



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"Análisis de la diversidad en el campo de trabajo en las áreas que conforman el Diseño y Comunicación Visual"

Tesina para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y comunicación visual

Presentan:

Magaña Moreno Elva Ameyali
Maldonado Gómez Hilda Angelina
Martínez Maravilla Monserrat
Martínez Martínez Mónica Araceli
Olivares Cornejo Hugo



DEPTO. DE EDUCACIÓN
PARA LA INVESTIGACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Directora de Tesina:
Maestra María de la Luz Banegas Macías

México, D.F. 2005

Autoriza a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.
NOMBRE: Monserrat Mtz Maravilla

FECHA: 26 ABRIL 2005

FIRMA:

m.340368



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

ÍNDICE

PRÓLOGO	III
1. MAGAÑA MORENO ELVA AMEYALI	1
1.1 Módulo virtual interactivo con pantalla touch screen	2
1.2 Libro interactivo "El principito"	4
1.3 CD interactivo "Quién decide"	6
2. MALDONADO GÓMEZ HILDA ANGELINA	8
2.1 Página web del proyecto <i>Amado Nervo: Lecturas en el tiempo</i>	9
2.2 Portada del libro: <i>La metáfora en Mesoamérica</i>	11
2.3 Diseño editorial de la colección "de bolsillo"	13
3. MARTÍNEZ MARAVILLA MONSERRAT	15
3.1 Fotografía erótica	17
3.2 Estudio fotográfico	19
3.3 Campaña de salud	21
4. MARTÍNEZ MARTÍNEZ MÓNICA ARACELI	23
4.1 Ilustración: <i>Manuel Sandoval Vallarta</i>	24
4.2 Publicación bimestral: <i>La voz del Casillero</i>	26
4.3 Exposición itinerante: <i>Soy yo Gaviota</i>	28
6. OLIVARES CORNEJO HUGO	30
5.1 Interactivo para AGA Gas México	31
5.2 Interactivos para el Museo Interactivo Semilla	33
5.3 Video "Programa de Resultados Electorales Preliminares"	35
CONCLUSIONES	37
BIBLIOGRAFÍA	39

La palabra "diseño" se usa para referirse al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos encaminados a dar solución a problemas de comunicación visual, se usa también en relación con los objetos creados por esa actividad. El verbo "diseñar" se usa en relación con el proceso mencionado y no como sinónimo de dibujar, aunque esta acción pueda a veces ser parte de ese proceso. La palabra gráfico como calificativo de diseño, relaciona la producción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes escritos específicos. Entonces gráfico no significa dibujos, grabados, figuras, grafismos ni ornamentos, como puede ser el caso en otros contextos.

En función de proponer una definición inicial, se podría decir que el diseño gráfico visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

Un diseño gráfico es un objeto creado

El diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido. Un diseñador de textos no ordena tipografía, sino que ordena palabras, trabaja en la efectividad, la belleza y la economía de los mensajes. Nuestro trabajo, más allá de la cosmética, tiene que ver con la planificación y estructuración de las comunicaciones, con su producción y con su evaluación.

En muy pocos casos el diseñador gráfico trabaja en mensajes no verbales. A veces la palabra aparece brevemente, otras veces aparece en forma de textos complejos.

El diseñador gráfico en muchos casos requiere la participación del fotógrafo o del ilustrador; en otros la del calígrafo o el dibujante técnico; muchas veces requiere la participación de otros especialistas menos afines con su trabajo visual. El diseñador, tanto en la concepción de la estrategia comunicacional como en la realización gráfica, debe conocer las posibilidades de todas las herramientas, sin necesariamente saber usarlas, siendo su labor, fundamentalmente, la de un

coordinador. De esta forma un diseñador es capaz de coordinar un proyecto desde su investigación, concepción y durante la etapa de realización. El diseñador gráfico es un especialista en comunicaciones visuales y su trabajo se relaciona con todos los pasos del proceso comunicacional, en cuyo contexto, la acción de crear un objeto visual es sólo un aspecto de ese proceso. Este proceso incluye las siguientes etapas:

1. Definición del problema
2. Determinación de objetivos
3. Concepción de estrategia comunicacional
4. Visualización
5. Programación de producción
6. Supervisión de producción
7. Evaluación

A su vez, este proceso requiere que el diseñador posea amplios conocimientos de las siguientes áreas:

1. Lenguaje visual
2. Comunicación
3. Percepción visual
4. Administración de recursos
5. Tecnología
6. Medios
7. Técnicas de evaluación

Dado que el trabajo del diseñador se relaciona, como ya se dijo con el de otros especialistas, el conocimiento de las áreas mencionadas debe complementarse con habilidad para trabajar en equipos multidisciplinarios y para establecer buenas relaciones interpersonales.

En último análisis, el diseñador gráfico es un especialista en comunicación humana, si bien su medio específico es el visual.

Un diseñador y comunicador visual, debe reunir tres elementos necesarios para realizar su actividad: un método, diseño; un objetivo: comunicación; y un campo: lo visual. Un diseñador y comunicador visual es el profesional que mediante un método específico (diseño), construye mensajes (comunicación), con medios visuales.

En las siguientes páginas, se muestra el trabajo de cinco egresados de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

Cada uno presenta tres proyectos relevantes, describiendo parte de la metodología empleada, algunos de los retos enfrentados, y diversas experiencias y aprendizajes con que cada uno se ha quedado.

CURRICULUM

Elva Ameyali Magaña Moreno
4 de Abril de 1980, México, D.F.

ESTUDIOS

Escuela Nacional Preparatoria No. 5
Plantel "José Vasconcelos"
Diseño y Comunicación Visual.
Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas
Integrante del PAEA (Programa de Alta Exigencia Académica).

RECONOCIMIENTOS

•NIVO, "Revista de Diseño y Arte 3D",
publicación de Trabajos en un
artículo de dicha revista, Ilustración
3D, 3D Studio Max. 2003
•3er lugar Concurso de Cartel. Tema:
"Campos Ocupacionales"

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Trabajo Actual:
Arr Corporativo
Diseño de imagen corporativa,
gaceta: Enlaces, desarrollo Multimedia
de presentaciones arquitectónicas y
capacitación.

TRABAJOS ANTERIORES:

Smart Marketin & Solo Consulting.
Diseño y Animación
Elaboración de las ilustraciones y
Diseño, así como las animaciones y
desarrollo en Flash MX para el

proyecto "¿Quién Decide?, para la
Clínica Avalon y Grupo Modelo.

Elaboración del Concepto y Diseño
para el proyecto "Toca la Pantalla",
Módulos Virtuales con pantallas
Touchscreen, Modelado y Animación
3D con el software 3D Studio Max 5, y
la aplicación en flash MX, proyecto
desarrollado para el "Tecnológico de
Monterrey", campus ciudad de
México.

Grafic Press, S.A. de C.V.

Diseño e Ilustración para revistas:
Manos Creativas y Manos Creativas
para niños.

MIRACH. Diseño & Publicidad

Diseño de carteles y publicidad para
la Universidad Iberoamericana,
imagen Corporativa, marcas de ropa e
imagen de productos, Desarrollo de
Páginas Web y Animación 3D.

Centro Nacional de las Artes / Biblioteca de las Artes

Servicio Social

Diseño y Animación

IMAGEN EMPRESARIAL S.A. de C.V.

Diseño

SOFTWARE

Ilustración y retoque digital:
Illustrator 10, Photoshop 7.

Desarrollo Web: Flash mx,
Dreamweaver Mx, Fireworks Mx.

Diseño, ilustración y Animación 3D:
3D studio Max 5.5, Poser 4.

PROYECTO: "Módulo virtual interactivo con pantalla touchscreen"

El proyecto consiste en Módulos o Kioscos virtuales que se encuentran actualmente (2004) ubicados en los centros comerciales, los cuales contienen una pantalla touchscreen en donde se puede navegar a través de un interactivo multimedia.

El principal objetivo del proyecto es de captación, es decir, la función más importante es la de captar al mayor número de alumnos potenciales con una alta posibilidad de ser candidatos a ingresar al Tec de Monterrey, campus ciudad de México.

Generar estadísticas de indiquen el perfil de los usuarios interesados, al registrar datos como edad, sexo, escuela de procedencia, y nivel escolar.

Reflejar la identidad del Tec, por medio de la vanguardia tecnológica.

El desarrollo se llevo a cabo mediante un método de trabajo.

Contenido

Especificar el contenido con la información correspondiente que debe llevar el interactivo, para establecer el menú principal y las pantallas interiores, para posteriormente elaborar el mapa de navegación.

Diagrama de navegación

Para elaborar el mapa de navegación (representación gráfica) es necesario tomar en cuenta varios aspectos, como:



Funcionalidad.

Fluidez en la navegación.

Grado de interactividad.

Dejar que el usuario marque su ritmo.

Dejar que el usuario controle la secuencia de sucesos.

Usar menús siempre que sea posible.

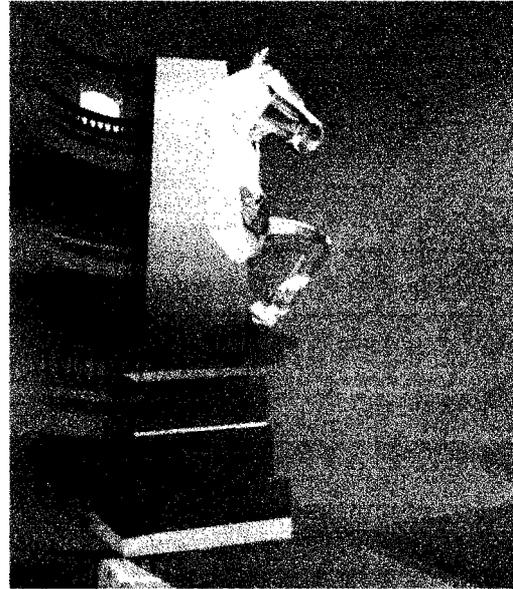
Proveer acciones por defecto.

Estrategias de mercado

Se estableció que todo aquel usuario que quiera acceder al interactivo deberá registrar sus datos, para generar estadísticas de captación por ejemplo llevar un control de cuantas personas acceden a el, y sus características generales y particulares.

Concepto Gráfico

El proyecto tenía que reflejar la vanguardia tecnológica con una imagen moderna y juvenil, respetando la seriedad y nivel de la institución. Como era necesario mostrar todo lo que conforma y ofrece el Tec, el concepto gráfico surgió a partir del diseño arquitectónico y su propósito. Las instalaciones del Tec, están representadas por varios estilos arquitectónicos en cada uno de sus edificios, y representados por una pieza de ajedrez., según su importancia, nivel y significado. Así que cada una de las pantallas del interactivo es representada con una pieza de ajedrez y muestra un detalle de la arquitectura del edificio que representa dicha pieza. Cada una de las pantallas presenta una animación de la pieza de ajedrez haciendo un movimiento real de una pieza cualquiera en el juego de ajedrez, esto con el objetivo de representar el concepto de "estrategia". Todo el interactivo es una especie de juego de ajedrez. Las pantallas tenían que tener características estéticas y de funcionalidad como: Crear una interfaz sencilla, no poblar ni rellenar excesivamente las pantallas, establecer un menú que mantenga su ubicación para evitar q el usuario se pierda o se atore, usar ventanas para



organizar información, usar tipografía legible y que contraste con el fondo.

El interactivo cuenta con: Videos de presentación e inducción, animaciones 2D y 3D, fuentes de información académica y un asesor en línea que te ayuda a resolver dudas.

PROYECTO: Libro electrónico "El principito"

Interactivo Multimedia Versión animada 3D del Principito para fomento a la lectura en los niños

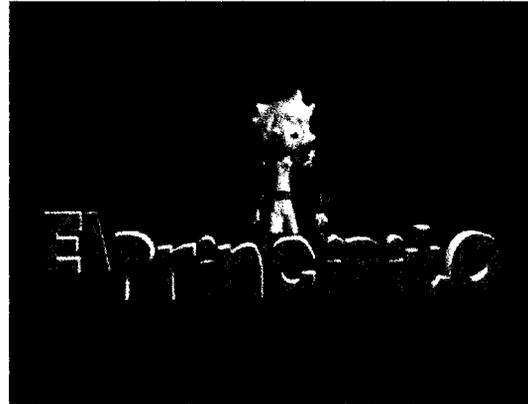
Libro electrónico interactivo que contiene la lectura del libro para niños "El Principito", así como la biografía de Antoine de Saint-Exupéry autor del libro, y juegos relacionados con la lectura, en una versión animada y la adaptación de los personajes en 3D, contenidos en un CD para com-putadora.

El objetivo del proyecto es fomentar la lectura en los niños, brindar conocimientos y aprendizaje global entorno a un libro con la biografía del autor y juegos.

Desarrollo del Proyecto

El desarrollo se llevo a cabo mediante un método de trabajo.

- 1.-Adaptación (Concepto Gráfico)
o Adaptación y diseño de los personajes
o Diseño de la interfaz del interactivo
- 2.-Mapa de navegación
- 3.-Storyboard
- 5.-Desarrollo y producción de modela-do y animación
Software:3D Studio Max.
- 6.-Desarrollo flash del interactivo.
Software:Macromedia Flash mx.
- 7.-Diseño del empaque del CD



Adaptación (concepto gráfico)

Como en este proyecto se trataba de una versión animada y en 3D del libro, se tenía que hacer una adaptación lo más apegada y sin perder la esencia de los personajes que originalmente se ilustran en el libro, así que lo mas importante era generar un estilo propio a pesar de que preservara sus características mas importantes y las cuales identifican al personaje.

Storyboard

Realizar un guión ilustrado para agilizar el proceso de creación y animación de los personajes.

En dos etapas:

- Para generar un personaje en 3D es necesario analizar el personaje en dibujo para ir planeando (visualización geométrica) su realización y no perder tiempo en el modelado 3D.

- También es necesario un storyboard para tener la secuencia y los movimientos previamente planeados para la producción de los videos animados.

Nota: En la realización de este tipo de trabajos es indispensable el bocetaje.

Desarrollo y producción de modelado y animación.

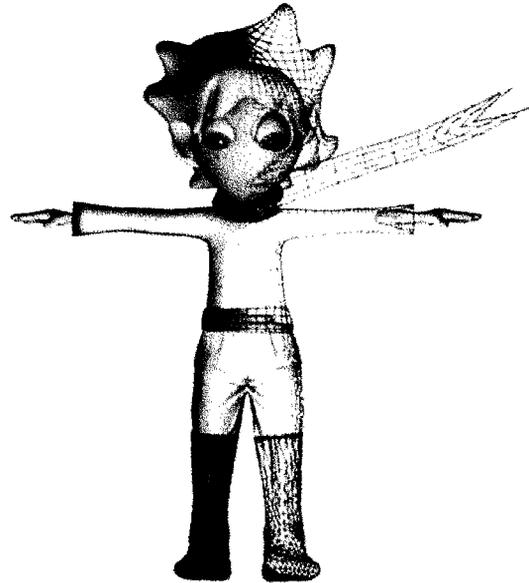
En esta parte para generar un perso-naje en 3D implica también varias etapas:

- 1.-Modelado del personaje
- 2.-insertar un esqueleto al personaje
- 3.-Crear un escenario para el personaje
- 4.-Animar al personaje
- 5.-Animar el escenario (en caso de que se requiera)

Mapa de Navegación

En donde se tuvo que tomar en cuenta ciertos aspectos importantes:

- " Funcionalidad.
- " Fluidez en la navegación, especialmente por estar dirigido a los niños..
- " Grado de interactividad.
- " Usar menús siempre que sea posible.
- " Proveer acciones por defecto.



Desarrollo flash del interactivo

Se desarrolla el diseño de la interfaz del interactivo y su armado en flash. Para posteriormente hacer los enlaces entre los links correspondientes.

Y generar las animaciones 2D necesarias, como animación de botones, menús y cualquier otro elemento que se requiera animar.

Diseño del empaque del Cd

Por último se necesitaba diseñar la portada y contraportada del empaque que contendría el CD.

PROYECTO: Cd interactivo "¿Quién decide?"

¿Quién Decide? Todo lo que quieres saber sobre bulimia, anorexia, drogas y alcohol y no te atreves a preguntar.

Grupo Modelo y Avalon.

Empresa: Digital Emotions

El proyecto consiste en un Disco (CD) interactivo en donde se muestran una serie de personajes que te invitan a dar un paseo por el cd, quienes te introducirán a un día de reventón. En el transcurso de sucesos te plantean situaciones en donde el usuario tendrá la opción de elegir y tomar una decisión y dependiendo de cual sea dicha decisión te muestra las consecuencias y te brinda la información que necesites acerca del tema.

El interactivo como su mismo nombre lo dice abarca 4 temas: bulimia, anorexia, drogas y alcoholismo.

El principal objetivo de este proyecto es brindar información a los adolescentes acerca de estos 4 temas y generar una conciencia en la toma de decisiones en donde la salud esta en riesgo.

Brindar la información correcta de algunos problemas o trastornos y desmentir algunos mitos q hay acerca de ello.

Acércarnos a los adolescentes de una manera divertida, fresca y juvenil.



El desarrollo se llevo a cabo mediante un método de trabajo.

Contenido

Establecer la información que estará contenida en el interactivo, acerca de los 4 trastornos tratados aquí.

Diagrama de Navegación

Realizar gráficamente el diagrama de navegación para establecer el numero de pantallas que serán posteriormente diseñadas:

- " Funcionalidad.
- " Fluidez en la navegación.
- " Grado de interactividad.
- " Dejar que el usuario marque su ritmo.

- " Dejar que el usuario controle la secuencia de sucesos.
- " Usar menús siempre que sea posible.
- " Proveer acciones por defecto.

Estrategias de Mercado:

Fue necesario planear en este interactivo una forma de obligar a los usuarios a visitar el mayor número de pantallas en todo su recorrido, de tal forma que pedimos registros y aparecen pantallas por default antes de acceder a otras.

Concepto Gráfico:

Como el interactivo es dirigido a los adolescentes que cursan los últimos grados de secundaria y preparatoria, había que crear una imagen fresca y con la cual ellos se identificaran e interesaran, así que se crearon personajes para que aparecieran durante todo el recorrido.

Producción Gráfica:

La realización de bocetos por pantalla y del concepto general, es decir, tener un menú que aparezca siempre y un estilo entre todas las pantallas.

Realización de animaciones 2D sectorizadas previamente y animadas en flash.



La realización de cada pantalla y la vectorización de personajes previamente bocetados en papel, fue realizada en Illustrator.

Programación:

Realizar la programación del interactivo local y global porque en este caso se necesitó de una base de datos, para almacenar y administrar información, para mostrar a los usuarios datos correspondientes a sus características.

Diseño del empaque contenedor del CD:

Por último se necesitaba diseñar la portada y contraportada del empaque que contendría el CD.

CURRICULUM

Hilda Maldonado Gómez
04 de septiembre de 1979, México,
D.F.

ESTUDIOS

Escuela Nacional Preparatoria
Erasmus Castellanos Quinto # 2

Diseño y comunicación visual, con
especialidad en el área de diseño
editorial en la Escuela Nacional de
Artes Plásticas

Durante los últimos 3 años de la
carrera formé parte del PAEA
(Programa de Alta Exigencia
Académica)

Realicé el servicio social en el
Instituto de Investigaciones
Filológicas, UNAM

PROGRAMAS

Quark X Press, PageMaker, Flash
Illustrator, Freehand, Photoshop,
Dreamweaver

OTROS ESTUDIOS

inglés 70%
francés 50%
portugués (básico)

RECONOCIMIENTOS

Constancia por participación en:
"Imagen gráfica de la UNAM en el
XIV Congreso Nacional de Posgrado"

Reconocimiento por participación de
la exposición y diseño del stand para:
"XVI Congreso Nacional de Posgrado"
en el Centro Médico Siglo XXI

Reconocimiento por participación en
los cursos:
"Imagen e idea en el México
prehispánico"
"Los aztecas en tiempos de la conquista"

Reconocimiento por la asistencia al
curso:
"Desarrollo de aplicaciones
bidimensionales mediante flash",
impartido en la Dirección General de
Servicios de cómputo académico de
la UNAM

Constancia de término de estudios
del idioma francés en el Centro de
Enseñanza de Lenguas Extranjeras, de
la UNAM.

Actualmente, soy becario de
CONACYT , con el proyecto de
investigación: "Amado Nervo, lecturas
de una obra en el tiempo", el cual se
realiza en el Centro de Estudios
Literarios del Instituto de
Investigaciones Filológicas de la
UNAM, donde colaboro con la
digitalización de imágenes y el diseño
y edición de diversas secciones de la
página web:
<http://www.amadonervo.net>

PROYECTO: "Amado Nervo: una obra en el tiempo"

Página web

En la actualidad el medio electrónico forma parte importante en el ámbito de la comunicación. Debido a su fácil acceso y a la alta demanda, juega un papel esencial en la divulgación de la información. Es por eso que el proyecto de investigación titulado "Amado Nervo: una obra en el tiempo", ha tomado como principal medio de difusión el electrónico.

La página que se presenta a continuación, y en la cual actualmente colaboro (junto con otros diseñadores, es por esa razón que algunas secciones no fueron diseñadas completamente por mi) realizando el diseño de la misma, forma parte del proyecto financiado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), el cual tiene su sede en el Centro de Estudios Literarios que forma parte del Instituto de Investigaciones Filológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Dicho proyecto se encuentra a cargo el Dr. Gustavo Jiménez Aguirre. Comenzó a realizarse en el año 2003, y tiene vigencia hasta el año 2005, por lo que pronto será presentada oficialmente a los medios.

La información que se presenta en esta investigación tiene un carácter muy específico, y toca puntos importantes acerca de la vida, obra, lugares y época en que vivió Amado Nervo, por lo que pretende estar dirigida a personas de nivel profesional.

La página contiene varias secciones, para las cuales fue necesario realizar un diseño adecuado para cada una de ellas.

Una vida en imágenes, en esta sección se presentan imágenes que formaron parte de la vida de Amado Nervo.

Las ciudades del cronista, en esta parte se presentan las crónicas que realicé como colaborador en diversos periódicos, en Mazatlán, Ciudad de México, España y Francia.

Poesía dispersa, en ella se presentan las poesías que Nervo realizó y no publicó formalmente.

Entre dos siglos, esta sección es importante, ya que forma una especie de marco histórico de las ciudades en que vivió Nervo, como fueron París, España y América Latina.

Para la realización de esta página realicé una investigación basándome en la metodología que propone la Dra. María del Carmen Vilchis en su libro Metodología de la investigación.

las limitaciones que presenta una pagina en la red, pues muchos de los usuarios no cuentan con todas la fuentes y esto puede modificar el diseño.

El diseño es en el sentido técnico es austero debido a que fue realizado tomando en cuenta que la mayoría de los investigadores no están familiarizados con la tecnología y las funciones con que cuenta este medio.

Los ornamentos que se utilizan en la página están basados principalmente en el estilo que predomino en la época en que vivió Nervo (1890-1910), es decir el Art Nouveau, aunque he mantenido especial cuidado en no caer en el estilizado extremo y saturado que caracteriza a a ese estilo.

En el diseño de la página se utilizaron colores sobrios, con la finalidad de darle un aspecto elegante y de buen gusto.

La tipografía que utilicé es Times New Roman. La razon por la que utilicé esta fuente es que ademas de formar parte de una familia completa, de romanas, es elegante y legible. Y por otro lado, es una fuente comun, lo cual es importante tomar en cuenta debido a

PROYECTO: Portada del libro "La Metáfora en Mesoamérica"

El Instituto de Investigaciones Filológicas cuenta con un departamento de Publicaciones, el cual su función principal es editar libros, así como publicar y difundir de manera oportuna el trabajo realizado en cada uno de los seis centros que conforman dicho instituto.

La publicación en este ámbito es la forma más viable para dar a conocer los resultados de las investigaciones del IIFL, pues además de ser un vínculo con la sociedad, funge como punto de encuentro para los especialistas en la materia, tanto nacional como extranjera.

La Dra. Mercedes Montes de Oca, quien forma parte de este instituto del Seminario de Lenguas Indígenas, realizó la edición de una investigación, la cual se titula "La metáfora en Mesoamérica", la cual es una obra colectiva compuesta por 10 textos cuyo tema rector es la metáfora.

Constituye un libro fundamental para adentrarse en diferentes procesos de conceptualización y su expresión lingüística en diversas lenguas mayenses y el náhuatl. Sin limitarse a una época o a una determinada corriente teórica, los autores revelan



la importancia de la interrelación entre lengua y cultura, desde su particular óptica.

Los interesados en las lenguas indígenas podrán encontrar en este volumen reflexiones acerca de temas tan diversos como el concepto de camino, esquemas metafóricos del color y de las partes del cuerpo, el simbolismo de las palabras de jade, el xolotl como metáfora, la fuerza metafórica de los antropónimos, etcétera.

Para la realización de este proyecto utilicé una imagen que forma parte de los murales que se encuentran en la zona arqueológica de Cacaxtla, Puebla, y que ilustra el origen del hombre, a partir de la metáfora de las mazorcas del maíz por un lado y los rostros de hombres por otra.

Las características de este diseño son: Diseño, en cuanto a este aspecto, tome en cuenta que el IIFL tiene un carácter formal, por lo que sus diseños buscan ser elegantes, de buen gusto, modernos, pero finalmente clásicos y muy formales.

Formato, el tamaño es de 21 X 14.5 cm.

Tipografía, utilicé Footlight MT

Color, el fondo es negro, tanto al frente como en la parte de atrás, en donde se ilustra la imagen de la otra planta de maíz.

Terminado, el acabado es mate, con un barniz que enfatiza la planta de maíz.

Este trabajo se encuentra en la etapa de impresión, por lo que pronto estará en las principales librerías, así como de la UNAM.



PROYECTO: Diseño editorial de la colección "De bolsillo"

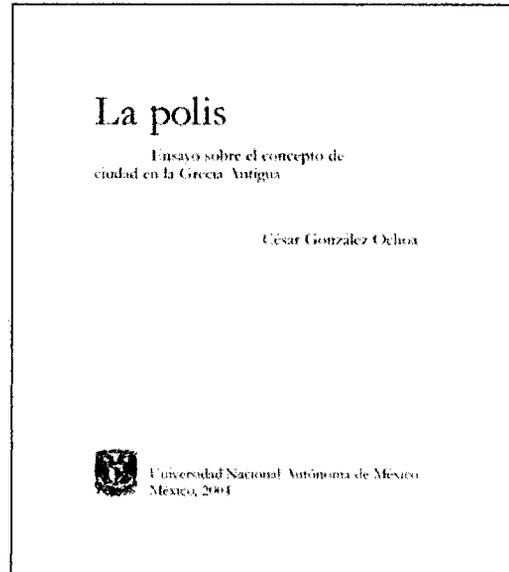
La publicación "Colección de bolsillo" forma parte de las colecciones que edita el Departamento de Publicaciones del Instituto de Investigaciones Filológicas.

El objetivo principal de esta publicación, es la difusión de temas literarios, históricos y de teoría literaria que atañen, en general, a la filología.

Su periodicidad es irregular, se publica cada vez que un investigador presenta un título, y es el Comité Editorial quien dictamina las obras bajo el criterio de su dimensión, debe tener una extensión de 50 a 70 cuartillas máximo; y de su contenido, debe ser un título de difusión y no de investigación "dura", lo cual se refiere a investigaciones que no necesariamente son comerciales, sino de interés humanístico.

Los temas que constituyen esta publicación son especializados, por lo que esta edición pretende llegar principalmente a investigadores, maestros y estudiantes de las carreras de humanidades. Por lo que la "Colección de Bolsillo" se distribuye principalmente en la librería del IIFL, librerías de la UNAM y Gandhi.

Por otra parte, el Comité de Editores del IIFL ha acordado que la



publicación "Colección de Bolsillo" requiere de un rediseño, pues consideran que "no está bien lograda", según palabras del Jefe de Departamento. Además, actualmente se busca darle al diseño la importancia y el espacio del que carecía dentro del IIFL y de esta manera colocar sus publicaciones en un nivel más competitivo en base a un diseño de calidad, que tenga un valor comercial.

El Departamento de Publicaciones del IIFL conoce las ventajas del diseño y considera que al hacer una portada más atractiva puede despertar el interés del público y por lo tanto tener una amplia divulgación de los temas publicados.



CURRICULUM VITAE

1. FICHA DE IDENTIFICACIÓN

- | | |
|--------------------------|--|
| 1.1 NOMBRE | MONSERRAT MARTINEZ MARAVILLA |
| 1.2 SEXO | FEMENINO |
| 1.3 FECHA DE NACIMIENTO | 09 DE ABRIL 1981 |
| 1.4 EDAD | 23 AÑOS |
| 1.5 LUGAR DE NACIMIENTO | MÉXICO, D.F. |
| 1.6 NACIONALIDAD | MEXICANA |
| 1.7 ESTADO CIVIL | SOLTERA |
| 1.8 DOMICILIO PARTICULAR | TENOSIQUE #531, COL. PEDREGAL DE SAN NICOLÁS, C.P. 14100, DEL. TLALPAN |
| 1.9 TELÉFONO PARTICULAR | 5630 4923, 5630 4924 |
| 1.10 CORREO ELECTRÓNICO | monserratmaravilla@hotmail.com |

2. ESTUDIOS REALIZADOS

- | | |
|------------------------|--|
| 2.1 EDUCACIÓN MEDIA | PREPARATORIA No. 8 "MIGUEL E. SHULZ"
UNAM |
| 2.2 EDUCACION SUPERIOR | PASANTE EN LA LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON ORIENTACIÓN EN FOTOGRAFÍA
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS UNAM |
| 2.3 IDIOMAS | INGLÉS (DIPLOMA CELE)
ALEMÁN 30% |

3. PARTICIPACIÓN EN CURSOS

- 3.1 EMPASTADO CREATIVO
- 3.2 SERIGRAFÍA
- 3.3 PINTURA ABSTRACTA
- 3.4 LECTURA EN EL ARTE
- 3.5 MODELADO EN BARRO
- 3.6 TOPICOS DEL ARTE

4. PARTICIPACIÓN EN EVENTOS

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 4.1 PA SARELA ARTE OBJETO | ENAP -UNAM |
| 4.2 EXPOSICIÓN FOTOGRÁFICA | CASA DE CULTURA MAGDALENA CONTRERAS |
| 4.3 EXPOSICIÓN FOTOGRAFÍA Y PINTURA | FORO CULTURAL MAGDALENA CONTRERAS |



CURRICULUM VITAE

5. EXPERIENCIA LABORAL EN

5.1 DISEÑO FOTOGRÁFICO

5.2 TOMAS FOTOGRÁFICAS

5.3 ELABORACIÓN DE TALLERES DE ARTES PLÁSTICAS

5.4 ELABORACIÓN DUMMIES, CARTELES, FOLLETOS, DOCUMENTALES

5.5 ILUSTRACIÓN INFANTIL

6. EXPERIENCIA EN PROGRAMAS

6.1 ILUSTRATOR

6.2 PHOTOSHOP

6.3 PAGEMAKER

6.4 DREAM WEAVER



PROYECTO: CARTEL ERÓTICO

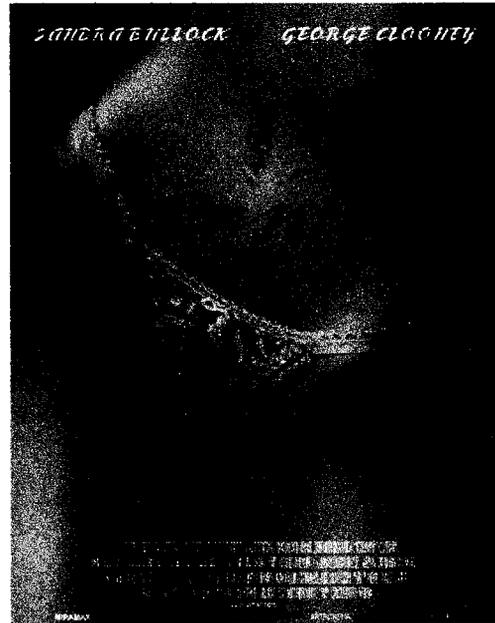
Este cartel fue realizado en el año 2003 como resultado de todas las técnicas fotográficas aprendidas durante la materia de Fotografía Especializada I (impartida dentro de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual con orientación en Fotografía)

El concepto manejado: erotismo. El reto ¿Cómo llegar a una fotografía erótica sin ser desnudo?.

Entre las múltiples opciones que se presentaban para llevar a cabo el proyecto, finalmente se recurrió al uso de lencería, que por contar con infinitud de diseños (tanto en material como en diseños), esperta sin lugar a dudas un cierto deseo al espectador. En este caso la modelo fue elegida con criterios un tanto estrictos, ya que debía ser agradable a la vista por lo tanto tener un cuerpo estético.

Al tener los elementos necesarios para llevar a cabo el trabajo, se programó una sesión fotográfica. El equipo que se empleó durante la sesión:

- cámara reflex
- trípé
- lente telefoto
- difusor
- dos fotolámparas
- rollo diapositivas (AGFA 100)



- exposímetro
- rebotadores de luz
- chicote

Durante la sesión se realizaron 12 fotografías, cada una presentando una variante sobre-expuesta y una sub-expuesta, esto para lograr la máxima calidad en diapositivas teniendo como resultado un total de 36 diapositivas blanco y negro.

Por parte de la modelo se realizaron igualmente 12 cambios de prendas y durante las tomas fotográficas se jugó con la pose y la iluminación para lograr el mejor efecto posible dentro de la toma.

El siguiente paso fue la impresión de pruebas para así poder llegar a la selección de la imagen fotográfica que mejor respondía al concepto de erotismo.

Al tener el material listo, la imagen se editó con el auxilio de la computadora y el programa Photoshop para dar inicio al diseño del cartel, que en este caso sería la difusión de la película Carmín.

Con la computadora simplemente se resaltó la iluminación empleada en el estudio, se corrigieron algunos errores de fondo y se agregó la tipografía y créditos del largometraje.

El diseño resultante como se puede observar es sobrio debido a que la carga visual se encuentra en la imagen, y al presentarse esta en blanco y negro contrastando con el título en tipografía roja logra captar la atención del espectador inmediatamente.

La experiencia que he tenido durante la realización de este trabajo ha sido infinita, ya que he aprendido desde trucos de estudio (emplear materiales diversos para la construcción de equipo fotográfico: unigel, telas cajas de cartón), el manejo de la iluminación (técnica a través de la cual se pueden lograr efectos muy intere-

santes) así como la experiencia de interactuar con modelos, ya que muchas veces hay que indicarles las poses que se tienen planeadas.

Algo que es muy importante dentro del trabajo de estudio es el tener buena comunicación tanto con el modelo como con las personas que apoyan en la iluminación, exposímetro, maquillistas, etc., ya que el trabajo en conjunto es el que marcará el resultado final.

Esta experiencia que constó de varias etapas que fueron desde la organización y planeación del proyecto, la sesión fotográfica, y trabajo en computadora finalizó con la entrega del cartel dentro de las instalaciones de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, que tenía como objetivo la evaluación final del segundo semestre, la cual fue satisfactoriamente evaluada y acreditada.

Agradezco muy cariñosamente al maestro Gerardo Solache, quién a través de dos semestres tuvo la paciencia necesaria para dotar a mis compañeros de clase y a mí, de los conocimientos necesarios para enfrentarnos a un campo laboral sumamente difícil y peleado.

PROYECTO: ESTUDIO FOTOGRÁFICO

Este trabajo fue realizado en el año 2003 y se emplearon las diversas técnicas aprendidas en la materia Fotografía Especializada I (impartida dentro de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual con orientación en Fotografía).

El tema a estudiar en esta ocasión: desnudo. Me parece adecuado mencionar que durante todo el semestre se desarrollaron diversos estudios empleando el cuerpo humano como modelo, se trataron varios temas como: erotismo, desnudo, body painting y arte corporal o tattoos.

En este proyecto el objetivo principal es aplicar todos los conocimientos adquiridos en el ámbito de la iluminación para proponer una serie estética a partir del juego de dos cuerpos humanos uno femenino y uno masculino.

Un aspecto que caracterizó esta producción y al mismo tiempo permitió que el trabajo se realizara con la mejor comodidad posible es que curiosamente hombre y mujer compartían una relación en pareja de 5 años, lo cual como se pudo observar durante toda la sesión y posteriormente en el revelado del material, dotó de una magia muy especial a todo el trabajo realizado.



A continuación se enlista el equipo que se empleó durante la sesión fotográfica:

- cámara reflex
- lente telefoto
- trípé
- película diapositiva blanco y negro (AGFA 100)
- exposímetro
- rebotadores
- fotolámparas
- difusores

Aquí el diseño está aplicado directamente a la imagen, se da con el estudio de la forma y figura, el equilibrio, estética y armonía visual, conceptos

con los cuales se puede dar paso a una experimentación bastante amplia.

Debo ser clara al repetir que este trabajo, estaba inclinado más al ámbito artístico que al publicitario (que es principalmente el más apoyado y atacado por la fotografía que se elabora dentro de la disciplina del diseño.)

Pero personalmente como fotógrafa me pareció muy interesante el poder realizar un estudio de desnudo con una pareja real, la cual comparte diariamente la experiencia del amor y todo lo que esto encierra, ya que desde un punto de vista muy propio, la fotografía es una herramienta muy útil al querer expresar una forma muy particular de observar la vida.

Esta sesión me brindó otro tipo de experiencia, ya que los modelos, que no son profesionales, son dos amigos de la Universidad, los cuales al enterarse del tipo de proyecto que se quería llevar a cabo, se vieron interesados por dos aspectos principalmente: el primero para experimentar una nueva experiencia como pareja, y el segundo para tener un "recuerdo" de su juventud.

Sin embargo antes de iniciar la sesión fotográfica surgió un pequeño incon-

veniente, ya que no estaban 100% convencidos de querer realizar el desnudo, lo cual tras una breve plática se resolvió, pero poco después al encontrarse "desnudos" frente a otras tres personas resultó un poco incómodo al principio, es entonces cuando tiene que darse esa interacción entre modelo y fotógrafo, que en este caso era fundamental para lograr un ambiente cómodo dentro del cual pudieran desenvolverse libremente no sólo una, sino dos personas que no estaban acostumbrados a ser observados por terceros, y mucho menos a través de un lente. Pero mientras la sesión se desarrollaba, el ambiente se iba relajando y cuando menos se dieron cuenta estaban siendo participantes de una obra de arte, todo lo que pude captar a través de las imágenes fotográficas es la esencia misma que constituye ambos entes.

Para mí la fotografía es el mejor recurso técnico que he conocido, a través del cual puedo expresarme, muchas veces omitiendo palabras, otras tantas jugando con colores y fotomontajes para así dejar que únicamente el trabajo hable por sí mismo, ya que no olvides aquel dicho: "Una imagen vale más que mil palabras", con lo cual concuerdo ampliamente.

PROYECTO: CAMPAÑA DE SALUD

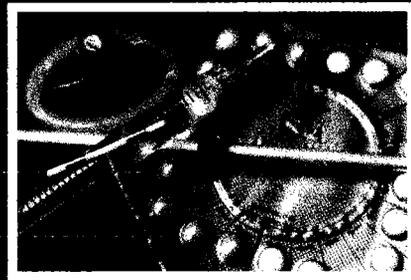
Este cartel es parte de un trabajo realizado durante el año 2004 dentro del programa de Servicio Social "la Universidad en tu comunidad" prestado a comunidades indígenas de alta marginación.

El proyecto de salud al cual pertenece este cartel se realizó en conjunto con dos compañeros estudiantes de Enfermería, el objetivo: informar a las comunidades, en este caso una zapoteca localizada en la Sierra de Oaxaca y otra otomí localizada en el Valle del Mezquital en Hidalgo, sobre los métodos anticonceptivos existentes para lograr una mejor planificación familiar.

Principalmente este proyecto fue generado para la comunidad zapoteca Santiago Quiavicuzas, debido al problema que presenta actualmente dicha comunidad en cuanto a desnutrición en menores, y el pésimo control de natalidad (cada familia esta conformada por el padre, la madre y de 8 a 9 hijos por familia.)

El problema era como presentar a la población los diferentes métodos anticonceptivos con los que se cuenta actualmente, el resultado fue la elaboración de 9 carteles que contuvieron fotografías de dichos métodos y con la orientación del centro de salud

MÉTODOS ANTICONCEPTIVOS



cada familia optará por el más conveniente.

Para la elaboración de los carteles se realizó previamente una sesión fotográfica, en la cual se jugaron con lo diferente elementos para lograr una imagen armónica.

El equipo que se empleó durante la sesión:

- cámara reflex
- trípé
- lente normal
- lentillas de aumento
- película color AGFA100

Posterior al positivado de pruebas, se hizo la selección de las diferentes imágenes que serían empleadas para la elaboración de los carteles, la edición de estos materiales se llevó a

cabo con la ayuda de la computadora y el programa Photoshop, por su parte la impresión se hizo en papel kromacote (papel que debido a sus características permite dar un uso rudo al material) y finalmente se entregaron en el centro de salud de Santiago Quiavicuzas.

Durante la elaboración de este trabajo, tuve la oportunidad de retroalimentar conocimientos tanto con disciplinas de las que nunca había tenido un panorama, así como con comunidades indígenas de las que muchas veces se piensa que por ser indígenas son ignorantes, lo cual es totalmente erróneo, pero todos y cada uno de nosotros al ser integrantes de un gran equipo, logramos generar cambios positivos principalmente para las comunidades en las que se nos designó trabajar.

Es una gran experiencia tanto personal como profesional, el poder trabajar, vivir y convivir en una comunidad ajena a la vida que uno como parte de una ciudad esta acostumbrado a llevar, porque desde el sentarse a la hora de la comida con una familia de la región y entablar una plática en la que salen de por medio inquietudes, preguntas, deseos, anhelos, hasta el hecho de planear un

proyecto en conjunto que sea benéfico y tenga impacto para y en la comunidad, sin lugar a dudas cambia la manera de pensar en cuanto a las posibilidades que brinda en mi caso la disciplina en la que en un futuro me desarrollaré como profesionista.

Igualmente es sumamente interesante y observar y ser testigo de que es lo que sucede en nuestro país para así poder proponer una solución, acción y reacción útiles para la sociedad.

En el caso de la composición fotográfica cabe aclarar que se utilizó el enfoque en primer plano para dar mayor énfasis a las imágenes. Hay que tener definido que la acción de componer una fotografía se refiere a la reestructuración, distribución y organización de los elementos que conforman una imagen con la finalidad de lograr un impacto en la transmisión de un mensaje visual.

Como se ha visto a través de estos tres proyectos, la fotografía es una de las tantas herramientas con las que cuenta el Diseño para transmitir mensajes visuales, y que brinda igualmente infinidad de posibilidades para lograr su objetivo.

CURRICULUM

Real del Monte # 279
Col. Industrial
C.p. 07800 México D.F.
TEL: 55776300
impactodis@hotmail.com
Fecha de nacimiento: 13/04/80

OBJETIVO: Laborar en una empresa que ofrezca posibilidades de desarrollo profesional y aprendizaje continuo en el área de diseño gráfico, editorial y los soportes tridimensionales. Con crecimiento a corto plazo mediante el desarrollo de nuevas actividades.

ÁREAS: Diseño Gráfico
Diseño Editorial
Diseño de soportes tridimensionales

COMPETENCIAS: Adaptabilidad en el campo del diseño buscando soluciones gráficas con iniciativa y creatividad; contando con la responsabilidad y confianza para facilitar el trabajo en equipo.

ESTUDIOS: Lic. Diseño y Comunicación Visual
Institución: Escuela Nacional de Artes Plásticas
Fecha: 1999-2003
Avance: 100%

EXPERIENCIA PROFESIONAL:

Dirección General de Divulgación de la Ciencia
Área: Comunicación Gráfica
Fecha: 11/03/2002- 11/09/2002
Cargo: Servicio social
Diseño de soportes gráficos

UNIVERSUM

Área: Comunicación Gráfica
Fecha: 01/11/2002 - 31/10/04
Cargo: Diseñadora auxiliar
Diseño de soportes para las exposiciones del museo



PROYECTO: "ILUSTRACIÓN" "MANUEL SANDOVAL VALLARTA"

En el proyecto solicitado por el jefe de la biblioteca de la DGDC el cual pedía una reestructuración completa de la biblioteca científica ubicada a un costado de edificio principal del museo, por lo que prepare la señalización adecuada al espacio de las diversas áreas dentro de la biblioteca, como las clasificaciones, área audiovisual, colecciones, archivo digital, hemeroteca, etc.).

Uno de los puntos importantes dentro de este proyecto fue el diseño de un soporte adecuado para la sala infantil, que se encuentra dentro de esta área.

Después del análisis del espacio que se tenía disponible la mejor solución a lo que se requería fue utilizar la parte de la entrada a esta sala que constaba de una vidriera de 2.80 X 3.40 m en donde se adaptó una ilustración de tintas directas para poder aplicarlo en vinil auto adherible y distribuirlo de forma sencilla en el vidrio y metal (materiales de los que estaba compuesta). Para lo cual me base en los temas principales de los que debía hablar dicha ilustración, los niños y los libros; el conocimiento tan amplio que las posibilidades de visitar una sala de lectura dedicada



especialmente para los pequeños puede darles.

Utilizando una amplia paleta de colores, sin dejar a un lado los materiales disponibles, sintetice la ilustración para hacerla llamativa a los mas pequeños, con plastas de color y formas amplias que los niños puedan ver completamente sin perder el sentido de la ilustración en conjunto; el archivo digital se realizo completamente en Illustrator 10, formando primero un esquema general para después formas las partes que deberían ser enviadas a producción, esto debido a las dimensiones totales del archivo.

Antes de mandarlo a los proveedores, es necesario enviar una impresión del proyecto para que sea revisado por el jefe de área, y en cuanto este el Vo.Bo. ahora si esta listo para ajustar las mediadas y enviarlo al proceso de producción, y así al momento del montaje, debemos estar supervisando como diseñador que las cosas que se hagan sean lo mas correctas posible para que el resultado final sea como se había planeado, agradando tanto al visitante como a las personas que laboran dentro de esta institución.

PROYECTO: "PUBLICACIÓN BIMESTRAL" "LA VOZ DEL CASILLERO"

Para la realización de esta publicación llamada "La voz del casillero" se unieron un grupo de anfitriones que forman parte de la DGDC, cuyo objetivo era el recopilar documentos propios de los temas científicos, para lo cual me encargue de buscar un formato sencillo y practico para la producción y distribución que en este caso se trataba de 300 ejemplares bimestrales con una cantidad variable entre 4 y 6 secciones cada uno.

Esta es una publicación dedicada a jóvenes entre 22 y 25 años aprox. los cuales al mismo tiempo aportaban los artículos para cada mes los mismos que eran elegidos por un grupo de editores que formaban parte de este grupo de anfitriones; después de corrección de estilo a cargo del asesor editorial, recibía los artículos y comenzaba con la labor del diseño editorial de "La voz del casillero".

Los elementos complementarios al texto generalmente fueron fotografías, ilustraciones o viñetas para ilustrar de mejor forma el tema tratado y el diseño digital se realizo en el programa PageMaker 7.0, el



diseño editorial fue planeado a trescolumnas uniformes en todas las paginas cambiando la distribución según la longitud del articulo en proceso, usando la tipografía amphon para el cuerpo del texto a 8 puntos y para los títulos Julius a 13 puntos en altas y bajas, así mismo diseñe un encabezada poca cada una de las secciones que estaban formadas por "así de sencillo, Visitas y papeletas, Divulgando, Precarios anónimos, De poetas y locos, si es gratis mejor) de las cuales se seleccionaban algunas para el diseño de la publicación a realizar en los meses que transcurrían, al tener los

elementos distribuidos y listos para impresión se hacía una última revisión del consejo editorial y arreglando los últimos detalles, estaba listo para la producción, la cual era realizada en impresión láser tamaño 11 X 17 y en un papel satinado para mayor durabilidad. La colección consta hasta el momento 6 ejemplares que se han distribuido a lo largo de un año y sigue creciendo.

Divulgando

Reseña

El primer número de la colección "Divulgando" se publicó en el mes de agosto de 1998. Desde entonces se han publicado otros cinco ejemplares, cada uno con un tema diferente. Este número de la colección se titula "El agua y el medio ambiente".

El agua es un recurso vital para la vida y el desarrollo humano. Sin embargo, su uso indiscriminado y la contaminación han generado graves problemas ambientales y sociales. Este número de la colección aborda estos temas desde una perspectiva científica y social, ofreciendo información valiosa para comprender mejor el papel del agua en nuestro planeta y las acciones que debemos tomar para protegerlo.

El contenido del número incluye artículos sobre la calidad del agua, el ciclo del agua, la contaminación hídrica y las estrategias para su conservación. También se presentan casos de estudio de comunidades que han implementado programas exitosos de gestión del agua.

Este número de la colección es una excelente herramienta para educar a la población sobre la importancia del agua y promover acciones responsables en su uso. Se puede obtener gratuitamente en los puntos de venta de la colección.

Así nos ven

Selección Editorial

Reseña

Este número de la colección "Así nos ven" se titula "El agua y el medio ambiente".

El agua es un recurso vital para la vida y el desarrollo humano. Sin embargo, su uso indiscriminado y la contaminación han generado graves problemas ambientales y sociales. Este número de la colección aborda estos temas desde una perspectiva científica y social, ofreciendo información valiosa para comprender mejor el papel del agua en nuestro planeta y las acciones que debemos tomar para protegerlo.

El contenido del número incluye artículos sobre la calidad del agua, el ciclo del agua, la contaminación hídrica y las estrategias para su conservación. También se presentan casos de estudio de comunidades que han implementado programas exitosos de gestión del agua.

Este número de la colección es una excelente herramienta para educar a la población sobre la importancia del agua y promover acciones responsables en su uso. Se puede obtener gratuitamente en los puntos de venta de la colección.

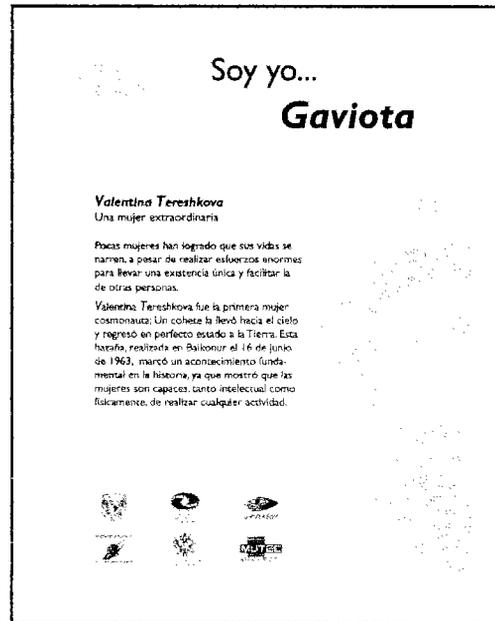
PROYECTO: EXPOSICIÓN ITINERANTE "SOY YO GAVIOTA"

Para la realización de una exposición a exhibir en el museo Universum es necesario coordinar las ideas de cada uno de los departamentos y personal involucrado (ingeniería, montaje, museografía, correctores de estilo, banco de imágenes, etc.)

La exposición itinerante llamada "Soy yo Gaviota" es una muestra fotográfica y archivo de Valentina Tereshkova la primera mujer en el espacio.

Esta exposición fue diseñada con el fin de mostrar a los visitantes una colección de fotografías que narra parte de su vida personal y profesional, el exhaustivo entrenamiento que tuvo que realizar y los sueños que pudieron llevarse a cabo gracias a esta importante mujer para la historia de la aeronáutica rusa.

Al analizar los recursos necesarios como la línea museográfica y los equipamientos que se debían mostrar se diseñaron las mamparas con una base reticulada y con pruebas de tipografía según la distancia de visión y la altura promedio de los visitantes, buscando la iluminación adecuada para su lectura y materiales adaptables a los



requerimientos de transportación, por lo que se realizó un montaje de 4 mamparas temáticas de 2.50m X 1.20, realizadas en materiales como el vinil autoadherible en laminas de acero y la impresión digital de gran formato protegida con lexan para un manejo adecuado, cédulas de instrucción y pies de objeto en impresión láser y montaje fotográfico en acrílicos adaptables a las dimensiones de cada una de las fotografías.

La propuesta gráfica se realizó mediante el manejo de textos científicos e imágenes con retoque

digital, y la adaptación de imágenes que al ser vectorizadas se adaptaron a las superficies metálicas para lograr un juego visual gracias a la ambientación del espacio, logrando una exposición interesante por el tema como por el planteamiento.

Entrenamiento

El entrenamiento fisiológico constituye uno de los pilares de la Medicina Aeroespacial. Resulta un medio indispensable para enseñar a las tripulaciones los problemas que, desde un punto de vista medioambiental, pueden poner en serio riesgo su vida. Además, el entrenamiento mejora su interrelación con el medio inmerso y los familiariza con los elementos de protección de que disponen (equipos de soporte de vida personales y de la propia aeronave) para contrarrestar los riesgos.

Valentín fue designada la jefa de la nave Vostok-4 entre otras características debido a sus parámetros médicos: "Ella siempre mostraba resultados estables", opinaron Solovov y Ponomareva, sus compañeras de entrenamiento.

SÍNTESIS CURRICULAR

Mi nombre es Hugo Olivares Cornejo, nací el 13 de enero de 1981 en la Ciudad de México.

Desde niño me he inclinado por el dibujo, inicié mis estudios en relación a cuestiones gráficas en 1993 en el taller de dibujo técnico de la Escuela Secundaria Diurna Ramón López Velarde no. 127. Continué en el área cursando la materia de Diseño Ambiental en el Colegio de Ciencias y Humanidades plantel Oriente, de 1996 a 1999. De 1999 al año 2003, curse la carrera de Diseño y Comunicación Visual con la especialidad en Audiovisual y Multimedia en la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Realice mi servicio social en el Museo Nacional de las Intervenciones con el diseño y programación de la página Web así como también una maqueta de biblioteca virtual.

Al término de mis estudios universitarios comencé a trabajar de manera independiente en el diseño y desarrollo de páginas web para diversas empresas. También participe en la producción de videos como el del Fideicomiso de Recuperación del Distrito Federal, en el caso de institucionales, y el video de capacitación del PREP.

Durante este periodo sume conocimientos a los obtenidos en la

escuela con relación a software para la realización de animaciones, desarrollo y optimización de página web, y también acerca del uso de paquetería para edición y efectos de video, además de aplicaciones tridimensionales.

En marzo del año 2004, ingresé como diseñador independiente a Thorcom ITSP S. A. de C.V. durante el proyecto del Museo Interactivo Semilla, donde a la fecha, sigo colaborando.



PROYECTO: AGA Gas México

Interactivos multimedia

Este proyecto fue desarrollado en ThorCom ITSP S.A. de C.V. para AGA Gas S.A. de C.V del grupo Linde Gas México. Consiste en dos interactivos multimedia y el diseño de una de las mamparas que se expusieron en el stand de AGA Gas México de la exposición temporal "Mejorando la Vida, el diseño de las Innovaciones Suecas" en el Museo de la Ciencias Universum del 14 de octubre del año 2004 al 9 de enero del año 2005.

El objetivo de estos interactivos era dar a conocer los servicios de la empresa y mostrar el proceso en la obtención y beneficios del uso de sus productos en México y el mundo.

En conjunto, el equipo creativo de Thorcom y el equipo asignado por AGA Gas, trabajamos en dar respuesta rápida y eficaz a los requerimientos con los que la Embajada Sueca convoca a participar en dicha exposición. Antes que nada, se tomó en consideración el perfil escolar que visita este museo para poder marcar el nivel gráfico que debían tener los interactivos.

De acuerdo a la temática, se dividió el material textual en dos unidades; una parte que describe a detalle el proceso utilizado en el manejo de los gases obtenidos del aire, y otra que muestra los servicios que Aga Gas

ofrece en México.

Para la realización del primer interactivo, "El uso de los gases en la vida diaria", se utilizó un personaje animado que fue trazado en Adobe Illustrator y animado en Flash de Macromedia. Todo el interactivo es una caricatura animada y todos los elementos que intervienen en cada una de las escenas son objetos animados con el fin de hacer este trabajo mucho más llamativo a la vista de los niños.



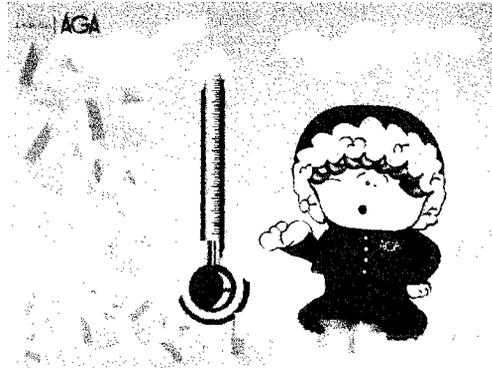
La parte final de este interactivo se compone por un sencillo juego en el que el niño puede elegir de entre las piezas de un mapa, alguna para ver cómo se aplica el uso de los gases en las diferentes industrias que podemos encontrar en una ciudad.

El segundo interactivo "Linde Gas," nos muestra algunos antecedentes históricos de la empresa y su llegada a México, además de la extensa gama de servicios que AGA Gas ofrece a sus clientes; por tal motivo esta unidad se desarrolló con el objetivo de ser presentada de manera más formal y detallando uno a uno los puntos del guión.



Estos interactivos debían diseñarse para ser expuestos en kioscos touch screen de acceso público; y toda la iconografía presentada es de tamaño grande para un fácil acceso y navegación.

Este proyecto, antes de ser aprobado y entregado en el Museo Universum, fue puesto a prueba con una pequeña muestra de niños para conocer y corregir de antemano las posibles deficiencias o carencias de interactividad.



Cada uno de los interactivos cuenta con voz en off que describe a detalle cada escena y puntualiza acerca de cada uno de los temas que se tratan en ellos. Estos audios están basados en el guión temático que la empresa AGA Gas definió y fueron grabados en estudio.

La entrega se hizo en discos compactos autoejecutables para ser instalados directamente en el disco duro de cada una de las máquinas que soportaron los interactivos multimedia durante el tiempo que duro la exposición.

PROYECTO: Museo Interactivo Semilla

Interactivos Multimedia.

Este proyecto fue desarrollado en ThorCom ITSP S.A. de C.V. para MUSEOTEC S.A. de C.V. Consta de cuatro interactivos multimedia. El objetivo de estos interactivos es llamar la atención de los visitantes, principalmente niños y adolescentes de entre seis y doce años de edad, y ampliarles de manera agradable y práctica algunos temas expuestos en la sala.

Para la planeación, la delimitación y el desarrollo del proyecto, se trabajó en conjunto con un ilustrador, y dos diseñadores más.

Antes que nada y siguiendo una metodología, se hizo una recopilación y análisis de datos; muestras de otros interactivos con fines también educativos. Después, teniendo claro nuestro objetivo, se dio paso a la creatividad. En conjunto, se tomó una decisión sobre el concepto gráfico que fue propuesto y aceptado por el contacto en Museotec. Se optó por trabajar con caricaturas animadas bidimensionales.

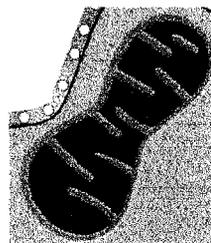
Primeramente el ilustrador hizo propuestas de personajes y escenarios. Después, se hizo un history board en base a la síntesis monográfica de cada uno de los temas. El ilustrador trazó todas escenas en el software vectorial Adobe Illustrator



para después ser exportadas a flash en donde se desarrollaría toda la animación e interactividad de cada proyecto.

Tomando en cuenta las ventajas que nos brinda el soporte, pudimos hacer uso libre en cuanto a tamaños de imagen, calidad de trazos y uso de efectos de sonido.

Mi participación al 100% empieza con el trabajo de animación en Flash, para ello fue necesario definir que parte de la ilustración quedaría como



Mitocondria

Las mitocondrias son las centrales energéticas de la célula, en donde el alimento se convierte en energía.



fondo de la caricatura para pegarla en un layer fijo.

El siguiente paso fue colocar los objetos en layers diferentes y definir su función como clip animado, botón o gráfico.

La animación de los personajes en cada proyecto no fue difícil, ya que de ellos sólo se ocupó movimiento en las extremidades, ojos y boca; y siempre se utilizaron poses frontales.

La parte más difícil pero más interesante de este proyecto fue la de incluir las secciones didácticas como juegos de rompecabezas y de múltiple elección que se desarrollaron en base a programación del script de Flash.

El desarrollo de este proyecto se llevó alrededor de tres meses; tiempo en el cual se hicieron presentaciones del avance de cada interactivo para cumplir con un proceso de retroalimentación entre los asesores temáti-

¿Cómo andas de peso?



base click

cos del museo y nuestro equipo de trabajo.

El producto final cumple con las expectativas de todos los involucrados en su desarrollo y principalmente, refuerza el proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunidad estudiantil del estado.

La entrega final se hizo en discos compactos con archivos autoejecutables para facilitar su instalación. Estos interactivos se encuentran permanentemente a partir del mes de junio del año 2004 en la Sala de la Vida del Museo Interactivo Semilla del estado de Chihuahua.



Paso 1: Extraer núcleo del óvulo de la oveja.

Paso 2: Colocar información genética en el óvulo.

Paso 3: Implantar la célula en el útero.



video a color

A ésta, ¿verdad?

video a color

PROYECTO: PREP - IFE

Producción de video para capacitación .

Este video fue desarrollado como material de apoyo audiovisual en la capacitación de los funcionarios de casilla del PREP, (Programa de Resultados Electorales Preliminares) del Instituto Nacional Electoral durante las elecciones federales del año 2003.

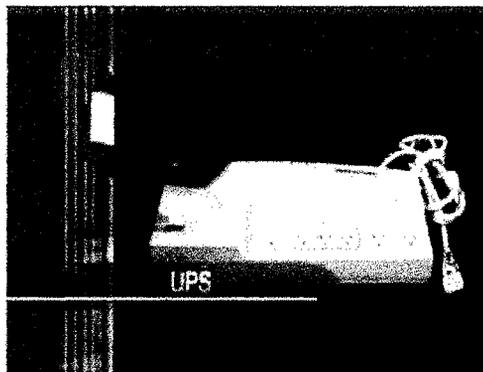
Debido a la actualización del equipo con que se hacía la captura rápida de resultados electorales; la necesidad del PREP era actualizar también el material audiovisual con que ya contaban para describir el nuevo equipo, su instalación y uso correctos. El IFE puso a disposición nuestra el material audiovisual con que ya se contaba: un video de aproximadamente treinta minutos de duración en el que se habla de las funciones del PREP en la primera parte, de cómo se debe instalar y operar el equipo durante la jornada electoral, y las actividades que deberían realizar cada uno de los funcionarios que intervinieran en las casillas electorales.

Nuestro equipo se encargó de hacer los arreglos del guión; definir que partes del video anterior deberían cambiarse (sobre todo en la parte técnica y operativa del video), y hacer todo el programa para la producción de dicho video.

Primero, mediante entrevistas con el

personal involucrado del PREP y del IFE, se acordaron las necesidades materiales para la realización de este trabajo.

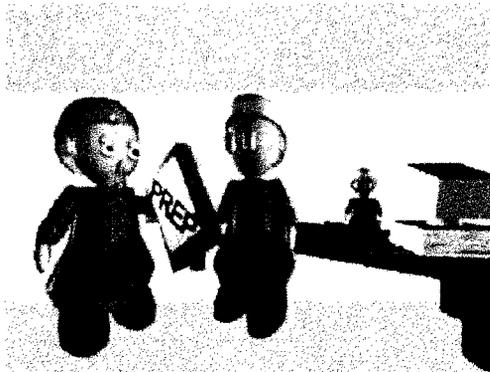
El IFE facilitó el uso de sus estudios de grabación para audio y video. Nosotros nos encargamos de conseguir todo el equipo, cámaras, cables, monitores, y luz para usarse durante la grabación; proceso que se llevo a cabo en tres sesiones con horarios de 9:00 am a 6:00 pm.



Lo primero que se grabó fue la descripción técnica y la conexión de los nuevos aparatos. Las escenas de la descripción técnica fueron grabadas sobre una mesa con un fondo verde y la toma se cerró a tomas de detalle de cada aparato. Se debían mostrar uno a uno cada conector y su funcionalidad. Las escenas de conexión se hicieron con apoyo de dos personas que mostraban con claridad y paso a

paso como debían instalarse los aparatos en las casillas. La tercera parte del video, la que explica las actividades de cada funcionario, se trabajo con animación tridimensional, esto por cuestiones de tiempo y presupuesto.

Se trabajo en el diseño de personaje, este debía ser sin mayor detalle ya que lo importante era lograr el fácil entendimiento de la gente a capacitar.



Toda la grabación se hizo en formato miniDV para su posterior edición digital con el software de Adobe Premier. Se utilizo un día más con el mismo horario para la grabacion de la voz en off que también se incluyo en el material con el mismo software.

El material final incluye el diseño de las cortinillas con los nombres de cada aparato, o con una pequeña descripción de cada paso de la instalación.

El audiovisual terminado se entrego en formato VHS con cincuenta copias para ser repartidas en los estados de Aguascalientes, Baja California, Baja California Sur, Campeche, Coahuila, Colima, Chiapas, Chihuahua, Distrito Federal, Durango, Guanajuato, Guerrero, Hidalgo, Jalisco, Estado de México, Michoacán, Morelos, Nayarit, Nuevo León, Oaxaca, Puebla, Querétaro, Quintana Roo, San Luis Potosí, Sinaloa, Sonora, Tabasco, Tamaulipas, Tlaxcala, Veracruz, Yucatán y Zacatecas.

El profesionalista del Diseño y Comunicación Visual tiene la capacidad para coordinar los recursos humanos necesarios para la producción de imágenes que se aplican a los vehículos de Comunicación Visual tales como:

- Medios impresos (revistas, imprentas, empresas editoriales, etc.)
- Medios electrónicos de comunicación (televisión, cine, multimedia, audiovisuales, etc.)

El egresado de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual es el profesional con el conocimiento de los elementos, factores, procesos y fundamentos del diseño, capaz de comprender y manejar el lenguaje visual y aplicarlo en la definición y creación de estrategias de transmisión de mensajes visuales, para satisfacer demandas de comunicación social, cultural, histórica, científica, tecnológica y educativa.

En el aspecto técnico, cuenta con el conocimiento, las capacidades y las habilidades necesarias para estructurar, elaborar y controlar los

área de formación profesional.

El egresado de la orientación en audiovisual y multimedia es el profesional del diseño y la comunicación visual capaz de generar, estructurar y coordinar la producción de mensajes audiovisuales. Su principal campo de desarrollo se encuentra en la relación entre la imagen y el tiempo, ya sea por medio de discursos constituidos por series de imágenes cuanto por aquellos mensajes que utilizan las imágenes en movimiento. Parte importante de su trabajo está en la integración de mensajes visuales y sonoros.

El egresado de la orientación en fotografía es el profesional del diseño y la comunicación visual capaz de interpretar la realidad por medio de los recursos conceptuales de la fotografía. Es capaz de generar propuestas de alto nivel conceptual, técnico y expresivo. Asimismo tendrá la capacidad de reflexión e investigación dentro de la disciplina de la fotografía.

El egresado de la orientación en

comunicación en soportes gráficos y en el espacio tridimensional relacionados con la identificación, difusión, promoción y comercialización de productos, bienes, servicios, grupos, instituciones y corporaciones.

El egresado de la orientación en diseño editorial es el profesional del diseño y la comunicación visual capaz de planear, integrar, dirigir y organizar las diferentes partes del proceso de edición de una publicación, así como de evaluar y organizar los elementos materiales, mecánicos y humanos inherentes a este proceso. Para alcanzar este objetivo, su preparación abarca tres grandes áreas: diseño gráfico, edición y producción. Asimismo es capaz de planear, dirigir y realizar procesos de investigación y desarrollo de nuevos productos editoriales.

Finalizamos este trabajo agradeciendo a la Escuela Nacional de Artes Plásticas por dotarnos de todas las herramientas necesarias para cumplir nuestra función para y en la sociedad.

Gracias

"Por mi raza hablará el espíritu"

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Enero 2005

BIBLIOGRAFÍA

Bann, David
Manual de producción para artes Gráficas
Ed. Tellus, Gran Bretaña 1988

Collier David, Cotton
Diseño para la autoedición
Ed. Gustavo Gili
México, 1992

Cornejo López, Alejandro
Elementos del diseño editorial y su automatización
México, 1993

de Buen, Jorge
Manual de diseño editorial
Ed. Trillas

Dondis, Andrea
Sintaxis de la imagen
Ed. Gustavo Gili
México, 1991

Edmund C., Arnold
Diseño total de un periódico
Ed. Edamex, México, 1984

Euniciano, Martín
La Composición en artes gráficas
Ed. Edebé, España 1974

Fabris, Germani
Fundamentos del proyecto gráfico
Ed. Don Bosco
Barcelona, 1973

Fernández Del Castillo, Gerardo
El papel del editor
UAM-Xochimilco
México, 1998

BIBLIOGRAFÍA

Fioravanti, Giorgio
Diseño y producción editorial
Ed. Gustavo Gili
Barcelona, 1984

Karch, Randop
Manual de artes graficas
Ed. Trillas
Mexico, 1982

Litton, Gaston
Del libro y su historia
Ed. Argentina, 1971

Meggs, Philip
Historia del diseño grafico
Ed. Mac Graw-Hill
Mexico

Prado, Mónica
Elementos gráficos del diseño editorial aplicados al libro (tesis)
México, 1994

Ruder, Emil
Manual de diseño tipográfico
Ed. Gustavo Gili
Barcelona, 1983

Sánchez, Carlos
Como se elabora un libro
Ed. Gustavo Gili
México, 1980

Sartue, Enric
Fundamentos del diseño
Ed. Victor Leru, 1981
Argentina

Swann, Alan
Bases del diseño grafico
Ed. Gustavo Gili
México, 1987