

---

# PROYECTOS

## Expo CyAD

AÑO 2, NÚM. 2

---

Proyectos de Diseño de Alumnos  
de la División de CyAD, UAM-A

# Presentación

Diseño, actividad presente de manera consciente o inconsciente en todos los aspectos de la vida cotidiana y que ha acompañado al hombre a lo largo de su existencia; creadora de ambientes, evocadora de emociones, transformadora de realidades, herramienta de la cultura, verdadera aportadora de saberes a otras áreas del conocimiento, es la razón, de ser de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Disciplina que apoya el entendimiento de nuestro origen como especie pero también determina quiénes somos y hacia dónde vamos.

Por lo anterior, es necesario comprender y entender que las disciplinas del diseño, como la Arquitectura, Diseño de la Comunicación Gráfica y Diseño Industrial, forman parte de un todo integrado con el cual debemos avanzar para enfrentar los nuevos retos que se nos presentan como sociedad global y en busca de un bienestar común.

La presente publicación es resultado del esfuerzo y dedicación de alumnos y profesores de nuestra División; Los proyectos seleccionados y aquí expuestos son una muestra del trabajo realizado día a día en las aulas de clase en busca de la profesionalización y dignificación en la actividad de diseñar. La muestra consta de 91 proyectos de diferente índole, en los cuales el lector podrá enrolarse en un viaje visual por el mundo del diseño.

Con este segundo volumen la División de Ciencias y Artes para el Diseño se propone difundir y hacer visible la importancia del diseño para la vida y la preparación de los alumnos inscritos en nuestras licenciaturas, y así compartirlo con la comunidad UAM y otras comunidades de diseñadores.

Agradecemos a toda la comunidad: alumnos, profesores y trabajadores que han participado en este esfuerzo y que hacen posible esta noble labor.

**Coordinación de Difusión CyAD**  
**Coordinaciones de Licenciaturas CyAD**  
**Dirección de la División de Ciencias y Artes para el Diseño**





# Diseño Gráfico

**NO las compras  
es ILLEGAL**



Ciencias y Artes para el Diseño

**\$12.00**

**México**

Guacamaya Roja

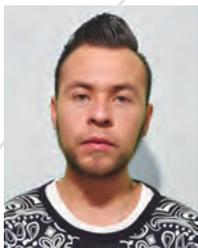
# Semiótica en la representación icónica

## Objetivo

El desarrollo de un símbolo, integrando en él todas aquellas cualidades que se encuentran en un contexto determinado para su correcta interpretación y análisis correspondiente. Crear un mensaje gráfico directo, claro y fácil de entender, así como idear propuestas de implementación del mismo.

## Descripción

La limpieza en el edificio L de la Unidad Azcapotzalco fue el tema de la campaña a diseñar, para ello se debe conocer el contexto en el que se desarrolla la comunidad universitaria, el ambiente, el estilo de trabajo y todas las características del espacio/tiempo en el que vamos a laborar. Teniendo conocimiento de esto es posible la elaboración de un signo icónico capaz de lograr el impacto requerido para que el mensaje (La limpieza en el edificio L) sea comprendido y a su vez se lleve a cabo la acción que estamos buscando. Mantener limpio el edificio.



**Autor:** Octavio Iván Sánchez Cortés

**Taller o Curso:** Diseño de mensajes gráficos II (Signos icónicos)

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Jorge Alonso Rangel Rodríguez

## Cartel social. Muertes rápidas, muertes lentas

### Objetivo

Concientizar a la población acerca de diferentes tipos de problemas sociales tales como las adicciones, el embarazo no deseado, etcétera.

### Descripción

“Muertes rápidas, muertes lentas”: Cartel que usa la metáfora de la muerte, con una bala tu muerte es más rápida, con los cigarros, es lenta, pero inevitablemente el resultado es la muerte.

**HAY MUERTES RÁPIDAS**



**HAY MUERTE LENTAS**

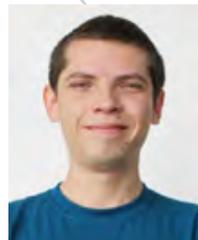


**Autor:** Mauricio Bolaños Ávila

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos III

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Félix Beltrán



# Identidad gráfica corporativa del Fide IMSS

## Objetivo

Desarrollar la identidad gráfica corporativa del Fideicomiso para el Desarrollo del Deporte (FideIMSS) a través de una correcta conceptualización del mismo. La imagen ha sido creada bajo el eje primordial de la homogeneidad con el fin de unificar a la institución y establecer cuáles son las características a proyectar tanto interna como externamente. Con lo anterior se busca impulsar el bienestar físico de la población mexicana en general.

## Descripción

El desarrollo del proyecto se basó en el trabajo constante y perseverante. El profesor asesoraba las clases y nos dotaba de herramientas suficientes para que nosotros, como alumnos, pudiéramos elegir correctamente en cada una de las etapas. De esta forma, el trabajo se volvía verdaderamente de nuestra autoría acompañado de una gran responsabilidad y compromiso. Comenzamos con una investigación exhaustiva de la institución donde fuimos capaces de encontrar las áreas de oportunidad para el diseño. Posteriormente comenzamos con el proceso de bocetaje. Se desarrollaron alrededor de 700 bocetos que incluían la experimentación a través de materiales, color, técnicas, etc. La selección final consistió en un móvil perpetuo, metáfora que representaría las características del deporte: dinamismo, perpetuidad, colectivo. Con base en lo anterior se realizó una selección tipográfica y de color basada en una concordancia conceptual que permitiera transmitir la gubernamentalidad de la institución. Se desarrollaron finalmente cuatro aplicaciones. Dirigidas por la composición de la tarjeta de presentación, se crearon la hoja membretada, el sobre institucional y la factura. Estas aplicaciones junto con los demás lineamientos de identidad fueron consolidados en un Manual de Identidad Gráfica Corporativa.



**Autora:** Denicia Arcelia Alvarado

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos V

**Trimestre:** 15 O

**Asesor:** Alfonso García Reyes

# Muaré Diseño

## Objetivo

Proponer alternativas para la producción y desarrollo de nuestros proyectos al estar comprometidos con la preservación de los recursos naturales pensando en generaciones futuras, a través de la creación de la identidad corporativa de un estudio de diseño propio. Partimos de esa base pues estamos concientes de que en la actualidad el diseño de la comunicación gráfica no pone como prioridad ciertos temas en torno al concepto de sustentabilidad. Creemos en la importancia de desarrollar alternativas multidisciplinarias que nos permitan brindar soluciones a un mayor número de problemáticas actuales, siempre priorizando el compromiso con el medio ambiente. Tomamos como nuestra principal cualidad la interdisciplina formada por el diseño gráfico y el diseño industrial con la intención de comunicar versatilidad y dinamismo en todos nuestros diseños, sin olvidarnos de incorporar nuestros principios y valores en cuanto a nuestro enfoque sustentable a la hora de diseñar.

## Descripción

El efecto moiré es un patrón de interferencia que se forma por la superposición de líneas o formas diferentes. Nuestro enfoque interdisciplinar se identifica con este concepto y para hacerlo más simple y llamativo decidimos adaptar el sonido de la pronunciación en francés "mwa. 'Re". Nuestro diseño responde a un diseño sencillo debido a que el nombre por sí mismo ya es complicado y con la intención de lograr una pregnancia en la mente de nuestros usuarios no quisimos hacerlo complejo. Se creó a partir de la letra M como inicial de nuestro nombre, además de que esta letra se divide en dos partes exactamente iguales en donde encontramos el concepto de dos disciplinas que para nosotros están al mismo nivel y que funcionan a la perfección juntas.

Trabajamos con esta letra y la desarrollamos para incluir el concepto de la repetición de líneas para crear un patrón repitiendo una línea de la M. Utilizamos un color neutro para que representara nuestra formalidad y compromiso en nuestros proyectos. Y escogimos un color verde amarillento que contrastara y lograra que nuestra imagen fuera dinámica y actual.



**Autoras:** Melany García Flores, Denisse Vargas González, Viridiana Estrada Martínez

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos V

**Trimestre:** 15 0

**Asesora:** Sara Elena Viveros Ramírez



# ¡Qué intenso! diseño

## Objetivo

Crear la identidad gráfica de un despacho de diseño.

## Descripción

El proyecto de este trimestre consistió en desarrollar la identidad gráfica del despacho: “¡Qué intenso! diseño”. Partimos desde lo más básico para poder generar una identidad en la que se establecieran desde el origen del despacho, hasta la visión que quiere dar. Al conformar el logotipo, seguimos con la generación de los elementos identitarios de los que también se conforma, como la papelería y los elementos promocionales. Para ello, se necesita tener en cuenta qué se quiere decir y mantener una unidad entre todos los elementos.



**Autores:** Carlos Enrique Lara Gómez, Hiram Beremiz Montoya García, Karla Gascón Rodríguez

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos V

**Trimestre:** 15 0

**Asesora:** Sara Elena Viveros Ramírez



# Marleys

## Objetivo

El objetivo del proyecto fue desarrollar envases para una familia de productos. En este caso se desarrolló una familia de productos de alimentos para perros en la cual se buscó que los envases tuvieran un mensaje con un impacto significativo para el público usuario escogido (mujeres y hombres de 20 a 26 años), así como también que reflejaran de manera adecuada el producto contenido y los códigos visuales que indicaran la pertenencia a dicha familia de envases.

## Descripción

En primer lugar se desarrolló una investigación sobre el perfil del público usuario de 20 a 26 años (hombres y mujeres) que viven en zonas urbanas de México y que tienen perros como mascota. A partir del análisis de ésta, la marca se creó bajo el concepto de amor. Se vislumbró toda la familia de productos que hipotéticamente se generaría, de los cuales se escogieron tres para desarrollar a nivel de prototipo. Se diseñaron una serie de ilustraciones para que los envases tuvieran un impacto significativo para el usuario y para tener una nueva propuesta que se diferenciara de las marcas de alimentos para perro que hay en el mercado actual en México. También se diseñó la forma en la que se presentaría la información, de tal manera que ésta resultara funcional para el usuario y que fuera eficaz en la forma de presentar el contenido del producto, la edad, y el tamaño de los perros, etc. Todo esto sin desatender los códigos visuales que indicaran la pertenencia a la misma familia de envases. Se estudió qué materiales serían los más adecuados para conservar el producto, así como sus costos, antes de la producción de los prototipos.



**Autora:** Ana Luisa Cortés González

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos VI Sistemas de Signos en Envase

**Trimestre:** 15 0

**Asesora:** DCG. Dulce María Castro Val



## El mito de Grogos

### Objetivo

Diseñar una familia de 5 envases para un juego de mesa tipo rol.

### Descripción

Cinco envases: un reglamento, tres expansiones y un sobre para cartas del juego. Todos resueltos con ilustración digital, manejando un estilo de fantasía ecléctica propio del autor.



**Autor:** Axel Hazen Arnold Sempere

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos VI (Sist. De Signos en Envase)

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Saúl Vargas González

# Sistema señalético para la Escuela Primaria Luis Martínez Murillo

## Objetivo

Implementar un sistema señalético eficaz y comprensible para usuarios con diferentes rangos de edad y cualquier tipo de usuario que tenga acceso a las instalaciones de la primaria. Brindar las herramientas gráficas mediante señalamientos para facilitar las actividades diarias y evitar accidentes de los usuarios.

Indicar las prohibiciones y precauciones que el espacio necesita.

Crear un sistema de señales atractivo principalmente para los niños, ya que deben llamar su atención sin dejar de ser comprensibles.

## Descripción

Es un sistema señalético que consta de señales tipo:

- Indicativo: se colocarán para señalar a los alumnos de la primaria lugares específicos con la ayuda de pictogramas, para hacer lo más comprensible posible las señales.
- Prohibitivo: se colocarán en las zonas donde los alumnos no pueden ingresar y también servirán para indicarles conductas que no deben llevar a cabo.
- Preventivo: son las señales que pondrán alerta al alumno sobre situaciones que deben evitar.
- Tipográficas: las cuales constan de tipografía comprensible para que el alumno localice rápidamente salones dentro de la escuela.



**Autoras:** Monserrat Cabrales Mendoza, Itzel Adriana Dillarza Lugo, Brenda García García

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos VII

**Trimestre:** 15 0

**Asesora:** Verónica Arroyo Pedroza



# Sistemas de signos de orientación en espacios públicos

## Objetivo

El objetivo principal de este proyecto es de resolver el problema de comunicación visual y con ello tratar de mejorar la experiencia del usuario para que con ello éste sea capaz de percibir de manera adecuada el mensaje que el parque transmite, la conservación y una buena conciencia hacia el medio ambiente.



## Descripción

### Retícula y Trazo

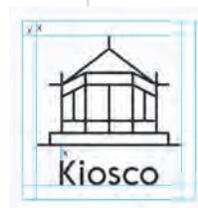
Cada pictograma está encerrado en una cuadrícula de 16x16 donde encajan perfectamente y, a su vez, cada cuadro puede ser dividido nuevamente hasta en nueve para dar un total de 2304 campos con los cuales se puede trabajar y hacer todos los acomodos que requiera la empresa basándose en esta retícula. Se pretende solucionar con ésta cualquier intento de cambio de proporciones y trazado. El trazo es de punta redonda y se trató de unificar de tal modo que la fluidez fuera gracias a la realización de los pictogramas de un solo trazo con uso preferente por las curvas.

### Espacio restrictivo

Para calcular las áreas de protección del sistema se tomó como punto de referencia la separación entre el pictograma y la tipografía llamándola tamaño "X"; con esto se crea el tamaño de "X" y se colocan las áreas de protección alrededor del pictograma y la tipografía, recalcándolo como una unidad y no elementos separados.

### Materiales y Soportes

Los materiales que se deberán utilizar son madera, acrílico negro sólido y vinil negro sólido. Para las señalizaciones se utilizará acrílico de 25x30cm color negro sólido, con corte láser de acuerdo a la señal. Para los soportes se utilizará una tabla de madera de 30 cm de ancho por 160 cm de largo, con un grosor de 20 cm a una altura de 30 cm se forrará con vinil color negro sólido, para después colocar sobre el mismo las indicaciones y señalizaciones pertinentes, impresas en color PANTONE Blanco.



**Autores:** Eduardo A. Barranco, Alejandra Samadi Gutiérrez, Verónica Daniela Medina

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos VII

**Trimestre:** 15 O

**Asesora:** Gabriela Paloma Ibáñez Villalobos

# Identidad gráfica corporativa de Velo Velo

## Objetivo

Generar la identidad gráfica corporativa mediante la búsqueda de un concepto adecuado que cubra las necesidades comunicativas de Velo Velo, y así propiciar un ambiente de homogeneidad visual tanto dentro como fuera de la tienda, acrecentar y extender sus oportunidades de desarrollo económico y social y fomentar la cultura del ciclismo urbano y las bicicletas de peñón fijo en la ciudad.



## Descripción

El proyecto consistió en una serie de pasos delimitados y no lineales donde el profesor únicamente fungió como un asesor y dador de conocimiento, más la responsabilidad en la toma de decisiones en la evolución del proyecto fue un proceso completamente personal que puso a prueba nuestra autoconfianza por el peso. La responsabilidad y el compromiso que estar en un camino donde las elecciones las da el alumno, impone. En la investigación y comprensión que comprende el caso y el problema se entendió a la empresa, el entorno actual que la rodea, sus verdaderas necesidades y prioridades, y el problema del diseño al que se le dio solución. Más adelante se requirió un proceso de bocetaje extenso donde volaron más de un centenar de ideas que culminaron en la selección de un Galgo como la imagen fiel de la empresa que representa la elegancia del deporte, la velocidad y el movimiento que comprenden el ciclismo urbano y el estilo de vida de las personas que practican el deporte y los valores y cualidades que la empresa posee como fidelidad, amistad y calidez en el servicio. Después la selección tipográfica para el logotipo permitió a la imagen convertirse en símbolo-logotipo y el símbolo posee la prioridad primaria mientras que el logotipo únicamente lo acompaña y complementa. La selección de los colores institucionales y de la tipografía secundaria sería el pretexto perfecto para continuar con el proceso de elaboración de la papelería de la empresa y del manual de identidad gráfica corporativa que es el documento más importante que funciona como el timón de la empresa en su búsqueda por tener una imagen inamovible e identificable. Una familia de cuatro puntos de contacto: tarjeta de representación, sobre, hoja membretada y factura, para lo cual también se llevaron a cabo sub-procesos como el bocetaje, selección de ideas, acomodo de elementos, diseño editorial del manual, redacción de contenido del manual, etcétera.

**Autor:** Emmanuel Marin Villanueva

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos V

**Trimestre:** 15 O

**Asesor:** Alfonso García Reyes



# Saúde

## Objetivo

Crear la interfaz para una aplicación que satisfaga necesidades reales de un público específico, manteniendo una interacción fluida y comprensible de manera práctica. Se deberá proponer el dispositivo en el que se utilizará, tomando en cuenta el sector de la población al que va dirigido.

## Descripción

Saúde es un dispositivo que busca brindarle atención a uno de los sectores más olvidados por el diseño: las personas de la tercera edad. Éste consiste en un brazalete que cumple su principal función como carnet digital pero a diferencia de éstos, el paciente/usuario puede tener no sólo su información médica a la mano, sino que además es un dispositivo que se encarga de registrar los signos vitales, facilitando así el acceso a un registro exacto y oportuno sobre su salud en caso de tener que emitir alguna alerta. Este brazalete está pensado a lo largo de toda su interfaz en ser un dispositivo que se adapta a las necesidades específicas de cada usuario. Las personas de la tercera edad sufren de ciertas limitantes en cuanto a sus habilidades motrices y sensoriales, motivo por el cual está diseñado para que todas estas limitantes sean tomadas en cuenta y así el usuario pueda hacer pleno uso del dispositivo.



**Autoras:** Gilary Alcantara Amaro, Ana Consuelo Piedra Ordoñez, Nohemí Yocupicio Pérez

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos VIII

**Trimestre:** 15 0

**Aesor:** Pablo Barrón Salazar

# Hiperaktif

## Objetivo

Elaborar un objeto de diseño que englobe las herramientas interactivas vistas a lo largo del trimestre, el cual tendrá como objetivo principal la divulgación de información acerca de algún trastorno o padecimiento, ya sea a nivel físico, psicológico y/o biológico, y así crear conciencia sobre la problemática en torno a éste.

## Descripción

*Hiperaktif* es una publicación digital enfocada a la divulgación de información en cuanto al trastorno de déficit de atención e hiperactividad. Esta revista debe ser accesible para el público interesado en este aspecto, principalmente apelamos a madres de familia que buscan de una u otra manera tener la posibilidad de ayuda y orientar ellas mismas a sus familiares. Buscamos que sea una revista que pueda crear conciencia en este aspecto y que cada vez sean más las personas que no sólo se involucren, sino que sean capaces de ver la magnitud del problema y que tengan la posibilidad de ser parte de la solución.

Esta publicación tiene como principal objetivo ser una herramienta práctica y es por ello que hace uso de distintos elementos como son audio, videos y diversas actividades interactivas pensadas para enriquecer y fortalecer no sólo la disposición de las personas por seguir adelante sino que además les brinde confianza sobre lo que hacen y reconozcan que existen cambios que pueden marcar la diferencia.



**Autoras:** Gilary Alcantara Amaro, Ana Piedra Ordoñez, Nohemí Yocupicio Pérez

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos VIII

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Pablo Barrón Salazar



# Exterilium

## Objetivos

Teníamos curiosidad sobre el proceso de construcción de un videojuego. Al igual que un deseo por desarrollar un proyecto con cierto estilo gráfico. Finalmente fue el ánimo por crear un juego cuya audiencia no fueran solamente niños, cuya trama y desarrollo, a pesar de ser simples, rompieran un esquema. Queríamos generar un medio de entretenimiento y distracción.

## Descripción

El proyecto se desarrolló a través de definición, análisis e interpretación de conceptos abstractos. Seguido por un proceso de selección y uso de temáticas que finalizó en la aplicación o construcción del videojuego, utilizando varios programas vistos en el curso de Sistemas de Signos en Medios Electrónicos.

Plan de Desarrollo:

1. Análisis de motivos y opciones de proyecto
2. Elección del proyecto: videojuego
3. Conceptualización
4. Nombramiento
5. Definición de target o mercado
6. Definición del estilo gráfico
7. Planteamiento de la historia
8. Desarrollo gráfico análogo
9. Desarrollo y definición de estilo gráfico digital
10. Programación y animación para pantalla de inicio
11. Programación y animación de juego



**Autores:** Jennifer Sotelo Barrios, Carlos Roque Juárez, Israel Flores Romero, María Fernanda Rico Cardona

**Taller o Curso:** Diseño De Mensajes Gráficos VIII

**Trimestre:** 15 0



**Asesor:** Dr. Rodrigo Ramírez Ramírez

# Monamí, estudio del maltrato hacia los animales de compañía

## Objetivos:

Fomentar una cultura de respeto por los animales de compañía y una consciencia sobre la tenencia responsable de los mismos.



## Descripción

Se creó la identidad gráfica de la organización, Monamí, cuyo nombre surge de *mon ami*, "mi amigo" en francés. Los colores de la marca son complementarios y reflejan seriedad, tranquilidad y entusiasmo. El imatipo está formado por el rostro de un perro, un humano y un gato que surgen de un mismo origen.

El producto principal de la marca es una serie de cuadernillos que sirven como guía al usuario (personas que tengan un perro o gato) para una tenencia responsable de sus animales. Dicho material promueve el respeto hacia los animales y enseña al usuario a cubrir las necesidades del animal, evitando problemas de conducta o salud. Los cuadernillos están divididos por etapas: la etapa de adaptación al hogar (0 a 3 meses), la etapa de desarrollo (3 meses a 7 años), y la etapa geriatra del animal (a partir de los 7 años). Dentro de los cuadernillos se usa iconografía ilustrativa para explicar los puntos de cada tema y fotografías a página completa para promover la integración del animal a la familia y el trato respetuoso y afectuoso hacia el mismo.

Como producto complementario se desarrolló una serie de videos que cumplen las siguientes funciones: promoción de los cuadernillos, concientización de la tenencia responsable previa a tener al animal y solución de problemas específicos cuando ya se tiene al animal.



# monamí

Porque ellos también son familia

**Autora:** Érika Alejandra Medina Cancino

**Taller o Curso:** Sistemas Integrales III

**Trimestre y Carrera:** 15 0

**Asesor:** Rodrigo Ramírez Ramírez



## Reign of Gods / Reinado de Dioses

### Objetivo

Diseñar una familia de cinco envases para un juego de cartas que se basan, cada uno, en una civilización: egipcia, griega, nórdica, azteca y japonesa.

### Descripción

Un juego de cartas y estrategia en el cual cada set contiene 150 cartas de principiante para iniciarte en el juego, dependiendo de cada civilización cambia el nivel de estrategia y batalla además del diseño exterior, dibujos y parte gráfica de mi autoría.



**Autora:** Ma. Del Carmen Ricalde Sánchez

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos VI (Sist. De Signos en Envase)

**Trimestre:** 15 O

**Asesor:** Saúl Vargas González

## Cartel social Úsalo

### Objetivo

Concientizar a la población acerca de diferentes tipos de problemas sociales tales como las adicciones, el embarazo no deseado, etcétera.

### Descripción

Un cartel sencillo que utiliza la forma circular del condón para simular una letra "O", formando la palabra "úsalo". Queda implícito que lo que debes usar.



**Autor:** Mauricio Bolaños Ávila

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos III

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Félix Beltrán



# Diseño de signos de identidad gráfica de Juchitán de Zaragoza, Oaxaca.

## Objetivo

En este manual están establecidas las normas del uso correcto del logo, una pequeña mirada a lo que es Juchitán y la representación gráfica de él. Se tratan puntos importantes como son los colores, la tipografía, la construcción del logo, su gráfica complementaria, usos correctos e incorrectos.

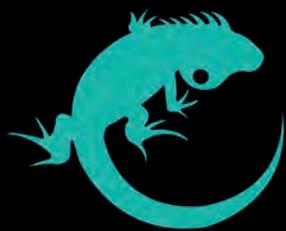
Este documento debe ser tratado como una guía para el uso de la gráfica de Juchitán, para así conservar la coherencia en futuras aplicaciones.

## Descripción

Está compuesto por el logotipo y el símbolo. El logo es la representación gráfica de Juchitán de Zaragoza, un lugar muy colorido, vívido, alegre, tolerante y rico en su gastronomía y cultura. La iguana es símbolo de la cultura Juchiteca, donde son muy populares, no sólo por su sabor, también se las encuentra por todo el lugar recorriendo libremente el colorido paisaje. Puede utilizarse con los colores marcados, ya sea en fondo blanco o negro; también se puede usar el logo en plasta de negro. Es importante hacer mención a Oaxaca en el logo ya que, existe otro Juchitán; así que incluir Oaxaca ayuda a hacer distinción entre uno y otro. Juchitán de Zaragoza no tenía marca gráfica, por lo que es la primera que se le asigna.



**JUCHITÁN**  
DE ZARAGOZA OAXACA



**JUCHITÁN**  
DE ZARAGOZA OAXACA



**Autores:** Ariadna Cruz Villalobos, José Juan Romero Velázquez

**Taller o Curso:** Taller de Mensajes Gráficos V

**Trimestre:** 15 0



**Asesora:** Laura Elisa León Valle

# Señalética Biblioteca Vasconcelos

## Objetivo

Aplicar los conocimientos de espacio y sobre los distintos soportes y materiales para resolver una problemática de un lugar real, tomando en cuenta costos de producción y factores externos.

## Descripción

Se busca solucionar el problema de orientación de la biblioteca mediante un sistema efectivo pero agradable a la vista, acorde con la arquitectura del lugar.

- Señal para las salas del edificio.
- *Dummy* de vidrio de 6mm de ancho. Letras y franjas en vinil autoadherible.
- Señal para los libreros de la biblioteca con icono para su diferenciación rápida.
- *Dummy* de acrílico forrado de vinil autoadherible con icono en vinil negro.
- Directorio del lugar.
- *Dummy* sobre lona.



**Autores:** Josimar Aldair González Ramírez, Ana Consuelo Piedra Ordoñez

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos VII

**Trimestre:** 15 0

**Asesora:** Verónica Arroyo Pedroza



# Separadores

## Objetivo

“Separadores” es una campaña creada con el objetivo de fomentar la correcta separación de los residuos sólidos en la UAM-Azcapotzalco de una manera lúdica.

Generar un cambio de actitud en alumnos, profesores y trabajadores, es decir, que se haga un correcto depósito de los residuos en su respectivo contenedor.

Acercar información específica sobre el tema a la comunidad universitaria y generar vínculos de comunicación.

## Descripción

La primera parte del proceso consistió en un trabajo de investigación que se planteó de la siguiente forma:

1. Marco Teórico
2. Antecedentes
3. Caso de estudio
4. Problema
5. Búsqueda de casos análogos y referencias gráficas

Con base en la información recabada se prosiguió a la creación de una estrategia de diseño y posteriormente a su producción.

6. Hipótesis
7. Proceso de diseño



**Autora:** Montserrat Escobar Santiago

**Taller o Curso:** Sistemas Integrales III

**Trimestre:** 15 O

**Asesor:** Rodrigo Ramírez Ramírez

## Cartel Hawking

### Objetivo

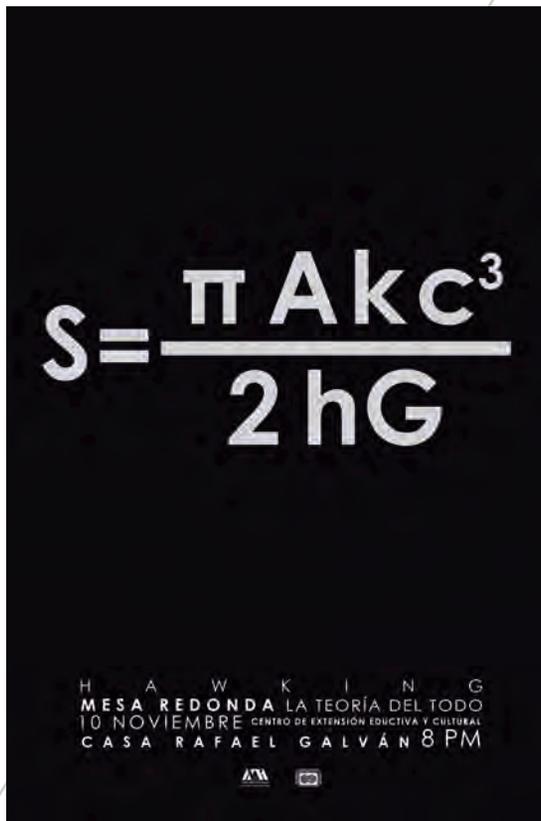
El objetivo del cartel es promover una mesa redonda (hipotética) sobre las teorías de Hawking.

### Descripción

La mesa redonda se realizaría en el Centro de Extensión Educativa y Cultural Casa Rafael Galván de la UAM, el día 10 de noviembre a las 8 p.m. (Día Mundial de la Ciencia) y será promovida por la Academia Mexicana de Ciencias y la UAM. Se denominará "La Teoría del todo"

El público al que va dirigido el cartel es la comunidad científica de México (académicos y estudiantes de ciencias de las instituciones de educación superior mexicanas).

El cartel medirá 90 x 60 cm. Es completamente tipográfico y decidí hacerlo de esa manera porque me basé en una de las teorías más importantes de Stephen Hawking que es la de los agujeros negros. Decidí implementar la fórmula de la entropía del agujero negro con la finalidad de llamar la atención, como bien dice, en los objetivos a la comunidad científica de México (académicos y estudiantes de ciencias de las instituciones de educación superior mexicanas) que, si están involucrados en estos temas, inmediatamente sabrán de quién se trata y de que tratará dicha mesa redonda. Emplee básicamente negro porque es un tema relacionado con el Universo y blanco para hacer un contraste con la tipografía que llamara aún más la atención.



**Autora:** Andrea Monserrat Hernández Gutiérrez

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos III

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** D.G. Miguel Toshihiko Hirata Kitahara



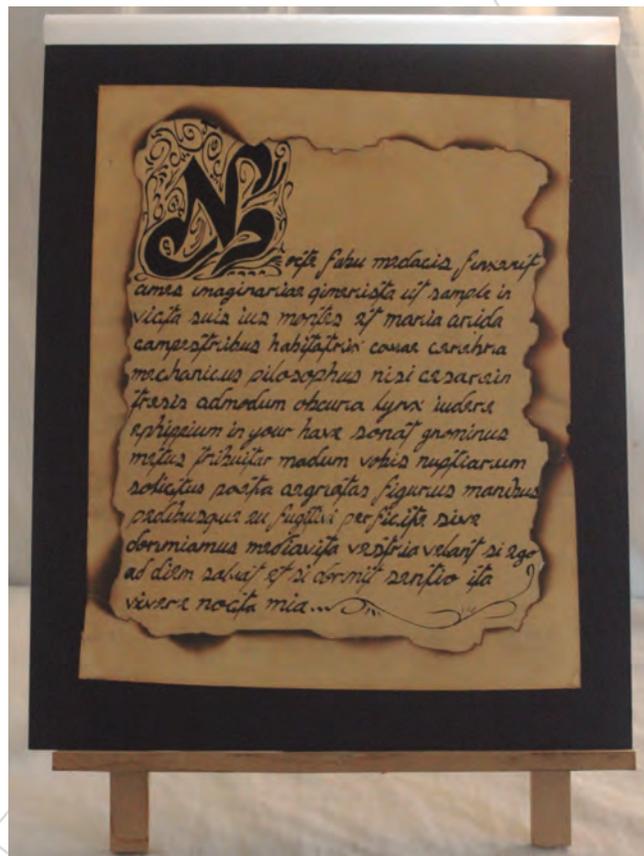
## Poema estilo papiro

### Objetivo

El objetivo de este trabajo fue aprender a ocupar de manera correcta las puntas caligráficas con tinta china sobre diversos sustratos. En todos estos trabajos vimos diversas tipografías y trazos caligráficos.

### Descripción

Para este trabajo se ocupó papel a base de algodón, para darle la coloración café, se ocupó café diluido en agua y se sumergió el papel dentro de la preparación, se cortó y se quemó de las orillas, el texto es un fragmento del poema "No es que muera de amor, muero de ti" de Jaime Sabines, traducido al latín antiguo, escrito en tipografía script diseñada para este trabajo.



**Autor:** Azael Noé García Quintero

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos III (Soportes de un plano)

**Trimestre:** 15 0

**Asesora:** Adriana Acero

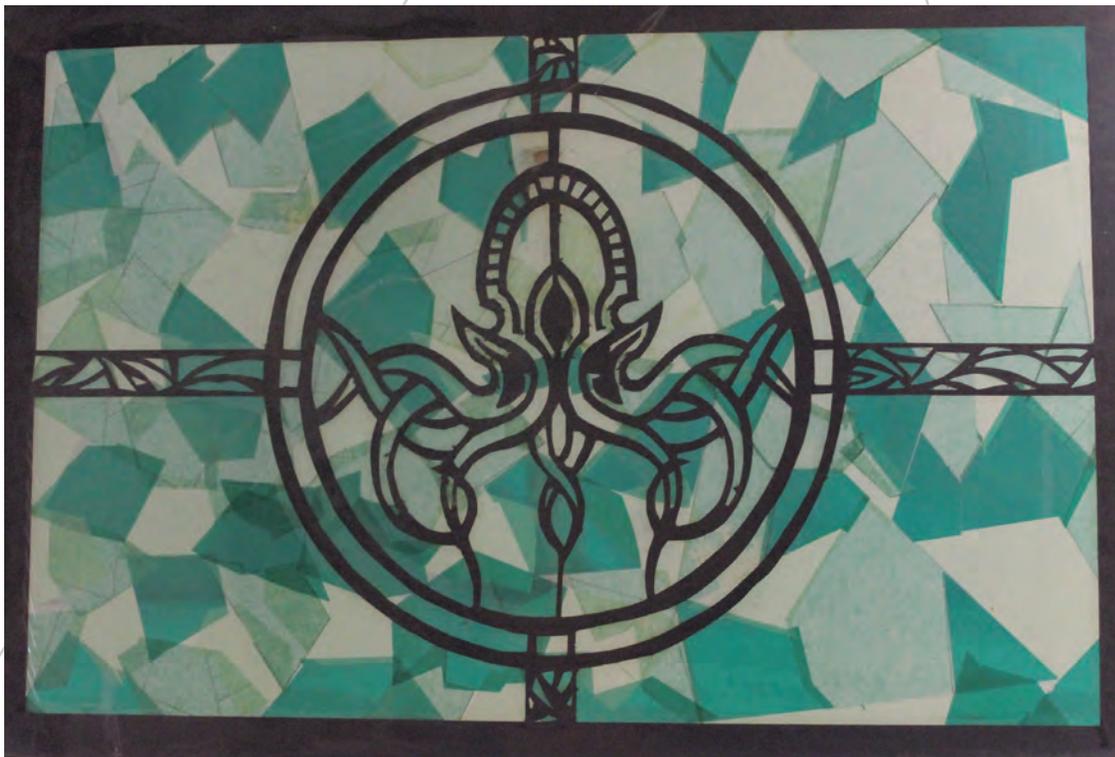
## Vitral Cthulhu

### Objetivo

El objetivo de este vitral es representar una película utilizando iconos, dichos iconos deben ser referentes a la temática de la película elegida. Con este trabajo se pretendía explicar la función de la iconicidad en los mensajes gráficos y cómo su correcta implementación pueden facilitar la comunicación.

### Descripción

La temática de este vitral está basada en la película la llamada de *Cthulhu*. Con esta idea podemos observar al centro del vitral un icono de cthulhu rodeado por dos círculos que lo encierran, la tonalidad en verdes es debido a que en la mayoría de las ilustraciones de este ser su piel es verde, este vitral se encuentra sobre un cristal ahumado en verde, el fondo está hecho con diversos papeles y el icono está hecho de una sola pieza de cartulina negra.



**Autor:** Azael Noé García Quintero

**Taller o Curso:** Diseño de mensajes gráficos

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Víctor Collantes



## Canadian Coffee

### Objetivo

Los soportes planos no solamente son los carteles. A partir de iconos y tipografía se busca crear la imagen de un restaurante el cual tenga una identidad atractiva y temática especializada.

### Descripción

"Desde Canadá, especialmente para ti" es el eslogan del restaurante de comida canadiense "Canadian Coffee", el cual ofrece a sus clientes lo mejor de la comida típica de Canadá con un toque fresco y amigable. Brindan comida y bebidas para degustar en el establecimiento y también la pone para llevar, siempre con la calidez y la amabilidad que los caracteriza. Con un rojo vivo y un blanco fresco acompañados de la hoja de maple, Canadian Coffee espera a sus clientes con las puertas abiertas.



**Autor:** Carlos Lara

**Taller o Curso:** Diseño de mensajes Gráficos III

**Trimestre:** 15 0

**Asesora:** Adriana Acero

# Identidad corporativa “El Chamizal”

## Objetivo

Dotar de una identidad corporativa a la comunidad de El Chamizal ubicado en el municipio de Tezontepec de Aldama en el estado de Hidalgo.

## Descripción

La identidad corporativa se construyó de la siguiente manera: El símbolo representa a la comunidad de El Chamizal en Tezontepec de Aldama, Hidalgo, México. Consiste en una abstracción de una flor común de la zona llamada gladiola. El símbolo de El Chamizal fue construido a partir de curvas ligeramente irregulares debido a la intención de mostrar una flor orgánica. Así también cuenta con espacio entre sus elementos a modo de interpretación y abstracción. El logotipo se representa con la tipografía Aparajita regular. Debe estar acompañado siempre del símbolo. Para el eslogan se utiliza con tipografía Aparajita Italic y abarca un 50% del logotipo. Intenta representar un tradicionalismo de la comunidad de El Chamizal, así como su flora y la principal actividad de la misma incluida en el eslogan. El color fue elegido respecto al color que se da de gladiola en la comunidad de El Chamizal, por lo que se intenta arraigar las pertenencias a la comunidad e identificarlas como suyas.

Después de la construcción del logotipo se procedió a aplicarlo en diferentes formatos, por ejemplo: tarjetas de presentación, hojas membretadas, folders, tazas y libretas. Dando con esto terminado el trabajo de identidad corporativa.



**Autor:** Héctor Gerardo Reyes Bautista

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos V

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Saúl Vargas Gonzales



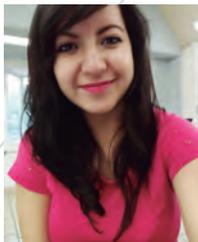
## Cartel de evento Tipográfico

### Objetivo

Generar un cartel con composición únicamente tipográfica, para un evento referente a esto mismo; así como la realización de una invitación para dicho evento.

### Descripción

Cartel tipográfico con dimensiones de 90 x 60 cm.



**Autora:** Ingrid Michelle Castro González

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos I (signos tipográficos).

**Trimestre:** 15 O

**Asesor:** Mtro. Jorge Alonso Rangel Rodríguez

# Maquetación de libro de animales invertebrados

## Objetivo

Generar la maquetación de las páginas de un libro de animales invertebrados dirigido a niños de 3ero de primaria, de entre 8 y 9 años de edad; mediante acomodo tipográfico y de forma ilustrativa. Manejando aspectos como ancho de línea, kerning, tracking, justificación, tamaño de letra e interlineado.

## Descripción

Páginas para un libro con dimensiones de 21.59 por 27.94 cm (tamaño carta).

**Los moluscos**

Son los invertebrados más abundantes. Todos ellos tienen el cuerpo blando. Suelen tener una concha externa, como el caracol; aunque a veces la concha es interna, como el calamar; o no tienen concha, como la babosa.

Se dividen en tres grupos:

- Los gasterópodos
- Los bivalvos
- Los cefalópodos

Los **gasterópodos** tienen una concha de una sola pieza. Sus ojos se encuentran en el extremo de unos tentáculos, que repliegan en caso de peligro. La concha de los **bivalvos** tiene dos piezas llamadas valvas. No tienen cabeza diferenciada. Los **cefalópodos** no tienen concha externa. Algunos, como el calamar, llevan una bolsa de tinta para enturbiar el agua y huir sin ser vistos.

**Los gusanos**

Los gusanos tienen el cuerpo alargado y blando, generalmente formado por anillos. Suelen vivir en suelos húmedos o en el agua. Algunos gusanos son parásitos y se alimentan de sus víctimas como la tenia que vive en el intestino humano.



Caracol



Conchas



Gusano verde



Gusano

7

**Los equinodermos**

Son animales marinos con simetría radial, como la que tienen la rueda de una bicicleta o una margarita.

Se desplazan por el fondo del mar gracias a una especie de pequeños pies que poseen en la parte inferior del cuerpo. Los estrellas de mar tienen un esqueleto externo formado por placas caliza.

**Las medusas**

Son animales casi transparentes que flotan en el agua. Su cuerpo es blando y tiene forma de paraguas. En la parte inferior esta la boca rodeada de unos brazos que sirven para acercar el alimento. Tienen sustancias tóxicas en su piel, que provocan serias irritaciones a los bañistas.

Los **esponjas** son animales con forma de saco, con un agujero superior y muchos poros laterales. Viven en el agua, generalmente sujetas a las rocas. Filtran el agua a través de sus poros y retienen las sustancias que les sirven de alimento.



Esponja



Estrella de mar



Medusa

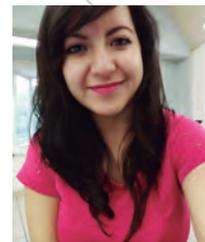
8

**Autora:** Ingrid Michelle Castro González

**Taller o Curso:** Diseño de mensajes gráfico I (signos tipográficos)

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Mtro. Jorge Alonso Rangel Rodríguez



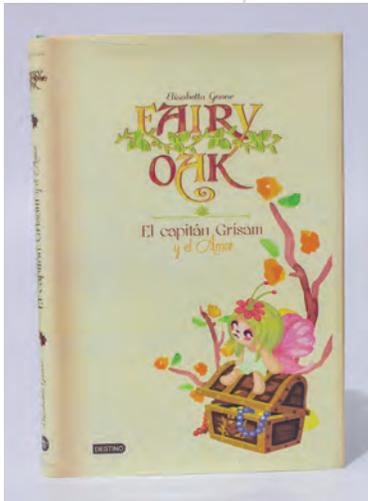
# Rediseño del libro *Fairy Oak*

## Objetivo

Escoger un libro ya existente y someterlo a un rediseño.

## Descripción

Se cambió la portada, contraportada e interiores. Así como el contenido de capítulos y un mínimo de cinco ilustraciones de acuerdo con el tema del libro.



**Autora:** Ma. Del Carmen Ricalde Sánchez

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos IV Sistema de Signos en Publicaciones

**Trimestre:** 15 O

**Aesor:** Martín Flores Carapia

# Pajareros

## Objetivo

Redignificar y dar a conocer los oficios que se están dejando de practicar en México a en un catálogo de fotografías y anécdotas.



## Descripción

Los pajareros junto con sus canarios son un equipo inseparable que sale día a día a las plazas, ferias y explanadas a brindar sus servicios y darle a la gente una pequeña probada de lo que les depara el destino. Con su jaula, sus papelitos de la suerte, el alpiste y mucho amor, hacen su trabajo de sol a sol para darle un poquito de felicidad a quienes se acercan a consultar su suerte. Este catálogo que forma parte de la serie "Oficios Olvidados" pretende mostrarle al lector una parte de la vida de los pajareros, quienes cuidan a sus canarios como hijos y que hacen de su trabajo un arte que pasa de generación en generación y que se está perdiendo poco a poco.



**Autor:** Carlos Lara, Hiram Montoya

**Taller o Curso:** Diseño de mensajes Gráficos VI

**Trimestre:** 15 0

**Asesora:** Luvia Duarte



# Papelería Sangre de Cristo

## Objetivo

Realizar la papelería para una empresa a elección del autor, tomando en cuenta la creación de: logotipo, membrete de correo electrónico, hoja membretada, factura, maquetación de sitio web y tarjeta de presentación.

Código	Descripción	Cantidad	Precio	ImpORTE total

Importe con letras:

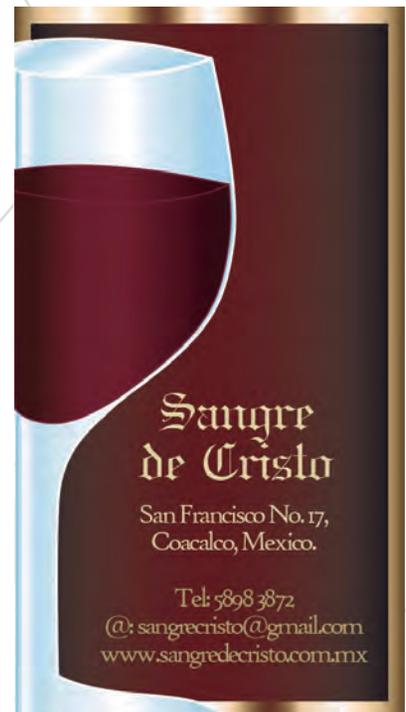
Sello digital:	Subtotal IVA 0%
	Total

San Francisco Nayar, Coahuila, Mexico  
Tel: 968 979  
@: sangreocris@outlook.com  
www.sangreocris.com.mx

## Descripción

Conjunto de diseño para papelería de la empresa de vinos y licores "Sangre de Cristo" en medios impresos y electrónicos. Dimensiones:

- Hoja membretada: 21.59 por 27.94 cm.
- Factura: 21.59 por 27.94 cm.
- Tarjeta de presentación: 5 por 9 cm.
- Sitio Web: 3300 por 2550 pixeles.
- Membrete de correo electrónico: 2550 x945 px.
- Logotipo: a dimensión requerida.



**Autora:** Ingrid Michelle Castro González

**Asignatura:** Diseño de mensajes gráfico I (signos tipográficos)

**Trimestre:** 15 O

**Asesor:** Mtro. Jorge Alonso Rangel Rodríguez

# AlterEgo (revista)

## Objetivo

Crear un objeto editorial con todos los elementos enseñados en clase



## Descripción:

*Alter Ego* es una revista para caballeros, con contenido de interés para el público a quien va dirigido. Al ser una revista exclusiva para hombres, el mayor atractivo de esta es centrarse en fotos de algún personaje del sexo femenino, la cual se mostraba a través de fotos sugestivas, pero sin perder clase.

También contaba con artículos sobre salud, economía y entretenimiento que pudieran interesarles a los hombres.

La revista cuenta con todo lo que una publicación necesita, como una maquetación previa y correcciones editoriales.



**Autora:** Verónica Rosales Ramos

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Mauricio Alejandro Cárdenas Tapia



# ¡Contra el tráfico de animales!

## Objetivo

Aprender a usar los colores, en función de una imagen, para poder comunicar un concepto.

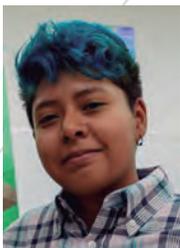
## Descripción:

El proyecto principalmente trata de aprender a usar los colores, sus contrastes, armonías y analogías para poder aplicarlos en un proyecto gráfico, que por petición del profesor, es un timbre postal.

La temática es la venta ilegal de animales en peligro de extinción y sus consecuencias.

Elegí una guacamaya roja, para ser representada de manera geométrica a fin de dar a entender que cada que las compramos o las venden, se fragmenta más la especie, orillándola a la extinción.

Los colores usados son en su mayoría los que tiene el animal en su estado natural, con sus diferentes contrastes y analogías. Todo en un sentido meramente geometrizado, para segmentar los elementos.



**Autora:** Jennifer Guadalupe Salcedo Botello

**Taller o Curso:** Diseño de Mensajes Gráficos II (Signos Icónicos)

**Trimestre:** 15 0

**Asesor:** Jorge Alonso Rangel

