



Mi Universidad

Actividad II

Nombre del Alumno: Esau Gonzalez Castellanos.

Nombre del tema: Dummi Editorial.

Actividad: II

Nombre de la Materia: Proyección de Diseño Gráfico.

Nombre del profesor: Lic. María Eugenia Pedrueza Cano.

Nombre de la Licenciatura: Diseño Gráfico.

Cuatrimestre: Quinto.

I. DUMMI.

Público al que se dirige la revista.

Centrándonos en el proyecto para la elaboración de una revista con contenido principal en la arquitectura, y de nombre “ARHIS” elegido dentro de 20 propuestas, siguiendo el plan objetivo de marketing, es lograr una identidad de la revista que logre convencer, comunicar y posicionarse en un mercado competente, logrando así cumplir con la exigencia de un público específico de 18 a 60 años, dando un enfoque positivo en el diseño de portada de la revista como la eficacia de su contenido, para lograr llamar la atención del público con la certeza y mantener el enfoque visual de esta revista.

Destacar del resto de las revistas competentes.

Sin equivocaciones, podemos asegurar que nuestro producto será la mejor opción para el conocimiento en resumen de lo que es la arquitectura desde su origen hasta la actualidad, ya que ofrece el mejor precio, imágenes visuales y eficacia de contenido, que te hará viajar desde lo que se conoce hoy en día hasta la prehistoria arquitectónica.

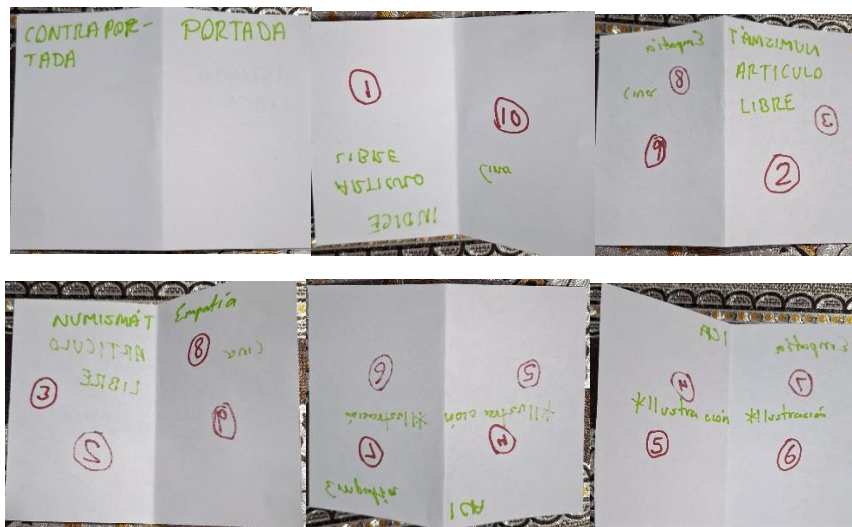
Experiencia memorable.

Basado en nuestro producto distintivo, podemos definir que el cliente es lo más importante para nuestro proyecto, ya que ayudaremos a satisfacer las necesidades lectoras y exigencias de nuestros clientes, recordándoles siempre que la revista ARHIS es una de las mejores opciones para mantener una experiencia lectora y divertida, provocando esperar nuevas ediciones por su contenido resumido de una historia.

Simple y hermoso.

Sin complicaciones podemos ser una revista simple e innovadora, que a su vez cumpla todas las expectativas de los clientes, logrando curiosidad y el enfoque de los lectores por saber de su contenido.

2. Simulación del proyecto (DUMMI)



Portada.



Artículos.



ARQUITECTURA

La arquitectura nació en la prehistoria, cuando diversos grupos humanos desarrollaron un estilo de vida sedentario basado en la agricultura.

contexto sociocultural

Este nuevo modo de vida conllevó al desarrollo de viviendas estables y sitios ceremoniales, los cuales fueron evolucionando estéticamente a partir de elementos simbólicos presentes en el contexto sociocultural donde se desarrollaban en ese momento.

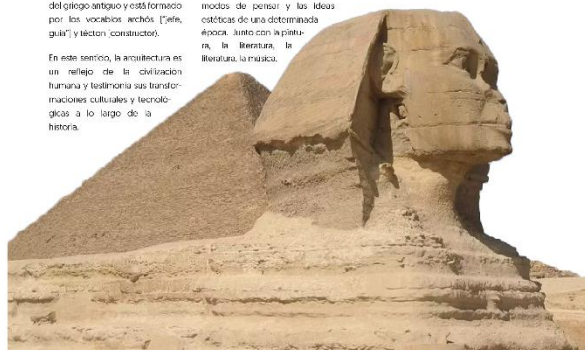


La arquitectura es el arte y la técnica de concebir, diseñar y construir edificaciones y hábitats para las personas, tales como viviendas y espacios comunitarios, de trabajo o de recreación. Se basa en tres principios fundamentales: belleza, firmeza y funcionalidad. El término proviene del griego antiguo y está formado por los vocablos *archō* ("jefe, guía") y *tēcton* ("constructor").

En este sentido, la arquitectura es un reflejo de la civilización humana y testimonia sus transformaciones culturales y tecnológicas a lo largo de la historia.

A través de ella, el ser humano no solo ha creado sus propios refugios, sus espacios sociales y sus ámbitos ceremoniales, sino que también ha configurado su entorno físico y cultural. Así, los diversos estilos y sistemas de la arquitectura reflejan las condiciones sociales y económicas, los modos de pensar y las ideas estéticas de una determinada época, tales como el piramidal, la literatura, la música.

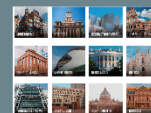
La escultura y la danza, la arquitectura formó parte de las bellas artes definidas por Friedrich Hegel (1770-1831) en el siglo XIX y expandidas en el siglo XX con el cine y la fotografía. La arquitectura gótica medieval se caracterizó por el simbolismo de la religión cristiana.



Tipos de arquitectura

Aarquitectura contemporánea. Es la arquitectura que comprende los estilos de la actualidad. Heredó de la arquitectura moderna la simplicidad, la austeridad y el énfasis en el colorido atractivo y funcional, así como el uso de materiales industriales (vidrio, hierro, hormigón armado, entre otros).

Aarquitectura medieval. Es la arquitectura que predominó en Europa desde finales de siglo V hasta el siglo XV. Se caracterizó por ser predominantemente religiosa. Con presencia de monasterios y catedrales. Introdujo innovaciones técnicas como el arco apuntado y la bóveda de crucería, que permitieron la construcción de edificios de gran altura.



Aarquitectura civil. Es la arquitectura que cubre edificios, casas, edificios, plazas, monumentos civiles y espacios culturales como teatros, bibliotecas o escuelas.

Aarquitectura antigua. Es la arquitectura de las civilizaciones de la Antigüedad: Antiguo Egipto, Mesopotamia, Antigua Grecia o Imperio romano. Se caracterizó por la edificación de grandes monumentos y templos, el uso de materiales naturales como la piedra, la madera, el barro, y la presencia de elementos simbólicos.

Aarquitectura religiosa. Es la arquitectura cuyas obras tienen funciones de culto. Es el caso de las iglesias, los templos y los monumentos místicos.

Aarquitectura militar. Es la arquitectura que produce edificaciones de tipo estratégico, táctico o defensivo, como los castillos, las murallas y los cuarteles.

Aarquitectura renacentista. Es la arquitectura europea de los siglos XV y XVI. Se caracterizó por su recuperación de los valores estéticos de la Antigüedad clásica, con el uso de elementos como columnas y arcos.



Aarquitectura barroca. Es la arquitectura de los siglos XVI y XVII, que se manifestó tanto en Europa como en sus colonias. Se caracterizó por la abundancia de detalles, la ornamentación, el dinamismo y el uso de las curvas.

Aarquitectura neo-clásica. Es una de las manifestaciones de la arquitectura del siglo XVIII y se dio tanto en Europa como en sus territorios conquistados. Retornó a los valores estéticos de la Antigüedad grecorromana y adoptó estilos y elementos constructivos como la cúpula, la planta cuadrada y la distribución simétrica.

Aarquitectura colonial. Es la arquitectura propia de las colonias de las potencias europeas en el mundo, que fusionó los estilos de los colonizadores con los materiales y técnicas de las culturas locales. Varía según la región, pero a grandes rasgos no se alejó de la influencia barroca y neoclásica. En América, predominó la presencia de patios interiores, rejas de hierro forjado, techos de teja y balcones.

Aarquitectura moderna. Es la arquitectura que comenzó a finales del siglo XIX y consolidó su auge en el periodo de entre guerras. Se caracterizó por su énfasis en la funcionalidad y las líneas austeras y simples.

CINE

Es el arte de contar historias mediante la proyección de imágenes, de ahí que también se lo conozca con el nombre de *alquimia* arte. Y es la técnica que consiste en proyectar fotografías, de forma rápida y sucesiva, para crear la ilusión de movimiento. El cine suele ser dividido en géneros, según ciertas características y similitudes entre las películas. Para ello se tienen en cuenta el estilo, el tema tratado, la intención del director o la película, el público al que va dirigida, la forma de producción, como, en caso del cine de animación.

El origen del cine nos lleva a los años 90 del siglo XIX. En aquel momento tanto los hermanos Lumière, en Francia, como el francés Príncipe en Inglaterra o el inventor Thomas Edison se encontraban trabajando en la reproducción de imágenes en movimiento a través de aparatos como el *kinoscópio*, un dispositivo para visualizar ciertos cinematográficos.

Empatía

La empatía es la capacidad de conectar emocionalmente con los demás individuos, porque permito reconocer, compartir y entender los sentimientos y los estados de ánimo entre otros seres humanos.

Está vinculada con la capacidad de ponerse en el lugar del otro, conectar con sus necesidades y comprender su forma de actuar.

Suele aparecer como reacción inmediata e involuntaria, porque un individuo experimenta algo que le sucede a otro como si fuera un sentimiento propio. Sin embargo, esta cualidad puede estar más o menos desarrollada en una persona y es posible mejorar hasta

Tipos de empatía

Cognitiva
Comprender intelectualmente las emociones de los demás.
Herramientas:
Perspectiva del otro, escucha y activa.

Emocional
Acompañar emocionalmente a otra persona.
Herramientas:
Conexión emocional, compasión.

Compasiva
Deseo de ayudar y aliviar el sufrimiento.
Herramientas:
Acciones para mejorar la situación.

Numismática

Cultura Numismática

Es el estudio o coleccionismo de monedas y otros objetos relacionados, tales como los billetes, tallas, valor y medallas. Abarca el estudio de la moneda y el pago, y da testimonio de la historia económica, comercial y política del ser humano y mundial, y da tratamiento de la historia económica, comercial y política del ser humano.

Epigrafía:
Es la ciencia cuyo objeto es conocer e interpretar las inscripciones.

Paleo-grafía:
Es la ciencia que estudia las escrituras antiguas y cuyo conocimiento permite a lecturas de documentos de distintas épocas y escrituras diversas.

Es posible que el coleccionismo de monedas ya existiera en la Antigüedad. César Augusto reguló como obsequio en las Saturnales monedas de todo tipo, incluidas piezas antiguas con los reyes y dinero extranjero.

El primer libro sobre monedas fue De Ase et Partibus [194] de Guillaume Barthe. Durante los primeros años del Renacimiento.





9

10

ILUSTRACIÓN

Diferencias entre el arte y la ilustración

Una ilustración puede explicar una idea incluso sin el texto cerca. La gente que mira el dibujo debería ver la historia, "leerla" como lo haría con el texto. Contar una historia con una ilustración significa transmitir algún significado, explicar un determinado concepto solo con la ayuda de una imagen.

ARTE Y LA ILUSTRACIÓN

El arte de la ilustración es arte en el sentido literario de la palabra. El arte se crea para expresar el mundo interior de artista. Mientras que la ilustración se crea para explicar una idea. El objetivo principal de una obra de arte es la estética. Y el propósito de una ilustración es explicar una ilustración se crea para la necesidad de un cliente específico con objetos, específicos, y una obra de arte puede ser hecha sin ellos.

Infografía:
Es una selección de imágenes y diagramas con un mínimo de texto, permitiendo comprender rápidamente la esencia del tema. La infografía está relacionada con la comunicación y el diseño gráfico, pero también puede atribuirse a la ilustración.

Una buena infografía facilita la comprensión de la información y de una gran cantidad de datos.

Ilustración de empaquetado.
Al igual que la ilustración publicitaria, la ilustración de empaquetado ayuda a las empresas a vender sus productos y también debe ser llamativa y captar la atención del espectador, pero, además, la ilustración de empaquetado ayuda a definir la marca, añadiendo un toque personalizado y una sensación de personalidad.




11

INVESTIGACIÓN.

Introducción

Podemos recalcar que los conceptos son contexto son de la historia del ser humano, aunque han evolucionado de generación en generación, el arte y la creatividad se ha dado desde los tiempos iniciales de los seres humanos, en la actualidad con diferentes mecanismos ya que hoy en día se cuenta con herramientas que facilitan la creatividad de una persona, pero al final el arte, la ilustración van de la mano, aunque lleven contextos distintos. Los conceptos se relacionan ya que llevan un enfoque visual y al final da como resultado unas buenas obras creativas en sus distintas categorías.

LA NUMISMÁTICA

Es el estudio o coleccionismo de monedas y otros objetos relacionados, tales como los billetes, títulos valor y medallas. Abarca él estudio de la moneda y el pago, y da testimonio de la historia económica, comercial y política del ser humano y medallas. Y da testimonio de la historia económica, comercial y política del ser humano.

La numismática como disciplina y afición nace en el siglo XIX y está relacionada a la epigrafía. La paleografía, la semiología y el arte.

Epigrafía:

Es la ciencia cuyo objeto es conocer e interpretar las inscripciones. Se relaciona con la historia antigua, la arqueología, la filología y la paleografía y, complementariamente con otras como la Numismática, la Historia de las Religiones o el Derecho Romano.

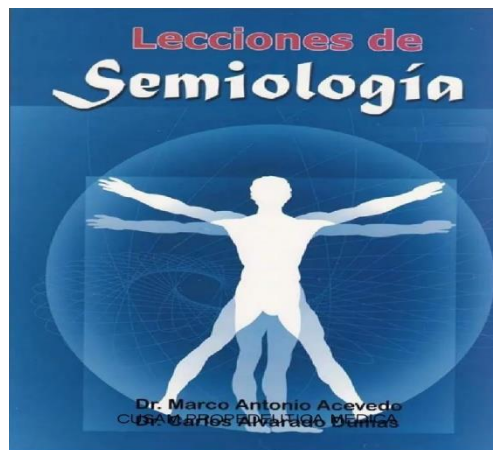


Paleografía: Es la ciencia que estudia las escrituras antiguas y cuyo conocimiento permite la lectura de documentos de distintas épocas y escrituras diversas.



Semiología o Semiótica:

Tiene una etimología y una definición similar: es el estudio de los signos. Ambos se han utilizado como sinónimos y se insertan en la teoría general de los signos, los cuales lo utilizan los filósofos, lingüistas, y científicos sociales.



Arte: Es cualquier actividad o producto realizado con la finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas emociones y en general una visión del

mundo a través de los diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos sonoros corporales y mixtos.



La ciencia numismática es de interés, ya que permite obtener conocimientos sobre los objetos usados en los intercambios y en la economía de distintos pueblos, también de su historia y costumbres.

La evolución de la numismática podría englobarse en os grandes tipos de épocas.

Épocas en las que fueron utilizadas monedas no metálicas. Se producía un intercambio "natural" entre mercancías y productos codiciados para el uso y el consumo. Los pueblos típicamente artesanos y marinos emplearon igualmente, como moneda, sus productos comunes de más valor y, a veces, productos que nos parecen inverosímiles, tales como las conchas y los dientes de cetáceo, las telas, etc. Así, por ejemplo, los pueblos cazadores utilizaban las pieles como intercambio y los pueblos agricultores los productos de la tierra. Popularmente conocido como "trueque".

Épocas en que se utilizaron los metales como moneda. En un principio los utensilios de metal y los lingotes de oro constituyeron la "moneda" que sustituyó a los productos de cambio en las transacciones comerciales. El peso, probablemente, determinó la constitución de la primera escala de valores completa. Un paso decisivo fue la impresión o grabado de un sello oficial que garantiza y certifica el peso fijo del lingote.

Es posible que el coleccionismo de monedas ya existiera en la Antigüedad. César Augusto regalaba como obsequio en las Saturnales "monedas de todo tipo, incluidas piezas antiguas de los reyes y dinero extranjero".

El primer libro sobre monedas fue *De Asse et Partibus* (1514) de Guillaume Budé. Durante los primeros años del Renacimiento.



Cine.

El origen del cine nos lleva a los años 90 del siglo XIX. En aquel momento tanto los hermanos Lumière en Francia, como el francés Prince en Inglaterra o el inventor Thomas Edison se encontraban trabajando en la reproducción de imágenes en movimiento a través de apartados como el el Kinetoscopio, un dispositivo para visualizar cortos cinematográficos.

El cine abreviatura de cinematógrafo o cinematografía es la técnica y el arte de crear y proyectar metrajes como se conocía a las películas en sus inicios.

Etimológicamente la palabra cinematografía fue un neologismo creado a finales del siglo XIX y compuesto a partir de dos palabras griegas por un lado kine, que significa movimientos.

Es el arte de narrar historias mediante la proyección de imágenes, de allí que también se lo conozca con el nombre de séptimo arte. Y es la técnica que consiste en proyectar fotogramas, de forma rápida y sucesiva, para crear la ilusión de movimiento.



Para la realización de películas cinematográficas es necesario la concurrencia de muchas capacidades y diciplinas, tanto a nivel técnico, como creativo y financiero.

Entre ellas el montaje, la fotografía, la dirección, la escritura de guiones, la operación de cámara, el sonido, la producción, etc. Y para todo ello es necesario un equipo de trabajo.



El cine suele ser dividido en géneros, según ciertas características y similitudes entre las películas. Para ello se tienen en

cuenta el estilo, el tema tratado, la intencionalidad de la película, el público al que va dirigida, la forma de producción como en caso del cine de animación.

Es a partir de estos criterios que podemos hablar de cine. Comercial, policiaco, de acción, de ciencia ficción, romántico, documental, experimental, entre otros. El cine, como arte, es la forma en que las sociedades se narran sus historias, problemas, coyunturas o circunstancias a través del discurso audiovisual. El cine es el reflejo del tiempo en que vivimos, de nuestras preocupaciones y nuestros anhelos a nivel personal.

La producción cinematográfica pasa por varias etapas.

Guionización

desarrollo de "storytelling"

preproducción.

Rodaje.

posproducción

distribución y reproducción.

El cine: Es una de las principales formas de expresión artística de nuestro tiempo, tanto por su repercusión e impacto social, como por su presencia en todo el mundo y se caracteriza por una serie de rasgos que lo hacen único.

Imagen en movimiento: Es la característica que mejor distingue al cine y la que le da su nombre.

El cine funciona a través de la secuencia de fotogramas por segundo, lo cual crea una ilusión de movimiento, permitiendo la narración visual de historias.

La mayoría de las películas se graban a 24 fotogramas por segundo, lo cual permite la creación de movimiento con altas cotas de realismo.

Arte multidisciplinar: Se trata de un arte multidisciplinar, pues engloba numerosas disciplinas. Desde la escenografía al vestuario, pasando por la actuación y la interpretación por el arte de los actores.



Empatía:

La empatía es la capacidad de conectarse emocionalmente con los demás individuos, porque permite reconocer, compartir y entender los sentimientos y los estados de ánimo entre otros seres humanos.

Está vinculada con la capacidad de ponerse en el lugar del otro, conectar con sus necesidades y comprender su forma de actuar.

Suele aparecer como reacción inmediata e inconsciente, porque un individuo experimenta algo que le sucede a otro como si fuera un sentimiento propio. Sin embargo, esta cualidad puede estar más o menos desarrollada en una persona y es posible mejorar hasta convertirla en hábito.

Se caracteriza por una serie de atributos:

Comprensión de los sentimientos ajenos. Una persona que actúa con empatía busca comprender cómo se sienten otros individuos. Además, regula su comportamiento teniendo en cuenta cómo sus acciones pueden afectar a otros.

Escucha activa. Una persona empática escucha con atención a los demás para ponerse en su lugar y darse cuenta de que necesitan.

Intento de no juzgar. Una persona empática intenta no juzgar a los demás para poder comprender mejor lo que ocurre y poder entender el punto de vista del otro.

Respeto por el otro. Una persona empática respeta los sentimientos y los pensamientos de los demás. Esto no significa que comparte las mismas ideas, pero sí que acepta las que son distintas.

Reflexión sobre las palabras propias. Una persona empática es cuidadosa cuando se comunica con otros, puesto que tiene en cuenta que sus comentarios pueden herir los sentimientos de los demás.

La empatía se caracteriza por una serie de atributos:

Comprensión de los sentimientos ajenos. Una persona que actúa con empatía busca comprender cómo se sienten otros individuos. Además, regula su comportamiento teniendo en cuenta cómo sus acciones pueden afectar a otros.

Escucha activa. Una persona empática escucha con atención a los demás para ponerse en su lugar y darse cuenta de que necesitan.

Intento de no juzgar. Una persona empática intenta no juzgar a los demás para poder comprender mejor lo que ocurre y poder entender el punto de vista del otro.

Respeto por el otro. Una persona empática respeta los sentimientos y los pensamientos de los demás. Esto no significa que comparte las mismas ideas, pero sí que acepta las que son distintas.

Reflexión sobre las palabras propias. Una persona empática es cuidadosa cuando se comunica con otros, puesto que tiene en cuenta que sus comentarios pueden herir los sentimientos de los demás.



¿Qué es la ilustración?

Sumerjámonos en una definición de ilustración. En resumen, la ilustración es una visualización hecha por un artista. Es un dibujo (pintura, collage, grabado, foto, etc.) que explica algo. No es necesario que la ilustración sea dibujada, una foto en una enciclopedia es también una ilustración, porque explica lo que está escrito.

Así que, si tu dibujo no explica algo, es una obra de arte, no una ilustración. Hablaremos de las diferencias entre el arte y la ilustración más adelante.

Una ilustración puede explicar una idea incluso sin el texto cerca. La gente que mira el dibujo debería ver la historia, "leerla" como lo haría con el texto. Contar una historia con una ilustración significa transmitir algún significado, explicar un determinado contexto solo con la ayuda de una imagen.

Aprendamos más sobre los tipos de ilustración y dónde se utilizan. Hay muchas áreas que requieren visualización; aquí están algunas de ellas:

ilustración editorial.

ilustración publicitaria.

arte conceptual.

ilustración de moda.

Infografía:

Es una selección de imágenes y diagramas con un mínimo de texto, permite comprender rápidamente la esencia del tema. La infografía está relacionada con la comunicación y el diseño gráfico, pero también puede atribuirse a la ilustración.

Una buena infografía facilita la comprensión de la información y de una gran cantidad de datos.

Ilustración de empaquetado.

Al igual que la ilustración publicitaria, la ilustración de empaquetado ayuda a las empresas a vender sus productos y también debe ser llamativa y captar la atención del espectador, pero, además, la ilustración de empaquetado ayuda a definir la marca, añadiendo un toque personalizado y una sensación de personalidad.

La diferencia entre diseño gráfico y la ilustración.

El diseñador gráfico trabaja con objetos ya hechos, y su tarea es crear composiciones adecuadas a partir de ellos. Los ilustradores crean productos por sí mismos la principal tarea del diseñador es crear un producto exitoso que cumpla con los requisitos del cliente y las necesidades del público.

ARTE Y LA ILUSTRACION

El arte de la ilustración no es arte en el sentido literario de la palabra. El arte se crea para expresar el mundo interior del artista. Mientras que la ilustración se crea para explicar una

idea. El objetivo principal de una obra de arte es la estética. Y el propósito de una ilustración es explicar una ilustración se crea para la necesidad de un cliente específico con objetos específicos y una obra de arte puede ser hecha sin ellos.

Conclusión.

Desde el inicio de la historia del ser humano el diseño gráfico a estado presente, aunque no tan notorio como en la actualidad, pero en los diferentes momentos y etapas de la vida del ser humano encontramos el arte, el diseño gráfico, la fotografía, el cine y la ilustración, aunque hoy en día contamos con los aparatos más sofisticados no deja de ser menos importante lo que tenemos como cultura en el desarrollo de estas diferentes disciplinas, ya que cada etapa tiene una historia.

Si hablamos de empatía, el ser humano tiene la capacidad de demostrar emociones hacia otra persona, por lo que es común que la personas sientan mucha más empatía con las personas que se dedican a la misma actividad o tienen afinidades que le facilita un porcentaje más alto de empatía, ya que se consideran tener algo en común.

Referencias bibliográficas.

2025 envato tuts

Concepto 2013-2025 enciclopedia concepto

2008-2025 definicion

[Paleografía - Qué es, definición y concepto](#)

[illustration - Búsqueda](#)

2013-2025 7 Graus [Cine \(Qué es, Características, Historia y Géneros\) - Enciclopedia Significados](#)

[Arte - Concepto, origen, características y disciplinas](#)

2013-2025 conceptos

[semiologia - Búsqueda News](#)

[Semiología - Concepto, función y relación con la semántica](#)

[semiologia - Búsqueda](#)

Fuente: <https://concepto.de/empatia/#ixzz8zdoM9QxH>

Fuente: <https://concepto.de/empatia/#ixzz8zdo8EJuy>

<https://concepto.de/empatia/#ixzz8zdoM9QxH>

: <https://concepto.de/empatia/#ixzz8zdoM9QxH>