



LOS LIBERTADORES  
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

MIRADAS  
DE UNA  
HISTORIA

Veinte  
años

de  
transfor  
\_mación  
visual

## **Fundación Universitaria Los Libertadores**

### **Presidente del Claustro**

Juan Manuel Linares Venegas

### **Rectora**

Ángela María Merchán Basabe

### **Vicerrectora General**

María Angélica Cortes Montejo

### **Vicerrector Académico**

Vladimir Ballesteros Ballesteros

### **Editores y compiladores**

Javier Mora González  
Armando Chicangana López  
Edward Zambrano Lozano  
Oscar Arias Martínez

### **Producción editorial**

Diego Alejandro Martínez Cárdenas  
Diseño y diagramación  
Sonia Liliana Parra Mateus

### **Imagen de portada**

Marlowe González

### **Guardas**

William Pineda

Primera edición - junio de 2021

Bogotá D.C., Colombia

**ISBN:** 978-958-5478-49-7 (impreso)

**ISBN:** 978-958-4578-50-3 (digital)

### **Impresión**



Ilustración: Viviana Castañeda

# Fundación Universitaria Los Libertadores

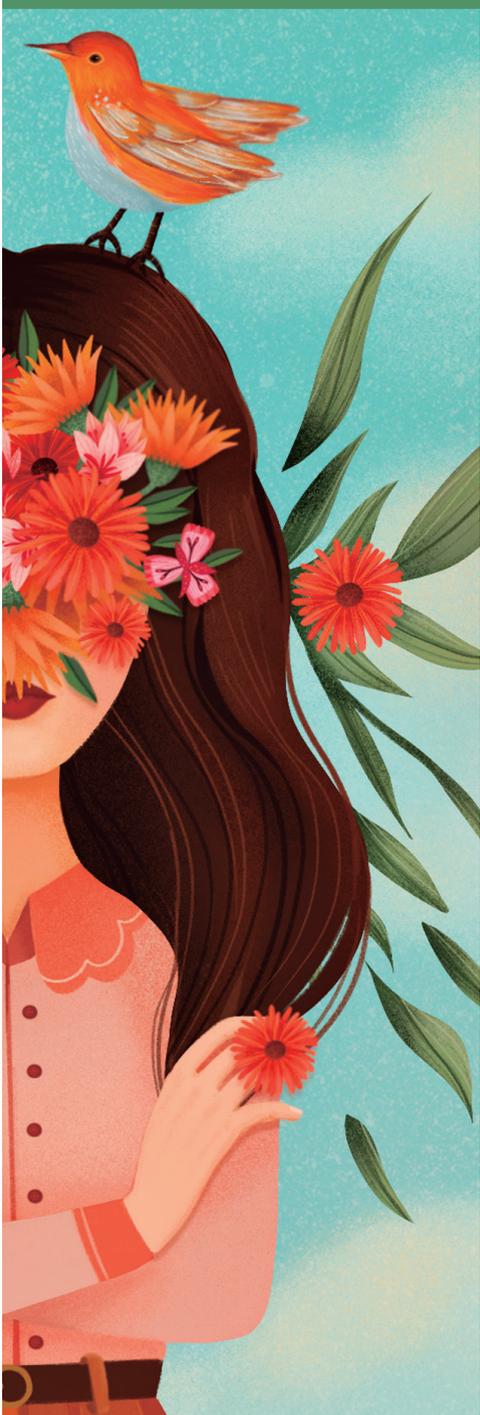
**Miradas de una historia: veinte años de transformación visual** / Editores y Compiladores Javier Mora González, Armando Chicangana López, Edward Zambrano Lozano, Óscar Arias Martínez. -- Primera edición. -- Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores, 2021.

171 páginas: ilustraciones, fotografías a color; 24 cm  
ISBN 978-958-5478-49-7 (impreso)  
ISBN 978-958-5478-50-3 (digital)

1. Diseño gráfico -- 2. Fotografía artística -- 3. Imagen y diseño corporativo -- 4. Marcas de empresas -- 5. Impresión (Artes gráficas) -- 6. Fotografía digital -- 7. Ilustraciones I. Mora González, Javier, editor, compilador. II. Chicangana López, Armando, editor, compilador. III. Zambrano Lozano, Edward, editor, compilador. IV. Arias Martínez, Oscar, editor, compilador.

741 F981m –dc23

FULLBIBLIOTECA



PRÓLOGO

9



EL LEGADO 13

DIGITAL



Estudiantes 19 | Egresados 28



EDITORIAL

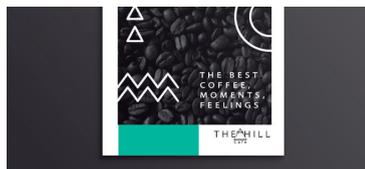
Estudiantes 37 | Egresados 47

CONTE

---

# FOTOGRAFÍA

Estudiantes **55** | Egresados **66**



# MARCA

Egresados **75**

---

# ILUSTRACIÓN

Estudiantes **83** | Egresados **104**



# ENIIDO

Ilustración: Germán Ospina



# VEINTE AÑOS DE DISEÑO GRÁFICO LIBERTADOR



Por: **Armando  
Chicangana López**

*Maestro en Bellas Artes  
Profesor de Dibujo e Ilustración*

Hace cerca de 10 años, el Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria cumplía su primera década de funcionamiento y para celebrarlo programó el Proyecto DieX de DieX, que buscaba visibilizar la actividad académica, inicialmente, en el ámbito cultural de la ciudad y posteriormente a nivel nacional e internacional, con el fin de reforzar el reconocimiento del programa en el exterior, logrado principalmente gracias al Evento de ilustración Imagen-Palabra. Como colofón y actividad de cierre, se realizó entre el 29 de septiembre y el 11 de octubre de 2010 en las Instalaciones del Museo de Arte Contemporáneo, MAC, Minuto de Dios, una muestra de trabajos académicos de estudiantes adscritos al programa que daban buena cuenta de los procesos creativos y de la producción gráfica en general.

Para el desarrollo de esta exposición, se configuró un grupo de trabajo de profesores y estudiantes, que durante tres meses se dedicó a organizar, delinear, determinar condiciones de participación y difusión del evento a través de convocatorias por distintos medios. Posteriormente, el equipo se encargó de la recepción de obras, construcción de ayudas museográficas, traslado y montaje de la exposición en los dos pisos del museo. La denominación del evento fue “Muestra académica: interdisciplinariedad en el Diseño”, cuya curaduría estuvo a cargo del profesor Armando Chicangana, la cual se aprovechó para convertirla en una acción pedagógica y de aprendizaje didáctico para que los estudiantes vislumbraran en la gestión otra posibilidad profesional dentro de su proceso formativo.

Se crearon cinco categorías, resultado de las doscientas piezas gráficas recibidas. El proyecto incluía trabajos en editorial, tipografía, señalética e identidad gráfica. Expresión con imágenes en dibujo, ilustración, técnicas de expresión y fotografía. Aplicaciones tecnológicas, con audiovisuales, animación y *stop motion*. Por otra parte, el concepto de Historia de la Imagen y del diseño que mostró, a partir de una mirada contemporánea, cómo se interpretan y apropian estilos de representación occidentales y orientales. Finalmente, Proyectos de Grado que reafirmó por qué el programa era reconocido en el ámbito del Diseño en Colombia, pues los trabajos que se presentaron reunían condiciones gráficas, artísticas y estéticas para participar y figurar en cualquier evento de diseño universal.

Para el año 2020, con motivo de la celebración de los 20 años de creación del programa de diseño gráfico, el grupo de investigación Trampantojo: ilusión y engaño visual, propuso, como uno de los resultados de la Investigación “La ilustración gráfica universitaria, colección 2015-2020”, la edición y publicación de este libro conmemorativo que recoge, reconoce y visibiliza la producción gráfico-artística tanto de estudiantes como de egresados de los últimos

cinco años, quienes comparten, generosamente su pensamiento creativo a través de imágenes en distintos formatos gráficos, con la comunidad académica nacional y dejan un legado artístico para las futuras generaciones del Diseño Gráfico libertador.

Con este propósito, se realizó una convocatoria liderada por los investigadores, en la que participaron 208 proyectos, 55 elaborados por egresados, que representan las categorías convocadas creadas a partir de las dimensiones formativas del programa cuyo resultado surge de la revisión del plan de estudios 2014 y posterior reflexión al interior del grupo de investigación conformado por los profesores Óscar Arias, Javier Mora y Armando Chicangana, asesorados y apoyados por el director Edward Zambrano.

Es importante mencionar la apropiación de los recursos gráficos, la gestualidad, el manejo del color, la forma, la composición y el uso de distintos formatos apoyados por programas, recursos e instrumentos técnicos y tecnológicos que muestra, por la calidad gráfica, el dominio y pasión con los cuales se expresan.

Cabe resaltar, los criterios, con los cuales se construyeron las categorías, son eminentemente académicos, y por supuesto, fruto de una mirada interdisciplinar, que se espera sea compartida por los diseñadores libertadores, como ya lo aceptó y demostró la masiva participación de estudiantes y egresados.

*...se realizó una convocatoria liderada por los investigadores, en la que participaron 208 proyectos, 55 elaborados por egresados, que representan las categorías convocadas creadas a partir de las dimensiones formativas del programa*

En lo que tiene que ver con las categorías que permiten la clasificación de los trabajos, estas se constituyen en los capítulos del libro, los cuales ofrecen una presentación conceptual y muestra a los representantes que a través de la curaduría fueron seleccionados, pues se consideró, que esos productos gráficos respondían, tanto a parámetros formativos como a planteamientos estéticos y de estilo personales que servirán de ejemplo a los noveles diseñadores del programa, al igual que los formados en otros escenarios no académicos. Estas categorías son:

- Digital
- Editorial
- Fotografía
- Identidad de marca
- Ilustración

Esta clasificación refleja las dimensiones formativas actuales con las cuales el programa se está proyectando académicamente, y de otro lado, se han venido convirtiendo en el campo de acción profesional de los egresados.

Finalmente, queda abierta la invitación para que disfruten este producto editorial, que reúne a un buen número de representantes en cada categoría, quienes desde su mirada personal hacen interpretaciones valiosas y puestas en escena significativas abordando temáticas actuales, fantásticas, sociales y culturales, incluso surrealistas en la creación de personajes, que producen sensaciones en el espectador y los invitan a dialogar con ellos, lo que muestra el interés por entender la imagen como un acto de acción comunicativa. ■

*“Hoy veo y entiendo  
la belleza de la vida  
porque aprendí a  
verla a través del  
Diseño Gráfico”*

Veinte  
años

VELIA  
D

MANOS SALVA

# EL LEGADO DE UNA ILUSIÓN



Por: **Javier  
Mora González**

*Profesor Titular  
Programa de Diseño Gráfico*

En la celebración de los 20 años del programa no se puede empezar sin rendir un homenaje sentido a quien dio origen a este maravilloso proyecto: la Maestra **Delia Manosalva Ruíz** Diseñadora Gráfica de la Universidad Nacional de Colombia, quien en el año 2000 pensó, creó y dio vida académica de formación superior, al programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores del cual fue su directora durante los primeros 14 años, proponiendo un plan de estudios que estuviera a la vanguardia de la profesión, no solo en Colombia sino que se equipará con proyectos curriculares de las más prestigiosas universidades de mundo, sueño que cumplió mientras estuvo al frente del mismo, recibiendo reconocimiento de los decanos y directores de otros programas como los de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Universidad Nacional de Colombia.

Queremos hacer un reconocimiento a la vida académica y profesional de Delia Manosalva la cual desarrolló de manera impecable y transparente, mostrando siempre su lado más humano en el trato con estudiantes y colegas; mostrando siempre el interés por lograr que los futuros profesionales tuvieran todo el respaldo para terminar su proceso formativo, como lo menciona el egresado Carlos Andrés Fonseca:

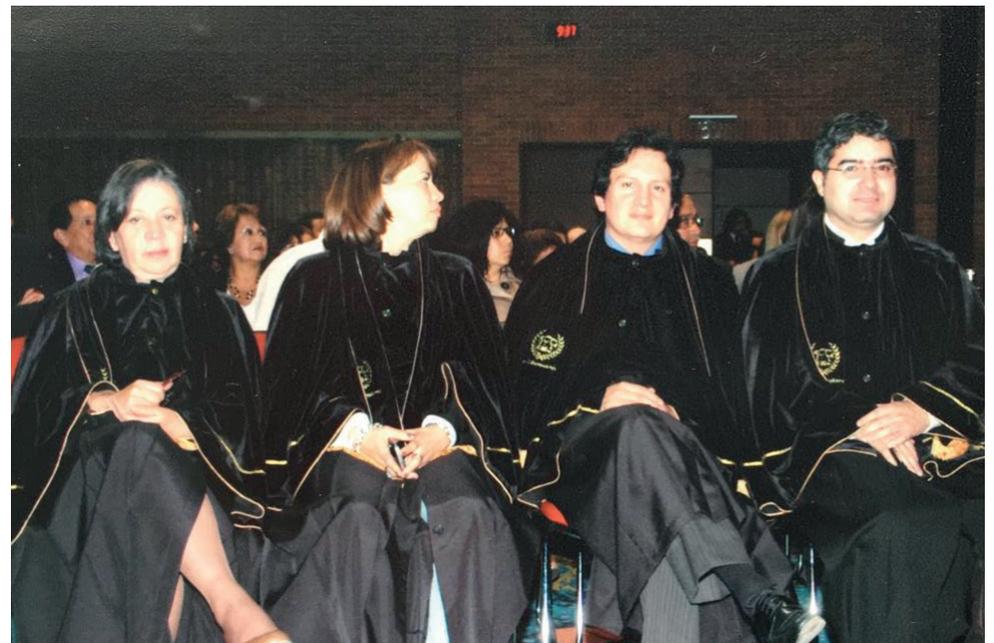
“En un momento crítico pensé en abandonar los estudios y ella me dijo: continúa, yo te ayudo”.

Delia Manosalva es una persona que vivió el Diseño Gráfico como su pasión, tanto en el ejercicio profesional como cuando tuvo la oportunidad de ser profesora, mentora, maestra. Labor que ejerció también en otras instituciones antes de vincularse a la Fundación Universitaria Los Libertadores.

La Maestra ingresó a la Institución en 1995 al programa de Publicidad y Mercadeo para orientar los espacios académicos de Diseño, Publicidad y Fotografía también al programa de Comunicación Social-Periodismo guiando las cátedras de Medios Audiovisuales y Fotografía, asignaturas que se orientaban, en ese momento, en la sede de la Calle 64 con Carrera 9. Cuando la Institución se traslada al edificio, donde actualmente funciona la Sede Bolívar, los espacios físicos fueron más amplios para los estudiantes, lo que hace que ella reflexione y se permita soñar. Desde esa acción, decide sugerir al director del Programa de Publicidad de ese momento, el señor César Beltrán, la creación de un Programa de Diseño Gráfico que permitiera a otra población, muchos ya diseñadores empíricos, el acceso la educación superior, pues lo novedoso era ofertarlo en la jornada nocturna.

El director del Programa presentó la inquietud de creación este nuevo programa ante el Consejo Superior Universitario en cabeza del **Dr. Hernán Linares Ángel** (Q.E.P.D) en donde fue recibido con mucho interés. Por lo tanto, el paso siguiente era elaborar la propuesta que se confrontaría con otras dos para seleccionar, posteriormente, la que mejor respondiera a las necesidades, académicas, sociales e intereses de Los Libertadores. Una vez adelantado este proceso en el Consejo Académico, se seleccionó la opción propuesta por la Maestra Delia Manosal-

va, puesto que era la más innovadora, con más contenido social y respondía a las necesidades profesionales del mercado y de la profesión en ese instante. Reconociendo que la propuesta giraba en torno a los lenguajes propios del Diseño y una invitación a que la imagen, centro de atención del programa, se construya colaborativamente a partir del aprendizaje logrado con la experiencia mutua en las aulas entre profesor y estudiante, lo que hoy conocemos como co-creación, es decir, trabajo en doble vía.



Por otro lado, la propuesta le apostó fuertemente al uso de las nuevas tecnologías por medio de software de diseño, sin descuidar el pensamiento visual en equilibrio con la creación y producción análoga. En este sentido, el programa buscó fortalecer los medios de expresión gráfica, potenciando la ilustración, la cual se convirtió con el tiempo en uno de los referentes del Diseño Libertador a nivel nacional. También, la propuesta privilegiaba la investigación, la teoría y la animación como banderas fundantes de este nuevo programa. Con estas dimensiones académicas, el programa inicia labores con 12 estudiantes, ya para 2003 contaba con 72 estudiantes y para el 2008 era el programa de Diseño más grande del país con 1900 alumnos posicionando la profesión como una de las mejores alternativas en el medio laboral, evolucionó con los cambios del mundo dejando unas bases muy sólidas para lo que es el programa hoy en día.





En 14 años como directora del programa, la maestra vio pasar más de 20 cohortes de estudiantes, que hoy siendo egresados manifiestan su agradecimiento a la persona, a la maestra y compañera. Estos testimonios de egresados son significativos para mostrar el talante de la profesora:

DELIA

MANOSALVA

“La profesora Delia es la mentora del Diseño Libertador, excelente persona y profesional, goza de todo mi aprecio, gratitud y estimación”.

*Abrahan Pineda*

“Tuve la fortuna de ser su alumno, la recuerdo con especial cariño”

*Jackson Beltrán*

“...Personas admirables como usted hacen que jóvenes principiantes como yo, sientan que en la vida siempre se puede contar con sabias manos amigas que nos ayudarán a levantarnos, a guiarnos, a colaborar y de muchas formas darnos fuerzas...”

*Sebastián Lara Morales*

Estos testimonios hacen parte de este sentido homenaje, de quienes hicimos parte de su equipo de trabajo, los cuales continuamos construyendo su proyecto y su legado, por lo tanto, sólo podemos ofrecer un infinito

**¡Gracias Maestra Delia!**

A P P S  
D I \_  
G I  
\_ T A L E S

\_ W E B

L

A

F

G

I

D

V I D E O

J U E \_  
\_ G O S

Ilustración: Maribel López Roa

## EL DISEÑO GRÁFICO EN LAS GENERACIONES **DE LA IMAGEN DIGITAL**



Por: **Óscar Eduardo  
Árias Martínez**

*Profesor Titular  
Programa de Diseño Gráfico*

En la transición generacional de los años noventa y la primera década del siglo veintiuno se consolidaron los cambios tecnológicos más relevantes e inmediatos en la sociedad, que para aquel entonces, se prefiguraba como una estructura interconectada propia de un mundo globalizado.

Aquí, las fronteras del conocimiento se diluían de acuerdo a los nuevos espacios propuestos por esos participantes que a la vez, eran autores de sus propios saberes, experiencias personales o profesionales, y por supuesto eran los creadores de distintos lenguajes de una representación dinámica que permitía ampliar la relación con los demás, entonces se comenzaron a reconocer las posibilidades de ese lugar paralelo a nuestras vidas denominado “cibespacio”, esa otra realidad que para algunos sería la propia existencia en la “World Wide Web”, no es un relato o contacto lineal, son multiplicidades que permiten distintas versiones de una idea expuesta.

La antesala llevaba varias décadas en construcción: el cine, la televisión, la novela literaria adaptada a estos medios, nos habían preparado para reconocer y conectar con otras realidades cercanas o lejanas. La imagen fija de los periódicos,

revistas y de todos los medios posibles que definieran nuestras decisiones trascendentales o superficiales hizo parte de nuestras rutinas, de igual manera la imagen en movimiento. Los perfiles o estilos de vida se iban definiendo a partir de estos encuentros masivos o privados con la imagen que se contrastaban al momento de salir de nuevo a las calles inundadas de imágenes comerciales, imágenes políticas, imágenes prohibidas. etc. Finalmente, el encuentro con las imágenes, definía el sentido de los lugares y las acciones mismas de las personas y ¡claro! de eso denominado comunidad; que como una onda expansiva empezó a implicar compartir intereses o necesidades afines con grupos de interés creados en red.

En este pasado inmediato, que ahora es y será parte de nuestros modos de vida, constante o intermitente, es desde donde se plantea la reevaluación de lo que somos como diseñadores, creadores visuales o estrategas que preconfiguran realidades tangibles o intangibles con las dimensiones de forma y contenido respectivas, según las circunstancias de las personas o comunidades participes.

Para comenzar, debemos recordar las áreas que han conformado la profesión como constantes factores de conocimiento aplicado. En primera instancia están los procesos integradores del diseño cuando lo asumimos como proyecto; la relación de una parte con el todo. Aquí, los signos representados como símbolos, pictogramas, se transforman como un sistema coherente que debe ser comprendido a partir de una unidad visual, a esto lo reconocemos como proyectos de señalización, sistemas pictográficos, identidades visuales, publicacio-

*El deseo ancestral de vivir una fantasía que surge con la ficción se ha intensificado debido a la aparición de un medio participativo de inmersión que promete satisfacer este deseo de un modo más completo de lo que ha sido posible hasta ahora.*

*Con sus detalles enciclopédicos y sus espacios navegables...*

**Janet H. Murray**

Hamlet en la Holocubierta. 1999

nes editoriales. Esto, implicaba asumir un proceso mental desde la abstracción, el lenguaje, el medio, el mensaje, el impacto y todo alrededor de lo que para nosotros como diseñadores es comprender un problema relacionado con personas.

Dicha relación de la parte con el todo, se asumía como algo palpable que incidía en la forma de relacionarnos con los objetos y las imágenes implícitas en ellos, manipularlos, leerlos, pausarlos, fijar puntos de interés y sobre todo, crear asociaciones mentales paralelas, lo que hoy en día llamamos experiencia de usuario.

A lo largo del tiempo, hemos sido sociedades adaptativas cada vez con una mayor aceleración en los procesos de aprendizaje; por ello en segunda instancia deben considerarse las etapas de las revoluciones industriales las cuales nos han confrontado a determinar cuáles son los modos de nuevas interacciones en entornos que determinan un nuevo conocimiento y por ende dimensiones alternativas para la enseñanza; los retos se plantean tanto en las amplitudes y modos narrativos de la imagen digital como en sus posibilidades de representación y función. Es importante recalcar lo que nos imponen estas biosferas digitales: aquí, nos enfrentamos con el tercer aspecto integrador del diseño: el principio de cambio constante, es decir la multiplicidad y versatilidad de los contenidos, tanto en la representación de sus significantes como en las posibilidades de inmersión y navegación a partir de un hipertexto en medio de una estructura rizomática.

¿Cuántas posibilidades de creación ha generado esa relación entre tecnología – cultura y diseño? Así como también, los retos y exigencias que la transformación acelerada de esta triada ha planteado para las generaciones de profesionales actuales. Quizás, sean múltiples respuestas a este nuevo paradigma de realidad.

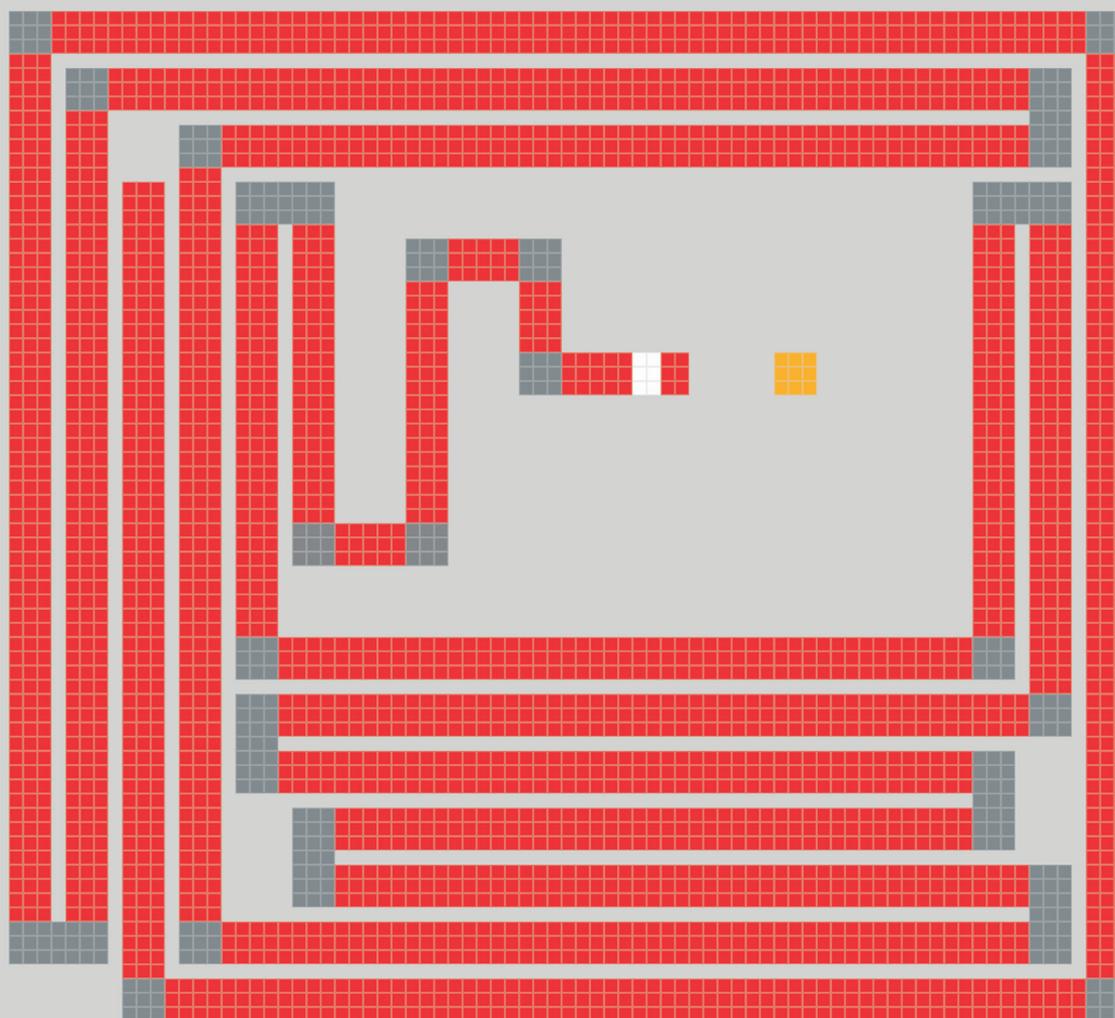
Sin embargo, es importante resaltar esas condiciones que se han consolidado como parte de una teoría y acción propia en la enseñanza y aprendizaje del diseño.

El diseñador Libertador, ha sido participe de estos cambios tanto en su formación académica como en su acción profesional, no es solamente un hacedor de contenidos es también un pensador de estructuras y de entornos digitales, que le han permitido tener una mirada más holística frente a los cambios cada vez más integrados del ciberespacio. No basta con un lenguaje de programación o crear efectos visuales, se trata de generar en el estudiante un perfil como interprete y mediador de contenidos y que a su vez pueda aplicar decisiones de diseño por medio de estrategias proyectuales.

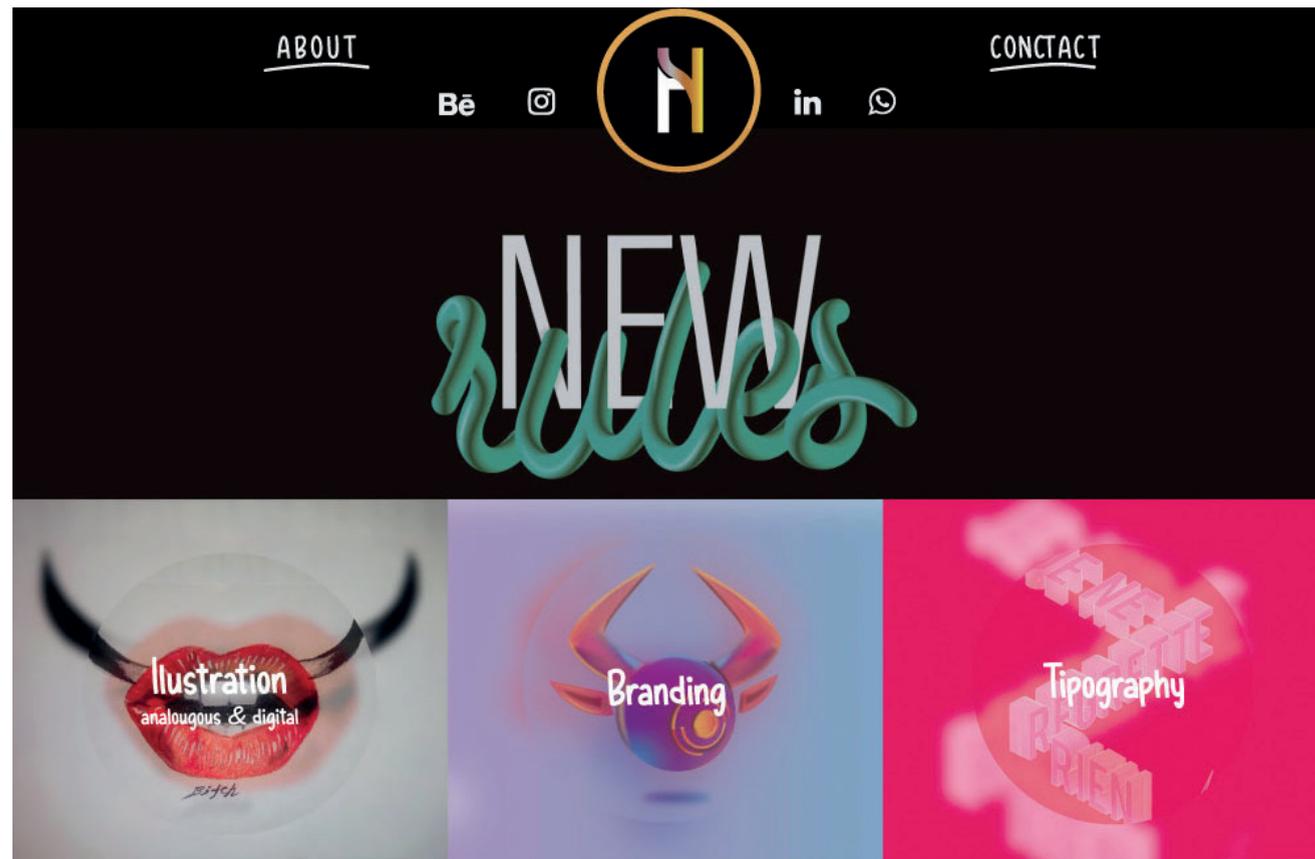
Los estados transitorios de la imagen digital han configurado una diversidad de contenidos que han permitido crear y experimentar tanto en las interfaces gráficas de usuario como en las estructuras de navegación, sean videojuegos o sitios de información dinámica. El futuro profesional deberá generar entornos que sean pertinentes según los factores de cambio de las comunidades digitales, esto implica fortalecer los referentes virtuales, saber aplicar los recursos tecnológicos, analizar las variables de comportamiento y decisión de los usuarios. En síntesis, debemos preguntarnos cómo traducir los nuevos modelos mentales provenientes de la imagen como un sistema virtual, estos serán algunos de los retos para los próximos años. ■



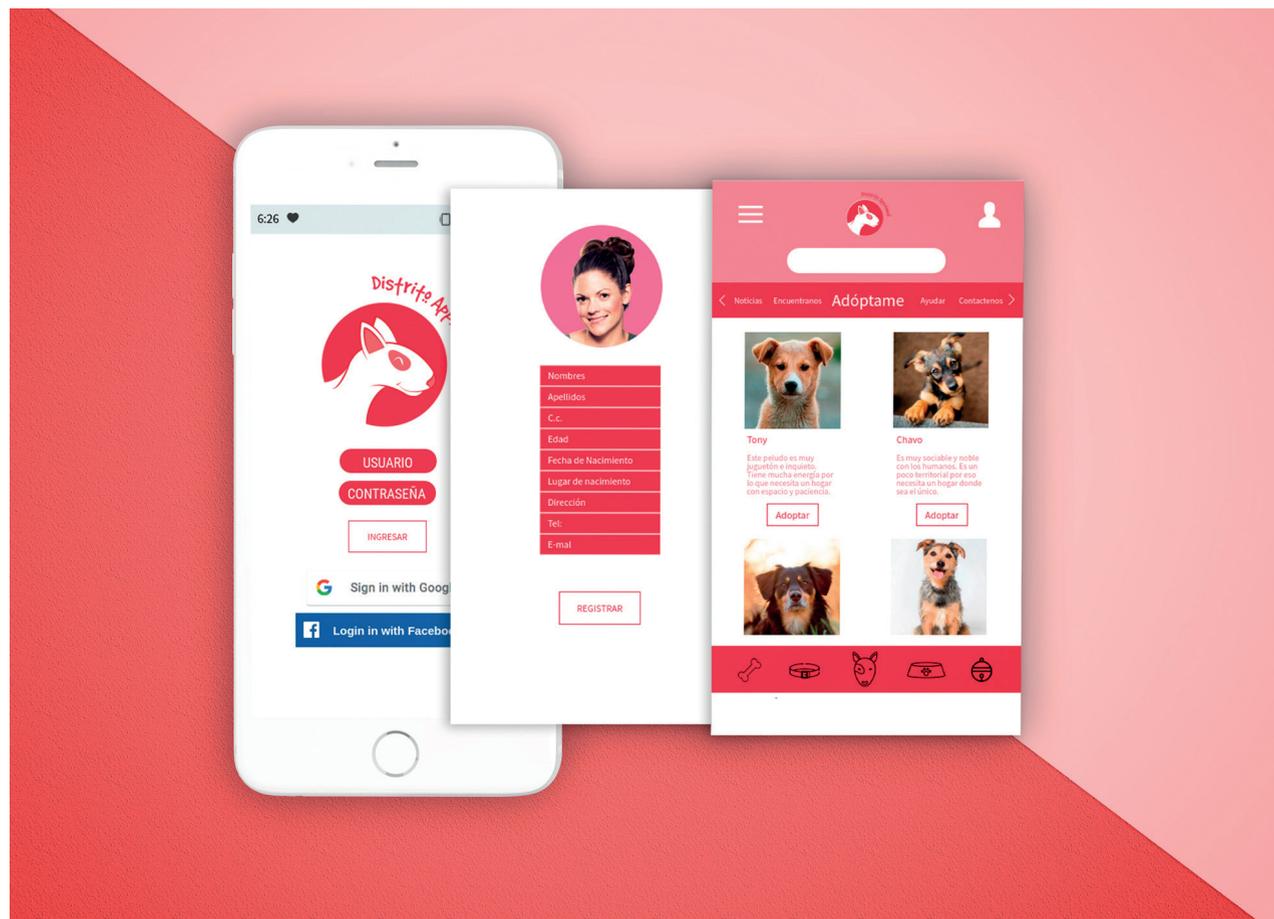
2500 



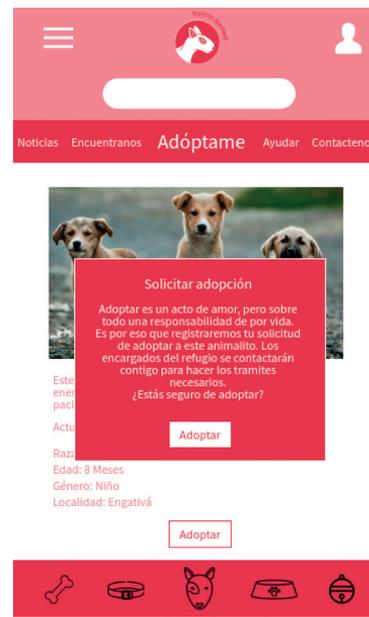
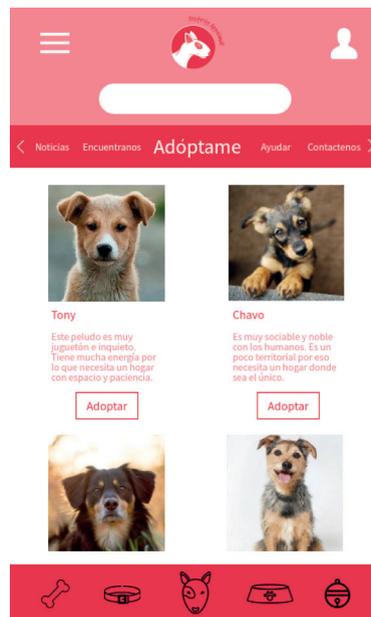
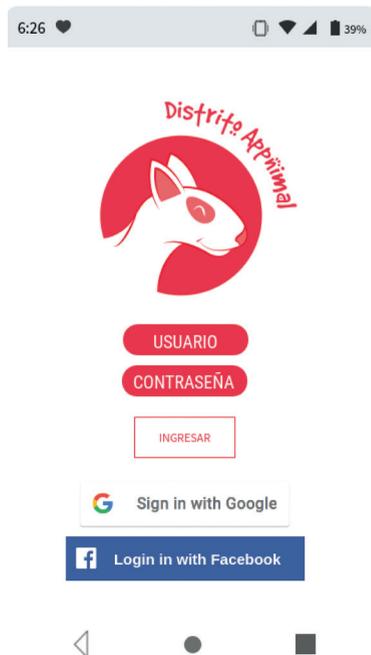
TRANSMILENIO INSOSTENIBLE | Wilson Hernando Rodríguez Méndez | **Estudiante**



WEB NAYIBETH HERRERA  
Nayibeth Herrera Rodríguez | **Estudiante**



DISTRITO APPNIMAL | Harvey Mauricio Gordillo Vela | Estudiante





SANCTUARIUM | Harvey Mauricio Gordillo Vela | Estudiante



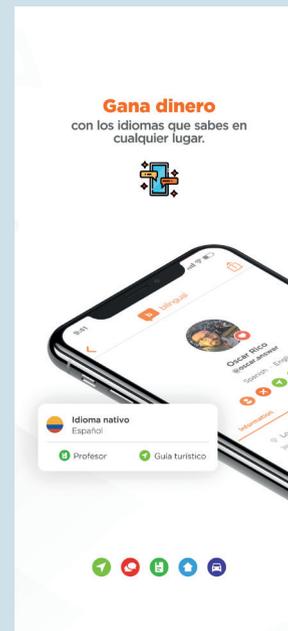
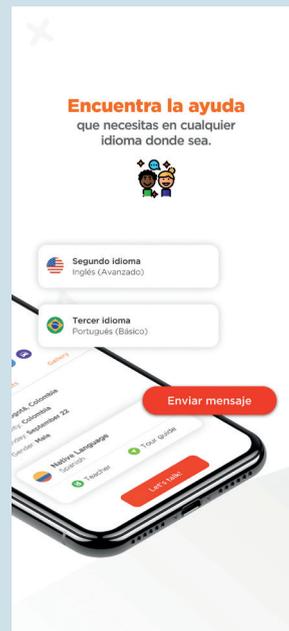
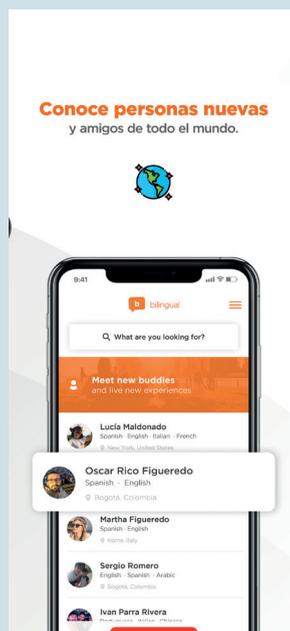
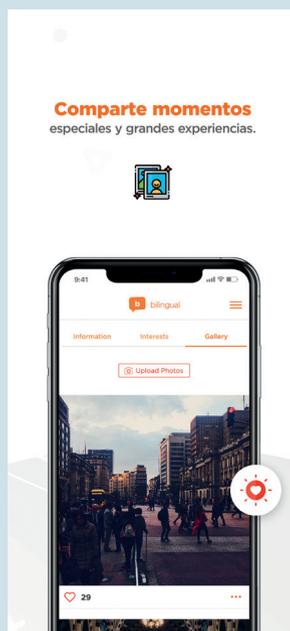
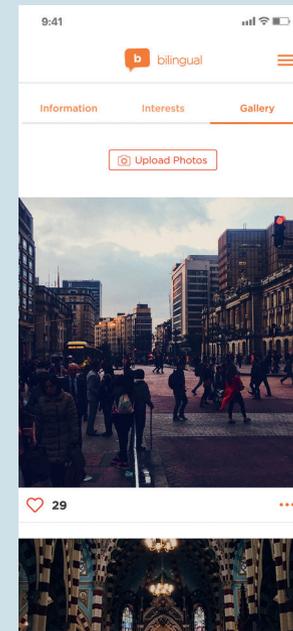
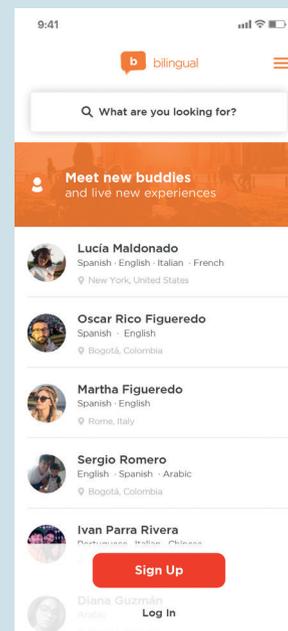


PROPUESTA PICTOGRAMAS WEB EL CORRAL | Julián David Borraez Gómez | **Estudiante**

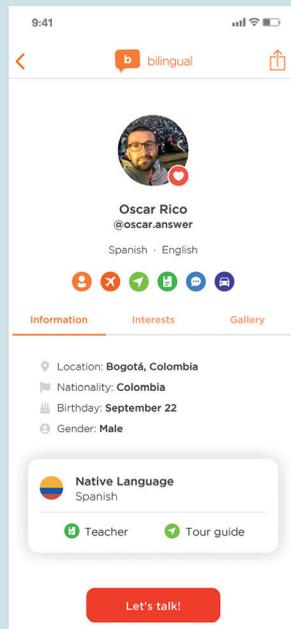


INTERFAZ BANCO DE OCCIDENTE  
Yenny Paola Castillo Téllez | Egresada





1.



2.

Before  
communication

Nuestros clientes Lo que hacemos Blog Contacto

## Al mejorar la comunicación de tu empresa, tendrás los resultados que quieres

Te entregamos las principales herramientas de **comunicación y marketing** para que gestiones tu empresa, te destagues de tu competencia y te comuniques con tus clientes en cualquier momento y lugar.



NUESTROS CLIENTES

## Proyectos que hemos trabajado

33

Proyectos entregados

7

Proyectos en curso

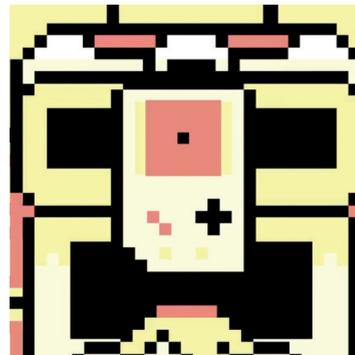
2

Años de experiencia

1. APP BILINGUAL

2. WEB BEFORE

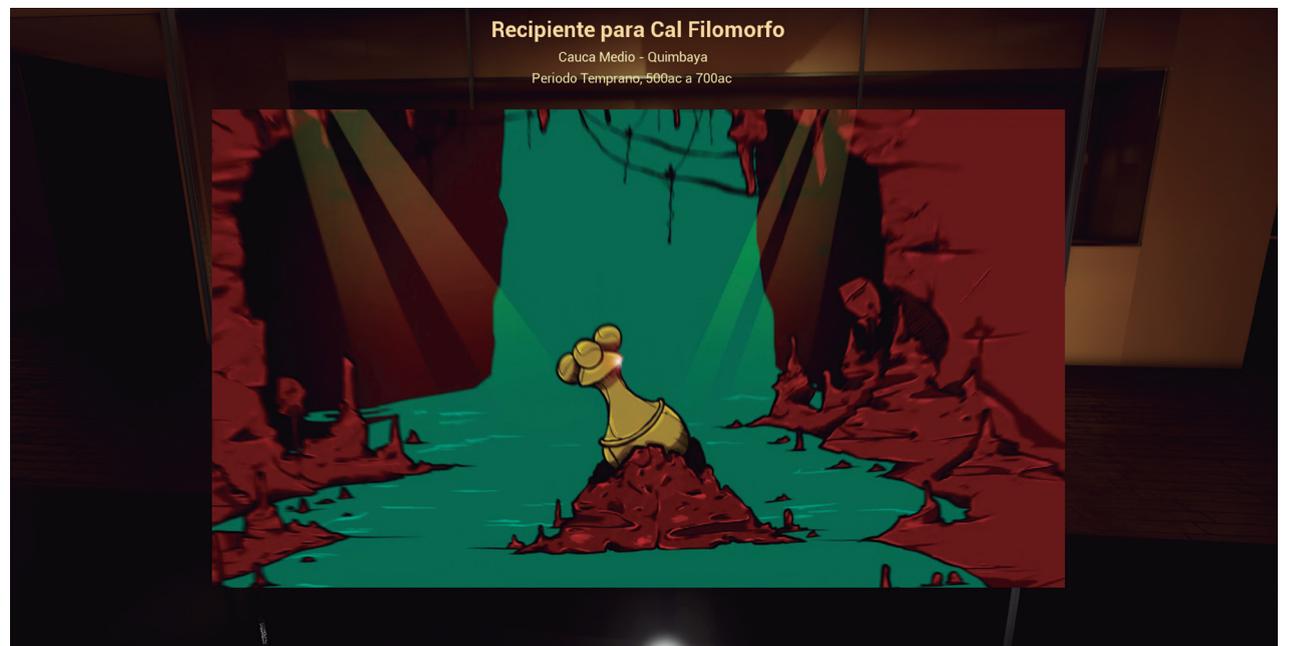
Julián David Borraez Gómez | **Egresado**



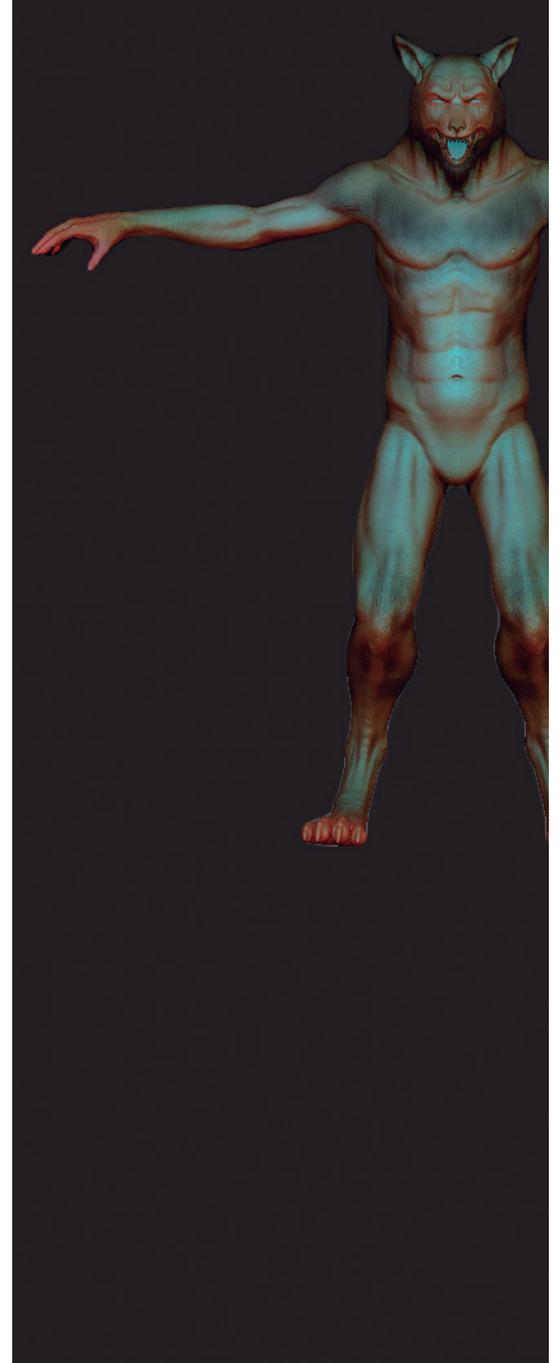
ANIMACIÓN VIDEOGAMES LATINOAMERICA  
Cristian Sandoval | **Egresado**



1.



1. APP MUSEO DEL ORO



## 2. ANIMACIÓN CAPERUCITA

Roger Laverde | **Egresado**

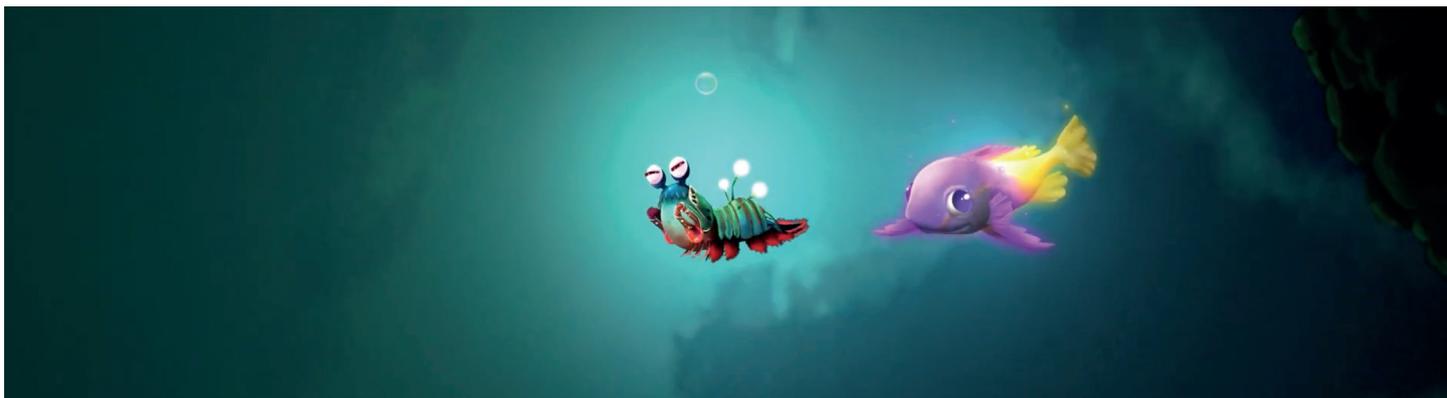
2.







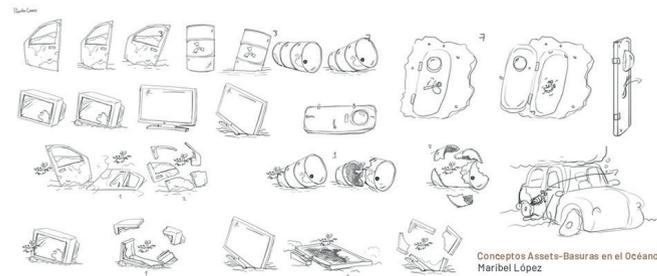
VIDEOJUEGO UN OCÉANO BRILLANTE  
Maribel López Roa | **Egresada**



Diseño de Personaje - Caballito de Mar  
Maribel López



El diseño de las especies para rescatar debía distinguirse de las especies enemigas por lo que era necesario generar personajes amigables y entrañables.



Conceptos Assets-Basuras en el Océano  
Maribel López



**Caballito de Mar**

Hipocampos

Esta especie de caballo de mar solía ser la más grande y común en el pacífico, nadaban lentamente y comían plancton y otros microorganismos. Su coloración dependía del entorno ya que les ayudaba a ocultarse de sus depredadores. No tenían sistema digestivo por lo que pasaban la mayor parte del tiempo buscando comida, y otra gran parte comiendo.

Assest -Basuras en el Océano

INFO -  
GRAS  
- FÍAS

LI -  
BROS

12 · COLOMBIA  
2 · ECUADOR  
1 · VENEZUELA

5 · COLOMBIA  
2 · ECUADOR  
1 · VENEZUELA

ORIAL  
O  
R  
E  
D  
I  
T  
O  
R  
I  
A  
L

Imagen: Mayra Castillo

# ENTRE CUBIERTAS, TACOS, LOMOS, SOLAPAS Y TEXTOS: **EL ENFOQUE DEL DISEÑO EDITORIAL**



Por: **Diego A.  
Martínez Cárdenas**

*Coordinador editorial  
Fundación Universitaria  
Los Libertadores*

Cuando el estudiante cierra su ciclo de formación profesional y se convierte en egresado, no siempre estará listo para enfrentarse a la vida profesional. A parte de estar capacitado para dominar un determinado software, saber lo que le gusta y poder acceder a más oportunidades, este nuevo profesional con paciencia y práctica, marcará el camino de su experiencia y perfeccionará su habilidad. Y para los profesionales del diseño gráfico no es la excepción, pues ellos deberán sopesar las necesidades del mercado contra sus gustos e intereses.

En esa balanza entre las habilidades gráficas y las necesidades del mercado, el sector editorial se convierte en un contrapeso importante en el que los profesionales pueden realizar sus aportes creativos y recibir una buena remuneración si su trabajo es destacado y diferencial.

Existen muchos manuales y páginas web que presentan la manera en la que se debe armar un libro o crear una infografía a doble página, sin embargo, resulta insuficiente encontrar literatura que brinde reflexiones en torno a la construcción de un libro, una revista, un boletín o cualquier otro producto editorial.

Escribir un libro, como sugirió Tomas Moro (1529), no es lo mismo que publicarlo, y es aquí precisamente donde aparece el trabajo de los diseñadores editoriales, quienes se encargan de agregar ese valor diferencial a un texto plano que podrá convertirse en un libro. Algunos afirman que solamente basta con tener el documento escrito para publicarlo, pero cuando el diagramador entrega el mismo documento con una serie de atributos gráficos diferenciales se nota la riqueza y aporte conceptual del diseñador.

La diagramación editorial como área del diseño gráfico es una rama que se caracteriza por la relación armoniosa y estética de los objetos gráficos y los textos, para generar un objeto que logre captar la atención de los lectores. El uso correcto de tipografías, párrafos, interlineados, niveles de titulación, portadillas y tamaños enriquecerán la historia propuesta por el autor.

Esta rama del diseño permite el uso de elementos y atributos únicos para un público determinado, como pueden ser el formato, la composición, el contenido de las páginas, entre otros, e incluso, la jerarquía de los cuerpos de textos para tener una noción de cómo irán estructurados y distribuidos (Guerrero Reyes, 2016), de esta manera, se construyen las colecciones y series que formarán una biblioteca temática. Cabe resaltar que cualquiera de estos medios debe proyectar una sensación de unidad y seguir un patrón.

Las propuestas seleccionadas que hacen parte de esta publicación cumplen con esa relación entre los componentes gráficos y el enfoque editorial de los diseñadores, quienes seguramente trabajaron de manera articulada con editores y autores por lo que realmente es importante: la unificación de todos los actores involucrados en la cadena de producción del libro.

A los diseñadores, ilustradores y demás interesados en los procesos editoriales que todavía no han explorado esta rama, los invitamos a que se atrevan y propongan nuevas formas y estructuras del libro que ayuden a cautivar nuevos lectores. ■

#### Referencias

Guerrero Reyes, L. (2016). El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39751/>  
Eguaras, M. (2019) Las partes de un libro y su terminología. Disponible en: <https://marianaeguaras.com/las-partes-de-un-libro-y-su-terminologia/>

20 | **finde** semana | 15 y 16 de Marzo de 2019

## 360 grados / Infografía

# Se encienden los motores de la F1

La temporada 2019 de la Fórmula 1 está por comenzar con el gran premio de Australia. Las escuderías preparan sus carros y pilotos para competir en las mejores pistas del mundo.

Investigador y conductor gráfico: **Bruno Colaninno** / **Guillermo Chierici** / **Infografías TCE**  
 Fuente: F1, FIA, Formula1.com, Motorsport.com

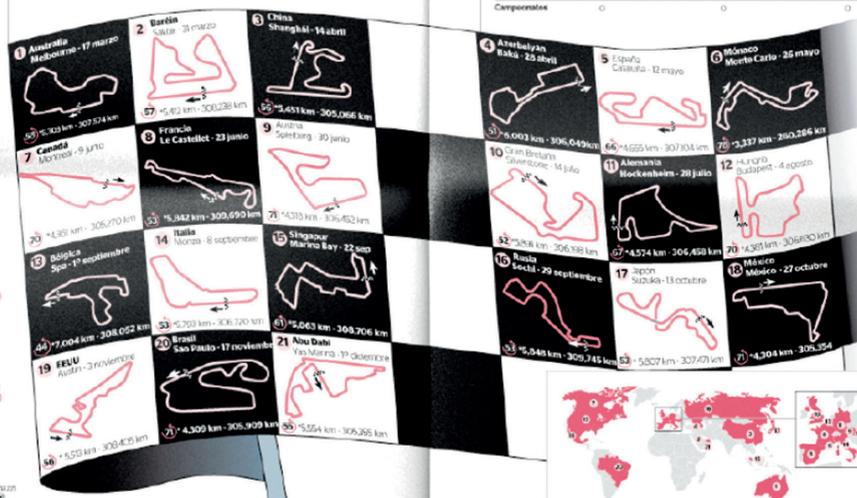
### ESCUDERÍAS Y PILOTOS EN 2019

● Debut en F1 ▲ F1 temporada completa  
 ● Dorsal ○ Edad ↻ Regreso a la F1



### CIRCUITOS Y CALENDARIO 2019 DE FÓRMULA 1

○ Número de vueltas × Longitud del circuito = Total



### LOS FAVORITOS PARA 2019



### LOS JÓVENES TALENTOS DE FÓRMULA 1

La mitad de los pilotos de la parrilla tienen 25 o menos años.  
 ● Ganaron en F1 ● Regreso ● F1 temporada en F1 ● Debut



### EL PRESUPUESTO ANUAL:



### EL CARRO TIENE 9 COMPONENTES BÁSICOS:



INFOGRAFÍA FÓRMULA 1  
 Brayan Eduardo Guzman

Estudiante

# ESPECIES EN VIA DE EXTINCIÓN EN AMÉRICA Y SIGNIFICADO DE SUS NOMBRES

CAZA ILEGAL CAMBIO CLIMÁTICO SIGNIFICADO DE NOMBRES DE PAISES

## REFLEXIÓN

Se considera en peligro de extinción a una especie animal cualquiera, cuando su existencia y reproducción no se puede desarrollar en ninguna parte del mundo. Es decir que ya nunca se podrá volver a ver. Esto es debido generalmente a la terminación de un recurso del cual dependen todas y cada una de las especies, ya sea por acción del hombre, como la caza ilegal o la tala indiscriminada de árboles, o simplemente por cambios en el ecosistema de la especie que son fruto de hechos fortuitos, como lo es el cambio climático.



**QUETZAL GUATEMALTECO**  
**GUATEMALA**

Este nombre proviene de la palabra Quasuhñigallan 'nombre que los guerreros Tz'acalcoles le dieron a la región porque guerreros fueron con los españoles a enfrentarse al pueblo Quiché; palabra de origen Maya, que significa 'tierra de muchos árboles'.

**MUSARAÑAS**  
**HONDURAS**

Este nombre, que proviene del adjetivo en castellano 'hondo', fue elegido por los españoles por los problemas a los que tuvieron que enfrentarse al desembarcar en las costas del país debido a la gran profundidad del agua.

**OCELOTE**  
**NICARAGUA**

Según se conoce, lleva el nombre de un famoso cactus de la época, llamado Nicaro.

**CAIMAN**  
**EL SALVADOR**

Según se conoce, lleva el nombre de un famoso cactus de la época, llamado Nicaro.

**ATELOPUS**  
**COSTA RICA**

Los españoles otorgaron este nombre al país debido a la gran riqueza y a los yacimientos auríferos que posee.



**RENO**  
**CANADA**

Este nombre, que proviene del adjetivo en castellano 'hondo', fue elegido por los españoles por los problemas a los que tuvieron que enfrentarse al desembarcar en las costas del país debido a la gran profundidad del agua.

**BISONTE AMERICANO**  
**UNITED STATES OF AMERICA**

El nombre de esta Confederación será 'Los Estados Unidos de América' Columbia, un nombre una vez popular para los Estados Unidos, se deriva del nombre de Cristóbal Colón y aún permanece 'en el nombre del distrito de 'Columbia. Ocasionamente se le llama, de forma incorrecta, Estados Unidos de Norteamérica, derivando en una confusión en su gentilicio.

**LOBO MEXICANO**  
**MEXICO**

Lleva puesto el nombre que los aztecas se dieron a ellos mismos, mexica, en honor a su dios de la guerra Mexitli o HUITZILPOCHTLI.

**IGUANA**  
**PANAMA**

El nombre de este país es de origen indígena y quiere decir abundancia de peces y mariposas. La palabra que originalmente utilizaban aborígenes era 'Barrabas', que significa 'distante' o 'alejado', con la que se referían al vuelo de las mariposas en determinada época del año.

**CARQUELIS CUCULLATA**  
**VENEZUELA**

Es el diminutivo de Venecia y significa 'la pequeña Venecia' debido al aspecto que tienen las cabañas construidas sobre aguas que descubrieron los españoles cuando llegaron a la región.

**TORTUGA BOBA**  
**GUYANA**

Los primeros habitantes de Guyana fueron los arauacas, que la denominaron así: Guyana o tierra de agua por tener terrenos húmedos y costas tupidas de manglares y pantanos.



**JAGUAR**  
**COLOMBIA**

Se denomina así en honor a Cristóbal Colón, descubridor del continente americano.



**MANATÍES**  
**BRAZIL**

Este nombre deriva del palo Brasil, un árbol tropical que abunda en la región. Cuando los indígenas lo hervían, desprendía un color rojizo parecido al de la brasas.



**ÁGUILA HARRPIA**  
**ECUADOR**

Su origen es fácil. Se le llamó así debido a su posición geográfica.



**ARMADILLO**  
**PARAGUAY**

Debido a su ubicación, en el centro del continente, este país es conocido como 'el corazón de América' y debe su nombre al río Paraguay, que lo atraviesa y divide en dos grandes regiones.

**PUDÚES**  
**PERU**

Es el nombre de un cacique de los tiempos de Pizarro, llamado Biru.

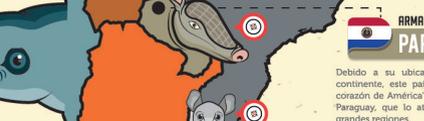


**CHINCHILLA**  
**URUGUAY**

Significa 'río de los pájaros'.

**GUARACO**  
**BOLIVIA**

Este país se llamó así en homenaje al caudillo de la Independencia americana, Simón Bolívar, aunque era originario de Venezuela.



**AGUARA GURZU**  
**ARGENTINA**

Proviene de argentum (plata en latín), de ahí la denominación de Río de la Plata, ya que fue el camino por el que los Españoles caminaron para dar con los yacimientos de plata de la región de Potosí en Bolivia.

**VAQUITA MARINA**  
**CHILE**

Este nombre proviene de la palabra en la lengua aymara 'ñi', cuyo significado es parecido a Finis Terrae o confin del mundo.





### USUARIOS

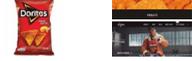
Los usuarios de doritos son personas con energía, movimiento y modernidad, enfocando a los niños, jóvenes y adultos jóvenes entre las edades de 7 a 35 años que son susceptibles a consumir Doritos.

### COMUNICACIÓN

Los canales de comunicación son las redes sociales, la web, impresos y la televisión para llegar a su grupo objetivo los jóvenes.

### PROBLEMAS O NECESIDADES

En el empaque falta la información de reciclaje e información de Centro de atención telefónica para Colombia.



### COMPETENCIAS



Es una Producto de la marca Doritos el cual los cuales utilizar calidad, sabor, y textura en el producto de Nachos sabor a Casero.

**Leyes de Casado:** Tiene una ley de casado que se lea en el lado de una bolsa y se lea en el otro lado, el producto tiene un corte de las líneas que se relacionan con el fondo del empaque.

**Creación:** Tiene como color el amarillo que genera vitalidad, alegría e inspiración que ayuda a que el usuario pueda encontrar el producto en el momento que lo necesite.



Tostacos es un producto de la marca Doritos que está diseñado para ser consumido en cualquier momento del día.

**Leyes de Casado:** Tiene una ley de casado que se lea en el lado de una bolsa y se lea en el otro lado, el producto tiene un corte de las líneas que se relacionan con el fondo del empaque.

**Creación:** Tiene como color el amarillo que genera vitalidad, alegría e inspiración que ayuda a que el usuario pueda encontrar el producto en el momento que lo necesite.



Son tortillas masticables de trigo, doradas y crujientes. Se comen con salsa y queso.

**Leyes de Casado:** Tiene una ley de casado que se lea en el lado de una bolsa y se lea en el otro lado, el producto tiene un corte de las líneas que se relacionan con el fondo del empaque.

**Creación:** Tiene como color el amarillo que genera vitalidad, alegría e inspiración que ayuda a que el usuario pueda encontrar el producto en el momento que lo necesite.



### SISTEMAS VISUALES



El empaque de Doritos tiene como color el negro, que hace resaltar el color naranja y rojo que es el color de la marca. El empaque tiene un corte de las líneas que se relacionan con el fondo del empaque.



La página de Doritos tiene como color el negro, que hace resaltar el color naranja y rojo que es el color de la marca. La página tiene un corte de las líneas que se relacionan con el fondo del empaque.



INFOGRAFÍA DORITOS  
Deisy Caterin Jiménez Rodríguez  
Estudiante

## ESTRATEGIA COMUNICACIÓN

**NEW WAY**  
Una forma de seguir

PERFIL

+18



Personas entre

30 - 34 Años

FECHA

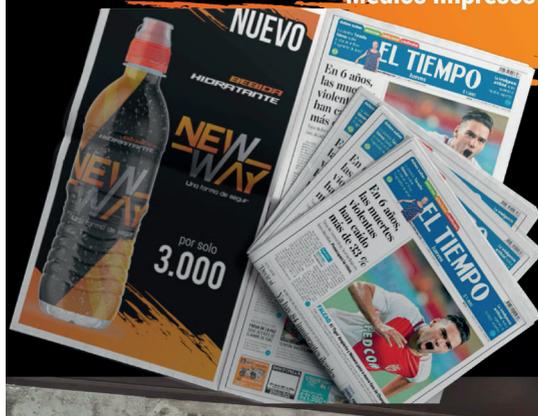


Junio



Activación  
**ATL**

Pauta en Medios Impresos



Comercial en Tv

Activación  
**BTL**

Experiencia de Usuario por



Activación Medios digitales



Activación de marca

## ESTRATEGIA COMUNICACIÓN

**NEW WAY**  
Una forma de seguir

PERFIL

+18

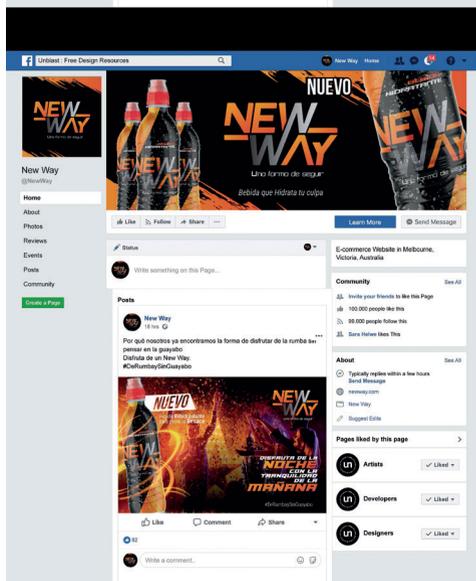
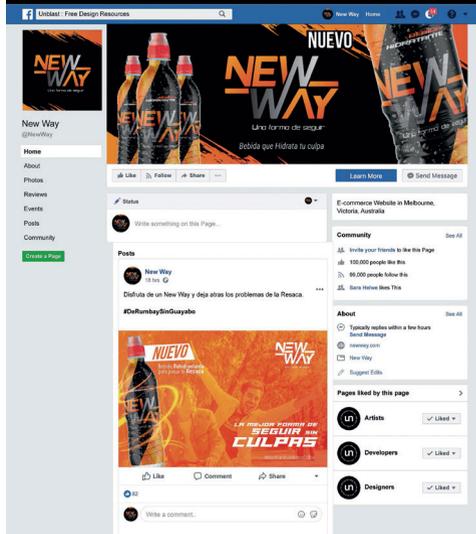


INFOGRAFÍAS NEW WAY

Julián Roberto Bojacá González  
Estudiante

## Activación Medios DIGITALES

plataforma  
**FACEBOOK**



# Jeep®

## Marca y Producto

La marca seleccionada es Jeep®.  
El producto es un auto todo terreno llamado Wrangler.



### Tipos de Sistemas

1. Lugar - Punto de venta
2. App

### Necesidades

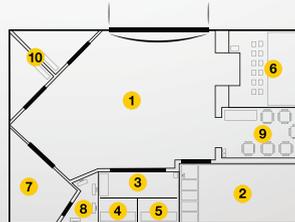
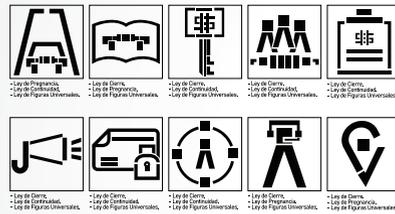
- La marca no maneja una app con la cual el cliente puede interactuar y conocer más acerca de los productos, sin embargo cuenta con un sitio Web muy completo.
- Su punto de venta y reconocimiento, carece de individualidad.

### Referentes



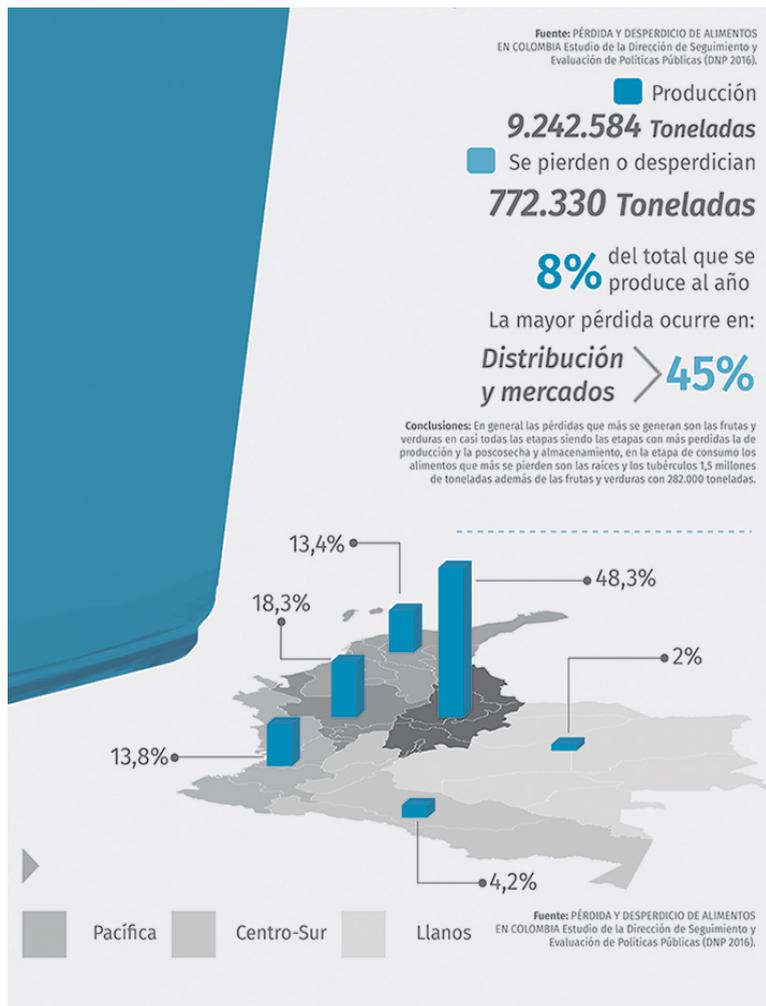
### Usuarios

Varia entre masculino y femenino, más frecuente entre los años 20 - 40, con una economía elevada o acorde a cierto estrato. Puede ser parte de una familia con niños o caninos. Suelen ser aventureros.



- 1 Exposición de automóviles.
- 2 Departamento de Mantenimiento.
- 3 Departamento de Atención al cliente.
- 4 Clientes Nuevos.
- 5 Clientes Antiguos.
- 6 Punto de Información.
- 7 Oficinas Administrativas.
- 8 Oficinas de asuntos legales.
- 9 Cafetería.
- 10 Baños.

INFOGRAFÍA JEEP  
Sara María  
Guevara Morales  
Estudiante



Diseño e Ilustraciones  
 Esteban Javier Silva Altamirano  
 @estebanaltamirano  
 y @lizbethcastor

## Nos sobra la comida, pero nos falta conciencia.

En Colombia, se producen 28 millones de toneladas de alimentos al año para el consumo humano (FAO, 2014). El problema son las grandes pérdidas que se generan a lo largo de la cadena alimentaria.



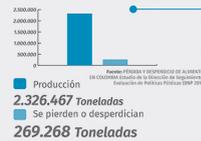
### Lácteos

Comparación entre producción y desperdicio y/o pérdida en un año.



### Cárnicos

Comparación entre producción y desperdicio y/o pérdida en un año.



### Frutas y verduras

Comparación entre producción y desperdicio y/o pérdida en un año.



### Pescados

Comparación entre producción y desperdicio y/o pérdida en un año.



### Oleaginosos y legumbres

Comparación entre producción y desperdicio y/o pérdida en un año.



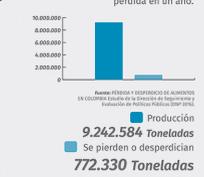
### Raíces y tubérculos

Comparación entre producción y desperdicio y/o pérdida en un año.



### Cereales y derivados

Comparación entre producción y desperdicio y/o pérdida en un año.



Distribución de la pérdida de alimentos por regiones



**1.300**

Millones de toneladas al año.

Equivalente a  
**178.082**  
Torres Eiffel  
Con un peso de 7.300 toneladas

**127**

6%  
del mundo

Millones de toneladas al año.

Equivalente a  
**110.917**  
Cristo Redentor  
Con un peso de 1.145 toneladas

**9,76** Millones de toneladas al año.

**34%** de la oferta disponible destinada al consumo humano

Equivalente a:

**808.333** ▶

Camiones compactadores doble troque de la basura de 12 toneladas de capacidad

En Colombia más de la mitad pérdida de alimentos se genera en la etapa de producción y almacenamiento lo cual evidencia falencias con respecto al Mundo y América Latina sin embargo es importante trabajar en todas las etapas para reducir las pérdidas.



INFOGRAFÍA  
DESPERDICIO DE ALIMENTOS  
Edwin Javier  
Silva Albarracín  
**Estudiante**

# Petronio Álvarez

**BIENVENIDO AL FESTIVAL**  
"La fiesta más importante del pacífico colombiano"

*¿Qué festejamos?*  
Cantos ancestrales  
Sensualidad del baile  
Es una fiesta de melodías y ritmos

*¿DÓNDE?*  
La fiesta se ubica en el litoral del pacífico colombiano, más exactamente en Cali, la su cursal del cielo!

*¿CUÁNDO?*  
15 al 20 AGOSTO

*¡No te lo podés perder!*

Como acto simbólico se hace reconocimiento y homenaje al músico Bonaverense **Patricio Romano Petronio Álvarez** quien fue excluído en un homenaje a autores vallecaucanos a pesar de la importancia e incidencia de su obra.

**¿POR QUÉ PETRONIO?** (1914 - 1966)  
*¡Mi Buenaventura!*

"La Tambora y la Marimba, instrumentos mágicos que embruja a los asistentes del Festival"

**SE FESTEJA DESDE...**

AÑO	HECHO
1997	Nace en Buenaventura
2007	El festival se muda a Cali
2008	Se incorpora la categoría violines caucanos. Nace el festival "Petronio" para los niños
2010	Es declarado patrimonio inmaterial de la humanidad por la Unesco y patrimonio inmaterial de la nación
2012	Obtuvo el récord de asistencia a más de 120.000 personas
2017	Tuvo una activación económica superior a los 6.000 millones
2018	XXII Festival de Música del Pacífico Petronio Álvarez

**ALGUNAS DE LAS BANDAS QUE HAN TENIDO PRESENCIA EN EL PETRONIO**

AÑO	BANDA
1997	GRUPO BAHIA
2000	GRUPO SOROCÓN
2002	GRUPO SOROCÓN
2006	MEJORA DE TRUQUE
2006	COLOMBIANA
2007	VALENTÍN DEL PACÍFICO
2012	PUMA BLANCA
2017	VALENTÍN DEL PACÍFICO

**138 agrupaciones** se presentarán este año en la edición XXII del festival Petronio

**Categorías que se premian en el festival**

- Marimba
- Chirimía
- Versión libre
- Violines caucanos
- Mejor canción inédita
- Fusión
- Mención especial

**DATOS ÚTILES DEL EVENTO PASADO**

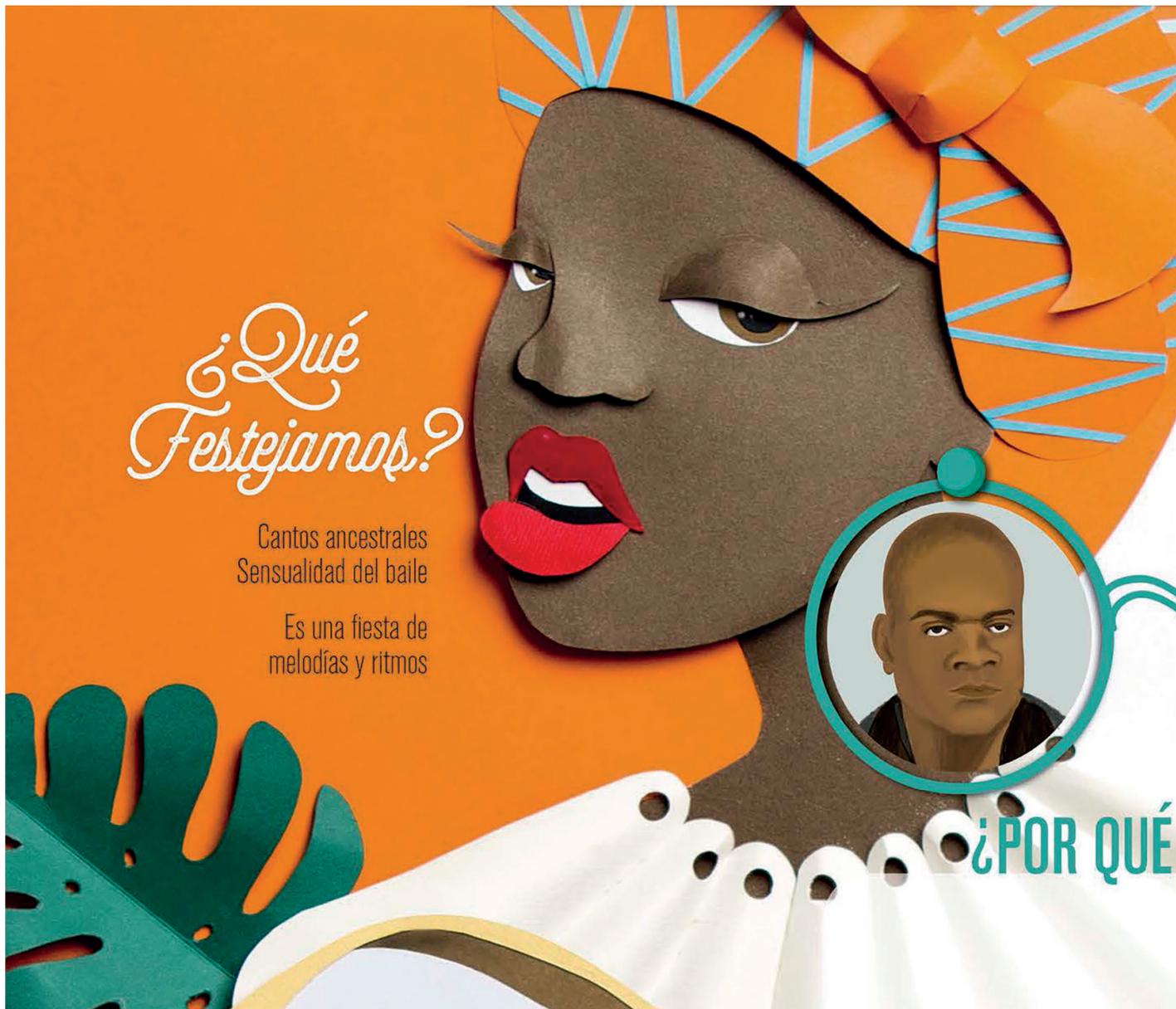
"El petronio ha superado en asistencia a otros eventos masivos como el Rock al parque de Bogotá".

CATEGORÍA	Porcentaje
Transporte informal	3,04%
Transporte público	55,07%
Verificada propia	37,50%

CATEGORÍA	Valor
Alojamiento	\$260.300
Alimentación	\$91.764
Transporte	\$83.216

DISEÑO INFORMACION: DIANA BERNÚDEZ CARDONA

REFERENCIAS  
PETRONIO.CALI.GOV.CO/HISTORIO  
WWW.ELPAIS.COM.CO/ENTRETENIMIENTO/CULTURA/CON-RECORD-DE-ASISTENCIA-AL-FESTIVAL-PETRONIO-ALVAREZ-2012-EN-CALI.html  
WWW.ELESPECTADOR.COM/COMOS/ESTILO-DE-VIDA/ASISTE-AL-FESTIVAL-DE-PETRONIO-ALVAREZ-25597



INFOGRAFÍA PETRONIO ÁLVAREZ  
Diana Bermúdez | Egresada



1.





2.



1. INFORME DE SOSTENIBILIDAD ALPINA 2018
  2. MANUAL DE MARCA PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO
- Mayra Castillo | **Egresada**







2.





1. PROYECTO SUMERCÉ EN RUSIA
  2. LIBRO - ROMPECABEZAS SOMOS MUCHOS
- Sonia Liliana Parra Mateus | **Egresada**