiza qué no funcionó y para adelante. Se utiliza todo esto para crear nuevos eventos aprendiendo de los errores pasados, ayudando a su constante evolución.

Qué hice mal, qué resultó y qué no resultó; qué hice bien, qué resultó y qué no resultó. Siempre aprender de los aciertos y de los errores.

## 5.- ¿Has tenido experiencia con “Punto de Encuentro”?

Cuando “Punto de Encuentro” llega, primero me lo platica la profesora Johanna Blanco, luego en la operatividad llegan Jimena Iturbe y Juan Estrada, quien era parte del servicio social, llegaron con sus solicitudes muy formales, solo pidiendo el mobiliario pero yo quería ser parte de, así que les pedí que me contaran de que trataba, de otra perspectiva.

Entonces me sumé, mi participación siempre ha sido ser un aliado, un aliado estratégico, cómplice, incluso en participar. No solo ver PDF desde mi oficina, sino en participar, ver a los proveedores, comprarles, pegarle a la piñata, brindarles apoyo cuando haya dificultades.

Creo que es un proyecto innovador, construye comunidad. Creo que los chavos que participan como *staff* aprenden y sienten la magia que yo siento como gestor cultural. Se contagian de esta adrenalina viviendo un evento multidisciplinario.

Para mí es maravilloso ver como se enfrentan a la realidad los chavos, a un proyecto que aunque es en la escuela, es real. En donde si tenías que prender la luz en cierta hora y no la prendiste arruinaste una actividad. Es un evento de equipo, de trabajo bajo presión y creo que es algo que no te enseñan en un material sentado.





# Johanna Itzhel Blanco Ruiz

*Ex consejera académica, directora del servicio social PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales) y catedrática desde hace 28 años.*

## **1.- ¿Cómo surge la idea de empezar a crear eventos dentro de la facultad?**

Pues mira al final estaba estudiando y me tocó estar en el Cuarto encuentro de escuelas de diseño. Anteriormente lo estaba haciendo la UAM Xochimilco. Entonces a la hora de vincular la importancia de vivir un evento me pareció importante darle esta fuerza a la escuela porque yo sentía que le faltaba algo, que la escuela quería hacer algo pero no lo estaban haciendo en grande. Yo empecé en el mundo de los eventos desde muy chica. Empecé modelando, luego coordinando algunas cosas, me invitaron a algunas exposiciones. Siempre me invitaban en la parte de enfrente, como edecán o modelo o presentadora y, la verdad, siempre me ha gustado más la parte de atrás. Entonces yo ya estaba familiarizada con todo esto. Entonces cuando me tocó en la FAD y vi todo lo que hacían, pensé que con la vinculación adecuada se podía fortalecer y crecer. Porque vivimos en Xochimilco y yo decía “Algo se puede hacer para tener más movimiento, que nos veamos más”

Fue también un método de anexar algo que me gustaba antes de entrar a la carrera. Entro a la carrera y luego como académico lo seguí haciendo.

### **1.1.- Año tras año han cambiado los eventos, ¿cierto?**

Claro, conforme han pasado los años ha habido diferentes eventos, conferencias, la semana de la comunicación. Luego empezamos a hacer nuestros proyectos como MANABTHA y así se fueron sumando.

## **2.- ¿Qué te ha motivado a seguir haciendo eventos?**

Me gusta que pueden generar un espacio para comunicar, para llevar a diferentes personas a que interactúen. Que las personas propongan algo y dentro de esta propuesta poder meter a los alumnos a diferentes áreas para que puedan experimentar lo que aprenden en la carrera y entonces allí lo puedan volcar y ver todo desde un punto de vista profesional.



\*3.4.8







\*3.4.9



\*3.4.13



\*3.4.11



\*3.4.14



\*3.4.12



\*3.4.15



**2.1.- Lo que hablaba con Caro en una entrevista pasada es que entre artistas reconocidos y alumnos se pueden crear vínculos a partir de eventos como los que hay dentro de la escuela, mucho de lo que se hace es darle voz los alumnos.**

Es correcto, esto que comentas es un poco de la importancia que hay dentro de estos proyectos. Tú colocas una idea, esa idea la empiezan a producir los chavos y tú les ayudas, o ellos llegan con la idea y tú eres quien se une y ayuda a producir.

**3.- ¿Has notado una evolución en los eventos?**

Ha habido una evolución porque hemos evolucionado dentro de nuestra facultad, y yo, que llevo más o menos 25 años generando eventos o más porque me ha tocado ver como toda ha ido evolucionando; por ejemplo a nivel tecnología, la música, los gustos, el contexto, los pensamientos, etc.

**4.- ¿Cuándo haces un evento con qué dificultades te has encontrado?**

Yo creo que es importante la colaboración y la inclusión. Pero desafortunadamente y desde que yo soy estudiante hay personas que no son muy empáticas, no les gusta participar, quizá solo quieren que sea su proyecto y no les gusta ser incluyentes. Creo que es importante reconocerle a cada quién qué es lo que ha hecho, quién fue el creador. Pero también es importante incluirte en los proyectos para que la propia comunidad de la facultad crezca, aquí el tema es la apatía. Creo que antes siendo introvertidos, tú como artista plástico lo expresas desde tu pieza pero no lo expones como comunidad, lo que falta también es el querer sumarse.

**5.- ¿Podrías contarme un poco acerca de “Punto de Encuentro”?**

Hace mucho tiempo cuando fue directora Luz del Carmen Vilchis, una mañana ella me convocó y me dijo que quería hacer algo que fuera rico para los alumnos, donde se integraran. Y pensamos en hacer posadas y en diciembre hacíamos posadas. La verdad era un espacio muy padre donde los alumnos convivían, era muy divertido. Se hizo un par de años y se dejó de hacer.

Luego pasamos a otro momento, a otra etapa. En diciembre la comunidad solo quería salir, dejar la escuela y huir. Entonces se dejaron de hacer las posadas.

Luego se empezaron a hacer algunas cosas para marcas, para que los alumnos interactuaran con actividades y entonces los chavos pudieran divertirse. Lo único que no dejó de existir fue la pasarela, pero la pasarela tiene un objetivo muy particular que es hacer los vestidos.

Luego nace otro proyecto que es el concierto videográfico, pero nos dimos cuenta de que los alumnos tiene otros gustos. Salió el tema de que tuvieran su grupo musical y que pudieran ellos expresarse y también teníamos otras actividades.

Entonces llegó un momento en que volteé y me dije, “Aquí hay algo que se puede



vincular para que los estudiantes se planteen de una manera distinta”. Y la facultad de ser escuela, pasamos a ser facultad y de tener un plan de estudios, pasamos a tener otros planes de estudios. Entonces fue aquí donde dije “Necesitamos hacer un proyecto donde los alumnos se puedan volver a vincular, relacionar y reencontrar con ellos mismos, a generar un “Punto de Encuentro””.

Fue tal el éxito, la verdad nos fue muy bien. Yo creo que ha sido un evento exitoso, definitivamente, que en lugar de hacerse una vez al año se hace dos veces al final de cada semestre.

#### **6.- ¿Ha habido cambios dentro del evento?**

Si, hay una base. La base es que los alumnos tengan diferentes activaciones y que interactúen con ellas. Hay actividades que se mantienen fijas y otras que se han quitado, otras que se hacen por la temporada. Empezó siendo una temática en blanco y negro y poco a poco se le han dado temáticas.

Ahora que entramos en pandemia, “Punto de Encuentro” evoluciona y se va a medios digitales.

#### **7.- ¿Crees que “Punto de Encuentro” tenga el potencial de llegar a otros lados?**

El año pasado pensamos en llevarlo a C.U. pero no logramos que entendieran el concepto para llevarlo a toda la universidad porque implica un tema mayor de logística y seguridad. Lo que si hemos logrado es que otras facultades nos volteen a ver y compartan con nosotros.

Es un evento que al final del día es muy simple, es una mecánica ya hecha. Pero lo que importa es que la gente entienda la logística y el compromiso que implica estar ahí, porque el evento es solo un día, pero cada quien tiene su puesto; si te toca una actividad es de estar ahí todo el día, asegurándose de que todo se cumpla bien, atender a las personas, repetir la actividad, etc.

Yo creo que desde el principio buscamos como vernos porque estamos lejos de todo y curiosamente este proyecto hizo que la gente nos volteara a ver. Hablo de gente que quiere estar con nosotros, que quiera apoyarnos y vivirlo con nosotros.



# Jimena Iturbe Mena

*Egresada de la Facultad de Artes y Diseño, ex servicio social del PCLEE (Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales), actualmente ayuda a la adjudantía de la profesora Johanna Blanco Ruiz.*

## **1.- ¿Cómo surge la idea de entrar al mundo de los eventos?**

Entre por culpa de amigos que habían estado como alumnos de la profesora Johanna. Juan Estrada, un amigo, había estado ya en una clase con ella y otra amiga llamada Ivonne estuvo como voluntaria en una pasarela. Entonces a ellos se les hizo la invitación de formar

parte del servicio social, Juan ya llevaba unos meses cuando Ivonne me invitó a unirme. Igual todo inicio porque quería estar en un servicio que estuviera en la FAD al 100% para poder terminar material, de esa forma llegué ahí. La verdad es que yo me inscribí a optativas y al mismo tiempo hice mi servicio social y descubrí que me encantaba hacer eventos y ahí me quedé.

**\*3.4.16**

## **2.- ¿Cuándo se te hizo la invitación sabías a lo que ibas?**

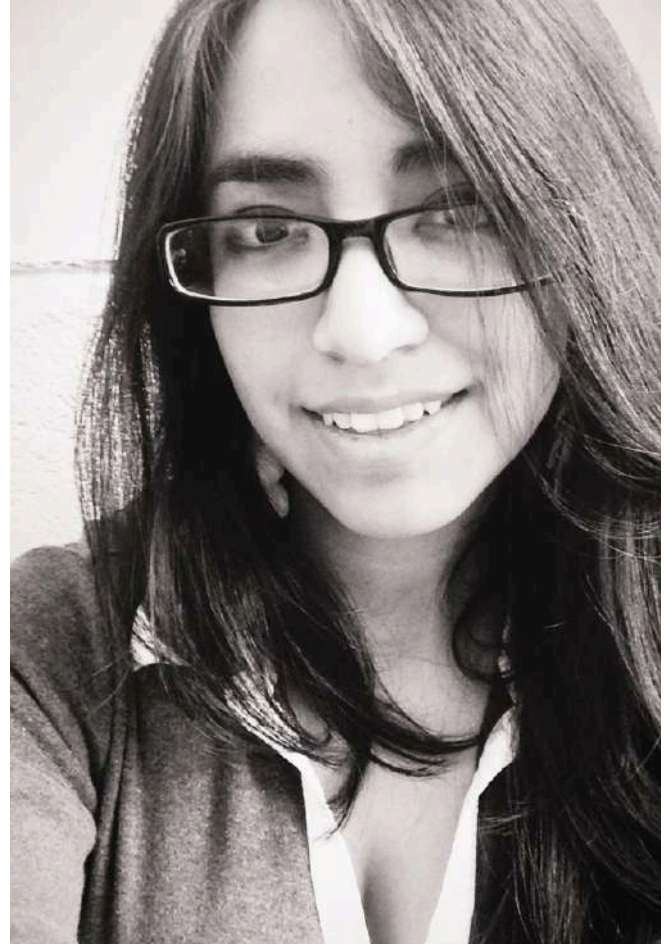
Realmente iba en blanco porque ni siquiera había experimentado como usuario los eventos. Sabía qué era “Punto de Encuentro”, qué era Zempaxochitl, sabía que Johanna Blanco los producía, pero yo nunca experimenté los eventos como tal.

La verdad si me llegaron a tocar, el primer evento que me tocó fue Zempaxochitl Asesinos Seriales, yo iba entrando y me tocó verlo. Había visto la mega ofrenda y yo quería ser parte de ella. Quería estar ahí con todos dibujando y creando, pero nunca tuve a un profesor que formara parte.

Muchos de servicios pasados me contaron que era muy divertido pero que al mismo tiempo era muy demandante en tu tiempo, el punto es que solo tuviera mucho cuidado en esa parte.

## **3.- ¿Has visto una evolución en los eventos desde que entraste?**

Ha habido sin duda alguna un cambio. La verdad es que cuando llegué yo no tenía esa motivación y fue un reto para mi porque estaba en un momento en el que nada me







\*3.4.17



\*3.4.18



\*3.4.19



\*3.4.20



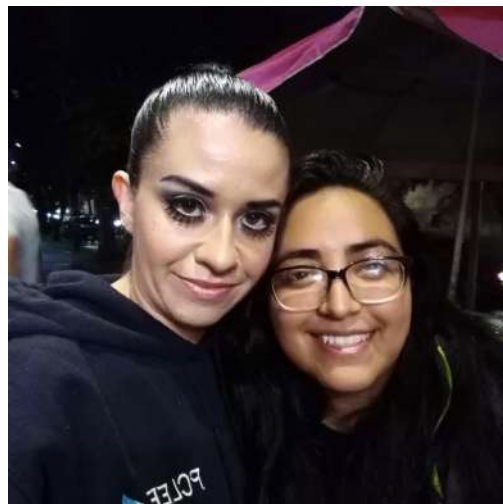
\*3.4.21



\*3.4.22



\*3.4.23



\*3.4.24



\*3.4.25



gustaba y dije, esto tiene que gustarme, pero tampoco lo sentía como una obligación, llegué y vi que la gente se pone la camiseta y da todo por las cosas. En ese caso fue una adjunta pasada, Jimena Urbiola. En ese tiempo fue un poco caótico porque había que hacer dos eventos: Zempaxochitl y la Pasarela Moda Alternativa Arte Objeto Alter Cuerpo.

En ese momento realmente no tenía experiencia en eventos y gracias a este reto saqué una parte de mi personalidad que creí que se había muerto y eso me gustó mucho porque te ponen ante retos que tienes que sacar el trabajo porque aquí no solo eres tú, hay más gente trabajando detrás o a la mano contigo y no quería quedarle mal a alguien.

Al inicio no sabía que estaba pasando, solo fui recolectando, leí muchas carpetas pasadas y así fui saliendo adelante. Entonces comparando al primer evento que viví fue muy difícil y ahora, después de dos años, siento que un evento no es complicado si sabes administrar el tiempo y la gente. Claro que también involucra el espíritu de los alumnos, sus ganas de ayudar y hacer las cosas porque se vuelve tedioso.

Ahorita que he vivido la transición de hacer eventos presenciales a digitales, ha sido muy complicado. Aparte las generaciones han cambiado, las instalaciones han cambiado, el contexto y el tiempo. Nos hemos tenido que adaptar a los recursos. La gente, la administración y el orden es importante.

#### ***4.- ¿Has notado un cambio en ti a partir de que empezaste a hacer eventos?***

Hace muchos años yo era una persona muy segura, entre a la universidad y perdí eso, pero sinceramente después de estar estos dos años en los eventos, siento que crecí en mi forma de hablar, de lidiar con otras personas, desarrollar mi paciencia, el trabajo en equipo.

A lo mejor como tal no he salido al mundo exterior pero las veces que he llegado a salir a algún evento externo, sé que si me dan una responsabilidad puedo cumplir con esta. Por ejemplo, sé que si me dejan personal a cargo puedo controlarlo, manejar el presupuesto. Creo que he aprendido a ser responsable hacia a otros y hacia conmigo.

#### ***5.- ¿Con qué tipo de dificultades has tenido que lidiar a la hora de hacer un evento?***

Yo creo que el espíritu de los alumnos podría ser uno, porque al final del día ellos son quienes producen, sin ellos las cosas se complican un poco.

La verdad es que he aprendido que te quedas con los que se quieren quedar y ellos trabajan por dos. Una persona con ganas siempre lo hará mejor que una persona sin ganas.

Otro problema grande que podemos ver es la falta de empatía de los profesores. Entendemos la parte de que no son cosas de su materia, pero al mismo tiempo creo que podrían encontrarse soluciones, unificando, por ejemplo, su materia con los eventos, sumándose a ellos.

Otros de los grandes problemas es el presupuesto. La verdad es que, a pesar de tener patrocinios y ayuda externa como la renta de pantallas, bocinas, etc., es distinto. Veo los eventos pasados donde quizá había un poco más de presupuesto y era un mundo diferente comparado a los eventos que se han hecho en los últimos años.

Tampoco podemos exigirles a los alumnos que nos den dinero porque cada uno tiene sus prioridades. Tienen que comprar sus materiales, sus pasajes o lo utilizan para otras cosas.

También creo que la locación es un obstáculo ya que somos una facultad que está muy apartada de todo, para muchos es muy difícil llegar. Amigos míos han querido apoyar o ser parte de pero al ver que está tan lejos se retractan.

La falta de empatía por parte de los alumnos, no solo en situación de pandemia, desde antes ha habido falta de motivación, el alumnado solo quiere terminar sus clases, entregar sus trabajos e irse.

La verdad es que el mundo de los eventos es muy bonito pero si tienes otros 6 maestros que son de alta exigencia, muchos proyectos, entre otras cosas, no lo disfrutas, es más, lo sufres.

La verdad es que también es triste porque hay muchísimas cosas en la facultad, hay muchos eventos, conferencias y artistas reconocidos y no todos los aprovechamos. La verdad es que hay muy poquita recepción.

También los alumnos se ponen muchas trabas, se cierran a experimentar más cosas. Por ejemplo, alguien que estudia iconicidad no quiere participar porque dice que no hay nada en lo que pueda ayudar. Pero siempre hay formas de ver todo en diferentes perspectivas, hay un mundo más allá y es lo mismo con las otras materias.

#### **6.- ¿Cómo crees que ha influido “Punto de Encuentro” en la comunidad?**

Hubo una alumna que nos dijo que un profesor de ingeniería sabía de nosotros y sus alumnos también y que incluso dijo que la tasa de depresión y ansiedad disminuiría si se llegaran a hacer más eventos como estos porque mucho cambiaría, a veces nos concentramos mucho en cosas académicas y este evento es una ayuda a los estudiantes en tiempos de estrés.

Creo que este evento es bastante entretenido, los alumnos se sienten motivados a participar a las actividades, esperan con ansias. Incluso a primera hora están preguntando a que hora empieza el evento, se siente un ambiente totalmente distinto en toda la Facultad.



# Adán Zamarripa Salas

*Doctor en Artes y Diseño por la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, tiene la Maestría en Guión por la Universidad Intercontinental, la licenciatura en Cinematografía por el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, hoy ENAC, y la licenciatura en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Sus líneas de investigación son cine de ficción y no ficción, medios audiovisuales y nuevas tecnologías de comunicación.*



\*3.4.24

## **1.- ¿Cuál y cómo ha sido tu experiencia personal con los eventos dentro de la facultad?**

Ha sido una experiencia variable. Según las autoridades en turno. A veces cooperan y a veces dificultan el evento. A veces ha habido participación de los estudiantes y a veces muy poca. Depende mucho de las fechas y horarios.

## **2.- ¿Cómo surge la idea de crear un evento dentro de la Facultad?**

Lo que he hecho como evento en la facultad han sido Cursos y Muestra de cortometrajes. Los cursos no se si puedan catalogarse como eventos, pero por la promoción que se hace, y la dificultad para organizarlos es posible que se puedan catalogar como eventos. Pero lo que sí es un evento como tal son las Muestra de Cortometraje. Por cerca de 20 años, con la implementación del plan de estudios de 1999, quedé a cargo de la materia Producción Audiovisual III y IV, del séptimo y octavo semestre de la Orientación de Audiovisual y Multimedia, con dos grupos. Con esa cantidad de alumnos, 60 o a veces más, podía organizar fácilmente la elaboración de 4 cortometrajes para que fueran presentados en una Muestra. Así nació la Muestra de Cortometrajes, que se realizó con 14 versiones, hasta la llegada del nuevo plan de estudios que me dejó con sólo un grupo y que ya no hizo posible la realización de más Muestras.

## **3.- ¿Cuál es su objetivo y/o qué te motiva a seguir haciéndolo?**

Yo no lo hago, ya difícilmente lo volveré a hacer. Por la edad, pero depende mucho





\*3.4.25



\*3.4.26



\*3.4.27



\*3.4.28



\*3.4.29



\*3.4.30



\*3.4.31



\*3.4.32



\*3.4.33

también de las generaciones que te toquen. Si me llega a tocar un grupo entusiasta y animoso lo volvería a hacer. Pero, sinceramente, no me han tocado en los últimos años.

**4.- *¿Ha notado cambios en la comunidad que participaba antes y ahora?***

Para mi, no se para otros profesores y profesoras. Para mi si me es más complicado animarlos, entusiasmarlos. Parece que pocos tienen ganas de llegar a buen término. Pero puede ser mi cansancio también. Simplemente se te acaba el gas.

**5.- *¿Cómo ha evolucionado el evento?***

Evolucionó de algo muy pequeño a un evento que llenó el auditorio muchas veces. De un cortometraje a 4, con presentaciones extras. Además, los cortos se acompañaban con sitios web, publicidad impresa, carteles, etc.

**6.- *¿Con qué dificultades o trabas te has encontrado?***

Además del desánimo de algunos alumnos y alumnas, el dinero para realizar los cortos, es costoso y el dinero es de los alumnos. Siempre es molesto ser cobrador. Es quizá, una de las razones por las que prefiero no volver a hacerlos.

**7.- *¿Crees que los eventos traen beneficios a la comunidad tanto académica como estudiantil?***

Claro, cualquier evento cultural, académico o meramente lúdico siempre es refrescante para la comunidad.

**8.- *¿Conoces “Punto de Encuentro”? ¿Qué opinas acerca de?***

Es un evento tradicional en la FAD, que alegra a los alumnos y alumnas y hace que se conozcan e interactúen. Además, para los realizadores, es una experiencia de producción invaluable.

# CONCLUSIÓN

Hoy me encuentro con un enfoque más claro y aterrizado de como se han vivido los eventos dentro y fuera de la FAD a través del tiempo, entendiendo que los eventos lúdicos dentro de la Facultad de Artes y Diseño no sólo tienen como fin entretener o divertir a la comunidad estudiantil, sino que es una forma de abrir las puertas hacia un mundo lleno de conocimiento y experiencias profesionales nuevas.

Las ferias del libro, conferencias, bazares, entre muchos otros; son eventos hechos con el fin de enriquecer a los alumnos y maestros, por ejemplo, brindándoles la oportunidad de convivir con personajes dentro del arte o diseño reconocidos, dándoles materiales a precios exclusivos, brindando información y fuentes de motivación para seguir creciendo en su trabajo, abrir las puertas al mundo laboral al dar la posibilidad de trabajar con marcas de renombre, ayudar a que una idea deje de ser un simple concepto y llegue a ser un proyecto que pueda hacer la diferencia.

Quizá analizando por fuera, podríamos creer que un evento que tiene como finalidad divertir a la comunidad no tiene ningún propósito u objetivo académico o laboral, pero es todo lo contrario. “Punto de Encuentro” es un evento que se hizo pensando en ayudar a los alumnos a encontrarse de nuevo, dejar de lado el estrés y la ansiedad del semestre, y no sólo eso; también tiene el propósito de ayudar, capacitar y divertir a los estudiantes que participen tanto dentro como fuera de la producción, al brindar diferentes conocimientos y acercamiento a un ámbito profesional.

En conclusión, todos los eventos que se realizaron, realizan y realizarán a lo largo de los años dentro de la institución son importantes porque, como se mencionó, hay un sin fin de beneficios. En mi experiencia, llegar al mundo de la producción de eventos cambió muchas cosas en mi vida académica e incluso personal, encontré la motivación de continuar estudiando, vi que todos mis conocimientos los podía poner en práctica en un proyecto fuera del salón de clases, que no por ser un evento escolar deja de lado el profesionalismo, aprendí lo que es el trabajo en equipo, que alguien crea en ti y en lo que haces, creé experiencias que no olvidaré aunque pasen años, adquirí y fortalecí habilidades que creí que no tenía. Pero sobretodo, lo disfruté.

Espero que esta tesis invite a más estudiantes a participar y crear interés en el desarrollo de un proyecto cultural y cambiar la vida de alguien que quiere dedicarse a la producción, así como todo este mundo cambió la mía.





# FUENTES DE CONSULTA

- Admin Blog. (2019, 6 junio). *5 ventajas competitivas de la organización de eventos | Pk Group. Blog*. <http://www.pk.cl/blog/2019/06/10/5-ventajas-competitivas-de-la-organizacion-de-eventos/>
- Aguilar, C. (2020, 25 septiembre). *Perfil de un organizador de eventos. Gastronomía Internacional*. <https://gastronomicainternacional.com/articulos-culinarios/organizacion-de-eventos/perfil-organizador-de-eventos/>
- Argumedo, M. (2012, junio). *Tipología y clasificación de los eventos*. Fundación Universitas. <https://rrppfu.files.wordpress.com/2012/08/lectura-nc2ba-2-1-tipologia-y-clasificacic3b3n-de-los-eventos.pdf>
- Betancur, Á. M. (2016). *Comités de organización de un evento*. Genv. [http://www.escolme.edu.co/almacenamiento/oei/tecnicos/organiza\\_eventos/contenido\\_u2.pdf](http://www.escolme.edu.co/almacenamiento/oei/tecnicos/organiza_eventos/contenido_u2.pdf)
- Calvo, M. (s. f.). *10 tipos de eventos de empresa*. Captio. Recuperado 19 de mayo de 2021, de <https://www.captio.net/blog/8-tipos-de-eventos-de-empresa>
- Carreras, A., & Torra, L. (2005). *Why did Modern Trade Fairs appear?* Empresa Universitat Pompeu Fabra. <https://econ-papers.upf.edu/papers/874.pdf>
- Dgoae, U. (s. f.). *Exposición de Orientación Vocacional Al Encuentro del Mañana*. Al Encuentro. Recuperado 11 de julio de 2020, de <https://www.alencuentro.unam.mx/>
- EducaWeb. (2019). *Organizador de eventos*. Educaweb. <https://www.educaweb.mx/profesion/organizador-eventos-428/>
- Facultad de Artes y Diseño. (s. f.). *Historia de la Facultad de Artes y Diseño*. Recuperado 10 de julio de 2020, de <https://fad.unam.mx/historia.php>
- Facultad de Artes y Diseño. (2021, 23 marzo). *Diseño y Comunicación Visual*. <https://fad.unam.mx/oferta-academica/licenciaturas/dcv/>
- Facultad de Artes y Diseño. (2021a, marzo 23). *Artes Visuales*. <https://fad.unam.mx/oferta-academica/licenciaturas/artes-visuales/>

- Facultad de Artes y Diseño. (s. f.-a). *Festival CIMU*. Recuperado 10 de julio de 2020, de <http://www.fad.unam.mx/cimu/>
- G. (2016, 3 octubre). *Perfiles profesionales de las organizadores de eventos*. Organización de Eventos. El Blog de Gloria Campos. <http://www.gloriacampos.me/perfiles-profesionales-ls-organizadores-ebentos/#:%7E:text=Un%20organizador%20de%20eventos%20es,cambio%2C%20y%20una%20mente%20muy>
- Galmés Cerezo, M. A. (2010). *La organización de eventos como herramienta de comunicación de marketing. Modelo integrado y experimental*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga. <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/356/5/978-84-9747-609-6.pdf>
- Imep, P. (2019, 13 febrero). *6 razones por las que un organizador de eventos ama su trabajo [con GIFS]*. Protocolo IMEP. <https://www.protocoloimep.com/articulos/6-razones-por-las-que-un-organizador-de-eventos-ama-su-trabajo-con-gifs/>
- InEventos.com. (2020, 15 agosto). *Logística en la organización de eventos*. InEventos. <https://www.ineventos.com/mx/blog/logistica-eventos.aspx>
- Instituto Nacional de Educación Tecnológica. (2010, junio). *Organizador de Eventos*. Ministerio de educación. [http://catalogo.inet.edu.ar/files/perfiles/hoteleria\\_gastronomia/Perfil%20Organizador%20de%20eventos.pdf](http://catalogo.inet.edu.ar/files/perfiles/hoteleria_gastronomia/Perfil%20Organizador%20de%20eventos.pdf)
- L. (2018b, septiembre 26). *Tipos de organización de eventos*. Little Moments. <https://littlemoments.es/tipos-organizacion-de-eventos/>
- López, A. (2020, 29 junio). *8 Ventajas que un evento proporciona a tu negocio*. Differentia Events. <https://www.differentiaevents.com/8-ventajas-que-un-evento-proporciona-a-tu-negocio/>
- Mowwow, S. (2001). *The Art of the Show: An Introduction to the Study of Exposition Management*. I a E M Foundation Inc. [https://books.google.com.mx/books/about/The\\_Art\\_of\\_the\\_Show.html?id=eoj5ImuR0UC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.mx/books/about/The_Art_of_the_Show.html?id=eoj5ImuR0UC&redir_esc=y)
- PCLEE. (2019, 13 mayo). *Concierto Videográfico*. <https://serviciosocialpclee.weebly.com/concierto-videograacutefico.html>
- PCLEE. (2018, 15 octubre). *Zempaxoacutechitl*. <https://serviciosocialpclee.weebly.com/zempaxoacutechitl.html>
- PCLEE. (2017, 25 julio). *Tumbas Sonoras*. <https://serviciosocialpclee.weebly.com/tumbas-sonoras.html>
- PCLEE. (2019b, septiembre 15). *Moda Alternativa Arte Objeto*. <https://serviciosocialpclee.weebly.com/moda-alternativa-arte-objeto.html>



- PCLEE. (2019c, septiembre 26). *Punto de Encuentro*. <https://serviciosocialpclee.weebly.com/punto-de-encuentro.html>
- R. (2017b, marzo 30). *12 pasos para organizar un evento que tenga éxito*. Agenciasdecomunicacion.org. <https://www.agenciasdecomunicacion.org/buenaspracticas/12-pasos-organizar-evento-tenga-exito.html>
- Real, E.; Jiménez, D.; Pujante, D. y Cortijo, A. (eds.), *Écrire, traduire et représenter la fête*, Universitat de València, 2001, pp. 103-117, I.S.B.N.: 84-370-5141-X.
- Soriano, C. (s. f.). *Estructura General de Un Evento*. Scribd. Recuperado 10 de julio de 2020, de <https://es.scribd.com/document/356208900/Estructura-General-de-Un-Evento>
- Zulaica, A. R. (2018). *Relaciones públicas y organización de eventos de marketing*. Síntesis.



# BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES

## 1.1.- Antecedentes:

1.1.1.- La Historia Mata, V. A. P. B. (2018, 20 febrero). *El gran arco: La formación del estado como revolución cultural o una historia desde arriba y desde la izquierda*. La Historia Me Mata. <https://lahistoriamemata.com/2018/02/19/el-gran-arco-la-formacion-del-estado-como-revolucion-cultural-o-una-historia-desde-arriba-y-desde-la-izquierda/>

1.1.2.- *Cartel de la Exposición Universal de París en 1889* | *artehistoria.com*. (s. f.). Arte Historia. Recuperado 10 de julio de 2020, de <https://www.artehistoria.com/en/node/47734>

1.1.3.- Turismo Caravac. (2017). *Ferias Medievales*. <http://www.turismocaravac.com/blog/el-origen-de-las-ferias-medievales/>

## 1.2.- Tipos de eventos:

1.2.1.- Guerrero, A. (s.f). *EDC*.

1.2.2.- Guerrero, A. (s.f). *Sala de conferencias*.

1.2.3.- Guerrero, A. (s.f). *Royal Guerrero*.

1.2.4.- Guerrero, A. (s.f). *Adam Levine*.

1.2.5.- Althos Formacion. (2021, 5 junio). *Organización de Reuniones y eventos empresariales*. Escuela Protocolo. <http://escuelaprotocolo.net/organizacion-reuniones-eventos/>

1.2.6.- B. (2020, 28 noviembre). *Boda Carolina De Loera & Jospé Verdín*. Blanco y Negro. <https://blancoynegro.com.mx/boda-carolina-de-loera-jose-verdin/>

1.2.7.- S. (2019, 30 diciembre). *Estos fueron los 10 mejores eventos deportivos del 2019*. Sopitas.com. <https://www.sopitas.com/deportes/los-mejores-eventos-deportivos-2019/>

1.2.8.- Santos, N. D. L. (2019, 26 julio). *Registra México una caída en la asistencia a eventos culturales durante 2018*. Corat. <https://corat.mx/registra-mexico-una-caida-en-la-asistencia-a-eventos-culturales-durante-2018/>



**1.2.9.-** Eventbrite. (2019, 16 mayo). *Cómo organizar un concierto*. Eventbrite España Blog. <https://www.eventbrite.es/blog/como-organizar-concierto-ds00/>

**1.2.10.-** FlowersCol. (2016, 16 febrero). *Eventos Sociales*. WordPress.com. <https://flowerscolportafolioblog.wordpress.com/eventos-sociales/>

**1.2.11.-** Taberna Queirolo. (2018, 21 septiembre). *Celebración de cumpleaños*. Antigua Taberna Queirolo. <https://antiguatabernaqueirolo.com/taberna-queirolo/5-ideas-para-celebrar-tu-cumpleanos/>

### **1.3.- Personal y áreas de un evento:**

**1.3.1.-** S. (2019, 17 octubre). *Personas de negocios*. iStock. <https://www.istockphoto.com/es/foto/personas-de-negocios-gm1181250354-331235811>

**1.3.2.-** G. (2018, 24 marzo). *Reunión del personal de fábrica*. iStock. <https://www.istockphoto.com/es/foto/reuni%C3%B3n-del-personal-de-f%C3%A1brica-gm937775554-256477538>

**1.3.3.-** P.I. (2017, 5 diciembre). *Esto es que son grandes ideas*. iStock. <https://www.istockphoto.com/es/foto/esto-es-que-son-grandes-ideas-vienen-de-gm886520334-246154728>

**1.3.4.-** LiveXmusic Música para Eventos. (2019, 5 septiembre). *Producción técnica de conciertos-1*. LiveXmusic. <https://musica-para-eventos.com/produccion-tecnica-de-conciertos/produccion-tecnica-de-conciertos-1-2/>

**1.3.5.-** EventBrite Blog. (2019, 29 marzo). *Cómo es el equipo encargado de organizar eventos*. Eventbrite España Blog. <https://www.eventbrite.es/blog/equipo-encargado-organizar-eventos-ds00/>

### **1.4.- Fases de un evento:**

**1.4.1.-** ShowBox. (2018, 2 junio). *Producción Técnica | ShowBox*. ShowBox Inc. <http://showboxinc.com/servicio/produccion-tecnica>

**1.4.2.-** S. (2019a, abril 1). *Luz de teatro en el escenario*. iStock. <https://www.istockphoto.com/es/foto/luz-de-teatro-en-el-escenario-gm1139043845-304321414>

### **2.1.- Antecedentes:**

**2.1.1.-** UNAM. (2017, 26 agosto). *Historia de la Academia - AASC FAD \ UNAM*. Academia San Carlos. <http://academiasancarlos.unam.mx/galerias/historia-academia.php>

**2.1.2.-** Facultad de Artes y Diseño. (2018, 16 septiembre). *Historia Facultad de*

*Artes y Diseño*. <https://fad.unam.mx/historia.php>

**2.1.3.-** PCLEE. (s. f.). *Moda Alternativa Arte Objeto FAD*. Facebook. Recuperado 20 de octubre de 2020, de <https://www.facebook.com/ModaAlternativaArteObjetoFAD/photos/>

**2.1.3, 2.1.4, 2.1.5.-** PCLEE. (s. f.-b). *Zempaxochitl FAD*. Facebook. Recuperado 17 de septiembre de 2020, de <https://www.facebook.com/Zempax%C3%B3chitl-ENAP-113718345355677/>

**2.1.6, 2.1.7, 2.1.8, 2.1.9, 2.1.10, 2.1.11, 2.1.12.-** UNAM. (s. f.). *Facultad de Artes y Diseño*. Facebook. Recuperado 16 de octubre de 2020, de <https://www.facebook.com/fad.unam.official/>

**2.1.12, 2.1.13, 2.1.14, 2.1.15, 2.1.16, 2.1.17, 2.1.18.-** PCLEE. (s. f.). *Moda Alternativa Arte Objeto FAD*. Facebook. Recuperado 20 de octubre de 2020, de <https://www.facebook.com/ModaAlternativaArteObjetoFAD/photos/>

**2.1.19, 2.1.20, 2.1.21, 2.1.22, 2.1.23.-** Blanco Ruíz, J. I. (2013). *Gestión de proyectos académicos y culturales especiales, programa de servicio social en la ENAP, PCLEE Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales (Licenciatura)*. UNAM.

**2.1.24, 2.1.25, 2.1.26, 2.1.27, 2.1.28, 2.1.29, 2.1.30, 2.1.31, 2.1.32, 2.1.33, 2.1.34, 2.1.35, 2.1.36, 2.1.37, 2.1.38, 2.1.39, 2.1.40, 2.1.41, 2.1.42, 2.1.43.-** PCLEE. (s. f.-b). *Zempaxochitl FAD*. Facebook. Recuperado 17 de septiembre de 2020, de <https://www.facebook.com/Zempax%C3%B3chitl-ENAP-113718345355677/>

**2.1.43, 2.1.44, 2.1.45, 2.1.46, 2.1.47, 2.1.48, 2.1.49, 2.1.50, 2.1.51, 2.1.52, 2.1.53, 2.1.54, 2.1.55.-** Blanco Ruíz, J. I. (2013). *Gestión de proyectos académicos y culturales especiales, programa de servicio social en la ENAP, PCLEE Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales (Licenciatura)*. UNAM.

**2.1.56, 2.1.57.-** UNAM. (s. f.). *Facultad de Artes y Diseño*. Facebook. Recuperado 16 de octubre de 2020, de <https://www.facebook.com/fad.unam.official/>

**2.1.58, 2.1.59.-** Blanco Ruíz, J. I. (2013). *Gestión de proyectos académicos y culturales especiales, programa de servicio social en la ENAP, PCLEE Producción, Coordinación y Logística de Eventos Especiales (Licenciatura)*. UNAM.

## **2.2.- Carreras y especializaciones:**

**2.2.1.-** Fernández Cruz, K. (2021, 1 enero). *Salón de clases*. Facebook. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10218815965817877&set=p.10218815965817877&type=3>





2.2.2.- Grados Saldaña, A. R. (2020, 10 abril). *Diseño Editorial*. Medium. <https://medium.com/@anaraquelgradossaldaa>

2.2.3.- M. (2021, 18 enero). *Diseño de empaque y embalaje: aspectos a tener en cuenta*. Marketeros LATAM. <https://www.marketeroslatam.com/disenio-de-empaque-y-embalaje-aspectos-a-tener-en-cuenta/>

2.2.4.- Muñoz, S. (2021, 25 enero). *¿Cómo hacer dibujo digital? 9 claves para empezar*. Crehana. <https://www.crehana.com/mx/blog/disenio-grafico/dibujo-digital/>

2.2.5.- Audiovisual, P. (2020, 22 julio). *Sectores que requieren de eventos audiovisuales / yuMagic*. Productora Audiovisual Barcelona. <https://productoraaudiovisualbarcelona.com/produccion-eventos-audiovisuales/>

2.2.6.- Máxima Uriarte, J. (2020, 28 diciembre). *Pintura*. Características. <https://www.caracteristicas.co/pintura/#ixzz6nKrDMpAg>

2.2.7.- Gil Gijón, & Gijón, G. (2014, 19 febrero). *Escultura de bronce. Proceso*. Domestika. <https://www.domestika.org/es/projects/311424-escultura-de-bronce-proceso>

### 2.3.- Importancia e integración interdisciplinaria:

2.3.1, 2.3.2, 2.3.3.- PCLEE. (s. f.-b). *Zempaxochitl FAD*. Facebook. Recuperado 17 de septiembre de 2020, de <https://www.facebook.com/Zempax%C3%B3chitl-ENAP-113718345355677/>

### 3.1.- ¿Qué es y cómo surge “Punto de Encuentro”?:

3.1.1.- PCLEE. (s. f.-c). *Punto de Encuentro*. Facebook. Recuperado 12 de febrero de 2021, de <https://es-la.facebook.com/Punto-de-Encuentro-Comunidad-FAD-UNAM-913897532074606/>

### 3.2.- Áreas y actividades:

3.2.1, 3.2.2, 3.2.3, 3.2.4, 3.2.5.- PCLEE. (s. f.-d). *Punto de Encuentro*. Facebook. Recuperado 12 de febrero de 2021, de <https://es-la.facebook.com/Punto-de-Encuentro-Comunidad-FAD-UNAM-913897532074606/>

### 3.3.- Ediciones anteriores:

3.1.1.- Todas las imágenes utilizadas en esta sección fueron obtenidas de: PCLEE. (s. f.-e). *Punto de Encuentro*. Facebook. Recuperado 12 de febrero de 2021, de <https://es-la.facebook.com/Punto-de-Encuentro-Comunidad-FAD-UNAM-913897532074606/>

### 3.4.-Entrevistas:

**3.1.1, 3.1.2.-** Calzada, C. (2020). *Carolina Calzada*. Facebook. <https://www.facebook.com/rubens.puma>

**3.1.3, 3.1.4, 3.1.5, 3.1.6, 3.1.7.-** Facultad de Artes y Diseño. (s. f.). *Historia de la Facultad de Artes y Diseño*. Recuperado 26 de enero de 2021, de <https://fad.unam.mx/historia.php>

**3.1.8, 3.1.9, 3.1.10, 3.1.11, 3.1.12, 3.1.13, 3.1.14, 3.1.15.-** Blanco Ruiz, J. I. (s. f.). *Johanna Blanco*. Facebook. Recuperado 15 de enero de 2021, de <https://www.facebook.com/mimailde>

**3.1.16, 3.1.17, 3.1.18, 3.1.19, 3.1.20, 3.1.21, 3.1.22, 3.1.23, 3.1.24, 3.1.25.-** Iturbe, J. (s. f.). *Jimena Iturbe*. Facebook. Recuperado 29 de febrero de 2021, de <https://www.facebook.com/jime.i.mena>

**3.1.24, 3.1.25, 3.1.26, 3.1.27, 3.1.28, 3.1.29, 3.1.30, 3.1.31, 3.1.32, 3.1.33.-** Zamarripa Salas, A. (s. f.). *Adan Zamarripa*. Facebook. Recuperado 13 de febrero de 2021, de <https://www.facebook.com/adan.z.salas>

