



SAN SERIF

Número 9 | Año 5

UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

Facultad de Ciencias de la Comunicación | San Serif es una publicación de la Licenciatura en Diseño Gráfico

Editorial

SAN SERIF

Sumario

Yamila Caputo / Mariano Rojas

Ignacio Julián

Nancy Lezcano

Alan Villalba / Sebastián Fontes

Adrián Rosales



Autoridades

Rector
Dr. Edgardo N. De Vincenzi

Vicerector Académico
Dr. Francisco Esteban

Vicerector de Gestión y Evaluación
Dr. Marcelo De Vincenzi

Vicerector de Extensión Universitaria
Ing. Luis Franchi

Vicerector Administrativo
Lic. Rodolfo N. De Vincenzi

Decano
Lic. Román Tambini

Directora de Carrera
Dg. Gabriela Friedman

Staff

Editores Responsables
Dg. Marcelo Wischñevsky
Dg. Gabriela Friedman

Diseño Editorial y de Cubierta
Melisa Freire
Magalí Pastó
Carla Salas

SAN SERIF

**Aprender
es mucho más
que estudiar.**



UAI
Universidad Abierta Interamericana
El futuro sos vos.

4342-7788
www.uai.edu.ar

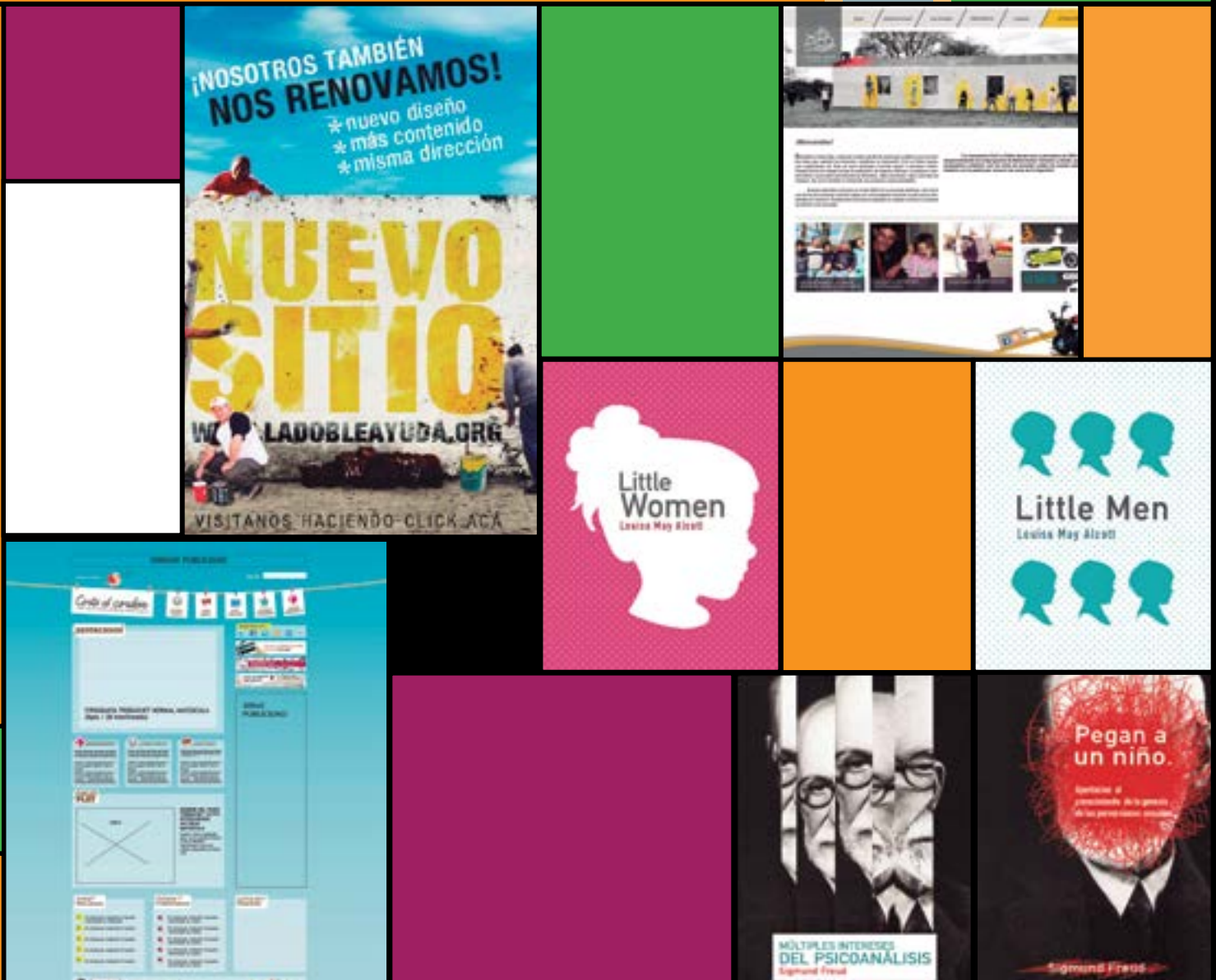
Yamila Caputo

Sede Castelar



Mi nombre es Yamila Caputo, tengo 22 años; me recibí de DG en UAI Castelar, en marzo de 2010 y actualmente estoy terminando la Licenciatura. Trabajo en el proyecto "Baja Libros" diseñando y maquetando diversas publicaciones en formato e-pub, junto con Mariano Rojas, ex compañero de curso y actual supervisor de personal del área, quien me recomendó para el puesto. Con él realizamos el rediseño del interior del libro "El desafío de ser feliz". El libro, en formato impreso, fue distribuido por la revista "Un Mundo Mejor". Además desde hace más de un año me desempeño como diseñadora freelance para "La Doble Ayuda" y "Cortá el Cordón", entre otros clientes.

La facultad me proporcionó los conocimientos básicos del diseño, los cuales aplico en cada proyecto, además de las herramientas técnicas, pero por sobre todas las cosas me inculcó la disciplina de observar y criticar constructivamente el trabajo propio y ajeno.



Mariano Rojas

Sede Castelar



Comencé la universidad con mucha expectativa, durante el primer año fui adquiriendo conocimientos, experiencia y seguridad, lo que llevó a iniciarme en el mundo laboral apenas comencé la cursada de segundo año.

Mi primer trabajo fue en una editorial, un desafío que me trajo temores y muchas dudas, pero los resolví sin inconvenientes aplicando los conocimientos que adquirí durante la cursada, aparte de sentirme contenido por mis profesores que sufrieron un bombardeo de preguntas y que sin problema me contestaron.

Pude publicar dos libros, newsletters y varias revistas. Quería continuar creciendo y tenía todas las herramientas necesarias para hacerlo. Así que decidí buscar nuevos trabajos.

Esta vez, iba a estar del otro lado de la cocina. Mi nuevo trabajo iba a ser en un taller de serigrafía, plotters, Backlight, Frontlight, corpóreos, etc... estaba feliz. Vivía lo que antes desconocía, lo que los

profesores mostraban en fotos, en libros, en diapos. Yo lo estaba viviendo en carne propia. Aprendí muchísimo, tanto en lo laboral como en lo personal. Doy gracias a esa oportunidad.

Pero de nuevo aparecieron esas ganas de seguir creciendo. A buscar otro trabajo.

Me ofrecieron volver a editorial, pero una editorial diferente. ¡Armados de eBook! ¿Que es un eBook? Un libro digital. Sí quiero, dije. Y hoy es lo que estoy haciendo. Estoy a cargo del equipo de producción de BajaLibros.com

Como conclusión en lo personal, debo decir que no es fácil salir al mercado laboral, salimos con miedos, los trabajos no son bien pagos, mucha competencia en la calle, etc. Pero hay algo que nadie tiene, que es a vos. Si vos te tenés confianza, si vos defendes tu trabajo y vos estás seguro de lo que querés, no tengas miedo. El puesto es tuyo.

Twitter: @superno2
LinkedIn: marianorojas



Ignacio Julián

Sede Centro

Desde muy chico siempre tuve la inquietud de cómo se generaban y generan ciertas reacciones en los hombres, como por ejemplo, en el impulso de comer una hamburguesa, en el deseo de ir al teatro o al cine, de comprar un CD o entrar a una página web.

Una vez que comprendí que gran parte de esos impulsos estaban generados por las imágenes y/o los sonidos que nuestros sentidos perciben, no tuve ninguna duda más. Yo tenía que dedicar mi vida a eso; es decir, a generar en las personas ese tipo de reacciones; a entrar en sus vidas desde el anonimato más absoluto.

Fue así que, allá por el año 2002, con 18 años de edad y con mucho entusiasmo, comencé a estudiar la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico en la UAI.

A mediados de mi carrera, la UAI realizó un concurso interno que consistía en rediseñar la identidad de "UAI Salud Medicina Prepaga", del que resulte ganador.

A partir de allí yo sabía que estaba en el camino correcto, pues ese primer premio fue un incentivo que, hasta el día de hoy, me sigue generando frutos. Hubo mucho esfuerzo y los altibajos estuvieron presentes; y, para aquellos estudiantes de la carrera que estén leyendo este artículo, tengan en cuenta que los altibajos siempre van a estar, pero como consejo de la experiencia que tengo hasta el momento, les puedo decir que si su vida es diseñar, no bajen los brazos, siempre habrá una recompensa material y por sobre

todo una gran satisfacción personal.

Mi primer trabajo fue en el año 2004 en Log Technology consulting, una estudio dedicado al diseño gráfico integral, en el cual apliqué mis primeros conocimientos de, marcas, diseño editorial y diseño web.

Todo eso me siguió abriendo puertas y de la mano de mi profesora Gabriela Friedman, tuve la posibilidad de ser ayudante de cátedra de la materia tipografía II.

En el año 2006 se produjo mi paso a Grey Worldwide/G2, una reconocida agencia de publicidad a nivel mundial. Allí me desempeñé como Director de Arte, mi primer contacto con grandes marcas como Coca-Cola, Heineken, Pringles, entre otras.

Las propuestas laborales siguen creciendo y llego a Wunderman, agencia especializada en marketing directo, racional e interactivo sostenido de Young and Rubicam digital. Donde obtuve los premios "el diente de bronce" por la campaña online de Sprite "La envidia sana no existe" y el IAB (Interactive Advertising Bureau).

Actualmente me desempeño como Diseñador Senior, en la agencia WirallInteractive en la cual estoy a cargo de cuentas como Cartoon Network, Budweiser, Sprite, entre otras.

Gracias a lo aprendido en la universidad, junto a las inquietudes personales, he logrado construir estos 8 años de trayectoria.

Que seguirán creciendo de la mano de tipografías, retóricas, grillas, marcas, pero por sobre todas las cosas, del entusiasmo y de las ganas de aprender todos los días.



Nancy Lezcano

Sede Centro



Desde el año 2008 trabajo en la Unidad de Promoción Institucional de la Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica, perteneciente al Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva de la Nación. La Agencia a través de sus cuatro fondos, FONCYT, FONTAR, FONSOFT y FONARSEC promueve el financiamiento de proyectos tendientes a mejorar las condiciones sociales, económicas y culturales en la Argentina. En este marco, inicié con tareas administrativas de distintos tipos, hasta que surgió la posibilidad de comenzar a hacer diseño para las diferentes áreas de la Agencia, así como también para los distintos fondos. De esta manera comencé diseñando folletos institucionales y de promoción, avisos en medios masivos, carpetas, cajas de dvd, banners y presentaciones para eventos, libros, actualización de contenidos web, entre otras cosas.

Luego de la experiencia del "Paseo de Bicentenario" que se llevó a cabo el pasado año en la Av. 9 de Julio, desde Presidencia de la Nación surge la idea de realizar algo mucho más grande, de mostrar el pasado, el presente y el futuro de productos innovativos con impronta nacional, es allí cuando nace la idea del parque temático Tecnópolis. A partir de ese momento, desde la coordinación de la unidad se toma gran parte de la responsabilidad de lo que implica este mega proyecto, y se comienzan a realizar distintos tipos de diseños de los cuales dos estuvieron exclusivamente a mi cargo; por un lado, el diseño del ploteo de una pequeña flota de camionetas, y por otro lado, el desarrollo de un sistema de tótems con identidad propia pero que simultáneamente, esté en armonía con la estética ya planteada. Con tal fin y asumiendo el desafío del diseño, se resolvió en el plazo de una

semana (contando toda la cadena de aprobaciones), el sistema de tótems que actualmente se extienden a lo largo de toda la muestra.

La premisa fue partir de la existencia del imagotipo de Tecnópolis que ya estaba instaurado en la mente colectiva en línea con la estética planteada para la muestra desde Presidencia de la Nación. En primera instancia se decidió trabajar individualmente con la síntesis gráfica de cada uno de los continentes que representa Tecnópolis (Agua, Tierra, Fuego, Aire e Imaginación), con el fin de dotar de singularidad al sector que se está identificando. En segunda instancia y como complemento de lo anterior, el uso de color aplicado de fondo, actúa como elemento sectorizador, logrando de esta forma una mayor pertinencia y sentido de la ubicación. En última instancia, fue necesario proporcionarle una identidad propia a cada uno de los tótems que representan los diferentes continentes. Para ello, la terminación inferior de cada una de las síntesis sirvió como puntapié en el desarrollo de todo el sistema. Se observa entonces que la síntesis gráfica en negativo es colocada sobre el fondo de color que le corresponde, y que este a su vez es delimitado por la terminación inferior de la síntesis que representa. De esta forma, se obtiene el sistema de tótems de una manera simple, pregnante y con la individualidad buscada para cada uno de ellos.

Mis profesores siempre me enseñaron que decir mucho con poco, es mejor que decir poco con mucho, seguir sus consejos en estos casos resultó muy útil ya que fue necesario para poder plantear todo el sistema, y que este sea sólido en el momento de poder implementarlo.



Alan Villalba

Sede Centro

Soy estudiante de Diseño Gráfico. Actualmente trabajo como Diseñador Gráfico en una empresa de desarrollos de Juguetes, Premiums y Promociones.

Al tener que elegir una carrera, en un principio me interesé en el tema de editar fotos en photoshop, después seguí con el tema de páginas web y flash, y posteriormente con el tema de la tecnología gráfica, entonces me decidí a estudiar DG.

Elegí la UAI porque vengo de un Colegio de Vaneduc (Colegio Leonardo da Vinci) y me pareció interesante las materias que había y los horarios, me quedaba cómodo. Un viernes de Abril, ya había terminado de cursar el 3er año de la carrera y de rendir algunos finales en marzo y me puse a armar el CV y mandar a algunos lugares. Al lunes siguiente de haber mandado el currículum, me llega un mail para que vaya a una entrevista a una empresa de Juguetes (GC-Properties S.A.). En la entrevista me preguntaban que programas sabía usar y me dieron un trabajo de "prueba" para hacer en casa. Envié ese trabajo terminado y al jueves siguiente empecé a trabajar en GC.

En la empresa diseño mucho packaging, desde flowpacks, cartones-blisters, clamshells, cajas, etc. y también hago toda las piezas que necesite el juguete / premium / promoción. Los juguetes que desarrollamos en la empresa son bajo licencia, por lo que es limitado el diseño de la pieza. En las reuniones creativas participa todo

el mundo, inclusive los administrativos, y pensamos que productos pueden llegar a funcionar en el mercado. Además desde el año 2010 que trabajo de manera independiente para la comparsa "Ara Yevi" (del Carnaval de Gualeguaychú) y del Club Tiro Federal Gualeguaychú, realizando el diseño desde cero de la identidad visual, tanto de la comparsa como del club. A raíz de eso diseñé la pagina web de la comparsa (www.arayevi.com) y la del club (www.tirofederalgchu.com).

Al estar en la comparsa como integrante en el carnaval, vi que existía un problema comunicacional y junto con un amigo de allá, presentamos una propuesta a la comisión directiva. Diseñamos la marca, la web, las remeras, las credenciales de staff, las banderas, videos institucionales, papelería, y toda pieza comunicacional de la comparsa y el club.

A medida que vas pasando por diferentes proyectos, vas aprendiendo cosas nuevas, pero saliendo de la facultad tranquilamente se puede empezar a trabajar en diseño sin ningún miedo, y siempre es bienvenido realizar cursos extra para ir actualizandose a las nuevas tecnologías y programas.



Sebastián Fontes

Sede Centro

CARIBE AVANCE 2012 SALIDAS DE ENERO	
ARUBA - 8 NOCHES	SAO PAULO - 17 NOCHES
2.300	1.977
3.088	1.761
MAGARIFA - 12 NOCHES	MIAMI & ORLANDO - 13 NOCHES
1.488	2.499
1.570	2.685

MEDIO ORIENTE ESPECIAL SALIDAS GRUPALES OCTUBRE 2011	
TURQUIA & EGIPTO	ISRAEL, JORDANIA & EGIPTO
3.790	4.490

Mi nombre es Sebastian Fontes tengo 23 años y desde hace 2 años estoy trabajando en la empresa Euro Vip's en el área de diseño gráfico. Aquí hacemos desde flyers, papelería para la empresa, revistas, tarifarios, página web, hasta almanques promocionales y porta vouchers entre muchas otras piezas de diseño. Somos un equipo de dos en el departamento (mi jefe y yo) y nos llegan pedidos de todos los sectores de la empresa.

Nosotros administramos todos los pedidos de trabajos, realizamos las piezas pertinentes y las enviamos a nuestra base de agencias.

La verdad es que es hoy por hoy me siento muy cómodo con mi trabajo, si bien al principio cuesta acostumbrarse al ritmo de una empresa y más que nada en la parte de turismo, en la cual los precios y las ofertas varían tan espontáneamente. Al principio pense "Esto no es para mi, a mi dejame hacer posters y demas", pero le encuentre la vuelta y la verdad no solo trabajo, sino que tambien me divierto y organizo mucho mejor mis tiempos.

Apenas terminé de cursar en la UAI, pensé que no estaba preparado del todo como para enfrentarme a la vida real y me di cuenta que es así, porque lo que nos hace falta para terminar de ser profesionales, es ese contacto diario con el cliente, con el producto y con la pieza a diseñar. Con eso vamos ganando cada vez más confianza y más conocimientos, que dentro de un aula cuesta un poco emular.

Trabajar me cambió mucho la cabeza.

Noto muchos cambios en mi manera de trabajar, si bien es mas estructurada y organizada, no pierde su particularidad a la hora en la que nos ponemos a diseñar y le damos ese toque único a la pieza que estamos realizando.

Me parece que lo que menos tenemos que tener es miedo de "aunto-venderenos". Es cierto que de muchos lugares van a ver tu CV, van a decir "este pibe no tiene experiencia" y puede que lo descarten sin siquiera ver mas detalles que los años trabajados. Pero no tiene que ser un desaliento. Puede que el primer trabajo que uno consiga no sea el de diseñador neto, se puede empezar siendo junior, creo que la mayoría lo han hecho y no hay por que avergonzarse.

Los docentes fueron los guías, quienes nos mostraron el camino y el modo de hacer las cosas, al principio estando atrás nuestro corrigiendo cada paso que damos, y de a muy poquito nos fueron largando. Como cuando aprendes a andar en bicicleta.

Si uno se da cuenta del potencial que tiene y lo explota como se debe puede conseguir resultados muy buenos.

Aparte de este trabajo, mantengo un emprendimiento paralelo de una sociedad de diseño "Igneo Studio" en el cual tambien trabajo como diseñador e ilustrador y espero, en un futuro poder darle mas fruto a este emprendimiento que crece día a día.



GRAND PRIX F1 INTERLAGOS - SAO PAULO	
1.581	940

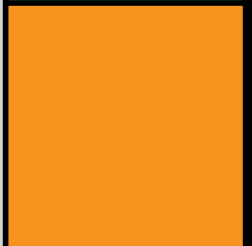
PANAMA & CRUCERO HORIZON	
1.581	940

www.igneostudio.com
www.eurovips.com
www.eurovips.com/ego

Adrián Rosales

Sede Lomas

Durante estos últimos años, Adrián ha estado involucrado en una diversa serie de proyectos como diseñador e ilustrador para clientes tan conocidos como Electronic Arts, Dreamworks, JPMorgan, Mattel, Playdom y Globant, entre otros. También ha dirigido tareas de alto rendimiento orientado a videojuegos, aplicaciones, sitios web, ilustraciones, logotipos, animaciones y arte en 3D, logrando excelentes resultados en cada entrega. A pesar de que está trabajando para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico, toda la formación recibida y la experiencia a lo largo de estos años han hecho un excelente profesional con un rendimiento excepcional y un montón de proyectos exitosos en su haber.



STEVE

JOBS

(1955-2011)

Steve Jobs nos dejó a los 56 años. Sin duda alguna, el mundo pierde al más grande genio de la tecnología; el que la revolucionó y con estilo. El hombre que le dio vida a Apple y Pixar, a quien le debemos las computadoras personales, tablets, celulares, el nuevo almacenamiento de música, y la animación digital. Alguien a quien recordaremos por siempre todos los diseñadores del mundo. Desde San Serif le rendimos un humilde homenaje con este cubecraft para armar.



CUBECRAFT



*MODELO TERMINADO

