



P O R T A F O L I O

GABRIELA ESPINO

UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO
CAMPUS GUANAJUATO
DIVISIÓN DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
PORTAFOLIO GRÁFICO ANA GABRIELA SÁNCHEZ

Trabajo de Titulación en la modalidad de
Portafolio de Trabajo que para obtener el Título de Licenciada en Diseño Gráfico
Presenta: Ana Gabriela Sánchez Espino

Director: MDG. J. Jesús Ríos Alanís
Coodirector: LDG. Francisco Tonatiuh Navarro Mosqueda
Asesor: MenP. José Luis Hernández

Guanajuato, Guanajuato, Enero de 2018



Campus Guanajuato

División de Arquitectura,
Arte y Diseño
Departamento de
Diseño

CONTENIDO PORTAFOLIO



INTRODUCCIÓN	4
Planteamiento del problema	
JUSTIFICACIÓN	
DELIMITACIÓN	
Espacial y temporal	
METODOLOGÍA	
OBJETIVOS	

CAPÍTULO 1

12

El diseño gráfico como una disciplina de la comunicación

CAPÍTULO 2

22

Retórica y Semiótica

CAPÍTULO 3

28

Proyectos Académicos

Diseño Básico Bidimensional
Diseño Básico Tridimensional
Fotografía I
Técnicas Audiovisuales y multimedia
Taller de Diseño I
Taller de Diseño V
Diseño Editorial Avanzado

Proyectos Servicio Social Profesional

Sistema de Radio, Televisión e Hipermedia
Secretaría de Desarrollo Social y Humano

Proyectos Personales

Cinemartes de Terraza
Evolutiva
REDIS
Compass Magazine

Anexos (Compendio de materias) 72

Bibliografía 75

Conclusiones 77



INTRO DUCCIÓN

Este trabajo consiste en la **recopilación y presentación de los proyectos realizados durante la Licenciatura en Diseño Gráfico** (2012-2017), un programa de 9 semestres ofrecido por la Universidad de Guanajuato en la División de Arquitectura, Arte y Diseño.

Este portafolio contiene 3 capítulos:

- I. Proyectos académicos
- II. Proyectos del Servicio Social Profesional en el Sistema de Radio, Televisión e Hipermedia y Proyectos del Servicio Social Profesional en la Secretaría de Desarrollo Social y Humano
- III. Proyectos Personales

Se presentan soluciones a proyectos relacionados con las áreas del Diseño Editorial, Publicidad, Identidad Corporativa, Logotipo, y Producción Audiovisual.

Se agregan a los proyectos fichas técnicas que enlistan título, periodo / semestre de realización, técnica y objetivo del proyecto.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Un portafolio gráfico sirve para evidenciar la habilidad del diseñador gráfico, demostrar su versatilidad en las ramas del diseño y sirve como herramienta para presentarse en el mundo de las ofertas laborales. Además un portafolio gráfico logra imprimir el estilo y experiencia del diseñador, e incluso puede llegar a convertirse en algo más importante que su curriculum vitae.

Y en realidad, un diseñador gráfico siendo un profesional de la comunicación visual no puede simplemente llegar a una agencia y platicar que tan magníficos y originales son sus proyectos, por eso necesita del soporte gráfico de un portafolio, donde logre impactar con la primera impresión, crear la mejor imagen posible y que sea difícil de olvidar.

El portafolio gráfico debe ser un deleite para los observadores o consumidores, requiere del cuidado de las imágenes, tratamiento del texto y de las especificaciones técnicas, debe ser una experiencia memorable y profesional.

JUSTIFICACIÓN

Cursar la licenciatura en Diseño Gráfico fue un periodo de mucho aprendizaje y autoconocimiento en el que me formé como persona y diseñadora.

La elaboración de éste Portafolio Gráfico, busca **orientar** también a mis compañeros más jóvenes y futuros profesionales del Diseño Gráfico. Es una recopilación corta, que entre sus páginas demuestra los **objetivos y esencias de algunas materias** del plan curricular y resuelve las dudas o preguntas frecuentes sobre qué trata la materia.

A través de éste Portafolio Gráfico se mostrará el **avance profesional**, siendo un compromiso con la comunidad universitaria el compartir mis experiencias y métodos.

Es un ejercicio para recapitular sobre el camino recorrido en la universidad, los objetivos de las materias y las herramientas de aprendizaje que fueron utilizadas para poder formar éste Portafolio Gráfico y obtener el título como Licenciado en Diseño Gráfico.

Gabriela Espino,
Diseñador Gráfico

DELIMITACIÓN

ESPACIAL:

Guanajuato, Guanajuato.

División de Arquitectura, Arte y Diseño

DELIMITACIÓN

TEMPORAL:

Generación 2012-2016

METODOLOGÍA

Investigación con estudios explicativos, teniendo como base los estudios de la licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de Guanajuato y descripciones de los proyectos realizados durante un periodo de 5 años.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Recopilar, organizar y diseñar un Portafolio Gráfico con una selección de los mejores trabajos desarrollados como estudiante de la licenciatura en Diseño Gráfico.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Diseñar la identidad gráfica, estilos gráfico y editorial del Portafolio de Trabajos
- Mostrar trabajos sobresalientes como estudiante
- Catalogar los proyectos en áreas del diseño gráfico
- Documentar evolución como diseñador gráfico
- Describir cada uno de los proyectos incluidos, por medio de fichas técnicas.

DELIMITACIÓN

Proyectos elaborados Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de Guanajuato, de la División de Arquitectura, Arte y Diseño en el periodo Agosto 2012-Diciembre 2016.

CAPÍTULO 1



El rollo de la función estética y la objetividad



EL DISEÑO GRÁFICO COMO UNA DISCIPLINA DE LA COMUNICACIÓN

Al inicio de mis estudios universitarios, el tema más recurrente y popular para debatir entre los maestros y alumnos recién inscritos era si el Diseño Gráfico era una actividad artística o no.

Muchos compañeros, con gran entusiasmo respondían que sí, sobre todo basados en el principio que “para ser diseñador gráfico debes ser un estupendo dibujante, ilustrador o escultor”, yo pensaba frecuentemente que no, y que si así lo fuera debía darme de baja y cambiarme de carrera porque mi intención jamás había sido llevar una vida de artista, sobre todo con mis pocas habilidades como dibujante.

Adentrándonos en las clases y transcurridos los días, comprendimos que aunque el diseño utiliza las técnicas de representación de las Bellas

Artes, no cumple con esa función subjetiva, sino que tiene una responsabilidad objetiva de servir como un intermediario entre el emisor (cliente) y el receptor del mensaje (consumidor o público).

La función del diseñador gráfico entonces, más allá de cumplir con requerimientos estéticos, es la de clarificar mensajes para los públicos.

Citando a las notas de Bruno Munari, recopiladas en su libro *Diseño y Comunicación Visual*, una contribución a una metodología didáctica, es preciso que “el diseñador gráfico genere imágenes objetivas, que sean legibles por y para todos.”

También tenemos una responsabilidad de comunicación en el entorno, basta con juntar a 2

diseñadores gráficos en un restaurante para que comience la crítica del menú, una costumbre odiosa pero inevitable, que me incluyo, hacemos con frecuencia.

“Las ciudades han llegado a ser unos verdaderos soportes para obligar, manifestar y divulgar por medio de comunicados de índole visual, y la mayoría de esos comunicados son bidimensionales, teniendo un soporte plano que consta de formas, colores, signos y letras”. (Munari, 2008, *Diseño y Comunicación Visual*, contribución a una metodología didáctica.)

“nuestra tarea es hacer que esa información funcione con exactitud, evitando siempre deformaciones y la subjetividad.”

1.1 TAREA DEL DISEÑADOR GRÁFICO COMO PROFESIONAL

Retomando la idea de que el diseñador debe clarificar los mensajes, es importante recalcar que la comunicación visual y por lo tanto, el diseño gráfico, son imprescindibles para pasar informaciones de un emisor a un receptor, con imágenes objetivas.

Para muchas personas, es más fácil reconocer imágenes que leer alfabetos, por eso nuestra tarea es hacer que esa información funcione con exactitud, evitando siempre deformaciones y la subjetividad.

“Conocer las imágenes que nos rodean, equivale a ampliar las posibilidades de contacto con la realidad, a ver y a comprender más... cada uno ve lo que sabe”. (Munari, 2008, Diseño y Comunicación Visual, contribución a una metodología didáctica.)



Es además importante, que el diseñador gráfico se actualice constantemente sobre los medios, formas y técnicas de comunicación, que se dedique a ampliar sus horizontes, acervo cultural y a vivir tantas experiencias como le sea posible.

Las tareas del diseñador gráfico como un profesional, en resumen son:

- > Comunicar efectivamente un mensaje
- > Facilitar la lectura de información por medio de imágenes visuales objetivas
- > Aclarar procesos y abstracciones
- > Configurar nuevos códigos de comunicación y lenguajes
- > Categorizar o priorizar las partes del mensaje
- > Resignificar por medio de la creación de imágenes, ayudándose de las texturas, formas, estructuras, colores y movimientos.

1.2 HERRAMIENTAS DE LA COMUNICACIÓN

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de un todo o familia de mensajes que actúan directamente con nuestros sentidos. Es todo aquello que podemos percibir con los ojos, y aunque el lenguaje visual es más limitado que el hablado, es sin duda mucho más directo.

Pensemos por ejemplo en la cantidad de personas que pueden entender una serie de dibujos en un instructivo de uso sin importar el país que habiten, idioma o religión que tengan. Dependiendo del contexto en el que las imágenes son insertas, dan información diferente. Es importante aclarar que la comunicación puede ser intencional o casual.

La comunicación intencional es aquella que es recibida con el pleno significado querido en la intención del emisor. Por ejemplo, las señales de humo que mandaban las comunidades de indios a otros habitantes, anunciando un mensaje específico. Este tipo de comunicación es directa.

Por otro lado, tenemos la comunicación casual, aquella que puede ser interpretada libremente por el otro participante que la recibe. Puede ser un mensaje científico, estético o de otra índole, por ejemplo las nubes del amanecer que simplemente anuncian el comienzo del día o anuncian un clima despejado con condiciones climatológicas amables.

La comunicación visual se compone por 2 elementos:

- a) La información: que pueden ser códigos, mensajes, ideas o creencias.
- b) El soporte, el cual puede existir solo, aún sin información. Es el conjunto de elementos que hacen visible al mensaje (textura, forma, estructura, módulo y movimiento). Por lo general, el soporte ha sido aprobado y comprobado como código visual y material.

1.3 ÁREAS DEL DISEÑO GRÁFICO

Como parte de éste portafolio gráfico es importante delimitar las áreas de especialización del diseño gráfico, que ofrecen un sinfín de posibilidades técnicas y aplicaciones prácticas.

DISEÑO PUBLICITARIO:

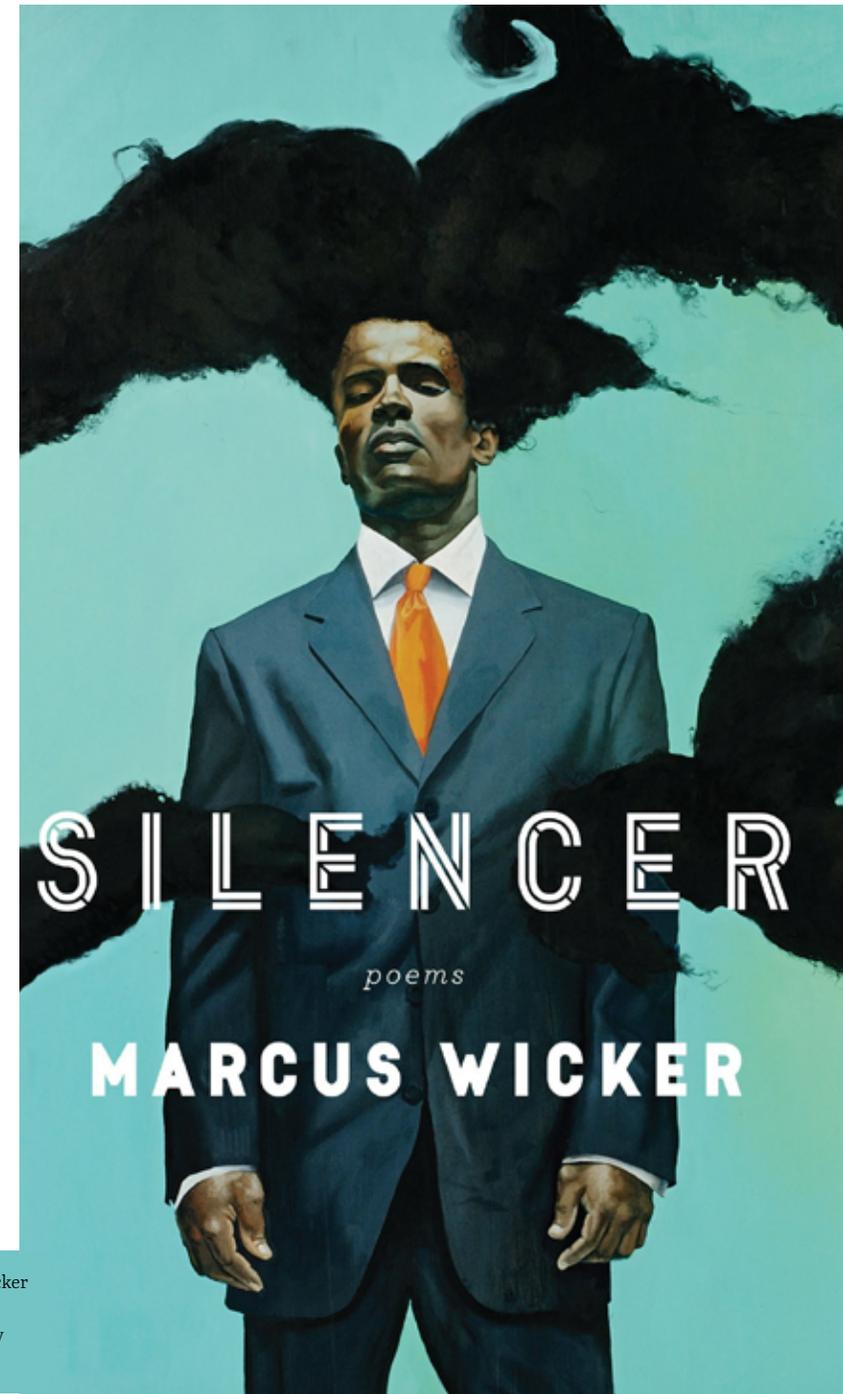
Esta rama del diseño, se encarga de la publicidad en cualquiera de sus formas gráficas, utilizando como recurso principal la retórica, la percepción visual, la mercadotecnia y tiene como principal tarea convencer, esperando como respuesta la producción de emociones o acciones específicas, por ejemplo incitar a que una mujer compre una bolsa que la haga sentir única, segura y bella.

Campaña Primavera - Verano 2017 de Hermes.
Modelo: Sofia Tesmenitskaya,
Fotografía: Jackie Nickerson,
Dirección creativa y de arte: Fabien Mouillard



DISEÑO EDITORIAL:

Es el diseño de publicaciones impresas o digitales que tienen un carácter informativo, que involucran el uso de otras técnicas como la ilustración, la fotografía, la fotografía y la producción audiovisual en el caso de las publicaciones digitales interactivas. Su objetivo principal es que un público determinado consuma ese contenido y que sea adaptable en cualquiera de sus plataformas, ya sea tradicional o digital.



Libro "Silencer", poemas de Marcus Wicker
Diseño de portada: Mark R. Robinson
Ilustración para portada: Kehinde Wiley
Septiembre del 2017

DISEÑO DE IDENTIDAD CORPORATIVA:

Consiste en el diseño de las marcas, procurando siempre la creación de un sistema de diseños homogéneos que tengan correspondencia y puedan ser aplicados en los diferentes soportes. La identidad corporativa, define la personalidad de una empresa, por lo tanto es una de las áreas de mayor complejidad en los procesos creativos, e incluye metodologías de investigación muy amplias. El objetivo final, es que un público determinado logre recibir el mensaje de la marca de forma clara, objetiva y valiosa.

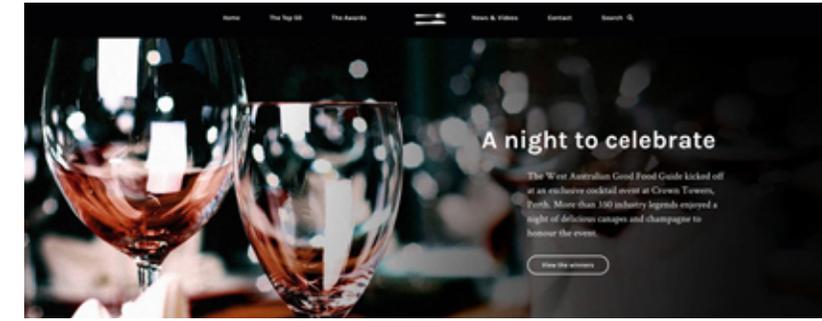


Branding de la cerveza lager COLIMITA
El Trapiche, Colima, México.



DISEÑO WEB:

Proceso en el que se planean y se organizan los elementos gráficos de un sitio web. que se vinculan con otros elementos multimedia, logrando una armonía sensorial, con la finalidad de tener una usabilidad óptima.



WA Good Food Guide:
Western Australia's Top 50 Restaurants
Página web, diseñado por Humaan



Celebrating the good food of Western Australia

The Good Food Guide is a celebration of all that is excellent in the WA dining scene across all areas of cooking, entrepreneurship, wine and service.





DISEÑO DE ENVASE:

Se enfoca a crear los envoltorios, empaques y etiquetas de cualquier producto y se ayuda del diseño publicitario, industrial y branding. Funciona como el gancho para persuadir al consumidor a que compre el producto y parte de su éxito depende de la retórica de la imagen.



DISEÑO TIPOGRÁFICO:

Busca crear herramientas de comunicación visual y abstracta para las palabras y su escritura, pero sobre todo crear un estilo propio para cada tipo y lograr su aplicación exitosa de acuerdo a su aplicación.



Bariol Serif, fuente creada por Raúl García del Pomar e Ismael Sánchez



Miles Davis Trumpet

John Coltrane Tenor Saxophone

Red Garland Piano

Paul Chambers Bass

Philly Joe Jones Drums

PRESTIGE RECORDS 1958



MARCO REFERENCIAL: LA RETÓRICA Y LA SEMIÓTICA

Es importante proporcionar las bases teóricas que sustentan al diseño gráfico, como una disciplina de la comunicación.

La comunicación “ tiene múltiples afinidades relacionadas tanto con el lenguaje como con la imagen mental que necesariamente representa y con la información, es una necesidad primordial en el ser humano, que lo ayuda a expresarse y a conocer más de sí mismo, de los demás y del medio que lo rodea” (González , 1990, Principios básicos de la Comunicación).

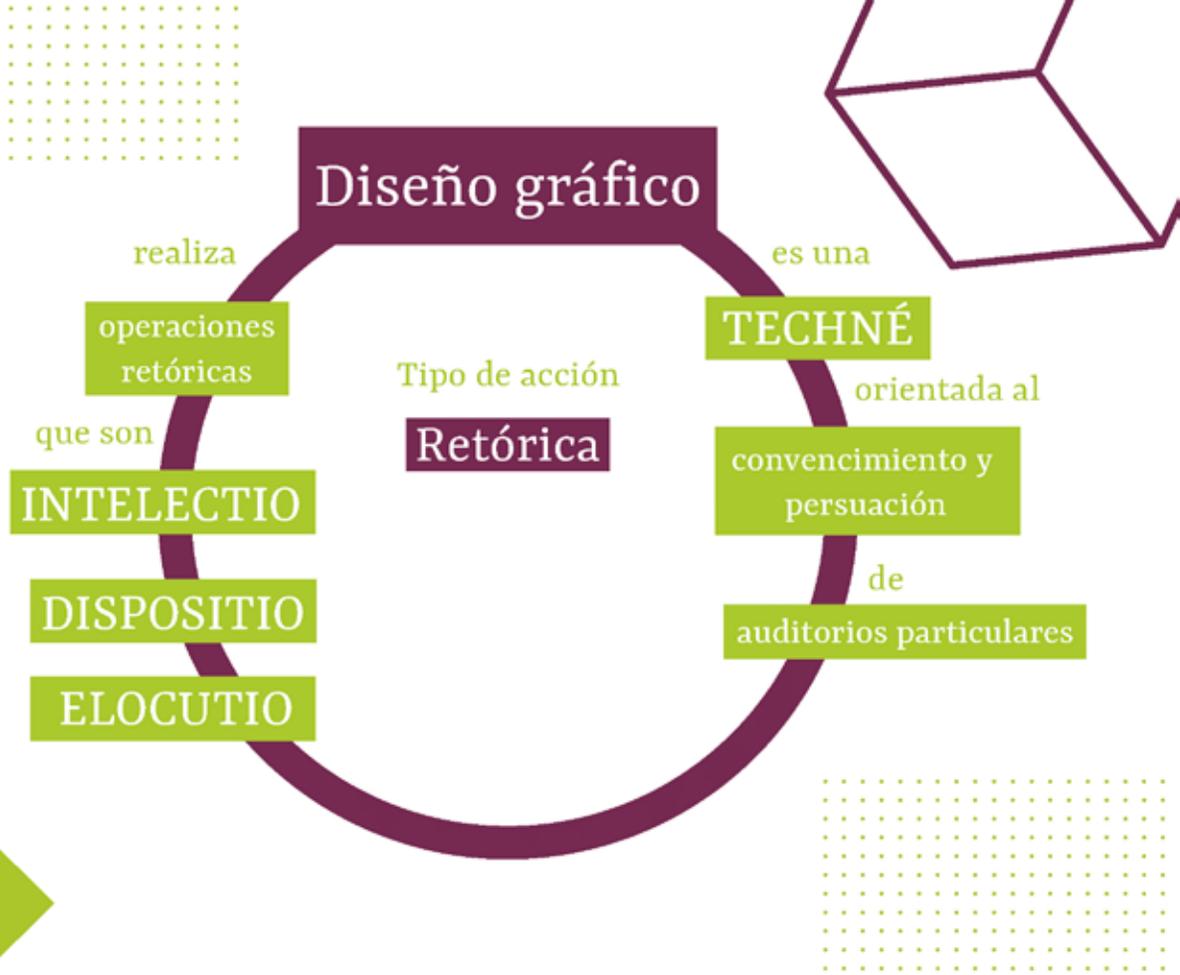
2.1 LA RETÓRICA DE LA IMAGEN

La retórica es la técnica utilizada para la invención de argumentos orientados a la persuasión de auditorios particulares.

La retórica sirve para conocer la lengua y saber usarla, permite ejercer un poder (no sólo para el especialista, sino en cualquier actividad) y la técnica retórica es la sistematización de una regla, semántica y lógica todas puestas en práctica.

La retórica además, pone en entredicho la forma y el contenido de lo que se dice, siendo la forma algo que enmarca o recorta algo y el contenido que sólo puede manifestarse con una estructura formal mediante. La retórica sirve para posibilitar la persuasión, trata de usar las palabras e imágenes como una forma de seducción (algunas veces con más efectos que otras) y su uso representa una práctica de poder sobre el lenguaje.





2.1 LA RETÓRICA EN EL DISEÑO GRÁFICO

Para comprender con mayor claridad el diagrama anterior, mencionaré las características más importantes de cada aspecto.

Un arte o techné son habilidades que se adquieren a través de la experiencia. Sería imposible aprender a tocar el piano, por ejemplo, sin jamás haber estado sobre un banco, leyendo las partituras y oprimiendo cada una de sus teclas. En este sentido, el sujeto se convierte en su propio modelo de actuación.

La intellectio es el momento previo a la elaboración formal del discurso, es necesario saber de qué se va a hablar, que tipo de discurso se va a exponer, lo que se discute y el nivel del auditorio para poder compartir las opiniones o puntos de vista.

INVENTIO

La inventio permite hallar lo que se quiere decir y su función principal es clasificar los argumentos y los temas básicos, poniéndolos al servicio del usuario. La inventio son las nociones más o menos fijas de la opinión pública sobre los que se junta la verosimilitud.*

Verosimilitud: Lo verosímil es aquello que resulta verdadero, lo que hace que se asemeje a lo real y resulte creíble.

DISPOSITIO

La dispositio es la etapa siguiente a la recopilación de materiales (inventio), y en esta fase se ordenan las partes en el discurso, de acuerdo a su trascendencia en cada parte del discurso.

La elocutio es la fase en la que se organizan las palabras en cada parte del discurso, con base a 3 requisitos:

- Corrección gramatical
- Claridad, buena disposición lógica
- Elegancia, usando el lenguaje indirecto y los argumentos en sentido figurado.

ELOCUTIO

Entender el diagrama de la retórica de la imagen es importante, ya que quien posee el arte, puede elaborar planes y estrategias para dirigir las acciones.



2.3 SEMIÓTICA

Es la ciencia que se encarga de estudiar los significados de los signos y su interacción con los individuos.

El signo lingüístico es entendido como el vínculo más relevante en los sistemas comunicativos humanos. Los signos se conforman por 2 elementos; un significante (la imagen acústica) y por el significado (aquella idea que se tiene sobre cualquier palabra o imagen acústica).

Para el semiólogo y teórico Charles Sanders Peirce, el signo es una entidad compuesta por 3 aspectos: el significante o soporte material, el significado que es la imagen mental y el referente, es decir el objeto al que alude el signo.

Charles Sanders Peirce se interesa en la ciencia del signo dado que la acción se desata por medio de los signos. En sus estudios, se dedicó a construir las bases de la semiótica, a definir el signo y a dividirlo de forma muy minuciosa, buscando siempre las definiciones y descripciones más exactas a pesar de su dificultad para explicarles a sus alumnos las definiciones. Comienza a entender la semiótica como el estudio de los signos en general, incluyendo aspectos filosóficos, psicológicos y epistemológicos.

PRIMERIDAD

SECUNDIDAD

TERCERIDAD

Para definir al signo, lo describe como una relación triádica ontológica.

La primeridad es el modo de naturaleza más simple, aquello que se presenta a la consciencia de manera inmediata. Por ejemplo, pensar en una gota de agua, como el principio de un todo, un elemento inicial.

La secundidad son los fenómenos existentes, es el carácter de resistencia o de imposición que ejerce algo sobre la consciencia. La secundidad es lo posible realizado, como la lluvia y existe por que la gota de lluvia es una primeridad.

La terceridad es una categoría general que da validez lógica y ordena lo real. Tiene un carácter de ley y es la interrelación establecida cuando ocurren al mismo tiempo dos fenómenos. Es en esta parte, cuando comprendemos que las gotas de lluvia cayeron porque así funciona el ciclo del agua, donde el agua se evapora, condensa y finalmente vuelve a caer en forma de lluvia.

El signo definido por Peirce, puede ser una palabra o imagen, representa al objeto pero no lo define. El signo es algo que está bajo una cosa con un aspecto o capacidad, y la complejidad del signo depende de su interpretación.

La teoría semiótica de Peirce y su definición del signo son una herramienta importante para el diseñador gráfico, pues permite entender los signos, sus formas, clases e importancia, para poder construir así mejores imágenes con contenidos objetivos.

CAPÍTULO 3

PROYECTOS Académicos

Muestra de los trabajos más destacados de las diferentes asignaturas que forman parte del programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de Guanajuato

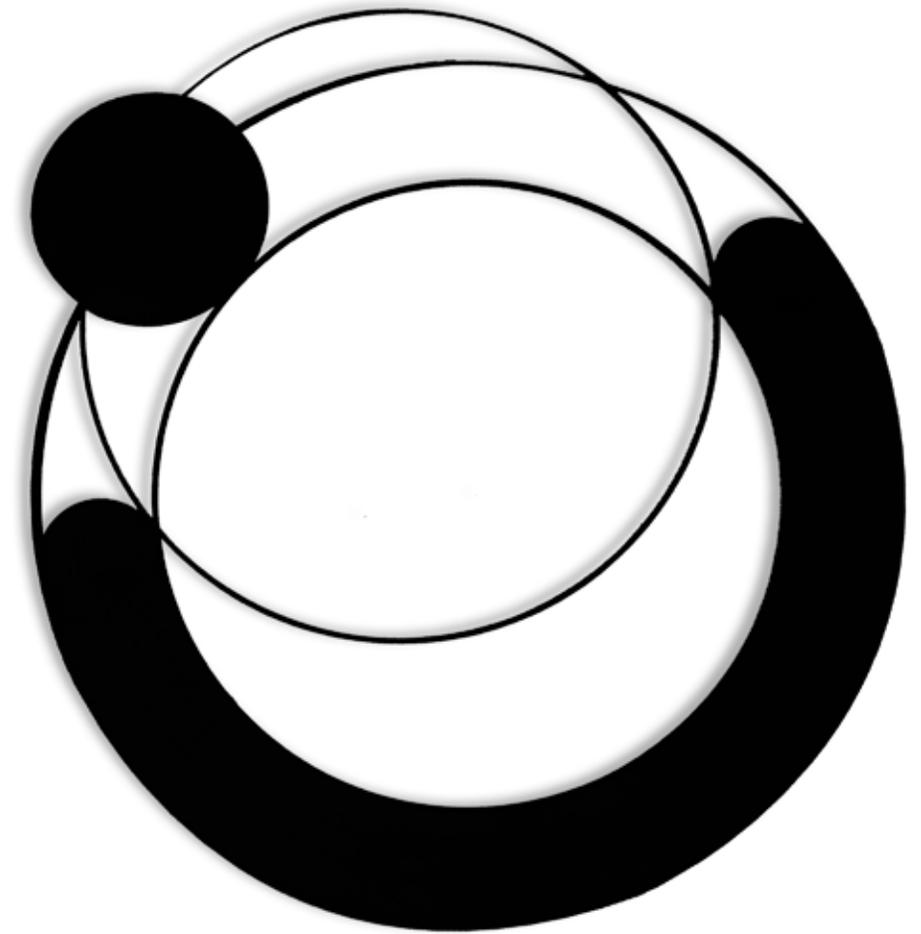


Lámina de elementos básicos del diseño:
FORMA: CÍRCULO

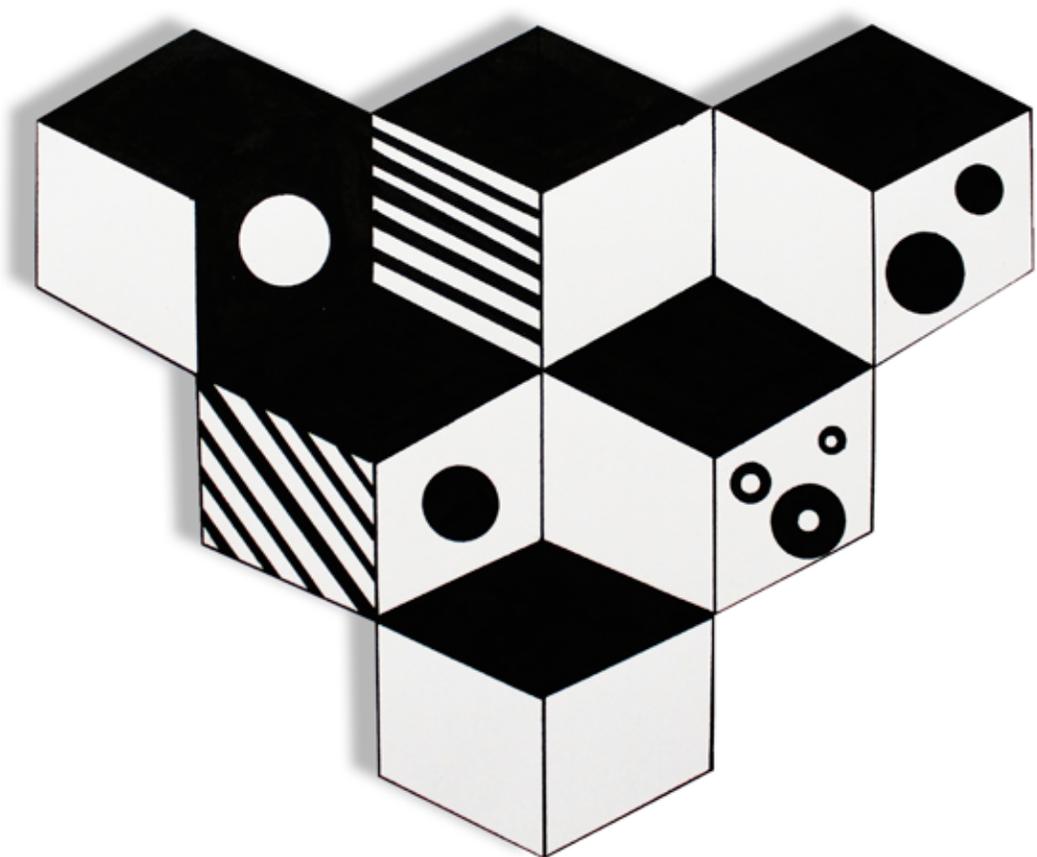
Materia: Taller de Diseño Básico **Nivel:**1

Objetivo: Aplicar los conceptos básicos de forma, medida, color y textura, contenidos en los fundamentos del diseño de Wucius Wong, que enlista los elementos base de la composición visual.

Técnica: Tinta china sobre papel

Soporte: Papel ledger de 150gr.

Medidas: 20 x 20 cm



La forma y sus elementos conceptuales:
PUNTO, LÍNEA Y PLANO

Materia: Diseño Básico **Nivel:**2

Objetivo: Aplicar los conceptos básicos de forma, medida, color y textura, contenidos en los fundamentos del diseño de Wucius Wong, que enlista los elementos base de la composición visual.

Técnica: Tinta china sobre papel

Soporte: Papel ledger de 150gr.

Medidas: 20 x 20 cm



Diseño de estructura tridimensional
“BOLLYWOOD”

Materia: Diseño Básico **Nivel:**2

Objetivo: Representar en diferentes láminas, las categorías formales del diseño gráfico, aplicadas con el concepto de las películas de Bollywood.

Técnica: Recorte de papel, acrílico, tinta china y madera.

Soporte: MDF de 5mm de espesor

Medidas: 90 x 70 cm



**Mimetizado del Canon de Stratz
“268 MOTIVOS PARA DISEÑAR PATRONES
DECORATIVOS Y TEXTURAS”**

Materia: Diseño Básico Tridimensional

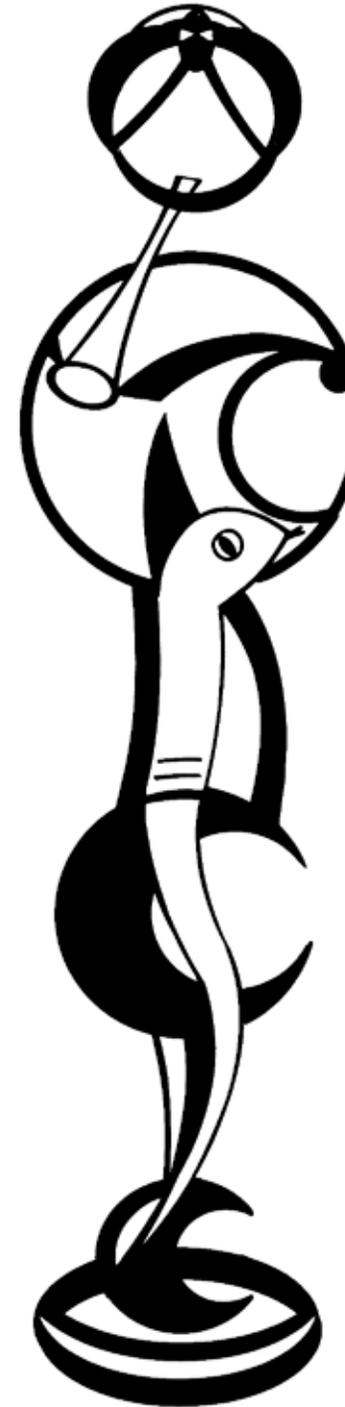
Nivel: 2

Objetivo: Aplicar la forma del mimetizado del canon de Stratz en el rediseño de una portada de libro

Técnica: Mixta / tinta china y digitalización

Soporte: Impreso para rediseño de portada de libro, y montaje para fotografía digital

Medidas: Cubiertas para libro de 21 x 14cm



**El signo gráfico:
Mimetizado del Canon de Stratz
“AIRES DE BANSURI”**

Materia: Diseño Básico Tridimensional

Nivel: 2

Objetivo: Mimetizar el canon de stratz con una profesión u ocupación, proponiendo su estilización como un flautista de Bansuri, imitando con formas orgánicas a los flautistas tradicionales indios.

Técnica: Mixta / tinta china y digitalización

Soporte: Papel cromecote de 130gr

Medidas: 21 x 28cm



**Mimetizado del Canon de Stratz
“ESPECIAS”**

Materia: Diseño Básico Tridimensional **Nivel:**2

Objetivo: Mimetizar el canon de Stratz en una composición fotográfica, que remonta a la cocina tradicional india.

Técnica: Fotografía digital



**Ejercicios
“MIND”**

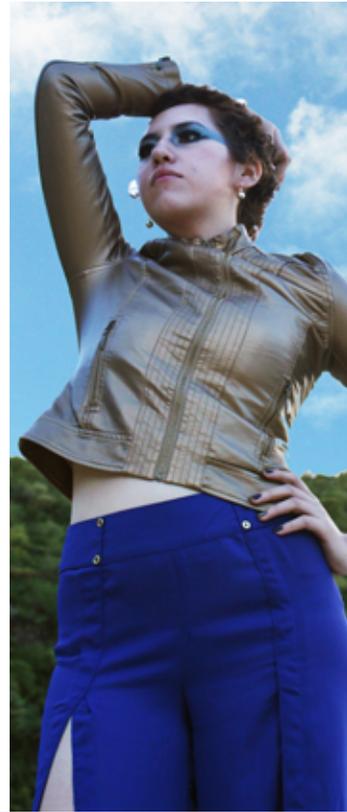
Materia: Fotografía I **Nivel:**2

Objetivo: Aplicar las funciones en modo manual, experimentando con las velocidades de obturación para crear un efecto de levitación.

Técnica: Cámara reflex digital

Soporte: Impreso para exposición de fin de cursos

Medidas: 8x10 pulgadas



Fotografía de moda “LA BELLEZA DE LOS CRÁTERES”

Materia: Fotografía I **Nivel:**2

Objetivo: Retratar modelos en la zona de las 7 luminarias de Valle de Santiago, Gto, como parte del rally fotográfico.

Técnica: Fotografía digital

Soporte: Impresos de 8x10” para exposición colectiva en la Casa de Cultura de Valle de S.

Medidas: 8x10 pulgadas

PROYECTOS ACADÉMICOS



Fotografía nocturna “UNA LÍNEA DE LUZ”

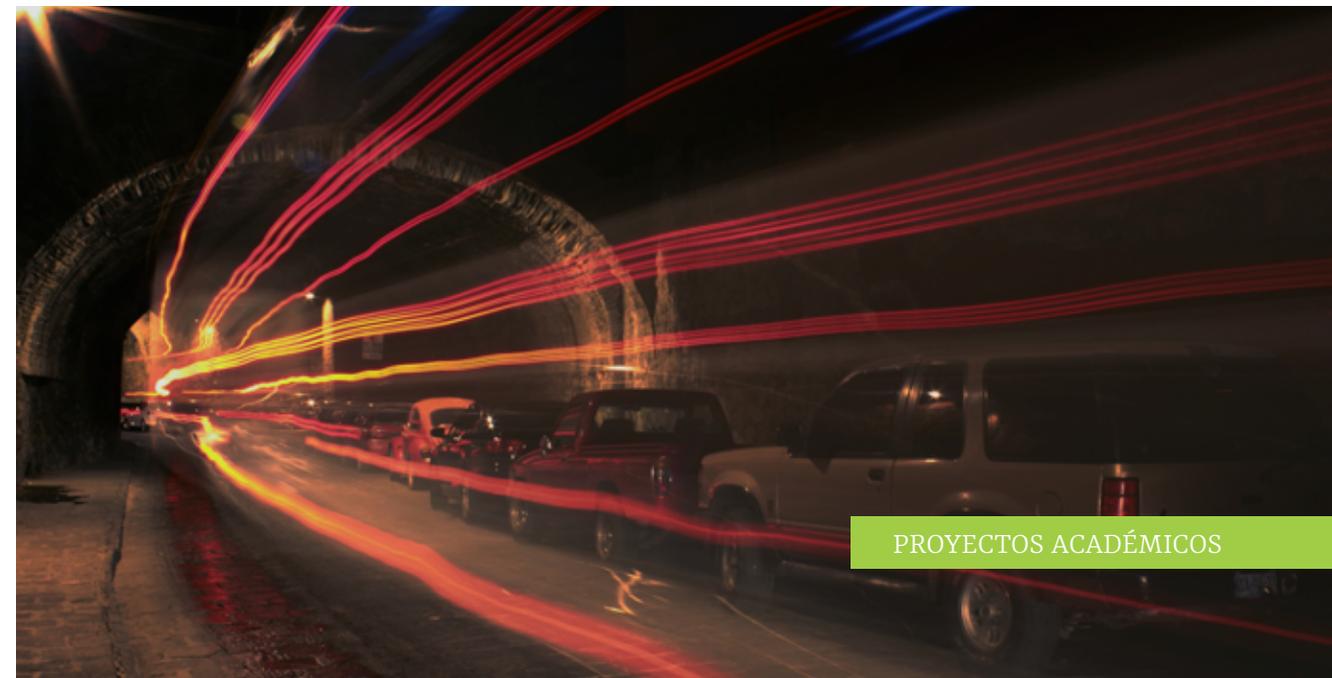
Materia: Fotografía I **Nivel:**2

Objetivo: Ejercicios de fotografía nocturna para practicar en modo manual, con pintado de luz por las calles de la ciudad de Guanajuato.

Técnica: Fotografía digital

Soporte: Impresos de 8x10 pulgadas, para exposición colectiva

Medidas: 8x10 pulgadas



PROYECTOS ACADÉMICOS



Fotografía de naturaleza Serie “BLANCA ESPUMA”

Materia: Fotografía II **Nivel:**3

Objetivo: Capturar elementos de la naturaleza, como flores, árboles o animales.

Técnica: Fotografía digital

Soporte: Impresos de 8x10 pulgadas para exposición colectiva en la Casa de Cultura de Salamanca

Medidas: 8x10 pulgadas





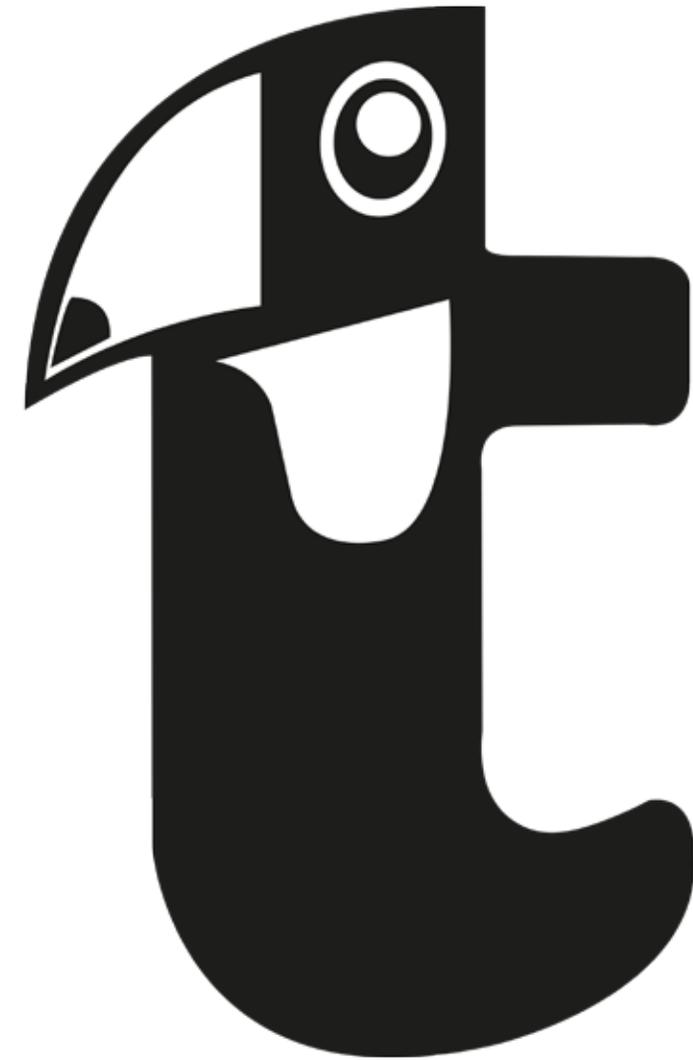
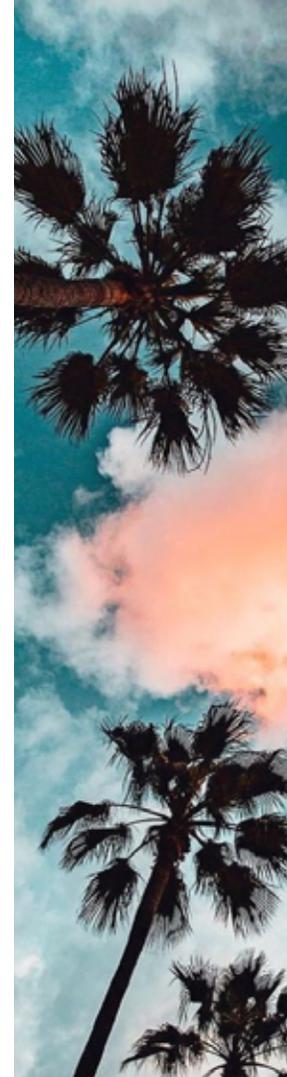
Lettering “ESPINO”

Materia: Taller de Diseño I / Tipografía **Nivel:**3

Objetivo: Crear una imagen que representara nuestro nombre, apellido y personalidad.

Técnica: Mixta, tinta china y edición digital.

Soporte: Cartel Impreso **Medidas:** 40 x 60 cm



Estilización de una letra “TUCÁN”

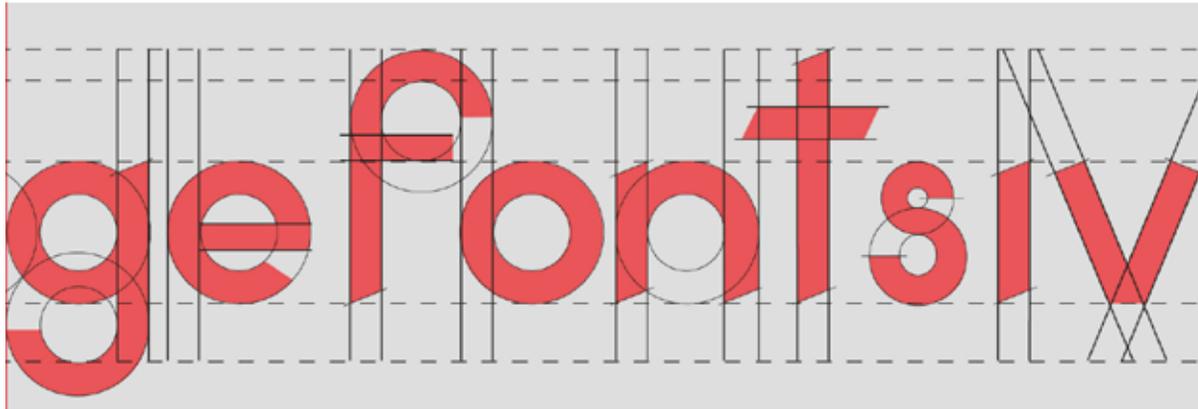
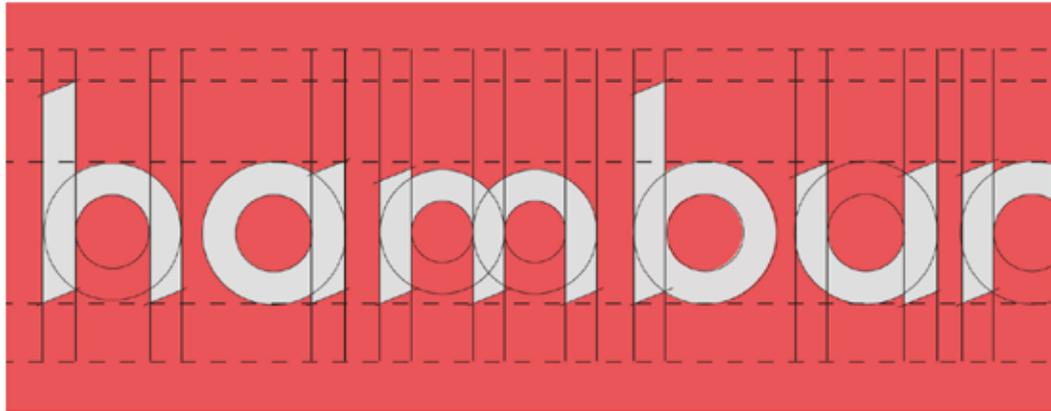
Materia: Taller de Diseño I / Tipografía **Nivel:**3

Objetivo: Crear una imagen que lograra fundir la letra inicial de un animal con su forma natural.

Técnica: Mixta, tinta china y edición digital.

Soporte: Cartel Impreso

Medidas: 43 x 28 cm



Diseño de fuente tipográfica “ESPINO FONT”

Materia: Taller de Diseño I / Tipografía **Nivel:**3

Objetivo: Desarrollar una propia tipografía, a partir de los trazos básicos de la palabra HAMBURGEFONTSIV

Técnica: Bocetaje y trazos estructurales manuales, posterior digitalización

Soporte: Tarjetas impresas

Medidas: 21 x 28 cm



Aplicación de Espino Font “GO GO GO”

Materia: Taller de Diseño I / Tipografía **Nivel:**3

Objetivo: Aplicar nuestra tipografía en algún producto gráfico, generando un cartel minimalista.

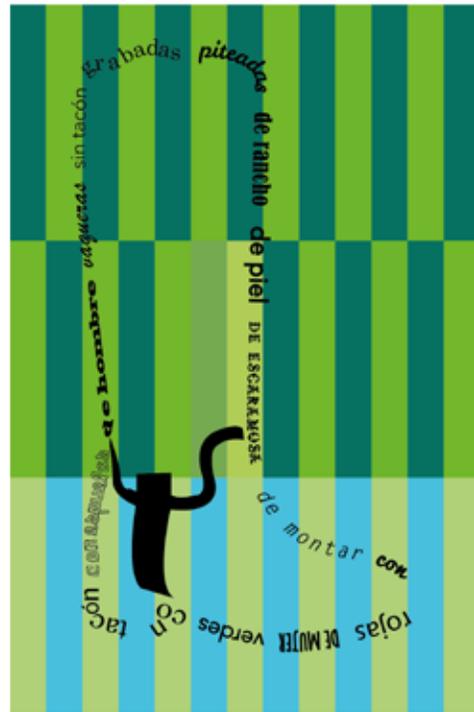
Técnica: Digital

Soporte: Cartel Impreso

Medidas: 40 x 60 cm



LA LUNA



LA BOTA

Rediseño de cartas de la lotería mexicana
“LA LUNA” Y “LA BOTA”

Materia: Taller de Diseño II / Retórica **Nivel:**4

Objetivo: Rediseñar las tarjetas tradicionales de la lotería mexicana, tomando como inspiración estilos de Zoveck studio para la tarjeta de La Luna, y de Germán Montalvo para La Bota.

Soporte: Impreso para exposición

Medidas: 14.5 x 23.5 cm



Reinterpretación de los pecados capitales
“LUJURIA”

Materia: Taller de Diseño II / Retórica **Nivel:**4

Objetivo: Generar una ilustración, con técnica libre para una resignificación de las imágenes tradicionales de los pecados capitales en la fe cristiana.

Técnica: Digital

Soporte: Impreso

Medidas: 14.5 x 23.5 cm



Teasers de producción
Video "DANCE DANCE DANCE"

Materia: After effects **Nivel:**5

Objetivo: Animar una canción, utilizando las herramientas de puntos de anclaje y desplazamiento.

Técnica: Digital, edición en after effects

Soporte: Disponible en página personal de Vimeo **Medidas:** 720 x 480 px



Teasers de producción / Video "THIS READY FLESH"

Materia: After effects **Nivel:**5

Objetivo: Animar una canción, utilizando las herramientas de puntos de anclaje y desplazamiento, vista de cámaras y movimientos en un plano

Técnica: Digital, edición en after effects

Soporte: Disponible en página personal de Vimeo **Medidas:** 720 x 480 px



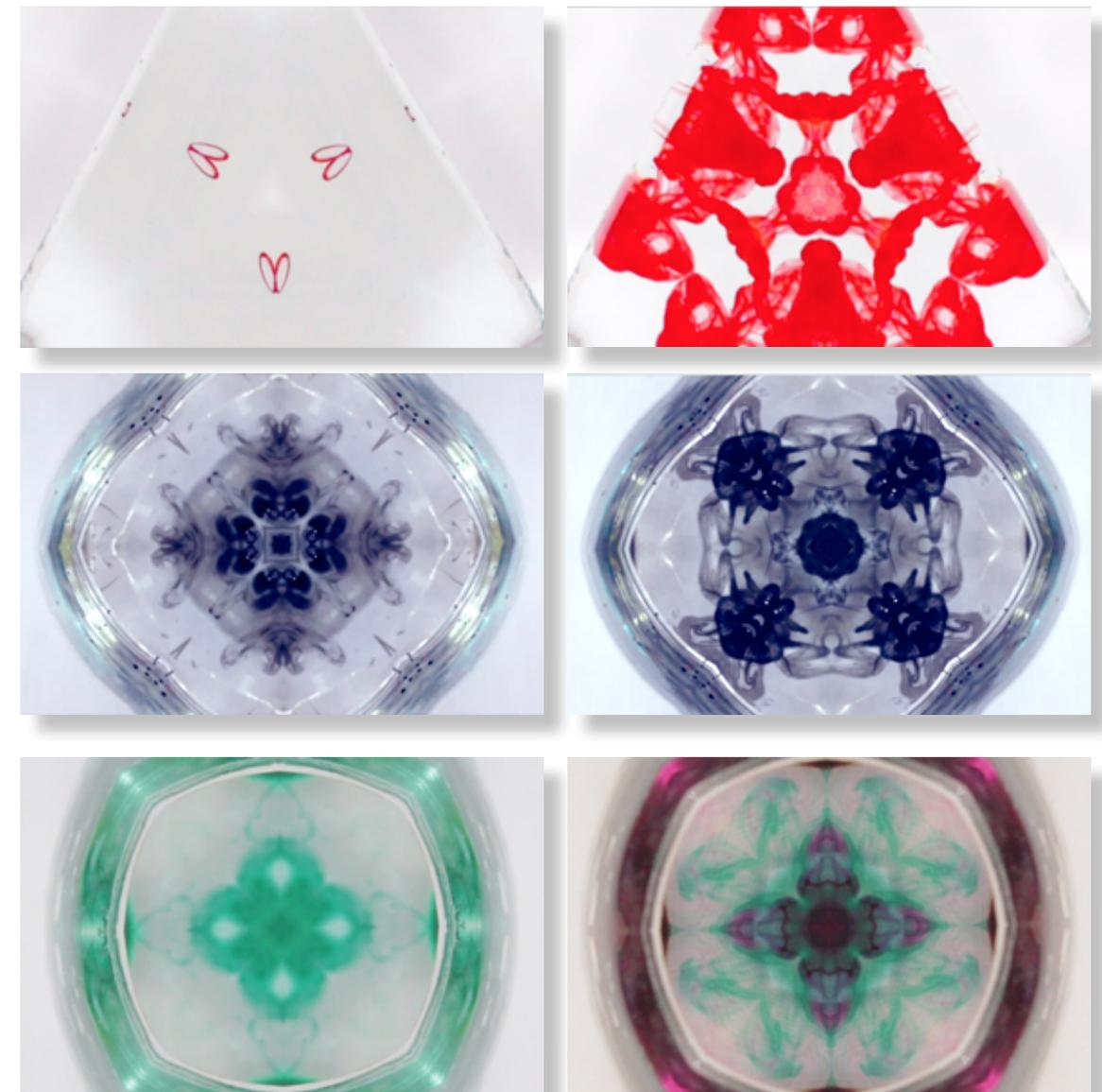
Teasers de producción / Video "LATCH"

Materia: After effects **Nivel:**5

Objetivo: Animar una canción, utilizando las herramientas de puntos de anclaje y desplazamiento, pluma y esbozo de movimiento.

Técnica: Digital, edición en after effects

Soporte: Disponible en página personal de Vimeo **Medidas:** 720 x 480 px



Teasers de producción / Video "STATE OF MIND"

Materia: Técnicas audiovisuales I **Nivel:**6

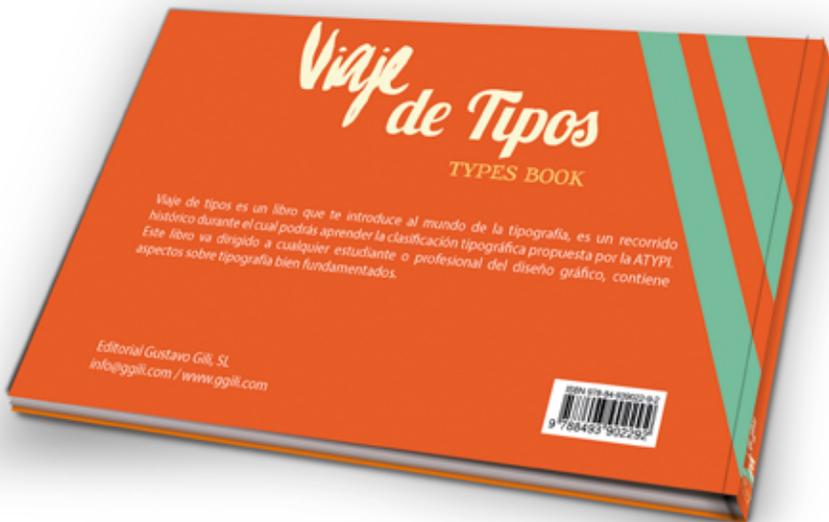
Objetivo: Interpretamos una canción en grupo, escribimos las sensaciones que nos transmitió y generamos a partir de esa experiencia una serie de fotogramas que coincidieran con el ritmo de la música. **Técnica:** Digital, edición en Final Cut Pro.

Soporte: Disponible en página personal de Vimeo **Medidas:** 720 x 480 px



Diseño de forros y rediseño de interiores
Libro “VIAJE DE TIPOS”

Materia: Taller de Diseño V / Diseño Editorial **Nivel:**7
Objetivo: Diseñar los forros y rediseñar interiores para un pequeño libro que contiene los conceptos básicos e introductorios de la tipografía.
Técnica: Digital
Soporte: Impreso
Medidas: 20 x 13 cm



Diseño de la revista
“INTERIORGRÁFICO” 15 Edición

Materia: Taller de Diseño V / Diseño Editorial **Nivel:**7
Objetivo: Diseñar la 15 Edición de la revista Interiorgráfico, celebrando su aniversario y con temática del diseño mexicano.
Técnica: Digital
Soporte: Digital
Medidas: 21.5 x 28 cm



Rediseño de forros e interiores
"LOS PELAGATOS A TRABAJAR"
Cuento Infantil



Materia: Taller de Diseño V / Diseño Editorial

Nivel: 7

Objetivo: Diseñar los forros, interiores e ilustrar los textos para el cuento "Los Pelagatos"

Técnica: Digital

Soporte: Digital **Medidas:** 20 x 20cm



Campaña publicitaria
"BARILLA, EL AMOR CON SABOR A TRADICIÓN"

Materia: Taller de Diseño VI / Campaña publicitaria

Nivel: 8

Objetivo: Desarrollar en equipo un plan de medios y productos publicitarios, como parte de la campaña publicitaria para la pasta Barilla.

Técnica: Digital

Soporte: Digital

Medidas: Fotografía superior de 11x8 pulgadas, inserción en revista de 20 x 27cm



*Desarrollo de la campaña:

Andrade, Rodrigo

Cuyás, Estefanía

Sánchez, Gabriela



Diseño gráfico y editorial de revista "RETINA MAGAZINE"

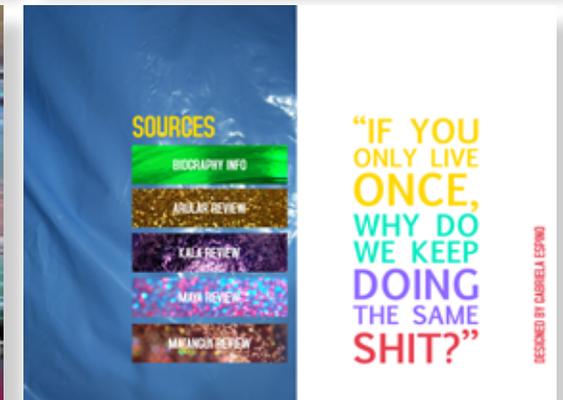
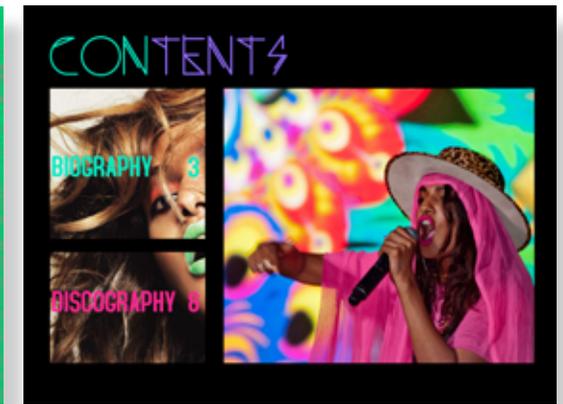
Materia: Diseño Editorial Avanzado
Nivel: 8

Objetivo: Organizar en equipo los estilos gráfico y editorial de una revista, con un tema que nos interesara en común, eligiendo producir una revista con las tendencias del diseño gráfico, packaging, ilustración y artes digitales.
Técnica: Digital **Soporte:** Digital **Medidas:** 22 x 28.5 cm



Diseño de publicación interactiva "XXXOXXO"

Materia: Diseño Editorial Avanzado **Nivel:** 8
Objetivo: Desarrollar una publicación interactiva o epub, incluyendo galerías de imágenes, audio y videos de un artista favorito, documentado la discografía de M.I.A.



Técnica: Digital
Soporte: iBooks
Medidas: 1024 x 768 px

Asimismo, colaboró en el proyecto El Duelo del Sol, con el grupo Génesis de Danza Contemporánea, dirigido por la maestra Martha Azuela y, de 1994 a 1997, tuvo a su cargo el Grupo Folklórico del CBTIS No. 173 de la ciudad de Guanajuato. En 2006 retomó la dirección de esta última agrupación, con

PROYECTOS

Servicio Social Profesional

conservando el proceso etnodancístico y musical del país.



Contenido

Introducción	2
Historia del BAFUG	3
Desarrollo del Ballet Folklórico en México	11
Desarrollo del BAFUG	13
<ul style="list-style-type: none"> De raíz a raíz Fundación del BAFUG 	13
Directores del BAFUG	19
<ul style="list-style-type: none"> En el BAFUG: Roberto Salazar Cisneros Directora: Alejandra Vialto (2007) En el BAFUG: Roberto Martínez Rocha Director: Andrés López y su sucesor 	20
BAFUG: Servicio de formación integral para jóvenes generacionales	23
<ul style="list-style-type: none"> La generación de alumnos del BAFUG Presencia en espacios del BAFUG El BAFUG: un espacio de formación 	24
Relaciones con otros	25
<ul style="list-style-type: none"> Relaciones con otros Relaciones con otros 	25



Folklor: Saber del Pueblo



"No hay pueblo por pequeño y región que sea, que carezca de tradiciones, de arte y de historia. La riqueza de su vida cultural. La tradición es el factor que una cultura adquiere del otro momento, de palabra, de pensamiento. Los pueblos que no se olvidan a sí mismos, que ignoran su propia historia, pierden definitivamente su identidad, pero no pueden escapar de una época a otra ni que no conciben ni crean y crean de espontaneidad y de identidad."

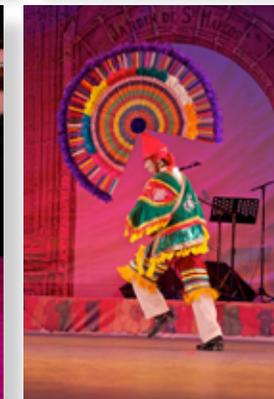


El folclore es la esencia misma de la nacionalidad de los pueblos, es la expresión espontánea y vital de la cultura que mantienen y crean sus pobladores."

William John Thoms, Arqueólogo inglés.



"La danza es un producto del ser humano, es el resultado de un impulso natural, resulta asimismo un invento del hombre y la mujer." (Alberto Dallal)



- BAFUG Cervantino 2016
- BAFUG AVENIL, bailes de Nuevo León
- BAFUG Cervantino 2015
- BAFUG EL POTRILLO
- Ballet Folklórico Universidad de Guanajuato



Diseño de publicación interactiva "BAFUG 30 ANIVERSARIO"

Proyecto: Sistema de Radio, Televisión e Hipermedia de la UG

Objetivo: Desarrollar una publicación interactiva o epub, incluyendo las colecciones de imágenes, videos y entrevistas que documentan la historia del Ballet Folklórico de la UG.

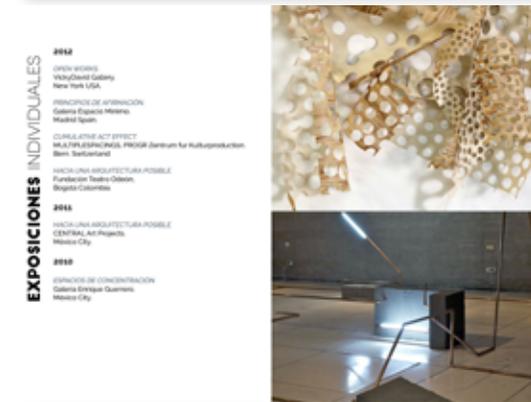
Periodo:

Marzo a Septiembre 2016

Técnica: Digital

Soporte: iBooks

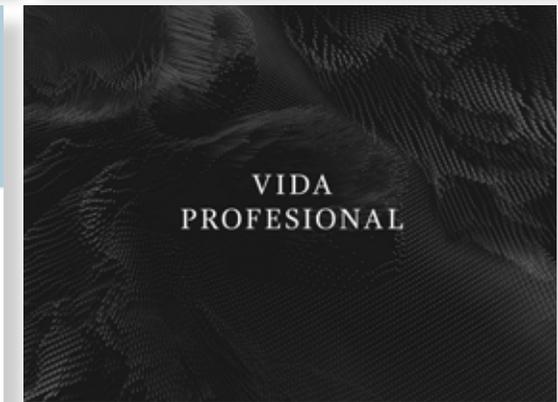
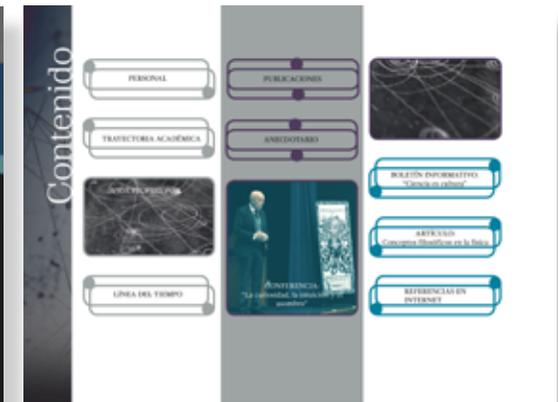
Medidas: 1024 x 768 px



Diseño de publicación interactiva "RICARDO RENDÓN"

Proyecto: Sistema de Radio, Televisión e Hipermedia de la UG
Objetivo: Desarrollar una publicación interactiva o epub, que contiene el curriculum, entrevistas, colecciones, obras, premios y publicaciones del artista plástico Ricardo Rendón.

Técnica: Digital
Soporte: iBooks
Medidas: 1024 x 768 px
Periodo: Marzo a Septiembre 2016

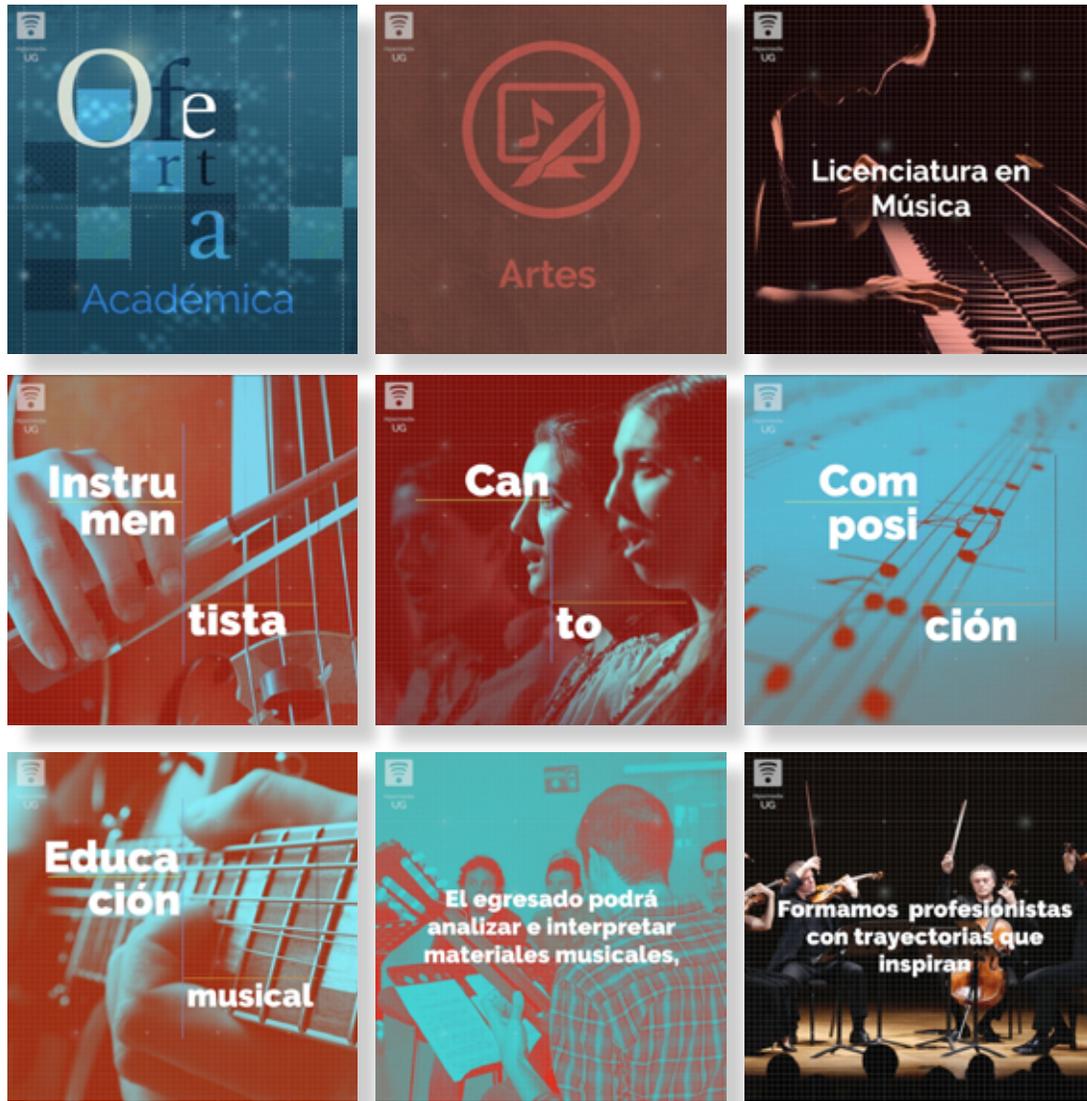


Diseño de publicación interactiva "DR. OCTAVIO OBREGÓN"

Proyecto: Sistema de Radio, Televisión e Hipermedia de la UG
Objetivo: Desarrollar una publicación interactiva o epub, que incluye la vida y trabajos en el campo de la investigación por el destacado Dr. en Física Octavio Obregón

Periodo: Marzo a Septiembre 2016

Técnica: Digital
Soporte: iBooks
Medidas: 1024 x 768 px



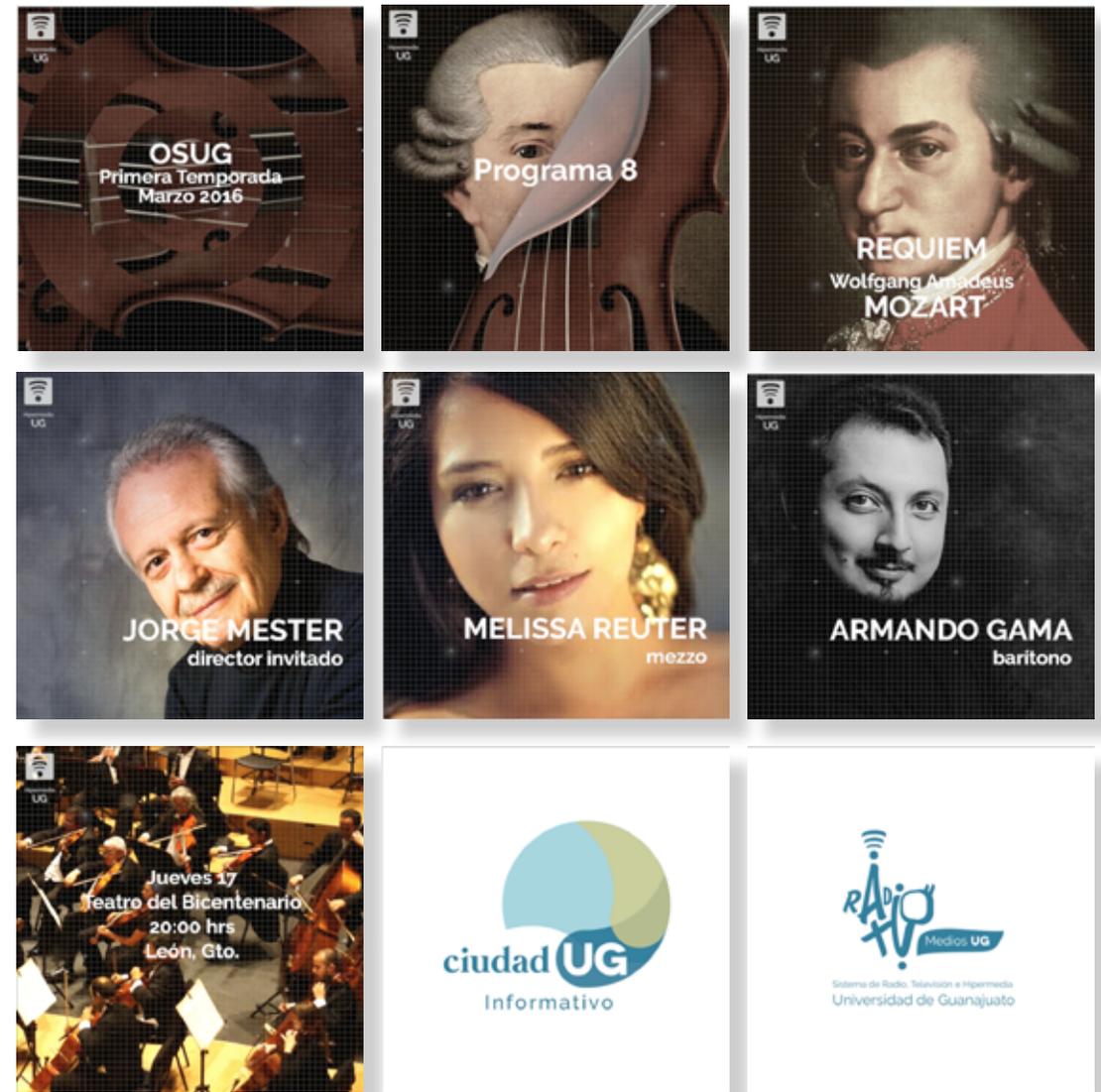
Teasers de producción
Video “OFERTA ACADÉMICA UG: ARTES”

Proyecto: Sistema de Radio, Televisión e Hipermedia de la UG

Objetivo: Dar a conocer la oferta académica a los jóvenes, describiendo los programas y contenidos.

Técnica: Adobe Premier

Soporte: Redes sociales **Medidas:** 1080 x 1080 px. **Periodo:** Marzo a Septiembre 2016



Teasers de producción
Video “OFERTA ACADÉMICA UG: ARTES”

Proyecto: Sistema de Radio, Televisión e Hipermedia de la UG

Objetivo: Dar a conocer la oferta académica a los jóvenes, describiendo los programas y contenidos.

Técnica: Adobe Premier

Soporte: Redes sociales **Medidas:** 1080 x 1080 px. **Periodo:** Marzo a Septiembre 2016



Diseño de papelería Interna
Secretaría de Desarrollo Social y Humano
“VISIÓN, MISIÓN Y VALORES”

Proyecto: Secretaría de Desarrollo Social y Humano

Objetivo: Generar papelería interna para el personal interno, y fomentar la conciencia de la misión, visión y valores de la institución a la que pertenecen.

Técnica: Digital

Soporte: Carteles impresos **Medidas:** 40 x 60 cm y 21.5 x 28cm

Periodo: Septiembre 2016 a Marzo 2017

Diseño de folletería Programa Impulso al Desarrollo Socioeducativo “IMPULSO SOCIOEDUCATIVO”

Proyecto: Secretaría de Desarrollo Social y Humano

Objetivo: Desarrollar un nuevo logotipo para el programa “Impulso Socioeducativo”, que ofrece la SEDESHU a los guanajuatenses, y aplicarlo en la folletería para distribución en municipios del estado de Guanajuato

Técnica: Digital

Soporte: Folletos impresos en selección a color **Medidas:** 14x14 cm

Periodo: Septiembre 2016 a Marzo 2017





Diseño para souvenirs “RALLY IMPULSO AL DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO”

Proyecto: Secretaría de Desarrollo Social y Humano

Objetivo: Aplicar la imagen del programa Impulso socioeducativo, en una colección de souvenirs que formaron parte del kit de bienvenida para los participantes del Rally Impulso Socioeducativo

Técnica: Digital

Soporte: Cilindros plásticos, mochilas impermeables, bolsas ecológicas, agendas y playeras.

Periodo: Septiembre 2016 a Marzo 2017



Teasers de producción Video “IMPULSO UNIVERSITARIO”

Proyecto: Secretaría de Desarrollo Social y Humano

Objetivo: Video que formó parte de la campaña informativa de la convocatoria “Impulso Universitario”, para invitar a estudiantes a formar parte de la SEDESHU como parte de sus servicios sociales y profesionales universitarios de las escuelas guanajuatenses.

Técnica: Digital

Soporte: Redes sociales oficiales **Medidas:** 1080 x 1080 px.

Periodo: Septiembre 2016 a Marzo 2017

PROYECTOS Personales



Diseño de carteleras Proyecto de Servicio Social “CINEMARTES DE TERRAZA”

Proyecto: Cinemartes de Terraza, de la División de Humanidades, Sede León de la Universidad de Guanajuato

Objetivo: Publicar las programaciones mensuales y semestrales que se ofrecen en los ciclos del Cinemartes de Terraza, un proyecto organizado por estudiantes de la Universidad de Guanajuato con entradas gratuitas.

Técnica: Digital

Soporte: Impresos

Medidas: 43 x 28 cm

Periodo: Actividades del Servicio Social Universitario, del 4 al 9 nivel





María Magdalena
PANADERÍA

Diseño de logotipo
Prácticas profesionales AIESEC
“MARÍA MAGDALENA PANADERÍA”

Proyecto: Evolutiva, Agencia

Objetivo: Diseñar el logotipo para la panadería María Magdalena, un espacio con una historia familiar de antecesores panaderos, donde preparan a mano y con mucho empeño sus productos.

Técnica: Digital

Soporte: Digital

Medidas: 8 x 11 pulgadas

Periodo: Verano 2015

Diseño de logotipo
Prácticas profesionales AIESEC
“PASTABANQUINA”

Proyecto: Evolutiva, Agencia

Objetivo: Diseñar el logotipo para Pastabanquina, una pasta elaborada artesanalmente. Inspirados en la región de Abancay, Perú y las vestimentas de una abanquina.

Técnica: Digital

Soporte:

Digital para propuesta

Medidas: 8 x 11 pulgadas

Periodo: Verano 2015





RED ESTUDIANTIL DE DIÁLOGOS E IMPACTO SOCIAL



Diseño de logotipo Red Estudiantil de Diálogos e Impacto Social “REDIS”

Proyecto: Estudiantil, altruismo y colaboración profesional.

Objetivo: Diseñar un logotipo que reflejara la unión entre estudiantes de múltiples carreras, con el fin de crear espacios de interacción con el objetivo del bien común, la equidad, la responsabilidad social. Teniendo REDIS 4 ejes de trabajo: Ecología, Arte y Cultura, Emprendimiento y Ciencia y Tecnología.

Fui además, miembro del proyecto, organizando eventos para favorecer el diálogo y el impacto social.

Técnica: Digital

Soporte: Digital

Periodo: Enero 2016 a Junio 2017

Diseño editorial Revista cultural México- Japón “COMPASS MAGAZINE”

Proyecto: Compass Magazine

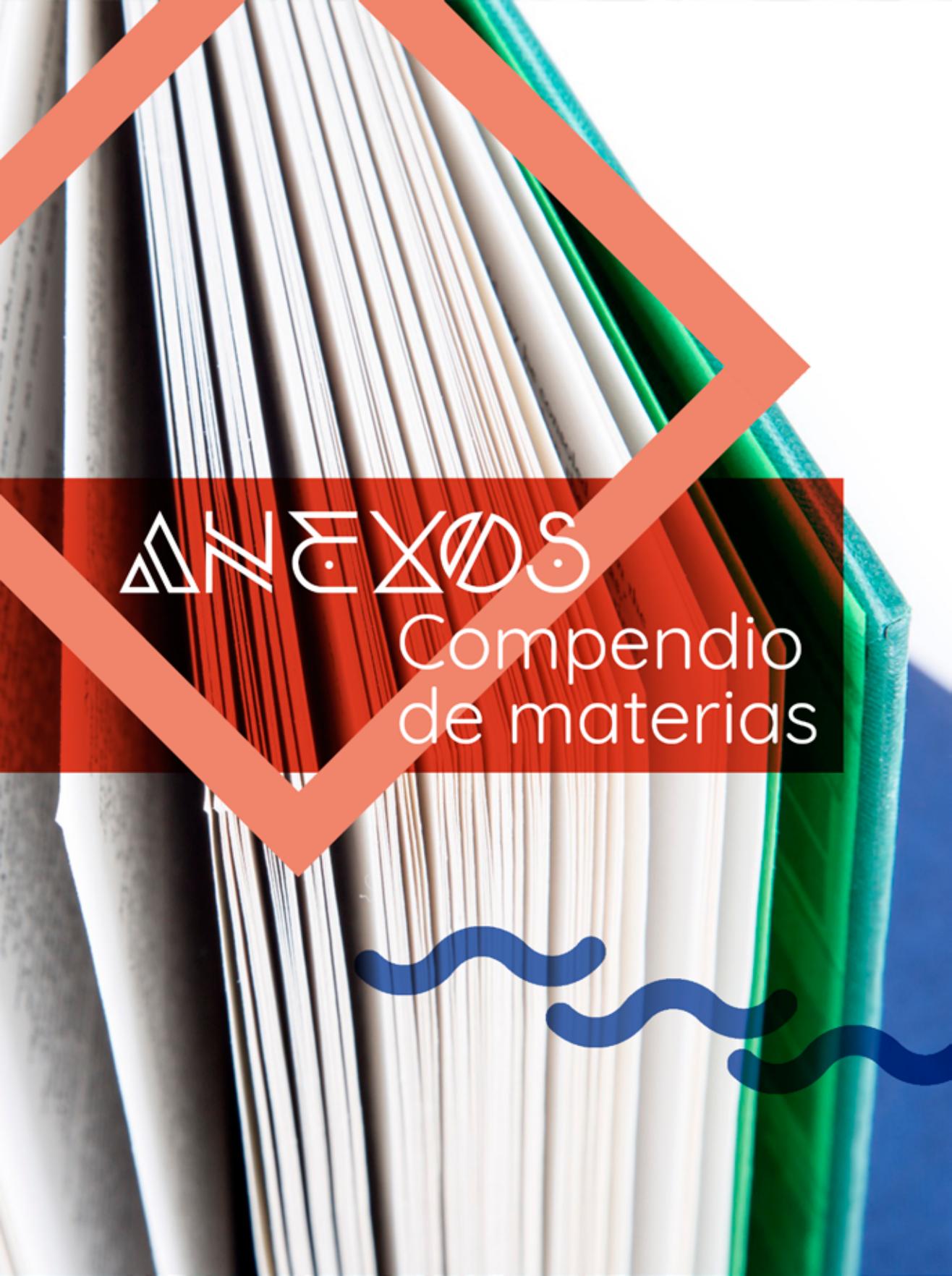
Objetivo: Publicación bimestral, editada con contenidos en español y japonés, que promueve el intercambio cultural entre ambas naciones, enfocándose especialmente en los asiáticos que llegan a la zona del Bajío. Secciones de arte, cultura, cocina, viajes y negocios.

Técnica: Digital

Soporte: Impreso

Medidas: 18.5 x 23.5 cm

Periodo: Ediciones 1 a 9, desde 2016.



ANEXOS

Compendio de materias

COMPENDIO DE MATERIAS CRÉDITOS

PRIMER NIVEL

Diseño Básico	8
Dibujo del Natural 1	3
Metodología	4
Historia de la Cultura 1	6
Dibujo Técnico	3
Técnicas Auxiliares de Computación	4
Teoría del Diseño Gráfico I	6

SEGUNDO NIVEL

Diseño Básico Tridimensional	8
Estética	4
Dibujo del Natural II	3
Fotografía I	5
Historia de la Cultura II	6
Psicología	6
Teoría del Diseño Gráfico II	4

TERCER NIVEL

Fotografía II	5
Arte Prehispánico	6
Computación I	6
Expresión Gráfica	8
Sociología	6
Taller de Diseño 1	8
	5

CUARTO NIVEL

Administración	6
Arte Colonial Mexicano	6
Taller de Diseño II	8
Computación II	5
Sistemas de Impresión I	3
Fotografía Artística	8
Técnicas de Representación II	5

COMPENDIO DE MATERIAS

QUINTO NIVEL

Arte Contemporáneo y Popular de México	6
Computación III	6
Mercadotecnia	6
Sistemas de Impresión II	4
Técnicas de Representación III	5
Taller de Diseño III	8
After Effects	8

SEXTO NIVEL

Publicidad	8
Taller de Diseño IV	8
Nuevas tendencias del Diseño	10
Técnicas Audiovisuales 1	5
Técnicas de Representación IV	5
Sistemas de Impresión III	4
Técnicas de Representación IV	5

SÉPTIMO NIVEL

Relaciones Humanas	6
Sistemas de Impresión IV	4
Taller de Diseño V (diseño editorial)	8
Técnicas Audiovisuales II	5
Técnicas de Representación V	5
Taller de Diseño VI	8
Semiótica de la Imagen	8

OCTAVO NIVEL

Diseño Editorial Avanzado	8
Presentación de Trabajos	3
Presupuesto y marco legal	4

NOVENO NIVEL

Trabajo de Titulación	6
Pre-Prensa Digital	8
Animación	8

CRÉDITOS



BIBLIOGRAFÍA



MUNARI, BRUNO

2008

Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica

Barcelona, España

Editorial Gustavo Gili

GONZÁLEZ, CARLOS

1989

Principios básicos de la comunicación

México

Editorial Trillas

TAPIA, ALEJANDRO

1991

La Retórica de la imagen

México, Distrito Federal

Editorial de la Universidad Autónoma Metropolitana

RIVERA, LUIS ANTONIO

2007

La Retórica en el Diseño Gráfico

México

Editorial Encuadre

PRESS, MIKE

2009

El diseño como experiencia: El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI

Barcelona, España

Editorial Gustavo Gili



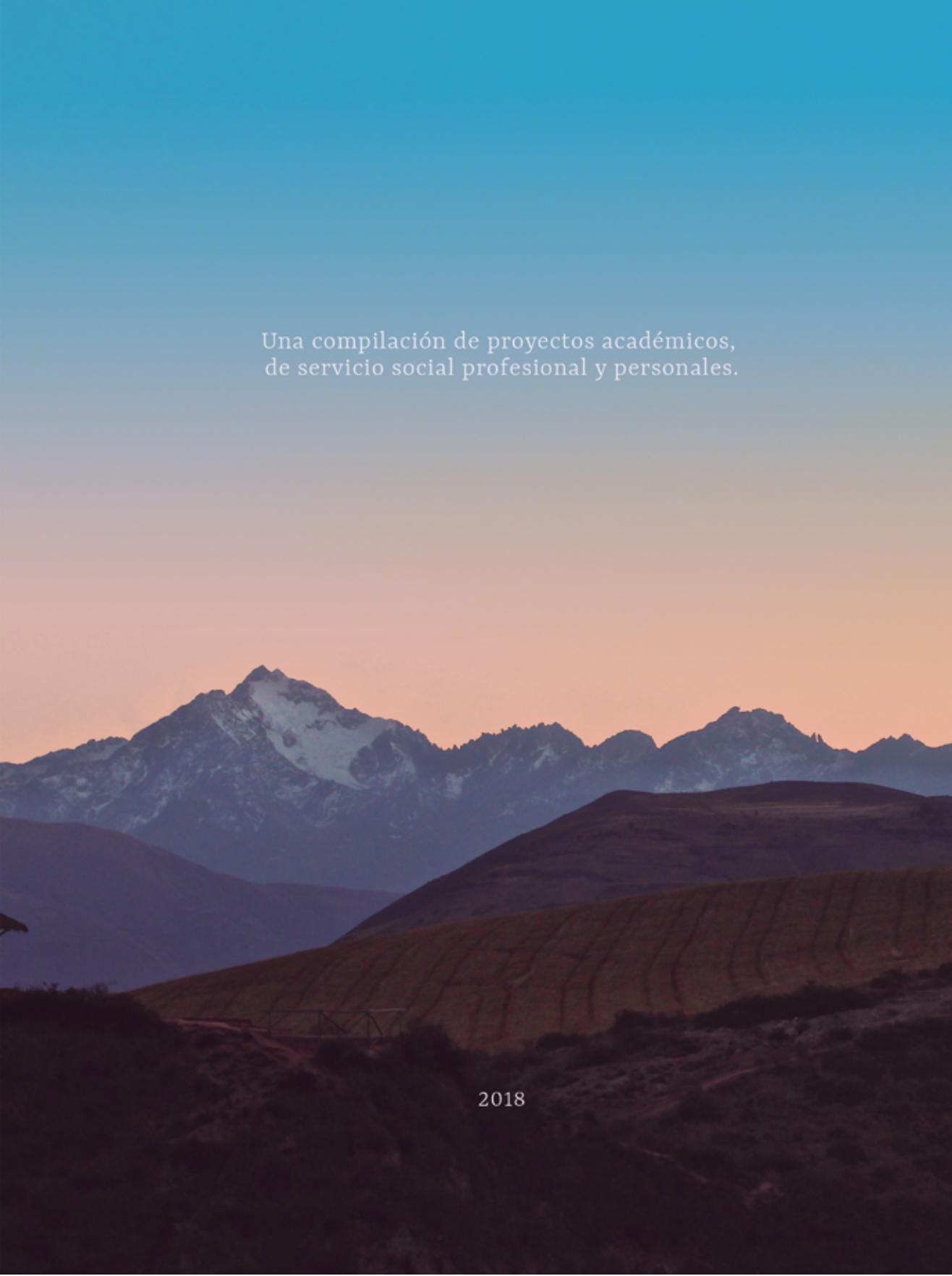
Este trabajo me permitió hacer un recuento de los proyectos realizados en un periodo de 5 años, una etapa de mucho aprendizaje e historias que no podrían estar todas contenidas en un par de páginas.

La culminación de este proyecto de titulación fue todo un reto, sobre todo por que pocos meses después de haber egresado de la universidad, pasé a formar parte del equipo de trabajo de una institución gubernamental pública, teniendo el tiempo limitado para dedicarle lo suficiente para su conclusión.

La modalidad de titulación por portafolio de trabajos, permite demostrar las habilidades adquiridas en la licenciatura, probar nuevas técnicas, recordar algunos recursos que probablemente dejaste de utilizar en tus proyectos y proponer nuevos productos de diseño combinando tendencias que permiten una mejor comunicación visual. Al final del compendio, se vuelve muy evidente el avance y la madurez que uno va adquiriendo gracias a los contenidos del programa académico, dejando también ver que es muy valioso buscar enriquecer ese aprendizaje involucrándose en otros proyectos que muy seguramente no te dejen dinero, pero sí valiosas experiencias.

La decisión de organizar los proyectos en 3 categorías: académicos, de servicio profesional y personales se debe a la importancia de cada uno de ellos, que en conjunto lograron hacerme crecer como persona y como profesional del diseño gráfico.

Es un excelente ejercicio, el documentar el avance profesional desde los cursos y talleres más básicos hasta los avanzados. Agradezco a mi familia y profesores por ser unos guías incondicionales en mi proceso formativo, al universo por regalarme tantas oportunidades de aprendizajes y a la vida por permitirme crecer tanto en tan poco tiempo.



Una compilación de proyectos académicos,
de servicio social profesional y personales.

2018