

## PROYECTO

DISEÑO DE REVISTA “EL RAYE, BITÁCORAS ACADÉMICAS” DIGITAL E  
IMPRESA SOBRE LOS PROYECTOS PEDAGOGICOS DE AULA DEL  
SEMESTRE 2013-II DE LA FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE LA  
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO

DISEÑO DE REVISTA “EL RAYE, BITÁCORAS ACADÉMICAS” DIGITAL E  
IMPRESA SOBRE LOS PROYECTOS PEDAGOGICOS DE AULA DEL  
SEMESTRE 2013-II DE LA FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE LA  
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO

Diego Fernando Villada Hurtado  
Manuela Gutiérrez Monsalve

ASESORA  
Docente Metodología de la Investigación  
M.Sc. (e) María Patricia Lopera Calle

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO  
FACULTAD DE PRODUCCIÓN, DISEÑO Y AFINES  
PROGRAMA TECNOLOGIA EN DISEÑO GRÁFICO MEDELLÍN  
2013

# CONTENIDO

## GLOSARIO

## INTRODUCCIÓN

### 1. EL PROBLEMA

- 1.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA
- 1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
- 1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

### 2. JUSTIFICACIÓN

### 3. OBJETIVOS

- 3.1. OBJETIVO GENERAL
- 3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

### 4. MARCO REFERENCIAL

- 4.1. MARCO TEÓRICO
  - 4.1.1. ¿QUÉ ES UNA BITÁCORA?
  - 4.1.2. ¿QUÉ ES UNA REVISTA?
  - 4.1.3. ¿QUÉ ES UN PROYECTO DE AULA?
  - 4.1.4. ¿QUÉ ES UN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA PARA LA FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE LA INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO?
  - 4.1.5. ¿QUÉ ES LA FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE LA INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO?
- 4.2. MARCO CONTEXTUAL
  - 4.2.1. IMAGEN VISUAL DE LA REVISTA “EL RAYE BITÁCORAS ACADÉMICAS”
  - 4.2.2. PARÁMETROS DE CONFIGURACIÓN Y MAQUETACIÓN DE LA REVISTA
  - 4.2.3. ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE DISEÑO GRÁFICO
  - 4.2.4. RESPUESTAS DOCENTES
  - 4.2.5. ARTÍCULOS MODAS
  - 4.2.6. MANUAL DE ESTILOS DE LA REVISTA
  - 4.2.7. FOTOGRAFÍAS
  - 4.2.8. MAPA CONCEPTUAL

### 5. DISEÑO METODOLÓGICO

- 5.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN
- 5.2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

- 5.3. TIPO DE ESTUDIO
- 5.4. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
- 5.5. RECURSOS
- 5.6. CRONOGRAMA

## **REFERENCIAS**

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Logotipo de la revista .....	Pág. 23
Figura 2. Boceto de logotipo de la revista .....	Pág. 24
Figura 3. Parámetros de configuración de la retícula .....	Pág. 25
Figura 4. Retícula de la revista .....	Pág. 26
Figura 5. Encuesta enviada a los docentes de Gráfico.....	Pág. 27
Figura 6. Manual de estilos de la revista .....	Pág. 37
Figura 7. Manual de estilos de la revista .....	Pág. 38
Figura 8. Manual de estilos de la revista .....	Pág. 39
Figura 9. Manual de estilos de la revista .....	Pág. 40
Figura 10. Manual de estilos de la revista .....	Pág. 41
Figura 11. Manual de estilos de la revista .....	Pág. 42
Figura 12. Manual de estilos de la revista .....	Pág. 43
Figura 13. Manual de estilos de la revista .....	Pág. 44
Figura 14. Manual de estilos de la revista .....	Pág. 45
Figura 15. Fotografía realizada para segundo artículo principal.....	Pág. 46
Figura 16. Fotografía realizada para segundo artículo principal.....	Pág. 46
Figura 17. Fotografía realizada para la primera portada.....	Pág. 47
Figura 18. Fotografías de los proyectos pedagógicos de aula.....	Pág. 48

Figura 19. Fotografías de los proyectos pedagógicos de aula..... Pág. 48

Figura 20. Mapa mental en donde se ha desglosado y explicado cómo va a ser el proyecto y todos sus temas ..... Pág. 49

## GLOSARIO

**Retícula:** Es algo que lleva toda publicación por detrás. Estructura por desentrañar. Es una base sobre la que podemos trabajar y donde aplicar los elementos: columnas, páginas, entre otras.

También la conocemos como maqueta: es un instrumento de composición para el diseño de libros, periódicos, revistas... para todo lo que forma parte de los medios gráficos impresos. Es una estructura invisible.

Una retícula bien organizada tiene que tener un modo armónico con el formato y la orientación del papel. Por lo tanto, en la retícula es muy importante la división geométrica de un área, dividida en columnas, espacios, márgenes, etc. tiene que estar dividida con precisión.

Debe definir la posición de todos los elementos que aparecen en la página (dónde va el título, subtítulo, pie de foto, etc.). No es algo rígido y depende del medio para el que se utilice. Esa rigidez se rompe sobre todo en los periódicos.

Wikipedia, la Enciclopedia Libre. (2013, 03, Noviembre). Retícula. Fundación Wikimedia, Inc. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Ret%C3%ADcula>

**Diseño Editorial:** Consiste en la diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.

Dentro de se debe tratar uno o varios temas y la elección de ellos depende en gran medida a qué tipo de público irá dirigido.

El diseño de alguna revista o cualquier otro medio tiene ciertas características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas, etc... e incluso jerarquía de los elementos para tener una noción de cómo irán estructurados y distribuidos.

Para que cualquiera de estos medios proyecte una sensación de unidad, deben seguir un patrón único y a partir de conceptos se crean estilos para diferenciar algunas reproducciones de otras.

En este trabajo abarcaremos todos los aspectos del Diseño Gráfico Editorial considerando todos los procesos o etapas que lleva el hacer una publicación impresa.

Además incluimos la visita que hicimos a la Editorial Santillana en Santiago, una de las más grandes del país y la entrevista con el jefe del departamento de diseño editorial de esta misma.

Wikipedia, la Enciclopedia Libre. (2013, 05, Diciembre). Diseño Editorial. Fundación Wikimedia, Inc. Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o\\_editorial](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_editorial)

**Cuerpo de Texto:** Algunos expertos afirman que el orden de lectura de los documentos es de la siguiente forma: Titular, Imagen, Pies de la imagen y Texto, este en último término si los tres primeros elementos son interesantes para el lector. Los pies de las fotografías tienen más importancia que el texto en muchas ocasiones, por lo que los elementos de la maquetación deben ser analizados y estudiados hasta en el último detalle.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). El Cuerpo de Texto. Fotonostra.com. recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/cuerpotexto.htm>

**Los Subtítulos:** Se colocan debajo de los títulos principales, y aportan una información complementaria a la del primer titular principal. Los subtítulos, se crearon, porque los titulares suelen ser muy resumidos y escuetos, y no aportan toda la información necesaria para captar la atención del lector.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). El Cuerpo de Texto. Fotonostra.com. recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/cuerpotexto.htm>

**El Titular:** De un documento se considera el ingrediente más importante de una composición, porque es el primero en el que se fija el lector. Su labor es captar la atención del público, e incitarle a que se introduzca dentro del tema. Normalmente, al titular se le suele dar un tamaño mayor que el del cuerpo de texto y, de esta forma, se consigue el efecto que se persigue; captar la atención del lector de forma inmediata.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). Distribución Texto y las Imágenes. Fotonostra.com. recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/titularesimagen.htm>

**El Pie de la Imagen:** Se colocan debajo de las imágenes aportando una información adicional de estas. Este texto debe ser breve y que aporte la información necesaria para identificar la información sobre la imagen.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). Distribución Texto y las Imágenes. Fotonostra.com. recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/titularesimagen.htm>

**Los Espacios:** Los espacios que se encuentran en blanco, no significan nada, pero la composición permite que el texto se lea de una forma más clara y que la composición produzca un efecto visual agradable.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). El Cuerpo de Texto. Fotonostra.com. recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/cuerpotexto.htm>

**Maquetación:** Composición de una página, compaginación de diferentes elementos. Son términos diferentes, que se utilizan para hacer referencia a una misma cosa; la forma de ocupar el espacio del plano medible, la página. Todo diseñador gráfico, cuando inicia su trabajo, se encuentra con el problema de cómo disponer el conjunto de elementos de diseño impresos (texto, titulares, imágenes) dentro de un determinado espacio, de tal manera que se consiga un equilibrio estético entre ellos. Maquetar un diseño consiste en dar un formato a los documentos, a todo el conjunto de elementos que lo componen, las imágenes, los textos, etc.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). Maquetación. Fotonostra.com. Recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/maquetacion.htm>

**Tipografía:** Definimos la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras. La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre. En los primeros signos de escritura, cada signo nos expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramáticos, jeroglíficos e ideogramáticos.

El campo tipográfico, abarca la realización de libros, periódicos, anuncios publicitarios, revistas, etc... Y cualquier otro documento impreso que se comunique con otros mediante palabras.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). La tipografía y su Evolución. Fotonostra.com. Recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/typografia.htm>

**Familia Tipográfica:** En tipografía, significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). Concepto de Tipografía, Familia y Fuentes Tipográficas. Fotonostra.com. Recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm>

**Kern o Kerning:** Es el espacio existente entre dos caracteres individuales, para cuando dos de estos caracteres se encuentran demasiado juntos o separados. El Kern es proporcional, ya que es del mismo tamaño en puntos que el cuerpo de los caracteres. Si un texto es de 10 puntos, el Kern mide 10 puntos.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). Kern y el Track. Fotonostra.com. Recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/trackingykerning.htm>

**Track o Tracking:** Para alterar la densidad visual del texto o el espacio global entre un grupo seleccionado de caracteres. Esta alteración afecta a todos los caracteres, como regla general, cuanto más grande es el cuerpo más apretado debe ser el track. El track ajusta el espacio que existe entre los caracteres, abriendo los cuerpos más pequeños y cerrando los más grandes.

FotoNostra. (Extraído en 2014, 03, Junio). Kern y el Track. Fotonostra.com. Recuperado de <http://www.fotonostra.com/grafico/trackingykerning.htm>

**Revista Electrónica:** Una revista electrónica es una publicación que tiene las características de una revista, pero en lugar de emplear el formato tradicional de papel emplea como medio de difusión un formato electrónico, ya sea como documento, que puede abrirse en una aplicación a tal efecto (por ejemplo un archivo TXT, PDF o HTML, por lo general con enlaces para recorrerlo a modo de hipertexto), o bien como un programa ejecutable para una plataforma específica.

Cada vez más las revistas electrónicas se publican en Internet (Un ejemplo podría ser "Ojodepez Fanzine"), pero también han sido vendidas en quioscos y librerías bajo la forma de memorias USB, CD-ROMs o DVDs. Estos formatos transportables son sin embargo la excepción y es el formato en línea (Internet) el que se impone con el paso del tiempo, por su mayor capacidad de propagación.

Wikipedia, la Enciclopedia Libre. (2014, 12, Febrero). Revista Electrónica. Fundación Wikimedia, Inc. Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Revista\\_electr%C3%B3nica](http://es.wikipedia.org/wiki/Revista_electr%C3%B3nica)

**Machote:** Un "machote" o "dummy" es un prototipo final de la revista con los dobleces y cortes finales que contendrá, para que el impresor pueda determinar qué páginas pertenecerán a un mismo pliego de papel, con lo que se agiliza, abarata y se hace más preciso el trabajo de imprenta. A este orden de las páginas se le llama "printer spreads". En términos publicitarios, el dummy se utiliza para mostrar a un cliente cuál será el aspecto final de una publicación en cuanto a dimensiones, diseño y composición final.

El dummy se cotiza como parte del trabajo de diseño de la publicación que se esté presentando al cliente y su aspecto debe ser lo más parecido a una impresión final.

Algunos diseñadores incluso realizan pruebas de impresión en imprenta, que constan de una a veinte impresiones de cada uno de los pliegos finales (printer spreads). Este tipo de pruebas se realizan para determinar cuál será la calidad del color en un trabajo de imprenta, lo que con métodos no profesionales de impresión no podría determinarse con claridad (impresión láser en color o por inyección de tinta)

Anónimo. (2007, 03, Junio). ¿Qué significa el "machote" de una revista en el diseño gráfico o publicidad?. Yahoo! Respuestas. Recuperado de <http://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070424064725AAqXzV7>

**Bitácora:** Es un cuaderno o publicación que permite llevar un registro escrito de diversas acciones. Su organización es cronológica, lo que facilita la revisión de los contenidos anotados.

Definicion.de. (2008 – 2014). Definición de Bitácora. Definicion.de. <http://definicion.de/bitacora/>

## INTRODUCCIÓN

El proyecto investigación: Diseño de Revista “El Raye, Bitácoras Académicas” Digital e Impresa Sobre los Proyectos Pedagógicos de Aula del Semestre 2013-II de la Facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo; tiene como objetivo, diseñar una revista que documente los proyectos pedagógicos de aula, como validación de la investigación formativa en la facultad de Producción y Diseño, a través del aprendizaje basado en problemas sociales (A.B.P.).

Esta revista posibilitará que durante el inicio de cada semestre, circule un material digital y cada dos años (bienal) un material impreso, que visualice y divulgue los mejores proyectos pedagógicos de aula de los semestres. En esta primera edición encontraremos: Editorial redactada por la decana de la facultad la doctora Clara Mónica Zapata Jaramillo, artículo informativo sobre que es un proyecto pedagógico de aula para la facultad y las temáticas a trabajar en cada programa, artículo sobre futura Escuela de Diseño Pública, Sección sobre los Semilleros de la Facultad, primer artículo principal con el mejor proyecto de la facultad, secciones correspondientes a los mejores trabajos de primero, segundo y tercer semestre de Diseño Gráfico y de Modas, artículo con el mejor proyecto del programa de Producción o Ingeniería Industrial, segundo artículo principal con el segundo mejor proyecto de la facultad, artículo sobre el programa de Especialización en Gestión de Proyectos, secciones para cuarto, quinto y sexto semestre de Diseño Gráfico y Modas, artículo generado por algunos estudiantes donde se darán opiniones sobre el desarrollo y el proceso de los proyectos pedagógicos de aula del semestre y por ultimo sección de eventos de la facultad.

Este proyecto es importante para la institución, la facultad y los alumnos, porque refleja el ejercicio académico de los programas de la facultad; porque es una plataforma para mostrar los mejores estudiantes y sus proyectos a la ciudad. También ha sido creado para realizar un reconocimiento a los nuevos talentos de la facultad.

## **1. EI PROBLEMA**

### **1.1. IDENTIFICACION DEL PROBLEMA**

La facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo, en su proceso de cualificación constante, implementó la práctica de los proyectos pedagógicos de aula. Sin embargo no hay un medio impreso o virtual, que le permita a la comunidad institucional o local, conocer el proceso y los resultados finales de este ejercicio.

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Detrás la exhibición de los proyectos pedagógicos de aula al final de cada semestre, hay un proceso largo y juicioso de docentes y alumnos que es desconocido para la comunidad, la facultad requiere de una revista académica que incentive a sus alumnos a realizar buenos proyectos de aula, para datarlos en la publicación y así tener como una especie de reconocimiento o certificación por su trabajo.

### **1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA**

¿Es necesario y pertinente el diseño de una revista académica sobre proyectos pedagógicos de aula para la facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo?

## **2. JUSTIFICACIÓN**

El proyecto satisface la necesidad de documentar los mejores proyectos pedagógicos de aula de la facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo, al final de cada semestre; mediante un medio impreso y digital, para mostrar a la población interna y externa el trabajo académico, la disciplina y la calidad de la institución.

Es importante para los alumnos de la institución, ya que estos serían los principales beneficiados al recibir un reconocimiento o certificación de su trabajo por sus esfuerzos durante el semestre; también es importante para el docente, porque es el que está dando un acompañamiento durante el proceso de creación de los proyectos y este obtendría un reconocimiento a su disciplina.

Esta revista servirá como medio para promocionar y divulgar al sector empresarial y a la comunidad global, los productos académicos de la facultad.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

- Diseñar una revista académica impresa y digital que documente los mejores proyectos pedagógicos de aula de la facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo, para reconocer el talento de los estudiantes.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Documentar e investigar sobre el proyecto
- Diseñar revista
- Identificar el público objetivo
- Crear el concepto de la revista
- Entrevistar estudiantes con los mejores proyectos de aula
- Entrevistar los docentes que eligieron los mejores proyectos de aula
- Diagramar la revista
- Tomar fotografías
- Retocar las fotos en Photoshop
- Diseñar el logotipo de la revista
- Crear el manual de estilos tipográficos y de manejo de títulos, subtítulos, entradilla, cuerpos de texto y destacados o bocadillos de la revista.
- Elegir las secciones que irán en la publicación

## **4. MARCO REFERENCIAL**

En este proyecto se tomó como referente la revista “El Raye” realizada como trabajo académico de cuarto semestre en la asignatura de Diseño editorial, dictada por la docente Sandra García, de la Institución Universitaria Pascual Bravo, la cual fue realizada por el estudiante Diego Fernando Villada y que en su contenido pretendía hacer un reconocimiento a los alumnos más destacados en ciertas ramas del diseño (ilustración, fotografía, diseño editorial, imagen corporativa, packaging, entre otras.) y también a los mejores docentes de la institución. Al volverlo como un proyecto de grado se reformó su contenido, para volverla un reconocimiento a los alumnos con los mejores proyectos pedagógicos de aula de cada semestre, ya que es el trabajo final que recopila lo aprendido en él. Se realizó una serie de entrevistas y encuestas a docentes y estudiantes de las diferentes modalidades de la facultad, incluyendo a la decana para la realización de este proyecto.

### **4.1. MARCO TEORICO**

#### **4.1.1. ¿QUÉ ES UNA BITÁCORA?**

Según el portal de internet Definicion.de: una bitácora es un cuaderno donde se documentan diversos hechos o acciones que se hacen. Definicion.de. (2008-2013).

Definicion.de afirma:

Bitácora, del francés bitacle, es una especie de armario que se utiliza en la vida marítima. Se trata de un instrumento que se fija a la cubierta, cerca del timón y de la aguja náutica y que facilita la navegación en océanos desconocidos.

En la antigüedad, este artilugio solía incluir un cuaderno (el cuaderno de bitácora) donde los navegantes relataban el desarrollo de sus viajes para dejar constancia de todo lo acontecido en el mismo y la forma en la que habían podido resolver los problemas. Este cuaderno se guardaba en la bitácora, era protegido de las tormentas y los avatares climáticos porque servía como libro de consulta ante las vicisitudes del viaje.

Con el tiempo, la noción de bitácora pasó a asociarse de manera casi exclusiva a la de cuaderno de bitácora (por ejemplo: “El avistaje de la isla fue narrado de forma detallada en la bitácora del capitán”) y se extendió a otros ámbitos.

Una bitácora es, en la actualidad, un cuaderno o publicación que permite llevar un registro escrito de diversas acciones. Su organización es cronológica, lo que facilita la revisión de los contenidos anotados. Los científicos suelen desarrollar bitácoras durante sus investigaciones para explicar el proceso y compartir sus experiencias con otros especialistas.

Las bitácoras consiguieron una gran fama a partir del desarrollo de los weblogs o blogs, que son bitácoras virtuales que se publican en Internet. Los blogs recopilan información de todo tipo y pueden ser escritos por uno o más autores. Este tipo de bitácora suele aceptar la participación de los lectores a través de comentarios y opiniones.

El fotolog o flog, por otra parte, es un blog que se basa en la publicación de imágenes y comentarios de escasa extensión.

### **UNA BITÁCORA PARA PLASMAR UN PROYECTO O TRABAJO**

El concepto también puede encontrarse ligado a ciertos proyectos laborales o de investigación y representa un cuaderno donde se reportan los avances y resultados de un determinado estudio o trabajo; el mismo incluye hipótesis, observaciones, ideas, datos, obstáculos que puedan surgir en el transcurso de la investigación. Suele utilizarse sobre todo para proyectos escolares, planificación de las materias y contenido educativo.

Se encuentra organizado de forma cronológica, de tal modo que a medida que se van consiguiendo avances en el proyecto, los resultados se plasman en el cuaderno para poder tener un claro seguimiento de toda la labor realizada. En una bitácora de este tipo deberán registrarse todas las condiciones en las que se ha desarrollado el proyecto.

Al igual que ocurre con las actas jurídicas, no pueden arrancarse hojas; si se llega a cometer algún error de escritura o lo que sea, deberá hacerse una llamada con una errata explicándolo. Esto se hace de este modo porque se considera que aquello que en un momento puede ser considerado erróneo en el futuro puede servir para resolver el mismo u otro problema.

Una bitácora se compone por varias partes, las mismas son: Portada (la primera hoja en la que se incluye el nombre de la escuela y los datos de dicha institución, el nombre que lleva el proyecto y los datos de quienes participan del mismo), Tabla de contenido (se presenta un índice con las diversas actividades que se encontrarán incluidas en la bitácora; el mismo se va completando a medida que se avanza en el proyecto por lo cual deben dejarse varias hojas en blanco luego de la portada) Procedimientos (cada miembro del equipo va plasmando sus ideas y resultados de forma libre de modo que todos puedan consultar lo expuesto o investigado por otros) Bibliografía (se incluyen las referencias de aquel contenido que haya ayudado a los miembros del equipo en la investigación y que ayuden a esclarecer ciertas partes de lo incluido en la bitácora).

Definicion.de. (2008-2013). Definición de BITÁCORA. Definición de Bitácora - Qué es, Significado y Concepto. <http://definicion.de/>

#### **4.1.2. ¿QUÉ ES UNA REVISTA?**

Una revista es una publicación impresa que es editada de manera periódica (por lo general, semanal o mensual). Al igual que los diarios, las revistas forman parte de los medios gráficos, aunque también pueden tener su versión digital o haber nacido directamente en Internet.

Con el auge de las nuevas tecnologías y de Internet han tenido lugar dos acontecimientos dentro de lo que es el ámbito de las revistas. Así, por un lado, nos hemos encontrado con el nacimiento y desarrollo de revistas web que no se realizan en papel sino que sus lectores sólo pueden leerlas en la Red. Y por otro lado, se ha producido una gran apuesta por parte de las revistas que salen de la imprenta que han tomado la decisión de tener también su versión en Internet.

En la actualidad, existen revistas sobre una amplia variedad de temas y dirigidas a distintos tipos de público. Hay revistas infantiles, femeninas, para hombres, de interés general, de espectáculos, deportivas, de análisis político, económico y humorístico, entre otras.

No obstante, no podemos pasar por alto el hecho de que normalmente las revistas se clasifican en cuatro grandes categorías. En concreto se establecen cuatro grupos que son las científicas, las especializadas, las de entretenimiento y las informativas.

Como ejemplo de revista científica tenemos la publicación “Revista Iberoamericana de Micología” mientras que como especializada contamos con “Solo Moto” que, como su propio nombre indica, se centra en el mundo del motociclismo. Entre las revistas de entretenimiento tenemos las del corazón como sería el caso de “Diez Minutos” y finalmente como revista informativa destacaríamos a “Tiempo”.

Por otra parte, la revista es un género teatral que combina música, baile y escenas de humor. Suelen incluir críticas políticas o de actualidad, y se caracterizan por la presencia de mujeres con poca ropa. Las figuras femeninas de la revista se conocen como vedettes.

Entre las vedettes más importantes del mundo de este género musical y teatral, al mismo tiempo, en España podríamos destacar a figuras de la talla de Celia Gámez, Esperanza Roy, Norma Duval o Lina Morgan.

Por último, cabe destacar que la expresión pasar revista hace referencia al ejercicio de una función de inspección o al examen detallado de una serie de cosas: “Vamos a pasar revista sobre los acontecimientos que llevaron a la renuncia del ministro”, “Debo pasar revista para encontrar dónde está la falla que nos ha costado miles de dólares”.

Definicion.de. (2008-2014). Definición de REVISTA. Definición de Revista - Qué es, Significado y Concepto. <http://definicion.de/revista/#ixzz33dz67Wot>

#### **4.1.3. ¿QUÉ ES UN PROYECTO DE AULA?**

González Agudelo E. M. nos dice que:

El proyecto de aula es una propuesta didáctica fundamentada en la solución de problemas, desde los procesos formativos, en el seno de la academia. Desglosemos esta definición:

Proyectar es lanzar hacia el infinito. Pensar un acto educativo desde el presente pero trasladando el pasado para posibilitar futuros. El proyecto se convierte en una guía. Es una acción intencionada. Es el puente entre el mundo de la vida y el mundo de la escuela.

El concepto de aula, se resignifica, en tanto se convierte en un espacio donde un grupo humano se encuentra para establecer lazos de comunicación en torno a

un conocimiento. El aula es lugar donde habita el conocimiento. Sea ella, el aula tradicional encerrada entre muros (que guardan secretos) o un laboratorio, un hospital, un teatro, una sala de cine, un consultorio, un aula inteligente, un aula abierta o hasta la misma calle.

El proyecto de aula posibilita las relaciones entre lo viejo y lo nuevo, lo conocido y lo desconocido, lo que fue y lo que será, entre el saber cotidiano y el saber científico. El sentido del proyecto de aula es curricularizar la experiencia cultural de la humanidad, de manera tal, que adquiriera un sentido formativo con orientación específica.

El proyecto de aula es una propuesta didáctica. Etimológicamente la didáctica tiene como origen el verbo griego didaskein, que se utiliza tanto en activo, enseñar, como pasivo, aprender o ser enseñado, y también transitivo, en el sentido de aprender por sí mismo. La didáctica, desde tiempos remotos, cobija tanto los procesos de enseñar como los de aprender y los de autoaprendizaje. González Agudelo. Profesora Facultad de Educación, Universidad de Antioquia. (Chevallard, citado por González Agudelo, 2001). EL PROYECTO DE AULA O ACERCA DE LA FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN.

#### **4.1.4. ¿QUÉ ES UN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA PARA LA FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE LA INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO?**

La Facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo en su ejercicio académico, implementó la metodología de los Proyectos Pedagógicos de Aula la cual define la institución de la siguiente manera:

Proyectos de aula es una estrategia pedagógica que se implementa para generar un proceso de enseñanza y aprendizaje fundamentado en la integralidad formativa y la transversalización de saberes. Es la base para el desarrollo del conocimiento y la aplicación de competencias desde la academia al medio con alto sentido de la calidad, investigación y desarrollo de productos innovadores pertinentes al sistema moda.

Demuestra la afectividad en la aplicación del conocimiento adquirido en las asignaturas.

Se apropia y llena de sentido y contenido, los espacios de ciudad con las muestras de trabajos académicos de los programas de Diseño Textil y Producción de Modas, Diseño Gráfico y Producción Industrial.

Genera un impacto positivo, como un punto de encuentro entre los procesos creativos, la educación y la cultura.

Institución Universitaria Pascual Bravo. (Extraído en 2014, 04, Junio). Proyectos de Aula, Facultad de producción y Diseño. <http://www.pascualbravo.edu.co/>

#### **4.1.5. ¿QUÉ ES LA FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE LA INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO?**

La facultad de producción y diseño, es una unidad académica adscrita a la vicerrectoría académica, y tiene como función integral desarrollar sus actividades en los tres ámbitos misionales de la docencia la extensión y la investigación.

Orienta los programas académicos relacionados con sus ámbito de formación como lo son el diseño y al producción industrial, en los niveles de tecnología e ingeniería y atiende las orientación de los programas de técnicos laborales a través del apoyo a la unidad operativa de extensión y desarrollo de convenios para la homologación de procesos académicos desde la media técnica y la técnica laboral con instituciones públicas y privadas, de la ciudad y el departamento.

La facultad inscribe sus programas a las líneas del plan de desarrollo de nuestra institución universitaria, y participa activamente de las políticas y el direccionamiento de la alcaldía de Medellín en su plan de desarrollo, con un enfoque hacia proyectos de ciudad.

Participamos en diferentes mesas de trabajo estratégico por campo de formación, con actividades definidas en la mesa del clúster textil confección, animación digital.

Proyecto se desarrolló con una línea integral de vinculación de sus programas a plataformas globales a través de convenios de cooperación académica, para el fortalecimiento de procesos de circulación de estudiantes y docentes, la participación en comunidades académicas e investigativas locales nacionales e internacionales.

## **MISIÓN**

La facultad de producción y diseño tiene como misión formar profesionales y generar conocimiento a través de sus distintas prácticas investigativas y de extensión en sus campos de desarrollo académico, el diseño, la producción industrial y disciplinas asociadas con fin de aportar al medio social, expertos en cada campo de formación para generar un impacto transformador de la ciudad y sus entornos sociales, basados en las relaciones interdisciplinarias y una alta conciencia ambiental y de sostenibilidad.

## **VISIÓN**

Desarrollar a través de un proceso de modernización de sus programas académicos una inserción y participación positiva de sus egresados y de sus productos académicos a las metas y redes de desarrollo estratégico, de la ciudad la región, el país y del mundo, basadas en innovación, y creatividad.

Institución Universitaria Pascual Bravo. (Extraído en 2014, 04, Junio). Proyectos de Aula, Facultad de producción y Diseño. <http://www.pascualbravo.edu.co/>

## **4.2. MARCO CONTEXTUAL**

### **4.2.1. IMAGEN VISUAL DE LA REVISTA “EL RAYE BITÁCORAS ACADÉMICAS”**

La idea de generar una revista para la facultad resultó de un trabajo para la materia de Diseño Editorial, en la cual se le dio inicio a este proyecto. La revista se llamaría “El Raye, Bitácoras Académicas”.

Se eligió ese nombre porque no se quería que tuviese un nombre institucional ni mucho menos derivado del nombre de la universidad o de las carreras de la facultad; se quería algo diferente algo que estuviera en la mente y se quedara en la mente de los lectores y del público objetivo que en este caso serían los alumnos de la institución.

El nombre de la revista “el raye”, surge de comentarios del común, realizados por personas que admiran algún tipo de trabajo. Se dice que cuando una persona realiza cosas muy llamativas, interesantes, espectaculares, relacionadas con el

diseño y las artes, esta “rayada”. Muchos alumnos al ver el trabajo de sus compañeros, dicen “esta persona es muy tesa, esta rayada”. Deduciendo de este tipo de frases, que usan a menudo los diseñadores y artistas, surge la personalidad de la publicación, igual que el logotipo.

El logotipo de la revista se realizó con la tipografía Keep Calm Medium; no es una tipografía muy moderna, pero por ser muy sobria y fresca se vuelve muy juvenil, llamativa y de fácil reconocimiento. En el logotipo van dos cortes en las letras “a” y en la segunda “e”; esto fue para representar lo anteriormente expuesto sobre las personas “rayadas” y para generar un acercamiento de ambas letras hacia la “y”, con el objetivo que esta parezca un triángulo invertido, el cual le da un toque femenino y lo equilibra, ya que por ser hecho con una tipografía con mucho volumen puede verse muy masculina.

Los colores elegidos para el logotipo son el Amarillo y el Azul Oscuro, ambos colores institucionales; generando así un clásico contraste y dándole mucha seriedad y neutralidad; haciéndolo más llamativo. El manejo de este queda estipulado de la siguiente manera; para la portada siempre va a ser en su color original, para el resto de usos será en positivo o en negativo, nunca se debe poner en otro color diferente, a menos que sea necesario, pero en la revista siempre será así. Junto con el logotipo va el copy “Bitácoras Académicas, Facultad de Producción y Diseño” y el slogan de la institución, este con el fin de generar unidad e integración con la universidad.



Figura 1 logotipo de la revista. Fuente: Autoría propia.

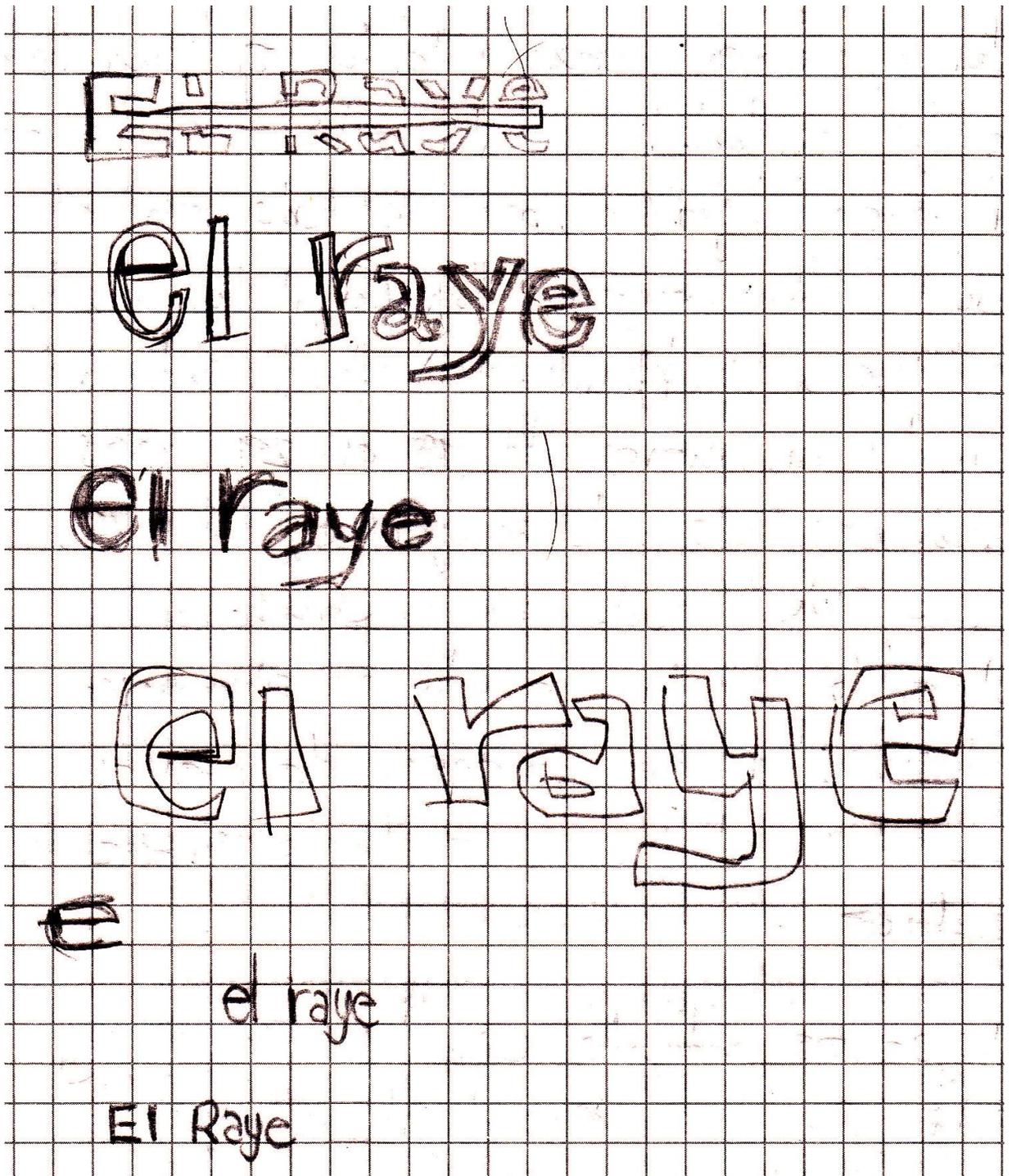


Figura 2 Boceto de logotipo de la revista. Fuente Autoría propia.

#### 4.2.2. PARÁMETROS DE CONFIGURACIÓN Y MAQUETACIÓN DE LA REVISTA

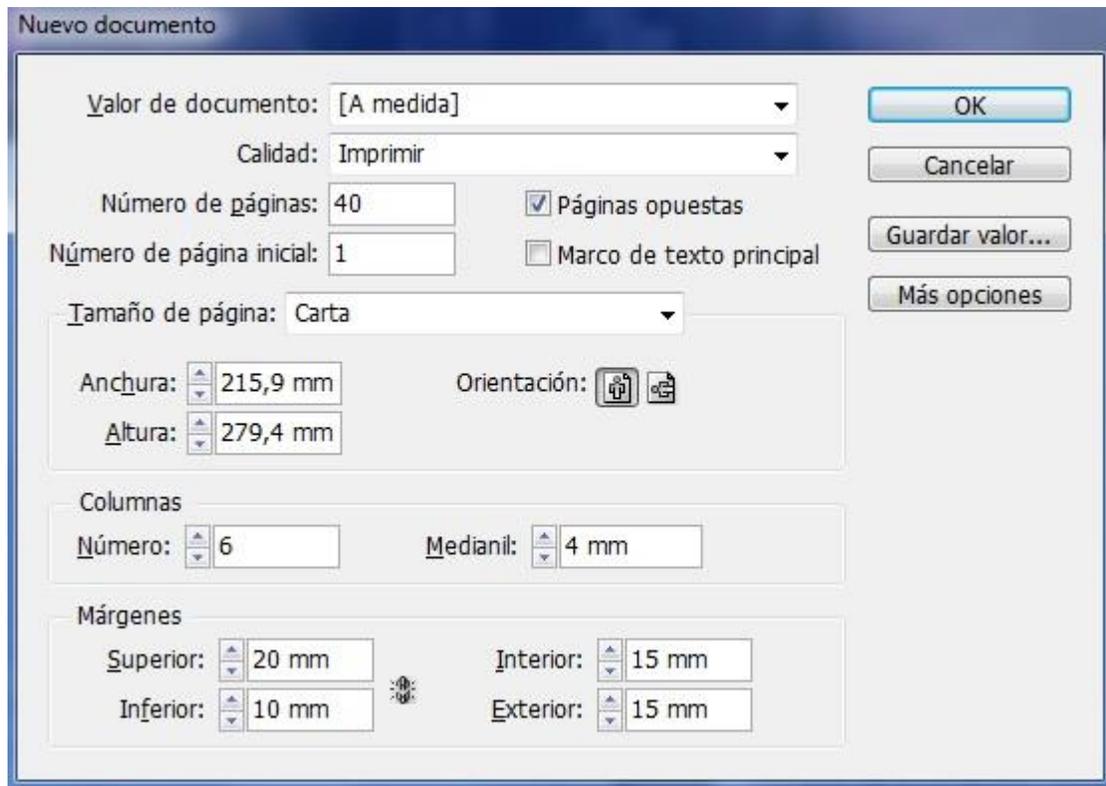
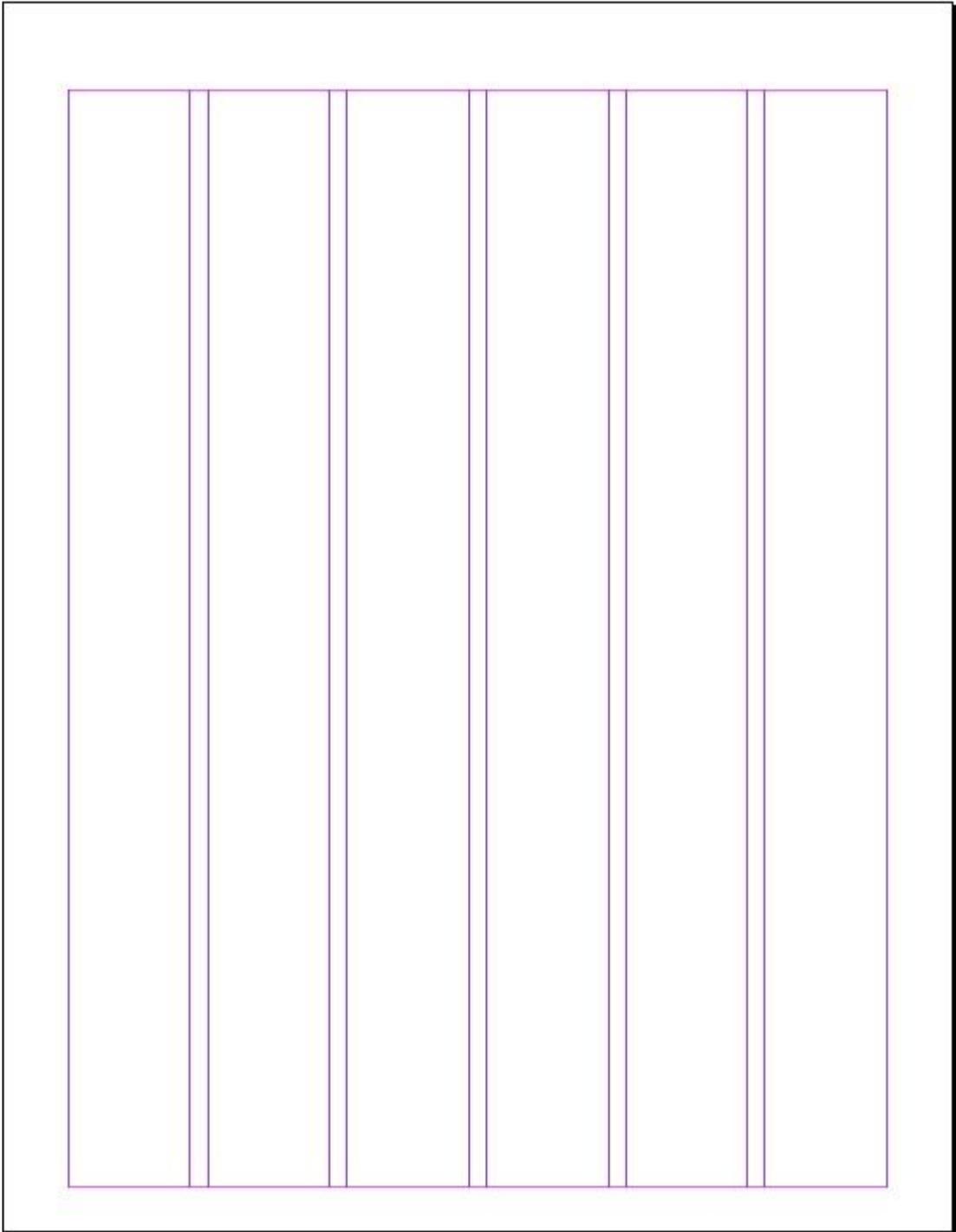


Figura 3 Parámetros de configuración de la retícula. Fuente: Autoría propia.

La idea es tener 11 secciones en 80 páginas que incluirían dos artículos principales; estos serían con los dos mejores proyectos pedagógicos de aula de la facultad. El resto de las secciones serían distribuidas para cada uno de los 6 semestres de Diseño Gráfico y de Modas, una sección para la Especialización en Gestión de Proyectos, otro para Ingeniería o Producción Industrial, otro para Semilleros de la facultad y por último los eventos de la facultad y las opiniones de los estudiantes.

La revista va en tamaño tabloide cerrado (carta), con 40 hojas y 80 páginas. Tendrá seis columnas en la matriz, las cuales se manejarán como si fueran dos para generar buena distribución entre fotografías y cuerpos de texto, haciendo más dinámica la publicación. La tipografía elegida para los títulos, subtítulos, entradillas, bocadillos y cuerpos de texto es la familia tipográfica LATO y como tipografía complementaria esta la familia ROBOTO SLAB. Se eligieron estas fuentes por ser muy frescas, juveniles, muy sobrias, muy fáciles de leer, llamativas

y muy rendidoras. LATO trae consigo once volúmenes que van desde la Hairline, hasta la Black ROBOTO SLAB trae cuatro que son desde la Hairline, hasta la Bold.



*Figura 4 Retícula de la revista. Fuente: Autoría propia.*

### 4.2.3. ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE DISEÑO GRÁFICO

**BITÁCORA INSTITUCIONAL "EL RAYE" BITÁCORAS ACADÉMICAS**

Estimado docente líder del proyecto pedagógico de aula 2013-II programa Diseño Gráfico, con el fin de promover información sobre la practica de los proyectos pedagógicos de aula, para la edición de la bitácora "El Raye" Bitácoras Académicas de la Facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo, les solicitamos por favor contestar las siguientes preguntas.

\* Required

¿Cual fue la estrategia usada para el desarrollo del proyecto pedagógico de aula? \*

Registre el Paso a Paso

¿Usó algún medio (Facebook, blog, web site, reunión, emails, entre otros) para comunicarse con los demás docentes, para discutir acerca del proceso y material final para el proyecto pedagógico de aula? \*

¿Cual?, dejar enlace

¿Piensa usted que la implementación de la estrategia metodológica abp de los proyectos pedagógicos de aula, impacta positivamente el proceso académico? ¿Por qué? \*

¿Cómo ven los estudiantes el desarrollo, del proyecto pedagógico de aula durante cada semestre? \*

Especifique aquí su nombre, asignatura que lideró durante el semestre 2013-II, semestre, tema y material final del proyecto pedagógico de aula. \*

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

Powered by  Google Forms

This form was created inside of Pascualbravo.edu.co  
[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Figura 5 Encuesta enviada a los docentes de Gráfico. Fuente: Autoría propia.

#### **4.2.4. RESPUESTAS DOCENTES**

**CAROLINA CHAVARRIAGA**

DISEÑO BÁSICO I Y METODOLOGÍA DEL DISEÑO

PRIMER SEMESTRE

Postales de los 75 años del Pascual Bravo

**¿Cuál fue la estrategia usada para el desarrollo del proyecto pedagógico de aula?**

Principalmente se planeó en una reunión con los demás docentes del semestre determinar el proyecto de aula; en primera instancia se pensó en una pieza gráfica que los estudiantes pudieran hacer y que fuera tipo P.O.P. Pero durante el transcurso, nos encontramos con que un objeto de este tipo era muy poco, entonces nos volvimos a reunir. La reunión fue el 25 de septiembre de 2013, en esta se dijo que lo mejor era realizar un postal, entonces los profesores de diseño básico nos encargamos de generar la construcción de estas, los de dibujo en la parte estética de los personajes y el estilo de estos y desde historia del diseño establecía el concepto.

En cada una de las postales se expusieron las distintas vanguardias del diseño, donde se elegía un tiempo determinado que se acomodara al Pascual Bravo en sus 75 años, dividiéndolo en períodos de 25 años para cada semestre. Los de primer semestre quedaron entonces con el primer periodo, desde 1938 hasta 1963, época la cual los chicos tenían que personificar vistiéndose acorde para tomarse fotos, para luego aplicarlas a la estética de cualquiera de los edificios de la institución, inclusive la biblioteca así fuese una edificación nueva.

Al plantear el ejercicio con postales, se planeó que fueran tipo POP UP, pero al ver que una de las cualidades de esta técnica era la tridimensionalidad se descartó, ya que esto no es característico del Diseño Básico I, entonces se propuso que esta fuera por capas donde se pudiera trabajar la profundidad. En cada capa se vería una parte de la foto, ellos tenían que recortar las fotos y organizarlas como si fuesen rompecabezas. Esto no aplicó para todos los grupos de primer semestre, ya que los docentes de la sede de Belén, trabajaron de manera diferente la pieza gráfica a entregar (postal).

Al final hubieron resultados muy buenos, 4 nominados (3 de la sede Robledo y 1 de la sede de Belén) a la entrega de premios Pascual Bravo Premio al Diseño 2013-I

**¿Usó algún medio (Facebook, blog, website, reunión, emails, entre otros) para comunicarse con los demás docentes, para discutir acerca del proceso y material final para el proyecto pedagógico de aula?**

Por lo general en mi clase de Diseño Básico I, pongo un blog para que mis estudiantes monten sus trabajos, se llama Diseño Básico Pascual y para estar en contacto con los docentes hubo algunas falencias, ya que fue algo difícil la comunicación.

**¿Piensa usted que la implementación de la estrategia metodológica A.B.P (Aprendizaje Basado en Problemas) de los proyectos pedagógicos de aula, impacta positivamente el proceso académico? ¿Por qué?**

Considero que el aprendizaje basado en problemas (ABP) es absolutamente aplicable y en el asunto del diseño creo que debería estar planteado desde principio de semestre, con parámetros muy rígidos y específicos donde este esté muy de la mano con la carrera.

**¿Cómo ven los estudiantes el desarrollo, del proyecto pedagógico de aula durante cada semestre?**

Los estudiantes lo toman muy bien cuando el proyecto está claro desde el principio y tienen absolutamente todos los parámetros planteados; pero cuando empiezan a haber cambios los jóvenes empiezan a desmotivarse. Uno de los problemas que también puede afectar los proyectos pedagógicos de aula es que muchas veces los chicos no conocen al docente líder de este, por eso sería bueno la implementación o realización de una reunión al principio de cada semestre donde se deje claro cada uno de los parámetros del proyecto y se haga una serie de preguntas para aclarar dudas.

**ALEKSÁNDER PAZ VARGAS**

DISEÑO BÁSICO I

PRIMER SEMESTRE

**¿Cuál fue la estrategia usada para el desarrollo del proyecto pedagógico de aula?**

Se planeó el proyecto desde antes de iniciar semestre, se realizó una puesta en común con los docentes con el fin de retroalimentar el proyecto y analizar aspectos a favor y en contra, se plantearon las etapas del trabajo y posteriormente

se verificaron las mismas por medio del diálogo entre docentes y seguimiento constante al estudiante.

### **Paso a Paso:**

- Reunión con docentes antes del inicio de semestre.
- Socialización del trabajo a realizar en puesta en común
- Brainstorming por parte de los docentes para analizar aspectos a favor y en contra.
- Se asignaron responsabilidades de lo que trabajaría cada docente en su asignatura con los estudiantes referente al desarrollo del proyecto de aula.
- Se dio a conocer el proyecto de aula a los estudiantes desde el primer día de clase en cada una de las asignaturas, qué se trabajaría, formas de trabajo, porcentajes de evaluación y de seguimiento.
- Avanzado el semestre los estudiantes dieron inicio al proyecto de aula al mismo tiempo en todas las asignaturas.
- Diálogo interno de los docentes por diversos medios sobre avances del proyecto en cada uno de los grupos.
- Asesorías a los estudiantes desde los distintos docentes y desde los diversos conocimientos de éstos.
- Entregas del proyecto de aula en cada clase a cada docente.
- Exposición colectiva para seleccionar los mejores (curaduría)
- Exposición de los mejores trabajos a nivel de ciudad

**¿Usó algún medio (Facebook, blog, website, reunión, emails, entre otros) para comunicarse con los demás docentes, para discutir acerca del proceso y material final para el proyecto pedagógico de aula?**

Facebook, teléfono, diálogo personal con docentes, e-mails, reuniones entre docentes

**¿Piensa usted que la implementación de la estrategia metodológica A.B.P (Aprendizaje Basado en Problemas) de los proyectos pedagógicos de aula, impacta positivamente el proceso académico? ¿Por qué?**

Definitivamente si lo impacta a nivel positivo, porque es un acercamiento a la realidad laboral y profesional del diseñador gráfico, el trabajar en equipo, el compartir y defender ideas, el sortear los tropiezos que se puedan presentar, todo

en áreas de enfocar distintos puntos de vista hacia el logro de un objetivo en común.

**¿Cómo ven los estudiantes el desarrollo, del proyecto pedagógico de aula durante cada semestre?**

Se ha generado un alto grado de compromiso y responsabilidad estudiantil frente al tema. Personalmente pienso que los estudiantes lo han acogido de la misma forma como lo pensamos el colectivo de docentes, y trabajan en proyectos reales que redundan en beneficios no solo para el estudiante, el docente y la universidad, sino para la misma ciudad al proyectar en diversos escenarios la aplicabilidad de conocimientos impartidos por la institución.

**SANDRA GARCÍA**

DISEÑO TIPOGRÁFICO Y DISEÑO EDITORIAL  
TERCER Y CUARTO SEMESTRE

**¿Cuál fue la estrategia usada para el desarrollo del proyecto pedagógico de aula?**

Como proyecto de aula se desarrolló una revista de diseño enfocada al Pascual Bravo y Sinergia. Diseño Editorial diagramó la publicación; se dieron las guías y parámetros para el desarrollo y las materias relacionadas aportaron los contenidos a modo de artículos.

Identidad Corporativa tuvo un artículo con una extensión de 3 páginas a modo de lanzamiento de la identidad corporativa de la revista, este incluiría la justificación teórica del proyecto, el concepto, el uso de colores y demás detalles, con un montaje adecuado.

Software de Desarrollo Web desarrolló un proyecto móvil o para internet, que planteó la cuadrícula empleada en el diseño y el desarrollo gráfico e investigativo que se tuvo en cuenta para este, sacar imágenes y hacer montajes de presentación adecuados, este tuvo un artículo con una longitud de 3 páginas.

En Fotografía a Color el alumno realizó una serie de fotos para crear un foto-reportaje en un espacio disponible de 3 páginas, más la fotografía de portada.

Señalización desarrolló un proyecto señalético para la institución y en un espacio de tres páginas se empleó de la manera más clara y concisa, no el manual señalético realizado, sino todo el trabajo a modo de artículo de revista.

Y por último en Diseño de Empaques lo estudiantes desarrollaron un empaque edición especial para la revista, incluyendo acabados y logo de la publicación en el mismo.

## **PIEZAS ENTREGADAS**

Revista impresa 24 páginas, en la portada de esta tenía un código QR que redireccionaba a un sitio web donde estaba esta (Issuu).

El tema fue dado por la institución (Los 75 Años del Pascual Bravo) y los contenidos de las otras asignaturas se integraron al proyecto.

**¿Usó algún medio (Facebook, blog, website, reunión, emails, entre otros) para comunicarse con los demás docentes; para discutir acerca del proceso y material final para el proyecto pedagógico de aula?**

Se creó un Google Drive con permisos para los demás docentes del Proyecto Pedagógico de Aula, para que hicieran cambios o sugerencias en la propuesta original, una vez se hicieron estos aportes, se subió el proyecto al blog.

El correo electrónico fue una de las herramientas usadas para informar acerca de los avances del blog, también las redes sociales personales como Facebook, Twitter, Instagram se usaron para la difusión y reuniones físicas.

**¿Piensa usted que la implementación de la estrategia metodológica A.B.P (Aprendizaje Basado en Problemas) de los proyectos pedagógicos de aula, impacta positivamente el proceso académico? ¿Por qué?**

La Metodología Basada en Problemas no puede ser un mejor título para lo que significa el desarrollo de un proyecto pedagógico de aula en la Institución Universitaria Pascual Bravo. Considero que, como está organizada la maya académica actualmente no permite que existan sinergias, trabajo en equipo y conjunción de temas claros y claves en el desarrollo de los proyectos pedagógicos de aula.

Hay materias que no confluyen por sus temáticas, los objetivos en común. Faltan docentes de planta que tengan tiempo para crear proyectos coherentes, no solo andar inventando temas en una sola reunión o que se plantee un tema general. Es importante crear un equipo que coordine, que de directrices claras, ¿Qué vamos a lograr con esos ejercicios?, ¿cuál va a ser nuestro perfil de estudiante?, ¿vamos a seguir teniendo estudiantes que resuelven un poquito de todo, pero que no cuestionan? Es difícil lograr verdaderos resultados porque no hay personal que

dedique y organice al menos con un semestre de antelación lo que implicaría un verdadero proyecto pedagógico de aula; noto mucha improvisación en el desarrollo de estos. Los proyectos pedagógicos de aula enfocados en la entrega de un solo resultado, se han convertido en un Frankenstein de temas que si bien parecieran que funcionan, al acercarse a los resultados, vemos en ciertas oportunidades remiendos de cosas sin alma, ni diseño o donde confluyen en una sola entrega física, pero en el interior al alumno se le exigen tres o cuatro piezas adicionales...de nuevo, el caos.

### **¿Cómo ven los estudiantes el desarrollo de los proyectos pedagógicos de aula durante cada semestre?**

Muy desordenado, porque los proyectos pedagógicos de aula deberían estar listos con copias y en desarrollo desde el primer día; hay veces en las que algunos docentes niegan que sepan de que se trata, o cambian la información, no hay un claro consenso; otros no entregan el material, no responden correos, ni llamadas, eso es respetable, porque también están en libertad de discernir. ¿Dónde queda el pensamiento crítico si no es así? Pero también evidencia que no es una herramienta que se pueda aplicar a todas las materias. También considero que la desinformación rampante es justamente, porque no hay un liderazgo claro y efectivo, ni una comunicación limpia, clara y transparente; gente que tenga tiempo para pensar y desarrollar estrategias...nos falta y eso lo notan los alumnos.

## **JUAN FERNANDO BETANCUR MESA**

DISEÑO DE VÍDEO  
SEXTO SEMESTRE

### **¿Cuál fue la estrategia usada para el desarrollo del proyecto pedagógico de aula?**

Comenzó como idea de la materia de video y se vio compatibilidad en ella. Se unieron las 3 materias fundamentales de sexto semestre: campaña, portafolio y diseño de video, para la realización de los premios de diseño gráfico, como premiación de los trabajos que se desarrollan en ellas, para generar un análisis crítico y una sana competencia.

Se generó una campaña para publicitarlos. Y se realizaron videos y portafolios para un sentido de pertenecía sobre los 75 años del pascual bravo y el nombre se sacó de todos.

**¿Usó algún medio (Facebook, blog, website, reunión, emails, entre otros) para comunicarse con los demás docentes, para discutir acerca del proceso y material final para el proyecto pedagógico de aula?**

Se creó un grupo de Whatsapp donde se discutía acerca del desarrollo del proyecto de los premios, también se generó un twitter para promocionarlos, generar expectativa y compartir los comentarios de los docentes; así mismo se creó también un perfil de Facebook donde cada uno de los tres docentes publicaron sus opiniones.

**¿Piensa usted que la implementación de la estrategia metodológica A.B.P (Aprendizaje Basado en Problemas) de los proyectos pedagógicos de aula, impacta positivamente el proceso académico? ¿Por qué?**

Es un impacto positivo, ya que cada vez que los estudiantes se enfrentan a inconvenientes, ellos mismos se encargan de buscar las soluciones y así se van más preparados para el medio laboral.

**¿Cómo ven los estudiantes el desarrollo, de los proyectos pedagógicos de aula durante cada semestre?**

Muy bien, ya que los proyectos pedagógicos de aula generan una apropiación y los estudiantes se sienten estimulados a una sana competencia; por un trabajo que será bien recompensado y así tanto ellos como sus familias verán los frutos.

#### **4.2.5. ARTÍCULOS DISEÑO DE MODAS**

##### **PRIMER SEMESTRE**

##### **MACROTENDENCIA: HISTORY 2.0**

Historia 2.0 reconsiderar el pasado y crear nuevos productos para el mundo y el futuro, partiendo de la hipótesis creativa, se contempla lo imposible, como traer de vuelta a las criaturas extintas históricamente.

##### **OBJETIVOS**

Incentivar procesos creativos mediante el análisis de animales extintos, para la generación de productos conceptualmente innovadores y funcionales.  
Identificar en el proceso de diseño de indumentaria el potencial artístico y comunicativo de los productos resultantes

## **MICROTENDENCIA: RE-WILDING**

Una conservación extraordinaria que retoma de metodologías científicas para el estudio los fósiles y la reconstrucción de paisajes salvajes del pasado.

La inspiración y el redescubrimiento de los ambientes antiguos y formas extintas, y a través del diseño reorientarlo hacia una hipotética evolución.

## **SEGUNDO SEMESTRE**

### **MACROTENDENCIA: FOCUS**

En esta tendencia, el mundo material define un objetivo claramente emocional como una reacción humanista ante el desarrollo vertiginoso de la vida virtual. Esto no quiere decir que se pretenda darle la espalda a la tecnología, es por el contrario un medio para conectarla con nuestro entorno. Los objetos asociados a esta tendencia fomentan la contemplación, la respuesta emocional, la profundidad y la centralización en el momento.

### **OBJETIVOS**

Incentivar procesos creativos mediante la conexión emocional y humanista resinificándolos mediante las tendencias tecnológicas, adaptando a la corporalidad humana nuevos significados.

Desarrollar estéticas altamente estructuradas y consecuentes a la complejidad de su ejecución en el Preta Porter.

### **MICROTENDENCIA: POETIC TECHNOLOGY**

Es cada vez más difícil para nosotros vivir sin computadoras, pero estamos evolucionando formas para inyectar nuestras cualidades humanas en la era digital. Hay un hilo animado del humanismo que aparece en línea y es romántico, peculiar, emocional, imágenes y textos expresivos inundan la web.

## **TERCER SEMESTRE**

### **TENDENCIA: LOOKBOOK (JAPÓN)**

#### **NIPPON FEST**

### **OBJETIVOS**

Análisis de un "Street visión" para la generación de segmentos específicos del mercado global, abordando el estudio de Japón, sus tendencias, culturas y estilos emergentes, que arroje como resultado la generación de una tendencia local.

Identificar escenarios locales coherentes a las tendencias globales.

## **CUARTO SEMESTRE**

### **OBJETIVOS**

Identificar nichos de mercado y diseñar productos de moda asertivos  
Implementar diversos medios de difusión de los productos según el consumidor objetivo.

### **INFANTIL**

#### **MACROTENDENCIA: BIO-DINAMIC**

Bio-dinámica entiende la forma, estructura e incluso nuestros propios cuerpos bajo una completa revolución. Nos inspira para crear productos y sistemas basados en la inteligencia fluida de la vida microbiana. Los científicos, sociólogos, artistas y diseñadores están abrazando la mutabilidad, lo desagradable del lodo y las bacterias, la búsqueda de secretos ocultos en la sustancia vital de la vida.

#### **MICROTENDENCIA: FREE-FORMER**

Inspirado por la mutación sin fin en microbiología, se celebra la fusión y mezcla de estilos. Lo que conocemos como tropical, urbano, rural o costera convertido en una mezcla fluida de influencias.

El hilo conductor al final de estudios bio-dinámicos, la invisibilidad de microorganismos que juegan bajo las superficies que vemos.

#### **MICROTENDENCIA: LIVING FOREVER**

Con la extinción de lo posible, al final la mortalidad comienza a parecer casi probable. Comienza a explorar y celebrar la apariencia del nueva "Old Age". Analiza el concepto de vivir para siempre, nos imaginamos la resurrección de artículos olvidados - un renacimiento de ingredientes antiguos, fragancias y productos de belleza, accesorios que están diseñados para recuperar las memorias de nuestros países de origen.

## **QUINTO SEMESTRE**

### **OBJETIVOS**

Direccionamiento de electivas hacia productos específicos, a partir del análisis profundo sobre tangibilidad de las emociones.

## SEXTO SEMESTRE

### TENDENCIA: ANALISIS DE TENDENCIAS GLOBALES FOCUS, HISTORY, BIO- DYNAMIC

#### OBJETIVOS

Incentivar procesos creativos mediante el análisis de tendencias locales.  
Reconocer el mercado local y enfocarlo a la globalidad.

#### 4.2.6. MANUAL DE ESTILOS DE LA REVISTA



Figura 6 Manual de estilos de la revista. Fuente: Autoría propia.

## La Portada

Para la **portada** el logo siempre debe ir por *encima* de todo sin importar la fotografía; siempre estará en frente y nada puede **obstruirlo o taparlo**. Para esta siempre se va a manejar una imagen del *estudiante* dueño del *artículo principal*, en un fondo de algún color plano, sin ningún tipo de textura, de **cuerpo entero, plano americano o medio**, pero en la parte superior, antes del logotipo, irá un **triángulo** que tapara la cabeza y que va a contener un *plano detalle* de la *cara* del personaje; este con el fin de hacer alusión a la *mente "rayada"*. El triángulo será normal o invertido depende del **sexo** de la persona; *si está invertido, es la mujer, debido a su útero o matriz y si esta con la punta hacia arriba, representa un falo en forma primitiva o una espada, haciendo alusión a lo masculino*.

Habrán siempre **dos portadas**, una Principal y la otra interna en la tercer página, para destacar los dos mejores alumnos, de las *modalidades de la facultad*, con el fin de generar unidad en los programas.

Los **títulos** de la portada, serán los que se consideren necesarios, para no saturarla y que siga siendo llamativa. *En la parte inferior irá el logotipo del Pascual Bravo en su versión horizontal, debajo de este estará la página web de la institución y luego un código QR, con el enlace directo para ver la version web de la revista.*

## El Triángulo

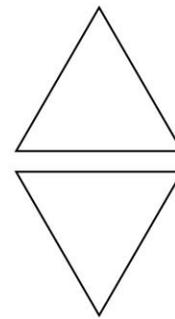
El triangulo es un antiguo emblema egipcio de la **DIVINIDAD** y también un símbolo pitagórico de la sabiduría. En el **CRISTIANISMO** se lo tomo como el símbolo de la Triple Persona de Dios. Una vez mas, en distinción del signo que lo precede, es otro signo para el elemento femenino que se encuentra firmemente basado en actos terrestres y aun ansia cosas mas elevadas. Lo femenino es siempre terrestre en su concepción. (Rudolf Koch)

(NOTA DEL COMPILADOR: Según algunos simbologos modernos, este signo y el siguiente están invertidos, el triangulo invertido representa a la mujer debido a la matriz o el útero. Aunque algunos especifican que no existe tal discrepancia, ya que el símbolo femenino visto así, seria una "V" y el masculino esa misma letra invertida.

Mientras que el triangulo con la punta hacia arriba representa una espada o un falo en forma primitiva, simbolizando lo masculino. Exactamente invertidos entre sí, solo se mantiene la dicoto-

*"El Triángulo es la clave de la geometría y está en la base de la 'sección áurea', llamada también 'proporción divina'. Sintetiza la trinidad del ser, como producto de la unidad del cielo y de la tierra, la suma del uno y del dos."*

**DIANA Y KAROLUS**



*mía que el signo de masculino con el femenino son exactamente opuestos o invertidos.)*

Nicolás de Cusa dedica varios capítulos a analizar la simbología del símbolo del aire (alquímico), con el vértice hacia abajo del agua, de la tierra. La superposición de los triángulos da origen a **AGUA Y FUEGO**, o la estrella de seis puntas o estrella de Salomón, simbolizante de alma humana.

Ichinén. (2006, 16, Agosto). Símbolos, 11 - El Triángulo. Recuperado de <http://lossimbolos.blogspot.com/2006/08/11-el-triangulo.html>

*Figura 7 Manual de estilos de la revista. Fuente: Autoría propia.*



Figura 8 Manual de estilos de la revista. Fuente: Autoría propia.

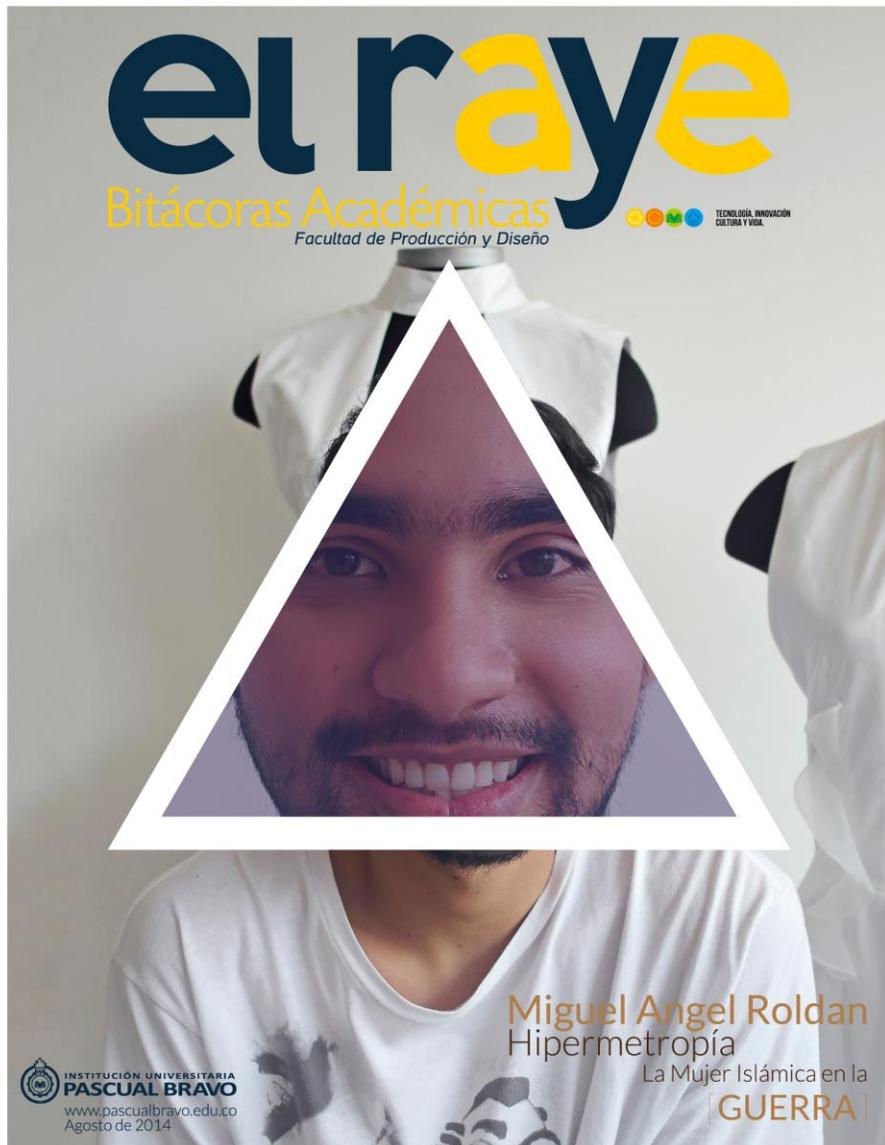
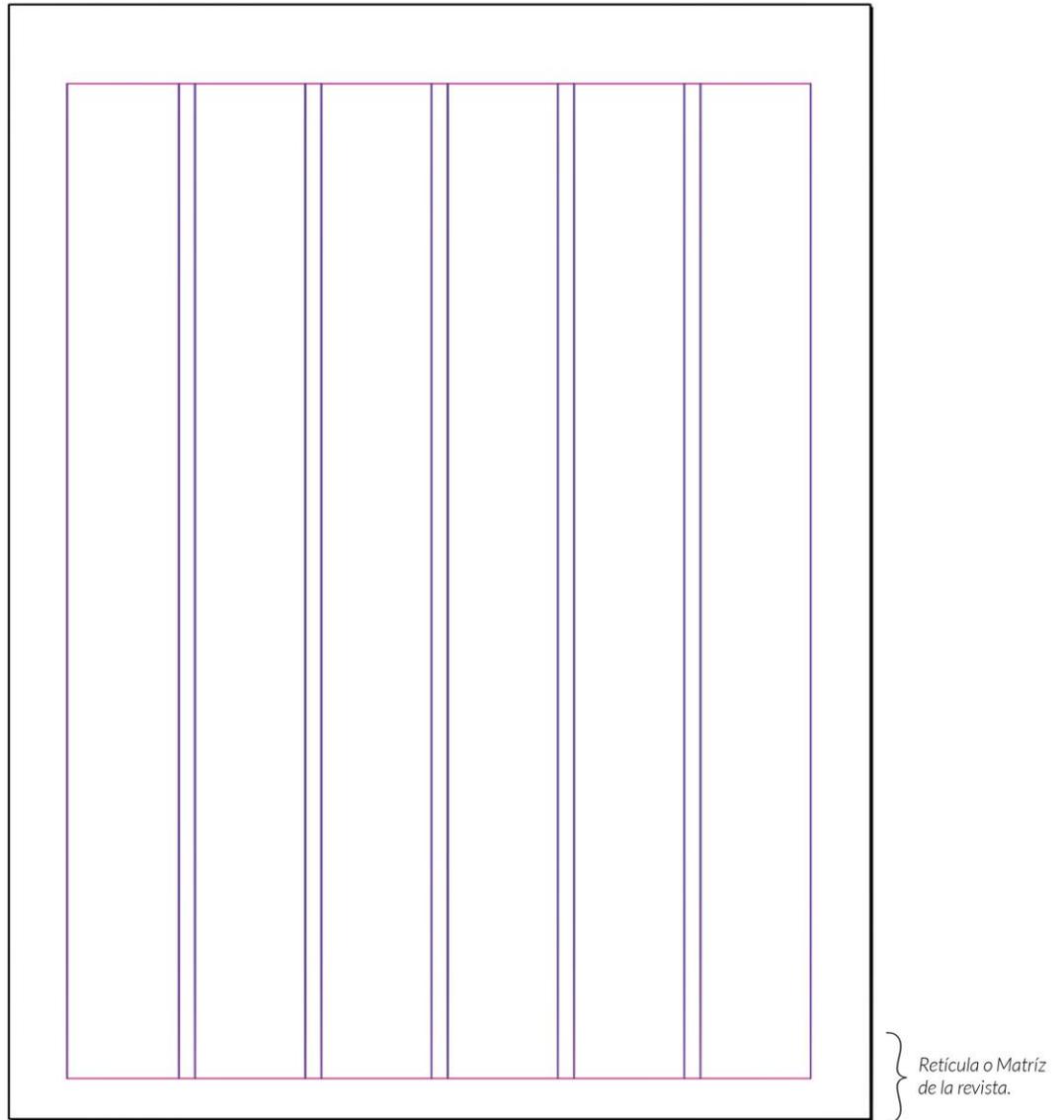


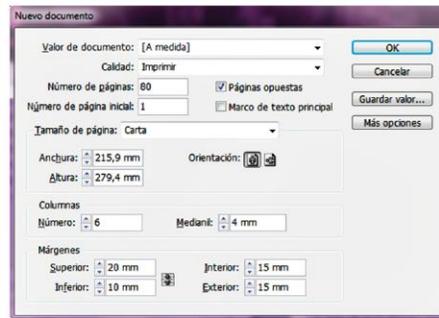
Figura 9 Manual de estilos de la revista. Fuente: Autoría propia.

## La Revista



*Figura 10 Manual de estilos de la revista. Fuente: Autoría propia.*

La idea es tener 11 secciones en 80 páginas que incluirían dos artículos principales; estos serían con los dos mejores proyectos pedagógicos de aula de la facultad. El resto de las secciones serían distribuidas para cada uno de los 6 semestres de Diseño Gráfico y de Modas, una sección para la Especialización en Gestión de Proyectos, otro para Ingeniería o Producción Industrial, otro para Semilleros de la facultad y por ultimo los eventos de la facultad y las opiniones de los estudiantes.



» Parámetros de Configuración, para la maqueta de la revista.

La revista va en tamaño tabloide cerrado (carta), con 40 hojas y 80 páginas. Tendrá seis columnas en la matriz, las cuales se manejaran como si fueran dos para generar buena distribución entre fotografías y cuerpos de texto, haciendo más dinámica la publicación.

La tipografía elegida para los títulos, subtítulos, entradillas, bocadillos y cuerpos de texto es la familia tipográfica LATO y como tipografía complementaria esta la familia ROBOTO SLAB. Se eligieron estas fuentes por ser muy frescas, juveniles, muy sobrias, muy fáciles de leer, llamativas y muy rendidoras. LATO trae consigo once volúmenes que van desde la Hairline, hasta la Black ROBOTO SLAB trae cuatro que sondesde la Hairlines hasta la Bold.

*Figura 11 Manual de estilos de la revista. Fuente: Autoría propia.*

Hairline

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

Black

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

Roboto Slab Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Roboto Slab Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Roboto Slab Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Roboto Slab Thin

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

*Hairline Italic*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789*

*Light Italic*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789*

*Italic*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789*

*Bold Italic*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789*

*Black Italic*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789*

Figura 12 Manual de estilos de la revista. Fuente: Autoría propia.

## JERARQUÍAS

Las jerarquías se estipularán de la siguiente manera:

### Títulos:

Estos serán en cualquier volumen de las familias tipográficas estipuladas en este manual o también puede ser con una tipografía diferente, el requisito es que este tenga un tamaño entre 22 y 400 puntos, se puede sangrar, girar, cortar siempre y cuando no se pierda la legibilidad, entre otros.

### Subtítulos:

Estos van entre 16 y 22 puntos, también en cualquier volumen de las familias tipográficas elegidas, nunca deben de ir con otras tipografías, .

### Entradilla:

La entrada es un texto que va después del título o subtítulo que nos da una idea a lo que va a contener el artículo; esta va entre 14 y 16 puntos, comienza con letra capitular y va en la versión Hairline de la familia tipográfica LATO.

### Letra Capitular:

Con esta se le indica al lector donde debe comenzar a leer, esta va en la versión Hairline de la familia tipográfica LATO y el tamaño es a criterio del diseñador, no debe nunca sobrepasar el tamaño del título.

### Destacado o Bocado:

Para los destacados o bocadillos habrá algo muy característico; estos van en la versión Hairline Italic de la tipografía LATO en 12 puntos para no exagerar ya que cada uno tendrá una línea muy delgada con un ángulo de 45 grados hacia el lado derecho, lo cual hace alusión al nombre de la revista "el raye".

# Primer Semestre

## Proyectos Pedagógicos de Aula Los 75 Años del Pascual Bravo Postales

Durante el ejercicio académico de los Proyectos Pedagógicos de Aula, se determina para cada uno de los semestres una temática y entre los docentes eligen algún tipo de pieza grafica que, acorde a las asignaturas del semestre deben entregar los estudiantes al final de este. En este artículo veremos las piezas entregadas por los alumnos de Diseño Gráfico del primer semestre y diferentes puntos de vista de los docentes que estuvieron al frente de la realización del proyecto en el 2013-II.

“ Al final se obtuvieron resultados muy buenos, 4 nominados (3 de la sede Robledo y 1 de la sede de Belén) a la entrega de premios Pascual Bravo Premios al Diseño 2013-I.”

Figura 13 Manual de estilos de la revista. Fuente: Autoría propia.

### **Cuerpos de Texto:**

Estos son con la versión light de la familia tipográfica LATO en un tamaño de 10 puntos.

### **Pié de Foto:**

Este va en la versión light de la familia tipográfica LATO en un tamaño de 8 puntos, con un corchete o una llave indicando la dirección de las fotos.

### **Carácter Especial:**

La publicación tendrá un carácter especial, el cual indicará que se ha finalizado el artículo, este será la segunda "e" del logotipo, la cual esta cortada.

*Figura 14 Manual de estilos de la revista. Fuente: Autoría propia.*

#### 4.2.7. FOTOGRAFÍAS



*Figura 15 Fotografía realizada para segundo artículo principal. Fuente: Autoría propia.*



*Figura 16 Fotografía realizada para segundo artículo principal. Fuente: Autoría propia.*



*Figura 17 Fotografía realizada para primer portada. Fuente: Autoría propia.*



Figura 18 Fotografía de proyectos pedagógicos de aula. Fuente: David Montoya.



Figura 19 Fotografía de proyectos pedagógicos de aula. Fuente: David Montoya.

#### 4.2.8. MAPA CONCEPTUAL

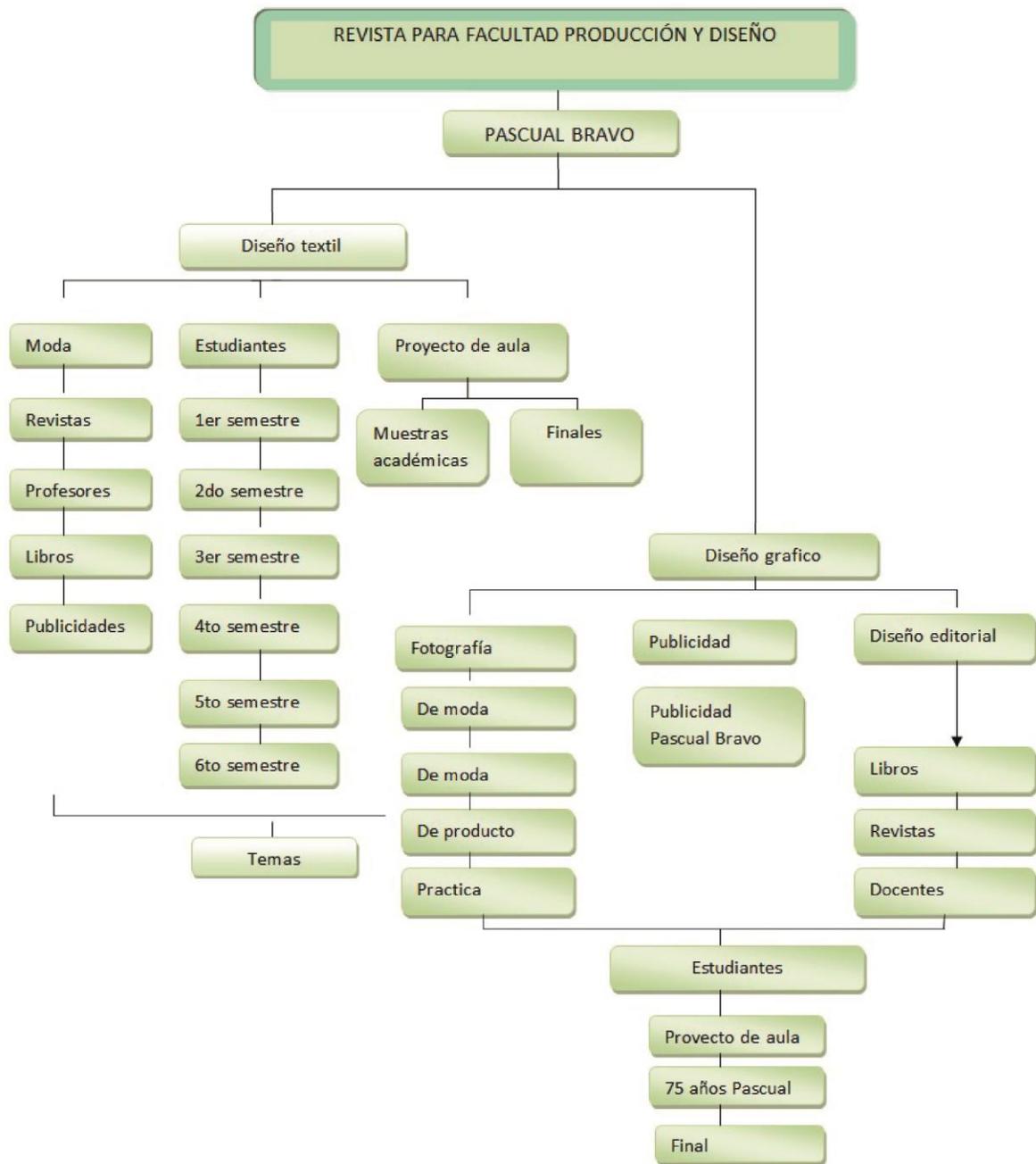


Figura 20 Mapa mental en donde se ha desglosado y explicado cómo va a ser el proyecto y todos sus temas. Fuente: Autoría propia.

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO

Se recopilara información mediante investigaciones acerca de la facultad, sobre los proyectos de aula, asistiendo a las curadurías, desfiles de moda, exposiciones de proyectos de aula, clases, y entrevistando alumnos, docentes y demás para ello.

### 5.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método de investigación planteado será exploratorio, ya que este proyecto se basa en dar a conocer los talentos de la institución, mediante la innovación de sus diseños y proyectos. Para ello se tendrá que investigar la metodología de los proyectos de aula con la decana de la facultad y la coordinadora de estos mismos; investigar la forma en la que se eligen los mejores, entrevistar a los alumnos ganadores, para saber el porqué de cada proyecto, el problema solucionado y el concepto dado, también se entrevistara a los docentes para saber el por qué la elección de cada proyecto y así se recopilara la información.

### 5.2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

#### DESCRIPCIÓN TECNICA DEL PROYECTO

PASOS	RECURSOS
1.Exploracion para encontrar el tema o idea del anteproyecto	Internet, Temas de interés, Aficiones
2.Indagacion	Libros, Internet, Revistas, Biblioteca
3.Seleccionar materias primas	
4.Bocetos	papel, lápiz, borrador, sacapuntas
5.Diseño y diagramación	Diseñador Gráfico (Humano)
6.Prototipos	Software, Diseñador grafico
7.Cotizacion de materiales	Calculadora
8.Compra de materiales	presupuesto
9.Maquetacion	Diseñador Gráfico (Humano)
10.Proceso de Fotografía	Cámara Fotográfica, lente, luces, escena, Fotógrafo (Humano)

### 5.3. TIPO DE ESTUDIO

El tipo de estudio realizado en el proyecto es Cualitativo.

### 5.4. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Las técnicas para recolectar información a usar son:

- La facultad: La misma facultad nos brindara la información sobre cuales, serán los mejores proyectos que se documentaran en la publicación.
- Encuestas: por medio de encuestas se sabrá la importancia que tendrá este proyecto y el enfoque de la propuesta.
- Entrevistas: Se entrevistarán alumnos, docentes y demás para saber el concepto y objetivo de cada proyecto que será publicado.

### 5.5. RECURSOS

RECURSOS	DESCRIPCIÓN	PRESUPUESTO
Técnicos (equipos, implementos, software, etc.)	Se requirió de 3 equipos de cómputo, software de procesamiento de texto (Microsoft Word), software de diseño gráfico (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign, Adobe Photoshop Lightroom), se requirió de navegadores (Google Chrome), memorias USB de 4 gigabytes, bitácora de seguimiento, lápices, borrador, computador personal.	\$ 22.000.00 Bitácora \$ 3.000.00 Lápices \$ 56.500.00 Energía calculada en Kwh utilizados por 3 computadores en 8 meses.
Costos operativos (salidas de campo, desplazamientos, impresiones, papel.	En estos costos se implementan los viáticos de salidas hacia la institución en tiempo de extra clase para entrevistas, la toma de fotografías, redacción y asesorías. También se	\$ 15.000.00 Viáticos. \$ 110.000.00 Impresiones. \$ 10.000.00

	tendrá en cuenta el transporte para ir a sacar impresos y el costo de cada impreso.	Empastada. \$ 360.000.00 en transporte por dos personas cada semana por 5 meses contando con el tiquete estudiantil.
<b>total</b>		<b>\$ 576.500.00 COP</b>

## 5.6. CRONOGRAMA

### DISEÑO DE REVISTA DIGITAL DE LOS PROYECTOS DE AULA DEL SEMESTRE 1-2014 DE LOS PROGRAMAS DE DISEÑO DE INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO

ACTIVIDADES																					FECHA DE CUMPLIMIENTO	PRODUCTO GENERADO	RESPONSABLE
	MES 1 FEBRERO				MES 2 MARZO					MES 3 ABRIL					MES 4 MAYO								
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
1	DISEÑAR MARCA CORPORATIVA Y MANUAL DE ESTILO	x	x	x	x															28 de febrero de 2014	MANUAL DE IDENTIDAD VISUAL Y MANUAL DE ESTILOS.	Diego Fernando Villada	
2	DIAGRAMACIÓN Y REVISTA																			10 de Mayo de 2014	MAQUETACIÓN Y BOCETO DE REVISTA	Manuela Gutiérrez	

3	ENTREVISTA Y TOMA DE FOTOGRAFÍAS																				x	x	x	x	x	x			24 de Mayo de 2014	INFORMACIÓN EDITADA Y FOTOGRAFÍA RETOCADAS.	Diego Fernando Villada	
4	DISEÑO DE REVISTA																													31 de Mayo de 2014	REVISTA	Manuela Gutiérrez y Diego Fernando Villada
5	Informe final del proyecto.																													31 de Mayo de 2014	INFORME FINAL	Manuela Gutiérrez



## REFERENCIAS

Anónimo. (2007, 03, Junio). ¿Qué significa el "machote" de una revista en el diseño gráfico o publicidad?. Yahoo! Respuestas. Recuperado de <http://es.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070424064725AAqXzV7>

Cases i Associats. 2010. Diseño de la Noticia. Editorial Cases i Associats.

Definicion.de. (2008-2013). Definición de BITÁCORA. [Definición de Bitácora - Qué es, Significado y Concepto](http://definicion.de/bitacora/). [http://definicion.de/](http://definicion.de/bitacora/)

Definicion.de. (2008-2014). Definición de REVISTA. [Definición de Revista - Qué es, Significado y Concepto](http://definicion.de/revista/). <http://definicion.de/revista/#ixzz33dz67Wot>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de noviembre de 2013). Concepto de tipografía, familia y fuentes tipográficas: Familia tipográfica. <http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de Noviembre de 2013). Distribución texto y las imágenes. Titulares y pie de imagen: El pie de la imagen. <http://www.fotonostra.com/grafico/titularesimagen.htm>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de Noviembre de 2013). Distribución texto y las imágenes. Titulares y pie de imagen: El titular. <http://www.fotonostra.com/grafico/titularesimagen.htm>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de Noviembre de 2013). El cuerpo de texto. <http://www.fotonostra.com/grafico/cuerpotexto.htm>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de Noviembre de 2013). El cuerpo de texto. Subtítulos, imágenes y espacios: Los subtítulos. <http://www.fotonostra.com/grafico/cuerpotexto.htm>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de Noviembre de 2013). El cuerpo de texto. Subtítulos, imágenes y espacios: Los Espacios. <http://www.fotonostra.com/grafico/cuerpotexto.htm>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de noviembre de 2013). Kern y el track. El kern o kerning. <http://www.fotonostra.com/grafico/trackingykerning.htm>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de noviembre de 2013). Kern y el track. El track o tracking. <http://www.fotonostra.com/grafico/trackingykerning.htm>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de noviembre de 2013). La tipografía y su evolución. Concepto de tipografía, familia y fuentes tipográficas: Tipografía. <http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm>, <http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm>

Fotonostra, fotografía y diseño gráfico digital. (Extraído de internet el día 18 de noviembre de 2013). Maquetación. <http://www.fotonostra.com/grafico/maquetacion.htm>

González Agudelo E. M. Profesora Facultad de Educación, Universidad de Antioquia. (Chevallard, citado por González Agudelo, 2001). EL PROYECTO DE AULA O ACERCA DE LA FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN.

Ichinén. (2006, 16, Agosto). Símbolos, 11 - El Triángulo. Recuperado de <http://lossimbolos.blogspot.com/2006/08/11-el-triangulo.html>

Institución Universitaria Pascual Bravo. (Extraído en 2014, 04, Junio). Proyectos de Aula, Facultad de producción y Diseño. <http://www.pascualbravo.edu.co/>

Institución Universitaria Pascual Bravo. (Extraído en 2014, 04, Junio). Proyectos de Aula, Facultad de producción y Diseño. <http://www.pascualbravo.edu.co/>

Kane, John. 2013. Manual de Tipografía. Barcelona Gustavo Gili.

Lupton, Ellen. 2013. Pensar con tipos, Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona Gustavo Gili.

Meggs, Philip B. 1991. Historia del diseño gráfico. México Trillas.

Müller-Brockmann, Josef. 2012. Sistemas de retículas, Un manual para diseñadores gráficos. Editorial Gustavo Gili, S.L.

Pricken, Mario. 2004. Publicidad creativa: ideas y técnicas de las mejores campañas internacionales. Editorial Gustavo Gili, S.L.

RamirezAlvarez Berta Elena. 2004. Informe de práctica arte y lujo tipografía y litografía. Medellín Instituto Tecnológico Pascual Bravo.

Sanabria, Pep. 2010. Publicidad de gran formato. Editorial Monsa.

Satue, Enric. 1997. El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid Alianza Editorial.

Wikipedia, la enciclopedia libre. (Artículo modificado por última vez el 3 nov 2013, a las 16:48.). Retícula. <http://es.wikipedia.org/wiki/Ret%C3%ADcula>

Wikipedia, la enciclopedia libre. (Artículo modificado por última vez el 11 nov 2013, a las 20:48.). Diseño Editorial. [http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o\\_editorial](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_editorial)

Wikipedia, la Enciclopedia Libre. (2014, 12, Febrero). Revista Electrónica. [Fundación Wikimedia, Inc.](http://es.wikipedia.org/wiki/Revista_electr%C3%B3nica) Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Revista\\_electr%C3%B3nica](http://es.wikipedia.org/wiki/Revista_electr%C3%B3nica)

Wong, Wucius. 1995. Fundamentos del diseño / Wucius Wong; versión castellana de Homero Alsina Thevenet y Eugeni Rosell i Miralles. Barcelona Gustavo Gili.