

YUXTAPUESTA

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



DIRECTORIO

Yuxtapuesta, Arquitectura, Arte, Diseño y Cultura. Revista Académica Universidad Mundial, revista digital febrero-abril de 2025.

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

Febrero-abril de 2025, es una publicación trimestral 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 o 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

Coordinadora de Vinculación

Mtra. Catalina Solís Núñez

Coordinador de Arte y Diseño

Mtra. Lidia Ondina Trasviña Aguilar

Coordinadora Editorial

Mtra. Jessica Patiño Cruz

Coordinador de Imagen Institucional

D. G Ernesto Hernández Urusquieta

Diseño Editorial

Alejandra Sarahi Flores Ocampo

Ilustración de portada

Emiliano Rodríguez Zazueta

Diseño de portada y contraportada

D. G Ernesto Hernández Urusquieta

Fotógrafos

Lic. Jorgen Raí Pinzón Luque

Alexandra Meza Orozco

Anahi García Collins

Alma Delia Oropeza Pérez

Mayra Paola Hernández

08

GALERÍA

13

EL OFICIO DEL FOTÓGRAFO

18

ARTISTA LOCAL

20

CONOCER PARA SER

22

PROFESIONISTA INVITADO

24

CULTURA



SECCIONES VARIA

28

FLYER

30

ENVASES, EMPAQUES
Y EMBALAJES

32

SPOOKY ILLUSTRATOR

36

IDENTIDAD VISUAL

43

SIN LÍMITES

44

DIBUJO TÉCNICO I

50

FOTOGRAFÍA BÁSICA

GALERÍA



GALERIA

Pre-prensa digital.

El ejercicio consistió en crear un cartel publicitario con el artista favorito de cada alumno, que tuviera todos los elementos que se necesitan para enviar a impresión, jugando con la tipografía, y al mismo tiempo hacer uso de la jerarquía tipográfica para que el cartel sea armonioso y estético.

Docente: licenciada Alejandra López Jaime.

Alumnos: Abraham Arcángel Geraldo Avilés, Abril Malibe Gómez Vázquez, Anael Noriega Peñuelas, Ara Camila Hiralles Vargas, Camila Alejandra Romero Villavicencio, Carolina Green Zayas, Cesar Enrique Aguirre Rivas, Danna Loaiza Cruz, Danna Paola Zúñiga Gutiérrez, Dariana Elizabeth Arellanes Díaz, Diego Armando Sepúlveda Ruiz, Diego Iván Abaroa Rangel, Diego Urusquieta Collins, Goretty Hernández Cota, Jaime Ronnel Jáuregui Bravo, Jesús Alberto Vargas Aguayo, Kael Ceseña Flores, Lía Carolina Cortez Arias, Mya Carolina Peraza Lizárraga, Paul Eduardo Canseco Ruvalcaba, Regina Martínez Estrada, y Sergio Ceseña Rivera.

CARTEL PUBLICITARIO



MISSIN



Ethel Cain

Have you ever seen this woman?

Ethel Cain is coming to Europe with her highly anticipated tour, bringing her unmistakable sound to iconic stages. Don't miss the chance to experience her live performance. Get your tickets and find more information at www.ethelcaintickets.com (<http://www.ethelcaintickets.com>).

Mya
Peraza

América
Aldana

Austin
Blake

Hazel
Garza

Gracie
Clifford

Carl
Abrams

BEABADOORBEE
Bea topia

TOUR 2025 AMÉRICA LATINA

**15 DE MARZO- CIUDAD DE MÉXICO-
AUDITORIO NACIONAL**

**20 DE MARZO- MONTERREY- ARENA
MONTERREY**

**25 DE MARZO BUENOS AIRES-
LUNA PAR**

Betopia Culting - 10:36 - Sunny day - Se you soon - Ripples - the perfect pair - broken cd - Talk - Lovesong - Pictures of Us - fairy song - Don't get the deal - tinkerbek is overrated feat. Pink Pantheress - You're here that's the thing.

aespa WORLD TOUR
Synk
Parallel Line
CDMX

2025. 03. 18 MAR 8PM
PALACIO DE LOS DEPORTES

aespa SM ENTERTAINMENT

Boletos a la venta a partir del 13 de febrero de 2025.

ADRENALINE

**ENERO
15
2025**

**CIUDAD DE MÉXICO
FORO SOL**

GOLDEN **Z** **JUNGKOOK**

i am STILL

WOULD YOU DO IT AGAIN

WAS IT TOO MUCH

WORLD TOUR

MEXICO CITY

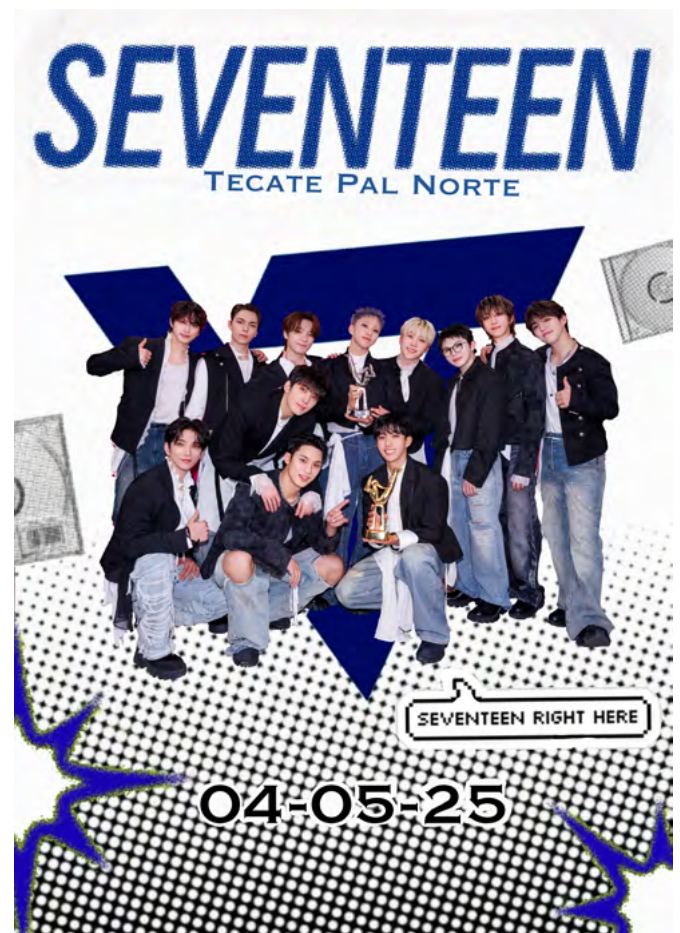
ESTADIO AZTECA

2025.09.01 MON 6PM | 2025.09.02 THU 5PM
2025.09.02 SAT 6PM | 2025.09.13 SUN 5PM

HYBE
MUSIC

Estadio Azteca

ticketmaster



01001010 01100001 01100011 01101011 00100000 01010011 01110100 01100001 01110101 01100010 01110010 00100111
01110011 00100000 01001101 01101001 01100011 01110010 01101111 01100000 01101111 01110000

FECHA
UNICA

27
Febrero



Do I need it?
Mocha, am I under control?
Can I beat it?
Wake up, if it swallowed me
whole
Would I see it?
I can make you feel alive
I know, but do I need you to
survive?

JACK
STAUBER

Baby Hotline, please hold me
close to you
Baby flatline, still time to do it
too
Baby snack time, chow down to
earth
But in your head she's a



INDIE MUSIC FESTIVAL ★

Baby Hotline • Cupid • Coffee • Two Time • Fighter • Oh Klahoma • Buttercup • Leopard • Pad Thai • John & Nancy • Dog Nightmare
There's Something Happening • The Ballad of Hamantha

A portrait of Ernesto Guasp Acosta, a man with a full grey beard and mustache, wearing dark sunglasses and a dark blue t-shirt. He has his arms crossed and is standing outdoors with a clear blue sky and a body of water in the background. The right side of the image features a red vertical band containing the title and a text block.

EL OFICIO DEL FOTÓGRAFO

Ernesto Guasp Acosta es un profesional con una sólida trayectoria en marketing, educación y desarrollo comercial. Actualmente, es consultor en Flows.mx, donde diseña estrategias comerciales y de negocio, además de impartir cátedra en fotografía y teoría de la imagen en la Universidad Mundial. Con más de 20 años de experiencia, ha ocupado roles de liderazgo en empresas como Enhance IT, Digital Strategy y Harmon Hall, destacándose en dirección académica, planificación estratégica y consultoría de marketing. Su enfoque combina análisis, innovación y tecnología para potenciar negocios y proyectos educativos.

¿De dónde surge su pasión por la fotografía?

Pues fíjate que empecé a muy corta edad, afortunadamente tenía acceso a diferentes revistas y materiales impresos, entre ellos la revista National Geographic, la revista Life y otras por el estilo, que su principal enfoque era la fotografía, entonces por ejemplo la fotografía de naturaleza fue algo que siempre me llamó la atención gracias a esa publicación, a National Geographic, me gustaba mucho de chico ver las fotos de los animales salvajes y también de ver cómo era la vida en otros lugares, incluía fotografía documental de cómo era la vida de otras culturas en otros países y pues esa manera de poder retratar tanto la vida salvaje como la manera en la que otras personas vivían fue algo que siempre me gustó y algo que siempre quise hacer.

¿Entonces ese interés nació en los animales y las personas y después ya fue como para otras cosas?

En realidad sí, o sea ya posteriormente la carrera de fotografía pues te lleva a otros ámbitos, pero al inicio fue eso, ya posteriormente me involucré más en lo que tenía que ver con la fotografía de producto, la fotografía de arquitectura, porque pues como profesión o como oficio la fotografía te lleva a buscar otros mercados y otras oportunidades y esas normalmente son oportunidades más cercanas, es más factible que puedas empezar haciendo o por lo menos en aquellos tiempos será más factible poder empezar a hacer fo-

tografía del producto comercial de algún tipo antes de poder llegar a la fotografía de documentación social o la de naturaleza salvaje.

¿Es muy diferente tener equipo fotográfico profesional, y realizar fotografías con celulares?

Esa es una pregunta sumamente compleja porque para definir primero qué es una cámara profesional tendríamos que definir cuál es el uso que se le va a dar a esa fotografía. Hay fotografía profesional que se hace con cámaras de formato pequeño, de formato completo, de formato grande dependiendo la intención, pero partiendo desde un punto de vista comercial entre qué es una cámara profesional y qué es una cámara digamos amateur o de uso general, la diferencia radica en el control que tú tienes sobre los parámetros que utilizas para ejecutar esa fotografía y desde esa perspectiva la diferencia es muy grande porque las cámaras profesionales por llamarlos de alguna manera te van a permitir un control completo sobre las funciones de la cámara, lo cual a su vez a ti te facilita poder plasmar tu intención. En cuanto a términos de velocidad, sensibilidad, apertura, esto te permite lograr aspectos técnicos como agudizar la profundidad de campo, minimizar y llevar a cabo

otras funciones dentro de la comunicación de la misma imagen que te facilita lograr esa intención. Las cámaras de uso regular, de uso diario, que no pudieran ser profesionales por llamarlas de alguna manera, están limitadas en ese uso de las funciones y por lo tanto no te permiten lograr imágenes tan dirigidas o tan especializadas en algunos ámbitos.

También como lo había comentado en clase, que distorsiona la realidad, por ejemplo los teléfonos.

Así es, algunos teléfonos al no permitirte escoger qué óptica vas a utilizar, no permitirte mover con los parámetros, van a afectar la manera en la que se presenta esa imagen y probablemente se aleje de tu intención. Ahora no quiere decir que no puedas lograr una buena imagen, simplemente no vas a poder lograr cosas que se pueden lograr con otras cámaras y si nos metemos ya más a profundidad a lo que tiene que ver con fotografía especializada, pues va a ser muy difícil, sino imposible que logres fotografías muy especializadas como dentro de la astrofotografía o dentro de la misma fotografía de naturaleza, porque el teléfono no tiene estas prestaciones y no te permite utilizar ópticas o lentes u otro equipo especializado para lograr esas tomas que son más complejas.



ERNESTO GUASP ACOSTA

FOTÓGRAFO

EL OFICIO DEL FOTÓGRAFO



“ La fotografía digital ha hecho accesible el arte de capturar imágenes, haciéndolo más abierto y económico para todos. ”

¿Cómo cree que ha cambiado el mundo de la fotografía con la llegada de lo digital, de los programas informáticos para Photoshop que permiten retocar ese tipo de imagen?

Pues el cambio es radical, se reinventó el juego, por ponerlo de alguna manera. Es muy extenso, sería muy difícil dar una descripción completa de cómo ha cambiado, pero en términos generales ha cambiado desde el proceso, la manera en la que lo aprendemos, la manera en la que lo ejecutamos e incluso el resultado final. La fotografía digital de entrada ha puesto a disposición de más personas la facilidad de poder hacer fotografía a un costo mucho más reducido, en comparación con lo que era la fotografía de película hace varios años. Esa es una, otra es la facilidad con la que ahora se puede hacer, porque los procesos se han reducido, el proceso de revelado que antes era un proceso químico, pues ahora se entiende como un proceso de edición digital, lo cual volvemos a lo mismo, está más a la casa de las personas, es mucho más sencillo de llevar a cabo. También de la misma manera, nos ha permitido también fotografiar otras cosas y nos ha permitido lograr cierta toma o fotografiar ciertos acontecimientos que de otra manera hubieran sido muy difíciles. Entonces, pues sí, es una revolución muy grande y muy radical.



Entonces, ¿afecta el trabajo del fotógrafo en realidad?

Claro, por supuesto, dependiendo de cómo lo quieras ver tú, en algunos casos lo facilita, por ejemplo, tú ahora ya tienes acceso a ver tu trabajo en tiempo real, cuando tú tomas la foto puedes verla y valorarla en ese momento, a diferencia de la fotografía de película que tienes que esperar a realizar el proceso de revelado, impresión, etc. Aquí ya tienes una retroalimentación directa y en tiempo real, lo cual te facilita mucho el trabajo y lo hace mucho más eficaz y eficiente.

También impone otras cosas, lo hace mucho más competitivo porque, pues volvemos a lo mismo, ahora más personas tienen acceso a ello, lo cual lo hace más competitivo y más difícil en términos de mercado, pero también te abre las puertas para poder incurrir en varios ámbitos o diferentes campos de la fotografía que antes no estaban probablemente más al alcance.

Nos podría explicar la relación entre la fotografía y el diseño digital publicitario y comercial.

Claro, yo pienso que desde la perspectiva del autor y desde la perspectiva del marketing se complementan, pero tienen objetivos diferentes. En términos generales, lo que se espera de una fotografía o la expectativa es que retrata de alguna manera la realidad a través de la captura de la luz.

Se puede manipular, se puede componer, se puede hacer muchos procesos que lo desvíen un poco de la realidad o de lo que es la percepción real en ese momento, pero en algunos aspectos y hasta cierto punto sí se sigue esperando que mantenga este

“

La fotografía digital no solo agilizó el proceso, también transformó el panorama:

ahora ver tu trabajo al instante impulsa la calidad, pero también eleva la competencia y abre nuevas posibilidades.

”

aspecto de realismo. La ilustración, por lo contrario, no recae en eso y muchas veces la ilustración se limita precisamente a los aspectos que no son fotografiados. Se espera que una fotografía refleje la realidad, pero no es la misma expectativa de una ilustración.

Ahora, cuando digo que se complementan, es que en el mundo de la publicidad, del marketing y liderazgo digital van de la mano. No son dos aspectos distanciados. Muchas veces, incluso en los materiales y en los contenidos, pues se presentan de forma conjunta. Tienes fotografías que tienen títulos, que tienen diseños, que tienen marcos, etcétera, etcétera, etcétera. Entonces, yo creo que más bien son complementarias.

Cómo ha sido su experiencia como docente.

Tengo muchos años dando clase y hablando particularmente de esta nueva etapa, que es dar clases aquí en la Universidad Mundial, te puedo decir que ha sido una sorpresa muy grata para mí. Algo que me ha encantado es ver la disposición y el compromiso que tienen la mayor parte de los estudiantes. Me gusta mucho ver su nivel de talento y me gusta mucho ver que, a pesar de que viven en una época en la cual es muy fácil distraerse y desviarse, sí logran prestar atención a los detalles, que sí logran tener la disciplina de llevar a cabo sus trabajos, y más que otra cosa, me encanta ver cómo es que van avanzando y evolucionando su trabajo. Es algo que es sumamente satisfactorio para mí y que me tiene muy contento.

Entrevistadora: Alejandra Sarahi Flores Ocampo
alumna de Diseño Gráfico.



ARTISTA LOCAL

A woman with long dark hair, wearing a black sleeveless top and a necklace, is sitting at a table and smiling while drawing on a piece of paper. She is wearing a bracelet on her left wrist. The background is blurred, showing other people and a bright, outdoor setting. The image is framed by a green border with white L-shaped corner elements.

LA PASIÓN POR EL DISEÑO
Y LAS CUALIDADES DE UN
BUEN DISEÑADOR...

Alejandra López Jaime.

Entrevista a la LDG

Alejandra López es diseñadora gráfica egresada del ITESO (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente). Apasionada por el proceso creativo, explora cada etapa del diseño para materializar ideas innovadoras. Su experiencia profesional abarca áreas como branding, diseño web, creación de contenido y desarrollo de productos de papelería. Además, encuentra en la acuarela una forma de expresión libre y espontánea, disfrutando la libertad que esta técnica le brinda para explorar nuevas ideas. Su trabajo refleja una combinación de inspiración y estrategia, elementos clave en cada uno de sus proyectos.

¿Cómo surgió su pasión por el diseño?

Desde muy pequeña jugaba siempre a inventar mi marca de colección de ropa, ilustraciones, logotipos y personajes, creando historias. Crecí con la etiqueta de ser una persona muy creativa, y con mucha imaginación, entonces, decidí ser arquitecta porque me quería enfocar en el paisajismo, hacer jardines muy victorianos, elaborados con flores, y mi papá me decía, eso no puede ser, en La Paz no tenemos agua, y le contestaba, haré el paisaje con puros cactus. En la preparatoria conocí el diseño gráfico y decidí estudiarlo.

¿Cuáles son esas cualidades que usted cree que debe tener un diseñador?

Tienes que ser creativo, aprender a leer al cliente,

entender qué necesita, saber guiarlo a las ideas principales, y que el diseño refleje tus ideas en el papel, debes ser una persona muy visual, poder demostrar lo que te imaginas en físico, aprender a gestionar y trabajar con tu cliente.

¿Cuáles serían esas herramientas emocionales que ocuparía el diseñador para poder crear su diseño?

Por ejemplo, aplicar las herramientas de la semiótica, determinar qué color necesitamos para provocar en las personas diferentes estados de ánimo, no usamos los mismos colores en un restaurante que en un hospital.

¿Los diseñadores son artistas?

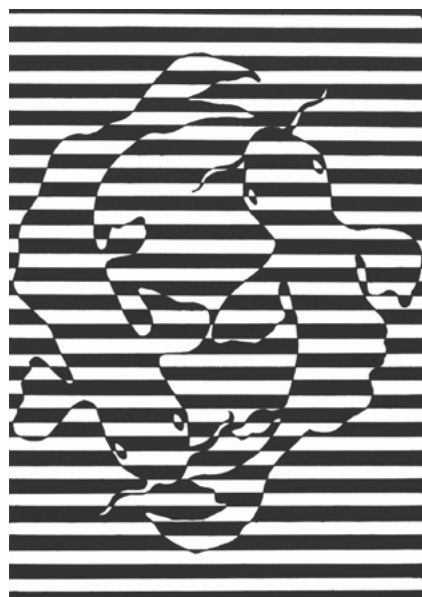
Cuando estudié en la universidad, eso me lo dijeron mucho, me decían tú no eres un artista, entonces yo decía ¿por qué yo no soy un artista? me explicaban que debemos cumplir con las necesidades de un cliente, y el arte no cumple una necesidad, el arte es para disfrutarse, para que te evoque cosas, sin embargo, el arte no tiene que satisfacer algo, el diseño sí. **El diseño es funcional y cumple con una necesidad, es estético pero no artístico.** Una silla puede ser la más bella, ergonómica y todo, y alguien va a decir, es que es una obra de arte, pero está cumpliendo una función, sentarte en ella, cuando no te puedas sentar en ella y solo esté creada para contemplar, es una obra de arte.



CONOCER
PARA SER

"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.



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

Diseñador, Bruno Munari.



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 profesionista 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 moviéndose en el cielo. Cada una

de estas imágenes tiene un valor distinto, según el contexto en que están insertadas" (Munari, 1985).

¿Cómo surge el proceso de la comunicación visual?

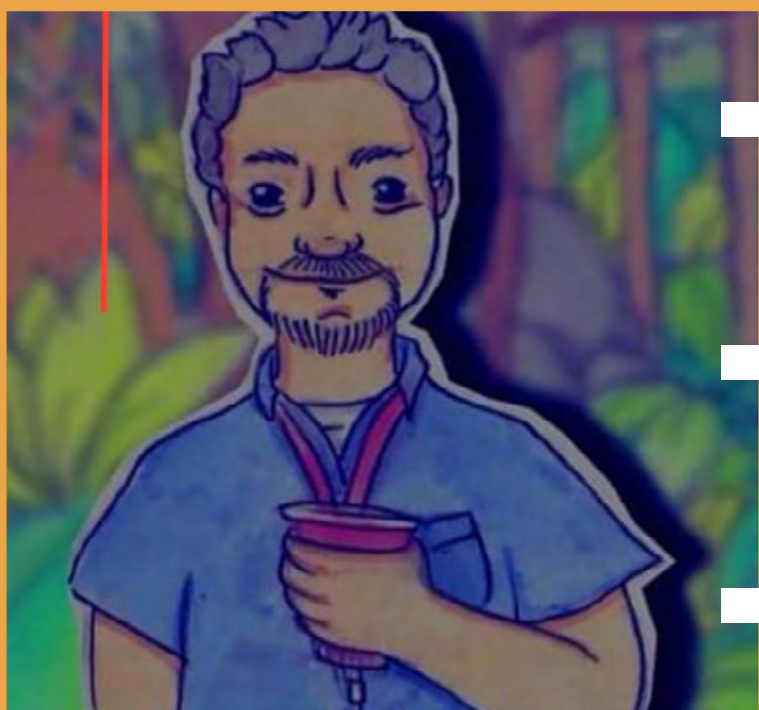
El hombre crea símbolos y signos para transmitir información mediante conceptos que materializa en forma gráfica, surgen de un lenguaje en común, y la imagen puede constituir un reconocimiento universal. Su origen fueron ideogramas que representaban personas, animales u objetos. El mensaje podía ser 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.



PROFESIONISTA INVITADO

Entrevista al LDG HÉCTOR MORA

Héctor Mauricio Mora Espinosa es arquitecto, egresado de la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Obtuvo la mención al mérito por su tesis urbano arquitectónica "Centro de Cultura Contemporánea de la Ciudad de México". Realizó estudios de posgrado en Teoría e Historia de la Arquitectura en la UPC (Universitat Politècnica de Catalunya) en Barcelona, España. Durante la estancia de 10 años en España realizó diferentes proyectos arquitectónicos en colaboración con estudios de arquitectura catalanes; además, realizó trabajos de diseño gráfico y exposiciones fotográficas. En cuanto a su trabajo como Diseñador Gráfico ha trabajado en España y en México, realizando carteles para obras de teatro y para eventos de carácter político. Diseñó el logotipo de la "Colla Bastonera del Baix Montseny". Participó en el desarrollo gráfico para cuentos para niños en España, ejemplo de ello es el cuento "El Ucell que tenia por o volar" escrito por María y Clara Ventura Manen. En México ha desarrollado carteles para la American School Foundation. En cuanto a la fotografía ha expuesto en dos ocasiones en España. Comenzó su actividad docente en la facultad de Arquitectura de la UNAM, trabajó como docente en el SAE INSTITUTE campus CDMX, donde fue profesor de las carreras de Animación Digital, Diseño de Vi-

deojuegos y Programación de Videojuegos. Actualmente es profesor de Diseño Gráfico en la Universidad Mundial.

¿Cómo surgió su pasión por el diseño?

Surgió de la lectura, a partir de imaginarme lo que estaba escrito, empecé a recrear esos mundos que me imaginaba, y después, creó con los cómics.

¿El diseñador debe realizar el trabajo que le solicita el cliente exactamente como lo pide?

En mi experiencia, sí, la primera respuesta sería sí, tenemos que hacer lo que dice el cliente, pero, lo que yo hago normalmente es crear opciones. Una, la que me dice el cliente, otra, la que yo creo que debería hacer y quizá una tercera que tenga las dos opciones, y así le muestras esas opciones, creas ese abanico de posibilidades a tu cliente para que él decida lo que va a hacer.

¿Cómo debe ser un diseño para que cobre vida?

Tiene que ser el resultado de la comunicación entre quien propone y uno mismo, unido al contexto donde te encuentres, ¿a qué me refiero con esto del contexto en donde te encuentres?, por ejemplo, en una conferencia con el director ejecutivo de Mattel nos comentó que para trabajar propuestas de diseño, no quería juguetes parecidos a la Barbie, que los estilos deben reflejar la idiosincrasia de cada región.

¿En su experiencia como docente de diseño, cuáles serían los mejores consejos que les daría a sus estudiantes?

Uno, nunca te rindas, es decir, termina lo que empiezas y una vez que termines, déjalo de lado, déjalo respirar y continúa con lo siguiente, a veces le dedicamos demasiado tiempo al diseño, y nunca terminamos, no existe el diseño perfecto, sólo el diseño terminado, por eso cuando hay concursos o tienes un deadline, te dicen, tienes hasta esta fecha para entregarlo, y entras en pánico, y faltan dos minutos, y no sabes si puedes o debes cambiar algo.

Entrevistadora: Mayra Paola Hernández alumna de Diseño Gráfico.

“

Todo objeto que uno cree, tiene que dejarle un tiempo, terminarlo, dejarlo que respire y entregarlo

”



LDG. HÉCTOR MORA

CULTURA CULTURA CULTURA CULTURA

VIAJE DE ESTUDIOS

DÍA DEL NUTRIÓLOGO





Alumnos en Imagen y Relaciones Públicas de la UM realizan viaje de estudios a CDMX

La Paz, B.C.S.- Alumnos de Imagen y Relaciones Públicas de la Universidad Mundial han ampliado sus conocimientos en un viaje de estudios, emocionante e instructivo, a la Ciudad de México. Durante esta experiencia, los estudiantes de IRP exploraron diversos aspectos de su campo, desde la publicidad hasta el ámbito gubernamental, enri-

queciendo así su comprensión y habilidades en su área de estudio.

La licenciada Zyanya Velasco Tafoya, coordinadora académica de la licenciatura, recalcó que, el viaje incluyó visitas a destacadas agencias de publicidad y relaciones públicas, donde los alumnos tuvieron la oportunidad de sumergirse en el mundo dinámico y creativo

de la comunicación estratégica. **“Esta experiencia les ayuda a comprender desde la concepción de campañas publicitarias hasta la gestión de la reputación corporativa, a tener una visión práctica de las habilidades necesarias para sobresalir en esta industria en constante evolución”, dijo.**



La comitiva de IRP, visitó el Senado de la República, donde se proporcionó a los estudiantes una comprensión única de cómo se gestiona la comunicación y la imagen en el ámbito gubernamental. Al presenciar el proceso legislativo y participar en discusiones sobre políticas públicas, los alumnos pudieron conocer la importancia de la comunicación efectiva en la esfera política y el papel fundamental que desempeñan los profesionales en imagen y relaciones públicas en este contexto. Además, realizaron visitas a los estudios Churubusco Azteca, Canal 22 y TV Azteca, donde ofrecieron a los alumnos una visión privilegiada del mundo de los medios de comunicación. Desde la producción de contenido hasta la gestión de la reputación en línea, conocieron los desafíos y oportunidades que enfrentan los profesionales de la imagen y las relaciones públicas en la era digital.

Finalmente, la licenciada Velasco Tafoya explicó que este viaje de estudio ha sido una oportunidad invaluable para los jóvenes de la licenciatura en Imagen y Relaciones Públicas de la Universidad Mundial, pues fortaleció sus habilidades prácticas, les permitió ampliar su red profesional y obtener una comprensión más profunda de las diversas facetas de su campo de estudio.



DÍA DEL NUTRIÓLOGO

La Universidad Mundial llevó a cabo la celebración del Día del Nutriólogo, iniciando el pasado 27 de enero, la maestra Elida Marlene Castro Sánchez, coordinadora de nutrición, explicó que se convocó a participar a los alumnos de nutrición con un cartel alusivo al tema **"Nutrición y deporte: la alianza perfecta para el rendimiento óptimo"**, obteniendo el primer lugar las alumnas Ana Bertha Burgoin Millán y Vanessa Sánchez Caballero.

El viernes 31 de enero se realizaron las conferencias: Nutrición deportiva: *La ciencia detrás de tu rendimiento; La influencia de la nutrición en el rendimiento y la recuperación de los atletas de artes marciales mixtas; Optimización de la nutrición para el crecimiento muscular y la definición en el fisicoculturismo; y Desenmascarando los mitos y realidades sobre la nutrición en el fisicoculturismo: lo que realmente sí funciona.*

Docente: maestra Elida Marlene Castro Sánchez. Alumnos: Cecilia Hernández, Valentina Lara, Kena Pinto, Abigail Quintero, Sebastián Pérez, y Mía Verdugo.







NUTRICION Y ALIMENTACIÓN

Alimentos energéticos

ANTES Y DESPUES DEL EJERCICIO

ANTES DE:

- ♦ Mantener buena hidratación
- ♦ 1-3 horas antes de hacer ejercicio: Consumir Carbohidratos complejos (Aportan energía sostenida)
Avena, pan integral, frutas...
- ♦ Proteínas magras (Ayudan a prevenir el desgaste muscular)
Yogurt griego, claras de huevo, Pechuga de pollo

El ejercicio es una actividad física o mental que se realiza para mejorar la salud

DESPUES DE:

- ♦ Proteínas (Para reparar tejidos)
Batido de proteína, pechuga de pollo, huevos...
- ♦ Carbohidratos (Para reponer glucógeno gastado)
Arroz, pasta, plátano, frutas secas...
- ♦ Grasas saludables (Ayudan en la recuperación)
Aguacate, almendras, semillas de chía...







SECCIONES VARIADAS

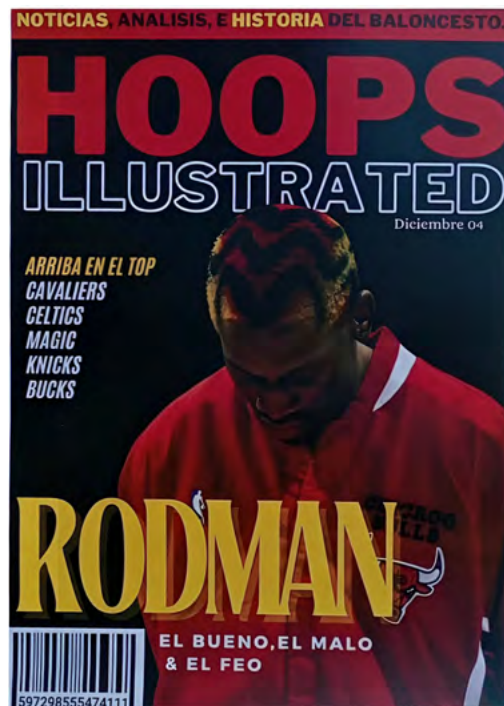
FLYER

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO

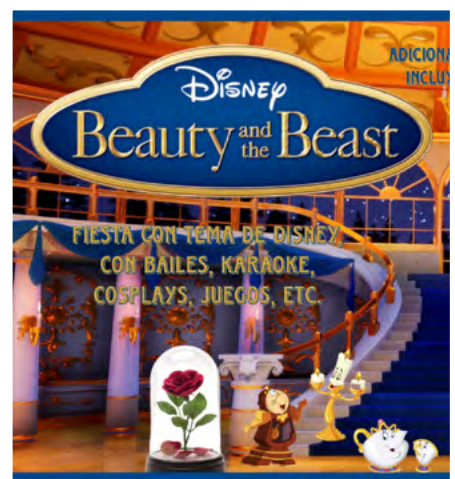
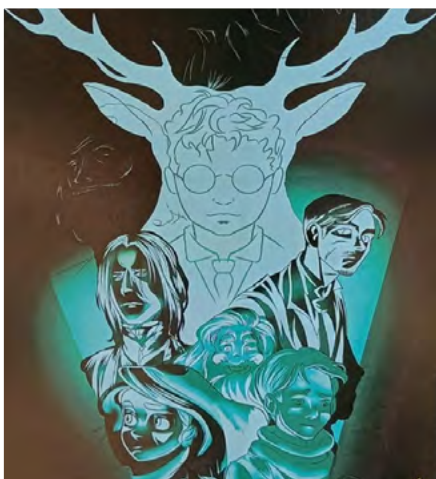
Un flyer es uno de los clásicos del marketing y la publicidad. El flyer contiene un mensaje con el fin de transmitir, vender o promocionar un producto o servicio por parte de empresas, pequeños negocios o incluso organizadores de eventos. En los últimos años los flyer han evolucionado de ser repartidos solo en papel, a ser compartidos digitalmente. Gracias a las redes sociales, muchos negocios aprovechan esta gran oportunidad para crear flyers publicitarios digitales.

Docente: Manuel Ruíz Moreno. Alumnos: Aragorn Sahid Amador Samano, Stephani Bolaños Zarrabal, Melissa Camacho Armenta, Michel Carrillo Villegas, Sofía De la Vega Castillo, Stephany Dayan Flores Morales, Ricardo Ibrahim Fong Bañuelos, Marielle Jaqueline García Vega, Mariana Gonzalez Marin, Ivan Martínez Chagoyan, Janelly Stefania Mendez Martínez, Melanie Esthefanie Reta Baeza, Alexandra Reyes Paulo, Erick Matías Rodríguez Calderón, Vanessa Guadalupe Rodríguez Fernández, Bianca Helena Romero León, Aaron Alejandro Velázquez Aguilar y Oscar Guillermo Villareal Jacobo.





EL VOLANTE



ENVASES EMPAQUES Y EMBALAJES

El diseño gráfico de envases, empaques y embalajes es una disciplina que se encarga de crear la apariencia de los envases de un producto. El objetivo es que el envase sea atractivo y funcional, y que ayude a vender el producto.

Docente: licenciado Manuel Ruiz Moreno. Alumnos: Diego Iván Abaroa Rangel, Dariana Elizabeth Arellanes Díaz, Paloma Itzel Bibó Amador, Paul Eduardo Canseco Ruvalcaba, Karen Guadalupe Ceseña Flores, Sergio Rivera Ceseña, Lía Carolina Cortez Arias, Abraham Arcángel Geraldo Avilés, Pablo Malibe Gómez Vázquez, Carolina Green Zayas, Goretty Hernández Cota, Jaime Ronoel Jauregui Bravo, Danna Loaiza Cruz, Fernanda Anael Noriega Peñuelas, Ximena Guadalupe Ojeda Leal, Hannia Peralta Cañedo, Mya Carolina Peraza Lizárraga, Kevin Román Piña Fisher, Samantha Lizeth Rodríguez Guereña, Camila Alejandra Romero Villavicencio, María Claudia Sánchez Avilés, Diego Armando Sepúlveda Ruiz, Jesús Alberto Vargas Aguayo y Danna Paola Zúñiga Gutiérrez.



Empaque para cigarrillos



Caja de cereal "Dark Crunch"



Empaque para dulce



Empaque para pan



SPOOKY ILLUSTRATOR

IMÁGENES VECTORIALES.

Spooky ilustrator es un proyecto de los alumnos de cuarto cuatrimestre de la carrera Diseño gráfico digital en campus Los Cabos, una exposición de ilustraciones, inspirada en el dibujo animado El extraño mundo de Jack, donde se utilizaron las técnicas de anime, y acuarela, además del uso de colores y efectos de luz, que les permitió proyectar escenas de terror que provocaron miedo en los espectadores.

Docente: licenciado Axayacatl Espíndola Plus Alumnos: Miriam Álvarez Durán, José Armando Ramírez Pérez, Gabriela Delgado, Paulina Avilés Zumaya, Wendy Denisse Pérez de la Cruz, Emilio Alfredo Solano Rivero y Jesús G. Flores Bañaga.









IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA

Los estudiantes lograron dominar las principales técnicas de diseño de imagen corporativa institucional acorde con su giro comercial o industrial. Contando con todos los elementos necesarios para la creación y desarrollo de la identidad visual de una empresa.

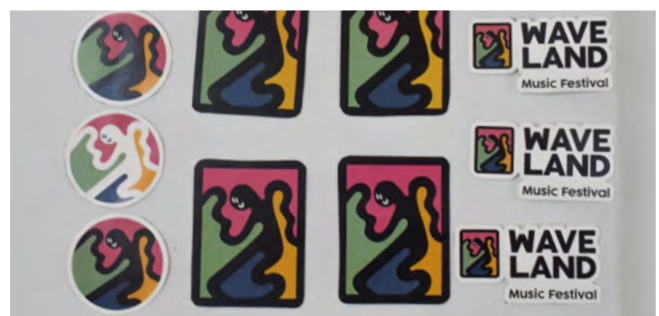
Alumnos: Alba Osiris Aguilar Aguilar, Damaris Yuleisy Arce Arce, Luis David Arias Tinoco, Omar Alejandro Carballo Pérez, Andrea Paola Chiw Avilés, Grecia Alejandra Cota Urcadiz, Samantha Josceline Estebane Cota, Alejandra Sarahi Flores Ocampo, Abraham Arcángel Geraldo Avilés, Ana Sofía Geraldo Núñez, Mayra Paola Guerrero Hernández, Rubén Alexis Márquez González, Regina Martínez Estrada, Joaquín Santiago Morales Sandoval, Karla Patricia Murillo Davis, María Fernanda Navarro Cota, Fernanda Anael Noriega Peñuelas, Ximena Guadalupe Ojeda Leal, Kevin Román Piña Fisher, Yireth Adilene Ruiz Castellanos, Indra Valeria Servin Orduño, María Fernanda Soto Leggs, Marian Tostado Arnaut, Randall Eulices Valenzuela Camacho, María Camila Vázquez Calderón, Jonathan Ricardo Yee Rodarte y Danna Paola Zúñiga Gutiérrez.

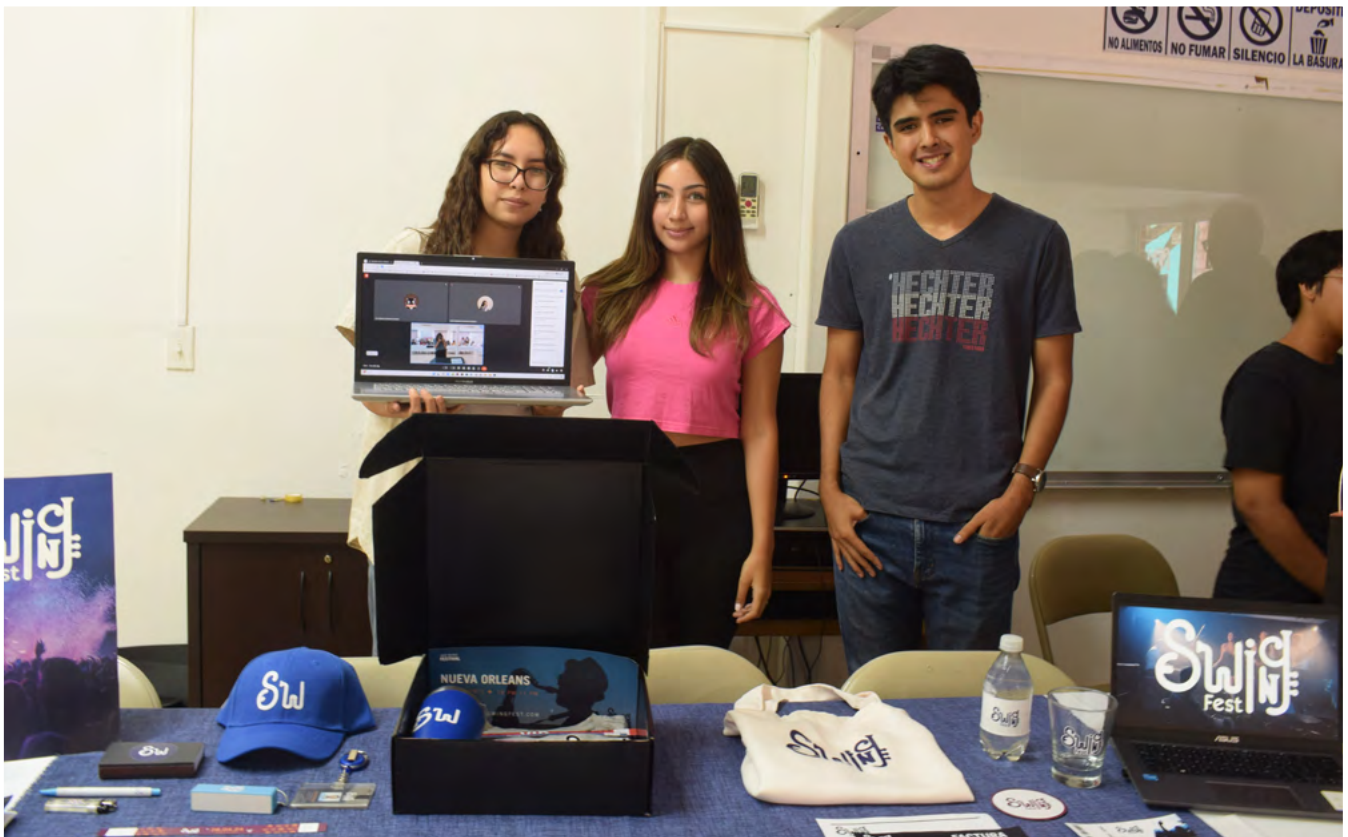
















SIN LÍMITES

EMPRENDIMIENTO

Sin Límites es un proyecto que desarrollamos fuera de clases, como parte de un emprendimiento personal. La idea fue experimentar con la técnica de **cianotipia** para crear playeras únicas y con un toque artesanal. Nuestro objetivo era aprender sobre el proceso creativo y cómo transformar una idea en una propuesta innovadora.

Alumnas de Diseño gráfico digital: Miriam Álvarez Duran y María Fernanda Espinoza González.

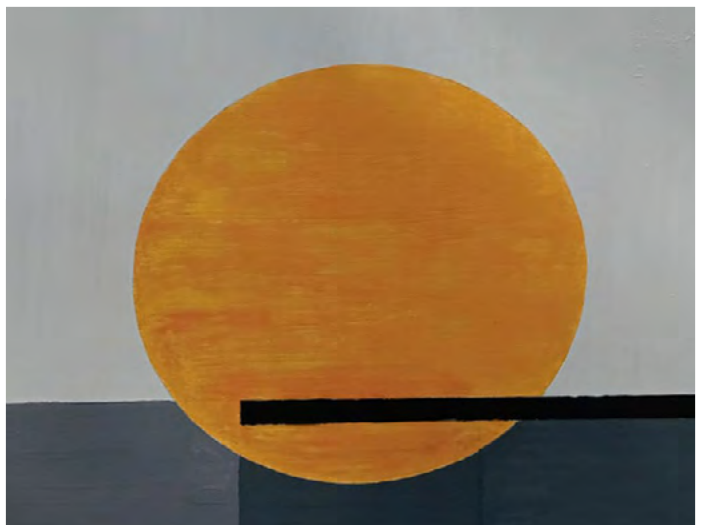
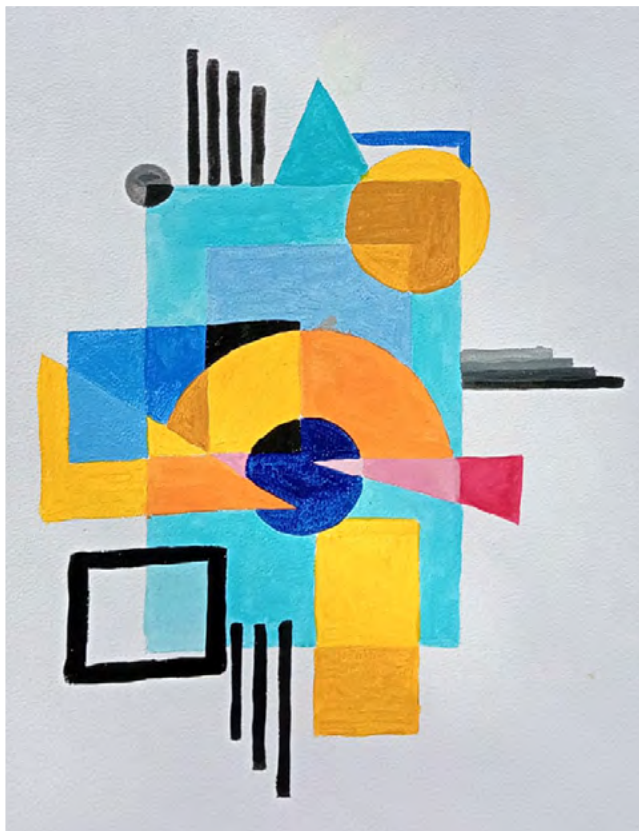
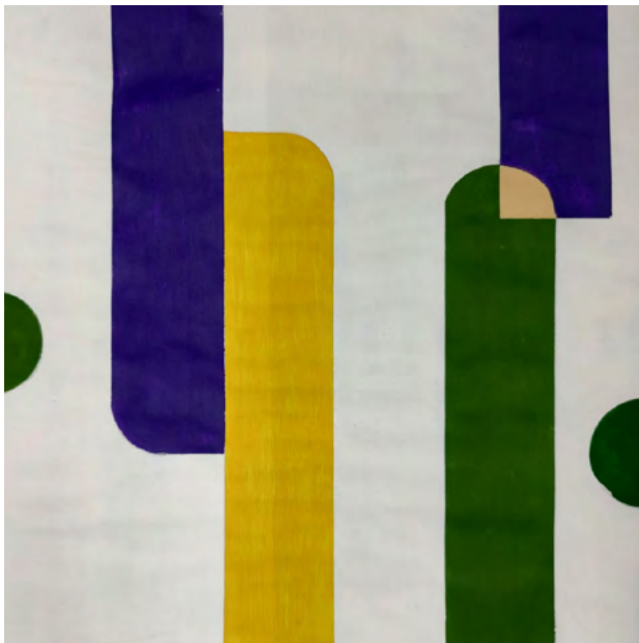


DIBUJO TÉCNICO I

El Dibujo Técnico constituye una disciplina instrumental de vigencia actual y permanente. En su proceso de comunicación se expresan ideas y signos mediante la abstracción y esquematización de la realidad que se transmiten a través de su representación gráfica. El Dibujo Técnico es una disciplina que histórica y culturalmente ha quedado muy bien estructurada, lo que se refleja en la selección de un núcleo muy estable de contenidos que se aborda de manera común en las diferentes disciplinas de arte y diseño. Los trabajos expuestos pertenecen a los alumnos de Arquitectura y Arquitectura de interiores.

Docente: licenciado Manuel Ruiz Moreno. Alumnos: Natalia Amador Murillo, Bianca Sophia Angulo Sánchez, Alissa Carolina Aramburo Avilés, Galia Rosina Arechiga Chollet, José Octavio Arias Higuera, Francisco Javier Avilés López, Kevin Josue Baldemar Pérez, Nicole Barrera Manriquez, Jennifer Nahomi Bó-jórquez Amador, Melanie Mayra Briseño Sánchez, América Estrella Carrillo Hernández, Dulce Melissa Castro Villarreal, Daragh Liz Ceseña Sandez, Máximo Emanuel Costa, Pablo Sebastián Costa, María Paula Cota Delgado, Javier Efraín Cota Peralta, Hugo Alejandro Flores Zamora, Yanelly Rubi Flores Zamora, Bryan Elihu Fragoso Martínez, Evelin Guadalupe Hernández Pérez, María Isabel Leyva Perea, Adna Xiomara Martínez Hernández, Ricardo Reyes Carrasco, Leslye Guadalupe Sarabia Torres y Carla Guadalupe Valdez Espinoza.













FOTOGRAFÍA BÁSICA DIGITAL

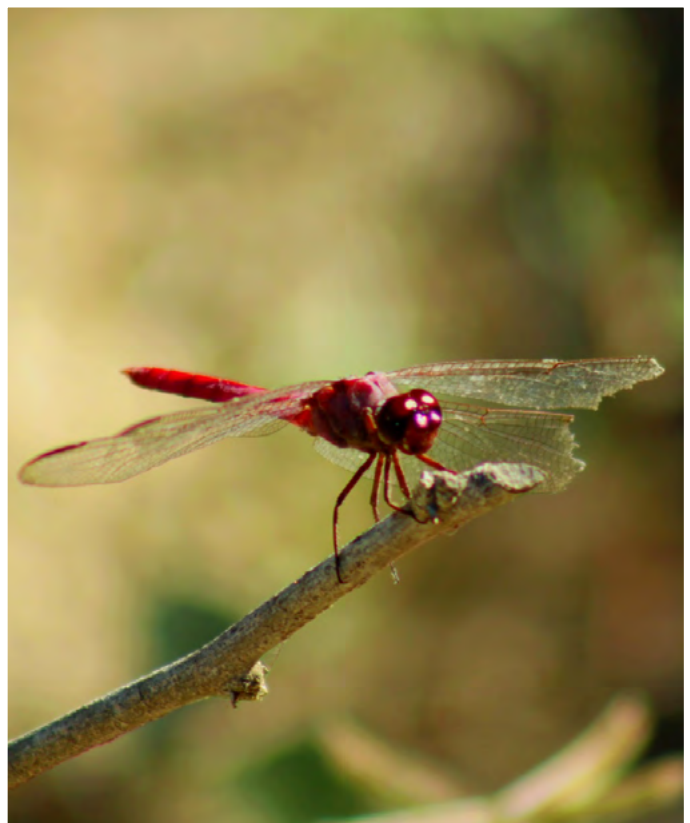
En el proyecto cada alumno es responsable de obtener imágenes fotográficas de alta calidad para sus trabajos personales, que representen lo aprendido durante las clases teóricas y prácticas, tanto dentro del aula como en campo. Al final, este material gráfico seleccionado se imprime y se compila o guarda en un portafolio personal respetando la temática de cada práctica realizada. Se exploran diferentes técnicas fotográficas, se cuida la composición para asegurar que las fotografías representaran de manera fiel la temática requerida en cada práctica.

Docente: Mario Martín Trejo Córdova. Alumnos de campus Los Cabos: Monserrat Castro Morales, Maira Mariana Hernández Cristino, Heidi Dinaly López Guendulain, Francia Melissa Navarro Vargas, Marina Guadalupe Romero Ayala, Fernanda Guadalupe González Monroy, Julia Obeso Villareal, Danna Paola Peralta Rodríguez, Jimmy Emmanuel Rodríguez Murillo, Arcelia Sarahy Sandoval Domínguez y Erika Reyes Carrera.



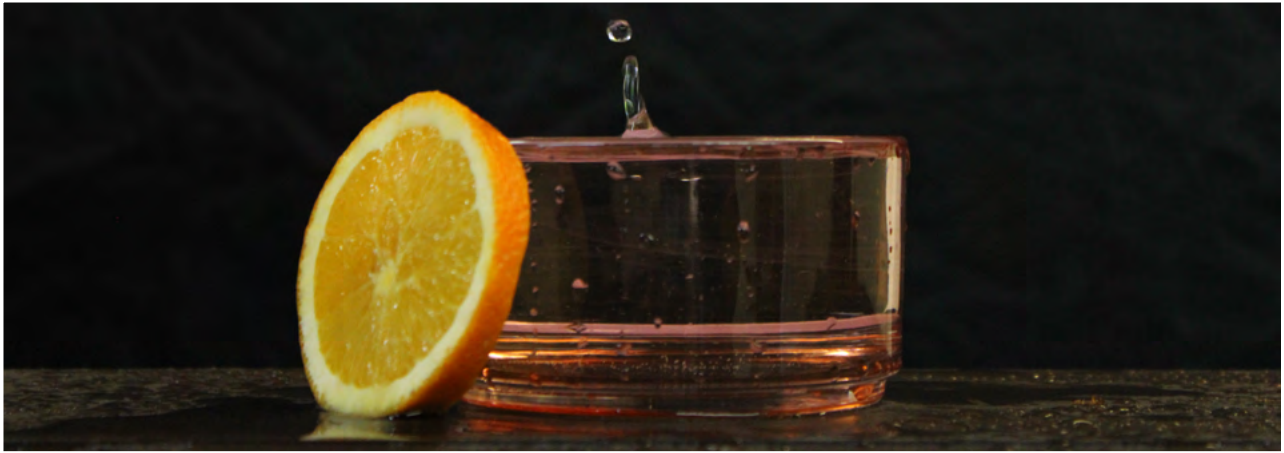








BYN









YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

YUXTAPUESTA

ARQUITECTURA, ARTE, DISEÑO Y C

YUXTAPUESTA

Facebook /universidadmundial
TikTok @universidad mundial
X @UNIMUNDIALBCS
Instagram /universidadmundial
YouTube @universidadmundialoficial8414

universidadmundial.edu.mx