

YUXTAPUESTA

REVISTA ACADÉMICA DE ARQUITECTURA, ARTE, DISEÑO Y CULTURA, UNIVERSIDAD MUNDIAL



Las bases de la simplicidad
Johann Clemente Higuera Arce

Directorio

Yuxtapuesta, Arquitectura, Arte, Diseño y Cultura. Revista Académica Universidad Mundial, revista digital enero-abril de 2023. Editor responsable: Sistema de Educación e Investigación Universitaria A.C., número de Certificado de Reserva otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor: (en trámite). Número de Certificado de Licitud de Título: (en trámite). Número de Certificado de Licitud de Contenido (en trámite). Domicilio de la Publicación: Av. Abasolo S/N entre Colima y Colosio, Col. Pueblo Nuevo, C.P. 23060, La Paz B.C.S., México. Distribuidor, Sistema de Educación e Investigación Universitaria A.C, Av. Abasolo S/N entre Colima y Colosio, Col. Pueblo Nuevo C.P.23060, La Paz, Baja California Sur, México.

Derechos de Autor

Enero-abril 2023, es una publicación cuatrimestral editada por el Sistema de Educación e Investigación Universitaria, A.C. Av. Abasolo S/N entre Colima y Colosio, Col. Pueblo Nuevo. C.P.23060. Tel. (612)125 8955 0 1258960, www.universidadmundial.edu.mx. Editor responsable: Sistema de Educación e Investigación Universitaria A.C. Reserva de derechos al uso exclusivo No.04-2015-03251145000- 203. ISSN: En trámite. Responsable de la última actualización de este número, Coordinación Editorial y Publicaciones, M.C Jessica Patiño Cruz., Av. Abasolo S/N entre Colima y Colosio, Col. Pueblo Nuevo, C.P.23060. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización del Instituto Nacional del Derecho de Autor. De acuerdo con la legislación de derechos de autor, la Revista Académica de la Universidad Mundial de Arquitectura, Arte, Diseño y Cultura. Yuxtapuesta, reconoce y respeta el derecho moral de los autores, así como la titularidad del derecho patrimonial, el cual será cedido a la revista para su difusión en acceso abierto editor de la publicación.

Universidad Mundial

Rectora

Dra. Judith Moreno Berry

Vicerrector Académico

Mtro. Gustavo Enrique Pérez Arévalo

Vicerrectora Administrativa

C.P. Patricia García Ramírez

Directora General Campus Los Cabos

Mtra. María Bibiana Valle Castañeda

Directora de Vinculación

Mtra. Catalina Solís Núñez

Coordinadores de Arte y Diseño

Mtra. Eréndira Marisol Avilés Cordero

Coordinadora Editorial

Mtra. Jessica Patiño Cruz

Diseño Editorial

Johann Clemente Higuera Arce

Colaboración: Hannia Elizabeth Rivera Trasviña

ÍNDICE

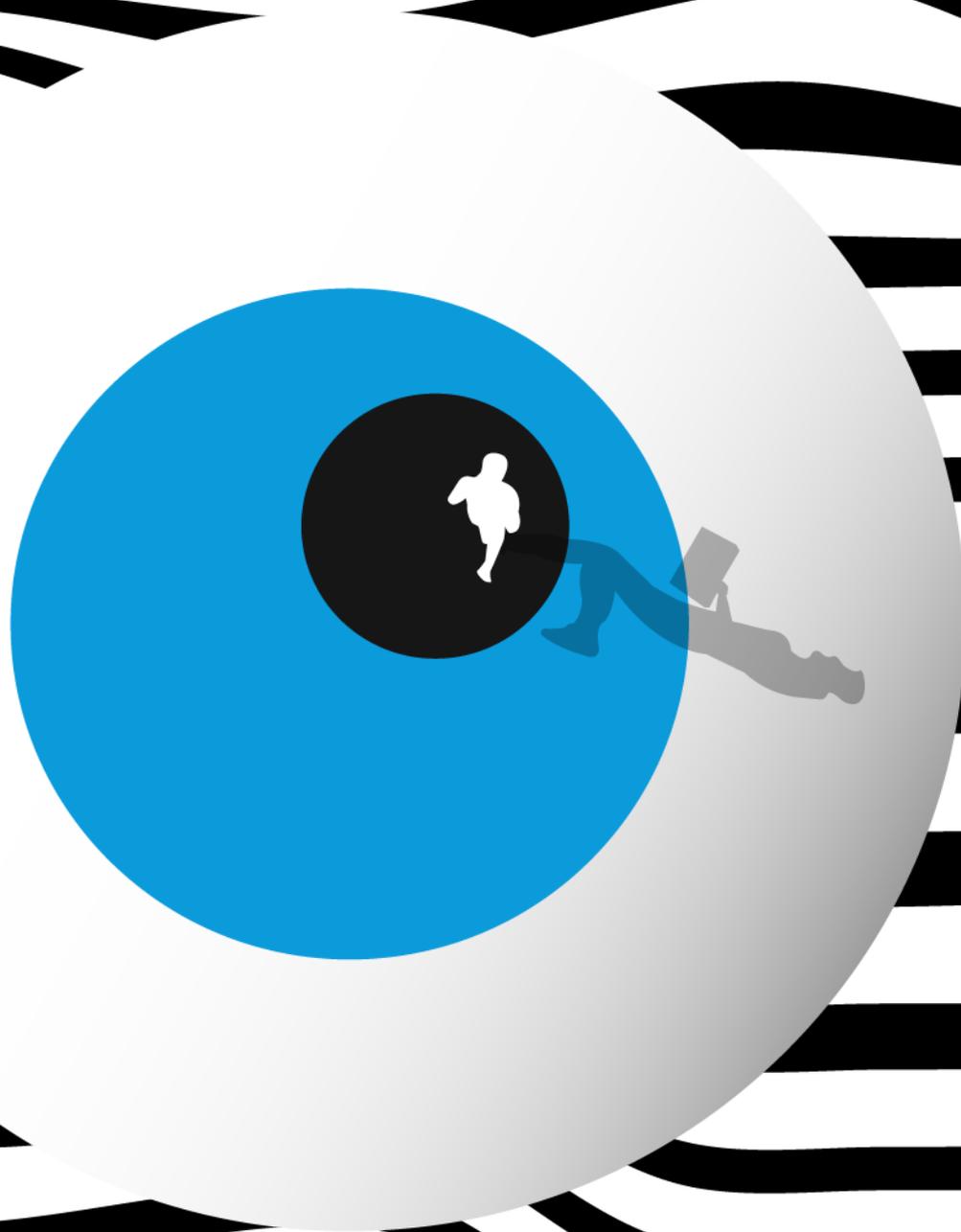


Galería	6
El Oficio de Diseñar	18
Conocer para Ser	22
Artista Local	26
Diseño y Comunicación	30
Profesionista Invitado	34
Día del Arquitecto	38
Fotografía	42
Maquetas	48

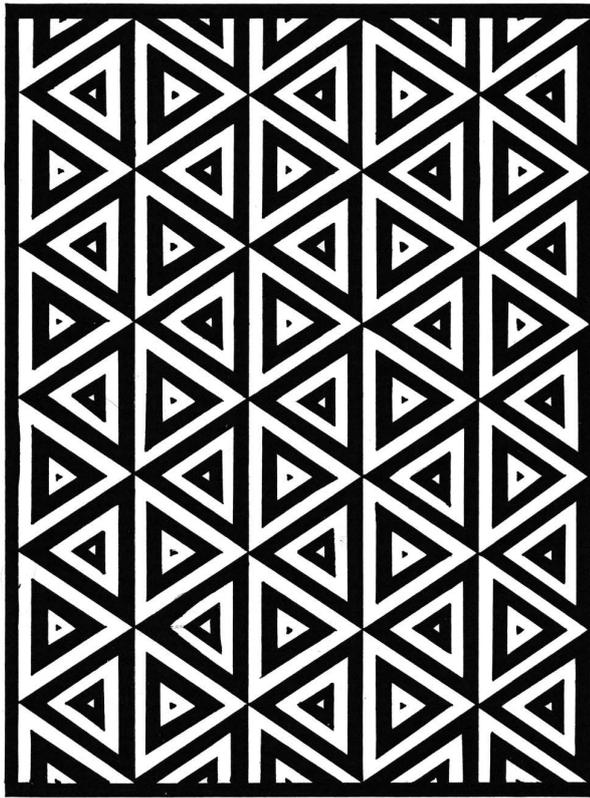
Diseño Editorial	52
Taller de Arquitectura	56
Cultura	60



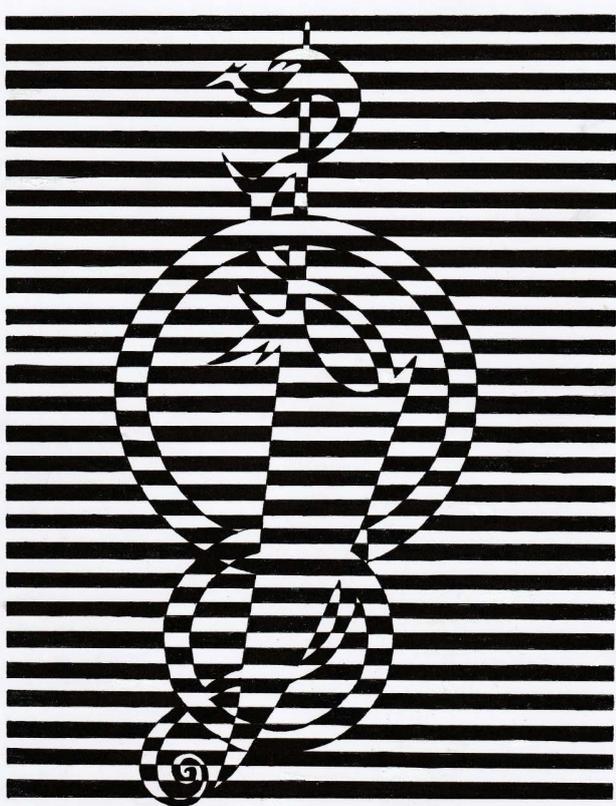
*Ilustración por:
Wendy Flores*



Diseño Básico



Karla Patricia Murillo Davis

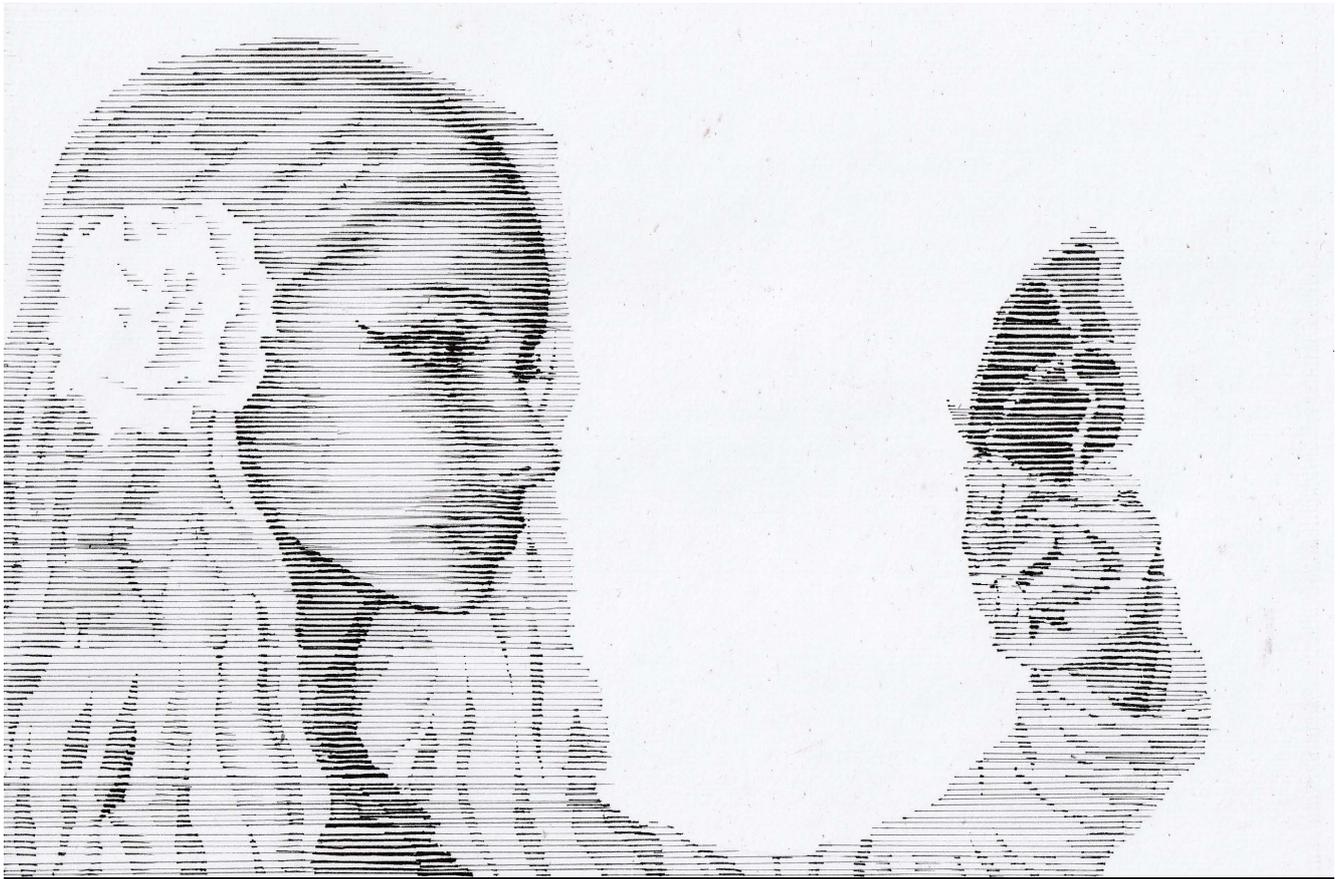


Ana Sofía Geraldo Núñez

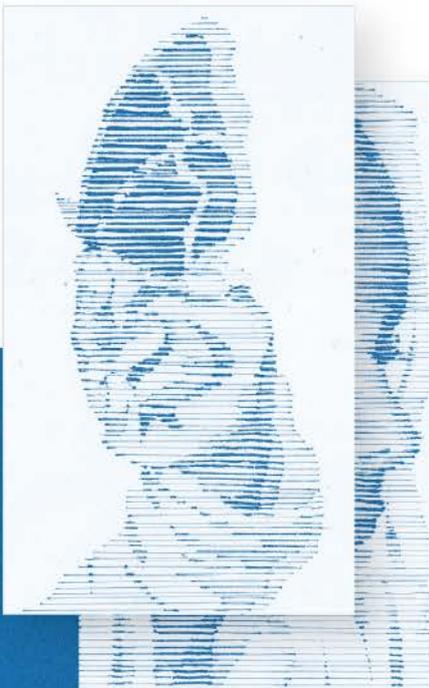
El diseño básico es un conjunto de fundamentos teóricos a dar “forma” a los objetos, proporcionando esa seguridad formal que, según se cree, diferencia a los diseñadores que la dominan de los que la ignoran.

Los elementos básicos, como la línea, el tamaño, la forma, la textura y el equilibrio, puede que no parezcan importantes cuando están solos, pero juntos forman parte de lo que se ve, y pueden enseñarnos mucho sobre cómo trabajar con diferentes recursos y crear imágenes desde cero.

La línea como elemento básico, es una forma que conecta dos o más puntos, puede ser gruesa o delgada, ondulada o irregular, lo que da la posibilidad de tener muchos estilos. Las líneas están presentes frecuentemente, en el diseño, por ejemplo, en dibujos, ilustraciones y elementos gráficos, como texturas y patrones. La línea durante su trayectoria puede ser modificada mediante líneas **alternadas, desfasadas, enfatizadas y bifurcadas.**



Ana Sofía Geraldo Núñez

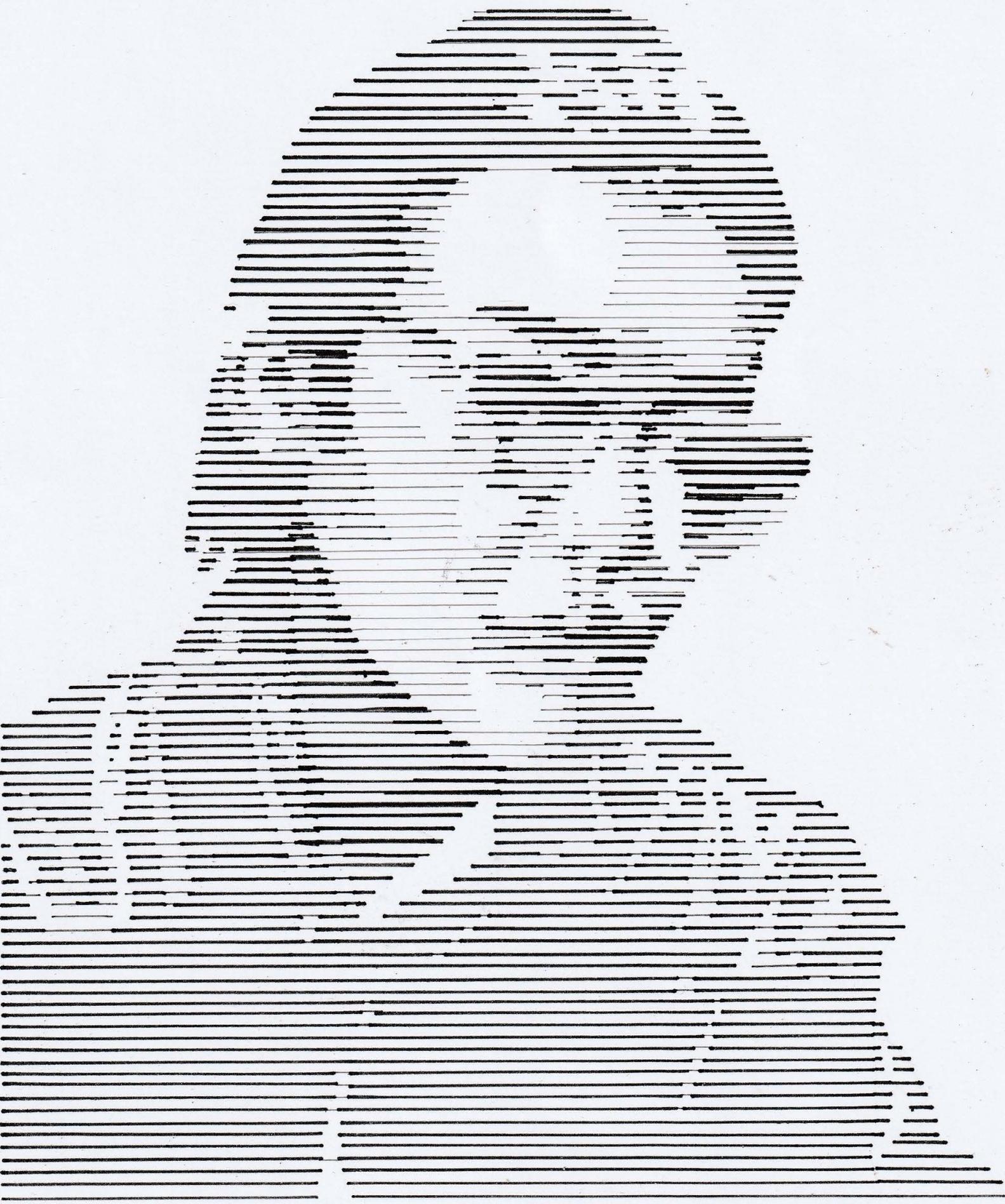


Líneas alternadas:

La alternancia de las líneas anchas se efectúa cambiando la línea a intervalo y viceversa, cada vez que se interrumpa por el dibujo de la figura.

Líneas desfasadas:

El desfase de las líneas indica que se ha salido de la trayectoria fijada.



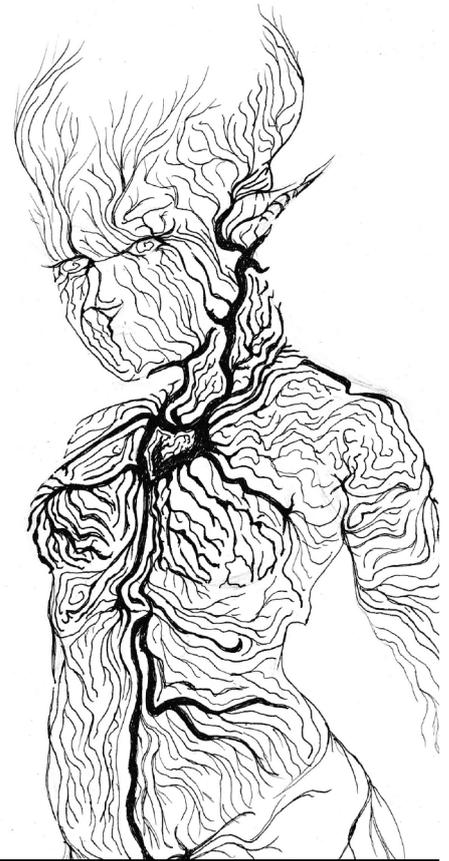


Líneas enfatizadas:

En el énfasis, la línea se adelgaza o se hace más ancha a partir de la marca de los dibujos; los cambios pueden ser bruscos o paulatinos.

Líneas bifurcadas:

La bifurcación o efecto de cebra en la línea, se logra mediante la división en ramales.



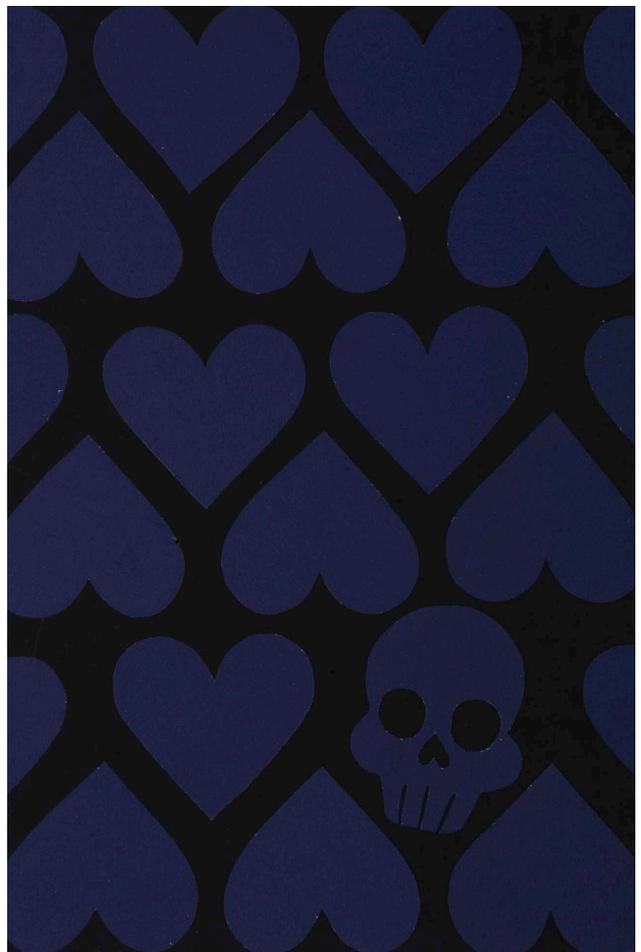
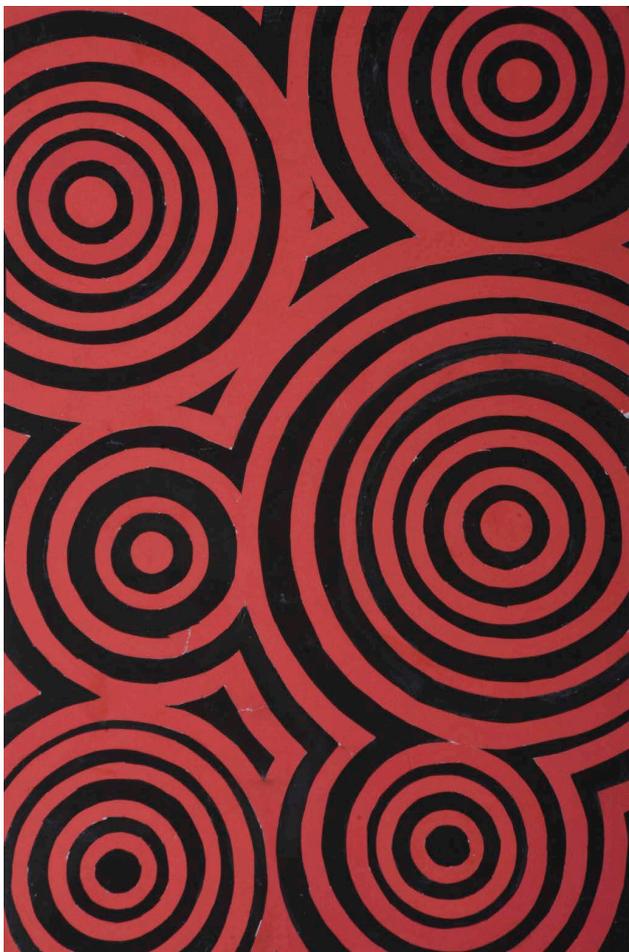
Joaquín Santiago Morales Sandoval

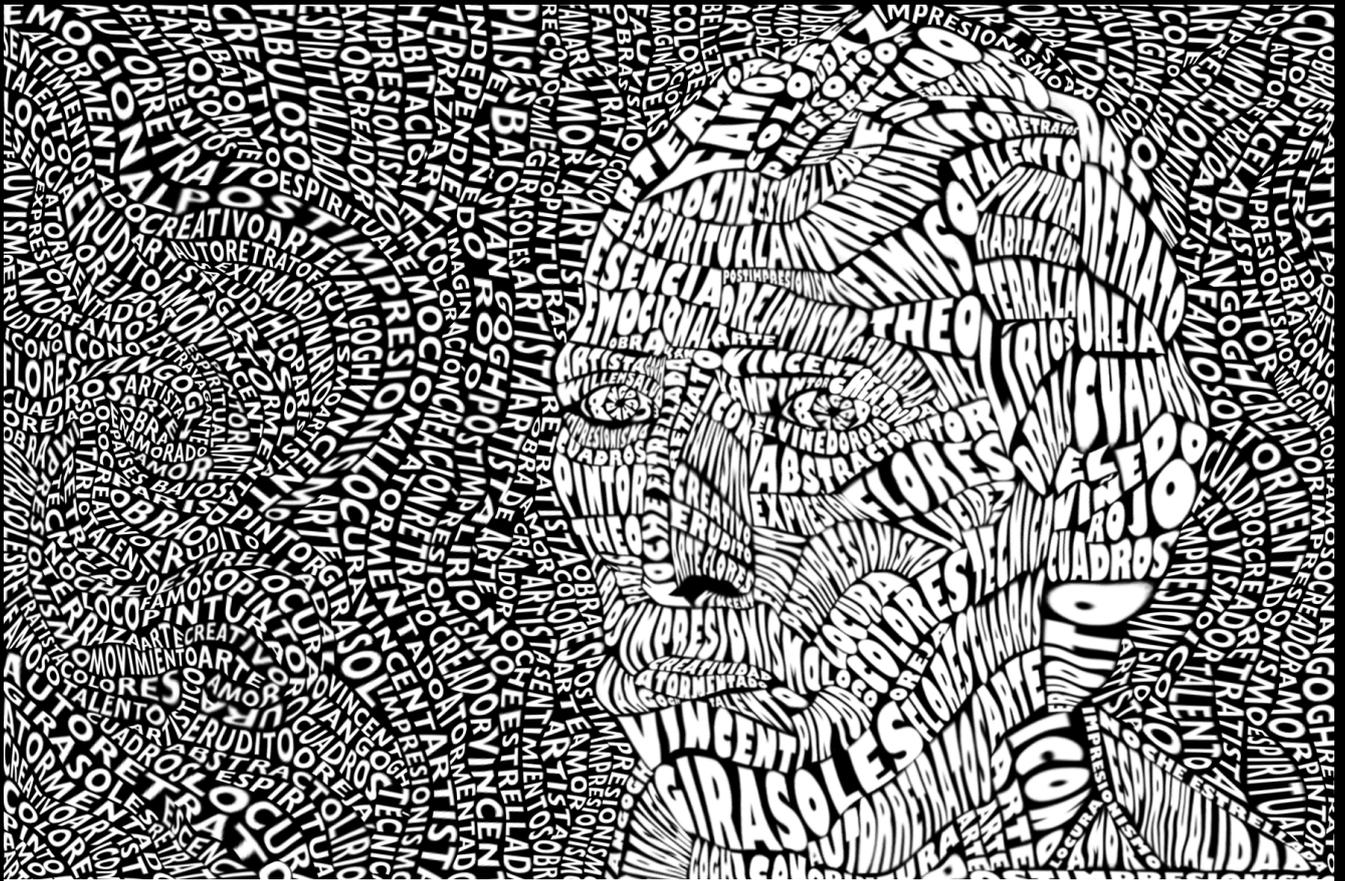


Alejandra Sarahí Flores Ocampo

CRITERIOS DE DISEÑO

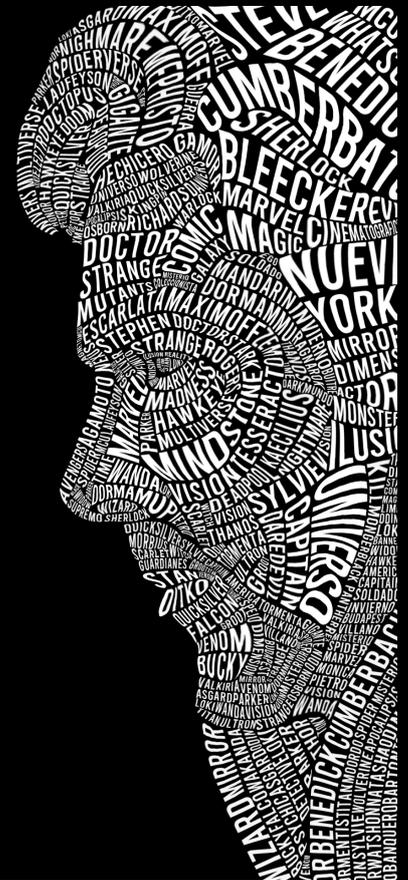
Fotografías por:
Martín Hernández Daza





Irlanda Espinoza Rubio

Ilustración Tipográfica



Andrea Arias Villarreal

Johann Clemente Higuera Arce



En el ejercicio se utiliza una tipografía que en impreso se llama mancha tipográfica, es usar una familia tipográfica, con las diferentes versiones de la tipografía (ultra delgada, delgada, gruesa, altas, bajas...) generar este alto contraste en una forma, con una sola tipografía se realizó la ilustración.

Con Van Gogh se usó algo más orgánico como sus pinceladas, en el caso de Obama más firme y más formal, como en el caso de la línea recta para realizar su sombra. Se puede manejar la fuente tipográfica para darle sentido ilustrativo, distorsionar una palabra para dar sensaciones y llenar vacíos.



Relación Forma Color

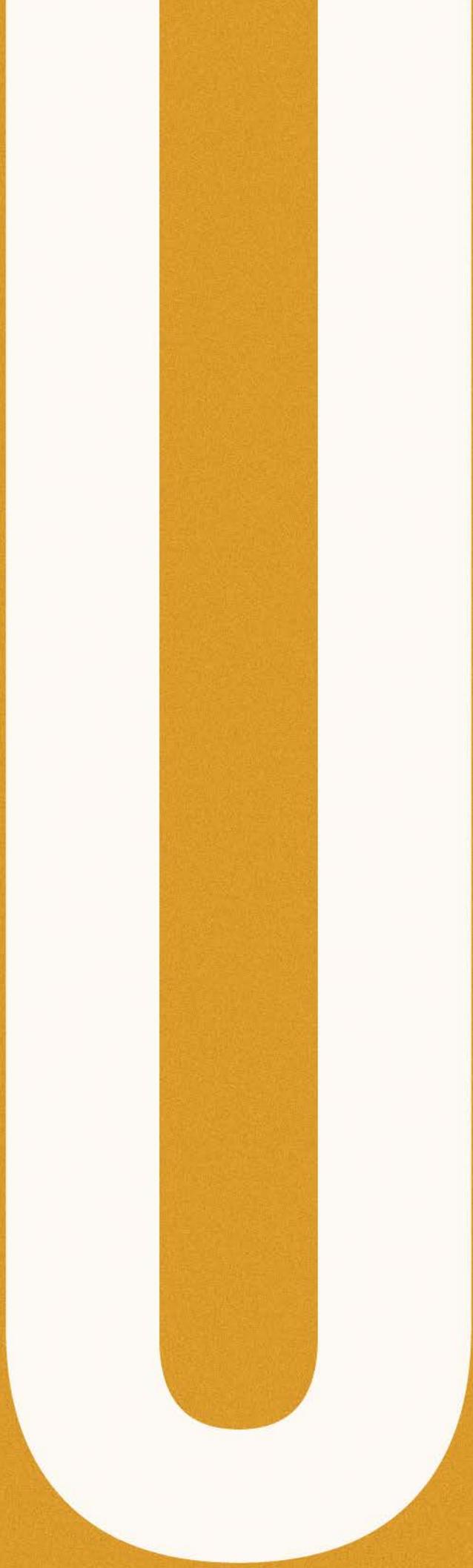


...

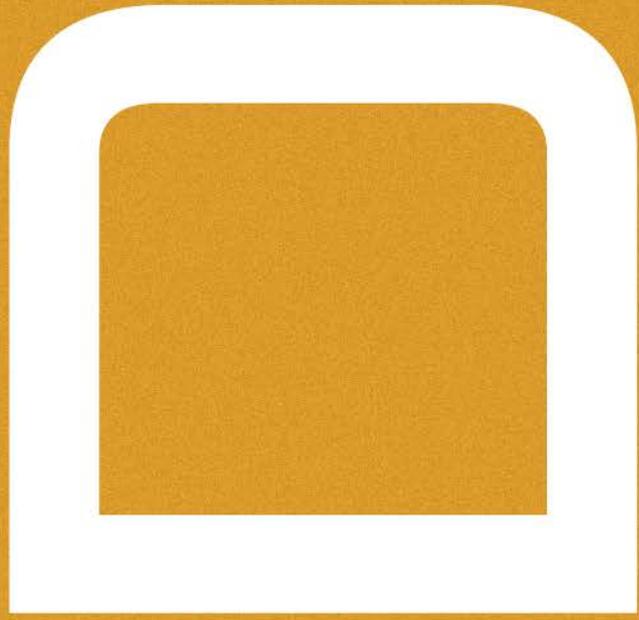
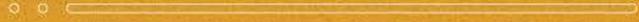


□ □
□





EL OFICIO DE DISEÑAR



Gabriela

Inzunza Salgado





Gabriela Inzunza Salgado es licenciada en Diseño Gráfico egresada de la Universidad Iberoamericana de Puebla. Ha laborado como profesionista independiente de imagen y eventos, capacitadora asistente electoral, como asistente personal en London UK, diseñadora gráfica de edición y publicidad en The Baja Citizen. Creadora de espacios editoriales (revistas y periódicos). Destacada docente en la Universidad Mundial, de más de 15 años en nuestra institución.

¿Cómo surgió su pasión por el diseño?

Decidí estudiar Arquitectura, pero en mi segundo semestre me di cuenta que existía la fabulosa carrera de Diseño Gráfico, los trabajos de mis compañeros me generaban mayor inquietud y motivación que mis proyectos en Arquitectura, era una sensación fascinante a mis ojos y mi imaginación, hice una conexión con la carrera antes de iniciarla.



Fotografías por:
Reyes G. Romo



¿La simplicidad es el objetivo ideal del diseñador?

Cambiaría la simplicidad por la funcionalidad, si un diseño creado para cubrir necesidades específicas, este necesitará de otro diseño, la verdad es que en realidad el primero no cumplió realmente con su objetivo. Si nos basamos en la gran frase de Ludwig Mies Van Der Rohe, “Menos es más”, si, el objetivo del diseño es ese, y para el diseño gráfico es esencial considerarlo para una comunicación clara y directa de mensajes visuales, sin probabilidades de confundir la información a comunicar.

¿Actualmente hay una sobrecarga de información?

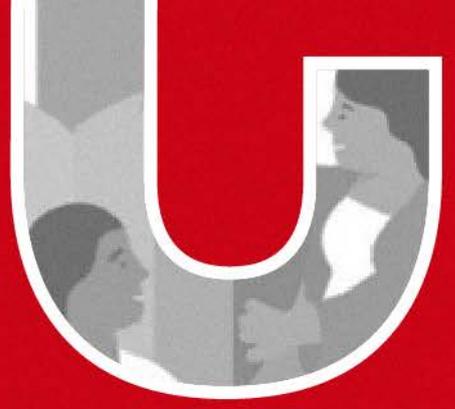
Si, con el avance desmesurado de las nuevas tecnologías tenemos información de más, que no muchas veces es lo que esperamos o tampoco que nos beneficie en algún sentido. Es un punto dentro del avance tecnológico de la humanidad, donde el Diseñador Gráfico juega un mucho papel importante, darle sentido estético y funcional para que dicha información, tan digital como impresa, se sienta confiable y comprensible, que realmente sirva para su objetivo, el informar.

¿Es la imagen una de las más potentes herramientas emocionales de las que el diseñador dispone?

Claro sin duda alguna, pero no es la más importante de todas, también está la tipografía que le da sentido y vida a una frase, un párrafo o a una simple palabra. La tipografía aporta personalidad al mensaje escrito y hace que se comprenda con mayor eficacia y sentido con un diseño en particular.

¿Qué parte de su trabajo le da mayor dicha?

Tres cosas que las tengo cada vez más claras que nunca, la primera ver a clientes satisfechos con sus diseños y teniendo el éxito que esperaban, segundo, ver trabajos que realicé tiempo atrás aún activos y generando nuevos clientes es muy satisfactorio, y la tercera, que es un poco más reciente, descubrí una pasión que me llevó mi carrera a conocerla, el impartir clases, el compartir mi gran gusto por el diseño y que los alumnos lo aprendan y ejecuten, logrando diseños que ni ellos se creían capaces de lograr, me llena de mucha satisfacción. Jamás creí que impartir clases me dejaría tan grata experiencia, el ver cómo evoluciona su manera de diseñar solucionando problemas de comunicación visual de una manera tan eficiente, me llena de gran gozo.



**CONOCER
PARA
SER**



Tendencias en diseño gráfico 2022-23



Sin duda los eventos de 2020 influirán en las tendencias del diseño gráfico en los próximos años.

Tuvimos una pandemia. Los movimientos Black Lives Matter y #StopAAPIHate cobraron importancia. Nos topamos con devastadoras alteraciones climáticas y cambios políticos a nivel mundial.

Y estos eventos han cambiado la forma en que se comunican los marketers y los negocios con sus clientes en el mundo corporativo.

Existe un movimiento visible hacia ser más incluyente y las marcas están trabajando para respaldar declaraciones con hechos y estadísticas. Más marcas están usando colores vivos. Incluso, los memes con marcas han vuelto a ser populares.

Ilustraciones & íconos coloridos



Siguiendo con el tema del color, no es sorprendente que las marcas hayan decidido combinar fondos llamativos con ilustraciones e íconos igualmente coloridos.

Los íconos han sido desde hace mucho tiempo una poderosa herramienta de marketing. Comparten mensajes de un solo vistazo y todo el mundo los entiende.

Sprout Social ha elegido íconos coloridos para sus fondos. Ten en cuenta cómo la marca combina los íconos coloridos con colores llamativos. El contraste es sorprendente y capta la atención de inmediato. Sprout Social blog [Graphic Design Trends 2022](#).

La mayoría de los íconos significan lo mismo en varios idiomas. Lo que los hace fácilmente accesibles para que puedan llegar al público.





Imágenes incluyentes

Mostrar la diversidad de los seres humanos ahora es necesario más que nunca. Normalmente usamos en nuestras plantillas íconos diversos e ilustraciones que reflejan nuestra fuerza laboral y audiencia.

Hemos estado escribiendo sobre diversidad en el diseño y creando infografías referentes al tema, como por ejemplo la siguiente infografía informativa.

Los acontecimientos del 2020 en torno a los temas raciales habían tardado mucho en llegar. Desde entonces, las marcas notaron la importancia de crear una estrategia de marketing más representativa.

Y esto no solo ha sucedido en plataformas tan visibles como Instagram donde Slack ha demostrado su diversidad. Slack también muestra diversos rostros saludando a sus usuarios en sus landing pages.



Fuentes serif

Las fuentes serif volvieron en 2021 y parece que están listas para quedarse en 2022. Este tipo de fuente clásica ha existido desde hace siglos.

Aunque también las fuentes serif son fuentes elegantes. Lucen estilizadas y tienen un aire nostálgico. Pero lo más importante es que debido a que las marcas las usan a menudo, cualquier fuente serif captará la atención de inmediato, como ves en este ejemplo de eBook.

En un ámbito online tan saturado, especialmente a causa de la pandemia, captar la atención de los usuarios se ha vuelto primordial.

Las fuentes serif lucen confiables y relajantes, y es justo lo que los usuarios necesitan ver hoy en día. En su página de inicio, Mailchimp acompaña sus fuentes de marca con las imágenes correctas para crear ese efecto.

Serif
Sans-Serif



Frases

Hace algunos años, las frases estaban a la moda. Las frases inspiracionales de gurús del marketing, magnates de los negocios y expertos estaban por doquier.

Luego las personas comenzaron a aburrirse al ver las mismas frases una y otra vez. O peor aún, cuando comenzaron a recibirlas de sus parientes ansiosos.

Eso ahora está cambiando.

Hemos visto que las frases han regresado, pero con una diferencia. No estamos viendo las mismas frases inspiradoras de antes.

Conclusión

Las tendencias de diseño gráfico para el 2022 son una consecuencia directa de la pandemia y del cambiante panorama social y político del mundo.

Estos eventos han tenido un impacto profundo en la forma en que las marcas se comunican con sus clientes.

Pero también han cambiado la forma en que se presentan las marcas. En los últimos 18 meses ha habido mucha autorreflexión.

Las marcas intentan dar lo mejor de sí mismas en todos los aspectos de su vida empresarial.

Los elementos visuales que adopten las empresas actuarán como una ventana a su ética y su misión. Por eso estamos viendo más imágenes y visualizaciones de datos incluyentes.

Además, es probable que los memes de marca sigan estando de moda en un futuro próximo.



A RTISTA LOCAL



Yesmany
Marrero Martínez



Yesmany Marrero Martínez estudió la carrera de Diseño de Comunicación Visual en el Instituto Superior de Diseño (ISDi). Trabajó como especialista de Diseño de Comunicación Visual en la empresa de Arquitectura y Urbanismo Restaura, oficina del Historiador de la Ciudad, La Habana, Cuba, en la empresa Nexo Diseño en La Habana, Cuba; en la Dirección de Proyectos en Niparáj A.C, La Paz, Baja California Sur, México, y actualmente Coordinador de Imagen Institucional en la Universidad Mundial. Ha sido profesor en el Instituto Superior de Diseño (ISDi) en Cuba, y la Universidad Mundial campus La Paz, Baja California Sur, México.

¿Cuándo nació su amor por el diseño y la ilustración?

Cuando comencé mis estudios universitarios estudiaba otra carrera, pero no me gustaba, y decidí cambiar de carrera, quería Arquitectura...pero no pude cursar, y me inscribí en Diseño Gráfico a nivel técnico, eran soluciones gráficas con mucho énfasis en todas las técnicas a mano, hacer letras a mano, nada era digital, y fui enterándome lo que era el diseño, sobre todo la parte artística, la ilustración, y el cartel con las características tradicional, y me gustó esa parte artística, ilustrar libros infantil, dibujar, para cuando terminé los tres años pasé al nivel superior, y descubrí otra parte del diseño... La casualidad me llevó de Arquitectura a Diseño Gráfico, y decidí quedarme en diseño.

¿Cómo debe de ser un buen ilustrador?

Creo que el diseño se aprende, no se necesita tener una característica especial, ya que las actividades de diseño son muy diversas. Tal vez para ilustraciones necesites al menos sensibilidad, de saber cómo transmitir o de acercarte a un concepto, pero hablando de diseño en general, el diseño web se aprende con cero de sensibilidad, y se ejerce profesionalmente.... Y el diseñador en general no necesita tener alguna dote particular, conozco muchos que sé que se adaptan... adaptan su destreza en función de sus intereses, a un área determinada, y ya pueden encaminarse por ahí. Te debes adaptar, es una técnica que se adquiere, como muchas otras, pasas muchas horas en computadora... Puedes ser diseñador, para eso se estudia. No tienes que trabajar por inspiración, se aprende y se va ejercitando con los años.

Cuando realiza diseños para sus clientes ¿sigue al pie de la letra el encargo que le han hecho?

Para la metodología del diseño hay varios elementos, o pasos o guías que yo sigo, la primera el encuentro con el cliente, y saber cuál es la demanda, una vez que yo sé cuál es la demanda, tengo el deber de evaluar esa demanda, cuál es el problema real del cliente, y cuál es la demanda que da solución al problema, a veces la demanda que da solución al problema no es el encargo, el ejemplo típico es cuando una escuela o una universidad encarga un cartel de PVC o acrílico para indicar un baño roto para señalar está en reparación, si lo que quieres decir es que el baño está fuera de servicio, es más accesible y funcional poner un hoja con rotulador, y asumir ese recurso con una señal temporal y sencilla, y no invertir en un cartel.

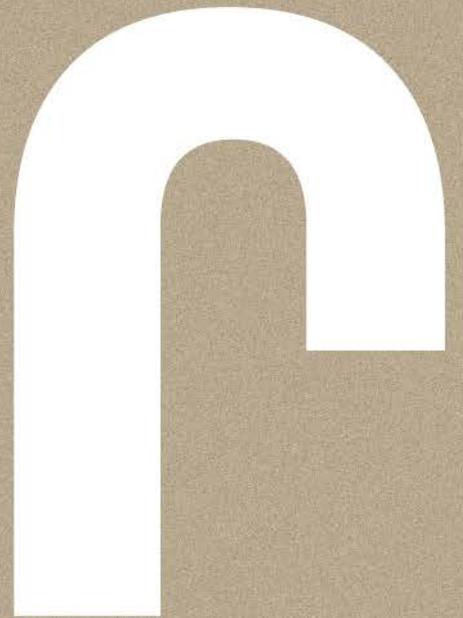
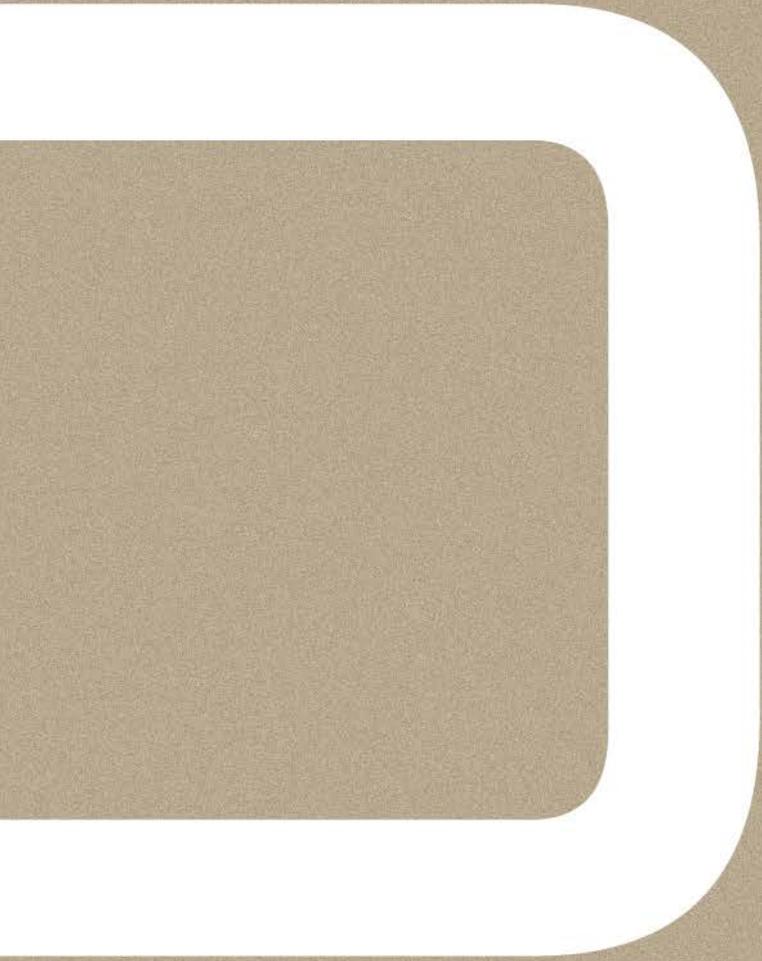


¿Cómo debe ser una imagen o un diseño para que cobre vida, sea fascinante y perdure en el tiempo?

Siempre debe ser funcional, y depende de la demanda, algunas necesitan temporalidad y otras no innecesariamente, perdura, y deben ser creativas pero no artísticas.

¿Qué parte de su trabajo lo hace más feliz?

Terminar. Independientemente, me guste o no me guste, la parte preferida es cuando termina el trabajo, cuando entregó al cliente, cada vez que el trabajo siempre termina con la satisfacción es como un estímulo y me indica que funcionó el proceso



DISEÑO Y COMUNICACIÓN



Diseño y Comunicación Visual



En todo espacio, ya sea público o privado, proliferan toda clase de mensajes, desde las señales hasta la publicidad. Las ideas en el mundo moderno se divulgan por medio de imágenes.

En el interior de nuestros hogares los espacios se saturan con una gran cantidad de mensajes, que nos llegan por publicaciones, televisión, internet, productos diversos, comunicados bidimensionales y gráficos, signos, letras, formas y colores, áreas activas del diseñador gráfico.

El diseño gráfico iniciado en los años 60's es una de las disciplinas de mayor impacto en la vida cotidiana, y su función es un vínculo más estrecho con la funcionalidad que la creación artística, lo mencionaba Munari, en su libro *Diseño y comunicación visual*, al no considerarse a sí mismo como un artista, sino como un profesional que facilita las cosas... “es muy fácil complicar, lo difícil es simplificar...” y define la comunicación visual como todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo. Cada una de estas imágenes tiene un valor distinto, según el contexto en que están insertadas” (Munari, 1985).

“El diseño es la comprensión dinámica de cómo vivimos en el mundo a través de los objetos que diseñamos y de nuestras comunicaciones”.

Diseñadora, María Serrano.

¿Cómo surge el proceso de la comunicación visual?

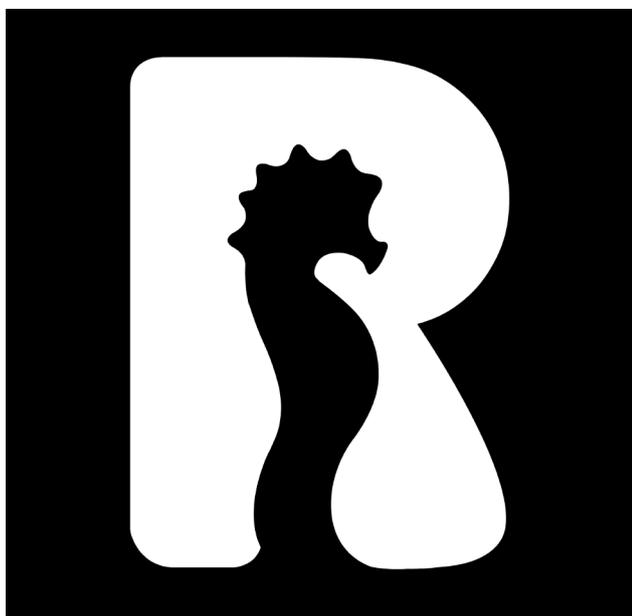
El hombre crea símbolos y signos para transmitir información mediante conceptos que materializa en forma gráfica, surgen de un lenguaje en común, y la imagen puede constituir un reconocimiento universal. Su origen fueron ideogramas que representaban personas, animales u objetos. El mensaje podía ser intencional o casual con libertad en su interpretación, pero todo signo creado por el hombre, nos dice Barthes, en su libro *Semiología*, es significativo, y todos los objetos deben cumplir una función.

Referencias:

BARTHES, Ronald. *Semiología*, editorial Paidós, 1993.

MUNARI, Bruno. *Diseño y comunicación visual*, editorial G. Gili, 1985.

SÁNCHEZ, María. *Señalética. Conceptos y fundamentos*, editorial Alfragma, 2005.



“Llamamos cultura a ese magma de límites un tanto abstrusos que empapa cada una de nuestras acciones y reflexiones”

Diseñador, Bruno Munari.



ESPACIOS DE ARTE

PARA ZONAS URBANAS

creación de zonas recreativas para jóvenes artistas de zonas vulnerables
PAG. 12

PRIMER CONCURSO NACIONAL DE GRAFITTI

PREMIO DE \$5000

JUNTO A ARTISTAS

URBANOS

PAG. 14

NOBAD

IMÉXICOI

El Grafitti:

LA VIDA DETRÁS

DEL ARTE URBANISTA

Seguimiento de la vida de Artistas del Grafitti y entrevistas a Jóvenes creadores

PAG. 4

¿QUE ES

ARTE URBANO?

Arte de la Calle, Street Arte, técnicas informales de expresión artística.

PAG. 7

¿De verdad son arte el 'street art' y los NFT?

PAG. 10



SÍGUENOS EN

@NOBAD_REVISTA



P

**PROFESIONISTA
INVITADO**



Francisco José García Grijalba



Fotografía por:
Raí Pinzón



Francisco José García Grijalba es egresado de la Universidad Mundial campus La Paz de la licenciatura en Diseño Gráfico, con una primera especialidad en Diseño Digital, y una segunda especialidad en Identidad Corporativa. Se especializó en diseño web, diseño digital, diseño corporativo, edición de vídeo y contenido audio visual.

Durante ocho años se desempeñó en el cargo de coordinador de Imagen Institucional en la Universidad Mundial campus La Paz.

Actualmente se encuentra a cargo del área de Comunicación Social en el Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica en B.C.S., y colabora en proyectos free lance. Imparte clases en la Universidad Mundial en el área de Diseño Digital.

¿Cuándo y cómo surge su interés por el diseño?

Mi interés surgió en la preparatoria, tuve que pedir baja temporal por un semestre, y en ese periodo trabajé en una carpintería, con la unión de mi gusto por el dibujo y lo que aprendí en la carpintería logré diseñar muebles. En esta etapa conocí la serigrafía, el diseño en playeras... me pareció muy interesante plasmar dibujos, ser creativo, poder estampar las imágenes que diseñaba, y llevarlas a donde quisiera... eso me gusto. Me orientó a la búsqueda de escuelas que ofrecieran la carrera de diseño. Me inscribí a la licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Mundial, cursé la materia de serigrafía, y para mi sorpresa fue la materia de diseño web la que atrapó toda mi atención, ya que involucra todo el diseño, mucha creatividad y algo nuevo para mí, en ese momento, la programación, tema que no era el gusto común de mis compañeros.

¿Cómo debe ser una imagen o un diseño para que cobre vida, sea fascinante y perdure en el tiempo?

Aquellos diseños que comunican las problemáticas sociales son ejemplo de diseños que pueden trascender en el tiempo, recuerdo un cartel que se mencionó en una conferencia en la universidad... Era una imagen de un brazo apuntando a un texto, era un cartel muy grande, y en letras muy pequeñas decía... sigue acercándote a la lectura. Es un buen ejemplo de un diseño que perdura en el tiempo.

Nos podría narrar cómo fue su experiencia de trabajo con una empresa tan conocida como Netflix.

Trabajé con Netflix en Santa Rosalía pero no en diseño, fue en el área de construcción. Ellos contratan personal de las oficinas centrales de Estados Unidos para sus filmaciones. El personal era mayormente de la Ciudad de México, personas muy amables y respetuosas.

Fue un trabajo interesante, era realizar la construcción de escenarios en las locaciones que se requerían. En Santa Águeda, en uno de los oasis, construimos una escalera y un campo. Los escenarios eran con tablas o material nuevo, el director decía al equipo que necesita que lucie-

ran viejos y abandonados, entonces entraba el equipo de construcción y arte, rompían tablas, las quemaban, las pintaban para la apariencia de óxido, generando texturas como si hubieran estado tiempo en el fondo del mar, con conchas incrustadas, lama... Fue un trabajo asombroso pasar de la pantalla a la realidad.

Un segundo escenario fue en contra esquina de El Chute está construcción en Santa Rosalía que tiene forma de torre antigua, hicimos una cárcel que sale en la serie, fue pintar de color negro, colocar tierra, que luciera abandonada... tallar con lápices, grafitear, como una cárcel de mala muerte... fueron jornadas de 12 horas, pagaron muy bien el trabajo pero el equipo viaja mucho, y extrañan a sus familia situación difícil para ellos, pero en general es una buena experiencia que te permite conocer el mercado...

¿Qué parte de su trabajo le hace más feliz?

Que te digan...me encantó...esto funciona muy bien... eso me hace feliz. Creo que es la parte que a todos nos hace feliz, que se fijen en tu trabajo, por encima de lo monetario...que te digan que estás realizando un buen trabajo.

DÍA DEL ARQUITECTO

AVAVI!



Realidad y Creatividad: bases para un mejor entorno arquitectónico

La Paz, B.C.S. – Con el tema “El quehacer arquitectónico, mi presente, mi futuro”, la Universidad Mundial celebró el día de las y los arquitectos. “Ser arquitecto o arquitecto de interiores es saber reconocer e interpretar la realidad que nos rodea, pero también ser capaz de imaginar cosas que aún no existen, es trabajar con la realidad y la imaginación para crear nuevas realidades que mejoren nuestro entorno”, así lo expresó la maestra Marisol Cordero Avilés, coordinadora de la licenciatura en arquitectura y arquitectura de interiores.

Durante la inauguración del evento híbrido, la rectora de la institución, doctora Judith Moreno Berry, además de felicitarlos efusivamente en ambos campus, recordó los orígenes de dichas licenciaturas y destacó que la disciplina y los buenos hábitos a lo largo de la carrera son esenciales para el éxito profesional. Las famosas “repentinas” durante las cuales se desarrollan proyectos durante dos o tres días seguidos fueron moldeando el espíritu triunfador y el liderazgo de sus egresados más exitosos. Finalmente les conminó a tener siempre presentes las necesidades de viviendas dignas para los que menos tienen, sobre todo en lo que a espacios se refiere.





Por su parte, el vicerrector académico, maestro Gustavo Pérez Arévalo felicitó a los festejados y los invitó a usar creativamente las herramientas tecnológicas que han transformado para bien la profesión.

Durante el programa intervino el maestro Marco Antonio Domínguez Valles, expresidente Estatal del Colegio de Baja California Sur, con el tema “El presente y futuro de la planeación urbana en México” donde expuso la problemática nacional y estatal en materia de planeación urbana actual, así como los retos que las ciudades y pueblos enfrentarán con respecto a temas como seguridad y prosperidad.

A continuación, la arquitecta Jessica Alcántara Rivera, representante del Colegio de Arquitectos del Mar de Cortés, disertó sobre la metodología BIM, presente y futuro del sector de la arquitectura, ingeniería y construcción.



Acto seguido, la maestra Marisol Ruiz Cortés, fundadora y coordinadora de los coloquios en Arte y Cultura en “Economía y Diversas Miradas al Territorio y la Habitabilidad” expuso sobre “El quehacer arquitectónico, construyendo el diálogo con otras ciencias” que se encontraba en la Ciudad de México, y nos acompañó por plataforma zoom.

Para finalizar la celebración, participaron las exalumnas Mariela Candelario de La Cruz con “El paisaje como tiempo” y Karen Paola Uribe López con “Mi camino hacia el éxito” e invitaron a sus futuros colegas a prepararse y comprometerse con la profesión, el servicio a la comunidad y, sobretodo, a llevar siempre en alto la filosofía humanista y el liderazgo que les enseñó su alma mater.





FOTOGRAFÍA

Fotografía Básica

Mtro. Mario Trejo.

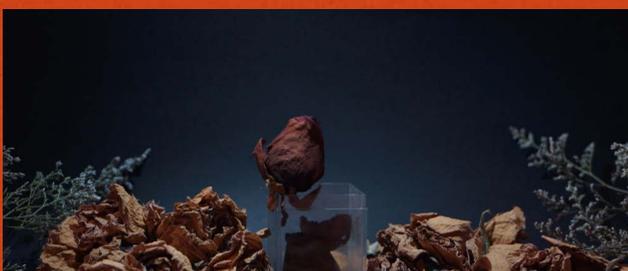
Con base al desarrollo del programa (Syllabus) se logra establecer un flujo de trabajo teórico donde los alumnos aprenden a identificar las herramientas básicas de una cámara fotográfica seguida de una serie de sesiones prácticas tanto dentro del aula, como prácticas de campo donde las variaciones de luz y sombra obligan a mejorar en el manejo del equipo. Los alumnos son guiados a través de estas sesiones con sugerencias consejos y ejemplos, con ayuda también de equipo de estudio profesional. Esto contribuye para ellos se entusiasmen y logren buenos resultados casi de inmediato, partiendo desde prácticamente cero conocimiento, hasta lograr una variedad de sesiones por ejemplo lo que se ha hecho en este cuatrimestre son de: Bodegones (producto), Retrato (catrinas), Disfraces (Retrato libre), Fotoperiodismo, Fotografía en entornos naturales, Moda estilizada (glamour), Y retrato temático de ocasión (navideño). Al final del cuatrimestre, podemos decir que aún quedan con “hambre” de continuar aprendiendo, y deseosos (algunos nos lo han expresado) de tomar sin dudar otro curso.



Fotografías por:

*Alexandra Gutierrez, Anna Arce, Aranza Bernal,
Axiris Ojeda, Cristina Graves, Damián Burquez.*





Fotografias por:

Deborath Espinoza, Emmara Herrera,
Evelin Pelagio, Frida Monroy,
Gabriela Torres.



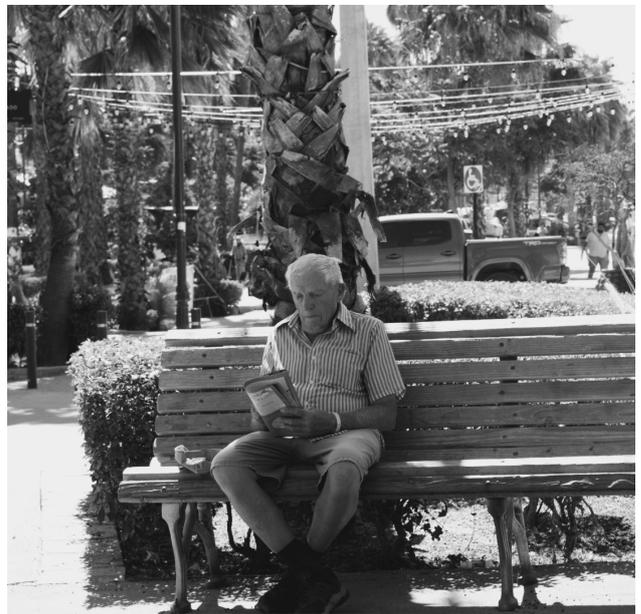
Fotografías por:

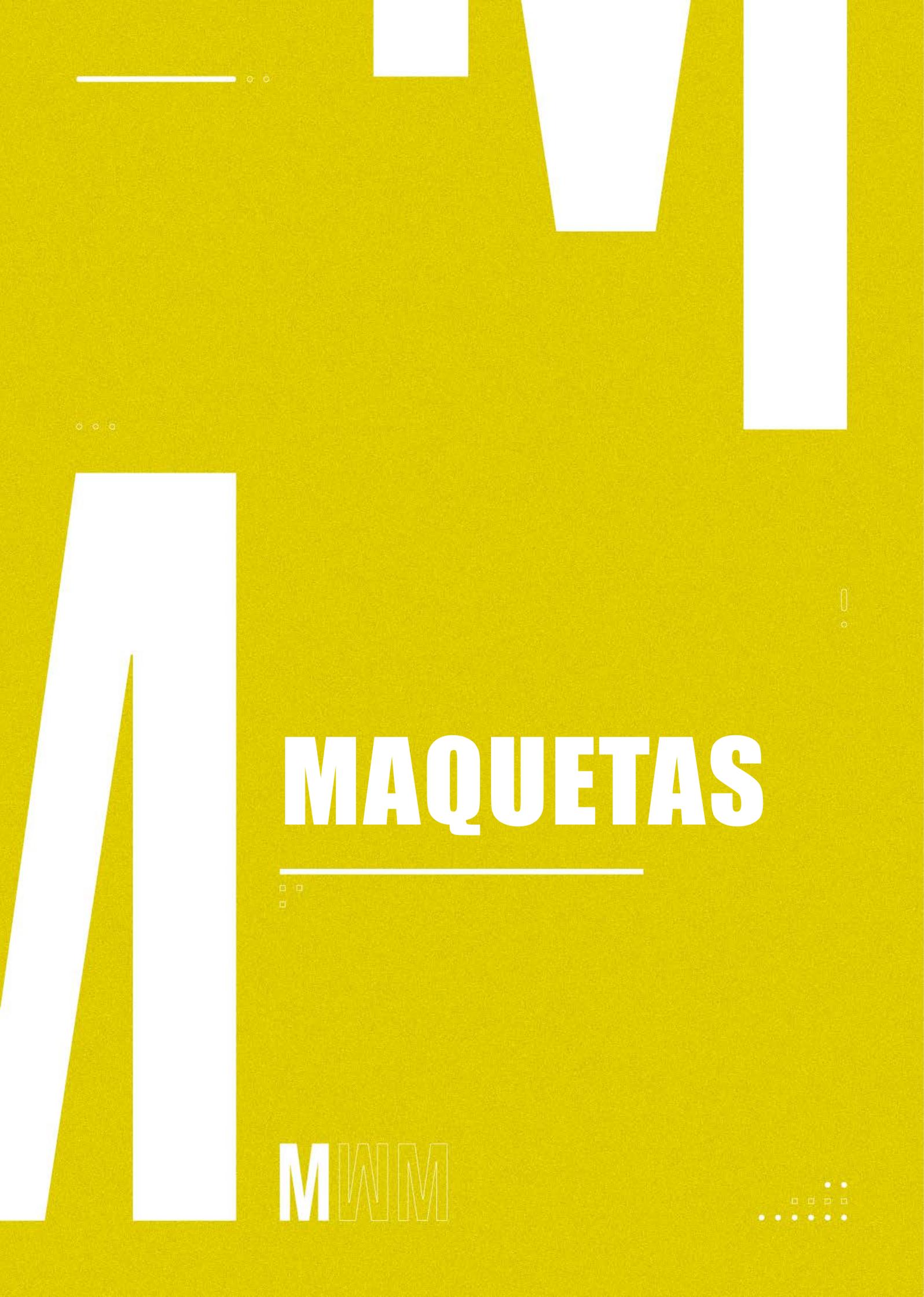
*Mario Trejo, Melissa Rivera, Nestali Acevedo,
Nesya Albañez, Noemi Méndez, Paulina Perfecto.*



Fotografías por:

*Selene Castro, Valentina Castillo,
Valeria Arroyo, Virinia Ojeda y Yadira Mosso*





MAQUETAS

MWM



Alumnos:

Ana Paola Urcadiz Inzunza
Ana Regina Montaña Castillo
Emmanuel Meza Bernal
Isis Alondra Guillin Torres
Pamela Isabel Lares Ramírez
Policarpo Morales Hernández

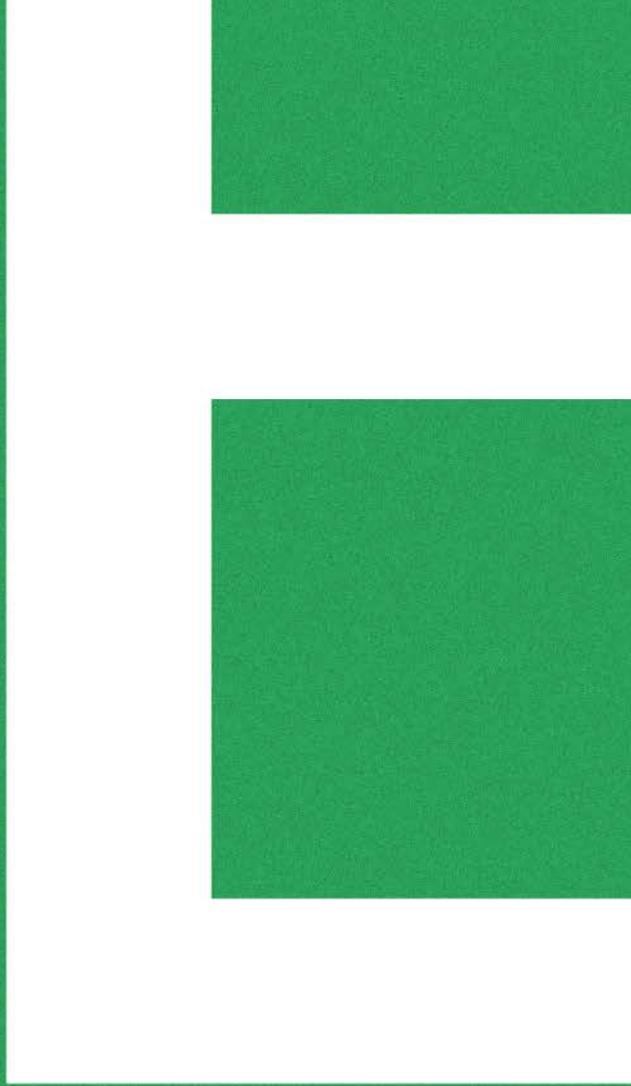




Todo arquitecto y arquitecto de interiores, maneja diversas técnicas de representación de sus creaciones o proyectos, para ilustrar adecuadamente a sus clientes, los beneficios de contar con ideas creativas y funcionales, que solo un profesionalista del área, podría generar, por medio del estudio y metodología arquitectónica, una de estas técnicas, es la maquetación o modelos a escalas. He aquí, algunos ejemplos, que se desarrollaron por parte de los alumnos de arquitectura y arquitectura de interiores, como práctica; cada técnica y proyecto, a creatividad de los alumnos, dirigidos y asesorados, por la Lic. Juana Carrasco, durante la materia de taller de maquetas.



DISEÑO EDITORIAL



Infografía



Es la rama del diseño gráfico la cual se encarga de la maquetación y composición de las publicaciones.

¿Qué es una revista?

La palabra revista en inglés (magazine) proviene del árabe y en esa lengua significa almacén. Si nos fijamos, las revistas que leemos son una colección de diversos elementos –artículos y fotografías– unidos por una característica en común.

¿Quién hace revistas?

Las personas encargadas de recopilar dichos elementos proceden de diferentes entornos, pero su trabajo, aunque difiere en algunos puntos, también sus coincidencias. Asimismo, la mayoría de las revistas son el resultado de un esfuerzo de colaboración pero también hay que decir que en ese mundo hay muchas jerarquías y se concede mucha importancia a los cargos: el director, subdirector, ayudante de director, director suplente, redactor de artículos, redactor colaborador, director editorial...





¿Cómo surgen las publicaciones?

La alfabetización general de la población coincidió con los avances tecnológicos de mediados del siglo XIX, y las revistas tuvieron un papel importante en el día a día de todas las clases sociales, las había por cualquier profesión, interés, pasatiempo y capricho. Tras un siglo de creciente popularidad, muchos predijeron que la televisión acabaría con las revistas y periódicos, pero no, las revistas se adaptaron y las tiradas actuales son mucho mayores que las de ese entonces.

¿Cuál es el futuro del diseño editorial?

Hoy en día, 150 millones de personas en todo el mundo recurren a Internet en busca de información y entretenimiento, pero, una vez más, las revistas se han vuelto a adaptar. Existen cientos de revistas tanto en versión impresa como electrónica. Es posible que tengan que seguir adaptándose para mantener su originalidad y su valía, pero esto es lo que los redactores, directores y diseñadores han estado haciendo en los últimos 150 años.

Número VI / Agosto 2021

Destiny

REVISTA ALTERNATIVA

**DESMOND
TINY** El hombre que
difunde oscuridad al alma

Comparativa

**AVENTURAS
"URBANAS"**
Descubre los 9 lugares más
originales en todo mundo

**50 CANCIONES
PARA EL 2022**
Sacamos la bola de cristal para
adivinar el futuro de la música

**!!! LAS 10 CLAVES
DEL TERROR!!!**

**13 PREDICCIONES
PARA 2021**
EL SEÑOR DE LAS SOMBRAS



ISSN 2541-1234
www.destiny.com

AVAAVA



TALLER DE ARQUITECTURA



WAV



Taller de Resina Epóxica



¿En qué consiste el trabajo realizado en el taller?

En este taller el alumno aprendió a dominar la técnica de texturas mixtas con la aplicación de resina epoxica. En esta ocasión la resina epóxica se utilizó para la elaboración de cuadros hechos a mano con ideas originales de acuerdo a los distintos diseños que presentaron los alumnos. Se trabajó con lienzo de madera, pasta texturizadora, resina epoxica, pigmentos, glitter, pintura acrílica, eliminador de burbujas, secadora de pelo, mantel de plástico, guantes de látex, contenedores, cristales transparentes, pinceles, abatelenguas, cinta tape, mandil, cubrebocas, gafas, silicón frío, y espátula.

Podría comentarme las características de las obras que surgieron del taller:

Los alumnos realizaron cuadros decorativos para interiores con la técnica de resina epóxica. Cada uno de los alumnos tenía distintos diseños e ideas que ayudaron para poder llevar a cabo sus proyectos.

Con la información apropiada para manipular el material, aprendieron cómo preparar sus mezclas de resina con distintos pigmentos para generar gamas tonales de resina. En la práctica lograron utilizar solamente la cantidad adecuada de resina y catalizador para la elaboración de su proyecto, de esta manera no desperdiciaron material, y se dieron cuenta de la cantidad de horas que se debe esperar para que seque totalmente la resina epóxica. Finalizaron su obra aplicando distintas texturas y detalles para denotar la belleza de su trabajo.



Mtro. Daniel Díaz Díaz
 Título: Caballo Esmeralda
 Dimensiones: 70x60 cm



Adriana Montaña
 Título: Sin titulo
 Dimensiones: 40x60 cm



Martín Emmanuel Arévalo Reyes
 Título: Espejismos vividos
 Dimensiones: 40x60 cm





Wendy Viridiana Sánchez Guerrero

Título: Ella

Dimensiones: 40x60 cm



CULTURA



Concurso de Árbolitos Navideños

..







— ○

En las pasadas fiestas navideñas se llevó a cabo el Concurso de Árboles Navideños, campus Los Cabos recibió 13 trabajos que se presentaron al jurado, y cada grupo participante explicó los detalles de sus árboles que fueron creados con material reciclado.

Los ganadores: primer lugar, Luna Azul Roca Linares, Kinari Diveke Vega Peralta, Estefany Velarde Chaires, Yovani Fuentes Pérez y José Miguel Bocel Cancino, estudiantes de la licenciatura en Derecho. Segundo lugar, Paola Gissel Ambrosio, Francisco Javier Arvizu Yepiz, Sara Lázaro Ortiz, Criselda López Rodríguez

y Alexandra Nava Mejía, estudiantes de la licenciatura en Gastronomía. Tercer lugar, Roxana Yannil Castro Gómez, Airim Fernanda Amador Chávez, Sinahi Martínez Valenzuela, Laisha Ayleen Hernández Ramírez, Martha Arellanez Carmona, estudiantes de la licenciatura en Psicología.

Cada año se realiza el concurso, y se donan los árbolitos ganadores a las comunidades de escasos recursos.

