

Tunja ciudad holograma.

Mauricio Hurtado

Tecnología desde la raíz.

Nicky Manosalva

Lápiz, papel y enter.

Liliana P. Parrales

TÁN DEM

- Creativo -

LCGOS

4 Editorial.

8 **Tunja**, ciudad **holograma**.
Mauricio Hurtado.

10 **Tecnología** en la **planeación**.
Claudia Rocío Castillo Orjuela.
Fernanda Saavedra.

13 ¡Qué paja tus **Naik!**.
Alejandro Salas.

14 **Conciencia** aplicada
a la **evolución**.
Fabián Camilo Bello.

20 **Lápiz**, papel y **enter**.
Liliana P. Parrales.

22 **Tipografía**, representación
gráfica del **lenguaje**.
Marisol Soledad García Cordero.
Yesid Camilo Buitrago López.

28 **Innovación** aplicada a la **ilustración**.
Javier Pinzón.

32 **Tecnología** desde la **raíz**.
Nicky Manosalva.

36 ¿How are the **design** processes
in the **Fashion industry**?.
Carolina Tocarruncho.
Joseph Roy Mesa.

42 ¡Muestra tu **Trabajo!**

48 Destacados.

Medias
TINTAS

LIMPIA
Tipos

Invitados

Contenido

EQUIPO DE Trabajo

Jeison Arley Amaya González.
Valentina Samacá Sánchez.
Vanessa Guarín Rubiano.
Damaris Bayona Chaparro.
Camila Acevedo Mendivelso.
Jean Carlo Martínez.
Raúl Leonardo García.
Camilo Higuera Gutiérrez.
David Ulloa Barrera.
Mayra Alejandra Parra.
Paola Vanessa Perdomo.
Paola Barón Blanco.

Dra. Rosita Cuervo Payeras.
Rectora

Arq. María Leonor Mesa.
Decana

Dg. Yesid Camilo Buitrago López.
Director

Dg. María Fernanda Saavedra Rubiano.
Directora de Edición

Jean Carlo Martínez.
Camila Mendivelso.
Diseño de Portada

FADU

Grupo de Investigación
xisqua



El talento no lo proporciona la TECNOLOGÍA

“ La tecnología para el mundo era una ciencia que todavía no era descubierta en su totalidad ”

Como ha evolucionado la tecnología, el primer PC que llegó al país fue a mediados del siglo XX, cosa que parecía totalmente insólita; para el mundo era una ciencia que todavía no era descubierta en su totalidad, bueno, aún no la ha sido y creo que no lo será; el primer computador que llegó al país fue traído por Bavaria, empresa pionera en sistematización en Colombia. Para ese momento, *no se habían inventado herramientas tan necesarias como las que encontramos hoy en día*, hablo de las usb, discos duros, tabletas, móviles inteligentes (Smartphone), impresoras 3D y tampoco encontrábamos lo que hoy conocemos como pantallas electrónicas, mouses, tablas digitalizadoras, cámaras fotográficas profesionales entre otras. Pero, podemos decir que la imprenta y el telar fueron y son tecnologías que pueda que hoy en día no nos sorprendan, pero que dieron inicio a una industria y al movimiento Art & Crafts. Cabe resaltar, que este movimiento es uno de los tantos casos que nos muestran que a través del paso del tiempo y de la historia, “el diseño co-evolucionó con la tecnología.”

Ahora bien, la tecnología hoy en día se ha convertido en indispensable para nuestro diario vivir, y si hablamos de diseño, es una de las disciplinas que no se pueden resistir al continuo cambio y permanente actualización de las diferentes aplicaciones; entre otras muchas razones porque el diseño a través del uso de herramientas tecnológicas, ha contribuido a desarrollar proyectos más eficientes, de mayor calidad, diseños con más detalle y a realizar trabajos más creativos y sin limitaciones.

No obstante, después de este despliegue de avance tecnológico que día a día se supera a sí mismo y que nos ofrece un abanico de posibilidades, es necesario entender que para diseñar no debemos entrar en el pensamiento generalizado de expresar que, para diseñar no es necesario conocer los conceptos básicos de composición y las técnicas tradicionales como las de dibujo, pintura o ilustración.

“ Es decir, las herramientas tecnológicas tan solo facilitan la ejecución, pero no proporcionan el talento. ”

Así que, diseñar implica desarrollar una serie de habilidades que, si bien no se adquieren durante la formación profesional, ya vienen inherentes en cada uno de nosotros. Hablo de la comunicación, el dibujo y la ilustración, el manejo de herramientas tecnológicas, las relaciones interpersonales, la investigación y planeación. *Sin embargo, no hay que dejar de lado una habilidad extra, la empatía.* Es así como esta serie de habilidades se convierten en la piedra angular del diseño. Debemos comunicarnos ya sea por medio de la comunicación escrita, verbal y/o visual para lograr acercarnos a nuestros clientes, nuestros estudiantes y/o demás personas. Es una realidad que, aunque la mayoría de los diseñadores se centran en la comunicación visual, muchas veces descuidan los demás aspectos que también son importantes.

Es así como, ser capaces de desarrollar ideas y conceptos en la computadora y no desarrollarlas por medio del papel y el lápiz, puede resultar poco productivo y eficiente. Pues las herramientas y opciones disponibles en las aplicaciones pueden llegar a ser limitantes para el desarrollo de proyectos. Sin embargo, las habilidades técnicas y tecnológicas nos permiten actualizarnos en cuanto al uso y manejo de herramientas que pueden llegar a facilitarnos el trabajo y mejorar la calidad de visual de los proyectos.

“ *Diseño, es una de las disciplinas que no se pueden resistir al continuo cambio.* ”

“ *Los diseñadores se centran en la comunicación visual, muchas veces descuidan los demás aspectos que también son importantes.* ”

Así mismo, los profesionales creativos debemos aprender a relacionarnos para lograr proyectarnos como profesionales y/o emprendedores; a conectarnos con los clientes potenciales, a ascender en las diferentes entidades, a encontrar mejores oportunidades de trabajo, entre otras. También es necesario desarrollar las habilidades de investigación y planeación, debido a que la gran mayoría de los diseñadores obviamos estos aspectos, que son de vital importancia, porque *no solo se trata de presentar trabajos de excelente calidad sino de involucrar al contexto apropiado, al usuario, al tema o área de acción.* Debemos establecer un cronograma, una planeación de cada uno de los proyectos para lograr resultados más eficientes.

Finalmente, la empatía es una de las habilidades que todos los diseñadores deberíamos desarrollar al 100%, “es difícil pero no imposible”, pues al empatizar con los usuarios, podemos generar mejores relaciones, mejores proyectos, mejores oportunidades y mejor posicionamiento como diseñadores.

Por ello, el talento no lo proporciona la tecnología sino al contrario, hay que articular todas las habilidades para lograr ser un diseñador integral.

Autor: *Yesid Camilo Buitrago Lopez.*
Diseñador Gráfico.





“

Diseñar
es una actividad **abstracta**
que implica **programar,**
proyectar,
traducir lo invisible en **visible,**
comunicar.

”

(Jorge Frascara)



Medias
TINTAS

A N D E CIUDAD HOLOGRAMA

Autor: Mauricio Hurtado

Con su dedo índice recogió del suelo el chip que parecía una ciudad y lo introdujo en el ojo izquierdo. No quedaba sino el barrio Maldonado, el centro que era la parte alta de la ciudad estaba completamente destruido. Salió al balcón número 3 del edificio de la prefectura de gobierno para observar los restos de Tunja. El colapso afectó el nuevo ecosistema digital que con orgullo los miembros más radicales del comité habían inaugurado con bombos y platillos y que prometía que lo que sucedió en la antigua Unidad Planta de Tecnología y Control (UPTC) jamás se repetiría.

Desde el 48 el gobierno radical había dado la orden de implantar los primeros chips a todos los ciudadanos tunjanos, a los edificios del casco histórico y a las iglesias. Tunja ciudad holograma fue la apuesta y el programa elegido después de medio siglo de indecisiones. Se conocían de antemano las fisuras en la arquitectura de su diseño y los riegos que habían corrido otras comarcas más desarrolladas. El interés en controlar a la población y mantenerla sumida en la infinita timidez y desazón fueron el insumo para el desastre.

Las fachadas de los edificios emblemáticos en Berlín, destruidos en la SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, fueron reemplazadas por los dibujos de estas a principios del siglo XXI; en Francia las réplicas fueron construidas con una escala similar pero dejando a la vista el paso de las nuevas técnicas de construcción; en Japón el emperador con sus propias manos recopiló todos y cada uno de los manuscritos que contaban la historia de su pueblo. En Tunja las antiguas edificaciones, que habían sido declaradas indignas, fueron adecuadas para ser presentadas, principalmente a los más jóvenes, con gigantescos hologramas repletos con propaganda del gobierno radical.



Ciudad Holograma era el sistema de propaganda del nuevo orden mundial. El portafolio de cada ciudad variaba según la categoría a la que pertenecía; el de Tunja no había sido actualizado hace 10 años pues los últimos modelos proporcionaban una mejor calidad de vida y mayor bienestar a los ciudadanos y lo que menos querían las autoridades locales era un atisbo de pensamiento crítico. Por esta razón y a manera de sanción todas y cada una de las imágenes holográficas tenían una gran marca de agua que decía actualización disponible, evítese sanciones.

A finales del 50 el sistema prácticamente no funcionaba, las órdenes enviadas a través de los chips eran confusas, por no decir contradictorias; la UPTC colapsó; el comportamiento de los ciudadanos se tornó agresivo y luego violento, las personas en las calles veían con horror las ruinas de un lugar mítico donde habitaron indígenas que fueron conquistados por españoles que fueron derrotados por criollos que fueron desapareciendo y reemplazados por máquinas.

La decisión fue apagar y desconectar la ciudad. Unos años más tarde, y bajo la mediación del nuevo prefecto ad hoc, la ciudad fue rediseñada por completo. La estructura de la imagen de ciudad volvió a sus orígenes y ahora era menos corporativa, más amable, más cercana, más limpia, más directa, pero entrelíneas más cruel y despiadada. La ciudad era un feudo disfrazado de progreso y al poco tiempo ya no era más atractiva y se fue diluyendo ante la indiferencia de todos.

“ **Salió al balcón número 3 del edificio de la prefectura de gobierno para observar los restos de Tunja.** ”

Salió al balcón número 3 del edificio de la prefectura de gobierno para observar los restos de Tunja. Tunja era un gigantesco chip que frente a la inmensidad del orden universal podía caber en uno de los dedos de los nuevos seres que ahora habitaban nuestro entorno. Uno de ellos, con el dedo índice, recogió del suelo un chip que parecía una ciudad y lo introdujo en su ojo izquierdo.



“ **Desde el 48 el gobierno radical había dado la orden de implantar los *primeros chips* a todos los ciudadanos tunjanos, a los edificios del *casco histórico* y a las iglesias.** ”



*Autor:
Claudia Rocio Castillo Orjuela.
Fernanda Saavedra.*

LA TECNOLOGÍA EN LA PLANEACIÓN DE LAS CIUDADES



Las dinámicas urbanas de una ciudad entendidas como las expresiones que transforman el espacio público, son parte fundamental del imaginario colectivo o la imagen de ciudad que se reconoce, imagen que en muchos casos tiende a perderse con el paso del tiempo. Las ciudades de Colombia han buscado la manera de generar estrategias de publicidad a partir de la venta de aspectos relevantes e innovadores de las ciudades y su territorio, para motivar el crecimiento económico de la misma.

La prioridad últimamente de varios países y ciudades es crear su marca para generar innovación, según la opinión de Fuentes (2007). Generando así una estrategia de fortalecimiento de la imagen de ciudad, donde se ofrecen las principales características existentes y las ventajas frente a las otras ciudades.

“En los últimos años se han desarrollado las condiciones necesarias para la consolidación y puesta en práctica de este nuevo modelo urbano, que incorpora para su funcionamiento sistemas de información digital que, en teoría, deben coayudar en la gestión urbana con respecto a la movilidad, el uso de energía sostenible, los sistemas de salud y educación, así como la innovación y activación de una economía y política digital, que responda tanto al orden local como global.” (Benítez, 2017, p. 82) en la ciudad de Tunja se creó la plataforma TUSIG, para la consulta de normativa, permitiendo la interacción y transparencia de la información, donde los ciudadanos, las entidades públicas y privadas pueden consultar y aportar información para facilitar la consulta normativa.

“ La marca integral de una y de un país es un sistema vivo que conforma una red compleja de diferentes conceptos, interacciones y determinantes para que esta sea visible, dinámica y proyectual. ”

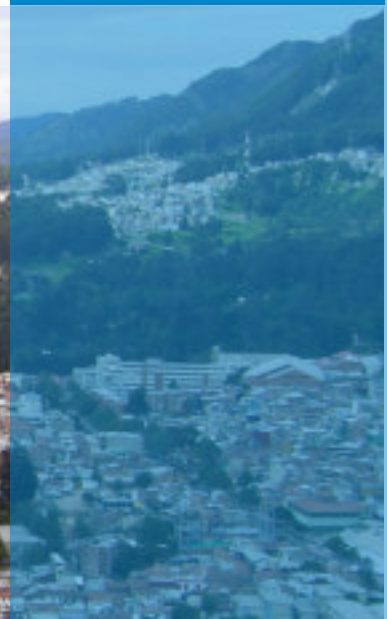


Desde la iniciativa privada, la Asociación Española de Usuarios de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (AUTELSI) publicó el: Manual de Ciudades Digitales en el que definen a la ciudad digital como: el espacio virtual de interacción entre todos los actores que participan en la vida de una ciudad (ciudadanos, empresas, administraciones, visitantes, etc.)

Utilizando como soporte los medios electrónicos y las tecnologías de la información y comunicación (TICs), ofreciendo a dichos actores acceso a un medio de relación y comunicación innovador, a través del canal que elijan, en cualquier momento y lugar (Benítez, 2017, p. 83). Aunque muchas veces se desconocen estos sistemas, es importante resaltar que en la mayoría de entidades territoriales establecen plataformas digitales para la consulta, en las cuales se pueden encontrar datos sobre temas urbanos, de planeación y de desarrollo de las ciudades, tales como: Terridata y Observatorio del Sistema de Ciudades del Departamento Nacional de Planeación, y otras fuentes de consulta internacionales como Word Urban Campaign de OnuHabitat.



Las referencias anteriores demuestran que la tecnología permite **planear ciudades desde la imagen urbana**, generando espacios virtuales de consulta, investigación y publicación de resultados, para establecer una **interacción global** y mejorar el **reconocimiento del imaginario urbano** de las ciudades que habitamos.



¡QUÉ PAJA tus NaiK!

Un alumno en clase me preguntó: “¿qué pasa cuando una marca es mal pronunciada o la gente desconoce el nombre verdadero, como Aqua Park, que la mayoría le dice Agua Park?”, en ese momento pensé en muchos casos parecidos y analicé la situación para dar una respuesta lógica.

Recordé haber escuchado a muchas personas referirse a marcas conocidas bajo otra denominación y me refiero específicamente a la “pronunciación” y pensé en el valor de esta sobre la marca y aunque parezca ilógico llegué a la conclusión de que no vale mucho, y es que las marcas son como las personas y son aceptadas por su carácter, carisma, empatía, también por su cara bonita y por si tienen plata o son misios.

“**Somos creadores de percepciones y sensaciones visuales.**”

Para ejemplos hay muchos, como el hecho de estar en una fiesta y ver a una chica guapa, preguntas por su nombre pero no es lo más importante, lo que te atrajo fue el físico y luego si es chevere o no. Así son las marcas, como nosotros. Nuestros padres nos pudieron haber puesto como nombre Donopanfritilo, pero de eso no depende nuestra aceptación con nuestros patas, todo depende de lo que hagamos para que nos quieran.

Y ese es el trabajo del diseñador, hacer que un nombre cualquiera luzca bien, no interesa si le llaman de una forma u otra, lo importante es hacer reconocida visualmente la marca y reflejar los valores de esta, lograr que quieran estar contigo y que digan: qué paja tus “naik”, los “volsvagen” son carros machazos, el video está en “yutuf”, y la lista de nombres mal pronunciados es tan grande como tan cercanas y fieles se han hecho esas marcas.

“**Lo importante es hacer reconocida visualmente la marca y reflejar los valores de esta.**”

Podemos ver la transformación de muchas marcas en su identidad visual, en sus logos, en sus colores y formas con el afán de verse más modernas, más actuales, más guapas y más queridas, pero rara vez vemos que quieran cambiar su nombre, así suenan mal o no las llamen por su nombre de verdad.

Muchas veces he escuchado a colegas y alumnos quejarse por el nombre de una empresa o institución que los contrató, para que les desarrollen el logo y cuyo nombre no es agradable, no suena bien o no tiene sentido, pero esa es nuestra chamba, ponerle a esa marca una cara bonita y dotarla de los atributos necesarios para que quieran salir con ella. No hay pretextos ni disculpas para no hacerlo, repito, es nuestro trabajo y somos creadores de percepciones y sensaciones visuales; ni Levi's, ni Peugeot, ni Colgate se hicieron ricos por su nombre o por cómo suenan, si no por cómo se ven.

Autor: **Alejandro Sálas Sálas**
(Perú)



COMIENZA APLICADA ALA EVOLUCION

La tecnología como medio para el mejoramiento en la calidad de vida de las personas equivalente al desarrollo humano, ha permitido la evolución de sistemas de control ambiental como los son los sistemas para el control térmico, de calidad de aire, lumínico e incluso sonoro. Quizás debido a este tipo de pensamiento interpretamos que la comodidad depende tan solo de las condiciones físicas y materiales de la vivienda.

“OLVIDANDO LA TRASCENDENCIA DE LA CIUDAD

”

En el equilibrio de la temperatura, calidad del aire y disponibilidad de recursos. Estos sistemas de control térmico se requieren no solo para climas extremos, ahora debido al daño ambiental, las condiciones del medio han dejado de ser las mismas o sencillamente han cambiado, como lo es el caso el efecto de Isla de Calor, en donde la temperatura en ciertas partes dentro de la ciudad puede oscilar hasta 3 grados centígrados en los dos sentidos, impidiendo la entrada de corrientes cálidas o por el contrario almacenando altas temperaturas, debido a fuentes de calor por la reflexión de los rayos solares, en los materiales de construcción de edificaciones y vías.

El uso del recurso hídrico debido al crecimiento de las ciudades, gasto desmedido y sobre todo la falta de conciencia en su control, genera fenómenos desfavorables que recientemente nos han afectado, intensificados por el fenómeno del niño y de la niña.

¿ PERO DÓNDE ESTÁ LA TECNOLOGÍA EN EL CONFORT DENTRO LA VIVIENDA ?

Así el medio donde vivimos se esté deteriorando y quizá no tenga retorno, es decir que las condiciones en las cuales vivimos van a cambiar y no serán las mismas, como lo demuestran los estudios del consejo mundial del cambio climático y a pesar de esto seguimos pensando que la tecnología es el medio para estar cómodos, así estemos acabando el ecosistema que nos soporta.

El crecimiento de las ciudades crea un fenómeno de impermeabilización, el cual genera acumulación de agua, impidiendo la filtración al subsuelo y amplifica el caudal de los caños, ríos o cualquier tipo de afluente hídrico, poniendo en riesgo a las personas que viven cerca a estos, la deforestación para su crecimiento genera un cambio en el uso del suelo siendo este el aspecto más degradante, debido a que implica el cambio de suelo en la periferia, ya que se usa para ganadería y cultivos.

Los árboles que fueron deforestados por medio del fenómeno de evotranspiración regresan a la atmosfera el 40% del agua que llueve, el suelo virgen consume el 50% del agua y el 10% se convierte en escorrentía superficial, por lo tanto, nuestros ríos se componen de cerca de este 10% de lluvia más el agua que proviene del nacimiento.

Al cambiar el uso del suelo y deforestar este 90% restante, se reduce a un 10% de evaporación y la filtración prácticamente desaparece, aumentando en un 80% el caudal de los caños, riachuelos y ríos, generando un desastre latente, representado en inundaciones y muchas de estas no necesariamente en la misma zona pero si unos kilómetros abajo, como lo fue el caso de Tunja en junio del 2010, en Bogotá cada vez que llueve torrencialmente e incluso en el Municipio de Mocoa en abril del 2017, en cual el cambio de uso de suelo kilómetros arriba, terminó afectando el municipio, a orillas de los ríos Mocoa, Mulato y Sancoyaco.

El estudio de estos fenómenos ha dejado como resultados que: dentro de la misma ciudad se puede mitigar el impacto ambiental causado por la impermeabilización, cambiando los componentes de los materiales con los que se construyen las vías y parques. Se busca la permeabilidad del agua permitiendo la filtración al subsuelo, sin poner en riesgo la estabilidad de las vías y espacios de ocio de las personas, disminuyendo el efecto isla de calor, alteraciones en el clima, calidad de aire y confort de sus habitantes.

En la búsqueda de la filtración se analizan dos tipos de material el primero utilizado no solo en las vías, incluso en cierto tipo de cubiertas de equipamientos, buscando la filtración y eliminación de la acumulación de agua en la superficie, su nombre es concreto hidráulico, en el cual en la mezcla se suprime el agregado fino (arena), permitiendo el paso del agua, la única desventaja es que con el paso del tiempo esas pequeñas grietas se tienden a cerrar por el polvo y partículas acumuladas.

Una apuesta conocida que realmente no tiene un desarrollo tecnológico como el anterior componente, quizás admite una alta filtración del agua, conservando senderos, jardines y parques. Este permite una relación directa con el césped, debido a que crece en sus vacíos y genera una relación casi natural.

En este orden de ideas la mejor apuesta que podemos hacer basándonos en la tecnología es volver al inicio, en donde los parques, eran parques no enormes placas de concreto, permitiendo la filtración, que alimenta a su vez las corrientes subterráneas que abastecen los pozos profundos, en donde los bosques se retoman y vuelven a ser pulmones dentro de la ciudad mitigando la huella ecológica de las ciudades denominadas como un cáncer, educando a los habitantes para cuidar el medio y protegiendo las especies que han soportado los cambios impuestos por el hombre.

“

**EN CONCLUSIÓN LA APUESTA MÁS
TECNOLOGICAMENTE
AVANZADA**

”

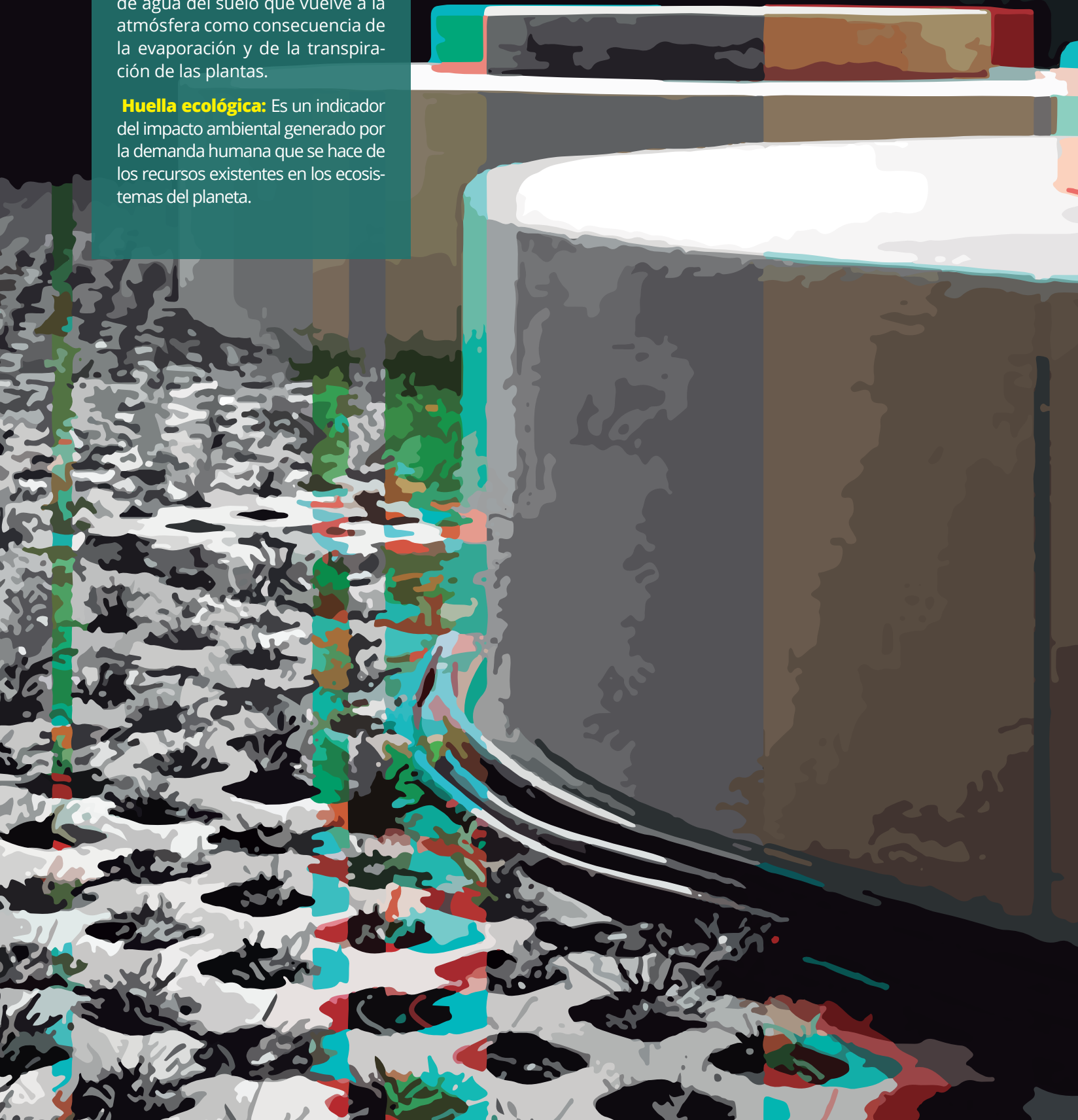
Que puede hacer cada persona para vivir en un ambiente confortable es proteger el ecosistema y en el mejor de los casos **sembrar un árbol.**

Impermeabilización: Acción de impermeabilizar con sustancias o compuestos químicos, que tienen como objetivo detener el agua, impidiendo su paso.

Evotranspiración: Cantidad de agua del suelo que vuelve a la atmósfera como consecuencia de la evaporación y de la transpiración de las plantas.

Huella ecológica: Es un indicador del impacto ambiental generado por la demanda humana que se hace de los recursos existentes en los ecosistemas del planeta.


Autor :
Fabian Camilo Bello Quevedo





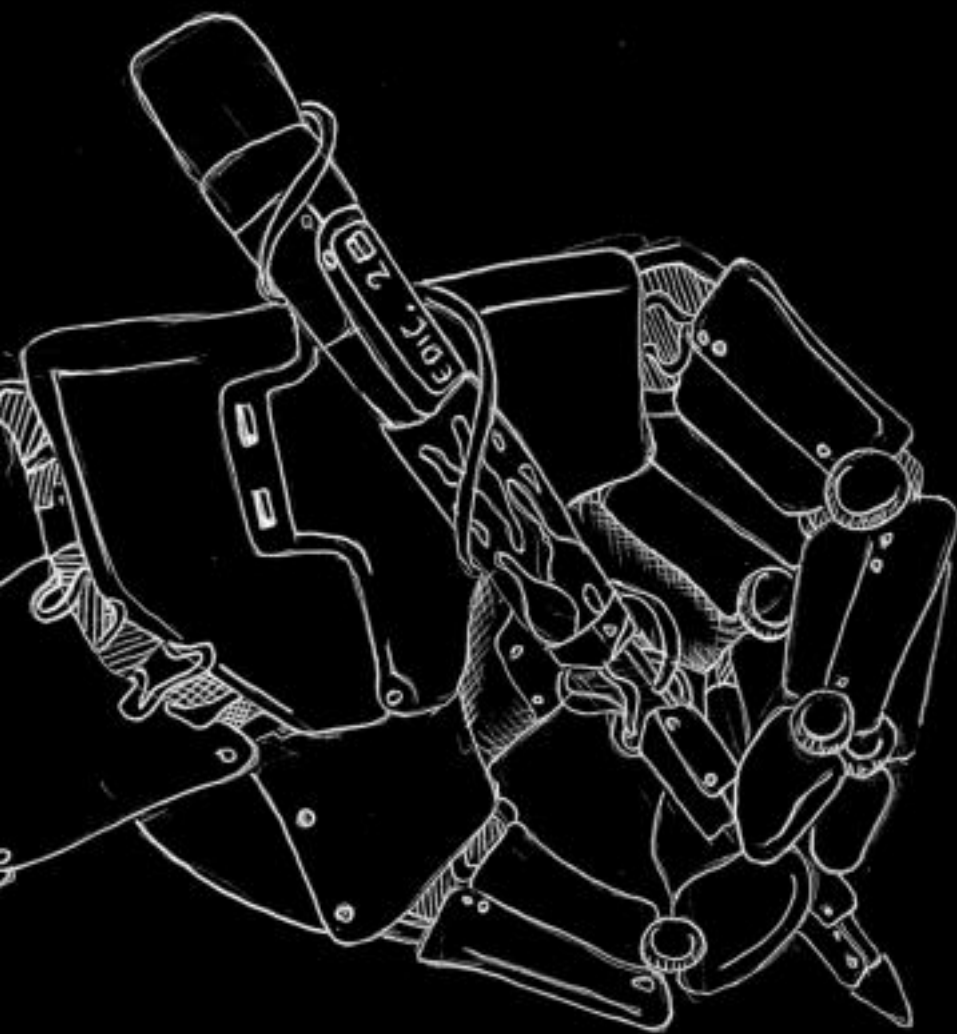
LIMPIA

Tipos



“ El **diseño** es donde
la ciencia y el arte
se equilibran ”

(Robin Mathew)



LÁPIZ

LÁPIZ, PAPEL Y ENTENDER

Autor: Liliana P. Parrales
Directora de Arte, DDB Colombia

Si bien, con la tecnología hemos podido plasmar nuestra creatividad rápidamente, entregarnos a la proactividad y la perfección que nos exige el hacer parte de este presente, también hemos dejado atrás con la misma velocidad, el paso más importante de nuestro ritual creativo: rayar.

Pero si este mundo digital ha dejado la presentación del cartel físico por la de la pantalla y video beam, el portafolio delicadamente empastado por el de behance, si la era Mad Men ya pasó *¿Por qué necesitaríamos entonces lápiz y papel para hacer bocetos?* Porque estos, sencillamente no son reemplazables.

El lápiz se rompe, se acaba, su punta nunca es la misma, así se intente borrar, su trazo siempre dejará huella. Las hojas se arrugan, se manchan, hay de mil texturas y el grafito reacciona siempre distinto a ellas. Su existencia y todo lo que implica *goza de tantas imperfecciones irrepetibles, que ningún panel de herramientas logrará dar tantas posibilidades como una mesa de trabajo análoga.*

Es precisamente ese universo caótico y difícil de controlar el que nos llena de terror. Cuando nos enfrentamos a la eterna hoja en blanco, nos aturde la idea de intentarlo a pulso, porque nos enfrentamos directamente al miedo de errar una y otra vez.

Entonces recordamos la practicidad de cambiar una tipografía en un segundo, de arrepentirnos y solucionarlo en un instante y de nuevo entramos en calma, pero olvidamos que en el error está la posibilidad y que una vez la conozcamos, el miedo será lo de menos. Olvidamos que alejarnos de lo artesanal, nos reduce a seres aburridamente perfeccionistas.

El lápiz y el papel es una metáfora de lo análogo que no pretende competir con el mouse o la tableta gráfica, sino que pretende incluirse en todo proceso creativo, no como un paso más, sino como un respiro de lo estricto y perfeccionista. Se refiere a los recortes, al pincel, al collage, post it, colores y *todo aquello que nos permita no corregir o dejar marca en lo que se pretenda corregir.*

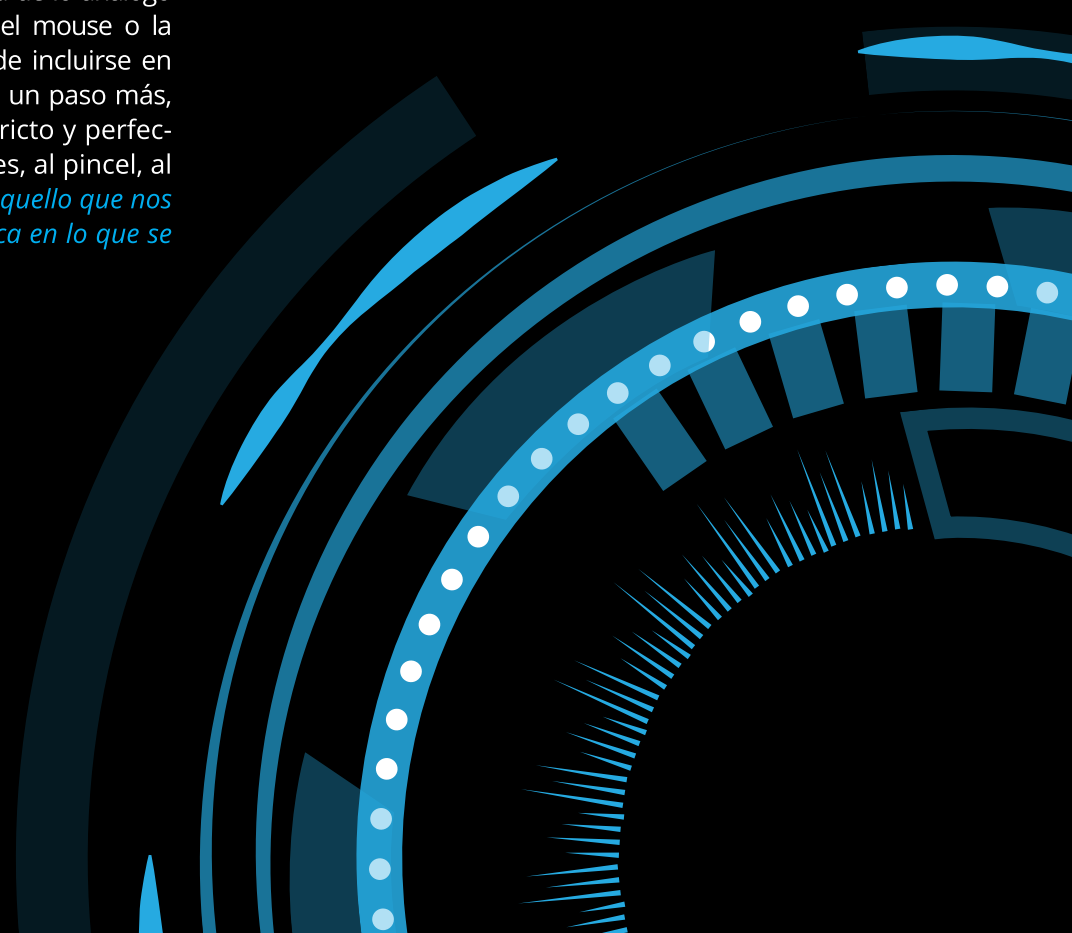
Familiarizarnos con el error nos familiariza a su vez con la repetición, *no con la intención de no volverlo a cometer, sino de perfeccionarlo.*


Adobe pone a nuestra disposición todo un universo que, para explorarlo en su totalidad, necesitaríamos muchas vidas enteras. Cada actualización nos alivia porque la plataforma entiende muy bien nuestras necesidades, sin embargo, falta demasiado para que alguna tecnología reemplace la creatividad, *pues sabemos aquellas ideas no salen de Photoshop, sino de nuestros pensamientos.* Por esta razón el primer contacto con nuestros pensamientos debería ser físico, tocar nuestras ideas para luego manipularlas. Stanley Donwood, quien ha

diseñado portadas de discos para Radiohead, dice que las computadoras nos separan de aquello que creamos. dice donwood: "en realidad nunca tocas nada de lo que haces

a menos que lo imprimas". *Las ideas necesitan fluidez, un espacio donde puedan correr tranquilas sin límites, sin orden, donde puedan ser palpadas, es la mejor forma de tener contacto con ellas.*

**"EN REALIDAD NUNCA
TOCAS NADA DE LO QUE HACES
A MENOS QUE LO IMPRIMAS."**





La tipografía es una disciplina que ha hecho historia con sus invaluable alcances y aportes a la industria creativa, caracterizándose por usar elementos diminutos, milimétricos, rigurosos y con finos detalles, los cuales, articulados entre sí, convierten la tipografía en un correcto ejercicio. Si se reflexiona al respecto, en un día cotidiano siempre se tiende a tropezar con letras por todas partes; desde las marcas de envolturas de los alimentos, como el aviso del transporte urbano, el vestuario que se utilice y el espacio urbano por donde se transite, entre otros elementos y espacios. Por ello, las letras:

Autor:
Marisol Soledad García Cordero
Yesid Camilo Buitrago López

LA TIPOGRAFÍA REPRESENTACIÓN Gráfica del Lenguaje

**cuentan historias,
traen mensajes**



o vacías, calladas,
simples,



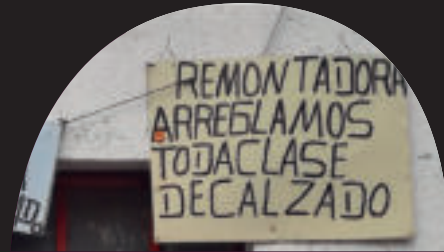
Tomada de: <https://www.instagram.com/lalinternacali/>

Hello

**pueden ser en
muchos momentos
expresivas,
llamativas,
convincientes**



**Ilegibles,
desordenadas,**



Dibujadas a **mano**
para no durar por
siempre o al contrario

Están **hechas** para
durar eternamente.



“**Tipografía** es la
reencarnación
concreta del
lenguaje escrito.

(Ellen Lupton)



SE DICE SOBRE *Tipografía* . . .

El surgimiento de la escritura produce la letra, el cual no es más que un producto ausente sin la palabra y cuya reiteración otorga un sentido al sistema alfabético y a la comunicación misma”.

(Óscar Guerrero)

“Muchos tipos, son muchas voces. Así que cuanto más restringida sea nuestra paleta tipográfica más acudiremos a recursos expresivos como el contraste, el ritmo, la simetría o el movimiento”.

(Enric Jardí)

“Por un lado la técnica que se refiere a la posibilidad de escribir con signos intercambiables, por otro lado, la estética-artística, que planea una dimensión adicional de letras como signos plásticos y, por último, una acepción que involucra la composición y la organización del espacio, así mismo es relevante en cuanto a la construcción de códigos culturales y modos de leer”.

(Cesar Puertas)

“La tipografía es pintar con palabras y está en su mejor momento”.

(Paula Scher)

“Diseño de tipos, se trata de un sistema modular cada carácter es un módulo que se combina armoniosamente con los demás del mismo sistema en cualquier combinación posible”.

(Martina Flor)

“La tipografía es pintar con palabras y está en su mejor momento.”

(Paula Scher)

Por otra parte, la tipografía se enfrenta a dar respuesta a diferentes espacios como el digital con escenarios y usuarios de la web, lo cual significa que debe estar preparada y capacitada para realizar sus máximos aportes a la industria creativa. Los diseñadores al trabajar en diferentes proyectos apuntan a jugar con las fuentes tipográficas, a manipularlas, componer, interactuar con sus estilos, puntajes, alineación, espaciados, pesos visuales, colores y contraformas, con el fin de generar un valor agregado y enaltecer el diseño que buscan. Un ejemplo claro se centra en analizar las identidades visuales que actualmente se realizan, las cuales abordan elementos que evocan movimiento, color, síntesis gráfica, armonía; así mismo, manipulan los parámetros tipográficos con el fin de transmitir sensaciones y emociones diferentes. Es importante mencionar que en muchas ocasiones solo se centran en un arduo trabajo tipográfico.



Robert Bringhurst aboga por la elección de tipos que ofrezcan versatilidad y calidad, sus consejos son:

Conoce más tus fuentes.

Organízalas y actualízalas.

Mantén activadas solo las imprescindibles.

Pero, ¿cómo es el proceso para tener un sin número de tipográficas disponibles en el mercado? El trabajo de los tipógrafos es arduo y exigente pues tienen que ser estrictos en sus diseños, por la gran variedad de diseños que existen, deben buscar letras originales, inéditas y funcionales.

ASPECTOS PARA TENER PRESENTE

Las fuentes tipográficas digitales describen glifos, el cuál es la representación gráfica de cada carácter. Cada carácter a diferencia del glifo es la unidad textual, por ello cuando se desarrolla un proyecto en donde se ve implicado el uso de la tipografía se debe tener presente:

TRUETYPE:

Es un formato estándar de diferentes tipografías cuya extensión de archivo es: .ttf, desarrollada por Apple computer afines de la década de los ochentas.

OPENTYPE:

Pertenece a la clase de tipos denominados “tipos de letras inteligentes” es una extensión del formato TrueType cuya extensión de archivo es: .oft, su codificación está basada en *Unicode*, lo cual significa que cada carácter tiene un código diferente, único y autentico, puede contener 65.000 glifos los cuales tienen características como ligaduras estándar y discretionales, caracteres decorativos, alternativa estilísticas, swashes, entre otros. Se puede encontrar en Illustrator en: Ventana – Texto – OpenType. En Indesign se encuentra en: Ventana - Texto y tabla – caracteres – opciones – OpenType. Para los dos programas, si las tipografías contienen caracteres originales y únicos se pueden encontrar activando este menú.



TypeTool 3

THE BASIC FONT EDITOR
FOR MAC AND WINDOWS

<https://www.fontlab.com/font-editor/typetool/>

DIGITALIZACIÓN DE LETRAS

Los siguientes programas hacen parte de un gran conjunto de software empleados para la creación las letras desde cero y convertirlas en una fuente tipográfica real. La funcionalidad y efectividad de las herramientas que ofrecen y la interfaz que mantienen, hacen de estos programas los más utilizados por los diseñadores de tipografías, sin embargo, cabe aclarar que el programa más concurrido por tipógrafos expertos es Glyphs, el cual actualiza frecuentemente sus herramientas e interfaz para facilitar el trabajo del diseñador.

FontLab Studio 5:

Es un editor de fuentes completo de alta calidad, una herramienta de creación y edición de fuentes preparada para el futuro, ha sido utilizado por fundiciones, diseñadores de profesionales de tipos, tipógrafos y estudios de diseño gráfico, que les permite crear y modificar fuentes en todos los formatos de fuente de perfil principales, incluidos Type 1, TrueType .ttf, Master y OpenType .oft. Ahora es compatible con glyphs y tiene un precio de \$459.000, un valor agregado de este software es que funciona para Windows y Macintosh.

TypeTool 3:

Es editor de fuentes básico para Windows y Macintosh, es el hermano de FontLab, por lo cual tiene las mismas herramientas e interfaz. Es una excelente opción para las personas que incursionan en el mundo de la creación o modificación de fuentes tipográficas, las herramientas como: la pluma, el rectángulo la elipse, el chuchillo y el borrador, la línea son familiares con cualquier software de vectorización, lo cual permite desarrollar fuentes más precisas. La última actualización Typetool 3 ofrece un trabajo confiable, el dibujo de glifos funciona de manera multilingüe, sugerencias de kerning y espaciados automáticos, los acentos diacríticos mantienen un enlace activo, lo cual lo convierte en una de las herramientas favoritas durante toda una década.



FontLab VI

Tomado de <https://www.fontlab.com/>

FontCreator:

Editor de fuentes tipográficas con licencia gratuita el cual lleva más de 5 millones de descargas, tiene una interfaz sencilla para los usuarios en cualquier nivel de experiencia. Optimiza los contornos con el fin de reducir la cantidad de nodos y hacer más limpio el diseño de las letras. Las imágenes pueden ser importadas en formatos SVG desde un programa de vectorización.

Editor de fuentes diseñado solo para Macintosh creado por Georg Seifert cuya intención es crear fuentes tipográficas con más fluidez y rendimiento para los diseñadores. Este espacio es más intuitivo que FonLab, pues su interfaz es más limpia y amigable. Ofrece una versión gratuita por 30 días y el precio del *full license* se encuentra directamente en la página glyphsapp.com por el precio de 249.90 €. Esta licencia tiene como beneficio el derecho para descargar la versión completa y versiones beta de vanguardia exclusivas.

Glyphs:

Glyphs

Crear - Producir - Edición de fuentes p

tomado de <https://glyphsapp.com/>



INNOVACIÓN

— aplicada —

a la *ilustración*

En el mundo de la ilustración existen muchas técnicas y estilos, todo esto se define desde la concepción de la idea hasta la bocetación y por último la ejecución del proyecto a realizar.

La ilustración es un arte donde se exploran ideas, mundos salidos de la imaginación y personajes fantásticos con características asombrosas.

Desde siempre se ha manejado la técnica tradicional para comenzar cualquier tipo de ilustración, cuando nombramos esta técnica nos referimos al

trabajo hecho a mano con lápiz, carboncillo, acuarela o cualquier técnica que hará de nuestro trabajo algo asombroso.

Actualmente existen muchas posibilidades para desarrollar ilustraciones en formatos digitales, softwares especializados y otros adaptados con el tiempo para este fin, incluso ya existe la posibilidad de crear escenarios y personajes animados a modo de ilustración en realidad virtual por medio de un programa llamado OCULUS MEDIÚM.





Como podemos ver, las opciones son muchas y cada vez van avanzando más rápidamente ofreciendo practicidad y mejoría en los procesos de ilustración digital.

Durante el proceso de aprendizaje de cualquier ilustrador siempre hay que pasar por el sendero de lo tradicional, aprendiendo numerosas técnicas de expresión ya sean secas o húmedas y además de ir mejorando los trazos con el fin de obtener un estilo más personal.

Las técnicas tradicionales ofrecen una expresividad en el trabajo que probablemente no se pueda igualar mediante la técnica digital, pero esto no quiere decir que alguna de las dos sea mejor que la otra, simplemente va en el gusto de cada dibujante, normalmente se comienza con lo tradicional como se menciono anteriormente, luego se siente la necesidad de explorar la técnica digital con el fin de navegar en este mundo, probar colores, texturas y cualquier herramienta que ayude a enriquecer el trabajo del ilustrador.

En las técnicas digitales dentro de la ilustración se pueden mencionar dos importantes, la ilustración vectorial y la ilustración por mapa de bits, cada una de ella ofrece distintas opciones y acabados dependiendo de lo que se quiera mostrar y del manejo que se le de a la herramienta.



Por nombrar algunos programas para ilustración digital existen en el mercado, Photoshop, Corel painter, Autodesk sketchbook pro, illustrator, entre muchos otros; algunos gratuitos y otros pagos, por otro lado, también están las aplicaciones para celulares y tabletas digitales con herramientas básicas, pero que a la vez suplen las necesidades para bocetar y aplicar color en caso de trabajos rápidos o simplemente por diversión en los ratos libres.

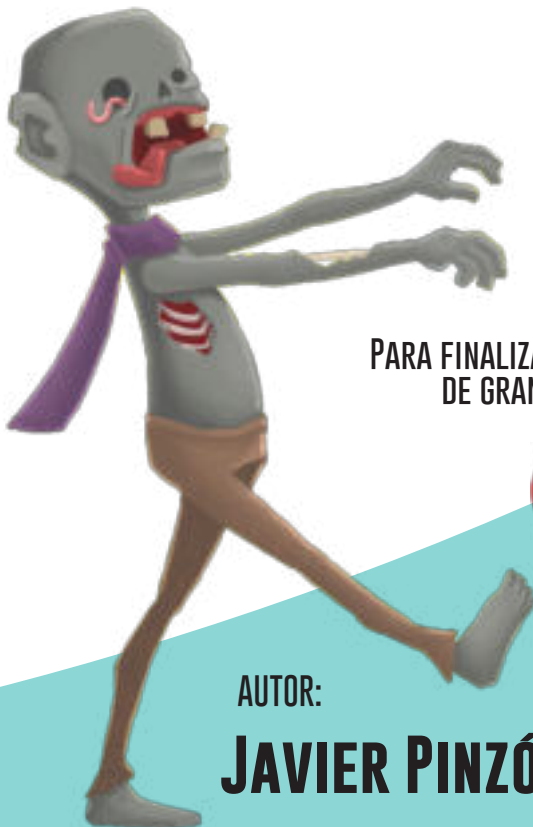
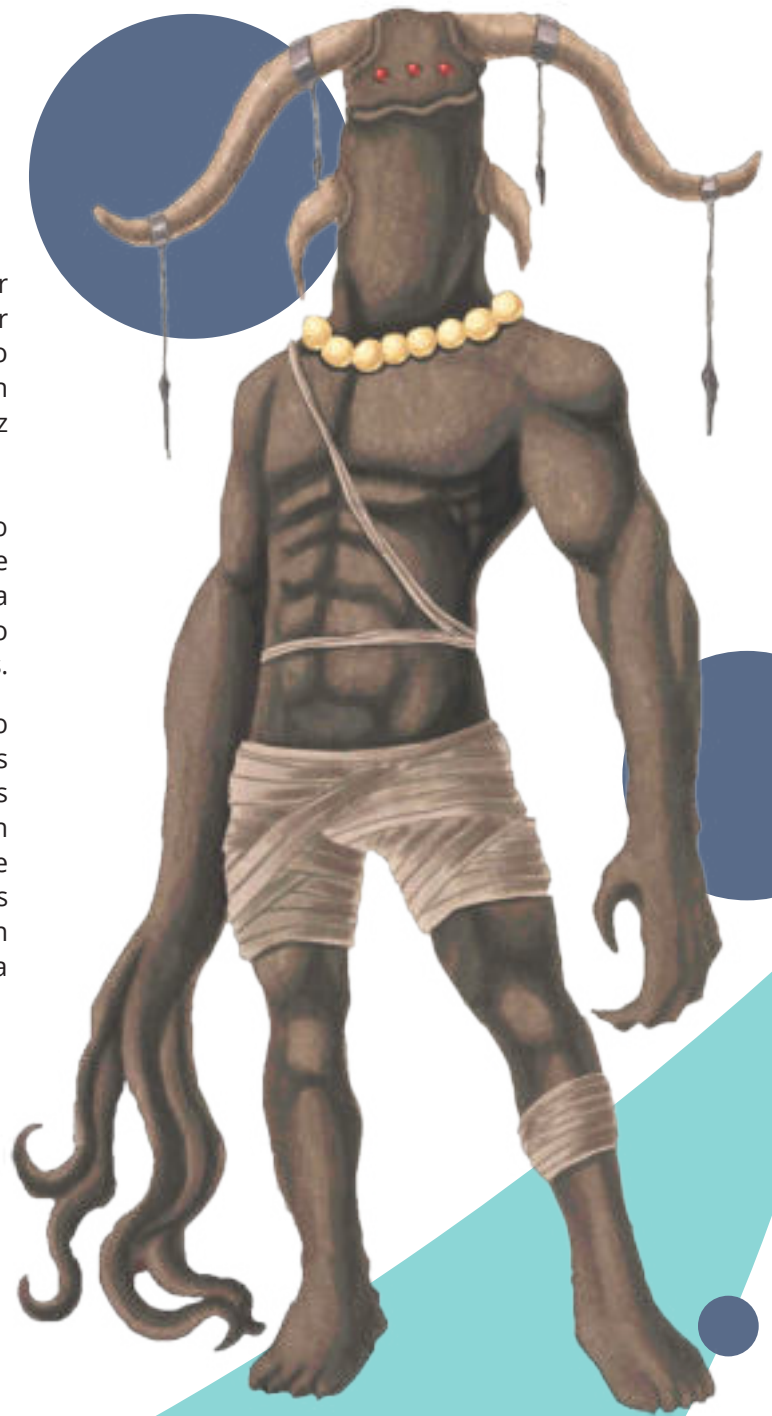
EN LAS TÉCNICAS DIGITALES DENTRO DE LA ILUSTRACIÓN SE PUEDEN MENCIONAR DOS IMPORTANTES, LA ILUSTRACIÓN VECTORIAL Y LA ILUSTRACIÓN POR MAPA DE BITS.



Lo ideal para poder manejar estos programas es contar con una tabla digitalizadora, la cual cumple con facilitar el trabajo de manera significativa, aunque esto no quiere decir que sin ella sea imposible realizar algún tipo de ilustración, pero brinda comodidad, rapidez y precisión a la hora de dibujar en un medio digital.

La ilustración digital ha venido generando gran impacto desde hace mucho tiempo, mostrando variedad de estilos e ilustradores de todo el mundo, esto apunta a que la exploración de estas alternativas han tenido gran acogida y los resultados han sido extraordinarios.

Entonces, ¿cuál elegir?, esto simplemente va en el gusto de cada quien hay quienes se sienten más cómodos con el lápiz y ,l pincel porque ofrece texturas mas expresivas, mientras que otros prefieren trabajar con el computador y la tabla digitalizadora, lo importante es nunca dejar de practicar y explorar cualquiera de las técnicas que existan en la actualidad; ya que seguirán evolucionando de tantas maneras que hasta ahora seguramente no se nos pasaría por la cabeza.




PARA FINALIZAR, RECOMIENDO A MODO PERSONAL ALGUNAS PÁGINAS DE GRAN IMPORTANCIA Y CON CONTENIDOS MUY BUENOS:



AUTOR:

JAVIER PINZÓN



40

Años



JOTAMAR

COMUNICACIÓN VISUAL IMPRESA

Durante estos 40 años, son innumerables los lazos que se han tejido e imborrables las huellas que en JOTAMAR han dejado tantos colaboradores, clientes, proveedores y amigos, que a su paso han entrado a ser parte de esta historia que creemos.

Y esta historia continúa, seguiremos ofreciendo nuestros servicios, conservando la calidez que nos ha caracterizado durante estas cuatro décadas en las que más que clientes, hemos atesorado amigos.

**TECNO-
LOGÍA
DESDE
LA
RAÍZ**

The image features the text 'TECNOLOGÍA DESDE LA RAÍZ' in a bold, sans-serif font. The text is arranged in four lines: 'TECNO-' on the first line, 'LOGÍA' on the second, 'DESDE' on the third, and 'LA RAÍZ' on the fourth. The letters are primarily black, but they are overlaid with a complex digital glitch effect. This effect consists of horizontal lines of varying colors, including red, green, and cyan, which appear to be scanning or corrupting the text. The overall aesthetic is futuristic and high-tech.

Hoy en día, los comunicadores gráficos vivimos entendiendo las prioridades de nuestros clientes a una velocidad cada vez más impresionante, pues la feróz y adrenalínica competencia de marcas en el mercado se compara con el “para ayer”, una exagerada frase que impregna nuestra costumbre por las facilidades y velocidad de los procesos en el trabajo, generando así la necesidad o dependencia de una tecnología que no tiene intenciones de detenerse, llevándonos atados a ella y transformándonos en apariencia en profesionales modernos y actualizados, sin embargo:

¿Cuánto conocemos realmente sobre lo que sucede en el proceso de una pieza gráfica o una fotografía?

Mi romance con la fotografía retomó con firmeza hace apenas 4 años (pues de pequeño recuerdo siempre jugar con las cámaras analógicas sin rollo, de mi padre y hacer fotografías de absolutamente todo), en los cuales **me concentré en familiarizarme con la tecnología que tenía al alcance de mis manos**, cámaras Réflex digitales, flashes de estudio, que se disparan sin tener contacto con la cámara, deformadores de luz, software de post producción (revelado de imagen y retoque digital), y todo lo que un buen entusiasta de la fotografía podría pensar al desear dedicarse a ello.

Autor: Nicky **MANOSALVA.**
(Perú)

Me pasé los primeros 3 años pensando en todas estas cosas e intentando descifrar la rama fotográfica, que me sentaba mejor; obteniendo así la experiencia, versatilidad en los rubros que ofrece la fotografía y el orgullo de pulir la calidad de mi trabajo. Sin darme cuenta, **me convertí en un técnico de la fotografía; alguien que sabía qué cámara tiene el mejor sensor, qué lente es el más indicado para fotografía de retrato o cuál software te ofrece la mejor interfaz para el revelado de imágenes en post producción.** En mi cabeza, sabía que aún tenía un vasto terreno tecnológico por aprender y al mismo tiempo, me sentía en la capacidad de aconsejar y hablar con un poco de mis experiencias en el campo y supuse que ese sería el camino a recorrer...

Descubrir un mundo de preguntas e incógnitas producidas por una genuina curiosidad y una desazón al sentir que había hecho las cosas al revés.

Hasta que un día, me topé en el transcurso cotidiano de una mudanza con una vieja y empolvada cámara analógica japonesa marca Miranda, la cual llamó inmediatamente mi atención, pues poseía la apariencia de las cámaras réflex que hoy en día se fabrican, **enseguida procedí a explorar cual niño en Navidad cada compartimento, a retirar cada pieza intercambiable** y empecé a descubrir un mundo de preguntas, incógnitas producidas por una genuina curiosidad y una desazón al sentir que había hecho las cosas al revés, esto cambió totalmente mi perspectiva sobre lo que había estado haciendo los últimos 3 años de mi vida; y es que si bien, aprendí a ir de la mano con la tecnología para desarrollarme y crecer profesionalmente, nunca llegué a entender el ¿por qué? suceden las cosas para obtener los resultados que vemos en una pantalla o en un soporte físico.

Por cosas de la vida, tuve la oportunidad de ser contratado como docente en el instituto IDAT en Chiclayo, donde se impartía la carrera de Diseño Gráfico, y en el cual requerían de alguien que enseñara el curso de Fotografía. Acepté el reto de enseñar a un grupo de alumnos algo que aún no había terminado de entender, todas las preguntas que estaban instauradas en mi mente, me llevaron inmediatamente a un doble esfuerzo por entender lo que en un salón de clases se tenía que explicar con total seguridad.



Quedé impactado al saber que la fotografía era tan complicada que solo la mente de unos cuantos hombres de ciencias pudieron descifrarla y hacerla evolucionar, descubriendo **el comportamiento de la luz al ingresar por un orificio a una caja oscura, los materiales y compuestos químicos necesarios para una correcta exposición** y el agotante trabajo del fotógrafo para cargar equipos extremadamente pesados y la espera de horas para lograr una sola fotografía, sumado a la exposición constante de químicos tóxicos y letales para la salud.

Entender cada descubrimiento y evolución en el mundo de la fotografía me permitió conectar hilos con lo que utilizamos hoy en día todos los fotógrafos, como el sistema de espejos, los 3 pilares de la exposición (obturador, diafragma e ISO) el sensor digital de la cámara que antes era el film de material fotosensible, el uso y manejo de la iluminación hasta los procedimientos para revelar una fotografía, todo ello hoy en día es una lección sobre entender las bases y la complejidad de un proceso que hoy muchas personas siguen creyendo fáciles, sencillas, y el irritante **“es sólo presionar el botón”**.

¿En qué momento se desvalorizó la idea de impregnar una imagen viva en un soporte únicamente mediante la luz?

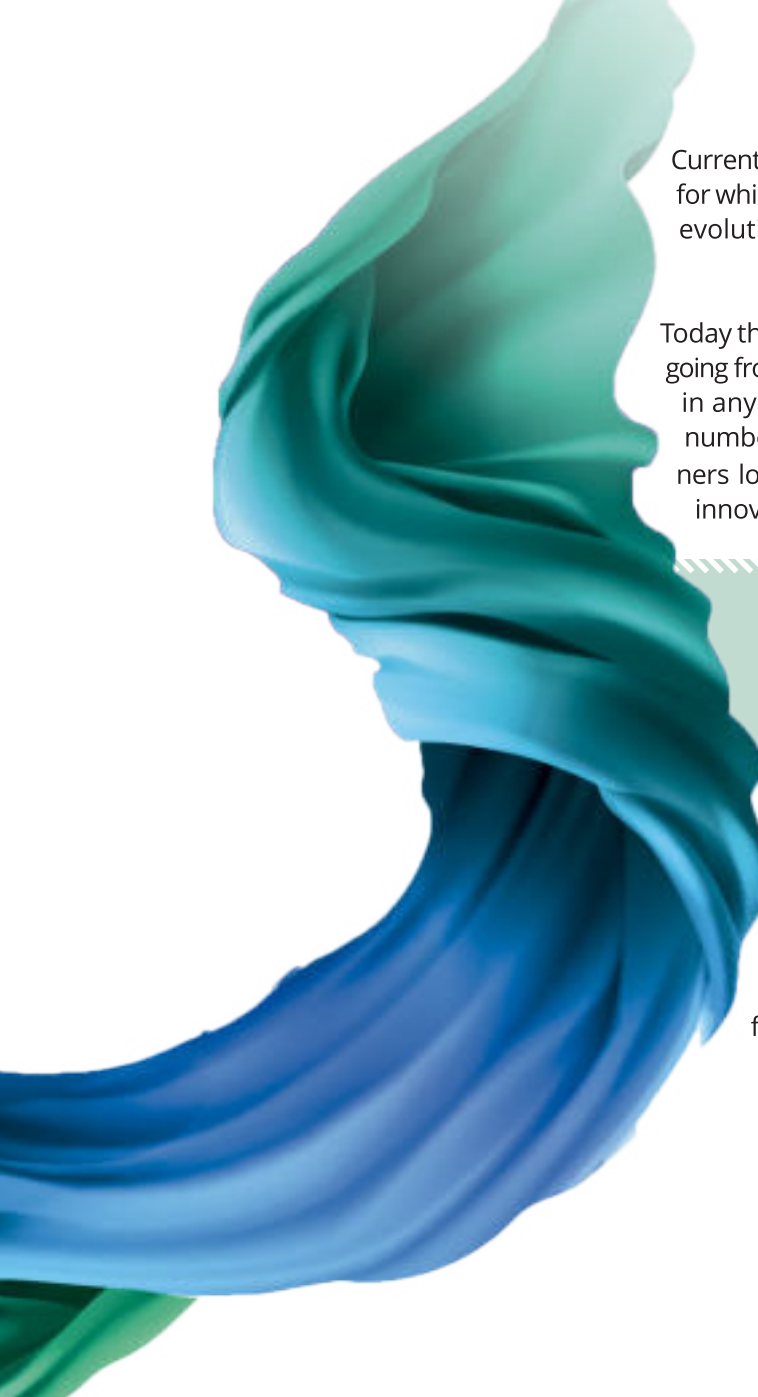
Conocer cómo funciona la tecnología desde su raíz me permitió darle sentido a mi trabajo en muchos aspectos, desde saber fundamentar los procesos para entregar un producto final, concientizar a mis clientes para que entiendan la complejidad de dicho proceso, hasta la capacidad de aportar mediante la experimentación con distintos recursos y materiales mayor riqueza compositiva y autenticidad, hablamos de que en el principio la fotografía fue un descubrimiento científico.

¿En qué momento se desvalorizó la idea de impregnar una imagen viva en un soporte únicamente de luz? Respondiendo a esto, diría que **fue en el momento en el que la tecnología se llevó por encima esa curiosidad que me envolvió al encontrar esa vieja cámara**, y pasó a ser un aprendizaje mecánico de lo último que salía al mercado con la consigna de ser menos si no tenías la última actualización de software o el último modelo de cámara.

En este rubro, siempre es bueno tener la tecnología de nuestro lado, siempre y cuando nunca deje de ser más que una herramienta útil para aplicar el entendimiento de los procesos que utilizamos al momento de diseñar o al realizar una fotografía y no termine por sobrepasar nuestras propias capacidades intelectuales y creativas.

Es la tecnología quien nos permite lograr que dicho mensaje llegue con eficacia

Cuando empecé a asimilar este pensamiento, entendí no solo que la tecnología no debería sobrepasarnos sino que, como mencioné en la primera línea de este artículo, somos comunicadores gráficos y por encima de las fascinantes herramientas que año a año nos sorprenden y persuaden a su inmediata adquisición, **somos nosotros quienes debemos entender al mercado al que vamos a dirigirnos, saber cómo piensan, cómo actúan**, cuáles son sus hábitos de compra los insights extraídos mediante el análisis y la empatía, en resumen, somos nosotros quienes terminamos comunicando un mensaje y es la tecnología quien nos permite lograr que dicho mensaje llegue con eficacia.



Currently, we see how technology is evolving by leaps and bounds and for which we are immersed in the world of design we know that this evolution day after day.

Today the demand for production in fashion design has had a change; going from a design that became fashionable and that could be acquired in any showcase of cities without any complications, to an endless number of designs in less quantities. This has made fashion designers look for tools in costume design that allow them to be more innovative and proactive in less time.

Clothing is one of the most dynamic sectors of the Colombian economy.

If we look at the Colombian environment, clothing is one of the most dynamic sectors of the Colombian economy, in 2017 the Textile - Clothing sector represented 6% of Colombian industrial GDP. It is estimated that the production of garments provides about 70% of employment (PROCOLOMBIA, 2019). Therefore, it is important to recognize the work of the fashion designer and how he performs his professional practice.

¿How are the
DESIGN PROCESSES
in the
fashion industry?



In the case of fashion designers, the systematization for the production of costumes, this hand in hand with the development of design, pattern and stroke, which in the market we do not find several systems that specialize in the production of clothing. Softwares such as Audaces, Optitex, Gerber, Lectra, among others have been created to be the right hand of the creation of collections by clothing companies. These in turn allow companies to submit endless designs in a short time.

The systematization for the production of costumes, this hand in hand with the development of design, pattern and stroke.

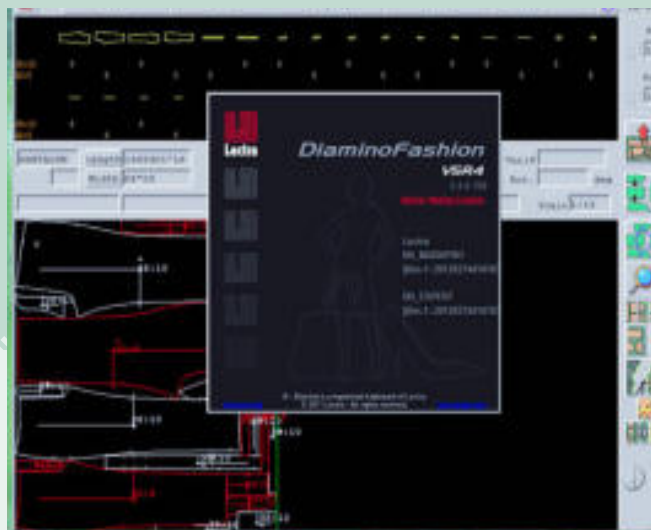


Image 1

¿How does this whole process unfold? Everything begins with the creation of the collection, illustration, selection of material and color, with which we can rely on systems such as Optitex, which offers the possibility of creating 3D designs. This software allows the creation on an avatar in which the volume and the fall of the textile on body can be appreciated without having to make a physical prototype beforehand. Create and share Photo Realistic 360° images of a true to life 3D virtual sample with customized intensity of lighting and shadows for a realistic view of your creation. Tailor an avatar according to your needs in our avatar solution that allows you to customize Optitex / your own avatars, so you can adjust morphs, create sizes, add accessories, and visualize your garment in various poses. (OPTITEX, 2019)

Several of the companies that began to have technical processes, by the transfer of the paper molds to the digitalization of the same, with which systems like DIGIFLASH, which allows the producers to have their same patterns, but in a digitalized form with just one photograph, the novelty of this procedure is that it can be done with the camera of any cell phone. (image 1). The scanned patterns are perfect and extremely easy to apply gradients. And you can still adapt them to new bases and reuse them whenever necessary. (AUDACES, 2019).

Everything begins with the creation of the collection, illustration, selection of material and color.

After the approval of the collection to be made, the designer of the company begins with the construction of the milling and scaling depending on the Number of sizes and quantities per reference that it is desired to produce, and for them the computer pattern software are used, in which develop the molds of the design taking into account the quantities, seams, type of textile, cuts among others. Likewise, the production technical sheet is developed with the specific indications of the union of patterns and specific characteristics of the designs. (image 2). Develop patterns strait on your computer or simply alter existing bases. Grade your patterns in a simple and dynamic way and reach the quality you aim for in a fraction of the time. (AUDACES, 2019).

Laying and markings in clothing companies took at least 3 hours

To be able to carry out mass productions, it is necessary to create a laying with different sizes in which production in several quantities is the most important. Laying and markings in clothing companies took at least 3 hours of a person who would dedicate only to this process, for this the market has created the softwares in line, which replaced this work of hours for only a few minutes, since it is the system who performs the analysis of the laying and the level of loss in a textile. (image 3). companies get the most out of their fabric by estimating their fabric accurately. At the same time, they can automatically process markers to create the most cost-efficient layouts. (LECTRA, 2019). This, like the planes that are made in other fields, is printed on a plotter which is superimposed on the various layers of textile to be cut.

The cutting is also automated, the existence of textile cutting machines with blades or lasers, which companies are at a time increasingly competitive, delivery times and the demand for new products, companies adapt and respond to these changes quickly.(image 4).

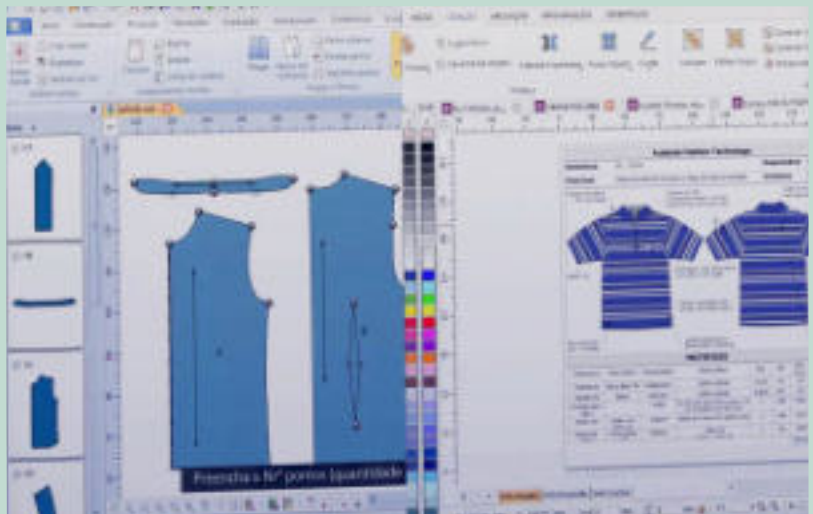


Image 3

The cutting is also automated, the existence of textile cutting machines with blades or lasers, which companies are at a time increasingly competitive, delivery times and the demand for new products, companies adapt and respond to these changes quickly.



Image 2

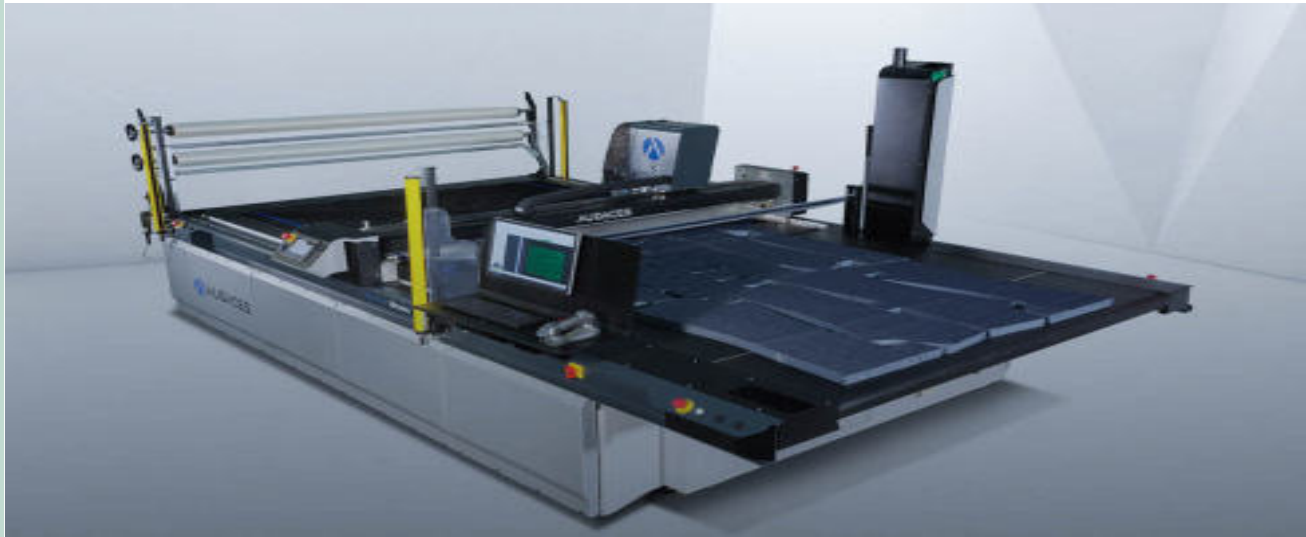


Image 4

When cutting without space between the patterns, the machine establishes the starting points automatically, guaranteeing the cut from the first until last year, with the maximum use of the raw material. (AUDACES, 2019). After this important step of cutting, there will be no more than a manual to comply with the creation or the endowment of a collection.

Finally, this article aims to show what are **the production processes** that a garment company must carry out for the creation of references in quantities, **the use of technology in the design processes**, and the importance of the fashion designer in the development of collections in the **garment industry**.

BY.

Carolina Tocarruncho
Fashion Designer

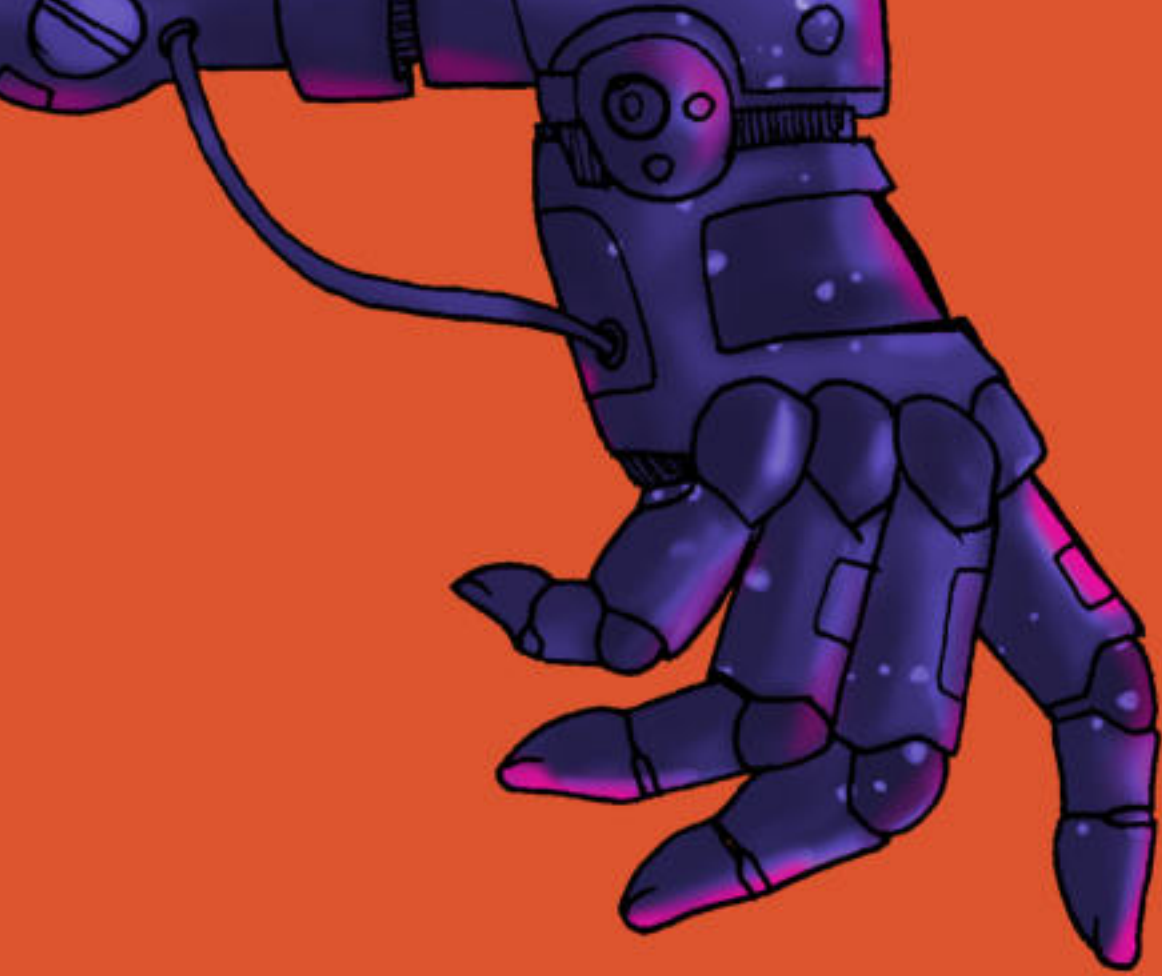
Joseph Roy Mesa
Business Administrator



*El **diseño Gráfico**
debe **seducir**,
educar y, quizá
lo más **importante**,
provocar una respuesta
emocional.*

”

(April Greiman)



Invitados





GERSON ALEXANDER NIÑO PATARROYO - JEINNSON FABIAN RINCÓN PÉREZ
Edificio sostenible donde agrupa la vivienda estudiantil con el espacio público basados en la morfología de la colmena. Localizado en la ciudad de Tunja.

¡MUESTRA TU TRABAJO!



SOFÍA HERRERA.
Quehacer- ¿Qué hacer?
Ilustración digital en adobe psd



WILMER HERNANDO SERRANO MARTÍNEZ.
rutas de vida. módulo de espacio público para
fomentar la vida sana mediante el uso de la
bicicleta. Duitama, Boyacá.

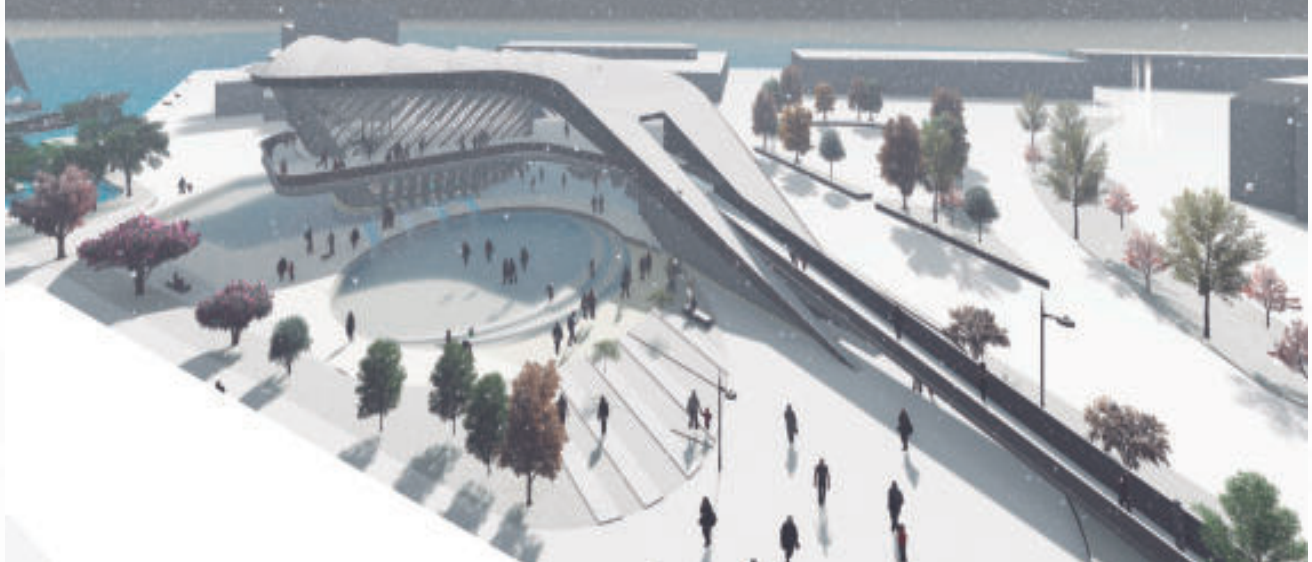


CRISTIAN ALEXANDER CHINOME BARRETO.
Creación de personaje. Minotauro.



PAOLA VANESA PERDOMO ZAMBRANO.

GERSON ALEXANDER NIÑO PATARROYO - KAREN DANIELA VARGAS CARO - ERIKA TATIANA PULIDO VÁS-QUEZ - HÉCTOR FABIÁN MERCHAN GAONA *Museo de la memoria del automóvil.*
Es un centro Cultural y Museo localizado en Oslo Noruega, Una ciudad que pretende retirar el automóvil de su centro poblado, el proyecto nos recuerda lo que era vivir con el automóvil.





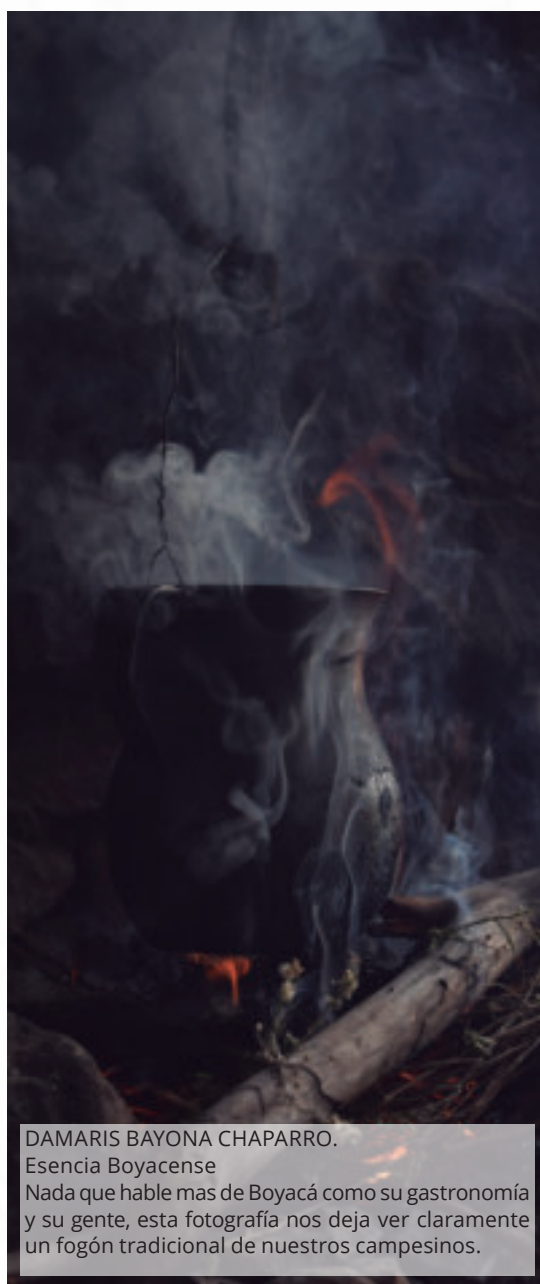
SANTIAGO FONSECA PUERTO.
Retrato agua y humo



EDGAR VICENTE TORRES RUBIO.



CINDY CAROLINA PULIDO PINTO.



DAMARIS BAYONA CHAPARRO.
Esencia Boyacense
Nada que hable mas de Boyacá como su gastronomía
y su gente, esta fotografía nos deja ver claramente
un fogón tradicional de nuestros campesinos.



FELIPE LOZANO PINTO.
Intervención urbana - parque nariño - villa de leyva boyacá taller siete intervención en centros históricos



STEVEN ANDRÉS NIÑO MENESES. Endeclass.
Concept art: Una cerveza antes de la batalla.



DAVID FELIPE NIETO ESPINOSA.
Paz, fuego y tranquilidad, una vida bajo las estrellas.



LAURA DANIELA CANARÍA CAMARGO - BRAYAN JAVIER MURCIA VARGAS
En el proyecto se plantea la revitalización de la antigua plaza San Miguel
resaltando el valor histórico del municipio de Girardot.



YENNY CAROLINA CARDOZO.



SHIRLEY ANZOLA.
Atuendo: Masculino Otoño - Invierno de la colección EUFONÍA.



GERARDO SALCEDO.
"ALIVE" - Spring/Summer.
Ph: Natalia Saavedra.
Modelo: Nataly Gómez.



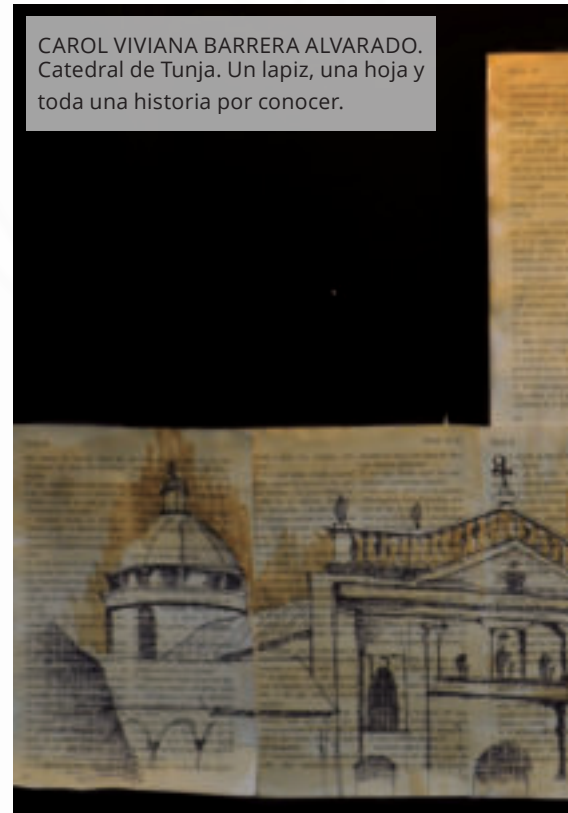
WILLIAM FABIAN CAMACHO CHACÓN.
Proyecto multicultural que busca romper la exclusión social de las ciudades con el fin de generar una urbe equitativa para mejorar la calidad de vida.

DES



LAURA SOLER MORALES.
Vestido Taller Alta Moda, diseñado y confeccionado por Laura Soler. Estudiante de
Diseño de Modas. Fotografía tomada por Javier Morales. Evento Tunja Fashion (2018).

CAROL VIVIANA BARRERA ALVARADO.
Catedral de Tunja. Un lápiz, una hoja y
toda una historia por conocer.



STAGADOS

STACADOS



DAVID FELIPE NIETO ESPINOSA.
Linajes, vida y arte.

DES

INGECONS

S&S S.A.S.

Ingeniería, Consultoría, Construcciones
y Soluciones Gráficas S&S S.A.S.

- Asesoría, consultoría y construcciones en Ingenierías de Vías, Transportes, Civil, Sanitaria y Ambiental.
- Diseño de Infraestructura vial.
- Planes de Emergencia.
- Cursos de Bioseguridad.
- Planes de Saneamiento Básico.
- Diseño Gráfico.
- Elaboración de Plan de Gestión Integral de Residuos generados en la atención en salud (PGIRASA).

E-mail: ingencons7110@gmail.com
Cel: 3142537977
Tunja, Boyacá- Colombia



OBRAS CIVILES
SERVICIOS DE MAQUINARIA
PARA CONSTRUCCIÓN

Nuestros Servicios:

- Obras Civiles
- Buldozer
- Retroexcavadora
- Motoniveladora
- Vibrocompactador
- Camabaja



NESTOR M. BERNAL B.
Móvil: 310 8025412
nemibebe5@hotmail.com

EVER E. BERNAL B.
Móvil: 320 2345440
everbernal@gmail.com

Calle 41B No. 1-24 - Tel.: (8) 7474217 Tunja-Boyacá

La Juguería

DISFRUTA LO NATURAL

Jmulloa@live.com

300-613-3054

calle 18n 4_77 parque simon
bolívar, moniquira Boyacá



Expertos en soluciones de video conferencia,
telemedicina y call centers de
última generación.

+57 (1) 5185310

agarcia@visualcontact.com.co

www.visualcontact.com.co



Luis González

Comerciante

Luis José González

NIT: 7154156

Compra y venta de
toda clase de papa
por mayor y detal

cel: 320 8670500



Impresión

(Gran formato interior y exterior)

Impresión de Planos

Diseño Gráfico

Publicidad

Material P.O.P

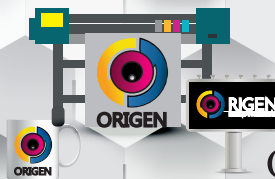
Estampados

Pendones

Pasacalles

Mugs

Corte laser



310-296-6590 - 310-334-3244

Carrera 11 # 21 - 97 int 3
Frente al parqueadero del hotel hunza

origen.publicidad2018@gmail.com
aegispublicidad@gmail.com
aegis.plott@gmail.com

DISEÑAMOS
USTED
PARA



Libertadores
CARGA Y ENCOMIENDAS

**TRANSPORTE DE CARGA, MUDANZAS
A NIVEL LOCAL Y NACIONAL**

Agente comercial:
Juan Carlos Guachetá Montañez

Email:
jukagumo@gmail.com

Transversal 1ra No. 32-62
Tunja

Contacto: ☎
311 565 07 70
314 474 29 99

Descuento para estudiantes

SALA DE BELLEZA

Menchis

Corte
Tinturas
Manicure
Pedicure
Peinados
Cepillados

El Topo, Tunja
Edificio Reina Sofia
Tel: 3123776592



... PORQUE EL INGLÉS ES PARA TODOS!

Material de apoyo **EXCLUSIVO** Horarios **ROTATIVOS Y PROGRAMABLES**

Un método **100% CONVERSACIONAL** Con más de **7 AÑOS DE EXPERIENCIA** en Tunja

Completamente **DESESCOLARIZADO** Grupos **REDUCIDOS**

Sin **PRESIÓN** y más **MOTIVACIÓN**

LINKOS EN **BOYACÁ**
CON CERTIFICACIÓN
DE CALIDAD
ISO 9001:2015

ISO 9001:2015

BUREAU VERITAS
Certification



Sede Tunja: Avenida Oriental o Diagonal 31 # 9 - 97
Glorieta Maldonado

Teléfonos: 747 0553 / 310 482 1700 / 313 223 6019
www.efa-englishforall.com



Arguzia
Ingeniería S.A.S.

Ing. PATROCINIO PARRA GALINDO
GERENTE

Móvil: (57) 310 7990100
patrocinio.parra@arguziaingenieria.com
arguzia.ingenieria@gmail.com

Diseño de Estructuras, Patología Estructural,
Vulnerabilidad Sísmica, Construcción,
Interventoría, Arquitectura, Ingeniería
Ambiental, Infraestructura para
Telecomunicaciones, Fabricación de
Estructuras Metálicas.

Carrera 70F N° 127A-87 Niza
Bogotá - Colombia
PBX (571) 7046506

MARCA[®]
PROYECTOS
registramos tus ideas



SERVICIO DE:
PLOTTER
DISEÑO & PUBLICIDAD

- Impresión (Gran Formato - Interior - Planos)
- Diseño Gráfico
- Imagen Corporativa
- Publicidad - Campañas
- Material P.O.P.
- Señalización
- Carnetización
- Arquitectura & Renders 3D

- Pendones
- Vallas
- Pasacalles
- Estampados
- Botones Publicitarios
- Mugs - Llaveros
- Manillas - Esferos
- Revistas - Afiches
- Facturas - Tarjetas



IMPRESIÓN DIGITAL
GRAN FORMATO



CORTE
VINILO

PROYECTOS
ESPECIALES

Tunja, Calle 18 # 10 - 61 Int. 102
PLAZOLETA SAN IGNACIO - CENTRO
Teléfono: (8) 740 24 06
Celular : 317 226 7653
marca.proyectocolombia@gmail.com

¡NUEVA UBICACIÓN!
FRENTE BANCO DE OCCIDENTE



VILLA MARIA

Venta de lotes
para casas campestres
en conjunto cerrado

area de:
1000 y 2000 m²

Ubicado a 15 min
via Moniquira-Tunja



3002185216

Alberto Ulloa



ITTUS Consultores Asociados surge como alternativa para la provisión de servicios en gerencia integral de proyectos de ingeniería, planeación urbana, transporte y ordenamiento territorial.

Nuestro equipo profesional está conformado por especialistas en diferentes disciplinas con **más de dos décadas de experiencia en proyectos del sector público y privado.**

Sede Bogotá
Carrera 50 #100-62
Oficina 402
☎ (+57 1) 9287859
✉ info@cittus.com



INNOVACIÓN

Promover espacios para la **innovación**, la **productividad** y la **creatividad** que aporten a la mejora y desarrollo de la organización.



INTEGRIDAD

Garantizar el cumplimiento de las políticas, procesos y procedimientos de la **manera más objetiva, propositiva y transparente**, desarrollando las competencias de nuestro personal.



EXCELENCIA

Llevar a cabo todas **las actividades con calidad, eficiencia, y enfoque de mejora**, en el cumplimiento de metas y objetivos propuestos para la organización.



RESPONSABILIDAD SOCIAL

Vincular a la **sociedad** y sus necesidades como **elemento principal** de la satisfacción y confianza de nuestros clientes y foco estratégico de nuestros propósitos organizacionales.

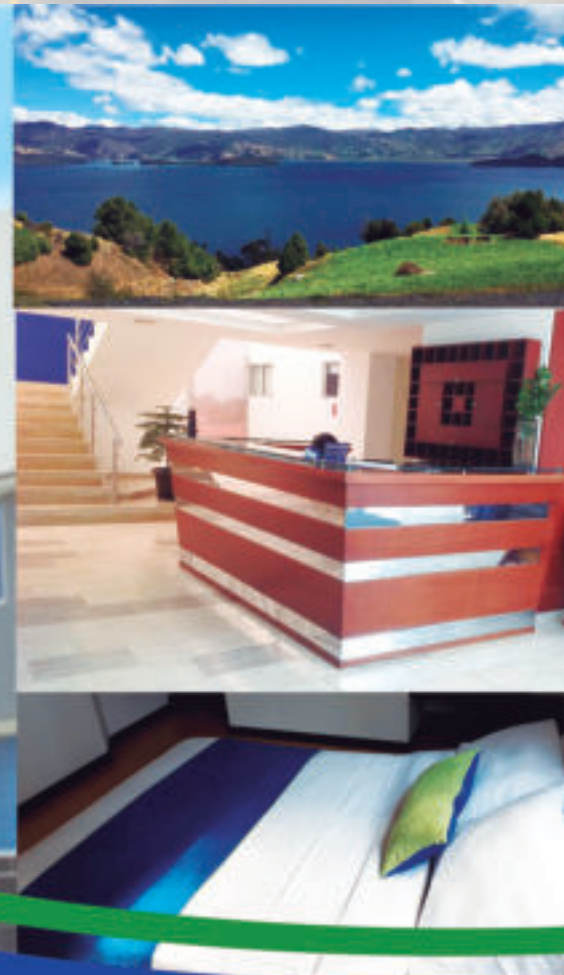


☎ 313 277 1452

☎ 310 320 0076

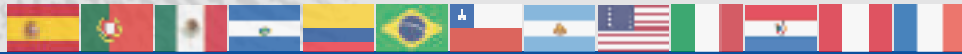
f HOTEL 3.015 Aquitania

📍 Calle 9 Ne. 7-53 (33.31 mi) Aquitania, Boyaca 152429



IBERCRIMA

INSTITUTO IBEROAMERICANO DE CRIMINOLOGÍA APLICADA



CURSOS, SEMINARIOS, TALLERES EN:

- Derechos humanos
- Seguridad
- Litigación oral
- Ciencias forenses
- Criminología
- Asesoría de empresas
- Criminalística
- Estados y entes territoriales

"somos profesionales expertos y calificados unidos para mejorar la convivencia de los derechos humanos"



@ibercrimainternacional



www.ibercrimainternacional.wordpress.com



321-452-92-11, Carmen Adriana Blanco Niño, contacto Colombia



ESTRUMETÁLICAS

METALMART

SOLDADURAS-ORNAMENTACIÓN

CALIDAD, COMPROMISO Y CUMPLIMIENTO



YOPAL-CASANARE
CALLE 43 11ª 99 B. VILLA NELLY



METALMART



314-333- 3163



PABLO MARTINEZ



METALMART2016@HOTMAIL.COM



UB Universidad de Boyacá

Revista LOGOS
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Universidad de Boyacá - Mayo 2019
Tunja, Boyacá, Colombia
ISSN 21450838