

¡Bla! Gráfico N° 8 - 2015



UNIVERSIDAD
SAN IGNACIO
DE LOYOLA

Editor

Mg. Rafael Vivanco

Comité Editorial

Lic. Sandra Tineo

Lic. Ana Lozada

Dra. Norma Reátegui

Decana Facultad de Humanidades

Mg. Rafael Vivanco

Director Arte y Diseño Empresarial

Agradecimiento

Rupo Pérez Albela, Ricardo Tsuchiya, Sandra Tineo, Ana Lozada, Vicky Ávalos, César Carrión, Hernán Ruiz, Lilian Carranza, Cristina Saavedra, Christine Rottenbacher, Erick Liñán, Daniel Bengoa, Claudia Torres, Carlos Yarlequé, Nancy Colina, Lilliana Barreto, Nicanor Wong, Cristina Belaúnde, Sofía Pinto, Diana Rodríguez, Patricia Pérez Albela, Jossy Raffo, Christopher Carrasco, Alesia Lund, Antonio Martinench, Alfonso Cervilla, Christian Yaya, Carlos Montemayor, Karim Ruiz, Fernando Castillo, Edward Perales, Andrés Salazar, Silvia Fonseca, Marínés Quiñones, Lisette Tapia, Kiyomi Kunigami, Eliana Zegarra, Michelle Sánchez, Carlos Montemayor, Vanessa Colareta, Andrea Vargas, Juan Pablo Aponte.

Fotografía

Erick Liñán, Daniel Bengoa, Christopher Carrasco

Concepto y Diseño

Rafael Vivanco

Andrea Arias Mego

Diagramación

Andrea Arias Mego

Año VIII, N° 08

© Universidad San Ignacio de Loyola

Carrera de Arte y Diseño Empresarial

Título del documento: “¡Bla! Gráfico”, Año 8 N° 08

Universidad San Ignacio de Loyola. Av. La Fontana 550, La Molina Lima, Perú. T (511) 317 1000 ext. 3250, 3251

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2009-05736

ISSN: 2074-0476

Este libro se terminó de imprimir en Julio de 2016.

Los contenidos, diseños e ilustraciones son propiedad y responsabilidad de los autores y no pueden ser reproducidos parcial o totalmente, sin el consentimiento de los mismos. El uso de logotipos y marcas comerciales es de carácter estrictamente académico.

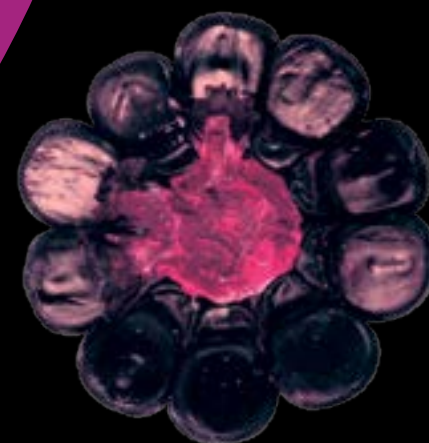
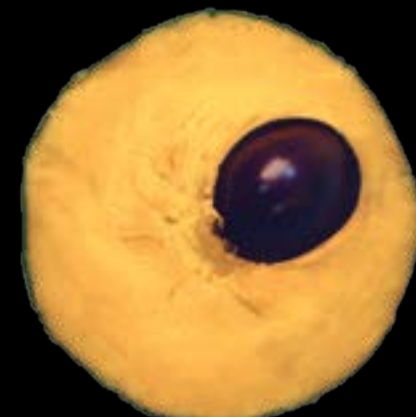
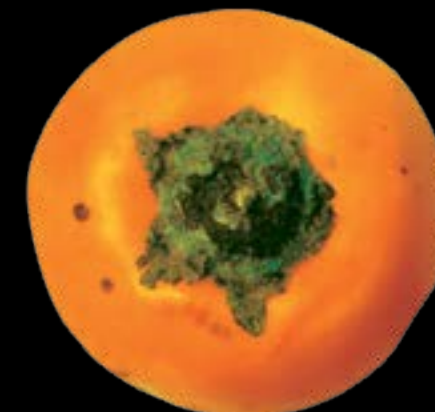
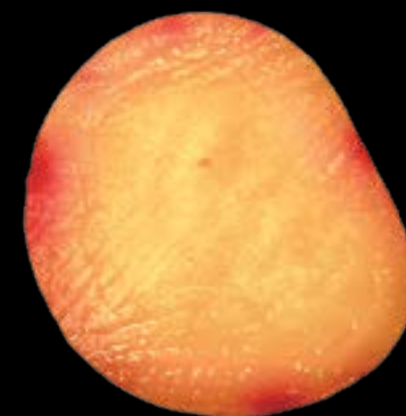


“Trabajamos para ser **profesionales**
con una sólida base en **investigación** y
conceptualización, con el **compromiso** de
ser **innovadores** y **vanguardistas**,
porque desde la mirada del **diseño** siempre
el **mundo** suele verse de modo más **optimista**”.

Rafael Vivanco



ENSA YOS²⁰¹⁵



IMPORTANCIA DEL DISEÑO EN LA VIDA UNIVERSITARIA

Hoy en día algunos oficios como el ser diseñador, escultor, pintor o grabador han evolucionado y conseguido un lugar muy respetable dentro de los espacios universitarios centrándose básicamente como Arte y Diseño. Dicha evolución les ha permitido poder afianzarse como una verdadera profesión de cara a esta nueva era en donde las demás disciplinas (como ya sucede en la actualidad) utilizan sus métodos y técnicas para resolver sus propios problemas. Tengamos presente que el Arte y el Diseño existen desde la aparición misma del hombre; esto es un hecho irrefutable, y lo podemos corroborar con las primeras manifestaciones que tuvo al dejar testimonio gráfico de sus actividades en las llamadas pinturas rupestres. Hoy tanto el Arte como el Diseño no sólo han conseguido estar presentes o ser parte de la oferta universitaria sino que han construido un modelo de enseñanza basado en la investigación y la metodología para lograr sus objetivos. Sobre todo en estos momentos en donde el conocimiento y la investigación en Arte y Diseño permite poder aportar a la búsqueda de soluciones de diversos problemas, como intervenciones artísticas en los espacios públicos, soluciones a problemas sociales a través del diseño, adaptación de metodologías de diseño en la educación, etc.

En la universidad moderna de hoy tener cursos y carreras de Arte y Diseño hace que los alumnos puedan conectarse con su lado más sensible y humano formando de esta manera profesionales capaces de comprender a las personas con quienes trabajará, dirigirá, serán sus clientes o simplemente se relacionarán. Los ingenieros, contadores, médicos, abogados y otros tantos más profesionales debieran llevar como mínimo un curso de arte o diseño, no para ser dibujantes, pintores, diseñadores o artistas sino para desarrollar su lado creativo que les permita ser profesionales innovadores y vanguardistas. No en vano hoy en día el método

de “pensamiento del diseño” es usado en diversas empresas a todo nivel para la búsqueda de soluciones a diversos problemas; y es que desde la mirada del diseño el mundo suele verse mas optimista.

El diseñador formado en la Universidad San Ignacio de Loyola hoy en día demuestra que ha evolucionado mucho en las últimas décadas y es reconocido como un profesional integral de la comunicación visual. Al mismo tiempo el Diseño participa de la cultura en toda sociedad; porque es original y funcional, pero sobre todo, conceptual. Hombre, Sociedad y Ambiente tienen al Diseño como agente vinculante para lograr cambios que permitan construir una sociedad más justa, tolerante, creativa y emprendedora. El mundo exige cambios, la sociedad demanda un profesional activo, observador y analítico, que reconozca, acepte y mejore su realidad, desarrollando un diseño reflexivo, humano y social.

Son más de 8 años que la filosofía de Diseño Agente de Cambio viene de la mano de una investigación profesional que permiten a nuestros estudiantes poder desarrollar proyectos de diseño de corte social en donde pueden poner en marcha todas las competencias aprendidas a lo largo de sus 5 años de formación. Y ese, es el punto más importante que lo diferencia de los demás profesionales del diseño. La investigación que no es una simple búsqueda en internet o una mirada superficial a libros y revistas. Es toda una metodología que permite plantear de manera profesional un problema, analizar los actores involucrados y definir una estrategia de comunicación especialmente diseñada al público hacia el cual nos vamos a dirigir. Todo ello pasando por la búsqueda adecuada de literatura pertinente que nos permita poder construir un estado del arte que

servirá para la formulación de un concepto base dando pie al desarrollo del diseño. De esa manera se desarrolla una metodología que permite crear proyectos de diseño basados en una investigación profesional vinculados y ejecutados a la realidad en donde se encuentran los problemas sociales. Estas investigaciones insertadas en los currículos, permiten la formación de diseñadores conectados con la realidad a la cual pertenece y al mismo tiempo les exige ser comunicadores multidisciplinarios que se sirven de la sociología, psicología, educación, antropología y otras ciencias para el logro de sus objetivos. Los futuros diseñadores son investigadores naturales que necesitan saber que cada realidad es distinta, simplemente por su diversidad y que el público objetivo varía de acuerdo a ello. Hablar de diversidad es descubrir que somos diferentes y que existe la necesidad de aceptar dicha variedad si queremos vivir y contribuir a que en este mundo se sienta más la justicia social. Esto contribuye a entender a los demás y poder aprender de lo diferente. Permitiendo, que para poder entendernos como seres humanos debemos de empezar por aceptar que existe esa diversidad. Hoy en día no hay ciudad en el mundo en la cual no exista diversidad de culturas y que estás puedan vivir en armonía y no en conflicto. Reconocer la realidad a la cual pertenecemos implica estudiar y comprender la historia de nuestro país, descubrir nuestra propia cultura identificándonos e involucrándonos con ella, de tal manera que podamos elaborar una gama de posibilidades, combinaciones y recursos propios que nos permitan diseñar con estilo propio, ser únicos, originales y en principio locales, para desde aquí afrontar las exigencias de la comunicación global.

Un país se considera multicultural cuando en éste convive más de una cultura, que es lo que viene sucediendo en el nuestro y en casi todos aquellos en donde las migraciones y

su sistema político promueven la libertad, apostando por la interrelación entre estos y no la creación de grupos aislados; también podemos afirmar, que existe una disposición para recibir información, opiniones, creencias, etc. de distintos grupos sin rechazarlas. Lo que busca la multiculturalidad es que la gente se entienda e interactúe aceptando su diversidad, al mismo tiempo respetando las preferencias de los individuos, sea cual sea su cultura.

En la era de la globalización ser diseñador implica una gran responsabilidad. Hoy en día no se trata simplemente de crear un diseño estéticamente agradable y gráficamente funcional, se trata de ir más allá, de marcar la diferencia, de generar identidad. Y todo ello es posible gracias a la investigación que permite lograr identificar a ese público que reclama ser incluido en la comunicación. Así, todo diseñador debería realizar una investigación profunda de su entorno y su sociedad, analizar la información obtenida y entonces; a partir de esto, elaborar un concepto único que le serviría de soporte y sustento para desarrollar una propuesta de comunicación que responda no solo a las necesidades del cliente o usuario, sino también un diseño que proponga una identidad singular y lo posicione de manera global, tanto desde el punto de vista individual como social.

EL DISEÑO EN LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA MEDIÁTICA

En la actualidad tenemos muchas plataformas digitales, como es el Facebook, Instagram, Twitter y Pinterest por nombrar algunas, esas se han convertido en el medio principal por las cuales compartimos información y conocimiento o a los cuales recurrimos cuando necesitamos de estos. Pero, ¿cómo este intercambio de conocimiento se refleja en el proceso creativo?

La autoría en estos soportes virtuales se vuelve a veces muy difícil de rastrear o de controlar. Entonces, ¿puede un diseño dejar de pertenecer a la persona que lo creó? ¿Cuál es la influencia de la actual cultura convergente en todo este proceso creativo? El diseño gráfico es una comunicación visual, para establecer esta comunicación se recurre a una serie de elementos visuales, como la imagen, los colores, las texturas, el manejo del espacio y demás. Pero cuando uno empieza este proceso de creación necesita ir un poco hacia atrás para ir hacia adelante, con esto no quiero decir un retroceso en el tiempo, sino desarrollar una investigación sobre el tema a manera retrospectiva, la cual nos ayudará en el proceso de creación.

Esta investigación no se refiere solo a un aspecto teórico, sino también visual. En esta investigación visual uno procede a revisar a través de múltiples plataformas, ya sean digitales, editoriales o hasta vivenciales, imágenes que podrían ser tomadas como referentes, que tienen que ver o aportan de alguna manera con el tema trabajado, tal vez puedan dar una idea sobre el uso de texturas, colores, estilos, estas son las imágenes de referencia. Pero ¿qué ocurre cuando estas imágenes son insertadas o forman parte de un diseño sin ningún tipo de intervención? ¿Estaríamos hablando de imágenes de referencia, de apropiación o de plagio? Para dejar las cosas en claro las imágenes de referencia, son



Nathalie Aguilar

diferentes a una apropiación de imagen y esta a su vez es muy diferente a un plagio. Pero últimamente, en esta etapa digital estos límites son cada vez menos visibles o menos claros, el conocimiento es colectivo, es compartido y vemos su interacción y funcionamiento de una manera más rápida ya que estamos inmersos en una cultura convergente . Esta convergencia actualmente se da, en su mayoría, a través de plataformas digitales, donde tanto consumidor como creador hacen uso de las piezas diseñadas (gráficas, literarias, etc.) dándoles distintos fines y usos; en la cual el diseño navega por sí solo sin tener una relación directa con su creador, entonces en algún punto ¿un diseño puede dejar de pertenecer a su creador? El conocimiento colectivo, según Pierre Lévy, “es practicado por los seres humanos desde que disponen de lenguaje y de cultura. Sólo somos inteligentes colectivamente gracias a los diferentes saberes transmitidos de generación en generación. Sencillamente, internet es mucho más potente que la imprenta, la radio o la televisión, porque permite una comunicación de tipo transversal y una mejor explotación de la memoria colectiva” Y para dejar en claro el término, la cultura convergente es definida por Henry Jenkins como el espacio “donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles”. (Jenkins 2008:14) Donde la acción del diseñador y el consumidor convergen y generan intercambios diversos que pueden desencadenar en diferentes tipos de creaciones.

Pero no hay que confundir las cosas, la cultura convergente no da pie a utilizar un diseño o creación de otra persona libremente, sino permite tener un intercambio más rápido de conocimientos a través de estas plataformas, solo que este intercambio no se queda en una acción pasiva

o contemplativa, sino es capaz de generar múltiples posibilidades de acción, de intervención; desencadenando una serie de propuestas creativas que van más allá de la simple reproducción, una de estas propuestas sería la apropiación.

Según la RAE, apropiar significa: “Dicho de una persona: Tomar para sí alguna cosa, haciéndose dueña de ella, por lo común de propia autoridad” . Un ejemplo de apropiación sería la obra de Duchamp, artista dadaísta; una de las más conocidas es la apropiación de la imagen de la Mona Lisa, imagen icónica renacentista y una de las obras más representativas de Leonardo Da Vinci, él a través de la reproducción de esta imagen la interviene agregándole un par de bigotes y completando la obra con un texto escrito sobre la misma: LHOOQ que puede traducirse literalmente como “ella tiene el culo caliente” . El proceso de apropiación consiste en justamente eso, trabajar sobre o con una imagen cuya autoría no nos pertenece, dejando en claro el referente o la procedencia, e intervenirla con el fin de mezclar ambos significados, en el ejemplo anterior lo interesante sería ver la interacción entre los significados propios del cuadro de la Mona Lisa de Leonardo Da Vinci con los nuevos significados adquiridos por la intervención de Duchamp, teniendo como resultado un nuevo discurso artístico.

En cambio el plagio es definido como la acción de “copiar en lo sustancial obras ajenas, dándolas como propias”, sin ningún tipo de mención del creador original, ni intervención alguna o mínima por parte del reproductor, sin ningún nuevo discurso ni estilo. Las plataformas o redes virtuales han dispuesto una cantidad, podría decirse, ilimitada de recursos, información y creaciones, las cuales son compartidas (conocimiento colectivo y compartido) y expuestas con el fin de ser vistas por alguien; el creador busca de alguna manera

un reconocimiento por parte de una audiencia; el “problema” sucede cuando la audiencia transgrede los límites antes señalados y en el proceso de apropiación tanto creador como consumidor no saben muy bien que es lo permitido, hasta donde llega la apropiación, hasta donde deja de pertenecer a uno para pertenecer a otro en este espacio convergente donde no hay límites, ni barreras.

Lo cierto es que este espacio le da de alguna manera cierto “poder” a la audiencia/consumidor, los cuales se ven avalados por la sensación de anonimato y por la cantidad de información que circula para utilizar, algunas veces, libremente estos diseños. Pero como diseñadores y creativos se tiene que ver el gran formato y todas las caras de esta convergencia, ya que nos encontramos de los dos lados, del diseñador y del consumidor. Y tener el panorama en que estas interacciones y plataformas mediáticas nos permiten un sinfín de posibilidades para quedarnos en la simple reproducción mimética, la cual no generaría ningún cambio, ni reacción, ni discurso hacia el otro.

EL DIBUJO Y EL DISEÑO GRÁFICO

Todos los niños dibujan y lo normal es que desde el primer año se sientan atraídos por trazar y garabatear. Este acto los entusiasma y los divierte, pero en una temprana edad todavía no logran reconocer su dibujo como un medio de comunicación. Es recién a partir de los dos años que los niños crean figuras como círculos y óvalos que se parecen soles o flores. A esta edad los niños ya son capaces de encontrar en su dibujo cosas similares a las de la realidad. A los 3 años los niños son conscientes que están representando algo e intenta hacer personajes con cabezas de grandes ojos formados con círculos y palotes. Desde los 5 años los niños ya saben que puede comunicar, el dibujo es un juego y se entretienen contando historias, situaciones reales o imaginarias. Los elementos de su dibujo brotan espontáneamente e interactúan libremente en el espacio. Los niños cuentan con un don natural para la composición, su trazo es ágil y fresco y tienen un color muy expresivo. El lenguaje de las imágenes ya está incorporado en ellos. Durante todo este periodo el dibujo ha sido un buen aliado en la formación de las destrezas y la personalidad del niño. El dibujo es un espejo de su personalidad y su estado de ánimo, pero sobre todo es una labor de disfrute que consolida la autoestima en el niño. Pero entonces, ¿Cuál es la razón para que llegada cierta edad la mayoría del niños o adolescentes abandone la costumbre y el gusto por dibujar?

La educación actual en los colegios se ha centrado en el desarrollo de las inteligencias lingüísticas-verbales y lógicas-matemáticas restándole importancia a la inteligencia visual-espacial, capacidad del intelecto sensible a percibir el espacio y la representación de imágenes. Este fenómeno fue analizado por el psicólogo y educador Howard Gardner para la formulación de su teoría sobre las inteligencias múltiples. Se cuenta que M.C. Escher, el genio neerlandés del dibujo,

creador de realidades imaginarias, era muy mal alumno en la escuela pero dibujaba constantemente, nadie podría decir que sus complejos estudios de la perspectiva y espacios imposibles provienen de una mente sin inteligencia.

Otra razón por la que la mayoría deja de dibujar cuando llega a la adolescencia, es el hecho cultural de cómo el dibujo está asociado al arte y a la representación virtuosa y exacta de las cosas. Entonces se califica como buena a la copia fiel de la realidad, y muchas personas se dejan amilanar por las críticas y se sienten desprovistos de esa destreza, abandonando el dibujo para siempre. A pesar que son los artistas visuales, los diseñadores, los arquitectos, los fotógrafos e ingenieros los que tienen más desarrollada el tipo de inteligencia visual y espacial, es cierto que cualquier persona trae consigo el don de expresarse con imágenes y puede dibujar. En el mundo de hoy el lenguaje de las imágenes es un lenguaje común a todos. La labor de los profesores que enseñan dibujo en las carreras de arte y diseño no solo se centra en enseñarles el uso adecuado de la técnica, ni reforzarles la capacidad de observación, sino principalmente, su labor es devolver a los alumnos esa confianza inicial en sí mismos. El profesor debe convencerlos que sus trazos espontáneos son valiosos y también acostumbrarlos a familiarizarse nuevamente con el garabato. Lo que más ansían los artistas y dibujantes es recuperar la frescura original, esto lo explicó el gran Pablo Picasso con esta frase: “Desde niño pintaba como Rafael, pero tardé toda una vida para aprender a dibujar como un niño”.

Pero el dibujo no solo tiene objetivos artísticos, también tiene muchas otras finalidades y aplicaciones como por ejemplo el hecho de ser un instrumento de aprendizaje y una herramienta para la comunicación de nuestras ideas

y emociones. El dibujo es capaz de decirnos aún más que la foto porque en él está incluida la mirada subjetiva y la intuición del dibujante. Es por esa razón que son tan útiles los dibujos en los test psicológicos, los dibujos realizados en los juicios o los dibujos forenses. El dibujo como herramienta de estudio nos ayuda a descubrir cómo están formadas las cosas, revelando la lógica de su construcción. Nos ayuda a ver más allá de lo evidente hallando la estructura y los ejes de los elementos, es decir, su geometría interna. Por ejemplo los matemáticos griegos como Pitágoras o Arquímedes utilizaron el dibujo de manera geométrica, término que significa “medir la tierra”, para entender las leyes que rigen el espacio. Cuando dibujamos tenemos una mirada profunda y analítica de lo representado. De-construimos la forma, analizándola y entendiéndola pero también le añadimos nuestra opinión, le damos nuestro sello. Cada uno tiene una manera diferente de trazar, una diferente línea que es tan personal como su firma, expresa su personalidad y su carácter. Si dibujamos continuamente es muy probable que consigamos encontrar nuestro estilo personal, que será nuestra marca. El análisis de la realidad puede ser un punto de partida para inventar nuevas realidades.

El dibujo nos hace descubrir imágenes que llevamos guardadas en nuestro interior. Dibujando damos rienda suelta a nuestro mundo imaginario. Todo diseño, toda obra artística o arquitectónica, por monumental que fuera, comenzó con cuatro trazos en un papel. La conexión directa entre la mente y el lápiz es la mejor herramienta para desatar la creatividad. Se expresa el subconsciente y las formas van apareciendo naturalmente en el papel, luego debemos incorporar al intelecto y la razón para que se encarguen de evaluar y dirigir la mano para llegar a la imagen deseada, la que tenga la cualidad de expresar mejor nuestra idea.



Michelle Sánchez

El boceto, el esbozo, o el croquis son herramientas claves para la organización mental, para soltar ideas y formular variantes. El profesor de dibujo debe promover el boceto pero este esbozo debe quedarse siendo solo la chispa inicial, el punto de partida. Se debe detener al alumno cuando está perdiendo energía “embelleciendo” el boceto, este vigor necesita ser guardado para ejecutar la obra final. El dibujo es una actividad que al igual que en cualquier disciplina deportiva, es la práctica continua la que nos lleva a la excelencia. Por esa razón el dibujante se formula problemas, para desafiarse se enfrenta a la representación de diversos modelos. Adiestrando su capacidad de observación y su mano, dibujando objetos cotidianos, formas de la naturaleza, espacios en perspectiva, figura humana, retratos, cuerpo en movimiento etc. Son varios los aspectos que se analizan dibujando, primero está la parte compositiva, es decir, la ubicación que ocupa el objeto en el espacio, y después la relación de los objetos entre sí. Para entender lo que es la proporción analizamos la relación entre el todo y las partes.

Cuando trabajamos solo con línea reparamos más en el contorno de la forma, pero también podemos ir más allá, constituyendo la profundidad de un espacio o la representación del volumen, entendiendo los efectos de luz y sombra a través del claroscuro o sombreado. Cada imagen tiene una carga expresiva y simbólica, y hay que ser muy conscientes de eso si queremos comunicarnos con el público.

Los artistas gráficos buscan que la imagen tenga impacto y fuerza expresiva es por eso que sintetizan las formas, desprendiéndose de todo lo que sea irrelevante, accesorio o distractor del mensaje que quieren comunicar. Se quedan solo con la esencia de la forma. El dibujo, con la simpleza de su técnica es un muy buen ejercicio para encontrar

variantes en esta búsqueda de simplificación que refuerza la semiótica de la imagen. Hay una gran cantidad de técnicas de dibujo que van desde los materiales secos como los lápices de grafito, pasando por los carbones y las tizas o los más grasosos como las crayolas y los pasteles. También podemos usar los materiales líquidos como la tinta china aplicada con plumilla con pincel o con estilógrafos. Después tenemos los más actuales como los pulmones, marcadores, e inclusive el lápiz óptico y el dibujo digital. Cada una de estas técnicas ya tiene implícita una carga expresiva en sí misma.

Es muy ventajoso que los alumnos se familiaricen con la mayor cantidad de técnicas en sus primeros años de estudio, para que experimenten y que se sensibilicen con las particularidades de cada una. También es importante que conozcan los materiales de soporte, los diferentes papeles y cartulinas que existen, ya que cada uno se relaciona mejor con un diferente material. Lo más recomendable para los estudiantes de dibujo es que traigan consigo siempre una libreta y un lápiz. Que cultiven una mirada curiosa y que estén atentos para capturar cualquier imagen que vean afuera o dentro de sí mismos, este almacenamiento de imágenes será muy útil para sus creaciones.

El dibujante Jean Giraud “Moebius” cuenta que comenzó a dibujar porque de niño su madre trabajaba y se quedaba mucho tiempo solo, sus dibujos le hacían compañía y pasaba el tiempo enfrascado en mundos e historias de ficción. El dibujo es una actividad que alimenta, desarrolla, vincula y comunica. Es capaz de hacernos comprender lo que nos rodea y también a nosotros mismos. Pero hay que pensar que un dibujo no es completamente inofensivo, ya que su fuerza expresiva mal manejada puede herir susceptibilidades o desatar conflictos. El dibujo como cualquier medio de

comunicación puede hacernos reflexionar, pensar, soñar e imaginar por esa razón debe ser utilizado con inteligencia. En estos tiempos de la digitalización de la imagen el dibujo como disciplina no desaparece, simplemente es desarrollado con nuevas técnicas y soportes. Su naturaleza y su función siguen siendo las mismas, expresar la esencia del espíritu humano.



Michelle Sánchez

DISEÑO DE INTERIORES

Definición de Diseño de Interiores

“El diseño de interiores es una profesión multifacética en la cual la creatividad y las soluciones técnicas se aplican dentro de una estructura para construir un ambiente interior. Estas soluciones son funcionales, mejoran la calidad de vida y cultura de los ocupantes y son estéticamente atractivas. Los diseños se crean en respuesta y en coordinación con la construcción exterior del edificio y acorde a la ubicación física y el contexto social del proyecto.

Los diseños deben cumplir con el código y los requisitos reglamentarios, y fomentar los principios del medio ambiente sostenible. El proceso de diseño interior sigue una metodología sistemática y coordinada, incluida la investigación, análisis e integración del conocimiento en el proceso creativo, en el que las necesidades y recursos del cliente son satisfechas para producir un espacio interior que cumpla con los objetivos del proyecto”. (Según The National Council for Interior Design Qualification)

Entonces es el arte de poder transformar un espacio, de cambiar el uso de estos como el de una sala de estar en una oficina o un taller, de hacer que la persona o personas que van a usar ese determinado espacio se sientan bien, sin importar el uso que va a tener este ni la cantidad de personas que lo van a usar es tarea del Diseñador de Interiores que sea el lugar ideal el soñado para desarrollar una actividad. Es importante que uno sienta que el lugar en el que vamos hacer una actividad determinada es perfecto y que es el ideal, porque nos brinda la tranquilidad necesaria para realizar lo que deseamos y al hacerlo felices vamos a estar bien física y mentalmente. Y por ende produciremos más nos llevaremos bien con las personas que están a nuestro alrededor. Por

ejemplo que ocurriría si en el estudio de una diseñadora de modas o pintor no ingresara la luz, si están ubicados en un sótano sin luz natural ni ventilación no se van a ver bien los colores, recordemos que con los diferentes tipos de luz van a cambiar las tonalidades de los colores, al igual que este ejemplo está el de la simple cocina de casa, una cocina sin luz y ventilación natural haría que los olores se expandan por la casa inundando toda de un olor a guiso o puede que a un aderezo quemado, por ello es importante que un diseñador de interiores sepa que sugerir a cada uno de sus clientes.

Un Diseñador de Interiores tiene que tener la particularidad de poder interpretar las ideas de espacios que tienen las personas a las cuales les brinda su servicio, podrá hacer que estos deseen permanecer en el lugar. Mediante sus bosquejos ir interpretando cada uno de los requerimientos de los clientes y que este vea cómo van a ir quedando los espacios o ambientes.

“Los diseñadores de interior aplican soluciones técnicas y creativas dentro de una estructura que es funcional, atractiva y beneficia a los ocupantes en su calidad de vida y cultura. El diseño se planifica y se coordina con el constructor, la locación física y el contexto social del proyecto. El diseño debe adherir a la normativa y a los requerimientos regulatorios y alentar los principios del medio ambiente y la sustentabilidad. El proceso de diseño sigue una metodología sistemática y coordinada, que incluye la investigación, el análisis y la integración de conocimiento dentro del proceso creativo para satisfacer las necesidades y recursos del cliente.” Según by Arkiplus • 14/08/2013

El Diseñador de Interiores debe de tener la capacidad de poder trabajar con otros profesionales como arquitectos, ing.

Electricistas, ing. Sanitarios, etc., y formar equipos de trabajo multidisciplinarios, con los que se satisfagan las necesidades de los diferentes clientes, el Diseñador de Interiores es el que va a pensar más en la comodidad y bienestar de las personas ha de dar la personalidad a la zona interna de la edificación, a cada uno de los ambientes

Es el profesional que va a diseñar un mueble específico, decidirá de que material va a ser, el color, etc. por ello es necesario que sepa realizar bosquejos a mano alzada para que plasme la primera idea que sale de la conversación entre él y el cliente inmediato, sea la persona o el arquitecto el que lo contrate.

También el Diseñador de Interiores deberá de obtener los conocimientos y destrezas necesarias para plantear, llevar a cabo y gestionar cualquier proyecto de diseño. No solo debe de estar capacitado para diseñar el interior de un hogar, oficinas, tiendas, galerías comerciales, restaurantes si no también áreas de almacenamiento, industrias estos últimos se podrán trabajar con ayuda de ingenieros Industriales y con personas que van a utilizar estos espacios.

Tiene la capacidad de poder presupuestar productos para sus diseños no solo por precios sino también por calidad y durabilidad para que sus clientes queden satisfechos con el producto final. En si el Diseñador de Interior tiene como finalidad lograr un resultado positivo con respecto a tres aspectos del espacio interior:

- El confort
- El aspecto funcional
- La estética

Para lograr estos resultados deberá de contar con elementos ha ido conociendo a lo largo de su formación como:

- Formas
- Colores
- Texturas
- Equipamiento
- Mobiliario
- Iluminación

Que los ha de combinar según su criterio, así se le dará al espacio interno el sello distintivo del profesional, cada uno de los profesionales de interiores ha de desarrollar un estilo único y personal, pese a poder trabajar para diferentes personas y espacios siempre va a dejar este sello y ha de ser reconocido dentro del medio y por sus seguidores por él.

Por qué hoy en día es necesario contar con un Diseñador de Interiores, por qué vivimos en un mundo tan rápido que nadie tiene tiempo para perder en ir de tienda en tienda a ver que hay, cuales son las últimas tendencias en los estilos, que combina con que, que luminaria da más, cual ahorra más, cual es más ecológica, cual es el color correcto, si mejor es un esmalte o un mate o un papel decorativo y así hay miles de detalles por definir en cada uno de los espacios a usar, es por ello que en el mundo en el que nos desenvolvemos se justifica el contratar los servicio de este profesional que nos brindara todo su conocimiento y paciencia para apoyarnos a dar la calidez y calidad que se necesita en cada uno de los espacios.





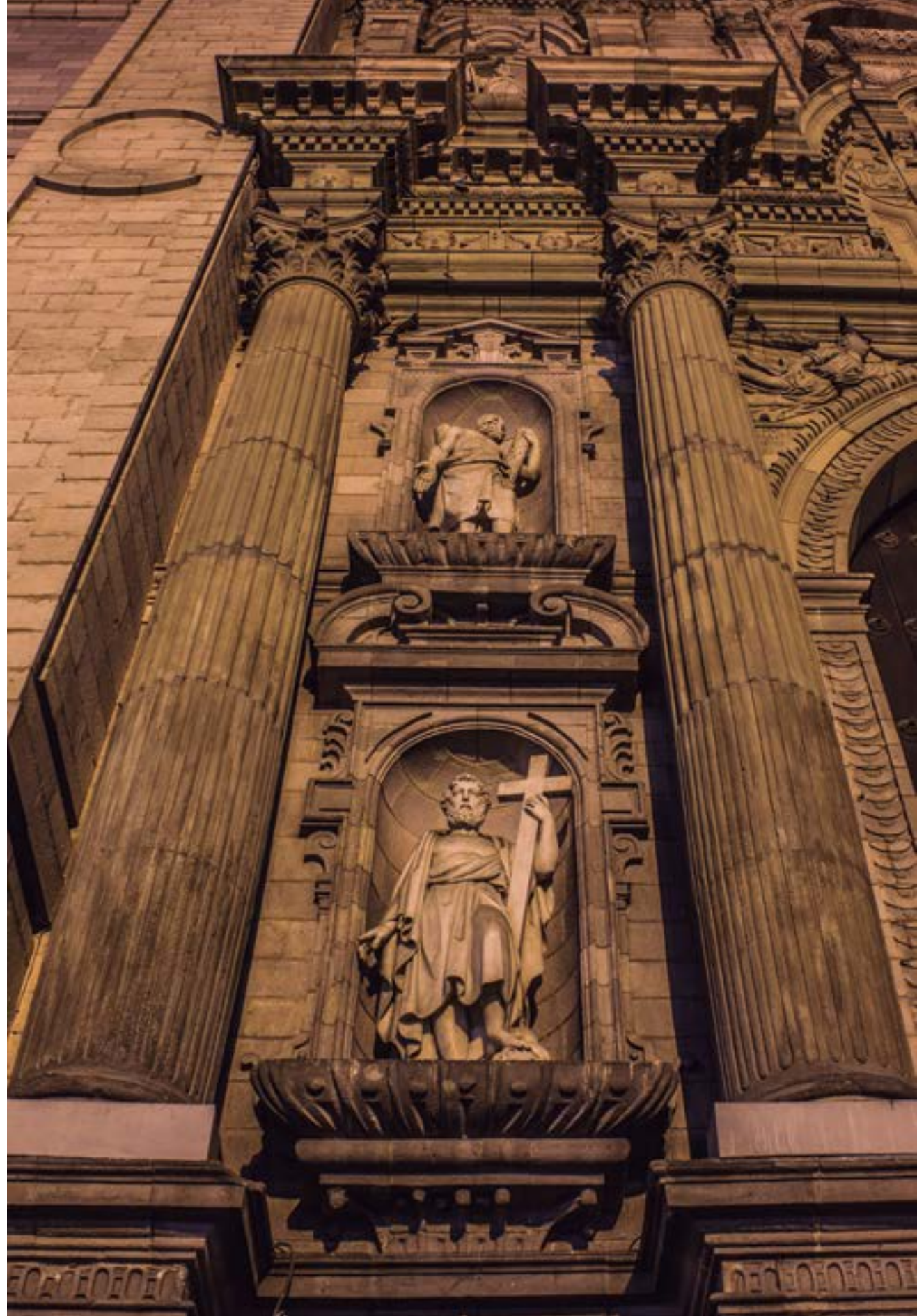
ALUM NOS²⁰¹⁵

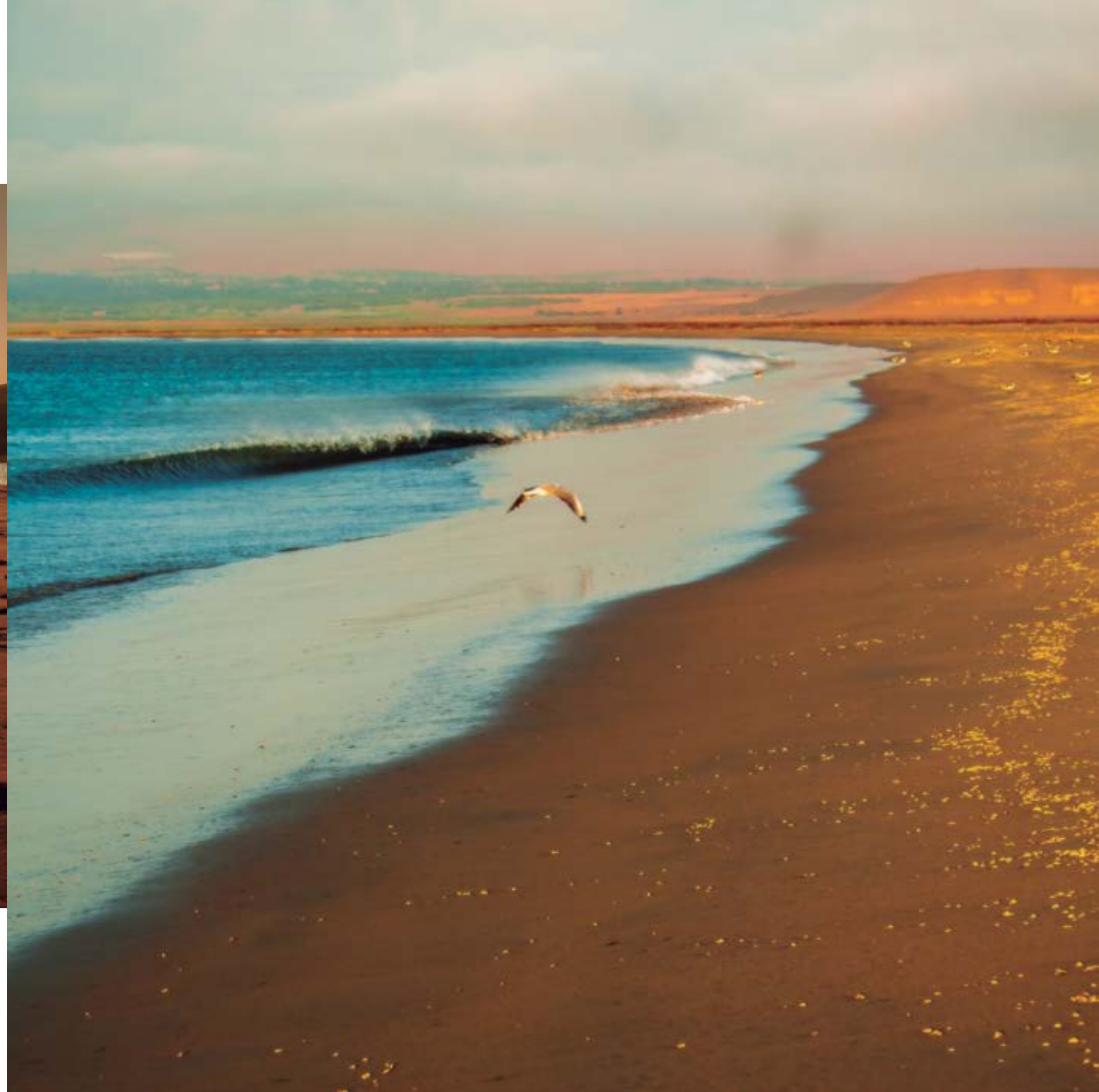










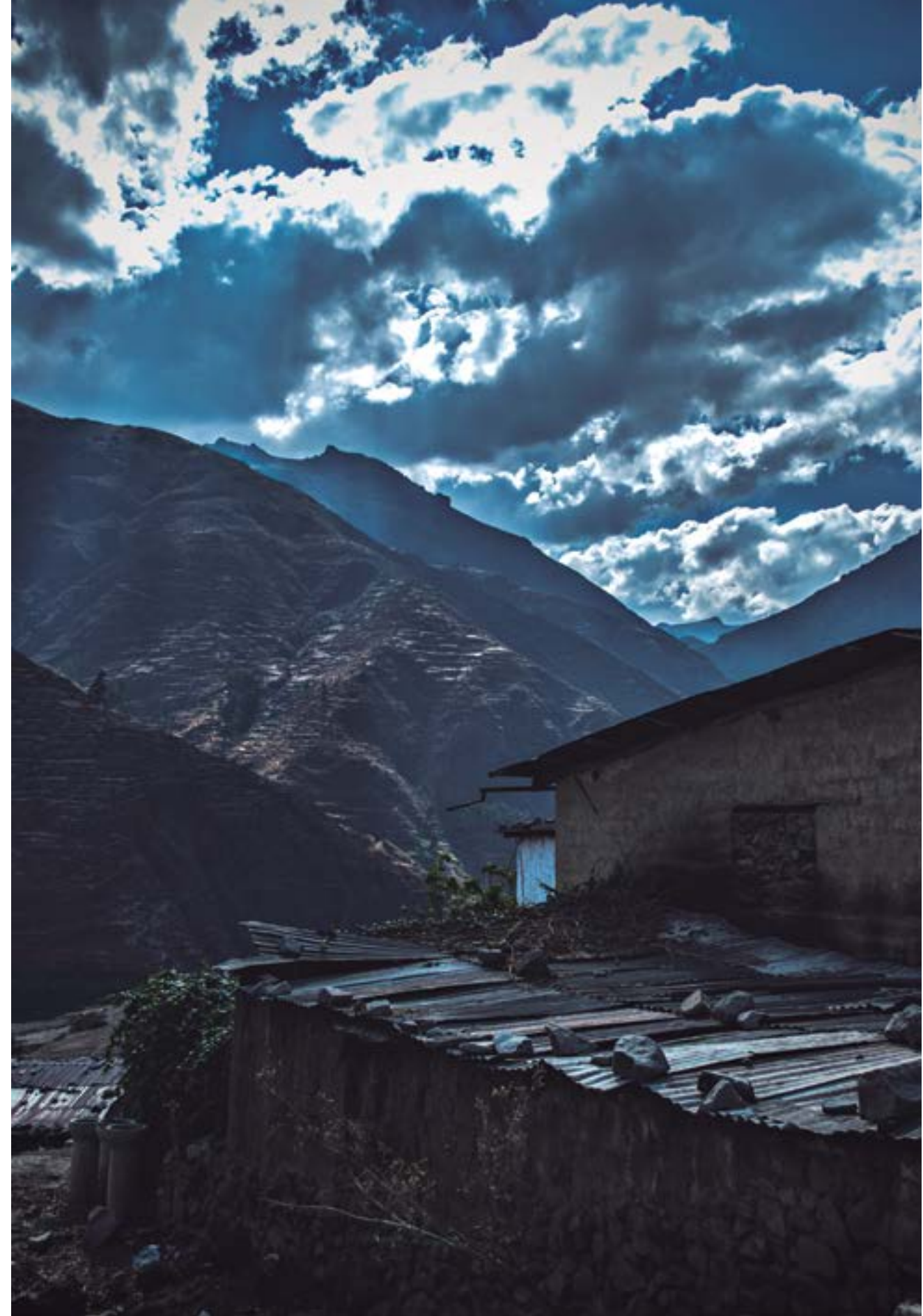


















LAJE

Piso

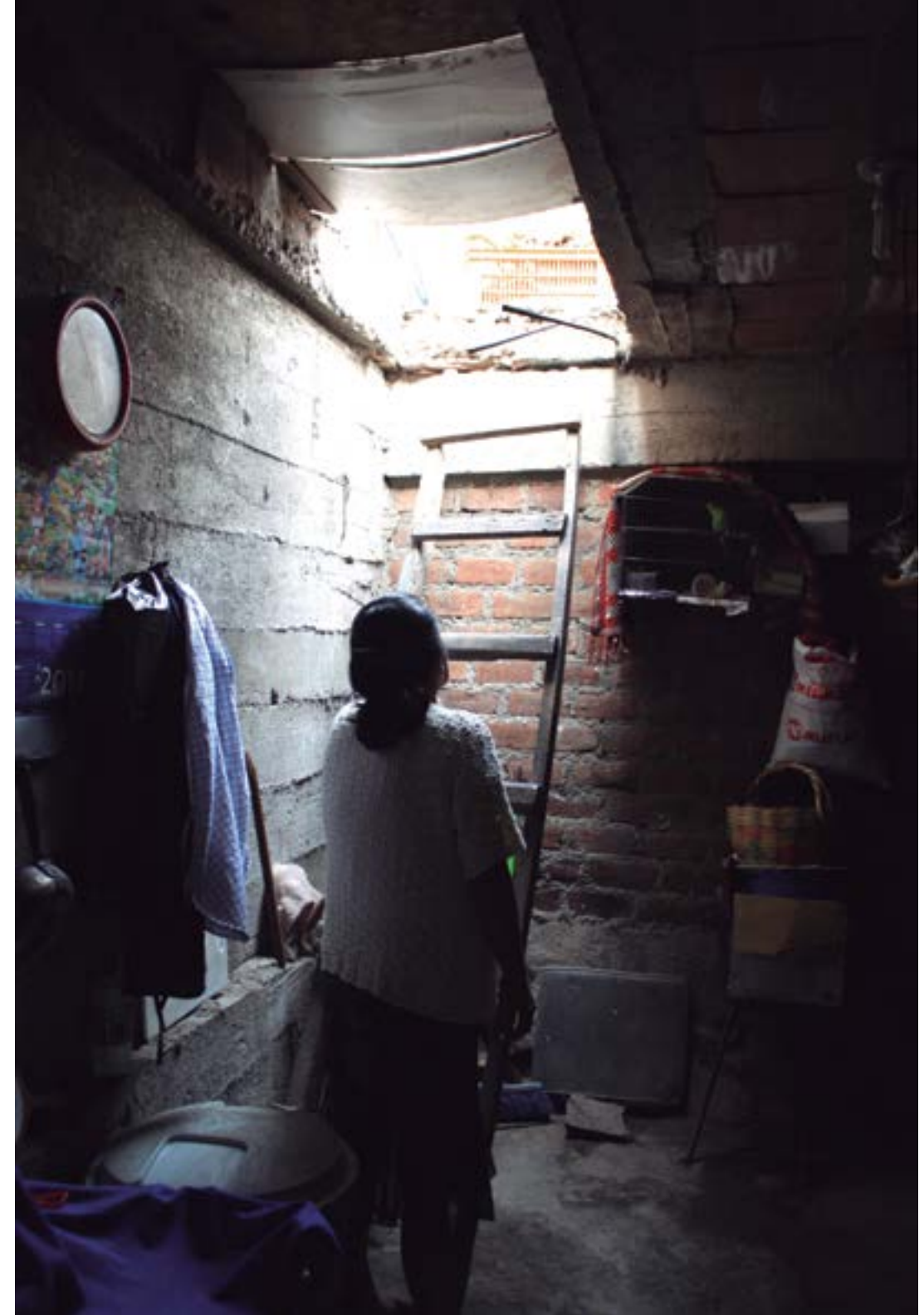
- Cocina - Baño

REMATO 2 DPTOS

74 M2 ESTRENO

De FINOS acabados
2 dormitorios 2 baños













62 | July
Burga



63 | Annie
Molina





66 Katherine
Granados



67 Karina
Becerra

















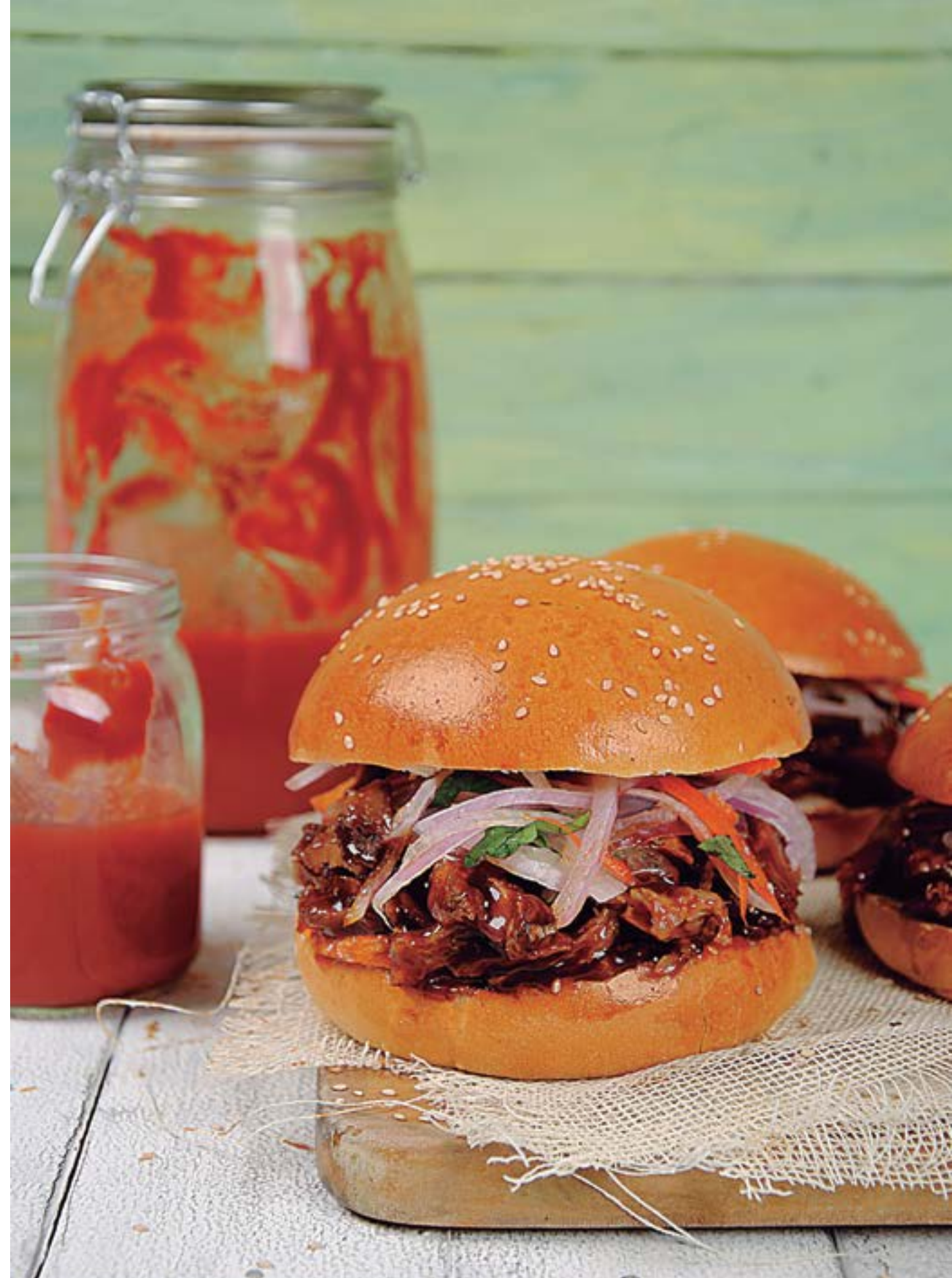


84 | Lisset
Esquivel



85 | Jhoselyn
Chiquillo



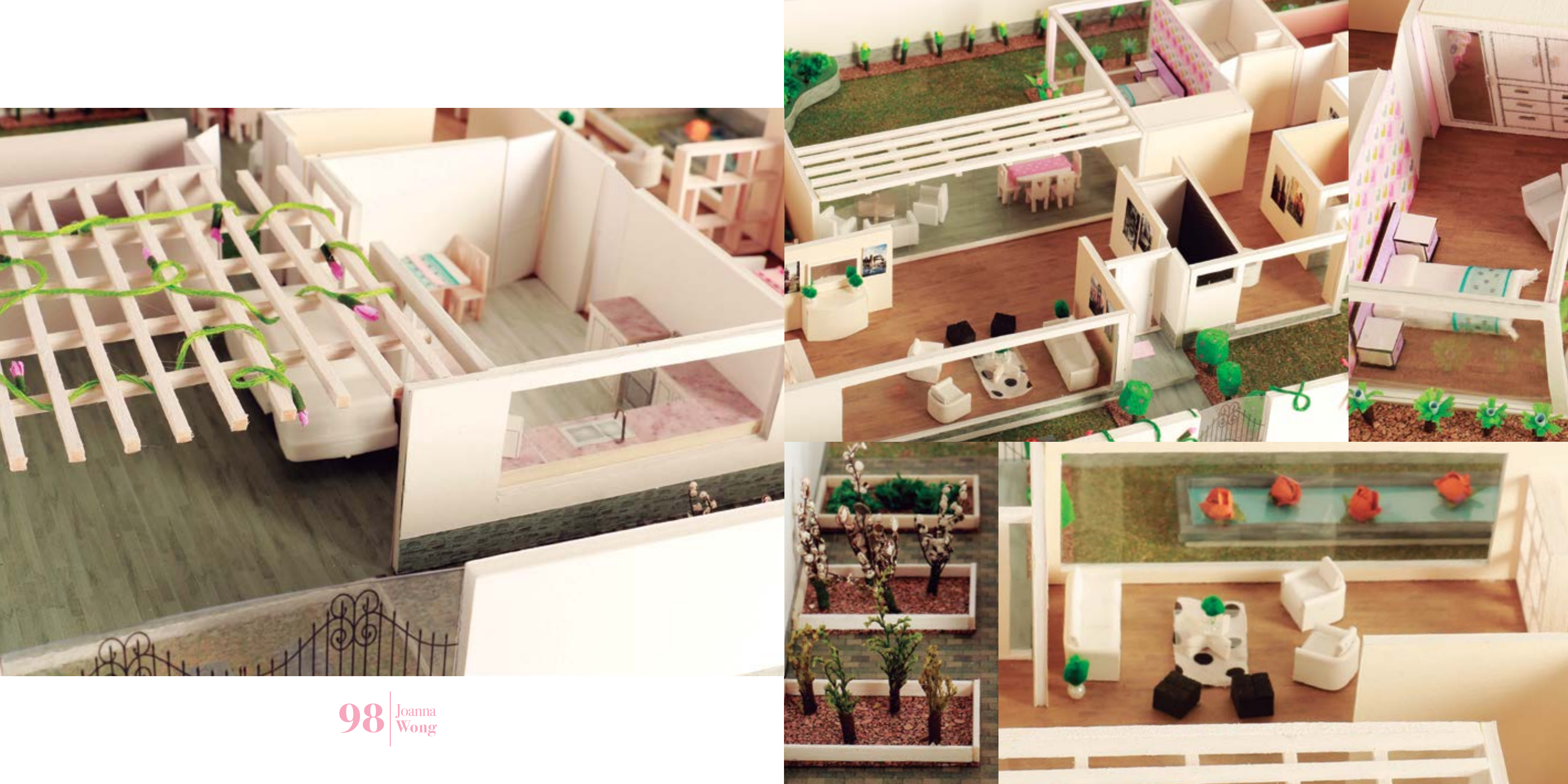












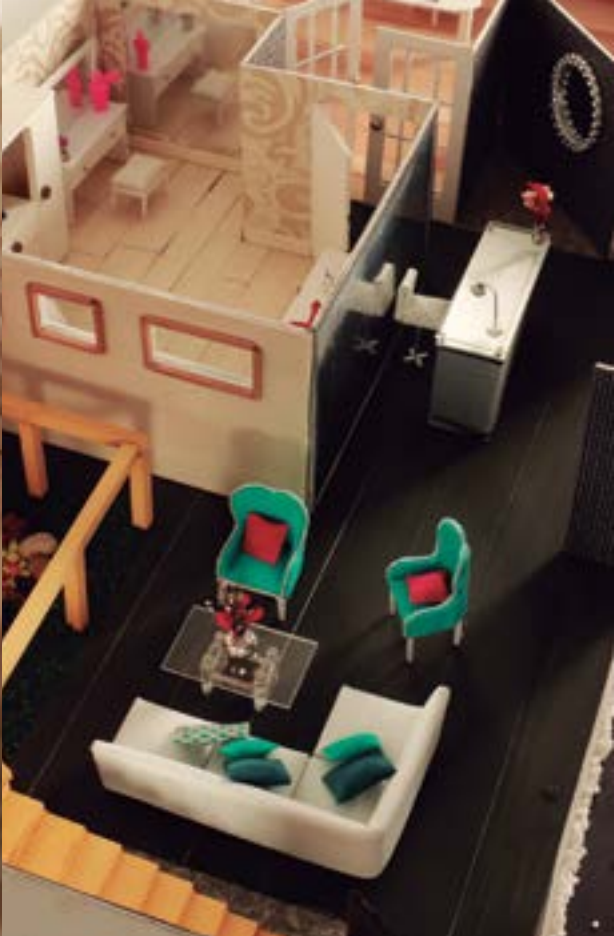




102 | Narda
Vilcahuaman



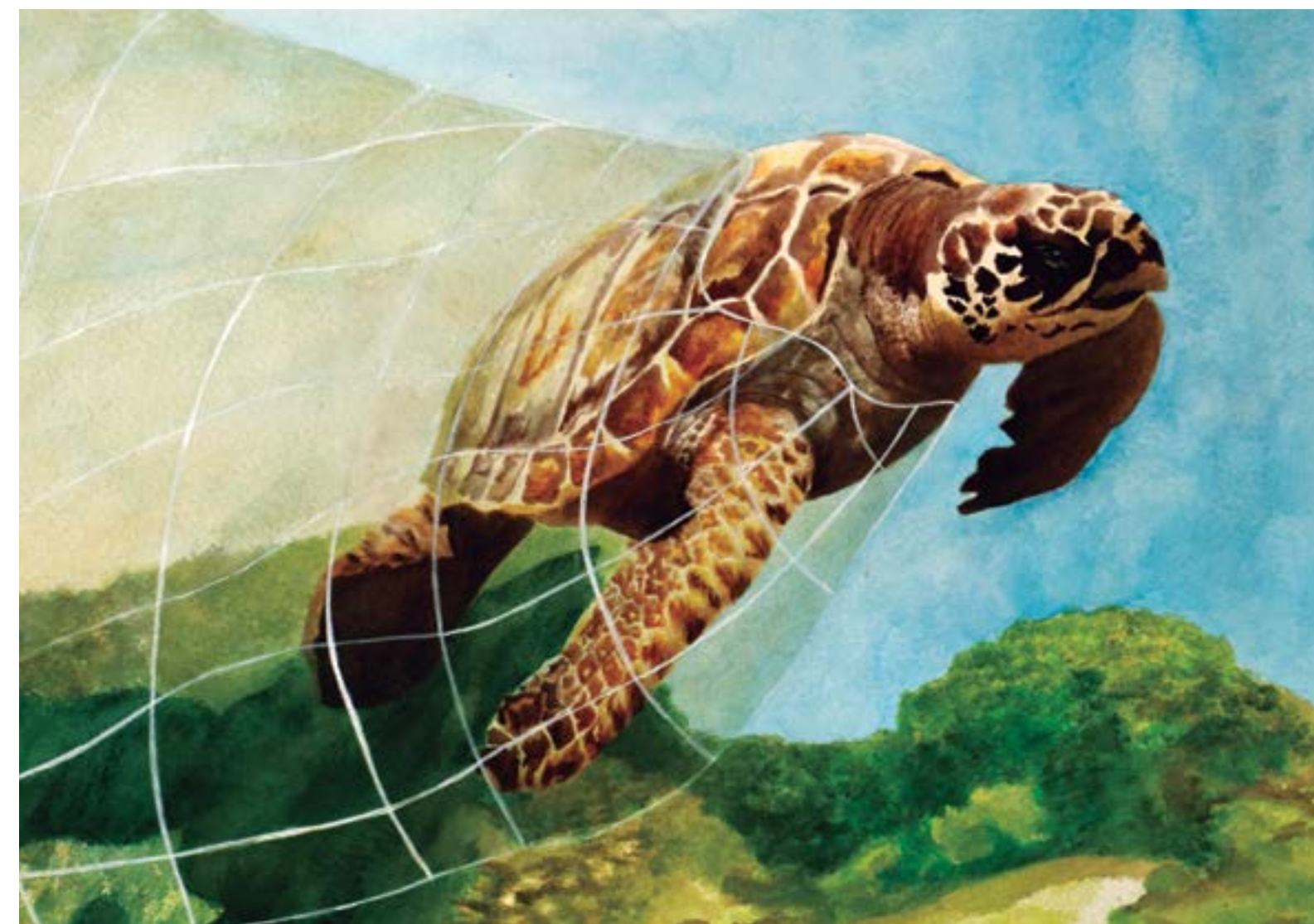
103 | Maria Grazia
Contreras

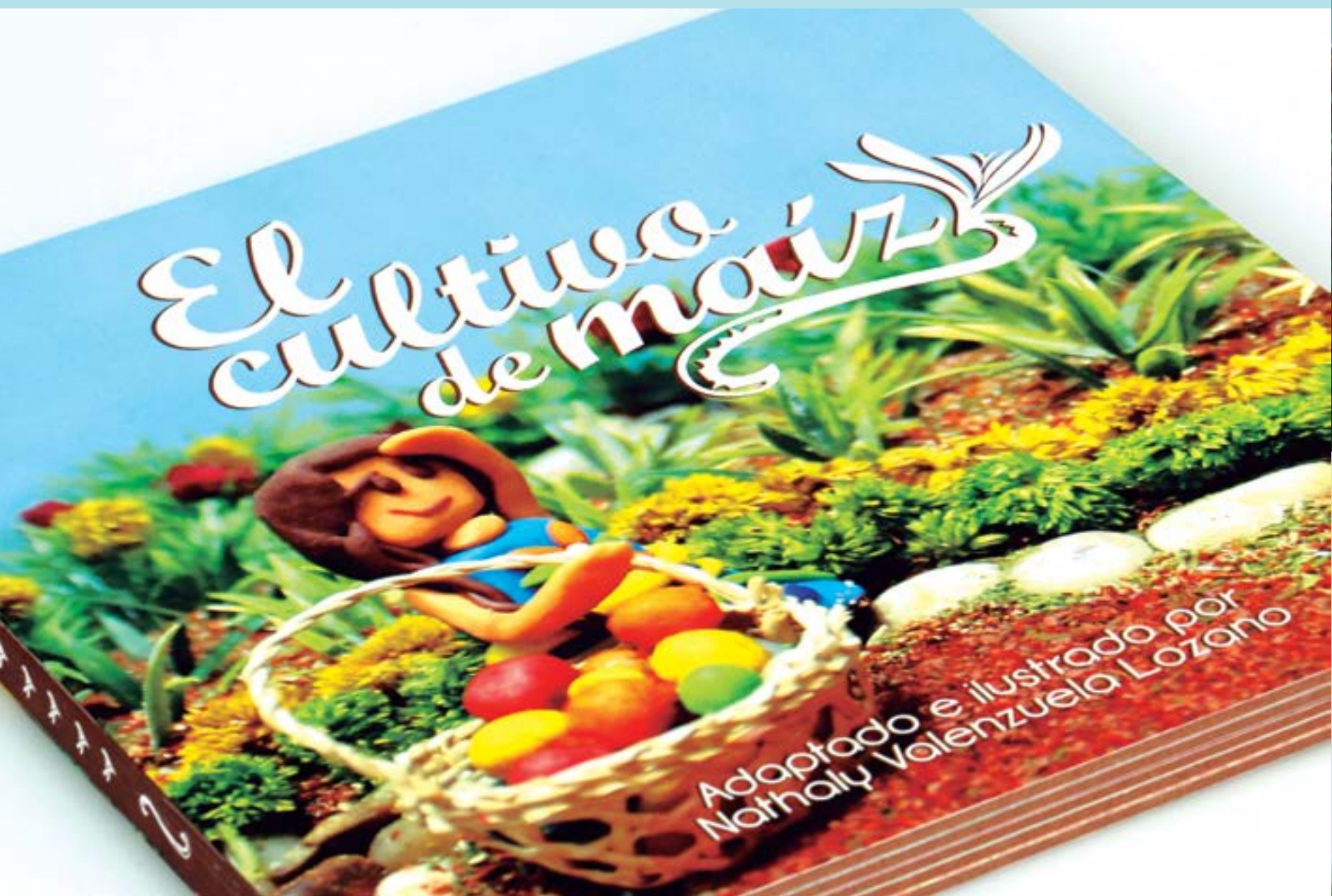






ILUS
TRA
CIÓN





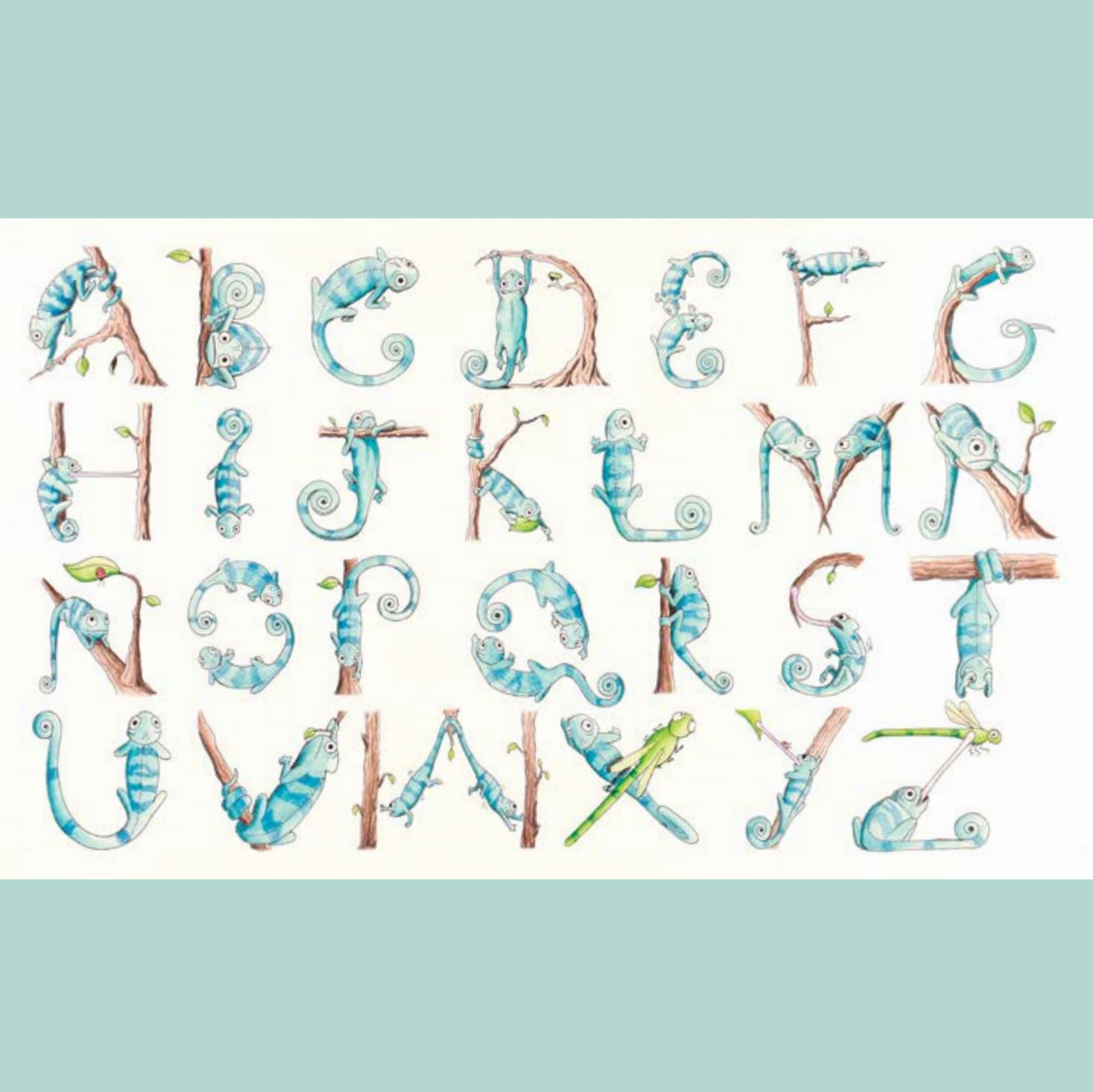


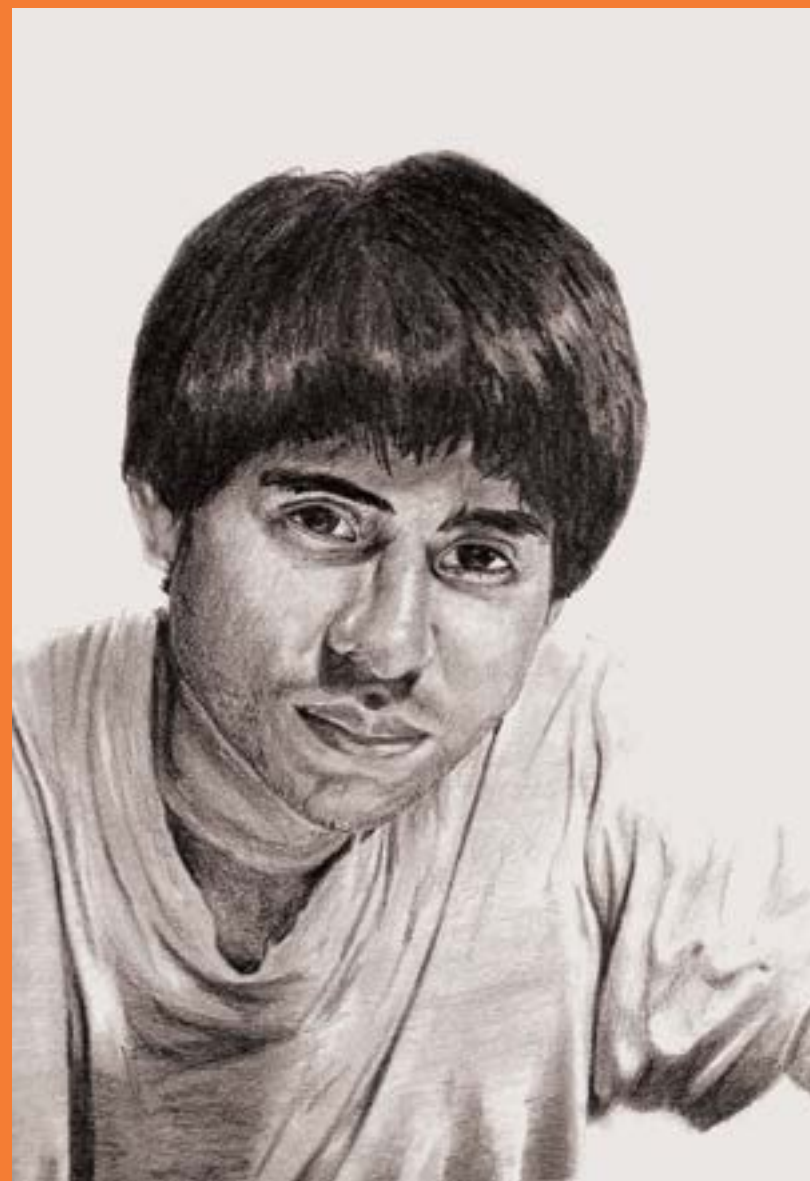
114 | Dennisse
Hong



115 | Ken
Watanabe





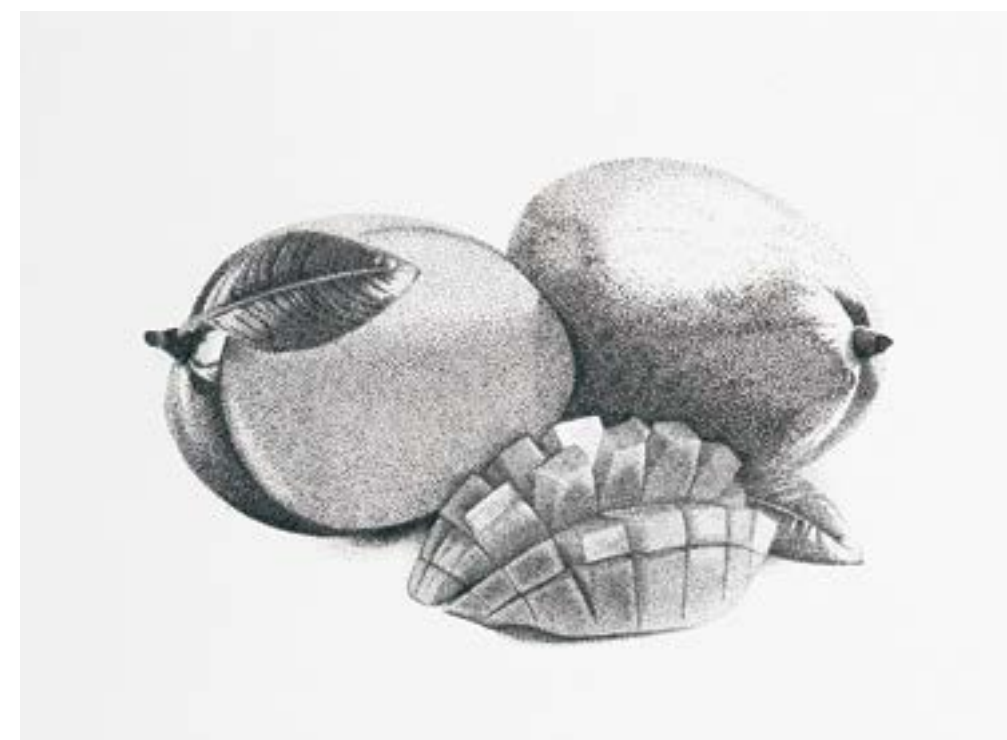




122 | Gabriela Delgado

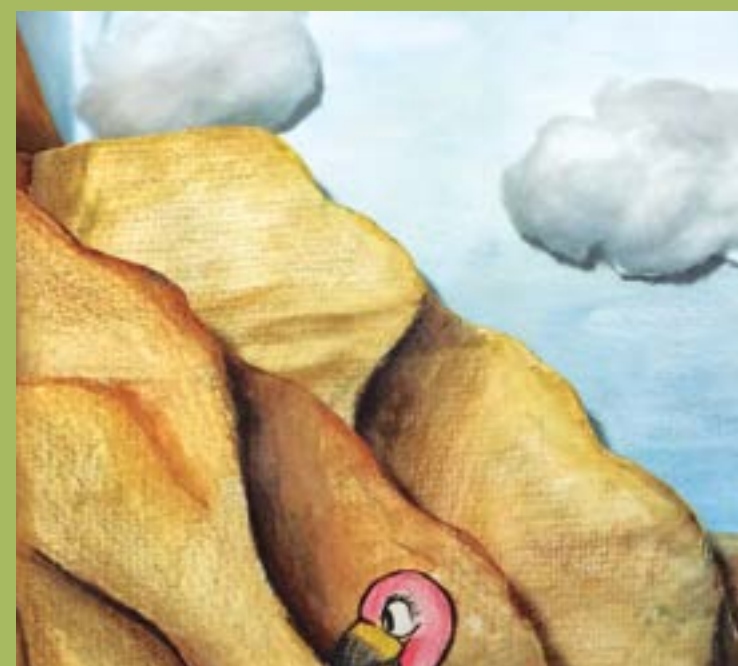


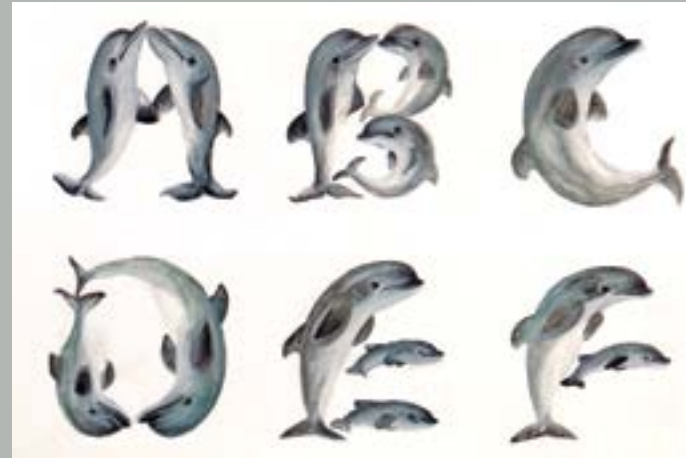
123 | Kiara Chiu











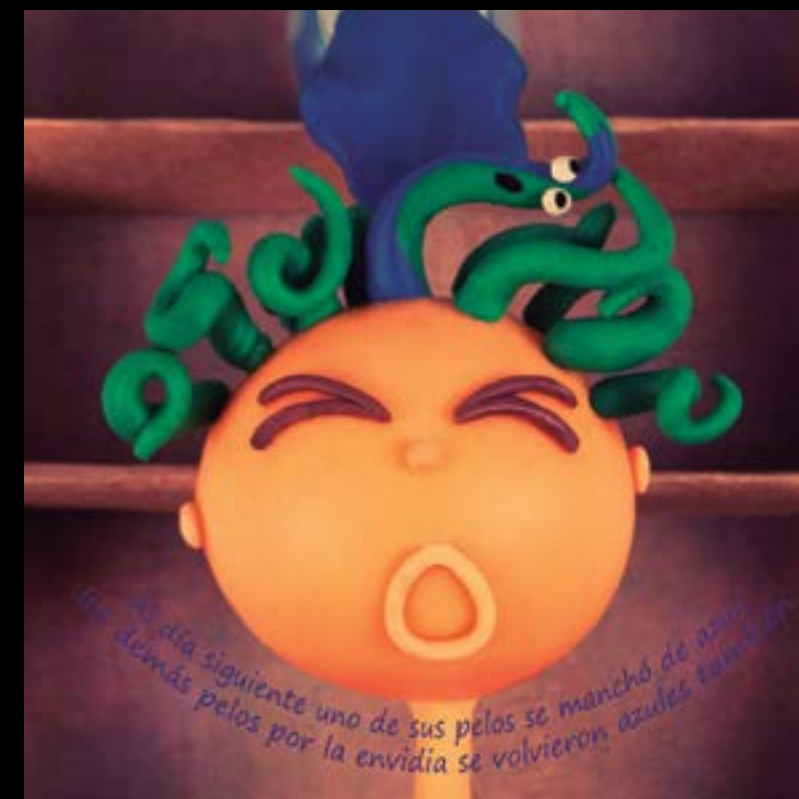
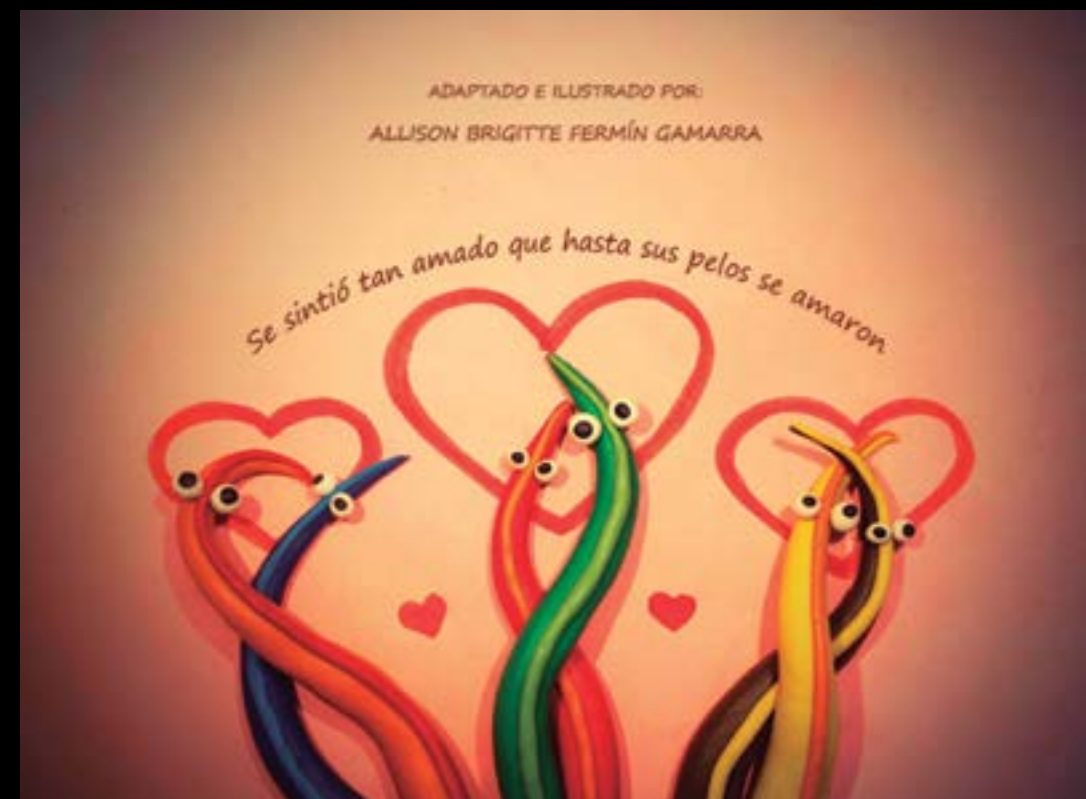


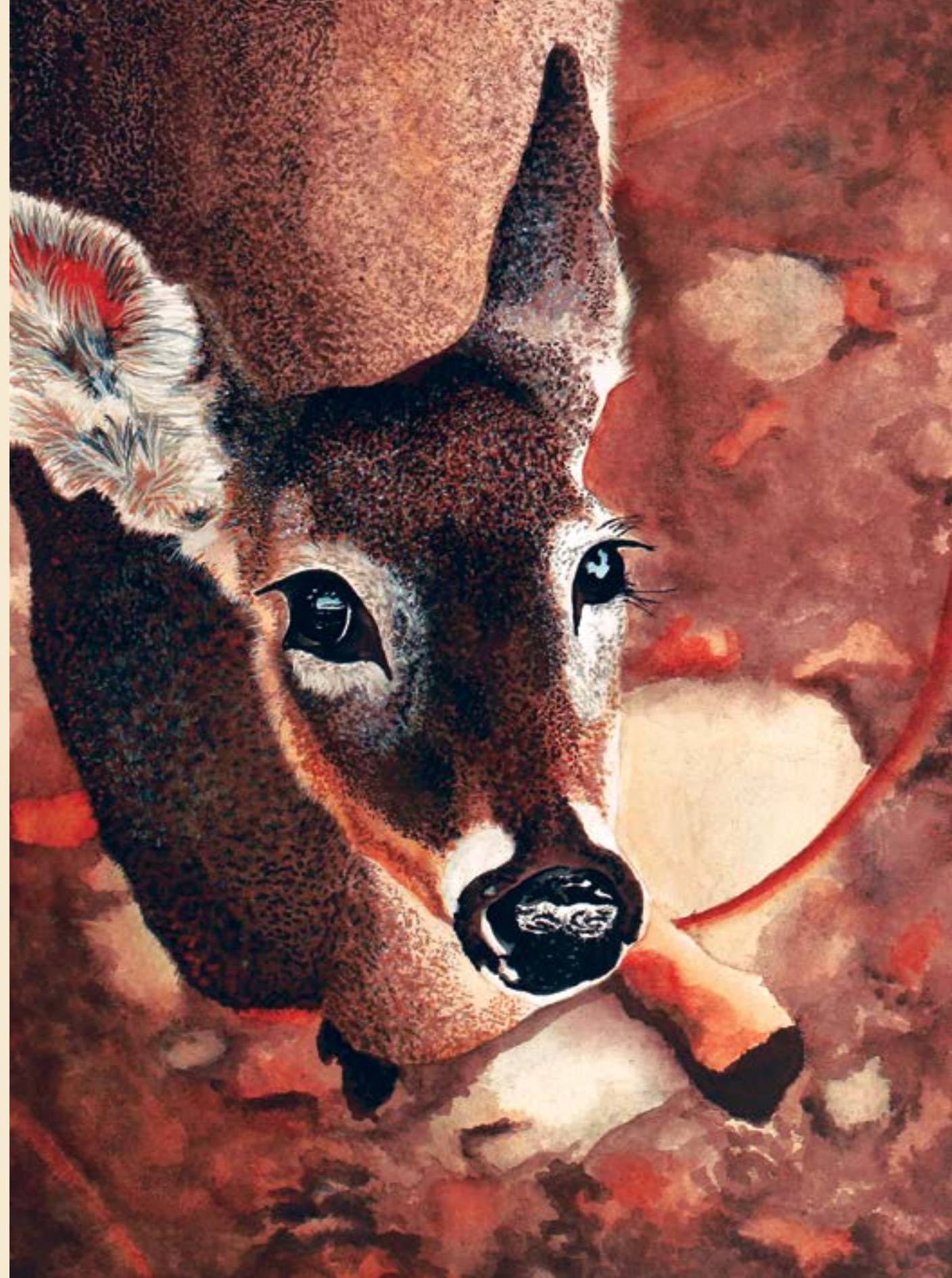


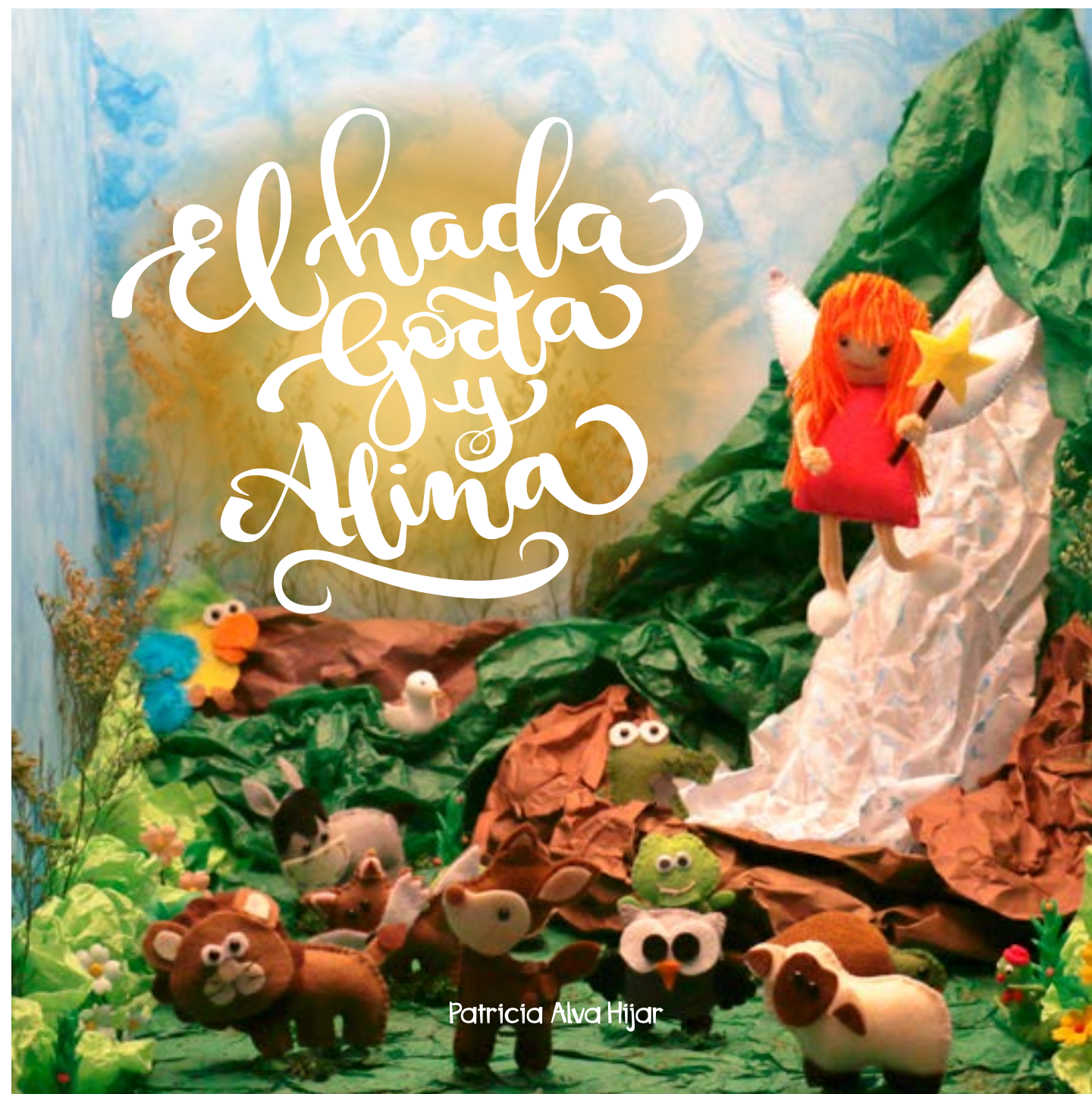
136 | Walber
Palomino



137 | Xiomí
Gómez







El Cuy y El Gallinazo

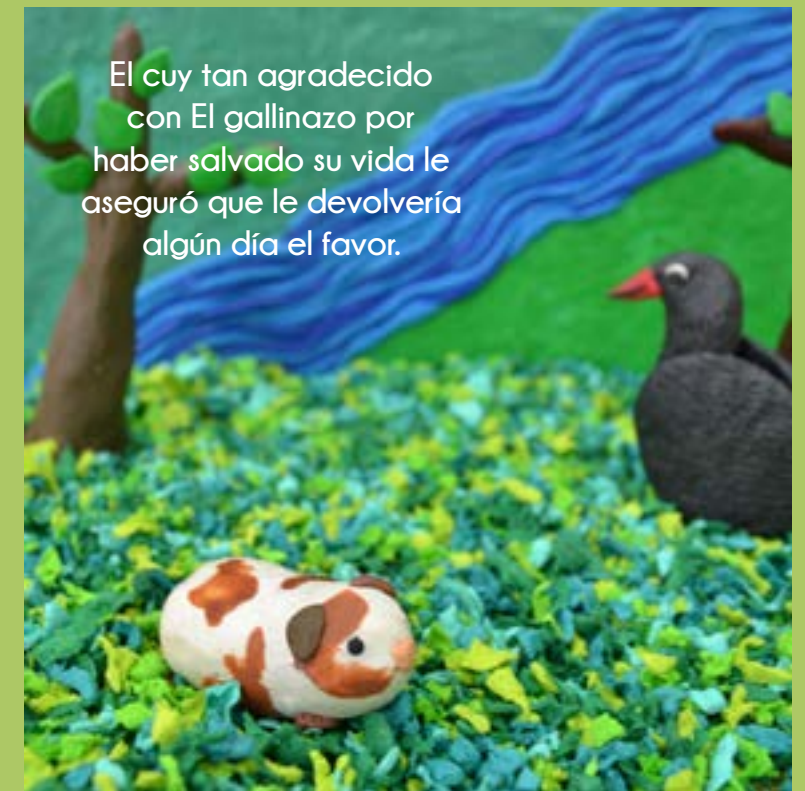


María José Llanos Higgins

El cuy era tan pequeño, y el río tan caudaloso que se vio arrastrado por la corriente de este.



El cuy tan agradecido con El gallinazo por haber salvado su vida le aseguró que le devolvería algún día el favor.



Gracias al Cuy El cazador soltó su arma y se fue sin matar al Gallinazo; y así, El cuy le pudo devolver el favor, y le salvó la vida a su amigo El gallinazo.





146 | Natalia
Zeballos

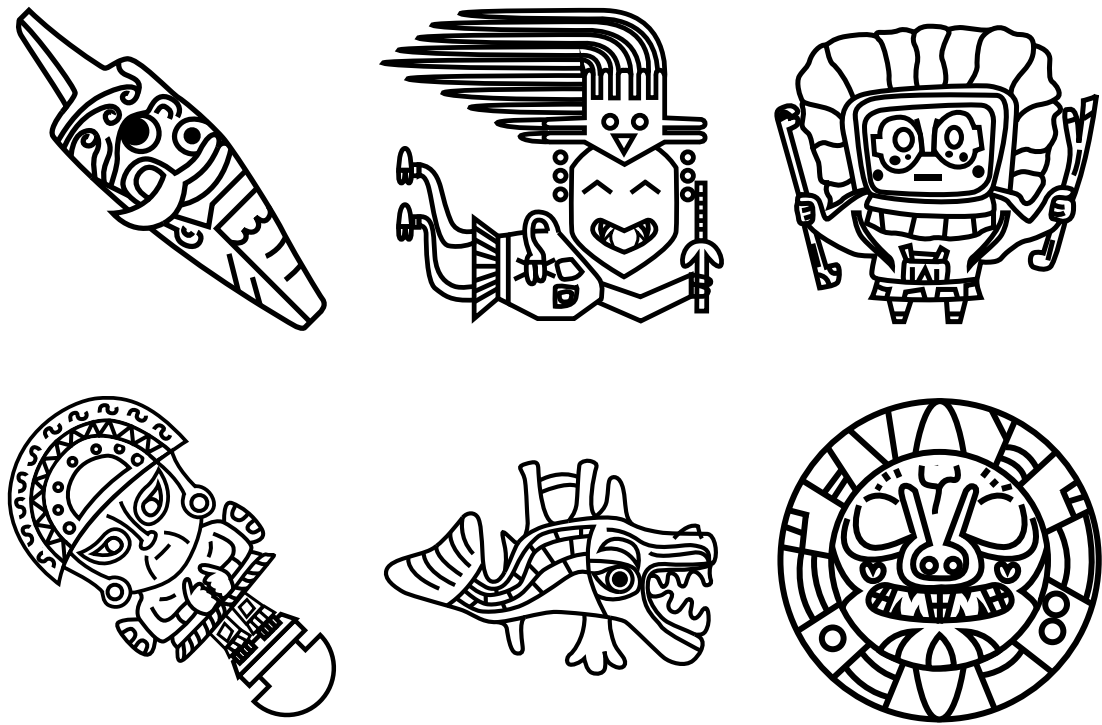


147 | Laura
Wisst





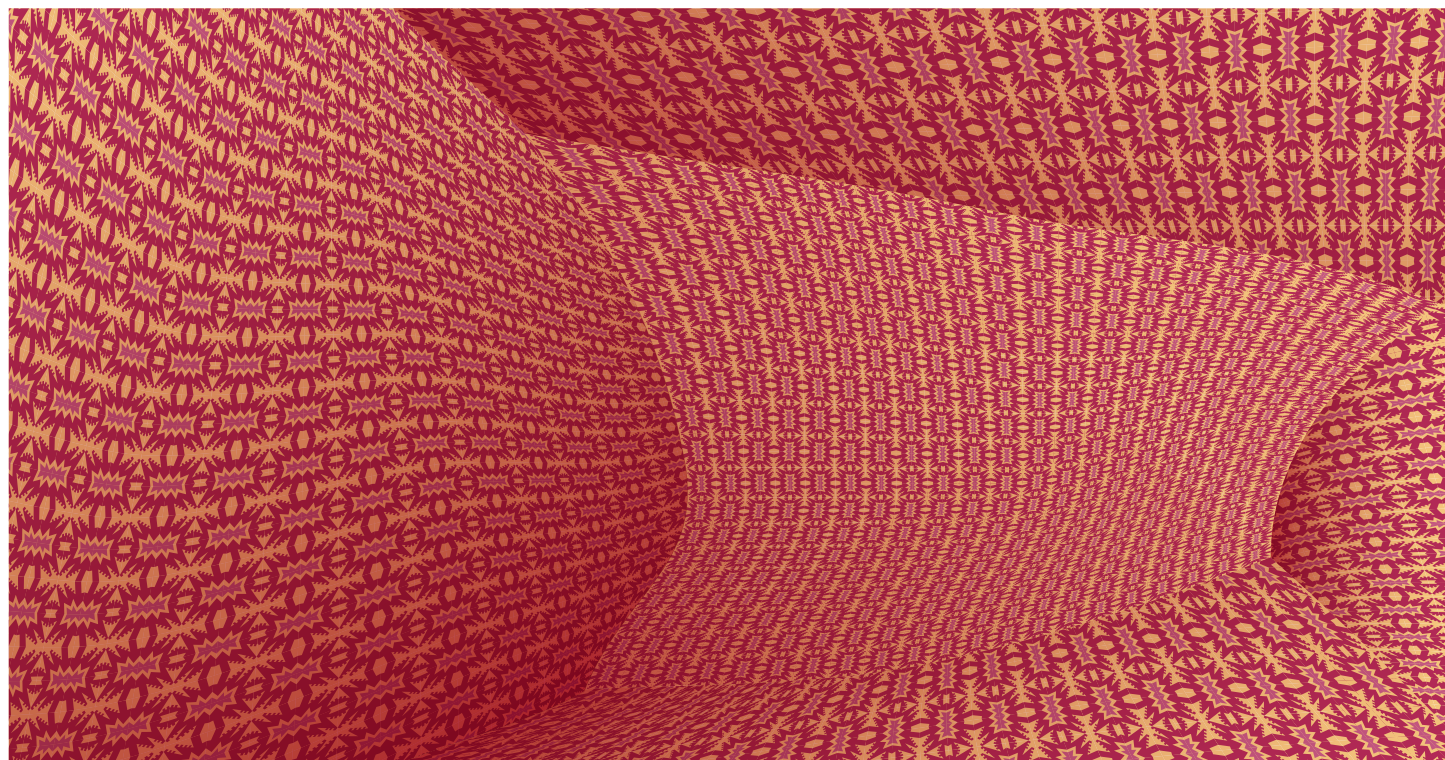
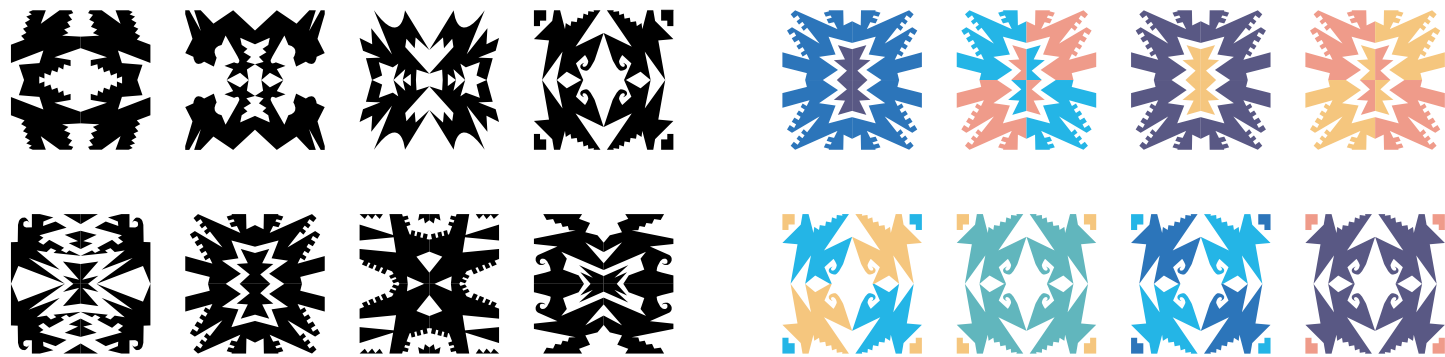
DISEÑO BÁSICO



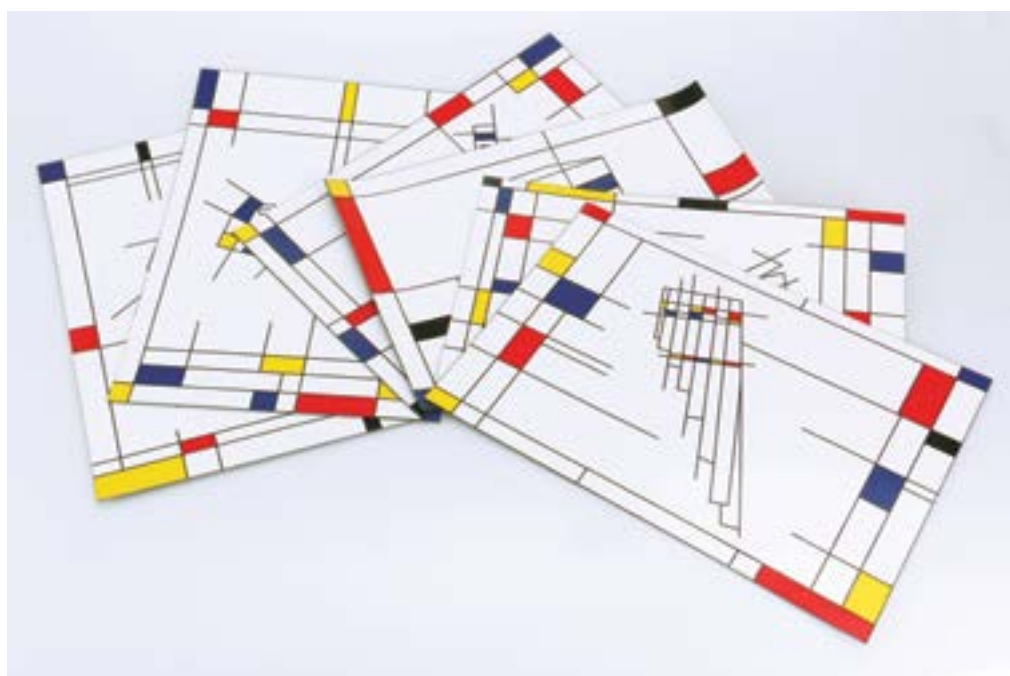
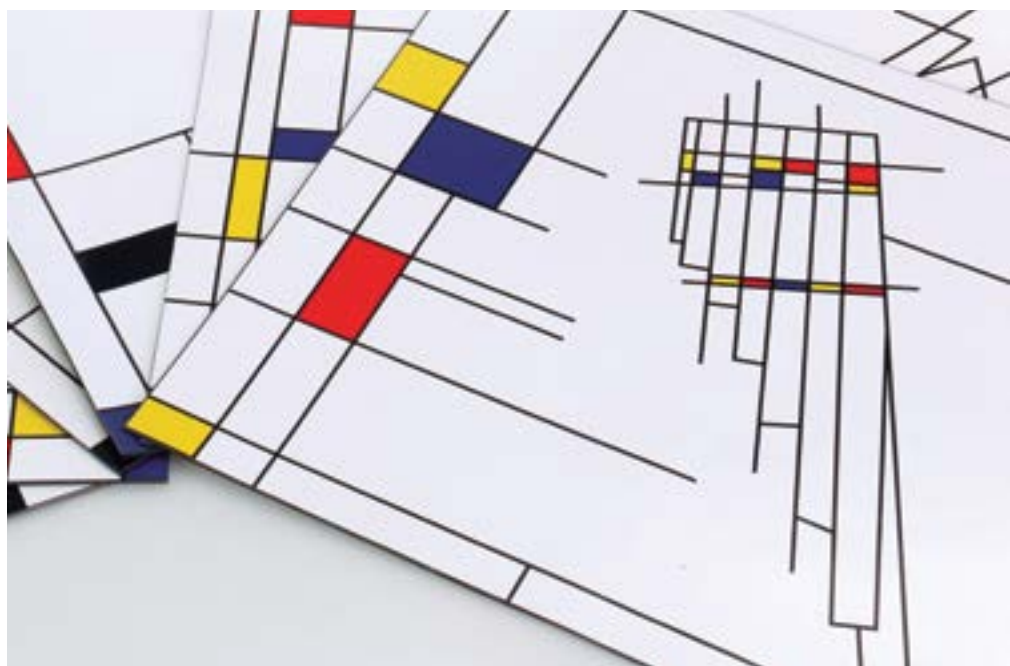
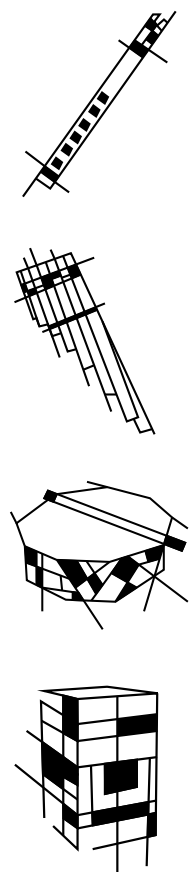




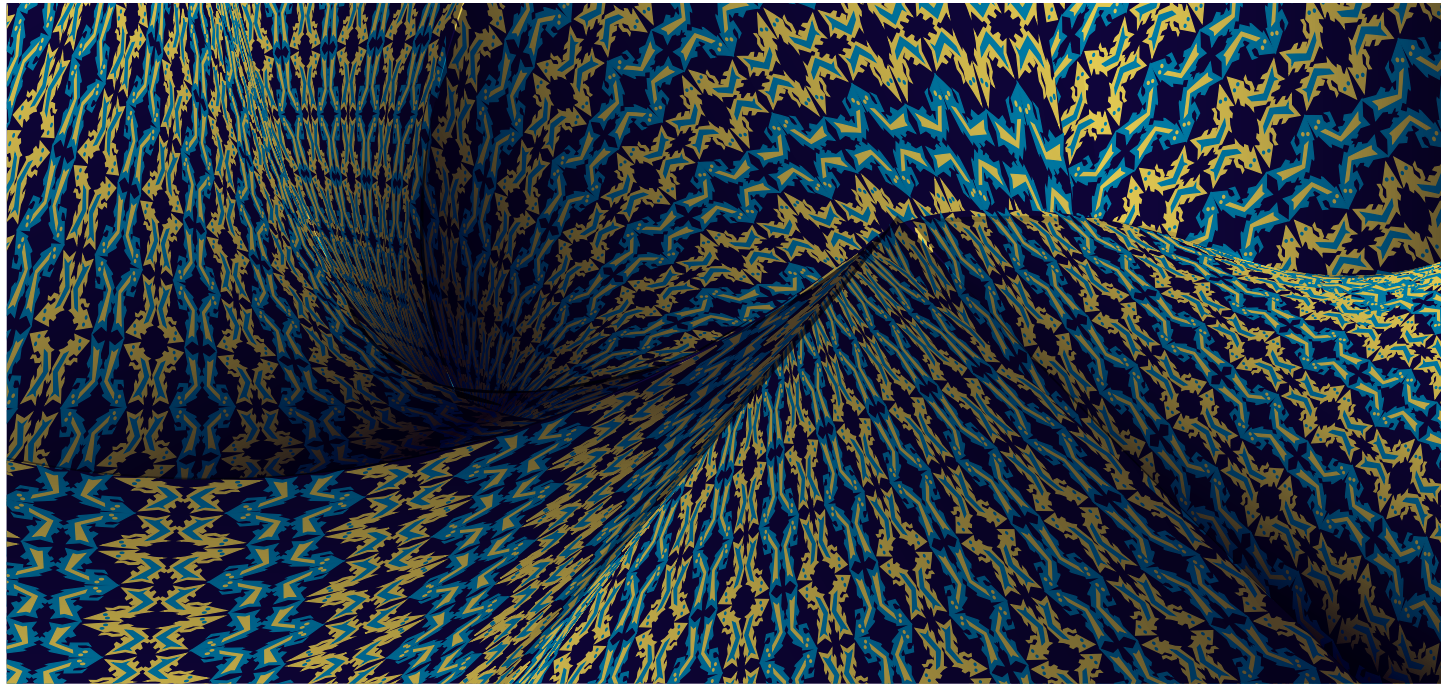
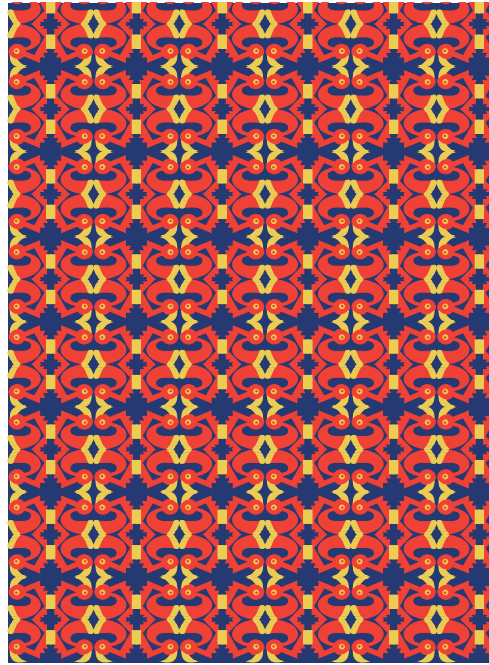




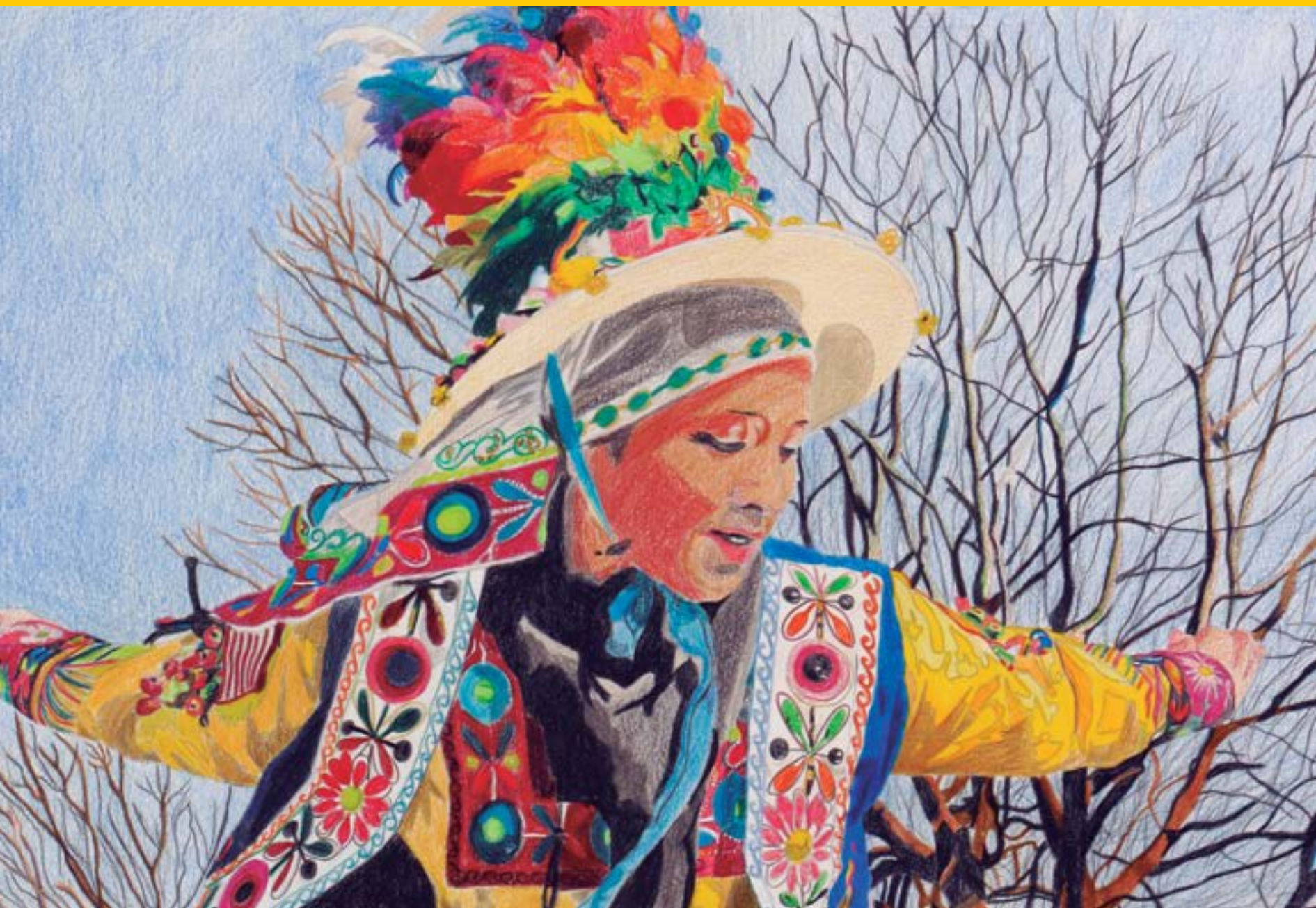


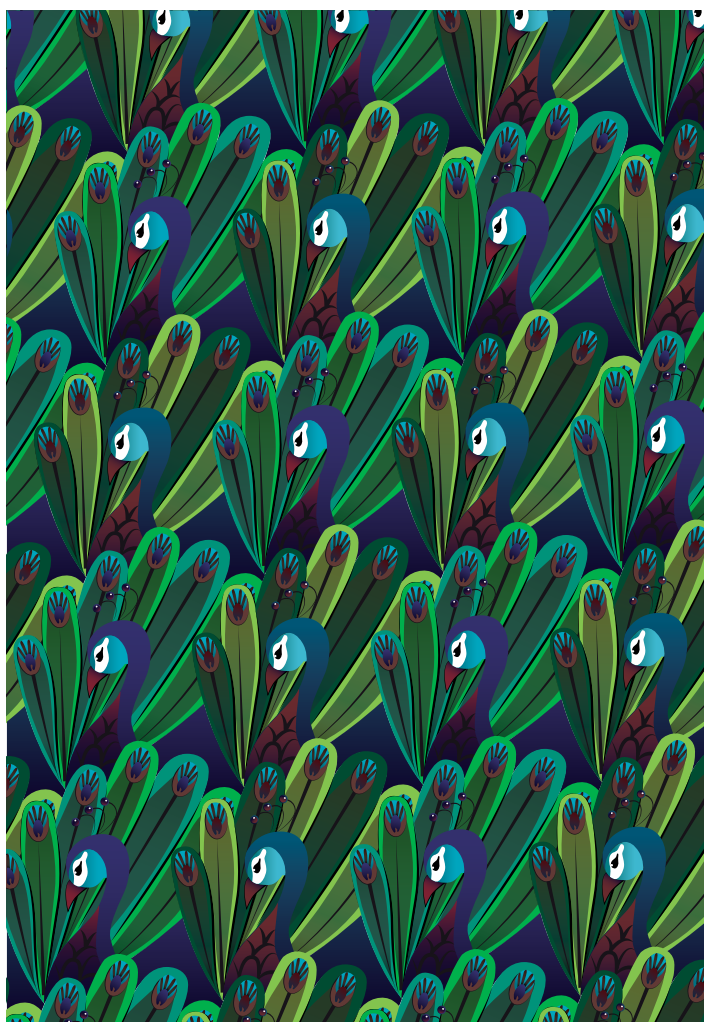












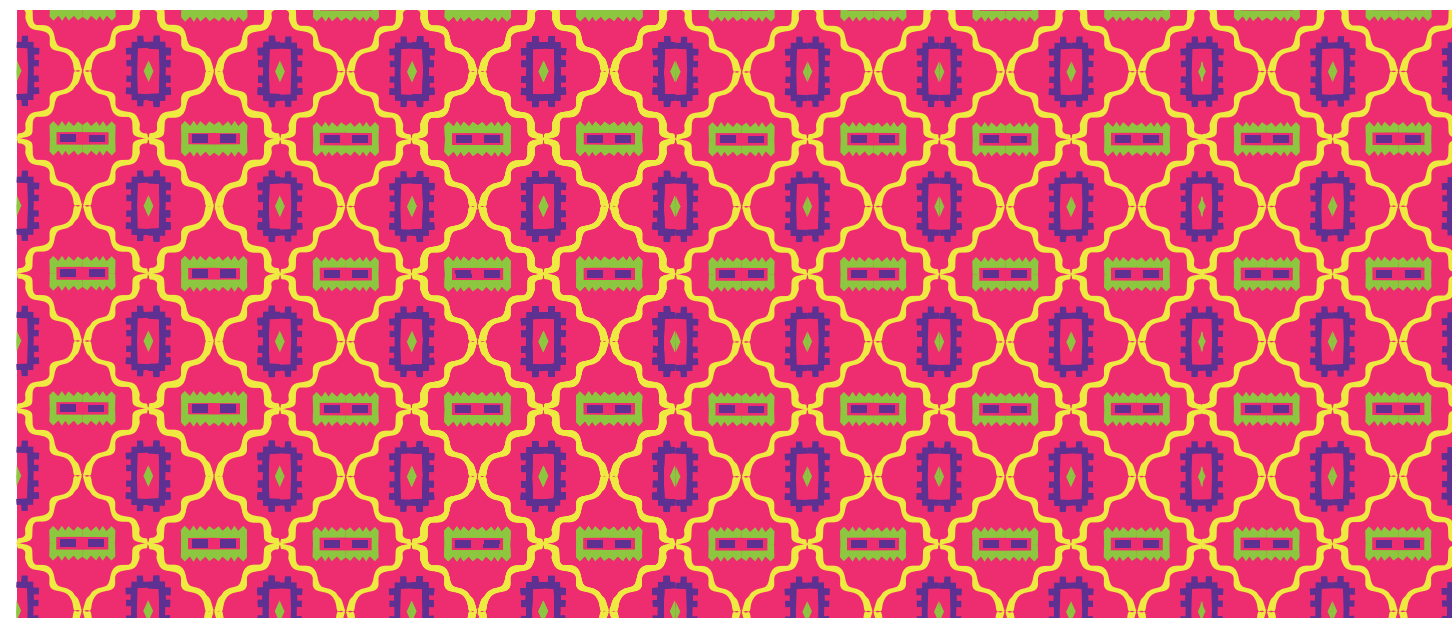
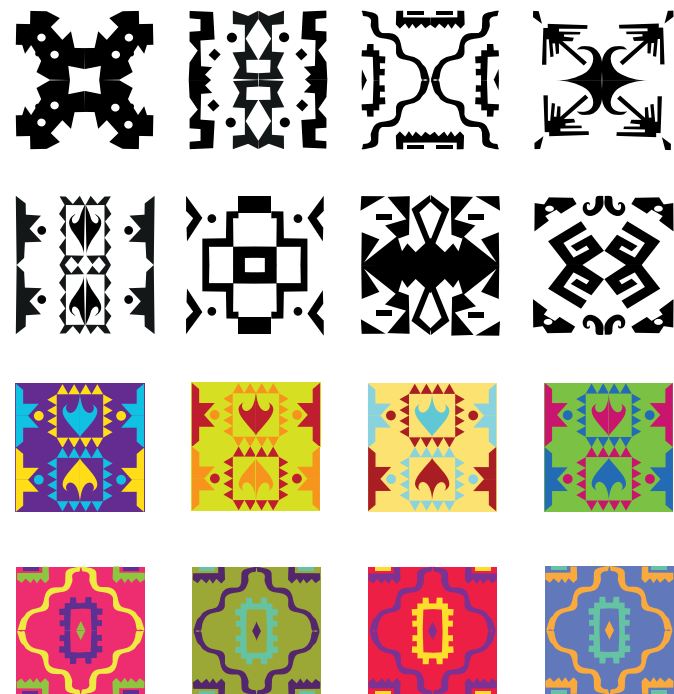


176 | Ana Paula
Bolaños



177 | Sebastián
Cesti













188 | Esther Luyo



189 | Diego Chirinos

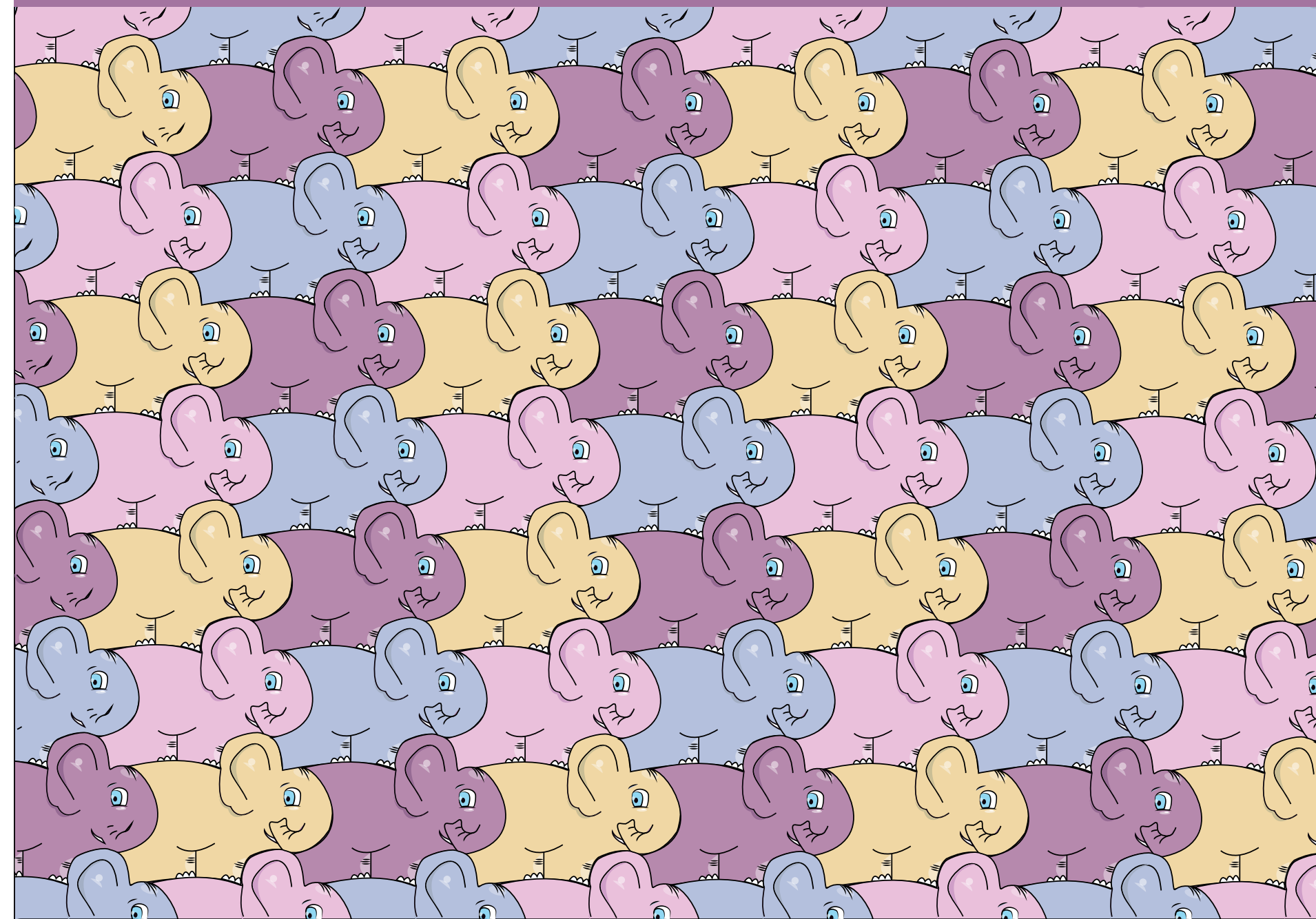




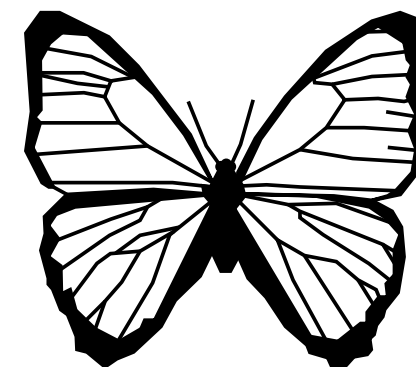
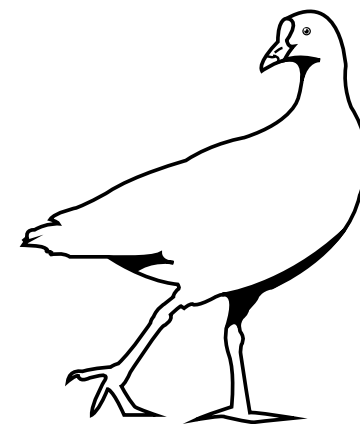
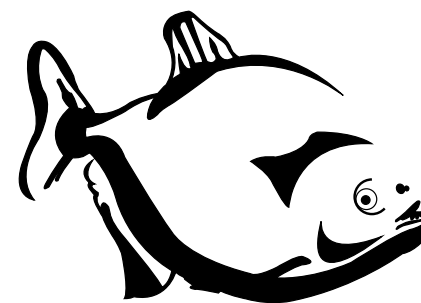


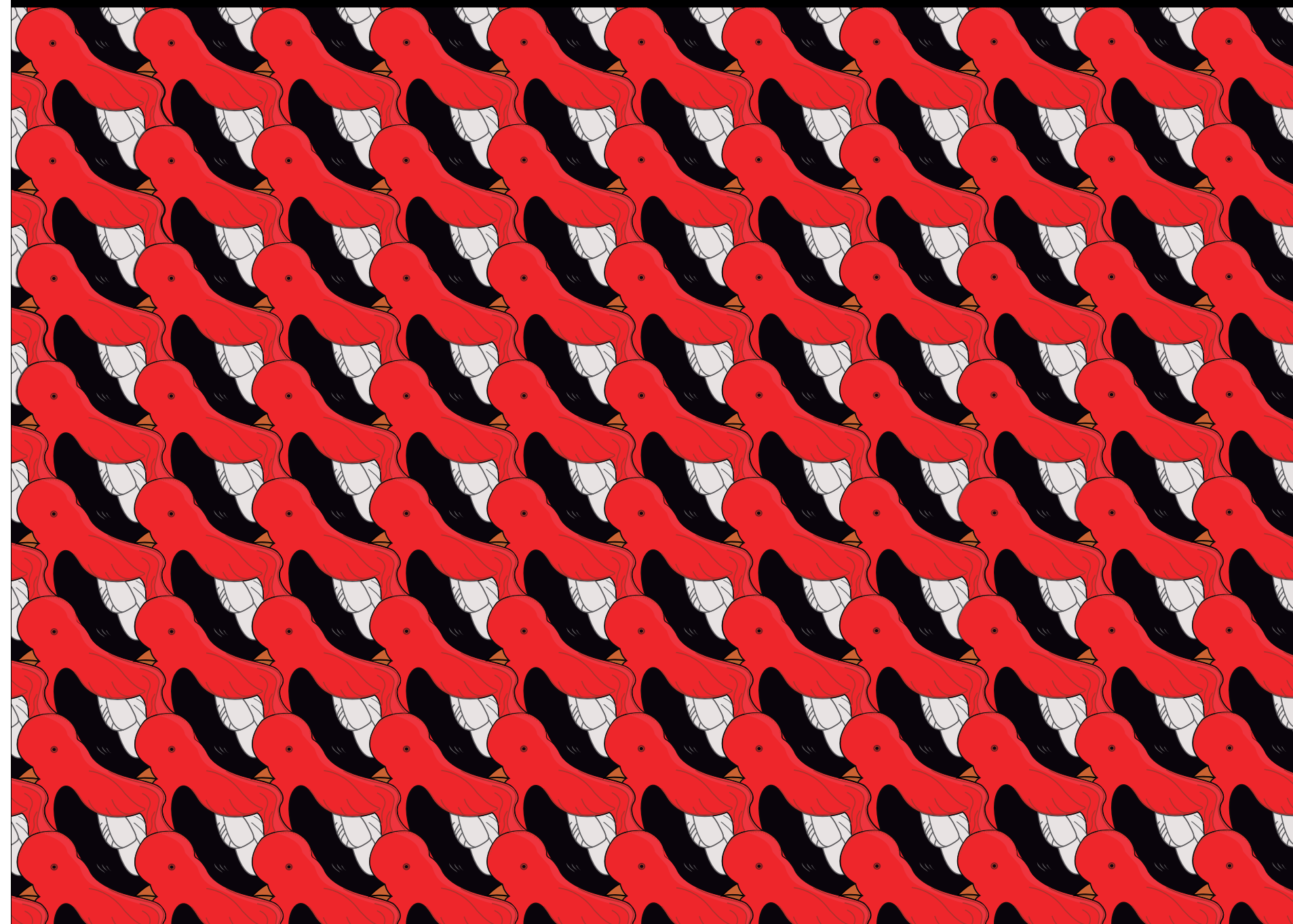
Bicentenario del Perú

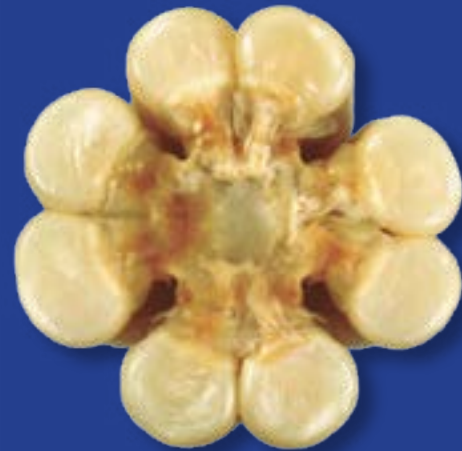






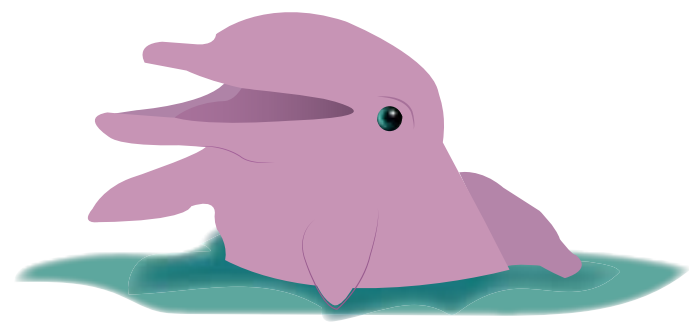
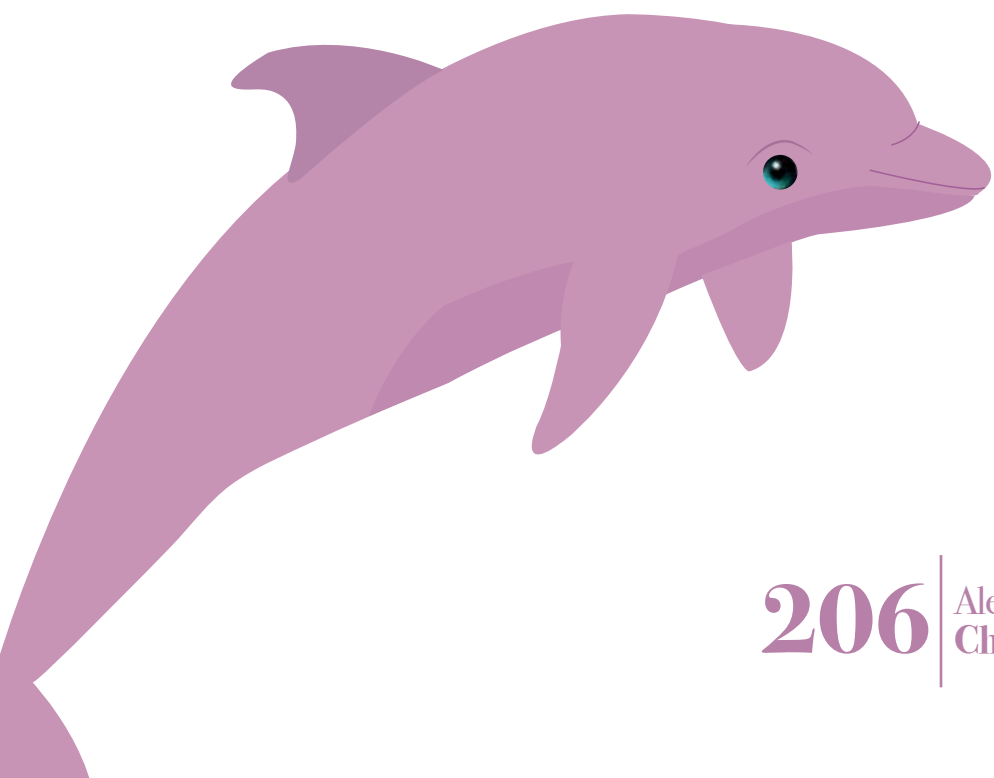
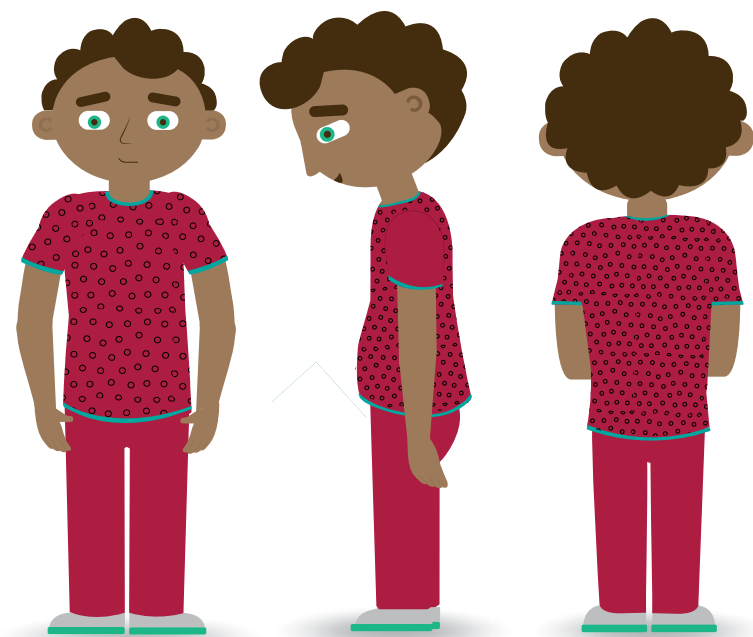


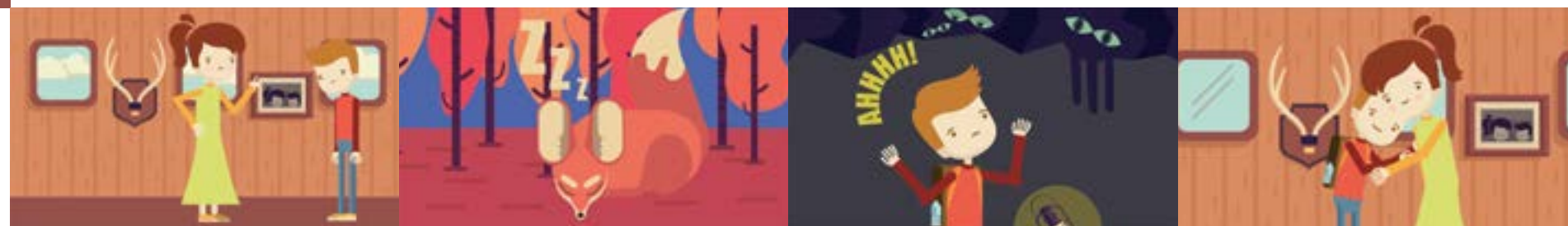
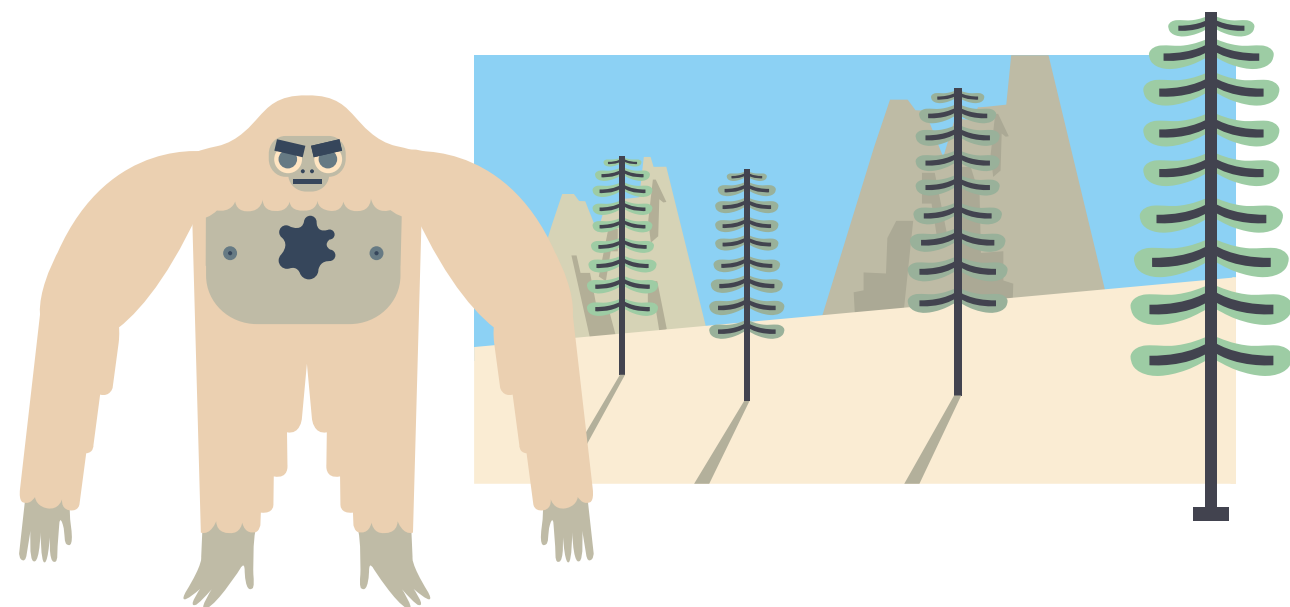


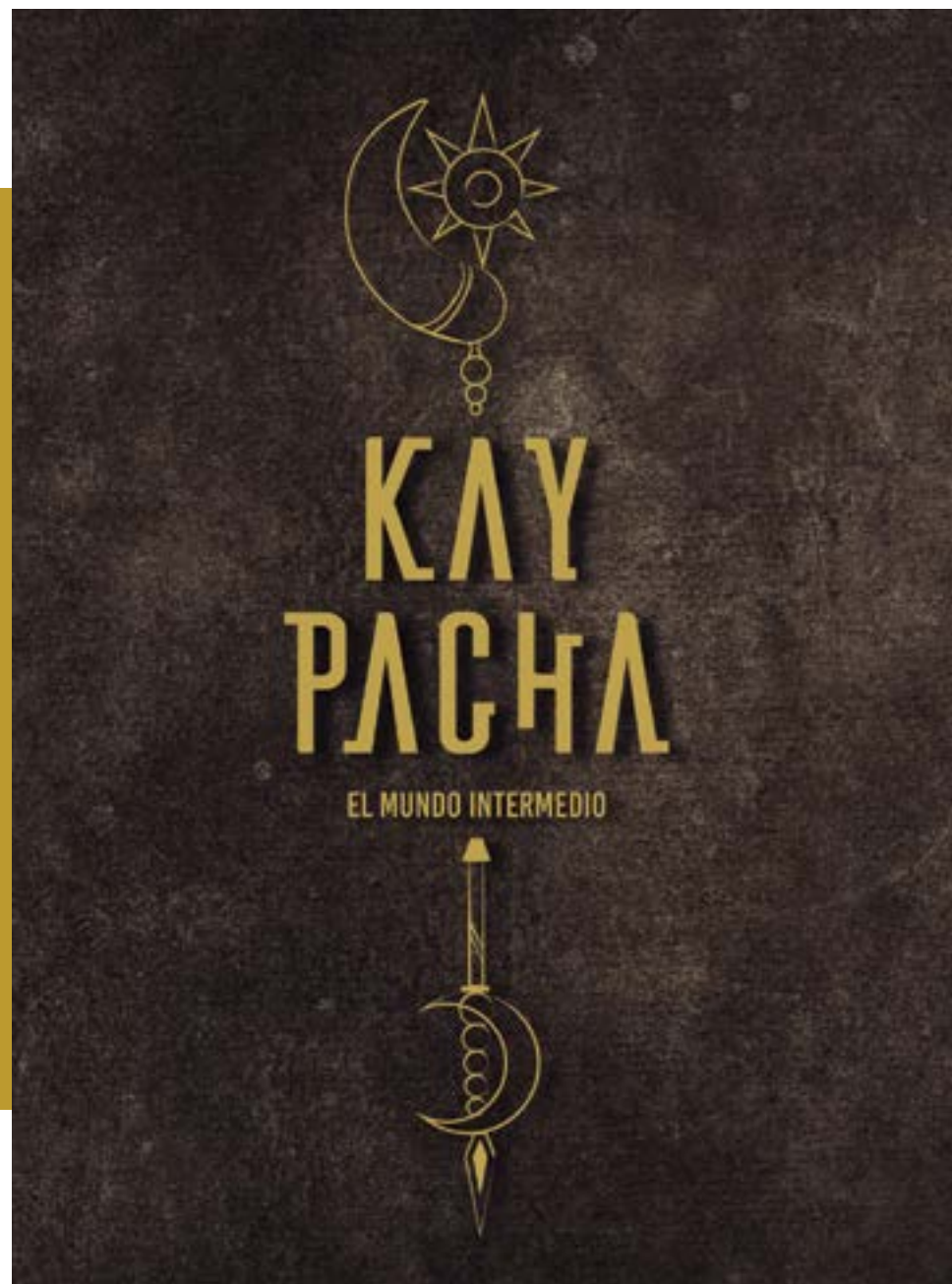


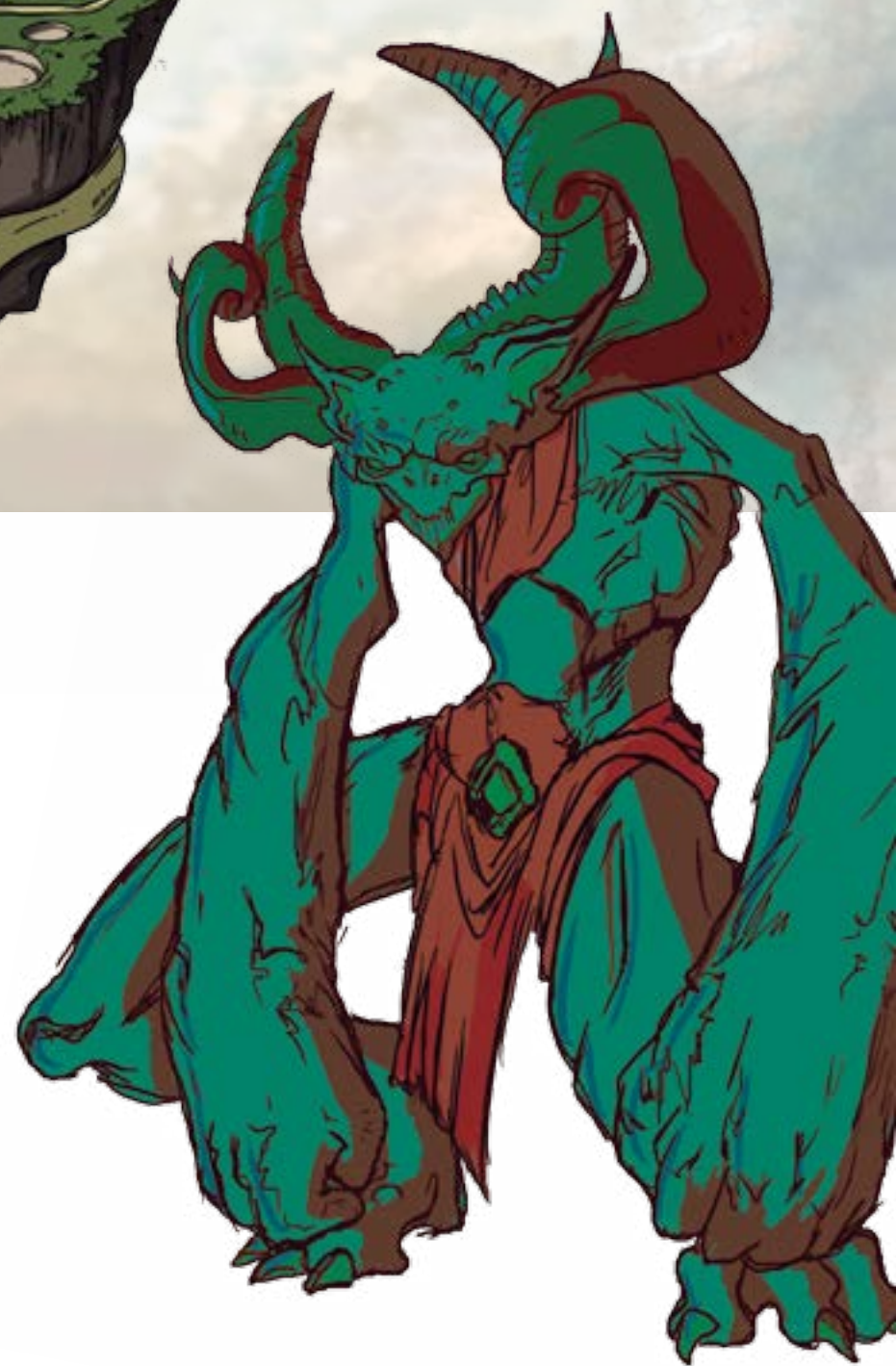
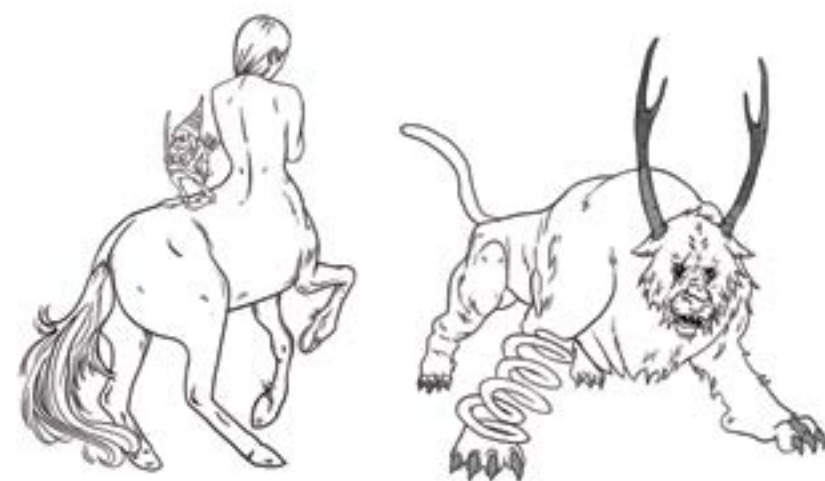
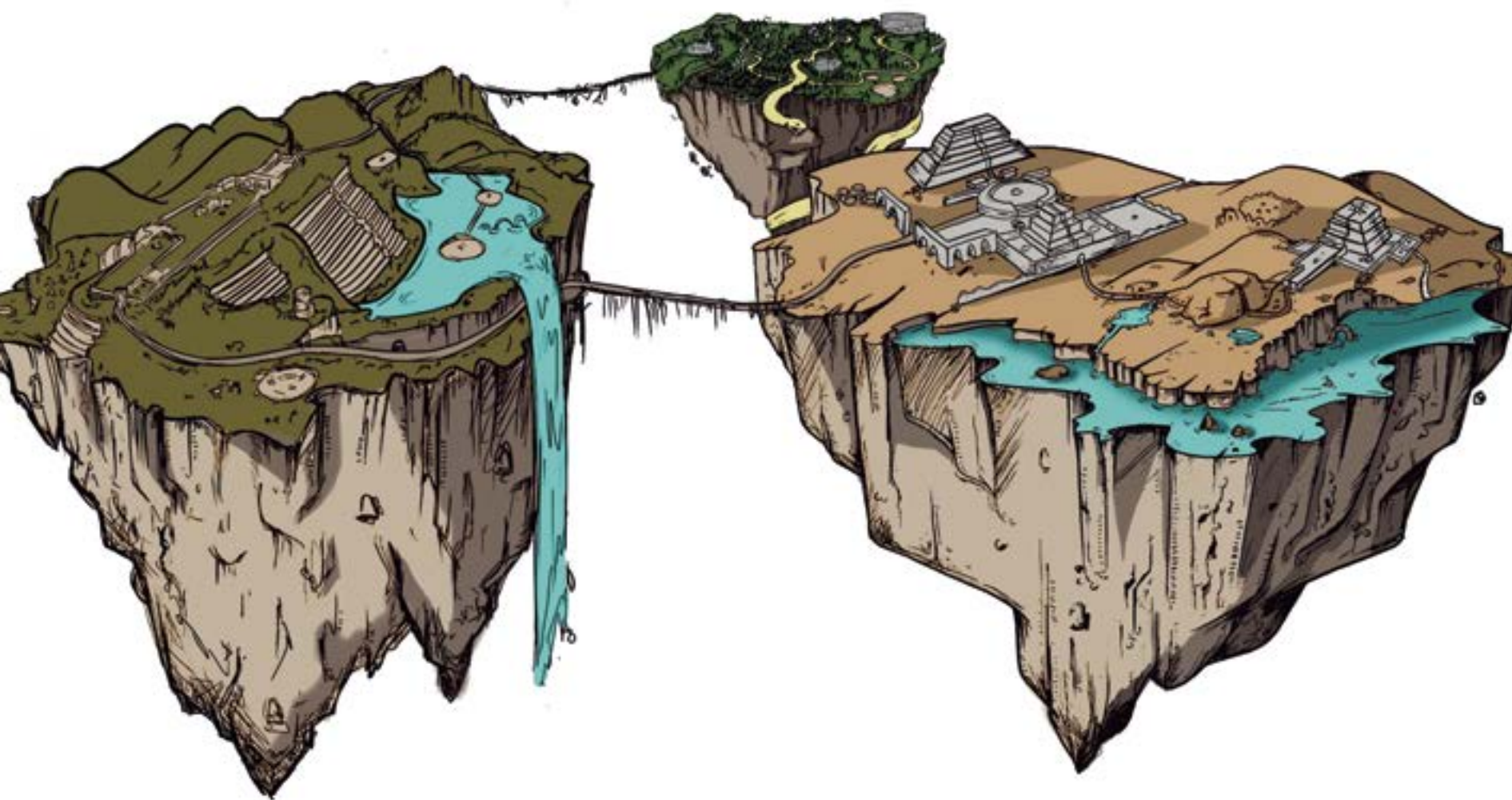
MULTI
MEDIA











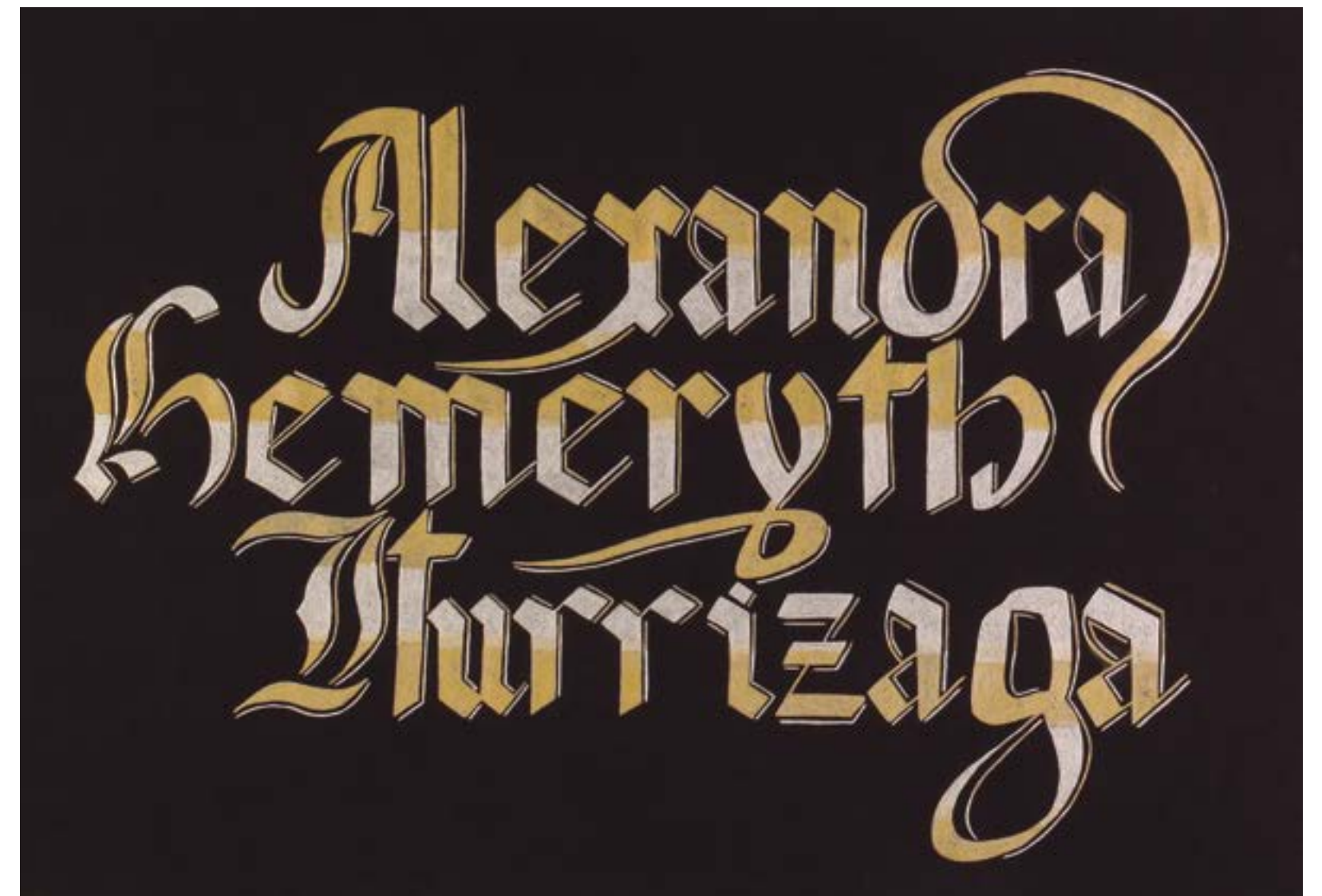


M I S I Ó N
LIBERTAD





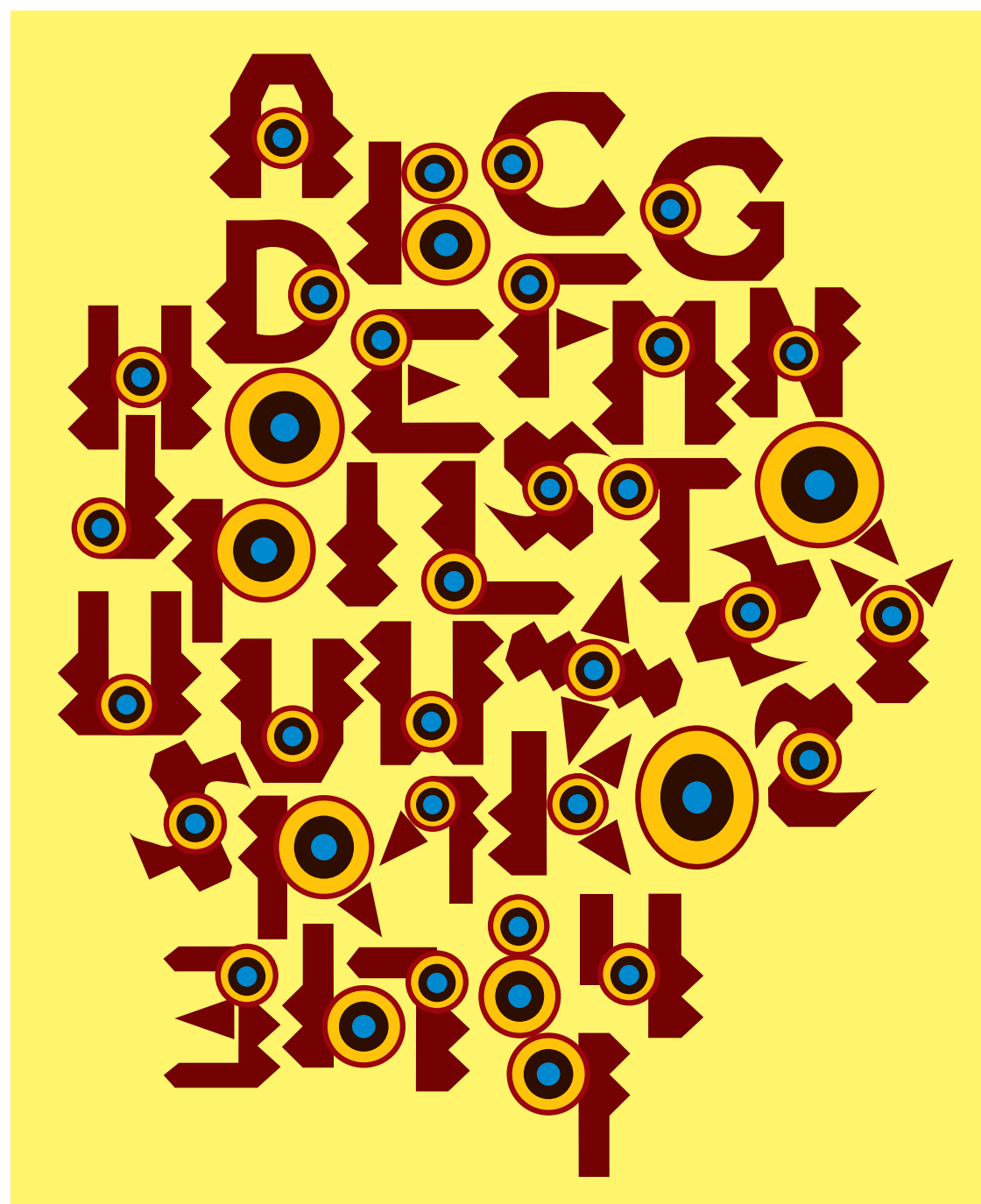




BEREAD

DRIVEN

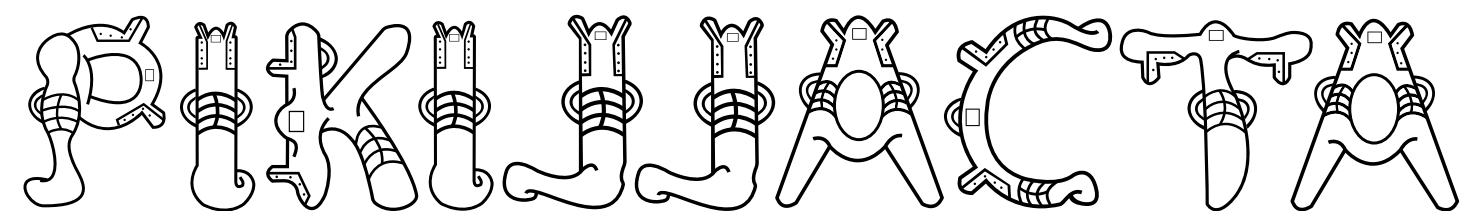
A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



Cuando miras
laigo
TIEMPO
DENTRO • DE • UN
abismo,
el abismo mira
DENTRO DE
ti.
Friedrich Nietzsche

El diseño reconoce
la
diversidad
multicultural
para crear una
comunicación
inclusiva

PIKILLACTA





PORQUE
Soniando
LA ÚNICA
FORMA
LIBRE

El diseño de
Reconoce hoy
nuestra
diversidad
multicultural



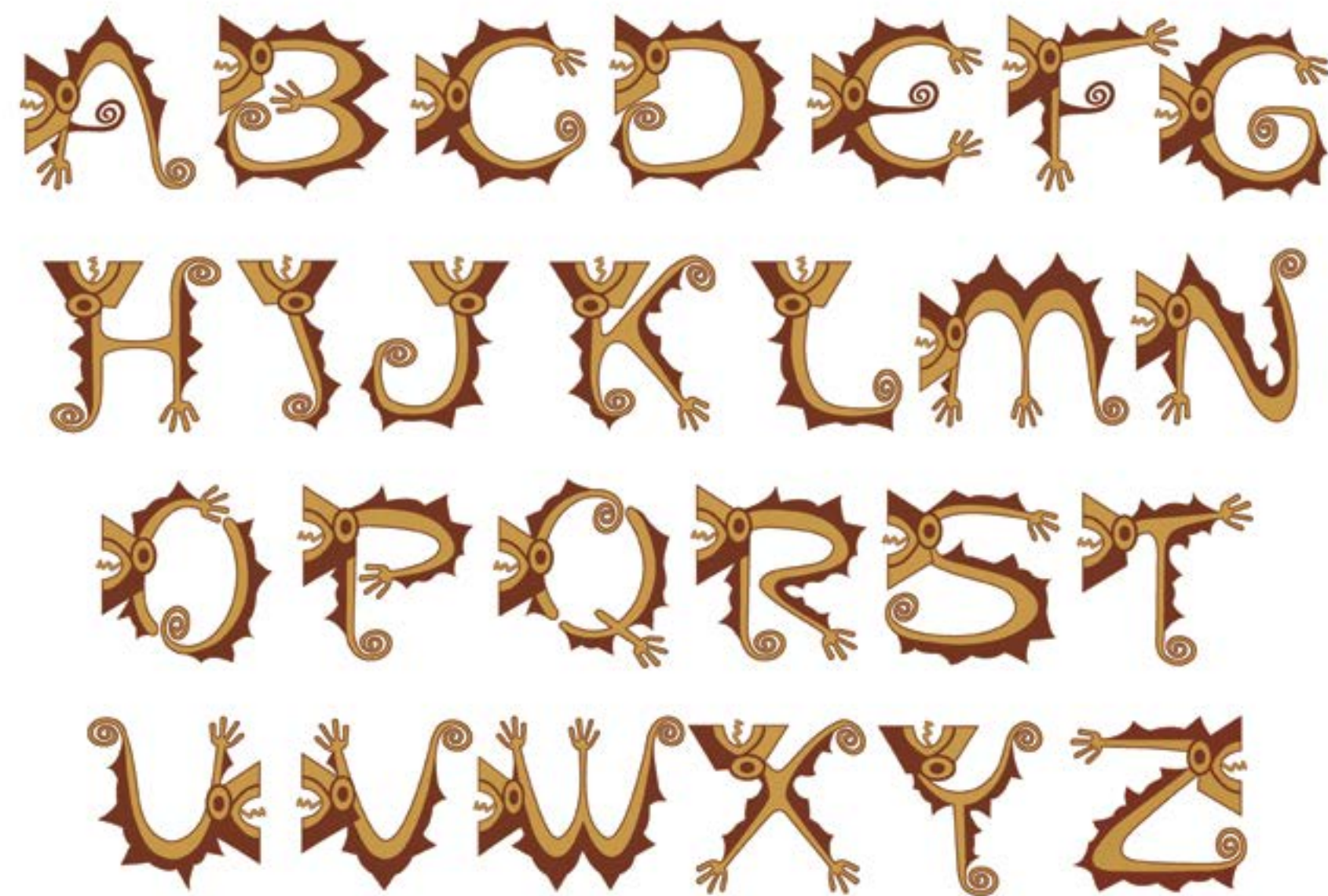
Escucha,
SONRÍE,
ACEPTA...
& DESPUÉS
HAZ LO QUE
quieras

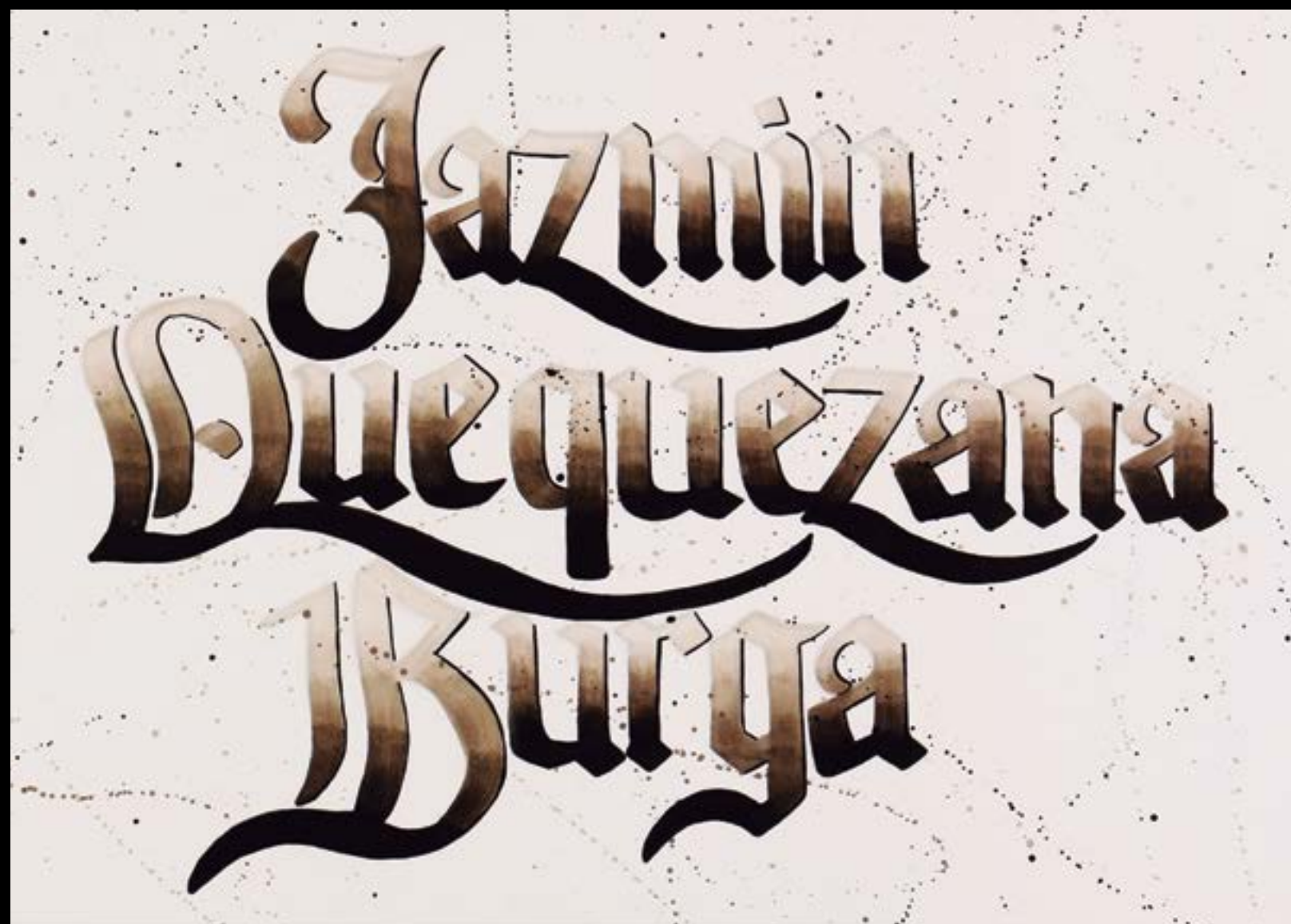
KRISTEL
MATA

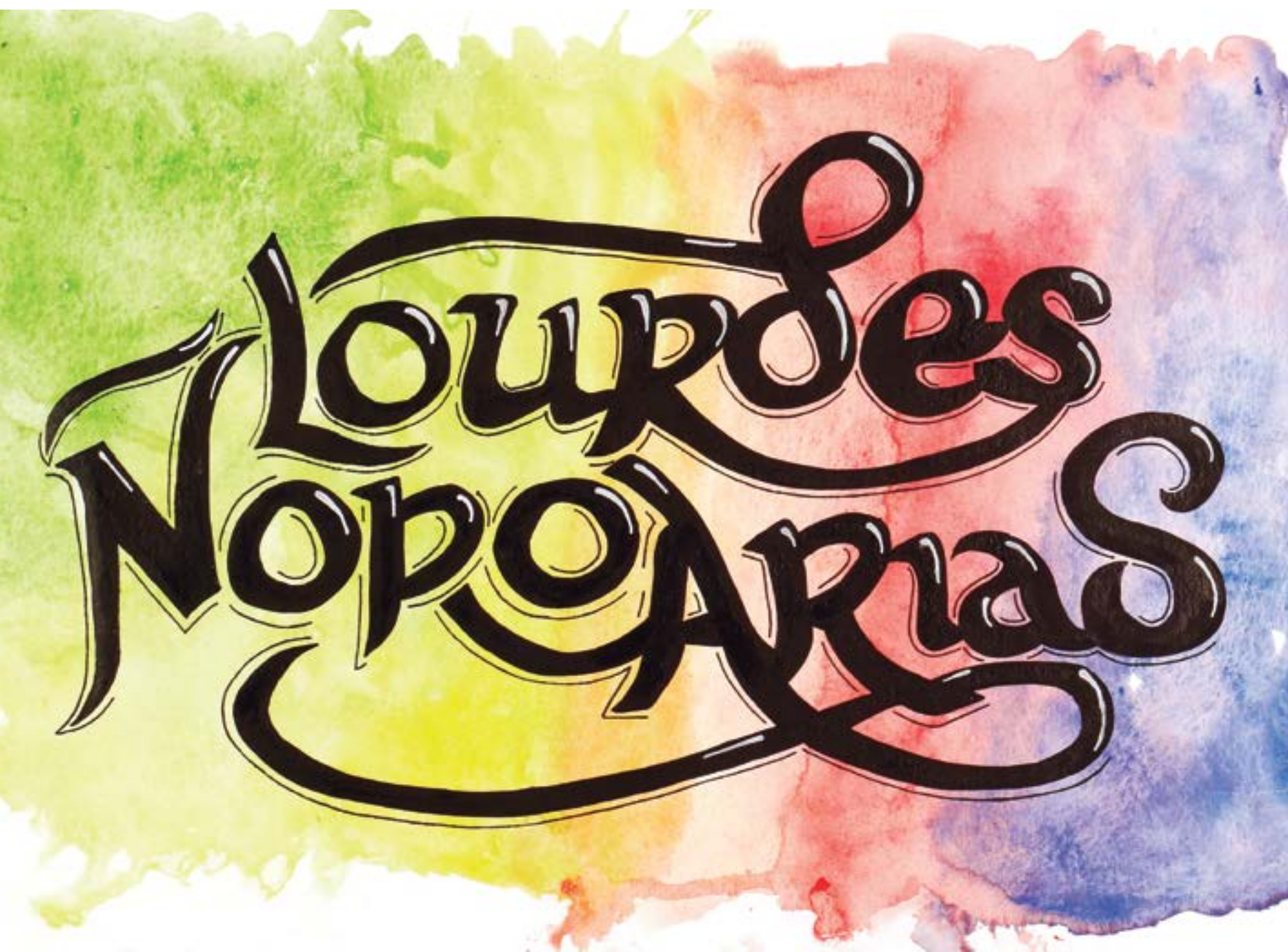












248 | Lourdes
Ñopo

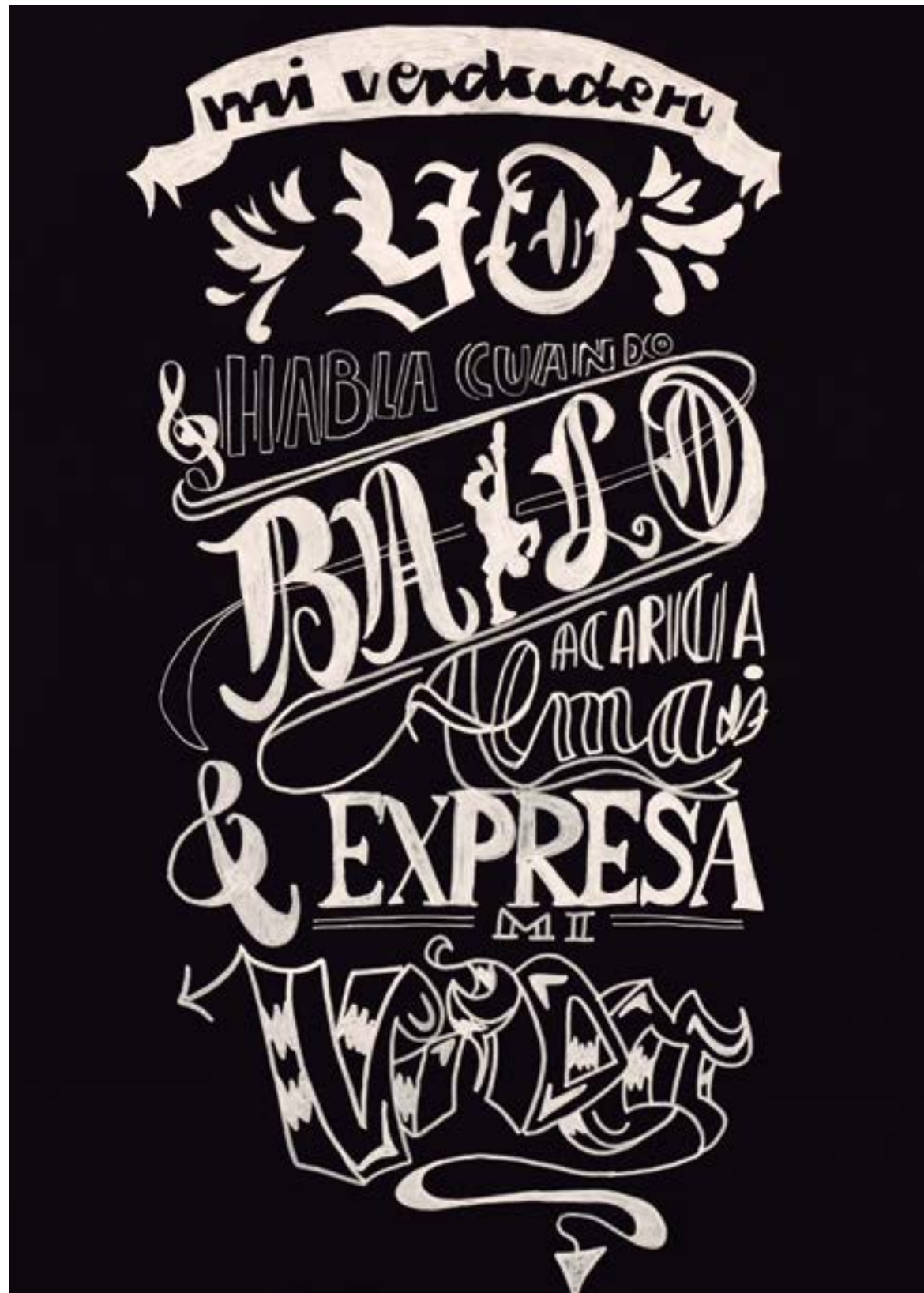
Maria Fe
Fritz

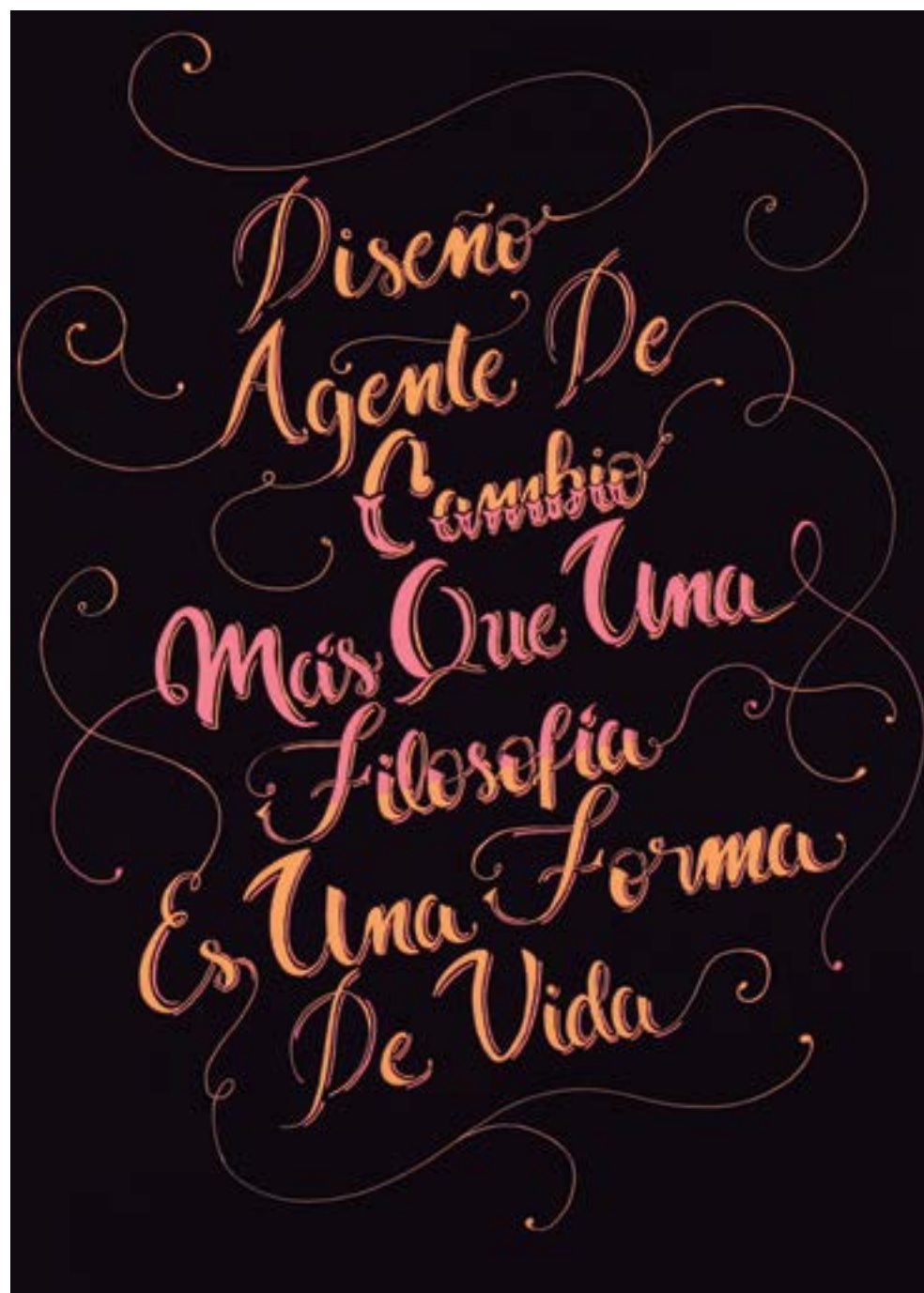


Milagros
Puente











Rodrigo
Cáceres
Garzón





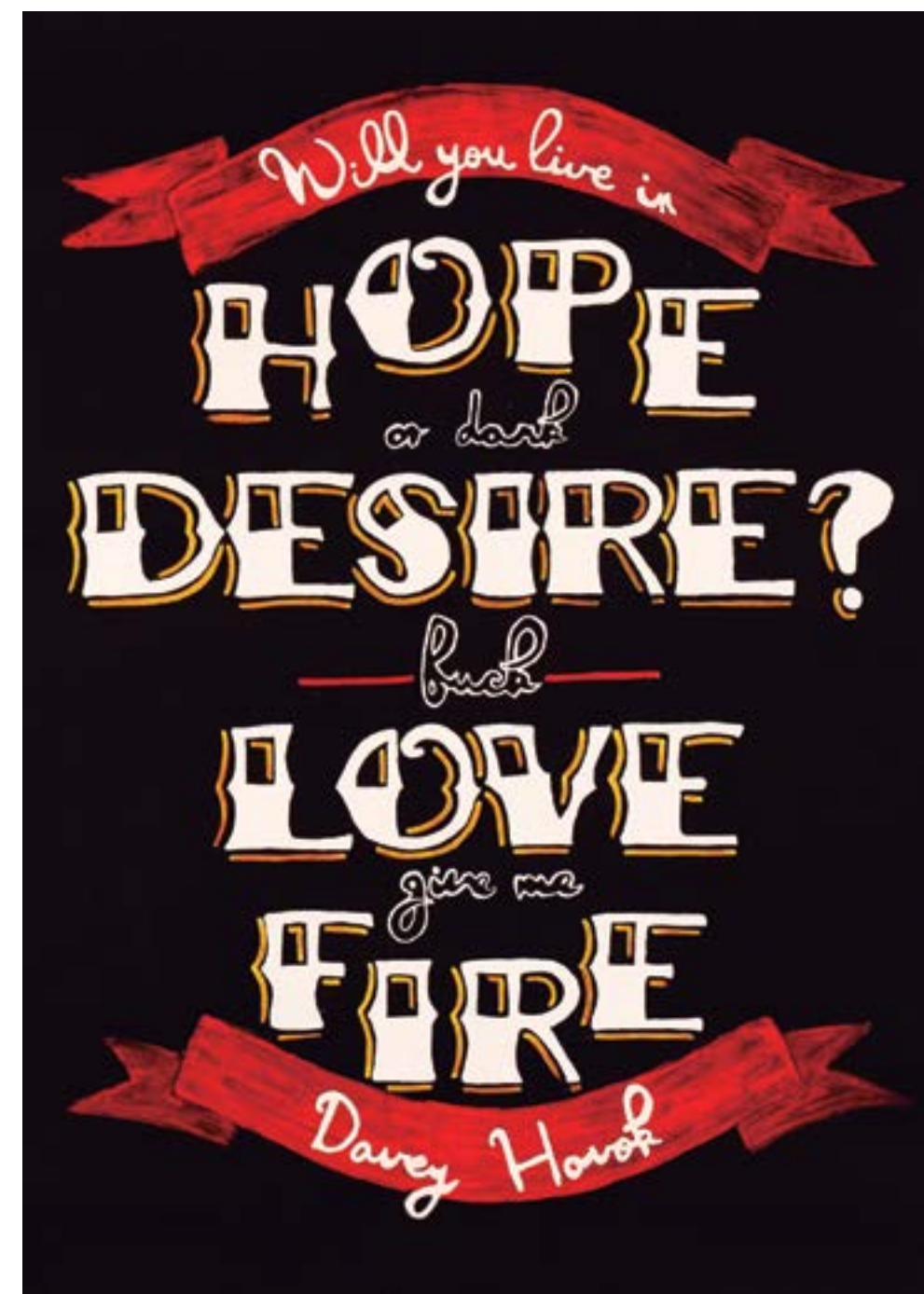


Sussana
Ramirez



Ayrton
Villaverde







GESTIÓN DE
MARCA









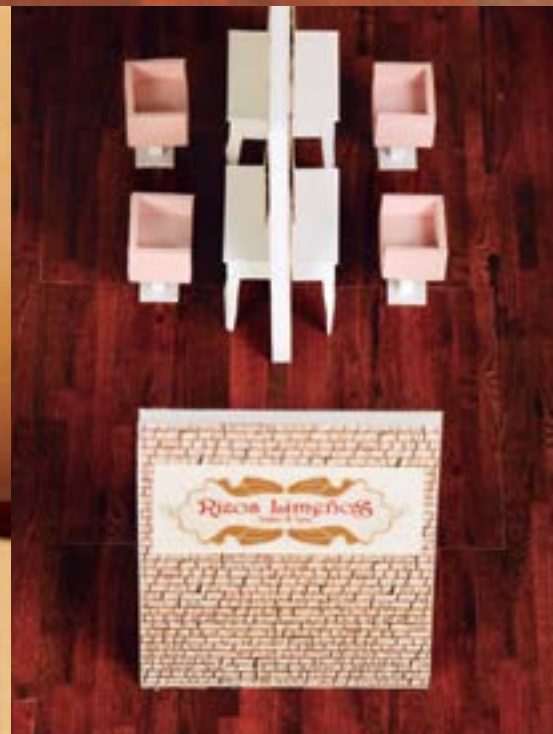
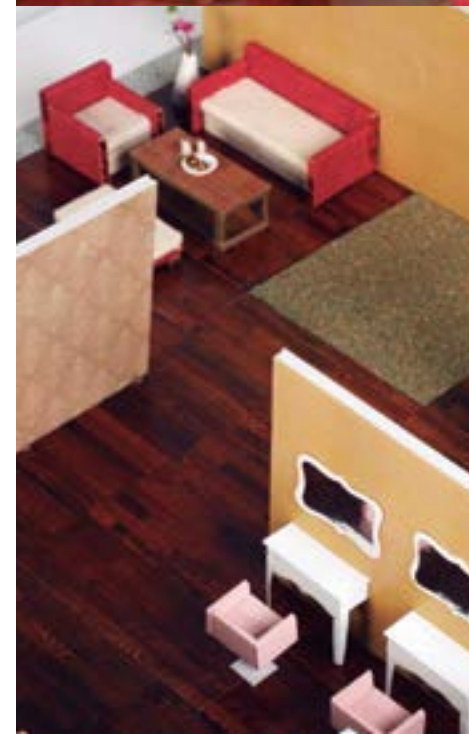






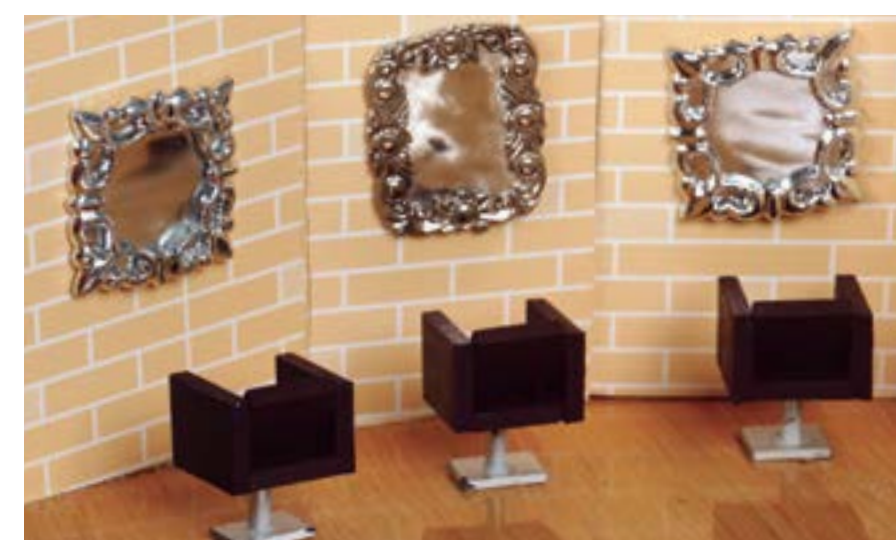


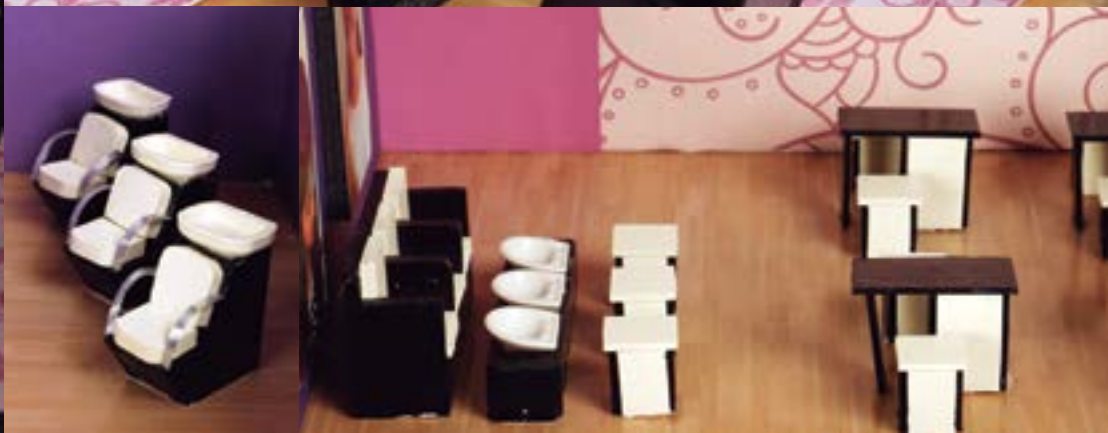


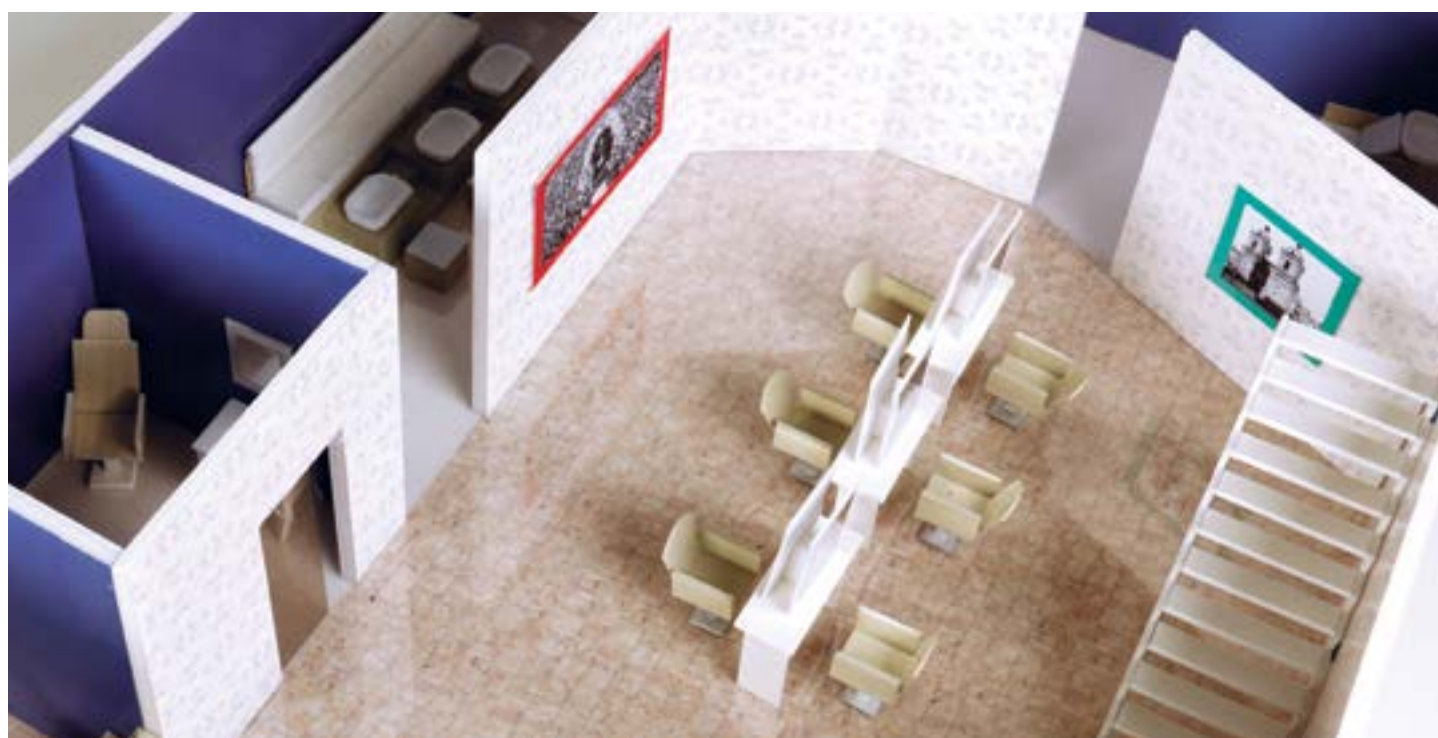












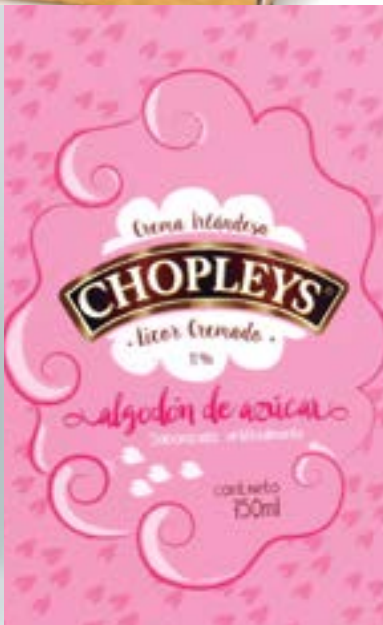














310 | Carlos Honores



311 | Angela Alviz

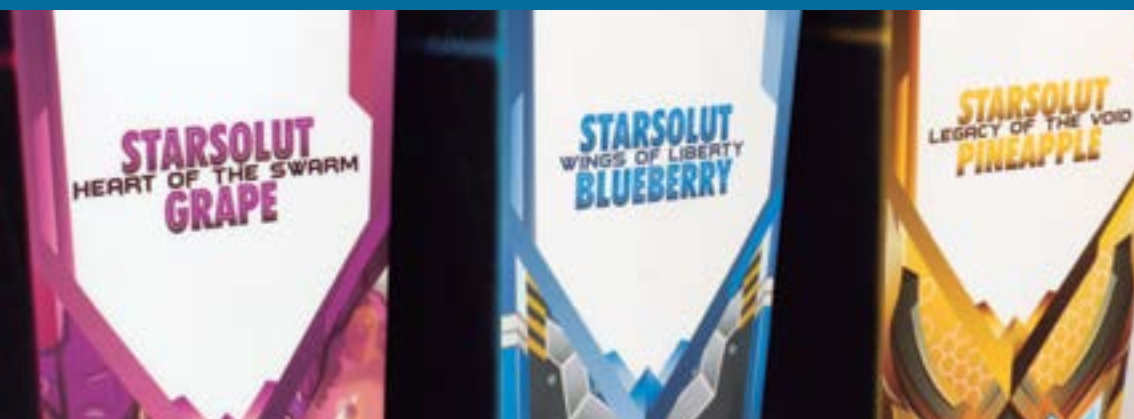


312 | Fiana
Valderrama



313 | Jazmín
Alvarado







318 | Danixa
Manosalva



319 | Erika
Mechan







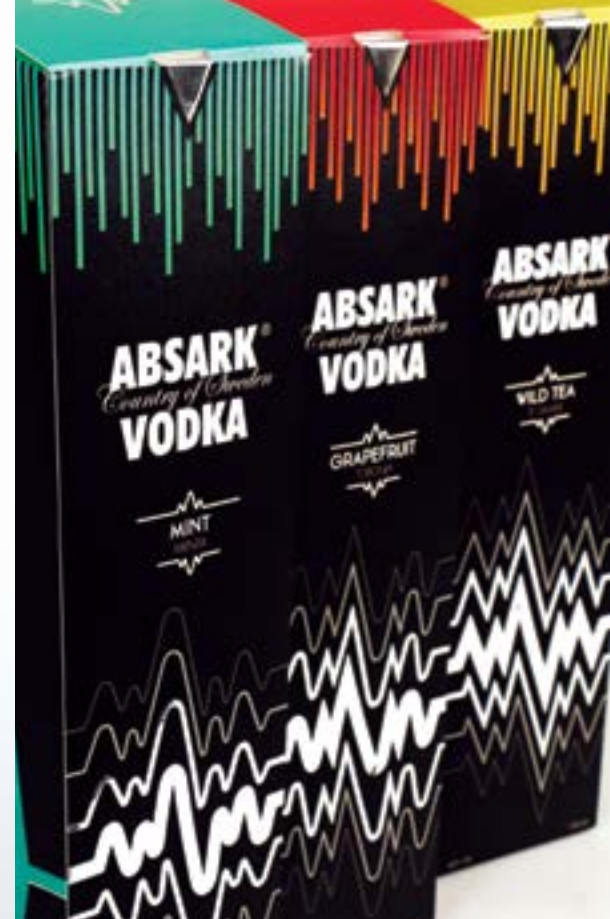


326 | Luis Angulo



327 | Luz Obregón







330 | Maria Grazia Hidalgo



331 | Maria Paz Quispe

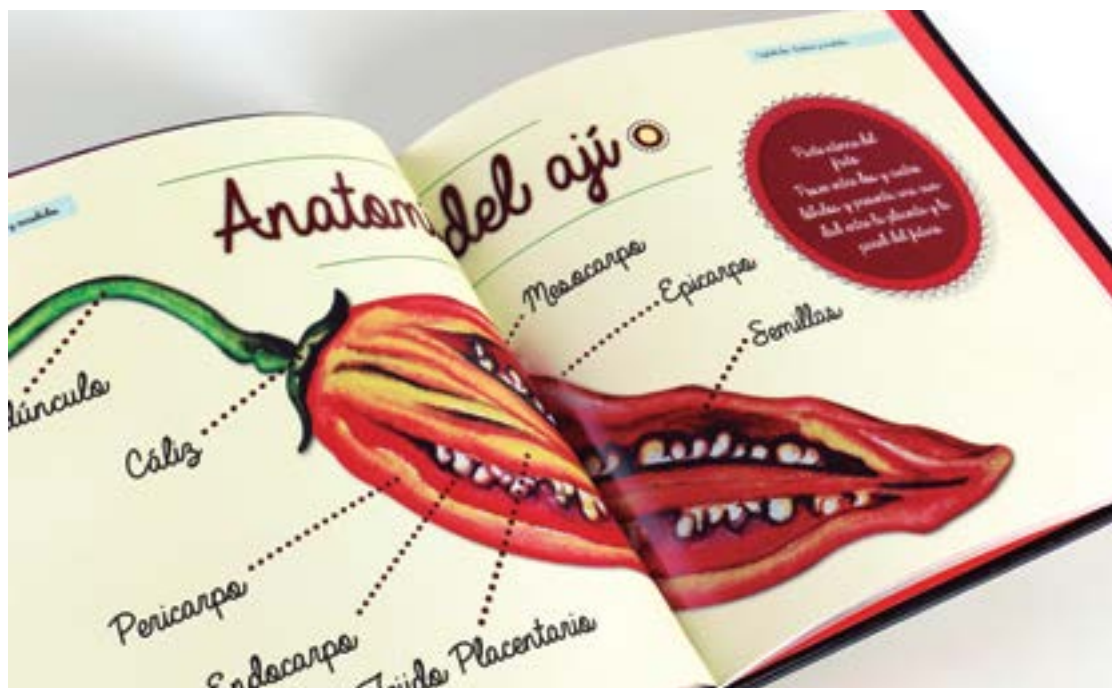






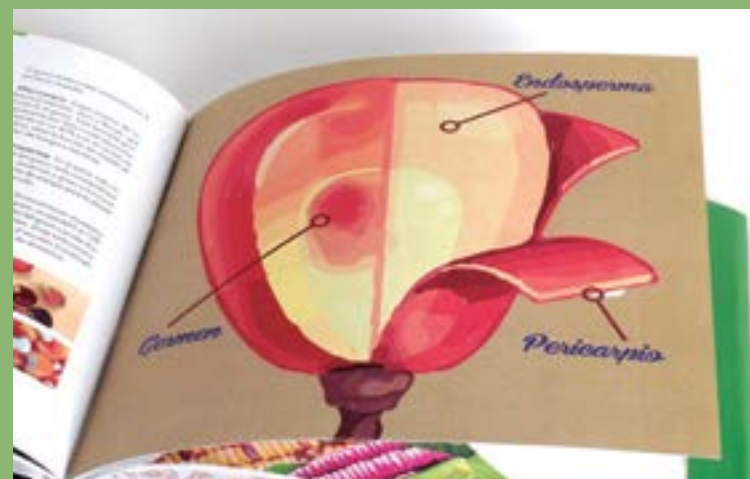




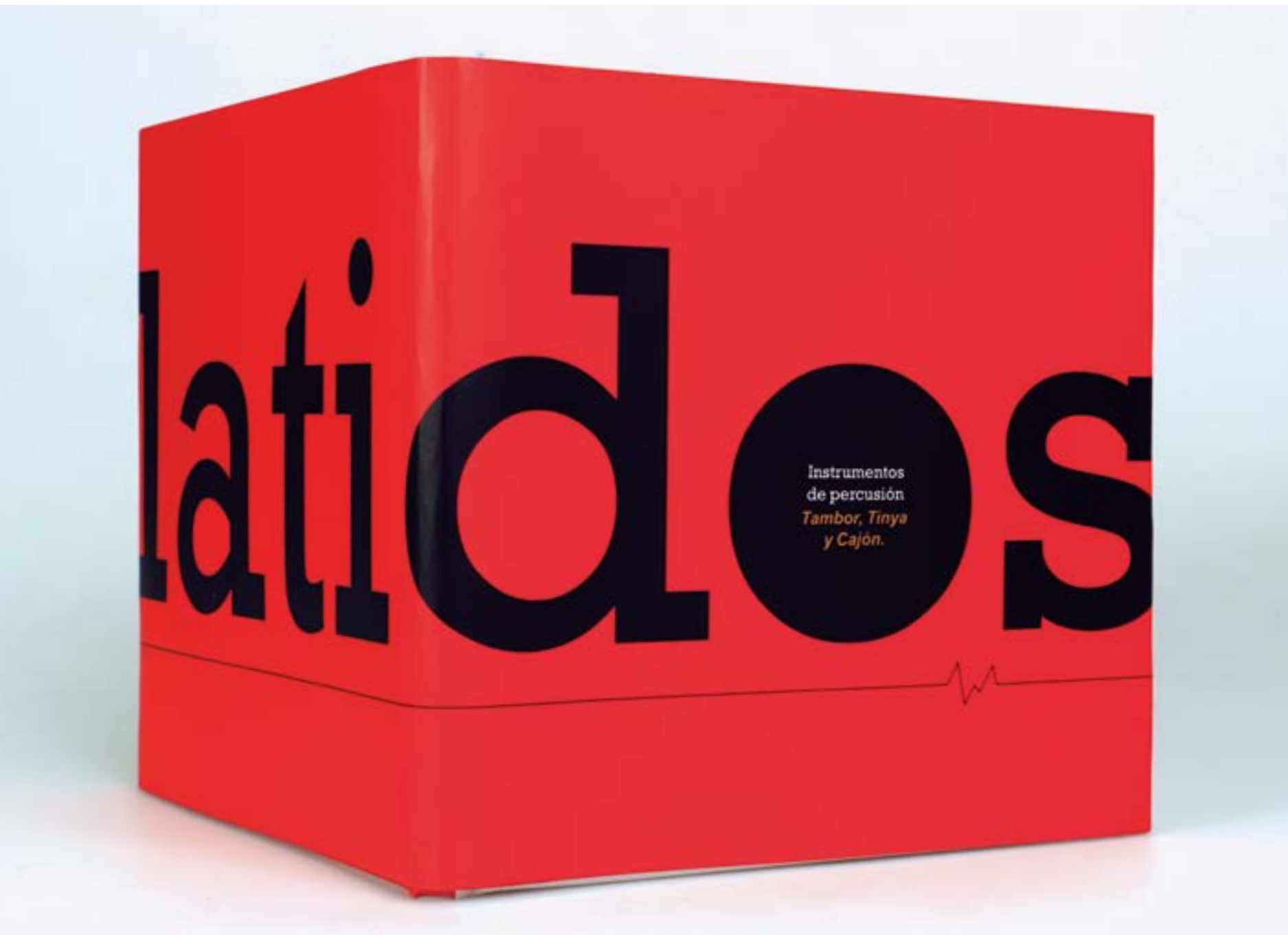






















CÓMO ENTRENAR A TU DRAGON

La película de animación 3D estadounidense, basada libremente en la serie de libros con el mismo nombre de la autora británica Cressida Cowell. Se estrenó el 26 de marzo de 2010. Es la vigesimosegunda película que realiza Dreamworks Animation.

Alcance y ganancias

A nivel mundial,
la cinta alcanzó los
\$494, 878, 759

Reconocimientos

En cuanto a reconocimientos, Cómo entrenar a tu dragón, se hizo merecedor de varios.

Premiaciones
29

Nominaciones
52

Extranjero

La película alcanzó lo
\$277,297,528

EE.UU

Logró
\$217,581,231

1er fin de semana

Se recaudó un
aproximado de
\$ 43.7
millones

Sagas

Hay 1a y 2da entrega de la saga. La 3a parte se estrenará el 29 de junio del 2018

Cine

Se transmitió a través de una de las cadenas de cine más importantes del mundo. Llegó a **186** locales IMAX, en los Estados Unidos.

 Llegó a **80** locales IMAX,
alrededor del mundo.

Críticas

Calificación
Rotten Tomatoes
98%

Puntuació
Metacritic
74 ptos



Obtuvo
7,9
calificación

Taquillera en Dreamworks

Fue la película de dreamworks mejor criticada en la historia

Fueron **183**
encargados de analizar
la película

Críticos
Profesionales

8,2

Puntuación
IMBD

Revistas
Rolling Stones
NY Post
USA Today

Ránking

#149 del top 250
según 392, 352 usuarios

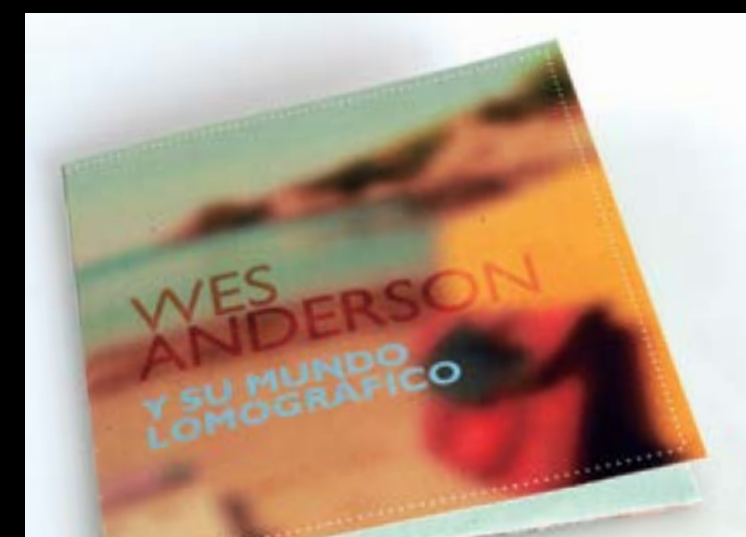








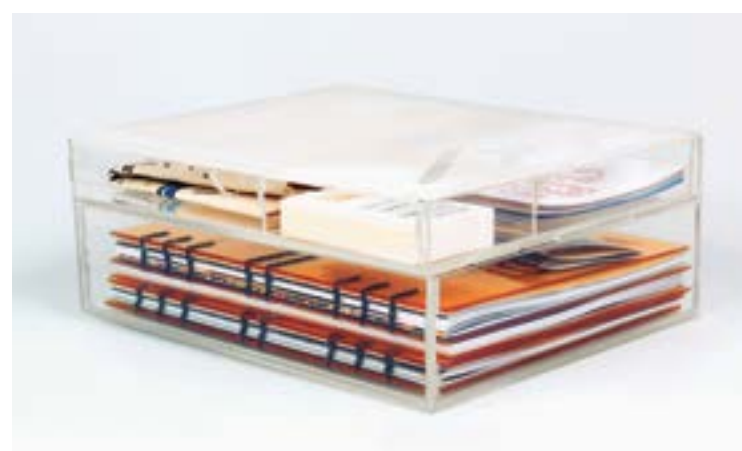






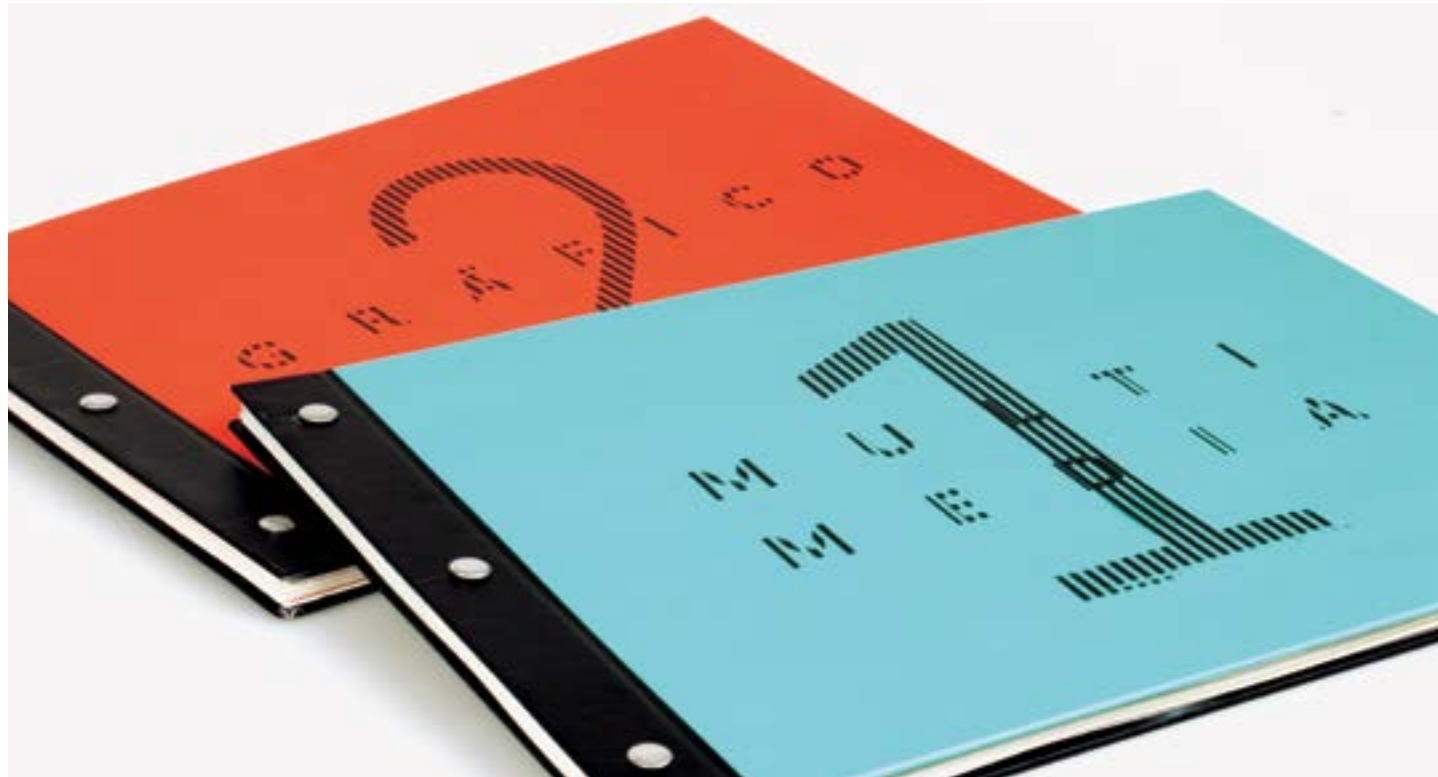












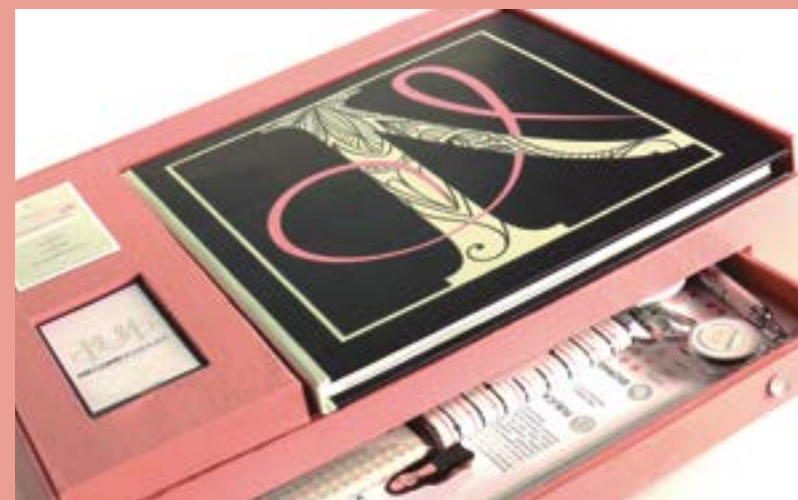




394 | Karla Angeles



395 | Jean Pierre Rios



DISEÑO AGENTE DE CAMBIO

Agradecimientos 2015





UNIVERSIDAD
**SAN IGNACIO
DE LOYOLA**

Av. La Fontana 550 La Molina
T. 317 1000 ext. 3250, 3251
www.usil.edu.pe