

REVISTA  
**puntoy  
línea**

Año 2 | Número 3 | Octubre 2013



"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"







## DIRECTORIO DE LA UNIVERSIDAD

Dr. Heriberto Grijalva Monteverde  
RECTOR

Dra. Arminda Guadalupe García de León Peñúnuri  
VICERRECTORA DE LA UNIDAD REGIONAL CENTRO

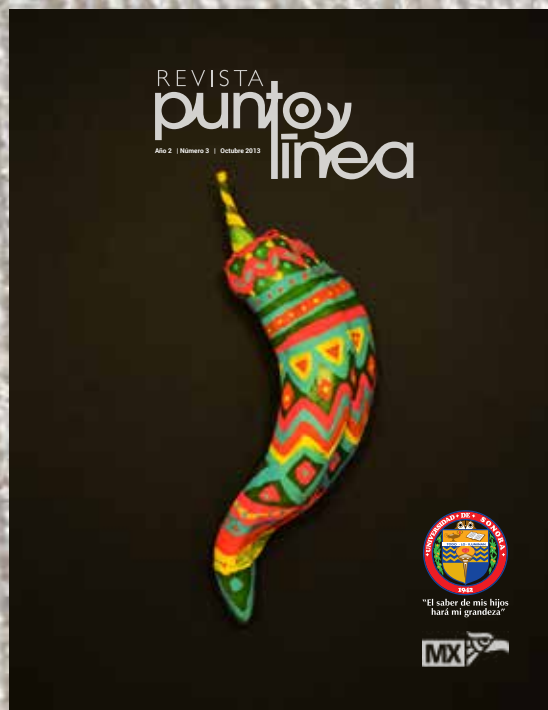
Dr. Enrique Fernando Velázquez Contreras  
SECRETARIO GENERAL ACADÉMICO

M.C. María Magdalena González Agramón  
SECRETARIA GENERAL ADMINISTRATIVA

Lic. Martha Martínez Figueroa  
SECRETARIA ACADÉMICA EN FUNCION DE DIRECTORA  
DE LA DIVISIÓN DE BELLAS ARTES Y HUMANIDADES

Ing. Heriberto Encinas Velarde  
JEFE DE DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
GRÁFICO

M.C. Mónica Aguilar Tobín  
COORDINADORA DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO



## PUNTO Y LINEA

Volumen 2 No. 2 Octubre 2013  
Publicación bimestral editada por la Universidad  
de Sonora, a través del Departamento de  
Arquitectura y Diseño Gráfico.  
BLVD. Luis Encinas y Rosales s/n. Col. Centro  
C.P. 83000, Hermosillo, Sonora.  
Tel. 259-21-78 y 80.  
Impreso en la imprenta de la Universidad de  
Sonora.  
Este número se terminó de editar  
el 18 de octubre del 2013.  
Edición Digital.  
Comentarios y colaboraciones  
al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde  
o al correo [andres.elizalde@guaymas.uson.mx](mailto:andres.elizalde@guaymas.uson.mx)

## MISIÓN

Fomentar la cultura del diseño gráfico en nuestra sociedad mediante la investigación y el trabajo en equipo, con artículos que promuevan la creatividad y la retroalimentación, de forma que permita a los alumnos aplicar sus conocimientos en la práctica profesional.

## VISIÓN

Ser reconocida como la mejor revista de diseño gráfico a nivel universitario, en diseño, impresión y contenido, y que sea la plataforma para el desarrollo de talento de los estudiantes de la División de Humanidades y Bellas Artes de la Universidad de Sonora.







REVISTA

# punto y línea

Año 2 | Número 3 | Octubre 2013

## DIRECTORIO DE LA REVISTA

D.C.G Andrés Abraham Elizalde García, M.E.  
RESPONSABLE DE PROYECTO

**TENDENCIAS:** Amaris Durán Soto y  
Grecia Delgado Fimbres.

**LA BOMBILLA:** Mirna Gabriela Encinas Hermosillo,  
Dulce María Hernández Gutiérrez, Gabriela del C.  
Morales Gutiérrez, Angélica Córdova Castillo.

**CONOCE A:** Grecia Delgado Fimbres, Martha  
Cajigaz Heredia, Pablo Salazar Terán.

**SOCIALES:** Adriana Lagarda Arias, Paloma  
Guadalupe Morales Herrera, Jesús Ramiro  
Moroyoqui Valenzuela.

**IN\_TEC:** Oiluj Rasec Carrillo Monteverde

**LOS 10 + :** Jorge Adrián Nieves López, Alejandra  
María Aguirre Torres, María Alejandra Contreras  
Lizárraga, Kristhel Silva Covarrubias.

**ILUSTRACIÓN:** Diego Alonso Rodríguez Serrano

## NUESTRO TEMA MÉXICO

Iniciamos esta nueva era de Punto y Línea con la segunda generación de alumnos de Diseño Gráfico en la Universidad de Sonora. Nuevos retos han de venir en una nueva era digital donde las tendencias son aún más dirigidas al público que prefiere el ejemplar descargable al impreso.

En este segundo año, la edición de ha vuelto trimestral debido a que se ha ajustado con mayor precisión al calendario escolar de nuestra institución. Las secciones y contenidos se han rediseñado partiendo de un tema general para el desarrollo del ejercicio del diseño. En este número, iniciamos con México como tema central, debido a las fechas de septiembre y noviembre que nos toca celebrar.

Esperamos seguir recibiendo sus comentarios con el fin de hacer esta una publicación del interés general de nuestros lectores.

Iniciamos con este nuestro cuarto ejemplar, esperamos que éste otro gran año para nuestra revista y que sea del agrado de todos ustedes.

- Editorial *Punto y Línea*







# Tixinda Studio

## Arte de Abstraer el pasado

Tixinda no sólo es diseño mexicano, es todo una creación mágica y fantástica de su propio universo a través del diseño. Uno de sus mayores atributos es tomar iconografía mexicana autóctona de la época prehispánica para llenarla de un colorido que brinda actualidad a cada diseño, además de resultar atractivos para chicos y grandes.

Conformada por Anabel Vanoni (Artista argentina radicada en México desde el 2005 que cuenta con estudios en Bellas Artes y una trayectoria multidisciplinaria) y Erick Morales (Dr. Morbito), diseñador gráfico que trabajó para el área de publicidad en México durante varios años; juntos iniciaron este proyecto, el cual va más allá de la belleza visual, es decir, Tixinda, en realidad habla del lenguaje de sentimientos y de la búsqueda de un mejor lugar para vivir.

En el 2007 al nacer Selva, su hija, esta pareja de creadores encontraron en ello, un momento que les ayudo a crear un camino más determinado a su proyecto, es decir, buscaban cambiarle el mundo a su hija, sin embargo, no lo podían lograr de manera textual, pero sí intentaron crearle un nuevo mundo a través de Tixinda, creando seres mágicos que cubren diferentes temas, desde de la salud, chamanes,

creatividad, alegría, abundancia; todo lo que buscan otorgar a aquellas personas que se acercan a su mundo.

Iniciaron como una pequeña marca de joyería y juguetes para convertirse en una firma de art-toys mucho más selecta, además de crear el Tixil Studio, donde realizan proyectos de diseño gráfico y comunicación de marcas. Entre sus clientes se cuentan nombres como Nike, Nescafé y uno de sus más recientes proyectos fue la creación de una colección completa de 10 cuadernos Scribe con gráficos, personajes y tecnología de innovación. Tixinda logra brindar un sentido mexicano único, colocándolos como originales exponentes.

Actualmente Tixinda busca involucrar su proyecto de forma directa con el quehacer social y local mexicano, interactuando con comunidades en distintas partes del país para crear un apoyo que genere un verdadero crecimiento a los involucrados, así como la generación de talleres para que las comunidades aprendan a diferenciar su producto del resto. Una compañía interesada en el crecimiento de comunidades indígenas y en otorgar un apoyo social en todos los niveles no solo a través de su marca, sino a forma de proyecto de vida.





Tixinda significa "caracol marino", el cual, durante la época prehispánica se le extraía el tinte color púrpura para teñir textiles.



# Sensacional de Diseño Mexicano

**Todo sobre  
Gráfica Popular**

**¿Quién dijo que un rótulo, volante o anuncio en alguna pared no se puede convertir en arte? Esto va más allá pues además es algo que da identidad al mexicano.**

Dentro de nuestras tradiciones también se encuentra el diseño, en este caso, el gráfico, es por ello que surge "Sensacional", nombre de un colectivo formado por Déborah Holtz, Juan Carlos Mena y Óscar Reyes, en el cual se plasman algunas tradiciones e ingenio mexicano y las convierten en arte.

Déborah Holtz fue la encargada de recopilar, durante 15 años, varios ejemplos de gráfica popular mexicana, esto va desde rótulos, volantes, empaques, carteles o murales en paredes. Ella menciona que entre fotógrafos y diseñadores recorrieron ciudades y pueblos dentro de la república y se logró

una colección de mas de 10 mil imágenes.

Es así que publicó un libro "Sensacional de diseño mexicano", pero esta idea no se detuvo ahí ya que poco después se montó una exposición con el mismo nombre en el "Museo de Arte del Banco de la República" la cual ha recorrido varios lugares; y también se realizó un programa en el que se presentan entrevistas, recorridos y análisis de dichas obras. Sensacional de diseño mexicano reúne una amplia muestra de gráfica popular creada con fines funcionales que, como buena parte de la producción artesanal, trasciende el





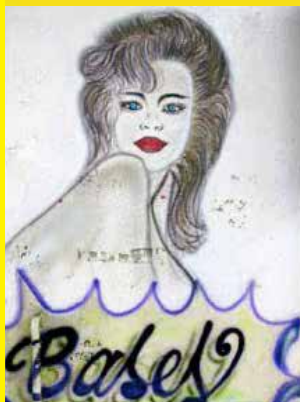
## Rótulos

objetivo que le dio origen. Los rótulos, carteles, murales y etiquetas que la componen no sólo señalan, identifican y marcan, sino que evocan fantasías, descubren ilusiones, confiesan errores y, en ocasiones, establecen un diálogo con el espectador al provocarlo o alburearlo.

Las expresiones gráficas del entorno urbano tienen como finalidad anunciar los productos y servicios que ofrecen los diversos establecimientos. Por ello, en primer lugar, pretenden invitar a la clientela mostrando la mejor cara posible: taquerías, fondas y restaurantes donde se come como rey; cantinas y pulquerías llenas de buen humor; tiendas que facilitan la vida cotidiana;

talleres, refaccionarias, peluquerías, cerrajerías o zapaterías que componen, mejoran, alivian y embellecen; pero también anuncios de bailes y conciertos, funciones de lucha libre o corridas de toros.

Ciertamente, la mayoría de las obras tiene una enorme familiaridad con las expresiones gráficas producidas en decenas de ciudades y pueblos de los cinco continentes; esta similitud se hace más evidente cuando las técnicas gráficas y de rotulación no son suficientes para lograr los efectos deseados. En cualquier caso, lo eminentemente mexicano que las caracteriza está en el humor visual, el doble sentido,











los juegos de palabras y la desinhibición creativa.

Entre estos albures y juegos visuales de primer orden está, por ejemplo, el intercambio de papeles entre el cochino y el carnicero o la decoración de una puerta de camión de carga, donde el taparrabos de un personaje totonaca se ha colocado justo sobre el cerrojo, simulando un cinturón de castidad para el alegre figurín, que sonríe ante tan descabellada idea. Este humor visual, semejante a la pantomima, es comprendido claramente sin necesidad de explicación verbal, en el clásico chiste sin palabras de los almanaques y las tiras cómicas. Otro formato clásico de estas caricaturas murales son las narraciones del antes y el después que, mediante esta eficiente técnica de comunicación visual, tratan de persuadir al espectador con ejemplos que muestran divertidas comparaciones entre lo descompuesto y lo reparado.

La gráfica funcional no necesita de explicaciones para ser disfrutada; su fresca y desinhibición hablan por sí mismas. Sin embargo, es posible someter estas obras a un nivel más profundo de análisis al considerar aspectos de su contexto histórico, geográfico y cultural. Estos trabajos forman parte de la tradición artesanal mexicana, son inseparables de la carencia de tecnología y van de la mano con los instrumentos propios de nuestra cultura popular: la improvisación y el ingenio.





# CIELITO QUERIDO

## Café





Cielito toma inspiración en nuestra historia, en el juego, la alegría de los colores, el simbolismo y el grafismo ilustrado de finales del siglo XIX y principios del XX. La marca de los rotulistas latinoamericanos, en conjunto con la gráfica de los productos de las antiguas tiendas de ultramarinos y tiendas de raya, generan un lenguaje gráfico propio de una cultura rica en su historia pero siempre dispuesta a reinventarse y a reconquistar al mercado de manera poética, nostálgica, alegre, dinámica y altamente diversa.

Rescata el valor estético de la cultura popular latinoamericana y la reinventa en un estilo Neo-Retro, el cual fusiona la gráfica de la

época de las colonias, tanto francesa como española (presentes con su fino manejo tipográfico), con la de Latinoamérica moderna y la publicidad de las grandes tiendas departamentales de los 50's, junto con el contraste del lenguaje coloquial de los mercados y las tienditas. Todos estos elementos son sutilmente integrados, resultando en un producto muy actual, muy latino y con atractivo universal. El concepto nos abre la posibilidad de comunicarnos con una mayor gama de audiencias y se convierte en un producto atemporal, ya que se nutre de su pasado pero buscará continuamente presentarse de maneras distintas, frescas y atrayentes.

**Un refugio único que se inspira en nuestra historia y en la calidez latina para reinterpretar nuestra cultura popular.**





# LA

# MEXICANADA EN LA IMPRESIÓN

El batik es una de las “técnicas de teñido por reserva”. Es utilizado para colorear tejidos y consiste en aplicar capas de cera sobre las regiones que no se desean teñir (zonas reservadas), fijándose las anilinas en aquellas zonas no reservadas.

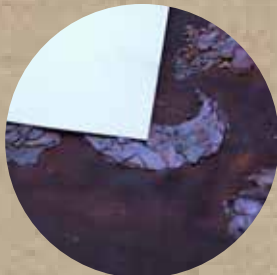
La propiedad que tiene la cera de resquebrajarse una vez endurecida, permite que en el posterior teñido se dibujen líneas quebradas o “craqueladas”.

## MATERIALES

- Tela • Tintes • Bencina • Parafina
- Cera de abeja • Tchanting
- Pinceles • Chinchetas • Plancha
- Papel • Algodón

## PASOS

1. Pasemos a la tela el dibujo que queremos imprimir. Cuidaremos que la tela esté fija a una plancha de madera con las chinchetas.
2. Una vez calentadas la cera y la parafina, cubramos con un pincel las partes que no deseamos que aparezcan teñidas.
3. La cera aplicada por toda la superficie debe llegar a empapar la tela. Si sobrepasamos los límites del dibujo, recurriremos a la bencina para disolver la cera.
4. Dejemos enfriar y endurecer bien la cera. Después comprobemos, que la cera se ha adherido a la tela también por el revés.
5. Cuando hayamos arrugado bien la tela, obtendremos unas pequeñas rajitas que produce la cera a quebrarse.
6. Aplique el tinte hasta conseguir impregnar toda la superficie de la tela. El tinte también penetrará en las hendiduras producidas por la cera.
7. Secada la tela hemos de colocarla entre una lámina de papel de estraza y una cartulina. Al utilizar la plancha caliente, la estraza absorbe la cera derretida.
8. Retiremos, una vez planchada toda la superficie, el papel de estraza y la cartulina. El pañuelo está finalmente terminado.





SERIGRAFIA CASERA



MATERIALES

- 1 Aro para bordar
- Pegamento blanco
- Media de mujer
- Pintura textil o acrílica
- Marcador permanente
- Tarjeta que no uses
- Pincel

PASOS

1. Corta la media para poder extenderla y tener mayor superficie para trabajar.
2. Coloca la media entre las 2 partes del aro para bordar y ajusta el cierre del aro.
3. Dibuja el diseño que quieres en la media con un marcador permanente.

4. Con un pincel coloca pegamento blanco alrededor de tu diseño sin cubrir tu dibujo.

5. Deja secar el pegamento, esto evitará que la pintura pase por la media.

6. Coloca el aro con la media sobre la superficie que quieres imprimir.

7. Coloca la pintura textil o acrílica sobre la media y con una tarjeta esparce la pintura.

8. Retira el aro con cuidado de tu superficie.

9. Dejela secar por 15 minutos.

10. ¡Listo!





# HULA HULA

Entre sus clientes destacan: MTV, L Oréal, Sabritas, Sony Music, Universal Music, y Canal Once entre otros. En tipografía, han diseñado más de 20 fuentes tipográficas, algunas de las cuales son distribuidas por la casa tipográfica T26. Ellos son el estudio de diseño Hula Hula.

Javier Ramírez, conocido como El Cha, es un músico, locutor, diseñador y empresario mexicano. Nació el 9 de febrero del año 1968. Es bajista de las bandas Fobia y Moderatto, así como fundador del estudio de diseño Hula-Hula y de la tienda Kong. Enrique Ollervides nació en la Ciudad de México en 1974. Es egresado de Diseño Gráfico de la Universidad Intercontinental. En 1996, junto a Javier Ramírez "Cha!", formaron el estudio Hula+Hula especializándose en el diseño editorial, de identidad corporativa y tipográfico. En 2006 el equipo de Hula-Hula, Jorge Dr. Alderete y Clarisa Moura, fundan

la tienda de ropa y discos Kong, ahora Gurú, tienda galería especializada en la venta de objetos de diseño y en las exposiciones itinerantes de artistas mexicanos e internacionales.

A continuación les presentamos el trabajo de estos grandes representantes del diseño nacional acompañado de una entrevista realizada por la revista a! Diseño.

## ¿Como surgió Hula+Hula?

Mientras estudiábamos diseño en la UIC nos dimos cuenta de que trabajábamos bien en los proyectos que realizábamos juntos, compartíamos el gusto por la música y teníamos influencias gráficas similares.



Empezamos a trabajar en promocionales para Fobia y de ahí nos seguimos a conseguir los clientes que podíamos; lo típico, amigos de la escuela, familiares, cualquier persona que se dejara que le diseñáramos algo. Hula+Hula surgió de nuestra amistad y del hecho de que nos complementábamos bien gráficamente, de un respeto por el trabajo del otro y de una búsqueda compartida por descubrir nuevas maneras de representar las mismas cosas.

**¿Cómo eligieron Hula+Hula?**

La mayoría de despachos de diseño tienen nombres con referencias directas al diseño y la comunicación, precisamente por eso, nos daban mucha flojera todos esos nombres; son aburridos, demasiado corporativos y obvios. La verdad nunca le dimos demasiadas vueltas al nombre, simplemente buscamos algo que reflejara lo que el diseño es para nosotros, algo que nos divierte, algo que nos llena de vida, y pues quisimos que el nombre fuera fácil, que al decirlo te hiciera sonreír, y trataras de imaginar qué podría un despacho llamado de tal forma hacer por ti.

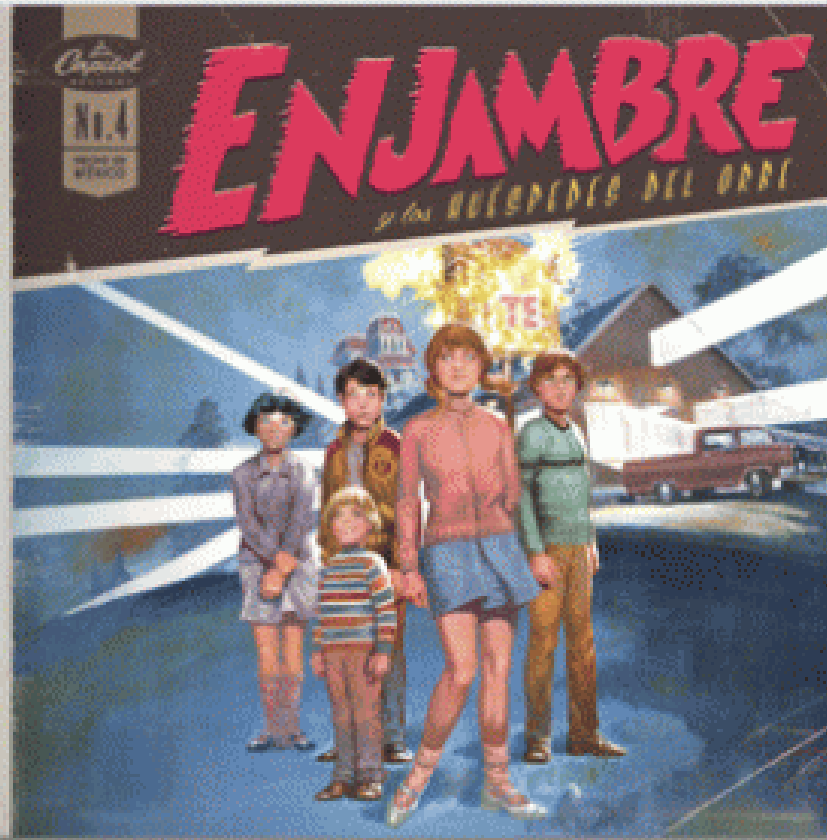
**Su trayectoria ha estado siempre ligada a la música y en el mundo siempre se ha dado una estrecha relación entre estas dos expresiones ¿Cuál pesa más o cual ejerce mayor influencia sobre la otra?**

Creemos que van muy de la mano, en algún momento pesa más la música, en otro pesa más lo visual. Nosotros simplemente no podemos vivir sin ninguna de las dos; la música nos acompaña en todas las cosas que hacemos en el día, de igual manera, estamos siempre tratando de ver todo lo que podemos, cargamos con nosotros siempre un cuaderno, una pluma y una cámara pequeña, uno nunca sabe donde se va a encontrar la inspiración para crear la próxima fuente tipográfica o logo

**Es evidente su interés y pasión por la música ¿Qué tanto ha apoyado a Hula+Hula que uno de sus integrantes forme también parte de dos importantes agrupaciones musicales, de todos conocidas, Fobia y Moderatto?**

Pues aporta y quita. Nos apoyó porque gracias a ella nos conocimos y comenzamos a trabajar juntos, también nos ayudó a conseguir nuestros primeros proyectos grandes, pero como en todo, hay cosas que te abren las puertas y depende de tu trabajo cuánto tiempo esas puertas se mantienen abiertas. Las giras, las entrevistas y las sesiones de foto que se tienen que hacer . . .





que hacer para promocionar dos grupos complican el que estemos trabajando juntos mucho tiempo, pero por suerte contamos con computadoras portátiles e internet, y para aterrizar una buena idea solo se necesitan papel y algo con que poder escribir o dibujar.

**¿Formar parte de la escena musical es un factor importante en el desarrollo de un proyecto, como el diseño de un disco por ejemplo?, ¿Es como hablar el mismo idioma con músicos y artistas?**

Por supuesto, el hecho de que uno de nosotros sea músico y que los dos seamos melómanos (amantes de la música) hace que compartamos gustos, inquietudes y experiencias con otros músicos y artistas los dos hemos estado de gira con otros grupos, y entendemos que a final de cuentas lo más importante para poder diseñar una portada de disco que funcione, es cuidar que realmente refleje lo que el artista quiso decir musicalmente. Para poder hacer eso necesitas conocer no solo de música y diseño si no de los procesos de composición, de las cosas que ocurren cuando uno está de gira y lejos de casa, de como es la vida que llevan.

Pero no todas las disqueras o los artistas están aquí para vender discos, por eso hay proyectos independientes, que cuidan a detalle cada aspecto desde la composición, producción, grabación, mezcla, la puesta en escena, el arte del disco, página web o myspace, los videos y hasta el precio que uno paga por un producto de buena calidad.

**Muchas veces los cantantes viven pendientes y muy cerca de la moda, mientras que generalmente el diseño trata de ir más allá o no dejarse llevar por la temporalidad de las modas. ¿Como satisfacer estos dos objetivos?**

Existen artistas de todos tipos, los plásticos siguen las modas, mientras que los verdaderos artistas las generan. Hay canciones que escucharemos hasta el cansancio por meses y luego olvidaremos, otras tantas que les pondremos a nuestros hijos, como hicieron nuestros padres con nosotros, no toda la música responde a tendencias ni a modas. Lo más importante es saber que tipo de música estás representando gráficamente.

**¿Te toca proponer visualmente o te toca emular algo que ya existe?**



Las disqueras buscan seguir patrones que saben han funcionado y que les garantizan vender. Pero no todas las disqueras o los artistas están aquí para vender discos, por eso hay proyectos independientes, que cuidan a detalle cada aspecto desde la composición, producción, grabación, mezcla, la puesta en escena, el arte del disco, página web o myspace, los videos y hasta el precio que uno paga por un producto de buena calidad.

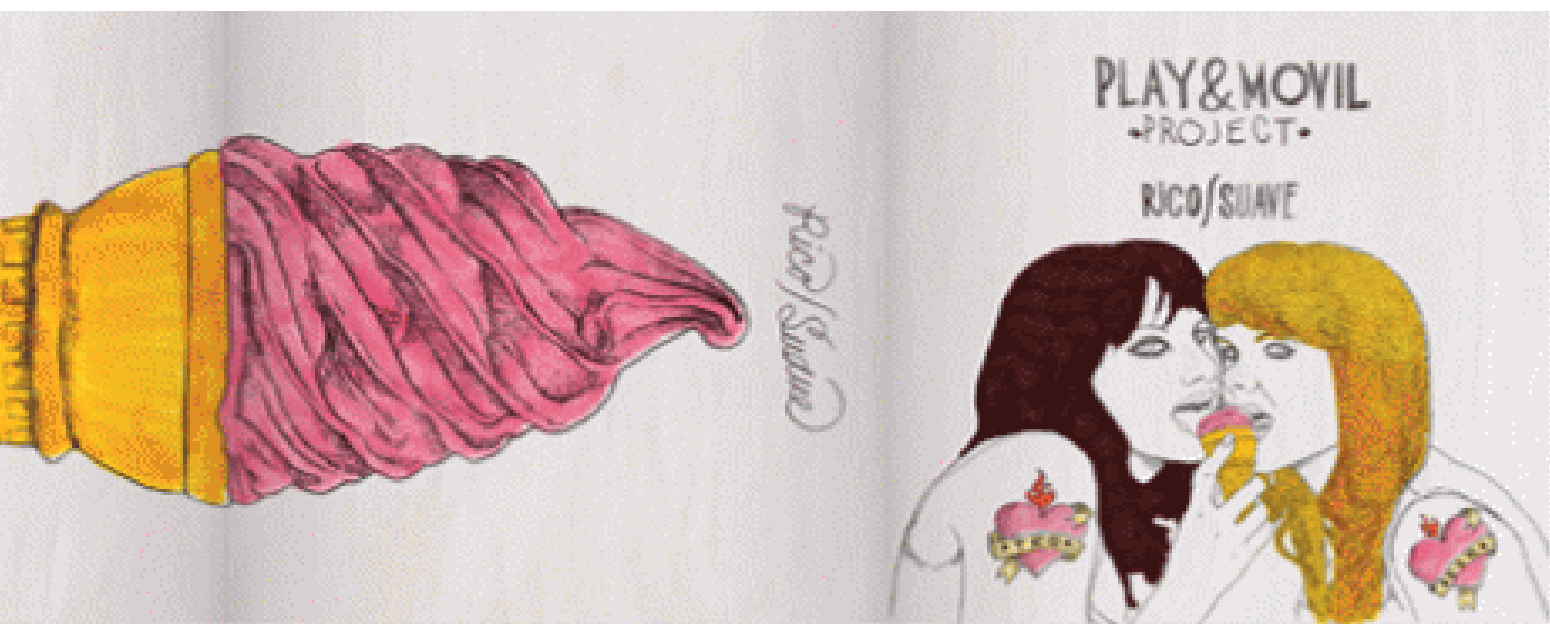
**Su trabajo está muy identificado con la música, pero ¿qué tan amplia es la oferta de servicios y proyectos que realizan en Hula+Hula?**

Lo que más disfrutamos diseñar son discos, pero hemos trabajado para todo tipo de clientes, algunos relacionados con la música y otros no tanto. Llevamos varios años diseñando fuentes tipográficas propias, también hemos diseñado muchísimas identidades corporativas para clientes muy diversos. Identidades y menús para restaurantes, portadas de libros, empaque, cartel y demás promocionales para clientes como Lóreal y Doritos.

**El diseño de Hula+Hula está muy cerca de los jóvenes, y de posibles futuros diseñadores, ¿cuál es su consejo para quienes quieren participar en el mundo del diseño?**

Empiecen ahora, no hay que esperar a terminar la carrera para comenzar a hacer cosas. Sean honestos con su trabajo, respeten las propuestas de los demás y nunca dejen de aprender o de sorprenderse. Lávense bien las manos antes de comer y después de ir al baño, no se coman el resistol blanco, y si creen que diseñar es pasársela echando relajo y tomando cerveza mejor estudien contaduría o alguna otra cosa. Las jornadas de trabajo de un diseñador nunca acaban, y no basta con dibujar “bonito” o conocer a la “gente adecuada”. No existe el diseñador que no se haya llevado cacho de un dedo con el cutter, y el cliente siempre tendrá alguna novia o familiar que es buenísimo con la computadora, así es que les toca hacerle saber por qué deben hacer ustedes el trabajo.

Además del trabajo en portadas de discos Hula + Hula ha trabajado para Cartoon Network diseñando algunas piezas para el Hijo del Santo y han hecho varios proyectos para distintas televisoras como Canal Once, Televisa y spots para MTV. Hans colaborado en varios proyectos con clientes como Vans, Lacoste, Adidas, Kid Robot, Jeremyville y otras empresas locales y extranjeras. El año pasado abrieron Kong, la primera tienda y galería enfocada al diseño “low brow” en México, proyecto que comparten con el gran ilustrador Jorge Alderete y Clarisa Moura.



# 29<sup>th</sup> **hábitat**

XVIII SEMANA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO GRÁFICO



Miembros del STAFF disfrutaron una noche muy agradable.







Disfrutando del vino y del grupo musical "CámaraRock".



Ex-alumnos y alumnos estuvieron presentes en el evento.





Noche Bohemia, edificio de Arquitectura y Diseño.



Rompe hielo en Olympics Sports Bar.



Final Basquetbol, equipo varonil "Viejos Lobos de Mar".



Final Basquetbol, equipo femenil "Cavaliarks".





# ICE BREAKER WELCOME PARTY!



Tantra noc. Viernes 30 de Agosto "Fiesta de Bienvenida"



Diseñadores y arquitectos asistieron al evento.





# CUANTO COBRAR

## UNA APLICACIÓN HECHA EN MEXICO PARA UN FREELANCE COMO TU

El principal objetivo de toda aplicación, es satisfacer una necesidad del usuario, todo aquel que haya trabajado como freelance, se ha hecho la misma pregunta: ¿Cuánto debo cobrar?, existen muchos consejos y pasos a seguir para obtener ese número, sin embargo hoy en día para muchos, lo más fácil es acceder a una aplicación en su dispositivo móvil, ingresar algunos datos y al final obtener la respuesta que se quiere.

CuntoCobrar es una aplicación desarrollada por Antonio Macías (@Maciah), con el único objetivo de ayudar a un freelance, para saber cuánto debe cobrar por un proyecto de acuerdo al área, tiempo y actividades que requiera.

Como freelance, muchas veces pasamos por alto puntos muy importantes que deberían ser incluidos dentro del presupuesto de un proyecto, ya que no solamente es trabajar, cumplir objetivos y entregar.

Existen diversos gastos en los que incurrimos, pero también puntos a nuestro favor como lo es nuestra experiencia que hayamos obtenido anteriormente.

Para poder utilizar CuantoCobrar, deberás llenar un perfil que ayudará a darte el estimado de cuánto cobrar por un proyecto y a cuánto equivale una hora de trabajo tuya, este perfil tiene información básica, ubicación, estudios realizados, experiencia laboral y gastos.

Una vez terminado tu perfil, podrás calcular el estimado de cuánto cobrar en 75 diferentes proyectos que se clasifican en 9 categorías como: Community Management, Diseño Gráfico, Ilustración, Diseño Multimedia, Publicidad en Línea, SEO, Diseño UX/UI, Diseño Web, Redacción.

Al seleccionar la categoría, podrás especificar en que constará el proyecto y cuáles serán tus actividades dentro de éste, así en base a lo que



especifiques y tomando en cuenta tu perfil, se podrá elaborar un presupuesto estimado que te servirá ya sea para tomarlo como lo que en realidad cobrarás o bien como base y de ahí negociar.

A continuación, les presentamos una pequeña entrevista que los chicos de Conéctica le hicieron a Antonio Macías:

**Conéctica:** La principal: ¿Por qué únicamente para iOS? ¿Tienen planes de liberar una versión para Android o bien alguna otra plataforma, tal vez una web app?

**Antonio Macías:** iOS es la plataforma con la que más familiarizados estamos, al inicio pensamos en Android pero para poder hacer un buen producto en dicha plataforma se requiere de tiempo y recursos, no estamos cerrados a la idea de hacerla, dependerá de si recibimos apoyo financiero para tener más gente trabajando, aunque si te soy sincero veo más factible la web app antes que android.

**C:** ¿Cómo estableces las tarifas base para dar el estimado de cobro de un proyecto? ¿Qué pasa cuándo las tarifas suben, se liberara una actualización o es de forma automática?

**AM:** Todo nace en un "starting-price" el cual establecimos después a tomar en cuenta 3 asuntos principales: Experiencia propia, Entrevistamos a varios freelancers en el mercado, sobre todo para que nos explicaran cuál es su metodología para sacar el costo de sus servicios, Libros y más libros, algunos como el libro rojo en México, y muchos de Australia donde el emprendimiento web tiene gran auge.

Las tarifas se acomodan acorde al dólar de estados unidos, cada día 30 la aplicación revisa y acomoda los costos. Sin embargo, si cambia el costo promedio en el mercado de algún producto, se hará por medio de una actualización



(Incluso ahora estamos trabajando para mejorar SEO y Diseño Web Responsivo. Por lo que es posible que alrededor de Abril o Mayo habrá una actualización.

**C:** ¿Qué fue lo que te motivó a realizar la aplicación? ¿Cuál fue tu trabajo de campo al realizar la investigación para conocer las principales categorías y proyectos que se muestran en la aplicación?

**AM:** Algo curioso, primero mi experiencia de 6 años como freelance. Para mi siempre me fue un dolor de cabeza saber cuánto cobrarle al cliente, es más, recuerdo que por mi primera página web cobre justamente lo que necesitaba para un nuevo celular, sin tomar en cuenta nada más.

Por otro lado en 3 trabajos que estuve como empleado (DF, Chihuahua y Canadá) me pidieron hacer un cotizador, siempre fue de web, es ahí donde te das cuenta que no solo tu estás perdido y que hay mucha gente con esa gran duda. Sobre el campo de trabajo mucho fue de platicar con otros freelancers de EUA, España, México y Canadá sobre los servicios que ofrecen, desde al que le van a pedir que le abra la cuenta de Facebook al cliente, o un logo para una panadería, etc. Fue en ese tipo de proyectos que decidimos enfocarnos a la hora de la investigación.

Fuente: Conéctica | CuantoCobrar  
www.cuantocobrar.com



# HERRAMIENTAS PARA EL BUEN DISEÑADOR

## LAS ARMAS SECRETAS DE TODOS LOS DISEÑADORES GRÁFICOS MEXICANOS

Para lograr un buen trabajo, no solo hace falta mucho conocimiento y práctica, sino que también se necesitan distintas plataformas en donde basar nuestras habilidades, combinándolo con buenos recursos, por eso existen herramientas para volcar nuestro conocimiento y habilidades.



**Basecamp**

### Basecamp

Este es un proyecto muy interesante, en el que te gustará participar si trabajas en conjunto con un grupo de personas, debido a que este es uno de los mejores organizadores de tareas que hay actualmente en Internet. Si adquieres una cuenta te darás cuenta lo fácil que se transforma el compartir archivos, documentos, proyectos con otros miembros que colaboren con el trabajo, para que en conjunto se pueda lograr una presentación bien realizada.

**URL2PNG**

### URL2PNG

Esta herramienta permite ver como se ve un sitio web sin necesidad de estar bajando la ruedita. Gracias a esta herramienta nosotros únicamente tendremos que brindar la dirección del sitio web que necesitemos hacer una captura de pantalla, y obtendremos una imagen total del sitio en formato .PNG. Es una aplicación web muy útil para elaborar diseños de páginas web, ya que obtendrán una imagen preliminar sin importar el sistema operativo o el navegador. Además es de uso gratuito.





## Shrink O'Matic

### Shrink O'Matic

Una de las herramientas que más les gusta a los diseñadores, es una aplicación basada en Adobe AIR, mediante la cual podremos cambiar el tamaño de las imágenes que volquemos a este programa de escritorio respetando las proporciones. El creador de Photoshop constantemente ofrece nuevas herramientas que facilitan la vida de los diseñadores gráficos, en esta oportunidad Shrink O'Matic es la que evitará que tengas que abrir pesados programas de edición de fotografías por el solo hecho de cambiar el tamaño a una imagen.

# K&R!

### What the Font

La herramienta llamada What the Font te permite saber cuál es la fuente que se esconde detrás de una determinada imagen. Con esta herramienta solamente tendremos que subir la imagen en donde se encuentra la palabra que contiene la fuente que queremos determinar, y el sistema nos nombrará algunas aproximaciones.

### Adobe Kuler

Esta es una aplicación muy utilizada por los diseñadores gráficos, ya que esta te ofrece una paleta de colores muy buena para trabajar utilizando los más variados estilos y aspectos que puede llegar a tomar un color. El programa para Windows es totalmente gratis, en cambio las aplicaciones para dispositivos con el sistema operativo Android tienen un costo alrededor de los 10 dólares americanos.

# OBRAS MEXICANAS

## famosas

2

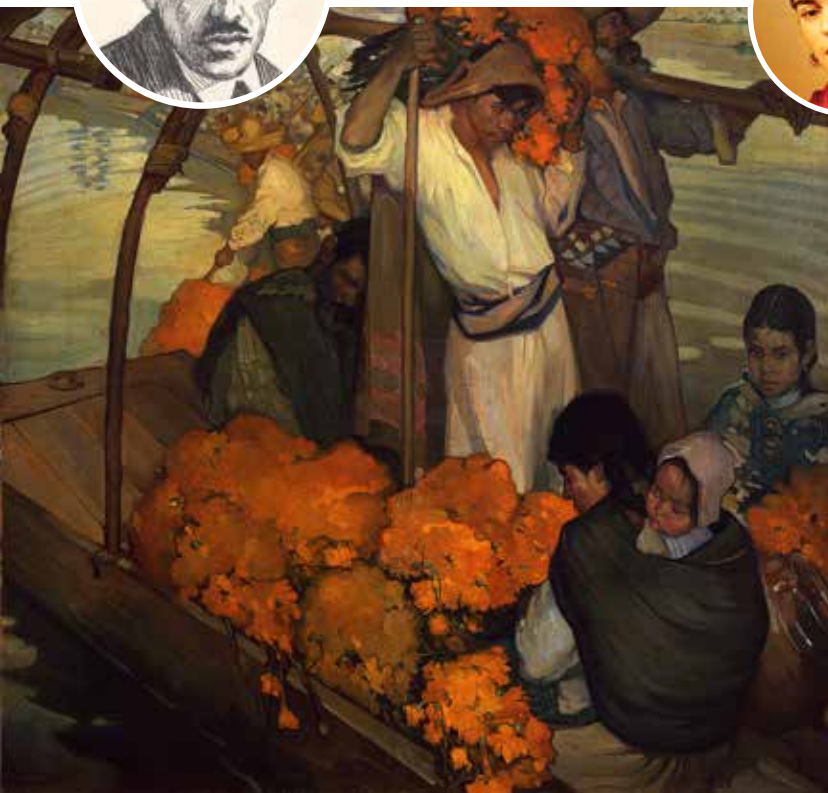
### Las dos Fridas - Frida Kahlo

1

### La ofrenda - Saturnino Herrán

Su obra se inspira básicamente en el México precolombino y en sus costumbres populares y la gente del pueblo. Sus figuras han sido asociadas con las tradiciones del arte español, en especial la obra de Velázquez y José de Rivera, y también del modernismo catalán

Esta enigmática obra posee una gran carga simbólica. Por un lado, del estado anímico de la artista, que acababa de romper con su marido, Diego Rivera; por otro, como metáfora de la "mexicanidad" y el mestizaje a las que aluden las dos figuras: una, con el traje de tehuana y la otra con traje europeo del XIX similar al que su madre llevó el día de su boda. En Frida Kahlo se unían ambas raíces: el pasado y el presente se unen en su persona. El desdoblamiento de las dos figuras se unifica sin embargo, pues la sangre de una alimenta y se transvasa a la otra. El hieratismo y la expresión de las figuras y el fondo de inquietantes y quebradas nubes transmiten la sensación de soledad. La composición, con los personajes centrados y simétricos, contrastan con el movimiento del cielo nublado del fondo que sugiere amenaza y desequilibrio exterior.





3

### La Marcha de la Humanidad en la Tierra y hacia el Cosmos - David Alfaro Siqueiros

Es un mural que cubre el "Foro Universal" del Polyforum Cultural Siqueiros. Por su tamaño, el más grande pintado en toda la historia.

Fue encargado por Manuel Suarez y Suarez. Y en base a este mural se pensó y se construyó todo el edificio. La planta del Foro es la de un octágono irregular. El mural cubre todas las caras, excepto el piso, en donde se localiza una plataforma giratoria de 24 metros de diámetro, la cual se usa para un espectáculo de luces y sonido narrado por una grabación del propio Siqueiros.



4

### Las sandías - Rufino Tamayo

La planta del Foro es la de un octágono irregular. El mural cubre todas las caras, excepto el piso, en donde se localiza una plataforma giratoria de 24 metros de diámetro, la cual se usa para un espectáculo de luces y sonido narrado por una grabación del propio Siqueiros.



5

### La Catrina - José Guadalupe Posada.

La versión original es un grabado en metal, el nombre original es calavera garbancera.

Garbancera es la palabra con que se conocía entonces a las personas que vendían garbanza que teniendo sangre indígena pretendían ser europeos, ya fueran españoles o franceses y renegaban de su propia raza, herencia y cultura. Desde el punto de vista de Posada, es una crítica a muchos mexicanos del pueblo que son pobres, pero que aun así quieren aparentar un estilo de vida europeo que no les corresponde.





### Don Quijote - Octavio Ocampo

El cuadro llamado Visiones del Quijote, demuestra la poderosa habilidad de Octavio Ocampo para contar una historia, usando una sola imagen.

De lejos, el espectador ve a un anciano con una expresión lejana y de ensueño en su rostro. El cabello de un amarillo brillante y la extraña barba, completa el extraño rostro de este hombre. Si no acercamos mas, el espectador es transportado a los campos españoles, donde se advierte que los molinos de viento en el centro del cuadro, parecen como si estuvieran a punto de tomar vida. Dos héroes orgullosos en el centro del cuadro tienen de fondo a los molinos de viento. Don Quijote en su fiel caballo Rocinante y Sancho Panza en Dappie, están rodeados por el mundo que solo vive en la mente de Don Quijote.



### Miguel Hidalgo - Jesús Helguera

Admirador fiel de los muralistas mexicanos Rivera, Orozco y Siqueiros, así como del Doctor Atl y de Rufino Tamayo, Helguera fue poseedor de una gran cultura visual que plasmó en cada uno de sus lienzos: "el detallismo". Modesto siempre en su manera de ser, pues jamás se sintió artista ni pretendió exhibir sus originales, recibía cada año un guión literario por parte de La Moderna en el que se le especificaba el tema, el lugar, los personajes a representar y los elementos componentes del cuadro; una vez que se discutía y se aprobaba él lo interpretaba y le imponía su propio sello. Helguera viajaba a los lugares indicados por el guión con su equipo de trabajo, compuesto por dos camarógrafos, un guionista y un auxiliar, se realizaban las tomas fotográficas necesarias de la escena, particularmente de la arquitectura, la flora y la fauna propias del sitio escogido, y una vez en su taller trazaba a lápiz los bocetos que darían lugar al original.





8

### Sor Juana Ines de la Cruz Miguel Cabrera

El retrato de Miguel Cabrera, que ahora se encuentra en el Museo Nacional de Historia, muestra una imagen de Sor Juana en primer plano. Se encuentra sentada en su escritorio, con una de sus manos en un libro abierto y la otra tocando su rosario. La postura de la poeta muestra la intención del pintor por revelar la identidad interior de Sor Juana, un compromiso tanto con el aprendizaje como con la religión.

9

### El Hombre en llamas - José Clemente Orozco

Entre los años 1938 y 1939, considerado como una obra cumbre del arte mexicano, la obra fue elaborada utilizando la técnica de pintura al fresco. La obra se encuentra en la cúpula del Hospicio Cabañas, en Guadalajara, Jalisco, y representa al mundo prehispánico, sus rituales primitivos y en ocasiones sangrientos ante el sacrificio de otros humanos que conformaban una sociedad que aparentaba vivir bajo lineamientos inflexibles que la alejaban de la compasión y los más humildes sentimientos humanos.

10

### Sueño de una tarde dominical - Diego Rivera

Mural creado entre los años 1946 y 1947, es la principal obra en exhibición permanente del Museo Mural Diego Rivera. Su ubicación original era el restaurante Versailles del Hotel del Prado hasta que este fue dañado por el Terremoto de México de 1985, posteriormente fue restaurado y trasladado en 1987 a el Museo Mural Diego Rivera.







# MOCRE,

## ILUSTRACIÓN

David Rivas mejor conocido como el Mocre es un diseñador gráfico y artista plástico nacido en el distrito federal, quien con convicción propia a logrado mezclar su gusto por ambas disciplinas a logrado crear un estilo gráfico único. Desde niño su gusto por los comics le a ayudado a experimentar con el dibujo y de esta manera lograr crecer hasta crear algo único como lo que hace hoy en día. Su estilo se basa

en una mezcla entre el cubismo, lo abstracto con un toque de pop, utilizando varios planos en 2D y 3D. En sus obras donde generalmente pinta animales, se puede notar a simple vista que el color es algo elemental, la mezcla idónea en sus paletas de colores reflejan una lucidez propia y muy particular de su estilo. Como diseñador ha tenido gran experiencia ya que su puesto como director de arte en una recono-



cida agencia publicitaria realizó diversos proyectos para marcas como: Coca cola, Intel, Clorets, General Motors, Marinela, etc.

Él menciona que de no haber sido diseñador y artista hubiera sido comediante, ya que de niño siempre le gustaba contar chistes y piensa que el hecho de reír prolonga la vida.

El MOCRE es un artista joven que piensa que el transcurso del diseño al arte urbano en su caso fue un hecho natural. De sus inspiraciones principales siempre fueron los cómics, pero fue hasta que empezó con el street art que logro encontrar completa libertad creativa.

Animal Bizarre es el termino que mocre utiliza para referirse a su particular estilo, siendo una mezcla de las caricaturas de su infancia, los animales, la arquitectura la música electrónica, plasmar una naturaleza por medio de figuras rígidas , deformándolas en pronunciación del volumen con plastas de color, en las que se reflejan tonos y perspectivas ortogonales, creando imágenes y perfiles eclécticos, todo esto genera esta

distorsión de la fisonomía animal que podría considerarse como el emblema de su estilo.

De sus ultimas obras podemos ver "El VENADO DE LA CIUDAD DEL SOL" el cual como parte de un proyecto de la universidad de Sonora, vino a impartir un taller este verano y dejo un grato recuerdo en las calles de nuestra ciudad. Lo pueden apreciar en la avenida Pino Suárez casi esquina con no reelección, donde sus impactantes colores y formas atraen la mirada y la atención de todos los transeúntes que circulan por esa zona.

**"El  
hecho de  
reír prolonga  
la vida."**

El característico y excéntrico estilo del Mocre, lo vuelve una personalidad única en el medio, su amalgama y destellos visuales atraen la atención de cualquier espectador, logrando una impresión en ellos, creando un cuestionamiento y deleite visual. Su trabajo es imprescindible para los amantes del arte urbano mexicano.

[mocre.com.mx](http://mocre.com.mx)

[elmocre.blogspot.com.mx](http://elmocre.blogspot.com.mx)

[facebook.com/elmocre](https://www.facebook.com/elmocre)





REVISTA  
puntoy  
línea