

Moda • Videojuegos • Economía • Redes sociales • Entretenimiento • Música • y más

# NOSOTROS

Descubre tu ASTHETIC 2000



## UN VIAJE A LOS 2000

Viaja por los años que integraron esta década y recuerda los sucesos y modas más importantes

**Diseño:** una nueva frontera

facebook

**REDES SOCIALES**  
fenómeno social



**CARICATURAS**  
icónicas

punto y línea

Año 10 | Número 1 | Enero-Marzo 2022

El gran estilo de Britney Spears

Los mejores videojuegos de cada año



Enero-Marzo 2022

Año 11 | Número 1



"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"

## Directorio de la Universidad

Dra. María Rita Plancarte Martínez  
RECTORA

Dra. Luz María Durán Moreno  
VICERRECTORA DE LA UNIDAD REGIONAL CENTRO

Dr. Ramón Enrique Robles Zepeda  
SECRETARIA GENERAL ACADÉMICA

Dr. Luis Enrique Riojas Duarte  
SECRETARIA GENERAL ADMINISTRATIVA

Dra. María Guadalupe Alpuche Cruz  
DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE HUMANIDADES Y BELLAS ARTES

Dra. Glenda Bethina Yanes Ordiales  
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

M.E. Andrés Abraham Elizalde García  
COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN  
DISEÑO GRÁFICO

Año 11, No. 1, Enero-Marzo de 2022

Publicación trimestral 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 los talleres del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora. Este número se terminó de editar el 31 de marzo del 2022. Tiraje: 150 ejemplares. Comentarios y colaboraciones al celular 662 149 87 55 con Andrés Elizalde o al correo andres.elizalde@unison.mx



Diseño de portada: Damaris Velásquez

## Directorio de la Revista

RESPONSABLE DE PROYECTO  
M.E Andrés Abraham Elizalde García

### TELEVISIÓN

Dania Melissa Bustamante Rendon  
Carla Alcantar Flores  
Dylan Uriel de la Puente Arenas  
Andrea Juzaino Camacho

### REDES SOCIALES

Andrea Navarro Rojas  
Flor Mariela Olimon Flores  
Doranelly Ruiz Martinez  
Lorena Soto Rabago

### DISEÑO

Dania Melissa Bustamante Rendon  
Carla Alcantar Flores  
Dylan Uriel de la Puente Arenas  
Andrea Juzaino Camacho

### JUGUETES Y CONSOLAS

Adriana Guadalupe Martinez Fuentes  
Damaris Velasquez Jimenez  
Abril Galvez Mendoza  
Maria Claudette Iglesias Lizarraga

### ENTRETENIMIENTO

Adriana Guadalupe Martinez Fuentes  
Damaris Velasquez Jimenez  
Abril Galvez Mendoza  
Maria Claudette Iglesias Lizarraga

### MODA

Adriana Guadalupe Martinez Fuentes  
Damaris Velasquez Jimenez  
Abril Galvez Mendoza  
Maria Claudette Iglesias Lizarraga

### TECNOLOGÍA

Aline del Campo Salazar  
Itzel Alejandra Rodriguez Peralta  
Gladia Karlene Rivera Dominguez

### SUCESOS POLÍTICOS Y ECONÓMICOS

Aline del Campo Salazar  
Itzel Alejandra Rodriguez Peralta  
Gladia Karlene Rivera Dominguez

### CINE

Andrea Navarro Rojas  
Flor Mariela Olimon Flores  
Doranelly Ruiz  
Lorena Soto Rabago

### MÚSICA

Manuel de Jesús Bojorquez Baez  
Alberto Soto Miranda

## NOSOTROS

Un nuevo siglo, un nuevo milenio, una nueva década. Los 2000 representaron sin duda algo más que un cambio de año, fue un cambio de época inigualable.

En esta edición recorreremos lo más representativo de estos diez años que hicieron un gran cambio en aspectos de mucha relevancia como los programas de televisión, la música, la tecnología, la moda, el entretenimiento, así como sucesos políticos que nos marcaron permanentemente.

Grandes cambios en la forma de comunicarnos, de divertirnos y de expresarnos sucedieron en este tiempo. Por estos motivos dedicamos este número a regresar en el tiempo y recordar con gran nostalgia esta década que comenzó hace ya 22 años y que forma parte de los nuevos profesionistas en todos los terrenos, incluyendo nuestra nueva generación de diseñadores que intencionalmente recurren a técnicas de antaño para imaginar todo lo que acontece en este momento histórico.

Como ya es una costumbre, damos las gracias por todo el apoyo recibido para que nuestros alumnos realicen la producción de esta revista, que cuenta ya con más de una década de existencia.

-Editorial Punto y Línea

## Índice

Televisión	
Televisión en los 2000 .....	4
Redes Sociales	
Facebook, Hormail, Instagram, Napster, MetroFLOG.....	8
YouTube, Ares Galaxy, Tumblr, Windows Messenger, MySpace, Wikipedia .....	9
Wikipedia, MySpace, Windows Messenger, Twitter, Megaupload .....	10
Skype, Gmaikl, Spotify.....	11
Diseño	
Tecnología, una nueva frontera .....	12
Programas y equipo: camino al futuro .....	13
Del mercado hasta la política.....	14
Diseño web: make it simple .....	15
Tendencias; capturando tu atención .....	16
Juguetes y Consolas	
Juguetes.....	18
Consolas .....	19
Entretenimiento	
Videjuegos.....	20
Moda	
Moda de los 2000.....	22
Early 2000 .....	24
Top 10 Celebridades Fashion Icons del 2000s .....	26
Tecnología	
Google.....	28
Facebook, MySpace, Twitter .....	28
Conexión inalámbrica a internet, ipod, iphone .....	29
Sucesos políticos y económicos	
Del PRI al PAN, apuesta por el cambio político.....	30
El "Corralito" y la crisis político-económica en Argentina.....	30
La captura de Saddam Hussein.....	31
Los atentados terroristas 11-M en España .....	31
La creación de bitcoin .....	31
Evo Morales, primer presidente indígena en Bolivia.....	32
Colombia Soy Yo y la liberación de Ingrid Betancourt .....	32
La histórica caída de la bolsa y la recesión .....	33
Barack Obama, primer presidente afroamericano de EE.UU .....	33
Cine	
Mejores películas de la década.....	34
Música	
Las estrellas que salieron en los 2000.....	36
Las chicas marcaron la época.....	38

REVISTA  
**punto y línea**

## 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.





TELEVISIÓN

# Televisión

## 2000



Bob Esponja es una serie de televisión de dibujos animados estadounidense creada por el animador, caricaturista y biólogo marino Stephen Hillenburg (1961-2018) para la cadena Nickelodeon, estrenada el 1 de mayo de 1999. Es producida por su compañía, United Plankton Pictures.

La serie narra las aventuras y los esfuerzos de Bob Esponja y sus diversos amigos en la ficticia ciudad submarina de Fondo de Bikini. Es la quinta serie animada estadounidense de más larga duración,

KND: Los chicos del barrio es una serie de dibujos animados creada por Tom Warburton por encargo de Cartoon Network Studios y emitida por el canal de televisión Cartoon Network desde 2002. La serie es de contenido para todo público, con caracteres tomados del género de espionaje y de aventuras; basada en la vida de un grupo de cinco chicos menores de 10 años (Sector V) Lo que seguro se recuerda más de esta serie fue lo creativo de su dialogo en el doblaje latinoamericano!

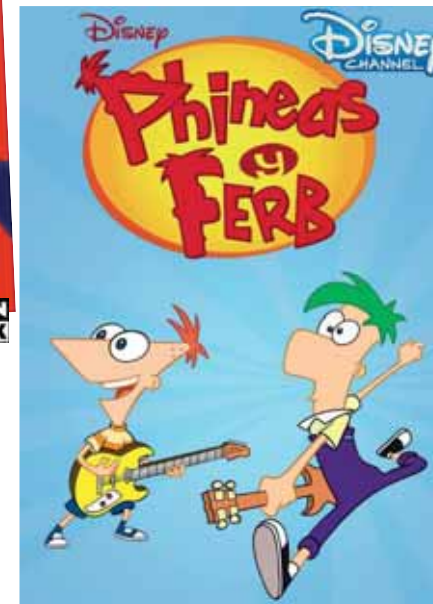


Los padrinos mágicos es una serie de televisión animada creada por Butch Hartman y producida por Frederator Studios y Billionfold Inc. Timmy Turner es un niño de 10 años nada popular, a quien sus compañeros suelen molestar. Sus padres lo dejan al cuidado de Vicky, una niñera malvada y abusiva. Es allí donde intervienen Cosmo y Wanda quienes son sus padrinos mágicos, seres que se les asignan a los niños que no tienen una vida feliz, para concederles deseos.



Teen Titans o Los Jóvenes Titanes es una serie de dibujos animados basada en las historietas de superhéroes The Teen Titans, de DC Comics. La serie fue emitida por Cartoon Network y Kids' WB. La serie gira en torno a un grupo de superhéroes adolescentes llamado los Jóvenes Titanes formado por Robin, Cyborg, Raven, Starfire, Chico Bestia y Terra (quien se unió al equipo solo por un breve tiempo).

Jenny, La robot adolescente es una serie animada estadounidense creada por Rob Renzetti producida por Frederator Studios para Nickelodeon. Abreviado como La Robot Adolescente en América Latina, es protagonizada por una chica robot con mentalidad de 16 años llamada XJ-9. Aunque ella prefiere ser conocida simplemente como "Jenny"



Phineas y Ferb es una serie animada original de Disney Channel creada por Dan Povenmire y Jeff "Swampy" Marsh. La serie sigue dos estructuras argumentales en cada episodio, una trama principal sobre las acciones de Phineas, Ferb y Candace; y una trama secundaria centrada en la mascota de los protagonistas, Perry el ornitorrinco, quien se convierte en el Agente P, un espía secreto que lucha contra el Dr. Heinz Doofenshmirtz, un científico villano que tiene planes de dominar la ciudad pero es siempre atrapado a tiempo por Perry.

### DATO CURIOSO

Ed Edd y Eddy existe debido a un desafío!

Danny Antonucci estaba diseñando un comercial cuando un amigo suyo lo desafió a crear una caricatura para niños.

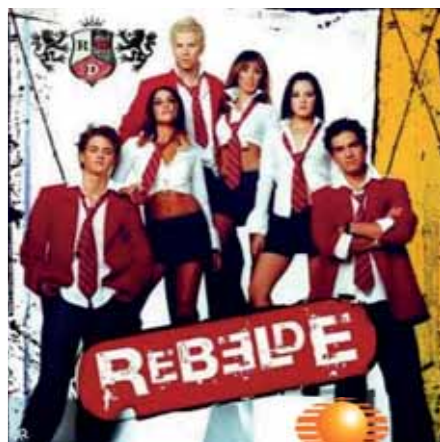
Dado que todo su trabajo hasta ese momento había sido hecho para audiencias adultas, el desafío lo sacó de su zona de confort. Aceptó el desafío y concibió a Ed, Edd y Eddy como una caricatura que se parecía a las que amaba de la década de 1940 hasta la década de 1970.







## TELEVISIÓN



Televisa

Rebelde es una telenovela juvenil mexicana producida por Pedro Damián para Televisa, transmitida entre los años 2004 y 2006. La telenovela es una versión de la historia original argentina, Rebelde Way, creada por Cris Morena y adaptada por Pedro Armando Rodríguez y María Cervantes Balmori. Se estrenó por el Canal de las Estrellas el 4 de octubre de 2004 en sustitución de Corazones al límite. El Elite Way School es un exclusivo colegio privado de prestigio internacional donde adolescentes de clase alta estudian.

Drake & Josh es una serie de comedia adolescente creada por Dan Schneider y es un spin-off de El Show de Amanda, producida y transmitida por la cadena Nickelodeon. Los adolescentes Drake y Josh no podían ser más diferentes, y ahora que se han convertido en hermanastros y viven en la misma casa, los nuevos hermanos tienen días impredecibles y divertidas aventuras mientras se acostumbran a ser familia.



Hannah Montana fue una serie original de Disney Channel. La serie, destinada al público juvenil e infantil que relata la vida de Miley Stewart quien lleva una vida completamente normal, excepto por un factor. Ella es la sensación del pop adolescente Hannah Montana. La banda sonora fue una de las más vendidas en 2006. La serie rompió récords de audiencia para Disney Channel: 8.4 millones de televidentes en la fecha de estreno.



31 minutos es una serie de televisión infantil y posteriormente, una banda musical chilena creada por la productora Aplaplac (propiedad de Álvaro Díaz, Pedro Peirano y Juan Manuel Egaña) estrenada el 15 de marzo de 2003 por Televisión Nacional de Chile. Se centra en las aventuras del equipo de un noticiero de poco prestigio en el que siempre ocurre algo inesperado, cuyo presentador es Tulio Triviño. Las notas del programa son educativas y algunas dejan un mensaje explícito o implícito, mientras que otras son bastante ridículas.

### DATO CURIOSO

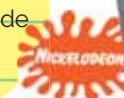
iCarly tuvo un regreso en el año 2021, con el mismo nombre, Carly, Spencer y Freddie están de regreso, navegando por el próximo capítulo de sus vidas, enfrentando las incertidumbres de la vida a los veinte años. Jannette Mcurdy, quien interpreta a Sam, no está presente en esta nueva temporada.



Amy, la niña de la mochila azul es una telenovela infantil mexicana, producida por Televisa Niños, la cual fue exhibida en el año 2004. Fue protagonizada por Danna Paola y Joseph Sasson en los roles infantiles. Amy es una niña que vive con su padre adoptivo, Matías, en un barco viejo y oxidado llamado "El Bucanero". Amy trabaja para ayudar a mantener a su papá debido a que este no tiene un empleo real, y todo va bien en su vida hasta la llegada de la Srta. Minerva, quien busca huérfanos para el internado "San Felipe."

iCarly

iCarly fue una sitcom creada por el productor de televisión, Dan Schneider y transmitida originalmente por la cadena Nickelodeon. La serie trata de la historia de Carly Shay, una niña que junto a sus dos mejores amigos, Sam Puckett y Freddie Benson, crean un webshow llamado iCarly. La serie fue producida por Schneider's Bakery en asociación con Nickelodeon Productions. El episodio "Piloto" fue exhibido el 8 de septiembre de 2007 en Estados Unidos y tuvo un total de 5.65 millones de espectadores.





# REDES SOCIALES

Las redes sociales han penetrado en la sociedad como hacía mucho tiempo no lo lograba ningún invento, logro, fenómeno social o natural, ni nada que se le parezca. Desde la era de la escritura y la imprenta, pocos sucesos lograron modificar los hábitos y costumbres de las personas a todo nivel, credo, edad o país de origen.

## Facebook

Es un servicio de redes y medios sociales en línea estadounidense ubicado en California. Fue lanzado el 4 de febrero en 2004 por Mark Zuckerberg, junto con otros estudiantes de la Universidad de Harvard.



## Instagram

Es una red social de origen estadounidense basada en copartir imágenes y videos, propiedad de Meta. Creada por Kevin Systrom y Mike Krieger, fue lanzada el 6 de octubre de 2010.



## Hotmail

Fue un servicio gratuito de correo electrónico basado en la web de Microsoft. Fue fundado por Sabeer Bhatia y Jack Smith y lanzado en julio de 1996 como uno de los primeros servicios de correo electrónico basado en la web, y también uno de los primeros gratuitos.



## Napster

Es un servicio de distribución de archivos de música. Su popularidad comenzó durante el año 2000. Su tecnología permitía a los aficionados a la música compartir sus colecciones de MP3 fácilmente con otros usuarios.



## YouTube

Es un sitio web de origen estadounidense dedicado a compartir videos. Fue creado por tres antiguos empleados de PayPal en febrero de 2005 y, en octubre de 2006 fue adquirido por Google Inc.



## Tumblr

Es una plataforma de microblogueo que permite a sus usuarios publicar textos, imágenes, videos, enlaces, citas y audio. Con sede en Manhattan (Nueva York, Estados Unidos), fue fundada por David Karp en 2007.



## Ares Galaxy

Popularmente conocido como Ares, es un programa P2P de compartición de archivos creado a mediados de 2002. Es software libre y está desarrollado en el lenguaje de programación Delphi para el sistema operativo Microsoft Windows.



## MetroFLOG

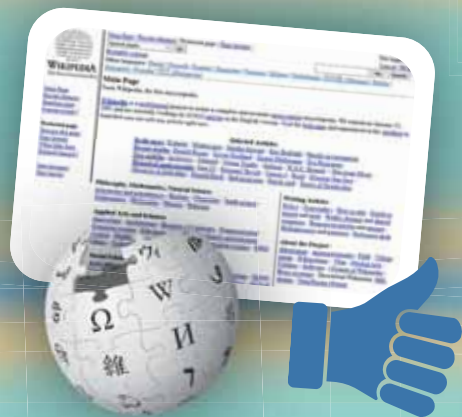
Fue un servicio de blogs fotográficos en español con sede en Buenos Aires, Argentina. La mayoría de sus accesos fueron desde América Latina. En septiembre de 2008 llegó a superar a Fotolog.com.





## Wikipedia

Es una enciclopedia libre y editada de manera colaborativa. Cada uno puede aportar sus conocimientos sobre cualquier tema para crear una base de datos con toda la sabiduría humana. Fue creada el 15 de enero de 2001 por Jimmy Wales y Larry Sanger.



## Myspace

Es un servicio de red social propiedad de Meredith Corporation. Myspace fue lanzado en agosto de 2003 y su casa matriz se encuentra en Beverly Hills, California. En agosto de 2011, Myspace contaba con 33,1 millones de visitantes en EE. UU.



## Windows Messenger

Abrió sus puertas el 22 de julio de 1999 y ofrecía a los usuarios un servicio muy simple que nos permitía añadir a nuestros contactos de Hotmail e intercambiar mensajes de texto con ellos, es decir, chatear a tiempo real.



## Twitter

Desde que Jack Dorsey lo creó en marzo de 2006, y lo lanzó en julio del mismo año, la red ha ganado popularidad mundial y se estima que tiene más de 300 millones de usuarios, generando 65 millones de tuits al día y maneja más de 800 000 peticiones de búsqueda diarias.



## Megaupload

Fue un sitio web de servicio de alojamiento de archivos, fundado el 21 de marzo de 2005 por Megaupload Limited en Hong Kong, China. El 19 de enero de 2012 fue cerrado por el FBI en una operación policial, violando la soberanía nacional china, alegando supuesta infracción de derechos de autor. El dominio megaupload.com atrajo por lo menos diez millones de visitas en 2008 de acuerdo con un estudio de Compete.com.



## Skype

Es un software propietario distribuido por Microsoft, tras haber comprado la compañía homónima y que permite comunicaciones de texto, voz y vídeo sobre Internet (VoIP). Fue diseñado en 2003 por el danés Janus Friis y el sueco Niklas Zennström. Es un software que permite comunicaciones de texto, voz y vídeo sobre Internet (VoIP).

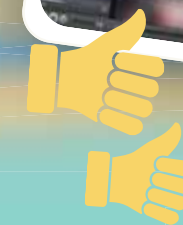


**Las primeras redes sociales fueron utilizadas exclusivamente para compartir fotografías, ahora todo es completamente diferente. Estas redes cuentan con tecnología que nos permite a nosotros usuarios ser parte de una comunidad más interactiva**



## Gmail

Es un servicio de correo electrónico proporcionado por la empresa estadounidense Google desde el 1 de abril de 2004. Tras más de cinco años en fase "beta" (de pruebas), el 7 de julio de 2009 Gmail pasó a ser considerado un producto terminado. Las cuentas básicas de Gmail son gratuitas pero Google se remunera mostrando anuncios al usuario mientras que la versión para empresas, de pago, está libre de publicidad.







# Diseño

EN LOS 2000

## TECNOLOGÍA: UNA NUEVA FRONTERA

La década de los 2000 inició una frontera nueva para el diseñador gráfico, la cual estuvo completa y totalmente influenciada por las tecnologías. Una década donde el progreso tecnológico ha sido, sin lugar a duda, la principal influencia.

Además de herramientas cada vez más poderosas, esto ha llevado a la aparición de nuevos formatos y, por tanto, la creación de nuevas necesidades a las que el diseño se ha tenido que ir adaptando, como son la aparición de múltiples soportes desde los que acceder a la web (sobremesa, portátil, teléfono móvil), o la creación de las redes sociales.



La gente de repente estaba diseñando en dispositivos portátiles, como teléfonos inteligentes. Además de eso, los diseñadores comenzaron a darse cuenta de la importancia de diseñar de una manera que se vea bien en todos los tipos de dispositivos.

## PROGRAMAS Y EQUIPO: CAMINO AL FUTURO

En esta época el **correo electrónico** era cada vez más habitual entre las empresas de diseño.



También era el momento de las primeras **cámaras digitales** de bajo coste. Tenemos a Canon EOS 300D, la primera DSLR que se vendió por debajo de los 1.000 dólares, a partir de aquí la fotografía digital se ponía sería también para aquellos que no tenían presupuestos o actividades profesionales. Aquí, los fotógrafos se estaban pasando a las cámaras digitales de alta resolución, que aceleraban el proceso y reducían la necesidad de escanear.



**Quark Xpress**, programa de edición que empezó a perder fuerza en el mercado del diseño de páginas. InDesign 1 fue lanzado en 2000, pero no despegó de inmediato. Hasta que se incluyó en Photoshop e Illustrator, comenzaron a usarlo los diseñadores.

## iStockphoto®

**Istockphoto** fue creado en 2000. Antes si querías una fotografía para tu diseño, tenías dos opciones: o hacerla tú o pagar bastante por una imagen libre de derechos de autor. Pero llegó Istockphoto que proporcionaba imágenes libres de derechos de autor por 1 dólar cada una. Esto las hizo lo suficientemente económicas para poder ser usadas en trabajos visuales.

Facilitó mucho la vida, pero esto también tenía su inconveniente, ya que todos los diseñadores usaban las mismas imágenes. Cuando el tiempo y el presupuesto eran muy ajustados, los clientes optaban al final por imagen libre de derechos decente y barata.



**WordPress**, un sistema de gestión de contenido que fue creado en 2003. Alcanzó gran popularidad en la creación de blogs. Luego se convirtió en una de las principales herramientas para la creación de páginas web comerciales.

Facilitó la vida todo aquel que no entendía de tecnología y quería hacer una web.

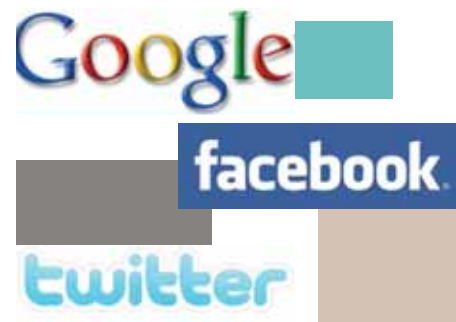
Algunos crearon sus negocios en torno a este programa, diseñando plantillas y frameworks. También empezaron a pedir experiencia en web en los trabajos.

## DEL MERCADO

### HASTA LA POLÍTICA

Mientras que la década de los 90 marcó la primera incursión en el diseño digital para muchos, durante la década de los 2000 ya era algo ineludible.

El diseño asistido por ordenador no fue simplemente una opción, se convirtió en una necesidad, diseños que funcionen igual de bien en las pantallas de ordenador como lo harían en dispositivos portátiles como teléfonos móviles.

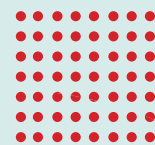


La década del 2000 fueron los años de auge para la marca, con algunas de las más emblemáticas marcas de tecnología como Google, Twitter y Facebook crear y afilar con piedra su identidad de marca durante esta década era importante.

Diseño de logotipo se convirtió en una zona de consumo del foco para diseñadores gráficos en esta década. Se empezó a juzgar el futuro éxito o fracaso de un negocio dependiendo esto de la calidad de su diseño de marca.

Una década de grandes cambios políticos y sociales en el mundo, el diseño seguido fue empleado para crear conciencia como el cambio ambiental y el impacto de acontecimientos como fue la crisis financiera de 2007.

Un ejemplo bastante memorable del diseño gráfico como una herramienta política es el de Shepard Fairey "hope" cartel para la campaña presidencial en 2008. Estilísticamente, su diseño nos hace referencia a estilos de arte callejero, un sello distintivo del diseño de la década de los 2000, la tipografía fuerte sans serif y el realista retrato de Barack Obama lo hizo sentir algo más fresco y relevante y, en definitiva, fue un importante factor que ayudó al éxito de la Campaña de Obama.



## DISEÑO WEB:

### MAKE IT SIMPLE

La velocidad evolutiva es claramente identificable en el diseño durante la década de los 2000. A la vista queda cómo pasamos del posmodernismo de los noventa a la simplicidad minimalista de finales de los 2000 en un giro de 360 grados. Esta nueva década trae consigo en un inicio un crecimiento supersónico en Internet: la web 2.0, las flashweb y, el auge de las redes sociales en la segunda mitad de la década. El incremento de la información en pantalla nos lleva de una sobredosis de colores y efectos a la simplicidad y claridad.

Las herramientas de diseño sufren una evolución constante. Incremento de píxeles en las pantallas (de 800 x 600 hasta 1600 x 1280) se traduce en un aumento substancial de la calidad de las imágenes. La velocidad de crecimiento de los procesadores permite, a cada año que pasa, una reducción del tiempo en los procesos de producción y una mayor libertad que hace que surjan los diseñadores artistas, con Stefan Sagmeister o Shepard Fairey entre sus referentes.



Gran culpa de la tendencia a simplificar la tiene la influencia que la tecnología de Apple ejerce sobre la sociedad y los profesionales del diseño, priorizando la importancia del diseño en todos sus sistemas, y marcando gran tendencia mediante su look & feel minimalista, elegante, y a su vez futurista.

La revolución de Apple (iMac, Macbook, iPod, iPhone) acerca la marca a todo tipo de consumidores, que convierten su estética minimalista en tendencia en un mundo cada vez más global e interconectado. Entrados completamente en la era digital, el campo que sufre mayor innovación, y sobre el que ponemos el foco, es la web.

Características comunes en el diseño de las webs:

- Efectos de sombras:
- Botones enormes con biseles y cantos redondeados:
- Degradados:

Con la pretensión de acercar el mundo real y el digital.

Con el objetivo de llamar la atención.

Por la facilidad con la que pueden generarse y la novedad que representan.

Estas tendencias gráficas, comparables a juegos para niños, ayudaron a la sociedad a familiarizarse con la navegación para, actualmente, poder dar un salto estético.

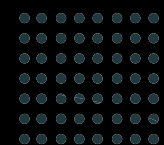


## TENDENCIAS:

# CAPTURANDO TU ATENCIÓN

Los dos miles se han caracterizado, por tanto, por una explosión total, en el que el usuario tiene tantos estímulos que el diseño ha de buscar, más que nunca, cómo llamar y captar una atención cada vez más corta y selectiva, puesto que al tener tanto donde elegir, es el usuario el que **decide** a qué contenido acceder.

El acceso libre a la gran magnitud de tecnologías también ha supuesto, para bien y para mal, una democratización del diseño; cualquiera con acceso y nociones puede diseñar, mejor o peor. Esto ha permitido que elementos como el arte urbano, la propaganda libre, o el formato de las redes sociales, sean grandes influyentes en el diseño.



A nivel estético, podemos ver como el exceso y la experimentación de primeros de década va dando paso a un diseño notablemente mucho más **minimalista** y relajado. Pasamos de explotar todas las posibilidades que programas como Photoshop o Illustrator nos dan, con diseños recargados, uso abundante de filtros como el relieve y biselado, cursores con efectos y animaciones flash, a **un diseño más relajado** cuanto más nos acercamos a la actualidad.



También reaparece el gusto por lo **retro-vintage**, lo artesanal y lo **DIY**, quizás en compensación al exceso tecnológico. Se rescata la estética de barbería americana, el **look & feel "dandy" o "hipster"**, caracterizado principalmente por la pasión por el **lettering**, apoyado por una también democratización de las tipografías.



Al quedar libre el acceso a las herramientas de diseño, por un lado, la creación de tipografías creció exponencialmente, y por otro lado, gracias a Internet, ya no sólo se depende de una selección concreta de tipografías con las que trabajar, si no que las posibilidades se han convertido casi en infinitas.



El **movimiento** se convirtió en un foco de atención, y los diseñadores buscaron formas de hacer que incluso los logotipos estáticos parezcan estar en movimiento.



Un ejemplo de un logotipo que parece estar casi en movimiento es el logotipo de AT&T de un globo. Debido a la mezcla de azul y blanco junto con los ángulos del logo, uno puede imaginar que la imagen gira lentamente al igual que la tierra. Debutaron el logo en 2005.



**BEYBLADE**

Beyblade es una línea de alto rendimiento de juguetes trompo originalmente desarrollado y fabricado por Takara y Hasbro, protagonizada en 2000. Tanto los juguetes y su nombre fueron inspirados por "Beigoma", una peonza tradicional. La introducción del juguete correspondía con la emisión de la serie de televisión de anime de Beyblade del mismo nombre.

**TAMAGOTCHI**

Un Tamagotchi es una mascota virtual creada por Aki Maita y comercializada por Bandai. El Tamagotchi es un aparato electrónico con la forma y el tamaño de un huevo, que tiene una pantalla en blanco y negro pixelada, donde se puede ver una mascota virtual.



**MIGHTY BEANZ**

La línea Mighty Beanz se lanzó originalmente en Australia a principios de 2002 y llegó a los mercados de Estados Unidos ese verano.



**MAX STEEL**

Las primeras figuras de Max eran muy diferentes a las actuales. La mayoría eran muy diferentes de los personajes de la Serie de TV. En los juguetes iniciales había aventuras militares y ropa deportiva que no tenía nada que ver con la Serie, pero que eran muy similares a las figuras de Acción de los años 70 y 80 Big Jim.



**MY SCENE**

La serie de muñecas My Scene se introdujo por primera vez en la temporada de otoño de 2002, para competir con las Bratz. Se incluyeron tres muñecas: Barbie, Madison y Chelsea, con diferentes etnias y personalidades y 2 maneras adicionales para cada personaje.



**BRATZ**

Bratz es una línea de muñecas estadounidenses de moda fabricadas por MGA Entertainment. Las primeras cuatro muñecas fueron lanzadas en 2001.



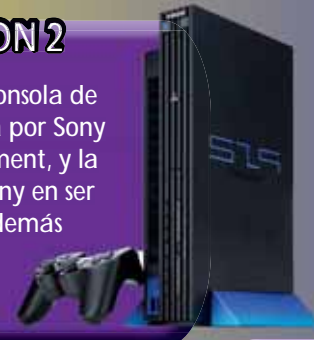
**FURBY**

Se convirtió en un auténtico éxito de ventas desde su lanzamiento al mercado y prácticamente todos los niños deseaban tener uno entre sus brazos. La programación que llevaba en su sistema le permitía aprender a comunicarse y eso provocó que los más pequeños lo vieran como el compañero ideal para sus aventuras.



**PLAY STATION 2**

Es la segunda videoconsola de sobremesa producida por Sony Computer Entertainment, y la tercera consola de Sony en ser diseñada por Ken. Además de ser la sucesora de la PlayStation.



**GAME CUBE**

Es la quinta consola de sobremesa hecha por Nintendo. Es la sucesora del Nintendo 64 y la predecesora del Wii. El último videojuego fue Madden NFL 08.56 Según las cifras oficiales, el GameCube logró vender 21 740 000 unidades mundialmente.



**GAME BOY MICRO**

Es una videoconsola portátil desarrollada y fabricada por Nintendo. Game Boy Micro es el segundo rediseño de la Game Boy Advance, con nuevas características añadidas en la versión japonesa para hacerle compatible con la primera versión del Nintendo DS. Es más pequeña y liviana, lo cual la hace más agradable para el consumidor.



**GAME BOY ADVANCE SP**

Frecuentemente abreviada como GBA SP, es una consola de videojuegos portátil fabricada por Nintendo y lanzada al mercado en marzo de 2003. Básicamente es un rediseño de la Game Boy Advance, con varias funciones añadidas como batería o pantalla iluminada. Es totalmente compatible con su antecesora.



**GAME BOY ADVANCE**

Es una consola de videojuegos de la compañía Nintendo, fabricada desde marzo de 2001 hasta 2008. La GBA forma parte de la sexta generación de videoconsolas. El modelo original no tenía una pantalla con iluminación, lo que fue solucionado con la Game Boy Advance SP. Finalmente sufrió dos últimos rediseños en el 2005, una versión de la SP con pantalla retroiluminada y la Game Boy Micro.



**XBOX**

Es una videoconsola doméstica y la primera entrega de la serie de videoconsolas Xbox fabricada por Microsoft. Está clasificada como consola de sexta generación, compitiendo con PlayStation 2 de Sony y el GameCube de Nintendo. También fue la primera gran consola producida por una empresa estadounidense desde el lanzamiento de la Atari Jaguar en 1993.



**wii**

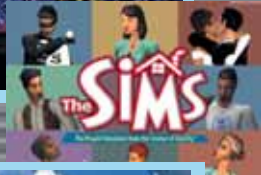
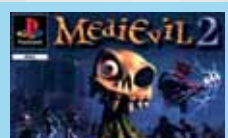
Es la sexta videoconsola producida por Nintendo y estrenada el 19 de noviembre de 2006 en Norteamérica Perteneciente a la séptima generación de videoconsolas. Es la sucesora directa de GameCube y compitió con la Xbox 360 de Microsoft y la PlayStation 3 de Sony. Desde su debut, la consola superó a sus competidoras en cuanto a ventas, y en diciembre de 2009, rompió el récord como la consola más vendida en un solo mes en Estados Unidos.





## 2000

- La década inició con grandes lanzamientos como:
- Spyro: El año del Dragón
  - Tony Hawk's Pro Skater 2
  - MediEvil 2
  - The Sims



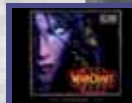
## 2001

- Diablo II
- Grand Theft Auto III
- Devil May Cry



## 2002

- Crazy Taxi 3: High Roller
- Time Crisis 3
- Warcraft III: Reign of Chaos

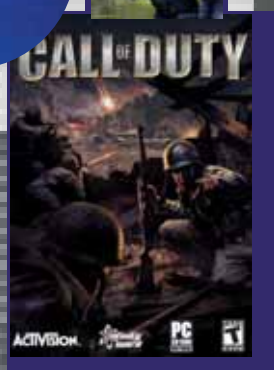


## 2004

El mejor año de la década sin duda. No podemos dejar de mencionar ninguno de los juegos de esta lista. Tenemos shooters como Counter Strike: Condition Zero, Doom 3, Half-Life 2, Star Wars: Battlefront y Unreal Tournament 2004; también se estrenaron jugazos simracing como Need For Speed: Underground 2 y Gran Turismo 4; uno de los mejores juegos de lucha como DBZ: Budokai Tenkaichi 3; qué decir del todopoderoso World of Warcraft (que evolucionó en uno de los mejores MMORPGs). Mención aparte merece Grand Theft Auto: San Andreas, probablemente el mejor videojuego de la década y uno de los mejores de la historia en su género.

GAME OVER

TRY AGAIN?



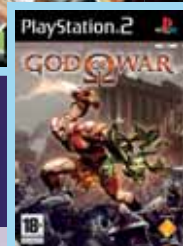
## 2003

Cuatro juegos muy diferentes, pero de una calidad ya muy notable para la época. Estamos ante el nacimiento de la grandiosa saga de Call of Duty, ESDLA el retorno del Rey aportó una revolución en cuanto a jugabilidad y gráficos, además de un reto de dificultad en su juego cooperativo. Por otra parte, con mundos relativamente abiertos, Los Simpsons se colaban en nuestras consolas para ser una especie de GTA (salvando las distancias) y Max Payne estrenaba obra maestra con una jugabilidad y una historia muy interesantes.



## 2005

- Age of Empires III
- Guitar Hero
- FIFA Street
- God of War
- Resident Evil 4



## 2009

Dos de los juegos de móvil Angry Birds y Plants vs Zombies son, seguramente, los juegos mainstreams de móvil más jugados de la historia junto con Candy Crush. Continuaciones de las sagas de Assassin's Creed y Uncharted también fueron estrenadas ese año y Call of Duty dio el gran "pelotazo" con su Modern Warfare 2. Mención aparte merece League of Legends, el que es, hoy en día, uno de los esports más seguidos de todo el mundo.

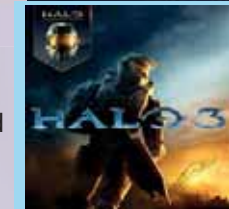


## 2006

- Pro Evolution Soccer 6
- Virtua Tennis 3
- Gears of War

## 2007

- Assassin's Creed
- God of War II
- Uncharted
- Halo 3



## 2008

- Grand Theft Auto IV
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Gears of War 2

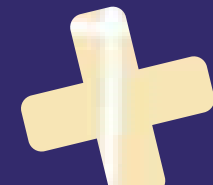
Sin duda PES 6 uno de los mejores videojuegos de fútbol de la historia (si no el mejor) junto con Virtua Tennis 3, mención aparte merece Gears of War, el germen de una gran saga

de shooters en tercera persona. Otra entrega de Kratos y sus combates que se unen al lanzamiento de un shooter mítico como Halo y Uncharted, una de las mejores sagas de aventuras de consola.



VIDEOJUEGOS

PLAY





# MODA

# DE LOS

# 2000

# TEST

¿Qué tipo de persona eres según tu ropa favorita de los 2000? ...

### Tu ropa favorita...

- a) Tops con cortes
- b) Jeans de tiro ultra bajo
- c) Mini faldas
- d) Falda rasgada



### Tus zapatos favoritos...

- a) Botas Ugg
- b) Zapatos cuadrados
- c) Sandalias con plataforma
- d) Peep-toe



### Tu peinado favorito...

- a) Coleta apretada con flequillo
- b) Línea de la raíz asimétrica
- c) Waffle hair
- d) Cabello largo y lacio



### Maquillaje favorito...

- a) Cejas finas y definidas
- b) icy makeup
- c) Bronceado falso
- d) Delineador neón



### Tu accesorio favorito...

- a) Lentes de sol
- b) Cinturones anchos y llamativos
- c) Chokers
- d) Bucket Hat



2 o más respuestas del inciso a)

Eres una persona que se mantiene clásica y segura pero a veces te gusta arriesgarte y probar cosas nuevas, siempre y cuando no sean demasiado "intensos".

2 o más respuestas del inciso b)

Eres una persona que pone mucha atención a los detalles, crees fielmente que estos traen cambios y en tu estilo, ellos son los encargados de la diversión.

2 o más respuestas del inciso c)

Eres una persona que definitivamente le gusta arriesgarse y no tiene miedo de probar cosas nuevas, te gusta divertirte y tu estilo es una manera de expresar tu personalidad llena de energía.

2 o más respuestas del inciso d)

Eres una persona que le gusta mucho estar arreglada, te encantan los tacones, las fiestas y pasarla bien con tus amigos, aunque eres un poco perfeccionista y te gusta tener el control.





Ashley Michelle Tisdale

# 2000's BABY

## Early 2000's

### 1 Ropa

- Faldas tiro bajo rasgadas
- Jeans de tiro ultra bajo
- Tops con cortes
- Estampado camuflajeado
- Mini faldas
- Skinny jeans de colores
- Pantalones anchos

### 2 Zapatos

- Tacón en punta de charol
- Zapatos cuadrados
- Sandalias de corcho rosas con hebillas
- Zapatos con cristales
- Peep-toe
- YSL Tribute sandals
- Botas Ugg

### 4 peinados

- Línea de la raíz en zig zag / asimétrica
- Gel
- Mohicano
- Cabello largo y lacio
- Highlights
- Waffle hair
- Coleta apretada con flequillo de lado

### 3 Maquillaje

- Brillos
- Lip gloss
- Bronceado falso
- Icy makeup
- Delineador neón
- Cejas finas y definidas
- Labios perfilados

### 5 Accesorios

- Chokers
- Lentes
- Gorras toscas
- Bucket hat
- Cinturones anchos y llamativos
- Piercings
- Muchas pulseras juntas
- Brillos
- Pañuelos
- Diademas

Caracterizada por una carencia de estética que al mismo tiempo es lo que hacía esto ser tan "cool" e inolvidable.



Tendencias coloristas, optimistas y desenfadadas.



En materia estilística, la moda de los 2000 implicó la evolución definitiva del minimalismo y el grunge de los 90 hacia una amalgama de tendencias coloristas, optimistas y desenfadadas.

## Noughties



Noughties es como se le llamó a la época entre los 2000 y 2009. Se refiere a toda esta revolución cultural y tecnológica que acompañó el comienzo de una nueva era para todo el mundo.

Fue una década sin identidad, sin sentido, sin protección, sin pudor, sin dogmas, sin patriarcado, sin fundamento, sin alegría, sin criterio y sin madurez.



Britney Jean Spears





# Top 10 Celebrities Fashion Icons del 2000s



1. Britney Spears



2. Beyoncé



4. Nicole Richie



3. Sarah Jessica Parker



5. Rihanna



6. Paris Hilton



7. Christina Aguilera



8. Mary Kate & Ashley Olsen



9. Miley Cyrus



10. Kate Moss







# TECNOLOGÍA



A partir del 2000 y gracias a la aparición de nuevos productos y herramientas web, las comunicaciones se potenciaron. La masificación de las redes sociales y la aparición de celulares con más aplicaciones son sólo parte del catálogo de posibilidades.



## GOOGLE

Google fue fundada en 1998, pero indudablemente los últimos diez años han sido “la década de Google”. Ya en julio de 2000, el buscador ocupaba el primer lugar entre las preferencias de los usuarios de Internet. Al contrario que las alternativas existentes, Google logró presentar resultados verdaderamente relevantes.

Google se ha convertido en una extensión de su propio cerebro. Así, quienes necesitan información solo tienen que googlearla.

## FACEBOOK, MYSPACE, TWITTER, ETC.

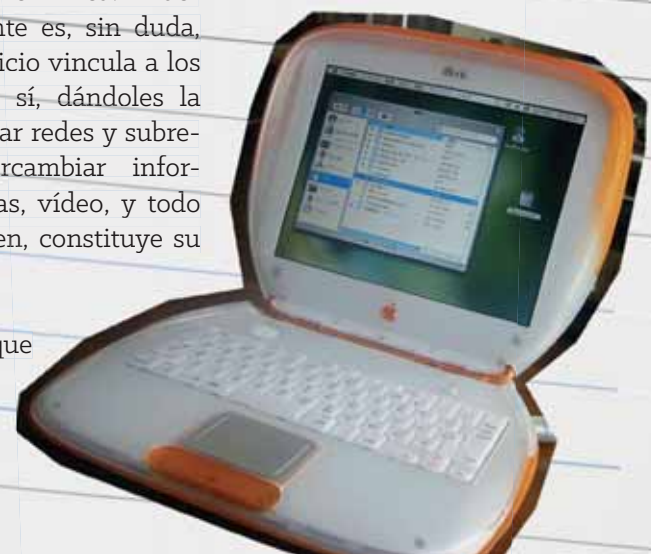
Las comunidades y medios sociales concentran una parte cada vez mayor del tiempo que los usuarios de Internet pasan en línea. El actor más importante es, sin duda, Facebook. El servicio vincula a los internautas entre sí, dándoles la posibilidad de crear redes y subredes donde intercambiar información, fotografías, vídeo, y todo lo que, en resumen, constituye su vida digital.

ria de las redes sociales, sitio que sigue abierto hoy en día. Este sitio se enfoca en que cualquier persona se encuentra a solo seis pasos, círculos sociales, de la persona más distante a ellos y que siempre todos estamos conectados. Aunque se ha considerado que este sitio web falló comercialmente en su primer lanzamiento, cimentó las bases de lo que hoy conocemos como redes sociales.



Ninguna otra empresa ha logrado en la misma medida que Google interconectar e interrelacionar la red de redes. Para muchas personas,

1997 es el año en que se creó SixDegrees, el primer sitio en la histo-



## CONEXIÓN INALÁMBRICA A INTERNET

El WiFi se inventó y se lanzó por primera vez para los consumidores en 1997, cuando se creó un comité llamado 802.11. Esto llevó a la creación del IEEE802.11, que se refiere a un conjunto de estándares que definen la comunicación para redes de área local inalámbricas (WLAN).

Cuando en 2000 se comenzó a hablar de WLAN y IEEE802.11B, la tecnología tenía precios prohibitivos. Actualmente, todo tipo de dispositivos, desde televisores a teléfonos móviles, incorporan soporte WLAN. La década pasada marcó el inicio del fin de los cables.



## IPOD

Los primeros reproductores MP3 con disco duro fueron lanzados en 2000 y recordamos la impresión que causó Creative Nomad, con su disco duro de 6 GB y batería para 3 horas.

Sin embargo, sería Apple la empresa que dominaría el mercado, comenzando en 2001 con el primer reproductor que combinaría un diseño atractivo con facilidad de uso y buena capacidad. Rápidamente, iPod era un concepto conocido por todos, marcando a la vez el inicio de una era de gloria para MP3.

## IPHONE

Con su pantalla táctil, impresionante facilidad de uso y, por cierto, la vinculación con Apple Store, Apple irrumpió en el mercado para el lanzamiento del iPhone hace tres años. El aparato en sí marcó además un cambio de paradigma para los dispositivos de comunicación móvil.

iPhone está actualmente en su tercera generación y hasta hace poco la competencia ha tenido dificultades para ofrecer productos equivalentes. La plataforma Android, liderada por Google, ha resultado recientemente en importantes lanzamientos, como Motorola Droid, con funcionalidad y rapidez que incluso superan la del iPhone.







# SUCESOS POLÍTICOS Y ECONÓMICOS

## En México y en el mundo

### DEL PRI AL PAN MÉXICO APUESTA POR EL CAMBIO POLÍTICO

Al frente de la coalición La Alianza por el Cambio (com puesta del **Partido Acción Nacional**, o **PAN**, y el Partido Verde Ecologista de México), Vicente Fox Quesada fue electo presidente de México en julio del 2000, con más del 42% de los votos. Su histórico triunfo marcó el fin de 71 años en el poder del Partido Revolucionario Institucional (PRI). Político del partido conservador PAN, Fox asumió la presidencia con altos índices de popularidad. Se le atribuye haber mantenido el crecimiento económico y la reducción de la tasa de pobreza, pero su mandato de seis años también fue tumultuoso, y finalizó con huelgas y protestas tras acusaciones de fraude en las elecciones presidenciales del 2006.



### EL "CORRALITO" Y LA CRISIS POLÍTICO- ECONÓMICA EN ARGENTINA

Una recesión económica, agravada por un elevado déficit fiscal, una gran deuda externa y una fuga de depósitos bancarios, llevó al colapso del sistema bancario e hizo que el gobierno argentino ordenara el congelamiento de divisas, conocido como "el corralito". Las medidas de restricción monetaria paralizaron el comercio y generaron una revuelta popular con huelgas y saqueos en diciembre del 2001. Con intención de detener el caos, el presidente **Fernando de la Rúa** declaró estado de sitio, pero se vio obligado a renunciar al día siguiente, hecho que creó un período de inestabilidad política y económica de tal dimensión que el país llegó a tener cinco presidentes en 11 días y el peso se devaluó en un 40% en enero del 2002.

### LA CAPTURA DE SADDAM HUSSEIN



Nueve meses después de la invasión a Irak por fuerzas estadounidenses, **Saddam Hussein**, quien se había dado a la fuga, fue capturado por las fuerzas estadounidenses en la Operation Red Dawn (Operación Amanecer Rojo) el 13 de diciembre del 2003. Una tropa de soldados lo había encontrado escondido en un agujero en el suelo de una granja cerca de Tikrit y, meses más tarde, lo entregó al gobierno interino iraquí para que fuera juzgado por crímenes de lesa humanidad y otros delitos. Hussein fue declarado culpable y sentenciado a muerte por ahorcamiento. Su ejecución se realizó el 30 de diciembre del 2006.

### LOS ATENTADOS TERRORISTAS

#### 11-M EN ESPAÑA

El **11 de marzo del 2004**, entre las 7:36 y 7:40 de la mañana y tres días antes de las elecciones generales de España, estallaron 10 bombas en cuatro trenes de la red de Cercanías de Madrid, en un ataque coordinado por una célula terrorista de al-Qaeda. La policía detonó de forma controlada otras dos bombas que no habían estallado. Las explosiones casi simultáneas mataron a 193 personas y lesionaron a otras 2,000. La última víctima del atentado falleció en el 2014, tras permanecer 10 años en coma.



### LA CREACIÓN DE BITCOIN

El 18 de agosto del 2008 se registró el nombre de dominio bitcoin.org y, en noviembre, se diseminó el artículo "Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System", firmado por Satoshi Nakamoto, quien detalló cómo usar una red P2P para transacciones electrónicas de dinero de forma anónima. Nakamoto registró el primer bloque el 4 de enero del 2009, creando así la red Bitcoin







## EVO MORALES, PRIMER PRESIDENTE INDÍGENA EN BOLIVIA

Amparado bajo la promesa de reducir la pobreza entre la población originaria, levantar las restricciones del cultivo de coca y aumentar los impuestos a los ricos, Evo Morales Ayma asumió la presidencia de Bolivia en enero del 2006, convirtiéndose en el primer indígena en ser mandatario del país. En su primer año, Morales nacionalizó la industria petrolera de Bolivia y ordenó la expropiación de tierras para entregarlas a indígenas pobres como parte de una reforma agraria. Durante su primer mandato, su partido cambió la constitución, y Bolivia dejó de ser República para convertirse en un Estado Plurinacional, un hecho trascendental que le permitió la reelección presidencial consecutiva. Morales pudo postularse por tercera vez en el 2014 y volverá a hacerlo en las elecciones del 2019. Si triunfa, Morales se mantendrá en el poder hasta el 2025.

Según el Banco Mundial, Morales también ha mejorado el acceso de los indígenas a servicios públicos básicos como el alcantarillado o la electricidad y ha contribuido a que disminuyan sus niveles de pobreza.



## COLOMBIA SOY YO Y LA LIBERACIÓN DE INGRID BETANCOURT

El movimiento Colombia Soy Yo, originado en Facebook, convocó el 4 de febrero del 2008 a millones de personas a una marcha mundial por la paz y la libertad de los secuestrados por las FARC. Meses después, el 2 de julio del mismo año, miembros de las Fuerzas Militares de Colombia realizaron la Operación Jaque, que resultó en la liberación de la ex-senadora y candidata presidencial Ingrid Betancourt, secuestrada por las FARC en febrero del 2002. También rescataron a tres contratistas estadounidenses y 11 miembros del ejército nacional, de los cuales, algunos habían permanecido en cautiverio por más de 10 años.



## LA HISTÓRICA CAÍDA DE LA BOLSA Y LA RECESIÓN ECONÓMICA



El colapso de la burbuja inmobiliaria en Estados Unidos, la crisis de las hipotecas de alto riesgo y el temor a una recesión económica repercutieron en el mundo entero, y el 21 de enero se produjo una histórica caída bursátil que arrastró a todas las bolsas del mundo. Este hecho marcó tal crisis económica mundial que el plan de rescate de \$700,000 millones (\$700 billion) del gobierno estadounidense no pudo detener el derrumbe bursátil, tampoco la insolvencia bancaria ni el desplome de instituciones financieras. Quebró Lehman Brothers y, con la intervención del Gobierno, se rescató a la aseguradora AIG. JP Morgan Chase absorbió a Bear Stearns, y Bank of America a Merrill Lynch.

Como informó el diario The New York Times, la sensación de resignación en Wall Street, con la realidad de la ruina financiera personal, era omnipresente. “No había sonrisas. Tampoco había lágrimas. Solo la camaradería de los compañeros que sufren. Todos querían decirle a su vecino cuánto habían perdido. Nadie quería escuchar. Era una historia demasiado repetitiva”, se leía en el periódico.

A diferencia de las otras naciones industriales, que después de la Primera Guerra Mundial sufrieron daños graves o estuvieron a punto de estallar económicamente, EE.UU. emergió relativamente indemne, financieramente hablando, gracias a su entrada tardía en la guerra.

## BARACK OBAMA, PRIMER PRESIDENTE AFROAMERICANO DE EE.UU.



El 4 de noviembre del 2008, Barack Obama cambió la historia de Estados Unidos al ser elegido presidente, obteniendo más de 69 millones de votos. Asumió la presidencia el 20 de enero del 2009, y en octubre de ese año recibió el Premio Nobel de la Paz “por sus extraordinarios esfuerzos de fortalecer la diplomacia internacional y la cooperación entre los pueblos”. Su gran popularidad hizo que fuera reelecto en el 2012. Entre sus legados más importantes están: la Ley del Cuidado de la Salud a Bajo Precio (ACA), conocida como Obamacare, que amplía la cobertura médica a más de 20 millones de personas que antes no la tenían; la recuperación económica tras la recesión y una crisis financiera; y la restauración inicial de relaciones con Cuba.







## EL DIARIO DE LA PRINCESA

La película está protagonizada por Anne Hathaway como Mia Thermopolis, una joven que descubre que es la heredera al trono de Genovia, gobernada por su abuela, la Reina Clarisse Renaldi, la cual se encuentra encarnada por la primera actriz Julie Andrews.



## BUSCANDO A NEMO

Producida por Pixar Animation Studios. Película, el cual, nemo tenía una aleta atrófica y por eso una era más pequeña que la otra. La historia se basa en su padre llamado Marlin un pez payaso, quien va en busca de su pequeño hijo Nemo junto a una pez cirujano llamada Dory que tiene problemas de memoria.



## HARRY POTTER Y EL CALIZ DE FUEGO

Es la cuarta película basada en la famosa serie de novelas Harry Potter, escrita por J. K. Rowling. Fue dirigida por el realizador inglés Mike Newell. Fue la primera en recibir la clasificación PG-13 por contener escenas de violencia y terror.



## RATATOULLE

Es una película estadounidense de animación por computadora producida por Pixar Animation Studios y estrenada el 29 de junio de 2007. Es la octava película producida y dirigida por Brad Bird, quien se hizo cargo de la dirección tras la salida de Jan Pinkava, en 2005.



## AVATAR

Es una película épica de ciencia ficción estadounidense de 2009, escrita, producida y dirigida por James Cameron y protagonizada por Sam Worthington.

Considerada la película más vendida de toda la historia.

2000

## GLADIADOR

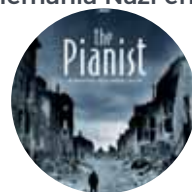
Gladiator es una película épica del género péplum y acción del año 2000 dirigida por Ridley Scott y protagonizada por Russell Crowe, Joaquin Phoenix y Connie Nielsen y está inspirado en un libro sobre los gladiadores del escritor estadounidense Daniel P. Mannix.



2002

## EL PIANISTA

dirigida por Roman Polanski y con Adrien Brody como actor principal. La película es una adaptación de las memorias del músico polaco de origen judío Władysław Szpilman sobre como sobrevivió al holocausto y a la ocupación de Varsovia (Polonia) por la Alemania Nazi en 1939.



2004

## CHICAS PESADAS

Comedia estadounidense de 2004 protagonizada por Lindsay Lohan. Es considerada una película de culto cosechando fans alrededor del mundo y celebrando el 03/10 como el día oficial de Mean Girls.



2005

2006

## EN BUSCA DE LA FELICIDAD

Es una película estadounidense dirigida por Gabriele Muccino, la primera protagonizada por Will Smith junto a su hijo Jaden Smith.



2007

2008

## MAMA MIA

Es una película basada en cine el musical de teatro dirigida por Phyllida Lloyd y escrita por Benny Andersson y Björn Ulvaeus. El musical fue creado una década antes por Catherine Johnson. Tanto la película como el musical están basados en canciones del famoso grupo ABBA.



2009



# Las Estrellas que salieron en los 2000's



OV7



Belinda



Paty C



RBD



Ha\*ash



Camila



Belanova



Julieta V



Reik



J&J

## OV7

Onda Vaselina cambia su nombre a OV7 y saca el disco OV00 entrando con muy buen recibimiento al nuevo milenio, Paulina Rubio cambia de disquera para irse con Universal y saca así su quinto disco.



## Paulina R.

Paulina Rubio y Thalía como las cantantes pop con mejores ventas a nivel internacional de México, pues Paulina terminó la década siendo dos veces nominada al Grammy, siendo la mexicana con más números 1 en Billboard.

## Belinda

Artistas como Belinda y RBD eran artistas que surgieron de Televisa, pero en el caso del primero se alejó de esa empresa, y por caso de RBD que tuvo un muy buen éxito pero se separó a los 4 años de empezar.

## RBD



## Thalia

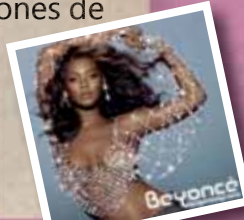
Thalía también entra y se adapta a la nueva década con Arrasando de mano de EMI. Para este momento las empresas de entretenimiento estadounidenses empiezan a tomar en cuenta al público latino.



# Las chicas marcaron la música

## Beyoncé

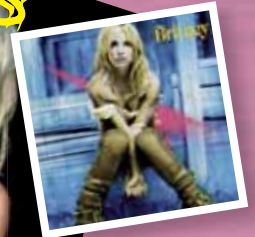
El trabajo de Beyoncé inspiró a muchos artistas contemporáneos, entre ellos a Rihanna, Nicki Minaj y Adele. A lo largo de una carrera que abarca 20 años, ha ganado 28 premios Grammy, ha vendido cerca de 100 millones de grabaciones como solista.



Dangerously in love, se estreno en 2003.

## Britney Spears

Conocida como la "Princesa del Pop", ella "ayudó a iniciar una nueva era para el género que había quedado inactivo en la década que siguió a New Kids on the Block. Spears lideraría un ejército de estrellas pop.



Britney estreno su album homonimo en 2001.

M!ssundaztood, se estreno en 2002.



## P!nk

Pink ha recibido crédito por romper los límites y por mantenerlo a lo largo de su carrera. Ella es considerada como la "artista más pionera" de su generación pop.



Stripped, se estreno en 2002.



## Christina Aguilera

Christina Aguilera se convirtió en un icono pop inmediatamente después de haber lanzado su álbum debut homónimo Christina Aguilera. El legado de Aguilera es comparado con artistas como Madonna, Aguilera posee un amplio rango vocal, siendo llamada "La voz de la generación".





"El saber de mis hijos  
hará mi grandeza"