

Lexicón *para* el diseño gráfico

Conceptos fundamentales para su estudio

León Felipe Irigoyen



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Qartuppi.

Lexicón *para* el diseño gráfico

Conceptos fundamentales para su estudio

León Felipe Irigoyen



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Qartuppi.

Lexicón para el diseño gráfico

Conceptos fundamentales para su estudio

León Felipe Irigoyen

Lexicón para el diseño gráfico
Conceptos fundamentales para su estudio

1era. edición, junio 2021

ISBN versión EPUB 978-607-518-422-7

ISBN versión EPUB 978-607-8694-11-2

DOI 10.29410/QTP.21.01

D. R. © 2021 León Felipe Irigoyen Morales 

D. R. © 2021 UNIVERSIDAD DE SONORA
Blvd. Luis Encinas y Rosales s/n. Col. Centro
Hermosillo, Sonora, C. P. 83000, México
<https://www.unison.mx>

D.R. © 2021 Qartuppi, S. de R. L. de C. V.
Villa Turca 17. Col. Villas del Mediterráneo
Hermosillo, Sonora, C. P: 83220, México
<https://www.qartuppi.com>

Editado con recursos del Proyecto PROFEXE 2020.

Dictaminación

Cynthia Lizette Hurtado Espinosa, Universidad de Guadalajara
(Guadalajara, México)

Erika Anastacia Rogel Villalba, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
(Ciudad Juárez, México)

Claudia Alejandra Sánchez Orozco, Universidad Complutense de Madrid
(Madrid, España)

Revisión técnica

José Alberto Abril Valdez, Universidad de Sonora (Hermosillo, México)

Juan David Atuesta Reyes, Universidad Católica de Pereira (Pereira,
Colombia)

Ramón Iván Barraza Castillo, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
(Ciudad Juárez, México)

Marlen Castellanos Uralde, Instituto Superior de Diseño (La Habana, Cuba)

Ana Milena Castro Fernández, Universidad Santo Tomás (Bogotá,
Colombia)

Irma Carrillo Chávez, Universidad Autónoma de San Luis Potosí (San Luis
Potosí, México)

Saúl Manuel Esparza Lozano, Universidad de Sonora (Hermosillo, México)

María Cecilia Mariaca Cardozo, Universidad Católica Boliviana (La Paz,
Bolivia)

Andrea Lucía Medina Gómez, Pontificia Universidad Javeriana (Santiago de
Cali, Colombia)

Beatriz Irene Mejía Modesto, Universidad Autónoma Metropolitana, unidad
Azcapotzalco (Ciudad de México, México)

Elisabet Rodríguez-Flores Imbernon, Escola d'Art i Superior de Disseny de
València (Valencia, España)

Edith Jacqueline Romero García, Universidad de Sonora (Hermosillo,
México)

Edna Guadalupe Téllez Morales, Universidad de Sonora (Hermosillo,
México)

Luz del Carmen Vilchis Esquivel, Universidad Nacional Autónoma de
México (Ciudad de México, México)

Corrección de estilo

Diana Eugenia Bastida Cabello

Aline Espíndola Hernández

Formación

Bredna Lago

Validación

Andrés Gómez Eguiarte Zepeda

Catalina Guiffo Cardona

Stefanya Ríos Padilla

Pablo Salazar Terán

Nota importante

La información incluida en este libro ha sido revisada por pares académicos en múltiples ocasiones, pero en algunos casos ha sido imposible garantizar con total certeza los datos bibliográficos e históricos contenidos, debido a que las fuentes presentan discrepancias entre sí. Cuando no fue posible conciliar distintos puntos de vista respecto a la descripción de procesos técnicos, demarcaciones temporales o caracterizaciones de estilos, se buscó la mejor forma de explicar las entradas, procurando siempre mantener el sentido de manera que sea útil para su estudio.

Cabe señalar que este proyecto se realizó únicamente con fines académicos, por lo que el uso de nombres comerciales y marcas registradas ha sido sólo a manera de ejemplo y sin buscar afectar a los titulares de sus respectivos derechos. Lo mismo ocurrió con las referencias culturales a productos, obras, empresas y organizaciones a los que aquí se alude únicamente como ejemplo y que se buscó, en lo posible, distaran de ser regionales.

Esta obra se puede emplear como un documento de consulta, si se exploran sólo algunas entradas para resolver rápidamente dudas concretas relacionadas con el diseño gráfico, o bien, como un libro que llevará a una lectura continua en orden alfabético. Si se detectan omisiones y errores, o se producen sugerencias que puedan mejorar el trabajo presentado, se agradecerá profundamente que se hagan llegar directamente al autor.

León Felipe Irigoyen

leon.irigoyen@unison.mx

*UNIVERSIDAD DE SONORA, Departamento de Arquitectura y Diseño
Blvd. Luis Encinas y Rosales s/n. Edificio 3-O. Col. Centro. Hermosillo,
Sonora, C. P. 83000, México*

Tabla de contenido

[Prólogo](#)

[Presentación](#)

[Abreviaturas empleadas](#)

[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](#)

[Índice](#)

[Referencias](#)

[Acerca del autor](#)

[Colofón](#)

Esta obra está hecha pensando en y dedicada para todo aquel estudiante que se atrevió a levantar la mano e hizo evidente su incapacidad de vivir con dudas.

Gracias a todos los profesores que gozan explicando cosas hasta suprimir definitivamente un desconocimiento. Espero que este trabajo les resulte de gran ayuda todos los días.

*Con gran admiración para la autodenominada tejedora de calcetines,
María Moliner,
y al cirujano militar con desarreglo mental, William Chester Minor,
cuyas intensas vidas y enormes esfuerzos han inspirado este trabajo.*

“No es propio de un hombre sensato someter ciegamente su persona y su alma al imperio de las palabras; prestarles una fe entera, lo mismo que a sus autores; afirmando que estos poseen sólo la ciencia perfecta, y formar [...] este maravilloso juicio de que no hay nada estable, sino que [...] todo está en un movimiento y cambio perpetuo.”

Platón

Cratilo (o la exactitud de los nombres)

Prólogo

Esta obra fue creada en un intento por remediar el caudal de términos que rodean las diversas disciplinas que alimentan el conocimiento, tanto de la comunicación gráfica, como de las artes y las disciplinas afines al diseño gráfico. Es bien sabido que el uso continuo de cualquier palabra pasa a formar parte de nuestro vocabulario cotidiano y, sin embargo, muchos profesionistas no conocemos a plenitud (ni somos conscientes de) el gran número de conceptos relacionados con nuestro quehacer diario. Este *lexicón*, palabra utilizada para nombrar apropiadamente a este trabajo —ya que por su definición se sabe que es «el conjunto de vocablos y tecnicismos empleados en una profesión o disciplina, consolidados a partir del uso y la necesidad, y sujeto a constantes cambios»—, nos permite acercarnos a ciertos términos para nombrar actos, elementos y situaciones precisas de procesos y métodos, tanto de uso cotidiano como especializado.

Ya que el amplio conocimiento que debe tener un profesionista dedicado al diseño gráfico está relacionado con conceptos y nomenclaturas que conciernen a las matemáticas, la geometría, la óptica, la semiótica y retórica, la hermenéutica, la psicología, la sociología, la historia y, sobre todo, a los usos y costumbres que nos refiere cada cultura, gremio o sociedad; y sumando a ello que el acelerado cambio en las formas de comunicación —las llamadas *nuevas tecnologías*— ha generado múltiples maneras de producir y divulgar los mensajes con inmediatez, acto que conlleva un dominio de la comunicación y el lenguaje establecido para tal función, se comprende, en parte, la gran diversidad de vocablos utilizados por los profesionistas de habla española para referirse a una misma cosa, lo que ha propiciado que escasamente nos podamos comunicar de manera eficaz y comprensible. En ese sentido, es notorio el esfuerzo del autor por investigar todas las variantes posibles con que se nombra un objeto o una situación, así como por adjudicar una definición clara, plausible y aplicable a cada una de ellas. Como ejemplo, tenemos la palabra *apofenia*. Recordé al leerla un trabajo que realicé hace muchos años sobre la *pareidolia* y pensé: “esto se parece a la *pareidolia*”; luego vi que se hacía referencia a ella, lo que habla de un cuidadoso trabajo de relaciones con las palabras.

El *Lexicón para el diseño gráfico* está estructurado de forma tal que pueda ser utilizado por alumnos y docentes involucrados en esta disciplina, así

como por cualquier persona que intervenga en procesos, tanto relacionados con la concepción de diseños, como con las cadenas de producción y distribución vinculadas a esta profesión. Así, encontramos mil setecientas diecisiete entradas ordenadas en forma alfabética, muchas de los cuales contienen referencias cruzadas, ya sea en el campo de la disciplina que le da nombre al libro o en otras afines, por lo que cobra importancia remitirse a las abreviaturas que se generaron para este efecto, lo que permite identificar la naturaleza de cada uno de los términos. De este modo, encontramos algunos conceptos relacionados con disciplinas aparentemente dispares, como el cine (*CIN*), la filosofía (*FIL*), o bien, la lingüística (*LIN*), la tecnología (*TEC*) o la mercadotecnia (*MKT*). Respecto a aquellos que contienen referencias cruzadas es importante señalar que la tecnología que nos ofrece el formato de libro electrónico nos dará la oportunidad de seleccionar el término de manera que se pueda vincular inmediatamente con otro similar, de forma rápida y efectiva.

Es evidente que la intención del autor no es erradicar términos de uso cotidiano, ya que esto sería sumamente pretencioso, sino más bien tratar de mitigar, en la medida de lo posible, la carencia de consensos en el lenguaje utilizado por los profesionales del diseño, además de propiciar el buen uso de un léxico disciplinar en este campo del conocimiento, hecho que —está de más decir— siempre confiere seriedad y profesionalismo al diseñador ante la sociedad. Es importante mencionar que el compromiso a futuro será continuar con la búsqueda y el análisis de nuevos términos que enriquezcan nuestro vocabulario y nos permitan incrementar la buena comunicación entre pares. Reconozco, entonces, la gran aportación que el maestro León Felipe Irigoyen nos otorga con la divulgación de la presente obra.

Irma Carrillo Chávez
Facultad del Hábitat
Universidad Autónoma de San Luis Potosí
San Luis Potosí, México
Julio de 2020

Presentación

Esta obra es resultado de un proyecto de investigación iniciado durante el verano de 2018, cuya finalidad prioritaria era integrar y explicar aquellos términos juzgados como indispensables para la formación universitaria del diseñador gráfico, los cuales abarcan conceptos, siglas, materiales, expresiones, herramientas de trabajo, métodos, disciplinas, objetos, técnicas, elementos tecnológicos, componentes, períodos históricos, estilos, lenguajes y actividades, principalmente. Cada uno de los términos incluidos posee distintos orígenes disciplinares, por lo que se trata de un libro *para el* y no necesariamente *de* diseño gráfico.

En un momento en que las diferencias contextuales, metodológicas y tecnológicas entre instituciones de Hispanoamérica, y la falta de una labor de consenso académico al respecto, han fomentado un uso indiscriminado de expresiones inapropiadas, poco precisas o actualizadas, con un empleo excesivo de regionalismos y neologismos sin sentido, que derivan en una fuente de problemas comunicativos en nuestra disciplina debido a su heterogeneidad llena de discrepancias difícilmente conciliables, en especial debido al vacío en las fuentes accesibles al estudiantado, surge la necesidad de determinar un lenguaje relativamente común que contribuya a la comprensión y utilización adecuada de la terminología para el diseño gráfico.

Se consideró indispensable desarrollar un documento pensado en los estudiantes, de carácter práctico y flexible, que respondiera a las necesidades de la gran variedad de temas que competen al diseño y, sobre todo, que permitiera presentar actualizaciones constantes. También se estimó importante que, desde el principio, el material estuviera consensuado entre académicos de múltiples instituciones de Hispanoamérica, con formaciones y áreas de especialización diversas, para que el contenido fuera de uso común y se pudiera adaptar fácilmente a distintos programas educativos.

El resultado no busca ser un tratado intelectual rígido que regule el uso *correcto* de términos, sino que intenta convertirse en un vehículo de aprendizaje y de apoyo docente, conjuntando entradas que se pueden consultar de forma independiente, explicadas de forma clara y con el contenido suficiente para resolver dudas cotidianas. La ausencia deliberada

de apoyos visuales tiene el propósito de mejorar las habilidades comunicativas y fomentar la calidad de los contenidos didácticos, contrarrestando la dependencia excesiva de elementos tecnológicos, diagramaciones o consultas externas ante la necesidad de explicar algo sin ambigüedades o vaguedades. A su vez, se procuró que el contenido mantuviera la certeza y veracidad esperada de una enciclopedia, pero redactado de una forma afable y contextualizada, incluyendo ejemplos cuando se consideró conveniente; todo con la intención de enriquecer la experiencia universitaria.

El *Lexicón para el diseño gráfico* tiene como finalidad última ser una fuente de consulta confiable, por lo que desde el principio se planteó la importancia de apoyarse en un comité internacional de revisión técnica, conformado por compañeros de la Universidad de Sonora y colegas de instituciones de México, Colombia, Bolivia, Argentina, Cuba y España, a quienes se agradece profundamente su participación y enorme dedicación a este proyecto. Todos fueron clave al revisar puntualmente la redacción y extensión, corregir de forma significativa algunos términos, confirmar la minuciosidad de las explicaciones, limitar la cantidad de connotaciones y juzgar la pertinencia de ejemplos. El cambio de perspectiva también fue fundamental para eliminar inconsistencias y desaparecer modismos que limitaran su comprensión, así como para determinar la claridad y el tono ideal a emplear, donde se prefirió explicar claramente y con una redacción afable, sin afectar la precisión técnica.

Por su parte, cabe mencionar que la lista original de entradas contempladas llegó a tener poco más de dos mil quinientas, por lo que fue necesario reajustar el criterio de selección de acuerdo con la inmediatez y las necesidades estimables en cualquier diseñador gráfico. Se depuraron aquellos conceptos lejanos a los intereses disciplinares o vagamente relacionados, los de carácter excesivamente técnico, las marcas registradas y los nombres de productos comerciales; también se decidió eliminar por completo las referencias a asociaciones, colectivos, movimientos, proyectos, personajes famosos y algunas obviedades que no requerían explicación. A su vez, se excluyeron materiales, instrumentos y herramientas, sobre todo por la enorme variación en la disponibilidad regional y la adaptación de los nombres. Con respecto a los extranjerismos, muchos se mantuvieron sin cambios porque tienen una adopción total en nuestro idioma, al ser términos

técnicos de uso común en la disciplina, o bien por las posibles confusiones adicionales que podían generar de presentarse su traducción literal; sin embargo, aquellos que cuentan con un término equivalente más apropiado en español, dirigen al lector a él. Quizá su presencia pudiera parecer excesiva, pero al considerar que la cantidad total de conceptos únicos supera los mil seiscientos treinta, en proporción no resultan ser tantos.

Finalmente, el gran reto consistió en la extensa labor de redacción y corrección de cada una de las entradas, que requería la consulta simultánea de varias fuentes bibliográficas, así como la discusión frecuente con miembros del comité respecto a la interpretación de algunos conceptos complejos y la determinación de la mejor forma para explicarlos. La redacción no incluye citas en su contenido, pues se prefirió formar un texto explicativo (no dogmático, ni normativo) que sirviera como conciliación entre las ideas de múltiples autores, dando prioridad a la pragmática estudiantil, sin convertirse en una simple paráfrasis de las fuentes bibliográficas revisadas.

Como se muestra, la extensión y la ambición de este proyecto son amplias y, sin embargo, ya que el diseño gráfico es una disciplina híbrida y multifocal cuya comprensión varía con el paso del tiempo, la primera edición de esta obra es sólo un paso entre el largo camino de materiales didácticos requeridos para consolidar la carga conceptual que todo estudiante debería manejar hábilmente y que, al ponerse a su alcance, podrá impactar de forma directa en su bagaje cultural, así como en su desempeño profesional.

En conclusión, la labor docente deberá continuar con su ejercicio de autoanálisis respecto a la expresión y referencia disciplinar, documentando y categorizando sistemáticamente los saberes, para coadyuvar en la correcta asimilación de los términos más pertinentes para la formación de los encargados de diseñar el futuro. Se espera que este tipo de esfuerzos interinstitucionales sean más comunes y ocupen un rol destacado en el perfeccionamiento de planes de estudio, al igual que en la colaboración internacional y en el desarrollo de mejores materiales didácticos, capaces de formar profesionales más críticos y preparados, con mayores posibilidades de adaptación a contextos cambiantes. Todo ello a favor del futuro de nuestros estudiantes y de la valoración universal de nuestra disciplina.

León Felipe Irigoyen Morales
Academia de Investigación e Innovación en Diseño
Universidad de Sonora
Hermosillo, México
Septiembre de 2020

Abreviaturas empleadas

ART arte

CIN cine

COM comunicación

DIS diseño

EDIT editorial

EMP empaque

EXT extranjerismo

FIL filosofía

FOT fotografía

GEOM geometría

HIST historia

IMP impresión

LING lingüística

MKT mercadotecnia

NEG negocios

PSIC psicología

PUB publicidad

RET retórica

SEM semiótica

TEC tecnología

TIP tipografía

A

- a caja** *EDIT* Término empleado en **diseño editorial** para referirse a los elementos gráficos cuya alineación coincide con los límites establecidos por una **caja tipográfica**. Es un recurso de composición que ayuda a proyectar orden y regularidad, al integrar sus componentes a los espacios ocupados por el texto.
- a doble cara** *IMP* También llamada *impresión dúplex*, en **diseño editorial** se refiere a la **reproducción** de documentos que aprovecha ambas caras de una hoja de papel o **soporte** similar para reproducir un diseño que contempla el uso simultáneo del **anverso** y **reverso**. Esto se presenta normalmente en aplicaciones como **libros** y **revistas**, pero puede darse también en **volantes** y **folletos**. Su **automatización** dependerá de la tecnología incluida en el **sistema de impresión** a utilizar, ya que de otra forma se tendría que alimentar manualmente el papel ya impreso por una cara (véase **registro**).
- a fibra** *IMP* Expresión que se refiere a la coincidencia de la **impresión** de un documento con la estructura fibrosa del papel o **soporte** similar; esta se extiende en un solo sentido (como la veta de la madera) y, cuando se imprime de forma paralela, facilita el corte y **plegado**. Por el contrario, cuando estas acciones se hacen ignorando la orientación lógica del **papel** (es decir, *a contrafibra*), se producen errores diversos, como deformaciones, abertura de las **pastas** o quiebres, también llamados *rotura de fibra*.
- a una cara** *IMP* Impresión que utiliza solamente una de las caras del papel, lo cual determina el anverso. Se produce en **carteles**, **empaques**, papelería institucional y otras aplicaciones que deliberadamente ignoran el reverso o lo utilizan para su adherencia (como en el caso de **calcomanías** y estampillas).
- abecedario** (véase **alfabeto**).
- aberración cromática** *FOT* Distorsión óptica que se presenta como un desfase de color en los contornos de los objetos de una imagen fotográfica cuando un **lente** no es capaz de enfocar todos los haces de luz de distintos

colores en un mismo punto. Esto se debe a que la **distancia focal** varía de acuerdo con las longitudes de onda del espectro de **luz** visible, lo cual se corrige fácilmente con un **editor de imágenes ráster**, programa capaz de *reorganizar* dichos desfases.

abertura *DIS* Espacio existente entre dos elementos o espacio vacío evidente en un objeto, que se considera como un defecto en la fabricación o composición de algo que debería interpretarse como una sola unidad o poseer una superficie continua. Aunque la palabra se utiliza como sinónimo de **apertura**, este es un término fotográfico distinto.

abogado del diablo Concepto originado en derecho eclesiástico para aludir a la persona cuyo oficio era objetar, exigir pruebas y descubrir errores en documentos. En la actualidad, esta función se aplica al desarrollo de ideas y de productos que requieren el mismo escrutinio, común en proyectos o sistemas complejos. La persona que cumpla esta función deberá demostrar y exponer las virtudes y defectos de una propuesta de diseño, propia o ajena, a través de un análisis profundo y con una **crítica** objetiva.

abreviatura *LING* Representación reducida de una palabra que se produce al escribir sólo una parte de ella, pero conservando su significado y su capacidad de ser entendida fácilmente. Es común que esta reducción en el número de caracteres se genere por convenciones regionales o disciplinares (por ejemplo, *izq.* para *izquierda*, *srt.* para *señorita*, o *atte.* para *atentamente*) y, también, que se ocupe en algunos títulos de profesiones (*ing.* para *ingeniero*, *prof.* para *profesor*), así como en los símbolos y compuestos químicos (*Sb* para *antimonio*, *HC* para *hidrocarburos*) (véase **sigla**, **acrónimo**, **iniciales**).

absorbencia *IMP* También conocido como *capilaridad*, se refiere a la capacidad que tienen diferentes **soportes** (tales como **papel**, **pergamino**, cartoncillo o cartón) para ser impregnados por diferentes tipos de **tintas**. Esto depende del origen de las fibras que los componen y del grado de cohesión, rigidez y permeabilidad que tengan; así como de factores ambientales, como la humedad relativa o la temperatura.

abstracción **1** *PSIC* Operación mental que aísla conceptualmente alguna propiedad o función de un **objeto** para analizarla o estudiarla por separado, ignorando otros rasgos del concepto en cuestión. **2** *ART* Recurso

empleado en **pintura** e **ilustración** que se relaciona con la capacidad de extraer una parte y manejarla por separado. Se basa en la transformación de la realidad observada, reduciéndola a un número mínimo de elementos reconocibles con distintos niveles de **iconicidad**.

abstract (véase **resumen**).

abstracto *ART* Condición en la cual los elementos que conforman una **composición** se presentan sin apego a la representación realista de las cosas. Puede generarse incluso cuando no se haya obtenido por medio de la **abstracción** de algo real, sino como una manifestación de sus propias **formas**, **manchas**, trazos o **texturas**, a través de cualquier combinación de técnicas o colores. Constituye el polo opuesto a lo **figurativo**, donde la expresión es completamente directa y dependiente de la realidad perceptible.

absurdo *FIL* Conjunto de expresiones exageradas e irracionales que, al encontrarse en contradicción con el **sentido común** y el curso natural de los fenómenos, se juzgan como extrañas, falsas, incómodas, ridículas o perturbadoras. Sirve para referirse a todo aquello generado por el **pensamiento mágico** y a todo tipo de representaciones “imposibles” (de donde deriva su nombre en griego). Sin embargo, resulta ser un interesante recurso de desarrollo creativo empleado en literatura (sobre todo en el **realismo mágico**) y en trabajos del **dadaísmo** y el **surrealismo**, donde se manifiesta como un conflicto entre lo que se percibe como carente de sentido y la búsqueda de significado a través de una concepción normada.

acabado *IMP* Etapa final del proceso de **impresión** o manufactura de objetos, en la que se modifican las propiedades de la **superficie** de un producto (perceptibles tanto por el tacto como por la vista) al recubrirse de materiales adicionales (véase **barniz**) o aplicarse cortes y efectos especiales (véase **troquel**). Tiene una función fundamentalmente estética, pero otros aspectos como la esterilidad, la impermeabilidad o la durabilidad se ven afectados por esta última parte del proceso. También incide en la **solidez**, el mantenimiento y la forma como se percibe la **calidad** de un objeto.

accesibilidad *DIS* Facilidad con la que cualquier **usuario** puede utilizar una herramienta, emplear un **objeto**, entrar a un lugar o aprovechar un servicio sin importar su condición sociocultural o limitaciones técnicas, cognitivas

ni físicas. Es importante estudiar con **empatía** todas las posibles situaciones de uso para reducir la mayor cantidad de obstáculos y así generar un profundo entendimiento (véase **insight**) acerca de lo que se requiere y desea. Se hace este análisis para mejorar la **experiencia de usuario** sin necesidad de una capacitación, una explicación o una guía. Por ejemplo, la **ergonomía** ambiental y la **orientación espacial** facilitan el desplazamiento de las personas en entornos físicos. Por otro lado, las **interfaces de usuario** hacen indispensable un correcto orden y cierta **densidad de información** para mejorar su apreciación, así como el uso de **íconos** o texto en varios idiomas para extranjeros y turistas; también ocupan grandes **puntajes** y contrastes apropiados para los débiles visuales, y recurren al refuerzo de señales hápticas y auditivas, así como a otros factores que posibilitan y amplían la satisfacción de múltiples usuarios potenciales.

aceleradora *NEG* Organización que impulsa el crecimiento de una **empresa emergente** por medio de programas de asesoría, establecimiento de contactos y componentes educativos en un tiempo determinado y con objetivos concretos. Su propósito es hacer crecer rápidamente iniciativas empresariales ya formadas, con un proceso altamente competitivo, pero sin las limitaciones de una **incubadora** tradicional (más enfocada en el área administrativa y centrada en las etapas iniciales del desarrollo).

acento *DIS* Énfasis que se le otorga de forma deliberada a cierto elemento dentro de una **composición**. Por lo general, esta variación en el ritmo, la intensidad, la posición o el tratamiento hará que se perciba con un grado **jerárquico** distinto y se juzgue como especial. Su contraste con el **fondo** puede ser sonoro, cromático, lumínico (como en la **pintura** que emplea el **claroscuro**), de **enfoque** (como una fotografía con poca **profundidad de campo**), dimensional, o bien, puede centrarse en las particularidades de un individuo (como en el caso de una **caricatura**).

acentos *TIP* Categoría de **signos diacríticos** capaces de afectar la intensidad y entonación de un vocablo, modificando así su pronunciación y sentido. Estas marcas ayudan a determinar el realce fonético de la sílaba tónica de una palabra, lo que en lingüística se conoce como *acento léxico*. Dentro de esta categoría se encuentran el *acento agudo* o *tilde* (´), que es el único empleado en español; el *grave* (`), ocupado en francés, catalán e italiano, así como en transliteraciones del vietnamita o el mandarín (sobre

è, ù, Ŵ, ÿ); el *acento largo* o *macrón* (¯), empleado en fonética, en métrica grecolatina y en la romanización del japonés (ō, ā); el *acento breve* (˘) —ya sea *curvo* (Ā, ĩ, ǒ, Ĩ, ĳ) o *invertido* (˘), el último de los cuales tiene la forma superior de un círculo (Ū, ŕ, Ê, î)—, usado en el **alfabeto** cirílico para indicar vocalizaciones cortas; el *acento circunflejo* (^) —con forma angular (Ô, û, ê)—, empleado en el idioma rumano, noruego o portugués; y el *acento anticircunflejo* o *carón* (ˇ), ocupado para hacer palatal el sonido de una letra, en esloveno o checo (š, Ž, č). También existen versiones repetidas del *agudo* y *grave* —llamadas *doble tilde aguda* (˝) y *doble tilde grave* (˝)—, utilizadas en húngaro y eslovaco (Á, ĩ, M, ŷ, Ū) y en otras lenguas que emplean el alfabeto cirílico (ö, R̂, è). En esta categoría también puede incluirse el *punto diacrítico*, el cual puede ser *superior* —o *punto elevado*— (ğ, ç, Ž) o *inferior* (Œ, ș, R, γ, x), con funciones fonéticas distintas dependiendo del idioma, e incluso en combinación con otras marcas (Ā, ĉ, Ī, Ū, ŵ).

acoplamiento *TEC* Fusión permanente entre dos o más **capas** visibles, entre sí o con el **fondo**, lo cual se da típicamente en un **editor de imágenes ráster**, pero también se puede dar en otros programas. Aquellas capas que modifican parcial o temporalmente a otra, por su orden o nivel de **transparencia**, perderán la capacidad de editarse una vez acopladas, por lo que se recomienda confirmar dicha acción antes de exportar o intentar reducir el peso del archivo.

acordeón 1 *IMP* Tipo de **encuadernación** o plegado de documentos donde el **soporte** se dobla al menos dos veces variando su dirección, como en forma de **zigzag**. Es frecuente en el diseño de **folletos** o en **libros** que incluyen un **folio** de mayor tamaño que se ajusta al tamaño final (como mapas en una enciclopedia, ilustraciones en libros de arte o carteles en una revista). **2** *TEC* En el **diseño web** y de interfaces se le llama así al recurso que permite agrupar varios elementos de la misma categoría en menús desplegables, los cuales pueden mostrar u ocultar su contenido al ser activados.

acrílico *ART* **Pintura** de secado rápido manufacturada comercialmente desde 1950, creada a partir de **pigmentos** suspendidos en una emulsión de plásticos sintéticos. Como técnica de **pintura**, es posible obtener resultados en un rango que va de lo diluido a lo denso, dependiendo de la cantidad de agua presente, produciendo resultados comparables a la

acuarela o, en el otro extremo, al **óleo**. Por sus características químicas, se puede verter o aplicar directamente sobre el **soporte**, por lo que no es necesario utilizar ningún solvente ni tampoco preparar el **lienzo** con recubrimientos previos (como el *gesso*); por otro lado, es posible alterar su secado por medio del uso de retardantes.

acromático *FOT* Todo aquello conformado sólo por los colores *blanco* y *negro* (cuando se incluyen tonalidades se emplea el concepto **escala de grises**). Aunque literalmente el término significa “sin color”, técnicamente de lo que carece es de **matiz**, puesto que si no tuviera color sería **transparente**. No debe ser utilizado como sinónimo de **monocromático**, ya que este puede incluir color.

acrónimo *LING* Unión de partes de dos palabras que sirven para formar una nueva, sumando así sus significados (por ejemplo, *ofimática*, de *oficina* e *informática*; **infografía**, de *información* y *gráfica*), o para facilitar su uso (como *anfetamina* para *alfa-metilfenetilamina*). También surgen de adaptaciones de vocablos en otros idiomas (*bit*, de *binary digit*; *emoticon*, de *emotion* y *icon*; **voxel**, de *volumetric picture element*), o a partir de una **sigla**, siempre y cuando no implique su deletreo (como *láser* o *radar*) (véase **nombre acrónimo**).

acta constitutiva *NEG* Constancia notarial o documento legal similar, para integrar una **persona moral**, en la que se registra toda la información referente a la constitución de una sociedad empresarial o asociación de cualquier tipo. En ella, se especifican los objetivos, los integrantes y dirigentes, las funciones de estos y, esencialmente, la intención principal de formar dicha sociedad (conocida como *objeto social*). También se identifica el valor y la distribución de sus participaciones, los elementos tangibles que conforman sus activos, así como el lugar, la fecha y la forma en que se constituye.

action painting *ART* **Obras** que se realizan de manera espontánea e intuitiva al escurrir, arrojar, salpicar o manchar una superficie con **pintura**. El término fue acuñado en 1952 por el crítico Harold Rosenberg para describir la **técnica pictórica** desarrollada por Jackson Pollock, relacionada directamente con el **expresionismo abstracto**. La *acción de pintar* (su traducción literal) incluye un factor accidental y azaroso en la creación artística, producido a través de movimientos corporales

controlados, modificando de forma rítmica el flujo de pintura sobre el **lienzo**, acción incorporada simbólicamente al resultado obtenido (véase *color field*).

activación *MKT* Conjunto de actividades de **mercadotecnia** de tipo **BTL**, **relaciones públicas** o **branding** que busca reposicionar una marca o presentar un nuevo producto o derivación, por medio de un nuevo tipo de relación entre un **cliente** con la empresa. Suele haber un elemento **lúdico** o actividades sorpresivas de carácter temporal e *in situ* que intervienen en el inusual proyecto de **promoción**, que pretende generar contenidos y menciones en **redes sociales**, así como recomendaciones **voz a voz** para promover **lealtad a la marca**. Pueden ser desde algo tan sencillo como repartir **artículos promocionales** hasta grandes **campañas** de **transmedia**.

actividad 1 *DIS* Movimiento aparente de un elemento visual, el cual se provoca por un fuerte **contraste** cromático, que puede percibirse como vibración, o se sugiere por las características de sus formas. **2** *NEG* Conjunto de operaciones generadas por una empresa que conforman las tareas fundamentales de su *objeto social*, es decir, su **función** primaria y razón de ser, la cual suele generar **utilidades**.

activo *NEG* Cada uno de los bienes económicos que posee una empresa u organización. Se clasifican en: *líquidos* (como la materia prima y los productos que se tienen en existencia para la venta), *fijos* (como los bienes inmuebles, que no buscan y que no pueden convertirse en dinero fácilmente), *financieros* (títulos que dan derecho a ingresos futuros) e *intangibles* (como el valor de una **marca registrada**). También hay otros con designaciones específicas dependiendo del tipo de empresa y del país de origen.

acuarela *ART* **Técnica pictórica** y material que contiene **pigmentos** (típicamente secos y duros) que se activan y diluyen al combinarse con agua; estos pueden presentarse en tubos, pastas o pastillas de diferentes formas, e incluso en lápices de colores. Con fines artísticos y decorativos, su aplicación convencional se lleva a cabo con pinceles que permiten generar su acuosidad y traslucidez característica sobre **papeles**, lienzos o telas que poseen cierta capacidad de absorción de líquidos.

acutancia *FOT* Cantidad de **contraste** presentada en los límites de dos zonas con **brillos** distintos, la cual ayuda a distinguir los contornos de un

objeto claro con un fondo oscuro y viceversa. Por ejemplo, al ajustar los niveles de contraste de una fotografía en *blanco y negro*, no sólo se ven afectadas las zonas de uno u otro tono, sino que sus orillas se presentan con mayor *dureza* dependiendo de la **nitidez** empleada. También sirve para acentuar jerárquicamente los elementos de una imagen, aunque en realidad no afecta la resolución con la que se presentan.

ad hoc *EXT* Expresión en latín que significa “para esto”. Se refiere a las soluciones específicamente diseñadas para un problema en particular; no generalizables y, por lo tanto, no reutilizables en situaciones futuras. También sugiere que algo es puntual, perfectamente apropiado y justo lo que se necesita.

ad honorem *EXT* Actividades que se realizan sin recibir un pago a cambio, pues —como su nombre lo indica— se llevan a cabo “por el honor” de hacerlas. En ocasiones, al referirse a ellas se utiliza de forma indistinta el término ***pro bono***, aunque su uso es más común en derecho y apunta al desempeño de un trabajo para el bien público, práctica que resulta útil para la proyección personal o la conformación de un **portafolio** con **clientes** reales.

ad lib *EXT* Abreviatura de la expresión latina *ad libitum*, que significa “a voluntad” o “al gusto”. Constituye un elemento o recurso que brinda libertad a quien realiza una propuesta en un esquema disciplinar determinado. Es empleado comúnmente en música y en **cine** para referirse a los espacios donde es posible improvisar o modificar las acciones “como se desee” para hacerlas más naturales o cómodas; o donde se dan directivas o cursos de acción generales en vez de instrucciones rígidas. Es frecuente en el diseño de **portadas** para **revista** o en concursos para etiquetas conmemorativas de productos, donde sólo se especifican algunos elementos inamovibles, dando total libertad de creación en el contenido o en la **ilustración** a emplear. En otros esquemas no es necesariamente algo positivo, ya que prioriza los gustos del creador de una **obra** en lugar de responder a las necesidades o deseos del **mercado meta**.

adaptación *DIS* Transformación deliberada de un resultado previamente obtenido o **ajuste** de un producto de diseño para que desempeñe funciones diferentes a las originalmente planeadas. Es común en la ingeniería y en

áreas donde se permite la improvisación. En realidad, las modificaciones son realizadas en **obras** de distintos **medios** que requieren seguir pautas definidas, por lo que pueden implicar no sólo la edición de su **formato**, sino también componentes de censura, a través de la eliminación parcial o total de contenidos para públicos sensibles o con tradiciones culturales distintas. Por ejemplo, la adecuación de historias folclóricas alemanas del **Medievo** para amoldarse al ideal romántico de los **dibujos animados** norteamericanos; la mutilación genital de estatuas del **clasicismo** griego para ajustarse a la moral judeocristiana europea; o el reacomodo de personajes en **carteles** promocionales para **cine** respecto al tipo de **mercado meta** que se persigue (véase **transmedia**, **versatilidad**).

adhesivo *IMP* Sustancia de composiciones químicas múltiples (*acrílicos, líquidos, ceras, pegamentos, cementos, aerosoles, plastilinas*) desarrollada para unir diferentes materiales y **soportes**, con grados variables de fuerza, permanencia y adecuación a la temperatura y humedad ambientales. Su aplicación puede requerir técnicas y herramientas específicas dependiendo de su estado y de los materiales que se busca pegar.

adquisición *NEG* Estrategia administrativa que consiste en comprar, obtener o integrar a la propia una empresa o parte de ella (*función operativa, tecnología desarrollada, línea de productos, oferta de servicios*). Es una práctica común entre empresas con cierto **capital** y constitución que buscan controlar, convertir en filiales o sólo reducir la influencia en otro negocio o industria de **empresas emergentes** exitosas, como pequeñas agencias de **publicidad** o despachos de diseño, a las cuales absorben, tomando así su nombre, personal o cartera de **clientes**. En inglés se distinguen los términos *acquisition* y *takeover*, según el grado de agresividad con el que se realice esta acción y la disposición a ello que tenga la parte menor.

adyacente Significa que algo está junto, cerca o inmediatamente próximo. Como principio de **composición** en un diseño, es un recurso que permite interpretar elementos diferentes como pertenecientes a una sola unidad o con una interrelación obvia, dependiendo del nivel de distanciamiento, es decir, el espacio vacío entre ellos. Este último puede eliminarse completamente cuando los elementos se tocan o fusionan, pero dejan de ser técnicamente adyacentes cuando presentan una **superposición**.

aerodinamismo *DIS* Factor que presentan las **formas** de algunos objetos físicos que oponen poca resistencia al viento, lo que permite un flujo constante a su alrededor, facilitando su interacción con el medio y haciendo más eficiente su paso por el aire, evitando turbulencias. Es un conjunto de principios de física (estudiados por la dinámica de fluidos), cuyo desarrollo se ve aplicado desde principios del siglo xx en el diseño de vehículos aéreos y objetos volátiles (*jets, misiles, cohetes*), automóviles (véase ***streamline***), estructuras de gran tamaño (*edificios, hangares, puentes*), así como en la manufactura de bolas y pelotas de algunos deportes (*golf, ping-pong, fútbol*). La apariencia de estos productos tangibles también es imitada en elementos visuales, donde se desarrolla una estética *aerodinámica* como sinónimo de **modernidad**, lo cual se aprecia en el **futurismo** o el **art déco** y en objetos que no requieren entrar en contacto con el viento para funcionar (*escaleras, lámparas, cafeteras*) (véase ***styling***).

aerografía *ART* Técnica de aplicación de pintura por medio de la aspersion aérea impulsada por un compresor de aire y un *aerógrafo*. Este *último* es un dispositivo neumático que regula la dispersión y concentración de pintura líquida, capaz de generar desde un fino rocío hasta un haz muy concentrado; esta especie de atomizador con forma de **lápiz** permite generar una variedad de efectos y sombreados con mucho control en la densidad de aplicación y generación de **tonos**. Esta técnica, similar a la pintura en aerosol propia del **grafiti**, se popularizó en las décadas de 1970 y 1980 en los retoques y la representación figurativa, en búsqueda de un realismo evidente sobre una gran variedad de **soportes**.

affordance *EXT* Concepto traducido al español como *asequibilidad*, aunque en el contexto del **diseño** se emplea como *ofrecimiento*. Se refiere a las características reales o perceptibles en las **formas** propias de objetos físicos, que hacen las veces de **función** indicativa y sugieren para qué sirven o cómo deben usarse. Es decir, *ofrecen* de forma inherente pistas o información suficiente como guía para su aprovechamiento y empleo de forma intuitiva por parte de los **usuarios**; esto es independiente a su **utilidad** (función práctica), contexto histórico o social (función simbólica), aspecto o calidad (función estética) o **usabilidad** (qué tan fácil es de usar). Constituye un valioso recurso para el **diseño industrial** y de **empaque**, ya que se aplica a subsistemas operativos de todo tipo (*manijas, perillas,*

manivelas, botones, interruptores) o a mecanismos de **cierre** diversos (*roscas, pestañas, tapas*) que sugieren cómo interactuar con ellos. Es útil también en las **interfaces de usuario**, por ejemplo, en los controles de mando de máquinas, en los paneles de instrumentos en vehículos (conocidos como *dashboards*), e incluso en los sistemas de interacción avanzados (véase **GUI**, **HUD**) que traducen dichas acciones a botones táctiles simulados, barras de desplazamiento y otros indicadores visuales sugeridos por el **esqueumorfismo**. El término fue acuñado por James Gibson en 1979, dándole un sentido psicológico, y apareció gracias a Donald Norman, en 1988, con esta **connotación** de vital importancia para el desarrollo de una mejor interacción entre humanos y herramientas (véase **HCI**).

agencia de medios *PUB* Empresa privada o departamento gubernamental que planifica la compra de espacios publicitarios en distintos **medios** de comunicación. También puede crear **anuncios** para canales tradicionales y realizar tareas de **mezcla de mercadotecnia**, **relaciones públicas** o **activaciones**. Cuando se trata de una agencia digital, esta puede dedicarse a la creación de **páginas de aterrizaje**, a la **optimización** en buscadores, al aprovechamiento de **influencers** o a la intervención de *community managers* para la gestión de **perfiles**. Su composición, tamaño y oferta pueden variar dependiendo del mercado que aborde o de los servicios que ofrezca.

agencia de publicidad *PUB* Tradicionalmente es la empresa enfocada en el desarrollo de conceptos creativos aplicados a **mensajes** publicitarios, con la intención de encontrar consumidores para la oferta de servicios y productos de sus **clientes**. Suele realizar una gran variedad de tareas de alta complejidad que van desde los estudios de mercado, el análisis de hábitos de consumo, el desarrollo de investigaciones aplicadas y la creación de un **eslogan** o **copy** específico, hasta la conceptualización de una **dirección de arte** original, atractiva y diferenciadora. La creación de **publicidad** está íntimamente relacionada con múltiples disciplinas, como la **mercadotecnia**, el **diseño gráfico** y la comunicación.

agente de cambio *NEG* Individuo capaz de generar un impacto positivo dentro de una organización, a través de acciones concretas que motiven o impulsen una variación considerable en la dinámica de un entorno. Suele ser el facilitador de un método o el promotor de una tecnología que

produzca un beneficio perceptible para **usuarios**, directivos y públicos diversos (véase **stakeholders**). La inclusión de este tipo de personas es indispensable para revolucionar un espacio de trabajo, pues una actitud proactiva y un notable interés son fundamentales para que se tomen iniciativas en conjunto que influyan directamente en el comportamiento, las acciones o las apreciaciones que otras personas tienen sobre un **proyecto** o empresa.

agente de ventas *PUB* Persona cuya función es conseguir un comprador para la oferta de bienes o servicios de una empresa. Difiere ligeramente de un **ejecutivo de cuenta**, ya que el agente se centra más en la venta, el cobro y el informe, mientras que el ejecutivo sirve de enlace entre la empresa y su **cliente**, dando seguimiento y estableciendo una relación de mayor importancia, inclusive haciéndose cargo de algunas tareas administrativas.

agilidad *DIS* Capacidad que tiene un cuerpo para moverse y desplazarse con facilidad, cambiar rápidamente de dirección y generar acciones dinámicas debido a sus características físicas de flexibilidad y autocontrol, lo cual puede o no estar ligado a la velocidad o potencial de aceleración del ser u objeto. Puede emplearse como concepto de **composición** cuando las características de sus elementos producen un **recorrido visual** adecuado o, en el caso de un documento, un alto nivel de **legibilidad**, en caso de que su forma y lenguaje faciliten la asimilación de su contenido.

agrupamiento *DIS* Tarea que consiste en la combinación de varios elementos independientes para crear un grupo y establecer una configuración nueva, más grande o evidente. Esto puede hacerse para que sean interpretados como una sola unidad (como en el caso de los **imagotipos**), o bien, puede generarse de forma inconsciente debido a la cercanía, dirección o características similares de sus elementos (véase **Gestalt**, **destino común**).

agudeza *DIS* Capacidad que se tiene para entender y captar la naturaleza de algo, particularmente en situaciones complicadas o confusas; o bien, para dar una respuesta acertada y rápida para solucionar un problema o contestar una pregunta. Puede funcionar como sinónimo de ingenio, pero no necesariamente de **creatividad**.

agudeza visual *DIS* Concepto de optometría referente a la capacidad de

percibir e identificar **signos** u **objetos** en relación con las condiciones de **nitidez** e iluminación presentes, así como de apreciar cierta cantidad de detalles a una distancia razonable. En **diseño gráfico** hay que considerar que los **usuarios** cuentan con distintos niveles de *agudeza visual*, por lo que es conveniente usar **fuentes** y **puntajes** apropiados, suficiente contraste cromático y elementos ornamentales bien definidos, así como evitar detalles innecesarios que dificulten la correcta percepción de una propuesta. Esto es aún más relevante en aspectos donde la claridad es un factor fundamental, como en aplicaciones **señaléticas**, en tableros de control o en **empaques** para medicamentos.

aire 1 *DIS* Espacio sin ocupar en una **composición**, por lo general alrededor de su elemento principal, que afecta directamente la **percepción** del diseño que incorpore este espacio vacío como parte de su naturaleza. Se incluye para permitir que los elementos se presenten de forma íntegra y “respiren”, con una intención comunicativa particular al relacionarse con el **fondo**. **2** *EDIT* En **diseño editorial**, es un término empleado al producir una **mancha tipográfica** clara, a partir de recursos como: un elevado nivel de **interlineado**, **medianiles** y **márgenes** generosos, o **fuentes** de peso **ligero**; los cuales producirán grandes áreas vacías. **3** *CIN* En **cinematografía**, se entiende como un error en el **encuadre**, porque la orientación de la cámara o la amplitud inapropiada de la **escala** genera una gran cantidad de espacio sin utilizar, lo cual puede debilitar la **composición**, afectando el impacto visual de una **toma**.

ajuste *DIS* Cambio menor o arreglo preciso que mejora el aspecto final de un diseño por medio de la optimización de sus elementos y la minuciosa adecuación de sus **formas**, para coincidir con ciertos aspectos de una **pieza** o dimensiones de un **formato**. Es una de las etapas finales de creación, por lo que no implica grandes cambios o reestructuras, sino la adecuación de un resultado a cierta norma establecida, la cual debe respetar cabalmente para cumplir con los requerimientos expresados.

ajuste de texto *TEC* Herramienta presente en diversos programas de cómputo para controlar con precisión las interacciones entre texto e imágenes. Permite adecuar automáticamente el comportamiento del texto en relación con una imagen (opaca, semitransparente o recortada) dentro de un **recuadro de texto**. De esta manera, el texto puede aparecer superpuesto, por arriba, por debajo, o rodeando la forma recortada de la

imagen (conocido en inglés como *runaround* o *text wrap*), lo que deriva en líneas de diferentes longitudes con una mejor integración al contorno. A su vez, puede tener distintos niveles de separación (también llamado *ceñido*), provocando que el texto aparezca más cerca o más lejos de la imagen.

ajuste tipológico 1 *PSIC* Capacidad mental que permite discernir fácilmente una cosa de otra, a partir de la correcta identificación de las características que poseen, las cuales es posible nombrar y categorizar. **2** *DIS* Proceso que consiste en identificar y valorar los elementos que conforman una **composición**, el cual permite modificar aspectos físicos y conceptuales para que se integren de forma apropiada a un **estilo**, un lenguaje o un **canon**. Esto requiere la selección de **puntos de contacto** apropiados, así como una investigación profunda (véase *insight*) del sector o industria para la cual fue generada la composición, de los aspectos culturales involucrados y de las preferencias de un **público objetivo** determinado.

al calce *EDIT* Indicación, nota o elemento visual que aparece entre el borde físico de la página y la **mancha tipográfica** empleada, es decir, sobre los **márgenes**. En aspectos legales, se emplea este término para referirse al lugar donde deberán agregarse **firmas** en cada una de las páginas que conforman un documento (véase **marginalia**).

al pie *EDIT* Expresión empleada para referirse a la parte final de un documento o página. En un **cartel** o **empaque**, se refiere a la parte inferior, donde se suelen incluir datos o detalles de menor importancia, pero que forman parte del conjunto informativo necesario. No debe confundirse con **pie de página** ni tampoco con **pie de foto**.

alcance 1 *MKT* Capacidad que tiene una propuesta o resultado para atraer la atención del **público objetivo** seleccionado. Es también el área en la que se distribuye un producto o contenido digital en relación con distintos mercados (véase **mezcla de mercadotecnia**). **2** *DIS* Al referirse a un **objeto** físico (como un **artefacto** o herramienta), se entiende como el rango de acción, las tareas puntuales que cumple y las capacidades técnicas que poseerá, las cuales le permitirán cumplir correctamente con la **función** para la que fue creado y satisfacer la promesa asociada a su existencia.

alcance del proyecto *NEG* Consiste en la correcta identificación de actividades, limitaciones y temáticas relacionadas con el cumplimiento de un **objetivo**, de forma que se puedan obtener resultados con las condiciones establecidas previamente. Lo anterior implica atender tiempos, requisitos, **costos**, equipamientos, colaboradores y factores adicionales como **calidad** o **usabilidad**. Estos objetivos deben estar bien planteados, idealmente por escrito, para que las partes involucradas (véase *stakeholders*) los entiendan claramente y conozcan las delimitaciones del **proyecto** en cuestión.

aleatoriedad Falta de secuencia o ritmo entre dos elementos distintos, que se da por un sistema que permite el azar y cuya relación es nula o imperceptible. Tiene lugar de forma desordenada o como la imposibilidad de predecir un resultado debido a la fuerte presencia de un componente fortuito involucrado; puede presentarse en la apariencia accidental de una **composición** (véase *action painting*) o como un capricho irracional en la narrativa (**realismo mágico**, **surrealismo**).

alegoría *RET* Recurso narrativo que representa conceptos a través del uso de un animal, objeto o personificación a manera de **símbolo**. Es empleado en literatura, teatro o **pintura** para materializar algún ideal o valor, así como para hacer referencia a un tema particular; destacan las musas griegas para las artes, el *Uncle Sam* de la **propaganda** bélica norteamericana, el cóndor como símbolo de Chile o *Helvetia* para antropomorfizar Suiza. Estas manifestaciones, aunque figurativas, pueden resultar difíciles de **decodificar**, por lo que requieren cierto conocimiento del contexto histórico, los objetos y los símbolos asociados a culturas u oficios, e información adicional, como patrones o **colores heráldicos**, para poder entenderse.

alfabetización visual *DIS* Habilidad para generar y captar **mensajes** de índole gráfica, a través de la *traducción* de ideas y conceptos a un sistema de grafismos, en teoría más universales, y que requieren menos recursos educativos, culturales y comunicativos para poder ser **decodificados** por un tercero cualquiera. El término deriva del inglés *literacy*, que se refiere a la capacidad de leer y escribir, y es un proceso indispensable en el **diseño gráfico** que implica el desarrollo de imágenes y **referencias culturales** acordes con lenguajes socialmente consolidados (véase **imagería**).

alfabeto *LING* **Sistema de escritura** compuesto por un conjunto de **letras** íntimamente asociadas a un fonema, necesarias para expresar gráficamente algunas lenguas o idiomas. También se refiere al grupo de unidades con **significado** utilizadas en sistemas con series complejas de **caracteres** (como en el japonés) y formados por elementos simplificados (como el braille o las banderas navales), o en estructuras sin *orden alfabético* (como el mandarín). Se puede interpretar como el conjunto finito y ordenado que configura un sistema formal, constituido por aquellas unidades básicas requeridas para construir un **mensaje**, por medio de una secuencia lógica o consensuada; tal como las notas musicales pudieran ser el *alfabeto* de la música.

alfanumérico **1** *LING* Combinación de caracteres alfabéticos latinos y **números indoarábigos** que, aunque no constituye un sistema de escritura independiente, es empleado en aspectos relacionados con tecnología para múltiples funciones. **2** *DIS* Recurso empleado para generar **nombres de marca** particulares tales como *7up, 3M, 7-eleven, Xbox 360*. Su creación debe estar justificada y ser prudente, contemplando que no podrán pronunciarse del mismo modo en otros idiomas y que su adaptación es más restrictiva.

algoritmo *TEC* Este concepto rebasa su concepción típicamente matemática para referirse al conjunto de instrucciones y reglas definidas claramente para poder efectuar una tarea; se presentan como órdenes lógicas y de forma específica, sucesiva y siguiendo algún patrón identificable. El término es utilizado en **lenguajes de programación** y en sistemas de **automatización** que permiten hacer más eficiente un proceso (véase **diagrama de flujo**).

alianza estratégica *MKT* Acuerdo entre dos o más partes para alcanzar de forma conjunta un **objetivo** particular y beneficios mutuos, aunque trabajen de forma independiente. Los involucrados deben asumir compromisos y cumplir con las condiciones normativas, laborales, financieras, administrativas y de gestión necesarias para que los **proyectos** se cumplan de la forma acordada. Una alianza contribuye a facilitar la solución de problemas en común, flexibilizar o agilizar procesos, sumar fortalezas y capacidades, o compartir experiencias y tecnología para encontrar áreas de oportunidad y acceder juntos a nuevos mercados.

aliasing (véase solapamiento).

alineación 1 *DIS* Tipo de ajuste realizado en cualquier elemento gráfico o textual, apoyándose en una guía visual (como un margen o una línea base) para que aparezcan ordenados o al mismo nivel. Se emplea para formar elementos previamente desordenados para que sean ortogonales, paralelos, o estén orientados conforme a un centro, un borde específico o un eje. **2** *EDIT* Para el ordenamiento de texto se recomienda utilizar el término justificación.

alineación de marca *MKT* Estrategia que busca centrar los esfuerzos de todo el equipo de producción, comunicación y dirección de una empresa para establecer o reconectar a su personal con la visión, la misión y los valores de esta. Dichas actividades no deben conformarse sólo de elementos de comunicación interna o de la asignación de un rol en la mezcla de mercadotecnia, sino que también deben promover la lealtad a la marca.

almanaque *HIST* Publicación de formato variado similar a un calendario, que incluía datos de sucesos futuros, tales como fenómenos astronómicos (eclipses, por ejemplo), cálculos detallados de la salida y puesta del sol, información meteorológica esperada, mareas, entre otros; por lo que eran de gran utilidad para granjeros y marineros, quienes tomaban decisiones alrededor de este tipo de eventos. Fueron populares durante el Medievo, ya que empezaron a incluir festivales religiosos y efemérides, los cuales variaban entre los calendarios juliano y gregoriano empleados en diferentes regiones.

alpha *TEC* En programas de cómputo, se designa así al canal adicional que determina la posible transparencia de los pixeles que forman una imagen digital. Esta característica se presenta sólo en algunos tipos de archivo de almacenamiento (como GIF, TIFF y PNG). Es posible ajustar su valor en un editor de imágenes ráster, donde *alpha 100%* se referirá a una representación de opacidad total, mientras que *alpha 0%* será una imagen totalmente transparente.

alter ego *EXT* Identidad paralela creada de forma complementaria a la de una persona o personaje entendido como original o natural. En latín significa “el otro yo” y es un término utilizado al analizar obras de literatura e historia; también es un recurso narrativo empleado en teatro o

cine, y constituye un **tropo** en **historietas**, donde es común que los personajes tengan más de una identidad.

altorrelieve *ART* Efecto provocado en una **superficie** al resaltar por medio de herramientas de presión algunos de sus elementos —que se distinguen físicamente de su base—, elevándolos y acercándolos al observador. Es una técnica decorativa empleada desde la antigüedad, donde se solía presentar esculpida en muros, mientras que ahora se genera comúnmente en materiales como **papel**, piel o cartón. Se relaciona directamente con la **impresión** sin tinta —conocida como **golpe seco**— y con el **termograbado** (véase **punzón**).

altura **1** *GEOM* Distancia vertical existente entre el punto máximo de una figura en referencia a su base. En el **plano cartesiano**, es la extensión positiva en sentido vertical en un *eje y*, o el nivel de separación de un punto geométrico del eje horizontal. Es un término común en arquitectura, aviación y geografía, utilizado como sinónimo de *altitud*. **2** *TIP* En el contexto del **diseño tipográfico**, se entiende como el trazo proyectado verticalmente desde una **línea base**, lo cual técnicamente corresponde al **cuerpo**. Sin embargo, en los **tipos móviles**, la *altura* es la separación entre el *pie* (la base del tipo que entra en contacto con la caja tipográfica o **galera**) y el *ojo* (parte plana y en altorrelieve que se entinta); por lo tanto, siempre es la misma, sin importar el grosor del **carácter** o el **puntaje** empleado.

altura de la x *TIP* Distancia ascendente desde la **línea base** hasta la parte superior horizontal del trazo de la **letra de caja baja equis** (x), que determina los trazos de aquellas letras que no incluyen *astas ascendentes* o *descendentes* (a, c, m, r, u, z). A su vez, determina la *línea media* (véase **lindes tipográficos**) y, dependiendo de la **fuerza**, puede coincidir exactamente con la mitad de la *línea de las mayúsculas*.

altura de los ojos *DIS* Línea imaginaria que se proyecta hacia el horizonte desde el plano horizontal que corresponde al centro de las pupilas. Es un concepto empleado en la proyección arquitectónica o en aplicaciones industriales, como el diseño automotriz y la **señalética**, y se suele medir en milímetros a partir del suelo. En *antropometría* (el estudio de las medidas y las proporciones del cuerpo humano) se consideran límites óptimos estandarizados en 30° hacia abajo y 15° hacia arriba con respecto

a dicho eje óptico para evitar movimientos excesivos en el cuello, factor a considerar en el diseño de espacios de trabajo y disposición de pantallas o tableros de control.

alusión *RET* **Figura retórica** que consiste en insinuar algo de forma indirecta a través del uso de una palabra, imagen u **obra**. Emplea **referencias culturales** como recurso narrativo para contextualizar un mensaje y así asociarse con una carga simbólica, rendir un sutil homenaje o hacer un comentario **irónico**. A diferencia de la **alegoría**, esta es más clara y tiene una **connotación** directa que no requiere interpretación.

ambigrama *TIP* Recurso gráfico que se aplica a palabras, **logotipos** o dibujos que pueden apreciarse de forma correcta tanto en una posición natural, como cuando son rotados 180°. A veces se pueden reflejar, entrelazar o producir efectos tridimensionales con sus componentes (véase **ilusión**).

ambigüedad *PSIC* Condición de una instrucción poco clara o **mensaje** confuso que genera cierta duda o da pauta para lecturas variadas. Se presenta como un problema de comunicación cuando genera problemas de **decodificación**, es decir, cuando no permite determinar fácilmente el **significado** de algo, lleva a más de una interpretación o se expresa con pocos elementos sin incluir toda la información necesaria para su correcta apreciación.

amorfo *DIS* Propiedad presente en algunos compuestos químicos (por lo general fluidos) que los hace “carentes de forma”. Su estructura molecular les permite ajustarse a las dimensiones del envase que los contiene y les impide tener una forma definida (véase **estructura**). Por extensión, el término se utiliza para describir **objetos** o representaciones gráficas cuya **forma** es indeterminada y no se puede relacionar conceptualmente con un **referente**.

ampliación *FOT* En el contexto de la **fotografía analógica**, se refiere a la impresión de un negativo en papel fotosensible, por medio de un aparato que proyecta la imagen de forma magnificada (propriadamente, una *amplidora*). Para la **imagen digital** es más común utilizar el término **impresión de gran formato**; mientras que, en la reproducción **xerográfica**, al aumentar planos o textos es más frecuente el uso de porcentajes (por ejemplo, *una reproducción a cuatrocientos por ciento*).

anacronismo *HIST* Desfase temporal que se produce al vincular elementos, personas, objetos, situaciones o tecnologías con épocas distintas a las que les son propias, mezclando elementos que no corresponden cronológicamente. Puede tratarse de una equivocación producida por una falta de investigación, o provocarse deliberadamente como un recurso narrativo interesante por lo **absurdo**, **bizarro** o ilógico que resulta. En ese sentido, es común en la literatura de ciencia ficción, en las parodias televisivas y en el **cine** de humor. También es posible apreciarlo en el **eclecticismo** aplicado en **artes decorativas**, en el **retrofuturismo** y en algunos **carteles** de **propaganda**.

anaglifo Sistema que produce imágenes bidimensionales impresas con un ligero desfase y en distintos colores (normalmente *rojo y azul* o *rojo y verde*) que buscan producir la percepción de cierto **volumen** y generar una ilusión **estereoscópica** con ayuda de gafas con filtros de diferentes colores. Desarrollado a finales del siglo XIX por Louis Ducos du Hauron, emplea principios ópticos básicos al filtrar haces de luz diametralmente opuestos, brindando información cromática distinta para cada ojo. Ahora existen variaciones con otros esquemas que, en combinación con imágenes impresas a todo color, permiten una percepción más acertada.

anagrama *LING* Resultado generado por la inversión o reordenamiento de las letras que conforman una palabra o frase, que aparecen el mismo número de veces (por ejemplo, *Norma* y *Román*; *nacionalista* y *altisonancia*). Este juego de palabras puede ser útil como una herramienta de desarrollo creativo y aplicarse en la creación de **nombres de marca**.

análisis de tareas *NEG* Método que permite explorar las actividades comprendidas dentro de un **proyecto** y organizar todos sus recursos, tanto humanos como materiales. Aunque guarda cierto parecido con el **diagrama de flujo**, su objetivo no es contabilizar las partes o verificar los avances, sino ayudar a redefinir cómo se completan las tareas entendiendo a detalle la forma de alcanzar los objetivos. Así, es posible identificar cómo se producen las relaciones entre sus partes, realizar ajustes en estas interacciones, hacer más eficiente algún proceso y aprender de las experiencias obtenidas. Si las tareas se categorizan resulta más fácil manejarlas y delegarlas según su propósito, urgencia, objetivo, método o posibilidades de reemplazo, integración o enfoque.

análisis FODA *MKT* Herramienta que permite estudiar la situación general de un proyecto, una organización o un sector específico, a través del análisis de factores internos y externos; también permite generar un marco de referencia para examinar estrategias y probar ideas, incluso antes de empezar nuevos proyectos. En esta **matriz** se escriben los elementos que se pueden considerar como *Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas*, para facilitar su visualización e intentar cambiar su categoría. A veces se mantiene el concepto en inglés (*SWOT analysis*) o se acomodan los valores de forma distinta según el país donde se ocupe (*DOFA* o *DAFO*).

análisis situacional *PUB* Proceso en el cual se reúne y se interpreta toda la información relevante a los recursos disponibles para tomar una decisión adecuada o planear acciones concretas. Resulta pertinente revisar antecedentes, posición en el **mercado meta**, sistemas de distribución, capacidad y fuerzas, o cualquier otro argumento que ayude a promover la obtención de un resultado idóneo en un contexto determinado (véase **estado del arte**).

analogía *RET* Comparación entre dos o más conceptos y palabras, señalando las características y los atributos que tienen en común, con el fin de generar una nueva relación entre ellos. Es un recurso utilizado en comunicación y **retórica** para deducir algo desconocido a partir de la relación entre términos o conceptos familiares. Cabe señalar que la palabra *analógico* se deriva de este vocablo, precisamente porque con esa tecnología se genera una copia comparable con el original (véase **colores análogos**).

anamórfico 1 *FOT* Tipo de **lentes** u **objetivos** que debido a sus características y calidad no afectan la forma (o lo hacen mínimamente) como se capturan las imágenes al ser proyectadas en el soporte fotosensible de una cámara (véase **sensor**). **2** *TEC* Capacidad que tienen las señales de video e imágenes digitales para reproducirse correctamente y recuperar el aspecto original con el que se captaron, manteniendo su **proporción** y **formato** correctos al momento de su reproducción.

anaquel *MKT* Espacio físico donde se presentan al detalle productos de consumo para su venta. Puede ser conocido con otros nombres dependiendo del país, pero se entiende como la repisa para el acomodo, almacenamiento y muestra de productos con una intención comercial. La

mercadotecnia ha comprobado que su altura, la posición relativa al inicio de la pared, su distribución derecha o izquierda, el ancho del pasillo en que se encuentra, entre otros factores, contribuyen en la **percepción** y preferencia que el público tiene acerca de un producto; por lo que las grandes empresas negocian con los supermercados para obtener los lugares *privilegiados* que promuevan la venta.

anatomía del tipo *TIP* Término utilizado en **diseño tipográfico** para nombrar las partes en las que se puede descomponer un **carácter** o **glifo**. A partir de su **función**, al menos en los caracteres latinos, estas partes se pueden categorizar en *estructurales* (sostienen el trazo), *identificadoras* (distinguen un carácter de otro), *integradoras* (unen partes), *ornamentales* (sólo adornan, por lo tanto, pueden no aparecer y no afectar la **legibilidad**) y *negativas* (espacios vacíos abiertos o cerrados). En primer lugar, las partes *estructurales* se componen principalmente de *fuste* (trazo siempre vertical: *B, H, K, L, I*); *asta* (recta que puede inclinarse: *A, X, V, 7*); *arco* (trazo curvo y fluido: *C, G, 6, Q, 0*) y *espina* (trazo sinuoso: *S, 2, g*); también es posible distinguir las *astas ascendentes* (presentes en **letras de caja baja** que se extienden por arriba de la *línea media*: *b, f, k, t*) y las *astas descendentes* (proyectadas por debajo de la **línea base**: *g, j, p, q, y*). En segundo lugar, las *identificadoras* pueden incluir: *brazo* (partes horizontales en: *E, T, 5, 7*; o diagonales: *Y, K*), muy similar a la *pierna* o *pata* que aparece en la parte inferior (*E, L, K, Z, R*); *barra* o *traviesa* (pequeño trazo horizontal que se presenta en *A, H*), equivalente a la *tarabita* (que sólo aparece en *G*) o *cruz* (presente en: *t, 4, f*); *panza* o *lóbulo* (de carácter curvo y sencillo: *D, P, R*, o doble: *3, B, 8*); *anillo* (parte casi circular en: *e, 6, 8, 9*, y a veces en: *a, g*); *bucle* (parte inferior de *g*, o superior de *8*) o *cola* (inferior de: *y, Q, J*, y a veces *R*). En el mismo sentido, las *integradoras* son: *apófige* o *cartela* (parte curva o angulada que une el *fuste* con el *patín*); *hombro* (curva delgada que une un *arco* con un *fuste*: *h, m, ñ, r*); *ápice* (punta que une dos *astas*: *A*) y su contraparte inferior, *vértice* (que une *astas*: *V, M, W* o *astas* y *fustes*: *N, Ñ*); *cuello* (que une el *anillo* con el *bucle*: *g, 8*); *codo* (unión de la *tarabita* con la *espuela*: *G*); *cintura* (entre *lóbulos*: *B*, o entre *panza* y *pata*: *R*); y finalmente, *gancho* (unión de *asta* y *remate*). En cuarto lugar, las *ornamentales* se conforman por **patines** (también llamados *gracias*, *serifas* o *terminales*, que en muchos casos determinan el estilo de la **fuernte**); *remate* (complemento en el que termina un *fuste* o *asta*, que

puede componerse de uno o dos *patines*); *gota* o *lágrima* (terminación circular o alargada al final del trazo: *a, f, r*); *oreja* (que sale del *anillo* de *g*, y a veces del *asta* de: *p, m, n, ñ*); *pico* (pronunciado al final del trazo: *C, G, S, 7*) y *uña, espuela* o *aguijón* (complemento por debajo de *G*, en la punta de la *pata* de *L, Z*, o para complementar el *pico* de *S, Z* o como extensión de los *lóbulos* de *B*). Finalmente, las partes *negativas* se componen de: *ojo* (hueco casi redondo contenido por un *anillo*: *a, b, e, O, 8* y en la parte de arriba de *g*); *ojal* (forma elíptica contenida por un *bucle*: *0, 6, 9* e inferior de *g*); o *blanco interno* o *hueco* (de forma irregular, con partes rectas: *A, b, D, P, q, R*); y finalmente, **contraforma** (espacios en blanco parcialmente abiertos: bajo la *barra* de *A*, bajo la cola de *R*, y en el interior de *H, c, G, E, m, Ñ*). Estos nombres, o su determinación, pueden variar entre autores y regiones, por lo que se pueden encontrar variaciones ligeras.

ancho de columna *EDIT* Espacio disponible para incluir texto en sentido horizontal, el cual se puede medir, dependiendo del contexto, en **picas** o **pixeles**, y desde su alineación posterior hasta el límite de cada renglón. Es posible que coincida con la medida de la **caja tipográfica** total, pero cuando hay dos o más columnas se deben restar los **medianiles** empleados. Este *ancho* suele ser regular en todas las unidades, a menos que se presente una **columna falsa** (véase **longitud de línea**, **factor tipográfico**).

anchura **1** *GEOM* Extensión horizontal de un objeto cualquiera que corresponde al espacio entre sus lados o límites. En algunos contextos puede emplearse como sinónimo de **longitud**, lo cual dependerá de la perspectiva empleada para medirlo. Por convención, y al coincidir con el eje *x*, debería ser la primera medida que se toma o expresa. **2** *TIP* En el **diseño tipográfico**, es la medida del encuadre de cada **carácter**, que varía dependiendo de la extensión horizontal de cada uno (excepto en las **monoespaciadas**), la cual tiene que ser igual o menor a la medida de un **cuadratín**. No debe ser confundido con **cuerpo** o **peso**, factores que no afectan el **factor tipográfico**.

ancla **1** *DIS* Cada uno de los puntos que determinan la **ubicación** de los **vértices** utilizados en cualquier **dibujo vectorial** para generar segmentos de línea y **polígonos**; recurso fundamental en cualquier **editor de gráficos vectoriales** para formar **curvas Bézier**. Es posible seleccionar varios *puntos de ancla* a la vez, agregar nuevos o eliminarlos en el **trazo**, y

modificarlos a partir de sus **manejadores**, los cuales definen la **forma** del gráfico dependiendo de su dirección y extensión. **2 TEC** En **diseño web** y en **libros electrónicos**, es el elemento que sirve como destino para **hipervínculos** dentro de un mismo documento, los cuales pueden ser de carácter gráfico o textual y guiar al usuario entre diferentes partes de este. Por su parte, en programas de **postproducción** digital y animación, el ancla es el indicador en el centro de cada uno de los elementos utilizados en una **composición**; sirve para seleccionarlos de forma individual y, a partir de este **punto de referencia**, para determinar factores como **ubicación**, **escala**, **rotación** e, incluso, **opacidad**.

anexo *EDIT* Inserción que se hace al final de un documento, por lo general de carácter extenso, que busca complementar la función comunicativa original del texto y que puede componerse de lecturas adicionales, trabajos citados, tablas, glosarios, ejercicios o datos sin procesar. En caso de presentarse más de uno, se sugiere nombrarlos en orden alfabético y con letras mayúsculas, para no confundirlos con **apéndices**, los cuales aparecen numerados.

anglicismo *LING* Tipo de **extranjerismo** que implica el uso de palabras originadas en el idioma inglés. Estos términos pueden ser *castellanizados* en diferentes niveles para emplearse como palabras adaptadas (tales como *restorán, sándwich, basquetbol, soquet*), o pueden mantener su ortografía y pronunciación (como en *test, render, grill, sampler, burnout, backstage, lifting, whisky*).

ángulo de trama *IMP* En los **sistemas de impresión** analógicos se refiere a la orientación en la que los puntos de cada una de las tintas empleadas (véase **trama**) se extienden sobre el soporte para generar una imagen impresa. Los ángulos estándar en los que se debe imprimir cada color son los siguientes: *amarillo* de forma ortogonal (0°), *cian* en 15°, *magenta* en 75° y **negro de registro** en diagonal (45°). Con esta distribución angular, los puntos de las tramas no se superponen y se evitan errores como el **moiré** y otros desfases en el **registro** (véase **roseta**).

ángulo de visión *FOT* Cantidad de información visual obtenida en una **toma**, en relación con las propiedades y configuraciones de un **objetivo** y la **escala** empleada; ambos factores determinan el espacio en sentido vertical y horizontal que define el **encuadre**. Este ángulo se presenta con

mucha amplitud al utilizar objetivos como el **ojo de pez** o **gran angular** (180° y 140°, respectivamente) y se empieza a reducir de forma inversamente proporcional al producir acercamientos; llegando al extremo de la reducción al emplear **telefotos** con ángulos de 19°, 12° o hasta 6° en lentes de 400 mm de **distancia focal**. En óptica, se entiende como el campo normal de percepción visual en el ser humano, que se obtiene en una posición erguida, sin mover los ojos ni la cabeza (complementando el **eje normal de visión**), excluyendo la información obtenida a través de la **visión periférica**.

ángulos *GEOM* Aperturas producidas entre dos líneas rectas que se unen en un solo punto, las cuales se presentan de forma constante sin importar dónde se midan respecto al **vértice**. Dependiendo de su amplitud, cada *ángulo* será designado con un nombre concreto: *nulo* (0°), *agudo* (mayor a 0° y menor a 90°), *recto* (90°), *obtuso* (mayor a 90°, pero menor a 180°), *llano* (180°, provocando una línea recta), *cóncavo* o *reflejo* (más de 180°, pero menos de 360°), y *perigonal* o *completo* (360°, generando una recta superpuesta a otra). Cabe señalar que, si una diagonal atraviesa dos líneas paralelas, se generan otras relaciones geométricas, como los *ángulos congruentes*, *alternos*, *opuestos*, *adyacentes*, *complementarios*, *conjugados*, entre otros (véase **plano cartesiano**, **coordenada polar**).

ángulos de composición *CIN* Orientaciones verticales empleadas en **cine**, en las que se acomoda una **cámara** con respecto a un sujeto u objeto enfocado. Existen cinco angulaciones principales: *ángulo cenital* (posicionando la cámara en el **cénit**, generando una toma **perpendicular** al suelo); *ángulo picado* o *toma picada* (inclinación descendente que provoca que lo enfocado se perciba más pequeño, confiriendo una sensación de pasividad, fragilidad o inocencia); *ángulo neutro* o **eje normal de visión** (posición **paralela** al suelo que se percibe como un **punto de vista** natural); *ángulo contrapicado* (conocido en inglés como *low-angle shot*, el cual, al inclinar la cámara desde una posición baja, permite percibir las cosas de mayor tamaño, sugiriendo relevancia o fuerza); y *ángulo supino* o *plano nadir* (conocido en inglés como *undershot*, que se produce al ubicar la **cámara** en el **nadir**, exactamente por debajo de un objeto o sujeto, viendo hacia arriba).

anillo de enfoque *FOT* Parte móvil de un **objetivo** fotográfico que se gira para manipular manualmente el **enfoque** de una **toma**, en relación con la

distancia de la **cámara** respecto al sujeto u objeto que se busca retratar, obteniendo resultados nítidos. Es un componente que sólo rota en el mismo lugar sin extender o contraer el objetivo, como lo haría un acercamiento con **zoom** (véase **autofoco**, **desenfoco**).

animación *CIN* Conjunto de técnicas empleadas para generar el efecto óptico y la sensación aparente de movimiento, a partir de la rápida reproducción de una secuencia ordenada de dibujos (véase **dibujos animados**) o fotografías ligeramente distintas de objetos físicos (véase **claymation**, **stop motion**). Desarrollada prácticamente a la par del **cine**, se ha combinado con múltiples técnicas y elementos propios del **diseño audiovisual**, con resultados que han mejorado en calidad y variedad por la implementación de nuevas tecnologías.

animación 3D *TEC* Complejo proceso tecnológico utilizado para producir imágenes en movimiento desde la representación digital de datos geométricos de carácter volumétrico. Estos pueden ser obtenidos por medio de un escaneado tridimensional, aunque es más común que sean creados directamente en una computadora (véase **CGI**). Ya que se obtiene un **modelado 3D**, se calculan las articulaciones y **vértices** necesarios para manipularlos fácilmente (proceso conocido como **rigging**). Se utilizan los mismos **movimientos de cámara** propios del **cine** para generar secuencias que corresponden a un **guion** de interpretación específica de objetos, escenarios, personajes o cualquier combinación de ellos (véase **renderización**), lo cual se produce con el uso de **curvas Bézier**, **polígonos**, mallas, y otros recursos que afectan la representación, como luces, colores, materiales y **texturas**.

animática 1 *CIN* Secuencia animada, muy básica y rudimentaria, obtenida a partir de la filmación, manipulación o animación de los cuadros fijos que conforman los **bocetos** de un **storyboard**, la cual permite decidir acerca de los **movimientos de cámara** a realizar en cada escena, el orden y la duración que presentarán las tomas, así como el tipo de **cortes** y transiciones a efectuar entre **cuadros**. **2** *TEC* En el contexto específico de la **animación 3D**, se refiere a la secuencia sin **renderizar**, con la intención de agilizar su visualización. De esta forma se pueden tomar decisiones acerca de los movimientos, los gestos y la secuencia dinámica de los personajes (véase **tweening**) sin necesidad de calcular la representación final de los elementos incluidos.

anime Término empleado para referirse a la **animación** de origen japonés, por lo general de carácter bidimensional, que constituye un fenómeno con relevancia sociocultural al ser un producto de entretenimiento y un **medio** cultural de gran popularidad, tanto dentro como fuera de Japón. Posee muchos elementos estéticos en común con el **manga**, por lo que se interpreta como la versión en **dibujos animados** de estas **historietas**, producida con una gran gama de estilos visuales y dirigida a distintos públicos dependiendo de su género, edad o interés temático. Aunque se origina hacia principios del siglo XX, este nombre es empleado desde la década de 1960, y se ha convertido en una industria gigantesca con enorme impacto y derivaciones en áreas como **cine**, **diseño de modas**, videojuegos, y en sitios como centros comerciales y parques de diversiones.

anomalía *DIS* Alteración o defecto en la forma natural de algo, capaz de generar un resultado inesperado o una diferencia notoria entre un elemento y el resto de su conjunto. En el contexto de la **composición**, puede tratarse del cambio producido en la regularidad de una serie de elementos (tal como lo hace un **acento**), discrepancia que puede evitar predecir las características de los resultados. En un sistema cualquiera, se interpreta como un defecto o alteración con respecto a su funcionamiento natural.

anonimato Condición que se presenta al desconocer la identidad del autor de una **obra** de arte o literatura, al no ser posible obtener, rastrear ni identificar su nombre. También es un recurso empleado en los concursos o licitaciones, donde se ignora deliberadamente dicha información para no afectar la percepción o influir en la decisión final, dándole más importancia a la propuesta que al creador o su trayectoria.

anteproyecto Conjunto de documentos redactados de forma clara y precisa, de carácter provisional y flexible, para ayudar a establecer la propuesta inicial de un **proyecto**, así como sus objetivos y resultados esperados. Puede complementarse con **bocetos**, **fotografías** y otros tipos de información visual, misma que requiere ser revisada constantemente para incluir los elementos pertinentes de la retroalimentación obtenida para poder ajustarlo, organizar las etapas requeridas para su desarrollo y la identificación de los recursos en los que se puede apoyar. A pesar de que el término deriva de la investigación científica, su uso es común en arquitectura y en proyectos complejos de diseño (véase **brief**).

antetítulo (véase **epígrafe**).

antialiasing (véase **suavizado de bordes**).

antiarte *ART* Manifestaciones individuales o grupales de carácter artístico que expresan una opinión contraria a la norma establecida por un **movimiento**, **estilo** o tendencia artística. Estas prácticas rechazan conceptos y nociones previas que establecen **escuelas** en el arte en general, realizando una crítica *desde adentro*, por medio de la creación de **obras** comúnmente de corte **dadaísta** y **surrealista**, o propias del **expresionismo** alemán. Emplea elementos de **estética** que no tienen un propósito de deleite, sino que deforman el discurso con una intención irónica, burlona o **crítica**.

antibarra (véase **diagonal invertida**).

antigüedad **1** *HIST* Extenso período histórico que refiere a las etapas del desarrollo humano desde la invención de la escritura hasta la caída del Imperio romano de Occidente, en el año 476 d. n. e. Aunque esto difiere drásticamente en las distintas latitudes y existen más evidencias de documentación escrita en algunas civilizaciones que en otras, también coincide con el desarrollo de la agricultura y el surgimiento de las ciudades en Medio Oriente. **2** *DIS* Cualquier objeto interesante y **coleccionable** con más de un siglo de creación, que puede poseer cierto **valor** histórico, académico o museístico, por su belleza, rareza, manufactura exótica, estado de conservación o maestría **artesanal**. Cada objeto puede contar con distintos niveles de **calidad** y remitir a diferentes etapas históricas o a aspectos culturales únicos.

antítesis **1** *RET* Como recurso expresivo, es la negación u oposición de una afirmación cualquiera que se ve contrarrestada con ideas que se oponen a lo dicho. Es la **figura retórica** que establece de forma paralela dos ideas opuestas para fortalecer un **argumento**. **2** *FIL* Es una afirmación que se opone a una proposición previa o **tesis** (técnicamente un *negativo racional*), creando una refutación apropiada y bien argumentada de dicha propuesta. Es decir, se trata de un planteamiento derivado coherente que surge a partir de un plan o una idea expresada con anterioridad.

antología *EDIT* Conjunto ordenado de obras agrupadas bajo un mismo tema o generadas por el mismo autor, que recupera elementos relevantes con

una intención documental o conmemorativa. Se edita como una **obra** independiente sin importar su condición, la extensión del material, el medio original o las diferencias individuales de la selección. Su empleo es común en poesía, cuento u obras musicales.

antonomasia *RET* Recurso utilizado al reemplazar una palabra o frase por aquello a lo que hace **alusión**. Es la sustitución de un nombre propio por una expresión particular para evitar el uso excesivo del mismo o por una referencia a la característica que lo hace único. Por ejemplo, un *Picasso* para referirse a una obra pictórica de gran relevancia o, al revés, *la ciudad que nunca duerme* para referirse a Nueva York (véase **sinécdoque**).

antropomorfismo *DIS* Palabra compuesta de las raíces griegas para *hombre* y *forma*, empleada para designar a todo aquello con una apariencia similar al cuerpo humano. Aunque es un término biológico, se utiliza para denominar la atribución de facciones humanas a objetos inanimados en **diseño industrial**, diseño vehicular y robótica (véase **pareidolia**), aunque es un recurso más común en las **mascotas** o personajes cuyas características físicas o expresiones faciales simulan las del humano (véase **zoomorfismo**).

anunciante *PUB* Técnicamente es el **cliente** para quien se desarrolla un anuncio publicitario. Es la entidad que finalmente se comunica con el público, apoyada por una **agencia de publicidad** o de **medios**, para desarrollar un conjunto de **mensajes** combinables en una **campana**, por lo general con la intención de promover un producto o un servicio determinado.

anuncio *PUB* Soporte físico, impreso, auditivo, audiovisual o digital que busca transmitir un **mensaje** principalmente para promover un servicio o vender un producto. Su composición, estilo, tema y **medio** pueden presentarse con una gran variedad de características, lo que convierte a la **publicidad** en una industria. Su contenido suele cambiar de **formato** para adaptarse a distintos medios (como **vallas**, anuncios de **revista**, pantallas electrónicas o **banners**), mientras que su contenido textual (véase **copy**) también puede traducirse para dirigirse a diferentes **mercados meta** sin variar demasiado la intención de la **campana**.

anverso *EDIT* Parte frontal de múltiples objetos (como medallas, billetes o

monedas) o la cara principal de un impreso **a doble cara**; también puede ser la cara impresa a color de una tarjeta postal, siendo el **reverso** la parte donde se escribe e incluyen los timbres.

apaisado **1** *EDIT* Forma o acomodo horizontal de algún objeto o gráfico rectangular. El término se refiere al tipo de encuadernación *a la italiana*, donde el lado más corto define la altura, extendiéndose horizontalmente desde el **lomo**. **2** *PUB* En las **revistas**, se usa para referirse a los **anuncios** publicitarios que son de mayor tamaño y se pliegan para adaptarse a las dimensiones finales.

apariencia *DIS* Conjunto de características físicas que conforman el aspecto exterior de cualquier objeto o sujeto y que son fácilmente perceptibles a simple vista. El **color**, la **forma**, la **textura** de los objetos pueden variar dependiendo de las capacidades del observador, mientras que otras propiedades, como el **brillo**, el **tono** y el **contraste**, dependen de la luz que incide en ellos y no necesariamente refieren a sus características innatas. Es un factor que incluso afecta otros aspectos, como la **calidad** o el **atractivo visual**.

apelación a la novedad *FIL* Es un tipo de **argumento** conocido en latín como *ad novitatem*, el cual sostiene que una idea es correcta o una propuesta es mejor simplemente por el hecho de ser nueva. Esto, aunque parece válido, no lo es. Sin embargo, es muy utilizado en tecnología, en **publicidad** y en productos de consumo que emplean la novedad como un factor diferenciador o de superioridad, que se produce como un recurso engañoso de **mercadotecnia**, a través de la inserción de cambios constantes sin beneficio alguno.

apéndice *EDIT* Inserciones numeradas al final de un libro con un carácter complementario, las cuales suelen ser generadas por el mismo autor de la obra. Puede tratarse de conclusiones, glosarios, agradecimientos, o bien —si se genera por un tercero—, de datos biográficos del autor, **créditos**, notas del editor o notas del traductor.

apertura *FOT* Término fotográfico que consiste en determinar la expansión o contracción del **diafragma** (específicamente qué tanto se cierran o abren sus aspas) dentro del **objetivo** de una **cámara** fotográfica. Es un factor fundamental para determinar no sólo la **exposición**, sino otros factores como la **profundidad de campo** y la **nitidez**. Se determina en un sistema

de **números f**, que corresponden a cantidades reguladas de luz, en incrementos que se duplican; esto quiere decir que entre mayor sea la *apertura*, mayor será la cantidad de luz que se deja pasar, y viceversa.

aplicación web *TEC* Programas de cómputo a los que se accede por **Internet**, los cuales no requieren instalarse o descargarse. Por lo general, se ejecutan automáticamente en navegadores web, desde un servidor externo, y su funcionamiento no depende de la capacidad de procesamiento del dispositivo en el que se accede. Se programan para ser ligeros y cargar rápidamente, y pueden realizar una gran variedad de tareas y funciones, como la reproducción de elementos multimedia, de interacción e, incluso, de entretenimiento en lo que se carga algún otro contenido.

apofenia *PSIC* Fenómeno perceptual que provoca la relación de elementos que en realidad no interactúan, generando **formas** inexistentes y que se perciben como reales. Esta libre asociación lleva a falsas conclusiones y a que se ligen eventos inconexos. El término lo acuñó el neurólogo alemán Klaus Conrad, en 1958, para referirse a este tipo de alucinación artificial que se genera al ver conexiones entre fenómenos y eventos (como las coincidencias numéricas que llevan a racionalizar los juegos de azar o correlaciones estadísticas absurdas) (véase **pareidolia**).

apotema *GEOM* Línea que une el centro de un **polígono** regular y la parte media de cualquiera de sus lados. En todos los casos se trata de una línea de menor tamaño que la que une el centro y sus **vértices**.

app *EXT* Abreviación del inglés *mobile application* (“aplicación móvil”), es un programa diseñado y programado para correr en dispositivos móviles, tanto tabletas como relojes y teléfonos inteligentes. Estas aplicaciones pueden venir precargadas como funciones estándar del aparato digital o se pueden adquirir en tiendas virtuales, de forma gratuita o en modalidades de compra, renta o suscripción. Actualmente existe una oferta gigantesca de opciones para la solución de múltiples tareas cotidianas (clima, videojuegos, clientes de correo, compras) o para el cumplimiento de funciones altamente especializadas (registro, encriptación, seguridad, localización, bases de datos, control de inventario, gestión de aparatos con **Internet de las cosas**). Las **apps** se desarrollan para correr en distintos sistemas operativos, emplean una gran variedad de **modelos de negocios** y

difieren mucho en calidad, utilidad, popularidad, disponibilidad y rango de precio.

apropiación cultural Fenómeno social que se genera cuando se adoptan o utilizan elementos folclóricos, gastronómicos, simbólicos, tecnológicos, lingüísticos, artísticos o decorativos de una cultura ajena a la propia, con poco o nulo respeto por el significado o la relevancia que posee dicha muestra. Comúnmente se interpreta como un fenómeno algo dañino y negativo, mientras que la práctica de carácter positivo se suele designar con el término de *apreciación cultural*.

apropiacionismo *ART* Práctica de carácter artístico que retoma o alude de forma deliberada a objetos, imágenes o temas de otras obras, con distintos niveles de adaptación o ajuste. El término también se refiere al hecho de citar, adoptar o tomar prestado algún fragmento de una **obra** para contextualizar su aspecto o contenido en otro sentido, cambiando la perspectiva o intención con la que se aprecia (véase **referencia cultural**, **alusión**, **connotación**).

arabesco *ART* Decoraciones aplicadas en impresos para adornar **recuadros de texto** en los que se presentan **títulos** y otro tipo de información relevante. Estos **motivos** ornamentales surgen en la época **victoriana** y obedecen a múltiples **estilos**, aunque la gráfica no haga referencia necesariamente a la cultura árabe. Fueron muy empleados en mapas, carteles, almanaques y estampas impresas durante la Revolución Industrial, tanto en **artes decorativas** como en **diseño tipográfico**.

árbol de ideas *DIS* Técnica de desarrollo creativo similar a la **lluvia de ideas**, pero con una ejecución más lenta, dándole prioridad al acomodo de las palabras o términos para determinar su origen y la cercanía en sus relaciones con otros, ya que permite generar nuevas *ramas* divergentes en las que se **concatenan** múltiples conceptos. Si alguna de estas exploraciones resulta de mayor interés, se puede *trasplantar* para generar un nuevo esquema depurado más específico.

arco *GEOM* Curva continua y simétrica que une dos puntos cualesquiera; también se le llama así a un **segmento** de **circunferencia** que se produce como un **círculo** incompleto sin importar qué tan cerrado aparezca.

área *GEOM* Superficie normalmente plana que determina el *contenido* de una

figura bidimensional, el cual se extiende hasta los límites demarcados por su **circunferencia** o por sus **lados**. Suele medirse en unidades *al cuadrado*, pues se multiplica la **anchura** por la **altura** para calcular cada extensión plana.

área de impresión *IMP* Superficie total aprovechable del **sopORTE**, determinada por las capacidades técnicas de la impresora, generalmente menor al tamaño final de papel, ya que es necesario sujetar este por los bordes (exceptuando algunos modelos de impresoras para fotografías). En **serigrafía**, se refiere también a la parte negativa del marco ya revelado que permite el paso de la tinta, con la cual se producirá una reproducción en positivo.

área de restricción *DIS* Espacio vacío que rodea un **logotipo** y que permite darle cierto **aire**, evitando que aparezca demasiado cerca de otro elemento dominante. Este límite señala la superficie que no debe ser invadida por elementos ajenos, ya que pueden afectar su reproducción apropiada. Si bien es un concepto propio de la **identidad visual**, también se puede aplicar con el mismo sentido en **diseño web** y **diseño audiovisual** para no ubicar elementos en sitios poco favorables.

argumento *FIL* Es la expresión de un razonamiento conducido de forma ordenada y coherente, que se materializa en una propuesta para probar, refutar o justificar una **tesis**. Por ello, constituye el contenido conceptual y textual de muchas **obras** de literatura y **piezas** de **publicidad** que buscan motivar o persuadir al receptor para que realice una acción determinada. En filosofía, se conforma de premisas que deben tener fuerza y solidez para conducir lógicamente a una conclusión.

arista *GEOM* Línea producida por la unión de dos **planos** no secuenciales y no paralelos, o por el cambio en la inclinación de dos superficies distintas. Es cada una de las orillas presentadas en el borde de las caras que forman un cuerpo tridimensional.

armonía *ART* Disposición simultánea de elementos con una relación que se percibe como apropiada o natural; se produce sin necesidad de presentar **orden**, **equilibrio**, **simetría** u **ortogonalidad**, por lo que no es sinónimo de estas condiciones. En **artes visuales**, puede manifestarse de formas muy variadas, pero sólo se produce de manera total cuando existe una correspondencia entre su contenido, su gama cromática, su ritmo y los

elementos formales. También se presenta en matemáticas, música, arquitectura, y hasta en gastronomía, pero únicamente cuando hay una concordancia o afinidad perfecta entre todo aquello que conforma una **composición**, sin importar que cada parte del conjunto obedezca a sistemas propios o a **medios** distintos debido a su naturaleza.

arquetipo *DIS* Término psicológico en desuso que se puede entender como el compuesto elemental básico del cual se derivan **formas** o conceptos variados; es el origen más profundo que funciona como el antecesor común de una serie de nociones. En **diseño gráfico** se interpreta como la **figura** geométrica que sirve como base para estructuras más complejas y que, por su condición básica, se reconoce rápida y fácilmente. Por ejemplo: un círculo es el claro *arquetipo* de las letras *C* o *G*, así como un **triángulo** es el de una *A*.

arquitectura de marca *DIS* Sistema estructurado jerárquicamente, similar a un **organigrama**, que relaciona de forma ascendente, descendente y transversal un conjunto de **marcas** diferenciables entre sí, las cuales pertenecen a una misma empresa u organización. Puede realizarse sin importar el tamaño de la operación, el número de **submarcas** manejadas o el nivel de interdependencia entre ellas. Ayuda a diferenciar las necesidades y los deseos de un **público objetivo** para que sean atendidos de forma específica por las marcas con las cuales se pueda identificar y de las cuales se pueda apropiar. A su vez, al utilizar una estrategia de marcas múltiples, permite hacer más eficientes los esfuerzos operativos, administrativos y de **mercadotecnia** para **posicionar** de forma independiente cada unidad del negocio con miras a posibles expansiones y estiramientos (véase **marca respaldada**, **marca pluralista**, **marca monolítica**).

arranquismo *ART* Fenómeno urbano con tinte social o político que consiste en arrancar total o parcialmente, y de forma accidentada, un **cartel** o anuncio de papel. Se produce al mezclar, suprimir o manipular de forma intencionada algunos de sus elementos, generando así un nuevo **mensaje contaminado** que busca una creación distinta al discurso original. Se relaciona de forma directa con **propaganda** y otras estrategias de mercadotecnia política, analiza la reacción de un público frente a ella, y crea simultáneamente una estética propia (véase **décollage**, **grunge**).

art brut *ART* Conjunto de obras con cierta valoración estética y atractivo visual que son realizadas por personas ajenas al medio artístico y que carecen de una formación profesional, tales como pacientes mentales, prisioneros o niños. El término data de 1945 y fue acuñado por el artista francés Jean Dubuffet para referirse a las obras que rompen con la norma, tienen un uso *incorrecto* o poco tradicional de la técnica y emplean temas o medios no convencionales, lo que en ocasiones obedece a limitaciones presupuestales o de disponibilidad de materiales, o al desconocimiento de ellos. Ignorar de forma deliberada las condiciones consolidadas no convierte una creación en *art brut*, ya que se presenta como una contrapropuesta circunscrita al medio artístico (véase **naíf**).

art déco *ART* Abreviación de *arts décoratifs*, es un **estilo** que se originó alrededor de 1925 en Francia, como un conjunto de motivos **eclécticos** con atención particular en **figuras** planas y con representaciones lineales, con un uso limitado del color y empleando decoraciones sintéticas, capaces de producir una elegancia simplificada, con escalonamientos y desfases geométricos, simétricos y sobrios. Afectó por igual a productos, arquitectura de rascacielos, **diseño tipográfico**, **interiorismo**, diseño vehicular (véase **streamline**) e, incluso, **pintura**. Es evidente en las obras de Tamara de Lempicka y en algunos murales y mosaicos de edificios norteamericanos.

art nouveau *ART* **Estilo** de origen francés (conocido en alemán como *jugendstil* y en español como *modernismo*) que se utilizó principalmente en arquitectura, **interiorismo**, mobiliario, joyería y **carteles** publicitarios desde inicios del siglo XX hasta la Primera Guerra Mundial. Gozó de una popularidad notable porque buscaba elevar la calidad de objetos cotidianos (como cubiertos, vajillas y ropa femenina) a través de una manufactura artesanal muy cuidadosa que hacía referencia a otras culturas (como el antiguo Egipto y Grecia). Algunas de sus características más notables son el empleo casi total de elementos de inspiración natural (que llega a través del prerrafaelismo y el **arts & crafts**), con entrelazados orgánicos y **ornamentos** complejos, asimétricos y elegantes, en los cuales se percibe un carácter femenino, a través de una delicadeza y sensualidad premeditadas.

art toy *EXT* Juguetes y figuras de acción de producción limitada, que cumplen principalmente una función decorativa. Los materiales,

dimensiones y temas pueden variar mucho, pero son esencialmente objetos de colección, los cuales pueden mantener una relación directa con su **empaquetado** o pueden requerir la intervención de parte del cliente (véase **customización**). Muchos son producidos de forma independiente por ilustradores, diseñadores y artistas que han visto en ellos un **modelo de negocio** lucrativo al mantener una producción como **artesanía** o *souvenir*.

arte *ART* Concepto ambiguo que proviene del latín *ars*, y que es comúnmente entendido como la habilidad o maestría en la realización de una actividad cualquiera, con pericia y astucia elevada. Consiste en un complejo fenómeno humano que conjunta múltiples manifestaciones socioculturales, que normalmente obedecen a una **escuela** o **canon**, apreciadas bajo una óptica normativa que asigna un valor simbólico y que pueden corresponder con alguna categoría estética (como lo sublime, dramático y bello). Gracias a las iniciativas emprendidas desde principios del siglo XX, la condición artística se puede manifestar en una gran cantidad de piezas, **obras**, situaciones u objetos, que buscan ser apreciados sensitivamente y que pueden emplear una diversidad casi infinita de materiales y medios plásticos, sonoros, espaciales, escénicos, visuales, digitales o lingüísticos.

arte abstracto *ART* Designación empleada para referirse a **obras** que incluyen una combinación de elementos pictóricos (tales como zonas de color, formas, texturas, manchas y escurrimientos) con los que se genera una **composición**, cuyas función artística, valoración estética e identificación temática son distintas a la **conceptualización** empleada para cualquier representación propia del **arte figurativo**, ya que se sustentan en sí mismas desde un lenguaje propio y un contexto distinto al natural. Esta expresión se puede generar a partir de imágenes con cierta concordancia con la realidad perceptible, o bien, desde una noción o un concepto ajenos.

arte callejero *DIS* Propuesta gráfica desarrollada principalmente en espacios públicos, que consiste en manifestaciones artísticas, de carácter ambicioso, creativo, de gran impacto visual y con una alta diversidad temática. Al igual que el **grafiti**, suele realizarse de forma anónima o empleando un **tag** o **pseudónimo**. Guarda cierto parecido con la pintura **mural**, pero se combina con otras posibilidades más experimentales, como la intervención estructural, el arte objeto, la instalación, el **sticker art**, el

arte de **guerrilla**, entre otras. Es una expresión *sui géneris* debido a que sus creadores utilizan una gran variedad de **técnicas**, **soportes** y **formatos** para mostrar sus diversos **estilos** personales alrededor del mundo.

arte conceptual *ART* Manifestación creativa y práctica artística donde se prioriza la **conceptualización** de un mensaje o idea, restando importancia al material, espacio o **medio** empleados para consolidar una **obra**. Aunque se presentaron algunas iniciativas a partir del **dadaísmo** y el **surrealismo**, que buscaban rebasar los límites establecidos por el **paradigma** sociocultural imperante, fue hasta mediados de la década de 1960 cuando surgió como una alternativa relativamente consolidada, muy apegada al **minimalismo**, precisamente porque relegaba la escena, el público, el creador y hasta la obra en sí, considerando sólo la idea que le daba forma. Esta propuesta elimina los atributos y propiedades tradicionales en las **artes plásticas**, contradice lo impuesto a nivel institucional e intenta diversificar las posibilidades de creación artística, tratando de evitar el **fetichismo** de la obra como objeto de deseo, codiciada por coleccionistas y museos, por medio de una realización sumamente compleja y de naturaleza sublime o efímera. Así, la pieza no se liga a un medio, material, estilo o **canon** estético específico, ya que los recursos empleados van desde objetos encontrados (véase **arte povera**), materiales y escenarios naturales (propios del *land art*) y mercancías descontextualizadas (conocidas como *readymade*), hasta situaciones, experiencias y espacios de exposición y experimentación alternativos.

arte contemporáneo *ART* Término empleado sin mucho consenso y de forma flexible para referirse a **obras**, expresiones y tendencias artísticas desarrolladas después del **arte postmoderno**, es decir, creado desde la década de 1970. La falta de acuerdo respecto a su uso se debe a la ausencia de una directriz estilística general, a una intensa diversificación en las **técnicas**, a una deliberada complejidad temática, y a que muchos **movimientos** aún se están consolidando o continúan mezclándose con otros fenómenos y filosofías (*activismo, globalización, era digital, Internet, feminismo*). Sumado a ello, debe considerarse, por un lado, que las intenciones pueden no manifestarse en las **obras** en el sentido tradicional y responden a ideales **estéticos** cada vez más regionales o particulares y, por otro, que los medios y el público reaccionan hacia las propuestas contemporáneas como si fueran una **moda**, lo que implica

cierta inmediatez que ocasiona queden rebasadas desde el principio e impide que se consolide una **escuela** o tendencia. Aquí se ubican movimientos como el **neoespressionismo**, el **hiperrealismo** (si se entiende como estilo), la **psicodelia**, el **arte callejero** y el **grafiti**, el arte cinético, las instalaciones y los *happenings*; así como derivaciones mediáticas como el **videoarte** y el **arte digital**. Existen también múltiples iniciativas híbridas con nombres como *maximalismo*, *net-art*, *telemática*, *neo-geo*, *neo-pop*, *toyismo*, *arte feminista*, *neomanierismo*, *transgressive art* y un sinfín de permutaciones que aún se están manifestando y consolidando, sin incluir todas las posibilidades brindadas por los avances tecnológicos de la era digital.

arte digital Nombre que engloba una gran variedad de manifestaciones artísticas en *nuevos medios* y que puede recibir nombres específicos como *arte interactivo*, *net-art*, *arte virtual*, *Internet art*, *cyborg art*, entre otros; el uso de tecnologías digitales para la producción de obras experimentales y de cierto valor estético es la única característica que tienen en común. El *arte digital* forma parte del **arte contemporáneo** que se basa en conceptos y prácticas tan diversas como la televisión, el **videoarte**, la **mercadotecnia digital** o el **diseño audiovisual**; y tiene un uso generalizado de *software* y **lenguajes de programación** para crear atractivas gráficas por computadora (véase **CGI**), **efectos visuales** inusuales, **modelados 3D** complejos y narrativas **transmedia**.

arte efímero *ART* Expresión artística cuyo carácter perecedero y de poca permanencia hace que la oportunidad para su apreciación sea pasajera y momentánea. Puede incluir modalidades escénicas como el *happening* o el *performance*; naturales como el *environment* o *land art*; o culturales como la *gastronomía*, la *perfumería* o el **grafiti** (véase **diseño efímero**).

arte figurativo *ART* Representación de formas y elementos naturales a través de imágenes reconocibles, respetando las características físicas inherentes a los objetos reales incluidos en una **composición**. En ocasiones puede engrandecer, idealizar o intensificar el contenido, siempre y cuando se mantenga cierto apego a la realidad, facilitando así su comprensión a la generalidad de los posibles observadores. Más que un **estilo**, se entiende como un recurso empleado por múltiples **movimientos** artísticos de manera casi indispensable desde la **antigüedad**, aunque su presencia se redujo desde el surgimiento de las **pre-vanguardias** (véase **mímesis**).

arte final *PUB* Creación de una **pieza** o propuesta gráfica lista para su **reproducción** o entrega, cuyo contenido y **calidad** ha sido revisada y comprobada. Para evitar problemas y deslindar responsabilidades, es recomendable enviar los requerimientos específicos de su reproducción en distintos **medios**, así como una autorización escrita complementaria y firmada por todos los involucrados, quienes serán responsables del texto (véase *copy*), del concepto y de los elementos gráficos o visuales empleados para componer su diseño. En el contexto de una **agencia de publicidad**, a veces se le llama simplemente *arte*, ya que deriva de la traducción de *artwork*.

arte folclórico *ART* Expresiones de gran significado sociocultural y con cierta valoración **estética** que parten de mitos, ritos y tradiciones simbólicas; se distinguen de la **artesanía** por su realización única y porque rebasan fines puramente decorativos. Sus manifestaciones son similares al arte **naíf**, ya que es común que sus creadores carezcan de una formación profesional o académica, desarrollando su trabajo a partir de un contenido histórico, religioso o narrativo, pero manteniendo una propuesta y un lenguaje propio.

arte moderno *ART* Designación que se le da a expresiones artísticas sucesivas o simultáneas de la primera mitad del siglo XX que se presentaron, al igual que las **pre-vanguardias**, como reacciones concretas al arte académico tradicional. Bajo este concepto se suelen integrar planteamientos e ideologías como **expresionismo**, **fovismo**, **cubismo**, **futurismo**, **dadaísmo**, **constructivismo**, **neoplasticismo**, **suprematismo** y **surrealismo**, principalmente. Otros **movimientos** —como el **orfismo**, el **rayonismo**, el **vorticismo** y la **nueva objetividad**— sólo tuvieron impactos regionales o se manifestaron fugazmente. Sin embargo, como aspecto común destaca el hecho de que surgieron de forma estrepitosa, con mucha atención y reacciones muy diversas entre el público y la **crítica**, con elementos dramáticos y políticos, asociados a grupos relativamente bien conformados que emplearon **manifiestos** para complementar sus intenciones e ideales, los cuales no siempre fueron claros ni coherentes con sus creaciones. Muchos tuvieron un desarrollo ligado a sucesos contemporáneos, por lo cual dejaron de ser respuestas atractivas o populares con el paso del tiempo, y fueron rebasados o reemplazados por otras prácticas generadas después de la Segunda Guerra Mundial (véase

modernidad).

arte postmoderno *ART* Clasificación retrospectiva que se da al conjunto de expresiones e iniciativas artísticas que evolucionaron a partir del contenido del **arte moderno**, caracterizadas por intentar producir un rompimiento con este, pero no siempre de forma explícita. En ocasiones denominados como *segundas vanguardias*, *modernidad tardía* o *neovanguardias*, estos **movimientos** coinciden con una mejora generalizada de las condiciones económicas que se dieron después de la Segunda Guerra Mundial, convirtiendo al arte en un mercado de gran potencial, menos idealista y revolucionario, capaz de aprovechar el surgimiento de nuevos **medios** de comunicación en todo el mundo, con un nuevo giro de promoción masiva y con una valoración pública hedonista, casi como forma de entretenimiento. Se componen de movimientos experimentales como **expresionismo abstracto**, **minimalismo**, arte cinético, **arte povera**, **art brut**, **op art** y **pop art**; así como de otras iniciativas menores, como *land art*, *postminimalismo*, *figuración narrativa*, *neoconcretismo* y *pintura matérica*, que se extienden hasta la aparición del **arte conceptual**. Aunque en algunos contextos se utiliza este término de forma flexible, se entiende como *postmoderno* todo aquello ocurrido entre el bombardeo atómico en Japón y la caída del muro de Berlín, es decir, entre 1945 y 1989, aproximadamente. Después de esta fecha se utiliza el término **arte contemporáneo** para referirse a iniciativas mucho más inmediatas y con características más apegadas a nuestros tiempos.

arte povera *ART* Movimiento de finales de la década de 1960 que deriva su nombre de la palabra “pobre” en italiano, y se refiere al conjunto de **piezas** de valoración **estética** realizadas con materiales simples, sin tratar y de desecho. Buscaba el retorno del arte hacia **mensajes** y objetos modestos, capaces de revalorar lo cotidiano y favorecer lo natural frente a lo académico o de producción industrial, así como el aprovechamiento de materiales normalmente no empleados para estos fines. Recientemente, esta propuesta se ha vuelto a retomar con movimientos ecológicamente sensibles, como el *suprarreciclaje* (del inglés *upcycling*) y el desarrollo de productos de **ecodiseño**, aunque con funciones más decorativas que emblemáticas o artísticas.

arte rupestre *HIST* Concepto que integra una gran variedad de expresiones

socioculturales humanas desarrolladas de manera previa al lenguaje escrito, por lo que son consideradas como muestras *prehistóricas*. Recibe este nombre —que significa “relativo a las rocas”— porque muchas obras se produjeron como **pinturas** en las superficies del interior de cuevas, o bien como figurillas esculpidas, **petroglifos** o geoglifos, todos de carácter pétreo. También se pueden incluir bajo esta categoría algunos ejemplos de indumentaria, máscaras, accesorios y herramientas domésticas o de defensa; así como algunos rituales, actividades y creencias que se intuyen alrededor de su uso, pero que, al tratarse de ejemplos no tangibles, implican una mayor complejidad para ser reconstruidos de forma precisa.

artefacto *TEC* Invención humana que busca cumplir una **función** práctica determinada, por lo general de forma sencilla. Suele estar basada en la conjunción técnica de principios o leyes básicas, relacionadas con la ingeniería o la física. Se entiende como algo más complejo que una herramienta, pero no necesariamente conforma un aparato, ya que puede tratarse de algo tan sencillo como una vasija o una parrilla. Tampoco se interpreta como un componente de un sistema, sino como una solución ingeniosa para una tarea.

artes decorativas *ART* Manifestaciones físicas de actividades humanas ubicadas entre lo utilitario y ornamental que, aunque buscan un fin determinado, poseen una fuerte carga simbólica o ceremonial. Se originan a partir de oficios tradicionales que derivan en obras de **calidad** ejemplar, con una variedad enorme de técnicas y materiales. Entre ellas se encuentran la *vidriería* y la *cristalería* (químicamente distintas), la *espejería* y el *enmarcado*; la *teselación* (creación de mosaicos) o la *taracea* (trabajos de ensamblado de piezas enlazadas en superficies diversas); la *orfebrería* (elaboración de joyería con metales y piedras), la *glíptica* (grabado y tallado de **sellos**, monedas y medallas); la *metalistería* (fundido, labrado, soldado y pulido de **objetos** de metales puros y aleaciones); la *ebanistería* (fabricación de objetos y muebles de madera) y la *laudería* (instrumentos musicales finos) en trabajos de madera; el **diseño textil** de múltiples objetos cosidos y bordados (como ropa, tapices y alfombras), empleando hilos, cuerdas y encajes de naturalezas diversas; o la cerámica y el esmalte de elementos cotidianos, como teteras y tazas, juegos de platos y vajillas, floreros, vasijas y un sinfín de artículos.

artes gráficas *IMP* Conjunto de técnicas relacionadas con el desarrollo de

imágenes de carácter gráfico a través de la impresión, que utiliza tecnología contemporánea y en desuso, así como los procesos, oficios, disciplinas y sistemas relacionados. En esta categoría podemos encontrar el **rotulismo**, la **caligrafía**, el **cartel**, la **ilustración** y algunas **técnicas de impresión** indirecta que permiten la manipulación manual (véase **grabado**, **litografía**, **serigrafía**), cuyos resultados pueden variar dependiendo del nivel de dominio y de las propiedades físicas de los materiales empleados. Difiere del **diseño gráfico** al centrarse en la generación de piezas relacionadas con la **gráfica popular** de carácter ilustrativo y en los procesos necesarios para hacer posible su **reproducción**, sin contar necesariamente con una intención comunicativa o comercial.

artes plásticas *ART* Designación que engloba prácticas y disciplinas — como la **pintura**, la escultura, el modelado, la cerámica y las expresiones como el **collage**, el arte objeto, el **assemblage** e, incluso, aquellas de carácter arquitectónico— donde se presenta una transformación manual de los materiales involucrados. Este nivel de maleabilidad o *plasticidad* determinará su capacidad para cambiar de forma a partir de un proceso determinado y conservar estas modificaciones, así como la cantidad ilimitada de combinaciones implicadas en su creación. De esta categoría se excluyen las denominadas **artes visuales**, literarias, escénicas y musicales, las cuales se componen a partir de elementos menos tangibles.

artes visuales *ART* Conjunto de actividades y técnicas de creación de **obras** cuya finalidad principal es la apreciación visual como aspecto en común. Sus componentes varían ampliamente y pueden integrarse de elementos sígnicos, lumínicos, cromáticos o, incluso, químicos. Por ello, es posible que incorporen expresiones propias de las **artes plásticas** y las **artes gráficas**, así como de otras disciplinas distintas, como la **ilustración**, el **graffiti**, la **caricatura**, o algunas expresiones del **diseño gráfico**, el **cine**, la **animación** y la **fotografía**.

artesanal *ART* Calificativo empleado para designar la fabricación manual con la que se genera algo, y que difiere ampliamente en la regularidad y rapidez con la que es posible producirlo con procesos industriales. Su **valor** y apreciación varían ampliamente dependiendo del mercado, la dedicación o la **moda**. A su vez, la calidad del producto es también un factor de distinción. En ocasiones, se le designa así a soluciones personalizadas o realizadas con mucha atención al detalle y que pueden

involucrar complejos componentes de producción, lo cual afecta su **precio**.

artesanía *ART* Resultado físico obtenido de la elaboración **manual** de un **objeto** cualquiera, que se produce como reflejo de una tradición sociocultural relevante, combinando un sinfín de posibilidades técnicas y materiales. Es un objeto esencialmente **ornamental** que, aunque puede sugerir un uso práctico, destaca por su carácter **simbólico**. Los ejemplos y su significado varían dependiendo de cada cultura, pero pueden tratarse de amuletos, figurillas, máscaras, armas ceremoniales, **escudos de armas**, sillas de montar, balsas, trajes ceremoniales, penachos, tocados y artículos elaborados a través de la *tejeduría* (trabajo con telas e hilos), la *alfarería* (utilizando barro), la *peletería* (ocupando piel) o la *bisutería* (con adornos que imitan joyas); dichos objetos, por su condición **artesanal**, pueden presentar ligeras variaciones con el tiempo. En algunos países se les otorga un gran **valor**, por lo que forman parte de su patrimonio cultural, aunque su producción casi masiva responde ahora al **coleccionismo** de *souvenirs* o a la producción de obsequios turísticos.

artículo *EDIT* Escrito de extensión relativamente corta que se presenta principalmente en **revistas** (ya que en los **periódicos** se les nombra *nota, reportaje, editorial o columna*). Es un documento completo y suele incluir la postura personal de un periodista o analista respecto a un tema de interés general con una argumentación que debe ser atractiva y única. Como un producto de interés académico, consiste en el resumen o sección de una investigación que requiere ser revisado por varias partes antes de publicarse en una revista especializada; se hace con la intención de plantear y resolver una problemática, difundir de manera clara y precisa un conocimiento novedoso, o presentar cierta innovación en algún área de conocimiento específica. También conocido con el **anglicismo** de *paper*, su redacción debe cumplir ciertos criterios de estilo muy particulares y debe incluir **referencias**.

arts & crafts *ART* En inglés significa literalmente “artes y oficios”, y da nombre al movimiento decorativo acontecido entre 1860 y 1910, el cual retoma elementos y temas del **Medievo** y el **romanticismo**, y los relaciona con la **artesanía**, las **artes decorativas** y la arquitectura. Su intención principal era volver a dotar de **calidad** y maestría a los objetos cotidianos, rechazando la estética provocada por la mecanización característica de la

Revolución Industrial, favoreciendo todo aquello elaborado de forma **manual** o que, al menos, aparentara serlo. Dicho movimiento tenía una importante carga conceptual de tipo social, relacionada con la idealización burguesa del estilo de vida conservador y la elegancia de carácter natural, por lo que fue apreciado particularmente en el Reino Unido y en Estados Unidos.

asimetría *GEOM* Característica presente en aquello que no posee una regularidad evidente en sus formas o donde sus partes no son equidistantes respecto a un eje o **centro**. Como principio de **composición**, se presenta cuando no existe una correspondencia entre la concentración, disposición, o dimensiones de los elementos de un objeto o **pieza**.

asociación *NEG* Grupo de individuos que se organizan legalmente de forma voluntaria para la realización de una o varias actividades, incluyendo aquellas sin fines de lucro. La *asociación* puede ser de tipo comercial (como en el caso de productores agrícolas), deportivo (como un conjunto de equipos en una liga), religioso, cultural, civil, entre otros. Sus características, limitaciones y estatus legal difieren entre países, pero su carácter libre para decidir si formar o no parte de ella es un derecho universal.

assemblage *EXT* Palabra en francés que significa “ensamblaje”, que se emplea en arte para designar a la **obra** o proceso de gran parecido al **collage**, pero que presenta elementos que se alejan de su **sopORTE**, proyectándose de manera tridimensional. Comúnmente, se ocupan materiales que su creador va encontrando, coleccionando o redescubriendo, lo cual genera piezas volumétricas, en las que se utilizan **técnicas mixtas** capaces de producir efectos ópticos particulares, que mantienen un carácter pictórico muy distinto a una maqueta o escultura.

asterisco *TIP* **Signo tipográfico** similar a una pequeña estrella (*) que puede tener cinco, seis y hasta ocho puntas. En los textos se emplea para indicar la presencia de una nota **al pie** o para omitir caracteres como recurso de censura, mientras que en informática funciona como comodín para otros **caracteres** por motivos de seguridad.

atelier *EXT* Palabra en francés para referirse al taller o estudio donde se practican algunos oficios o se producen obras de interés artístico. Estos sitios son dirigidos por un maestro que se apoya en un reducido número de

aprendices, asistentes y modelos. Solían ser privados, pero han sido reemplazados paulatinamente por academias más grandes y formales.

ATL *PUB* Sigla en inglés para *Above The Line*, “sobre la línea”, que en **publicidad** y **mercadotecnia** se refiere al conjunto de **piezas** producidas para ser difundidas en medios de comunicación tradicionales o *masivos*, tales como televisión, radio, prensa, o vallas publicitarias de gran formato, con la intención de difundir un **mensaje** y generar impacto (véase **BTL**).

atractivo visual Cualidad propia de un objeto o sujeto para atraer la atención o generar deseo por medio de estímulos perceptibles a través de los ojos. Para su determinación se ven involucrados múltiples aspectos de tipo cultural, histórico y biológico que afectan el juicio estético y que, aunque relacionados con el **sentido común**, varían entre individuos y grupos sociales. En **arte** y **diseño gráfico**, la cuidadosa combinación de ciertos elementos en una **composición** proyectará resultados que se apreciarán como agradables, atractivos o interesantes (véase **estética**).

atributo de marca *MKT* Aspecto de carácter visual, físico u operativo que es propio de un producto, servicio, compañía o **marca** y ayuda a diferenciarlo de otro similar o en su misma categoría. Por lo general, se comunica consistentemente a través de la **publicidad** y de variados esfuerzos de **mercadotecnia**, buscando acentuar su diferenciación en el **mercado meta**. Puede tratarse de un quitamanchas que actúa más rápido, un banco con una red de cajeros más amplia, un equipo deportivo que recién contrata a un jugador famoso, una nueva presentación de chocolates, una bebida alcohólica con un nuevo sabor, el procesador de una tableta electrónica, entre muchos otros.

audacia *DIS* Acción de emprender actividades de forma osada para solucionar un problema de manera creativa, atreviéndose a romper con el método tradicional de hacer algo e ignorando deliberadamente las obvias limitaciones existentes. Como concepto de diseño, suele tener una connotación positiva, opuesta a resultados pasivos o tímidos; pero si se presenta en exceso (véase **diseño postmoderno**) será percibido como un recurso demasiado imprudente o riesgoso (véase **dinamismo**).

audiencia *PUB* Término utilizado de manera indistinta a otros similares, como auditorio, espectadores, **público objetivo** o **mercado meta**.

Específicamente se liga con el carácter “auditivo” de un **mensaje**, por lo que es más específico para aquellos que escuchan algo, en este caso, los **receptores** de un anuncio de radio o televisión.

audiencia cautiva *PUB* Es el fácil dominio de la atención de una población determinada, establecido a través del liderazgo de una industria. Es también el conjunto de **clientes** con los que se ha producido una relación cercana y significativa, a los cuales no es necesario seguir enviando mensajes publicitarios, pues requieren de otro tipo de motivadores para conservarse como tales.

auditoría de contenido Herramienta empleada para analizar las características de la información con la que se compone una **infografía**, **pieza**, **interfaz**, **empaquete**, entre otros posibles ejemplos. Dependiendo de la **función** del contenido de un diseño, este deberá adaptarse para verse, leerse, manipularse o activarse eficientemente por distintos **públicos objetivo**. Es una especie de inventario numérico o porcentual que permite evaluar la **proporción** que existe entre texto e imágenes, elementos gráficos y recursos **multimedia** empleados; así como la información cualitativa respecto a su certeza, relevancia, **accesibilidad**, originalidad, etc. Por ejemplo, si se trata de una **publicación digital** de ciencias naturales para niños, lo ideal sería que tuviera diagramas a color y **animaciones** de los procesos o ciclos vitales; mientras que, si se trata del **empaquete** de un medicamento para adultos mayores, se esperaría que incluyera instrucciones claras en poco texto, con un **puntaje** apropiado y un **blíster** fácil de manipular.

auditoría de marca *MKT* Análisis profundo y a conciencia que se realiza de forma interna o con ayuda de consultores externos para analizar todos los **puntos de contacto** que emplea una **marca**. Esa revisión puede ser anual o azarosa y ayuda a diagnosticar la efectividad de las actividades de **relaciones públicas**, **mercadotecnia** o **publicidad**; puede emplear herramientas como el **análisis FODA** o la **matriz de marca** para ubicar su posición respecto a sus competidores, y así tomar decisiones informadas respecto a la estrategia comercial o comunicativa a seguir, o bien, redoblar esfuerzos en su operación interna (véase **alineación de marca**).

austeridad *DIS* Concepto ligado a un enfoque extremo del **funcionalismo**, donde los productos presentan la operación y características mínimas que

buscan, por su **simplicidad**, facilitar su uso, reducir sus costos de producción y simplificar su mantenimiento o reparación. Los diseñadores alemanes Peter Behrens y Dieter Rams son célebres por producir resultados cuya sencillez hace que se interpreten como austeros, pero no por eso incompletos o afectados. Al emplear este recurso, tanto en lo industrial como lo gráfico, se generan nociones estéticas elementales que recuerdan a lo pasivo y neutral (véase **minimalismo**).

autenticidad Todo aquello que no es una copia, no ha sido manipulado o falsificado de ninguna forma y, por consiguiente, es digno de admiración o válido para coleccionar. En las **artes plásticas**, así como en el mercado a su alrededor, se valora con mucha consideración el carácter singular de las **obras** creadas como piezas únicas y originales, por un autor notable, bajo un canon o escuela apreciada y con las atribuciones estéticas juzgadas como correctas. La validez de su origen, el estado de conservación, así como la fecha de creación son igual de relevantes para dotar de **valor** a objetos, antigüedades o documentos.

autoedición *EDIT* También conocida como “edición de autor” y conocida en inglés como *self-publishing*, es la modalidad de publicación que se produce sin el apoyo de una **casa editorial**, por lo que el autor queda como el responsable de la revisión, publicación, impresión, distribución o venta de una obra, típicamente literaria. Al obviar la intervención de profesionales (tales como revisores, correctores de estilo, promotores, agentes, ilustradores y diseñadores) y no respetar los procesos propios del **diseño editorial**, su producción suele ser de baja **calidad**, aunque económica.

autofoco *FOT* Capacidad de una **cámara** fotográfica (abreviada como *AF*) para determinar y controlar automáticamente el **enfoque** de una escena a partir de cierta **distancia focal**. Desde la década de 1970, muchos objetivos poseen sensores electrónicos que calculan la distancia al sujeto u objeto enfocado, triangulando su ubicación y ajustándose a sí mismo de forma rápida y precisa (siempre y cuando se presente suficiente **contraste** lumínico) (véase **modo manual**).

autógrafo *EDIT* **Firmas** plasmada por una persona notable en un objeto o papel, así como la rúbrica realizada con la **caligrafía casual** de su autor. Debido al **coleccionismo**, puede considerarse de alto valor económico

cuando se trata de una marca inalterada, inusual y autenticada oficialmente. Se genera como complemento de las **dedicatorias**, plasmadas por músicos y escritores en sus obras durante ciertos eventos, por lo que la mayoría tiene más valor sentimental que económico.

automático *TEC* Capacidad de un aparato, herramienta o sistema, la cual permite programar la ejecución de una o varias tareas de manera precisa y de forma continua sin la intervención humana. Esta modalidad es lo opuesto a **manual**, y se presenta en objetos mecánicos y tecnológicos para accionar algún componente o permitir un uso estable y sin interrupciones, potencializando la calidad final, reduciendo significativamente el esfuerzo requerido y haciendo más eficientes los procesos; de esta forma es posible evitar errores, pérdidas de tiempo y desperdicios.

automatización *TEC* En el contexto de los **lenguajes de programación** y los programas de cómputo relacionados con **diseño gráfico**, es la función que permite aplicar de manera constante una serie de pasos, comandos o acciones sin la supervisión del usuario en múltiples archivos. Esto posibilita el que sean modificados en menor tiempo, o bien, que se enlisten para su carga, descarga o ejecución ininterrumpida, sin necesidad de una instrucción repetitiva, lo que hace el proceso más eficiente. En los **sistemas de impresión** se entiende como la capacidad de una máquina para generar un **tiraje** sin necesidad de la alimentación continua de recursos o soportes, lo cual representa una ventaja enorme particularmente en la impresión **a doble cara**.

autor *EDIT* Creador de una **obra** literaria, musical o artística, aunque esta designación puede extenderse a expresiones dentro de la gastronomía, la ciencia, la perfumería, entre otros ámbitos. Si la creación ha sido colaborativa, se emplea el término *coautor* para denominar a cada uno de los involucrados, quienes se conforman como los titulares de los derechos morales a perpetuidad de dicho resultado.

autotrazado *TEC* En un **editor de gráficos vectoriales** es la herramienta que reinterpreta rápidamente el contenido de una **imagen ráster** hacia un **dibujo vectorial**. En versiones de *software* más avanzadas es posible obtener resultados de forma casi inmediata, cada vez de mejor calidad y con un alto nivel de control sobre el producto final, aunque no con la precisión artesanal del trazado manual con **curvas Bézier**. Al proceso

inverso se le conoce como **rasterización**.

avance tecnológico *TEC* Cualquier mejora en el funcionamiento de una herramienta, la eficiencia de un proceso o la sofisticación progresiva de una aplicación tecnológica, como una máquina o un aparato. Este desarrollo continuo se da gracias al mejoramiento técnico y al conocimiento aplicado, que transforma resultados previamente obtenidos derivando en un impacto positivo. Es un componente natural en la ingeniería y es parte fundamental del desarrollo de las civilizaciones en toda la historia del ser humano.

avatar *TEC* Cualquier **símbolo**, **ícono** o personaje que representa a un individuo en sistemas de interacción digitales, tales como **interfaces de usuario**, videojuegos o perfiles de **redes sociales**, haciendo las veces de un **pseudónimo**, pero de carácter visual.

axial *GEOM* Condición de todo aquello que posee un **eje** estructural o gira alrededor de uno. Se suele designar con las letras x , y , z , dependiendo de la dirección en la que se extienda. El eje puede tratarse de una línea recta, real o imaginaria, sin importar su inclinación o sentido de giro. Su nombre proviene del latín *axis* y es un término empleado en **geometría** para determinar la **simetría**, o en **diseño tipográfico** para definir la inclinación de un **carácter**.

axioma *FIL* Conocimiento o verdad evidente cuyo cuestionamiento resulta innecesario. En lógica, es un planteamiento que se asume como verdadero y sirve como premisa para generar un razonamiento o establecer una verdad mayor sin generar controversia, pues, aunque no es demostrable, resulta obvio (véase **principio de no contradicción**).

B

B2B *NEG* Sigla en inglés para *Business to Business*, “negocio a negocio”, para referirse a la estrategia seguida por algunas empresas cuyo objetivo principal es funcionar como proveedoras, consultoras o prestadoras de servicios a otros negocios. En este **modelo de negocio** no suele considerarse necesaria la **publicidad**, ya que su promoción se hace a través de estrategias de **relaciones públicas** o **branding**, con un trato corporativo directo; lo que hace que estas empresas sean poco conocidas o tengan pocos clientes de gran tamaño. La práctica puede resultar similar al **outsourcing**, lo que permite que algunas funciones, como la nómina, la contratación o la **mercadotecnia**, sean manejadas por terceros en vez de que existan departamentos internos para ello. Como ejemplos se encuentran *Merill, Bosch, SAP, Lockheed Martin, Berkshire Hathaway, Peñoles, Foxconn, Lenovo, Airbus, PricewaterhouseCoopers, ArcelorMittal*, entre otras.

B2C *NEG* Sigla en inglés para *Business to Consumer*, “negocio a consumidor”, para referirse a las empresas cuya labor está enfocada en la venta al detalle o en la prestación de servicios a la mayor cantidad posible de **clientes**. Este tipo de iniciativas comerciales se orientan a un **mercado meta** amplio que a veces puede segmentarse por regiones o por **línea de producto**, haciendo uso de **submarcas** y campañas para enfocar los esfuerzos de promoción publicitaria. Asimismo, buscan una socialización masiva de sus productos, emplean estrategias basadas en **mercadotecnia**, **publicidad** y, más recientemente, gestión de **redes sociales**, procurando desarrollar relaciones duraderas con sus usuarios. Esta práctica se produce en la mayoría de las empresas a nivel mundial, ya sean supermercados, cadenas de restaurantes o transportes, hoteles, fabricantes de automóviles, proveedores de servicios digitales o aplicaciones de redes sociales (como *Spotify, Netflix, Instagram, TikTok, PayPal*); mientras que algunos servicios bancarios, compañías de seguros u hospitales privados también pueden ser de tipo **B2B** (como *Dropbox, Deutsche Bank, Amazon, Allianz*), ya que la mayoría de sus clientes son individuos.

bagaje cultural *PSIC* También conocido como *acervo intelectual*, se refiere

al conjunto de conocimientos y habilidades que una persona va acumulando con la experiencia, del cual puede disponer y compartir en situaciones futuras que lo ameriten. A diferencia de los métodos tradicionales de obtención de conocimiento (como la *educación formal* o la *investigación*), este se desarrolla a través del contacto con expresiones culturales de todo tipo y de la disposición a consumir materiales ajenos al interés inmediato de cada individuo. Es un factor que impacta directamente en la capacidad creativa e innovadora del diseñador y requiere ser fomentado constantemente a partir de todo tipo de actividades.

bajo costo *MKT* Estrategia comercial empleada por algunas compañías que consiste en la producción de bienes y productos de consumo con **precios** más competitivos, gracias a que poseen una gama limitada de características, poca o nula promoción de ventas, **empaques** económicos y de gran tamaño, o una calidad y presentación menos estricta. Es común que ciertas tiendas de ropa o supermercados desarrollen una **submarca** propia para comercializar mercancías enfocadas en un **mercado meta** más popular o con menos exigencias en productos básicos.

bajorrelieve *IMP* Efecto de impresión y **acabado** que produce un “hundimiento” deliberado en la superficie del soporte tratado, por lo regular cartulina, cartón o piel. Es generado de forma opuesta al **altorrelieve**, con la presión de un **troquel** o de forma manual, como en el caso de un **grabado**, donde la parte positiva es la que produce la presión, cuyo resultado final puede complementarse con algún tipo de **tinta** o **barniz** para acentuar su notoriedad cuando no es muy profundo.

balance *DIS* Adecuada **proporción** de los elementos en una **composición** y correcta distribución de los mismos en un **soporte**, lo cual no equivale necesariamente al concepto de **simetría**. Dependiendo del contexto, en ocasiones se traduce del inglés como **equilibrio**.

balance de blancos *TEC* Corrección visual empleada en **fotografía** y video, que consiste en determinar el punto más claro de una **toma** como **punto de referencia** para calcular la intensidad y el **tono** ideal; lo que permite definir la **temperatura de color** a partir del tipo de **iluminación** empleado. Este ajuste se puede hacer directamente en la cámara antes de la **producción**, mientras que en la corrección digital será necesario

identificar el punto más claro presente en una imagen para establecer los valores ideales, mismos que se pueden replicar en un conjunto mayor.

balazo *TIP* Derivado del inglés *bullet* y también conocido como *topo* o *bolo*, es el **signo tipográfico** que sirve para enlistar **ítems**, distinguir enunciados en un texto, enumerar **párrafos alemanes** o separar acepciones en un diccionario. Se puede presentar igual que los números por fuera de la columna al momento de destacar frases o párrafos. La forma circular suele ser la más común (•◦●◎⊙), aunque también existen otras formas (◆■▲◆◻▪). No deben confundirse con *manillas* o *florones*, ya que estos pertenecen a otra categoría de signos, llamados **ornamentos tipográficos**. En ocasiones se conocen como **viñetas**, pero este término no es técnicamente apropiado.

bandera **1** *HIST* Se refiere tanto al **diseño gráfico** como al objeto físico fabricado en tela (normalmente rectangular) utilizado desde la antigüedad para representar países, demarcar la propiedad de un territorio o simbolizar una población, gobierno, lenguaje, ideología o subdivisión administrativa. La ciencia que la estudia, conocida como *vexilología*, indica que su diseño debería ser fácil de recordar y reproducir; poseer un número limitado y estandarizado de colores; no incluir texto ni detalles que dificulten su **reproducción**; definir claramente su trazo geométrico, **formato** y **proporción** e, idealmente, ajustarse a un **canon** cultural determinado. **2** *FOT* En **fotografía de estudio**, es el accesorio de tela ubicado entre las fuentes de iluminación y el **objetivo**, para evitar que la luz entre directamente en él (haciendo las veces de **parasol**), aunque también puede funcionar como **difusor** al ser blanco o traslúcido. **3** *MKT* En la venta al detalle, es el pequeño elemento que sobresale de los anaqueles de los supermercados para indicar alguna novedad o promoción de un producto de consumo. **4** *DIS* En el diseño de sistemas para la **orientación espacial**, es el letrero perpendicular que sobresale de la pared, es utilizado comúnmente en pasillos largos, fijado sólo de un extremo, y permite exhibir títulos cortos o **íconos** por ambos lados. **5** *TIP* Término para referirse a la **justificación** de un texto de manera horizontal, ya sea a la izquierda (conocido como *bandera a la derecha*, con lo irregular al final del párrafo), o a la derecha (conocido como *bandera a la izquierda*). **6** *EDIT* En el **diseño editorial**, particularmente en el medio de las **revistas**, se le denomina así a la página o sección que contiene la

información de los responsables del contenido. Funciona como un directorio de los diseñadores, redactores y fotógrafos que participan en ese número, así como de los responsables de la publicación.

banner 1 *TEC* **Anuncio** digital de tamaño y proporciones variadas que normalmente sirve como un **hipervínculo** activo a otro **URL** o recurso web. Puede ser estático o animado, con un contenido comunicativo sintético, y se comercializa como los clasificados de **periódico**, según su tamaño en **pixeles**. **2** *IMP* También se les conoce así a las pancartas o anuncios alargados, que pueden ser de tela o lona, donde se escribe una frase o **eslogan** con fines **propagandísticos** o de protesta; o bien, a las aplicaciones publicitarias de formas y tamaños variados, conocidos como **displays** o **pendones**.

barniz *IMP* Recubrimiento líquido en resina o aerosol que puede aplicarse como parte del proceso de **acabado** por encima del material o la pintura de un **objeto** tridimensional o producto de impresión terminado. Por lo general, funciona como sellador para conservar las propiedades originales de lo que recubre y para protegerlo del desgaste normal de uso y manipulación. Debido a la gran variedad de composiciones químicas con las que se produce, puede generar **brillo**, texturas o efectos particulares al interactuar con determinados tipos de luz; también puede reaccionar a cambios de temperatura o servir para fijar aromas (como perfume o suavizante de telas).

barniz a registro *IMP* Aplicación parcial de un **barniz**, realizada sobre un documento impreso para resaltar cierta parte de su **portada** o **cubierta**. Se aplica como una **tinta directa** para producir un cambio en el brillo, destacar un color o dotar de cierta **textura**; también se puede combinar con un **relieve** para acentuar aún más el efecto producido.

barra de fracción *TIP* **Signo matemático** (\diagup) ligeramente más inclinado que la **diagonal** ($/$), el cual es empleado para separar cifras al representar fracciones con desfases en la alineación de los **numerales**; el numerador aparece como **superíndice** y el denominador como **subíndice** ($\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$) al escribirlas en renglón corrido.

barra vertical (véase **pleca**).

barras de error *DIS* Elemento empleado para visualizar la variabilidad, la

incertidumbre o el margen de error estimado al graficar datos. Dichas indicaciones se representan con una línea delgada en forma de T mayúscula, que se extiende por afuera de los límites de una barra, sin importar el eje donde se presente la vacilación.

barrido *FOT* Efecto de desplazamiento generado por la captación continua de luces u objetos en movimiento en una imagen fotográfica, donde algunos elementos aparecen nítidos, mientras que otros aparecen difuminados o movidos. Como efecto se utiliza para sugerir movimiento de aquello retratado; pero si la **fotografía** es la que sale movida, se conoce como **trepidación**.

barroco **1** *ART* Puede tratarse tanto del período histórico europeo entre los siglos XVII y XVIII, como del ostentoso estilo artístico y arquitectónico cuya naturaleza extravagante, altamente ornamentada y con un exceso en el nivel de detalle buscaba generar una sensación de grandeza y sorpresa. Su aplicación se ve reflejada en arquitectura, **interiorismo**, **diseño de modas** y **artes decorativas**. Por su asociación con la realeza europea, aún continúa interpretándose como sinónimo de **lujo** y, por lo mismo, es asociado con las altas esferas públicas. **2** *DIS* Como adjetivo, se refiere al uso excesivo de adornos en cualquier diseño, así como a lo complejo, recargado o caprichoso de una solución gráfica; lo cual puede tener lugar en **gráfica popular**, **ilustración** o **lettering**, principalmente.

base **1** *GEOM* **Lado** horizontal de una **figura** o cara plana de un cuerpo geométrico, que se presenta en la parte inferior sobre la cual *descansa* en una superficie desde la que es posible calcular su **altura**. Para que alguno de los **segmentos** de recta cumpla esta función es necesario que coincida con el eje horizontal, o sea paralelo a la orilla inferior del **soporte** en el cual está trazado. **2** *EMP* Parte inferior de un **empaque** rígido, que se opone a la **tapa** y que es donde descansa el contenido. Dependiendo del tipo de producto, puede complementarse con un refuerzo de cartón o poliestireno que proteja lo que hay en el interior y evite que se mueva.

bastardilla *TIP* Término empleado en **diseño tipográfico** para referirse a la **variación tipográfica** similar a la *itálica*, pero que se produce de forma poco natural, sintetizando el trazo de cualquier **fuerza** para ahorrar espacio. También llamadas *oblicuas*, *pseudoitálicas* o *falsas cursivas*, son aquellas formas adelgazadas artificialmente, que aparecen sesgadas en

su parte superior y que presentan ciertas deformaciones al no haber sido diseñadas para variar su diseño y **peso** proporcionalmente (véase ***faux bold***).

bastidor Estructura típicamente rectangular y de madera sobre la cual se tensa y fija un **lienzo**, con la finalidad de utilizarse como **sopORTE** para **pintura**. También es empleado para bordados en tela o para la impresión en **serigrafía**, donde a veces se presenta como un marco de aluminio y con mallas de diferentes densidades.

Bauhaus *HIST* Nombre con el que se conoce a la *Staatliche Bauhaus* (actualmente *Bauhaus-Universität Weimar*), escuela que fusionaba muchos contenidos de **arte**, arquitectura y **artesanía**, fundada en Alemania en 1919 y clausurada en 1933, que se convirtió en un referente académico de gran importancia debido al enfoque multidisciplinario con el que se trabajaba, basado en el **funcionalismo**. Es célebre por ser una de las primeras escuelas en sentar las bases teóricas para el **diseño gráfico** y el **diseño industrial**, transformando de forma definitiva la formación disciplinar. La escuela agrupó a múltiples pintores, escultores, fotógrafos y arquitectos, quienes definieron un **estilo** de gran influencia en el **diseño industrial** para la configuración de **objetos** cotidianos, en el **diseño tipográfico**, en la arquitectura y en la forma como se hacen composiciones para el **diseño**, desde su fundación y con cierta vigencia aún en la actualidad (véase **modernismo**).

benchmarking *MKT* Práctica empleada en **mercadotecnia** para medir el éxito de un bien o producto, a través de una comparación directa con el líder de una industria o sector. De esta forma es posible evaluar con indicadores específicos el tiempo de **producción** o respuesta, su **calidad**, el **costo** resultante o su nivel de popularidad. No implica copiar métodos o resultados ya existentes, sino transferir conocimientos adquiridos de experiencias, procesos y prácticas comerciales ajenas a las problemáticas y necesidades propias (véase **estado del arte**).

bibliografía *EDIT* Listado alfabético de los **libros** consultados para la elaboración de un texto de carácter académico o científico. Cuando las **fuentes** de consulta también incluyen artículos de **revista**, **sitios web**, blogs, documentales, bases de datos, comunicaciones personales o cualquier combinación de estos, se recomienda usar el término

referencias.

bicromía *DIS* En un **círculo cromático** consiste en un par de colores (y sus tonalidades) perfectamente diferenciables entre sí, siempre y cuando no se incluya un tercero intermedio. Es decir, se ignora el color que se encuentra entre ellos, formando un ángulo agudo o V desde el **centro**. Por ejemplo, se puede conformar por el *verde amarillo* y el *amarillo anaranjado*, obviando el *amarillo* que tienen en medio (véase **díada**, **tricromía**).

bidimensional *GEOM* Como espacio geométrico y como proyección, se refiere a todo lo que es plano, es decir, que únicamente posee o aparece conformado por cierta **anchura** y una **altura**; independientemente de las dimensiones, posición o dirección que presente.

binario *TEC* Sistema de numeración formado únicamente por dos cifras: *cero* (0) y *uno* (1). Por tratarse de una versión altamente simplificada es la base para la **codificación** de información en sistemas informáticos (código binario), haciéndolos altamente eficientes al corresponder con 1 bit de información para representar cualquiera de estos dos valores. También se presenta en otros sistemas en el orden de *presente-ausente* y, del mismo modo, en *positivo-negativo*, *blanco-negro*, *SÍ* o *NO*.

biodegradabilidad *EMP* Capacidad de los materiales para descomponerse en elementos químicos simples, gracias a la acción de agentes biológicos en condiciones ambientales naturales. Se mide en años. Es un factor relevante en el **diseño de empaques** y en el **diseño de productos**, pues permite que los materiales se reintegren al medio ambiente sin causar daño después de su vida útil. Por lo mismo, es un criterio significativo para determinar la **sustentabilidad** de un producto y, a través del **ecodiseño**, suele impactar en su **deseabilidad** entre públicos conscientes.

biografía *EDIT* Narración de la vida de una persona con detalles específicos de su personalidad que permiten desarrollar un documento atractivo y completo. Puede tratarse de un género literario por sí mismo, tener extensiones y estilos narrativos distintos, y ser adaptable a diferentes medios, lo cual es particularmente atractivo para el **cine**.

biónica Estudio técnico de métodos y soluciones generadas de forma natural en cualquier sistema biológico, que sirven como base de inspiración o referencia para aplicarse en propuestas de **diseño industrial**, robótica o

ingeniería. Esta disciplina investiga y busca aprovechar características morfológicas, estructurales o funcionales para obtener resultados óptimos y eficientes para aplicarse en productos distintos; entre ellos destacan herramientas, mobiliario, objetos de **arte decorativo** y **obras** artísticas experimentales.

bisectriz *GEOM* Línea recta que surge en el **origen** de un **ángulo** y que es capaz de dividirlo en dos partes iguales. Esta acción se conoce como *bisecar* y, con la misma lógica, se puede extender el término para *trisekar* un ángulo al dividirlo en tres partes iguales.

bisel Corte oblicuo en los bordes de una lámina o herramienta, el cual sirve como una transición entre superficies (efecto estético) o, al ser negativo (es decir, hacia adentro), impide que haya contacto entre un instrumento de dibujo y el borde, evitando ensuciar la regla o escuadra (aplicación práctica). En otro sentido, es un componente visual de gran importancia en la **caligrafía** gótica, que se caracteriza por el quiebre pronunciado de sus **trazos**.

bitácora *DIS* Documentación sistemática de información relevante para un proyecto, incluyendo sucesos y avances que permiten mantener control sobre el proceso de investigación, **conceptualización** y planeación. Se compone de datos duros (actividades, fechas, **gastos**, aspectos biográficos), pero puede incorporar también percepciones y opiniones en formas de notas, así como soportes visuales tipo **bocetos** y **fotografías**. Aunque no es una práctica común en proyectos cortos o urgentes, se recomienda su empleo para que el diseñador tenga un seguimiento metodológico de sus trabajos.

bitmap (véase **mapa de bits**).

bizantino *ART* Es toda expresión artística, arquitectónica y artesanal desarrollada durante el Imperio bizantino (específicamente entre los años 395 y 1453 d. n. e.) con características estilísticas variadas, pero altamente simbólicas y alegóricas. Posee varias etapas de desarrollo y existen diferencias importantes entre los lugares de origen, pero mantiene un significativo componente religioso. Fue aplicado principalmente en **murales**, mosaicos, **íconos** y **retablos**. La minuciosidad, el uso del oro como color dominante, así como la alta densidad en la gráfica y los retratos de grandes personajes lo hacen muy atractivo y valioso en

contenido histórico.

bizarro *EXT* Si bien en español quiere decir *espléndido*, el uso común del término proviene del inglés y se entiende como algo que resulta extraño, inusual, erróneo, mal logrado o peculiar en un sentido negativo. Al combinar elementos disímiles en su contenido o el estilo, con temas o contextos ilógicos, se puede obtener un resultado *bizarro* en el sentido peyorativo, justamente por lo **absurdo**.

bleed (véase **sangrado**).

blíster *EMP* Término en español para *blister-pack*, que es un empaque compuesto por un **soporte** que puede ser de cartoncillo, plástico o algún material rígido, y una cápsula de algún material transparente. En este espacio se aloja el producto contenido (normalmente sólido o semisólido), que muestra así sus características específicas a la vez que queda protegido. Es un recurso muy empleado en juguetes, medicamentos y productos que se venden al detalle. También se les conoce así a las cajas que presentan algún **suaje**, cuya **abertura** se cubre con una **película** transparente.

blog *TEC* Palabra formada por las voces en inglés *web* y *log*, es decir, “**bitácora** en línea”, que funciona como un diario personal que se hace público en la **web**. Por lo regular, mantiene un estilo y una temática común en sus entradas, suele estar actualizado con frecuencia y permite a cualquier usuario publicar algo fácilmente. Esta práctica se deriva de los registros de conversaciones en salas de chat y foros, y se popularizó a mediados de la década de 1990; de ella se derivan los videos realizados por **influencers** para diversas **redes sociales**, plataformas de *microblogging* como *Twitter*, y nuevas modalidades de periodismo en numerosos **sitios web**, que se actualizan de manera continua y son alimentados de forma independiente por sus colaboradores.

bobina *IMP* Rollo de papel o películas plásticas en forma de carrete cilíndrico de gran tamaño que es utilizado típicamente en la alimentación continua de prensas rotativas para la impresión de periódicos y etiquetas. Requiere de un manejo técnico especializado, y permite generar impresiones de gran volumen a grandes velocidades, difícilmente imitadas por sistemas que emplean pliegos y hojas sueltas. Cabe señalar que la impresión en *bobina* no es una técnica ni un sistema en sí mismo, sino una

forma de alimentar el **soporte** de impresión hacia las máquinas para así obtener resultados de **bajo costo** unitario.

boceto *ART* Primeros **trazos** esquemáticos realizados para materializar algunas de las características que podría tener un proyecto, sin poseer mucho detalle y con los contornos de sus elementos sugeridos. Por lo mismo, generan un aspecto poco delicado o inacabado, cuya función principal es la visualización rápida de los principales componentes de un diseño, así como sus dimensiones, perspectivas y distribución (véase **bosquejo**, **esbozo**, **esquema**).

bodegón *ART* Tipo de **obra** pictórica o fotográfica que representa de forma estática y apacible un conjunto deliberado de objetos, animales, flores, comida y objetos cotidianos. También conocida como **naturaleza muerta**, la disposición de los objetos de este tipo de **composición** suele ser libre y casual, poseer un **encuadre** cerrado y una iluminación similar a la empleada en el **claroscuro**. Cuando posee un lenguaje simbólico complejo en forma de **alusión** o **alegoría**, se le conoce como *vanitas*.

boletín *COM* Publicación periódica y breve a través de la cual una organización comunica algo importante, principalmente a **medios**, al presentarles información de interés periodístico. También llamada *nota de prensa*, se produce con criterios estandarizados y con una difusión calendarizada para facilitar su recepción en diferentes medios, lo que contribuye a promover su divulgación y referencia.

booklet *EXT* Literalmente se traduce como “cuadernillo” y es cualquier conjunto de **pliegos**, por lo general de papel **estucado**, doblados y listos para su **encuadernación**. El término se utiliza específicamente para el **folleto** de formato cuadrado propio del **empaque** de discos compactos de 12 cm por lado, donde independientemente del número de páginas, una de ellas funciona como **portada**. También pueden incluirse en el interior de álbumes de discos de vinyl de 12 pulgadas (véase **carátula**).

booth *EXT* Espacio de exhibición comercial común en ferias y eventos, que funciona como un **punto de contacto** importante para ofrecer una **experiencia de usuario** atractiva, regalando **artículos promocionales** y permitiéndole a **clientes** potenciales interactuar con los productos y servicios, así como hacer consultas acerca de la oferta de cada **marca**. Aunque no existe una configuración o medida particular, estos espacios

temporales suelen medir 10 **pies** cuadrados (aproximadamente 3 m por lado), siendo posible rentar más de uno a la vez, e incluir una pequeña sala para entrevistas, contrataciones o ventas. Pueden exhibir **anuncios** publicitarios en **banners**, incorporar pantallas para **diseños audiovisuales** o anaqueles para la venta de **merchandising**, y efectuar otro tipo de actividades como concursos, rifas o levantamiento de encuestas (véase **stand**).

borrador *EDIT* Es la redacción completa de un escrito, destinada a ser revisada y corregida antes de obtener una versión definitiva, conocida como **manuscrito**. Puede poseer un formato particular dependiendo del área de estudio o disciplina en la que se desarrolla, y se presenta como un **boceto** de texto, en el sentido de que puede servir como ensayo o base para una obra final propiamente editada.

bosquejo *ART* Trazo poco preciso, elaborado de forma rápida y con poco detalle. A diferencia de un **boceto**, suele contener menos información y tiene menos cuidado en las proporciones y dimensiones. Busca ejemplificar rápidamente, definir áreas o dimensiones generales de un objeto o sujeto, sin necesidad de representar su totalidad. El **carboncillo** o la tiza suelen ser herramientas apropiadas para realizarlo, al permitir una obtención rápida y libre de trazos, mientras que un lápiz o portaminas no poseen ese flujo de trabajo (véase **esquema**, **esbozo**).

brand (VÉASE **marca**).

brand bible *EXT* Documento comúnmente destinado al público interno de una organización o compañía, el cual funge como un instrumento de capacitación o motivación para desarrollar **lealtad a la marca** y complementar un **manual de identidad**. Incluye información respecto a **puntos de contacto**, tono de los comunicados, lineamientos para la gestión de **redes sociales**, estrategias de **relaciones públicas** y otros aspectos relacionados que determinan la personalidad de dicha **persona moral**.

branding *EXT* Conjunto de actividades relacionadas con el **diseño** y desarrollo de los elementos conceptuales y visuales que conforman una **identidad corporativa**. Este término se utiliza comúnmente como sinónimo, pero no necesariamente hace referencia al proceso o a la disciplina encargada de su estudio, sino más bien al resultado

consolidado. Este complejo proceso de gestión de **marcas** requiere el manejo estratégico de herramientas de comunicación, **mercadotecnia**, publicidad y **relaciones públicas**, y de otros activos intangibles (como **posicionamiento**, **lealtad**, **atractivo visual**, percepción de la **calidad**) relacionados de forma directa con una organización, empresa, producto o personalidad pública.

branding de lugares *MKT* Estrategia de comunicación y **diseño gráfico**, empleada principalmente en urbanismo, administración pública y turismo, para consolidar un conjunto de valores y asociaciones positivas con un lugar específico. Esta herramienta de **mercadotecnia** y **branding** conjunta aspectos históricos, arquitectónicos, gastronómicos, culturales, religiosos y recreativos para consolidar una **marca** atractiva y reconocida por su **público objetivo** (conformado por turistas, viajeros e inversionistas); buscando influir positivamente en la opinión pública acerca de vecindarios, ciudades, países y hasta zonas geográficas supranacionales (como el Caribe o el sureste asiático).

breve *COM* Término para referirse a una noticia o un anuncio de corta duración o extensión. Su uso es común en cortinillas de televisión y, por su practicidad, ahora son particularmente atractivas para **redes sociales**, donde se expresa información sintética y con intenciones efímeras.

bricolage *ART* Construcción de una obra gráfica o escultórica de carácter artístico a partir de la combinación improvisada de una variedad de materiales y empleando **técnicas mixtas**. Un factor **lúdico** y de experimentación es de gran importancia en su creación y se aplica en diversidad de **medios**, incluyendo la música, las **artes plásticas** y el **interiorismo**. Su terminación *-ge* debe pronunciarse como *ch* y no debe confundirse con la palabra con jota *bricolaje*, utilizada para referirse a toda actividad manual de instalación o reparación doméstica (véase **collage**).

brief *DIS 1* Documento escrito de forma sintética, necesario para realizar una tarea o encargo; en este se detallan los deseos y requerimientos para la elaboración de un **proyecto**, el problema a tratar, las limitaciones, el **presupuesto** disponible y el límite de tiempo establecido. Suele tener una redacción en prosa afable y atractiva, con una extensión no mayor a dos páginas. **2** *PUB* Por su parte, un *brief publicitario* incluye información más

puntual respecto a los objetivos estratégicos, el tipo de **campaña**, el enfoque, la cobertura, el **medio** y el **público objetivo** para la elaboración y difusión de un **anuncio**.

brillo *IMP* Es la cantidad de **luz** visible emitida desde un objeto o bien, la capacidad de una superficie para reflejar determinada cantidad de luz. Dicha propiedad es subjetiva, ya que el **acabado** de un material puede modificar la forma y percepción de un objeto, además de que no importa si viene acompañada de un **matiz** o no.

BTL *PUB* Sigla en inglés para *Below The Line*, “bajo la línea”, utilizadas para referirse a las técnicas publicitarias y de mercadeo que consisten en el empleo de formas no masivas de comunicación, más discretas y económicas. Como ejemplos de estas técnicas de **mercadotecnia** se encuentran la venta por catálogo, el correo directo, la venta de puerta en puerta, las **campañas** por correo electrónico, los eventos, las promociones y, más recientemente, los **influencers**, la **mercadotecnia de guerrilla** y las **redes sociales**.

bucle *TEC* En **diseño audiovisual** se suele usar, junto a la voz inglesa *loop*, para referirse a una muestra de video o sonido reproducida de forma constante y cíclica. En programación se refiere a una estructura de control de flujo, donde un mal diseño de *software* puede producir un ciclo infinito que puede bloquear un sistema y generar un error de interacción; mientras que en el **diseño web** es el que se genera cuando, después de la activación de un **hipervínculo**, se llega al mismo lugar o se obtiene el mismo resultado.

buena continuidad *PSIC* Principio de **percepción** que permite que elementos desconectados entre sí puedan ser interpretados como parte de una misma unidad más grande, ocasionado esto por el modo en el que se disponen los elementos de una **composición**. Lo anterior sólo se da cuando la **forma**, las dimensiones, la orientación o el color de los elementos guardan cierta semejanza. Como ley de la teoría psicológica de la **Gestalt**, se presenta cuando elementos variados y dispersos son percibidos como parte del mismo conjunto.

búfer *TEC* En informática es un espacio de memoria que almacena temporalmente información para ser recibida de forma continua. Si este espacio se rebasa o no se obtiene suficiente información (problemas

conocidos como *overflow* y *underrun*, respectivamente) se producen interrupciones indeseables o errores debido a la inestabilidad en la transferencia de datos. Esto es notorio al momento de cargar videojuegos de última generación, al realizar varios comandos al mismo tiempo en una computadora, o al reproducir un video por *streaming*. Existen técnicas para mitigar este tipo de interrupciones, como el evitar la carga de toda la información al mismo tiempo, el uso de imágenes de alta **resolución** en ambientes web, o exportar productos de **diseño audiovisual** con un tamaño final o una calidad superior a la necesaria.

bulbo *FOT* Función que poseen algunas cámaras fotográficas de gama profesional —que se presenta como un botón físico en las cámaras análogas— para controlar en **modo manual** la **velocidad de obturación** de una **toma**, extendiéndola de forma deliberada para obtener efectos interesantes, tales como un **barrido** o similar un alto **rango dinámico** (véase **HDR**). Como técnica se logra a través de la entrada paulatina de luz al **obturador** con un **tiempo de exposición** muy largo, capturando movimiento en las imágenes.

C

cabeza *EDIT* Parte superior de una plana de periódico o de la **portada** de una **revista**, donde se incluye el nombre de la publicación y otros elementos que aparecen de forma constante en diferentes números o volúmenes. Dependiendo del **medio** o región, a veces se le conoce con variaciones como *cabezal* o *cabezote*, e incluso como *rótulo* o *bandera*. Sin embargo, no es lo mismo que **encabezado**.

CAD *TEC* Sigla en inglés para *Computer-Aided Design*, “diseño asistido por computadora”, es la tecnología empleada en la creación, el análisis y la modificación de **dibujos técnicos** y modelos que derivan en el diseño de objetos complejos, la cual se ocupa en una variedad de industrias. Se utiliza para manipular de forma precisa los elementos lineales y volumétricos necesarios para generar aplicaciones de mecánica, ingeniería y arquitectura, principalmente. Fue desarrollada en la década de 1960 con una lógica matemática muy similar a los **vectores**, ya que fue Pierre Bézier, el mismo ingeniero francés responsable de la creación de las construcciones matemáticas que llevan su nombre (véase **curvas Bézier**), uno de los primeros pioneros en el desarrollo de este *software*.

caja *EMP* Empaque típicamente en forma de prisma rectangular, cuya función es contener, agrupar, proteger y facilitar el transporte de un producto. Aunque existen muchas variantes, por lo regular se compone de una sola pieza de cartón, cartoncillo o algún material semirrígido que se pliega, dobla, corta, perfora o pega para determinar sus partes: fondo o **base**, paredes, solapas y **tapa**. Puede estar envuelto en una película de protección adicional y ser completa o parcialmente de plástico, madera o metal.

caja tipográfica 1 *EDIT* Espacio destinado a contener el texto de cualquier documento diseñado. Es un elemento fundamental de la **maqueta**, aparece contenido por los **márgenes** y puede dividirse internamente en una o varias **columnas** separadas por el **medianil**. Puede aparecer sólo una caja por página (como en obras literarias), con regularidad **modular** (típico en **periódicos**), o con una apariencia **fragmentada** (como en **revistas**). Cabe señalar que los elementos **satélites** que forman parte del diseño de la

página aparecen por fuera de esta área. **2 HIST** Antiguamente se le llamaba así a la caja física (véase **galera**), normalmente fabricada en madera, que tenía múltiples divisiones y en la que se almacenaban de forma ordenada los **tipos móviles**. Los términos **letra de caja alta**, **letra de caja baja** y **números de caja baja** derivan precisamente de su ubicación física en ella.

calcomanía *IMP* Del francés *décalcomanie*, técnica que consiste en la transferencia de una imagen impresa en un papel especial con trementina o aguarrás hacia otra superficie con el uso de agua o calor. Actualmente también son llamadas *pegatinas* y se pueden imprimir en papel autoadhesivo o en películas plásticas impresas por una cara, o se pueden recortar en vinyl de colores sólidos de forma precisa con un plóter de corte. Así, es posible desprenderlas de su soporte original para adherirlas de forma semipermanente en otra superficie, preferiblemente lisa (véase *sticker art*).

calderón *TIP* Es un **signo tipográfico** (¶) utilizado durante el **Medievo** para indicar el final de una idea general o un **párrafo**. Por cuestiones económicas, y después estéticas, se aprovechaba el espacio al máximo y no se dejaba el resto de la línea vacía, sino que se continuaba (como si fuera un punto y seguido), separando las oraciones con este símbolo. También se le llama *antígrafo* o *signo de párrafo*.

calibración *TEC* En el contexto de los monitores y las pantallas, se refiere al proceso de ajuste de los valores lumínicos y cromáticos (que determinan el tono y la gama de colores posibles) en referencia a un patrón o uso particular. Esto permite generar muestras relativamente estandarizadas entre distintos dispositivos y sistemas para que correspondan a ciertos lineamientos, aunque la importancia de su exactitud dependerá del tipo de industria. A pesar de contar con un ajuste preciso, se pueden presentar ciertas discrepancias que dependerán de múltiples factores, como el tiempo de uso, el voltaje, la **frecuencia de actualización**, entre otros (véase *color chart*).

calibre *EMP* Diámetro interior de muchos objetos huecos; así como grosor, espesor o tamaño de algo. Se utiliza, por ejemplo, para determinar el peso del **papel** (véase **gramaje**) o cartón, el espesor de una botella, o la cantidad de material en una lámina de tamaño estandarizado de plástico,

acrílico, esponja o poliestireno. También se usa para referirse al diámetro de alambres, cables o cuerdas.

calidad *MKT* Conjunto de propiedades inherentes a un producto o servicio, así como su relación con la capacidad de satisfacer necesidades, el tiempo de su vida útil y la conservación de su funcionamiento y apariencia. Estas características deben percibirse fácilmente, permanecer constantes durante su producción y ser susceptibles de comparación objetiva para determinar si el producto o servicio es mejor, igual o peor que otros. Como valor se liga de forma directa con la deseabilidad, eficiencia y atención al detalle.

caligrafía *ART* Arte visual ligado a la escritura manual que determina cómo se debe escribir correctamente bajo un **canon** histórico, estético o técnico particular; el cual determina claramente las pautas para obtener resultados ideales y de gran belleza (factor al cual debe su nombre).

caligrafía casual Resultado gráfico determinado por la forma de escribir de cualquier persona, conocido como su *letra*, cuyas características visuales se deben a cuestiones culturales, técnicas y anatómicas. Los resultados obtenidos pueden coincidir con un estilo de **cursiva** particular o bien, desarrollarse personalmente como muestras únicas que se visualizan en cartas, notas, listas o apuntes que se hacen de forma natural y sin atención particular al trazado.

caligrafía formal *HIST* Conjunto de trazos realizado de forma profesional, con instrumentos adecuados y que sigue de manera precisa las reglas definidas de forma histórica o estilística de una caligrafía determinada, independientemente de cuál se trate (por ejemplo, *cúfica*, *spenceriana*, **semiuncial**, *blackletter*, *quadrata*).

caligrafía gestual *DIS* Ejercicio caligráfico de gran atractivo visual, que incluye un componente expresivo y pictórico más pronunciado, con un carácter menos rígido, de expresión personal y lúdica. En su desarrollo es posible emplear una gran variedad de materiales y herramientas experimentales, tradicionales y digitales, mismos que pueden combinarse fácilmente con otros **medios** y técnicas (véase **lettering**).

caligrafía informal Tipo de escritura cursiva, un poco más seria que la **caligrafía casual**, pero no tan rígida o apegada a un estilo particular como para designarse **caligrafía formal**. Es decir, intenta mantener ciertos

criterios tradicionales, pero no es desarrollada de forma profesional. Se puede visualizar en un **facsimil** de valor histórico, en dedicatorias antiguas y en apuntes de personas de edad avanzada que sólo aprendieron a escribir en **cursivas**.

caligrama *TIP* Composición poética que realza el aspecto gráfico donde el texto tiene una doble función, ya que a partir de su configuración se *dibuja* con palabras o frases cortas algo relacionado con el tema del escrito. Aunque se puede emplear **tipografía** para acomodar el texto y formar un *poema visual* (lo cual era común en el **futurismo**), el término está más relacionado con las **caligrafías** árabe y persa, debido a las restricciones de representación **figurativa** propias del islam. También es posible hacer lo mismo con **caracteres** y **glifos**, a lo que se conoce como *tipograma*.

callejón *EDIT* Descuido producido en **diseño editorial** al repetir los mismos caracteres en distintas líneas seguidas, provocando un efecto visual indeseado; por ejemplo, cuando varios renglones inician con la misma letra o terminan con **guion** (debido a una **separación silábica** excesiva) o con el mismo **carácter**; o bien, cuando los espacios en blanco del texto coinciden constantemente en varias líneas (véase **ríos**). En general, estos descuidos restan calidad a la **formación** debido a que interrumpen y distraen de la lectura, distorsionando la **composición**.

calligrafiti *ART* Medio híbrido entre la **caligrafía** y el **grafiti** que, de forma parcial o total, integra letras en una composición altamente expresiva, con una amplia variedad de técnicas y estilos personales. Puede hacerse en rollos de papel o en **murales**, donde es posible que se combine con otros elementos visuales.

cámara *FOT* Dispositivo utilizado para producir imágenes fijas y permanentes a través de la captura de **luz** visible. Funciona por medio de la combinación de principios ópticos y partes mecánicas que permiten concentrar múltiples haces de luz con **lentes** montados en un **objetivo**, ajustando su cantidad con ayuda del **diafragma** y capturándola con un **obturador**, para proyectarla finalmente en un **soporte** fotosensible de naturaleza química (véase **fotografía analógica**) o electrónica (véase **sensor**, **fotografía digital**). Este invento ha presentado un desarrollo continuo desde finales del siglo XIX, con una mejora constante en su calidad, miniaturización y facilidad de uso, diversificando sus

capacidades para responder a requerimientos propios de disciplinas tan variadas como la microbiología, la astronomía, la medicina, las **artes visuales** o el **cine**.

camera obscura *FOT* Instrumento y fenómeno óptico que se produce cuando a una bóveda o cuarto totalmente oscuro se le permite la entrada de luz sólo en un pequeño punto, obteniendo una proyección de la imagen exterior en la pared opuesta de la cámara, de forma invertida y, dependiendo del tipo de lente empleado, con distintos grados de nitidez. Por consiguiente, a todas las derivaciones históricas posibles de los aparatos capaces de realizar **fotografías** se les llama **cámaras**, ya que operan con el mismo principio óptico. Esta proyección invertida también ocurre en el ojo humano, por lo que el funcionamiento de ambos sistemas es análogo.

camisa (véase **sobrecubierta**).

camp *ART* Género artístico de carácter exagerado que busca dotar de seriedad y designar como piezas de culto a las aplicaciones de mal gusto, a través de una **apropiación cultural** irónica, e imitando una variedad de elementos provenientes de otros géneros y conceptualizaciones (véase **kitsch**). Como corriente artística se trabaja con una gran variedad de técnicas y **medios**, pero siempre buscando ridiculizar todo aquello que se considere popular y socialmente apreciado, con un tono ostentoso, humorístico y de sátira (véase **naïf**, **postmodernismo**).

campana *COM* Término derivado de la jerga militar (al igual que *logística* y *vanguardia*) para referirse a un conjunto de acciones efectuadas de manera ordenada y continua, con un objetivo particular y en un esquema espaciotemporal común. Cuando se aplica a la **propaganda** o a la **mercadotecnia** política (véase **campana publicitaria**), alude a la insistencia con la que se expresa un **mensaje** o se ejecuta una serie de actividades para intentar persuadir a una **audiencia** acerca de algo.

campana publicitaria *PUB* Conjunto de elementos gráficos, audiovisuales y textuales al que se suman las actividades de comunicación relacionadas con la promoción coordinada de un bien particular, donde se mantiene un mensaje, una temática y una gráfica similar. La *campana* determina un objetivo específico, su duración, la inversión requerida, los medios más apropiados y el **público objetivo**.

campeón de marca *MKT* Es la figura responsable de desarrollar el **posicionamiento** de una **marca** al promover su consumo y aprecio. Se basa en lineamientos de **identidad corporativa** y en la coordinación de actividades de **relaciones públicas**, como la organización de eventos, la gestión de **redes sociales**, entre otras. La función puede tener otros nombres similares, tales como *encargado de marca* o *brand manager*, y al utilizarse como estrategia convierte a los empleados en portavoces (véase **voz a voz**), lo cual es común en los concesionarios de los autos *Mini*, así como en empresas de bienes raíces y en cadenas de hoteles vacacionales.

campo semántico *SEM* Conjunto de palabras o ideas que mantienen relación con un término determinado a partir de su **significado**. En cierto sentido, es similar a lo que se hace en un **mapa mental**, pero sólo con vocablos que funcionan casi como sinónimos o que guardan una estrecha relación conceptual. Cuando la relación entre ellos es lineal, se conoce como **concatenación**.

campo visual En óptica, es el área total que es posible apreciar con la vista humana, en condiciones normales, al hacer una observación del entorno sin mover la cabeza. Conocer los ángulos de visión ideales es fundamental para definir la posición y proporción óptimas para señalamientos y letreros, o la ubicación más adecuada de las pantallas desde criterios ergonómicos, por ejemplo. El concepto está relacionado con el **ángulo de visión** y es un factor de gran relevancia para determinar los **planos cinematográficos** utilizados en **cine**.

canal 1 *COM* Medio físico de carácter natural o técnico empleado para difundir información **codificada**, a través de un **mensaje**, a una **audiencia** o **público objetivo** determinado. Puede consistir en estímulos lumínicos (como el semáforo o las lámparas utilizadas en la comunicación naviera para el código morse), plataformas digitales (como los SMS, tuits, correos electrónicos), medios impresos (como **panfletos**, **folletos** o **libros**), programas de televisión e, incluso, sólo en elementos orales, como discursos o regaños. **2** *TEC* En un **editor de imágenes ráster**, se refiere a cada una de las categorías de color que conforman una imagen digital, abarcando un rango específico de información cromática. Por ejemplo, una imagen en **escala de grises** solamente posee un **canal**, la de **colores RGB** está compuesta por tres **canales** (*rojo, verde y azul*), mientras que una preparada en **colores CMYK** tiene cuatro, que corresponden a la

información necesaria para imprimirse en rodillos o **planchas** con tintas distintas (véase **alpha**).

canalón (véase **medianil**).

canon *FIL* Palabra de origen griego que significa “vara para medir”. El concepto hace referencia al conjunto de reglas, principios o modelos que determinan la validez, la **calidad** o la belleza de algo, dentro de un campo de estudio o contexto histórico. Su uso requiere una convención social que puede establecer una serie de características idóneas o preferibles, entendidas como universales y alimentadas por el **sentido común**, que se consideran evidentes e incontrovertibles (al menos hasta un cambio de **paradigma**).

caos controlado *DIS* En el **diseño postmoderno**, es toda manifestación gráfica o audiovisual que exhibe desorden, saturación o suciedad premeditados, con una intención estética determinada y, por lo mismo, con cierto control y disciplina. Esta aparente falta de cuidado era común en los *fanzines* de tipo *punk*, y se retoma en la gráfica **grunge**, donde se aprovechan tecnologías digitales para explotar el número de **capas** posibles que, combinadas de forma cuidadosa, producen un efecto muy dinámico, pero restringido.

capas *TEC* Conjunto de representaciones parciales de una **imagen digital**, compuesta de una serie de **pixeles** e instrucciones para su modificación. Son fundamentales en un **editor de imágenes ráster**, pues sirven para distinguir y separar elementos, así como para adaptar su nivel de **opacidad**. Pueden ocultarse o agruparse temporalmente y su orden determinará la apariencia del resultado final (véase **máscara de recorte**).

capital *NEG* Cantidad de dinero disponible para ser invertida en un **proyecto** o en una organización con el fin de fomentar e impulsar diversas actividades económicas. En economía, se define como el conjunto de bienes y activos que se emplean para producir riqueza.

capital cultural En sociología, se entiende como el conjunto de conocimientos, habilidades y experiencias que una persona (o sociedad) es capaz de interiorizar y acumular, del cual puede disponer en diversas áreas de estudio y situaciones particulares, donde el contexto cultural y político determinará el valor relativo de dicha sensibilidad o información.

capital de marca *MKT* Fortaleza y grado de importancia de una **marca** en el mercado, lo cual se relaciona con su **valor** asignable en términos monetarios, su nivel de reconocimiento y su poder acumulado a través del tiempo. Este indicador es conocido en inglés como *brand equity*, y se determina a través de la **percepción** que tiene el **público objetivo** acerca de las distintas representaciones de la marca, los efectos negativos y positivos que produce, así como la suma acumulada de todos los aspectos intangibles que esta implica (véase **propuesta de valor**), tales como aprecio, experiencia, preferencia, consistencia, recordación (véase *top of mind*) o **lealtad**.

capital semilla *NEG* Tipo de financiamiento para proyectos relacionados, por lo general, con **emprendimientos** creativos. Se conforma por inversiones de cantidades no necesariamente significativas, mediante las cuales se adquiere una parte de una empresa en sus etapas iniciales. El monto generado suele emplearse en actividades preliminares de investigación y desarrollo. Puede provenir de personas cercanas a los involucrados en el proyecto (financiación familiar), de un particular con recursos suficientes para que la incertidumbre no sea un factor restrictivo (inversión ángel), o de una gran cantidad de individuos que aportan cantidades de dinero variables, ya que consideran atractiva la propuesta y creen en su **viabilidad** (práctica conocida como *crowdfunding* o **micromecenazgo**).

capitular *TIP* Es la letra inicial del primer **párrafo** de un capítulo o sección, que se destaca del resto por su mayor tamaño, ya que abarca desde dos renglones hasta dimensiones más exageradas. Surgida como inicial profusamente decorada en los **manuscritos iluminados** europeos del siglo VIII, solía ser de varios tipos: *rúbrica* (al estar escrita con tinta roja), *epigráfica* (imitando caracteres romanos hechos en piedra), *figurada* (que incluía miniaturas de seres vivos), o *historiada* (de acuerdo con el tema del texto que antecedió). Actualmente se continúa utilizando en **periódicos** o novelas y presenta un **ajuste de texto** según la estructura del párrafo.

carácter **1** *TIP* Unidad indivisible de información escrita en cualquier lenguaje, incluyendo **letras**, números, **signos diacríticos**, **signos matemáticos** y **signos tipográficos**. **2** *TEC* En informática, se usa para unidades de información que no necesariamente son representadas gráficamente, tales como instrucciones o espacios en blanco de distintas

dimensiones (véase **glifo**, **logograma**, **signo**, **símbolo**).

caracteres no latinos *TIP* Conjunto de caracteres, **glifos**, **signos diacríticos** y **ligaduras** que no son propias del **alfabeto** desarrollado para el latín hablado por los romanos y del cual se derivan múltiples sistemas de escritura occidental. Esta amplia clasificación sirve para englobar caracteres del *alfabeto cirílico* (Б, Г, Д, Ж, З, И, Л, Ч, Ш, Ъ, Э, Ю, Я), *griego* (Δ, δ, Ζ, ζ, Ξ, ξ, π, Σ, φ, Ψ, ω), *etíope* (ሐ, ሣ, ረ, ሻ, ቀ, ቱ, ኘ, ከ, ዒ, ድ, ቋ, ገ), *armenio* (Բ, Ե, Չ, Է, Թ, Շ, Չ, Պ, Ջ, Յ, Բ), *georgiano* (ჲ, ჳ, ე, ზ, ლ, შ, რ, ტ, ც, ძ, წ, ჳ, ჳ) o *hangul* (ଁ, ీ, ు, ూ, ృ, ౄ, ౅, ె, ే, ై, ౉, ొ, ో, ౌ, ్, ౎), así como de otros sistemas logográficos, como el chino y el japonés, los *abjads* de la **caligrafía** árabe (ف ع ظ ط ض) y el *hebreo* (א, ב, ג, ד, ה, ו, ז, ח, ט, י, כ, ל, מ, נ, ס, ע, פ, צ, ק, ר, ש, ת), y múltiples *abúgidas* empleados en el subcontinente índico para una gran variedad de lenguajes de origen brahmánico, como el *devanagari* (अ, आ, इ, ई, उ, ऊ, ए, ऐ, ओ, औ, ऋ, ॠ, ॡ, ॢ, ॣ) o el *tailandés* (ก, ข, ฃ, ฅ, ฆ, ฉ, ช, ซ, ฌ, ญ, ฎ, ฏ, ฐ, ฑ, ฒ, ณ, ด, ๓, ๔, ๕).

carátula *EDIT* Forma complementaria para referirse a una **portada**, ya que también incluye información relevante, como el **título** de la **obra** y el nombre del **autor** o creador. Por lo general, se utiliza para referirse al diseño con el que se identifica un álbum musical.

carboncillo *ART* Al igual que con otras técnicas de representación, se refiere tanto al material como a la obra creada con este medio seco, el cual consiste en varas de madera ligera carbonizada de diferentes grosores, con las que es posible producir una gran variedad de tonos negros que pueden ser eliminados con facilidad empleando gomas o borradores. Es común combinar su uso con lápices de grafito o con **sanguina**, aunque sus capacidades para obtener tonalidades y destacar profundidades resulten similares. Se utiliza en **retratos**, en **caricaturas** y, sobre todo, en **bocetos**, ya que es un medio económico que permite un flujo de trabajo dinámico.

caricatura *ART* Dibujo que enfatiza o distorsiona las características más significativas de la persona retratada con fines humorísticos o de sátira. Sus temas y estilos pueden variar mucho. Originalmente se empleaba como medio ilustrativo para acompañar la descripción y el comentario de un periodista acerca de un suceso histórico o político. Aunque muchas veces se utiliza de forma indistinta para referirse a los **dibujos animados**, el término es previo a la **animación**, por lo que su uso en ese sentido no es

técnicamente correcto (véase **historieta**, **viñeta**, **novela gráfica**).

cartel *DIS* Pieza de papel impreso por uno de sus lados para ser adherido a una pared o colgado en un tablón, que por lo general es rectangular y se diseña con una orientación vertical, aunque la normativa para sus dimensiones varíe regionalmente. Este medio posee una representación primordialmente visual con una finalidad publicitaria o de **propaganda**, o bien, de difusión, con el objetivo de hacer de conocimiento público un **mensaje** específico con información acerca de un producto, servicio o evento. La alta complejidad posible en su elaboración, contenido y diseño, así como la virtualmente infinita combinación de elementos y recursos gráficos que se pueden utilizar para ello (véase **dibujo**, **fotografía**, **ilustración**, **diseño tipográfico**), han provocado que su creación se convierta casi en una disciplina en sí misma y en una industria de gran importancia en el mundo del **diseño gráfico**.

cartografía Ciencia aplicada que se encarga de la elaboración, el diseño, el estudio y el análisis de mapas, entendidos como representaciones breves a escala que se utilizan para ubicar, delimitar y distinguir áreas territoriales de cualquier tamaño; así como para difundir la información espacial en general. Esta disciplina busca reducir la complejidad de la realidad representada, eliminando características no relevantes para su uso práctico, e incluyendo elementos verbales, gráficos o icónicos en la generación de mapas altamente técnicos, temáticos o históricos.

cartograma *HIST* Tipo de representación de datos estadísticos organizados a partir de un mapa base, que permite la alteración de las dimensiones de sus áreas reales para mostrar la información deseada. La forma, la orientación y la contigüidad se suelen mantener para que sea relativamente fácil relacionar este esquema con el área territorial que está representando, mientras que se admiten deformaciones a partir de la repetición de elementos unitarios o zonas infladas.

casa editorial *EDIT* También conocida simplemente como *editorial*, es una empresa (independientemente de su tamaño) dedicada a la edición de publicaciones, así como a una o varias de las siguientes labores: redacción profesional, revisión de texto, **corrección de estilo**, **corrección ortotipográfica**, **diagramación**, **maquetación**, **formación**, **corrección de pruebas**, programación, publicación, **impresión**, producción, distribución

o comercialización de libros o revistas, entre otros, tanto en formato impreso como en electrónico o digital. Puede constituirse como una empresa privada con fines comerciales o establecerse como una entidad o función dentro de una institución de carácter público o académico; haciéndose responsable de la búsqueda, adaptación, traducción y promoción de obras relacionadas con su **modelo de negocio** y **público objetivo** determinado.

catálogo *EDIT* Extenso documento que contiene y describe de forma organizada uno o varios conjuntos de elementos textuales o visuales, que mantienen una estrecha relación entre ellos por su cercanía temática u origen, tales como productos físicos, libros u obras artísticas. Cada documento puede recibir nombres específicos dependiendo de los recursos que cataloga, por ejemplo: *farmacopea* para medicamentos, *catalogue raisonné* para las **obras** de un artista, **espécimen** para tipografías, *catálogo Messier* para objetos astronómicos, *catálogo Liberiano* para los Papas católicos, entre otros.

cateto *GEOM* En un **triángulo** rectángulo, es cualquiera de los dos lados menores que conforman el **ángulo** recto de 90° y que son opuestos a la **hipotenusa**.

causas de Aristóteles *FIL* Principio de análisis propuesto hacia el siglo IV a. n. e. por el filósofo griego Aristóteles, constituye un método de cuestionamiento y verificación a través de variaciones de la pregunta “¿por qué?”. Con él, es posible analizar las causas que generan un objeto o un fenómeno y comprenderlo en su totalidad, produciendo al menos cuatro soluciones distintas acordes a la perspectiva con la que se elabora o al tipo de respuesta que se espera. El método se compone de cuatro elementos: *causa material*, implícita y reflejada en las características de aquello de lo que está hecho el objeto (por ejemplo, *el plástico de alta resistencia que recubre parte de una pieza continua de acero inoxidable*); *causa formal*, que se intuye por las dimensiones o formas que constituyen su diseño (por ejemplo, *un mango de 15 cm y el extremo cóncavo típico de una cuchara, con una acentuación particular y con múltiples dientes de punta redondeada*); *causa eficiente*, fuente principal de la transformación responsable de una producción particular (por ejemplo, *la extrusión o el inyectado del material fundido en un molde y el baño del metal en cromo fundido para darle un terminado brillante e*

higiénico); y *causa final*, determinada por la **función** o propósito para el que se elaboró algo y que justifica el esfuerzo y su existencia (por ejemplo, *el utensilio apropiado para enredar tiras de pasta y con un pequeño hueco en el centro para escurrir el exceso de salsa, haciéndola ideal para servir spaghetti o fettuccini*). Estas cuatro condiciones deben estar bien fundamentadas en toda propuesta de diseño, de forma que siempre sea posible explicar los porqués de un conjunto de decisiones y actividades.

ceja *IMP* Parte que sobresale a los cortes hechos en el cuerpo de una publicación, particularmente en la **encuadernación con tapas**, que protege los bordes de las **páginas** del roce con las superficies, previniendo que se ensucien y desgasten.

cénit También escrito como *zenit*, es el punto más alto de la llamada *bóveda celeste*, que se extiende exactamente por encima y en “dirección de la cabeza” (su significado en árabe) de un sujeto de pie en una superficie plana. Es un elemento empleado en la perspectiva de tres **puntos de fuga**, donde se le llama *cenital* al eje vertical perpendicular al suelo. Coincide con uno de los **ángulos de composición** empleados en cine que permite una visualización plana desde lo alto, similar a una **vista de planta** (véase **nadir**).

centro *GEOM* Lugar geométrico representado con un **punto** y que establece la mitad de una **figura** o el **punto medio** de una línea. Es la única **ubicación** equidistante a los límites que conforman una **circunferencia** y en muchos casos coincide con los ejes de **simetría** de ciertos **polígonos**.

cerramiento *PSIC* Principio perceptual propio de la teoría de la **Gestalt** que señala que los objetos o formas en general son percibidos como parte de una unidad total (o un *todo*) mayor a la suma de sus partes. Señala que una **figura** se puede distinguir como tal incluso si no está representada completamente o sus límites están sugeridos por el acomodo apropiado de otras. Por ejemplo, un conjunto de cuatro ángulos de 90° ortogonales de distintas longitudes y rotados a diferentes distancias pueden percibirse como una forma cuadrangular, aunque no se presente propiamente un **rectángulo**.

cesión de derechos En materia de **derechos de autor**, se refiere al contrato a partir del cual una parte creadora o titular (el cedente) le

permite a otra (el cesionario) hacer uso de un material específico. La transferencia (*total, parcial o condicionada*) de un derecho debe ser de mutuo acuerdo, especificando la intención, la duración y la compensación esperada del bien típicamente intelectual que se está acordando. Por ejemplo, es posible ceder una **ilustración** (llamado específicamente *derechos de imagen*) para la portada de un libro, pero quizás los materiales publicitarios que se deriven requieran una *cesión de derechos* más amplia o complementaria. Lo mismo sucede al comprar una **fotografía** en la **web**, pues cada servicio especifica sus usos posibles e incluso el **tiraje** permitido.

CGI *TEC* Sigla en inglés para *Computer-Generated Imagery*, “imágenes generadas por computadora”, que conforman un conjunto de imágenes producidas a través del **modelado 3D** o a partir del cálculo numérico de **formas** y superficies, sin necesidad de capturar elementos reales. Estas representaciones pueden ser bidimensionales e interactuar de formas diversas, al superponerse en otras estáticas o en movimiento, para emplearse en **fotografía**, arte, videojuegos, simulaciones e, incluso, medios impresos. Hoy en día se han convertido en una alternativa frecuente en la industria del cine, la televisión y la **publicidad**, ya que son capaces de generar una gran variedad de posibilidades, permitir una alta calidad de visualización, eliminar muchas restricciones físicas y reducir los costos propios de la **producción** tradicional (véase *chroma key*).

chic *EXT* Palabra de origen francés que se utiliza para referirse tanto a objetos físicos como a personas “con clase” que exhiben una **estética** elegante y refinada, pero sin ostentación o **lujo**. Suele visualizarse en muestras y actitudes que rompen el patrón convencional obvio, que involucra cierto atrevimiento y sencillez en sus formas. También se emplea como adjetivo al hacer referencia a situaciones, eventos, **modas** o **estilos**, particularmente en el **diseño de modas** y en el **interiorismo**.

chindōgu *EXT* Conjunto de inventos, supuestamente ingeniosos, que en realidad son productos inútiles que dan soluciones ilógicas a problemas inexistentes. El término, que se traduce como “herramienta rara”, fue acuñado por Kenji Kawakami para dar nombre a esta combinación absurda de objetos reales, cuya intención es ayudar en tareas cotidianas, aunque difícilmente lo logren. Por ejemplo, ropa para bebés con trapeador incluido para que ayuden a limpiar mientras gatean; paraguas para

zapatillas; sartenes-radio para escuchar música al cocinar; accesorios en cascos, como rollos de papel higiénico para el resfriado, o con una ventosa para que te sostenga la cabeza mientras duermes en el transporte público. Se puede utilizar para referirse a todas aquellas cosas *sobre-diseñadas* que son un buen ejemplo del empleo de recursos creativos mal canalizados (véase **creatividad**) y el desarrollo de productos que nadie busca o necesita (véase **viabilidad**); ni siquiera funcionan como broma por lo trillados que son (véase **cliché**) y el mal gusto con el que se producen (véase **kitsch**).

chroma key *CIN* Técnica de **postproducción** que consiste en filmar la acción de los personajes por enfrente de un **fondo** de color verde brillante denominado *green screen* (“pantalla verde”), de forma que pueda ser fácilmente reemplazado por otra imagen. Se utiliza este color porque cromáticamente se encuentra muy alejado de los tonos de piel humanos y así, por medio del principio de **capas**, se reemplaza de forma automática sin necesidad de recortes digitales. Para evitar errores al eliminar el fondo es muy importante que este tenga una iluminación continua y que se cuente con una **exposición** correcta.

cianotipia *FOT* Técnica precursora de la **fotografía analógica**, empleada para la producción de copias detalladas de objetos con distintos niveles de opacidad, por medio del uso de compuestos químicos aplicados en un papel. Recibe este nombre porque la imagen resultante es monocromática, con tonalidades de azul que van del *añil* al *Prusia*, dependiendo de la concentración de las sales disueltas en agua. Estas generan una solución transparente fotosensible con la que se impregna un papel absorbente, por lo general texturizado con algodón; después se colocan objetos planos o delgados que se desea calcar con ayuda de la luz **ultravioleta** del sol y que se cubren con un vidrio para evitar movimientos. Aunque desarrollada en 1842 por el astrónomo John Herschel, fue la botánica Anna Atkins quien popularizó la técnica al documentar algas, flores y helechos. En inglés recibe el nombre de *blueprint* y se utilizó durante mucho tiempo para calcar planos arquitectónicos y diagramas técnicos realizados en papeles semitransparentes, hasta la aparición de la **xerografía**.

cícero *TIP* Unidad de medida, prácticamente en desuso, utilizada en **tipografía**, particularmente en Italia y Francia. Fue creada en 1468 para la edición de una obra del político romano Marco Tulio Cicerón, de la cual

se deriva su nombre. Medía un sexto de pulgada histórica francesa (unidad empleada antes de la revolución) y se dividía en doce puntos, por lo que es ligeramente mayor a una **pica** inglesa. En ocasiones, de forma incorrecta, se le llama *cícero* al **cuadratín** de doce puntos.

ciclo de la moda *DIS* Concepto empleado para analizar la relevancia y popularidad de productos asociados con el **diseño de modas**, así como la relación existente entre diversos factores socioeconómicos con elementos propios de las **artes decorativas** y la determinación contemporánea del gusto. El análisis detallado de este tipo de expresiones fue desarrollado en 1937 por el historiador y crítico inglés James Laver, quien se basó en tres principios básicos en consonancia con la función de la ropa y los atuendos: *jerárquico* (capaz de determinar la posición social), *utilitario* (que brinda comodidad y abrigo) y de *seducción* (para atraer la atención). Existe una ley que lleva su nombre, la cual establece en cierta medida la **percepción** social de estos elementos, que cambia en el tiempo y fija valores como *indecente* o *atrevida*, si es antes de su tiempo; o *ridícula*, *pintoresca* o *preciosa*, conforme se extienda veinte, cincuenta o ciento cincuenta años después de haber estado de **moda**.

ciclo de vida *MKT* Descripción de las fases por las que atraviesa un producto o servicio desde su conceptualización hasta su retiro del mercado (*desarrollo, introducción, crecimiento, madurez, declive*). A través del análisis del comportamiento y de las ventas, se desarrollan estrategias para mejorar su comercialización, promoción y distribución, e incluso el establecimiento de su **precio**. De esta forma, se amplían y varían los **mercados meta**, con el fin de retrasar su inevitable caída. Dependiendo de la etapa en la que se encuentren o la estrategia empleada, los productos pueden tener un lanzamiento normal y una madurez larga y estable (por ejemplo, *Coca-Cola*); un ciclo ondulante que requiere actualizaciones controladas (*automóviles*) o **innovación** constante para mantenerlos vigentes (*iPhone* de *Apple*); un ciclo de rápido crecimiento y rápida extinción (*app, ropa casual, canción popular*); o un carácter explosivo y **viral** (**meme, influencer**), que desaparece al poco tiempo por tratarse de una novedad efímera (véase **mezcla de mercadotecnia**).

ciclorama *1 FOT* Popularmente se les conoce así a los fondos de papel o tela que se utilizan en la **fotografía de estudio** para resaltar al sujeto u objeto retratados; pueden fijarse de forma permanente a una pared o muro,

pero es más común que se trate de rollos de diferentes anchos que se instalan en estructuras metálicas móviles. **2 ART** De manera histórica se les ha llamado así a las **pinturas** o **fotografías** que se extienden 360° en un edificio cilíndrico o estructura temporal similar, permitiendo su observación desde dentro para que el público obtenga un **punto de vista** radial y una experiencia inmersiva. El primer ejemplo conocido lo desarrolló el pintor irlandés Robert Barker en 1787.

cierre *EMP* Conjunto de mecanismos empleados en múltiples **empaques** que permite cerrarlos, por lo general de forma temporal, para facilitar su transporte y proteger su contenido, evitando que se salga o se contamine por efecto del exterior. Puede ser de tipo *integral* (como *bolsas resellables* y *lengüetas* de cajas); *integrativo*, cuando es de otro material o fue añadido después (como *botones de presión*, *cordones* y *ataduras*, *jaretas*, *solapas adhesivas*, *velcro*, *cremalleras*); o *aditivo*, cuando contempla objetos distintos e independientes al empaque o producto (como *corchos*, *taponos corona*, *tapaderas*, *taparroscas*, *tapas de presión* o *etiquetas de seguridad*).

cine *CIN* Forma de **arte**, conjunto de técnicas e industria mundial encargada de generar productos audiovisuales con una pluralidad de **formatos** que retratan, capturan o producen la sensación de movimiento. Existe una multiplicidad de opciones para provocar este efecto empleando tecnología muy variada, con contenidos textuales, visuales, gráficos y fotográficos altamente diversificados que responden a demandas y necesidades culturales diferentes. Es el medio precursor de otras tecnologías, como la televisión, el video y la **animación**.

cinematismo *ART* Recurso empleado en **pintura**, sobre todo en estilos como el **futurismo**, que busca representar movimiento y vibraciones en distintas modalidades y de manera exagerada. Esto se da particularmente con la repetición de formas, la documentación de una transición (como en las obras *Dinamismo de perro con correa* o *Niña corriendo por el balcón*, ambas de Giacomo Balla, 1912), o a través de la constante fragmentación de planos y proyección de líneas irregulares (como en *Desnudo bajando la escalera*, de Marcel Duchamp, 1912) que trasciende las características del estilo italiano.

cinematografía *CIN* También conocido como *fotografía de cine*, es el

término apropiado para referirse a los aspectos técnicos y estéticos de la **composición** de una secuencia ordenada y regular de **fotografías** que, al presentarse en secuencia, producen la sensación de movimiento, independientemente de si se utilizan medios químicos (por ejemplo, en la **película** fotosensible tradicional del cine) o electrónicos (al emplear el **sensor** de una cámara de video o de un teléfono celular) para su captura. Múltiples aspectos técnicos, trucos prácticos y resultados visuales han estado mucho tiempo ligados a las capacidades específicas de la tecnología existente en diferentes momentos históricos. Entre 1830 y 1845 se empezaron los experimentos para capturar movimiento; en los primeros años del siglo XX se desarrolló el **cine** como industria, inicialmente en blanco y negro, después a color; y a finales de 1980 comenzaron a aparecer algunas opciones precarias de formato digital (véase **ángulos de composición, movimientos de cámara, planos cinematográficos, planos narrativos**).

cinta 1 *EDIT* Pequeño listón o tira de tela que se incluye una o más veces en la **encuadernación con tapas**, y que sirve como un separador de hojas incorporado al **libro**. Es más largo que el alto de la obra impresa para facilitar la ubicación de la página donde se detuvo la lectura, e incluso para ayudar a abrir el volumen. **2** *EMP* Pequeño elemento decorativo colocado en las botellas de productos de consumo, que aparece en el **cuello** (adherida o amarrada) y complementa el diseño general de dicho **envase**, además integra información adicional a la que aparece en la **etiqueta** o en la **corona**, como el número de lote, la fecha de caducidad o el **código de barras**.

cintillo *EDIT* Indicación textual presente en la parte superior de una página de **periódico** para señalar la sección a la que corresponde. Funciona como el **antetítulo** de una noticia o artículo de opinión para indicar el tipo de información que trata; suele ser breve y debe aparecer por encima del **encabezado** para no confundirse con una **entradilla**.

círculo *GEOM* **Figura** geométrica cerrada que se define por una línea curva continua (llamada **circunferencia**) producida por una sucesión de puntos equidistantes a un **centro** fijo. Por su estricta regularidad en su interior se producen dos componentes lineales principales, el **radio** y el **diámetro**, que, aunque invisibles, con sus medidas determinan las dimensiones de este compuesto geométrico básico (véase **arco, cuerda, segmento**,

sector, tangente).

círculo cromático *ART* Representación ordenada radialmente de una cantidad variable de **colores**, que sólo incluye **matices** cuando se exhibe en forma de rueda, pero que puede incluir también las luces o **sombras** respectivas al tomar la forma de disco. También es posible configurarla a manera de cubo, esfera o cono, e incluir zonas delimitadas claramente o **gradaciones** continuas. Desde el siglo xv, numerosos artistas, físicos y filósofos han planteado diferentes esquemas organizativos similares, cuyas representaciones, etapas, nomenclaturas y derivaciones dependen del uso que se les quiera dar. Esta guía puede variar su contenido según la industria o necesidad, misma que puede ser didáctica (con una docena ordenada con nombres obvios), artística (donde se entremezclan **pigmentos**), con el fin de verificar la calidad de un **sistema de impresión** (al compararlo con guías de **colores pigmento**), o para la calibración de monitores o la **postproducción** de imágenes digitales, entre otras. A pesar de que el espectro de **luz** visible por el humano es lineal, es posible representar **colores espectrales** en este esquema de **coordenadas polares** ubicando el *rojo* como *primer* color del espectro en los 0° y distribuyendo el resto de forma radial hasta darle toda la vuelta, colocando el *violeta* en los 360°.

circunferencia *GEOM* Línea curva que determina la longitud total del borde perimetral de un **círculo**. La curvatura debe ser constante y mantenerse siempre a la misma distancia del **centro**. Si presenta una deformación, entonces se tratará de un **elipse** u **óvalo**.

cita bibliográfica *EDIT* Es la copia de un texto ajeno, normalmente una frase o un **párrafo**, que se aprovecha por su calidad o pertinencia y se incorpora en un escrito propio, distinguiéndose de este a manera de un párrafo independiente o entrecomillado. Los datos de la obra citada pueden integrarse al final de un párrafo, en una nota al **pie de página**, después de un capítulo o al final de la publicación. El término no debe confundirse con las **referencias**, ya que estas son para aludir y ubicar otra obra, y no la copia literal de un breve texto.

cladograma *DIS* Tipo de **visualización de datos** que permite organizar las divergencias de un concepto en ramificaciones lineales y con niveles de **jerarquía**. Su nombre proviene del griego *clados*, que significa “rama”, y

es común en ciencias, específicamente en las clasificaciones taxonómicas de especies biológicas para revisar sus antepasados comunes (*filograma*); pero además puede emplearse para demostrar la evolución de otros fenómenos complejos (como las religiones abrahámicas o los **estilos** pictóricos en arte). Los datos individuales suelen presentarse ordenados en ramificaciones con múltiples **formas** de *y*, aunque también pueden mostrarse en modo ortogonal (similar al **organigrama**), radial o circular. Asimismo, es posible ajustar las extensiones de las líneas para representar distintos **ritmos** de crecimiento y ajustarlos o superponerlos con otras herramientas, como los **diagramas de Venn** o las **líneas de tiempo** (véase **dendograma**).

claridad *ART* Presencia suficiente y apropiada de luz que permite percibir con nitidez y precisión los elementos visibles. Se asocia con limpieza y poca ambigüedad con la que se presenta algo, por lo que también es un adjetivo que se emplea para comunicaciones o ideas que son expresadas con estas características (véase **exposición**).

claroscuro *ART* Nombre derivado del italiano *chiaroscuro*, que consiste en la técnica pictórica que establece un fuerte **contraste** lumínico en una **pintura**. Esta exageración de la fuente de luz permite producir un efecto dramático al destacar la importancia de algunos elementos, lo cual también se utiliza en el teatro, el cine y la fotografía para retrato (véase **manierismo**).

clasicismo *ART* Estilo artístico y movimiento literario que se basa en retomar patrones, actitudes e ideales (tanto estéticos como culturales) de la antigüedad clásica; entendiendo esta última como el desarrollo de la civilización en Grecia y Roma desde el siglo VIII a. n. e. y hasta el siglo V d. n. e. En general, busca emular formalmente los principios originales haciendo énfasis en el **naturalismo**, la rectitud, la simplicidad, la sobriedad y la racionalidad, tanto en lo geométrico como en la representación idealizada del rostro y el cuerpo humanos, principalmente (véase **neoclasicismo**).

claymation *EXT* Técnica de modelado y subsecuente **animación**, empleando plastilina, arcilla o materiales similares, considerada como una subcategoría del **stop motion**. Su nombre deriva del inglés *clay*, “arcilla”, y *animation*, “animación”. En ocasiones se denomina en español como

plastimación.

CLI *EXT* Método para dar instrucciones a los programas informáticos y sistemas operativos rudimentarios a través de palabras, comandos y símbolos textuales. Son la sigla del inglés *Command-Line Interface*, es decir, “interfaz de línea de comandos” y, aunque es un tipo de *interacción persona-computadora* (véase **HCI**) más asociado con los primeros años de la computación comercial, aún existen muchos sistemas de transferencia de información (véase **FTP**), programas de cómputo (tales como *MATLAB* o *AutoCAD*) y **lenguajes de programación** y **diseño web** que utilizan comúnmente interfaces textuales. La contraparte, tecnológicamente más compleja, es la *interfaz gráfica de usuario* (véase **GUI**), la cual es mucho más fácil de usar y ofrece opciones estéticas desarrolladas a través del diseño de **interfaces**.

cliché **1** *COM* Palabra, frase o convención empleada con demasiada frecuencia que se convierte en una manifestación rancia del lenguaje. También sucede con representaciones visuales poco originales al disponer de recursos que han sido utilizados de forma obvia y repetitiva en exceso, generando un resultado predecible, trillado y sin fuerza; o que remiten a un *lugar común*, es decir, lo que cualquier persona haría o diría. En el caso del cine, es un recurso narrativo usual porque, como una fórmula, se puede intuir qué va a funcionar de manera satisfactoria, aunque sacrificando originalidad (véase **tropo**). **2** *IMP* Particularmente en **litografía** y **flexografía**, se le conoce así (o también como *clisé*) a la **plancha** de imprenta o lámina de algún material flexible que presenta una imagen especialmente preparada, la cual al entintarse será capaz de reproducir dicho diseño de forma constante en el **soporte** deseado. El término correcto en español es *placa estereotípica*, ya que produce una *estereotipia* o molde para impresión, pero es bastante inusual o se encuentra en desuso en muchas partes.

cliente **1** *MKT* Individuo que busca, compra o adquiere un producto o utiliza los servicios de una empresa de forma regular. Se diferencia de un simple *comprador*, cuyo consumo es fortuito o sólo se da una vez, al tener un contacto o consumo frecuente, creando una relación más estable en la que intervienen factores propios de la **mezcla de mercadotecnia** y del diseño de **marcas**. Para asegurar el crecimiento de los negocios es importante establecer una base de clientes (o *clientela*) a partir de sus perfiles,

características demográficas, psicológicas y sociológicas, lo cual ayuda a determinar el **precio** de los productos, la calidad de los servicios y el tipo de **experiencia de usuario** que esperan. La **mercadotecnia** suele identificar a los clientes en tipologías como *racional, dominante, discreto, indeciso, apresurado o verboso*, dependiendo de la conducta que presentan al momento del contacto y de cómo expresan los factores relevantes para ellos. **2 TEC** Programa, dispositivo o equipo que presenta funciones o necesita de la asistencia remota de otro equipo o servidor, al cual está conectado mediante una red. Es decir, es cada uno de los elementos que dependen del intercambio de información con otros programas o bases de datos, o de una conexión a **Internet** para funcionar; tal como un navegador, un programa de gestión de correo electrónico, o una plataforma de videojuego con conexión **web**.

clip art *EXT* Imagen genérica, predefinida, preestablecida o prediseñada que se utiliza para ilustrar o acompañar un texto o una presentación, incluida de forma gratuita en sistemas operativos, programas de computación o recursos empresariales y de oficina. Suele ser empleada de forma excesiva en esquemas laborales y, por ello, se usa el término de forma peyorativa cuando algo carece de gracia y se representa de forma básica y trillada (véase **cliché**).

CNC *TEC* Sigla de “Control Numérico Computarizado”, que consiste en un sistema de fabricación de componentes individuales a través del corte o “esculpido” automatizado con cálculos numéricos fácilmente programables a través de una computadora. Utiliza una serie de cuchillas, brocas o fresadoras montadas en uno o varios cabezales móviles, que emplean un **sistema de coordenadas** para precisar su **ubicación, posición** y **ángulo**. También puede combinarse con tecnologías muy específicas, como cortadoras de plasma o láser, de chorro de agua a presión o utilizando descargas eléctricas, capaces de afectar de diferentes formas los **soportes** o materiales a trabajar (los cuales suelen ser maderas sólidas, planchas de metal o resinas plásticas). Aunque este sistema existe en una gran variedad de máquinas desde la década de 1940, la denominación de *computarizado* implica el reemplazo constante de componentes mecánicos por electrónicos, así como la alimentación de datos de forma automática desde programas de cómputo especializados (véase **CAD**), aprovechando interfaces más intuitivas y con aplicaciones

diversificadas (véase **automatización**, **impresión 3D**).

co-branding *MKT* Práctica colaborativa entre distintas organizaciones que se unen de forma temporal o por proyecto para apoyarse mutuamente, desde su oferta o área de pericia particular. Esta estrategia de mercadotecnia suele involucrar dos (o más) **marcas** para reforzar un producto o servicio, combinando sus propiedades percibidas, en las que aparecen ambos **logotipos** o **símbolos marcarios** de forma equitativa, pero no intercambiable. Se suele dar, por ejemplo, entre equipos deportivos y sus patrocinadores; computadoras con el fabricante del procesador de video, del equipo de sonido o del sistema operativo; galletas con sabor a refresco; o tarjetas de crédito en asociación con alguna aerolínea. También es común en causas benéficas, en las que las organizaciones o fundaciones se apoyan en empresas y marcas comerciales bajo algún acuerdo de colaboración.

co-creación *NEG* Práctica común en el **diseño de productos** y servicios que consiste en involucrar a los **usuarios** en un rol activo desde las etapas iniciales del proyecto, para conocer a profundidad sus deseos y necesidades, tomando decisiones de diseño y producción en conjunto, lo cual puede derivar en una mejor adaptación a lo producido, con menor riesgo de rechazo. Estas interacciones emplean métodos y técnicas propias de las prácticas colaborativas que permiten mantener distintos niveles de intervención y control, con retroalimentación directa y en tiempo real, buscando así resultados positivos e innovadores.

códice *IMP* Tipo de **encuadernación** de hojas planas de **papel**, **papiro** o **pergamino** del mismo tamaño, amarradas, pegadas o cosidas en uno de sus lados, la cual puede o no tener **cubiertas** duras o blandas. Constituye la forma actual del objeto físico que se conoce como **libro** (véase **manuscrito iluminado**).

codificación *COM* Parte fundamental del ejercicio comunicativo, así como proceso mental que consiste en la transformación de información, siguiendo las reglas establecidas en un sistema de signos para ser almacenada y transmitida por canales variados y reproducida en medios distintos al original. Por ejemplo, un **mensaje** que se desea comunicar se puede codificar por medio de la emisión de palabras en un determinado idioma, con íconos en un mensaje de texto en un teléfono celular, con

caligrafía plasmada en un papel, o con lenguaje de señas; todos sistemas socioculturalmente acordados y estandarizados que permiten al **receptor** apto captar y entender su contenido (véase **emisor**, **decodificación**).

código 1 *COM* Cualquier sistema escrito, oral, visual o audiovisual que combina letras, números, señales, símbolos u otros caracteres a los cuales se les asigna un valor simbólico, numérico o fonético para un fin comunicativo específico. Algunos de estos sistemas de comunicación codificada pueden ser el braille, la lengua de señas, las señales de tránsito, entre otros.

código abierto *TEC* Modelo de desarrollo de programas de computación que se enfoca más en los beneficios de la creación de bienes y servicios de valor económico, que en las cuestiones legales estrictas que restringen el uso de una función o recurso. Permite intercambiar, reutilizar, contribuir y consumir libremente creaciones ajenas con propósitos claros y ciertos estándares de respeto mutuo, sin la coordinación o regulación de una instancia externa. A partir de este se pueden crear **sitios web**, **apps**, o **software** (véase **código cerrado**).

código cerrado *TEC* Estándar tradicional de desarrollo de programas de computación en el que una persona o compañía retiene los derechos de la **propiedad intelectual**, del **código fuente** y de la patente generada por su creación. Para poder utilizar dichos productos o derivar productos de estos, es necesario adquirirlos bajo esquemas de compra, renta o licencia (véase **código abierto**).

código cultural Término acuñado por el sociólogo francés Clotaire Rapaille para nombrar, en sentido general, a la combinación de los rasgos distintivos de una sociedad o una comunidad de personas que, formados por un conjunto de circunstancias culturales, lingüísticas e históricas, definen la manera como se interpretan y perciben ciertos fenómenos, objetos y elementos cotidianos (véase **sentido común**). El estudio atento de la situación o particularidades exhibidas por un grupo de referencia permitirá comprender profundamente (véase **insights**) la relación existente entre este y un fenómeno, sin importar de cuál se trate.

código de barras *TEC* Sistema óptico de representación de datos en una dimensión concebido para ser leído e interpretado fácilmente por computadoras. Se desarrolló en 1952 para distinguir rápidamente los

vagones de ferrocarril, pero fue hasta la década de 1980 cuando empezó a tener éxito comercial y comenzó a incluirse en los productos de consumo de forma general. Se trata de un sistema **binario** de codificación de información alfanumérica, representado por líneas paralelas gruesas y delgadas, con espaciados variables. Sirve para identificar un producto de forma global, no ambigua y única, al proporcionar datos tales como país de origen, fabricante, clave del producto (asociada con características específicas como contenido o sabor) y dígito de verificación. Esta información se presenta con caracteres numéricos legibles por el humano, cuya identificación numérica se puede asociar con un **precio**, un lote o una transacción particular (véase **código QR**).

código fuente **1** *TEC* En la ingeniería de *software* (área de la informática encargada de la creación de programas), es el conjunto de líneas de texto que conforman instrucciones en un lenguaje de programación particular, legibles por el usuario, y que servirán (una vez procesadas) para comunicarle al sistema de cómputo los pasos a seguir para ejecutar un programa. Dependiendo del tipo de licencia con la que cuente, se le podrá designar como **código abierto** o **código cerrado**. **2** En **diseño web**, es cuando se visualiza de forma total o complementaria el contenido textual con el que se desarrolló una **página web** cualquiera, comúnmente el código **HTML**, aunque dependiendo del navegador es posible revisar otras funciones, como el **CSS** o Javascript (véase **CLI**).

código QR *TEC* Abreviación de *Quick Response*, inglés para “respuesta rápida”, es un tipo de código que consiste en un conjunto binario de pequeños cuadrados del mismo tamaño (similares a los **pixeles**) que se presenta como una evolución bidimensional del **código de barras**. Existen configuraciones distintas, pero por lo general incluyen tres cuadros de mayor tamaño como guías para que un lector (normalmente un teléfono inteligente) identifique la orientación correcta de la información. Esta tecnología permite **codificar** una gran cantidad de información numérica, alfanumérica, binaria o en **kanji**, tales como **URL**, claves de acceso a redes inalámbricas, contactos personales, ubicaciones o números de teléfono.

coherencia formal *DIS* Correspondencia lógica y perceptiblemente apropiada entre los distintos elementos de un conjunto que, gracias a esto, se perciben como una unidad mayor. Por lo tanto, se describe como una compatibilidad armónica entre piezas que pueden, o no, ser idénticas o

mantener características que las relacionen, ya sea en sus formas o estilo de representación. Es un componente de gran relevancia en la composición artística, en el interiorismo o en el diseño de **identidad corporativa**, donde se combinan múltiples elementos individuales que requieren presentar cierta homogeneidad teórica, conceptual o estética entre sí.

colaboración *MKT* Estrategia para el diseño o desarrollo de un proyecto de duración limitada, en el que las partes aportan su pericia, renombre o experiencia con la intención de generar interés, excitación o actividad dinámica. Este fenómeno se da entre marcas y artistas, entre músicos y cantantes, o en programas de televisión con invitados especiales.

colección **1** *HIST* Recopilación y acopio organizado de materiales gráficos, artísticos, históricos, biológicos, entre otros, que en su conjunto pertenecen a una categoría o nomenclatura común; el término se utiliza indistintamente en arte, moda, biología o pasatiempos (véase **coleccionismo**) con el mismo significado. **2** *EDIT* Serie de documentos que se agrupan a partir de un tema, como en el caso de las antologías de cuentos, los libros de un mismo autor o que forman parte de una escuela o época, u obras reeditadas por una **casa editorial** con algún motivo celebratorio. **3** *ART* En el ámbito de los museos y galerías de arte, puede poseer significados distintos, relacionados con la temática, la sala, el propietario o el donador de un conjunto de obras.

coleccionismo Práctica documental o recreativa que consiste en la búsqueda, recuperación, restauración, organización, documentación y posible **exposición** de elementos individuales que poseen un valor propio (como *antigüedades*, *vehículos*, *juguetes*) o asignado artificialmente a partir de su rareza o del número de personas interesadas en ellos. Algunas de estas actividades reciben nombres particulares de acuerdo con los objetos coleccionados, como *filatelia* (estampillas postales), *numismática* (monedas), *notafilia* (billetes), *falerística* (condecoraciones y medallas), *sigilografía* (sellos); o como aquellas que se relacionan con el **diseño efímero**, ya sea *cartofilia* (postales), *glucofilia* (sobres de azúcar), *filumenia* (cajas de fósforos), entre muchas otras. También se pueden señalar con nombres específicos los lugares donde se guardan dichas colecciones, tales como *biblioteca* (**libros**), *hemeroteca* (**periódicos**), *pinacoteca* (**pinturas**), *gliptoteca* (esculturas), *dactiloteca* (anillos), *fonoteca* (grabaciones de audio o música) y *cinoteca* (productos filmicos).

collage *ART* Técnica representacional en la que se mezclan, pegan, unen, ensamblan o superponen de forma intencional imágenes, recortes de impresos, pinturas, materiales naturales u objetos aparentemente azarosos provenientes de orígenes distintos para generar **composiciones** de interés artístico, manteniendo cierta **armonía**, aunque sus medios no se correspondan. El término y la técnica fueron empleados por el **cubismo**, y después pasaron a la literatura y a la música, donde comenzaron a mezclarse géneros o elementos que normalmente no van juntos (véase **pastiche**).

colofón *EDIT* En la edición de libros, es la pequeña anotación que aparece normalmente al final de una obra y en la cual se detalla el lugar de edición, las características de su impresión, el nombre del editor o **casa editorial** (que puede coincidir con la imprenta), la fecha de creación, la extensión del **tiraje**, entre otros datos. Este tipo de inscripciones surgieron en la antigüedad, pero hasta el año 1500 a. n. e. se empezó a regularizar su uso, el cual puede incluir datos técnicos, como las **fuentes** empleadas en su composición o el *software* utilizado. En algunos países conforma un requisito legal para obras literarias, aunque es cada vez menos frecuente en libros técnicos o de texto, ya que esa información también aparece en la **página legal**.

color chart *FOT* Tarjeta o ficha física compuesta por una cantidad variable de muestras de color que sirve como una referencia para el correcto ajuste del **matiz**, la **temperatura de color** y el **balance de blancos**. Las muestras contenidas pueden estar basadas en distintos sistemas estandarizados para propósitos diversos, pero en general son utilizadas para adecuar el **brillo** captado en **cámaras** de video y fotografía, o los **tonos** similares a la piel humana de forma previa a una **producción**. Este dispositivo también puede servir para **calibrar** monitores, revisar pruebas de impresión y como guía en la **postproducción** fotográfica y de cine, donde en ocasiones se incorpora como parte de la claqueta.

color field *ART* Estilo derivado de la **pintura** abstracta, inspirada específicamente en los orígenes del **expresionismo abstracto**, que consiste en la aplicación de los **pigmentos** en grandes superficies, evitando el uso de trazos, pinceladas, **texturas** y demás recursos expresivos, y favoreciendo la consistencia plana y sólida. Aunque guarda cierta **analogía** con el **suprematismo** y el **neoplasticismo**, se presenta sin

mucho significado formal o conceptual, generando alternancias cromáticas, algunos **patrones** contrastantes o **figuras** geométricas elementales, así como **gradaciones** sutiles capaces de crear atmósferas emotivas como un componente particular del estilo. El crítico norteamericano Clement Greenberg identificó con este nombre las sutiles variaciones entre el trabajo de artistas como Mark Rothko, Robert Motherwell o Helen Frankenthaler, y lo empleó para referirse a los “campos de color” presentes en muchas de sus **obras**. En su condición de **arte postmoderno**, no tiene grandes significaciones ideológicas y no conforma un recurso de rebeldía y reacción; pero ayudó a sentar las bases del **minimalismo** y otras expresiones muy específicas, como la *hard-edge painting* o la *abstracción postpictórica*.

colores *ART* Serie de estímulos electromagnéticos producidos por diferencias en el rango de la **luz** visible, los cuales también se pueden manifestar en **pigmentos** creados de forma sintética a partir de propiedades químicas con una base biológica o mineral. Se producen con ayuda de varios principios físicos, ya que la luz interactúa de formas distintas con distintos materiales, los cuales absorben y rebotan sólo una parte muy específica del espectro, misma que es captada por las células fotorreceptoras tricromáticas que se encuentran en las retinas de los ojos humanos (véase **colores luz**), produciendo sensaciones distintas según las condiciones lumínicas y atmosféricas presentes. La categorización y nomenclatura de cada muestra individual (véase **matiz**) depende de condiciones socioculturales y de percepción que dotan a este tipo de estímulos de una carga comunicativa y simbólica muy importante para el ser humano y algunos animales (véase **círculo cromático**).

colores aditivos (véase **colores luz**).

colores análogos *ART* Colores que aparecen como vecinos en un **círculo cromático**, que son ligeramente distintos y que aparecen contiguos a un **matiz** determinado, combinándose ligeramente con otros valores. Por ejemplo, podemos decir que el *turquesa* es análogo al *cian*.

colores cálidos *ART* Colores que en un **círculo cromático** van del amarillo al rojo, incluyendo sus tonalidades, y que debido a sus características de **luminosidad** son percibidos como si tuvieran una temperatura más elevada. Culturalmente se asocian con el sol, la luz, el día o el fuego, lo

que determina dicha nomenclatura (véase **colores fríos**).

colores cercanos *ART* Conjunto formado por colores cálidos, luminosos y saturados que aparentan acercarse al espectador (lo cual puede variar dependiendo de otros factores) y que resultan ideales para destacar elementos activos o importantes (véase **colores lejanos**).

colores CMYK *IMP* Sigla en inglés para *Cyan, Magenta, Yellow, Key*, “cian, magenta, amarillo y registro”. Es el esquema de color empleado en el sistema de impresión a cuatro tintas (véase **cuatricromía**), basado en el **espacio de color** sustractivo. Aunque, en teoría, la combinación de los tres primeros da como resultado *negro* (véase **negro compuesto**), el empleo complementario del **negro de registro** aparece en las planchas de todos los colores de impresión para las **marcas de corte** y las **marcas de registro**, así como para ayudar a que la saturación de tinta no sea muy alta, lo que reduce el tiempo de secado y los costos de producción.

colores complementarios *ART* Par de **matices** que en un **círculo cromático** se ubican en lugares diametralmente opuestos. Se obtienen superponiendo mentalmente una línea recta por el **centro**, generando con ello un alto índice de **contraste** cromático. Esta línea podrá variar en longitud y su **punto medio** no tiene que coincidir con el del **círculo**, por lo que este desfase permitirá incluir **tintas** y **sombras**. De esta manera, por ejemplo, el complementario de un tipo de *café oscuro* podrá ser un *azul celeste* y el de un *azul marino* podrá ser un *beige cálido*.

colores cuaternarios *ART* Colores obtenidos a partir de la combinación de un **color terciario** con otro, aunque no sea de la misma categoría. De esta forma se consiguen tonos neutros relativamente apagados, con poco brillo y similares a los ocre. Algunos ejemplos pueden incluir *marrón, ciruela, verde olivo*, entre otros.

colores directos *IMP* También conocidos como *colores spot* o *tintas directas*, son tintas, pigmentos, barnices o recubrimientos empleados de forma adicional a aquellos producidos en un sistema de **cuatricromía**, los cuales buscan producir un fin específico en su percepción, ya sea de gran impacto o de dinamismo. Así, se producen variaciones cromáticas, como los colores pastel, metalizados o fosforescentes (véase **barniz a registro**).

colores espectrales *DIS* Colores contenidos en el espectro

electromagnético conocido como *luz visible* (*rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta*), que se obtienen al descomponerse la luz, como al emplear un prisma o en un arcoíris. Técnicamente inician desde el *rojo* (ya que antes de este se produce el **infrarrojo**, de espectro invisible para el ojo humano) y terminan en el *violeta* (para continuar con el **ultravioleta**, también imposible de percibirse).

colores fríos *ART* Colores que tienen un poco de azul o se encuentran cerca de este en el **círculo cromático** y, por lo tanto, se perciben con una temperatura baja. De forma opuesta a los **colores cálidos**, estos se asocian con el agua, el cielo nocturno o el fondo del mar, es decir, con elementos que se relacionan con la humedad y lo frío.

colores heráldicos *HIST* Conjunto limitado de **matices** empleados en el diseño de blasones y **escudos de armas**, los cuales derivaron en combinaciones de colores específicos con funciones identificadoras. Se aplican también en **banderas** y otros elementos propios de la **heráldica** para precisar cada una de las tonalidades cromáticas representables para su correcta **decodificación** descriptiva, a la cual también le corresponde el diseño de un **patrón** para su reproducción monocromática, propia de los **grabados**. Se componen de “esmaltes”, como el *azur*, el *sinople*, el *gules*, el *púrpura* y el *sable* (nombres tradicionales para *azul, verde, rojo, morado y negro*, respectivamente), y por “metales” como el *oro* y la *plata* (actualmente representados por *amarillo y blanco*), los cuales se combinaban de conformidad con una llamada “regla de contrariedad” que impedía superponer colores de una misma categoría. De forma menos frecuente se desarrollaron variaciones como *celeste, carnation, cendrée y aurora* (para designar al *azul cielo, beige, gris y naranja*) o tonalidades regionales poco estandarizadas llamadas “tinturas”, como *sanguíneo, murrey y tenné o leonado* (*rojo carmesí, morado y pardo o castaño oscuro*, respectivamente). Como complementos metálicos también existen el *bronce*, el *cobre*, el *acero* y el *plomo*, utilizados en diseños muy específicos.

colores indizados *DIS* Prácticamente en desuso, este **espacio de color** se conformaba al realizar un ajuste digital para imágenes en **colores RGB**, que permitía limitar su gama cromática a sólo doscientos cincuenta y seis colores, lo cual generaba archivos muy ligeros, aunque se sacrificara calidad. Esto las hacía ideales para ser reproducidas en dispositivos con

pantallas de baja resolución o compartidas en conexiones a **Internet** de baja velocidad; su uso también era frecuente en videojuegos para computadoras en la década de 1980.

colores intermedios (véase **colores terciarios**).

colores lejanos *ART* A diferencia de los **colores cercanos**, estos aparentan alejarse del espectador. Se trata de colores neutros, fríos, poco saturados y con bajo brillo, ideales si se busca que ciertos objetos pasen desapercibidos, ya que les resta protagonismo, generando un impacto menos obvio.

colores luz *TEC* Conjunto de **colores espectrales** o luz visible que es posible emitir a través de la pantalla de un dispositivo (*pantalla de computadora, teléfono celular, televisión*). Dependiendo de la tecnología empleada, la **gama cromática** puede variar, pero todos estos colores se generan por la combinación de los **colores primarios** *rojo, verde y azul* (véase **colores RGB**) y, técnicamente, se perciben de forma directa, a diferencia de los **colores pigmento**, los cuales se aprecian gracias a la **luz rebotada** en una determinada superficie.

colores neutros *ART* Conjunto de **matices** producidos con una mezcla significativa de *blanco* o con **tonos** de *gris*, que hacen que se perciban como poco intensos y sin **saturación**, independientemente de su tono cálido o frío. Todos los colores **acromáticos** son, por lo tanto, neutros, así como los *beige, marrón y ocre*.

colores no espectrales *DIS* A diferencia de los colores existentes de forma natural, esta categoría incluye a los colores *acromáticos* (tales como el *blanco*, el *negro* y todas las **escalas de gris** posibles), a cualquier mezcla de un acromático con otro color (como *rosa viejo, bermellón, chedrón*), a las tonalidades ordenadas que en el **círculo cromático** se encuentran entre el violeta y el rojo, así como a los colores metálicos y de mucha **saturación**.

colores opuestos (véase **colores complementarios**).

colores pigmento *IMP* Colores que están impresos sobre cualquier superficie de forma independiente a la técnica con la cual fueron producidos. Estos se hacen visibles al rebotar la **luz incidente** en ellos (véase **cuatricromía**).

colores planos *IMP* También conocidos como *plasta de color*, no son propiamente una categoría cromática, sino que se refieren a la impresión sólida de un color en una zona continua sin combinar, sin tonos o gradaciones. De esa forma, los colores se utilizan como fondo o como base para acentuar la importancia de algún otro elemento.

colores primarios *ART* Colores que no pueden ser obtenidos por la combinación de otros y que conforman la base para todos los demás a partir de su mezcla entre ellos y con *blanco* y *negro*. Su definición varía dependiendo del medio: en los **colores luz** se trata del *rojo*, *verde* y *azul*; en los pigmento, de *rojo*, *azul* y *amarillo*; o bien, en el contexto de la impresión, son aquellas tintas que forman la **tríada** *cian-magenta-amarillo* que, junto con el negro de **registro** (véase **colores RGB**), consolidan los **colores CMYK**; estos últimos también son conocidos como *sustractivos*, ya que van restando blancura al papel.

colores primitivos (véase **colores primarios**).

colores RGB *TEC* **Espacio de color** empleado normalmente en monitores y pantallas digitales, que permite representar casi cualquier color mediante la mezcla de los tres **colores luz** primarios, en un esquema aditivo que va sumando haces de luz de diferentes colores para obtener el blanco. Su nombre proviene de las siglas de las palabras en inglés *Red, Green, Blue*, “rojo, verde, azul”.

colores secundarios *ART* Combinación en porcentajes variables de un **color primario** con otro, obteniendo tonalidades que se perciben normalmente como *naranja*, *morado* y *verde*, incluyendo sus variaciones cercanas (véase **colores análogos**).

colores sustractivos (véase **colores pigmento**).

colores terciarios *ART* Colores que se obtienen al combinar un **color primario** con un **color secundario**. En un modelo tradicional de **círculo cromático** se obtienen seis posibilidades: *rojo naranja*, *amarillo naranja*, *verde amarillo*, *azul verde*, *azul violeta* y *rojo violeta*.

colores web *TEC* Gama de colores compuesta por doscientas dieciséis combinaciones de *rojo*, *verde* y *azul* que corresponden a un valor numérico **hexadecimal** determinado. Cada uno de estos colores posee un código y un nombre específico internacionalmente consensuado que

permite su fiel reproducción en sistemas para **web**, **apps** y redes privadas internas, independientemente del sistema operativo, el navegador o el tipo de pantalla empleada. En inglés se les designa como *websafe*, “seguros para web”, y para identificarlos se manejan dos dígitos hexadecimales para cada uno de los valores *rojo-verde-azul* posibles (véase **colores RGB**), a los cuales se les antepone un numeral (#). De esta forma, el número más bajo es el #00 00 00, que se le asigna al *negro*, mientras que la máxima emisión de luz posible, #FF FF FF, se utiliza para el *blanco* puro (véase **HTML**).

colorimetría *DIS* Análisis objetivo y desarrollo de métodos cualitativos o cuantitativos para el estudio, calibración y medición de los colores. La importancia de su ajuste y reproducción, sus estándares y la tecnología empleada pueden variar mucho dependiendo de la industria o aplicación en que se ocupen, ya sea la fabricación de pinturas, la cinematografía o la restauración de obras de arte.

columna 1 *EDIT* Tipo de acomodo de texto, limitado por una **caja tipográfica** rectangular posicionada de forma vertical. Se utiliza para mejorar la **composición** y la **legibilidad** al presentar orden y homogeneidad. Cuando en la misma página se presenta más de una, estas se separan con una línea llamada **corondel**, o bien por un espacio en blanco llamado **medianil**. **2** En prensa, la *columna* es un breve artículo de opinión que suele tener seguimiento en más de una entrega; cuando no aparece firmado por un autor (llamado *columnista*), lleva el nombre de *editorial* y es el equipo de redacción quien se responsabiliza por su contenido.

columna falsa *EDIT* Se refiere a la **columna** que rompe con la regularidad de una **caja tipográfica** normal, alternando de forma positiva o negativa su **anchura** para agregar movimiento y convertirse en una alternativa que elimine la **monotonía** de una **maqueta**. Este elemento desfasado se retoma en las **publicaciones digitales** interactivas, que permiten leer y desplazar el contenido textual de diferentes columnas de manera independiente, con variaciones de diseños flexibles e inserciones multimedia.

comillas *TIP* **Signos tipográficos** que suelen emplearse (al igual que los **paréntesis**) en pares de *apertura* y *cierre*. Sirven para denotar diferentes niveles dentro de un texto sin dividirlo, para encerrar citas, para señalar

las palabras que tengan un sentido distinto al normal o con intención irónica y, en literatura, para delimitar lo pensado o expresado por un personaje. Existen varios tipos y se pueden utilizar con o sin espacio, lo cual depende de normas culturales: las denominadas *comillas inglesas* tienen forma de comas elevadas y pueden ser sencillas (‘ ’) o dobles (“ ”); las *mecanográficas* son rectas y se usan para determinar subdivisiones de **grados**, denominadas *minutos* (') y *segundos* ("); las *alemanas* se abren en la parte inferior y se cierran en la superior (,, “) y con la disposición de la cola hacia afuera; las *comillas latinas* o *angulares* (« ») son utilizadas en España y Francia (donde son conocidas como *guillemets*), y aunque también existe una versión sencilla (< >), su uso es poco común y su extensión es diferente a los **signos matemáticos** de *menor que* y *mayor que* (< >), conocidos como *antilambdas*.

comisión 1 *ART* Solicitud que se le hace a un artista para que realice una **obra** a partir de instrucciones o deseos expresados. Con la intención de demostrar riqueza y poder, históricamente constituía una práctica común entre la nobleza europea, la cual encomendaba obras de arte, música y arquitectura bajo un tema o concepto predefinido; los resultados de estas *comisiones* servían como tributo, regalo o simplemente como documentación. **2** *NEG* Remuneración que se cobra por realizar transacciones comerciales, la cual normalmente corresponde a un porcentaje fijo del **precio** de venta de un producto o de la oferta de un servicio. Existen agentes, consultores y **agentes de ventas** que se manejan con esta modalidad y la práctica se puede dar en combinación con varios **modelos de negocios**.

community manager *TEC* Persona encargada de administrar los **perfiles**, **mensajes** y boletines de una **marca**, empresa, producto o servicio destinados a ser distribuidos en la **web**, para cuidar su percepción en diversas **redes sociales**. La palabra en inglés *managment* se refiere justamente a la *gestión* de la comunidad (formada por **clientes**, seguidores, empleados, proveedores, admiradores, **influencers**, entre otros), así como al análisis y monitoreo de la presencia en línea. Su traducción más apropiada sería *gestor de redes*, pero su uso no es tan común.

compaginación *EDIT* Proceso editorial en el cual se disponen, en una secuencia numerada y lógica, las **páginas** que forman una publicación,

teniendo en cuenta la continuidad de su contenido y la correcta inserción de **folios**. En caso de que se trate de una **publicación digital**, este proceso se conoce como **imposición**.

complejidad *DIS* Conjunto intrincado de un número indeterminado de elementos interrelacionados entre sí, lo que dificulta su **decodificación**. Sin embargo, en muchos sistemas tecnológicos o de organización, donde se establecen muchas relaciones entre un número elevado de elementos, que no necesariamente implican una gran dificultad para su comprensión.

composición *ART* Principio básico para la creación de cualquier obra literaria, musical, pictórica o de diseño, en el cual se conjuntan de forma interesante y apropiada sus partes (véase **armonía**). Esto se aprende al combinar múltiples recursos espaciales, técnicos o simbólicos para que sean percibidos como una sola unidad comunicativa, manteniendo cierto orden lógico y jerárquico acorde a una intención social o estética definida, que corresponde a un **canon** disciplinar determinado.

compresión *TEC* Procedimiento en el cual se reduce significativamente el tamaño de un archivo digital, codificado bajo un estándar o modelo determinado, de forma temporal o permanente. Existen dos tipos principales: *sin pérdida*, donde el objetivo es que la información ocupe menos espacio, pero que permita reconstruir fielmente los datos originales (como en los **formatos de archivo** con terminaciones PNG, TIFF, MP4, PDF); y *con pérdida*, que limitan la cantidad de información a obtener, haciendo imposible una **reproducción** idéntica a la original (como en formatos GIF, MP3 o JPEG). El término también se utiliza para conjuntar y facilitar el envío de uno o varios archivos en carpetas comprimidas (como ZIP o RAR), independientemente de los formatos que contengan en su interior.

comprobación previa **1** *EDIT* Proceso anterior a la impresión, en el que se confirma de forma ordenada la disponibilidad y validez de todos los archivos requeridos para exportar o imprimir un documento. También se verifica que las imágenes, textos y **fuentes** tipográficas estén en la ubicación y formato correctos, evitando así costosos errores al momento de la reproducción. **2** En otros contextos, como en el **diseño de productos** y en el **diseño industrial**, se entiende como el proceso de comprobación y validación que se hace con usuarios potenciales, a través de un **focus group**, para la obtención de información relativa a **prototipos** de objetos

físicos o soluciones intangibles que permitan realizar ajustes *in situ* y de forma controlada.

comunicación *COM* Actividad fundamental para la especie humana que, en su significado más básico, se refiere a la acción de otorgar significados constantes a la realidad y compartir información entre individuos o grupos, a través de **signos** y **símbolos** mutuamente inteligibles. La **composición**, **codificación** y transmisión de mensajes, así como su recepción y **decodificación**, son estudiados desde diferentes ópticas por una variedad de disciplinas, ya que los mensajes pueden poseer características muy distintas al tratarse de **señales** electromagnéticas, textuales, bioquímicas, auditivas, audiovisuales, no verbales o, como en el caso del diseño, visuales o gráficas.

comunicación audiovisual *COM* Conjunto de **medios**, adaptaciones y tecnologías que combinan elementos de índole auditiva y visual propios del **cine**, el video, la televisión y la **animación**, entre otros, para la creación, la producción y el consumo de contenidos dirigidos a **públicos objetivo** que exigen materiales diversos, como **memes**, minidocumentales, *reality shows*, noticieros interactivos, tutoriales o videos hechos para **canales** cada vez más especializados (como *TikTok* o *Instagram*) y plataformas diversas (como *YouTube* y los **webcast**). Este conjunto muta constantemente y se hace posible gracias a tecnologías como el **streaming**, a la ubicuidad del acceso a sistemas **web** y al **bajo costo** de los dispositivos digitales.

comunicación digital *TEC* Conjunto de medios, tecnologías y plataformas íntimamente relacionados con la **web**, que son empleados para la elaboración, transmisión y recepción de información variada a través de correos electrónicos, **apps**, elementos multimedia, **sitios web**, **FTP**, **redes sociales**, entre muchos otros medios, a los cuales se accede por computadoras, tabletas portátiles y teléfonos celulares. Este término no sólo corresponde a la comunicación entre personas, sino también a las interacciones entre humanos y objetos (véase **CLI**, **HCI**), así como a la intercomunicación entre objetos (véase **inteligencia artificial**, **Internet de las cosas**) para hacer estos procesos cada vez más eficientes, inmersivos y cotidianos.

comunicación externa *COM* Esfuerzos y actividades comunicativas

generados en el interior de una empresa o por una parte externa a cargo, que hacen pública la información deseada y ponen en contacto a la empresa con la opinión pública y las partes interesadas a través de **boletines**, comunicados de prensa y publicaciones digitales para distintos medios (véase **comunicación interna**).

comunicación gráfica (véase **comunicación visual**).

comunicación interna *NEG* Conjunto de mensajes generados de forma directa y con una distribución inmediata para los miembros de una organización (empleados, socios o *clientes internos*). Por lo común, se da de forma descendente y con información de interés primordial o exclusiva para los involucrados.

comunicación masiva *COM* Forma eficiente y rápida de difundir un **mensaje**, a través de un conjunto de **medios** de comunicación (normalmente prensa, radio, televisión, cine y **web**), para que sea recibido por audiencias de grandes dimensiones y de manera simultánea, relativamente económica, en **canales** bien establecidos y en **formatos** estandarizados.

comunicación visual *DIS* Proceso de organización y divulgación de ideas a través de la configuración de **mensajes** para ser percibidos principalmente a través de los ojos, los cuales pueden incluir textos e imágenes y cumplir con una amplia variedad de concepciones y **formatos** (tales como **carteles**, **anuncios** o **vallas**). Aunque en muchas instituciones y contextos este término y el de **diseño gráfico** se utilizan de forma indistinta, la principal diferencia entre ambos radica en la prioridad que se da al contenido simbólico, retórico o textual, frente al gráfico, estético, cromático, fotográfico y de composición, más común en el segundo caso.

concatenación *PSIC* En desarrollo creativo, este término se emplea para referirse a la secuencia ordenada de ideas o pensamientos que se originan de forma lineal, tal como si estuvieran *encadenados* entre sí, y a partir de los cuales se puede establecer una relación de dependencia entre los elementos de un concepto. Es decir, *A* y *B* están íntimamente relacionados, mientras que *A* y *C* sólo se vinculan a través de *B*.

concauidad *GEOM* Propiedad física de algunos objetos curvos (tales como **lentes**), cuyo centro se presenta más alejado que los bordes externos. Esto

se puede observar sólo desde un punto de vista determinado y en un espacio tridimensional que permita que se presente esta deformación curva y gradual hacia dentro, en una especie de parábola. Es lo contrario a **convexidad**.

concentración *DIS* Reunión intencional de elementos en un área específica de la **composición**, generando una presencia mayor en un sector determinado. A diferencia de una dispersión homogénea, composición ordenada o jerárquica que utiliza todo el espacio disponible, este efecto produce la conjunción obvia sólo en ciertos lugares del **sopORTE**.

concéntrico *GEOM* Se refiere a que el **centro** de dos o más elementos, no necesariamente iguales ni del mismo tamaño, comparten el mismo lugar. Dependiendo de la figura o la dimensión puede ser que su centro se designe como *origen, objetivo o núcleo*.

concepto *PSIC* Unidad mínima del pensamiento humano que está formada por una representación mental asociada a un **significante** lingüístico. Aunque se trata de **ideas** abstractas, los *conceptos* son herramientas básicas para una variedad de disciplinas, donde funcionan como base teórica para el desarrollo de contenido simbólico, lingüístico o comunicativo.

conceptualización *DIS* Proceso de generación de ideas alrededor de un tema y con un objetivo específico. En **artes plásticas** y **diseño gráfico** se utiliza para estructurar un **mensaje** creativo, atractivo y único. Su desarrollo implica emplear recursos lingüísticos, históricos, **semióticos**, **retóricos**, simbólicos o culturales para asociar algunas de las características deseadas con el mensaje ideado.

conclusión *EDIT* Sección de un **libro** o parte final de cualquier texto, en la cual se genera una proposición que sirve para dar cierre a un **argumento**. Si bien se conforma de resultados y afirmaciones a las cuales podría llegar un lector, gracias a la exploración de una narración o investigación, cobra importancia dado que no se forma de opiniones o sugerencias ni representa un resumen de lo antes expuesto, sino que ofrece una derivación lógica que esclarece el propósito del texto y elimina cualquier duda restante sobre el asunto tratado previamente. Por lo general, se presenta después del **epílogo**, pero antes de los **apéndices**, del **índice**, de la **bibliografía** y del **colofón**; aunque presentar este orden no es estrictamente

necesario.

connotación *COM* Significado adicional que puede contener un **mensaje** sin importar el **medio** empleado, pues se agrega de forma involuntaria o intencional a lo expuesto. Por ejemplo, un retrato puede interpretarse como **alegoría**, un **dibujo** como infantil o informal, o una bandera mal izada puede contener un mensaje político particular (véase **significado**, **significante**, **denotación**).

constructivismo *ART* Corriente arquitectónica y escultórica originada en 1913, que después impactó en el **diseño gráfico**, la moda y el teatro. Surgió como una respuesta rusa al **futurismo** italiano, pero con una particular sensibilidad a las prácticas sociales y públicas. Aunque sus características visuales pueden ser muy variadas, muchos ejemplos en **pintura**, **carteles** y **diseño industrial** poseen aspectos como la inclusión de representaciones geométricas puras y de dimensiones significativas, cierto dinamismo visual y movimiento aparente, un empleo impactante del color, y una estrecha relación con lo volumétrico y lo tridimensional, entre otros. Los principios, conceptos y métodos de **composición** de esta propuesta fueron bien documentados y sirvieron de base teórica para otros movimientos artísticos y escuelas como **Vjutesmás** o **Bauhaus** (véase **suprematismo**, **neoplasticismo**, **cubismo**).

consultor de marca *MKT* Persona encargada de generar un vínculo entre los esfuerzos de **mercadotecnia** y **branding**, el cual resulta necesario al permitir el acceso a información valiosa respecto al análisis de una **marca** y al cumplimiento de los objetivos planteados (véase **brief**). Debe tratarse idealmente de alguien ajeno a la organización, contratado temporalmente o por proyecto, para servir de enlace entre la directiva y los departamentos de ventas o mercadotecnia, y las agencias de **publicidad** o **relaciones públicas** y los medios especializados.

consumidor *MKT* Persona que obtiene un beneficio o satisface una necesidad a partir del aprovechamiento de bienes y servicios que utiliza o disfruta. Aunque también puede demandarlos a un proveedor o productor, no necesariamente se encarga de adquirirlos (véase **cliente**). El término abarca a quien consume desde productos físicos (*bebidas, alimentos, ropa*) hasta contenidos (*películas, poemas, partidos de fútbol*). Es justamente a este individuo a quien la **mercadotecnia** dirige sus acciones,

muchas veces a través de la **publicidad** y del diseño de **puntos de contacto** (véase **usuario**, **prosumidor**).

contemporaneidad Significa que una circunstancia o fenómeno se presenta en el mismo momento que otro; se usa para designar cualquier cosa que existe o que pertenece a la misma época que aquello con lo que se le compara. Es un término ambiguo, ya que no especifica la extensión temporal de lo que pretende contener, y se emplea con significados variados en historia, política, antropología, literatura o arte. Respecto a este último ámbito, a falta de otro vocablo mejor, se designa como **arte contemporáneo** a todas las manifestaciones de este tipo que surgen después de 1970, aunque, al igual que el concepto de **modernidad**, no refiere necesariamente a un **estilo** o a un período claramente definidos. En el sentido estricto de la palabra, todas las expresiones artísticas son contemporáneas a su tiempo, por lo que solamente conviene utilizar este término de forma provisional.

contenido *EDIT* Término para referirse al cuerpo de una obra sin contar la **portada**, los **anexos** o las **referencias**; o a la parte textual de un artículo de revista, que no al **título**, los **pies de foto** ni las imágenes que incluye. También se utiliza de forma indistinta para aludir a la **tabla de contenido**.

contenido neto *EMP* Cantidad real de producto incluido en un **empaque** o **envase**, y que difiere ligeramente de su capacidad total de contención. Dependiendo del tipo de artículo o de la legislación de cada país, puede expresarse en mililitros, litros, gramos, kilogramos u onzas. Cuando se trata de un comestible que está conservado en algún líquido, la mercancía puede tener además la leyenda *masa drenada* para distinguir el *contenido neto* del producto sólido.

contenido visual *DIS* Conjunto de imágenes de naturaleza diversa (*gráfica, vectorial, fotográfica, ilustrativa, pictórica*) que apoyan la información textual o numérica de un documento al cumplir funciones comunicativas distintas. Se trata de un recurso fundamental que desarrolla el **diseño gráfico** para hacer los mensajes más fáciles de consumir y entendibles casi por cualquier persona (reduciendo algunas barreras idiomáticas o culturales), ya que ejemplifica e ilustra aquello de lo que se habla. Este contenido puede conformarse por imágenes, grafismos o íconos expresados a través de técnicas de representación y producción

profesionales, entre otro sinfín de materiales y recursos cromáticos y simbólicos. Cuando se logra una buena calidad en su **composición**, mejora el aspecto general de un elemento o **pieza**, llama la atención y genera confianza. Aunque su desarrollo y estudio varían dependiendo del **medio** empleado y de la tecnología disponible, este recurso es de gran importancia para medios como las **revistas** y las **redes sociales** que se basan casi exclusivamente en él.

contorno 1 *GEOM* Límite o línea que define la forma de un cuerpo o **figura**; es sinónimo de **perímetro**. **2** *DIS* Trazo preciso de cualquier **gráfico vectorial** que ignora tanto el **grosor** y las propiedades gráficas de la línea, como el color o los efectos en su interior. De tal modo que *contornear* se entiende como la acción de generar un **dibujo vectorial** o el modo de visualización de este contorno.

contraforma *TIP* Espacio en blanco que se origina dentro o alrededor del trazo de cualquier **carácter**. Puede ser completamente cerrado, también llamado *blanco interno* (como en *A, d, o, P, Q, 4, 8*), o parcialmente abierto (producido con cierto contacto con el exterior, como en *n, H, V, w, 5*). Por derivación, también se le denomina así al espacio generado entre un par de caracteres, resultado de la combinación de dos *contraformas* externas. Es un factor fundamental para el cálculo del **kerning**.

contraportada *EDIT* También conocida como *cuarta de forros*, es la parte trasera (en ediciones impresas) o final de cualquier publicación. En los **libros** es común que incluya un **extracto** del libro o su **reseña**, así como el **código de barras** y el **sello editorial**. En el caso de las **revistas** se emplea típicamente como espacio publicitario, a menos de que se trate de una revista científica, donde es común que se incluya un **sumario** del número o volumen.

contrapunzón *IMP* Técnica empleada al fabricar **tipos móviles**, la cual implica una especie de grabado en bajorrelieve para producir huecos en la superficie que correspondan con las **contraformas** del **diseño tipográfico** de algunos **caracteres** como *b, o, P, q, 4, 8, R, 0, D*. Estas hendiduras se producen en las piezas metálicas en forma de paralelepípedo. Dichas piezas requieren ser calentadas para reducir su dureza e incrementar su ductilidad, lo que facilita su tallado o esculpido con una herramienta de metal más duro llamada **punzón** (véase **matriz**).

contraste 1 *FOT* Grado de diferenciación entre los *negros* y *blancos*, o la relación entre la iluminación máxima y mínima alcanzada en una fotografía sin color. Si el nivel de contraste es elevado, se reducirá la presencia de tonos medios y se resaltarán más los tonos claros y oscuros, situación conocida como *alto contraste*. Por el contrario, si los tonos son cercanos al gris o aparecen con desaturación, entonces se produce un *bajo contraste*. **2** *DIS* Nivel de distinción entre elementos dentro de una **composición**, el cual permite diferenciar fácilmente su orden jerárquico, intención comunicativa o importancia en relación con otros componentes, como el fondo, el texto o los gráficos; por lo que puede darse en sus **dimensiones**, cambios de **textura**, **orientación** o color.

contrato *NEG* Instrumento legal empleado para definir las condiciones de la prestación de un servicio o detallar los elementos necesarios para efectuar una transacción económica, documentando las intenciones, derechos y obligaciones de las partes que lo celebran, los tiempos de entrega o vigencia y las compensaciones requeridas. Dependiendo del código civil de cada país puede poseer características específicas, pero en general se celebra de forma libre y voluntaria, es redactado de forma minuciosa y necesita de la aceptación explícita de los involucrados a través de una **firma**. Si bien su desarrollo puede ser costoso y tomar mucho tiempo en negocios de gran complejidad o que implican montos significativos, para los diseñadores que ofrecen sus servicios como *freelance* es posible emplear versiones simplificadas o contar con un *contrato estándar* para facilitar la comunicación entre las partes, en el que se definan claramente las particularidades de lo solicitado y que funcione como complemento de una **cotización** aceptada.

contratroquel *IMP* Molde empleado para recortar o marcar sin tinta (véase **golpe seco**), que se pone por debajo de materiales que permiten ser afectados de esta forma (tales como cartón o cuero) para generar un acabado de **altorrelieve**.

control de calidad *TEC* Herramientas y técnicas para la detección de errores en sistemas de manufactura y de impresión con el fin de asegurar que las características de reproducción y **calidad** se mantienen constantes y calibradas. Como proceso debe permitir el ajuste o la corrección, así como el suministro, la recarga o el abastecimiento futuro (véase **automatización**) sin interrumpir o retrasar la producción. Las

inspecciones de rutina, así como las pruebas de muestreo y la **comprobación previa**, evitarán retrasos, desperfectos o desperdicio de material que se traducen en costos adicionales.

convergencia **1** *GEOM* Nombre del punto donde se unen dos o más líneas. **2** *DIS* Combinación de ideas, conceptos o estilos dispares para generar algo nuevo. Por extensión, se le llama *tecnología convergente* a la conjunción de las características de productos distintos de forma ingeniosa y eficaz, tal como ocurre en los motores híbridos, que funcionan con energía eléctrica y gasolina; o en la telefonía celular, donde *convergen* las propiedades de diferentes dispositivos digitales.

convexidad *GEOM* Condición presente en algunas **formas** tridimensionales que hace que su centro sobresalga del resto, generando una deformación curva o un efecto óptico similar que acerca el centro de dicha superficie hacia el observador, como en el caso de una esfera, un cilindro o un plano abultado. La condición opuesta, en la que se hunde el centro, se llama **concauidad**.

coordenada *GEOM* Combinación de dos o tres valores numéricos, de carácter positivo o negativo, que sirven para la identificación precisa de un **punto** en un espacio geométrico determinado, medido desde un punto de referencia llamado **origen**. Este valor corresponde con la **ubicación** de un punto en un **plano cartesiano** o en una derivación tridimensional del mismo.

coordenada polar *GEOM* Sistema bidimensional de representación de lugares geométricos muy similar al **plano cartesiano**, pero con forma de **círculo**, cuyo origen se ubica en los 0° a la derecha del **centro**. Este esquema permite determinar distancias y **ángulos** que se miden o acumulan en sentido contrario a las manecillas del reloj, con incrementos que se pueden precisar con *minutos* (') y *segundos* (") (véase **gráfica circular**, **gráfica de barras radiales**).

copia **1** *ART* Se refiere a la **reproducción** literal de un texto o al duplicado fiel de una **obra** original, con el fin de emular su apariencia. **2** *IMP* Cada uno de los ejemplares físicos que se obtienen al reproducir un **volante**, una **revista** o una publicación similar.

copy *PUB* Contenido textual de un **anuncio** para **publicidad**, concebido como

la parte que puede leerse. También se usa para referirse al *copywriter*, persona que dentro de una **agencia de publicidad** se dedica específicamente a la redacción de dichos escritos (véase **copywriting**).

copyleft Propuesta poco usual de registro de contenido creativo, en la cual las personas son libres de distribuir versiones modificadas (conocidas como *obras derivadas*) de un trabajo ajeno. Es menos restrictivo que el **copyright** y se puede aplicar a *software*, arte o descubrimientos científicos que buscan impulsar la creación de más obras, dando permiso para reproducir, adaptar o distribuir, con la condición de que la obra generada mantenga la misma licencia (véase **creative commons**).

copyright Registro legal de carácter internacional que protege al creador, así como a una obra intelectual, creativa o artística original, otorgándole a este los derechos exclusivos para su uso, comercialización o reproducción. Estos derechos no resguardan ideas o información suelta, sino la forma como estas son expresadas; se pueden vender o ceder según se desee y expiran a los cincuenta o cien años de la muerte del autor, dependiendo de la jurisdicción específica de cada país. Terminada su vigencia, en muchos casos, la obra puede formar parte del **dominio público**. Para identificar el trabajo registrado, se utiliza el símbolo (©), mismo que se debe anteponer al año de registro y a la información del titular de los derechos (véase **marca registrada**).

copywriting *PUB* Acto creativo de redacción de textos (véase **copy**) con fines de promoción, principalmente en **publicidad**. Además de **anuncios**, también se puede aplicar a cartas de venta en correo directo, catálogos, folletos, guiones televisivos, comerciales de radio, publicaciones en **redes sociales** y otras formas de **mercadotecnia**.

cornisa *EDIT* Señalamientos textuales realizados en un documento por fuera de la **caja tipográfica**, por lo general en la parte superior de la hoja. Estos **satélites** pueden servir para identificar el capítulo o la sección correspondiente, e incluir el nombre de la obra o del autor. Cuando aparecen junto al **folio**, se les denomina *descriptivas*, porque ayudan a ubicar el apartado al que pertenece dicha página. Son particularmente útiles en obras que recopilan el trabajo de diferentes autores o cuyo contenido posee varios subtítulos o divisiones.

corona *EMP* Dependiendo del país también se le conoce como *tapón corona*,

chapa, cala o *ficha*; es un tipo de **cierre** que sirve para sellar la apertura de las botellas de vidrio y está fabricado normalmente de acero con un interior de plástico que antiguamente era de corcho (por lo que también se le conoce como *corcholata*). Este tipo de sello fue patentado en 1892, normalmente tiene veintiún dientes, un diámetro de 25 mm y una altura de 5 mm. Es un **punto de contacto** relevante para **marcas** de bebidas diversas (como refrescos y cervezas), ya que complementa la **etiqueta** y la **cinta** de las botellas de vidrio.

corondel *EDIT* También conocido como *filete vertical*, es una línea delgada que divide visualmente dos **columnas**. Fue un recurso muy utilizado en el diseño de **periódicos** durante la Revolución Industrial, ya que permitía separar artículos distintos sin desperdiciar espacio; después fue reemplazado por el **medianil**. En la misma época también se empleaba un *doble corondel* para resaltar la importancia de una sección, lo cual ahora se puede hacer con fondos de diferente color.

corondel ciego (véase **medianil**).

corrección de estilo *EDIT* Etapa del desarrollo editorial propia de la revisión de textos, que resulta fundamental para la calidad del **manuscrito**. Esta actividad es responsabilidad tanto del **autor** como del editor, e implica combinar adecuadamente las palabras y las frases para funcionar como un **mensaje** (es decir, la **sintaxis**); restringir las repeticiones excesivas, ampliando y diversificando el vocabulario (referente al *léxico*); asegurar la certeza de la información y la manera de expresar las ideas de forma adecuada al contexto (propio de la *pragmática*); y corregir cualquier inconsistencia en la redacción (*tiempos verbales, singular o plural, pasivo o activo*) para mejorar la comprensión de la lectura. Si se trata de un texto académico, se debe ajustar a las convenciones propias de la disciplina u **hoja de estilo** empleada por la entidad editora.

corrección de pruebas *EDIT* Antiguamente conocida como *revisión de galeras* (véase **galera**), es la etapa de revisión concluyente del diseño de un material editorial. Esta se hace después de la **corrección ortotipográfica** o **de estilo** del manuscrito, de la **formación** del texto y de la examinación de imágenes (en caso de incluirlas), ya que implica una revisión definitiva del **diseño editorial** previo a su impresión o exportación (en caso de tratarse de una **publicación digital**). Se observan

tanto la ausencia de **viudas**, **huérfanas**, **ríos**, **callejones** y **separaciones silábicas** poco convenientes, como los factores que conforman la **maquetación**, ya sean **sangrías**, **márgenes** o alineación de **columnas**, entre otros. Una vez concluida, es posible confirmar la correspondencia de las entradas en el **índice** con su **folio** correcto y comprobar la información en la **tabla de contenido**.

corrección gramatical *LING* Proceso de edición de un texto que consiste en la eliminación de errores y problemas comunicativos vinculados con las normas que corresponden al uso apropiado de cada lenguaje. La gramática regula el uso de las palabras, la función de los artículos y las preposiciones, la conjugación de los verbos, el uso correcto de los acentos, así como el orden en que se relacionan los vocablos y las frases.

corrección óptica *TIP* En **diseño tipográfico** se refiere a los **ajustes** realizados en algunos **caracteres** que, aunque sean geoméricamente exactos, pueden percibirse como si tuvieran errores en su diseño. Por ejemplo, aunque no lo sean, las curvas lucen de menor tamaño que las líneas rectas (como en: *a, o, n, S, C*), por lo que, para compensar esta ilusión, sus trazos se extienden ligeramente por encima de la *línea media* y por debajo de la **línea base**; en otras letras se ensanchan ligeramente los *fustes* de **letras de caja alta** para compensar el aparente adelgazamiento de las partes verticales más largas; las *barras* de *A* y *H* se presentan ligeramente más arriba que el centro geométrico del *cuerpo*; las *astas* de *W* y *X* tienen cierto desfase en la mitad para que no parezcan quebrarse; entre otras correcciones similares. También pueden contar con aberturas deliberadas en las esquinas de los trazos para reducir problemas de amontonamiento de **tinta** al utilizar **puntajes** muy bajos, aunque esto ya se trata de un problema de reproducción.

corrección ortotipográfica *EDIT* Etapa fundamental en el proceso editorial, en la cual se revisan a profundidad los textos para corregir errores mecanográficos (transposición u omisión de caracteres), así como ortográficos y de puntuación, de manera previa a su **formación** final. Se ajusta la ortografía a las normas definidas oficialmente en cada idioma (como el uso apropiado de mayúsculas, tildes, abreviaturas, escritura de cifras, superíndices, subíndices y símbolos) y se aplican recursos tipográficos de forma apropiada a la norma de estilo (tales como itálicas, **comillas**, negritas). En muchos casos esto implica la elaboración de la

tabla de contenido y la revisión profunda de la sección de **referencias** (véase **corrección de pruebas**).

corrección técnica Proceso de revisión de un texto que es realizado por expertos, por lo que se suele invitar a profesionistas y académicos de renombre que acrediten su pericia en la materia para examinar los aspectos técnicos del contenido y validar los datos obtenidos, la metodología empleada, la originalidad del planteamiento, la relevancia de la discusión, la solidez de las conclusiones, la precisión y la pertinencia del escrito, entre otros aspectos. Generalmente, se hace entre dos o más personas, organizadas en un *comité de revisión técnica* o *comité científico*, si es el caso.

corte 1 Separación o abertura notable en la superficie de un objeto o material, realizada de forma deliberada con un instrumento ideado para dicho fin (tales como *tijeras, cúter, cuchillas, guillotina*). Es también el proceso, el área o la etapa de creación de objetos que transforman la materia prima en elementos individuales que corresponden a una medida o una forma deseable. **2** En **diseño de modas**, se refiere a la tendencia o al estilo con el cual se desarrolla una prenda, por lo que puede entenderse como sinónimo de diseño. **3** *IMP* Superficie que se forma por los bordes acumulados en el cuerpo de un impreso, una vez que este es guillotinado (proceso conocido como *refilado* o *desbarbado*), haciendo que todas las hojas tengan el mismo tamaño. Se distingue por su ubicación en *corte superior, inferior y frontal*, en el lado opuesto al **lomo** de un libro. Cabe señalar que, en la **encuadernación con tapas**, el *corte* puede presentar cierta **concavidad**, la cual se conoce como *corte a media caña* o *en canal*. **4** *CIN* En **cine** y otros medios similares (**anuncios** publicitarios, **animación** y **diseño audiovisual**) se refiere tanto a la indicación empleada para finalizar una captura como al cambio de **toma** producida al editar un video. Dependiendo de sus características, cada *corte* posee nombres específicos (como *cut away, cross cut, jump cut, match cut*) y no sólo organiza la secuencia de las imágenes, sino que también produce un efecto especial en el **ritmo** narrativo.

corte suave *IMP* Método de corte con **troquel** empleado en la creación de **calcomanías**, donde se corta el material autoadhesivo, pero no la **película** que da soporte al material, facilitando así su despegado y separación.

cosido *IMP* En la **encuadernación**, es la acción de perforar y unir **páginas** con un hilo continuo (de origen vegetal o sintético) para formar múltiples cuadernillos (habitualmente de dieciséis páginas), para asegurar su unión permanente y un aspecto profesional. Estos, a su vez, se pegan a la **cubierta** del libro, la cual puede ser de **pasta** o **tapas**.

cosificación **1** *ART* Es la acción de transformar una idea abstracta en algo real y en arte se emplea como un recurso al materializar un concepto en una obra sin importar su medio. También se utiliza en la **pintura** al *degradar* a los seres humanos como manchas o trazos indeterminados, imprecisos, haciendo imposible su reconocimiento individual. **2** *PUB* Fenómeno publicitario donde se menosprecia al **consumidor** y se le identifica como una masa poco definida de clientes.

costo *NEG* **Valor** monetario de los recursos necesarios para elaborar un producto u ofrecer un servicio; es decir, es la cantidad de dinero que se requiere para la obtención de un resultado cualquiera. También conocido como *costo de producción*, si se le suma la **utilidad**, se obtiene el **precio** con el cual será comercializado.

costo-beneficio *MKT* Análisis lógico que se hace al momento de tomar decisiones, comparando los posibles bienes o beneficios a conseguir con el **precio** o trabajo requerido para obtenerlos. Dicho análisis puede ser mucho más complejo y contemplar la posición en el mercado, el objetivo, las necesidades reales, así como las características del proyecto para que idealmente favorezca a todas las partes interesadas (véase **stakeholders**).

cotejo Comparación y confrontación de al menos dos elementos distintos para revisar detenidamente su orden o correspondencia. Es común al trabajar con inventarios, listas de invitados, procesos, catálogos e instrucciones, donde existen múltiples componentes o pasos y se requiere examinar minuciosamente cada uno de ellos.

cotización *NEG* Documento escrito que se elabora a partir de la estimación del **costo** o **inversión** requerida para la obtención de un producto o servicio, el cual sirve para iniciar una negociación; en él se describen, además de los datos de contacto de la parte que oferta algo, los detalles de la transacción, como **precio**, plazo de entrega, forma de pago, fecha de vencimiento e impuestos por cubrir en caso de requerir un comprobante fiscal oficial.

craquelado *ART* Fenómeno de deterioro común en **pinturas** antiguas o desprotegidas, donde los **pigmentos** empleados se secan y degradan a diferentes velocidades, generándose agrietamiento y un posible desprendimiento de las capas exteriores de la pintura o el material para recubrir. Es posible que se presente en **cuadros**, **íconos**, **murales** y **retablos**. Como acabado, se refiere a la inclusión deliberada de grietas como elemento decorativo para dar una apariencia casera, humilde o antigua (véase **textura**).

creative commons *TEC* Conjunto de iniciativas e instrumentos legales que facilitan el uso responsable de obras creativas bajo un esquema menos restrictivo y sin costo. La propuesta busca reducir las restricciones impuestas por el **copyright** para que los contenidos publicados bajo este tipo de licencias puedan ser copiados, distribuidos, editados, remezclados y usados como base para crear una obra nueva, manteniendo ciertos aspectos habituales en las leyes internacionales del derecho de autor. Se generan a partir de la combinación de cuatro módulos condicionantes básicos: *atribución*, que requiere hacer referencia al autor original; *compartir igual*, que permite la generación de obras derivadas siempre que se compartan bajo el mismo tipo de licencia o una similar; *no comercial*, que obliga a que la obra no se utilice con fines lucrativos; y *no derivadas*, que permite la distribución y copia de la obra sin modificaciones.

creatividad *PSIC* Recurso empleado para la solución de un problema de una forma nueva, no obvia e ingeniosa. Es la capacidad tanto de generar **ideas** a través de la asociación de **conceptos** ya conocidos, como de transformar información para que sea aprovechada con un propósito objetivo. Este proceso de creación deliberado y consciente puede producir obras en modalidades intangibles (tales como teorías o sinfonías) o en medios con representaciones materiales (como **artefactos** o máquinas).

créditos **1** *CIN* También conocidos como *títulos de crédito*, se le llama así a la presentación de los nombres de todas las personas involucradas en la elaboración de una película, una animación, un cortometraje, un documental o un trabajo audiovisual similar, los cuales se organizan en categorías dependiendo de la labor realizada. También se presentan en programas de televisión, pero de forma más concreta y breve (véase **secuencia de títulos**). **2** *EDIT* En una publicación, se refiere al *crédito de*

autoría de los escritores, traductores, correctores, ilustradores o fotógrafos, que se incluye en la **página legal**. En libros de arte o fotografía se señala la entidad que posee los derechos o la procedencia de las **obras** utilizadas.

crítica *FIL* Acción de valorar y expresar juicios, generalmente de manera pública, acerca de una **obra** literaria o artística, principalmente. Difiere de una opinión informada, ya que se realiza de manera objetiva y puede emplearse como un mecanismo de retroalimentación al señalar de forma responsable e imparcial las áreas de oportunidad encontradas. Es posible desarrollarla respecto a un **diseño**, si se emite en relación con su **función**, aspecto, apego al objetivo planteado, **utilidad** o **calidad**, evitando —en la medida de lo posible— aspectos vinculados con **juicios de valor** o percepciones personales.

cronograma *DIS* También conocido como *diagrama de tiempos*, es una herramienta que permite organizar segmentos de tiempo y ligarlos a listas de actividades. La cantidad de información contenida no suele ser muy amplia y su representación no es necesariamente gráfica (véase **diagrama de Gantt**).

crowdfunding (véase **micromecenazgo**).

CSS *TEC* Sigla en inglés para *Cascading Style Sheet*, “hojas de estilos en cascada”; es un lenguaje de **hoja de estilo** utilizado para definir y crear el modo en que se presenta cada una de las propiedades de un documento escrito, en lo denominado *lenguaje de marcado*, tal como **HTML**. Surgió en 1996 con la intención de separar el contenido de sus características de formato para dar lugar a visualizaciones más complejas y atractivas (al posibilitar la aplicación de más de una *en cascada*; por ejemplo, *itálica* y *negrita*), y mejorar la **accesibilidad** del documento, ajustándose a medios distintos (como la representación en pantalla, la versión para impresión o la interpretación en voz a través de un lector digital de texto). Esta configuración elimina la necesidad de dotar de especificaciones a cada uno de los archivos **HTML** que conforman un **sitio web**, los cuales cargan el contenido de forma ágil y después recurren a estas instrucciones por separado para mejorar su representación.

CTP *IMP* Sigla en inglés para *Computer to Plate*, “directo a plancha”; se refiere a la impresión de altísima **definición** por medio de rayos láser que

se hace sobre **planchas** de metal o poliéster de alta densidad, donde se obtienen los colores deseados para una impresión en **cuatricromía**, separados de forma automática directamente desde el *software*. De esta forma, ya no es necesario obtener las **películas** traslúcidas para cada uno de los **colores CMYK**, mismas que después tendrían que ser reveladas e insoladas para la obtención de cada una de las **planchas**. Con esta impresión se previenen errores en el revelado y defectos en general, como desajustes en el **registro** y la producción de una **ganancia de punto**; obteniendo una calidad superior y un ahorro sustancial de recursos.

cuadrado *GEOM* **Polígono** básico de cuatro lados (véase **cuadrilátero**) y de proporciones fijas, donde estos son exactamente del mismo tamaño y sus lados opuestos son **paralelos**. Dada su regularidad, en su interior se presentan cuatro ángulos de 90° y las **diagonales** bisecan siempre dos de sus ángulos (véase **rectángulo**).

cuadrante *GEOM* Nombre de cada uno de los cuatro espacios gráficos que se originan en un **plano cartesiano** al cruzar un **eje** horizontal con uno vertical. También puede referirse a la cuarta parte de una **circunferencia** comprendida entre dos **radios** perpendiculares.

cuadratín *TIP* En **diseño tipográfico**, es la pieza cuadrada sin **punzón** utilizada en imprenta para dejar un espacio en blanco. Se determina a partir de la letra *M* de caja alta y su tamaño es proporcional al cuerpo del tipo empleado. También conocido como *espacio eme*, mide lo mismo que una *raya* y sirve como **unidad de medida** para fraccionarse y especificar las dimensiones de otros caracteres; el *medio cuadratín* o *espacio ene* mide lo mismo que un *signo de menos*, mientras que un *cuarto de cuadratín* mide lo mismo que un *guion*.

cuadrícula **1** *GEOM* Conjunto de **cuadrados** resultante del cruzamiento **perpendicular** y constante de dos series de líneas **paralelas** de forma regular, generando espaciamientos del mismo tamaño. **2** *DIS* Recurso empleado para el trazo geométrico de **íconos** y **pictogramas** que, debido a su estructura rígida, permite producir múltiples elementos gráficos con las mismas características. También resulta útil en el diseño de **maquetas**, **emblemas** y **logotipos**, o bien, en la **rotulación**, y al hacer ampliaciones o representaciones a gran escala de cualquier imagen.

cuadrilátero *GEOM* Cualquier forma geométrica bidimensional cerrada que

posee cuatro lados rectos y cuatro vértices, cuyos **ángulos** interiores siempre suman 360°. Las diferentes propiedades de sus ángulos, sus **lados**, la longitud de estos últimos, así como si son **paralelos** o no, les dan a las formas resultantes nombres distintos. Igual que las **figuras**, se pueden agrupar en *regulares* e *irregulares* (véase **cuadrado**, **rectángulo**, **paralelogramo**, **rombo**, **romboide**, **deltoide**, **trapecio**, **trapezoide**).

cuadro 1 *ART* Cualquier **pintura**, **ilustración**, **litografía** o **grabado** que se presenta regularmente en un **marco** de forma cuadrangular, el cual se puede fijar sobre una superficie vertical (normalmente una pared) para su **exposición**. Por sus características particulares de tamaño y formato, los **íconos** y los **retablos** no suelen considerarse como *cuadros*. **2** En el contexto del video digital y la **codificación** para televisión, se refiere a cada una de las imágenes producidas en estos medios, resultado equivalente a los **fotogramas** del cine. Dependiendo del sistema, los cuadros pueden componerse de líneas o **pixeles**.

cuatricromía *IMP* Técnica empleada en varios **sistemas de impresión** que permite obtener impresiones a color por medio de la superposición de tramas de cuatro **matices** (*cian*, *magenta*, *amarillo* y **negro de registro**). Para hacer referencia a las tintas empleadas en cada cara de un impreso se utilizan dos dígitos con el signo de multiplicación entre ellos. Así, 1×0 es una tinta por un solo lado, mientras que 4×4 es a todo color por ambos lados (véase **colores CMYK**).

cubierta *EDIT* También llamada *forro*, es la parte física externa de un **libro** encuadernado en forma de **códice**, cuya función principal es agrupar y proteger las páginas. En ocasiones, puede incluir un **diseño gráfico** y ciertos datos para identificar el contenido de una obra de forma análoga a una **portada**, aunque también es posible que aparezca vacía y muestre esta información en una **sobrecubierta**. Se compone de la parte frontal (que a su vez se divide en *primera* y *segunda de forros*), el **lomo** y la *contracubierta* (dividida en *tercera* y *cuarta de forros*), lo que conforma una unidad completa que se une al resto del libro en la **encuadernación**. La *cubierta* puede ser de materiales con características flexibles (véase **pasta**) o completamente rígidas (véase **tapa**).

cubismo *ART* Uno de los primeros **movimientos** del **arte moderno**, desarrollado por etapas entre 1907 y 1920, el cual se caracteriza por un

manejo geométrico muy evidente. Emplea una simplificación de las **formas** en representaciones volumétricas burdas y con múltiples puntos de vista, una gama cromática controlada (sobre todo en su primera etapa) y una repetición simultánea de los elementos que conforman la **composición** con planos múltiples y sin **profundidad**. Se originó gracias al “descubrimiento” europeo de máscaras ceremoniales africanas, en las que se inspiraron los artistas para generar imágenes de reducida **iconicidad**. Al igual que el **fovismo**, su nombre surgió a partir de la crítica de Louis Vauxcelles, quien se refirió despectivamente a los “cubitos” de las **pinturas** de Georges Braque; este pintor es, junto con Pablo Picasso, uno de los fundadores y máximos exponentes del movimiento, al que después se incorporaron Juan Gris y otros más. Se dividió en las siguientes fases: *cubismo escénico* o *cezariano* (1907-1909), debido a la influencia de Paul Cézanne en la intención de simplificar los objetos; *cubismo analítico* o *hermético* (1909-1912); *cubismo sintético* (1912-1914); y, finalmente, *cubismo de cristal* (1914-1918), fase durante la cual decayó la práctica, en coincidencia con el fin de la Primera Guerra Mundial. De manera alternativa, también se dio una derivación llamada *cubismo órfico*, más conocido de forma independiente como **orfismo**.

cuello *EMP* Parte superior y angosta de **envases** como las botellas de vidrio, la cual se encuentra entre la corona y el cuerpo, que en el caso del vino es capaz de soportar el corcho, mientras que en otros productos —como salsas, mermeladas y cervezas— sirve para exhibir una extensión de la **etiqueta**, llamada *collarín*. Ayuda a facilitar la sujeción y el transporte de botellas, así como su llenado y manufactura.

cuern *GEOM* Línea recta que une dos puntos cualesquiera dentro de una **circunferencia**, pero sin pasar por el **centro**. Esta línea ayuda a determinar un **segmento** dentro de un **círculo**.

cuerpo *TIP* También conocido como *altura del tipo* o *cuerpo de letra*, en **diseño tipográfico** es la distancia medida en **puntos** que existe entre el punto más alto de las **letras de caja alta** con posibles **signos diacríticos**, hasta el más bajo de los trazos de las descendentes de algunos **caracteres**. Históricamente, corresponde a la distancia que hay entre el borde anterior y posterior de los **tipos móviles**, y ahora se expresa como aquella que se encuentra entre los **lindes tipográficos** más extremos, capaces de determinar su **puntaje**.

cultura visual Conjunto de manifestaciones en forma de imágenes, originadas o ligadas a distintos medios (tales como **pintura**, **publicidad**, **fotografía**, **cine** e **ilustración**), donde se destaca la importancia de dichas representaciones y su relación con el observador, así como la tecnología que posibilita su producción e interacción. Se compone de expresiones generadas en **medios** como **historietas**, diseño de **moda**, **redes sociales**, **anime**, videojuegos, literatura y televisión, entre muchos otros. En sentido académico, se entiende como la disciplina que estudia la capacidad humana para captar información de carácter visual y su interpretación como **símbolo**, así como la relevancia de la **alfabetización visual** en un contexto contemporáneo, la consolidación de **referencias culturales**, la **visualización de datos** y el papel de las imágenes en sistemas codificados artificialmente (véase **señalética**, **heráldica**, **identidad visual**).

cuneiforme *HIST* Nombre del **sistema de escritura** empleado en varios lenguajes originarios de Mesopotamia, en el suroeste de Asia, que lo conforman como uno de los más antiguos desarrollado por alguna civilización. Su nombre quiere decir literalmente “con forma de caña” y deriva del latín *cuneus* (“clavo”), ya que se producía con una vara corta de madera, cuya punta se tallaba en forma triangular (aunque también había con punta hueca y redonda), que se presionaba sobre tablillas de arcilla blanda como **soporte** de escritura; estas frágiles tabletas marcadas después se horneaban para fijar lo escrito en ellas y conservar de forma permanente su información. El sistema surgió alrededor del 8000 a. n. e. y consistía en un repertorio limitado de **pictogramas**; cerca del 2000 a. n. e. se estandarizó también para transcribir el idioma acadio y el sumerio. Así evolucionó hasta convertirse en un sistema de **ideogramas** capaz de representar conceptos más complejos, el cual se utilizó para producir famosas obras literarias (como la *Epopéya de Gilgamesh*) y jurídicas (como el *Código de Hammurabi*) talladas en piedra.

cursivas *TIP* Tipo de escritura manual que se presenta con una ligera inclinación y con la cual es posible concatenar las letras de una palabra al no despegar el utensilio de escritura, lo que hace su desarrollo fluido y dinámico. Existen distintos estilos de **caligrafía casual** que varía dependiendo del país, el idioma o la época. Es común emplear el término como sinónimo de itálica, aunque esto es incorrecto, ya que, si bien pueden presentar una inclinación similar a esta **variación tipográfica**, las

cursivas son de carácter **manuscrito**.

curva *GEOM* **Figura** geométrica unidimensional conformada por una **línea** no recta que varía su dirección de forma gradual y continua, determinada por la identificación de al menos tres puntos distintos no alineados (origen, punto cualquiera y final del trazo) sin producir un **ángulo**. Las líneas *curvas* pueden ser *cerradas* y producir figuras como **círculo**, **elipse**, **óvalo**; o *abiertas*, como la **parábola** o la **hipérbola** (véase **arco**).

curvas Bézier *TEC* Representación de curvas continuas en un trazo detallado y continuo. Desarrolladas en 1960 por el ingeniero francés Pierre Bézier y en un inicio utilizadas en la industria automotriz, hoy día son fundamentales para la representación de **gráficos vectoriales** en sistemas *CAD*, **editores de gráficos vectoriales** y, aunque ligeramente más complejas, también en programas de **animación** y **modelado 3D**. Este tipo de curvas elegantes son de fácil creación y manejo; son independientes a la **resolución**, lo que permite su **escala** de forma indefinida; y son capaces de adaptarse a cualquier forma, ya sean líneas rectas, sutiles curvas o complejos **polígonos** con **formas** orgánicas. Se definen por las coordenadas de los puntos iniciales y finales de una curva (más conocidos como puntos de **ancla**) y por los **manejadores** o *puntos de control*, los cuales, a partir de la dirección en la que esté aplicada su magnitud (o fuerza), determinan qué tanto y hacia dónde se proyectan las curvas.

customización Palabra derivada del inglés *customize* para referirse a un sistema u objeto que permite personalizar de forma flexible su configuración en consonancia con las preferencias personales de un **cliente**. A diferencia de la *personalización* realizada por un productor o una entidad de negocios para satisfacer necesidades (como la posibilidad de usar botones o cierres en un abrigo o ajustar la altura de los espejos retrovisores en un automóvil), la *customización* es la acción deliberada por parte de un **usuario** para transformar un objeto físico propio, como incluir accesorios, teñir o deslavar deliberadamente la ropa, pintar o modificar automóviles, repintar o decorar **art toys** y un sinfín de posibilidades participando activamente en la producción de creaciones únicas.

D

dadaísmo *ART* También conocido simplemente como *dadá*, fue un movimiento artístico y cultural de protesta que tuvo origen en Zúrich, Suiza, en 1916. Surgió como **antiarte** con intenciones **críticas** hacia la escena sociopolítica regional, ridiculizando la noción burguesa de lo emblemático del arte. Se consolidó como una propuesta multifacética, novedosa y original gracias al trabajo de Hugo Ball, Hannah Höch y Tristan Tzara, y a las notables contribuciones de Jean Arp y Marcel Duchamp, entre otros. Un factor relevante en su desarrollo fue dejar de considerar la necesidad de sentido en la **obra** de arte; por lo que la espontaneidad, la irracionalidad, la experimentación libre, así como el ataque deliberado al sentido común, a las buenas costumbres y a la estética conservadora hicieron de esta práctica artística algo inesperado. Tuvo gran influencia en otros estilos consolidados posteriormente, como el **surrealismo** y el **futurismo**, al explorar posibilidades en técnicas y medios hasta ese momento insospechados (véase **collage**, **fotomontaje**).

de stijl *ART* Publicación editada por el pintor Theo van Doesburg entre 1917 y 1920, la cual sirvió para promover su trabajo y el de un grupo de artistas, arquitectos y diseñadores, entre quienes destaca Piet Mondrian. Más adelante, ellos definieron un estilo propio, el cual se denominó **neoplasticismo**, por lo que, en ocasiones, para referirse a él, se utilizan ambos términos de forma indistinta.

decodificación *COM* Etapa del proceso de **comunicación** en el que el **mensaje** se convierte, interpreta y procesa mentalmente para su comprensión por parte del **receptor**, quien requiere conocer el **código** bajo el cual se emitió, para completar el ciclo. Por ejemplo, al escuchar una frase aislada en una calle de otro país, el proceso de recepción se da a través del oído, pero si se desconoce el idioma y el significado de cada palabra no tiene un equivalente conocido, la *decodificación* se da parcialmente, ya que el contexto, el volumen, los gestos o la entonación son parte fundamental de la comunicación humana.

décollage *ART* Práctica de despegar, arrancar o eliminar parte de un trabajo original con la intención de resignificar la propuesta original. Se presenta

de forma libre en el **arranquismo** o con una intención técnica particular, como en la creación de **esténciles**. A diferencia del **collage**, que suma elementos, en este caso se realiza una propuesta gráfica o artística a través de su eliminación.

decoración *DIS* En el sentido más estricto, se refiere a todo elemento no esencial que posee valor estético. El concepto se estructuró más claramente en la antigüedad clásica, cuando el arquitecto romano Vitruvio, en el 40 a. n. e., determinó los tres tipos de componentes en todo proyecto arquitectónico: elementos *funcionales*, *estructurales* y *estéticos*. Por lo tanto, la *decoración* es la acción que busca mejorar la apariencia de un entorno, una construcción, un **soporte** gráfico o un objeto tridimensional, para maximizar el efecto visual y promover su apreciación, a través de la incorporación de **ornamentos** y elementos culturalmente significativos, y así generar efectos particulares en consonancia con un **estilo** o **canon**. Además del valor que posee para el **interiorismo** y la arquitectura en general, es un recurso de gran importancia para la ambientación en el **cine** y en la **producción** para televisión.

découpage *ART* Técnica que guarda cierto parecido con el **collage**, ya que emplea recortes de papeles impresos o texturas de materiales para adherirlos sobre otros **soportes** y objetos de uso cotidiano, como **libros**, vajillas de cerámica, espejos o cajas de madera. Surgió en Europa medieval cuando se popularizó la imprenta y el acceso a gráficas en papel estuvo disponible para una gran cantidad de personas; se buscaba decorar y personalizar objetos personales, imitando la escasa y costosa pintura a mano, a través de estos recortes adheridos y barnizados cuidadosamente (véase **kitsch**).

dedicatoria *EDIT* Frase breve o nota a título personal que sirve como homenaje o agradecimiento, y que suele incluirse al principio de una obra. Se ha presentado desde la antigüedad en **libros** y tratados del Imperio romano, en **manuscritos iluminados** del **Medievo**, así como en muchos guiones teatrales isabelinos y **victorianos** para reconocer a las personas que han contribuido (como patrocinadores o mecenas) en la realización creativa. Actualmente, se utiliza como muestra de afecto del autor a otras personas a quienes reconoce por su influencia y apoyo en la obtención de un resultado. No tiene que ser necesariamente un texto con palabras del escritor, ya que el **título** de una pieza musical, escultura o **pintura**, o

incluso el contenido de una **alegoría** también puede cumplir la misma función.

definición *TEC* Cantidad de elementos individuales con los que se compone una **imagen ráster**, determinada a partir de un **formato** estandarizado por el número de **pixeles** mostrados en sentido vertical y horizontal. Dependiendo del **medio** de captura (**sensor** de una cámara fotográfica o escáner) o reproducción (pantalla de un dispositivo móvil), las imágenes obtenidas pueden emplear diferentes estándares, como el *NTSC* para la señal analógica de televisión con 525 líneas, los 1024×768 pixeles que conforman casi la cuarta parte de los **sitios web** o la *Full HD* (de 1920×1080 pixeles) que utilizan varios teléfonos inteligentes, con resultados en **proporciones** distintas (tales como 4:3 o 16:9) (véase **resolución**).

degradado *DIS* También conocido como *gradiente de color*, es el ordenamiento lineal de al menos dos colores distintos que varían suavemente entre sí, generando una gran cantidad de **tonos** progresivos. Es importante considerar que estos **matices** deben ser compatibles entre sí, pues si se emplean **colores complementarios**, sus tonalidades aparecerán como variaciones neutras o grises (véase **gradación**).

deltoide *GEOM* **Figura** geométrica de la categoría de los **cuadriláteros**, que posee dos pares de lados de distinta longitud y un par de ángulos iguales (cuando hay dos pares de ángulos iguales se produce un **rombo** o un **romboide**). Comúnmente se le conoce como *cometa*, lo cual es apropiado sólo cuando la figura es cóncava, ya que, al ser un **polígono** irregular, también puede tener **convexidad**.

dendograma *DIS* Tipo de **diagrama** empleado para combinar elementos distintos que se aprecian al mismo nivel. Su nombre proviene del griego *déndron*, que significa “árbol”, pero a diferencia de un **mapa de árbol**, este se lee de arriba hacia abajo, por lo que es parecido a un **cladograma**, pero con una marcada intención de **convergencia**; así, es posible visualizar y revisar todas las permutaciones posibles en un esquema combinatorio.

denotación *COM* Significado básico, formal y convencional de una palabra o frase particular en un lenguaje, el cual no genera malas interpretaciones fuera del contexto regional en el que se emplea. Se trata de una expresión directa con sólo un propósito comunicativo de transmisión de información

(véase **connotación**).

densidad de información *DIS* Concentración de estímulos visuales presentados como elementos gráficos, textuales, icónicos o fotográficos, que requieren presentarse estructurados y con cierto orden para evitar que un diseño se interprete como cargado, saturado y difícil de entender. Para evaluar esto, es posible hacer una **auditoría de contenido**, que ayuda a determinar el nivel y la cantidad de elementos, sin limitar el número apropiado para cada **medio** (como el **diseño web**, secciones de **periódico**, **infografías** o **interfaces**); esto suele estar ligado a tradiciones históricas y aspectos culturales, y es independiente a los niveles **jerárquicos** incluidos, a la **estructura** empleada y a la temática del contenido.

densidad de pixeles *TEC* Factor que determina la **nitidez** con la que se presenta una **imagen ráster** en la pantalla de un dispositivo digital, el cual se calcula a partir de la **resolución** presentada en relación con su tamaño, es decir, el número de **pixeles** que aparecen en un área determinada. Esto se mide en *pixeles por pulgada*, aunque es preferible el término en inglés *pixels per inch (ppi)* para distinguirlo de los **puntos por pulgada** de las impresiones. Aunque este factor es importante para comparar la **calidad** de las pantallas, existen otros, como el **brillo**, la distancia, la **acutancia** y el **ángulo de visión**, que afectan el modo en que se perciben las imágenes en uno u otro medio.

derechos de autor *NEG* Derechos que las leyes internacionales reconocen y confieren a los creadores de **obras** literarias, musicales, gráficas o artísticas; su protección abarca las expresiones en forma de resultados concretos, a diferencia de las ideas y los conceptos. Estos derechos son de dos tipos: *morales*, concernientes a la autoría de la obra, los cuales no se pueden ceder, embargar o vender; y, por otro lado, *patrimoniales*, en virtud de los cuales el creador puede explotar de manera exclusiva sus obras o autorizar a terceros su explotación. Es decir, se puede ceder la titularidad de estos derechos a un tercero a partir de una transacción y un acuerdo que beneficie a ambas partes, permitiendo al autor obtener un rendimiento económico por la utilización de su obra y a una entidad de negocio (por ejemplo: disquera, galería, universidad, **casa editorial**) generar ganancias.

desarrollo web *TEC* Término para referirse a las actividades relacionadas,

por una parte, con el funcionamiento correcto de un **sitio web** en múltiples sistemas y dispositivos, de forma que todos los **hipervínculos** y elementos **multimedia** estén disponibles y carguen correctamente; y, por otra parte, con la **diagramación** apropiada y lógica de parte del **diseño web** para asegurar que se convierta en una **experiencia de usuario** funcional y atractiva. En su realización suelen intervenir varios especialistas, cuyas tareas particulares deberán integrarse fácilmente con otros aspectos ajenos a su área de pericia; lo mismo con las actualizaciones o ajustes futuros, que deberán hacerse en su momento y que pueden (o no) volver a implicar al equipo de trabajo original.

deseabilidad *DIS* Grado variante entre individuos con el que se anhela un producto, objeto, actividad o ambiente; así como cualidad de producir placer con su obtención, observación, manejo o experimentación. Se produce por una mezcla de factores perceptibles, que estimulan positivamente los sentidos, o intangibles, inherentes a su naturaleza. En general, aquello que desata la *deseabilidad* evoca fuertes sentimientos por su alta valoración **funcional** y **estética**, y una atracción que no es necesariamente de carácter objetivo (ya que intervienen en ella elementos de **calidad**, apetito, gusto, **percepción**, **simetría**, **proporción** y **valor agregado**). Su satisfacción ha impulsado la creación de piezas, **obras** y soluciones inmateriales de gran atractivo para el ser humano.

desenfoque **1** *FOT* También nombrado *fuera de foco*, es la falta de **nitidez** con la que se captura una **fotografía** o el efecto producido en el **fondo** de un **encuadre** determinado por una baja **profundidad de campo**, haciendo que el resto de la toma aparezca borroso (véase **enfoque**). **2** *TEC* Ajuste empleado como filtro para suavizar el aspecto general de una imagen, lo cual se asocia con la **cinematografía** de películas de Hollywood durante la primera mitad del siglo XX, cuando se usaba para generar una estética glamorosa de gran **luminosidad**. También permite manipular artificialmente una imagen al acentuar el **barrido** de ciertos elementos.

design thinking Término ambiguo y controversial que se refiere al uso de múltiples herramientas de desarrollo creativo y de técnicas para la organización de proyectos, las cuales buscan repensar las intenciones y reenfocar la manera en que tradicionalmente se resuelven los problemas. En teoría, se puede aplicar a una gran variedad de tareas y en diferentes industrias para hacer más eficientes los procesos y generar impactos

positivos, lo cual se ve mejor reflejado en situaciones complejas y propuestas de negocio como las **empresas emergentes**. Para algunos autores se trata sólo de un conjunto de herramientas o de una serie de pasos fijos (véase **metodología**), pero idealmente implica un cambio de paradigma conceptual o una nueva forma de pensar, que permite analizar los conflictos desde una perspectiva más sensible y empática, obteniendo resultados transformadores y disruptivos. Esto requiere observar profundamente (véase **insight**) diversos aspectos antes obviados, tales como la **viabilidad** económica, la disponibilidad tecnológica, la factibilidad técnica, la conexión cultural, la justificación histórica, la validación social, entre otros. Además, busca proponer soluciones efectivas a necesidades no explícitas, en entornos cambiantes, bajo circunstancias novedosas o desconocidas, con un gran número de partes interesadas (véase **stakeholders**) y con recursos limitados, intentando transformar la relación existente, con un enfoque único, antropocéntrico, sostenible y flexible (véase **innovación**).

destino común *PSIC* Principio de percepción **Gestalt** que argumenta que los elementos que se mueven en conjunto en una dirección, o que se orientan de la misma forma, serán percibidos como un ente agrupado, independientemente de sus diferencias particulares en color, forma o tamaño. Esto también sucede cuando varios elementos estáticos parpadean con idéntica frecuencia o se muestran con igual intensidad, desarrollando así una relación entre ellos, aunque sea fortuita y temporal.

detalle *ART* Fragmento o muestra de una **obra** pictórica o fotográfica que se utiliza de forma independiente para acentuar la importancia de alguno de sus elementos o analizar su contenido de forma más específica, lo cual es común en libros de historia del arte. Es un recurso frecuente en la elaboración de **carteles** o en el diseño de **portadas** de **libros**, los cuales en ocasiones incluyen la **reproducción** de la obra completa en las **solapas** de la **cubierta**.

developer *TEC* Término en inglés para referirse a la persona que se dedica a desarrollar *software*, videojuegos, aplicaciones (véase **app**) o **sitios web**, principalmente. El uso en su idioma original es común en contextos de tecnología en general y, aunque técnicamente la práctica (*development*) se puede traducir al español como *desarrollo*, no se recomienda utilizar esta palabra porque puede confundirse con otro tipo de actividades, como la

creación de negocios o la construcción inmobiliaria. Es posible distinguir dos tipos de **desarrollo web**: *front-end*, relacionado con el funcionamiento y aspecto visual de una **interfaz de usuario** de carácter visual, interesado en la traducción o adaptación del diseño de un sitio o aplicación a un **lenguaje de programación** (requiriendo habilidades cercanas a las de un programador); y *back-end*, relacionado con el funcionamiento técnico de un sistema y su vinculación con la infraestructura física que se mantiene en el **servidor**, alejado de la vista de un **usuario** final. Esta distinción también se da en la programación de *software*, en conformidad con las preocupaciones u objetivos de cada uno de sus componentes.

díada *DIS* Se forma con los dos colores que aparecen en extremos opuestos de un **círculo cromático**. Es decir, es la combinación de dos **colores complementarios**, incluyendo sus posibles valores tonales, siempre y cuando se establezca una relación **armónica** entre ellos.

diáfano *FOT* Condición que poseen algunos objetos de dejar pasar la luz a través de ellos, generando diferentes condiciones de **transparencia** y **claridad**. Se utiliza en **fotografía de estudio** para hacer referencia a las condiciones generadas por los accesorios lumínicos y filtros empleados por encima de un sujeto/objeto retratado.

diafragma *FOT* Componente fundamental de los **objetivos** fotográficos, cuya función es regular la cantidad de luz que se capta en una película fotosensible o en un **sensor** electrónico. Consiste en un conjunto de entre seis, nueve y hasta dieciocho membranas opacas e independientes en forma de aletas organizadas circularmente, cuyo acomodo se regula de manera mecánica y precisa para abrirse o cerrarse, determinando así los valores de **apertura** (véase **obturador**).

diagonal **1** *TIP* Signo tipográfico (/) también conocido como *barra oblicua* o *inclinada*, que se utiliza para dividir las fechas (14/06/2021), generar secuencias de términos no relacionados (como instituciones o individuos), señalar los lugares en una ruta (MEX/AMS/FCO), componer fracciones (3/8, 20/100), abreviar unidades de medida (*km/l*, *m/s²*, *lm/m²*) y formar abreviaturas (*s/n*, *c/u*, *p/p*), principalmente. En informática, es empleado con diversos fines, como la inserción de comandos, la elaboración de secuencias o la separación de ficheros. **2** *GEOM* Línea recta que aparece con cierto grado de **oblicuidad** o segmento inclinado que une los ángulos

de alguna figura geométrica, como la **hipotenusa**.

diagonal invertida *TIP* Signo tipográfico (\) desarrollado en 1960 por el informático norteamericano Bob Bemer. También se conoce como *barra inversa* o *antibarra* (del inglés *backslash*), y se emplea en informática con usos variados, como en los **lenguajes de programación** para indicar el trato *especial* del **carácter** que le sigue, a diferencia del estado natural del que no la contiene.

diagrama *DIS* Elemento gráfico propio de la **visualización de datos**, que sirve para explicar de manera simplificada un proceso o sistema, de tal forma que pueda ser comprendido clara y rápidamente. Es empleado como recurso para ejemplificar, sintetizar, organizar y facilitar la interpretación de información, por lo que es útil en matemáticas, ciencia y educación, ámbitos en los cuales hay una necesidad constante de mostrar información con altos niveles de complejidad o abstracción a través de representaciones sintetizadas.

diagrama causa-efecto *DIS* Tipo de gráfico en forma de espina de pez que permite organizar de forma secuencial las causas de un problema específico, alrededor de una flecha principal dispuesta de forma horizontal. Fue desarrollado en 1943 por el químico japonés Kaoru Ishikawa (por lo que también se conoce como *diagrama de Ishikawa*) para analizar fácilmente los elementos que intervienen en un proceso y que derivan en un problema, lo cual es particularmente útil en asuntos industriales o muy complejos.

diagrama de área polar (véase **rosa de Nightingale**).

diagrama de cuerdas *DIS* Tipo de gráfico en forma circular que dispone datos, categorías o conjuntos alrededor de un centro en común y establece **arcos** de diferentes tamaños, los cuales se van ligando entre uno y otro conjunto. Estas relaciones pueden mostrarse con líneas o **sectores** de diferentes colores para representar los datos con claridad y establecer categorías o niveles. Si la **densidad de información** es demasiada, será más difícil de distinguir; mientras que, si los datos con mayor relación se disponen juntos, la visualización tenderá sólo hacia un lado de la gráfica.

diagrama de dispersión *DIS* Empleada en el análisis científico y estadístico preciso, esta **visualización de datos** utiliza puntos para señalar

la ubicación o el valor numérico de una gran cantidad de referencias. En vez de emplear líneas o **figuras** geométricas, los puntos se disponen y extienden en un **plano cartesiano**, facilitando la interpretación de un conjunto elevado de datos y ayudando a identificar la relación entre dos variables. Así, a partir de su distribución en cualquier **cuadrante**, se aprecia el comportamiento o la tendencia que mantiene el cúmulo de puntos; por ejemplo, si existe un aumento o una reducción en su distribución en cierto tiempo o en la escala determinada; si su crecimiento es lineal, exponencial o en forma de A o U; o si la fuerza de correlación (es decir, la dependencia de una variable en relación con otra independiente) se presenta de forma fuerte, débil o es inexistente. También es posible variar las propiedades de los puntos o integrarlos con otro tipo de **gráficas** para señalar momentos o zonas destacadas.

diagrama de flujo *NEG* Representación gráfica de un proceso, utilizada comúnmente en ingeniería o administración, que requiere el uso de figuras geométricas y colores normados a partir de industrias particulares. Por ejemplo, el inicio y el fin de un proceso se vale de **rectángulos** con las esquinas redondeadas, mientras que las etapas tienen esquinas en 90°; cuando se puede elegir entre dos caminos o hay que tomar una decisión, se ocupa un **romboide**; los procesos fijos aparecen rodeados de una doble línea; entre otras posibilidades. Este *diagrama* es empleado con el fin determinar claramente la secuencia necesaria para entablar cualquier tarea compleja conformada por múltiples pasos (véase **organigrama**).

diagrama de Gantt *DIS* Herramienta gráfica útil para la planeación y administración de proyectos, la cual consiste en una lista vertical de actividades y una representación horizontal del tiempo, señalando con barras delgadas el inicio, la duración y la finalización de cada tarea contemplada. Está conformada por una especie de **retícula** que suele emplear códigos de color para diferenciar los módulos o celdas que muestran las actividades y así clasificar estas en grupos, determinar su urgencia o señalar cuáles han sido completadas (véase **análisis de tareas**). Además, puede poseer indicaciones más precisas, incluir **barras de error** para establecer la flexibilidad tolerada respecto a los límites de tiempo de cada tarea, e indicar el momento actual o la labor que se está realizando. Es probablemente la representación gráfica más utilizada de un **cronograma**.

diagrama de Hasse *DIS* Esquema empleado en matemáticas y en la visualización de datos para representar un conjunto finito de datos organizados de forma radial o secuencial, con el fin de ubicar fácilmente cómo se relacionan sus elementos y las posibles permutaciones. Dependiendo del número de elementos incluidos, estos pueden volverse rápidamente más complejos, por lo que quizá su diagramación sea *menos elegante*, pero posiblemente más eficiente para su visualización y cálculo, en el entendido de que las conexiones que muestra son bidireccionales, que ayuda a eliminar las redundancias y que los datos se ordenan en relación con el factor en común. Nombrado así en referencia al trabajo del matemático alemán Helmut Hasse, es útil en el diseño de infografías de corte científico.

diagrama de Pareto *DIS* Tipo de gráfica de barras donde los datos se acomodan de forma descendente desde el eje vertical hacia la derecha, siguiendo el denominado principio de Pareto. Este fenómeno se aplica en el diagrama al organizar la información según su importancia, alejando del eje vertical aquellos elementos pocos relevantes y permitiendo identificar claramente aquellos que generan más impacto en el entorno. En este sentido, es similar a un histograma, sólo que, en vez de registrar la frecuencia, se ajusta a partir de su jerarquía.

diagrama de red *DIS* Representación de elementos interconectados que enlaza nodos de forma lineal y, por lo general, ortogonal, de manera que se aprecien claramente las relaciones existentes. Es posible emplear un esquema de jerarquía utilizando diferentes tamaños o colores para aclarar la importancia o el orden al que corresponden estos elementos. El *diagrama* se usa normalmente para componentes tecnológicos o mecánicos (véase mapa mental).

diagrama de Sankey *DIS* Visualización de datos empleada en estadística y en infografías para explicar la forma como se divide y distribuye una totalidad. Es decir, por medio de una flecha de gran grosor es posible distribuir en el tiempo (eje horizontal) cada uno de los cambios o separaciones que sufre una cantidad. Es útil, por ejemplo, para representar el presupuesto de un país y diferenciar en qué momento y a qué entidad federativa le corresponde cierta cantidad de dinero; o para visibilizar los departamentos de una empresa que más consumen energía eléctrica.

diagrama de Venn *DIS* Nombrado así en tributo al matemático inglés John Venn (aunque también se le conoce como *diagrama de conjuntos*), es la representación visual de las relaciones entre una colección de conjuntos, cada uno representado por un **círculo**. Se compone normalmente de al menos dos espacios superpuestos parcialmente, los cuales generan una **intersección** en forma de ojo o cuña para mostrar los elementos que comparten ambos *universos*, o las características en común de un par de conjuntos. Es utilizado en probabilidad, lógica y filosofía para visualizar y organizar múltiples elementos.

diagramación **1** *EDIT* Etapa de planeación inicial del **diseño editorial** previa a la **maquetación** y a la **formación** del texto; consiste en el cálculo general de las dimensiones del documento, el **formato**, la extensión en número de **páginas** y la distribución de los elementos que contendrá, permitiendo fraccionar los espacios y tomar decisiones generales antes de diseñar una **maqueta**. La palabra *diagrama* significa “aquello que se dibuja con líneas”, por lo que se trata de la representación útil para planear una publicación; contempla los espacios destinados para imágenes, los **recuadros de texto** que contendrán los títulos, así como las **cajas tipográficas** y **columnas** que pueden llenarse de forma tentativa con texto simulado (véase *lorem ipsum*). **2** *TEC* En el diseño de **interfaces de usuario, apps y sitios web**, también se utiliza el término **wireframe** para referirse a la distribución de las pantallas o páginas que las componen y al esquema de cómo se relacionan. Así, se visualizan los espacios y el orden que ocuparán sus elementos y las rutas direccionales que se presentan en uno o más sentidos (véase **hipervínculos**). Es un recurso empleado para evaluar las propuestas de diseño y resolver posibles conflictos de **usabilidad** mucho antes de su programación y desarrollo. **3** *DIS* En el **diseño industrial**, se entiende como la configuración de elementos cuya disposición requiere, además de responder a necesidades técnicas, seguir patrones compositivos particulares para facilitar su empleo, siguiendo elementos de **accesibilidad** y **ergonomía**. Es fundamental en el diseño de interfaces, cuadros de control, tableros y botoneras, así como en la elaboración de manuales e **ilustraciones técnicas**, de forma que existan criterios de **armonía**, **jerarquía** y **coherencia formal** entre sus partes, que permitan la distinción y faciliten su entendimiento (véase **affordance**).

diámetro *GEOM* Línea recta que une los dos extremos de una

circunferencia, atravesando forzosamente su **centro**; por lo tanto, mide el doble del **radio** y divide un **círculo** en dos partes iguales (véase **cuern**, **tangente**).

dibujo *ART* Acción, práctica, arte y resultado de marcar deliberadamente una superficie, dejando un rastro de materiales diversos (como el grafito de un **lápiz**, tinta, pintura, crayón, plumón, **carboncillo**, etc.) sobre un **soporte**, de forma temporal o permanente, dependiendo del medio seleccionado. Esta acción ha estado presente de una forma u otra durante toda la historia de la humanidad debido a su relativa facilidad de producción, a lo económico y práctico de los medios disponibles para su realización, y a las ventajas comunicativas que tiene el crear imágenes. A partir de la sistematización de significados, eventualmente se generó la correspondencia única de conceptos complejos (véase **ideograma**) y de valores fonéticos para desarrollar grafías que se convirtieron en letras para la escritura y la formación de textos. Existe una variedad enorme de técnicas, materiales y posibilidades temáticas en el dibujo, el cual puede recibir nombres específicos dependiendo de la necesidad que cubre, los atributos con que cuenta o el medio que se emplea para su ejecución.

dibujo a línea *ART* Acción de trazar o resaltar los contornos de una figura, mostrando sus aspectos más característicos. Así, se genera una representación simplificada por medio de trazos esquemáticos que ayudan a delimitar áreas, diferenciar elementos y contornos exteriores e interiores a través de distintos **grosos** de línea. La realización de este tipo de dibujos, a veces denominado *delineado*, no emplea plastas de color, sombras, texturas ni efectos (véase **dibujo técnico**).

dibujo animado Término con el que se agrupa la técnica de **animación** generada por la secuencia de dibujos a lápiz que se presentan o proyectan a gran velocidad, produciendo una sensación de movimiento. Se compone de múltiples **fotogramas** planos, por lo que también recibe el nombre de *animación 2D* o *cuadro por cuadro*. Aunque originalmente se desarrolló para cine, su adaptación para televisión y **web** ha sido constante y se ha convertido en una industria de gran importancia y diversificación. Otros tipos de animación que se realizan con recortes de papel o **modelados 3D**, para después fotografiarse, no corresponden a esta definición (véase **stop motion**).

dibujo técnico *TEC* Práctica que genera representaciones gráficas elaboradas de forma muy detallada —con ayuda de herramientas de trazo, o bien, con el apoyo de computadoras (véase CAD)—, las cuales sirven de guía para la construcción de un ambiente, la fabricación de un objeto o el manejo de un sistema. Suelen incluir toda la información necesaria, como escalas, dimensiones, orientaciones, su proyección ortogonal e, incluso, proyecciones tridimensionales ordenadas (véase perspectiva). Para facilitar su interpretación y estandarizar su manejo, existen criterios que deben respetarse según las convenciones internacionales apropiadas para diferentes industrias (arquitectónica, eléctrica, industrial, naval).

dibujo vectorial *TEC* También denominado *trazado*, es la acción de generar un dibujo desde cero, empleando herramientas propias de un editor de gráficos vectoriales, ya sea a mano alzada o interrelacionando figuras geométricas. También se vincula con la acción conocida como *vectorizar*, que consiste en delinear una imagen ráster por medio de curvas Bézier. Ambas actividades (de dibujo o de calcado, respectivamente) generan como resultado un gráfico vectorial, representado por un conjunto de trazos nítidos, precisos y, sobre todo, escalables, sin perder definición.

didonas *TIP* Clasificación utilizada para cierto tipo de diseños de fuentes serif empleados durante el siglo XIX. Estas fuentes poseen mucha claridad en su trazo; un fuerte contraste entre los delgados trazos horizontales y los verticales de mayor peso; patines delgados, cortos y uniformes; así como lágrimas o gotas en algunos remates; conjunto de características que les dieron un aspecto *moderno* para su época. El nombre se compone de los apellidos del impresor francés Firmin Didot y del tipógrafo italiano Giambattista Bodoni, quienes trabajaron en los diseños que después conformarían esta clasificación.

difuminado (véase esfumado).

difusor *FOT* Dispositivo antepuesto a un *flash* o componente de una lámpara de luz continua, con el que se suavizan, dispersan y atenúan las cualidades de la fuente lumínica. El efecto ambiental resultante también puede obtenerse rebotando luz en una superficie clara o limitando parcialmente su paso con un material diáfano capaz de extenderla en todas direcciones. Su función es opuesta a la de un reflector, el cual concentra todos los haces de luz en un solo punto.

digitalización *TEC* Proceso de capturar, escanear, fotografiar o procesar información análoga, física, natural o lineal para ser reinterpretada en una señal capturada y comprimida por medios artificiales o electrónicos. Se refiere tanto a la acción como al tipo de **codificación** misma y su interpretación ya como un archivo digital de información binaria para ser leído, almacenado, transmitido y distribuido por dispositivos electrónicos.

dígrafo *LING* Conjunto de dos **letras** distintas que, al estar juntas, generan un nuevo significado y producen un fonema distinto. Por ejemplo, en español se emplean los dígrafos conformados por la *ch* (*c, h*), la *ll* (*l, l*) y la *rr* (*r, r*), las cuales fueron consideradas en algún momento como letras independientes. En idiomas como el portugués, el catalán y el francés, aparecen los dígrafos *nh*, *nn* y *gn*, respectivamente, que en español fueron reemplazados por la ñ.

dimensión *GEOM* Como sinónimo de *tamaño*, es la extensión espacial de cualquier objeto real, cuyas propiedades se distribuyen en uno, dos o tres ejes. Por lo tanto, las *dimensiones* son aquellas medidas que determinan la extensión horizontal, la **altura** o, en su caso, el **volumen** de un objeto cualquiera.

DIN Sigla del alemán *Deutsches Institut für Normung*, “Instituto Alemán de Normalización”, el cual se encarga de estandarizar y asegurar las medidas, el proceso y la calidad de muchos aspectos industriales, a través de acuerdos definidos profesionalmente entre el organismo y las empresas independientes. Es relevante para el diseño porque algunas de las normas establecidas regulan el **formato de papel** utilizado en muchos países; el tamaño de diversos documentos, como los pasaportes; el calibre de ciertos materiales; las dimensiones de varios empaques e, incluso, el trazo de **fuentes** altamente legibles empleadas en letreros de autopistas.

dinamismo *DIS* Término para referirse a los cambios rápidos o, también, al estado o a la sensación de movimiento y flujo con el que se dispone algo. Es un recurso frecuente en el **diseño gráfico** y en el **arte moderno**, relacionado con nociones como la velocidad, el progreso y lo tecnológico; por lo que la disposición oblicua, el contraste cromático, las fuentes **sans serif**, las perspectivas forzadas y la simplificación de los mensajes son recursos utilizados para sugerir este concepto.

dingbats *TIP* Conjunto de símbolos gráficos y **ornamentos tipográficos**

utilizados como **caracteres** especiales para decorar, contener y señalar visualmente elementos relevantes dentro de un documento sin necesidad de emplear imágenes adicionales. Estos pueden ser **glifos** o tratarse de **fuentes** completas diseñadas con dichos propósitos. Su uso ya era común en los periódicos del siglo XIX, pero se popularizó con las computadoras personales en la década de 1990, primero empleando el código ASCII, después con fuentes digitales y, en la actualidad, con códigos **Unicode**.

diorama *DIS* Tipo de maqueta de tamaño reducido, cuyo propósito principal es mostrar una escena o acompañar una narrativa con fines documentales o educativos. A diferencia de una maqueta tradicional, que representa un paisaje exterior o una edificación arquitectónica, esta curiosa demostración miniaturizada hace énfasis en los personajes incluidos o en los eventos narrados (véase **efecto diorama**).

díptico *EDIT* Cualquier documento impreso doblado por la mitad, dividiendo el área diseñada en dos unidades que, aunque relacionadas entre sí, permiten una distribución de su contenido en pares. El término proviene de la **pintura** y de los **retablos** de madera o metal capaces de doblarse como las tapas de un libro (véase **tríptico**, **folleto**).

dirección de arte *PUB* Actividad presente en **publicidad**, **cine** y **diseño de modas**, que consiste en la supervisión e integración de todos los aspectos involucrados en la apariencia general del contenido de una campaña o proyecto, tanto conceptuales como estéticos. Aunque la **conceptualización**, el tema, el tono y la redacción suelen ser competencia de otras personas, el *director de arte* es el responsable de la combinación adecuada de los recursos que componen una propuesta de **anuncio** o **producto**.

directo a plancha (véase **CTP**).

diseño 1 Actividad profesional y disciplina académica encargada de **conceptualizar** y aplicar soluciones innovadoras que respondan a las necesidades de un grupo social, en un contexto cultural determinado. Esto se plantea a través de un proceso ordenado e iterativo que genere propuestas funcionales, reproducibles y atractivas; de índole gráfica, digital, experiencial o tangible. El término también alude a la profesión e industria que transforma materias primas para cumplir una o más **funciones** específicas y responder a las necesidades de los **usuarios**. Para

distinguir la alusión disciplinar de la palabra, es común, en literatura especializada, que aparezca escrita con mayúscula (“estamos estudiando *Diseño*”, “trabaja en el departamento de *Diseño*”). **2** Proceso esquemático o plan organizado que se desarrolla de forma consciente en etapas ordenadas bajo algún criterio metodológico, el cual se socializa y revisa por medio de un dibujo realizado previamente a la producción o fabricación de algo (“está en la etapa de *diseño*”, o también, “estamos haciendo el *diseño*”). **3** Resultado obtenido o deseado a través de un proceso, por lo cual se interpreta como sustantivo (“tal empresa dio a conocer el *diseño* de su producto”, “me gusta el *diseño* de tu automóvil nuevo”). **4** Conjunto de características y peculiaridades inherentes a la producción de un artículo, que lo hacen altamente atractivo y deseable, por lo que el término también se emplea como adjetivo para referirse a algo de lujo, de manufactura personalizada y cuya configuración le aporta un **valor agregado** (“es un restaurante que se especializa en comida de *diseño*”, “toda la ropa que ella usa es de *diseño*”).

diseño ambiental Subdisciplina híbrida relacionada con el **interiorismo**, el diseño de productos, la geografía, la ingeniería y la arquitectura, que consiste en la integración de edificaciones y transformaciones humanas en entornos naturales, tratando de mantener sus características positivas lo mejor preservadas posible. Lo anterior mediante el uso de materiales y técnicas constructivas de menor impacto ambiental, el aprovechamiento de recursos solares e hidráulicos, y la utilización de tecnologías avanzadas, entre otras opciones. Muchas veces las propuestas de diseño se enfocan en rasgos ecológicos y de conservación, tomando en cuenta la naturaleza como fuente de inspiración o referencia (véase **biónica**) y teniendo mayor sensibilidad a ciertos aspectos ambientales, humanos, ergonómicos y culturales relevantes.

diseño audiovisual *TEC* Disciplina encargada de la producción de comunicaciones a través de gráficas planas, imágenes en movimiento, animaciones, modelos tridimensionales y fotografías digitales, en combinación con elementos sonoros (*diálogos, música, efectos de sonido*). Abarca desarrollos para medios tan variados como cine, video, televisión, videojuegos, **diseño web**, **webcast** o **redes sociales**, siendo necesario planear y adecuar los mensajes para los diferentes tiempos y **formatos**. Su función puede ser informativa, documental, educativa,

noticiosa, artística, de entretenimiento, comercial, propagandística y publicitaria.

diseño de empaque *DIS* Rama del diseño que desarrolla y produce **empaques**, **envases** y **embalajes**, empleando diversos materiales, procesos tecnológicos y sistemas apropiados para la producción física de estos, así como su llenado, etiquetado y distribución, y contemplando las necesidades de conservación de cada uno de los productos de consumo. Por lo tanto, esta área involucra facetas relacionadas con **semiótica**, **mercadotecnia** e **impresión** para satisfacer las necesidades de **clientes** y productores. También estudia el aspecto estético y comunicativo (véase **marca**), mecánico, productivo, legal, de seguridad, comercial, logístico y ambiental de cada una de las decisiones tomadas en un proyecto de empaque.

diseño de experiencias Área de trabajo que busca transformar el uso y manipular la **percepción** que los **usuarios** tienen acerca de un bien, lugar, evento o servicio, y que se relaciona con todos los aspectos involucrados en su planeación, **producción**, distribución, adquisición y utilización. Esto se logra a través de un proceso de **conceptualización** profundo, un manejo apropiado de estímulos y un desarrollo de procesos, objetos, ambientes, **apps** o negocios que resulten atractivos para diversos **públicos objetivo**. También implica la **interactividad** y la **responsividad** de nuevas tecnologías, la **usabilidad**, la **navegabilidad** y la **encontrabilidad** en **interfaces de usuario**, o la **utilidad**, la **versatilidad** y la **deseabilidad** de productos físicos, de forma que el **precio** deje de ser un factor a considerar (véase **experiencia de usuario**).

diseño de interiores (véase **interiorismo**).

diseño de modas Disciplina e industria encargada del desarrollo de prendas de vestir, trajes, disfraces, indumentarias textiles y accesorios complementarios que pueden tener una función práctica. Se originó en la antigüedad como una derivación natural de la necesidad humana de protección climática y se desarrolló como una expresión cultural de distinción individual, ligada a períodos históricos específicos, así como a aspectos sociales y jerárquicos con interpretaciones comunicativas y simbólicas complejas (véase **moda**). Por lo general, los diseños se integran a una colección o a un conjunto definido por una temática, una

función, un cliente o un **público objetivo**, donde los productos requieren ser reproducidos, por lo que se necesita, por un lado, contemplar el uso de patrones, adaptaciones, materiales y, por otro, al igual que en el **diseño industrial**, considerar seriamente el **costo**, la disponibilidad, la facilidad de uso, la factibilidad, el impacto ambiental y otros aspectos relacionados con la producción. Aunque en español no hay diferencia, en inglés es posible distinguir entre *fashion design*, *costume design* y *Prêt-à-Porter* dependiendo de si se trata de *alta costura* (es decir, creaciones y adaptaciones personales hechas por un sastre o una costurera); si su intención es la experimentación y la expresión personal para la creación de un traje (por ejemplo, para teatro o **cine**); o si resuelve un problema utilitario para el diseño y la fabricación de ropa casual dirigida a un **mercado meta** masivo, respectivamente.

diseño de producto *DIS* Proceso relacionado con el **diseño industrial**, el cual consiste en la planeación y elaboración de un objeto tangible; específicamente, en la identificación de necesidades, el desarrollo de ideas, la conceptualización de métodos y la evaluación de **prototipos** para poder sintetizar procesos que combinen técnicas y tecnologías con el fin de materializar un bien físico. Las propiedades funcionales y estéticas del producto diseñado estarán relacionadas con los insumos utilizados y los procesos industriales o artesanales implicados en su creación; su **calidad** y **precio** podrán afectar la percepción del mismo por parte del **usuario** final.

diseño de servicios Serie de actividades interdisciplinarias que conforman propuestas para la satisfacción de las necesidades de los clientes, buscando generar **valor** y **lealtad a la marca**, a través de la mejora continua en la oferta y en las prácticas comerciales. Este *diseño* es cada vez más común y valorado en numerosas industrias, como las dedicadas a la venta al detalle, los bancos, los transportes, los servicios médicos o los supermercados, donde resulta de particular interés analizar cómo los servicios son adquiridos, empleados y apreciados por **usuarios** y **prosumidores** diversos e informados. Su complejidad radica en la búsqueda de **modelos de negocios** y de **diseños de experiencias** que coincidan con nuevas prácticas eficientes, inclusivas y **sostenibles**, observables en experiencias **deseables** y verdaderamente **innovadoras**.

diseño editorial *EDIT* Área del **diseño gráfico** especializada en la **composición** de **publicaciones**, donde el acomodo preciso de textos suele

ser de gran importancia (véase **formación**), y puede combinarse en distintos niveles con elementos visuales diversos (véase **fotografías**, **ilustraciones**, mapas, tablas, gráficas). Esta subdisciplina implica el cálculo del número de **páginas** o **pliegos** (véase **diagramación**) requeridos para el diseño *ex profeso* de una **maqueta**, la cual contendrá, a su vez, un documento escrito, perfectamente redactado y revisado, llamado **manuscrito**. El contenido se presenta en **cajas tipográficas** y **columnas** que varían su forma dependiendo del **formato** y las necesidades comunicativas de un **público objetivo**, al tiempo que se adecuan al **soporte**, al **sistema de impresión** seleccionado o al **medio** para su distribución digital. Los *diseños* suelen recurrir a elementos propios del **diseño tipográfico** al emplear varias **familias** y **fuentes** para el texto, así como a otros elementos de apoyo (véase **interlineado**, **interletraje**, **satélites**) para facilitar y hacer más agradable la lectura.

diseño efímero *DIS* Concepto empleado para referirse a la producción gráfica o audiovisual que tiene una aplicación o exhibición de poca permanencia. Los ejemplos funcionan como **puntos de contacto** para la socialización de las **marcas**, pero no se espera que tengan un alto nivel de recordación ni que su impacto sea alto. Se trata de aplicaciones en impresos y productos colaterales, como servilletas, postales, etiquetas, bolsas, posavasos, boletos, programas, **volantes**, separadores, toallas, artículos de papelería, fósforos y múltiples **artículos promocionales** similares; aunque en algunas **redes sociales** también se presentan **piezas** desarrolladas para durar poco tiempo. En inglés se utiliza el término *ephemera* para referirse a su **coleccionismo**.

diseño gráfico *DIS* Disciplina que genera representaciones de ideas y **mensajes** de tipo visual a través de la combinación de elementos de índole gráfica, tales como **ilustraciones**, **íconos**, **fuentes** tipográficas, **fotografías** y **logotipos**, principalmente, con la intención de generar un diálogo entre partes (*productor-consumidor*, *emisor-receptor*, *creador-usuario*) y resolver problemas de comunicación entre ellos. Esta combinación de elementos se hace de forma deliberada, objetiva, creativa, replicable, ordenada y, por lo general, en apego a normas, **formatos**, **medios**, técnicas, metodologías, tradiciones o **cánones** particulares, mismos que varían regional o culturalmente. Además, se relaciona con otras disciplinas derivadas (véase **publicidad**, **diseño de empaque**,

señalética, identidad corporativa, diseño editorial, diseño tipográfico).

diseño industrial *TEC* Disciplina destinada al desarrollo y creación de herramientas, instrumentos, **artefactos**, productos y objetos físicos, principalmente. Emplea múltiples métodos y procesos técnicos para resolver problemas de **usabilidad**, eficiencia y **ergonomía**, a través de resultados factibles que cumplen eficazmente una **función** específica y permiten su **reproducibilidad** a través de estándares de manufactura seriada (diferencia fundamental con la **artesanía**); los cuales pueden **automatizarse** para su replicación masiva, aunque esta no sea una condición indispensable. Es un campo híbrido que relaciona la ingeniería, la física, las industrias eléctrica y electrónica, la química de materiales, entre otras áreas, para la satisfacción de operaciones y necesidades concretas de un **mercado meta**.

diseño minimalista *DIS* **Estilo** visual que busca facilitar el uso y la comprensión de una propuesta reduciendo al máximo la cantidad de elementos incluidos y simplificando totalmente la representación del contenido. Es común usar colores neutros, resaltar el carácter **austero** y evitar recursos de visualización compleja (como proyecciones, gradaciones y texturas) que pudieran demeritar la pureza de la presentación (véase **plakatstil**, **minimalismo**).

diseño paramétrico *TEC* Técnica para el desarrollo de **formas** complejas y modulares que son recortadas, deformadas o extruidas en un **eje** determinado. La obtención de estos **patrones** de repetición sólo es viable gracias a múltiples tecnologías digitales de **modelado 3D**, ya que de otra forma su cálculo sería demasiado complejo y tardado para ser un recurso de producción redituable. En este *diseño* se utilizan máquinas **CNC** e **impresoras 3D**, en las que se introduce una serie de variables o parámetros (de donde deriva su nombre) para manipular, por medio de **algoritmos**, la obtención de resultados **automatizados** con una calidad orgánica y fluida. Su aplicación es común en **interiorismo**, **ecodiseño** y arquitectura, donde se aprovechan múltiples materiales blandos (como cartones, fieltros rigidizados, maderas tropicales y láminas de plásticos diversos) para las creaciones tanto de formas irrepetibles de gran atractivo visual como de aquellas que simulan figuras naturales propias de la **biónica**.

diseño postmoderno *DIS* Conjunto de propuestas estéticas donde confluyen ideas decorativas y de desarrollo gráfico que rompen con la tradición racional propia del **modernismo** y exhiben una actitud crítica hacia la rigidez del **funcionalismo**. Se caracteriza por hacer un empleo **lúdico** de la **geometría** y lo **volumétrico**; por la **yuxtaposición** de componentes antiguos o de **estilos** del pasado con representaciones novedosas; por sus **composiciones** con múltiples elementos y **capas**; así como también por el uso de imágenes incompletas o recortadas, colores pastel, fondos planos y **fuentes** con un **interletraje** excesivo, entre otras experimentaciones de carácter regional. Conceptualmente se relaciona con una gran variedad de estilos y retoma temáticas artísticas con diversas técnicas, como la **aerografía**, las primeras gráficas por computadora (véase **CGI**), la utilización disonante de texturas propias del ámbito televisivo y digital, y una avanzada manipulación de elementos que sólo es posible lograr con medios electrónicos.

diseño sostenible *DIS* Enfoque aplicable a múltiples prácticas del diseño, que estudia de forma **crítica** y con una perspectiva **holística** los componentes de cualquier servicio, objeto o sistema. De esta forma se busca desarrollar un entendimiento profundo (véase **insight**) acerca de su funcionamiento, mantenimiento e impacto, con la intención de reducir su **costo** de producción, asegurar la disponibilidad de algunos componentes, mejorar la eficiencia general y su integración al entorno en el que se desarrolla, opera y desecha lo diseñado. Aunque contempla impactos ambientales, no debe confundirse con **ecodiseño**, ya que en el *diseño sostenible* también intervienen otros aspectos de índole tecnológico, social y económico (véase **PESTEL**) que buscan recuperar la inversión realizada en el proyecto y promover la **escalabilidad** de la propuesta.

diseño textil *DIS* Rama del **diseño gráfico**, íntimamente relacionada con el **diseño de modas**, que explora, recupera y genera **motivos**, **patrones** y **texturas** para ser teñidos, pintados o tejidos sobre telas y alfombras. Es un área de trabajo multidisciplinar, dado que la indumentaria constituye una importante expresión sociocultural vinculada naturalmente con la antropología y la historia. Desde la antigüedad ha sido una actividad cultural muy importante que implica una delicada planeación al combinar principios **artesanales** (como la pintura sobre seda) con tecnologías de alta sofisticación para la producción masiva en concordancia con la

demanda contemporánea.

diseño tipográfico *DIS* Subdisciplina del **diseño gráfico** que se encarga del estudio y trazo geométrico detallado de conjuntos ordenados de **caracteres**, que parten de un **estilo** históricamente consolidado para poder imprimir cualquier **alfabeto**. Estos diseños implican elaborar múltiples **signos** con funciones determinadas, que se integran en **fuentes** con un **peso**, un **cuerpo** y un desarrollo de acuerdo con una **familia** concreta. Lo anterior comprende una labor altamente especializada y compleja que difiere sustancialmente del diseño individual de un **carácter** o palabra para la realización de un **logotipo**. El término en inglés *font design* hace referencia a la extraordinariamente compleja labor de un *tipógrafo* (diseñador de tipos), mientras que *type design* se usa para el diseño relativamente cotidiano que emplea fuentes ya existentes para realizar un **cartel**, **empaque** o **portada** de **revista**. Se suelen utilizar de forma indistinta los conceptos *diseño tipográfico* y **tipografía**, pero técnicamente esta última refiere al **sistema de impresión** que emplea **tipos móviles**.

diseño universal *DIS* Práctica multidisciplinar que busca solucionar problemas de **usabilidad** y **accesibilidad** a través de productos y entornos que no presenten dificultades para la mayor cantidad posible de personas, evitando la necesidad de adaptaciones o ayudas externas. Se relaciona con un amplio espectro de disciplinas (como el **diseño industrial** y la arquitectura), aplicando principios y directivas para promover el uso equitativo y flexible, así como el manejo sencillo e intuitivo, con aspectos físicos fácilmente perceptibles y una legibilidad asegurada. Se espera que estos productos sean **ergonómicos** y cómodos al usarse, eviten acciones repetitivas, requieran relativamente poco esfuerzo físico al emplearse y provean complementos que minimicen las consecuencias negativas de usos adversos, acciones inadvertidas o accidentales. Sin embargo, aunque bien intencionada, esta perspectiva parte de la idea de que todos los seres humanos poseen características estándar y perciben la realidad de la misma forma; por lo que ofrecer soluciones promedio y presentar información redundante (en medios visuales, auditivos y táctiles) sólo cumple parcialmente las expectativas de inclusión, generando resultados homogéneos que ignoran o respetan superficialmente las múltiples diferencias sociales, lingüísticas, culturales y de acceso a tecnologías que

existen en el mundo real.

diseño vernáculo (véase **gráfica popular**).

diseño web *TEC* Nombre de la especialización para el diseño de **páginas web**, **sitios web**, **páginas de aterrizaje** y posibilidades similares que hace énfasis en los aspectos visuales y funcionales de una **interfaz de usuario** destinada a funcionar en **Internet**. Esta área de estudio y aplicación toma en cuenta conceptos como **accesibilidad**, **usabilidad**, **navegabilidad** y **responsividad**; más que aspectos técnicos relacionados con su codificación en algún lenguaje de marcado, por lo general **HTML** y otras tecnologías complementarias como **CSS** o Javascript. Aunque mantiene cierta relación con el **diseño editorial**, pues requiere una **maqueta** al combinar elementos textuales, gráficos, visuales, **hipervínculos** y elementos multimedia, son indispensables conocimientos y habilidades específicos para asegurar que el contenido se cargue rápidamente, se visualice de forma correcta y se mantenga el mismo aspecto en dispositivos y sistemas distintos.

disolvencia *CIN* Método que permite entrelazar dos **tomas** o imágenes en movimiento, por medio de la desaparición paulatina de una y la aparición de la siguiente. El nivel de **transparencia** de la primera muestra aumenta, mientras que la opacidad de la segunda se mantiene, sólo que en una **capa** inferior. La rapidez con la que se produce este tipo de montaje o **corte** puede generar, a su vez, efectos particulares que se emplean en **cine** y en televisión y que posiblemente reciben nombres específicos (véase **fade**).

disparo *FOT* Acción necesaria, ya sea manual, programada o remota, para realizar una **toma** fotográfica, presionando para ello un botón en la **cámara** (llamado *disparador*), el cual acciona una serie de mecanismos y dispositivos (véase **obturador**, **diafragma**, **sensor**), cuyos ajustes combinados producen un resultado concreto. Por lo tanto, es la acción con la que se produce una fotografía.

disparo continuo *FOT* También conocido como *modo ráfaga*, es el modo de **disparo**, así como la capacidad de una **cámara**, para producir tantas imágenes como sea posible mientras se mantenga presionado el botón disparador. Esta característica es útil para fotografiar cosas que se mueven con mucha velocidad o cuya producción requiere múltiples tomas de un sujeto (como en la fotografía deportiva, de naturaleza o de **modas**).

display *PUB* Elemento empleado para mostrar un producto o **empaque** sobre un mostrador o módulo de información con el fin de atraer la atención de un **consumidor** potencial. Es un recurso de uso frecuente en **mercadotecnia** para poner en contacto al público con propuestas nuevas, sobre todo en lugares de mucho flujo, como supermercados y recepciones, para impulsar su **posicionamiento**. Aunque en español puede entenderse como *expositor* o *exhibidor*, se suele ocupar el término en inglés porque estas palabras no mantienen necesariamente la **connotación** comercial.

distancia focal *FOT* Término empleado en **fotografía** para determinar la longitud entre el centro de un **lente** y el **punto de enfoque**, es decir, el lugar geométrico interno de un lente en donde se obtiene total **nitidez** en el **enfoco** de una toma. Esta diferencia entre distancias, señaladas en milímetros, establece el grado de divergencia o convergencia de luz captada que se proyecta sobre el soporte fotosensible e indica el aumento con el que se verán capturados los objetos o sujetos apartados, por lo que cada **objetivos**, en combinación con diferentes niveles de **zoom**, generará variaciones en el **ángulo de visión** (véase **profundidad de campo**).

distorsión *DIS* Manipulación deliberada que deforma, transforma, desfasa o altera cualquier elemento gráfico o textual. Se convierte en una herramienta alternativa que permite alargar, torcer, difuminar, sesgar, condensar o expandir los elementos de un **mensaje** para modificar su percepción y desconcertar al espectador. Además, se utiliza como recurso en la fantasía, el **surrealismo**, el **dadaísmo** y la gráfica **grunge** y **psicodélica** para afectar aspectos visuales, textuales, conceptuales y lingüísticos por igual.

doble página *EDIT* Término utilizado en periodismo y **publicidad** para referirse a las noticias periodísticas, fotografías o **anuncios** que ocupan un par de **páginas enfrentadas** en una publicación, resaltando su prominencia o importancia. Esto se da comúnmente en costosos anuncios que producen gran impacto visual o en portadas de **artículos** de revistas.

doble pasada *IMP* Acción de imprimir dos veces exactamente en el mismo lugar y con la misma tinta, con la intención de remarcar o reforzar la apariencia del color. Normalmente se hace en **serigrafía** para obtener tonos con mejor apariencia y evitar áreas sin imprimir. En otras técnicas y **sistemas de impresión** es importante hacer que las **marcas de registro**

calcen perfectamente.

DOI *TEC* Sigla en inglés para *Digital Object Identifier*, “identificador de objeto digital”; registro alfanumérico para ubicar fácilmente documentos digitales en la **web**, como artículos de revistas, reportes oficiales, **libros electrónicos** o **publicaciones digitales**. Este identificador persistente se compone de un *prefijo* (para ubicar la agencia registradora y la entidad editora) que se distingue con una **diagonal** del *sufijo* (cuyas partes se dividen con puntos para diferenciar cada publicación; conformado ya sea con la fecha, el volumen y el número de la publicación, o con un número secuencial). Su uso está estandarizado por la **ISO** y su registro mantiene una relación directa con un **URL** específico formateado como **hipervínculo**: <http://doi.org/10.29410/QTP.21.01>. Busca mantener los documentos actualizados y localizables, aunque cambien de propietario o se repita su ubicación, y no pretende ser un reemplazo del **ISBN** u otros registros similares (como el depósito legal), pues identifica el contenido y no la edición.

dolly *CIN* Aparato o vehículo montado sobre rieles utilizado en la producción de **cine** y televisión para obtener **tomas** horizontales fluidas y constantes, las cuales ahora se pueden producir con drones o estabilizadores mucho más ligeros y económicos. De él deriva el nombre del **movimiento de cámara** que consiste en acercarse físicamente a la cámara a un objeto o sujeto para cambiar el **encuadre**, sin utilizar el **zoom**, por lo que el **ángulo de visión** no se cierra. Cuando la cámara sigue a un sujeto que se aleja, se conoce como *dolly in*; y cuando la cámara se mueve de espaldas y el sujeto es quien se acerca continuamente a la cámara, se le llama *dolly back* o *dolly out* (véase **travelling**, **paneo**, **tilt**).

dominio de Internet *TEC* Nombre con el que se identifica un **sitio web** en particular. Su función principal es simplificar el acceso traduciendo la *dirección IP* con la que se reconoce una ubicación a una estructura de palabras fácilmente memorizables y fáciles de compartir (unison.mx, o bien, gartuppi.com), por medio de un *sistema de nombres de dominio* (*DNS*) (véase **URL**).

dominio público Designación legal que reciben aquellas obras artísticas o creativas a las cuales no es posible aplicar un estatus de **propiedad intelectual**, pues esta ha sido revocada, cedida o ha vencido por tratarse

de un trabajo creado hace muchos años. Las características específicas que llevan a considerar alguna obra dentro del *dominio público* pueden variar entre países, pero en general se refieren a aquello que no tiene dueño, es de carácter público o no cuenta con un creador o inventor posible de determinar con claridad, como en el caso de canciones populares, trajes típicos, rimas, fórmulas, recetas, algoritmos, algunos *software*, himnos, constituciones políticas, etcétera (véase *creative commons*).

doodle *TEC* Práctica de desarrollo rápido de dibujos imprecisos y azarosos, normalmente conocidos como *garabatos*, que, al ser empleados como un recurso de desarrollo creativo, permiten obtener una gran cantidad de trazos sin restricciones. Estos se hacen por lo general sin poner mucha atención, o mientras se hace otra cosa, como hablar por teléfono, escuchar un *podcast* o estar en una junta aburrida. La intención es que su creación sea natural y despreocupada, sin poner atención a límites, reglas, temas o técnicas, permitiendo generar muchas ideas y obtener representaciones visuales interesantes que después se puedan analizar y aprovechar para alguna tarea o proyecto concreto.

duda metódica *FIL* Método de análisis de carácter universal empleado para debatir la justificación de los elementos de un sistema hasta encontrar verdades totalmente ciertas de las que ya no se pueda dudar. Cuestiona la existencia de todos los elementos involucrados y de las respuestas iniciales, con la intención de profundizar en su comprensión y fundamentar acertadamente una propuesta. Este principio fue popularizado por el filósofo francés René Descartes hacia 1637, y resulta de gran ayuda para examinar de forma ordenada los principios en los que se basa algo; por ejemplo, en el diseño gráfico de un cartel, las razones que llevan a pensar por qué la técnica de ilustración empleada es la apropiada, por qué se decidió esa combinación de colores, si la elección de una fuente tiene sentido, e incluso los motivos para ocupar ese medio y no uno distinto. En otro caso, al momento de presentar una iniciativa comercial, se podría evaluar por qué está dirigida a ese mercado meta o con ese modelo de negocio, por qué en este momento, entre otras razones. En ciertas circunstancias, las respuestas se pueden considerar *satisfactorias*, cuando tienen sentido para los involucrados (“se utilizó esa familia tipográfica porque es la que señala el manual de identidad”); o *totales*, cuando no es

posible o no tiene caso seguir profundizando (“ese tono de verde simboliza cierto elemento en esta cultura de acuerdo con el consenso existente”).

dummy *IMP* Muestra, ejemplo o modelo impreso utilizado para comunicar fácilmente la apariencia, el terminado, los colores, el sistema de impresión e incluso las dimensiones que debería tener un proyecto físico. También ayuda al impresor a entender cómo se armará una publicación, para mostrarle a un cliente el aspecto general de un objeto, o para identificar problemas potenciales y realizar ajustes antes de un tiraje (véase prototipo, *mock-up*).

E

e-book (véase libro electrónico).

e-business *NEG* Actividad, transacción, plataforma o servicio que se destina a la solución de un problema, a la adquisición de un bien intangible o a la obtención de un producto físico, a través del empleo de redes y tecnologías electrónicas basadas en la web. En ocasiones se le llama *online business (negocio en línea)* o *comercio electrónico*, pero este término puede verse limitado únicamente a compras por **Internet**. Independientemente del modelo de negocio, esta modalidad permite vincular fácilmente a un sinfín de productores individuales, tiendas físicas, distribuidores, almacenistas y cadenas establecidas en cualquier rincón del mundo para facilitar el vínculo, colaboración y promoción de cualquier actividad económica. Esta práctica está ligada a transferencias electrónicas, empresas emergentes, modalidades de suscripción, así como al outsourcing, a la venta al detalle y a toda tarea que emplea redes computacionales para innovar y distinguir su labor sin la necesidad de contar con un espacio comercial con presencia física para recibir clientes. Por lo tanto, promueve un comercio más justo y equitativo en un mercado en el que pequeñas y medianas empresas difícilmente podrían competir en ámbitos como la distribución masiva y la captación de clientes, o en la disposición de enormes presupuestos para mercadotecnia, típicos de los conglomerados o las multinacionales.

eclecticismo *ART* Práctica que consiste en la selección puntual de elementos de distintos estilos, a partir de su atractivo visual, los cuales se combinan libremente para conformar una propuesta nueva, sin importar la falta de coherencia formal que pueda producir esta yuxtaposición. Este tipo de composiciones no requieren emitir un mensaje que tenga sentido o lógica, lo que da lugar a obras atrevidas y hasta desconcertantes. El término se utiliza en filosofía y arte, pero es en interiorismo y en diseño de modas donde se mezclan con más frecuencia múltiples elementos e influencias de épocas y culturas diferentes para sugerir una creación con diversidad conceptual y estilística (véase anacronismo).

ecodiseño *DIS* Estilo de diseño y tendencia preocupada y sensible al

impacto ambiental que genera la **producción** de objetos físicos, cuyo interés se centra en resolver problemas reales o desarrollar mejores propuestas. Lo anterior a través de la reducción en la cantidad de materias primas requeridas y de la búsqueda de su posible reutilización, favoreciendo aquellas que sean recicladas o reciclables, **biodegradables**, compostables, sin procesar, sin blanquear o blanqueadas sin cloro, entre otras opciones similares. También se le denomina así al conjunto de proyectos e iniciativas que establecen **metodologías** y emplean tecnologías diversas para hacer más eficiente la elaboración de sus productos, y que reemplazan el uso de materiales contaminantes o compuestos sintéticos para mitigar el impacto ambiental de los residuos de su creación y postergar lo más posible su desecho. Se relaciona estrechamente con el **diseño sostenible** e impacta los ciclos de vida, los costos de producción y la creación de nuevos **modelos de negocio** más conscientes y responsables.

edición 1 *LING* Corrección o adaptación de un texto para mejorar su redacción, contenido, aspecto y ordenamiento. Para facilitar la lectura de un documento, esta actividad se realiza mediante normas consensuadas regional y disciplinalmente, con ayuda de **hojas de estilo** y **manuales**. **2** *EDIT* Actividad propia del **diseño editorial** que incluye múltiples etapas, entre ellas: la **corrección de estilo** de un **borrador**; la **diagramación**, **maquetación** y **formación** del texto; la **impresión** o exportación digital; el registro (o inscripción de una obra literaria ante las autoridades competentes), y la distribución de una publicación (véase **periódico**, **libro**, **revista**, **historieta**). **3** *CIN* Actividad del **cine** y la televisión, desarrollada en la etapa **postproducción**, que consiste en la selección, organización y unión de las **tomas** obtenidas de forma discontinua en la producción (donde se utiliza el término *filmado* para **cine** y *grabado* para video), de modo que, combinadas con gráficos, voces, música, **efectos visuales** y otros elementos, se obtenga un producto audiovisual terminado y coherente.

edición acéfala *EDIT* Tipo de publicación que, al no poseer **portada** o **título**, se considera “sin cabeza”. En la antigüedad múltiples obras se elaboraron recopilando páginas y documentos sueltos, los cuales se unían para editarse como un solo conjunto, muchas veces sin portada. Para las normas bibliotecarias actuales es difícil identificar estos trabajos, ya que

no contienen datos del autor, origen, propietario o título. Por ello, dio inicio una práctica llamada *incipit*, que se propone reconocer un texto a partir de las primeras palabras de su redacción (tal como en lorem ipsum y la mayoría de los libros de la biblia cristiana).

edición clandestina *EDIT* Es toda publicación realizada sin la autorización explícita del titular de los derechos de la obra (casa editorial, autor o traductor responsable) o producida sin ningún registro o colofón. Por lo general, se trata de reimpressiones de menor calidad, en forma de panfletos o cuadernillos baratos y fáciles de producir. Estas *ediciones* parecieron durante muchos siglos y en diferentes culturas para tratar temas ajenos a la política oficial de un Estado, a la norma moral propia de la época o al enfoque religioso popular; limitaciones que las llevaron a ser censuradas por parte de gobiernos totalitarios y órdenes religiosas conservadoras (véase fanzine).

edición conmemorativa **1** *IMP* Proyecto editorial producido de forma especial o limitada para celebrar un aniversario o realizar un homenaje. Suele contar con particularidades que lo distinguen de la obra original: materiales de lujo; contenido adicional; artículos promocionales o regalos; comentarios, ensayos o estudios introductorios elaborados por terceros; prólogos escritos específicamente para la ocasión; o prefacios de la autoría de invitados o de especialistas en el tema. **2** *EMP* En el diseño de empaque también se acostumbra adaptar la propuesta cotidiana con motivos celebratorios por temporada, para eventos específicos (como ferias, festivales o eventos deportivos), o simplemente con fines publicitarios.

edición no venal *EDIT* Obra publicada profesionalmente sin fines de lucro. Por lo general estas ediciones incluyen ensayos, obras académicas, resultados de investigaciones y de difusión de ideas, informes industriales o empresariales, o bien, obras literarias de dominio público con fines promocionales o como obsequio. No cuentan con precio de venta ni código de barras, y la incorporación de un registro ISBN o DOI no es indispensable en ellas, tal como ocurre en los catálogos.

edición políglota *IMP* Obra que presenta su contenido textual en dos o más lenguajes, idiomas o dialectos, de forma simultánea, deliberada y correctamente integrada en el diseño editorial. Históricamente, como

ejemplos destacan la estela llamada *piedra de Rosetta* (con jeroglíficos egipcios, egipcio demótico y griego antiguo) y la *Biblia Políglota Complutense* (con texto en hebreo, griego, latín y arameo). Hoy en día se realiza este tipo de edición con fines didácticos y comerciales, y se presenta con más frecuencia en instructivos o manuales de usuario que acompañan algún producto para que sea utilizado en varios países. Dependiendo del número de idiomas empleados, estas *ediciones* pueden recibir el término específico de *bilingües* (si incluyen dos idiomas), *trilingües* (si tienen tres de ellos) o, simplemente, *políglotas*, cuando manejan más de tres lenguajes.

editor de gráficos vectoriales *TEC* Es cualquier programa de cómputo capaz de producir, manipular e interrelacionar **gráficos vectoriales** por medio del reconocimiento matemático preciso de **anclas**, que son la representación de los **vértices** de **polígonos** bidimensionales. Programas como *Macromedia FreeHand* (ahora discontinuado), *CorelDRAW*, *Adobe Illustrator*, *Autodesk Graphic*, *Inkscape*, *Sketch*, entre muchos otros, permiten reconocer y manipular las propiedades geométricas y los atributos matemáticos de **dibujos vectoriales**, los cuales dependen de un **punto de referencia** para determinar su **ubicación** y establecer su forma en un **espacio de trabajo** similar a un **plano cartesiano**. Muchos navegadores web son capaces de reconocer este tipo de gráficos en el formato estándar abierto SVG, aunque no permitan su edición.

editor de imágenes ráster *TEC* Programa de cómputo que permite la corrección, conversión y edición de **mapas de bits** e **imágenes ráster**. Algunos de estos programas (tales como *Adobe Photoshop*, *Corel Photo-Paint*, *Affinity Photo*, *PhotoScape X*) permiten la creación de imágenes desde cero, a partir de herramientas de **dibujo** y **pintura digital**, por medio de la **codificación** de información digital en forma de **pixeles** y, en ocasiones, mediante la combinación de **gráficos vectoriales rasterizados**. En algunos casos pueden incluir un *plug-in* para la **automatización** de retoques fotográficos profesionales, la integración de imágenes en **modelados 3D** o aspectos de **postproducción** altamente complejos. En general, incorporan herramientas digitales para restaurar fotografías dañadas; ajustar **formato**, **resolución**, **dimensión** y otros aspectos ligados a la **calidad**; intercambiar espacios de color; seleccionar partes de forma detallada; emplear **capas**, y aplicar efectos y filtros. A su vez, permiten

abrir y exportar en una gran cantidad de **formatos de archivo** de imagen (como GIF, PNG, JPEG o TIFF) o de **negativo digital**.

efecto En el ámbito visual, es cualquier técnica o empleo deliberado de algún material para provocar una sensación o impresión específica. A pesar de que existe una gran cantidad de fenómenos perceptuales y psicológicos relacionados con la **pintura** (como el **trampantojo** y el **claroscuro**), en diseño, el término normalmente está ligado a las capacidades de un **editor de imágenes ráster** para manipular la representación de una imagen a través del uso de filtros o a partir de instrucciones determinadas.

efecto diorama *FOT* **Ilusión** de miniatura provocada por una extremadamente baja **profundidad de campo**, donde sólo uno de los planos centrales aparece correctamente **enfocado**. En inglés recibe el nombre de *tilt-shift* y, aunque es común en la **macrofotografía**, el efecto se produce desde un **ángulo de composición** en *picada* para simular el hecho de que se está mirando una maqueta o **diorama** desde arriba. Se puede lograr con **objetivos** fotográficos especializados o por medio de una sencilla **postproducción** digital, desenfocando linealmente aquellos objetos que aparezcan más cercanos y alejados del observador.

efectos visuales *TEC* Área de especialización en la **producción** audiovisual que busca crear ilusiones de objetos, lugares y personajes que son irreales o inexistentes, o cuya realización sería demasiado compleja o costosa. Constituye una labor e industria independiente, ligada a la **postproducción**, a los videojuegos y a la **renderización** arquitectónica, principalmente. A través de ella se pueden combinar **gráficos vectoriales** o **dibujos animados** con secuencias de video, **modelados 3D**, imágenes generadas por computadora (véase **CGI**) o combinaciones parciales con filmaciones cinematográficas (véase **chroma key**) en ambientaciones e imágenes visualmente complejas. Se trata de un recurso utilizado desde los primeros años del desarrollo del **cine** y la televisión, y engloba una enorme cantidad de técnicas con características estéticas y niveles de realismo distintos.

egipcias *TIP* Estilo de **fuerza** cuyos remates gruesos, patines cuadrangulares y fustes homogéneos presentan un diseño tipográfico sólido y con poco contraste. Conocido en inglés como *slab-serif* (“remate enlosado”), se

originó en Inglaterra entre 1815 y 1820 para usarse en rotulación publicitaria, anuncios públicos, **cabezas de periódicos** y títulos grandes. Fue muy empleado durante la Revolución Industrial, ya que favoreció los aspectos técnicos de una **formación** rápida y una reproducción en serie masiva. Después se adoptó en los Estados Unidos, donde prevalece su uso, sobre todo en identidades de equipos deportivos y universidades (véase **diseño tipográfico**).

eje 1 *GEOM* Línea imaginaria que sirve para definir la **orientación** y la dirección en la que se proyecta una **forma** tridimensional, y sirve como referencia para determinar sus dimensiones (véase **altura**, **anchura**, **profundidad**). También se refiere a la recta que divide exactamente por la mitad una **figura** simétrica, de forma que sus partes aparecen idénticas pero reflejadas, determinando su **simetría** axial. **2** *TIP* En **diseño tipográfico**, es el **ángulo** de la línea invisible dispuesta perpendicularmente a la **línea base** para el trazo y el diseño de los **caracteres** propios de la variación itálica, derivados de la inclinación de la pluma utilizada originalmente en la **caligrafía**.

eje normal de visión *CIN* También conocido como *ángulo neutro*, es el término empleado en **cine** para referirse a la posición estándar y normal de la **cámara** de forma paralela al suelo e independientemente de la altura a la que se ubique, aunque por lo general se relaciona con la **altura de los ojos**, a una distancia de entre 1.5 y 1.8 m del suelo. Este **ángulo de composición** no se ve afectado por el **ángulo de visión** obtenido, ya que únicamente se refiere a la posición horizontal natural de la cámara y no al tipo de **objetivos** dispuesto en ella.

ejecutivo de cuenta *NEG* Persona cuyo trabajo consiste en vincular la **oferta** y los servicios ofrecidos por una empresa con las necesidades de los **usuarios**. Tradicionalmente su rol consistía en la promoción de bienes y servicios, centrándose en las ventas y en la búsqueda de **clientes**, pero ahora es común que se encargue de tareas de gestión similares a las de un **campeón de marca**, convirtiéndose en asesor y experto con actividades de mayor énfasis en la comunicación y la satisfacción de clientes.

elipse *GEOM* **Figura** geométrica con **circunferencia** achatada que presenta dos ejes **perpendiculares** de distinto tamaño, llamados *semieje menor* y *mayor*; en este último se determinan los *focos*, lugares geométricos que se

presentan a los costados del centro y determinan el área total de la figura. Se trata de una curva cerrada producida por el corte transversal de un cono por un plano oblicuo, relacionado directamente con las **hipérbolas** y con las **parábolas** como parte de las llamadas *secciones cónicas*.

elipsis 1 *RET* **Figura retórica** utilizada para la generación de discursos con el fin de hacer el **mensaje** más dinámico y atractivo. Consiste en la eliminación deliberada de una o más palabras que, aunque gramaticalmente se consideran necesarias, al quitarse no afectan el sentido de la oración, pues esta se sobreentiende gracias al contexto. **2** *CIN* Recurso utilizado en la narrativa visual del **cine** y televisión, sobre todo para ahorrar tiempo, evitar ser repetitivo y suprimir secuencias que se pueden obviar. De esta forma, se avanza de forma más eficiente, se acelera el ritmo narrativo, se genera una incógnita intencional, o se construye una incertidumbre en la progresión lineal del relato.

embalaje *EMP* Número significativo de **empaques** o **envases** unitarios que se conjuntan para facilitar su transporte y hacer más eficiente su distribución o almacenaje. Puede cumplir la función de un **empaque secundario**, común en los clubes mayoristas o tiendas que venden a granel, promoviendo la venta de múltiples productos a la vez, empleando envolturas de películas plásticas o cajas de gran volumen. Estas suelen incluir información y diseños derivados del **empaque primario**, con **íconos** normados internacionalmente respecto al riesgo que implica su manipulación; con indicaciones sobre su temperatura o posición; o con instrucciones para su acomodo, dispensado, estiba, traslado, distribución, exhibición o comercialización masiva.

emblema *DIS* Representación visual en forma de **patrones**, **colores** y **escudos de armas** que se usó originalmente en la **pintura** del **Medievo** para reconocer personajes notables o santos. Al igual que otros componentes de la **heráldica**, se ha consolidado a partir del **canon** medieval al utilizar animales, objetos astronómicos o tecnológicos y bestias mitológicas para desarrollar diseños particulares más complejos o abstractos, funcionando como **símbolos** gráficos. Técnicamente se trata de un tipo de **logosímbolo**, capaz de englobar varios elementos simbólicos, empleando diferentes soportes, bordes, **insignias**, inscripciones, fechas y **lemas**. Se usa comúnmente para identificar asociaciones, clubes deportivos, eventos temporales, o instituciones de distinta naturaleza y con

diversos niveles de oficialización. Difiere de un escudo porque en este caso no es necesario respetar la tradición gráfica, la composición, las restricciones o el uso de **colores heráldicos** y se producen con formas complejas o muy exuberantes, en perspectiva y con variaciones.

emisor *COM* Parte generadora de **mensajes** y responsable de su correcta **codificación**. Es un componente indispensable del **modelo de comunicación**, ya que debe elegir tanto las **señales** apropiadas dentro de un **código**, como el **canal** a emplear para iniciar el proceso comunicativo.

empaque *EMP* Objeto físico cuya función principal es contener productos sólidos de forma temporal para su consumo, independientemente de su forma, material o composición. Sirve para proteger y facilitar el transporte de su contenido; así como para informar acerca de este: ingredientes, dimensiones, número de elementos o piezas; o para exhibir y resaltar algunas de sus propiedades. Suele ser un **punto de contacto** fundamental para la promoción de productos, el reconocimiento de **marcas** y la comunicación de información legal importante, por ejemplo, datos del productor, número de lote, fecha de caducidad, aporte nutrimental y **código de barras**, entre otros.

empaque múltiple *EMP* Presentación conjunta de varios **envases** individuales que se agrupan para facilitar su promoción y reducir su **costo** individual; suele tratarse de mallas, redes, cajas, canastas o películas plásticas transparentes. También se incluyen clips o agarraderas para conjuntar envases de gran tamaño (productos de limpieza o aceite automotriz) y anillos de plástico (para conjuntar latas de aluminio). En teoría, estos *empaques múltiples* eliminan la necesidad de un **empaque secundario**, pero de igual forma se han convertido en un problema medioambiental, al igual que la producción de empaques más grandes, sin imprimir y sin envolturas individuales, que producen una cantidad significativa de residuos, tales como los empaques de celofán y los plásticos no reciclables. Por ello, urgen innovaciones para la reducción de material y el empleo de materias primas sostenibles que impliquen un menor tiempo de **biodegradabilidad**.

empaque primario *EMP* Es todo aquel **envase** o empaque que tiene contacto directo con el producto; puede ser de plástico, vidrio o metal (el aluminio y el acero son de uso bastante común). Dependiendo del tipo de

contenido, estos materiales pueden seleccionarse a partir de su nivel de esterilidad, permeabilidad, protección a los rayos UV y demás características necesarias para asegurar la calidad de lo que conservan al momento del consumo. Así ocurre, por ejemplo, con las botellas de cristal en colores ámbar, verde o azul, cuya composición química particular protege la integridad del líquido en su interior.

empaque secundario *EMP* Elementos en forma de película plástica o cajas que no entran en contacto directo con el producto, pues agrupan varios productos en empaques y envases unitarios para facilitar su transporte y venta. Por ejemplo, la caja de cartón que guarda un tubo metálico con vitaminas efervescentes, los paquetes de cajetillas de cigarrillos, la envoltura retráctil que apiña varias latas de verduras en conserva o refrescos, o la bolsa que contiene dulces con envolturas individuales.

empaque terciario *EMP* Se denomina así a cajas, bases, bolsas o envoltorios variados que agrupan una gran cantidad de embalajes, sobre todo para facilitar su venta al mayoreo, su almacenamiento y transporte. Por lo general son cajas de gran tamaño que reúnen múltiples empaques secundarios en su interior, como en el caso de aquellas que incluyen paquetes, que a su vez apiñan cajetillas de cigarrillos, o los envoltorios múltiples para medicamentos. Por su gran peso y volumen es común el uso de carretillas de carga, carruchas y demás elementos propios de la manipulación de productos, o bien, montacargas y grúas para las bases de madera (conocidos como *pallets*) que juntan cilindros, barriles o productos de grandes dimensiones.

empastado *IMP* Etapa propia de la encuadernación con pastas, que consiste en el proceso de adherencia de las páginas de una publicación a una cubierta flexible de una sola pieza por medio de un adhesivo líquido en forma de pasta, de donde deriva su nombre. A veces se le llama *encolado* (de cola), aunque este apelativo es de uso menos frecuente.

empatía *PSIC* Concepto que consiste en el reconocimiento, la percepción y la compatibilidad de los pensamientos y sentimientos de un tercero. Se entiende como la capacidad de adoptar, al menos de forma temporal, el punto de vista de otra persona, para imaginar, percibir o experimentar su realidad. A diferencia de la *simpatía* o la *compasión*, no se trata de una posición neutra por la que se admiten las condiciones con las que se

presenta un fenómeno o las circunstancias con las que vive un individuo, sino de un enfoque que promueve el interés genuino y sincero por asumir o identificar otra perspectiva. Resulta de gran relevancia para la investigación social y para la generación de soluciones innovadoras para distintos **públicos objetivos**, cuyas necesidades y problemáticas requieren ser comprendidas profundamente (véase *insight*).

emprendimiento *NEG* Es el conjunto de prácticas, métodos y habilidades de gestión ejercido por individuos cuya **visión** y perspectiva única son aplicadas para diseñar y lanzar cualquier tipo de iniciativa comercial o negocio, principalmente. Esta actividad busca satisfacer una necesidad sin cubrir, identificada en un **nicho de mercado** cualquiera. Para ello, se desarrolla un producto, se ofrece un servicio, bien o proceso que promueva una mejora o que aporte **valor** a los **clientes**. Por lo general, los *emprendimientos* operan de forma independiente, bajo **modelos de negocio** menos rígidos y asumiendo más riesgo, con un uso óptimo del recurso y el talento, vinculados a procesos de mejora continua y a aspectos tecnológicos de avanzada. Suelen promoverse por industrias, empresas y gobiernos a través de **incubadoras** y **aceleradoras**, que se encuentran en búsqueda constante de oportunidades de **inversión**, sobre todo en ideas viables y posibilidades de **innovación** que se materializan en la creación y gestión de **empresas emergentes**.

empresa *NEG* Cualquier organización legalmente constituida cuyo objetivo principal es la obtención de beneficios económicos para sus dueños y socios, a través de la comercialización de productos o la satisfacción de necesidades por medio de servicios o experiencias. Esta estructura se basa en un **modelo de negocio** que concuerda con una **misión**, una **visión** y objetivos claros para ejercer una actividad económica cualquiera; sus características formales pueden variar dependiendo de la jurisdicción, la óptica, las funciones, el tamaño o la forma de organización.

empresa conjunta *NEG* Se les conoce así, o por su equivalente en inglés: *joint venture*, a los acuerdos comerciales de carácter temporal que se establecen entre dos o tres partes independientes para generar un tipo de **colaboración** específica o alianza comercial que no requiere formar una compañía distinta. La intención es sumar recursos, conocimientos, personal, tecnologías o **posicionamiento** en el mercado para lograr objetivos comunes y compartir el riesgo, así como el capital requerido

para dicha iniciativa.

empresa emergente *NEG* También conocida por el término en inglés *startup*, es una iniciativa de **innovación** que busca la creación rápida de beneficios y valor intangible, por medio del empleo de un **modelo de negocio** particular capaz de explotar comercialmente una idea viable que, aunque suele poseer una **propuesta de valor** específica, cuenta con un producto o servicio capaz de detonarse en muy poco tiempo. A diferencia de las **empresas** tradicionales, las *emergentes* suelen tener una estructura flexible y esbelta, con miras al rápido crecimiento y a la penetración en un **mercado meta**, sin preocuparse por el **posicionamiento**, la sostenibilidad de la idea o la redacción de un **plan** de negocios detallado. En ellas, se favorece la multiplicidad de clientes y ganancias mínimas, mediante estrategias poco habituales y **precios** muy bajos, y se hace uso de **incubadoras**, **aceleradoras**, **capitales semilla** o **micromecenazgos** para impulsar la **escalabilidad** de proyectos, por lo general, de tipo tecnológico, tales como **apps**, *FinTech* (tecnología financiera), *Bigdata* (inteligencia de datos), *SaaS* (software como servicio), videojuegos, y otros servicios complejos o inusuales.

emulsión En química, se le llama así a cualquier líquido o mezcla de líquidos capaces de disolverse entre sí en diferentes niveles, o que contienen algún elemento adicional disuelto. Por ejemplo, en relación con las artes plásticas y el diseño gráfico, se utilizan las siguientes *emulsiones*: **pinturas** que emplean bases con **pigmentos** disueltos o en suspensión; **tintas** para revelar **mallas** y preparar la impresión en **serigrafía**; materiales fotosensibles de los **negativos** fotográficos; soluciones y monómeros como adhesivos de plásticos en la creación de **maquetas** y **prototipos**, y pastas y celulosas en la creación de **papel**.

encabezado *EDIT* También llamado *título de cabecera*, es el elemento de mayor importancia y, por lo mismo, de más alta prominencia visual dentro de la **jerarquía** de los elementos en una página de **periódico**; aparece uno por sección.

encarte *IMP* Elementos que aparecen insertos, incrustados, adheridos o engrapados en un producto editorial impreso cuyas características, materiales y función difieren ligeramente. En las **revistas**, suelen ser objetos publicitarios, con diseños atractivos y **troqueles** especiales, o

bien, tarjetas de suscripción de menor tamaño respecto al producto final. También son aquellos materiales que se le agregan a los muestrarios o catálogos, tales como ejemplares de alfombras, telas, tintes, **pintura**, entre otros.

encontrabilidad **1** *TEC* Se refiere a la facilidad con la que es posible encontrar un **sitio web** o **página de aterrizaje** en un **navegador**, empleando **palabras clave** y señalamientos textuales para ubicar favorablemente lo deseado. En este conjunto de acciones se ven involucrados una serie de **metadatos** y elementos de relevancia para optimizar motores de búsqueda que funcionan tanto en un sitio web complejo como en una base de datos. **2** *DIS* En una **interfaz de usuario** se entiende como la facilidad, rapidez y eficiencia general con la que es posible ubicar la función deseada o la información requerida para generar una acción o tomar una decisión, incluyendo los mecanismos tecnológicos y de diseño gráfico que hacen su operación eficiente y ofrecen una agradable **experiencia de usuario**. Esto se aprecia en un cajero automático, en el tablero de un automóvil rentado, en una tienda en línea, etcétera (véase **accesibilidad**, **usabilidad**).

encuadernación *IMP* Conjunto de actividades artesanales y procesos industriales en los que se ensamblan los elementos que conforman un **libro** físico. Consiste en el ordenamiento de múltiples hojas sueltas (de **papel** o **pergamino**) o **pliegos** doblados para formar *cuadernillos*, es decir, pequeños grupos de hojas que pueden encimarse, agruparse o coserse con técnicas y nombres distintos para después unirse a una **cubierta** (que protege su contenido, lo identifica como objeto único y facilita su transporte), la cual, a su vez, puede ser flexible o rígida.

encuadernación con pastas *IMP* Conocida alternativamente como *a la rústica*, *fresada* o *a la americana*, es una alternativa económica y bastante común para la **encuadernación** de un libro gracias a su poca complejidad, empleando cartoncillos, cartulinas o materiales flexibles para conformar la **cubierta** de una sola pieza, que se dobla alrededor de las páginas y se une a ellas con algún adhesivo en pasta o líquido viscoso (proceso llamado específicamente **empastado**).

encuadernación con tapas *IMP* También llamada *encuadernación cartoné*, o en inglés *hardcover*, es el tipo de **encuadernación** que emplea

materiales rígidos (como cartón, madera e, incluso, láminas de metal o plástico) para proteger el libro. Requiere una labor artesanal minuciosa, ya que, al requerir un par de tapas y un lomo independientes entre sí, estos deben unirse cuidadosamente a un forro recubierto de tela, cartón, piel o **pergamino**. Todo el proceso implica el **cosido** con hilo de numerosos *cuadernillos* formados por sus **páginas** (montando hojas dobladas una sobre la otra, método conocido como *encuadernación a caballete*) y su unión o adherido a la **cubierta** con el apoyo de **guardas**, generando así un producto más fino, más durable, pero con un costo más elevado.

encuadernación en espiral *IMP* También llamada *engargolado*, *encuadernación canadiense* o *de canutillo*, es la que permite obtener una publicación física en la cual se unen de forma permanente un par de **cubiertas** independientes y sus páginas con algún elemento adicional, agregado después de la perforación de sus componentes. Este elemento hace las veces de lomo y puede ser de plástico o alambre y recibir nombres como *peine*, *aro*, *anillo* o *espiral*, dependiendo de su forma. Es una opción económica y práctica, pero no asegura la protección a largo plazo, ya que sus hojas pueden arrancarse fácilmente o debilitarse.

encuadernación especial *IMP* Producción física de una publicación que emplea materiales inusuales o mezcla distintas técnicas de **encuadernación** para generar un artículo de gran atractivo y valor. Entre este tipo de elaboraciones, algunas reciben nombres particulares, como la *encuadernación copta* o *etíope* (que cose las **pastas** al libro con gruesas costuras que exhiben segmentos separados regularmente); la *encuadernación japonesa* (artesanía que emplea un hilo continuo para coser las delgadas páginas de papel fino impresas sólo por un lado, generando **patrones** decorativos); la *encuadernación con tornillos* (que requiere el doblar de una porción del papel uniendo las partes a través de *postes*, *tornillos*, *tuercas* y *arandelas*, el cual termina por ser un trabajo de mucho peso y apariencia robusta, pero muy duradera); la *encuadernación Singer* (que perfora las hojas en el pliegue, usando una máquina de coser en vez de una engrapadora), entre muchas otras opciones que pueden incorporar objetos adicionales (como lentes **anaglifos**, lupas, mapas, muestrarios de materiales) o complementos lúdicos o electrónicos en libros infantiles o *pop-up* (véase **libro de artista**).

encuadre Concepto empleado en **pintura**, **fotografía** y **cine** para referirse

al **punto de vista** seleccionado, con el cual se ponen en relación los objetos o sujetos enfocados con el **fondo**, generando así una **composición** visual particular. Este se define por varios factores, tales como el **formato** del medio empleado para su reproducción, la distancia relativa respecto a lo que se esté retratando (conocido en cine como **escala**), la angulación elegida en correspondencia con un **plano** horizontal, la posición desde la cual se observa el entorno o acción que se desea capturar y, en medios como la fotografía, el tipo de **objetivo** disponible, el nivel de **zoom** aplicado e, incluso, la **profundidad de campo** producida.

enfoque *FOT* Ajuste automático o manual (por medio del **anillo de enfoque**) realizado en el **objetivo** de una cámara fotográfica para asegurar la **nitidez** en los objetos o sujetos **encuadrados**. Se relaciona directamente con la **profundidad de campo**, ya que el uso de una amplia **apertura** del **diafragma** (es decir un **número f** pequeño) generará una zona de enfoque reducida; mientras que el uso de números f grandes la ampliará y permitirá obtener claras capturas de elementos dispuestos a distancias diferentes (véase **punto de enfoque**).

entintado **1** *ART* Técnica de **dibujo** muy ligado a la **ilustración** y en particular a las **historietas**, en la que se definen con precisión las zonas oscuras propias de una escena y los contornos finales. Por medio del uso de tinta no sólo se engrosa y define la técnica, sino que se reafirma el dibujo a lápiz previo, así como la proyección de volúmenes. Este proceso se realiza después del boceto y antes del coloreado, lo cual en la industria de los *cómics* se realiza por personas distintas. **2** *HIST* En la producción de **manuscritos iluminados**, se refiere al trazo del texto **caligráfico** definitivo sobre las marcas temporales o previas hechas con lápiz. Esto se hacía una vez realizado tanto el cálculo de los caracteres por línea y su distribución en renglones y **columnas**, como la definición de los espacios vacíos que estarían ocupados por las **ilustraciones**.

entradilla *EDIT* Breve texto que aparece entre el **título** y el cuerpo de texto, común en artículos de **revistas** o noticias en **periódicos**; no es necesariamente un **resumen** del contenido, sino una extensión del título para explicar con mayor precisión o generar más expectativa. El término también se emplea en **diseño audiovisual**, donde funciona como transición entre la presentación y el resto del contenido. No debe confundirse con el **cintillo**, el cual es más breve y aparece por encima del título.

entregable Conjunto de aplicaciones y resultados que fueron acordados para su intercambio con un cliente o responsable de proyecto, ya sea por medio de un contrato o como un acuerdo de responsabilidad. Por lo general, constituyen diferentes **puntos de contacto** que se van desarrollando paulatinamente como una serie de resultados a obtener en el corto plazo. Es importante señalar sus características, condiciones y número para evitar futuros malentendidos.

entrevista Técnica de investigación de campo que permite, a través de una breve conversación entre dos personas, reunir datos acerca de la opinión, preocupación o interés de una de ellas por una situación o tema concreto. Durante esta, se suelen utilizar cuestionarios o guías para realizar preguntas bien planeadas de forma presencial, las cuales se pueden complementar con notas y datos demográficos del entrevistado. Si se elaboran cuidadosamente, de forma abierta y discreta, escuchando atentamente a quien se interroga con respeto y empatía, será más fácil obtener información valiosa, proveniente no sólo de las palabras emitidas, sino también de los patrones identificados, del lenguaje corporal observado, del humor mostrado o de la perspectiva empleada al responder los cuestionamientos.

envase *EMP* Objeto físico que almacena, contiene, agrupa y protege productos líquidos, gaseosos y, en algunos casos, sólidos en polvo o grano. Puede contar con características específicas dependiendo de los fluidos encapsulados o almacenados a presión, con mecanismos de **cierre** particulares en vidrio, plástico o metales variados. Se utiliza para productos líquidos con densidades y viscosidades distintas (bebidas alcohólicas, jugos, gaseosas, fluidos industriales, jarabes), así como para semisólidos (pastas dentales, mermeladas, salsas, cremas cosméticas). Lo mismo sucede con líquidos a presión en nebulizadores y aerosoles, para ser empleados como vapor, gas o brisa (medicamentos para el asma, insecticidas, desodorantes, fijadores para el cabello, gas pimienta, productos desinfectantes, pinturas).

envoltura retráctil *EMP* Llamada en inglés *shrink wrap*, es una película plana de polímero que se imprime por un lado para después envolverse y pegarse alrededor de un **envase** o botella, y encogerse fuertemente con altas temperaturas en una máquina de horneado especial o con una pistola de calor. Esta reducción del tamaño no afecta la impresión, ya que el

material se ajusta perfectamente a la forma y a las hendiduras que tenga el **empaque primario** o **empaque múltiple** al que se aplique. Es una opción interesante, ya que resulta más económica que la impresión sobre latas de aluminio o la alineación y adhesión de etiquetas de forma individual sobre botellas de plástico.

epígrafe *EDIT* Pequeña inserción que puede tratarse de una frase, una cita, un **lema**, una **dedicatoria** o un poema que aparece al principio de un cuerpo de texto o capítulo de una obra. Por lo general se selecciona por ser muy puntual y apropiada para el contenido que antecede, se escribe con itálicas e incluye el nombre de su autor y de la obra de donde se toma.

epílogo *EDIT* Sección que aparece al final de un texto, empleada como cierre de la narrativa, de forma opuesta al **prólogo**. El término deriva del griego para “conclusión” y es utilizado sobre todo en literatura para ayudar a desenlazar la trama principal. Para obras que no son de ficción, como libros técnicos, ensayos o artículos de revista, es preferible utilizar la palabra **conclusión**.

equilibrio *DIS* En diseño, es uno de los principios básicos para el ordenamiento de **estructuras**, así como el estado de permanencia de una **figura** o **forma** en la posición deseada, aunque no exista coincidencia ortogonal alguna. Su posición se percibe como apropiada y sus dimensiones se juzgan a partir de la medida y la relación con su soporte. Los elementos de una **composición** pueden ser sometidos a varias fuerzas y tensiones visuales que, si se cancelan entre ellas, o si coinciden con la presencia de estímulos que los contrarresten astuta o prudentemente, producirán una correspondencia adecuada, logrando producir **armonía** y generar un *equilibrio* cromático, dimensional, temático, categórico, entre otros (véase **auditoría de contenido**).

ergonomía Área de estudio íntimamente conectada con el **diseño industrial**, encargada del estudio antropométrico de las condiciones del cuerpo humano y su relación con el diseño y la posible adaptación de objetos, máquinas, herramientas, mobiliario y edificaciones arquitectónicas. Esta disciplina intenta ajustar la **función** de los resultados para cualquier tarea o necesidad humana, tanto física como psicológica y social, y facilitar su uso constante de la forma más cómoda y eficiente posible. Entre sus subdivisiones, se distingue la *ergonomía ambiental*, que se asocia con la

temperatura, el ruido, la iluminación y, en general, con cualquier condición que influya en el desempeño al realizar actividades variadas; esta busca aprovechar al máximo el esfuerzo empleado, así como promover la productividad y reducir accidentes y errores en la utilización de estos elementos, a través de formas y materiales que impacten positivamente en la función, comodidad y apariencia estética de un entorno. A pesar de que se relaciona con aspectos del diseño, como las **interfaces de usuario**, el **diseño de empaque** o la **señalética**, sus técnicas y conceptos se vinculan más con la anatomía, la ingeniería y la psicología para estudiar a profundidad las interacciones entre humanos y máquinas (véase **HCI**), a partir de requerimientos fisiológicos y socioculturales, en sistemas e industrias de mayor complejidad.

esbozo *ART* Término ambiguo relacionado con la producción de **bocetos** y la materialización de ideas en aspectos visuales, que se interpreta como muestra de un concepto, elaborado de forma tenue, parcial y delicada. También se puede interpretar como algo que apenas se asoma, entendido como ligero, sutil, pero no necesariamente de presentación rápida y descuidada, como es el caso de un **bosquejo**.

escala 1 *GEOM* Relación entre la dimensión real de un objeto y la de su representación. Se desarrolla en función a una necesidad específica dentro de un **formato** particular con el que se grafica. De esta forma, cuando se genera una **reproducción** es posible realizarla con **dimensiones** distintas, siempre y cuando se mantenga la relación de **proporción** entre sus componentes. **2** *CIN* Nivel de proximidad de la cámara con respecto a un objeto o sujeto encuadrado, y factor determinante para definir el **plano cinematográfico** utilizado. En inglés se conoce como *camera-to-subject distance* y se mide hasta el **plano focal** de la **cámara**.

escala de grises *TEC* Se refiere al **espacio de color** de imágenes digitales donde los colores son reinterpretados como valores lumínicos distintos que van del negro más profundo al blanco más brillante. Conocidos en inglés como *grayscale*, estos archivos suelen ser más ligeros que las imágenes a color, ya que sólo guardan información respecto a la intensidad con la que presentan el **brillo**, produciendo resultados **monocromáticos**, es decir, sin **matiz**. En relación con su **profundidad de color**, se almacenan 8 bits por **pixel** (2^8 , es decir, *dos elevado a la octava potencia*), por lo que este esquema es capaz de generar 256 intensidades distintas.

escala de Likert Recurso empleado comúnmente en encuestas y **sondeos** para evaluar clara y rápidamente las opiniones y actitudes de las personas; se apoya en preguntas fáciles de contestar y presenta pocos errores en su medición. Esta herramienta permite obtener respuestas cerradas y medir linealmente y en escalas de fuerza tanto el nivel de acuerdo como la satisfacción, la importancia o la frecuencia con la que se presenta un producto, servicio o situación; generalmente permite cinco niveles de respuesta: *totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, ni en desacuerdo ni acuerdo, de acuerdo y totalmente de acuerdo*, o su equivalente apropiado a la pregunta. También puede establecer valoraciones numéricas e **ítems** pares o impares, dependiendo de la importancia que tenga la evaluación neutral. Se le llama así por el psicólogo norteamericano Rensis Likert, quien la utilizó desde 1932 aunque la denominó *método de evaluaciones sumarias*.

escalabilidad *NEG* Anglicismo empleado en **innovación** y aspectos relacionados con **empresas emergentes** para referirse a la capacidad que tiene una iniciativa comercial o **modelo de negocio** para ajustarse o crecer de forma continua (idealmente de manera exponencial) según los requerimientos de un **público objetivo**, sin interrumpir la oferta de los servicios y sin afectar la presentación o calidad de los productos. El término se emplea con frecuencia en sistemas computacionales, tecnologías, plataformas, **apps** y demás productos digitales que, al no requerir de recursos adicionales para su copia, permiten la creación, descarga y comercialización de elementos en cantidades y capacidades virtualmente ilimitadas, en espacios temporales muy breves y de forma ágil, sobre todo aprovechando el potencial de la **web**.

escudo de armas *HIST* Síntesis gráfica empleada históricamente en la **heráldica** para identificar a un miembro particular de importancia, por lo general miembro de la realeza, o bien de una familia, un principado, un reino, un estado o un país. Se trata de un fenómeno propio del **Medievo** europeo y japonés que, utilizando un lenguaje simbólico estándar, la subdivisión de los espacios (llamados *campos*) y una combinación específica de elementos gráficos y **colores heráldicos**, genera este tipo de representaciones que difieren ligeramente de **sellos** y **emblemas**. Dependiendo de la jurisdicción y tradición de cada zona, estos *escudos* se convirtieron desde el siglo XII en elementos de distinción de clases,

familias, clanes y se ligaron a convenciones sociales y legales que conformaron un **activo** que se podía heredar. Su diseño y la elección de su contenido estaban a veces regulados por estatutos normativos que restringían el uso de ciertos elementos, por razones históricas y de registro; sin embargo, diferentes tradiciones regionales y aspectos religiosos, económicos y culturales fueron consolidando un complejo abanico de posibilidades. En los Estados papales y en múltiples reinos europeos se desarrolló la tradición de generar variaciones de dichos *escudos* para cada individuo reinante; después se diseñaron para distinguir y elevar el estatus de villas, pueblos y centros urbanos conforme a sus características físicas o connotaciones sociales. También se relacionaron estrechamente con la **vexilología** en la creación de elementos gráficos complejos para su presentación en **banderas**, con funciones históricas y simbólicas a partir de elementos culturales precisos.

escuela Con este término se conoce a una relativamente pequeña agrupación de personas con intereses, opiniones, métodos e **ideas** en común, así como a las **obras** derivadas y al **paradigma** generado a partir de su trabajo en conjunto. Se utiliza frecuentemente para ubicar las características coincidentes dentro de diferentes disciplinas. Las *escuelas* reciben su nombre por una figura central en la que se basan (como la *escuela Keynesiana* en economía o la *Aristotélica* en filosofía) o por la ciudad donde se originan (como la *escuela de Nueva York* en **pintura**, la *de Kerala* en matemáticas, la *de Praga* en lingüística o la *de Chicago* en arquitectura). A su vez, existen otras menos organizadas, pero que al ser más complejas que un **movimiento** se perciben de igual manera, como la escuela polaca o la cubana de **cartel**, la escuela mexicana de tipografía, la escuela norteamericana de logotipos abstractos, entre otras posibles.

escultura digital *TEC* Técnica de obtención de modelos tridimensionales (véase **modelado 3D**) generada por el método sustractivo de partes, que simula digitalmente la interacción natural propia de la escultura en un bloque de mármol o piedra, el cual va quitando material por medio de un martillo y un cincel. Los *software* especializados permiten jalar, suprimir, separar, pulir, cortar, torcer y pellizcar la representación digital volumétrica del objeto en cuestión; mientras que otros programas emplean una malla superficial manipulable positiva y negativamente o bien, con una geometría compuesta por **voxels** (del inglés *volumetric pixel*, unidades

elementales tridimensionales equivalentes al **pixel**) que pueden ser eliminados o sumados, como en el caso del modelado con arcilla (véase CGI, *claymation*).

esfumado *ART* Técnica pictórica que consiste en la aplicación de múltiples capas delgadas semitransparentes que generan una apariencia difusa en los contornos de las figuras, haciéndolas lucir suaves y delicadas. Común en la **pintura** del **Renacimiento** y en retratos con **claroscuro**, su nombre proviene del italiano original *sfumato*, “convertido a humo”, por el **efecto** generado. Se usa sobre todo en **óleo**, así como también en la producción de **degradados** tonales frecuentes en el dibujo a **lápiz**, el **carboncillo** y la **sanguina**, los cuales se obtienen tallando suavemente con los dedos, con goma, o bien, con un *esfumino*, utensilio cilíndrico hecho de papel fuertemente enrollado.

esgrafiado *ART* Término derivado del italiano *graffiare*, “raspar”, el cual se refiere a la **técnica** de **ilustración** y **decoración** que se produce con el recubrimiento de cera o de otro material similar sobre una superficie coloreada, formando un tipo de **grabado** en la capa superior opaca que se raspa o rasca con un alfiler, una gubia o, incluso, con la uña, revelando así la parte inferior.

eslogan *PUB* Frase breve ideada para utilizarse de forma concreta y repetida en la redacción de **lemas** para **publicidad** (véase *copywriting*). Es ideal para comunicar de manera única e ingeniosa el **costo-beneficio** de un producto, servicio o ubicación (véase **branding de lugares**) sin describir sus características, centrándose, en cambio, en las intenciones principales del discurso elegido o el **valor** que aporta. A diferencia de un **tagline**, el *eslogan* suele variar porque se liga a una **campana** específica; si esta es ejecutada correctamente y es suficientemente distintiva, puede extenderse su uso y conformarse como uno de los componentes de **marca**. Su nombre proviene del irlandés *sluagh-ghairm*, “grito de guerra”, y es adaptado en inglés como *slogan*.

espacio de color *DIS* Es cualquier conjunto ordenado de **matices** que concuerdan en perfil y sistema para representar de forma homogénea una **gama cromática** particular. Estos se agrupan con un nombre común, tales como colores ocres, neutros, metálicos, pastel, fosforescentes; o bajo una designación técnica, como *blanco y negro*, **escala de grises**, **colores RGB**,

colores CMYK, **colores web**, entre muchos más. En sistemas computacionales y *software* de diseño (véase **editor de imágenes ráster**) es posible determinar perfiles con esquemas de colores distintos, que se deberán seleccionar en función de las limitaciones físicas y tecnológicas particulares del dispositivo de salida del trabajo (que puede tratarse de una impresora láser monocromática, un plóter a todo color o una pantalla digital). Existen otros espacios estructurados con rigor matemático, como LAB, CIELAB, sRGB, HSL y otros que abarcan rangos específicos apropiados para distintos sistemas de impresión o industrias productivas.

espacio de trabajo *TEC* Entornos virtuales que hay en múltiples **interfaces de usuario**, así como configuraciones de ventanas, paneles y barras que son propias de programas computacionales de gran complejidad gráfica (véase **GUI**). Por ejemplo, en un **editor de imágenes ráster**, se le conoce así al entorno dotado de numerosas opciones e **íconos** que permite personalizar su acomodo, presentación y cualquier configuración adicional para facilitar, automatizar o, simplemente, hacer más cómoda la realización de las tareas. En otro contexto similar, como en un **editor de gráficos vectoriales**, también se entiende como el **formato** seleccionado para trabajar y que determinará cómo será exportado dicho proyecto.

espacio eme (véase **cuadratín**).

espacio en blanco *DIS* Recurso de diseño que surgió alrededor de 1920 y se convirtió en una alternativa controversial al responder a la saturación y al desorden de información, **fuentes**, recursos visuales y ornamentación (muy ligada a la estética **victoriana**). Consiste en dejar vacías amplias áreas de los soportes, organizando la información en **módulos** o sobre **ejes**, haciendo uso de **fuentes sans serif** de bajo peso, así como de figuras geométricas puras y colores neutros. En su momento transformó la forma de concebir la gráfica de **carteles**, **publicidad** y portadas para publicaciones, que influirían en muchos estilos y épocas posteriores (véase **modernidad**, **minimalismo**).

espacio ene (véase **cuadratín**).

espécimen *TIP* Término empleado en **diseño tipográfico** para referirse a la exposición de todos los **caracteres** que conforman una **fuentes**, la cual puede incluir variaciones de **peso** (véase **familia**), textos breves para ejemplificar **interletraje** y, antes de las tecnologías digitales, los

puntajes en las que dicha fuente estaba disponible. Estas muestras, también conocidas como *set*, son utilizadas por tipógrafos, impresores, **casas editoriales** y fundidoras para promover su trabajo.

esquema Diagrama en forma de **dibujo** que puntualiza sólo los elementos primordiales de un texto, proceso u operación, y que es utilizado con fines prácticos. Es útil para representar una ubicación, una ruta, un procedimiento o una distribución (véase **organigrama**) en forma de croquis para sintetizar su contenido de forma gráfica. En su trazo, normalmente se emplean líneas claras, contrastantes y precisas, excluyendo la proyecciones, volúmenes o texturas.

esqueumorfismo *DIS* Recurso empleado en el diseño de sistemas operativos y complejas **interfaces de usuario** donde se imitan o copian los diseños originales de objetos reales análogos o antiguos, manteniendo algunas de sus características visuales y sonoras. Su nombre deriva del griego *skéuos* y *morphé*, que significa “forma de herramienta”, lo cual es útil cuando se incorporan diales y botones digitales que ayudan a los **usuarios** a identificar si una acción se realizó y se completó de forma correcta. Se trata de la adopción e inclusión de recursos técnicamente innecesarios (tales como las perillas de control en una **app** de radio satelital, la simulación del pasar de una hoja en una **publicación digital**, el sonido de cámara que hace un teléfono móvil al tomar una fotografía, o la ligera diferencia de color al presionar un botón de un programa de cómputo) que se presentan en videojuegos, automóviles, instrumentos musicales digitales, navegadores **web** y otras interfaces complejas de tipo industrial.

estado del arte Término empleado en diversas disciplinas para referirse a los aspectos más avanzados que componen el conocimiento actual y acumulado hasta un momento determinado (véase **contemporaneidad**). Estos avances se manifiestan en datos abstractos, elementos tecnológicos, conocimientos científicos, ideologías, inventos u objetos físicos desarrollados, que surgen del aprovechamiento de los recursos existentes y de la combinación de todos los adelantos tecnológicos disponibles en una cultura particular, capaces de generar **innovación** y proponer elementos de **vanguardia**.

estandarte *HIST* Adaptación de una **bandera**, presentada en forma de

cuadrado, cuyo diseño y contenido varían ligeramente para referirse a un gobierno, al líder político de una nación, a una familia real o a un monarca específico. Al tener usos ceremoniales no civiles, los *estandartes* no son tan conocidos como las insignias nacionales. Cuentan con diseños no tradicionales, borlas y bordes decorados, **ornamentos** menos restrictivos y versiones distintas para eventos civiles, tiempos de guerra, uso en vehículos oficiales de embajadores o ministros y embarcaciones (véase **vexilología**).

esténcil 1 *ART* **Técnica** de reproducción de imágenes que utiliza un molde plano con un diseño previamente recortado en cartulina o cartón, el cual dejará pasar la **pintura** en aerosol en los huecos (generar las **manchas** positivas), bloqueando las partículas de pintura en algunas partes para generar espacios negativos. También traducido al español como *estarcido*, se asocia con el **arte callejero** y el **graffiti**, aunque esta técnica no se realiza a **mano alzada**. **2** *TIP* Categoría de **letras de fantasía** fáciles de reproducir con las que se identifican cajas, **embalajes** y material militar; aparece en identidades visuales (por ejemplo, *M*A*S*H*, *Steelers*) y es empleada en la rotulación naviera e industrial. Su diseño requiere la simplificación de las formas a un nivel similar al de los **pictogramas**, eliminando detalles y cortes delicados para facilitar su **reproducción** con pintura en aerosol, procurando dejar suficiente espacio alrededor (véase **aire**) para ayudar a proteger las zonas que no se desean cubrir y cuidando que las *islas* (las partes de cartón unidas al contorno por medio de *puentes*) ayuden a bloquear la pintura, de forma que el mensaje gráfico o textual aparezca **legible**.

estereograma Técnica visual producida por un par de imágenes capturadas con un **ángulo de visión** ligeramente diferente, las cuales, al mostrarse para ser percibidas de forma independiente por cada ojo, producen una **ilusión** que se interpreta como una imagen tridimensional. Desarrolladas inicialmente en el siglo XIX por los británicos Charles Wheatstone y David Brewster como una curiosidad óptica, el principio es actualmente empleado en **diseño audiovisual** y en videojuegos de **realidad virtual** para mejorar la experiencia, haciéndola más inmersiva al emular el aspecto real de la visión humana.

estereoscopia Propiedad presente en los sistemas ópticos y nerviosos de una gran variedad de especies animales que permite la observación

simultánea con ambos ojos y el procesamiento de información visual tridimensional para así percibir profundidad. La también denominada *visión binocular* constituye un recurso natural de gran importancia para el desplazamiento espacial y la supervivencia, pues brinda la oportunidad de calcular distancias y volúmenes, acción fundamental en las especies cazadoras. Esto se da particularmente en los carnívoros con visión frontal, mientras que los herbívoros y muchos peces poseen ojos a los lados, con un **ángulo de visión** mucho más amplio para cuidarse de depredadores.

estética *FIL* Rama de la filosofía que explora la naturaleza y percepción del gusto, estudiando todo tipo de experiencias capaces de producir sensaciones y emociones tanto positivas como negativas (en ocasiones denominadas *categorías*, tales como *fealdad, vulgaridad, belleza, sublime, grotesco*). En esta área del conocimiento se analizan las valoraciones subjetivas a través de críticas y **juicios de valor**, muchas veces emitidos a partir de perspectivas socioculturales, históricas y biológicas. Se relaciona con la filosofía del arte y con las problemáticas específicas derivadas de múltiples expresiones culturales humanas, con su contenido y propiedades, así como con las relaciones que mantienen con otras disciplinas y **modas** (véase **artes plásticas, artes visuales**).

estilo Conjunto de características fácilmente perceptibles que poseen ciertas expresiones y que las distinguen de otras, a partir de una perspectiva, **canon** específico o consolidación histórica. Esta uniformidad en la representación de elementos, el tratamiento de temas y el uso de conceptos puede determinarse como una **escuela** y estar institucionalmente normado, también puede encontrarse prácticamente en cualquier dominio cultural (como la música, la **pintura**, la literatura, el **cine**, los **logotipos**, la gastronomía y la **caligrafía**), con cierto margen para permitir subcategorías y variaciones regionales.

estrategia *NEG* Sistema que consiste en desarrollar planes para la realización de un conjunto de actividades específicas y en tomar decisiones informadas para la obtención de un resultado deseado. Su ejecución implica generar diagnósticos, analizar el *statu quo*, describir claramente los recursos disponibles y la capacidad de integrar diversas tareas de forma lógica siguiendo un plan general. Es un término derivado de la jerga militar, pero está presente en otros ámbitos, como en el lúdico, el deportivo o el de los negocios, y cuenta con aplicaciones específicas en

innovación, emprendimiento, mercadotecnia y publicidad.

estridentismo *ART* **Movimiento** de vanguardia de corta duración y con un marcado carácter multidisciplinar que tuvo particular impacto en la poesía, el **diseño gráfico**, el **grabado** y, en menor medida, la **pintura**. Se presentó sólo en algunas ciudades mexicanas alrededor de 1920 como una respuesta al **futurismo** italiano. Procuraba la modernización urbana e incluía **referencias culturales** propias en el repertorio del grupo de artistas que lo conformaron. Aunque también incluía elementos del **cubismo** y el **dadaísmo**, el contenido de sus **obras** era de corte político, buscando generar (acorde a sus **manifiestos** y **revistas**) un *estruendo* necesario en el acontecer social de México después de la consolidación de la Revolución de 1910.

estructura *DIS* Sistema con el cual se organizan y relacionan las partes principales de un objeto o sistema, así como la **jerarquía** o red incluida en una **composición**. Se utiliza para dar soporte a un conjunto de elementos externos. Cuando posee una influencia en la manera como se disponen sus **formas**, se le conoce como *estructura activa* (véase **trazo regulador**); mientras que se le llama *estructura inactiva* cuando solamente sirve como referencia para su acomodo (véase **retícula**). Se le da el nombre de *formal* cuando se presenta con una estricta rigidez (véase **cuadrícula**), *semiformal* cuando permite variaciones o irregularidades (como en una **columna falsa**), e *informal* cuando no es visible, se ignora o no se aprecia la influencia que tiene sobre el contenido de un diseño cualquiera (véase **modularidad**).

estucado *IMP* Categoría de **papeles** que incluyen un recubrimiento de granos finos en una o en ambas caras, lo que los endurece ligeramente, produciendo una superficie más tersa y lisa. También se conocen como *couché*, *esmaltado*, *recubierto* o *glossy*, los cuales pueden tener **brillos**, calibres, suavidades y niveles de **absorbencia** de tinta distintos. Son empleados comúnmente para **revistas**, **catálogos** y libros de arte o fotografía, en los que la calidad de reproducción de las imágenes es particularmente relevante.

estudio de mercado *NEG* Recopilación organizada de información relativa a un **mercado meta** y las posibles áreas de oportunidad que este presenta, así como supuestos generales acerca del tipo de respuesta esperada al

incluir un nuevo bien o servicio en un entorno particular (conocido en **mercadotecnia** como *plaza*). Este documento incluye información cuantitativa variada, como la **oferta** actual disponible (tanto de productos como de competencias), los canales de distribución y promoción utilizados y los riesgos de asumir dicha iniciativa. Se relaciona con las actividades propias de una **mezcla de mercadotecnia** y ayuda a determinar la **viabilidad** de un **modelo de negocio**.

etiqueta *EMP* Elemento agregado o adherido a un **envase**, **empaque** o **embalaje**, que incluye, además de su **marca**, información acerca del producto, sus propiedades, dimensiones, materiales, **contenido neto** y productor. Es indispensable en los bienes de consumo, con formatos y características visuales muy variadas, mientras que su contenido obligatorio puede variar dependiendo de la legislación y el tipo de producto. La *etiqueta* puede ser de papel, tela, metal o de una película plástica. A su vez, puede poseer posiciones, nombres y funciones particulares (*contraetiqueta* para el reverso o *collarín* para el **cuello** de botellas de vino); y ser producida de forma automática y personalizada (con **códigos de barra** o **códigos QR** empleados para el envío de paquetes), con chips y circuitos integrados (como las electrónicas legibles por dispositivos de identificación de radiofrecuencia [RFID], comunes en la comercialización de ropa o ganado), con propiedades antiestáticas (para componentes electrónicos y piezas), o a partir de códigos cromáticos de seguridad, con señalamientos como *tóxico*, *corrosivo*, *radioactivo*, *inflamable* (en bidones y barriles con sustancias químicas diversas) (véase **marbete**).

etnografía Técnica de investigación antropológica que se enfoca principalmente en el estudio de los aspectos culturales de distintos grupos sociales, inicialmente etnias, tribus y poblaciones aborígenes, aunque ahora se puede aplicar a segmentos poblacionales y **nichos de mercado**. Surgió porque resultaba difícil o imposible establecer una relación comunicativa y entender las razones detrás de las acciones en común de un grupo organizado de individuos y su idiosincrasia. Actualmente, es una alternativa cualitativa a los **estudios de mercado**, donde es posible descubrir y describir detalladamente costumbres, creencias, actividades, formas propias de lenguaje y comportamientos que se producen bajo un **código cultural** específico. De esta forma, es posible adaptar las

actividades, mecanismos y mensajes al comprender mejor (véase *insight*) el segmento poblacional con el que se está trabajando o al que uno se está dirigiendo.

eufemismo Reemplazo deliberado de una palabra o frase ofensiva, agresiva, valorativa o de mal gusto, por una expresión ambigua o menos directa. Es un recurso comunicativo relativamente común para evitar ofender o hacer referencia a aspectos crudos, desagradables o con designaciones peyorativas o despectivas, por medio del uso de formas menos duras y malsonantes. Sin embargo, su uso ligado a lenguajes políticamente correctos y socialmente aceptados resulta ser parte de una práctica conservadora y moralista, por lo que utilizar un *eufemismo* también podría resultar ofensivo en sí, al parecer hipócrita o infantil.

eufonía Cualidad que tienen las palabras para sonar bien y que se consideren como agradables a partir de componentes socioculturales y estéticos. En todos los idiomas existen normas lingüísticas muy específicas acerca de la combinación posible de letras, sílabas y entonaciones dentro de una palabra o frase, pero su aplicación en diseño es particularmente relevante en *namimg* al crear **nombres de marca**. Estos no sólo deben parecer apropiados para el producto o servicio que buscan identificar, sino que deben ser fáciles de pronunciar, sonar bien y el público debe disfrutar decirlos.

eureka Expresión griega que significa literalmente “¡lo he descubierto!”, atribuida al matemático Arquímedes cuando descubrió el principio físico de empuje vertical que experimenta un fluido cuando se sumerge en él un cuerpo sólido. Es un término utilizado actualmente para referirse al efecto producido por un hallazgo significativo o la comprensión súbita de un problema. En **creatividad** se identifica así al momento exacto en el que se obtiene un resultado de forma repentina o se produce una **idea** atractiva (véase **heurística**).

evocación *DIS* Derivada del latín *evocatio*, que significa “convocar” o “llamar”, es la propiedad que tienen algunas palabras, frases, objetos o imágenes para generar una **connotación**, produciendo en el observador una **imagen mental** adicional. Es un recurso muy utilizado en **artes visuales** al hacer **referencias culturales** sutiles, y en el diseño de **logotipos** al buscar que ciertas propiedades intangibles y emociones se

asocian con los **conceptos** y representaciones visuales de una **marca**.

ex libris *HIST* Elemento de carácter visual (en forma de **ilustración**, **emblema** o **símbolo**) empleado para identificar a la persona o institución propietaria de un **libro**. Por lo general, se conforma de un sello o etiqueta adherida al interior de las **tapas** y el término se traduce del latín como “de los libros de”, por lo que se complementa con el nombre del propietario o su **sigla**.

ex profeso *EXT* Expresión en latín para aludir a cualquier acción realizada de forma deliberada, o bien, cualquier objeto o elemento diseñado para un propósito particular. Se utiliza también para hacer referencia al uso de herramientas o instrumentos que responden exclusivamente a una necesidad explícita y específica (lo cual se da con frecuencia en la industria automotriz o aeroespacial) o a la creación individualizada para alguien en particular (como en alta costura).

experiencia de usuario *DIS* Conjunto de percepciones, respuestas y vivencias que presenta un **usuario** al estar en contacto con un producto (*licuadora, motocicleta*), servicio (*tintorería, veterinaria, televisión por cable*), sistema (*reservación de vuelos en línea, solicitud de citas médicas, compra de bonos de inversión*) o entorno (*festival de música, parque de diversiones, restaurant temático*), generando interacciones capaces de producir emociones variadas. Las percepciones son complejas y se pueden estudiar las diferencias entre individuos, **mercados meta**, temporadas y variaciones en el tiempo. A su vez, el **diseño de experiencias** busca asociar un diseño con valores positivos (como eficiencia, **calidad**, disponibilidad, **usabilidad**) y otros relacionados con el servicio (reparabilidad, garantía, atención al cliente o asesoría) (véase **mapa de experiencias**).

exposición 1 *FOT* Cantidad de luz que incide en una película fotográfica analógica o en un **sensor** electrónico, con la que se produce una **toma** fotográfica. Una *exposición* correcta se genera por la combinación ideal de tres factores: la **velocidad de obturación**, la **apertura del diafragma** y la sensibilidad del **ISO**, factores que al presentarse de forma equilibrada podrán evitar una **subexposición** o **sobreexposición**. **2** *ART* Evento de corta duración y, por lo general, de carácter público, donde se muestran **obras** de interés histórico, científico o artístico seleccionadas a partir de un tema

o concepto. Según su intención o naturaleza, la *exposición* puede recibir denominaciones técnicas muy específicas, tales como *retrospectiva*, *polivalente*, *interactiva*, *itinerante*, o hasta convertirse en parte de la colección permanente de un museo.

exposímetro *FOT* Dispositivo capaz de medir con precisión la cantidad de luz existente en una escena y que ayuda a determinar la **exposición** correcta para una **fotografía**, indicando datos como la **apertura** del **diafragma** y la **velocidad de obturación**. Al igual que otros aparatos capaces de medir **radiación**, **iluminancia** o absorción de luz, se trata de un *fotómetro* especializado y es parte integral de casi todas las **cámaras** actuales; sin embargo, cuando se trata de un dispositivo independiente, es posible medir con mayor precisión la **luz incidente** y la **luz rebotada** en un objeto o sujeto por retratar.

expresionismo *ART* Término empleado para designar un conjunto de muestras artísticas, literarias, arquitectónicas y musicales que admiten la idiosincrasia como un factor determinante para el carácter y contenido de una **obra**. La interpretación personal de la realidad que se distingue ampliamente de las demás es la única característica detectable en común, aunque esto implique cierta deformación y favorezca un grado de subjetividad mayor. El nombre de este **movimiento** sirvió como una alternativa a las designaciones difíciles de integrar bajo un solo **estilo** (etiquetadas de forma temporal como **postimpresionismo**) y se emplea para referirse a un grupo de artistas consolidado en Alemania entre 1905 y 1920. Alrededor de esta tendencia surgieron iniciativas personales y grupales (como *Die Brücke*, “el puente”, y *Der Blaue Reiter*, “el jinete azul”), en las que se cubrieron temas grotescos, violentos, fantásticos, de alienación y angustia humana, buscando retratar temas de interés temporal (véase *zeitgeist*), cuya **contemporaneidad** con la Primera Guerra Mundial fue fundamental. En contraste con la reproducción idealizada de la realidad, característica del **impresionismo**, se conformó como una reacción sin censura y recibió, a su vez, reacciones posteriores, como la *Neue Sachlichkeit* (conocida en español como **nueva objetividad**), que criticaba el abuso de la **textura** y el contraste cromático, así como la exagerada subjetividad, la cual también estuvo presente en el **cubismo** y el **futurismo**.

expresionismo abstracto *ART* Término acuñado por el crítico

norteamericano Robert Coates, en 1946, para referirse a una vaga colectividad de artistas (a veces denominada **Escuela de Nueva York**) que, aunque nunca se consolidó como un frente unido con un estilo común, mostró trabajos que evitaron exitosamente los límites previamente definidos por lo **figurativo**, a través de demostraciones subjetivas (de ahí la etiqueta de *expresivo*), de carácter monumental y sublime, que trataron el **lienzo** como un espacio de ejecución y no de reproducción. Cada uno de estos artistas respondió de forma particular a un momento de mucha conmoción socioeconómica y política (provocado por la Gran Depresión y la Segunda Guerra Mundial), por lo que, en vez de reproducir objetos o analizar eventos específicos, buscó cómo generar un lenguaje totalmente independiente al **arte moderno** europeo y cómo encapsular el *zeitgeist* norteamericano. Bajo la designación de *expresionistas abstractos* se incluyen figuras destacadas, como Arshile Gorky, Adolph Gottlieb y Clyfford Still, quienes también participaron en iniciativas como el **action painting** (visible en lo espontáneo de artistas como Jackson Pollock o Willem de Kooning) y el **color field** (notorio en las atmósferas de Mark Rothko y en la espiritualidad de Barnett Newman).

extensión 1 *GEOM* En su connotación más básica, se emplea como sinónimo de **longitud**, refiriéndose a la distancia que ocupa algo al proyectarse sobre alguna superficie o eje. **2** *LING* En el contexto del lenguaje y los conceptos se refiere a la posible función abarcadora con la cual se utiliza un término, permitiendo englobar todas las ideas relacionadas. Por ejemplo, *color* se extiende a *carmin*, *rosa viejo* o *naranja seguridad* de la misma forma que *mamífero* incluye *ballena*, *ciervo* y *lobo*. En diseño es común que el término *logotipo* se extienda para referirse tanto a **marcas** como a **emblemas**, **logosímbolos**, **monogramas** o **símbolos marcarios**, aunque técnicamente sean distintos.

extensión de línea *MKT* Estrategia que consiste en el desarrollo de productos nuevos con presentaciones, tamaños, colores, sabores o ingredientes diversos, pero dentro de la misma categoría general, empleando la misma **marca**. Se da en una gran variedad de artículos, como vehículos o medicamentos, que elaboran distintas *líneas de productos*. Por ejemplo, se da en **nombres de marca** como *Dove*, *Colgate* y *Pantene*, que se utilizan para *desodorantes* y *crema para la piel*, *enjuague bucal* o *cepillos de dientes*, *acondicionador* y *gel*,

respectivamente, aunque al inicio sus mercancías principales eran otras.

extensión de marca *MKT* Recurso que implica el uso de una **marca** conocida y bien establecida sin variaciones en nuevos mercados o industrias diferentes. De esta forma se ahorran recursos, aprovechando el **posicionamiento** obtenido previamente y evitando la necesidad de desarrollar una nueva marca desde el principio. Sin embargo, esto también supone riesgos al nombre original por la incertidumbre de la respuesta en los sectores nuevos. Algunos ejemplos de esta estrategia son los siguientes: *General Electric* (que emplea la misma marca para *motores eléctricos, servicios financieros, armamento y electrodomésticos*), *Mitsubishi* (usada para *automóviles, servicios bancarios, productos químicos, telecomunicaciones y construcción naval*) o *Bic* (**nombre de marca** utilizado para comercializar *encendedores, artículos de papelería y rastrillos*).

extracto *EDIT* Recurso habitual en el diseño de **revistas** para destacar una frase del texto, pero con un tratamiento visual o tipográfico diferente. Es común repetir un texto breve en una **columna falsa** o en un módulo entre dos columnas para hacer más atractiva una cita o un dato relevante. También se emplea en las **contraportadas** de **libros** impresos y en novelas para ejemplificar el estilo de narración o destacar un pasaje.

extranjerismo *LING* Palabra o expresión empleada en un idioma, pero que debe su origen a otro. Puede recibir nombres específicos dependiendo de su origen (tales como *anglicismo, galicismo, helenismo, latinismo, germanismo*, entre otros) y poseer distintos niveles de adopción, por lo que se puede utilizar en su forma original (como *chef, flash, boom, baguette, chalet*) o con alguna adaptación (como *bulevar, clóset, folclor, coñac, kermés, yogur*).

F

facsimil *IMP* Derivado del latín *fac simile*, “hacer parecido”, es la **reproducción** casi idéntica de un documento. Esta práctica era muy común en la generación de **manuscritos iluminados** y en el calcado de mapas para la exploración naviera. Gracias a técnicas de reproducción altamente fieles, como la **fotografía** o la **xerografía**, es posible hablar de una *edición facsimilar* para referirse a obras que son publicadas con la **caligrafía casual** del autor o a las copias exactas de los libros **incunables**. También se emplea el término para referirse a los **sellos** que se elaboran a partir de la **firma** de una persona, ya sea para reproducirla muchas veces (como en los autógrafos) o para que sea posible aprobar documentos por un tercero autorizado.

factibilidad *NEG* Nivel de probabilidad con el que se pueden alcanzar los objetivos de un **proyecto** según la disponibilidad de recursos, la claridad del **plan** y la recopilación de información relevante. Para determinar lo anterior se realiza un *estudio de factibilidad*, documento que corrobora el acceso a elementos materiales, recursos humanos e información financiera (a lo que se pueden sumar aspectos logísticos, socioculturales y de **sostenibilidad**), el cual ayuda a establecer si es posible cumplir las metas determinadas de acuerdo con el tiempo disponible y las características exigidas.

factor tipográfico *TIP* Cantidad de **caracteres** que es posible acomodar dentro de una medida asignada (por lo general una **pulgada**) para calcular el total de caracteres que cabrán en una **columna** o en una **caja tipográfica**. A partir del valor numérico obtenido, este deberá multiplicarse por el ancho de la columna para conocer el factor total y elegir una **fuentes** adecuada al momento de hacer la **diagramación**.

fade *CIN* Recurso utilizado en **cine** para producir un tipo de **disolvencia** empleado como transición desde o hacia un **cuadro** vacío. Es decir, es posible iniciar desde una secuencia vacía hacia una imagen (*fade-in*), o cerrar al llevar la **toma** desde una imagen que se desvanece hacia un cuadro vacío (*fade-out*). Cuando la secuencia termina en un cuadro negro se puede ocupar el término *fade to black*.

faja *IMP* Tira angosta de papel que se coloca alrededor de un producto con fines promocionales o informativos. En el caso de libros, suele incluir **reseñas** o **extractos** de la obra; mientras que en el **diseño de empaque** se utiliza para agrupar varias unidades, tal como lo hace una **envoltura retráctil**. En inglés recibe el nombre de *belly-band* cuando se emplea por encima de las **sobrecubiertas** de libros usados, y en japonés se usa el término *obi* cuando se coloca sobre revistas o **mangas** para ocultar parcialmente su contenido.

falsa *EDIT* También conocida como *falsa portada* es la inserción que puede aparecer múltiples veces a lo largo de un documento para dividir el contenido de una **obra** en secciones, partes o capítulos. No debe confundirse con **portadilla**, la cual aparece al inicio de una publicación sólo una vez y con menos información que la **portada**.

familia *TIP* Conjunto de **variaciones tipográficas** derivadas del **diseño tipográfico** de una **fuerza**, con características formales similares, pero que presentan diferencias en su **peso** y diseño. Cada *familia* puede componerse sólo de un ejemplo o extenderse a esquemas muy complejos que incluyen múltiples variaciones muy precisas (véase **espécimen**).

familia de producto *MKT* Término utilizado tanto en **diseño de empaque** como en **mercadotecnia** para referirse a los bienes disponibles para un **mercado meta** que poseen características comunes de la **mezcla de mercadotecnia** en productos comercializados bajo el mismo **nombre de marca**, pero con ligeras variaciones en su presentación, tamaño, color, sabor, etcétera. Por ejemplo: *Doritos Nacho*, *Doritos Pizzerola*, *Doritos Diablo*, *Doritos Xtra Flaming Hot*, que pertenecen a la misma familia (véase **extensión de línea**, **extensión de marca**).

fan art *EXT* Conjunto de reinterpretaciones visuales que, por lo general, se elaboran en forma de **ilustraciones**, aunque también se presentan como disfraces, tatuajes, **memes**, videos, **carteles**, etc., que son realizados por admiradores del trabajo de un tercero, a manera de tributo o parodia. La inspiración de estas creaciones puede nacer de libros, **historietas**, películas, **manga**, **anime**, videojuegos o series de televisión, o bien, de músicos, celebridades o personajes famosos. En español, el término se traduce como “arte hecho por fanáticos”, los cuales pueden sentirse identificados o atraídos por una gran variedad de elementos fantásticos o

sobrenaturales, temáticas políticas, personajes literarios, entre otros. Estas **obras** derivadas suelen distribuirse de forma gratuita porque se producen sin la autorización del titular de los derechos (véase *[creative commons](#)*).

fanzine *EDIT* Publicación independiente de carácter no oficial, producida de forma artesanal y con bajo **presupuesto** por entusiastas para difundir artículos y noticias de cierto tema o interés. Se solían emplear soluciones prácticas para su desarrollo (como el uso de máquinas de escribir o la **xerografía**) con una distribución reducida y dirigida a un **público objetivo** específico. Su origen no es claro, pero se relaciona históricamente con las **revistas** publicadas alrededor de **manifiestos** artísticos, con los **mangas** autopublicados de naturaleza satírica o erótica (llamados *dōjinshi*), con las novelas cortas o los **fascículos** de literatura prohibida, con los **panfletos** pornográficos clandestinos (conocidos como *Tijuana bibles*) y con los de la escena *punk* británica.

fascículo *EDIT* Cada una de las unidades de una publicación seriada que se distribuye en partes para economizar su distribución. Esta práctica era común en el siglo XVII, particularmente en obras literarias desarrolladas en capítulos, modalidad que después se hizo habitual en colecciones de libros, guiones de teatro, enciclopedias y, más adelante, en **historietas** o radionovelas. A diferencia de un ejemplar o un número de **revista** que funcionan de forma independiente entre sí, el fascículo es parte de una obra mayor. Está relacionado con el **folleto** de bolsillo conocido como *chapbook*, popular en Inglaterra entre los siglos XVI y XIX, distribuido por vendedores ambulantes y de carácter efímero.

faux bold *TIP* **Variación tipográfica** también conocida como *negrita falsa* que es producida por algunos programas informáticos y consiste en la manipulación poco cuidadosa y artificial del **peso** de una **fuerza**. Se sugiere no emplear esta característica porque puede generar problemas de **legibilidad**, sobre todo en **puntajes** bajos; en su lugar es posible usar otra **familia** que incluya todas las variaciones necesarias.

fe de erratas *IMP* Inserción a manera de nota o lista que se hace en una publicación impresa para advertir de los errores identificados en números anteriores. Es común que se recurra a ella en publicaciones como **revistas** y **periódicos**, que tienen procesos apremiantes y ediciones donde se corre el riesgo de que no se haya revisado el texto de manera apropiada. En

teoría, este recurso es innecesario cuando se realiza una **corrección de estilo** o **corrección ortotipográfica** correcta.

fetiché *PSIC* Elevado grado de fascinación u obsesión de una persona por utilizar un objeto cualquiera, el cual se hace evidente por la intensidad, frecuencia o relevancia simbólica que se le da a dicho uso. Esta atracción suele ser poco racional y no estar justificada por la calidad, la importancia, la fineza o la utilidad del producto, sino por el alto nivel de **deseabilidad** que desata. El nombre deriva del latín *facticius*, que significa “artificial” o “fabricado”; se ocupaba para referirse a la atribución injustificada de propiedades sobrenaturales a objetos ceremoniales. Actualmente, se entiende como la aportación exagerada de importancia a objetos físicos (véase **coleccionismo**), pero sobre todo al conjunto de prácticas de índole sexual que pueden llegar a producir una fijación o un trastorno psicológico, y que suelen manifestarse visualmente en el **diseño de moda**, el **cine** y las **historietas** como parte de un **estilo** particular.

figura *DIS* Representación de un elemento cualquiera que se distingue del **fondo** y de otras *figuras* gracias a su **contorno**. Por lo general, esta delimitación no se concibe como una **línea** compleja, ya que al presentarse de forma cerrada se interpreta como un cuerpo **plano** de dos dimensiones (véase **cerramiento**). Dependiendo de su configuración particular puede recibir nombres específicos (véase **triángulo**, **cuadrilátero**) y categorizarse en: *regular*, cuando sus partes presentan cierta relación de equidistancia hacia el **centro** y al menos dos de sus **lados** miden lo mismo o la regularidad de sus **vértices** hacen que se dé algún tipo de **simetría**; *irregular*, cuando no guarda relación matemática entre sus partes marcadamente desiguales, exhibe **ángulos** disímiles, tiene cierto grado de **concavidad** y cuenta con un **área** difícil calcular porque presenta condiciones inusuales que no permiten el uso de fórmulas establecidas; *curvilínea*, que se produce al combinar líneas rectas y curvas, como en el caso del semicírculo, los arcos, los **segmentos** y cualquier tipo de **sector**; *orgánica*, que aunque puede construirse con un alto grado de complejidad geométrica (como *árbelo*, *mandorla*, *creciente*, *cuadrilóbulo*, *corazón*, *astroide*, *cardioide*), empleando múltiples segmentos y curvas libres, se percibe como una forma natural y fluida; y, *accidental*, obtenida desde fragmentaciones, **manchas**, escurrimientos o salpicaduras completamente

azarosas e imposibles de calcular o reproducir (véase **forma**).

figura retórica *RET* Conjunto de recursos del lenguaje, donde se ve afectada la función de **denotación** que tienen las palabras, ya que se emplean y combinan para alterar su significado y generar una variedad de efectos estilísticos y comunicativos capaces de recalcar, sugerir, persuadir, exagerar, abreviar, etcétera. Aunque existen cientos de figuras y **tropos**, la mayoría son obviados en **diseño gráfico** y **comunicación visual** por no poder “traducirse” a un lenguaje visual y sólo resultar útiles en la métrica, en la fonética y en la literatura. Sin embargo, en arte, **cine**, **cartel** y **publicidad** es común encontrar ejemplos en los que se emplean las siguientes *figuras retóricas*: **alegoría**, **alusión**, **analogía**, **antítesis**, **antonomasia**, **elipsis**, **hipérbole**, **lítote**, **metáfora**, **metonimia**, **mímesis**, **oxímoron**, **perífrasis**, **reticencia** y **sinécdoque**; muchas veces de forma inadvertida, pero en otras como un ingenioso empleo de recursos comunicativos.

figura-fondo *PSIC* Principio o ley de la teoría psicológica de la **Gestalt** que se establece a partir del hecho de que no es posible percibir ningún elemento como **figura** y como **fondo** a la vez. Por ello, se produce este efecto cuando hay problemas en la percepción o alteraciones en la organización natural de los objetos, es decir, cuando el fondo participa de forma activa en la conformación de la figura, envolviendo y determinando cómo se presenta, alternando dónde se centra la atención; o bien, cuando la figura se manifiesta de forma *negativa*, dejando un vacío que se interpreta como un elemento activo en la **composición**. Cuando se muestran estímulos de igual intensidad, por la poca **nitidez** y **claridad** entre ellos, resulta más difícil asignarles una **jerarquía** de dominancia natural y se duda acerca de lo que se ve; así, la asignación de roles puede alternarse a criterio, como ocurre en la famosa *Copa de Rubin*, desarrollada por el psicólogo danés Edgar Rubin en 1915, que tiene más de una interpretación.

figurativo *ART* Todo aquello que se produce a través de una imagen (o sugiere una **imagen mental**) y que presenta cierta semejanza o relación con un objeto o entorno real. De esta forma, toda representación *figurativa* necesariamente presenta cierta **analogía** a partir de un concepto original (véase **arte figurativo**, **abstracción**).

filete *IMP* Línea blanca que aparece en zonas sin entintar, por lo regular en las orillas de páginas impresas. Se considera como un error producido por un **rebase** insuficiente o por un desajuste en las **marcas de registro** al momento de recortar o guillotinar una impresión.

filigrana (véase **marca de agua**).

filtro *FOT* Tipo de **lente** independiente que se presenta como un disco delgado y que se superpone al **objetivo** por medio de una rosca, siempre y cuando el **diámetro** sea compatible. Estos sencillos dispositivos ópticos sirven para permear el **brillo** de los haces de luz visible, absorber rayos **ultravioleta**, afectar deliberadamente el cromatismo, compensar los **efectos** de distintos tipos de luz o acentuar el contraste de los objetos. Originalmente eran empleados en la **fotografía de paisaje** o como adaptaciones para el **flash**, pero en la actualidad son instrucciones o **plugins** dentro de un **editor de imágenes ráster** que hacen operaciones matemáticas para mejorar sutilmente las **fotografías** o alterar de forma artificial los resultados como parte fundamental de la **postproducción**.

firma *DIS* Inscripción realizada deliberadamente sobre un documento u objeto (véase **cuadro**) para denotar la propiedad o autoría de algo, por lo general a través de una **marca** manuscrita consistente y no de forma mecánica, como en un **sello**. A diferencia de un **monogramas**, esta no tiene que ser sintética, sino un ejemplo de **caligrafía gestual** que sólo su autor pueda realizar. En teoría, su representación particular evita falsificaciones o atribuciones apócrifas, sobre todo en **contratos** y documentos legales donde, además de identificar a las partes, sirve para autorizar o proveer evidencia de un consentimiento informado. Puede incluir el nombre completo, apellido o **pseudónimo** de un individuo escritos con un gran **atractivo visual** (como la ocupada por John Hancock, destacado firmante de la constitución norteamericana), adaptarse a distintas técnicas (como la de Pablo Picasso, que aparece en **pintura**, escultura, **grabados** y dibujos a **lápiz**), o permitir transformaciones gráficas para funcionar como **logotipo** (caso que se da con las *firmas* de Henry Ford, Walt Disney, Oscar de la Renta, entre otras).

flash 1 *FOT* Dispositivo electrónico que puede aparecer como parte integral de una **cámara** o como un accesorio independiente montado en la **zapata**, capaz de producir destellos ultrarrápidos de **luz artificial** que permiten

capturar elementos en movimiento o compensar de forma automática la falta de luz en una escena. Su uso correcto implica un desarrollo técnico particular, en adición al manejo fotográfico tradicional, y es de gran importancia en la **fotografía de estudio**, donde se puede sincronizar más de una unidad a la vez sin conexión física a la cámara. **2 PUB** Recurso empleado en el **diseño de empaque**, **anuncios** de televisión y **publicidad** en revistas con fines promocionales o para resaltar alguna novedad. Se le llama así porque se diseña en forma de estrella de muchos picos o como destello, y suele aparecer como **calcomanía** superpuesta al **diseño gráfico** original e incluir el **precio** o descuento temporal con leyendas como *precio especial, oferta limitada, 2 × 1, ahora con más producto*, entre otras.

flexografía IMP **Sistema de impresión** que se basa en el mismo principio de estampación de los **sellos**, donde se emplea una **plancha** flexible de algún polímero resistente con los diseños a reproducir en **altorrelieve**, aplicando la tinta sólo en las áreas elevadas que tendrán contacto con el **soporte**. Este tipo de imprentas permiten disponer los rodillos apilados, en línea, o con un tambor central de gran tamaño para impresiones monocromáticas y pueden alcanzar grandes velocidades, lo que se traduce en bajos costos. En estas máquinas destaca la presencia de un *rodillo anilox*, componente cerámico o de metal en el que se produce una **malla** de celdas hechas por líneas micrograbadas con láser dispuestas en diagonal y entrecruzadas, el cual sirve para regular con mucha precisión la tinta transmitida. El sistema nació hacia 1920, pero fue hasta la década de 1990, cuando se desarrollaron polímeros de alta resistencia, prensas de muy alta calidad y transferencias directas a plancha (véase **CTP**), que pudo obtener grandes variedades tonales e impresiones multicromáticas que emulan la **litografía** y el **offset**. Las tintas de baja **viscosidad** que emplea y los tiempos de secado rápido que implica lo conforman como una opción más económica.

floritura TIP En **diseño tipográfico** se entiende como cualquier elemento que se agrega de forma poco natural al trazo de un **carácter**, sin tener una función comunicativa específica y sin formar parte de la **anatomía del tipo** tradicional de una **fuente**. Este tipo de adornos superfluos, rebuscados e innecesarios aparecen muchas veces en variaciones de **glifos** en formatos **OpenType**, los cuales suelen ser empleados en títulos o estilizaciones de

nombres.

flyer (véase volante).

focus group *EXT* Técnica de investigación empleada en mercadotecnia y publicidad, la cual consiste en organizar una conversación guiada por un moderador con una muestra de individuos para obtener opiniones valiosas y puntos de vista diversos acerca de un tema. Aunque no produce evidencia científica, resulta útil para explorar cómo se percibe un producto, servicio, nombre de marca o diseño, generando una discusión espontánea y casual con posibles usuarios futuros, cuya retroalimentación puede ser de gran ayuda para replantear propuestas y hacer ajustes. Específicamente consiste en reunir a un pequeño número de voluntarios en un ambiente confortable para plantearles preguntas abiertas y neutrales acerca de un tema no muy específico, haciéndoles saber que su opinión es importante, profundizando lo suficiente, pero sin intentar persuadirlos de que cambien de opinión; se debe mantener una discusión enfocada sin presionar a los presentes y procurar equilibrar las participaciones. Es importante contar con el consentimiento de los involucrados (a pesar de que en ocasiones se hace de forma anónima) para poder emplear las respuestas y los resultados de la forma deseada. Las conversaciones suelen ser observadas en directo, grabadas o documentadas para permitir su análisis futuro.

folio *EDIT* Indicación numérica que señala el orden de las páginas de un documento, la cual permite ubicar la información requerida a partir de una tabla de contenido; su nombre proviene de “hoja” en latín, por lo que en ocasiones se emplea como sinónimo de página. En los periódicos, la foliación es muy visible y aparece en la parte superior, mientras que en los libros suele incluirse con un puntaje reducido y al pie de la página; en obras extensas o con múltiples secciones (como diccionarios o enciclopedias) se utiliza un esquema mixto con números romanos para las hojas previas al índice y números indoarábigos para el cuerpo de texto. Por convención occidental, se comienza a enumerar desde la primera página impresa (por lo general la portadilla) haciendo que las páginas derechas (conocidas como recto) tengan siempre una numeración impar y las izquierdas (páginas verso) una par. Por su parte, en las revistas es común que las divisiones interiores (véase falsas) y los anuncios presenten *folio ciego*, lo que implica que no se vea el número impreso,

pero sí se contabilice como parte de la publicación. El término *folio* también se usa para referirse a una secuencia numérica única impresa individualmente en cada pieza, como la que viene en los números de serie de los billetes, los códigos para cheques o los boletos de lotería (véase **caja tipográfica, satélites**).

folleto *EDIT* Publicación impresa no periódica y de distribución gratuita, con fines informativos o publicitarios. Sus formatos son variados y se pueden utilizar diferentes técnicas de impresión y encuadernación para sus acabados, siempre y cuando no excedan (según la UNESCO) las cuarenta y ocho páginas.

fondo *FOT* Área que aparece en una escena por detrás del objeto o sujeto de interés, opuesta a un **primer plano** y que conforma el resto de una imagen. En la **composición** fotográfica puede cumplir una función comunicativa cuando se presenta una amplia **profundidad de campo**, permitiendo enfocar con claridad los objetos más lejanos o reducir dicha profundidad de forma deliberada para que aparezca con cierto grado de **desenfoque**.

forma *GEOM* Es cualquier cuerpo geométrico que sugiere o presenta **volumen**, aunque no sea de tres dimensiones. Puede ser sólido, capaz de ocupar un lugar en el espacio, y se puede formar a partir de **figuras** geométricas regulares con múltiples caras planas, también conocidas como *poliedros* (como *cubo, octaedro, icosaedro* y otros *prismas* y *pirámides* denominados *sólidos platónicos* o *perfectos*); con cierta curvatura (como *cono, cilindro, esfera* o *toro*); con alguna propiedad semirregular (conocidos como *sólidos arquimedianos*); o con múltiples fragmentaciones que les dan forma de estrellas complejas. Como manifestación gráfica no sólo se traza o delinea, sino que requiere recursos visuales y plásticos para su representación, como **color**, **borde**, **textura**, **perspectiva**, **sombra** o **degradado**, que lo hacen un compuesto de elementos distintos que se superponen.

formación *EDIT* Actividad propia del **diseño editorial** que originalmente consistía en la tarea manual (hecha por un *formador*) de alinear, distribuir y colocar los tipos móviles en líneas para la elaboración de **originales mecánicos**. En la actualidad, consiste en la importación o vaciado de un texto dentro de **cajas tipográficas** previamente diseñadas en las etapas de **maquetación** y **diagramación**, lo cual se debe hacer con cuidado y

minuciosidad en un **programa de maquetación**.

formato *DIS* Es la relación de **proporción** que mantiene un **soporte**, el cual se determina tanto por sus **dimensiones** totales como por la **orientación** con la que se presenta (*horizontal* o *vertical*). Estos factores son los que determinan los límites de una **obra** o **composición**, tanto en **pintura** como en **grabado**, **fotografía** o **dibujo**. El término también se utiliza para establecer el tamaño de un **periódico** (*berliner* o *tabloide*), así como el de un negativo fotográfico (*110, 35 mm, 6 × 6*), el tipo de largometrajes para cine o video (*IMAX* o *super 8 mm*), o las propiedades físicas de una pantalla (véase **resolución**).

formato de archivo *TEC* En informática, se refiere a la **codificación** estándar con la que se almacena información digital en un archivo para computadora. Este determina como se guardarán los datos provenientes de distintos medios (tales como texto, pixeles, señales de audio, programas ejecutables, videos, entre otros), los cuales pueden ser distinguidos a partir de la extensión (de entre uno y seis caracteres) que posea el nombre del archivo (tales como *AU, EXE, AZW3, PSD, DWG, AI, AIFF, HTML, M4V*) y, con ello, el programa necesario para su ejecución.

formato de papel *IMP* **Dimensiones** y **proporciones** fijas con las que se comercializa el **papel**, generadas desde grandes **pliegos** y definidas por dos sistemas de **unidades de medida** distintos: el **sistema métrico decimal** y el **sistema imperial**. El métrico decimal es el más empleado en todo el mundo y se define a partir del estándar **DIN** 476 (y el **ISO** 216), el cual establece tres series principales de tamaños de papel: A, B y C. La serie DIN A inicia con el A0, que es un formato de papel en forma de rectángulo áureo y mide 1 m², mientras que el resto de la serie se define a partir de mitades sucesivas: así el A1 mide la mitad que el A0, y el A2 la mitad del A1, etcétera. En esta serie destaca el A4 (210 × 297 mm), usado para papelería. La serie B es de tamaños intermedios, en la cual destaca el B5 (176 × 250 mm), empleado en todos los pasaportes; mientras que la serie C es utilizada para sobres. Por su parte, el sistema imperial o *formato anglosajón* es el definido a partir de **pulgadas** y las fracciones de estas, con nombres como *carta* (8.5 × 11”), *oficio* (8.5 × 14”), *tabloide* (11 × 17”) y *media carta* (8.5 × 5.5”). En este sistema existen nomenclaturas para los dobleces en la industria del periódico, sobre todo en Inglaterra, pero actualmente están casi en desuso.

forro (véase **cubierta**).

fotocomposición *IMP* Sistema obsoleto empleado en **diseño editorial** que permitía realizar la **maquetación** y la **formación** de texto directamente sobre una película transparente (de forma similar a los **originales mecánicos**) que después se **exponía** sobre papel fotográfico o película fotosensible procesada químicamente, como en la **fotografía análoga**. Este sistema de impresión surgió originalmente en 1947 y empleaba una máquina que proyectaba luz a través de distintos juegos de **lentes** con diferentes aumentos, con lo cual se variaba el **cuerpo** de los caracteres. Sin embargo, al emplear frágiles negativos fotográficos para construir el texto, era común cierto grado de deformación cuando se realizaban las ampliaciones.

fotografía *FOT* Tecnología documental práctica, así como forma de arte y técnica de experimentación creativa que permite la creación de imágenes a través de la captura de luz en un medio permanente, con el uso de una **cámara** que contiene un **lente** capaz de concentrar los haces lumínicos para proyectarlos en un **soporte** fotosensible. Su nombre deriva de las raíces griegas *photos* y *graphé*, lo cual se traduce como “dibujar con luz”, y se ha mantenido desde su inicio en constante desarrollo: desde la *camera obscura*, pasando por su uso como dispositivo de ayuda para el dibujo o como curiosidad óptica, y por la utilización de emulsiones químicas en placas de metal y vidrio incapaces de fijar imágenes, hasta el surgimiento de numerosos procesos relativamente efectivos (como el *colodión*, el *daguerrotipo* y la **cianotipia**) a principios del siglo XIX, que redujeron el **tiempo de exposición** necesario para la obtención de imágenes. Hacia 1876 surgió la **película** fotográfica, primero de nitrocelulosa altamente inflamable y, después, como un medio plástico que servía de soporte para una emulsión gelatinosa con microcristales de haluros de plata sensibles a la luz, con partículas de tamaños variados responsables del **grano** y la sensibilidad (véase **ISO**), que define la **fotografía analógica**. En la década de 1970 nacieron los primeros avances electrónicos que buscaban reemplazar los procesos químicos por medios inicialmente magnéticos y después digitales, dando paso a la **fotografía digital** comercialmente viable a principios de la década de 1990.

fotografía aérea *FOT* Aplicación práctica de la **fotografía**, generada a

través del uso de **cámaras** montadas en medios aéreos, inicialmente en globos aerostáticos, después en aeroplanos y vehículos aéreos diversos y, más recientemente, en drones y satélites (aunque a veces se conoce como *fotografía orbital*). Es empleada en la investigación científica, el desarrollo urbano, la documentación e investigación de objetivos militares, así como en actividades con fines recreativos y de promoción turística, principalmente.

fotografía analógica *FOT* Técnicas, procesos y resultados obtenidos a través del uso de **cámaras** de **fotografía** que empleaban rollos o carretes de **película**, así como principios físicos y químicos para su desarrollo. Independientemente de su **formato** o intención, después de la captura se requería el revelado, la fijación, el lavado y el secado para la proyección subsecuente del negativo en una máquina ampliadora sobre un **papel** fotográfico fotosensible, mismo que también requería un procedimiento similar. Este proceso casi artesanal fue utilizado en periodismo, arte y estudios sociales, pero no resultaba práctico ni asequible para el público general.

fotografía científica *FOT* Denominación que se le da al conjunto de aplicaciones y avances tecnológicos realizados para la captura de imágenes con fines de exploración y documentación de temas de interés para ciertas ciencias (como astronomía, microbiología, oceanografía, medicina o física), a través del uso de **objetivos** y **cámaras** adaptadas para ser empleadas en submarinos, satélites o microscopios. Esta *fotografía* ha sido fundamental para la comprobación de teorías, la demostración de principios y la democratización del conocimiento; las necesidades específicas de cada disciplina y las características del **medio** donde se utiliza han llevado a la adaptación tecnológica para la producción de fotografías subacuáticas, ultrarrápidas, microscópicas (llamadas *micrografías*) o térmicas (para la captura de luz **infrarroja** y **ultravioleta**) que no sería posible lograr con cámaras de uso cotidiano (véase **macrofotografía**).

fotografía de estudio *FOT* Especialidad de la fotografía realizada en condiciones de mucho control sobre el acomodo, la posición y la interacción de los objetos y sujetos con múltiples fuentes lumínicas, como **reflectores**, **difusores** y **flash** (véase **luz de estudio**), lo que produce resultados de gran calidad técnica y con efectos variados. Es empleada

para la creación artística y la obtención de **retratos**, así como para la fotografía gastronómica, de moda, *glamour*, *boudoir*, de productos para catálogo, entre otras.

fotografía de paisaje *FOT* Actividad **fotográfica** empleada para la documentación y captura de grandes muestras de espacios naturales, que pueden o no incluir elementos creados por el hombre, denominada como *paisaje natural, rural o urbano*, según corresponda. En ella, se suelen destacar las características propias del lugar con nula o poca presencia humana, pues la participación de las personas es de mínima relevancia para la **composición**. Además de sus propósitos artísticos y documentales, esta *fotografía* posee una valiosa función comunicativa y un reto técnico importante, ya que debe ser capaz de captar la esencia del lugar, ayudando a *transportar* al observador y no sólo *retratando* una escena.

fotografía digital *FOT* Actividad y tecnología de creación de imágenes que emplea **cámaras** de **fotografía** y una amplia variedad de dispositivos electrónicos (particularmente teléfonos móviles) capacitados para dicho propósito. Las **tomas** se realizan al capturar luz en un **sensor** fotosensible, a través de un pequeño **lente** y transformando la información por medios electrónicos en señales **codificadas**, almacenando dicha información en archivos digitales, normalmente en medios físicos extraíbles. De esta forma, la información puede compartirse entre dispositivos o descargarse en computadoras para su visualización, almacenaje o **postproducción**.

fotografía documental *FOT* Conjunto de actividades propias de la investigación antropológica y etnográfica, de periodismo tanto político como deportivo, de guerra y aventura, que emplea la **fotografía** como herramienta primordial para la generación de expedientes y documentos de valor humano, que suelen acompañar reportajes, crónicas o entrevistas. Se considera a William Simpson, Roger Fenton y Carol Szathmari los pioneros del género de guerra, y a Dorothea Lange y Jacob Riis los impulsores de la fotografía como arma de denuncia de las condiciones sociales en que viven algunas personas. Como profesión no sólo es peligrosa, sino que existe un delicado componente de ética involucrado (sobre todo en el género policiaco) que no se ve en otras prácticas, ya que la mera presencia de un fotógrafo altera la escena; o bien, llega a provocarse que las fotografías luzcan exageradas o, incluso, montadas de forma artificial debido a la competitividad entre distintos medios.

fotograma *CIN* Es cada una de las **tomas** en forma de **fotografía** que conforman una cinta de **película** para **cine** (donde se conoce como *action still*), las cuales, proyectadas sucesivamente a una determinada velocidad (véase **fotogramas por segundo**), generan la ilusión de movimiento. También se les llama así a las imágenes extraídas de una película que son empleadas para hacer referencia a ella en **reseñas** de **revista**, mientras que en los sistemas de televisión o video digital es más común el uso del término **cuadro** como equivalente.

fotograma clave *TEC* Conocidos en inglés como *keyframe*, son los momentos o **cuadros** de particular importancia en **animación** o **cine**, pues señalan el inicio o término de un movimiento o secuencia. Aunque también se trata de imágenes fijas, funcionan como **punto de referencia** para determinar la frecuencia con la que aparecen en una secuencia, o bien, el número de cuadros que existe entre cada uno de estos *fotogramas clave*. La animación emplea el recurso conocido como **tweening**, donde el sistema genera de forma automática los cuadros necesarios para llevar a la imagen de un *fotograma clave* a otro.

fotogramas por segundo *CIN* Unidad de medida que expresa la frecuencia con la que aparecen imágenes o **fotogramas** en este margen de tiempo determinado. Abreviado como *FPS* (del inglés *Frames Per Second*), es la capacidad técnica con la que es posible capturar o reproducir imágenes en movimiento, aplicable en sistemas de video, animaciones, gráficos por computadora o videojuegos. Tiene sus orígenes en el **cine** mudo, donde las primeras **cámaras** eran capaces de generar muestras de dieciséis *cuadros por segundo*, lo que en 1930 cambió a veinticuatro *FPS*, gracias a las mejoras tecnológicas. Más adelante, la popularización de la televisión doméstica estableció los 30 *FPS* como un estándar actual. Sin embargo, en cine se han empleado los 60 *FPS* y los teléfonos móviles permiten hacer capturas en cámara lenta de 120 o 240 *FPS*.

fotogrametría *FOT* Técnica **fotográfica** empleada para la exploración visual y el estudio preciso de objetos físicos y superficies, a través de la generación y combinación de múltiples imágenes desde distintos **puntos de vista** para analizar su **forma** o la **posición** de sus componentes y estimar su **volumen**. Tiene fines de investigación y documentación en medicina, **ergonomía**, topografía, arquitectura y, más recientemente, en el **diseño gráfico** y la **animación**, gracias al desarrollo de escáneres

tridimensionales y acomodados panorámicos de cámaras para generar **modelados 3D**. Su nombre significa “medir a través de la luz” y permite la visualización de objetos físicos en **galerías** virtuales de museos en línea o de productos en **catálogos** de **sitios web** comerciales, así como el escaneo preciso de rostros y personas para su fácil manipulación en la **postproducción** para **cine** o videojuegos y, en combinación con **apps** de **realidad aumentada**, el cálculo del volumen de una habitación en tiempo real con la cámara de un teléfono móvil.

fotomontaje *TEC* Técnica analógica o digital que permite superponer y combinar partes de dos imágenes fotográficas distintas para generar una nueva **composición**. Surgió hacia 1850 como una curiosidad propia de la era **victoriana**, cuando se empleaban varios retratos para generar una sola **fotografía** a partir de la proyección y el revelado de varios negativos análogos. Ahora es común emplear las herramientas de un **editor de imágenes ráster** para facilitar esta acción y realizar complejos **collage**.

fotorrealismo *ART* Técnica empleada en dibujo y **pintura** para representar un objeto, sujeto o entorno de la forma más realista posible, imitando su estado natural (enfaticando sus cualidades y características) y utilizando la fotografía como herramienta e inspiración temática. El término fue acuñado en Estados Unidos por el promotor y comerciante de arte Louis K. Meisel, alrededor de 1969 (véase **realismo**, **hiperrealismo**).

fovismo *ART* Movimiento artístico propio de la **pintura** de los inicios del **arte moderno** que se originó en 1905 en Francia y cuyos representantes principales fueron Henri Matisse y André Derain, a los que después se les unió Maurice de Vlaminck. En las obras de este **movimiento** se aprecian zonas de color sin mucha definición, una ubicación distorsionada, escenas ligeramente fantasiosas, pinceladas cortas (similares al **puntillismo**) y un uso atrevido del color (parecido al **expresionismo**). El crítico francés Louis Vauxcelles llamó al grupo *les favres*, “fieras salvajes”, después de su primera **exposición** conjunta, en donde también participaron Kees van Dongen, Albert Marquet y Henri Rousseau.

fragmentación *DIS* Como concepto de **diseño gráfico** se entiende como la condición que se produce en un objeto o **figura** cuando se descompone en partes de forma accidental o azarosa, por lo que difiere de un desarmado, una deconstrucción o una explosión. Gráficamente sugiere las propiedades

de un espejo que se rompe, una pared que se agrieta o un objeto que estalla, generando múltiples piezas de distintos tamaños que se ubican en posiciones fortuitas.

frecuencia de actualización *TEC* También conocido como *tasa de refresco*, es la cantidad de veces por segundo en que se actualiza parte del contenido de una pantalla digital que parece proyectar una imagen continua, aunque, en realidad, esta parpadea constantemente a gran velocidad, lo cual es imperceptible para el ojo humano. Se mide en ciclos o hercios (*Hz*) y entre más alta sea la frecuencia, los movimientos aparecerán más fluidos y naturales, evitando retrasos o interrupciones. Es un factor relevante en los videojuegos para computadora, las cámaras de video y las televisiones digitales. Suele confundirse con **fotogramas por segundo** debido a que su término en inglés (*refresh rate*) es similar a *framerate*, pero este es otro concepto de cine o video.

freelance *EXT* Término en inglés para referirse a todo profesionalista que trabaja de forma autónoma o independiente. Es una práctica común en áreas como el periodismo, la **fotografía**, la **ilustración** y el **diseño gráfico**, y consiste en intercambiar el producto de un trabajo o el resultado de un proyecto a un cliente por una cantidad de dinero previamente acordada, sin necesidad de establecer una relación laboral tradicional (véase **outsourcing**). El nombre fue acuñado por el escritor escocés Walter Scott para referirse a un “lanza libre”, entendido como un mercenario que vende sus servicios sin compromisos a largo plazo.

fresco *ART* Más que una **técnica** de **pintura** es una práctica decorativa para la realización de una **obra** directamente sobre una pared o un muro preparado para tal fin. Aunque se conoce desde la antigüedad y fue empleada en templos de la India y en edificaciones domésticas romanas, se asocia constantemente con el arte italiano del **Renacimiento** y el **mural** mexicano de principios del siglo XX (destacan las decoraciones colaborativas de la *Capilla Sixtina*, en la Ciudad del Vaticano, y del *Palacio de Bellas Artes*, en la Ciudad de México). Consiste en el resanado de la superficie rígida y en su recubrimiento con dos capas: una denominada *arricio*, conformada por *cal apagada* (técnicamente hidróxido de calcio), arena y agua, en la cual se traza el **boceto** de la composición con un pigmento rojizo de óxido de hierro llamado *sinopia*; y una segunda llamada *intonaco* (palabra italiana para “yeso”), con polvo

de mármol. Una vez aplicada la segunda capa más fina se incluyen los **pigmentos** y no es posible hacer correcciones o ajustes. El nombre hace referencia precisamente a la humedad presente en la mezcla, la cual determina el momento de aplicación de la pintura, ya que una vez transcurrido un día no es posible agregar pigmentos. Este hecho implicó el desarrollo de una técnica derivada llamada *fresco-secco*, que utilizaba mezclas con piedra caliza.

frottage *ART* **Técnica pictórica** que consiste en el “frotado” (traducción del francés) con un lápiz o barra de **pastel** en un papel sobre una superficie rugosa, incorporando la **textura** a la **obra**. Aunque el calcado de superficies era empleado desde la antigüedad para reproducir grabados, inscripciones en estelas y **petroglifos**, la técnica implica el aprovechamiento de texturas físicas de diversos materiales como elementos visuales en la **composición**. Se considera al pintor **surrealista** Max Ernst como el primero en aprovechar la técnica con intenciones artísticas hacia 1920.

FTP *TEC* Sigla del inglés *File Transfer Protocol*, “protocolo de transferencia de archivos”, empleado para establecer un enlace bidireccional de comunicación entre una computadora (o cliente) y un servidor en una red computacional. Aunque no es tan segura como otras propiamente encriptadas, es una alternativa para transferir, editar y eliminar grandes cantidades de archivos de forma eficiente y ordenada con *software* especializado. Uno de los usos más comunes, además de la transferencia de archivos, es cargar los archivos **HTML**, la base de datos de sistemas como *Wordpress* o contenidos **multimedia** adicionales que constituyen un **sitio web**. Es decir, sirve para *subir una página* a la **web**.

fuerza 1 *TIP* Serie de **caracteres** distintos diseñados para ser interpretados como parte de un mismo conjunto a partir de características similares en su **estilo**, **peso**, **cuerpo**, inclinación, anchura e interletraje. Este grupo incluye **letras de caja alta y baja**, **numerales**, **signos diacríticos** (y por lo mismo, caracteres acentuados), así como **signos de puntuación**, **signos tipográficos**, **signos monetarios**, **signos matemáticos**, donde cada glifo contenido debe poseer **coherencia formal** con el resto. En ocasiones puede incluir versiones decorativas (véase **floritura**), **versalitas** y **números de caja baja**; todos con **interletrajes** y espacios en blanco bien calculados y predefinidos. El nombre del término deriva de la palabra en

francés *fonte*, “fundir”, ya que para el sistema de impresión **tipográfica** se producían los **tipos móviles** en piezas individuales con metal derretido (véase **fundidora**). En la actualidad, los *archivos de fuente* desarrollados para sistemas informáticos se derivan de una versión producida para monitores, llamada *PostScript Type 1* y desarrollada hacia 1984, a la que le siguieron versiones más detalladas y completas, como la *TrueType* y la **OpenType**. Un conjunto de fuente conforma una **familia**. **2 EDIT** En el contexto del periodismo o la investigación académica, se entiende como el origen de la información empleada, la cual puede ser de tres tipos: *primaria*, cuando es original y no ha sido interpretada por nadie más (entrevistas, memorias, autobiografías, noticias, tesis o libros del tema investigado); *secundaria*, cuando ha sido sintetizada o reorganizada (ensayos, comentarios, análisis, antologías, informes); o *terciaria*, cuando la información secundaria ha sido seleccionada y compilada (por ejemplo, en planes docentes, listas de lecturas, bibliografías, catálogos, directorios, libros de texto, manuales y, en algunos casos, diccionarios y enciclopedias).

fuera de gama *TEC* Término empleado en la reproducción de colores cuando se presenta un desfase o incompatibilidad entre las **gammas cromáticas** propias de sistemas diferentes, por lo que no es posible obtener un **matiz** particular de forma apropiada en **medios** distintos. Por ejemplo, esto ocurre al pretender obtener el **brillo** propio de un **color RGB** impreso en un **papel** para **periódico**; al emplear **colores CMYK** en un diseño pensado para convertirse en una **página web**; o al buscar generar un efecto específico como el de un **tono** metálico en un sistema de impresión por cuatricromía que no puede imitarlo. Por lo tanto, al momento de producir cualquier diseño es importante considerar las limitaciones propias de cada salida, o hacer una adaptación correcta entre colores.

fuera de rango *TEC* Error que surge por un desfase entre el potencial de salida de un dispositivo digital y las capacidades físicas de un medio físico para reproducirla. Es decir, se trata de la incompatibilidad y poca correspondencia entre la **definición** (cantidad de píxeles) y el **formato** de una señal digital producida por una computadora (véase **GPU**), y la cantidad máxima de **píxeles** reproducibles en una pantalla o monitor obsoleto. También sucede cuando la calidad de los proyectores es baja o la conexión física utilizada (*PCI, RCA, VGA, S-video, IEEE 1394, HDMI*,

Thunderbolt) posee bajas velocidades de datos de video. Sin embargo, esto también se da en sentido contrario, cuando la salida potencial del dispositivo es menor a las capacidades físicas de la pantalla, por ejemplo, al conectar teléfonos móviles a monitores *ultrawide* o *curvos* de resoluciones muy altas.

función *DIS* Tarea destinada o finalidad útil para la que se desarrolla un objeto; o el papel que debe desempeñar un componente dentro de un sistema dado. Este propósito se define en relación con las capacidades propias de dicho objeto, órgano, instrumento o entidad; suele asignarse de forma artificial y también se puede interpretar a partir del *affordance*. Usado en matemáticas, el término establece una relación de correspondencia entre dos elementos que se ven mutuamente afectados; mientras que, en lingüística o *diseño gráfico*, el rol asignado a cada elemento comunicativo establece su categoría y *ubicación* apropiada en una estructura dada.

funcionalismo *FIL* Es la *escuela* de pensamiento que consiste en limitar los componentes conceptuales de una *obra* sólo a aquellos que poseen una relevancia fundamental y que contribuyen de forma manifiesta a un sistema. Es un término empleado en filosofía y ciencias sociales y, aunque cuenta con interpretaciones variables, todas coinciden en la importancia del propósito de cada elemento. En algunas expresiones del *arte moderno* y la arquitectura se concibió como un acercamiento filosófico en el que la *función* era el único aspecto real para su *justificación*, aunque después se dejaron de respetar lineamientos formales específicos y se convirtió sólo en un capricho estético.

funda *IMP* Bolsa plástica o sobre de papel empleado para proteger una *revista* o favorecer su distribución y envío, ya que permite colocar *etiquetas* con información del destinatario o sellos postales sin dañar la *portada*. Cuando se elabora con materiales *opacos*, evita que su contenido sea parcial o totalmente visualizado por terceros (véase *sobrecubierta*).

fundidora *TIP* Establecimiento o taller especializado en el diseño y producción de *familias* y *fuentes* tipográficas. En su origen, las fundidoras eran las encargadas de producir *tipos móviles*, pero con los desarrollos tecnológicos posteriores, el término se reutilizó para referirse a la empresa que produce, comercializa y distribuye *diseños tipográficos*

a través de otros **medios** y, ahora, como archivos digitales.

fusión *DIS* Como concepto de **diseño gráfico** es la unión definitiva de al menos dos **figuras** creadas de forma independiente, las cuales, después de esta transformación, no pueden ser distinguidas de forma individual, ya que presentan un alto nivel de cohesión. Se emplea para generar **polígonos** complejos y es útil para combinar gráficos elaborados con **curvas Bézier**.

futurismo *ART* **Movimiento** cultural y artístico fundado en Milán en 1909, con una particular aproximación agresiva y radical hacia todas las manifestaciones del pasado. Los ideales fueron redactados en un **manifiesto** presentado por el poeta Filippo Tommaso Marinetti y por artistas como Giacomo Balla, Umberto Boccioni y Carlo Carrà, quienes profesaban la necesidad de promover valores e ideales propios de la **modernidad** (violencia, juventud, tecnología) y sus manifestaciones simbólicas de la velocidad, el ruido, la saturación, el **aerodinamismo** y el **fetiché** de objetos (rascacielos, trenes, ametralladoras). Las **obras** de este movimiento se presentaron en **medios** diversos, como **pintura**, escultura, arquitectura, música y poesía, con una notable energía, sugerencia de tensión y movimientos cíclicos, con fuertes líneas interrumpidas, angulaciones y un uso frenético del color. En la pintura se puede apreciar cierta influencia tanto del **postimpresionismo**, sobre todo en la técnica del **puntillismo**, como del **cubismo**, en el uso de la **fragmentación**. Por otro lado, sirvió de inspiración para el **constructivismo**, el **rayonismo** y el **vorticismo**. Hacia 1913 el estilo mutó hacia una fase más abstracta. Prácticamente desapareció en 1919, tras la muerte de varios de sus representantes en la Primera Guerra Mundial (véase **cinematismo**, **estridentismo**).

G

galera *IMP* Caja cuadrangular de madera de alrededor de una **pulgada** de profundidad, utilizada en la **impresión tipográfica** para contener todos los **tipos móviles** que componían una página. Estas piezas se alineaban y ajustaban con regletas de madera de distintos grosores para determinar los **márgenes** e **interlineados**, y cada línea de texto terminada se amarraba con una pieza de madera llamada *cursor* para mantenerla en su lugar. En esta caja se componía la **formación** del texto de una página; una vez cargada se producía una *página galerada*, término aún vigente para referirse a aquella que ya ha sido diseñada completamente.

galería 1 *ART* Espacio para la exhibición de obras artísticas y gráficas, tales como **pinturas**, **fotografías**, **grabados** e, incluso, esculturas. Por lo general, es de menor tamaño que un museo o se integra a este, ya que se le puede llamar así a cada sala o al conjunto temático de salas. **2** *TEC* Sección de un **sitio web** donde es posible apreciar una gran cantidad de imágenes juntas, de forma secuencial, en conjunto o con pequeñas muestras *pop-up*. Sirve como catálogo comercial, como tienda en línea mostrando diferentes perspectivas de un solo producto o como instrumento para promover el trabajo de artistas, fotógrafos o ilustradores.

gama cromática *TEC* Cantidad total de tonalidades que componen el **espacio de color** que un medio, sistema o dispositivo es capaz de captar o reproducir. Esto es particularmente importante en pantallas con mucha **resolución** y en **sensores** de cámaras digitales de gama alta; ambos esquemas ligados a la mayor cantidad posible de **colores luz**. Se presentan diferencias en cómo se extiende y percibe el espectro dependiendo del algoritmo de compresión utilizado, la iluminación ambiental, el desarrollo tecnológico del dispositivo de captura y las capacidades físicas del dispositivo de salida, entre otros aspectos (véase **color espectral**, **fuera de gama**).

gamma *FOT* También conocida como *corrección gamma*, es el ajuste de la **luminancia** intermedia en una fotografía o video, es decir, la manipulación de los **tonos** medios sin afectar los negros y blancos que aparecen en una imagen. Este ajuste se puede realizar fácilmente en un **editor de imágenes**

ráster, tanto en fotografías a color como en *blanco y negro*.

ganancia de punto *IMP* Diferencia positiva existente entre el tamaño deseado y el resultado obtenido de los **puntos de trama** en un impreso realizado en **serigrafía**, sistemas **offset**, entre otros. Este fenómeno se puede presentar por múltiples factores, como errores en el revelado de películas, desajuste en su instalación, textura natural de los materiales, poca correspondencia de los materiales con la calidad esperada, viscosidad de la tinta, o porque los rodillos utilizados en la impresión ejercen demasiada presión, haciendo que la tinta se expanda.

garaldas *TIP* Nombre histórico inspirado en el grabador francés Claude Garamond, con el que se le conoce a una variedad de **fuentes** diseñadas de forma más fina y detallada que las **humanistas**. Se distinguen por su parentesco con la familia tipográfica Garamond, grabada en el siglo XVI, y por cuidar más el peso general de las letras, por lo que poseen un contraste medio entre los fustes y los trazos horizontales de algunos caracteres.

gasto *NEG* Salida de **capital** en forma de dinero para realizar una actividad o adquirir un bien o servicio cualquiera, por lo que se vuelve necesario para operar un negocio. Es diferente a una **inversión** porque este no es recuperable, reduce directamente la **utilidad** posible y sólo se puede compensar con otro **ingreso**.

generador de ideas rápidas Herramienta de desarrollo creativo que permite obtener múltiples perspectivas para solucionar un problema, explorar una oportunidad o poner a prueba propuestas ya desarrolladas. Consiste en una guía **heurística** para extender el pensamiento, aplicando los siete retos sugeridos para obtener muchas ideas en poco tiempo. Estos desafíos consisten en: *inversión* (cambiar la dirección con la que se enfrenta normalmente una problemática); *integración* (combinar múltiples soluciones, lugares, propuestas o tecnologías para que funcionen juntas); *extensión* (ampliar la actividad o función normal de un servicio o bien); *diferenciación* (personalizar o segmentar una oferta de forma inusual); *adición* (agregar elementos faltantes o previamente ignorados); *sustracción* (eliminar deliberadamente algún componente propio de un sistema); *traducción* (incorporar actividades asociadas con otra disciplina); *inserción* (implantar prácticas o sistemas desarrollados en

industrias distintas); y, *exageración* (acelerar, presionar o ampliar algo hasta el límite de su capacidad). Con estas actividades se espera que puedan hallarse nuevas opciones y realizarse **prototipos** de forma económica que amplíen las posibilidades de acción y generen alternativas de **innovación**.

geometría *MAT* Estudio de la configuración, la **dimensión**, la **ubicación** y la posición con las que se calculan y construyen todas las **figuras**. La palabra de origen griego quiere decir “medida de la tierra”, pues se trabajaba originalmente con el dibujo y cálculo de las sombras proyectadas en la **superficie** terrestre. Esta disciplina produce métodos y fórmulas para determinar las áreas de figuras bidimensionales y el **volumen** de cuerpos de tres dimensiones (véase **formas**). La comprensión, al menos básica, de conceptos geométricos es fundamental para el arte y la arquitectura, y su dominio es importante para la ingeniería y la física.

Gestalt *PSIC* Teoría psicológica que engloba y analiza fenómenos de percepción desde una perspectiva **holística**, tratando de entenderlos y describirlos como una suma total de sus partes, en vez de estudiar sus componentes de forma individual. Las primeras investigaciones realizadas como una **escuela** particular las produjeron, a principios del siglo xx, los psicólogos alemanes Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka, quienes adoptaron el término en alemán que se traduce como “configuración” o “forma”. Esta teoría se relaciona con el **diseño gráfico** al existir una gran variedad de fenómenos entendidos como construcciones o leyes mentales innatas que determinan cómo serán percibidos los objetos. Así, se definen múltiples conceptos aplicables a la creación de mensajes visuales, tales como **figura-fondo**, **pregnancia**, **cerramiento**, **buena continuidad**, **destino común**, entre otros.

giclée *IMP* **Impresión digital** de muy alta **definición**, generada con impresoras de *inyección de tinta* especializadas que, aunque suelen utilizar **colores CMYK** de manera predeterminada, pueden incluir cartuchos de tintas adicionales con los cuales se obtiene una **gama cromática** más amplia y transiciones más delicadas. Se puede realizar en **soportes** diversos, entre los que destacan papeles finos de gran **calibre**, mezclados con algodón o lino, y aquellos con un alto **brillo**, empleados para **fotografías**. El nombre proviene del francés *gicler*, que significa “rociar”, y es utilizado para destacar la importancia de la calidad de una **obra** en

tiendas, galerías y reproducciones para museos.

gigantografía (véase impresión de gran formato).

glifo **1** *TIP* Cada una de las variaciones particulares de cualquier carácter expresado con la misma fuente, que incluye modificaciones en sus pesos o signos diacríticos (*E, e, ë, Ė, ē*). También se llama así a las ligaduras y los ideogramas (tales como π , ®, œ, @, ç, ff), donde aparece más de un carácter o se involucra algún complemento (véase *Unicode*). **2** *HIST* Término para referirse a pictogramas o conjuntos conceptuales de la escritura maya o cuneiforme que se componen por varios elementos.

glitch *EXT* Pequeña falla temporal que afecta ligeramente un sistema electrónico o de computación. En videojuegos, animación y en la captura de video digital, estos errores se representan en imágenes dañadas y se pueden apreciar gráficamente como un desfase de líneas, un contorno distorsionado, una proyección incorrecta de sombras o perspectivas, pixeles dañados y otros errores de visualización que, aunque no perjudican drásticamente el uso de los programas, pueden resultar molestos e influir desfavorablemente en la experiencia de usuario. Por otro lado, también es posible su producción de forma deliberada para generar un efecto de visualización interesante.

glosario Lista ordenada alfabéticamente de los términos más relevantes de una obra o bajo una temática particular, que incluye una definición breve de cada uno de ellos. Regularmente aparece al final de un libro e incorpora palabras nuevas, altamente especializadas o en otros idiomas, con el fin de que el lector las consulte y pueda entender aquellas que le resulten complejas o inusuales.

golpe seco *IMP* Técnica de estampación y de acabado de documentos que se hace sin tinta y por medio de presión en materiales que lo permitan (como algunas cartulinas, cartones, pieles). Dependiendo de la necesidad, en ocasiones se puede emplear vapor o calor para ablandar las fibras. Este acabado se realiza con un troquel o un contratroquel, generando efectos distintos que pueden aparecer elevados o hundidos en el soporte.

góticas *TIP* Conjunto de caligrafías medievales realizadas con calígrafos de punta recta, originadas como una evolución más *económica* de las minúsculas carolingias, que emplean menos espacio para su escritura, pero

sacrifican legibilidad. Este tipo de letras genera un ritmo vertical repetitivo y homogéneo con pequeños biseles horizontales y oblicuos para distinguir cada letra. Surgen entre el siglo XII y XVII y, en algunas regiones, hasta mediados del siglo XIX d. n. e. El término fue utilizado peyorativamente como sinónimo de *bárbaro*, pues para algunas naciones y reinos europeos, particularmente los de influencia italiana, este tipo de escritura era propia de tribus *incivilizadas* del norte de Europa. Esta categoría engloba variedades (tales como *Textur*, *Rotunda*, *Blackletter*, *Schwabacher*, *Fraktur*, *Wallau*) que después se desarrollaron como **fuentes** independientes que imitaban estos estilos. Un ejemplo famoso es el empleado por Johannes Gutenberg para la impresión **incunable** de su *Biblia de 42 líneas* en el siglo XIV, llamada *Donatus-Kalender*.

gótico *HIST* Conjunto de expresiones artísticas y arquitectónicas elaboradas en Europa alrededor del siglo XII, en el norte de Francia, las cuales se expandieron a lugares donde no dominaba la influencia italiana, como Alemania e Inglaterra. Al surgir durante el **Medievo**, el estilo se desarrolló como una versión más compleja, rebuscada y exuberante del arte románico (propio del 1000 al 1200 a. n. e.), con una casi exclusiva referencia cristiana en iglesias, monasterios y esculturas religiosas. Entre sus múltiples innovaciones constructivas destacan aquellas empleadas en catedrales e iglesias, donde se utilizaron arquivoltas y contrafuertes (es decir, estructuras de refuerzo exteriores), lo que distribuyó el peso de los techos de las catedrales hacia el exterior, permitiendo así la inclusión de numerosos **vitrales** y rosetones multicolor, característicos de su arquitectura. De esta forma, la instrucción religiosa se acompañó de imágenes atractivas para la mayoría de la población analfabeta de la Europa medieval. Después conformó un estilo de **pintura**, **frescos**, reliquias decorativas y esculturas monumentales, pero no tan impresionantes como las muestras arquitectónicas (véase **manuscritos iluminados**).

gouache *ART* **Técnica** utilizada en **pintura**, derivada de la **acuarela**, en la que se utilizan múltiples **pigmentos** que incluyen zinc, los cuales se pueden diluir con agua, pero son suficientemente opacos para que los colores claros aparezcan por encima de los oscuros. Su uso se popularizó en combinación con la técnica de *pan de oro*, que es la aplicación de láminas metálicas sobre el trabajo, las cuales se destacan con mayor

intensidad debido al carácter sólido y mate de este tipo de técnica pictórica.

GPU *TEC* Sigla en inglés para *Graphics Processing Unit*, “unidad de procesamiento gráfico”; es un componente electrónico para computadoras que realiza los cálculos necesarios para la creación de imágenes complejas y que requieren ser mostradas con gran calidad. Estos *GPU* se pueden dividir entre *integrados* (cuando son parte del procesador o *unidad central de procesamiento, CPU*); y *discretos* (cuando se trata de un chip montado sobre una tarjeta gráfica dedicada, llamado *external GPU o eGPU*), dispositivo de *hardware* que complementa las limitaciones físicas de una computadora. Desde su aparición en la década de 1970, se han vuelto cada vez más potentes y eficientes para aprovechar las posibilidades físicas de los dispositivos de salida, como monitores y pantallas digitales, pero sobre todo para mejorar el aspecto de los gráficos en múltiples interfaces (véase **suavizado de bordes**, **traslucidez**); reducir el tiempo de procesamiento (conocido como *latencia*) de imágenes complejas (véase **HDR**) en programas especializados, como los **editores de imágenes ráster** para el cálculo de **interpolaciones**, **sombras** y texturas; y generar **renderizaciones** más realistas, indispensables para el **modelado 3D** y los videojuegos con gráficos de alta calidad. También son empleados en entornos profesionales y científicos para generar imágenes y simulaciones que requieren un procesamiento técnicamente complejo (imágenes térmicas, simulación del comportamiento de partículas y el cálculo de fluidos, imágenes biomédicas y modelos neurológicos, o para la predicción de fenómenos meteorológicos, entre otros).

grabado *IMP* **Técnica** artística y **sistema de impresión** principalmente de imágenes, desarrollada en Babilonia hace cinco mil años, donde se dibuja algo en negativo y espejado, para después raspar o eliminar parte del **sopORTE** (literalmente se *graba*), dejando, al igual que en los sellos, partes negativas que no se entintarán para formar los espacios interiores o luces del dibujo. Esto se hace con algún instrumento punzante o cortante en materiales como cobre o zinc, maderas suaves, linóleo e, incluso, piedra, que no se desquebrajen o rompan. De esta forma, se prepara una *matriz*, cuya superficie en **altorreleive** será entintada para realizar copias por medio de la estampación y presión sobre papel. En la actualidad es posible realizar el grabado con un rayo láser que se concentra en un solo

punto, elevando rápidamente la temperatura del material, lo que provoca un cambio de color, un quemado o corte dependiendo de la intensidad deseada. En general, la técnica es capaz de producir efectos variados y las composiciones gozarán de gran riqueza visual, aprovechando la **textura** de distintos materiales (véase **xilografía**, **ukiyo-e**, **media tinta**).

gradación **1 DIS** Variación paulatina presentada en un conjunto de **figuras** o serie de elementos dentro de una **composición**, donde se modifican sus **dimensiones**, **formas**, **oblicuidad**, posición o **ubicación**, entre otros factores. **2 IMP** Transición suave de un **matiz** cualquiera hacia el blanco, que produce grados de color que se aprecian como tonos diferentes. En una impresión por **semitono**, como la de las **historietas**, se utiliza una misma tinta con variaciones en el tamaño del **punto de trama**, lo que hace que se perciba como un matiz diferente. Difiere de un **degradado**, que implica un cambio de color.

grado **GEOM** Unidad de medida con la que se calcula la amplitud de los **ángulos**, empleados en sistemas radiales como las **coordenadas polares** o **circunferencias**. Su valor se expresa con un número acompañado del **signo tipográfico** del mismo nombre (*treinta grados*: 30°) que corresponde a cada una de las pequeñas curvas (véase **arco**) que se producen al dividir una circunferencia en trescientas sesenta partes iguales, por lo que cada grado corresponde a la tricentésima sexagésima parte (1/360) de un **círculo**. A su vez, un grado **sexagesimal** se puede dividir en sesenta minutos (60') y este, a su vez, en sesenta segundos (60''), representados con **comillas** mecanográficas y no con apóstrofes.

gráfica **1 DIS** Conjunto de representaciones de datos numéricos de fácil interpretación que permite comparar y contextualizar los valores contenidos y sus relaciones matemáticas, los cuales se expresan de forma clara y eficiente. Es un tipo de **visualización de datos** empleado con fines comerciales o estadísticos, que permite contextualizar un fenómeno, complementar una investigación o tomar una decisión más fácilmente. **2** Resultado visual obtenido a través de cualquiera de las **artes gráficas** o combinación entre ellas, realizado de forma deliberada y con una intención comunicativa concreta. La actividad, técnica o forma de creación no limita el término, sino que engloba ejemplos tan diversos como **dibujos**, **ilustraciones**, **íconos**, **monogramas**, **códices**, o bien, puede tratarse de elementos simbólicos más complejos, como **escudos de armas**,

emblemas, banderas, logotipos, símbolos marcarios, entre otras opciones.

gráfica circular También conocida como gráfica de *pay*, *pastel*, *tarta* o de *sectores circulares*, es un tipo de visualización de datos desarrollada por el ingeniero escocés William Playfair, en 1801, en la que se representa la totalidad de un conjunto de datos en forma radial dentro de una **circunferencia**, la cual puede ser plana o estar proyectada tridimensionalmente. Así, cada conjunto o categoría de datos emplea un **sector** cuya amplitud será proporcional al dato o porcentaje que simboliza y será diferenciable por su **radio** o por un cambio de color. De forma similar a la **gráfica de anillos** o a la **rosa de Nightingale**, este tipo de visualización es ideal para mostrar rápidamente un número limitado de categorías, ya que entre más divisiones existan, más angostas serán las *rebanadas* que deben sumar siempre cien por ciento.

gráfica de anillos Tipo de gráfica que tiene una construcción y un uso muy parecidos a la **gráfica circular**, con la diferencia de que presenta un hueco en el centro, por lo que perceptualmente resulta más claro, ya que el espectador no se deja influir por el área total del **sector**, sino que su atención se fija en la longitud del **arco**. En algunos esquemas más complejos, el grosor del anillo puede ser empleado para denotar el tamaño de la muestra y no sólo la división porcentual de las categorías. Incluso, el interior vacío del círculo puede ser utilizado para colocar la leyenda de las categorías y economizar así el espacio.

gráfica de área Tipo de gráfica empleado para visualizar sólo un valor categórico, produciendo un área cerrada en forma de *montaña*, cuyo límite superior se produce por los datos presentados. Este contorno se produce de forma similar al de una **gráfica de líneas**, pero determinando un **área** rellena de algún color, haciéndola mucho más notoria (véase **gráfica de áreas apiladas**).

gráfica de áreas apiladas Versión complementaria de la **gráfica de área**, que permite graficar dos o más series de datos con áreas acumuladas. A diferencia de una **gráfica de línea**, donde los datos pueden aparecer mezclados o superpuestos, en este tipo de **visualización de datos** los valores deben aparecer apilados, diferenciándose con distintos colores o niveles de **transparencia**. Su uso no es recomendable para representar

datos negativos, ya que las superficies no deben aparecer invertidas, pues podría dificultarse su interpretación.

gráfica de barras También llamado *diagrama de columnas*, es un término utilizado para referirse a un tipo de representación de valores estadísticos que emplea dos dimensiones. Por lo general, las categorías se extienden horizontalmente, mientras que los valores se proyectan con la **altura**, aunque esto no sea un requisito indispensable. Existe la posibilidad de mostrar conjuntos de datos relacionados entre sí por medio de barras múltiples, las cuales eliminan los espacios entre ellas, haciendo que se perciban como grupos. Esta variación puede denominarse *barras múltiples o barras agrupadas* y es útil para representar variables o conjuntos más complejos, donde es importante la comparación entre secuencias que se diferencian con colores o separaciones.

gráfica de barras apiladas Tipo de **gráfica de barras** en la que es posible representar más de una categoría en cada uno de los intervalos, los cuales se van acumulando con una diferenciación en su color o textura. Aunque no es un requisito indispensable, se sugiere disponer dichas barras en sentido horizontal para mostrar con mayor claridad cada valor sumado, que puede ser acumulativo o corresponder a la totalidad subdividida en partes proporcionales.

gráfica de barras radiales Variación de **gráfica de barras** que se proyecta en un sistema de **coordenadas polares** en lugar de en un esquema tradicional, como un **plano cartesiano**. El origen de los datos se coloca en un eje vertical de forma análoga a un reloj de manecillas. Sin embargo, no se recomienda su uso cuando se busca representar muchos datos, ya que, al irse alejando del centro, estos se extienden más y ocupan un área mayor, lo que puede hacer que se perciban de forma distinta, aunque se trate del mismo valor numérico (véase **rosa de Nightingale, gráfica radial**).

gráfica de densidad Tiene una construcción similar a la **gráfica de área**, pero sus contornos suelen ser suaves, como si se tratara de un **dibujo vectorial**, para así determinar la forma que se obtiene de los datos. Puede superponerse distinguiendo con colores o texturas cada conjunto de estos, lo que permite diferenciar los cambios sutiles en cada intervalo. Se emplea para visualizar la distribución poblacional de un país cuando su construcción se hace de forma vertical, registrando los datos de cada

género en lados distintos del eje *y*, obteniendo formas particulares (como de pirámide, campana o vasija) según la distribución de cada región documentada.

gráfica de líneas Herramienta precisa para la representación de valores cuantitativos en un **plano cartesiano**, en el que se aprovecha el eje vertical para señalar las cantidades y el horizontal para señalar las secuencias, intervalos o categorías en las cuales se divide la muestra total. Es posible emplear líneas de diferentes **calibres** y colores para representar varios datos a la vez y así apreciar las diferencias entre las categorías o los intervalos graficados.

gráfica de puntos (véase **diagrama de dispersión**).

gráfica de rango También conocido como *gráfico de barras flotantes*, es típicamente horizontal y se emplea para representar visualmente la extensión de un conjunto de datos y facilitar su comparación con otros; estos no requieren estar alineados a su origen o a cualquiera de los ejes y suelen presentarse uno por encima del otro. Es posible utilizar indicaciones lineales o información textual para ayudar a explicar su contexto. Este tipo de gráfico es frecuente en **líneas de tiempo**, como las utilizadas en historia del arte para indicar las fechas de nacimiento y muerte de diferentes artistas contemporáneos o los años de popularidad de un **estilo**, que se pueden complementar con **barras de error**.

gráfica popular Expresión local o regional que se desarrolla alrededor de un tema visual común, y que logra configurar un **estilo** de seguimiento casual, pero sin estructurar un **canon** institucional. Establece el modo con el que se adornan elementos urbanos cotidianos que determinan cómo se percibe un entorno (barrio, ciudad o cultura entera). Por lo general, se trata de un fenómeno estético complejo, de mucha prominencia visual y con expresiones en el **diseño gráfico** (de empaques de productos de consumo o anuncios publicitarios improvisados), la **ilustración**, la **caricatura**, el **cartel** (para la promoción de eventos), el **grafiti**, y otras como la **rotulación** (en vehículos de servicio público o puestos de comida) o la decoración de carácter temporal para ferias o fiestas religiosas.

gráfica radial También conocido como *gráfico polar, de estrella o de araña*, es un tipo de diagrama estadístico que implica una **gráfica de**

líneas desarrollada en un esquema de coordenadas polares, capaz de generar un polígono cerrado. Los valores numéricos se grafican radialmente desde el origen, distribuyendo equitativamente los 360° de la circunferencia entre el número de categorías o valores graficados. Así, entre más elevado sea el valor graficado, más se aleja del centro, generando una figura que cubre más área. Existe una variación menos común, donde los datos se miden desde un anillo concéntrico al esquema para incorporar datos negativos.

gráfico vectorial *TEC* Imagen digital conformada por cálculos matemáticos y posiciones relativas de puntos en un espacio bidimensional, representados por anclas y unidos por curvas Bézier. Este tipo de gráfico establece trazos geométricos (como polígonos abiertos o cerrados), por medio de la simple ubicación de estos puntos y de la posición y fuerza de sus manejadores, capaces de determinar su forma. A diferencia de una imagen ráster compuesta por pixeles, este gráfico es independiente a la resolución, lo que permite ajustar libremente su escala sin perder calidad y ayuda a mantener siempre un alto nivel de detalle y precisión. Como sólo almacenan las distancias relativas a un origen determinado e información de referencia mínima, suele tratarse de archivos digitales de bajo peso (en formatos de archivo como *EPS, AI, SVG, CDR*), que recrean el aspecto de los colores sólidos, los degradados, las texturas o los efectos cuando se les abre en un editor de gráficos vectoriales.

graffiti *ART* Inscripción, pinta o marca gráfica realizada en espacios públicos, por lo general en paredes y muros, con diversos fines lúdicos, de propaganda o comunicativos. Aunque se conservan ejemplos desde la antigüedad en Egipto, Grecia, Turquía y Roma, es desde la década de 1960 cuando se emplea la pintura en aerosol y los marcadores permanentes de aceite para este tipo de expresión cultural. Fue evolucionando lentamente desde el aspecto textual y de índole político y vulgar, hasta convertirse en una genuina expresión artística de gran importancia en la cultura visual contemporánea. Sin embargo, la poca calidad de muchas muestras, su multiplicación excesiva, su contenido cuestionable y el daño permanente que generan en espacios públicos y privados provocaron que en muchos países se declarara como una forma de vandalismo y, por lo tanto, como una actividad ilegal. Es difícil catalogar e intentar explicar este fenómeno debido a la enorme variedad

de funciones, técnicas, dimensiones e impactos sociales que implica, lo cual a veces se relaciona con el arte objeto, la *supergráfica*, la **publicidad**, la **propaganda**, el *calligraffiti*, la protesta social o la demarcación territorial entre pandillas, la señalización críptica entre vagabundos y viajeros de tren, entre otros fines específicos (véase **esténcil**, **arte callejero**, **mural**).

gramaje *IMP* Masa que tiene 1 m² de un papel o soporte similar. Este peso base se expresa en *gramos por metro cuadrado* (g/m²) y a partir de él se pueden calcular otros aspectos para la impresión, tales como la **absorbencia**, el ancho final estimado del **lomo**, así como el peso del **libro** y su costo. Entre los más ligeros se encuentra el papel **periódico**, de aproximadamente cincuenta g/m², mientras que los más pesados son los empleados para acuarela de hasta seiscientos g/m² (véase **formato de papel**).

gran angular *FOT* Tipo de **objetivo** empleado en **fotografía** y **cine**, cuya **distancia focal** posee un **ángulo de visión** muy amplio, de hasta 180°, bastante superior a los 140° del rango normal humano. Esto provoca una distancia focal significativamente más baja que la de un lente común, por lo que es posible captar más información visual de una escena determinada, lo que resulta de utilidad en fotografía de interiores, de arquitectura, o de paisaje. Por otra parte, este tipo de objetivos distorsionan la profundidad, haciendo que elementos lejanos aparezcan de tamaños distintos, por lo que, al capturar imágenes en movimiento, los objetos y sujetos pueden aparentar mayor velocidad.

gran formato 1 *FOT* Término para referirse a los primeros negativos y películas de **fotografía** que existieron, los cuales, al no utilizar ampliadoras, eran tomados e impresos como pruebas de contacto en los tamaños finales de 4 × 5, 5 × 7 y 8 × 10 pulgadas. La principal ventaja que aportan estas impresiones es la **definición** obtenida, en comparación con los llamados *formatos medios* (6 × 6 o 6 × 9 cm) o el comercial de 35 mm para los rollos de película empleados en la **fotografía analógica**. Este último apareció en 1934, haciendo más práctica la fotografía de campo, pero sacrificando en gran medida la **calidad** de imagen. **2** *TEC* De forma imprecisa se les llama así a las **cámaras** digitales (réflex o sin espejos) que contienen **sensores** *full frame* o de “fotograma completo”, las cuales son capaces de producir archivos digitales de muy alta calidad y de una

gran cantidad de **megapíxeles**, pero que cuando mucho igualan las características del formato de 35 mm analógico (véase **impresión de gran formato**).

gran plano general *CIN* Conocido en inglés como *Extreme Long Shot (ELS)*, es el **plano cinematográfico** de carácter lejano que permite crear **composiciones** que hacen énfasis en la gran **escala** empleada. Se utiliza para ayudar a la **audiencia** a contextualizar las dimensiones del entorno o la vastedad escénica y también para establecer una relación de diferencia de tamaño relativo con el que aparecen los personajes muy lejanos en el **encuadre**. Por lo mismo, este tipo de perspectiva incluye un alto nivel de **profundidad de campo**, ubicando el punto de enfoque en el infinito. En ocasiones recibe el nombre de *plano panorámico*, lo cual no es recomendable, ya que se confunde con *movimiento panorámico* (véase **paneo**), así como con una vista o fotografía **panorámica**.

grano *FOT* En la **fotografía análoga** es la cantidad de textura que se produce en la impresión de un negativo, la cual se aprecia con mayor detalle cuando hay un **ISO** elevado (haciendo más sensible la película), sobre todo en superficies lisas o áreas del mismo **tono**. En la **fotografía digital** es preferible utilizar el término **ruido**, mismo que se produce por bajo contraste, baja resolución, poca calidad general o por una **compresión** con pérdida.

grilla (Véase **cuadrícula**).

grosor *DIS* Es la **anchura** con la que es posible representar **líneas** para cumplir distintas funciones en el **dibujo técnico**. Las diferencias de **valor** o **calibre** sirven en la proyección de planos arquitectónicos para distinguir fácilmente elementos externos de los internos, así como distintos materiales. Por lo general, se expresa en décimas de milímetro o en **puntos tipográficos**. Otro concepto relacionado es la *calidad de línea*, que refiere al tratamiento o estilo, y se divide en *continua*, *segmentada*, *de punto y raya*, similar a la realizada a **mano alzada** (para definir cortes o rupturas) o en **zigzag** (para elevaciones o cortes).

grotescas *TIP* Nombre histórico con el que se le conocía al conjunto de **fuentes sans serif**, cuyo único aspecto en común era la eliminación de **patines** y remates. Estos diseños eran percibidos en el siglo XIX como insípidos, pues debido a sus trazos sólidos y geométricos tenían mayor

peso visual que otras fuentes más delgadas y delicadas. También recibieron otras designaciones igual de imprecisas, como *gótica* o *realista*, debido a su falta de gracia.

grunge *DIS* Expresión estética cruda y despreocupada, inspirada en la escena urbana e industrial norteamericana, en la cual se pueden señalar algunas similitudes con el *punk*, ya que ambas buscan trasgredir aquello culturalmente “alto” y aceptado como apropiado. Este **estilo** aprovecha lo desgarrado, distorsionado, manchado, descuidado y sucio, así como los colores opacos y sobrios, con texturas y transparencias desteñidas, para establecer una serie de propuestas gráficas improvisadas y de bajo **presupuesto**. Surge como una respuesta al **diseño postmoderno** que empleaba una geometría rígida, un uso excesivo del color y una **ornamentación** ilógica y superflua.

guardas *IMP* Láminas de **papel** con las que se forra el interior de los libros de **encuadernación con tapas**, las cuales sirven como apoyo para unir el contenido del **libro** (normalmente cosido con hilo) a la **cubierta**, por lo que aparecen en la *segunda y tercera de forros*. Pueden dejarse vacías, empleando un papel de color sólido, o aparecer decoradas con alguna **textura** o con ilustraciones completas en toda la página.

GUI *TEC* Sigla en inglés para *Graphic User Interface*, “interfaz gráfica de usuario”. Son representaciones de información principalmente visual (tales como **íconos**, **ilustraciones** o **fotografías** en combinación con texto) en una **maqueta** diseñada para favorecer la **interacción** y mejorar la **experiencia de usuario**. Desarrolladas por Xerox en 1979, evolucionaron desde interfaces compuestas únicamente por texto (véase **CLI**), que requerían mayor capacitación de parte del **usuario** para su **decodificación**, hasta las visuales, diseñadas para ser más fáciles de usar por un mayor número de personas en un entorno intuitivo, directo y de carácter amigable. Se presentan en una inmensidad de dispositivos, como computadoras, cajeros automáticos, teléfonos móviles, menús de configuración de cámaras fotográficas, automóviles, refrigeradores, etcétera.

guía de color *DIS* Indicaciones numéricas para identificar los **matices** que conforman la **gama cromática** empleada para la **identidad visual** de una **marca**, las cuales se ejemplifican y describen dentro de un **manual de**

identidad. Por lo general, estas guías presentan la información necesaria para la reproducción correcta en esquemas impresos formados por **colores CMYK** y por **colores RGB** o **colores web** para pantallas. Dependiendo de la industria, pueden emplearse guías comerciales muy precisas (como *PANTONE*, *TOYO*, *RAL*, *CII*), sobre todo para la aplicación de **tintas directas** que contienen claves propias de cada sistema.

guion gráfico (véase *storyboard*).

guiones *TIP* **Signos de puntuación** representados por una pequeña barra horizontal en medio del renglón, que sirven para enlazar dos elementos. Existen cuatro variaciones en la categoría: el llamado propiamente *guion* (-), que es una línea horizontal corta (que mide una cuarta parte de **cuadratín**) utilizada para unir términos (por ejemplo, *cazador-recolector*) o apellidos compuestos o relacionados (*Moholy-Nagy*, *Hewlett-Packard*), expresar rangos (*10-12 km*, *págs. 34-39*), mezclar **siglas** con números (*AK-47*, *F-19*, *RG-11*, *CTP-2*, *S-80*) o producir la **separación silábica**; el *menos* (–) o *guion medio* (que mide *medio cuadratín* o el doble del *guion*), que normalmente se usa como **signo matemático** o para enlistar **ítems** de forma similar a como lo haría un **balazo**; la *raya* (—) o *guion largo* (equivalente a un *espacio eme*), empleado para señalar diálogos en un texto literario, o en pares para encerrar una aclaración o complemento de una oración, como un **paréntesis**; y la *subraya* () o *guion bajo*, usado originalmente en máquinas de escribir para subrayar texto y, en la actualidad, en computación, para dividir palabras sin utilizar la barra espaciadora, útil al nombrar archivos digitales (por ejemplo: *lexicon_para_el_diseno_grafico.EPUB*).

H

hashtag *EXT* Palabra en inglés compuesta por *hash*, “numeral”, y *tag*, “etiqueta”, empleada en tecnología como un recurso de **metadatos** para identificar temas o contenidos digitales específicos antecediendo el signo # a una palabra o frase. Aunque la práctica surge en los chats IRC de mediados de la década de 1990 para establecer el tema de cada sala, desde el 2009 su uso se volvió más común, a partir de su adopción en **redes sociales** como *Twitter*, *Telegram* e *Instagram*, donde es posible utilizarlo como **hipervínculo** y relacionar contenidos desarrollados de forma independiente por los **usuarios**. Hoy en día es un componente de gran relevancia para la **mercadotecnia digital** y es empleado por **influencers** para promover su popularidad, así como para asociar alguna imagen, **mensaje** o elemento **multimedia** con movimientos sociales (como en el caso de *#metoo*), campañas de corte político (*#arabspring*), contenidos relacionados con una temática específica (*#coronavirus*) o eventos temporales (*#FIFAworldcup*).

HCI *TEC* Sigla en inglés para *Human-Computer Interaction*, “interacción humano-computadora”, para referirse al área de la informática que diseña, desarrolla y estudia sistemas que permitan una relación eficiente entre **usuarios** y dispositivos electrónicos. El concepto surgió en las ciencias computacionales alrededor de 1975, pero, al tratarse de un fenómeno complejo, intervinieron también la ingeniería de sistemas, la robótica, el diseño de **interfaces**, la comunicación, e incluso la psicología y la neurología. Inicialmente estas interacciones sólo implicaban la manipulación de máquinas complejas o la introducción de información para su procesamiento, lo cual se hacía de forma manual y requería un avanzado grado de entendimiento del proceso, pero después se desarrollaron sistemas operativos por medio de comandos e instrucciones estandarizadas (véase **CLI**), que dieron paso al uso de pantallas que permitían la visualización del proceso, más fáciles de utilizar y favoreciendo el aspecto gráfico (véase **GUI**). Ahora, han evolucionado para incorporar otras tecnologías y posibilidades de relación, como el reconocimiento de voz (*voice user interfaces*); la captura de movimientos, gestos o presión (*natural user interfaces*); la respuesta táctil, así como el

reconocimiento biométrico a través de las huellas dactilares o la retina. La disciplina busca impulsar la **usabilidad** de los sistemas, promover la **accesibilidad** para todo tipo de usuarios y atender las implicaciones socioculturales de la interrelación entre las partes.

HDR *FOT* Sigla del inglés *High Dynamic Range*, “alto **rango dinámico**”, utilizada en **fotografía** para referirse a la imagen generada con un rango de **luminosidad** mayor al habitual, que reduce el contraste natural de una toma al compensar la falta de luz en las zonas oscuras y al atenuar el **brillo** de las zonas claras, generando así un efecto muy particular. Aunque existen dispositivos y **sensores** que integran esta función directamente, por lo general se le obtiene por la combinación de tres, cinco o más imágenes con diferentes rangos tonales. Es decir, se utiliza una imagen correctamente expuesta y se combina digitalmente con otras con cierto grado de **subexposición** y **sobreexposición**. Dependiendo de los atributos empleados en la **postproducción** digital, los resultados pueden variar mucho, generando colores saturados, resplandores y destellos, realces en las **texturas** y mucho contraste en los bordes, entre otras características que pueden provocar que las fotografías simulen **dibujos animados** o pinturas.

hendido *IMP* Marca en forma de ranura o surco que se produce de forma deliberada en un **sopORTE** de impresión o superficie de un objeto físico. Es similar a un **bajorrelieve**, pero de carácter lineal, y se produce de forma automática con una herramienta sin filo o manualmente con un clip; así, se presiona el material, debilitando sus fibras y facilitando su doblado potencial, para evitar quiebres o roturas.

heráldica *HIST* Campo de estudio que consiste en la composición, descripción e interpretación de diseños y **motivos** visuales que conforman los **escudos de armas**, principalmente, así como sus implicaciones culturales y comunicativas. La práctica de decorar armas defensivas ha estado presente desde la antigüedad en muchas culturas, pues era útil para identificar aliados y enemigos. Sin embargo, su desarrollo para la distinción individual se originó en Europa durante el **Medievo**, momento en que fue particularmente relevante para la realeza y las familias nobles, quienes derivaron su uso para identificar territorios, reinos y, ahora, ciudades o naciones. Como disciplina visual se liga a los simbolismos militares y sus elementos conceptuales, los cuales se han consolidado a

partir de leyendas e historias propias de cada región, elementos naturales y plantas endémicas, animales salvajes, bestias mitológicas y símbolos culturales o religiosos, **figuras** geométricas y objetos variados. Las **formas** de los escudos, las posibles subdivisiones, así como los **colores heráldicos** permitidos han generado una disciplina compleja que amerita un profundo análisis gráfico y conceptual. El desarrollo de elementos heráldicos aún es muy frecuente en **diseño gráfico** y en la **identidad corporativa**, sobre todo para dotar artificialmente a instituciones, organizaciones, clubes deportivos o poblaciones de cierto prestigio y tradición que ayuden a su distinción (véase **vexilología**).

hermenéutica *FIL* Rama de la filosofía que concierne a la interpretación de los **mensajes**, particularmente aquellos expresados en documentos escritos y que presentan cierto distanciamiento temporal o social con el **autor** (véase **emisor**), por lo que se buscan aquellas intenciones complementarias que requieren la **decodificación** por parte del lector. Surgió como el estudio metodológico de la interpretación de textos antiguos de carácter religioso y filosófico, pero ahora se concibe como la disciplina de entender y hacerse entender en variedad de lenguajes y **medios** no verbales, por lo que se relaciona con la **semiótica** y con aplicaciones tecnológicas, como la **inteligencia artificial**, para el desarrollo de nuevas relaciones entre las partes involucradas en la **comunicación** (véase **HCI**).

heurística Estudio y desarrollo de técnicas, herramientas y estrategias cognitivas para la solución de problemas, las cuales están relacionadas con la **creatividad**, la recordación, el cálculo, la imaginación, etc. Esta disciplina reúne procedimientos informales que sirven como recetas, trampas o atajos para sortear obstáculos y atacar dificultades, sobre todo en asuntos complejos, de difícil tratamiento. En ocasiones, obtener las condiciones idóneas no resulta viable o práctico, por lo que puede resultar más valioso un acercamiento impreciso, obtenido de forma económica y veloz, y dejar la preocupación de la exactitud para después o para alguien más. Algunos ejemplos de este tipo de recursos pueden ser la **ingeniería inversa**, donde se estima o imagina el resultado final y se razona derivando en sentido contrario; el trazado de un croquis o esquema que facilite la explicación de algo que en palabras sería demasiado tardado o complicado de exponer; la descomposición de un problema en múltiples

subproblemas de fácil y rápida solución; el *análisis de medios y fines*, conocido en inglés como MEA, que limita la cantidad de posibilidades y es muy utilizado en **inteligencia artificial**; el *ansatz* o la estimación matemática, que permite situar las respuestas en un rango relativamente cercano al correcto; así como las técnicas de *fuerza bruta* que, debido a las capacidades de sistemas de cómputo avanzados, pueden producir una gran cantidad de opciones de forma muy ágil (útiles, por ejemplo, al intentar adivinar una contraseña).

hexada *DIS* Combinación de seis colores diferentes que se obtiene al superponer un hexágono regular sobre el **círculo cromático**, seleccionando los **matices** desde la posición de los **vértices**. Independientemente del resultado, es recomendable hacer variaciones en su **brillo**, ya que, en caso de que los seis tengan la misma **saturación**, aunque en teoría la combinación sería armónica, podría ser demasiado intensa.

hexadecimal Sistema de numeración posicional que emplea dieciséis dígitos como base (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F), en lugar de otros, como el **binario**, el decimal o el **sexagesimal**. Su uso está muy ligado a la computación desde la década de 1960. En diseño se utiliza el término para representar los valores de **colores RGB** en la **web**, es decir, los **colores web**.

hindsight *EXT* Posibilidad de comprender un suceso o apreciar una experiencia sólo hasta que esta ha concluido, generando una *comprensión retrospectiva*, que pudiera ser su traducción más precisa. Es un recurso utilizado en arquitectura, literatura y **cine** con intenciones narrativas o de reflexión, pero opuesto al diseño (véase **affordance**), ya que, en muchas ocasiones, la deseabilidad se presenta en función de lo claro, comprensible y directo de un **mensaje** durante la percepción inicial, sin dar lugar a malas interpretaciones. El que no se puedan prever o anticipar los resultados hasta llegar al final no debería ser una característica de un diseño, ya que implicaría que este no estuvo bien planeado o que se desarrolló ignorando necesidades reales (véase **insight**).

hipérbola *GEOM* Par de curvas abiertas en dirección opuesta y perfectamente simétricas entre sí (véase **simetría**) que se presentan suavemente en un **plano** con una órbita abierta e infinita. Poseen un par de focos, los cuales rodea, y aunque su extensión parece ser paralela, corre de forma

asintótica, es decir, acercándose cada vez más hacia el cero sin llegar a tocarse ni cruzarse nunca. Se produce al dividir transversalmente un cono doble (reflejado en su punta) en cualquier posición que no sea su centro (véase **parábola**, **elipse**, **círculo**).

hipérbole *RET* En griego significa “lanzado con exceso” y se refiere al recurso literario o **figura retórica** con la cual se exageran las características, las dimensiones o las cantidades de algo, comunicando énfasis o intensidad con un fin poético. Por ejemplo: *hasta el fin del mundo, nueve mil millones de aves*.

hiperrealismo *ART* Género de **pintura** y escultura que “va más allá de lo real” al generar elementos visuales de alta calidad, con mucho detalle y con una representación que imita perfectamente el carácter de una **fotografía**. Se presentó como un **movimiento** artístico en Estados Unidos entre la década de 1960 y 1970 y, aunque posee similitudes con el **fotorrealismo** en el empleo de una muy elaborada precisión técnica, no se ve limitado en lo temático ni en la presentación de **obras** con lógica narrativa o sentido espacial, sino que integra lo real con lo fantástico, tal como lo hace el **realismo mágico**. Dichos elementos son recurrentes en los videojuegos, la **animación 3D**, el **cine** de ciencia ficción y las **artes visuales** contemporáneas.

hipertexto *TEC* Representación electrónica de texto con idiomas, extensiones y características variadas, empleada para diseñar y describir documentos, la cual aparece *enriquecida* con palabras activas que funcionan como **hipervínculos** a otras partes del texto (como en el caso de los **libros electrónicos**), a otras **páginas web** o a elementos **multimedia**. De esta forma, es posible crear una narrativa flexible compuesta de muchas piezas relacionadas, pero no secuenciales, que conforman un discurso o conocimiento completo. La idea de *liberar* el texto de su condición lineal y apegada al papel surgió con el ingeniero norteamericano Vannevar Bush, en 1941, pero el término fue acuñado en 1963 por el filósofo norteamericano Theodor Nelson. Con el surgimiento del **HTML**, la **web** se basa directamente en las capacidades del *hipertexto* para funcionar.

hipervínculo *TEC* También conocido como *liga*, *enlace* o *link*, es la representación textual o gráfica de una ruta digital a través de la cual se

accede a una posición específica dentro del mismo archivo digital (véase **ancla**), o a otro archivo o ubicación, previa selección y activación. De esta forma, se genera un *punte* entre dos elementos distintos, los cuales pueden ser *lineales* (cuando sólo tienen un sentido), *bidireccionales* (cuando ambos extremos permiten navegar de ida y regreso) o *en red* (cuando cada ubicación permite ir a múltiples destinos). Es un elemento fundamental en el **diseño web**, pues las páginas individuales que conforman un **sitio web** o **wiki** se relacionan entre sí a través de ellos (véase **HTML**, **HTTP**).

hipotenusa *GEOM* Línea recta que se obtiene al dividir cualquier **rectángulo** a través de sus **ángulos** opuestos; por lo que también es el lado opuesto al ángulo recto de un **triángulo** icosaedro de tipo rectángulo. El cálculo de esta diagonal es útil para establecer **márgenes** proporcionales y tiene una aplicación común en el diseño de **portadas**, **vallas** o **carteles**.

hipótesis *FIL* Suposición que se presenta antes de la **tesis** (*hipo-* significa “por debajo”, en griego). Inicialmente, de manera previa a su comprobación, no es relevante saber si es cierta o falsa, sino que esté planteada de tal forma que su deducción sea válida. Se compone de tres elementos: un *sujeto*, un *adjetivo* y las *razones* que de este supuesto derivan, en donde se considerará que una *hipótesis* tiene más *fuerza argumentativa* (véase **argumento**) cuando exista una conexión estrecha entre los dos primeros elementos y una mayor cantidad de carga evidencial en el último. Es un concepto de gran relevancia en ciencia, lógica y filosofía, donde se producen conjeturas que existen sólo hasta que se confirman o refutan. Se presenta como una solución provisional de carácter viable redactado de forma afirmativa, permitiendo su juicio posterior.

histograma *DIS* Tipo de **visualización de datos** empleado regularmente en estadística para la representación de información numérica en una **gráfica de barras**. Consiste en la división de los datos en intervalos para después identificar cuántos valores los integran, produciendo una correspondencia exacta del total de estos con las extensiones utilizadas para su representación. Suele aparecer como una función en las pantallas de **cámaras** digitales para saber si una fotografía tiene una correcta **exposición**, así como también en los **editores de imágenes ráster**, donde se señalan los **pixeles** que conforman cada canal (véase **colores RGB**) y de

qué forma se distribuyen los valores lumínicos de una imagen.

historieta *ART* Medio impreso (y más recientemente digital) que presenta una narración a través de los dibujos de escenas combinadas secuencialmente (dentro de **módulos** yuxtapuestos), donde se suelen incluir diálogos envueltos en un globo característico (a veces conocido como *bocadillo* o *globo de texto*). Se creó desde finales del siglo XIX, a partir de las **viñetas** y **caricaturas** que aparecían recurrentemente en **periódicos** y **revistas**, las cuales funcionaban como unidades independientes; tiempo después se conformó como una secuencia de cuadros llamada *tira cómica* (en inglés *comic strip*) para representar varias escenas ligadas. Su desarrollo continuo y especialización (véase **manga**) convirtieron a este medio en una industria mundial de gran relevancia tanto artística como económica.

hoja de estilo *TEC* Conjunto de indicaciones consensuadas que igualan el **formato** y aspecto general de un documento, a través del uso normado de **fuentes**, **puntajes**, **márgenes**, **interlineados** y otros aspectos más específicos dependiendo del tipo de material. Resulta de gran utilidad en el diseño de publicaciones periódicas para asegurar un aspecto homogéneo entre números o volúmenes. Cuando la información que incluye es muy detallada o extensa, se conoce como *manual de estilo* (como pueden ser *APA*, *Chicago*, *MLA*, *IEEE*, entre otros) (véase **CSS**).

holismo *FIL* Planteamiento transdisciplinar que interpreta los conceptos, objetos y fenómenos como partes interconectadas de un sistema más complejo que va más allá de la suma de sus partes. Como sistema de pensamiento promueve la amplia observación de los elementos que lo conforman, suponiendo que todos están integrados, son interdependientes o ejercen influencia entre sí, aunque dicha relación no sea inmediatamente observable. Es un enfoque de utilidad al momento de analizar un fenómeno complejo, donde vale la pena considerar en un contexto amplio todos los factores involucrados (véase **PESTEL**).

horquillado *FOT* Técnica fotográfica que consiste en la obtención de múltiples tomas muy similares entre sí, en la que se varían ligeramente ajustes como la **exposición**, el **enfoque** o el tipo de **objetivo** empleado, para producir una cantidad considerable de imágenes. Estas pueden combinarse en la **postproducción** para obtener resultados de alta calidad

con un rango lumínico mayor (véase **HDR**) o con una **profundidad de campo** mucho más amplia (véase **stacking**). Sin embargo, mantienen el mismo **encuadre**, ya que la variación y ampliación del **campo visual** requerirá un tratamiento tipo mosaico o panorámico (véase **stitching**).

horroris vaccui *EXT* Práctica decorativa presente en muchas disciplinas y culturas en las que se emplea la totalidad del espacio o **área** disponible. En latín quiere decir “miedo al vacío”, precisamente porque no se dejan huecos o partes sin intervención y se hace un uso excesivo de **ornamento**. Se presenta sobre todo en la decoración arquitectónica musulmana, en la **lacería** celta y los objetos vikingos, en el arte **bizantino** en general, de forma muy pronunciada en el **barroco**, en las gráficas propias de la **psicodelia** y del **diseño postmoderno**, y en algunos ejemplos de **gráfica popular** latinoamericana y del sureste asiático.

HSV *TEC* Sigla en inglés para *Hue, Saturation, Value*, “**matiz, saturación, luminosidad**”. Es un **espacio de color** de las gráficas de computadoras para representar las características de **colores RGB**, simulando los atributos de los **colores espectrales** para parecerse más a la forma como los percibe el ojo humano. En ocasiones, el último término aparece como *bright* o *lightness* (traducidos como **brillo** o **claridad**), lo que genera esquemas iguales, pero que son nombrados HSB o HSL, respectivamente.

HTML *TEC* Sigla de *Hypertext Markup Language*, “lenguaje de marcado de **hipertexto**”. Es un lenguaje empleado como un estándar de referencia para componer el contenido de una **página web** y, al ser considerado uno de los primeros y más importantes lenguajes de este tipo, ha sido fundamental para el desarrollo de la **web**. Este código es interpretado por un navegador, el cual presenta el contenido visual y textual de forma atractiva para los usuarios.

HTTP *TEC* Siglado en inglés de *HyperText Transfer Protocol*, el cual es un estándar de comunicación empleado en la **web** que permite la transferencia de información siguiendo un esquema de peticiones y respuestas entre clientes y **servidores**. Este “protocolo de transferencia de **hipertexto**” fue creado a principios de la década de 1990 por Tim Berners-Lee y se considera un trabajo indispensable para el desarrollo del **Internet** como se conoce actualmente (véase **FTP**).

HUD *EXT* Sigla en inglés para *Head-Up Display* (traducible al español como

“visualización frontal”); se refiere a la tecnología de presentación de información crítica directamente en el área de visualización primaria, por lo que no se requiere cambiar el **punto de vista** hacia otro instrumento o interfaz adicional. En su origen, esta tecnología fue desarrollada para los aviones militares de combate, proyectando o mostrando, directamente sobre el cristal, aspectos de vital importancia para los pilotos, como la altitud, la orientación y otros similares, evitando que cambiaran de lugar su mirada y, sobre todo, forzando que los ojos tuvieran que enfocar objetos a corta distancia. Esta muestra de información simultánea fue incorporada a videojuegos para indicar datos diversos, como el tiempo restante en cada partida o el **ítem** seleccionado, con modificaciones en su tratamiento dependiendo del juego. Cada vez es más frecuente en tableros de automóviles, donde se señala la velocidad o la ruta elegida previamente en la guía GPS, o bien se aportan datos en lentes de **realidad aumentada**.

hucograbado *IMP* **Sistema de impresión** también conocido como *rotogravure* (“grabado por rotación”), cuyo precedente es la calcografía. Se hace uso de un cilindro cubierto de una lámina de cobre en la que se graba en **bajorrelieve** el diseño por reproducir, cuyos espacios vacíos ocupa la **tinta**, y sobre este se presiona el **papel** con otro rodillo de presión. Al generarse como un grabado, el cilindro es capaz de almacenar más tinta y producir tonos más ricos, lo que lo hace una buena opción en la impresión de alta calidad. Se emplea al imprimir **empaques** en películas plásticas delgadas y flexibles, pero sólo es rentable en volúmenes muy altos. Fue desarrollado por el fotógrafo checo Karel Klíč en 1895, en colaboración con el inglés Samuel Fawcett, quienes durante mucho tiempo conservaron en secreto el proceso, manteniendo su éxito comercial.

huérfana *EDIT* Descuido en la **formación** de un texto que se provoca cuando la primera línea de un **párrafo** se presenta aislada del resto del texto que encabeza, apareciendo al final de una **columna** o **página** previa. Aunque algunas **hojas de estilo** y **casas editoriales** no las desapruaban, existen varias formas de evitarlas: distribuyendo de otra forma el número de palabras por renglón, permitiendo la variación del número de líneas en cada página, dejando una línea vacía adicional al final de la hoja e iniciando el párrafo en la siguiente, ampliando la **caja tipográfica**, modificando la **altura** de la columna, entre otras posibilidades.

humanistas *TIP* Clasificación de las **fuentes sans serif** que en la historia del **diseño tipográfico** se produce principalmente debido a las iniciativas del impresor francés Nicolas Jenson, hacia 1450, quien, basándose en manuscritos de temas propios del humanismo, propuso tipos más redondos y anchos, de aspecto muy limpio y sin **patines**, con el **eje** de la letra ligeramente inclinado hacia la izquierda y con poco **contraste** en los grosores de las letras, pero con cierto adelgazamiento en la parte media de los trazos.

hyperlapse *CIN* Técnica de obtención de imágenes en movimiento para video o **cine** que combina una captura en cámara rápida (véase **time-lapse**) con algún **movimiento de cámara**, obteniendo así un resultado dinámico y de gran **atractivo visual**. El término fue acuñado por el cineasta norteamericano Dan Eckert, hacia 2011 (aunque ya se habían producido experimentos antes), para referirse a la captura de gran duración que también modifica el **encuadre** al hacer un desplazamiento cualquiera.

hyphenation (véase **separación silábica**).

I

iconicidad *SEM* Relación existente entre la representación visual de un objeto o una acción y su **significante**. Es decir, es el parecido que guarda cualquier **signo** (manifestado como **boceto**, **dibujo**, **ilustración**, **ícono**, **marca** o **señal**) con aquello que busca representar. La *iconicidad* puede distinguirse en niveles que van de lo *representativo* (con un alto nivel de precisión figurativa) a lo *simbólico* (por lo general desarrollado por un consenso social) y hasta lo **abstracto** (cuando se guarda poca relación con el **referente** original). Por ejemplo, una maqueta a escala real o una **fotografía** a color son altamente icónicas, pero su nivel se ve reducido en una **pintura fotorrealista**, en un *render*, en un **modelado 3D**, en una fotografía en blanco y negro, en un **dibujo** figurativo, en un **diagrama** o en un **pictograma**, y se vuelve completamente abstracta en un signo, una palabra o una fórmula. El término es propio de la **semiótica** y es empleado en el contexto del **diseño gráfico** cuando es necesario promover la fácil decodificación de la imagen producida. Por su parte, en las **artes plásticas**, se utiliza la denominación “**figurativo**” para referirse a la fidelidad con la que se representa algo, para juzgar su calidad, o bien, para resaltar el aspecto emotivo en una obra (véase **realismo**).

ícono **1** *TEC* **Símbolo** visual simplificado de una función comunicativa destacada, cuyo contenido en forma de **pictograma** o **ideograma** ayuda a identificar, navegar y acceder a elementos en una **interfaz de usuario** digital, facilitando su visualización e interpretación para que puedan ser entendidos por la mayoría de las personas que interactúan con dicho sistema. Se utiliza más o menos desde 1980 en entornos gráficos (véase **GUI**) para funcionar con una **metáfora**, **metonimia** o **sinécdoque** de acciones concretas de lo que se desea hacer en la interfaz. **2** *ART* Derivado de la palabra en griego *eikon*, que significa “imagen”, aunque también “ semejanza”, los *íconos* son aquellos trabajos artísticos y decorativos de **formato** pequeño, típicamente de contenido religioso, desarrollados durante el Imperio bizantino y muy utilizados en la cristiandad de oriente. Pueden tratarse de **pinturas** hechas en **retablos** cuadrados de madera, aunque también los hay vaciados en metal, tallados en piedra o bordados.

iconoclasia *HIST* Práctica de destruir imágenes y representaciones visuales

de elementos o personajes de importancia divina, independientemente del rito al que correspondan o la importancia simbólica que posean. Como movimiento político surgió en el Imperio bizantino aproximadamente en el siglo VIII, pues estaba prohibida la posesión de imágenes religiosas y se perseguía a quienes rendían culto a cualquier tipo de representación visual. Esta censura afectó al arte musulmán, por lo que surgieron otras formas elaboradas de expresión abstracta, como la **caligrafía** y los mosaicos, caracterizadas por la ausencia de estos personajes y otros seres vivos, práctica conocida como *aniconismo*. De este concepto se deriva el actual de *iconoclasta*, que refiere a un individuo que no sigue una tradición establecida y cuyas acciones no corresponden a la norma establecida de modelos e ideales, sin que esto tenga repercusiones negativas.

iconografía *ART* Estudio que describe y clasifica los elementos visuales dentro de las **artes plásticas**; etimológicamente se forma de *eikon* y *graphein*, “imagen” y “descripción”. Solía considerarse una disciplina auxiliar de la historia, pero ahora se entiende como un área independiente de la historia del arte, relacionada con la **semiótica**, la **vexilología** y la **heráldica**. Estos elementos visuales permiten definir un **canon** o la estética general de un **estilo** (véase **imagería**).

iconología *HIST* Disciplina que busca explicar e interpretar los conceptos inherentes a las representaciones de personas, animales u objetos en forma de imágenes, por lo general pictóricas (véase **retrato**, **naturaleza muerta**), aunque también en forma de **emblemas**, **alegorías** e, incluso, **íconos**. Gran parte de la **pintura** y, particularmente, los retratos más complejos del **barroco** y del arte religioso suelen estar cargados de **símbolos**, personificaciones de ideas abstractas y conceptos filosóficos, morales y estéticos, además de otras **referencias culturales**. A través de un profundo análisis de su contexto cultural y relevancia histórica se puede lograr su correcta **decodificación**, intentando descifrar los **mensajes** y las intenciones de los artistas, que generan **significados** variados dependiendo de la época desde la cual se les estudie.

idea *FIL* En su **connotación** actual, se entiende como cada unidad de la que se compone el pensamiento y que se expresa (al igual que una **hipótesis**) como una solución temporal para resolver un problema o como la configuración novedosa que se presenta a manera de iniciativa o

sugerencia. Se produce a través del razonamiento y de la **imaginación** y es uno de los resultados de los procesos cognitivos humanos más complejos. A diferencia de la **percepción**, que es personal y pasiva, una *idea* debe comunicarse fácilmente, ser clara, única y, si es adecuada, puede promover la **innovación** (véase **conceptualización**).

identidad corporativa *DIS* Concepto que engloba, principalmente, las intenciones, los valores, las asociaciones, los objetivos y otra serie de aspectos que integran el discurso comunicacional de una *organización* (empresa, institución o asociación). Cuando este grupo se afianza jurídicamente (véase **persona moral**) surge la necesidad de configurar de manera formal cómo se desea que el público perciba dicha organización, sus productos, oferta y procedimientos. De manera análoga al desarrollo de las **marcas** (y de las personas), la *identidad* se conforma conjuntando una serie de elementos, como su nombre, **razón social**, país de origen, objeto social, función, estructura, así como sus políticas y estrategias, sus características físicas visibles, sus relaciones con los clientes y proveedores, entre otras; por lo que consolidarla implica una dimensión mucho más compleja que rebasa los aspectos únicamente visuales (véase **identidad visual**) con los que se asocia cualquier corporación (véase **branding**, **logotipo**).

identidad visual *DIS* También conocida como *imagen corporativa*, *imagen global*, *imagen de marca* o *marca corporativa*, es el conjunto de todas las **piezas** y representaciones visuales asociadas con una **marca**, producto, servicio, organización, lugar o personalidad, incluyendo su **nombre de marca**, **logotipo** (o bien, **imago**, **logosímbolo** o **símbolo marcario**, según el caso), **gama cromática** y **fuentes** tipográficas, principalmente. Puede extenderse a otras aplicaciones e involucrar un tratamiento de **ilustración** particular, un estilo fotográfico o una **mascota**, pero otros aspectos relativos a la **identidad corporativa** (como los **puntos de contacto**, el **eslogan**, el **tagline**) quedan fuera de este subconjunto.

ideograma *DIS* Representación visual de conceptos, ideas abstractas y **mensajes** concretos que expresan de forma esquemática y simple (por lo tanto, muy económica) un **símbolo** con cierto nivel de significancia universal. En muchos casos, los *ideogramas* son parecidos a los **íconos** empleados en los esquemas de **señalética**, que sirven para representar acciones o actividades. A diferencia de los **logogramas**, no poseen una

valoración fonética ni lingüística, por lo que son más parecidos a los **jeroglíficos** egipcios, los **signos matemáticos** o los signos astrológicos. Por ejemplo: ☑ ♀ ☺ ☼ ✈ que pueden simbolizar *realeza, lesbianismo, felicidad, radioactividad, aeropuerto*, respectivamente (véase **pictograma**).

iluminación Uso deliberado de fuentes de luz diversas para facilitar la observación, o bien, para generar un efecto cromático o de acento específico. Existe una gran cantidad de objetos naturales y artificiales para generar luz con características, temperaturas y colores, según lo que se desee o requiera. Sin embargo, cada fuente lumínica puede asociarse con conceptos, simbolismos y valoraciones culturales distintas, por lo que su empleo debe ser apropiado para el contexto. Por ejemplo, la *iluminación* con velas se relaciona con lo sagrado en el hinduismo, mientras que en occidente se vincula con lo romántico; las luces de neón pueden resultar atractivas en Japón, pero sórdidas en Holanda.

iluminancia Concepto que se refiere a la luz que se proyecta sobre un objeto (o técnicamente el flujo luminoso incidente en una superficie), lo que produce que se vea *iluminado*; sin embargo, no es lo mismo que **brillo**. De acuerdo con el *Sistema Internacional de Unidades (SI)*, se debe medir con el *lux* (lx) y equivale lo mismo que un *lumen por metro cuadrado* (véase **luminancia**).

ilusión Distorsión de la realidad a través de la manipulación deliberada de estímulos sensoriales que serán captados o descifrados de formas alteradas o incorrectas. Esta simulación es ajena al sentido, debe generar un efecto en la percepción y permanecer incluso una vez que se ha reconocido como falsa, ilógica o físicamente imposible. Esta mala interpretación de estímulos sensoriales puede ser provocada con fines estéticos, como en el caso del **trampantojo**, o por pretensiones clasistas o políticas, como en la **ornamentación** arquitectónica. Destacan las *ilusiones* de tipo visual (denominadas *ilusiones ópticas*), ya que la vista permite recibir una gran cantidad de información manipulable en torno al color, la luz, el movimiento, entre otras condiciones.

ilustración 1 DIS Representación visual relativamente compleja que suele ser similar a un **dibujo** o una **pintura**, la cual es realizada para decorar, ejemplificar o acompañar un texto, ya que su función principal es

complementar un concepto, un tema o un proceso y servir como una guía visual para su fácil entendimiento. Se hace bajo una interpretación personal del contenido, en cualquier combinación de técnicas, pero con la intención de que sea manipulada, reproducida y publicada múltiples veces en una gran variedad de medios, tales como **revista**, **volante**, **libro**, **cartel**, **animación** (véase **dibujo técnico**, **infografías**). **2 HIST** La *Ilustración* fue un movimiento intelectual que generó profundos cambios en aspectos científicos, socioculturales y políticos en la Europa del siglo XVIII. Particularmente, impulsó la razón, el laicismo y el progreso optimista, basado o inspirado a partir de ideas filosóficas y políticas, lo cual derivó en una transformación significativa del mundo occidental, con prácticas como la división de poderes, las constituciones, los derechos humanos y el liberalismo, entre otros. Este período, también llamado *Era de la razón* o *Siglo de las luces*, ocurrió entre 1715 y 1800, aunque algunos autores consideran que se extiende hasta la **modernidad**.

ilustración técnica Categoría de **dibujos** esquemáticos desarrollados con un alto nivel de calidad y precisión, los cuales se emplean para comunicar con la mayor claridad posible el ensamblado, las características o el funcionamiento de un aparato, objeto o elemento físico complejo. Estas **ilustraciones** se presentan con una gran variedad de **estilos** de representación, pero todas buscan la correcta descripción de las partes que integran lo ilustrado y brindar **información** suficiente para que el **usuario** entienda rápida y fácilmente su contenido, por lo que el uso de **escalas** y proyecciones exactas es importante en ellas, aunque no requieran del mismo rigor que un **dibujo técnico** (que brinda información acotada, con un lenguaje gráfico altamente especializado). Es común que incluyan números, flechas o líneas punteadas para facilitar su comprensión; al igual que recursos gráficos, como colores, **grosos** distintos, **sombras** o **texturas**; también es posible que en su elaboración se ocupen recursos adicionales más complejos, como el cambio de **perspectiva**, la **sección**, la **vista explosionada**, las **representaciones espectrales**, la ampliación de **detalles** (como si se hiciera **zoom** en alguna parte compleja) o el trazado vectorial de **fotografías**.

imagen digital *TEC* Archivos digitales que recopilan información binaria y generan una visualización en computadoras y dispositivos con pantallas de video, los cuales requieren ser distribuidos por cualquier medio

electrónico, **decodificados** y reproducidos correctamente, y se producen a través de una **cámara** fotográfica, un escáner u otros dispositivos tecnológicos (*drones, radares, sismógrafos*), o son sintetizados a partir de información no digital, desde bases de datos o funciones matemáticas. Por lo general, este término se utiliza como sinónimo de **imagen ráster**, aunque un **gráfico vectorial** también corresponde a esta categoría.

imagen mental *PSIC* Resultado de la capacidad cognitiva del ser humano de *visualizar* un objeto o acción de forma interna, a partir de una descripción o recuerdo, sin requerir la presencia de un estímulo a través de los sentidos. Es una anticipación a la concreción objetual de un concepto, debido a que se produce de forma abstracta (véase **idea**, **imaginación**).

imagen ráster *TEC* Archivo digital compuesto por una malla regular (por lo general en forma de **cuadrícula**) de elementos individuales difíciles de distinguir de forma independiente, los cuales son llamados **pixeles** y pueden presentar **iluminación** y colores diferentes. De acuerdo con el número de pixeles que contiene, se determinan tanto las dimensiones como la **definición** de este conjunto, que es capaz de formar una **imagen digital**. Es esencialmente lo mismo que un **mapa de bits** (que emplea **formatos de archivo** BMP y GIF), por lo que los términos muchas veces se utilizan indistintamente, pero las *imágenes ráster* poseen algoritmos más avanzados que producen mayor **calidad** y almacenan información cromática más compleja (véase **profundidad de color**), como los JPEG, PNG y TIFF.

imaginación *PSIC* Junto al razonamiento y la memoria es una de las facultades fundamentales de la cognición humana, que permite generar **imágenes mentales** sin necesidad de un **referente** o estímulo presente. Difiere del recuerdo porque la imaginación permite distinguir, extender, transformar y reconstruir fácilmente los pensamientos sin restricción alguna; y es esencialmente abstracta y libre, por lo que también se diferencia del ingenio y la **creatividad** en sus necesidades de objetividad y eficacia. Ha sido estudiada desde la antigüedad por filósofos y psicólogos, siendo indispensable para generar múltiples alternativas antes de filtrarlas según su novedad o **viabilidad**, o bien, antes de contemplar las restricciones propias de un proyecto, industria o **presupuesto**.

imaginera Conjunto de elementos visuales, **imágenes mentales** y **referencias culturales** asociadas con un concepto en particular. Estos **referentes** conforman una concepción popular estándar, aunque no exista una justificación lógica para que se presenten. Por ejemplo, *dedos gigantes de esponja con el fútbol americano, galletas de jengibre antropomorfas con la celebración del nacimiento de Jesús, sombras muy intensas con el cine expresionista alemán*. Este conjunto también puede incluir otros aspectos geográficos, verbales, olfativos, tecnológicos o estéticos que complementen la idea que se tiene acerca de un compuesto cultural. En algunas religiones, la creación de imágenes es un recurso significativo digno de devoción y admiración.

imago tipo *DIS* Combinación adecuada y equilibrada entre un **logotipo** y un **símbolo marcario**, cuya integración geométrica, cromática y conceptual hace que se interpreten como un solo conjunto. Si bien no es un término académico, refiere a la representación, común en muchas **marcas**, que permite la lectura de la parte textual y la síntesis visual de un concepto, mismo que puede ser utilizado por separado, según la necesidad. Es importante que ambos elementos se integren de forma natural, mostrando **coherencia formal**, para así facilitar su reconocimiento como conjunto (véase **isotipo**, **símbolo marcario**, **identidad visual**).

imposición *IMP* Etapa de la **pre prensa** en la que se organizan las **páginas** de un documento para la impresión de un **pliego** por ambos lados, contemplando las **marcas de corte**, los **márgenes** y las **marcas de registro** para formar la publicación. Este último deberá ser plegado (con una máquina dobladora), engrapado, pegado y cortado para obtener su tamaño final. Por lo general, primero se hace una impresión en baja resolución o en blanco y negro para comprobar el orden y la orientación correcta de las páginas (véase **dummy**) antes de iniciar un **tiraje**. Existen múltiples aspectos técnicos que se deben tener en cuenta, pero pueden variar dependiendo del formato de la obra, el sistema de impresión y el tipo de maquinaria empleada.

impresión *IMP* Proceso de **reproducción** de información que se plasma de manera repetida y controlada típicamente en papel, a través de la estampación de **pigmentos** en una solución líquida (véase **tinta**), pastosa (véase **serigrafía**), polvosa (véase **tóner**), o por compuestos químicos sintéticos (como las tintas látex). También es el oficio perteneciente a las

artes gráficas, donde el encargado de esta etapa de **producción** (llamado *impresor*) genera resultados físicos conocidos como *impresiones*, que pueden ir desde la forma casera y artesanal hasta la producción de inmensos volúmenes con altas especificaciones técnicas propias del nivel industrial, con características muy variadas, en **soportes** distintos y por medio de múltiples **sistemas** o **técnicas de impresión** (tales como **grabado**, **xilografía**, **litografía**, **serigrafía**, **offset**, **flexografía**, **impresión tipográfica**, **tampografía**, **impresión digital**).

impresión 3D *TEC* Proceso de manufactura de objetos físicos que se modelan o esculpen con una gran variedad de materiales en forma de *pellets*, filamentos o semisólidos, lo cual permite la obtención de un original sin necesidad de crear previamente un molde. Aunque existen múltiples técnicas para la creación de estos objetos, tales como la inyección de materiales, la construcción acumulada de capas o la estructuración de partes individuales, pueden seguir surgiendo opciones a partir del avance tecnológico. La *impresión 3D* permite obtener resultados más rápidos, personalizados y eficientes al casi no producir residuos, y es aplicable a diversas industrias, como la alimenticia y de empaques, a la incubación de órganos para trasplantes, a la arquitectura sustentable y, sobre todo, a la creación de objetos esculturales altamente complejos (véase **diseño paramétrico**) que sería muy costoso o imposible construir con tecnologías tradicionales. Hasta el momento, esto ha sido aprovechado, principalmente, por el **diseño industrial** y el **diseño de modas**.

impresión de gran formato *PUB* Impresión realizada en un **formato** que excede un metro cuadrado (1 m^2), independientemente del **sistema de impresión** seleccionado (véase **impresión digital**) o su **resolución**. Esta designación no está estandarizada y más bien se emplea para nombrar los diseños pensados para verse a gran distancia, en lugares públicos y por muchas personas. Para producir este tipo de resultados es posible utilizar un plóter de alimentación continua (véase **bobina**) con anchos variados y en gran variedad de soportes, como papel, tela, vinyl, lona o plásticos rígidos. Además, es posible empatar con precisión varias impresiones, o bien, emplear técnicas de superposición para pegarlas, integrarlas o insertarlas en estructuras diversas, como bastidores, **marcos**, láminas o paneles de diversas configuraciones (véase **valla**).

impresión digital *IMP* Se produce directamente sobre el soporte de impresión desde información almacenada en archivos digitales. No requiere preparaciones complejas para su reproducción (véase preprensa), y los tirajes pueden ser bajo demanda y de una sola pieza, en equipos cada vez menos voluminosos y costosos. Desde la década de 1990, las *impresoras láser* (que emplean tóner) y las de *inyección de tinta* (que depositan finas gotas de tinta líquida de diferentes tamaños) se han convertido en una alternativa muy práctica para el uso doméstico y semiprofesional.

impresión tipográfica *IMP* Sistema de impresión basado en el uso de tipos móviles, cubiertos en su parte superior con tintas con una base oleica adheribles al metal, sobre los cuales se colocaba el soporte de impresión (por lo general papel o pergamino) para después ser presionado y transferir la tinta de forma precisa y limpia. Aunque los tipos móviles y la impresión como xilografía ya existía en la antigua China, su lenguaje escrito compuesto de ideogramas la hacía poco práctica. Se desarrolló por primera vez como un sistema integral y eficiente en Maguncia, Alemania, donde el joyero y herrero Johannes Gutenberg obtuvo los primeros resultados viables hacia 1440, al resolver varios problemas técnicos y operativos. Utilizó una prensa para vinos modificada para generar una presión suficiente que produjera la impresión y combinó eficientemente múltiples tecnologías (*torno, palanca, rodillo*), así como el desarrollo de subsistemas prácticos para la organización y fabricación de los tipos (*caja tipográfica, galera, matriz*). Lo anterior permitió la obtención de los primeros documentos impresos de gran calidad, lo que se mantuvo más o menos sin cambios significativos hasta la aparición de la linotipia en el siglo xx. La *impresión tipográfica* es considerada como uno de los avances tecnológicos más importantes de la historia de la humanidad debido al impacto sociocultural que tuvo desde el momento de su aparición, y aunque ahora ha sido totalmente reemplazada por tecnologías automatizadas de carácter mecánico, eléctrico y digital más prácticas y económicas, muchos de los términos empleados en diseño editorial y diseño gráfico derivan de esta innovación (véase incunable).

impresionismo *ART* Se considera como uno de los movimientos de pre-vanguardia artística del siglo xx que rompió con una tradición dominante, particularmente en la pintura, al ignorar los temas mitológicos, religiosos

e históricos prevalecientes. Influido por la simplicidad y pureza en los colores de las estampas japonesas y grabados del *ukiyo-e*, así como por los primeros desarrollos de la **fotografía**, afectó en gran medida la concepción que se tenía en Europa occidental acerca de la **composición** de la interpretación de la realidad. Una diferencia significativa entre este movimiento y el arte académico oficialmente validado fue el tratamiento de temas cotidianos, civiles y aparentemente irrelevantes, con un **realismo** sin intenciones moralistas, a través de una serie de técnicas crudas, en **cuadros** pequeños que eran terminados en poco tiempo y que muchas veces eran realizados al aire libre, por lo que lograban captar escenas casuales y condiciones de luz particulares que requerían ser representadas rápidamente, sin mucha nitidez ni contornos trabajados, con pinceladas irregulares y cortas (véase **puntillismo**), sin estudios de perspectiva o de proporción y, por lo general, sin la realización de **bocetos**. La gran diversidad con la que se desarrolló no permite hablar de un **estilo** propiamente consolidado, pero sí de ideas e intenciones comunes, particularmente en pintores franceses desde finales de la década de 1860, entre los que destacan Claude Monet, Édouard Manet, Pierre-Auguste Renoir y Edgar Degas. Fue a partir de una exposición colectiva en 1874 que, de forma despectiva y a partir de la obra *Impresión, sol naciente*, de Monet, se le conocería a este grupo como “los *impresionistas*” (véase **postimpresionismo**).

in memoriam *EXT* Frase que significa “en recuerdo de”, empleada en tributos que se le hacen a una persona fallecida, cuya vida u obra fueron notables. Es común que se realicen concursos, ediciones o eventos que, bajo este pretexto, buscan desarrollar nuevas obras o referencias al trabajo de alguien más, particularmente en música, literatura, diseño de **carteles** o timbres postales.

in situ *EXT* Expresión que literalmente significa “en el lugar”, la cual se utiliza para referirse a un suceso que ocurre o a una actividad que se desempeña en un entorno específico. Dependiendo del contexto o de la disciplina (como ciencias, ingeniería o arte) puede referirse al conjunto de condiciones reunidas en un sitio particular o al tipo de observación de fenómenos o prácticas de campo que no es posible replicar en un laboratorio y, por lo tanto, sólo se hacen en locación.

incandescencia Luz producida por un objeto cualquiera como resultado de

su elevada temperatura. Es un tipo de **radiación** que, además de luz visible, puede emitir luz infrarroja y energía térmica, como en el caso de las bombillas eléctricas que generan luz por el flujo eléctrico y también desperdician mucho calor. Cuando esta **iluminación** es intensa puede resultar molesta, pero es posible controlarla con un **difusor**.

incubadora *NEG* Organización o empresa que brinda servicios variados para evaluar iniciativas comerciales e **ideas** de potencial económico, con la intención de asesorar la creación de empresas e impulsar su crecimiento por medio del análisis de elementos clave para asegurar la **viabilidad** de su **modelo de negocio**. Ayuda a resolver aspectos legales y técnicos preliminares, a facilitar cuestiones operativas para la generación de empresas, así como a mejorar las posibilidades de impacto en el tiempo. Aunque existen algunas *incubadoras* muy especializadas, pueden operar desde una institución académica, una entidad sin fines de lucro o desde la iniciativa privada, todas con interés de participar en un negocio, sin importar su tamaño, configuración, giro o industria, así como tampoco las limitaciones actuales o la etapa en la que se encuentre el proyecto.

incunable *HIST* Término utilizado para referirse a documentos, **panfletos** y **libros** impresos con **tipos móviles** a partir del inicio de la **impresión tipográfica** y hasta el año 1500. Este vocablo (y su plural *incunabula*) quiere decir “en la cuna” y fue empleado por primera vez por el lexicógrafo holandés Hadrianus Junius para referirse a todo tipo de obras desarrolladas en las primeras etapas de la impresión de libros, las cuales presentaron innovaciones constantes, como: la impresión bicromática, la combinación con **grabados** en metal, la incorporación de **rúbricas**, la aparición de **colofones**, las configuraciones variadas de **márgenes**, el coloreado de **ilustraciones** a mano, los diferentes tipos de **encuadernación**, el uso del papel por ambos lados, entre otras.

indicador ordinal *TIP* Signos tipográficos (^a °) que se colocan de manera individual del lado derecho de un número para indicar que debe ser interpretado como **número ordinal**. Estos pueden ser *femeninos*, para palabras que en español terminan con la letra *a* (por ejemplo, *segunda* será expresado como 2^ª), o *masculinos* para los términos que terminen con *o* (por ejemplo, *octavo* será 8^º). El término también se utiliza para terminaciones en otros idiomas, como 1st (*first*, “primero”) o 10th (*tenth*, “décimo”), en inglés, o bien, 2^{ème} (*deuxième*, “segundo”), en francés.

índice *EDIT* Lista ordenada alfabéticamente que se incluye al final de una obra, en ella se presentan los temas o conceptos tratados (*índice analítico*), los nombres de las personas mencionadas (*índice onomástico*), o las imágenes y figuras utilizadas (*índice ilustrativo*). Esta información viene acompañada del respectivo **folio** o sección donde aparece para facilitar su ubicación. Existe otro tipo, llamado *índice general*, que no se coloca en orden alfabético, sino por aparición, lo que lo hace equivalente a una **tabla de contenido**.

inefabilidad *FIL* Condición de aquello que resulta difícil de explicar con palabras. Esto puede darse por su alto nivel de complejidad, su carácter excelso o sublime, su condición abstracta o porque constituye una sensación específica sólo perceptible por los sentidos. A pesar de ser un término empleado en filosofía, se relaciona con la relativa facilidad con la que se expresan conceptos de forma gráfica o como **imágenes mentales**, en vez de construcciones verbales o textuales más complejas. Por ejemplo, muchas veces resulta más sencillo dibujar un croquis que generar la descripción pormenorizada de cómo llegar a un lugar.

influencer *EXT* Persona que produce contenido audiovisual destinado a presentarse y distribuirse a través de **redes sociales** y que, al poseer cierta credibilidad, atractivo y popularidad, puede influir en el comportamiento y la toma de decisiones respecto a una idea, producto, servicio o lugar. Es una práctica cada vez más común en la **mercadotecnia digital** y consiste en producir pequeños documentales o **reseñas** pagadas acerca de las experiencias obtenidas o generar testimonios, opiniones y ejemplos con diferencias en el **formato** del contenido, dependiendo del medio en cuestión. La definición de temas, objetivos claros, contenidos originales y de calidad, y algo que cause apego con la audiencia son aspectos fundamentales para el éxito del **perfil**, sin importar que trate de asuntos políticos y sociales, nutrición, comida, videojuegos, pasatiempos, salud, ejercicio, viajes y turismo, tecnología, economía, moda y estilo, o entretenimiento en general. Muchas **marcas** han incorporado estas acciones y han aprovechado las iniciativas de numerosos **prosumidores** para ampliar las herramientas de promoción.

infografía *DIS* Representación visual de información compleja a través de una **visualización de datos** sintetizada para su rápida lectura y entendimiento. El término es un **acrónimo** de las palabras *información* y

gráfica, pues emplea los **signos** como imágenes para facilitar su comprensión. Las *infografías* son generadas a través de la combinación de sistemas (texto, imágenes, colores, **íconos**, **tablas** y diagramas) para trabajar con mucha **densidad de información** a través del impacto visual (con un diseño dinámico, jerarquizado y agradable). Al área especializada en su diseño se le conoce como *diseño de infografías*, *diseño de información estadística*, *visualización de información*, entre otras, según las diferencias regionales.

información Conjunto de datos que ya han sido procesados y que permiten obtener un conocimiento concreto en forma de **mensaje**, modificando la condición en la que es necesario actuar o tomar una decisión. Su estructura puede manifestarse de forma diversa, dependiendo de la disciplina y del campo de conocimiento en cuestión, pero en general constituye la comprensión de algo que resulta útil para actuar. Se relaciona de forma directa con el **modelo de comunicación** porque toda *información* se constituye por el mensaje, su transmisión y recepción, que requiere de su **decodificación** para ser efectivo. Hay que considerar que la **densidad de información** puede verse afectada en el **canal** de distribución, por lo que es posible utilizar los **símbolos redundantes** para prever y corregir errores en su transmisión (como el uso simultáneo de palabras, **íconos** y colores en **señalética**).

infrarrojo Tipo de **radiación** electromagnética asociada directamente a la dispersión térmica generada por el movimiento de las partículas de cualquier objeto, la cual es incapaz de percibirse por el ojo humano, ya que se ubica por debajo del espectro de **luz** visible. Forma parte integral de la luz solar y es empleada en una gran cantidad de elementos tecnológicos, como controles remotos, cámaras de visión nocturna, telescopios astronómicos, dispositivos de comunicación, diagramas meteorológicos, etcétera.

ingeniería de valor *NEG* Serie de prácticas y métodos empleados para maximizar la eficiencia de un sistema a partir del análisis exhaustivo de todos los factores involucrados. Aunque es significativo, no necesariamente busca la disminución del **costo**, sino la simplificación del proceso, la eliminación o corrección de errores, la **modernización** de un sistema, la reducción de dificultades administrativas o logísticas, la búsqueda de alternativas para la obtención de materias primas, etcétera.

Surgió como consecuencia de la escasez de recursos derivados de la Segunda Guerra Mundial y ha tenido mucho impacto en la manufactura esbelta, la economía y las líneas de producción de múltiples industrias, así como en la construcción y la arquitectura.

ingeniería inversa Método de investigación que analiza un resultado tangible para comprender cómo se obtuvo y estudiar profundamente su funcionamiento, por medio de la identificación de sus componentes o partes, los procedimientos utilizados y demás información necesaria para su creación. Se le llama así porque implica empezar desde el final, oponiéndose a la dirección natural de creación derivada en una **síntesis**, de forma que se pueda regresar en el proceso y así analizar detalladamente sus componentes y detectar áreas de oportunidad en su construcción. Es un recurso muy utilizado en el desarrollo de *software* y *apps* o en la creación de **modelos de negocio** derivados de estos, en la reestructuración de un diseño, en la reutilización de cierta tecnología para propósitos distintos, o en el ahorro de recursos al emplear un **código**, una investigación o un desarrollo ajeno para la creación de un producto separado.

ingreso *NEG* Cantidad de dinero recibida por la venta de un producto o el ofrecimiento de un servicio, la cual muchas veces se relaciona con el precio o el salario. Si a esta se le resta el **costo** real de producción, entonces se puede obtener la **utilidad** o ganancia neta.

iniciales Grupo de letras formado por la primera letra de cada uno de los nombres de una persona; normalmente se emplean como abreviación en contratos, al señalar la propiedad de algo (véase *ex libris*) o en la elaboración de **monogramas**. Difieren de las **siglas**, que se emplean sólo para nombres de organizaciones, títulos o empresas.

innovación *NEG* Práctica que busca una mejora significativa en el diseño, la construcción, el manejo, el funcionamiento o la composición de un producto, proceso, tecnología o servicio. Con la nueva configuración de un sistema, se busca generar un resultado novedoso, que amplíe su rango de **función**, reduzca su costo de producción o permita ser utilizado más fácilmente. Además, debe poseer cierto **valor** intrínseco, ser útil en algún sentido práctico, resolver un problema y contemplar factores de **viabilidad** y **sostenibilidad**. Por ello, las variaciones constantes en los aspectos estéticos de los productos o aquellas novedades de poco impacto que no

alteran un objeto o un fenómeno (véase **Kano**) se consideran sólo como **rediseño**.

insight *EXT* Entendido como “perspicacia”, se refiere al entendimiento profundo de un fenómeno concreto producido por la habilidad perceptiva de un individuo. Esta capacidad de captar las cosas de forma clara puede ser muy útil y apreciada, sobre todo en situaciones complejas de índole sociocultural, política o de negocios. El concepto suele ser empleado en actividades de **emprendimiento** y **design thinking**, porque entender la forma de pensar y actuar de un grupo de individuos (véase **código cultural**) ajenos a nuestra propia realidad resulta un componente fundamental para generar **empatía** y producir **innovación**.

insignia *DIS* Concepto similar a **emblema**, sólo que designa específicamente un cargo, una función o un nivel jerárquico, sin convertirse en algo tan particular como un **monogramas** o identificador personal determinado. Aunque se trata de un **símbolo** materializado de forma gráfica, también puede ser de índole física, como una corona; cromática, como una condecoración militar, un traje o uniforme; o la adaptación de un **escudo de armas** o **bandera** a otro formato u objeto.

inteligencia artificial *TEC* Campo de estudio científico que combina conocimientos y avances de múltiples disciplinas (como ingeniería en sistemas, cibernética, neurología, psicología y filosofía del lenguaje) con la intención de analizar y desarrollar tecnología capaz de suplir algunos aspectos cognitivos humanos. Combina una gran cantidad de herramientas complejas con dos objetivos principales: por un lado, imitar nuestra forma de pensar al resolver asuntos relacionados con **percepción**, lenguaje, razonamiento o aprendizaje, y suplir dicho elemento; y, por otra parte, desarrollar las capacidades de mecanismos y máquinas complejas para solucionar problemas, utilizando cualquier medio disponible (de forma análoga a las soluciones **heurísticas**), incluso si no se aproximan a los métodos del pensamiento humano. Originalmente, se consideraba una máquina como “inteligente” cuando era imposible distinguir entre sus respuestas y las de una persona (como los *chatbots*, que arrojan respuestas predeterminadas de acuerdo con el contexto); mientras que el reto actual corresponde a la creación de máquinas capaces de entender y darle sentido a la realidad, para obtener un entendimiento completo a partir del procesamiento de conocimiento abstracto. La aplicación práctica ha tenido

avances relativamente lentos por lo difícil que les resulta a las máquinas imitar tareas cognitivas y habilidades humanas (como el lenguaje complejo y el doble sentido, el reconocimiento y la diferenciación, la toma de decisiones éticas, la adaptación e improvisación, entre otros), lo que ha derivado en accidentes aún comunes (en asistentes de manejo de algunos vehículos eléctricos y cámaras de seguridad con un deficiente reconocimiento facial); sin embargo, ha resultado muy efectiva en el desarrollo de tareas de procesamiento matemático complejo, lógica y memoria (como los simuladores de ajedrez y las capacidades de almacenamiento de información). Así, los beneficios sólo se apreciarán a través de la colaboración, compensando, a través de la *inteligencia artificial*, algunas de las tareas que resultan complejas o agotadoras para la gente, pero sin pretender reemplazar el componente intangible que esta aporta.

inteligibilidad *SEM* Condición que presenta un **mensaje** para ser entendido fácilmente gracias a que está dotado de coherencia y racionalidad. Es empleado en fonética, en el aprendizaje de idiomas, en audiometría y en sistemas de comunicación, donde se mide el grado de **nitidez** y claridad con el que se presenta; y en diseño, en relación con los distintos niveles entre lo **figurativo** y lo **abstracto**. Resulta un elemento indispensable en la formulación creativa propia del *copywriting* publicitario, en el diseño de **íconos** informáticos, en señales de sistemas de **orientación espacial** y en la evaluación objetiva de su comprensibilidad; así como también puede ser útil en la **pintura** y en la poesía.

interacción *TEC* Influencia recíproca existente entre dos o más organismos, personas, objetos o sistemas distintos, que provoca un efecto de mutua afectación a través de un contacto o vínculo directo, aunque sea temporal. Su estudio permite observar, mejorar y determinar cómo se generan relaciones con los **usuarios** (véase **HCI**), en las que también intervienen aspectos de **ergonomía**, **usabilidad** o **navegabilidad**. Por su parte, el *diseño de interacción* es una práctica interesada en la planeación y creación de productos digitales, promoviendo el apego, el deseo, la satisfacción de necesidades, la universalidad, la multiculturalidad, la inclusión, entre otros aspectos. Por lo que, al quedar fuera de campos científicos tradicionales, como el diseño de **interfaces de usuario** o la ingeniería de *software*, se desarrolla de forma independiente.

interacción persona-computadora (véase [HCI](#)).

interactividad *TEC* Capacidad que tiene un sistema, dispositivo, *software* u objeto físico de adaptar, reaccionar o modificar uno o más de sus componentes para facilitar su uso, mejorar la experiencia y producir cierta acción recíproca entre este y un [usuario](#). Este vínculo puede producirse en diferentes niveles: uno totalmente *pasivo*, donde se produce una acción, pero no hay ningún tipo de retroalimentación, como en los sistemas de líneas de comandos (véase [CLI](#)); otro *reactivo*, que se da en elementos tecnológicos sencillos, como botones *roll-over* o [páginas web](#) con [texto líquido](#); y otro altamente *interactivo*, capaz de generar una sensación de inmersión en componentes complejos de [realidad virtual](#) o [renderizaciones](#) en tiempo real de gran calidad (véase [affordance](#)).

interfaz de usuario *TEC* Es cualquier elemento gráfico o sistema que permite poner en contacto entidades, programas, objetos o componentes para generar una comunicación entre ellos y cualquier [usuario](#). Estos contactos pueden ser *físicos* (por ejemplo, al enchufar aparatos eléctricos o al conectar unos audífonos); *mecánicos* (en mecanismos con palancas, manijas o manivelas, desde la llave de una cerradura hasta los controles de un tranvía o las escotillas de un submarino); *biológicos* (como los órganos reproductivos de las plantas o los rostros humanos que proyectan emociones); *digitales* (interfaces virtuales en videojuegos o al vincular dispositivos *bluetooth*); o bien, una combinación de alguno de ellos (como en los controles de vuelo de un avión o en los ajustes del modo de manejo de un automóvil). En ocasiones abreviado por su sigla en inglés *UI*, también se refiere al campo de estudio del [diseño industrial](#) encargado de definir, estudiar y diseñar vínculos entre dispositivos digitales y usuarios finales (véase [HCI](#)). Regular y diseñar bien estas interacciones facilita el control, la manipulación, el empleo y la configuración de cualquier tipo de dispositivo o máquina.

interiorismo Disciplina directamente relacionada con la arquitectura, dedicada al análisis y diseño de espacios cubiertos, de transición, semicerrados e interiores, que busca producir una sensación y una experiencia particular a través del empleo de elementos y recursos específicos. También se relaciona con el aprovechamiento de la [luz natural](#) o el diseño de una experiencia lumínica artificial, la gama cromática elegida para cada lugar y la distribución deliberada de

mobiliario. Aunque popularmente se vincula con la **decoración** bajo una **conceptualización** estilística determinada, también estudia y adapta funciones para acceso, traslado, vínculo, iluminación, ventilación y acústica en sitios tan dispares como quirófanos, recepciones, fábricas, auditorios, capillas, habitaciones de hotel, entre otros.

interletraje *TIP* Espacio en blanco que se presenta entre los **caracteres** dispuestos en una misma línea. Aunque cada diseño de **fuernte** establece de forma predeterminada este valor, puede manipularse de forma deliberada de forma *positiva* (al aumentar dicha distancia) o *negativa* (para disminuirla) hasta llegar a rozarse o superponerse. Esta característica puede mejorar la **legibilidad** de una palabra o un texto por razones estéticas o de composición, lo cual se hace más evidente y necesario en **títulos** y subtítulos. En español no se distinguen claramente las palabras anglosajonas **tracking** (interletraje homogéneo en un texto) y **kerning** (espacio entre un par de caracteres, atendiendo a su **contraforma**), por lo que se recomienda emplear estos términos cuando sea necesaria establecer esta diferencia en el **diseño tipográfico** o en la **formación** para el **diseño editorial**.

interlineado *TIP* Espacio en blanco entre las líneas de texto de un **párrafo** o **columna**. Este espacio se mide en puntos desde la **línea base** de un renglón hasta la siguiente, y no entre los **cuerpos** de los **caracteres** (lo cual en inglés se entiende como *leading*). Es un elemento relevante para la distribución y percepción de un texto, ya que determina, junto con el **interletraje**, el aspecto de la **mancha tipográfica**. Originalmente, en la **impresión tipográfica** se producía al insertar delgadas regletas de madera o metal con distintos grosores entre las líneas formadas de **tipos móviles**, pero ahora en los **programas de maquetación** este *avance de línea* se calcula de forma automática con un valor de cero (conocido como *composición sólida*), el cual equivale normalmente al ciento veinte por ciento del **puntaje** empleado. Sin embargo, esto se puede ajustar considerando el **peso** y la **altura de la x** de la fuente empleada y su **factor tipográfico**.

Internet *TEC* Sistema global de redes computacionales interconectadas, incluyendo la infraestructura que les da soporte (como componentes, cables, servidores y satélites), el cual permite la transmisión de información digital entre numerosos dispositivos, llamados **clientes**. Fue

desarrollado, entre 1971 y 1977, en diferentes países a manera de redes independientes e incompatibles con funciones muy limitadas; en 1983 su funcionamiento se empezó a estandarizar, basado en un conjunto de protocolos de transferencia estándar llamados TCP/IP (véase [HTML](#), [FTP](#)) que automatizan y facilitan muchas de las tareas; y fue hasta 1991 cuando se volvió verdaderamente accesible para un gran número de [usuarios](#) al surgir la *world wide web* (véase [web](#)), las primeras páginas web, los navegadores, las salas de chat y múltiples tecnologías digitales relacionadas.

Internet de las cosas *EXT* Sistema relativamente homogéneo que interrelaciona una cantidad creciente de vehículos, computadoras, [wearables](#), teléfonos celulares y aparatos electrodomésticos (como termostatos, cerraduras electrónicas, sistemas de seguridad, aspersores, bocinas y lámparas), de manera que puedan funcionar automáticamente, activarse de forma remota y compartir información entre ellos en una red, normalmente inalámbrica, sin necesidad de interacción o manipulación humana directa (véase [HCI](#)). Así, además de cumplir con sus operaciones normales esperadas —con la inclusión de identificadores únicos, sensores, sistemas de control, privacidad, actualización y automatización—, se amplían las capacidades individuales de cada aparato. El término es conocido en inglés como *Internet of Things (IoT)* y fue acuñado en 1999 por el británico Kevin Ashton, quien retomó los chips y las [etiquetas de identificación por radiofrecuencia](#) (conocidos por su sigla RFID) para convertir a cada dispositivo en un [cliente](#) con identificadores únicos (UID).

interpolación *TEC* Recurso tecnológico empleado en el procesamiento y en la [postproducción](#) de [imágenes digitales](#), el cual consiste en hacer una muestra de un tamaño distinto al originalmente capturado (véase [definición](#)), por medio del uso de algoritmos matemáticos que calculen rápidamente los efectos que se producirán en toda la [cuadrícula](#). Esto ocurre cuando se incrementa la cantidad total de [píxeles](#) de una imagen, promediando la información que llenará los espacios vacíos generados artificialmente entre ellos. Así, se hace una transición entre colores o un ajuste al generar una deformación (como al corregir la [convexidad](#) causada por un lente), distorsión (para crear algún tipo de perspectiva) o [rotación](#). En este último caso sucede algo particular, porque si la nueva imagen (técnicamente llamada *remuestreo*) no tiene las mismas

características de **ortogonalidad** que la anterior, es decir, si se rota en 45° o valores similares, los pixeles no coincidirán con la malla inicial y tendrán que dividirse, lo que ocasionará un **suavizado de bordes**.

intersección *GEOM* Lugar geométrico donde se cruzan dos líneas que se presentan en el mismo plano; o bien, el área que se genera por la superposición de dos **superficies** distintas. Además del aspecto visual, que ha sido aprovechado en el **diseño gráfico** y sobre todo en el **arte abstracto**, también es un concepto relevante en matemáticas, lógica y probabilidad para referirse a los subconjuntos generados por la **superposición** de áreas que engloban elementos con características en común (véase **diagrama de Venn**).

intertextualidad *COM* Término utilizado en **comunicación** y lingüística para señalar la relación que se establece entre discursos u obras distintas cuando al menos una de ellas hace referencia a otro documento generado de forma independiente por el mismo autor o por uno distinto. Esto quiere decir que el **emisor** ha cumplido previamente funciones de **receptor**, expresando el reconocimiento de otro trabajo al que alude, fenómeno que se presenta en una gran variedad de **medios**. Por ejemplo, los escritores Gabriel García Márquez y Bret Easton Ellis utilizan frecuentemente este recurso al retomar sucesos o personajes desarrollados en otras obras que no guardan relación entre ellas. El término fue acuñado por la filósofa búlgara Julia Kristeva, en 1969, aunque se basa en estudios previos realizados por el lingüista ruso Mijaíl Bajtín y actualmente se utiliza para referirse también a la construcción de significado y conocimiento entre diversas manifestaciones culturales que dialogan entre ellas, a través de recursos como la **alusión** y la **ironía**, rechazando y superando la necesidad del **plagio** y el **pastiche**, creando nuevas formas con la inclusión obvia o sutil de **referencias culturales**. Cabe señalar que, aunque también se basa en ideas que pueden relacionarse, no es lo mismo y no debe confundirse con **transmedia**.

intervalo entre disparos *FOT* Tiempo definido deliberadamente entre la obtención de dos o más **fotografías** separadas por unidades regulares. Así, se obtiene una cantidad determinada de imágenes para analizar los cambios en una escena enfocada, o el momento preciso de aquella acción que se desea *congelar*. Si estas imágenes se observan en una secuencia rápida pueden recrear o sugerir el movimiento de los objetos, lo cual

genera el principio más básico del **cine** y el video (véase **fotogramas por segundo**). El disparo a intervalos rápido, a veces conocido como *modo ráfaga*, es la capacidad de algunos equipos especializados o de gama semiprofesional para obtener múltiples tomas en un muy breve segmento de tiempo, lo que los hace útiles para la fotografía deportiva, de animales o científica.

introducción *EDIT* Discurso preliminar en una obra escrita, por lo general breve y conciso, que asiste al lector para que tenga una visión general de lo que se expresa en ella y del contexto en el cual se publica. No es lo mismo que un **resumen**, ya que la *introducción* constituye una presentación formal del propósito, los objetivos y el alcance del texto, en vez de sintetizar su contenido. Dependiendo del tipo de documento, es posible que requiera seguir un estilo de redacción, extensión o formato particular, el cual difiere entre obras literarias y académicas (véase **prefacio**, **prólogo**, **resumen**).

inversión *NEG* Cantidad de recursos (por lo general económicos) destinados a la realización de un objetivo para alcanzar un beneficio y obtener ganancias monetarias al cabo de un tiempo. Es un complejo término económico que consiste en la renuncia inmediata que un activo ofrece en el presente a cambio de un beneficio mayor distribuido en el tiempo. Resulta de gran relevancia en negocios y **empresas emergentes**, ya que esta inyección de capital permite la contratación de talento y la obtención de bienes, materias primas y equipo para la realización de la tarea o prestación del servicio planeado, que de otra forma sería imposible realizar o que requeriría mucho tiempo. Para *invertir*, existen muchas modalidades e instrumentos financieros, tales como créditos, fondos, pagarés, títulos y demás conceptos que impulsan o generan **modelos de negocio** diversos.

inversión de color *FOT* Determinación del **color complementario** y el ajuste inversamente proporcional del **brillo** en una imagen, haciendo que las partes claras de esta aparezcan oscuras en su forma negativa, tal como ocurría en un negativo fotográfico analógico. Al realizar esto en un **editor de imágenes ráster** se presentan resultados distintos dependiendo del **espacio de color** seleccionado, ya que puede hacerse tanto en una **fotografía** compuesta de **colores RGB** como en una imagen en **escala de grises**.

iridiscencia Propiedad que tienen algunos objetos cuando, al reflejar luz, la descomponen en haces y generan un efecto óptico donde se aprecian muchos colores (véase **colores espectrales**). En la naturaleza, este efecto se presenta en los ojos, en las alas de algunos insectos, en aves y en algunas conchas de moluscos, aunque es más común observarlo en burbujas de jabón, en discos compactos y en algunas tintas sintéticas para la impresión.

ironía *RET* Combinación de mensajes textuales o visuales con un doble significado ligeramente ilógico para expresar algo opuesto o diferente a la significación literal de los recursos. Conlleva generar un mensaje esperando que sea percibido de otra forma, con una implicación de sátira, humor o sarcasmo. Muchas veces se utiliza para referirse a una situación de coincidencia o de naturaleza sorpresiva, lo cual es incorrecto.

ISBN *EDIT* Sigla en inglés de *International Standard Book Number*, “número internacional estandarizado del libro”. Desarrollado en 1966 por la librería inglesa W. H. Smith, este registro e identificador único para **libros** fue adoptado como estándar internacional en 1970. Inicialmente, consistía en 10 números que se dividían en cuatro partes para identificar el país de origen o idioma de la obra, la **casa editorial**, el número del artículo individual y un número adicional empleado como dígito de control. Desde 2007 se le incorporaron tres dígitos adicionales para ligarlo al uso directo de un **códigos de barras**, por lo que se expresa de la siguiente forma: 978-607-8694-11-2. Cabe señalar que el mismo título publicado en diferentes ediciones (**tapas**, **pastas**, en sistema braille, **libro electrónico**) o traducciones tendrá diferentes asignaciones de ISBN (véase **DOI**).

ISO 1 Sigla en inglés de *International Organization for Standardization*, “Organización Internacional de Normalización”, compuesta de diversas representaciones y capítulos nacionales para generar y promover el uso de estándares industriales y comerciales. De esta forma, se diseñan y fabrican productos que cumplen con las normativas y especificaciones técnicas apropiadas para que puedan ser utilizadas en múltiples industrias y para un sinfín de propósitos. **2 FOT** Se utiliza como unidad de medida en una escala de sensibilidad fotográfica definida a partir de la **exposición** (la cual se obtiene multiplicando la **iluminancia** por la **velocidad de obturación**). En la **fotografía analógica**, era la velocidad con la que la emulsión química de una película reaccionaba ante la luz. Aunque han

existido varios sistemas para calcular la sensibilidad, el más utilizado desde 1974 es el ISO y se mide en una escala de *100, 200, 400, 800, 1 600* y *3 200*, donde un valor bajo presenta alta calidad y poco ruido, por lo que, mientras más alto sea el número, mejor uso tendrá en tomas oscuras o nocturnas. El estándar ahora es empleado para desarrollar y calibrar sensores electrónicos de cámaras digitales, opción ajustable en cámaras de gama alta (véase apertura).

isotipo 1 *HIST* Método de síntesis informativa en forma pictórica consistente en una serie de símbolos gráficos estandarizados para representar objetos, funciones, actividades, grupos sociales y datos estadísticos, empleados para facilitar la comunicación y el diseño de información. Su nombre en español deriva de *ISOTYPE (International System of Typographic Picture Education)*, sistema desarrollado en la década de 1930 por el economista austriaco Otto Neurath y por el artista gráfico y grabador alemán Gerd Arntz, responsable del diseño de la mayoría de los pictogramas en el sistema. Estos elementos de dimensiones y proporciones similares surgieron con la intención de ser utilizados múltiples veces para expresar valores estadísticos concretos. Es decir, en lugar de variar su tamaño y proporción, la idea fue emplear el ícono diseñado el número de veces necesario para expresar el porcentaje o valor numérico requerido. Tiempo después, y con base en las obras publicadas de esta iniciativa, estos sistemas pictográficos fueron adaptados por varios países para diferentes sistemas industriales, de señalamiento y transporte, manufactura, comunicación y visualización de datos, como una forma práctica, económica y visualmente atractiva para representar gráficamente conceptos complejos. **2** *DIS* A veces, el término es empleado en branding para referirse al elemento gráfico carente de información textual con el que se representa visualmente una marca, lo cual se expresa de forma más clara con el término símbolo marcario, ya que la falta de acuerdos en nuestro idioma hace que se confunda con imagotipo, logosímbolo o logotipo, aun cuando no contenga texto.

ISSN *EDIT* Sigla en inglés de *International Standard Serial Number*. De acuerdo con la norma ISO 3297, consiste en un registro para publicaciones seriadas que se editan como un conjunto de documentos sin una fecha de término establecida. Es un código numérico único conformado por dos grupos de cuatro dígitos divididos por un guion (ISSN 0000-000X),

empleado para identificar periódicos y **revistas**, sin la necesidad de registrar individualmente cada fascículo, número o volumen que conforman el título, sino todo su conjunto. Son empleados desde 1974 para mantener un registro ordenado de este tipo de obras, donde una publicación puede contar con certificados múltiples para sus ediciones en distintos **medios**, tanto impresos, como digitales, magnéticos, en disco compacto, en línea, entre otros (véase **DOI**, **ISBN**).

ítem Adverbio latino que se usa para referirse a cada una de las unidades o partes que conforman un conjunto. Cada uno de los artículos individuales en una lista, las entradas de un formulario, los cuestionamientos de una prueba, los temas a tratar en una reunión o las unidades de un grupo de datos son ejemplos de ello. Su uso en español se ha hecho más común gracias a los entornos digitales, ya que cada elemento individual en una **interfaz de usuario** o cada artículo subido a una tienda en línea suelen ser llamados de esta forma.

iteración Consiste en la repetición constante de una serie de pasos que conforman un proceso completo, entendiendo así a cada uno de los ciclos, vueltas o segmentos individuales. Se produce cuando se busca mejorar una acción, practicar una habilidad o afianzar un resultado en áreas tan dispares como administración de proyectos, matemáticas, manufactura o programación. En diseño se relaciona mucho con **metodología**, ya que los resultados idóneos difícilmente se obtienen a la primera oportunidad y requieren mucho trabajo constante hasta su obtención.

J

jerarquía **1** Organización de cosas o conjuntos de manera ordenada y subordinante dependiendo de sus valores o importancia, la cual puede ser lineal, en forma de pirámide, radial o adoptar formas complejas como raíces. **2 DIS** Se habla de *jerarquía visual* cuando se ajusta el orden y el **peso visual** de diferentes elementos para que se perciban en un orden específico según la preferencia o importancia asignada. Esta estructura puede consistir en niveles múltiples y establecer relaciones en distintos sentidos, distinguiendo elementos *dominantes* (que captan la atención del espectador), *subdominantes* (que no son tan notorios, pero logran imponerse a otros elementos) y *subordinados* (que forman parte del conjunto de forma pasiva, neutral y mínima).

jeroglífico *HIST* **Sistema de escritura** ideográfica desarrollado en el antiguo Egipto, cuyo nombre quiere decir “escritura sagrada”. Su complejidad radicaba en el uso simultáneo de **ideogramas**, **logogramas** y **pictogramas** que requerían un avanzado estudio, lo que impidió su uso cotidiano y lo restringió únicamente al ceremonial; fue hasta 1806 que el francés Jean-François Champollion logró descifrarlo (véase **decodificar**) gracias a las escrituras trilingües que contiene la piedra Rosetta.

joint venture (véase **empresa conjunta**).

juicio de valor Conjunto de opiniones, presupuestos y creencias que muchas veces determinan la percepción que se tiene acerca de un objeto o fenómeno, el cual no está necesariamente basado en la razón y difiere drásticamente entre individuos. Este tipo de valoraciones generalizadas y anticipadas resultan poco valiosas para un análisis serio, ya que carecen de una argumentación constituida de forma lógica. Es fundamental para cualquier disciplina poseer toda la información necesaria y analizar cuidadosamente distintos puntos de vista antes de generar una opinión unilateral (véase **crítica**, **neutralidad**).

justificación **1 EDIT** Disposición horizontal de las líneas con las que se compone un **texto**, alineadas siguiendo un criterio particular dependiendo de la función comunicativa del documento. Existen cuatro tipos principales: *justificación a la izquierda*, donde todos los caracteres con

los que inicia cada renglón aparecen alineados al costado izquierdo de la página o dispositivo (al utilizarla se evitan **ríos**); *justificación a la derecha*, también conocida como **bandera a la izquierda**, de uso menos común y sólo recomendable para textos cortos (como dedicatorias o citas) porque resulta más difícil ubicar el inicio de cada línea; *texto centrado* (o *justificado al centro*), cuando se alinea a partir de un hipotético eje en el centro de la página (apropiado sólo para títulos); y *justificación completa, forzada o alineación total*, con el texto alineado hacia ambos extremos del **recuadro de texto**. Este último caso se usa comúnmente en **periódicos** y contratos para aprovechar al máximo el espacio disponible, pero requiere un manejo cuidadoso de la **separación silábica** para evitar errores como **callejones** y **ríos**. Al resultado obtenido en este tipo de *justificación* se le conoce como *texto en cajón* o **párrafo en bloque**. 2 Breve texto o discurso claro que explica las razones, motivos, sucesos y causas que validan una acción o **proyecto**. Debe apoyarse en argumentos válidos y ser capaz de probar convincentemente la existencia de algo o dar razones para la realización de una acción.

justificación vertical *EDIT* Disposición de elementos en relación con los márgenes horizontales que lo rodean, guardando cierta separación con los límites superiores o inferiores, de forma independiente a los laterales. De esta forma es posible distribuir el contenido de una **tabla** de forma que no toque los límites o líneas con las que está compuesta. Por defecto, los elementos suelen estar alineados hacia *abajo*, tocando el **renglón**, pero cuando se distribuyen al *centro* o *arriba* se separan de la línea base o parecen flotar dentro de la celda que los contiene.

K

kanji *LING* **Caracteres** de origen chino (técnicamente llamados *sinogramas*) empleados en japonés, que conforman, junto al *hiragana* y *katakana*, uno de los tres sistemas de escritura japonesa. Son utilizados como **logogramas** e **ideogramas** sin valoración fonética para expresar palabras y conceptos completos (como 深 永 金 氧, que significan *profundo*, *eternidad*, *viernes*, *oxígeno*, respectivamente), los cuales se presentan prácticamente sin alteración en sus formas (véase **caracteres no latinos**).

Kano Método de análisis proveniente de la ingeniería industrial, que es empleado principalmente en el **diseño de productos** para evaluar la satisfacción generada a partir de las características o capacidades de un **objeto** o propuesta. De esta manera, se ubican los atributos de **calidad**, útiles y capaces de generar **valor**, concentrando los esfuerzos de mejora sólo en aquellos verdaderamente importantes para los **clientes**. Este método fue propuesto por el ingeniero japonés Noriako Kano hacia 1984 y consiste en cinco categorías: *requerida* (atributos indispensables de carácter básico que no necesariamente aportan **valor agregado**, pero cuya ausencia sería negativa; por ejemplo, que una pelota no rebote o un avión no despegue); *unidimensional* (cuyo efecto es directo y su impacto es inmediato; si existe, causa satisfacción, pero su ausencia afecta su valor; por ejemplo, que el azúcar endulce o una escoba barra bien); *deseada* o *atractiva* (capaces de producir agrado y excitación cuando se presentan, pero cuya ausencia no impactaría negativamente su percepción; por ejemplo, el sabor de una pasta dental o la nueva imagen de un empaque de jugo); *neutral* (elementos indiferentes que no originan ningún impacto en la satisfacción de los clientes, como un ajuste en el material de un componente interno imperceptible al usuario), e *inversa* (componentes atractivos sólo para un público pequeño, cuya presencia complica el entendimiento o uso de algo; por ejemplo, algunos indicadores luminosos en el tablero de un automóvil que aportan información innecesaria). Esta técnica de análisis no solamente permite segmentar los atributos, sino canalizar la **oferta** de forma que modifique las actitudes de los clientes hacia los productos diseñados.

Kelvin (véase **temperatura de color**).

kerning *TIP* Ajuste del espacio entre pares de **letras**, **caracteres** o **glifos**, atendiendo la **contraforma** producida entre ellos, el cual se determina por un valor numérico *positivo* (al agregar espacio) o *negativo* (cuando se reduce la distancia). Por lo general, se utiliza para mejorar la **legibilidad** de un texto o armonizar el aspecto de una palabra, título o logotipo. Se puede producir de forma *automática* (o *métrica*), *óptica* (para generar un efecto visual particular) o *manual* (cuando se calcula libremente) (véase **tracking**, **interletraje**).

keyword (véase **palabras clave**).

kitsch *ART* Fenómeno social y artístico que se originó en Alemania alrededor de 1860, el cual consiste en la imitación deliberada y obvia de algunas de las características de elementos y objetos propios de la burguesía y la realeza en productos económicos y versiones de menor calidad que responden a los deseos de un **mercado meta** popular y pretencioso. De esta imitación con frecuencia se obtienen resultados trillados, cursis y ñoños, en muestras poco originales, baratas y carentes de sentido, que recurren a **clichés** y fórmulas que pretenden ser de *buen gusto* y de prestigio histórico. Se puede considerar como un **estilo** artístico que, dependiendo del contexto o cultura, recibe nombres específicos (como *lowbrow*, *naco*, *villero*, *huachafo*, *ñero*, *tacky*, *cutre*, entre otros) y que se puede ver aplicado en **artes decorativas**, mobiliario, **diseño de moda**, **interiorismo**, **pintura** y **fotografía** decorativa, pero con una presentación burda, de producción tosca y descuidada, empleando materiales de baja calidad o que pretenden ser otra cosa. Desde la discusión **estética** es un concepto complejo que genera debates interesantes, precisamente por el desprecio general hacia la imitación; el enfoque eurocéntrico que segrega culturalmente las **obras** “cultas”, propias de las *bellas artes*, de la **artesanía** y el **arte folclórico**; y la validación que el *deseo de aparentar* genera en las piezas a través del **apropiacionismo** y las **referencias culturales** empleadas. Según algunos enfoques, el término se debería utilizar como descriptivo, pero no para despreciar manifestaciones artísticas y culturales poco tradicionales (véase **camp**, **naíf**).

L

lacería *HIST* **Ornamentos** y recursos visuales formados a través del entrelazamiento y la combinación de líneas y bandas para crear **patrones** geométricos complejos. Por lo general, estos motivos se intersectan con algún tipo de **regularidad**, creando **módulos** geométricos más grandes que se reflejan, repiten o rotan. Presente en culturas del Pacífico Sur y de Latinoamérica, destaca la *lacería* de origen celta por su majestuosidad y exuberancia (véase **manuscritos iluminados**), así como la del arte mudéjar (también conocido como hispanomusulmán). Esta manifestación cultural puede ser simple **decoración** o poseer significados diversos dependiendo de su aplicación en tatuajes, **artesanías**, mosaicos, textiles, entre otros. Fue retomada en el **barroco** y en el *art nouveau* y combinada con otros recursos decorativos y simbólicos en una gran variedad de técnicas.

laconismo Locución de un **mensaje** con gran austeridad verbal, realizado de forma correcta, puntual e ingeniosa. Como habilidad comunicativa resulta útil para un **eslogan**, generando gran impacto con una cantidad precisa de recursos lingüísticos. A diferencia de un lenguaje con intenciones poéticas, que busca adornar la comunicación, una estructura de este tipo busca darse en su justa medida.

lado *GEOM* Cada una de las líneas rectas que conforman el **perímetro** de un **polígono**, las cuales inician o terminan en cada uno de los **vértices** presentes. En un objeto tridimensional, se entenderá como cada una de sus *caras*, sin importar si son planas o presentan una curvatura, siempre y cuando estén contenidas por sus **aristas** (véase **segmento**).

laminado *IMP* Proceso opcional propio del **acabado** que consiste en recubrir una **impresión** con una **película** plástica, la cual se une de forma permanente por medio de adhesivos en seco o que se activan por calor. Es posible distinguir el *plastificado* (flexible) del *enmicado* (rígido) y elegir entre un efecto **lustre** o **mate**. El *laminado* ayuda a proteger varios tipos de productos, tales como **empaques** y **pastas** de libros, reforzándolos y evitando que se ensucien.

landing page (véase **página de aterrizaje**).

lápiz *ART* Instrumento de escritura y trazo que, entendido como técnica de **dibujo**, es una opción fundamental que sirve como **boceto** para otras técnicas, funcionando como guía visual temporal con un característico marcado suave y fácil de borrar. Permite una amplia variedad tonal, ya que la abrasión física en el **soporte** (por lo general papel) depende de la presión aplicada, de la forma de la mina en su interior y de la combinación particular de polvo de grafito, arcilla y cera de cada tipo de *lápiz*. Entre más cantidad de arcilla posea será más claro su marcado, iniciando con porcentajes por arriba del cincuenta por ciento en grises muy claros y reduciéndose por debajo del diez por ciento en las opciones de negro más profundas. Para los *lápices* de dibujo existe un estándar que, aunque no es oficial, es empleado por varios fabricantes en una tabla que va del *9H* hasta el *2H*, continuando con *H*, *F*, *HB*, *B*, *2B* y así hasta el *9B*. La *H* refiere al inglés *hardness* “dureza” y *B* es para *blackness* “negrura”. El *lápiz* puede combinarse con **pigmentos** de color y con porcentajes variables de cera que le dan una cualidad más parecida al crayón, o con pigmentos que reaccionan de forma similar a la **acuarela** al entrar en contacto con agua.

layout (véase **maqueta**).

leading (véase **interlineado**).

lealtad a la marca *MKT* Respeto, afecto, fidelidad y amor de un individuo o público hacia una **marca** específica, lo cual se refleja en la repetición de compra (en el caso de productos) o la generación de un apego emocional y subjetivo, como en el caso de los equipos deportivos, los destinos vacacionales (véase **branding de lugares**), los canales de televisión, entre otros. Este compromiso voluntario por parte del **mercado meta** es quizás uno de los valores intangibles más importantes (y frágiles) que puede generar una marca, la cual requiere apoyarse en estrategias de **mercadotecnia** bien ejecutadas para favorecer y promover este tipo de relaciones. Algunos ejemplos notables de *lealtades a la marca* pueden ser los desarrollados por: *Saturn*, *Apple*, *The New York Yankees*, *Boca Juniors*, *BMW*, *The Rolling Stones*, *Nike*.

legibilidad **1** Cualidad que tiene algo para ser leído. Su uso se extiende para referirse a las características geométricas de claridad y orden de una **fuentes** o una **caligrafía** para ser leída fácilmente (véase **decodificación**);

también se emplea para analizar el contenido y presentación de cualquier texto y juzgar qué tan fácil y comprensible es de acuerdo con una serie de aspectos lingüísticos, como orden, argumento, coherencia, lógica, entre otros. Es importante evitar las deformaciones *leibilidad* o *lecturabilidad* (las cuales provienen del inglés *readability*), ya que esta distinción no existe en español. **2 DIS** En **diseño gráfico** se puede entender como el conjunto de factores de *claridad*, *contraste*, *limpieza* u *orden* que facilitan la percepción deseada de un resultado.

leitmotiv *EXT* Término alemán que significa “motivo que guía”, el cual se refiere a un elemento o idea que se repite con frecuencia a lo largo de una obra o documento. Este concepto proviene de la música, pero es utilizado en literatura y en **cine** para señalar aquel tema, expresión, verso, metáfora, imagen, sonido, acorde o pieza musical que, al ser empleado constantemente, dirige o apoya la **composición** general de una obra (véase **patrón**, **motivo**).

lema Frase, por lo general en latín, que sintetiza un ideal o una máxima, la cual es empleada en naciones, organizaciones o instituciones académicas para motivar y dirigir los esfuerzos de un grupo (véase **visión**). Aparece de forma escrita en documentos oficiales, como parte integral de **escudos de armas**, donde se conoce como *motto*, e incluso grabado, pintado o esculpido en lugares emblemáticos. En **heráldica** se ha encontrado desde el **Medievo** dentro de cintas, banderolas, o dentro del borde de muchos **emblemas**. Algunos ejemplos notables de *lemas* son los siguientes: *Mia san mia*, adoptado por el club alemán *FC Bayern München*; *Ars Gratia Artis*, de la productora *Metro-Goldwyn-Mayer*; o *Non ducor, duco*, de la ciudad de São Paulo, Brasil.

lemniscata También conocida como *símbolo de infinito* (∞), es el nombre de la curva matemática o del signo que sugiere un número 8 en posición horizontal, generando una especie de ciclo o **bucle**. Su nombre quiere decir “decorado con cintas”, por su forma de moño. Es utilizado en álgebra, geometría y lógica.

lenguaje de programación *TEC* Sistema ordenado de instrucciones y secuencias de comandos definidos como un lenguaje formal, basado en principios lógicos con una formulación clara, ordenada y explícita, que permite controlar una computadora y *programar* su funcionamiento con

una serie de enunciados interpretables por una máquina. Es decir, funciona como un puente entre las necesidades del **usuario** y las capacidades del dispositivo tecnológico en cuestión, establecido por el *programador*, quien **codifica** las interacciones bajo criterios estandarizados en distintos lenguajes. Se dice que el trabajo de la matemática británica Ada Lovelace fue primordial para la concepción de los programas de computación al crear el primer **algoritmo** para ser ejecutado por la *máquina analítica* del inventor Charles Babbage, concebida hacia 1837 como una de las primeras computadoras. Los lenguajes de programación se fueron desarrollando desde aquellos basados en el sistema **binario**, hasta otros más abstractos de tipo simbólico, para después dar paso a los denominados *de alto nivel*, que emplean códigos independientes al funcionamiento real de las máquinas (de los cuales destacan *C++*, *COBOL*, *Java*, *PHP*). En conjunto han presentado mejoras significativas con los años y su uso se ha especializado acorde a la **función** de las máquinas y las necesidades de las industrias.

lenguaje visual *COM* Sistema de creación de **mensajes** que emplea principalmente elementos visuales para su funcionamiento e incluye desde códigos mayas o *emojis* hasta un extremo simbólico difícilmente descifrable, como en el **expresionismo abstracto**. Para establecer una relación entre el **emisor** y el **receptor** (entendiendo este último como **usuario**, espectador o parte del **público objetivo**) es necesario crear un mensaje a partir de una combinación particular de **signos**, **símbolos** o elementos pictóricos, colores, **texturas**, efectos y otra gran variedad de recursos de **composición** (véase **ritmo**, **equilibrio**, **simetría**, **perspectiva**, **proporción**) para que pueda ser decodificado fácilmente (véase **diseño gráfico**).

lente *FOT* Dispositivo transparente (fabricado en cristal de alta calidad) capaz de refractar la luz, concentrándola o dispersándola de forma continua, obteniendo resultados variados dependiendo de la curvatura plana, **convexa** o **cóncava** en cada uno de sus lados. Es empleado desde la antigüedad como lupa o encendedor, pero su perfeccionamiento en calidad y potencia ha permitido su uso para la creación de anteojos, microscopios, telescopios, satélites, lentes de contacto, instrumentos médicos y, sobre todo, **objetivos** fotográficos.

letra *TIP* Cada uno de los **signos** gráficos empleados en un **sistema de**

escritura y que en **diseño tipográfico** conforma **caracteres** lingüísticos distintos. Generalmente, representa uno o más fonemas o sonorizaciones, con ligeras variaciones dependiendo del lenguaje hablado en el que se utiliza. Sin embargo, las *letras* no son universales y su uso tampoco ha sido continuo a través del tiempo, ya que existen muchos sistemas que emplean sílabas o **logogramas** para lograr esta finalidad comunicativa. Pueden combinarse de muchas maneras para conformar unidades fonéticas más complejas, tales como **dígrafos**, sílabas, morfemas (unidades con significado) y, con ellas, formar palabras (véase **alfabeto**, **glifo**).

letra capital (véase **capitular**).

letra de caja alta *TIP* En **diseño tipográfico** es el nombre dado a las mayúsculas, debido a que los **tipos móviles** de dichas letras se ubicaban en la parte superior de una **caja tipográfica** que, al tener un uso menos frecuente, no requerían estar tan cerca del *cajista* (persona encargada de formar las líneas de texto). Son **caracteres** de mayor **cuerpo** y **peso** proporcional, con usos gramaticales variados: para determinar el inicio de una nueva oración, de un **párrafo** o un texto (véase **capitular**), para mostrar la importancia de algo (como los nombres de lugares o propios) y, dependiendo del sistema de escritura o idioma, para indicar funciones específicas (como identificar sustantivos en alemán). Tiene designaciones equivalentes como *capital*, *letra grande*, *versal*, entre otras (véase **letra de caja baja**).

letra de caja baja *TIP* En **diseño tipográfico** es el nombre dado a las minúsculas; **caracteres** presentes en algunos **alfabetos**, cuya menor importancia relativa se hace explícita con un tamaño general menor y con variaciones ocasionales en sus trazos.

letra de fantasía *TIP* **Fuente** cuyo diseño corresponde directamente a un **estilo** o tema específico (como *grunge*, *punk*, *disco*, *cowboy*, de ciencia ficción, tecnológico, infantil, medieval, entre otros) y, por lo tanto, no es posible ubicarla en categorías establecidas históricamente. Estas *letras* constituyen una abundante gama de **diseño tipográfico** experimental, con fines comerciales y lúdicos, que difícilmente cumplen con los criterios de trazo y geometría correctos. Es común que sean gratuitas y no incluyan un **especimen** completo, es decir, que carezcan de todos los **caracteres** necesarios para ser útiles en varios idiomas.

lettering *TIP* Dibujo y trazo a mano de **letras** para formar mensajes cortos de forma expresiva, elaborada, colorida y conformada como una **composición**. Es una práctica ilustrativa que valora la expresión personal y la **creatividad**, y aunque está relacionada con **diseño tipográfico**, ignora deliberadamente las estrictas reglas geométricas que requiere la repetición de caracteres. En este caso, se trata de palabras o frases ilustradas, realizadas sobre cualquier **soporte** y utilizando una gran cantidad de herramientas, como lápices, calígrafos, plumas fuente, pinceles, brochas, aerosoles, entre otros. Es posible combinar el *lettering* con múltiples técnicas de representación, apoyarse en un **editor de gráficos vectoriales** e, incluso, usar efectos de movimiento como parte de un **diseño audiovisual**. El equivalente más cercano de este término en español sería **rotulismo**; sin embargo, este último se utiliza para referirse a letreros pintados a mano y no al amplio desarrollo gráfico que el *lettering* engloba.

letterpress (véase **impresión tipográfica**).

ley de Murphy Conjunto de enunciados breves de corte humorístico empleados en ciencia e ingeniería para referirse a las situaciones indeseables ocurridas al desarrollar o emplear sistemas complejos. Este enfoque pesimista explora los principios de entropía que producen fallas en cualquier entorno o aparato, afectando su operación y los recursos disponibles. Esto resulta importante en la producción y en el **diseño de productos** para contemplar todos los posibles errores y las malas interpretaciones que se pueden hacer sobre una propuesta de diseño. La noción se generó originalmente para hacer referencia a las frustraciones del ingeniero norteamericano Edward Murphy al conducir experimentos aeroespaciales en 1949, quien notó que sus asistentes cometían múltiples equivocaciones y desperdiciaban recursos al conectar sensores que emitían datos falsos; de ahí los múltiples enunciados que llevan su nombre (véase **poka-yoke**).

libro *EDIT* Objeto físico creado a partir de la unión de hojas escritas o impresas por cualquier técnica de encuadernado, con una relación temática y de características similares entre sí. Sus funciones y características han cambiado mucho con el tiempo, por lo que no posee una sola definición concreta. Históricamente, se han empleado múltiples **soportes** de escritura (tales como rollos de **papiro**, tablas ligeras, láminas de metal con cera o

tiras de bambú cosidas) con la misma intención de compendio informativo. Su forma actual, técnicamente conocida como **códice**, se presenta con el desarrollo de los **manuscritos iluminados** que empleaban ambos lados de las hojas, las cuales eran recortadas del mismo tamaño, cosidas por un lado, y llevaban agregada una **cubierta** (por lo general **tapas**), lo que dio paso a los primeros libros impresos conocidos como **incunables**. Al *libro* se le atribuyen funciones muy diversas: como herramienta de aprendizaje y estudio (*libros académicos y científicos*), como objeto para el entretenimiento y la difusión cultural (*obras literarias* e **historietas**), como medio comunicativo e informativo (*manuales y guías*), con una función política o aleccionadora (textos religiosos o **manifiestos**) e, incluso, como elemento decorativo digno de colección (en las **novelas gráficas** o en los llamados *coffee table book*). Su evolución hacia la tecnología digital ha transferido muchas de las características y de los elementos de **diseño editorial** para su representación en pantallas o tabletas en vez de en ejemplares impresos (véase **libro electrónico**, **publicación digital**).

libro de artista *ART* También conocido como *libro-objeto*, es cualquier pieza de creación artesanal cuya intención es presentar una obra artística en formato de **libro**. Se le considera como un medio de expresión híbrido (véase **assemblage**), desarrollado a partir de un tema, concepto o propuesta visual particular y como un medio narrativo o conceptual muy específico, que no requiere ser leído o apreciado de forma tradicional, ya que no está sujeto a las mismas condiciones de sentido, **legibilidad** o **reproducibilidad** que un libro. Ha sido empleado por artistas en diferentes momentos (véase **dadaísmo**, **futurismo**, **surrealismo**) y con diversas intenciones, combinando materiales, **soportes** y técnicas para obtener piezas de exhibición con características disímiles entre sí, pero de gran impacto visual y de alta calidad en su ejecución.

libro electrónico *TEC* Conocido en inglés como *e-book*, es toda obra publicada en formato digital, codificada para leerse en algún dispositivo móvil, en tableta o en computadora. Incluye características de **interacción**, como la inclusión de **hipervínculos** y elementos multimedia, así como la presentación de **texto líquido**, lo cual permite la manipulación a voluntad del **puntaje**, la **fuerza**, el número de columnas, el ancho de los márgenes, el color del fondo y otros elementos de formato; así como la posibilidad

de anotar, subrayar texto y consultar glosarios en línea. Estos archivos digitales poseen bajo peso, por lo que es posible almacenarlos, distribuirlos y comercializarlos fácilmente; y aunque han existido muchas iniciativas públicas y privadas para desarrollar sistemas estandarizados, sus características difieren dependiendo de los formatos empleados, como EPUB, MOBI, AZW e, incluso, HTML (véase **publicación digital**).

licencia de uso Documento de validez legal en el que se acuerda de forma explícita el uso o explotación de una **obra** (en forma de texto, **fotografía**, **ilustración** o pieza tecnológica) de creación individual o colectiva, bajo condiciones claras y con una duración temporal específica. A diferencia de una **cesión de derechos**, no transfiere la propiedad de la obra a un tercero para su libre distribución o comercialización, ni tampoco los derechos morales, los cuales siempre serán exclusivos del autor. En ella se puede permitir la modificación o adaptación de un resultado, aunque para eso se pueden usar otro tipo de licencias, como *copyleft* o *creative commons*.

lienzo *ART* Material firme y resistente conformado por un denso tejido de hilos, usualmente con un entretejido cuadrangular de urdimbres y tramas de algodón o lino, lo que produce una textura característica. En ocasiones se mantiene el término en inglés: *canvas*, cuando es tensado sobre un **bastidor** o marco de madera y utilizado como **soporte** para **pintura** al **óleo** o en **acrílico**, principalmente.

lienzo de modelo de negocio *NEG* Herramienta de análisis para describir visualmente los elementos que intervienen en una organización, en particular la **propuesta de valor** que ofrece una ya existente o una iniciativa comercial potencial, ordenando los componentes que conforman el contexto, panorama o sector al que corresponde. Por ejemplo, las actividades que caracterizan la operación, la interacción con el **cliente**, los recursos clave, los canales de distribución para alcanzar el mercado, una clara **segmentación** y los aliados clave que ayudan a cumplir los objetivos planteados. Aunque es similar a la **mezcla de mercadotecnia**, esta herramienta permite determinar el **costo** de dichas operaciones y el nivel de **utilidad** que se puede obtener por medio del flujo de ingresos. Fue propuesta por el consultor suizo Alexander Osterwalder, hacia 2005, con el nombre de *business model canvas* y de él se han derivado propuestas específicas para distintas necesidades y **mercados**.

ligadura *TIP* Combinación de dos o tres **caracteres**, por lo general a través de una ligera superposición o la extensión de algunos de sus trazos, de forma que se interpreten como una sola unidad. En algunos casos se presentan como transcripciones fonéticas independientes, como *aesc* (Æ, æ), *ethel* (ƒ, œ), *eszett* (ß), *ese* y *te* (st), o bien, la *i* y *jota* holandesa (ij); para evitar poner la palabra completa y ahorrar espacio, como en *et* (&), *cada una* (¼), *número* (№), kilohertz (kHz), receta médica (Rx), o fracciones (½, ¾, ⅒); o como parte de una **corrección óptica** para evitar el efecto desagradable por la unión o repetición de algún trazo. Estos errores se evitan uniendo deliberadamente las letras *efe* y *ele* (fl), dos *efes* (ff), dos *efes* seguidas de una *i* (ffi) o de una *ele* (ffl). También existen para **dígrafos** empleados en idiomas que utilizan **caracteres no latinos** (te, oi, ft, t3, oo, hu).

ligereza Cualidad física en un **objeto** que posee poco peso relativo o que por sus características formales o estructurales se interpreta como *liviano*, *delicado*, *vaporoso*, pero no por eso *frágil*. Puede ser aplicado como concepto en **diseño industrial** a productos cuya apariencia dinámica (o materiales empleados en su producción) aportan este aspecto, particularmente positivo en vehículos, herramientas y equipo de protección. En **diseño gráfico** se aprecia cuando una **composición** visual no es especialmente densa, o cuando una **mancha tipográfica** es clara y fácil de leer.

lindes tipográficos *TIP* Conjunto de líneas horizontales, paralelas e invisibles, empleadas para estructurar cualquier **diseño tipográfico**. Este grupo se compone de arriba hacia abajo por: *línea de las ascendentes* (que topa con las *astas* de letras como: *b, d, f, h, k, l, t*); *línea de las mayúsculas* (definida por la **altura** de las **letras de caja alta** y **numerales**: *E, K, T, 3, Z, 7*); la *línea media* (determinada por la **altura de la x**, empleada para alinear las **letras de caja baja** sin descendentes o ascendentes: *a, c, m, o, s, v, z*); la **línea base** (equivalente al **renglón** empleado en **diseño editorial**, sobre la cual descansan los **caracteres**); y, finalmente, la *línea de las descendentes* (hasta donde se proyectan verticalmente los trazos inferiores de: *g, j, p, q, y*). Esta especie de *pentagrama* es fundamental para estructurar y alinear cualquier carácter; sus distancias se mantienen proporcionales cuando se varía el **puntaje** y es independiente a las **variaciones tipográficas** que pueda poseer una

familia.

línea 1 *GEOM* Sucesión continua de **puntos** indiferenciables de forma individual, cuyo desplazamiento genera una estela que se proyecta desde su **origen** hasta que se interrumpe con un **vértice** (véase **segmento**) o finaliza. Este supuesto movimiento puede presentarse de forma regular (generando una *línea recta*), o bien, con alguna variación de incremento o lejanía desde un punto dado (generando una *línea curva*). También se puede definir como la menor distancia posible entre dos puntos en un **plano** y su naturaleza sólo admite una dimensión, independientemente de su dirección. Funciona como una ideación matemática o la representación de límites que conforman físicamente una **figura**, cumpliendo la función de un **lado** o **contorno**. Esta serie de *líneas* pueden regresar hasta el punto de origen (generando un **polígono** cerrado) o simplemente desplazarse por el espacio, cambiar de dirección y generar **ángulos** (véase **paralelismo**, **perpendicularidad**, **oblicuidad**). **2** *EDIT* En la **maquetación** editorial es comúnmente utilizada como sinónimo de **renglón** y su extensión determina el ancho de una **columna** o **caja tipográfica**.

línea base 1 *TIP* Línea recta horizontal que alinea los **caracteres** empleados para escribir un **texto**, tal como lo hace un **renglón**. En **diseño tipográfico** sólo los caracteres que tienen una base recta (como *A, H, Ñ, R, X, f, k, l, z, 1, 2, 4*) coinciden perfectamente con esta *línea*, ya que los trazos con curvas o descendentes se pronuncian por debajo de esta, aunque descansen visualmente sobre ella. **2** *EDIT* En **composición** editorial, la *línea base* sirve como referencia para medir la separación vertical entre textos (véase **interlineado**), la cual determina (junto con el **interletraje** y el peso de la **fuerza**) el aspecto general de la **mancha tipográfica**.

línea de producto *MKT* Conjunto extendido transversalmente de productos similares que emplean el mismo **nombre de marca** y que en **mercadotecnia** se generan como alternativas de sabor, forma, color, función o tamaño, pero que caben perfectamente dentro de la misma categoría. Por ejemplo, en el caso de productos para el cabello, puede existir un champú para cabello seco y otro para cabello teñido, pero de la misma **marca**; o en automóviles, puede tratarse del mismo modelo, pero diferenciarse entre sí por tratarse de una versión *sedán, hatchback, sport, cabrio*, entre otras. En el contexto del **diseño de productos**, puede entenderse como sinónimo de serie, **estilo** o **corte**, cuando un conjunto de

elementos presenta múltiples características en común (véase **extensión de marca**).

línea de tiempo **1 DIS** Elemento visual o gráfico informativo que dispone una secuencia de eventos ordenados cronológicamente, independientemente de la dirección en la que se desarrollen, de la extensión de tiempo analizado o de la cantidad de eventos representados. Es útil para el estudio de la historia y el análisis científico; además, a partir de la identificación de tendencias y ciclos, puede ayudar a realizar predicciones. A pesar de que en el mundo occidental se percibe el tiempo como lineal y en una sola dirección, su representación gráfica puede ser circular, cíclica o tener bifurcaciones y ramificaciones que se unen o separan (véase **visualización de datos**, **infografías**). **2** Herramienta fundamental en programas de **diseño audiovisual**, edición y **postproducción** de video o **animación**, que permite visualizar la secuencia de eventos de forma lineal, determinar la duración de un video, ajustar el número de cuadros por segundo, ubicar los **fotogramas clave**, o reorganizar y empatar diferentes elementos.

línea del horizonte **1 GEOM** Representación visual que sirve como límite entre el cielo y el suelo; es el lugar hasta donde se extiende un plano hipotético sobre el cual descansan objetos tridimensionales en proyecciones y dibujos geométricos. **2 FOT** Elemento que sirve para alinear objetos o sujetos retratados, que se puede intuir, aunque no aparezca en la composición. Cualquier variación en su altura e inclinación provocará efectos distintos en la **composición** fotográfica, misma que se relaciona con el **eje normal de visión** empleado como **ángulo de composición** en cine.

línea inteligente **TEC** Guía visual de carácter temporal, que aparece en los **editores de gráficos vectoriales** para facilitar la **ubicación**, **orientación**, alineación y distribución de uno o más elementos. Esta característica opcional se presenta en el **espacio de trabajo** cuando alguna de sus partes coincide perfectamente con el formato o con otro elemento distinto en su **centro**, **arista**, **angulación** o separación. Dependiendo del programa utilizado, también se le conoce como *línea global* o *guía de construcción*.

líneas de corte **1 IMP** Líneas imaginarias que determinan la correspondencia paralela de dos **marcas de corte** y que indican dónde

deberá efectuarse el corte o guillotinado, tanto de **pliegos** individuales, como de conjuntos de hojas ya impresas (véase **refile**); con estos cortes verticales u horizontales se determina el tamaño final de las publicaciones. Por su parte, en los **empaques**, aparecen señaladas con una línea continua, mientras que los cortes parciales para doblar o desprender piezas se muestran con una línea punteada.

líneas guía *DIS* Representaciones ortogonales de carácter digital que se aplican de forma temporal en varios programas de diseño, que sirven para alinear, distribuir y organizar los elementos de una **composición**. Suelen ser semitransparentes, no afectan la impresión y se generan desde una regla que rodea el **espacio de trabajo**; también pueden inclinarse, duplicarse o moverse a discreción (véase **márgenes**).

link (véase **hipervínculo**).

linograbado *IMP* Variación del **grabado** en madera (véase **xilografía**) producida en linóleo, material mucho más suave que no posee fibras, vetas o granos específicos, por lo que no produce textura al imprimirse y puede utilizarse en cualquier dirección. Se fabrica a partir de aceite de lino solidificado y se mezcla con corcho o maderas suaves pulverizadas fijadas sobre **lienzo**, aunque también puede aparecer pegado a una madera gruesa para facilitar su impresión. El grupo alemán *Die Brücke*; el **estridentismo**; el profesor de la **Bauhaus**, Josef Albers; y el artista gráfico holandés M. C. Escher son usuarios notables de esta técnica.

linotipo *IMP* Máquina inventada por Ottmar Mergenthaler, en 1884, para ser utilizada como un **sistema de impresión** específico para **periódicos** y **revistas**, el cual hizo más eficiente el proceso de **formación** de texto de la **impresión tipográfica**, ya que, en lugar de utilizar caracteres individuales acomodados manualmente, producía de forma automática líneas completas, incluyendo **caracteres**, **glifos** y espacios en blanco de distintas extensiones. La *linotipia* (o impresión por *linotipo*) se produce con un teclado de múltiples caracteres para formar *lingotes*, fundidos a partir de la **matriz** hecha por la máquina, la cual se vuelve a alimentar por aquellos ya utilizados. Este sistema sirvió de inspiración para las máquinas de escribir y fue utilizado hasta la década de 1970, cuando fue reemplazado por la impresión **offset** y la **fotocomposición**.

litografía *IMP* Su nombre proviene del griego *lithos*, “piedra”, ya que esta

técnica de impresión empleaba una plancha de piedra caliza seleccionada por su textura homogénea y casi sin grano. La piedra funcionaba perfectamente para plasmar o dibujar con aceite, cera o grasa cualquier imagen deseada; gracias a la repelencia química entre el agua y el aceite (técnicamente llamada *inmiscibilidad*), la tinta se transfería negativamente (igual que en el **grabado**) sólo en las partes aceitosas, mientras que el agua funcionaba en las partes positivas. Esta técnica fue inventada por Alois Senefelder, en 1796, y permitió aprovechar las propiedades *hidrofóbicas* e *hidrofilicas* de los materiales para obtener una impresión de gran calidad y una mejora significativa en el nivel de detalle obtenido previamente en otras técnicas. Después, hacia 1837, Godefroy Engelmann desarrolló un sistema adicional que utilizaba el mismo principio y permitía generar impresiones de muchos colores, lo cual se denominó *cromolitografía*. Más adelante se empezaron a utilizar delgadas planchas metálicas de menor costo, y el nombre se mantuvo, a pesar de ya no usar piedras.

lítote *RET* Mecanismo utilizado en lingüística para atenuar la importancia de algo, empleando una negación o un uso positivo de su antónimo. Por ejemplo, en vez de decir “lo desconozco”, se reformula la frase: “no me es familiar”, o bien, para evitar señalar algo como “horrendo”, se rebaja su impacto al decir “no muy agradable a la vista”. Puede tener una intención similar a la **ironía**, para demostrar ingenio o con un efecto humorístico (véase **eufemismo**).

lluvia de ideas *DIS* Técnica de desarrollo creativo, de uso colectivo o individual, que integra una gran cantidad de sugerencias e ideas espontáneas alrededor de un tema o concepto central. Se popularizó en 1942 gracias al norteamericano Alex Osborn, quien empleó dicha herramienta para su trabajo en publicidad, con el nombre en inglés de *brainstorm*. Consiste en generar una gran cantidad de **ideas** pequeñas, mismas que inicialmente pueden parecer absurdas, para después combinarlas y mejorarlas, evitando hacer juicios y críticas que interrumpen el flujo natural del ejercicio. Es importante documentar todo el proceso para producir más de una posible asociación o solución (véase **mapa mental**).

logograma *LING* **Carácter** que se utiliza para representar una sílaba, un nombre o todo el significado de una palabra. Desde la antigüedad, los

logogramas han sido utilizados en varios idiomas y escrituras bajo el nombre de *sistemas logográficos*, como en el caso de las unidades **cuneiformes** y de los **jeroglíficos** egipcios. Actualmente, destacan los sistemas sinotibetanos, como el compuesto de caracteres chinos y los **kanjis** empleados en japonés, que se reducen a un solo **signo tipográfico** (véase **pictograma**, **ideograma**).

logosímbolo *DIS* Es un tipo de representación visual de una **marca** conformado por una sola unidad, incorporando el nombre propio del producto o servicio dentro del tratamiento gráfico. Tiene más carga visual que un **logotipo**, ya que sus partes aparecen como inseparables, integrando perfectamente el **nombre de marca** con un **símbolo** gráfico. Algunos ejemplos de marcas con *logosímbolos* son los siguientes: *Alfa Romeo, Goodyear, Bic, GE, Harley Davidson, Burger King, Warner Brothers, UPS, BMW*. También pueden recibir el nombre de *isologos, isotipos* o denominaciones similares, las cuales son poco recomendables en un esquema académico o profesional. Se consideran una categoría intermedia entre los llamados **imagentipos** y el **símbolo marcario**, extremo del matiz tipológico que sólo se compone de elementos gráficos.

logotipo *DIS* Representación pura y constante de una palabra o nombre empleada para la identificación tipográfica de una **marca**, la cual constituye un elemento fundamental en la **identidad visual** de cualquier empresa, organización, producto, lugar, servicio y, en algunos casos, incluso de personas. Aunque el término sólo debería utilizarse para tratamientos visuales compuestos únicamente por texto (tales como *BBVA, Gillette, Braun, Sony, L'Oréal, Nokia, Johnson & Johnson, Kellogg's*), es muchas veces usado de forma genérica y poco precisa para englobar representaciones que varían la preponderancia del **nombre de marca** y se combinan en mayor o menor medida con elementos gráficos. Existen al menos tres variaciones que emplean *envolventes* (como *Nintendo, Esso, Mini, Kraft, KIA*), *soportes* (*Land Rover, Hot Wheels, American Express, GAP, Ford, Samsung*) o *accesorios*, que incluyen algún elemento gráfico de poca prominencia visual (como *VISA, British Airways, Accenture, Sfera, Citi, Caterpillar, Vans*). Por el contrario, cuando el aspecto visual iguala o resalta por encima del textual, entonces se trata de un **imagentipo** o de un **logosímbolo**; y cuando se elimina toda referencia legible, se trata de un **símbolo marcario**. El término deriva de dos raíces griegas distintas:

logos, “palabra”, y *typos*, “golpear” o “presionar”, entendida como el resultado de un golpe, marca o impresión.

lomo *EDIT* Parte de la **cubierta** de un libro físico que une ambas **tapas** y que protege la unión de las hojas interiores, las cuales pueden aparecer pegadas o cosidas. Ubicado en la parte opuesta del corte de las hojas, permite que un libro pueda ser fácilmente identificado cuando se acomoda verticalmente en un librero. Por lo general, incorpora el **título** del libro, el **sello editorial** y el nombre del autor o autores. A pesar de que no se trata de una regla, se sugiere disponer la información de forma vertical descendente (conocido como *acomodo anglosajón*), haciendo que la cabeza del lector gire a la derecha para leer dicho texto escrito de arriba hacia abajo, precisamente porque, al descansarlo sobre su espalda, el texto aparecerá de forma horizontal, lo cual no se produce al escribirlo de abajo hacia arriba. La misma lógica aplica para discos compactos o estuches de películas que también incorporan *lomos* en sus empaques.

longitud *GEOM* Cantidad de espacio existente entre dos puntos dados; magnitud que se expresa con algún sistema de medidas estandarizado (véase **sistema métrico decimal**, **sistema imperial**), dependiendo de la **forma** del objeto a medir o del contexto. Aunque se usa de forma intercambiable con **anchura**, porque determina la distancia horizontal de un lado a otro, en realidad depende de la perspectiva desde donde se observe y mida (véase **profundidad**).

longitud de línea *EDIT* Cantidad de **caracteres** por renglón juzgada como ideal para resultar cómoda a la lectura. Se puede calcular en *caracteres por línea* (abreviado como *cpl*) o en *número de palabras por renglón*, valoración menos precisa, pero empleada en **revistas** (entre quince y veinte palabras), en textos académicos (más/menos veinticinco) y en documentos legales (menos de cuarenta). Cabe señalar que en un texto con renglones *muy cortos* se provocan constantes saltos de línea, lo cual resulta cansado; pero si son *demasiado largos* se provoca un **recorrido visual** más extenso que facilita el perderse al iniciar la lectura de la siguiente línea. En teoría, los renglones de entre sesenta y ochenta *cpl* son más rápidos de leer y, por lo tanto, más convenientes que los *muy cortos* (de entre veinticinco y cincuenta y cinco *cpl*) o *muy largos* (que exceden los ciento veinte *cpl*). Este criterio no aplica en **libros electrónicos** o documentos con algún grado de **responsividad** (véase **ancho de columna**,

factor tipográfico).

lorem ipsum *EXT* Escrito en latín que se utiliza en **diseño editorial** como texto de relleno o simulado para diseñar una **maqueta** y determinar aspectos tipográficos (véase **puntaje**, **fuentes**) o editoriales (véase **columnas**, **justificación**, **interlineado**) de la **mancha tipográfica**. El nombre proviene de un documento del filósofo y abogado romano Marco Tulio Cicerón, y se comenzó a utilizar desde 1970 porque posee una estructura y palabras con longitudes similares a múltiples idiomas occidentales modernos.

lúdico Proveniente de *ludus*, “juego”, en latín. Es un adjetivo referido a todo aquello relacionado con cualquier actividad recreativa, de entretenimiento y con algún juego. Es fundamental para el ser humano, la **creatividad** y el diseño en general, ya que implica una serie de estímulos para el desarrollo de habilidades de colaboración, seguimiento de reglas, obtención de metas, manejo de presión, percepción temporal, entre otras.

ludificación *NEG* Término adaptado del inglés *gamification*, que consiste en la práctica de aplicar componentes y principios propios de los juegos (tales como la resolución de problemas, el uso de estrategias, el esfuerzo colectivo, el aprendizaje por experiencias e improvisación) en sistemas y entornos de negocios, servicios, educación y salud. Busca implementar los atributos positivos y atractivos de los juegos en tareas laborales o de entrenamiento, pero no sólo a través de la incorporación de puntajes, actividades dinámicas o refuerzos positivos, sino también generando una transformación profunda en la operación interna de actividades repetitivas, aburridas, frustrantes, ambiguas o contradictorias. Esto debe hacerse de forma cuidadosa, para mantener las tareas siempre divertidas, con cierto flujo entre lo interesante del reto y un nivel de habilidad que no sea alto para que no produzca frustración. Algunos ejemplos pueden consistir en guías de viaje con retos en una lista de verificación; concursos internos para que los empleados visualicen sus avances en ventas; programas de lealtad de viajeros frecuentes que permiten acumular puntos y cambiarlos por beneficios; juegos o inversión de roles en el salón de clases, de forma que los alumnos decidan cómo quieren aprender los temas de una materia; rastreo de rutas para correr por las calles de la ciudad y, por medio de relojes inteligentes (véase **wearables**), dibujar o escribir frases en ellas; cámaras web del establecimiento para visualizar

el progreso y el lugar exacto donde se encuentra una pizza entregable a domicilio; entre muchos otros. Estas dinámicas y actividades reducen el estrés, emocionan, generan expectativa y **lealtad a la marca**, por lo que se consideran actividades de promoción bastante atractivas.

lujo Concepto que hace referencia a la excelencia o exquisitez con la que se fabrican, comercializan o presentan bienes y servicios. En teoría, está ligado a una **calidad** superior (evidente en los materiales empleados y en la destacada pericia de los fabricantes) en productos físicos, pero también puede estar relacionado con la **experiencia de usuario** generada por un excelente servicio o entornos particulares (véase **interiorismo**). El término proviene de *luxuria*, latín para “exuberancia”, y suele aplicarse a productos de gama alta que evidencian un alto poder adquisitivo y que están dirigidos a **mercados meta** que buscan la distinción por el **valor** asignado artificialmente. En ocasiones, los bienes poseen características verdaderamente superiores (*automóviles segmento F, relojes de pulso, licores, joyería*), pero resulta absurdo e innecesario aplicar dichas particularidades en productos de consumo (*agua embotellada, chocolates, empaques de maquillaje, libros*).

luminancia Densidad y cantidad de luz que incide, atraviesa o se emite desde una superficie, indicando, a su vez, el **brillo**. Según el *Sistema Internacional de Medidas (SI)*, se puede medir en *candelas por metro cuadrado* (cd/m^2), aunque en la industria de las pantallas a veces se utiliza indebidamente el término *Nit* (nt) (que no es una medida oficial) para cuantificar la cantidad de luz que es capaz de producir un dispositivo (véase **iluminancia**).

luminiscencia Propiedad que tienen algunos materiales y seres vivos para emitir luz por medio de la absorción de algún tipo de energía. Es decir, no son capaces de producir luz por medios propios, sino que la absorben de una fuente externa y la exhiben después de haber sido expuestos a una excitación energética. Este proceso puede ser de tipo electromagnético, térmico, químico o radioactivo. Existen dos tipos principales de *luminiscencia*: la *fluorescencia* y la *fosforescencia*, cuya diferencia principal consiste en el tiempo que se mantienen excitados los electrones, generando una especie de “luz propia” una vez que han dejado de ser iluminados. Por lo tanto, no se deben confundir con objetos y materiales altamente reflectantes empleados en seguridad, ya que estos necesitan

estar constantemente iluminados para producir luz. Dependiendo del contexto, este efecto puede recibir nombres específicos, como *electroluminiscencia* (como el producido por las bobinas de Tesla) o *bioluminiscencia* (como en el plancton y algunos insectos) (véase **incandescencia**).

luminosidad Propiedad de la luz que afecta a todos los colores, la cual debe presentarse de forma equilibrada para percibirlos en su estado natural, ya que, si se altera su grado, el color puede volverse más claro (si la luminosidad aumenta) u oscuro (si esta disminuye). También suele recibir nombres como **claridad**, *valor* o **tono** (véase **HSV**).

lustre Propiedad física presente en algunos materiales, la cual determina el modo en como interactúa la luz con su superficie, generando un efecto significativo de **brillo**. Sus valores se establecen a partir del índice de refracción del material, del pulido realizado o de si está cubierto por algún **barniz** que realce esta propiedad y haga que se perciba como una superficie tersa. Es el antónimo de **mate**.

luz Espectro de **radiación** electromagnética que el ojo humano es capaz de percibir, ubicado entre las emisiones **infrarrojas** y las **ultravioleta**. Al ser el sol la principal fuente de luz, el ojo humano evolucionó para adaptarse a las condiciones presentadas en el planeta y para percibir la luz visible entre los **colores espectrales** que van del *rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo* hasta el *violeta*.

luz artificial *FOT* Luz generada por objetos fabricados por el ser humano, con los cuales es posible iluminar un espacio y producir una ambientación determinada. Cada fuente de luz ocasiona distintas **temperaturas de color**, las cuales se asocian a distintos colores, que van de cálidos (en el caso de velas, bombillas incandescentes, focos caseros, lámparas de proyectores) a neutrales (conforme elevan su temperatura, como la luz de día de valor medio y días nublados, en el caso del **flash** electrónico) o fríos (que tienden al azul, propios de las lámparas fluorescentes, de tungsteno o halógeno). Otras fuentes, como las lámparas LED, los estrobos y las luces de neón, forman parte de este conjunto, cada una exhibiendo características muy específicas.

luz de estudio *FOT* Es aquella producida por un extenso conjunto de focos, lámparas y accesorios de iluminación empleados de forma profesional en

un estudio fotográfico, controlando de forma precisa su calidad, intensidad y dirección para crear un efecto particular. Estas luces pueden ser *continuas*, como en la gran mayoría de los focos, o *de descarga*, como la de un **flash**, variando tanto la posición de la fuente de luz como sus características de intensidad, y pueden recibir nombres específicos, como *luz incidente* (cuando se proyecta de manera directa sobre el objeto o sujeto a retratar) o *rebotada* (cuando se utiliza algún material que refleje parcialmente); *luz dura* (producida cuando hay una transición intensa entre luces y sombras, como en los **claroscuros**) o *suave* (cuando no se perciben sombras, tal como ocurre en un día nublado); *luz principal o clave* (que determina el aspecto general de una escena); *luz de relleno* (para compensar una luz en una dirección con otra de menor intensidad en dirección opuesta); *luz de efecto o trasera* (que ayuda a destacar del fondo, produciendo un contorno o, incluso, un halo dependiendo de la intensidad); o *luz de fondo* (cuando en lugar de iluminar al sujeto u objeto se ilumina el fondo). A su vez, existen lámparas empleadas en la fotografía gastronómica o de modas, como *beauty dish*, *softboxes* o *photofloods*, con funciones muy específicas.

luz incidente *FOT* Iluminación que se proyecta directamente sobre los ojos del observador o llega de manera directa a los objetos, como ocurre en los **lentes** fotográficos, binoculares y telescopios. Sin importar si se trata de **luz natural** o **luz artificial**, afecta por igual la película análoga o los sensores electrónicos, ya que no se filtra ni es reflejada en alguna **superficie**. Por esta razón, todos los **colores RGB** son *incidentes*.

luz natural *FOT* Tipo de luz procedente del sol como fuente principal, que se ve afectada por las condiciones atmosféricas (como la presencia de nubes), la hora del día, la latitud, entre otros factores. Puede aprovecharse de forma directa o indirecta, si se recibe en interiores, bajo un árbol o como resultado de su rebote en alguna superficie. Bajo este esquema, técnicamente la fotografía nocturna, que aprovecha la **luz rebotada** por la luna, también ocuparía la *luz natural*.

luz rebotada *FOT* Es toda iluminación indirecta que se produce gracias al reflejo de los haces de luz en objetos que rodean el objeto o sujeto retratado. Es un recurso muy empleado en la **fotografía de estudio**, ya que permite atenuar la intensidad de la luz, suavizar la calidad y controlar de manera precisa su dirección. Es el método empleado por los

exposímetros, que miden la cantidad de luz que *regresa* hacia la cámara. Del mismo modo, los colores CMYK sólo se aprecian cuando los haces se reflejan en los impresos.

M

macrofotografía *FOT* Producción de imágenes fotográficas de objetos muy pequeños (del mismo o menor tamaño que el **sensor** de la **cámara**) por medio del uso de **lentes** de aumento u **objetivos** especializados para obtener potentes acercamientos y una gran cantidad de detalle. Se puede aplicar tanto en elementos naturales (*insectos, flores, algas*) como en artificiales (*monedas, componentes electrónicos, joyería*).

malla **1** *DIS* Estructura en forma de red conformada por un conjunto de **cuadrados** en todo su tejido (véase **cuadrícula**), aunque también puede tener ciertas deformaciones y formar **rectángulos**, **rombos** o hexágonos, tal como en las redes de pescar. En ocasiones, se utiliza como sinónimo de **retícula**, pero esta última puede ser utilizada sólo para indicar posiciones relevantes y se puede superponer. **2** *EMP* En los **empaques** de productos se usa a manera de saco para contener múltiples elementos individuales (*dulces, cápsulas de jabón, limones*), lo que constituye una opción económica, ligera y adaptable que es ideal cuando se busca exhibir el producto sin que sea necesaria su protección. **3** *IMP* Superficie semipermeable tensada en un **marco**, en la cual se aplica una **emulsión** para permitir la impresión en **serigrafía**. **4** *TEC* En un **editor de imágenes ráster**, es la herramienta que superpone una cuadrícula a una imagen y permite visualizar los abultamientos o hundimientos en una interpretación tridimensional de los **pixeles**, mientras que en un **editor de gráficos vectoriales** se trata de un recurso análogo al papel milimétrico, que permite el acomodo preciso y la distribución de elementos.

mancha **1** *DIS* Cualquier forma orgánica que se obtiene como resultado del contacto de **pintura** o **pigmentos** que ensucian de forma accidental un **soporte**. El **contraste** existente entre la mancha y el fondo podrá producirse por desgaste o decoloración, y puede usarse como un recurso decorativo deliberado en tejidos, objetos de cristalería o esculturas de metal. **2** *ART* Pintura que se extiende sin mucho cuidado para funcionar como fondo en ilustraciones, para ayudar a destacar o soportar el personaje. Por lo regular, se hace con **acuarela** u otros medios que permitan generar este tipo de efecto descuidado o azaroso.

mancha tipográfica *EDIT* También llamada *mancheta*, es el aspecto general con el que se presenta el texto de la **caja tipográfica**, en teoría generando un “tejido” uniforme, cuando se hace una buena formación sin **ríos**. El tono visual dependerá del **peso** de la **fuerza** seleccionada, así como del **puntaje**, el **interlineado** y el **interletraje** empleados en el diseño de la **maqueta**. Otros aspectos, como la extensión de cada renglón y el ancho de los márgenes, también influyen en el aspecto general de la página.

manejadores *TEC* En un **editor de gráficos vectoriales**, son las pequeñas líneas originadas en un **ancla** que terminan en un par de puntos de dirección. También son llamados *controladores* o *puntos de control* y determinan la forma y el tamaño de las **curvas Bézier** a partir de la dirección que se les dé y la fuerza que posean, es decir, la separación desde el punto de ancla. Existen cuatro tipos de *manejadores*: *uniformes*, que distribuyen su fuerza de forma equitativa, generando una curva; *asimétricos*, que varían su dirección y fuerza de manera distinta en cada lado; *simétricos*, que son una variación de los *uniformes*, pero igualan su fuerza en direcciones opuestas; y *nodos de línea*, que definirán si las líneas serán curvas o rectas (véase **gráfico vectorial**).

manga Publicación gráfica típicamente impresa en blanco y negro, ligada a un estilo de ilustración único que es aplicado en **historietas** de origen japonés, en múltiples géneros y para todo tipo de **públicos objetivo**. Si bien su desarrollo está relacionado con otras formas de arte gráfico, como el *ukiyo-e*, desde la década de 1950 se estableció como un **medio** propio, estable y, al igual que el **anime**, hoy en día conforma una industria de proporciones gigantescas.

manierismo *ART* Tendencia presentada en esculturas y **pinturas** del alto **Renacimiento**, surgida alrededor de 1530, pero reemplazada en poco tiempo por los ideales estéticos del **barroco**. Más que un estilo propio era un recurso que consistía en exagerar algunas de las características del arte de la época, lo que daba por resultado una elegancia poco natural, personajes retratados en poses forzadas y la ausencia de la simetría y el equilibrio de **composiciones** más tradicionales. Estas cualidades artificiales se representaron también en **grabado** y **dibujo**, y tuvieron una influencia relativamente menor en arquitectura, literatura y música. Así, el *manierismo* apareció como una alternativa a la representación realista,

perfectamente balanceada y detallada de la época, y se convirtió en un precursor de innovaciones artísticas futuras, priorizando la expresión, el gesto y la emoción, en vez del dominio técnico óptimo.

manifiesto *ART* Declaración por escrito de las intenciones y motivaciones de un proyecto, la cual fue muy empleada por iniciativas políticas y movimientos artísticos, particularmente a principios del siglo xx. Quienes hacían uso de los *manifiestos*, en general, buscaban exacerbar la opinión pública acerca de un tema particular, rebasando la motivación y tratando de generar intenciones revolucionarias o cambios significativos en estructuras estéticas, sociales, políticas o económicas. En arte, el primero que se presentó fue en 1909, a cargo del poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti, y determinó la *fundación oficial* del **futurismo**; después se utilizó en el **surrealismo**, el **dadaísmo** y el **suprematismo** (véase **arte moderno**).

manipulación evidente *EMP* Conjunto de mecanismos de seguridad incluidos en **envases**, botellas, cajas y otros **empaques** similares para proteger la integridad del contenido, asegurando que el producto es genuino y no ha sido adulterado, ya que cualquier alteración o violación afectaría directamente tanto a la **marca** como al **consumidor**. Pueden consistir en **sellos de cera** (empleados en la antigüedad para cerrar cartas); *sellos de inducción* (de aluminio o polímeros adheridos al vacío a frascos por debajo de la tapa); *sellos de seguridad* (que cubren garrafones de agua y productos de maquillaje, y que una vez desprendidos no se pueden volver a aplicar); *cintas adhesivas de un solo uso* (las cuales se adhieren firmemente a un sobre o caja y, una vez despegadas, muestran un mensaje de violación); **etiquetas de radiofrecuencia** (comunes en la comercialización de ropa); o bien, *hologramas* difíciles de falsificar (frecuentes en boletos y botellas de licor).

mano alzada *ART* Técnica de **dibujo** que produce resultados de forma intuitiva y con un desempeño rápido, el cual puede variar en su calidad, acierto e **iconicidad**, dependiendo de la experiencia y el nivel de dominio del instrumento de dibujo que tenga su ejecutante, así como la atención y el tiempo invertido en su desarrollo. En esta modalidad no se producen **bocetos** ni se incorporan ediciones posteriores; además, difiere del **dibujo técnico** al no emplear reglas, **plantillas** o herramientas dedicadas para su planeación, medición o ejecución.

mantilla *IMP* En la prensa *offset*, se le conoce así al cilindro de caucho o silicón que sirve para transferir la parte impregnada de tinta desde los rodillos y las planchas; por su suavidad es el único que entra en contacto directo con el **soporte**, asegurando que la calidad de impresión se mantenga y que no haya daños en su superficie.

manual **1** *EDIT* También conocido como *instructivo* o *guía de usuario*, es cualquier documento que sirve para capacitar, demostrar, ejemplificar e informar a un **usuario** acerca de las características y el funcionamiento de un objeto, instrumento o herramienta. Puede ser un documento impreso, e incluir instrucciones textuales, gráficos, **dibujos**, **ilustraciones técnicas**; o una pieza digital, como las publicaciones interactivas, las **páginas web**, los videos o las **animaciones**, que detallan paso a paso los procedimientos y usos correctos de muchos objetos. Todo *manual* debe ser preciso, sucinto en sus explicaciones, poseer un lenguaje claro (a veces en más de un idioma) y ser suficientemente detallado para que el usuario promedio pueda entender la información fácil y rápidamente. **2** *TEC* En sentido estricto, se le llama así a cualquier actividad realizada con las manos (véase **artesanía**) o que implica la intervención de un ser humano para su ejecución, por lo que difiere de la producción mecánica o que puede presentar cierta **automatización**.

manual de identidad *DIS* Conocido en inglés como *corporate guidelines*, es el documento que capacita acerca del uso normado de todos los elementos gráficos y la apariencia general con la que deben mostrarse los aspectos visuales de una **marca** y los componentes adicionales de una **identidad corporativa**. Puede sintetizarse en una **infografía**, en breves **folletos**, o bien, tratarse de ejemplos extensos y detallados, más comunes en empresas con una **arquitectura de marca** compleja. En su nivel más básico integra las especificaciones de su **identidad visual** (**logotipo**, **símbolo**, **gama cromática**, **familia** tipográfica) y otros elementos para asegurar su uso correcto (véase **retícula**, **trazo regulador**, **área de restricción**, **reducción máxima**). También puede indicar otros aspectos como: **dirección de arte**, comunicación, **señalética**, rotulación vehicular, uniformes, aplicaciones de **mercadotecnia** y **puntos de contacto** apropiados (véase *brand bible*).

manuscrita *TIP* Al igual que la **caligrafía casual**, se refiere a toda aquella inscripción hecha a mano, independiente del instrumento de escritura, de

la técnica, del **soporte** o del lenguaje utilizados. Su nombre proviene del latín *manu scriptus*, es decir, “escrito a mano”. También se usa para denominar a una categoría de **fuentes** que imitan estilos de **caligrafías** tradicionales o reinterpretaciones poco serias con trazos exagerados y **glifos** decorativos.

manuscrito *EDIT* Texto terminado sin publicar, el cual aún no ha sido revisado, corregido, editado y/o comentado, pero que al tratarse de una versión final no se considera como **borrador**, sino que constituye el contenido definitivo de un trabajo. El nombre se mantiene porque tanto la producción del texto como la corrección se hacían a mano, aunque en la actualidad puede teclearse en computadora o con notas a través de dispositivos digitales. Este texto deberá ser sometido corregido por parte del autor antes de ser enviado a una **casa editorial** para ser editado, diseñado y publicado propiamente.

manuscrito iluminado *HIST* Serie de documentos editados en forma de **códice** (véase **libro**), escritos a mano durante el **Medievo** y, por lo general, en **pergamino**, los cuales se produjeron desde la caída del Imperio romano de Occidente hasta bien entrado el **Renacimiento** y, aunque en su mayoría eran de naturaleza religiosa, también los había de muchas obras científicas y literarias de la antigüedad clásica, provenientes de traducciones árabes, lo que ayudó a su conservación. Originalmente, el término sólo se aplicaba a aquellas obras que, debido a su importancia, eran decoradas con delgadas láminas de oro y plata e ilustradas a mano con una gran variedad de **pigmentos**, muchos de ellos muy escasos y costosos para la época. Su elaboración era muy laboriosa y tardada, extendiéndose en algunos casos varias décadas, y requiriendo de un gran equipo de trabajo en monasterios y conventos religiosos a través de varios países de Europa. El equipo estaba confinado a un *scriptorium* o espacio de trabajo y era dirigido por un erudito que hacía las veces de editor, traductor y **director de arte** (actualmente *editor en jefe*), llamado *scrittore*, quien se encargaba, además, de dirigir a un equipo de al menos un *copisti*, que copiaba fielmente el texto, y un *illuminator*, que desarrollaba las ilustraciones. Cabe señalar que muchos de los aspectos técnicos y términos hoy empleados en **diseño editorial** y su industria se originaron en esta época (véase **incunables**, **unciales**, **lacería**, **capitulares**).

mapa conceptual Herramienta de organización de información que ayuda a esquematizar y sintetizar de forma textual diferentes ideas, conceptos o elementos de un grupo. Fue creada en 1970 por el educador Joseph D. Novak, quien planteó este método similar a los organigramas, con información representada jerárquicamente para ayudar a organizar el pensamiento.

mapa coroplético Herramienta empleada en estadística para representar distintas áreas de un mapa tradicional con variaciones cromáticas o tonales, con el fin de indicar diferencias en los valores o rangos de lo que se busca representar. Suele ser de tipo conceptual e incluir rótulos. Al usarlo, hay que considerar que las áreas de gran extensión, aunque sus valores estadísticos no sean tan relevantes, pueden ser muy llamativas y poseer mucho **peso visual**, lo que podría llevar a una interpretación errónea (véase visualización de datos).

mapa de árbol Tipo de gráfico de datos que divide o fragmenta ortogonalmente un área total, determinando su tamaño acorde al valor que representa. Permite visualizar con mucha claridad cantidades numéricas como partes de un total, que tendrán una representación como cuadrados o rectángulos, los cuales pueden aparecer acumulados o superpuestos. Esta opción compacta y eficiente fue desarrollada por el norteamericano Ben Shneiderman, a principios de la década de 1990, originalmente para sistemas informáticos, pero también resultó útil para inventarios o para determinar la importancia porcentual de un producto en la economía de un país. Existe una variación denominada *mapa de árbol circular*, que permite establecer con facilidad el orden jerárquico de los elementos al contener múltiples valores dentro del círculo; sin embargo, al emplear esta figura geométrica no se aprovecha eficientemente el espacio, pues quedan muchos vacíos a su alrededor.

mapa de bits *TEC* En informática, se le conoce así a una categoría de archivos de imagen digital, compuesta por un conjunto de pixeles ordenados como cuadrícula y que poseen una gama cromática limitada. En la práctica, se utiliza esta designación para los primeros formatos populares (BMP o GIF), los cuales no poseen mucha profundidad de color; mientras que formatos más avanzados (JPEG, PNG o TIFF) se agrupan bajo el concepto de imágenes ráster (véase megapixel).

mapa de conexión Tipo de gráfico que permite visualizar fácilmente los enlaces y las relaciones existentes entre dos áreas o puntos específicos, a través de líneas rectas o curvas. Llevan este nombre porque son utilizadas con frecuencia por aerolíneas comerciales para representar hacia qué ciudades vuelan y desde dónde. Este tipo de gráficos debe elaborarse basándose en un mapa tradicional, considerando las propiedades geográficas reales con la suficiente información para hacerlo útil; se recomienda mantener el mismo grosor y evitar líneas superpuestas innecesariamente, ya que, al concentrarse en un solo punto (véase **nodo**), estos mapas pueden resultar confusos, incluso con el uso de colores distintos.

mapa de experiencias *NEG* Conocido en inglés como *customer journey map*, es una herramienta que permite revisar por separado las interacciones con una **marca**, un servicio o un entorno desde la perspectiva del **cliente**; así, se analizan **puntos de contacto** relevantes desde el momento que surge la necesidad o se produce el interés hasta que termina la interacción individual. Sirve para crear **empatía** con los **usuarios**, al experimentar y analizar sus vivencias, que difieren de las operaciones internas de un negocio. Consiste en evaluaciones de todo el proceso al que es sometida una persona antes, durante y después de llegar a un lugar o experimentar algo. Por ejemplo, si se trata de la visita a un restaurante, centro médico o taller mecánico, la evaluación variará significativamente dependiendo de las actividades que cada individuo desea realizar. Lo mismo puede suceder en el contexto digital al emplear una **app** para teléfono móvil de alguna aerolínea o banco, la cual será *recorrida* con delimitaciones y bifurcaciones distintas dependiendo del nivel de competencia del usuario. Se puede interpretar como un conjunto vertical de **escalas de Likert** con una *escala de semáforo* simplificada (*positiva, neutral, negativa*) o detallada numéricamente, cuyas evaluaciones se presentan como una **gráfica de línea** sobre un eje horizontal, que sube o baja de acuerdo con el resultado obtenido.

mapa de puntos Herramienta de **visualización de datos** que permite ubicar eventos en un espacio geográfico a través de puntos, cuya posición, distribución, tamaño o color pueden representar valores estadísticos determinados. Fue desarrollado hacia 1854 por el médico inglés John Snow, quien en un mapa de Londres ubicó cada uno de los casos de cólera

presentados en una epidemia, con lo que ayudó a determinar con exactitud (gracias a la concentración de puntos) la causa principal del contagio (un pozo contaminado). El cerebro humano es particularmente bueno para reconocer patrones, por lo que este tipo de mapas son ideales para apreciar la ubicación, el flujo y la posible concentración de ellos. Aunque también usa puntos, no debe confundirse con un **diagrama de dispersión**.

mapa de sitio *TEC* Elemento propio del **diseño web** que consiste en la representación textual de todas las secciones o páginas individuales que conforman un **sitio web**. Cuando este último es muy complejo o extenso, su **navegabilidad** se puede ver afectada, por lo que este recurso ayuda a los **usuarios** a encontrar la información deseada fácilmente. En el diseño de **interfaces** más recientes se ha mejorado mucho la **experiencia de usuario** al navegar por **Internet**, pero aún es posible utilizar estos mapas en esquemas de alta complejidad y **densidad de información**, tales como bases de datos, bibliotecas en línea, directorios o buscadores.

mapa háptico Tipo de mapa, letrero o **maqueta** que, debido a su composición tridimensional y uso de materiales resistentes, está hecho para ser tocado. El nombre proviene de la *háptica*, estudio de todo aquello relacionado con el sentido del tacto y el movimiento del cuerpo (tal como la *óptica* se vincula con la vista). Este tipo de representaciones de espacios físicos incluyen escritura en el sistema braille, así como cambios de texturas y materiales para que personas ciegas o débiles visuales puedan conocer fácilmente un lugar de forma previa. Si se generan de forma integral o con base en el diseño arquitectónico, resultan un complemento muy útil para la **orientación espacial** en cualquier espacio público, mejorando la **experiencia de usuario** de cualquier visitante.

mapa mental Instrumento que ayuda a organizar de manera gráfica una gran cantidad de información referente a un tema o concepto particular, representando radialmente y de forma jerárquica múltiples datos, ideas, referencias y conceptos clave para establecer varios vínculos entre ellos. Mantiene cierta relación con la **lluvia de ideas** o el **mapa conceptual**, aunque su carácter visual permite estructurar, clasificar, **concatenar** y analizar las ideas generadas de forma más sencilla. Es útil para sintetizar información, facilitar la toma de decisiones o la solución de problemas (véase **diagrama de flujo**). Es posible incluir en él diferentes colores,

figuras geométricas envolventes y conectores variados para diferenciar los elementos con claridad.

maqueta 1 Representación tridimensional a **escala** de un escenario, ambiente o edificio (para los objetos se conoce como **prototipo**), que ayuda a visualizar las dimensiones y proporciones de sus elementos, y en ocasiones su relación con el entorno, su orientación y la simulación de colores y materiales finales. 2 *EDIT* Esquema de una **página** o **pliego** donde serán dispuestos todos los elementos que conforman un documento editorial; se realiza después de la **diagramación** y su diseño implica considerar el **formato**, **márgenes**, **columnas**, **medianil**, **satélites** y las características visuales de la **mancha tipográfica**. En la maqueta se contemplan los espacios destinados para las figuras (sin importar si son en forma de **dibujo**, **fotografía**, **diagrama** o **tabla**), las cuales se deben desarrollar en concordancia con el estilo de diseño previamente definido y consensuado, e integrarse correctamente al resto de los elementos (véase **formación**).

maqueta fija *TEC* Término aplicado al diseño de **publicaciones digitales** cuyo contenido se presenta de forma estática, similar al aspecto de una publicación impresa, en la que no es posible ajustar el **puntaje**, la **fuerza** o el **interlineado**, como sucede en los **libros electrónicos**. Esta diferencia se hace más obvia entre diferentes versiones del formato EPUB, ya que la versión 2.0 posee una **maqueta** ajustable y con cierta **responsividad**, lo que permite que el **texto líquido** se adapte a las indicaciones hechas por el usuario; mientras que la versión 3.0 se exporta con los criterios editoriales del diseñador, respecto a la **maquetación**, la **formación** y la fuente, así como a la posible interacción con **galerías** de fotografías y otros elementos multimedia, obteniendo así resultados equivalentes a los del formato PDF.

maquetación *EDIT* Actividad propia del **diseño editorial** en la que se elabora la **composición** de una **página**, que consiste en la elección de **formato**, **orientación** y **márgenes**, así como la división de su **caja tipográfica** en **columnas** o **módulos**. En este proceso se realiza la importación o escritura de los títulos y textos para su **formación**, así como la posible integración de imágenes en sus posiciones finales. Este término también es utilizado en **diseño web**, **infografías** e **interfaces de usuario**, ya que la actividad de consolidación es muy similar (véase

diagramación).

marbete *EMP* Elemento que se agrega, adhiere, cuelga o sujeta a un producto terminado para complementar la información contenida en él. Por ejemplo, en el caso de una prenda de vestir, la **etiqueta** incluye la talla o marca, mientras que el *marbete* determina si tiene un precio especial; y en el caso de bebidas alcohólicas, se incluye para hacer evidente su importación y el pago de impuestos correspondientes. También se les llama *marbete* a los tarjetones o colgantes propios de las puertas de las habitaciones de hotel o a aquellos que son usados temporalmente en el espejo retrovisor de un automóvil.

marca **1** *DIS* Concepto complejo que en su connotación más simple se refiere a la afectación deliberada e indeleble en forma de huella, rayón, rasgo o impresión que se le hace a algún objeto para identificar su propiedad u origen, como la hecha por contacto o presión en el fondo de una vasija de barro, con un hierro caliente sobre el ganado o con pintura debajo de un plato de cerámica. Esta función primitiva y básica debe mantenerse constante en su aplicación y ser lo suficientemente diferente para ser reconocible, al tiempo que debe asociarse de manera artificial con una persona o grupo particular. En la práctica se emplea el término para englobar las representaciones visuales de cualquier organización, aunque técnicamente estos se conformen por **escudos de armas**, **emblemas**, **logotipos**, **logosímbolos**, **firmas**, **íconos**, **señales**, **símbolos marcarios**, **branding de lugares**, etcétera. **2** *PSIC* Percepción y asociación mental acerca de un producto, servicio u organización, sumando las implicaciones, las opiniones y los sentimientos producidos por cualquiera de ellos. **3** *MKT* Conjunto de elementos que identifican una organización (como su nombre, su **logotipo**, los colores que emplea, entre otros) y que conforman parte de su **identidad corporativa**, los cuales buscan generar una conexión emocional con los clientes al crear una relación irremplazable y duradera. La *marca* identifica y diferencia un producto frente a otros similares o sus competencias, comunica la calidad intrínseca del mismo, asegurando la certeza en la decisión tomada, y promueve las asociaciones positivas de satisfacción y superioridad para que el cliente o **usuario** se identifique con ella (véase **branding**, **marca registrada**).

marca blanca *MKT* También conocida como *marca privada*, *interna* o *de distribuidor*, es la estrategia **B2C** empleada por grandes empresas,

almacenes o supermercados para competir con proveedores y distribuidores en la comercialización de productos de consumo sin afectar su **marca** principal. De esta forma, presentan una alternativa de **bajo costo** y de calidades variables para ocupar otros segmentos e industrias en las cuales no se especializan. La *marca blanca* toma este nombre porque muchos de los productos que abarca originalmente se vendían a granel (como legumbres, jabones, velas, pastas, leche) y no poseían un empaque propio o distintivo, por lo que se vendían en bolsas genéricas o vacías, en inglés *blank*, es decir, sin imprimir. Ahora es común esta estrategia para medicamentos, alimentos o productos de consumo cotidiano.

marca de agua **1** *IMP* También conocida como *filigrana*, es aquella marca o dibujo traslúcido que se hace en el papel al momento de fabricarlo; es táctilmente imperceptible y se produce por una ligera variación en el grosor del papel. Además, ayuda a identificar al fabricante (cuando se imprime su **emblema** o **logotipo**), a evitar la falsificación de documentos oficiales (actas, títulos o reconocimientos) o a asegurar la autenticidad (en billetes y cheques). **2** En informática se le conoce así a las imágenes o los textos con su **opacidad** disminuida para aparecer superpuestos de forma semitransparente en fotografías o documentos con el fin de evitar su copia, **plagio**, venta o uso indebido, previo a su adquisición apropiada. A veces esta práctica también se usa con fines decorativos, aplicando sutilmente una imagen con suficiente **transparencia** para no afectar la visibilidad o **legibilidad** del texto que aparece por encima.

marca falsificada *NEG* Práctica deshonesta e ilegal de promoción y venta de productos apócrifos o falsificados, conocidos como “piratas”, cuya intención es asociarse con **marcas** bien posicionadas y de prestigio reconocido. Esto es común en tecnología, vestimenta, bolsos de mujer, calzado deportivo, perfumería, entre otros. Dichas copias generalmente carecen de la calidad de producción y de materiales, así como de los servicios y las garantías que ofrece el respaldo de una empresa legalmente constituida. La imitación, venta y distribución de estos productos conforman un mercado ilegal enorme y su consumo se ha convertido en un problema serio en muchos países.

marca genérica *MKT* Productos innovadores cuyo propio éxito y popularidad han provocado que sus **nombres de marca** se conviertan en palabras de uso común en muchos idiomas, las cuales se emplean para

referirse a objetos diversos (*elevador, termo, post-it, kleenex, zipper, rimel, tupperware, speedo, hula-hoop, teleprompter*), materiales (*velcro, spandex, nylon, formica, astroturf, teflón, plexiglas*) o sustancias (*aspirina, botox, dinamita, freón, queroseno*); independientemente del estatus legal de su **marca registrada**.

marca monolítica *MKT* Estrategia similar a la **marca paraguas**, en la que se emplea la misma imagen y el mismo nombre para todos los productos o servicios de una compañía. Resulta práctico y económico al simplificar las comunicaciones de empresas como *Samsung, El corte inglés, Mercedes-Benz* o *GE*. Sin embargo, si se desarrollan **líneas de producto** muy distintas, pueden afectar la imagen principal, y si no se ajustan correctamente, es posible que compliquen la integración en otros **mercados meta**, donde se pueden percibir de formas diferentes (como sucede con *Volkswagen* en Norte y Sudamérica).

marca paraguas *MKT* Estrategia comercial que utiliza un **nombre de marca** principal, el cual corresponde al nivel superior de su **arquitectura de marca**, cuyo renombre y posicionamiento respalda múltiples submarcas y productos similares (véase **familia de producto**). Lo anterior permite enfocar los esfuerzos de **mercadotecnia** en la promoción de una sola **marca**, independientemente de la variedad o producto particular que adquiera el **cliente**. Esto se hace evidente en ejemplos como *Axe, Knorr, Pantene, Virgin, Ferrero* o *Danone*, que derivan un sinfín de sus productos de distribución regional y con **segmentaciones** particulares (como *protector solar; gel exfoliante; crema tonificante, aclarante o hidratante; toalla hidratante; gel para afeitar; desodorante en barra; spray; mascarilla; jabón*, entre muchos otros, todos comercializados bajo el nombre *Nivea*, por nombrar un caso).

marca pluralista *MKT* Estrategia empleada por grandes empresas que generan y organizan una gran cantidad de **marcas** y submarcas para promover una amplia variedad de productos, todas poseedoras de nombres, identidades y estrategias distintas. Sin embargo, a diferencia de las **marcas paraguas**, las *pluralistas* no mantienen una relación obvia y directa entre ellas ni con el nombre del productor, haciendo esfuerzos independientes al emplear diversos presupuestos y equipos de mercadotecnia distintos que incluso compiten entre ellos. Algunos ejemplos son los siguientes: *Volkswagen Aktiengesellschaft, Unilever,*

Inditex, P&G, Koch industries o LVMH, las cuales no son tan conocidas como las marcas que engloban.

marca registrada Nombre o diseño distintivo reconocido legalmente y protegido bajo las leyes internacionales de comercio y propiedad intelectual. Una vez registrada ante la autoridad competente en cada país, la **marca** puede venir acompañada del signo ®, de la sigla ^{M.R.}, o incluso del signo TM, proveniente del inglés *trademark* (*marca comercial*). Esta designación no sólo se emplea para evitar copias y **plagios**, sino que también evita el uso de dicha **identidad visual** por un tercero no autorizado (véase **marca falsificada**). Este tipo de protección legal sirve tanto para el nombre, como para los **logotipos**, las formas tridimensionales (letreros de *Magno*) o los empaques muy característicos (*Absolut Vodka*, *Tiffany blue box*, *Hershey's Kisses*); mientras que en algunas legislaciones también es posible proteger el **eslogan**, el **tagline** (*Nokia*), el **jingle** (*Coca-Cola*), el **patrón** (*Burberry*), el color y otros aspectos intangibles, como olores, sabores y sonidos, siempre y cuando tengan por función distinguir la **marca** (como el sonido de un motor o componente, como en *Bentley* o *Harley-Davidson*) (véase **marca genérica**).

marca respaldada *MKT* Estrategia de **branding** capaz de generar múltiples marcas independientes acompañadas de una **marca** superior, cuya función es apoyar y reforzar la confianza en estos productos. Lo anterior es útil en nuevos lanzamientos o bienes que apenas se están enfocando en un **público objetivo**. Algunos ejemplos de estas marcas pueden ser *Maggi*, *Kellogg's*, *Nestlé*, *HP*, *DuPont* o *Zara*. Algunas no hacen evidente su relación con otra marca superior, aunque el público puede llegar a reconocer cierta relación entre ellas, como ocurre con *Acura* (de *Honda*), *Dockers* (con *Levi's*), *Banana Republic* (con *GAP*), *Buick* (con *GM*), *Lexus* (de *Toyota*) o *Miu Miu* (con *Prada*), entre otras.

marca subsidiaria (véase **submarca**).

marcas de corte *IMP* Conjunto de pares de líneas perpendiculares desfasadas que aparecen impresas en cada una de las esquinas de un documento para determinar el tamaño final deseado. Estas guías aparecen por fuera del área de diseño de dicho trabajo y ayudan a alinear los instrumentos de corte (que pueden ser manuales, como un bisturí o un cúter, o mecánicos, como guillotinas y cizallas). Con el desarrollo de

algunas tecnologías de producción más avanzadas, las *marcas* pueden suplirse por proyecciones lumínicas para realizar cortes láser y trazos automáticos prácticamente sobre cualquier superficie.

marcas de plegado *IMP* Señalamientos impresos en forma de línea punteada o con guiones para indicar las posteriores perforaciones o cortes parciales, utilizados para generar un dobléz en un **empaque** rígido. Estos también se realizan en cartones gruesos o cartulinas para permitir desprendimientos, como en cupones o boletos. En el **diseño de empaque** pueden aparecer complementando **marcas de corte** para indicar dónde hacer un **suaje** o perforación.

marcas de registro *IMP* También llamadas *crucetas*, son indicaciones visuales formadas por dos rectas **perpendiculares** y **ortogonales** superpuestas a un círculo, empleadas en *offset* y *serigrafía* para servir como pequeñas guías visuales para empatar planchas o mallas de forma precisa, asegurando la correcta sobreimpresión de tintas. Por lo general, no miden más de 5 mm y aparecen impresas por fuera de las **marcas de corte** (véase **sangrado**).

marco *ART* Estructura que rodea un objeto físico y que ayuda en su contención, protección o refuerzo. Es uno de los componentes fundamentales para convertir cualquier **sopORTE** en un **cuadro**, ya que posee una función de **ornamento**, complementando cualquier **pintura**, **dibujo**, **grabado** o **fotografía** y, en ocasiones, apareciendo después del **paspartú**; por lo regular es de madera (aunque puede ser de metal o plástico) y protege la obra con apoyo de un cristal.

margen *DIS* Espacio vacío que rodea la **mancha tipográfica** de una **página**, convirtiéndose en el área existente entre los bordes del papel y el contenido impreso. Suele definirse al momento de diseñar la **maqueta** y puede recibir nombres específicos como *margen superior e inferior* (dependiendo de su ubicación), *margen izquierdo y derecho* (cuando se trata de un documento de páginas sueltas), o bien, *margen exterior e interior* (cuando el diseño implica **páginas enfrentadas**). Históricamente, el *margen* ha tenido varias funciones: se empleaba en los rollos escritos para indicar al lector dónde detenerse y comenzar en el siguiente renglón; después, en las páginas cortadas se ocupaba para formar **códices** y ayudaba a enmarcar el texto o se aprovechaba como espacio decorativo y

para hacer anotaciones (véase **marginalia**); en los **periódicos** servía como un área libre de tinta para sostener las hojas de papel; mientras que en el **diseño web**, en las **publicaciones digitales** y en los **libros electrónicos** puede incluir botones para activar funciones adicionales.

margen de error **1** En estadística es una forma de representar el grado de tolerancia respecto a la certeza de los resultados de una encuesta; entre mayor sea este margen, menor será la confianza depositada en los hallazgos de dicha investigación de campo. **2** En otros contextos industriales, se conoce como *tolerancia de fabricación* al rango permitido por las normas internacionales para que existan desfases o pequeñas inconsistencias en la fabricación de objetos estandarizados. Por ejemplo, en la fabricación de reglas e instrumentos de medida, o al momento de cortar papel en formatos específicos, estos se producen con una variación relativamente baja. Para evitar errores o reducir el impacto negativo cuando se generen, es importante emplear técnicas y herramientas que no hagan tan visibles estas variaciones.

marginalia *HIST* Conjunto de **ilustraciones** y escritos en los márgenes de libros, particularmente en **manuscritos iluminados** y otros documentos desarrollados durante el **Medievo**. Estas anotaciones, recordatorios, ideas derivadas o críticas son realizadas por parte del lector en un texto impreso; y cuando se escribe la traducción de un término o frase, explicada por parte del editor o traductor, se emplea el término *glosa*. La práctica se retoma en los **libros electrónicos**, donde es posible subrayar el texto y realizar notas *in situ* como parte de las **interactividades** que se ofrecen al lector.

marialuisa (véase **paspartú**).

marketing mix (véase **mezcla de mercadotecnia**).

máscara **1** *DIS* Cualquier material o herramienta que oculta total o parcialmente una superficie, por lo general de forma temporal o sin efectos dañinos permanentes al removerse. Su función práctica evita el paso de tintas, barnices o recubrimientos similares, que se desean aplicar sólo en algunas zonas del trabajo; también se puede ocupar para evitar salpicaduras o para realzar los bordes. Su uso es muy común en **aerografía** y **serigrafía**, donde se emplea una película de papel plástico transparente y adhesivo para proteger algunas zonas del trabajo

desarrollado. **2** *TEC* Herramienta utilizada en programas de **animación** y edición de video, la cual se superpone en algunas partes de la imagen, para después, al eliminarse o moverse, producir un efecto de apareamiento.

máscara de recorte *TEC* Sustracción o separación del **fondo** de una imagen realizada en un **editor de imágenes ráster**, de forma manual y con precisión; o de manera automática, pero no siempre precisa. En inglés se conoce como *cutout* y da como resultado una imagen en **primer plano** recortada de forma independiente a la **capa** inferior, que funciona como **soporte**, por lo general blanco o transparente. Es posible generar este efecto para hacer interactuar textos e imágenes y, ya que la herramienta digital es temporal y no dañina, se puede deshacer sin producir afectaciones en las imágenes o en la *máscara* en sí.

mascota *MKT* Cualquier personaje ficticio o basado en alguien real, asociado directamente con una **marca** y que conforma parte de la **identidad corporativa** de una organización. El término se utiliza para referirse a la generalidad de personajes empleados en **empaques** (*Aunt Jemima, Quaker Man, Tony the tiger, Chester Chettah*), letreros tridimensionales o botargas (*Big boy, Ronald McDonald, Phillie Phanatic*), representaciones exclusivas en **publicidad** (*Bibendum* de *Michelin, Kool-aid Man, Coronel Sanders* de *KFC*), o eventos de corta duración (*Pique, Cobi, Zakumi*). Su popularidad se genera a partir de la interacción con el público y por la forma en que una **marca** se ve representada en un esquema casual y afable.

mate Condición de algunos materiales para representar cualquier color sin brillo alguno, evitando reflejos y destellos. Es una condición natural en la mayoría de los papeles, como los **laminados** no brillantes, los **pergaminos**, las **acuarelas** y los **pasteles**. Es lo opuesto a un terminado **lustre**.

matiz *ART* Una de las propiedades más importantes de la definición de los **colores**, la cual determina el grado de diferenciación que existe entre estímulos visuales distintos, descritos en los **colores espectrales** como *rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil* o *violeta*. Usualmente los *matices* se distinguen con adjetivos o por designaciones culturales variables; por ejemplo, del color *azul* existen *celestes, Prusia, índigo*,

lapislázuli, ultramarino, cobalto, cerúleo, capri, egipcio, azur, aciano, entre muchas otras variantes de **saturación** y **brillo**.

matriz 1 *IMP* Molde de cobre empleado principalmente para la manufactura de **tipos móviles**, el cual constituye la parte negativa o hueca que se encuentra en el interior de su contraparte hembra. Este se producía como respuesta a la presión de un **punzón** y su cavidad era usada para verter metal derretido y producir cuantas copias se quisieran de cada uno de los **signos** destinados para la impresión tipográfica. **2** *DIS* Es un tipo de diagrama básico, utilizado en matemáticas y ciencias, que posee una disposición cuadrada, similar a una **tabla**, pero sólo con cuatro **módulos** conjuntos, y que permite organizar y relacionar fácilmente su contenido.

matriz de Eisenhower Método para la gestión del tiempo que permite organizar múltiples necesidades y obligaciones según su nivel de *urgencia* e *importancia*, segmentándolas en cuatro **sectores** normalmente denominados A, B, C y D. En el primer caso (A) se ubican tareas sumamente importantes y de alta sensibilidad temporal, que por sus características requieren ser resueltas de forma inmediata por encima de cualquier otra (*detener una hemorragia, apagar un incendio*); en el segundo caso (B) se trata de aspectos *importantes*, pero *no urgentes*, que necesitan ser atendidos, pero que se pueden programar (*regresar al gimnasio, hacer una cita para una profilaxis, salir de vacaciones, organizar un cajón, aprender un idioma*); en el tercer caso (C) se ubican actividades que en apariencia son *urgentes* porque ya van a iniciar, pero que son *poco importantes*, por lo que se sugiere delegarlas (*llamadas telefónicas, visitas al banco, trámites*); y, finalmente, en el último caso (D) se ubican aquellas tareas *carentes de importancia* y *sin ninguna urgencia* que se pueden desechar o eliminar (*hobbies, atender **redes sociales**, videojuegos*), sobre todo durante procesos laborales y de organización de proyectos. Supuestamente esta herramienta fue empleada con frecuencia por el presidente norteamericano Dwight D. Eisenhower, aunque no fue desarrollada por él.

matriz de marca *MKT* Herramienta empleada en la gestión de programas de **identidad corporativa** y en la organización de tareas propias de la **mezcla de mercadotecnia**, la cual consiste en ubicar un producto, una marca, un empaque o un servicio en un **plano cartesiano** para compararlo con el líder de esa categoría (véase **benchmarking**), sus competidores o

similares. En este mapa es posible visualizar su comportamiento o la percepción general de un **público objetivo** al ubicar en los extremos de cada eje los grados que presenta la categoría seleccionada (tales como *prestigio, precio, valor, atractivo, facilidad de uso, disponibilidad*, entre muchas otras) y su relación con su opuesto en el otro extremo de cada eje. Así, se obtiene un **diagrama de dispersión** sobre el cual se pueden revisar, además de la posición en el mercado, otros factores, como las prácticas comunes, las tendencias, los grados de separación e, incluso, sus modificaciones en el tiempo o las diferencias de percepción acorde a **segmentos de mercado** particulares.

media tinta *IMP* También conocida como *mezzotinta*, es una técnica de **grabado** que utilizaba una herramienta especial llamada *graneador* o *raedor* y producía rugosidades variables en una placa de metal. Fue la primera técnica usada para producir variaciones de tono, mucho antes del *achurado*, que consiste en líneas de diferentes longitudes.

medianil *EDIT* Espacio blanco vertical empleado para separar las **columnas** que conforman una misma **caja tipográfica**. Sirve para organizar el texto en unidades menos anchas, facilitando su lectura y ayudando a separar imágenes en módulos, tanto en documentos impresos como en digitales. Históricamente, el *medianil* ha recibido otros nombres, por lo que aún persisten designaciones menos precisas y de usos regionales para hacer referencia a él, como *canaleta* o **corondel** ciego.

Medievo *HIST* Período de la historia europea de aproximadamente mil años de duración, entre la caída del Imperio romano de Occidente y el surgimiento del **Renacimiento**. Dependiendo de la perspectiva política, económica o social empleada, la también llamada *Edad Media* se suele dividir para su estudio y análisis histórico en tres grandes etapas: *Temprana Edad Media* (del siglo V al VIII), caracterizada por la transición del sistema esclavista al feudalismo; *Alta Edad Media* (del siglo IX al XI), cuando se produce una descentralización del poder en numerosos reinos y señoríos en constante conflicto bélico entre ellos; y *Baja Edad Media* (de principios del siglo XII hasta mediados del siglo XV), caracterizada por el surgimiento de la burguesía, un nuevo auge en el comercio y el desarrollo de los centros urbanos. Esta época se ve opacada por los avances culturales y tecnológicos de los períodos que la rodean y por un fervor religioso tanto cristiano como musulmán (llamado *teocentrismo*) que en

muchos casos impidió un avance progresivo. Sin embargo, cultural y artísticamente se presentaron grandes logros, a través de los estilos **bizantino**, carolingio, prerrománico, románico y **gótico**, entre los más destacados.

medio **1** *COM* Conjunto de circunstancias y condiciones a través de las cuales ocurre algo o se presenta un fenómeno. **2** Parte interna de algo, que se encuentra justo al centro o entre extremos equidistantes. **3** Espacio físico en el cual se desempeñan las actividades de un ámbito u oficio, así como también el modo empleado para hacerlo.

mediotono (véase **semitono**).

megapixel *TEC* Palabra compuesta por la raíz *mega-*, que quiere decir “un millón”, y por **pixel**, representación individual de un **valor cromático** (véase **colores RGB**) dentro de una matriz de puntos en forma de cuadrícula. Sirve como unidad de medida para calcular la cantidad de pixeles con los que se compone una imagen (determinando su **resolución**), así como la capacidad del **sensor** electrónico de las **cámaras** digitales para captar con mayor precisión la luz de una escena. Por ejemplo, una imagen digital compuesta en lo horizontal por 1152 y por 864 pixeles en lo vertical (con una **proporción** de 4:3) tendrá una resolución de un millón de pixeles o *IMP*. También existe el término derivado *gigapixel*, para hacer referencia a una imagen de super altísima resolución conformada por un millardo (10^9) de pixeles, aunque aún existen pocos ejemplos y dispositivos capaces de producirlos.

membrete *EDIT* Diseño, **ilustración** o indicación textual que normalmente aparece impresa en la parte superior de un documento, ayudando a identificar con rapidez quién es el **emisor** de un **mensaje** escrito. Es un recurso común en la papelería básica, en la cual era frecuente encontrar el **nombre comercial**, el **logotipo** y la información de contacto en documentos como comunicados de prensa empresariales, facturas o recibos. Esta práctica también se extendió a la correspondencia personal, particularmente de personalidades con mucho contacto público, quienes enviaban cartas con cierta continuidad.

meme *COM* Cualquier **pieza** individual de información que se transfiere de forma exitosa por una gran variedad de **medios**, incluso aunque no sea relevante, cierta ni se dirija a un **público objetivo**. Deriva su nombre de la

memética, que es el estudio de la diseminación de información de forma análoga a la biología evolutiva; el término lo acuñó el biólogo inglés Richard Dawkins, en 1976, para referirse a una muestra de actividad, un patrón de conducta, un pensamiento o una creencia que es capaz de diseminarse entre una población, lo que en términos biológicos sería *brincar* de un huésped a otro. Como fenómeno cultural y social se relaciona con la mímesis, la ironía, la referencia cultural y la viralización de ideas de forma exponencial, sobre todo a través de redes sociales y sitios web, que requieren un constante flujo de *huéspedes* (véase receptores) nuevos y activos responsables de difundir cualquier tipo de información mimética, que, de no divulgarse, se extinguiría rápidamente.

memorabilidad *DIS* Principio que determina la facilidad con la que algo puede ser recordado, según el impacto emocional que provoque, el asombro que genere o qué tan notable resulte. Sin embargo, a diferencia del posicionamiento, que ocupa un lugar en la mente del usuario o consumidor, esta se determina por la exposición a determinado mensaje y la evaluación posterior de una actividad, el logro de un objetivo o el cambio en cierta percepción. Técnicamente esta palabra no existe en español, pero su uso es común en diseño, sobre todo en identidad corporativa y namimg, y en mercadotecnia para los eslóganes.

mensaje *COM* Contenido de una comunicación o información codificada (en palabras o señales) que es generada por una parte emisora y transmitida a través de un canal, con la intención de ser recibida y decodificada por un tercero o un grupo de receptores. Esta transmisión puede ser de extensiones y contenidos variables, y dependiendo del medio empleado puede producirse en una o en dos direcciones.

mercado meta *MKT* Conocido en inglés como *target*, es la audiencia a la cual está dirigido un esfuerzo de mercadotecnia o publicidad, conformada por un grupo de consumidores potenciales que poseen características similares respecto a edad, género, estilo de vida y nivel socioeconómico o capacidad de consumo, por lo que es posible generalizar una serie de necesidades y expectativas en referencia a un producto o servicio. Este conjunto se segrega a través de un esfuerzo basado en aspectos demográficos, geográficos, psicográficos y de comportamiento para potenciar la efectividad de las campañas y demás esfuerzos

comunicativos (véase **público objetivo**).

mercadotecnia Disciplina encargada de identificar necesidades y generar deseos en un **mercado meta** para la búsqueda y el consumo de artículos con cierto **valor**, en forma de bienes intangibles, productos, servicios, licencias, membresías, experiencias, ideas o causas (véase **propaganda**). Esta compleja actividad ligada a la administración es también un proceso en el cual se conciben, crean, promueven y distribuyen **ofertas**, incluso antes de su demanda explícita. Desde el final de la Segunda Guerra Mundial (momento en que surgió como especialización) ha desarrollado múltiples teorías, herramientas y técnicas para ubicar las características y requerimientos del público, conformando así el mundo comercial y económico contemporáneo y el surgimiento de un mercado internacional donde convergen millones de bienes de consumo para todo tipo de mercados.

mercadotecnia de guerrilla *MKT* Conjunto de actividades y propuestas poco convencionales empleadas para la promoción de productos selectos, que evitan los canales tradicionales (véase **ATL**) y aprovechan otros lugares, técnicas o momentos para generar un efecto inusual y atractivo. Al no poseer los presupuestos ni la capacidad de producción que tienen otras técnicas, la **creatividad**, el desarrollo de **mensajes** ingeniosos, así como la **experiencia de usuario** se vuelven más importantes, buscando sorprender y generar un vínculo significativo con **públicos objetivo**. El término fue concebido en 1984 por el publicista y académico Jay Conrad Levinson, quien lo pensó como una **analogía** a las tácticas subversivas y atípicas empleadas por insurgentes y paramilitares en las guerrillas armadas, con el fin de generar la posibilidad de obtener resultados eficaces con métodos poco tradicionales, y así impulsar **campañas**, promover nuevas y pequeñas empresas o productos particulares a través de cierto conjunto de actividades (véase **viral**, **redes sociales**).

mercadotecnia digital *MKT* Iniciativas que emplean medios electrónicos y canales digitales para la promoción y venta de productos y servicios, teóricamente mejor orientados y especializados a **públicos objetivo** de cualquier tipo. Se desarrolla de forma similar a la publicidad **BTL**, utilizando espacios novedosos para la distribución digital de contenidos **multimedia**, con recursos como correo electrónico (*email marketing*), mensajes SMS a teléfonos móviles, **banners**, **apps**, menciones y

comentarios en foros en línea, videojuegos y **anuncios** en servicios de video en **streaming**. Más recientemente, se incluyen publicaciones y contenidos exclusivos para **redes sociales** y actividades que involucran portavoces (véase **influencer**), así como una combinación cada vez más particular de tecnologías.

merchandising *EXT* Este término (o su abreviación *merch*) se utiliza para referirse al grupo de productos físicos (o *mercancías*, su traducción más apegada) similares a los **promocionales**, con la diferencia significativa de que estos son puestos a la venta en tiendas permanentes o puestos temporales ligados a eventos particulares, tales como conciertos, festivales, espectáculos, entre otros. De esta forma, la venta de estos productos contribuye no sólo al ingreso de capital, sino que funciona como un **punto de contacto** adicional que ayuda a continuar con la promoción y la popularidad de un producto, servicio, equipo deportivo o grupo musical.

metadatos *TEC* En inglés *metadata*, son todos los datos que “van más allá” (como señala la raíz griega *meta-*) de la **información** propiamente **codificada**, complementando su contenido con indicaciones acerca de su autoría, producción, fecha de creación, modificación, tamaño, ubicación, entre otros aspectos. De esta forma, los *metadatos* ayudan a filtrar sólo aquello que es relevante a la búsqueda, su categorización y relación con contenidos similares, para mejorar su **encontrabilidad** en la **web** o en un sistema dado. Con esta información adicional es posible ubicar y describir rápidamente un archivo y revisar su contenido sin necesidad de abrirlo, gracias al uso de **palabras clave**. Por ejemplo, al tomar una **fotografía digital**, a parte de los **pixeles** codificados, el archivo también guarda datos acerca del tipo de lente empleado e incluso la posición geográfica y altura sobre el nivel del mar del lugar donde se tomó la imagen; del mismo modo, un archivo de música en formato MP3, además de audio, puede almacenar el nombre de la canción y del artista, el género, la letra de la canción y hasta la **carátula** del álbum donde se incluye.

metáfora *RET* **Figura retórica** que produce un “desplazamiento” de las palabras que conforman una oración, aprovechando la cercanía entre las características de dos términos ajenos para reemplazar uno por el otro, esto con fines estéticos o simbólicos. Es un tipo de **analogía** empleado desde la antigua Grecia en literatura y en poesía, y resulta interesante

cuando la sustitución de elementos se hace a partir de conceptos más complejos o de formas ingeniosas. Algunos ejemplos comunes pueden consistir en cambiar el concepto *nube* por *algodón*, *sonrisa* por *collar de perlas*, *lago en calma* por *espejo*, entre otros **clichés**.

metamerismo Fenómeno físico concerniente a la **percepción** del color, la cual se ve afectada por la fuente de luz, el ángulo y las propiedades ambientales existentes. Se presenta como una *confusión* visual que hace que ciertos **tonos** se aprecien iguales en una condición de luz particular, pero de forma totalmente distinta en otra; esto debido a que el **matiz** que exhiben objetos y materiales no es inherente a ellos, sino que depende directamente de la **iluminación** y de las capacidades del observador. Esta diferencia se puede presentar, por ejemplo, al diseñar la **decoración** del interior de un edificio que durante el día (luz cálida) se considera de una forma y en la tarde de otra totalmente distinta (al encender los focos de luz fría); o bien, al ajustar el brillo o cambiar el ángulo de las pantallas de dispositivos móviles, lo que altera drásticamente la forma como son apreciados los colores. Un ejemplo famoso surgió en las **redes sociales**, donde apareció una foto de un vestido *blanco y dorado* que muchas personas interpretaron como si fuera *azul con negro*.

metamorfosis Proceso de transformación gradual de una cosa en otra, cambiando drásticamente y permanentemente su estructura o representación visual. Se compone de las raíces griegas *meta-* y *morphe*, que literalmente quieren decir “cambio de forma”, por lo que el cambio producido debe ser significativo y notorio, como en el caso de una oruga a una mariposa, y no tanto como en el caso de un niño a un adulto.

método Forma particular de realizar una acción (cuando se entiende como sinónimo de **técnica**) o serie de procedimientos dentro de una actividad o disciplina determinada. Esta estructura clara y ordenada ayuda a identificar los objetivos de un proyecto y las formas idóneas para la resolución de un problema a través de pasos sintéticos. Por lo general, se realiza aplicando herramientas tecnológicas o didácticas en el proceso, así como instrumentos para su verificación, comprobación o ajuste final (véase **metodología**).

método analítico Práctica que permite generar una comprensión completa acerca de cualquier fenómeno o proyecto, revisando de forma

independiente los elementos que intervienen en él, considerando y analizando a profundidad sus componentes para obtener una idea general mejor informada.

método comparativo Procedimiento para evaluar y confrontar detalladamente los factores relevantes de al menos dos tareas, elementos, sistemas o resultados; lo cual permite tomar una decisión, emitir un juicio, o hacer una selección. Esta acción no tiene que hacerse necesariamente con algo presente, ya que la información a *comparar* puede provenir de experiencias pasadas, casos similares o hechos conocidos que permitan establecer una relación de circunstancias análogas.

método de composición *TEC* En programas de maquetación, es la variación en los ajustes automáticos de la forma como serán contempladas, contadas y acomodadas las palabras que componen un **párrafo**. Este puede ser *de línea única* (cuando las líneas de texto se interpretan como unidades independientes y el programa decide cómo dividir las, haciendo o no uso de guiones) o *de párrafo* (que se interpreta como una sola unidad sin importar lo largo o ancho del mismo); y ambos afectarán el aspecto general de la **mancha tipográfica** obtenida como resultado general (véase separación silábica, justificación).

método experimental Serie de actividades o procedimientos que requieren la comprobación de un fenómeno, propuesta o proyecto, a través de la obtención y documentación de pruebas auténticas y legítimas por medio de la experiencia directa. Al diseñar un experimento que analice las variables que pueden o no afectar un fenómeno, es importante generar un esquema controlado que permita recrear las mismas condiciones y obtener resultados constantes o demostraciones válidas.

método proyectual *DIS* Serie lineal de pasos propuesta en 1983 por el diseñador italiano Bruno Munari, en el que se sugiere que la solución de cualquier problema está incluida en su definición, e inicia a partir de la limitación de las áreas de interés, así como del establecimiento de **jerarquías** que permitan aclarar la complejidad de la situación. Implica una recopilación y un análisis de datos, una exploración de todas las posibilidades en una etapa de **creatividad** y experimentación, para aportar **prototipos** que serán verificados y que, finalmente, darán solución a problemas de **diseño**.

método socrático *FIL* Actividad de corte filosófico que permite investigar, tomar decisiones, desarrollar ideas y, cuando se utiliza como una parte de la instrucción de individuos, debatir y negociar. Consiste en la elaboración constante de preguntas concretas a través de las cuales es posible estructurar pensamientos más complejos y hacer análisis globales de una situación o fenómeno específico. Estos cuestionamientos pueden hacerse de forma directa y acerca de cualquier tipo de tema, con la intención de promover la discusión y abordar todos los puntos de vista involucrados (véase *brief*).

metodología Conjunto de procedimientos y tareas necesarias para la obtención de un resultado o la solución de un problema, organizadas de forma secuencial y lógica. El término está muy ligado a las ciencias y a la investigación en general porque establece el orden en el cual se procederá o pondrá en práctica algo; aplicando principios, enfoques, reglas, estrategias, programas, herramientas y técnicas que, combinadas, facilitarán la obtención de los criterios de logro definidos a través de preceptos o suposiciones iniciales (véase *método*).

metonimia *RET* También conocida como *trasnominación*, es un recurso lingüístico que consiste en reemplazar una palabra por otra con la que mantiene una relación lógica por ser cercana en significado, referencia, contexto o empleo. Esta **figura retórica** se utiliza de forma natural, pero requiere de un manejo delicado, ya que precisa una convención previa para asegurar que sea captada por el público al que va dirigida. Por ejemplo, *hablar en cristiano* se refiere a hablar en idioma español, *unas cuantas almas* indica pocas personas, *pluma* hace referencia a alguien que escribe, *oro* se vincula con el triunfo y *cerebrito* se usa para expresar que alguien cuenta con destreza matemática.

mezcla de mercadotecnia *MKT* Conjunto de herramientas que utiliza cualquier organización para generar y ejecutar estrategias con el fin de lograr sus objetivos. Descrita originalmente en 1960 por el profesor norteamericano Jerome McCarthy, sus términos varían entre autores o enfoques, pero en su nivel más básico suele componerse de: *producto* (resultado obtenido que se busca ofrecer a un mercado), *precio* (elemento que compensa la inversión realizada, y que genera ingresos al convertirse en un elemento de intercambio monetario), *plaza* (forma de distribución, entrega o contacto del producto con el cliente) y *promoción* (actividades

que buscan comunicar las características y beneficios del producto a través de **publicidad**, **relaciones públicas**, **merchandising**, entre otras). A este conjunto de elementos se le denomina “las 4 P”. Sin embargo, en tendencias más recientes se han incluido *personas* (para referirse a todos los involucrados en la atención al cliente y que son quienes generan contacto con él), *procesos* (que busca la optimización de estos e incluye aspectos logísticos, de estructura, y la búsqueda constante de eficiencia) y, finalmente, *presentación* (ligado a la evidencia física que demuestra cómo es y cómo se siente el manejo de un producto, cómo se percibe, decora y maneja un espacio comercial, y cómo se siente el cliente al entrar en contacto con lo ofertado). En 1973, el también profesor japonés Koichi Shimizu propuso el modelo de “las 7 C”, que refiere a *corporación*, *comodidad* (traducción errónea de *commodity*, “mercancía”), *costo*, *canal*, *comunicación*, *consumidor* y *circunstancias*; este modelo se presenta como una evolución de la propuesta anterior, mucho más específica y con énfasis en el espíritu colaborativo.

micromecenazgo *NEG* Conocido en inglés como *crowdfunding*, es el tipo de financiamiento de proyectos hecho a través de una gran cantidad de aportaciones individuales mediante alguna plataforma **web** para ese propósito; permite la participación de múltiples personas, quienes apoyan económicamente un proyecto, causa u obra de su interés. Como componentes fundamentales se identifican la propuesta o concepto (que debe ser único, interesante, viable y aportar cierto **valor**); el grupo de individuos que deciden apoyarlo a cambio de algo (aunque sea simbólico, como la inclusión de su nombre en los créditos), determinado a partir de su nivel de involucramiento o aportación; y la plataforma o **sitio web** que hace posible relacionar estas dos partes (que recibe un porcentaje de aquellos proyectos exitosamente fondeados o por medio del manejo del dinero). Sin embargo, esto no sólo significa reunir recursos para una causa social o apoyar un ideal, ya que constituye una donación o acto de beneficencia; tampoco se debe confundir con *crowdsourcing*, que se refiere a un trabajo realizado por una gran cantidad de personas, como en el caso de la programación de un sitio web grande y complejo, o la animación, edición y postproducción de una película animada.

mímesis *FIL* Concepto filosófico que se traduce como *imitación*; es empleado en biología, arte y **estética** cuando se busca la reproducción

literal y equivalente al referente original, conservando una representación realista de elementos de la naturaleza. El concepto es más complejo que una simple copia, porque al producirse de este modo se conserva la esencia o la apariencia sensible de ello, lo cual puede perderse al generar una mera **reproducción**. Esto se puede distinguir en el surgimiento de un **canon** o **escuela**, que desarrolla una especie de base común a partir de la cual múltiples artistas se apoyan para sus creaciones, tales como el empleo de **perspectivas**, **técnicas** o **medios**. En el contexto biológico es un recurso también escrito como *mímesis* y que es utilizado por muchas especies que, al imitar comportamientos y prácticas, aprenden a través de la observación de ejemplos; ha sido de gran relevancia en la evolución del ser humano, en el aprendizaje y en el desarrollo de oficios.

minimalismo *ART* Estilo artístico generado en Estados Unidos, durante la década de 1960, a través de la abstracción geométrica y la simplificación extrema de formas, las cuales se convierten en *autosuficientes* al no requerir un tema o hacer referencia a otra cosa, empleando una cantidad muy limitada de elementos sin una función expresiva o simbólica; por lo mismo, se relaciona con el **arte conceptual**. Inicialmente, despuntó el trabajo realizado en esculturas fabricadas con mucha precisión y procesos industriales, lo que después impactó en otros campos, como la pintura y la música. En este estilo destacan las obras de artistas como Donald Judd, Frank Stella y Sol LeWitt, principalmente, así como proyectos dentro del **neoplasticismo**, el *neo-pop*, el **op art**, el *land-art* y otras posibles designaciones cercanas (véase **diseño minimalista**).

misión *NEG* Declaración que reúne y sintetiza, usualmente en una sola frase, los objetivos principales planteados en cualquier organización. Está dirigida a todas las personas al interior de una institución, empresa o asociación; además, ayuda a alinear las metas y a aclarar qué es y qué se hace de forma ordenada (véase **visión**).

mock-up *TEC* Modelo o simulación de un diseño cualquiera, el cual permite ejemplificar las características visuales de un resultado potencial antes de su producción real. Es fácil y barato de obtener, y se usa para demostrar, promover y evaluar diseños de todo tipo, permitiendo hacer un análisis del aspecto final y realizar ajustes antes de la exportación e impresión. Puede lograr un alto nivel de realismo al combinar el potencial de un **editor de imágenes ráster** con el apoyo de **plugins** para **renderizar** resultados en

software de **modelado 3D**.

moda Costumbre general por el uso específico o preferencia de una expresión cultural que un grupo social establece como norma dentro de cierto contexto regional, histórico o estético. Se presenta a través de manifestaciones humanas, como la vestimenta, el léxico popular, los modos de actuar y las interacciones, la **ornamentación** y el uso de accesorios, el maquillaje o el arte decorativo, la música, las temáticas literarias, entre muchas otras. La temporalidad determina cuando algo está *de moda* o *pasado de moda*. En diseño se busca idealmente generar ejemplos que estén *fuera de moda* o sean atemporales, y que de preferencia no queden encasillados en una tendencia o estilo particular que puede cambiar repentinamente (véase **diseño de modas**, **ciclo de la moda**).

modelado 3D *TEC* Tecnología capaz de producir representaciones matemáticas de un conjunto de superficies que simulan un objeto real de tres dimensiones, a través de un *software* especialmente diseñado para este propósito. Estos modelos se producen desde un **dibujo técnico**, de forma automática a través de algoritmos, de forma manual por medio de la manipulación de **vértices** (el equivalente tridimensional de los **nodos**), o bien, mediante el escaneo de objetos ya existentes. Por lo general, el *modelado 3D* se puede iniciar a partir de cuerpos geométricos básicos (llamados *primitivos*), los cuales serán manipulados y combinados para producir una cantidad literalmente ilimitada de posibilidades para el diseño de objetos y personajes, que podrán incluir texturas, colores, materiales y otros elementos constitutivos y de interacción (como la luz y el entorno) para producir simulaciones complejas, después de su **renderización** (véase **animación 3D**, **escultura digital**).

modelo 1 Elemento físico, gráfico o conceptual que se utiliza como referencia para ser reproducido o copiado, debido a que reúne una serie de características ideales significativas. **2** *ART* Persona que será utilizada para servir de guía al autor de una obra para la correcta definición y proporción del cuerpo, así como de los gestos y de las posiciones apropiadas para su creación. En el caso de la **pintura**, el *modelo* será propiamente el individuo que está siendo tratado como tema y cuyo **retrato** deberá, a su vez, intentar reproducir la esencia o personalidad de la persona. En escultura, esta palabra se emplea para referirse a la figura

hecha inicialmente de materiales blandos (*yesso, cera, arcilla, látex*) que servirán más adelante como guía para su elaboración en piedra o madera; o para hacer un molde negativo que después será vaciado en metal.

modelo conceptual Representación visual de una idea concreta o de una serie de conceptos que conforman un sistema mayor, la cual es empleada para ayudar a entender la relación entre **ítems**, elementos o categorías. Es la **abstracción** de una entidad más compleja que sirve como referencia para así facilitar su uso, la transmisión de información y el entendimiento de sus fases o procesos. Su composición puede ser variada y puede tratarse de un **mapa mental**, **diagrama de flujo**, **organigrama**, **cladograma**, **cronograma**, **dendograma**, **diagrama**, **histograma**, **cartograma**, entre otras posibilidades que sintetizan grandes cantidades de información en conceptos.

modelo de comunicación *COM* Representación sintética de los elementos básicos que componen cualquier tipo de comunicación. Inicia por el **emisor**, parte responsable de generar un **mensaje**, mismo que requiere de cierta **codificación** para transmitirse a través de un **canal**. Este mensaje tiene que ser claro, distinguible y suficientemente fuerte para ser percibido por un **receptor**. Este último deberá contar con los recursos comunicativos y culturales necesarios para **decodificar** y procesar dicho mensaje. Cabe señalar que, dependiendo del **medio** empleado, el receptor puede o no responder, ya que la comunicación masiva, que se realiza mediante el **periódico**, la radio o la televisión, no permite una réplica continua y es de naturaleza unidireccional; mientras que una conversación telefónica, una sala virtual de chat o una videoconferencia permiten la transmisión de información inmediata y con una retroalimentación constante y multidireccional. Este *modelo* puede hacerse más complejo y admitir otros elementos, como el ruido o la distorsión, la transmisión múltiple, el cambio de medio y otros de transmisión filtrada o permeada.

modelo de negocio *NEG* Conjunto de componentes requeridos para la comercialización de un bien (por lo general representado como un producto o servicio), incluyendo el proceso de creación, la estructura interna para su fabricación, envasado o promoción, el claro establecimiento del **mercado meta**, la infraestructura para su distribución y venta, las prácticas y estrategias para su **posicionamiento** en la industria, así como otros elementos de la cultura y de la **identidad corporativa**.

Existe un importante componente de **innovación** tecnológica, eficiencia operativa y competitividad ligado al establecimiento de dicho *modelo*, por lo que, al igual que un **plan** de negocios, este puede verse modificado con el tiempo.

modernidad *HIST* Período histórico que se dispone, según algunos puntos de vista, a partir del **Renacimiento** e incluye fenómenos propios de los siglos XVII, XVIII y XIX. En su conjunto, exhibe cambios significativos, tales como el abandono del sistema feudal; una transición hacia economías capitalistas y de libre mercado íntimamente ligadas al desarrollo urbano e industrial significativo; el surgimiento de una democracia efectiva y de múltiples repúblicas independientes; el rechazo popular del modelo teocéntrico imperante en favor de la secularización de la vida social en occidente; el impulso del progreso tecnológico aplicado a gran escala y la consolidación de las ciencias en su forma actual (véase **ilustración**). También surgen conceptos como la *racionalidad*, la *igualdad*, la *libertad de pensamiento*, la *individualidad* y otras nociones similares que impulsaron múltiples revoluciones de diferentes tipos en todo el mundo. Por su parte, en las **artes visuales**, el término reúne variadas iniciativas propias de la primera mitad del siglo XX, que conforman lo que se entiende como **arte moderno**, y que se extiende, desde el punto de vista de algunas disciplinas, hasta la finalización de la Segunda Guerra Mundial, en 1945, para dar paso a la *modernidad tardía* o **postmodernidad**.

modernismo *ART* Nombre en español del *art nouveau*. Sólo debe ser usado como traducción o referente para esta corriente artística, gráfica y arquitectónica, y no como sinónimo de **modernidad** o de **arte moderno**.

modernización *NEG* Proceso de mejora continua y de desarrollo tecnológico aplicable a cualquier sistema o entidad, que promueve una serie de iniciativas y reformas de **ingeniería de valor** para promover la **sostenibilidad** de su modelo y la eficiencia técnica. Se aplica en contextos variados, tales como arquitectura, interiorismo, urbanismo, **diseño de productos** o economía, donde se busca la obtención de mayores beneficios y de impactos positivos en el progreso y desarrollo de una empresa, población o nación.

modo manual *FOT* Capacidad de algunas **cámaras** fotográficas análogas y digitales que permiten al **usuario** determinar con precisión todos los

valores requeridos para generar una **toma** con las características deseadas, tales como **prioridad a la apertura**, **prioridad de obturación** y la sensibilidad o **ISO** de la película o sensor. Normalmente, esto se expresa en cámaras semiprofesionales y de gama alta con una *M* mayúscula en el dial, y este modo se opone a la sencillez de uso de las *cámaras de apuntar y disparar* diseñadas para el mercado masivo no profesional, en las que no hay que preocuparse ni siquiera por el **enfoque**.

modularidad Propiedad presente en algunos sistemas, cuyo diseño permite dividir su estructura en conjuntos menores o formas unitarias llamadas *módulos*. Su repetición o interacción determina una entidad uniforme y total en la que, gracias a una estandarización reglamentada, será fácil reemplazar componentes dañados, defectuosos o que requieran actualizarse. Suele tener una estructura geométrica relativamente simple y se presenta en una gran variedad de industrias y productos, como automóviles, trenes, mobiliario, sistemas eléctricos e informáticos. En **diseño gráfico** se presenta como formas simétricas que, con su repetición o **reflexión** continua, forman un **motivo**, cuya repetición constituye un **patrón**. El empleo constante de este último puede producir una **textura**, dependiendo de su tamaño y la facilidad para distinguir sus componentes.

moiré *IMP* Término en francés para el **patrón** o efecto no deseado que se produce al superponer dos rejillas o mallas (véase **retícula**, **trama**) con diferencias ligeras en su **oblicuidad** o posición. En los **sistemas de impresión** por **cuatricromía** este **efecto** óptico se genera al no orientar correctamente los **ángulos de trama**, haciendo que se repitan patrones de vibración, repetición o desfase por los puntos de cada **tinta** empleada.

monocromía **1** *DIS* Condición presente en objetos y sistemas compuestos por un solo color, incluyendo todas las tonalidades posibles en su combinación con *blanco* (llamadas **tintas**) o con *negro* (llamadas **sombras**) en porcentajes variables. Difiere del término **monotono**, que solamente es un **matiz** sin **tonos**. **2** *TEC* Sistemas de visualización capaces de reproducir solamente un color, como los monitores de computadora *verde sobre negro* de las décadas de 1960-1980, *negro sobre verde*, como en relojes de cristal líquido y antiguas consolas de videojuegos portátiles, o *naranja sobre negro*, como en las pantallas de control carretero.

monoespaciado **1** *TEC* **Sistema de escritura** que utiliza exactamente el

mismo espacio para representar todos sus **caracteres**; esta **regularidad** se da en máquinas de escribir, relojes digitales y en los tableros de solapa dividida (llamadas en inglés *split-flap display*), típicos de las estaciones de trenes y algunos aeropuertos. **2 TIP** Nombre de las **fuentes** tipográficas que presentan una **anchura** constante en todo su **espécimen**; así, letras como la *M* y la *I* ocuparán el mismo espacio horizontal (véase **interletraje**).

monograma *DIS* Combinación o superposición específica de dos o más **caracteres** (normalmente **iniciales**) que forman un **símbolo** con el cual se representa a un individuo o entidad. Surgieron en la antigua Grecia para resumir los nombres de las ciudades, pero su uso para identificar individuos está ligado a la realeza europea. Históricamente, destacan algunos diseños particulares, como los *cristogramas* (nombre de Jesús), generados por la combinación de las letras griegas *chi* y *ro* (Ϟ), o bien, el *IHS* (*iota-eta-sigma*); la **firma** radial (*signum manus*) de Carlomagno (*KRLS*); la *VOC* utilizada por la Compañía Holandesa de las Indias Orientales; la *AD* del artista alemán Alberto Durero; la combinación de las siglas del autor inglés *J. R. R. Tolkien* o la *YSL* del diseñador de moda franco argelino Yves Saint Laurent, por citar sólo algunos ejemplos reconocidos.

monotonía Falta de variedad al representar los contenidos de una composición, los cuales, al repetirse constantemente, suelen producir cansancio o tedio. Se genera por repetir excesivamente **ornamentos** en un **patrón** predecible y obvio, ciertos contenidos en series de televisión o eventos protocolarios (véase **cliché**), o por usar métricas muy precisas en poesía. En **diseño editorial** se da cuando la **maquetación** es demasiado **simétrica**, los párrafos tienen la misma extensión o hay una disposición de elementos reflejados en todas las páginas, lo que hace aburrido el diseño.

monotono *TEC* Término para referirse a imágenes en alto **contraste** que sólo admiten un valor, típicamente *negro sobre blanco*; esto implica que el resultado no presente tonalidades o que sea imposible generarlas en el medio de reproducción (véase **xerografía**). Además, de forma imprecisa, se le llama así a las imágenes que han sido convertidas a **escala de grises** en un **editor de imágenes ráster**, lo que permite variedades de **tono**, aunque solamente se utilice un **matiz** (en este caso el *negro*). Cuando se usa más de una **tinta** para su representación se denominan *duotono*,

tritono o *cuadritono*, dependiendo del número de colores ocupados.

mood board *EXT* Técnica de collage realizada de forma temporal y sin mucho cuidado en su realización, donde un conjunto seleccionado de imágenes, palabras, recortes, muestras o ejemplos de materiales y otros objetos pequeños ayudan a expresar un concepto, tema o estilo particular. Esta herramienta es similar a una lluvia de ideas de carácter visual y es útil para compartir una idea general a otras personas involucradas, incluso si estas no tienen el mismo perfil educativo, sociocultural o si desconocen las intenciones del proyecto. Su uso es común en interiorismo para describir la esencia que se busca generar en un ambiente combinando texturas, decoraciones, accesorios, mobiliario, tipos de luces, entre otros elementos. Como su construcción es muy económica, libre e intuitiva, también es utilizada como ejercicio de integración o presentación para desarrollo creativo y hasta como herramienta de visualización. Se mantiene el término en inglés, ya que es inusual su traducción: “muro de inspiración”.

motion graphics (véase diseño audiovisual).

motivo *DIS* Gráfica relativamente sencilla que permite identificar un tema o estilo a partir de su representación icónica. Los *motivos* suelen ser utilizados como ornamentos y, debido a su estructura modular, son aprovechados en la generación de patrones. Están presentes en una gran variedad de culturas, coinciden con representaciones simbólicas y comunicativas particulares y pueden aparecer plasmados con diversas técnicas y en diferentes medios. Algunos ejemplos históricos notables donde se han aplicado son sarcófagos egipcios, joyería y sellos babilónicos, textiles persas, vasijas griegas, mantas prehispánicas, baldosas italianas renacentistas, tatuajes faciales del Pacífico Sur, encajes victorianos, kilts de clanes escoceses, molduras de madera en templos japoneses y coreanos o esculpidas en la India, entre muchos más.

movimiento *ART* Tendencia estética que se origina en un período particular a través de múltiples ejecutantes de cualquier disciplina, cuyas obras mantienen una filosofía, meta o tema en común. Estas iniciativas son lo suficientemente notables para el público general y la crítica, permitiendo el análisis y la diferenciación entre el statu quo y la propuesta. El *movimiento* debe entenderse más como una disposición multidisciplinar

temporalmente definida (como el **surrealismo** y **futurismo** con todos sus componentes) que como una sola manifestación relacionada (véase **vanguardia**, **manifiesto**).

movimientos de cámara *CIN* Son todas las posibles configuraciones y direcciones en las que es posible desplazar físicamente una **cámara** de **cine** para encuadrar la acción de una escena, componente fundamental en la narración visual. Estos *movimientos* pueden ser **paneo**, **dolly**, **tilt**, **travelling** y **pedestal**, los cuales imitan las capacidades humanas naturales de observación con la intención de mejorar la experiencia del observador.

muestra *DIS* Cada uno de los colores sólidos y **degradados**, así como de los **patrones** empleados en un **editor de gráficos vectoriales** para determinar las propiedades de relleno o contorno de un **gráfico vectorial**. Estos también admiten variedades de **tono**, niveles de **transparencia** y especificaciones técnicas particulares, como el uso de librerías de color desde un tema específico o motivos prediseñados. En inglés se conoce como *swatch*, término propio de la costura para referirse a un pequeño trozo de tela que ejemplifica las características visuales y físicas del tejido.

multimedia *TEC* Sistema computacional con dispositivos periféricos capaces de presentar texto e imágenes en una pantalla, los cuales también pueden incluir animaciones y videos, reproducir música y grabar audio, permitir videoconferencias y mostrar contenidos interactivos y **modelos 3D** complejos. El término también se usa para cualquier contenido que combina diferentes medios para ser apreciados por más de un sentido a la vez; por ejemplo, una película, un **mapa háptico**, un juguete de peluche con música, e incluso un **empaque** o un **libro** en braille.

mural *ART* Obra permanente de grandes dimensiones que se elabora sobre una pared, un muro o un techo que requiere ser preparado para cumplir una función ya sea decorativa o artística, o bien, ceremonial o comunicativa, como en el **arte rupestre**. Existe una gran variedad de posibilidades técnicas y temáticas que se han explorado desde la antigüedad al realizar *murales*, aunque destaca el **movimiento** denominado *muralismo mexicano* (con Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco como exponentes distinguidos), la *supergráfica*, el **arte callejero**, los azulejos y el vidriado portugués, la decoración interior del **art nouveau** y el

fenómeno austriaco llamado *Lüftmalerei* en fachadas residenciales (véase **fresco, trampantojo**).

N

nadir *FOT* Ángulo de composición perpendicular al suelo que se orienta de abajo hacia arriba para enfocar el cielo, un techo o elementos que se extienden verticalmente, como las escaleras de caracol. Su nombre deriva de la palabra árabe para “opuesto”, ya que es el punto contrario al cénit. En cine se emplea el término *undershot* para referirse a esta visualización, mientras que en fotografía se utiliza la palabra supina cuando la cámara está ubicada sobre su espalda.

naïf *ART* Tendencia de arte personal cercana al art brut, donde se destaca el carácter autodidacta del creador, quien carece de un manejo académico de la perspectiva (o lo ignora) y no cuenta con conocimientos técnicos ni teóricos, por lo que obtiene resultados más libres, francos e *ingenuos* (palabra de donde deriva su nombre). No es un estilo en sí, sino más bien una práctica de creación, emulación, derivación, homenaje o referencia, donde la sinceridad y la espontaneidad con la que se trabaja son altamente apreciadas.

naming *MKT* Término en inglés para referirse a la subdisciplina creativa, relacionada con el branding y la mercadotecnia, que se encarga de generar, analizar y decidir objetivamente los nombres comerciales para productos, marcas, empresas, lugares, personajes, entre otras posibilidades. Para la creación (en teoría ilimitada) de palabras y nombres de marca es posible emplear recursos lingüísticos (véase acrónimo, abreviatura, evocación, pseudónimo, neologismo, onomatopeya) o de índole retórica (véase oxímoron, sinécdoque, metonimia). Este esfuerzo colectivo debe analizar el sonido, la facilidad de pronunciación, la adaptabilidad a otros idiomas o mercados, la memorabilidad, el contexto donde será empleada la palabra y las asociaciones no deseadas.

naturaleza muerta (véase bodegón).

naturalismo *ART* Recurso literario y artístico empleado para la representación de personajes, el desarrollo de argumentos y el relato de sucesos de forma verdaderamente imparcial y de corte objetivo. Suele poseer cierto enfoque pesimista que se contrapone al realismo,

abandonando toda intención moralista y cargada de **mensajes** e intenciones adicionales. Se basa en principios filosóficos y científicos (tales como *materialismo*, *determinismo*, *evolucionismo*), por lo que las **obras** se realizan documentando rigurosamente la realidad, bajo planteamientos **estéticos** que rebasan la valoración tradicional y son indiferentes ante las categorías estéticas. El *naturalismo* es altamente científicista y exhaustivo en la descripción, expone las circunstancias del contexto económico y la situación social como las causantes de los eventos y las actitudes, sin poseer la carga política y de denuncia que sí presenta el realismo. Se considera al novelista francés Émile Zola como el fundador de este **movimiento** hacia 1880.

navegabilidad *TEC* Facilidad con la que un **usuario** se desplaza o interactúa dentro de un entorno digital sin experiencias previas ni capacitación o apoyo adicional, logrando un objetivo concreto en cierto tiempo. Es relevante en el diseño de **sitios web**, programas de cómputo, entornos multimedia, **apps**, videojuegos, cajeros automáticos, sistemas operativos, etc. Como concepto permite evaluar el grado de destreza requerida para experimentar una **interfaz de usuario** determinada, interacción que requiere presentar **información** de la forma más clara posible y con el uso de guías visuales. Por ejemplo, la presentación **jerárquica** o por etapas evita la saturación de estímulos y el rechazo ante una alta densidad de información; el empleo de una **maqueta** o estructura **modular** organiza y facilita la percepción de la interfaz; mientras que los refuerzos multimedia y otros aspectos de **accesibilidad** mejoran la **experiencia de usuario**. El **diseño web** emplea ayudas visuales y esquemas, como el **mapa de sitio** y las categorías, para facilitar la ubicación de la información; en ocasiones, se utilizan *breadcrumbs* (migajas de pan), que son un listado jerárquico de enlaces de texto que permiten ubicar la posición actual (por ejemplo: *libros > consulta y referencia > diccionarios temáticos > lexicón para el diseño gráfico > n > navegabilidad*).

negativo **1** *DIS* Representación diametralmente opuesta a un tono o a una tinta, que se genera al invertir el **valor cromático** y lumínico de una imagen. Así, como el color de papel suele ser blanco, este espacio se interpretará como *negativo*, mientras que la tinta negra se interpretará como *positivo*. **2** *FOT* En la **fotografía analógica**, se le llama así a la tira de película fotosensible donde se obtenían las tomas, la cual tenía que

revelarse, fijarse y lavarse para la obtención de un *negativo fotográfico*, tanto a color como en blanco y negro.

negativo digital *FOT* **Formato de archivo** digital (DNG) de carácter genérico, sin comprimir y sin pérdida de calidad. El término también se utiliza para designar una amplia categoría de formatos de archivo empleados para la **fotografía digital** de alta calidad (RAW, NEF, CR2) que no han sido procesados ni comprimidos a formatos comunes (JPEG o TIFF). Aunque técnicamente no aparecen con los colores invertidos, se les conoce así porque conservan intactas todas sus características y detalles originales, tal como una película fotográfica analógica previa a su impresión. Por lo general, se trata de archivos de gran tamaño y peso, con una considerable cantidad de **metadatos**, lo que limita su apertura.

negro compuesto *IMP* Color que se obtiene al mezclar tinta negra con una o más tintas de **cuatricromía**, con la intención de aumentar la profundidad del negro. Esta práctica requiere de mucho cuidado, ya que se pueden dar resultados desiguales, obteniendo *negros* con efectos marrones (si se usa *amarillo*) o fríos (al mezclar algo de *cyan*).

negro de registro *IMP* Tono de color profundamente cargado que, por lo común, se forma con las cuatro tintas propias de la impresión en **cuatricromía** (véase **colores CMYK**) al cien por ciento o con un valor ligeramente menor. Esto implica una cantidad de tinta superior a la necesaria, lo cual puede provocar empastes y un exceso de humedad que puede dañar el papel, requerir más tiempo de secado e incrementar los costos de producción. Cabe señalar que, en sistemas de impresión como la **flexografía** y el *offset*, donde el uso de **planchas** es fundamental, se recomienda utilizarlo sólo para las **marcas de corte** y **marcas de registro**; para que, al momento de separar los colores y preparar la impresión, se haga de forma automática. Por su parte, para las posibles zonas de color negro, se recomienda emplear un tono distinto a los que aparecen señalados como *registro* en los **editores de gráficos vectoriales** o **programas de maquetación**.

negro enriquecido *IMP* Color producido cuidadosamente con altos porcentajes de tintas de **cuatricromía** para obtener un tono intenso. Aunque su configuración puede variar entre **sistemas de impresión**, es común utilizar valores que corresponden a C: 50 M: 50 Y: 50 K: 100. La

sumatoria de estos porcentajes nunca debe superar trescientos por ciento y sólo se recomienda en grandes extensiones, donde es necesario obtener un resultado rico y contrastado. Por su parte, los **editores de gráficos vectoriales** también permiten ajustar la apariencia del *negro* en pantalla, para asemejar el aspecto final de la propuesta impresa.

negro profundo (véase **negro enriquecido**).

negro sólido o puro *IMP* Tono de color producido en un esquema de **colores CMYK** sólo por la impresión del negro (con valores C: 0 M: 0 Y: 0 K: 100), obteniendo un resultado no siempre favorable con respecto a la saturación. En la impresión de imágenes fotográficas, los tonos oscuros pueden aparecer cenizos o pardos, aunque su brillo o contraste no se vea afectado. Para obtener un color intenso o un efecto de profundidad es recomendable utilizar el **negro enriquecido**.

neoclasicismo *HIST* Período histórico caracterizado por el redescubrimiento y la consiguiente reinterpretación europea de los ideales y valores estéticos del mundo greco-romano clásico (véase **clasicismo**). Como estilo estuvo muy relacionado con arquitectura, **artes visuales** y decorativas, literatura y otras manifestaciones occidentales de la cultura. Coincide en muchas ciudades con los ideales filosóficos asociados con la **ilustración** (aproximadamente entre 1715 y 1800), aunque se extiende como norma hasta bien entrado el siglo XX, momento en que se aprecia como generador de un estilo *oficial, correcto, sobrio y elegante* en muchos contextos.

neoexpresionismo *ART* Movimiento surgido en la década de 1970 en Alemania Occidental, el cual se extendió a Italia, Francia y Estados Unidos. Se oponía drásticamente a lo moderado del **minimalismo** y de la **abstracción** mostrando propuestas personales de carácter agresivo y brutal con un pronunciado uso del color, aprovechando la textura propia de múltiples materiales y combinaciones inusuales de técnicas experimentales. En general, sus obras poseen cierto parecido al arte **naíf** en lo despreocupado y libre de la ejecución, así como en la representación intuitiva y sin **perspectivas** trabajadas, pero cuentan con una amplia variedad temática, mucho más cruda, relacionada con el racismo, el sexo, lo grotesco y la destrucción. Hacia el interior del movimiento se presentaron diferentes tendencias y **estilos** (que recibieron nombres como

*transavanguardia, bad painting, **grafiti**, figuration libre, Die Neue Wilde* o “los nuevos salvajes”, haciendo referencia al **fovismo**). Algunas de sus figuras destacadas son los alemanes Anselm Kiefer y Georg Baselitz, el inglés David Hockney y los norteamericanos Jean-Michel Basquiat y Keith Haring.

neologismo *LING* Cualquier término o “palabra nueva” (de acuerdo con su significado por sus raíces en griego) que se ha integrado recientemente a un idioma. Se reconoce de forma oficial a partir de un uso frecuente y generalizado, por lo que difiere de un modismo o jerga propia del lenguaje coloquial o regional. Los *neologismos* suelen crearse a partir de una adaptación calcada desde otro idioma (véase **extranjerismo**), de la lectura natural de un **acrónimo** (conocido como *lexicalización*), o por medio de una nueva combinación de raíces etimológicas variadas. Sirven para referirse a nuevos inventos, situaciones o fenómenos y están frecuentemente ligados a aspectos de la tecnología o la **mercadotecnia**. Cabe señalar que las palabras que se utilizan con una nueva acepción, las que se producen cambiando la ortografía o que modifican la estructura de palabras existentes son técnicamente *barbarismos*, ya que surgen a partir de errores en su interpretación.

neoplasticismo *ART* Estilo gráfico y pictórico que surgió en los Países Bajos en 1917, caracterizado por una simplificación de las formas con una abstracción geométrica total. Emplea una **ortogonalidad** extrema, un contraste entre tamaños y grosores de línea como principio de **composición**, y una gama cromática limitada a *blanco, negro* y **colores primarios**; mientras que ignora las particularidades de la apariencia y rechaza tajantemente la **simetría**. Surgió como una reacción ante el uso constante de elementos **barrocos** en la sociedad de la época; fue promovido por un grupo de arquitectos, artistas y diseñadores, entre los que destacan los holandeses Piet Mondrian y Theo van Doesburg, el último de los cuales fundó la revista *De Stijl*, nombre con el que también es conocido este **estilo**. Tuvo un cuerpo de trabajo multidisciplinar, que incluye residencias, mobiliario, **pintura** y aplicaciones de **diseño gráfico**, que sería de gran influencia para la **Bauhaus**, el **minimalismo**, el **constructivismo** y la arquitectura de *estilo internacional*.

neutralidad Condición aplicable en varios contextos, que implica cierta pasividad e interés en evitar conflictos, capaz de producir un estado de

concordancia entre los elementos de un conjunto. Esto se puede presentar en diseño, con el uso de colores poco llamativos, dimensiones pequeñas en relación con el **formato**, **fuentes** de bajo peso y una estructura ligera, lo que genera una **composición** apreciable como débil o tenue. Esto no es un error en sí mismo, pero cuando se trata de un **empaque**, un **cartel** o un **anuncio**, si se destaca pobremente, es probable que tenga un efecto negativo. Muchas veces se asocia con lo apático, lo indiferente o lo aburrido, pero en ocasiones se puede manejar bien, ligándose al **lujo** y al **minimalismo**.

nicho de mercado *MKT* Concepto de **mercadotecnia** que alude a una porción de un **segmento de mercado**, como división de segundo nivel, donde se presentan características y necesidades con mayor homogeneidad entre sus miembros. Surge porque existe cierta insatisfacción, falta de representación o necesidades por atender respecto a la **oferta** desde el punto de vista de los **clientes** que componen dicho conjunto. Sin embargo, para que de ello pueda surgir un negocio rentable, la porción debe estar relacionada con una demanda equivalente a la segmentación realizada.

nitidez *FOT* **Claridad** y pureza con la que se puede apreciar algo. Es particularmente relevante en **fotografía** para producir resultados con un **enfoque** perfecto, dando un resultado limpio, con un contraste adecuado, que permite distinguir fácilmente los elementos que componen la toma. Su uso también es común en la **impresión** y para referirse a la calidad de reproducción en pantallas de dispositivos digitales variados (véase **resolución**).

nodo 1 *GEOM* Punto donde convergen (véase **intersección**) dos o más líneas, las cuales se unen sólo en el **vértice** y con posibles ramificaciones. Se presenta en geometría, astronomía e ingeniería, así como en **diagramas de flujo** utilizados para representar procesos o en **infografías** para referir vías de transporte o distribución de elementos. **2** *DIS* En el **dibujo vectorial** es común que se les llame *nodos* a los vértices donde convergen dos **segmentos** de línea distintos, técnicamente llamados puntos de **ancla**.

nombre abstracto (véase **nombre artificial**).

nombre acrónimo *MKT* Reducción a **siglas** de un **nombre descriptivo** y en ocasiones **nombre patronímico**, que se genera como una serie de letras fácilmente legibles que funcionan como palabras (*SAP*, *MAPFRE*, *UNESCO*,

RENFE, TALGO) o que requieren su deletreo (*KPMG, AT&T, IBM, DHL, BBVA, CNN, ING, HEB*).

nombre artificial *MKT* Toda palabra inventada sin significado concreto o lógico en algún idioma, que puede a su vez desarrollarse a partir de un **neologismo** útil para identificar tecnologías, productos o servicios nuevos. Se presenta en **nombres de marca**, como: *Xerox, Nintendo, Kodak, Lego, Toshiba*.

nombre comercial *NEG* Denominación que sirve para identificar fácilmente a un individuo, empresa, asociación o grupo que tiene intenciones de intercambio mercantil y poder distinguirlo de otras entidades. Difiere de las **marcas** porque estas pueden ser muchas y sirven para señalar los servicios o bienes que se producen, mientras que el *nombre comercial* funciona como el **pseudónimo** de una **razón social**, mucho más formal y larga. En inglés se denomina *trade name*, precisamente para aludir al nombre con el que se opera un negocio y que difiere de una *trademark* (véase **marca registrada**).

nombre compuesto *MKT* Categoría de **nombres de marca** que se producen a partir de **acrónimos** o partes de otras palabras, que pueden o no tener un significado real y simbólico. Ejemplos de ello son los siguientes: *Adidas, ChupaChups, Telmex, FedEx, Kool-Aid, Nickelodeon*.

nombre de marca *MKT* Componente verbal y escrito de una **marca** que constituye uno de los activos más importantes que esta puede poseer, ya que sirve para que un público pueda referirse a ella y recomendarla. Es uno de los elementos fundamentales de la **identidad corporativa** que nunca debería cambiar, ya que su reconocimiento y **posicionamiento** se fortalecen con el tiempo. Este *nombre* debe considerar factores como el significado, la distinción, la **memorabilidad**, la **eufonía**, la sostenibilidad temporal, así como la **evocación** de aspectos positivos, y que sea único y legalmente protegible (véase **namings**).

nombre descriptivo *MKT* Se refiere a un **nombre comercial** de naturaleza clara, obvia y altamente expresiva en su presentación. Es muy fácil de recordar por su simpleza, aunque no resulta conveniente al momento de destacarse, en parte, por su extensión, por el poco control que se tiene ante la forma como el público lo abreviará y lo poco flexible que puede resultar su manejo. Es común en empresas del sector servicios y en

instituciones, como por ejemplo: *Universidad Nacional de La Plata, Pizza Hut, Radio y Televisión Española, Yacimientos Petrolíferos Fiscales, Office Depot.*

nombre patronímico *MKT* Es aquel **nombre de marca** que hace referencia histórica a una persona (*Berlitz, Tesla*); a un personaje ficticio (*Captain Morgan, Aunt Jemima*); a una personificación (*San Miguel, NIKE, Mazda*); a su fundador (*Carolina Herrera, Martha Stewart*) o sólo al apellido del mismo (*Disney, Saint Laurent, Olivetti, Jordan*); o que aluden a alguien de importancia para la compañía, incluyendo para ello alguna deformación en las palabras elegidas (*Barbie, José Cuervo, Levi's, TAG Heuer, Chevrolet, Wendy's, Deloitte*). Los *nombres patronímicos* tienen la ventaja de resultar atractivos y fáciles de recordar, pero si se trata de nombres muy comunes pueden ser difíciles de registrar en algunas jurisdicciones.

nombre simbólico *MKT* Categoría de **nombres de marca** formados a partir de vocablos que poseen características positivas o asociaciones atractivas que se pueden emplear de forma simbólica. Con esto se busca aludir a un amplio conjunto de rasgos y propiedades cuando se asocian con los productos y servicios que denominen. Para este fin, suelen emplearse palabras sin necesidad de ajuste o adaptación, ya que poseen una clara **conceptualización**. Por ejemplo: *Greyhound, Bonafont, Orange, Nestlé, Dove, Apple.*

nombre toponímico *MKT* Nombre que hace referencia al lugar de origen de la fundación de la **marca**. Como ejemplos se pueden ubicar algunos que emplean textualmente el nombre de un lugar para el producto (*Chambourcy, Tecate, Evian*) o lo combinan con otra palabra o abreviatura para hacerlo más específico (*BanBajío, Viande Suisse, Parmalat, Caribe Cooler, Air India, Paris Saint-Germain, Finlandia Vodka, Bogotá Beer Company*). Cabe mencionar que, si no funciona bien en otros idiomas, puede dificultarse su expansión.

novela gráfica *DIS* Publicación principalmente ilustrada, que se adapta desde una obra literaria reconocida o se desarrolla desde un argumento original, la cual es narrada a través de múltiples **viñetas**, por lo que es muy parecida a la **historieta**. Aunque existe una gran similitud en las técnicas y contenidos de ambos **medios**, por lo común, el término se utiliza

para trabajos individuales extensos, que no necesariamente son editados como una larga serie de **fascículos** y que son encuadernados como libros con **tapas**. Antes se distinguían por tratar complejas temáticas para adultos o con un tratamiento más serio, pero ahora es más difícil distinguir las prácticas, ya que ambas pueden presentar un alto nivel de desarrollo técnico en la **ilustración** y abarcar casi cualquier tema.

nube *TEC* Práctica tecnológica que distribuye tareas de almacenaje o cálculo en múltiples dispositivos o **servidores** remotos, lo cual permite correr un programa al mismo tiempo en varias computadoras conectadas, o bien, compartir los recursos de información entre varios **usuarios** en tiempo real. De esta forma, es posible maximizar las capacidades de procesamiento, reducir el tiempo de carga y hacer más eficientes las tareas, apoyándose en otros dispositivos similares o de mayor capacidad técnica. Esta tecnología, nombrada en inglés como *cloud computing*, sólo es posible gracias al **Internet** y cambió el **modelo de negocio** de muchas industrias (particularmente la de renta de *software* y almacenamiento de información), permitiendo subcontratar proveedores especializados de forma temporal, en vez de realizar grandes inversiones en equipamiento de compleja configuración que requiere mantenimiento y actualización constante.

nube de ideas (véase **mapa mental**).

nube de palabras *TEC* Recurso informático que se genera a partir de la frecuencia con la que un término particular se repite dentro de un documento o **sitio web**, a través de un cambio de tamaño y un acomodo gráfico agrupado en forma de conjunto o nube. Además de su uso en sistemas computacionales, la *nube de palabras* puede utilizarse para **visualización de datos** o para analizar obras de literatura, donde a veces se emplean colores distintos para diferenciar la categoría o el tipo de palabra que corresponda (*artículo, adjetivo, verbo, nombre propio*, entre otros).

nueva objetividad *ART* **Movimiento** artístico alemán que se presentó de 1923 hasta el final de la época conocida como *República de Weimar*, en 1933, particularmente en **pintura, dibujo y grabado**, como una reacción ante condiciones sociales de desigualdad. Utilizó imágenes chocantes y de naturaleza satírica como una crítica mordaz, sobre todo ante la clase

política y la burguesía de la época, y desarrolló más que nada **retratos** y **composiciones** complejas y ofuscadas, con un alto nivel de detalle, elementos dramáticos y relativamente absurdos (como los incluidos en el **dadaísmo**), para revelar fríamente la alienación de los personajes, el desfase de las clases sociales, la hipocresía de los acaudalados, así como cierto desprecio grotesco ante la esfera militar, incluyendo muchas veces personalidades reales de importancia local. El término *Die Neue Sachlichkeit* se lo dio, en 1923, el crítico alemán G. F. Hartlaub a un grupo en el que destacaban artistas como Otto Dix, Max Beckmann y Georg Grosz. La *nueva objetividad* empleó el arte como una herramienta de provocación en un intento por reencontrarse con una especie de **realismo**, que se oponía a los ideales del **romanticismo**.

numerales *TIP* Son todos los **caracteres** que *digitan*, es decir, que pueden ser utilizados para representar valores numéricos. Estos existen independientemente de su factor o base (la cual puede ser **binaria**, decimal, **hexadecimal**) y son empleados en una gran variedad de sistemas lingüísticos. En el **diseño tipográfico** también pueden ser secuencias de caracteres o **glifos** desarrollados para acompañar **caracteres no latinos**, o bien, sistemas antiguos o en desuso. Los **números indoarábigos** (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) conforman sólo un esquema dentro de otras posibilidades, como los *devanagaris* (० १ २ ३ ४ ५ ६ ७ ८ ९), *tibetanos* (༠ ༡ ༢ ༣ ༤ ༥ ༦ ༧ ༨ ༩) o *árabes* (٠ ١ ٢ ٣ ٤ ٥ ٦ ٧ ٨ ٩).

número áureo Número irracional infinito que equivale a 1.618 y es representado por la letra griega *fi* (Φ). Fue descrito por el matemático griego Euclides y su valor numérico representa la relación de **proporción** existente tanto entre segmentos de líneas y partes de **figuras** geométricas (el pentagrama y el rectángulo, por ejemplo), como en múltiples objetos naturales (el acomodo de las semillas en un girasol o la forma espiral de la concha de un nautilo, entre otros). Por sus propiedades de orden y apariencia estética, también se ha utilizado como principio de cálculo y **composición** en edificaciones (como el Partenón, en Grecia; la Gran Mezquita de Kairuán, en Túnez; o la fachada de la catedral de Notre Dame, en París), en gran variedad de diseños (como el **símbolo marcario** de *Apple*, *Toyota*, *National Geographic*, así como en el cálculo de los **márgenes** de muchos libros **incunables**) y en objetos cotidianos (como los naipes o cartas estándar, las tarjetas de crédito, las placas de los

apagadores eléctricos, los violines 4/4, o el reproductor de música *iPod Classic*).

números de caja baja *TIP* También conocidos como *elzivirianos*, *números de estilo antiguo* o *cifras de texto*, son variaciones de los **numerales** que no aparecen alineados con las **letras de caja alta**, como es normal en la mayoría de las **fuentes**. En este caso inusual, los números 6 y 8 tienen variaciones en su elevación excediendo la **altura de la x**; mientras que 3, 4, 5 y 9 poseen trazos que descienden por debajo de la **línea base**, produciendo así un desfase vertical y un resultado visualmente peculiar.

números f *FOT* Conjunto de valores de **apertura**, con los cuales se determina la cantidad de luz que se deja pasar por el **diafragma** de diferentes instrumentos ópticos, típicamente el **objetivo** de una **cámara** fotográfica. Por lo común, su secuencia se ordena de la siguiente forma: *1, 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16, 22, 32*. Se suelen escribir con el uso de una letra *f* minúscula y una barra **diagonal** seguida del número en cuestión (*f/5.6*). Entre más alto sea el valor numérico, menor será la cantidad de luz que podrá pasar, por lo que cada *paso* numérico que se seleccione de forma descendente permitirá la entrada del doble de luz. Es decir, el *f/32* admitirá la mitad de luz que *el f/22*, y este último la mitad que el *f/16* (véase **velocidad de obturación**).

números indoarábigos Conjunto de **numerales** que conforman el sistema de numeración más básico y común en la actualidad, basado en diez dígitos (*0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9*). Este método aritmético fue desarrollado en la India y emplea columnas separadas para las *unidades*, *decenas* y *centenas* (técnicamente llamado *notación posicional*), lo que lo convirtió en un esquema mucho más eficiente que los utilizados previamente en China, Grecia o Egipto. Las evidencias más antiguas señalan su uso desde antes del 595 a. n. e. y, aunque el número *cerro* no aparece en evidencias escritas hasta siglos después, se sabe que el sistema integraba el concepto del valor nulo desde el principio. Estos numerales se extendieron por el sureste asiático y fueron adoptados durante el **Medievo** en Arabia, desde donde llegaron a España y al resto de Europa; el Papa francés Silvestre II, y después el matemático italiano Leonardo Fibonacci, impulsaron su uso, reemplazando de forma definitiva los **números romanos**.

números ordinales *TIP* Aquellos empleados para indicar la posición que

ocupan en una secuencia o sucesión ordenada, utilizando un **indicador ordinal** masculino o femenino. Como su nombre lo indica, señalan el orden de aparición o importancia de ellos mismos o de aquello que enumeran (por ejemplo: *segundo* para aquello que se encuentre en la posición número 2, *vigesimoprimer*o para el 21, o *septingentésimo* para el 700).

números romanos *HIST* Sistema numérico desarrollado en la antigua Roma y empleado en algunos contextos hasta nuestros días, en el cual se combinan siete valores distintos representados con letras del **alfabeto** latino (*I, V, X, L, C, D, M* para representar *1, 5, 10, 50, 100, 500 y 1 000*, respectivamente). Su funcionamiento básico consiste en principios de orden, donde las unidades sólo se pueden escribir hasta tres veces continuas; de tal forma que, si se ubican al lado derecho de la unidad precedente (8: *VIII, tres después del cinco*), se sumarán; mientras que, para señalar el siguiente número, este deberá ser escrito a la izquierda del número mayor, restándolo. Por ejemplo, para representar el 4, es necesario escribir el 1 y el 5 (*IV, uno antes del cinco*), lo mismo con el 9 (*IX, uno antes del diez*), 900 (*CM, cien antes de mil*) y así sucesivamente, empezando siempre por unidades mayores y luego en conjuntos descendentes. Por ejemplo: 3 897=*MMM DCCCXCVII* (*tres miles, quinientos más tres cientos, diez antes del cien, con dos después del cinco*).

O

objetivo 1 *FOT* Dispositivo físico integrado a las **cámaras** fotográficas (que puede estar permanente fijo o ser removible e intercambiable), mismo que integra una serie de **lentes** de cristal con propiedades **convergentes** y **convexas**, el cual ayuda a capturar la luz y a proyectarla correctamente en una **película** fotográfica o **sensor** electrónico. Dependiendo de sus usos, puede recibir nombres específicos como **ojo de pez**, **gran angular**, **telefoto**, o *macro*. El **diafragma** permite ajustar la **distancia focal** (véase *zoom*) y es un componente que se encuentra en el interior de los *objetivos*.
2 En otro contexto, el *objetivo* (al igual que la **justificación**) también puede entenderse como la meta principal o logro por obtener en un **proyecto** dirigido por una **metodología** y la definición de los mecanismos para evaluar los resultados esperados.

objeto Manifestación física de algo, que conforma aquello que se observa o utiliza y que no posee valor por sí mismo hasta que se relaciona con un sujeto consciente. Es posible asignarle múltiples roles predefinidos, tanto de carácter **funcional** (cuando se presenta como herramienta, **artefacto**, aparato, **producto**, dispositivo o máquina) como simbólico (como en monedas, anillos, bastones, coronas o tronos, **insignias**), ambos producidos como resultado tangible de un acto consciente de diseño y con un **valor** determinado por un **código**. También puede tratarse de un concepto o constructo no material que cumple las funciones de **referente** y que, por lo mismo, se puede analizar o hablar de él (por ejemplo, un fenómeno se convierte en un *objeto de estudio*).

oblicuidad *GEOM* Propiedad presente en elementos que no se alinean con los bordes del **formato** que los contiene y que, por lo mismo, se presenta en todo aquello que está *inclinado*, *curveado* o *chueco*. Es lo opuesto a **ortogonal**, ya que los elementos nunca coincidirán en **ángulos** rectos con su estructura ni producirán una relación de **paralelismo** en ninguna de sus formas. Si se va a emplear como recurso de diseño, debe ser lo suficientemente obvia para denotar su intención deliberada, ya que si es ligera se podría percibir sólo como un error en la **alineación** (véase **plano inclinado**).

obra *ART* Resultado de todo proceso de creación artística o elemento de significativo valor **estético**, que se entiende como un producto terminado a criterio del autor, creador o productor, y que es independiente a otros (aunque sea parte de una serie, época, saga o estudio). Por lo general, la *obra* es desarrollada de forma profesional, con una intención documental o comunicativa particular y bajo una serie de **cánones** previamente establecidos por un consenso social o una actividad gremial. El término se utiliza para referirse a cualquier trabajo de naturaleza **plástica** (**pintura**, **mural**, escultura, arquitectura), literaria (poesía, novela, guion de teatro), escénica (*performance*, danza, teatro), musical (sinfonía, vocal, improvisación) o visual (**cine**, **fotografía**); pero no siempre a los resultados de índole gráfica (**grabado**, **ilustración**, **rotulado**) ni a los productos **artesanales** o relativos a las **artes decorativas**. De forma derivada, el término francés *oeuvre* se utiliza para señalar todo el cuerpo de trabajo de un artista, o al menos los proyectos que entran en un mismo género o disciplina.

obsolescencia **1** Condición que sufre casi cualquier objeto, instrumento, dispositivo, plataforma o sistema, la cual ocurre cuando su función se ha visto rebasada por propuestas más eficientes o avanzadas técnica, tecnológica, estilística o comercialmente, sin importar si aún conservan sus propiedades físicas íntegras o cumplen apropiadamente su función original. **2** *DIS* Fenómeno sociocultural que se presenta cuando las soluciones propuestas, la tecnología utilizada o la **referencia cultural** a la que hace alusión el diseño de un **objeto** o **gráfica** corresponden a un período muy particular, provocando que sean percibidos por el público general como viejos, **anacrónicos**, anticuados o de baja calidad. Es posible que, incluso después de haber sido considerados obsoletos, se dé una revalorización y una nueva apreciación cultural, pero esto se produce bajo un complejo esquema de **coleccionismo** o **apropiaciónismo** sometido a un **ciclo de la moda** o de leyes económicas de oferta y demanda (véase **apelación a la novedad**).

obturador *FOT* Parte determinante de la **cámara** fotográfica que corresponde al mecanismo encargado de regular el **tiempo de exposición**, es decir, qué tanto tiempo está expuesta la **película** o el **sensor** a la luz proyectada en ellos. Junto con el **diafragma**, es responsable de una correcta **exposición** (véase **números f**, **barrido**).

oferta 1 *NEG* Conjunto de bienes y servicios disponibles para la venta por parte de un comercio, distribuidor o productor, para competir en el mercado con un **precio** determinado. Por lo tanto, consiste en el repertorio total del que dispone una empresa que puede constituir una **línea de productos** para satisfacer las necesidades de un **mercado meta**. **2** *MKT* En **publicidad** y **mercadotecnia**, se puede entender de forma complementaria como el **mensaje** o contenido de un **anuncio**, que se presenta de forma temporal como una promoción especial o que aporta un **valor agregado** a la compra o consumo habitual de algo.

offset *IMP* A veces escrito como *ófset*, es un **sistema de impresión** en el que, por medio de los principios de repelencia de agua con tintas de base aceitosa (lo que lo hace similar a la **litografía**), es posible producir una impresión con un molde plano. Básicamente consiste en un conjunto seriado de subsistemas individuales para cada una de las tintas de **cuatricromía**, compuesto cada uno de al menos tres cilindros con contacto indirecto; el primero es donde se coloca la placa o molde con el diseño que se desea reproducir, el único en contacto con los rodillos *entintadores* y *humectadores*. Este transfiere el diseño hacia un segundo cilindro blando cubierto de caucho o silicón (llamado **mantilla** o *blanket*), mismo que entra en contacto con el **soporte** a imprimir, y el tercero es un rodillo que presiona el papel sobre la mantilla; proceso que se repite para cada uno de los colores involucrados (véase **trama**).

ojo de pez *FOT* Es el **objetivo** fotográfico cuyo **lente** exterior posee una estructura semiesférica, produciendo un **ángulo de visión** muy amplio, que va de los 120° hasta los 180°. Sin embargo, su naturaleza **convexa** distorsiona significativamente la luz, por lo que su aplicación práctica estuvo limitada a la fotografía meteorológica. Actualmente es posible producir este efecto (como de la mirilla de una puerta) en la **postproducción** fotográfica con el uso de cualquier **editor de imágenes ráster**.

óleo *ART* Se refiere a la **pintura** en pasta que contiene pigmentos diluidos en una base aceitosa, así como a la **obra** pictórica ejecutada con este tipo de **técnica**. Aunque es posible utilizar **soportes** variados, su uso artístico más frecuente es en madera o **lienzo**. Reemplazó desde el **Renacimiento** a técnicas como el **temple** y el **fresco**, ya que, por su naturaleza química, los colores se secaban de forma mucho más lenta, facilitando su mezcla. Es

mucho más durable, conserva mejor el color y, al ser completamente opaca, permite hacer correcciones de manera sencilla.

onomatopeya *LING* Recurso lingüístico que consiste en la adaptación de un sonido específico a un medio textual, por medio de una combinación de letras que recrean dicha **señal** acústica. Por ejemplo: *cri-cri, cuac, muuu, miau*, para sonidos de animales, o bien, *pum, crack, zoc, cuas, glu glu, clic*, para sonidos generados por objetos. Fueron empleados en poemas visuales de artistas del **futurismo** y, hoy en día, su uso más frecuente es en **historietas**.

op art *ART* Derivado de la **abreviatura** de *óptico*, es un estilo de arte visual que genera efectos e ilusiones ópticas, empleando recursos abstractos de naturaleza geométrica para generar distorsiones, movimientos, vibraciones o proyecciones y profundidades simuladas (véase **trampantojo**) en **pintura**, escultura y **fotografía**. Surgió en la década de 1960 como un tipo de **arte abstracto** estrictamente geométrico, pero que agotaba rápidamente sus recursos temáticos limitados, por lo que dejó de ser valorado entre 1970 y 1975.

opacidad *DIS* Propiedad de la materia que impide el paso de la luz a través de ella y, por lo tanto, está presente en todo aquello que no es **traslúcido** ni **transparente**. Constituye algo normal en casi todos los materiales, de forma independiente a su color y al tipo de interacción que tenga con la luz, ya que puede dispersarla, reflejarla o absorberla sin ver alteradas sus características.

OpenType *TIP* Tipo de archivo digital empleado para compendiar **fuentes** y **familias** tipográficas, desarrollado en conjunto por Microsoft y Adobe, hacia 1996, como una alternativa compatible con varios sistemas operativos y sistemas de impresión digital, el cual se basa en un desarrollo estandarizado de caracteres codificados en **Unicode**. Es un formato profesional de **diseño tipográfico** escalable, flexible y completo, que se extendió contemplando normas de escritura necesarias para ciencias exactas (como química y matemáticas) y propias de idiomas no occidentales, e incluyendo **alfabetos** no latinos y **glifos** alternativos. Permite realizar ajustes tipográficos muy particulares, como la incorporación automática de **ligaduras**, ajustes minuciosos de **kerning** y posicionamientos alternativos sobre los **lindes tipográficos**.

optimización Proceso que busca mejorar sustancialmente la creación de algo, ajustando los recursos y métodos utilizados, y reduciendo el número de errores potenciales para obtener una eficiencia total. También se puede entender como la etapa de desarrollo en la cual se disminuye la cantidad de detalles, se eliminan aquellas partes no esenciales y se simplifican las formas para facilitar la fabricación o reproducción de un diseño.

orden 1 *DIS* Principio perceptual que genera una correspondencia apropiada entre los elementos de una **composición**, la cual se manifiesta como un equilibrio entre sus dimensiones y **formato** (aunque no coincida con una estructura particular), produciendo una sensación agradable o atractiva. **2** *ART* Correspondencia fiel de una **obra** acorde a las características de un **estilo** que puede apegarse a un **canon** estricto, como en el caso de **referentes** arquitectónicos (*corintio, compuesto, salomónico, atlántico*).

ordinograma (véase **diagrama de flujo**).

orfismo *ART* En **artes plásticas**, se entiende como una derivación del **cubismo**, más colorido y con formas menos concretas, sin referencias espaciales y, por lo tanto, más armónico y libre. El nombre se lo dio el crítico francés Guillaume Apollinaire, en 1912, particularmente a algunas **obras** de Robert Delaunay, Fernand Léger y Sonia Delaunay que, por sus características cromáticas influenciadas por el **fovismo** y con un mayor nivel de **abstracción**, remiten al misticismo y a la musicalidad.

organigrama 1 Representación gráfica de la distribución de elementos en una **jerarquía**, que permiten una organización descendente (por ejemplo, *página, párrafo, línea, palabra, sílaba, letra*) o con algún otro criterio de relación. **2** *NEG* Término utilizado comúnmente en aspectos empresariales para visualizar con facilidad la organización de las funciones o equipos de trabajo, los cuales pueden ser de gran tamaño y poseer estructuras complejas; así se representan las relaciones de horizontalidad, dependencia o vínculo entre puestos de trabajo, tanto permanentes como auxiliares o temporales.

orientación 1 Acomodo direccional con el que se determina la posición de cualquier elemento con respecto a un **punto de referencia** y en correspondencia con un esquema que admita cierta **oblicuidad**, como el de los **grados** de una **circunferencia**. En un contexto cotidiano se habla de algo *orientado a la izquierda*, pero en contextos técnicos será necesario

indicar dicha inclinación: *fue girado 60° hacia la derecha*. **2 HIST** En mapas o planos antiguos, la *orientación* se determinaba a través de un elemento decorativo llamado *rosa de los vientos*, útil para identificar los puntos cardinales (*norte, sur, este, oeste*) o el **origen** de algo expresado de formas particulares, por ejemplo: *proveniente del levante*, o bien, *orientado 5°10' NNO* (*cinco grados, diez minutos al nornoroeste*).

orientación espacial *DIS* Sistemas o guías que ayudan a navegar a través de un ambiente físico y a localizar fácilmente un lugar al presentar la **información** requerida de forma clara y atractiva, por lo general, apoyándose en **señalética** (de carácter textual, icónico o cromático). Se integra al diseño arquitectónico para facilitar la **accesibilidad** a espacios físicos de alta complejidad (como *hospitales, centros comerciales, parques recreativos, aeropuertos*), y por lo mismo es un concepto relevante en el desarrollo urbano y el turismo. Dependiendo del contexto, a veces se emplea el término en inglés *wayfinding*, que supone la inclusión de tecnología y factores multidisciplinares, como la **empatía** y el **diseño universal**.

origen *GEOM* Intersección de dos líneas horizontales **perpendiculares** que establecen un **plano cartesiano** y a partir de la cual se cuentan segmentos de forma positiva o negativa. Su valor se expresa con las **coordenadas** (0,0), lugar geométrico que no se extiende hacia ningún lugar. De forma similar, en un sistema de **coordenadas polares**, se entiende como el **centro** de un **círculo** desde el cual se proyectan **circunferencias**, como anillos equidistantes concéntricos y **líneas** rectas distribuidas radialmente para medir valores estadísticos (véase **gráfica radial**).

original mecánico *IMP* Término para referirse a la disposición manual de todos los elementos a tamaño real que componen el diseño de una **página** (incluyendo textos, imágenes, **líneas de corte**, **pies de página**, entre otros), que son presentados e impresos sobre una **película** traslúcida o transparente para después revelarse o quemarse. En la actualidad, esto se suple con la exportación a algún **formato de archivo** digital (como PDF), que agrupa totalmente el conjunto de elementos (véase **pre prensa**).

orla *HIST* Componente decorativo propio de la **heráldica**, que consiste en una franja o ribete que rodea el interior de un **escudo de armas** sin tocar el borde, ya que, si lo hace, su nombre cambia por *bordura*. Resulta

relevante para el diseño gráfico, ya que aparece como un elemento de transición entre el nombre de marca y el soporte de muchos logosímbolos, al tiempo que se presenta en muchos emblemas e insignias complejas.

ornamento Elemento o pieza no indispensable para la función estructural, comunicativa o representativa de un objeto o gráfico, pero que ayuda a reforzar sus cualidades estéticas en relación con un estilo o canon particular. Esto se realiza a través de la inclusión de adornos que acompañan a cualquier composición mejorando su aspecto general. Surge en todas las sociedades y se presenta en expresiones culturales tan variadas como artesanías, arte folclórico, trajes y vestidos típicos, textiles, mobiliario, interiorismo, rotulación y hasta gastronomía (véase styling).

ornamento tipográfico *TIP* Elemento decorativo propio de la impresión tipográfica que acompañaba visualmente el texto y que reemplazó paulatinamente la necesidad de intervención de ilustraciones hechas a mano. Muchos de estos *ornamentos* se diseñaron de acuerdo con los trazos establecidos por una fuentes particular para formar parte del especimen completo de tipos móviles y en relación con un estilo particular (véase egipcias, didonas, barroco) o con funciones específicas, como la decoración de los márgenes o la separación de textos (véase corondel). Se dividen en *geométricos* (tram[^]) y *figurativos* (ITRG), dependiendo del tipo de elementos que contengan y del uso que se les dé, ya sea como cabeza de página, como marco o para indicar el final de un capítulo o texto (véase dingbat).

ortofotografía *FOT* Técnica propia de la fotografía aérea para ayudar a explorar un terreno o extensión plana, determinada por medio de múltiples fotografías con una angulación vertical descendente perpendicular al suelo (véase vista de planta). A través de la *ortofotografía*, se produce una serie de imágenes equivalentes en escala y organizadas por medio de cuadrantes que después serán procesadas y alineadas a través de un stitching o mosaico fotográfico.

ortogonalidad *DIS* Propiedad y principio presente en una composición cuando los elementos aparecen geoméricamente perpendiculares respecto a un formato dado; o cuando los ejes y los ángulos rectos

corresponden con precisión a los límites de un **soporte**. Es un recurso fundamental en el **diseño gráfico** y en la proyección arquitectónica, donde se espera que ciertos elementos, como los **renglones**, las **columnas** o la **línea del horizonte**, coincidan con el borde físico del papel. Esta **regularidad** puede extenderse a otros usos al señalar que algo ha sido realizado de forma correcta y en el orden apropiado.

ortografía *LING* Conjunto de reglas y normas dispuestas en cualquier lenguaje que determina el uso y forma correcta de escribir (véase **corrección ortotipográfica**).

outsourcing *NEG* También conocida como *subcontratación*, *externalización* o *tercerización*, se refiere a la práctica comercial y de negocios que traslada responsabilidades y actividades productivas a un tercero, el cual, por lo general, se encuentra en un país distinto con menos regulaciones, ofrece servicios especializados o simplemente es más económico. Utilizando esta estrategia se elimina la necesidad de contratar, con lo que no se hace a los trabajadores parte de la organización central, sino que se emplea a un proveedor externo para llevar a cabo algunas de las funciones operativas, logísticas, administrativas o promocionales. Esta práctica es frecuente en diseño, sobre todo para la postproducción de imágenes, la codificación de **páginas web** y la gestión de **redes sociales**, evitándose el cumplimiento de obligaciones fiscales tradicionales (véase **freelance**).

óvalo *GEOM* **Figura** geométrica cerrada muy similar a una **elipse**, pero con un ligero achatamiento en una de sus puntas, por lo que sólo presenta un eje de **simetría**. Define una curva que remite a la forma de un huevo (de donde toma su nombre); su construcción geométrica puede volverse más compleja si presenta deformaciones o rectas tangentes que en una situación extrema la pueden llevar a tener forma de gota. Es relativamente orgánica y se emplea en decoración y en el diseño de **emblemas**.

overwrap *EMP* Membrana modular o película plástica que complementa el **empaque primario**. Esta *sobrecubierta* consiste en una envoltura desechable que agrupa una serie de elementos individuales (como botellas o latas pequeñas). Aunque puede poseer calibres distintos, se aplica de forma similar a la **envoltura retráctil** de productos destinados a venderse por separado.

oxímoron *RET* **Figura retórica** empleada para realzar el carácter o la propiedad de algo, empleando su antónimo como adjetivo; este uso contradictorio de términos sirve para dar un significado nuevo, único y de índole metafórica. Por ejemplo, *horrorosamente bello, novedosamente anticuado, oscura claridad.*

P

packaging (véase diseño de empaque).

página *EDIT* Cada uno de los lados de una hoja de papel (o soporte similar) que sirve como una superficie para escritura, dibujo o impresión; de tamaños variables estandarizados dependiendo del sistema de unidades empleado. El área total de una *página* suele dividirse en diseño editorial en áreas más pequeñas (véase margen, columna, módulo) con funciones comunicativas específicas mediante el proceso de maquetación o diagramación.

página de aterrizaje *TEC* Del inglés landing page, consiste en una sola página web ligada a un URL o nombre de un sitio, que funciona de manera independiente a un sitio mayor y tiene un carácter marcadamente comercial, temporal y con poca densidad de información. Suele ser la extensión de una campaña publicitaria y estar ligada a redes sociales (véase página de inicio).

página de cortesía *EDIT* Página vacía con la que inicia el cuerpo de un libro. Aparece después de la *segunda de forros* en libros con encuadernación con pastas y de forma independiente a las guardas en una publicación con tapa, pero antes de la portadilla. Sirve generalmente para las dedicatorias, la firma de autores, o para incluir ex libris o sellos de bibliotecas. Antes era común colocar el precio del libro con lápiz en la parte superior de esta página.

página de inicio *TEC* En el diseño web es la primera página que aparece al ingresar a un sitio web. Es un componente de vital importancia, ya que es el primer punto de contacto con el usuario y debe incluir solamente la información más importante para entender el funcionamiento y la navegabilidad de todo el sitio. Técnicamente es aquel archivo HTML que lleva como nombre */index* o */home* para ser reconocido como tal.

página en blanco *IMP* Página que aparece vacía y sin imprimir tanto al principio de un libro (véase página de cortesía) como al final de un capítulo que termina en página verso; se deja así para permitir al siguiente capítulo empezar en página non. En la adaptación de títulos a formatos

digitales a veces suele incluirse una leyenda que dice: “página dejada en blanco intencionalmente” para no modificar el número de páginas totales o desajustar el número de **folios**.

página legal *EDIT* Sección de una publicación que incluye la **información** de producción y edición. Describe al titular de los derechos (véase **copyright**), la **casa editorial**, el **ISBN** o depósito legal, el lugar y la fecha de edición, los créditos del personal responsable del **diseño editorial** y de **portada**, así como de la edición, las **ilustraciones** o la **fotografía**. En algunas obras académicas se indica quiénes son los miembros del comité científico, revisores técnicos, dictaminadores y detalles del financiamiento (véase **colofón**).

página web *TEC* Cada uno de los archivos y documentos digitales individuales que conforman en su conjunto un **sitio web**, con una cantidad de información limitada e íntimamente relacionada entre sí bajo un tema, categoría o sección. Puede incluir textos, imágenes, **íconos**, **hipervínculos** y elementos **multimedia** bajo una propuesta de **diagramación** específica (véase **HTML**, **diseño web**).

páginas enfrentadas *EDIT* También llamadas *páginas encontradas*, son el par de **páginas** izquierda y derecha (conocidas técnicamente como **verso** y **recto**) que aparecen juntas en una publicación, tanto impresa como digital. En el proceso de **maquetación** se interpretan como una sola unidad que se compone teniendo en cuenta los elementos de ambas páginas a la vez.

páginas maestras *TEC* En **programas de maquetación**, son las secciones o documentos guía que funcionan como **plantillas** y que se utilizan para facilitar la repetición de información empleada constantemente en múltiples páginas, como el **folio** y la **cornisa**.

palabras clave *TEC* Sirven para categorizar temáticamente el contenido de un documento, permitiendo expresar la idea general de un texto en muy pocas palabras. En contextos tecnológicos, es común el uso de su equivalente en inglés tag, “etiqueta”, para facilitar a distintos sistemas informáticos y navegadores **web** la identificación de cada pieza sin tener que acceder a ella ni revisar a detalle su contenido. En los textos académicos, se emplean junto a su traducción literal al inglés, keywords, para sintetizar las temáticas principales de un documento, complementando el resumen de un artículo de **revista**, lo que resulta

fundamental para una eficaz búsqueda bibliográfica (véase *hashtag*).

paleta **1** *ART* Instrumento plano, típicamente de madera, donde se vierten pinturas en pasta (véase **acrílico**, **óleo**), el cual tiene el tamaño suficiente para permitir mezclarlas y generar **tonos** específicos, y práctico como para manipularse con una sola mano. **2** *TEC* En programas de diseño, particularmente en un **editor de gráficos vectoriales**, se refiere al conjunto de colores o **muestras** presentados de forma predeterminada o que se seleccionan a partir de un esquema o fin específico, agrupados bajo nomenclaturas como *neutros*, *pastel*, *metálicos*; o bien, que pueden conformar *libros de color*, tales como *HKS*, *TOYO*, *PANTONE*, *FOCOLTONE*, entre otros.

palo seco (véase *sans serif*).

paneo *CIN* **Movimiento de cámara**, empleado en **cine** y grabación de video, que rota la cámara en sentido horizontal desde su mismo eje (es decir, sin transición alguna). Es utilizado para cambiar la **orientación** de la cámara y seguir una acción sin ajustar el **encuadre**, la **escala** o el **ángulo de visión**, lo cual se puede hacer en ambas direcciones y a distintas velocidades para generar un efecto narrativo distinto. Es posible hacer un *paneo circular* cuando la cámara aparece en el centro de una acción y es capaz de girar completamente captando acciones en 360° (véase *travelling*).

panfleto *EDIT* Documento individual impreso de tamaño pequeño y sin encuadernar que suele contener mensajes políticos, ideológicos o religiosos. Es un **medio** muy económico y fácil para distribuir **propaganda**, por lo que ha sido empleado para entregas semanales de novelas, como revista por los testigos de Jehová y como volante por el ejército norteamericano para su distribución desde aviones.

panorámica *FOT* Imagen o conjunto de imágenes combinadas (véase *stitching*) que retrata una vista normalmente horizontal de carácter paisajístico y que se suele obtener a través de un **paneo** o con un *travelling* (véase **fotografía de paisaje**).

papel Material flexible, ligero y barato que se obtiene del triturado y cocimiento húmedo de maderas blandas que dan lugar a la pulpa de celulosa, su materia prima. Tradicionalmente, las fibras suspendidas en

agua son blanqueadas y escurridas en marcos con mallas permeables que permiten separarlas del soporte líquido para después ser secadas sobre tela, piedras o madera al sol, consiguiendo así una delgada lámina (un **pliego** individual) denominada hoja o folio, que tendrá así el **formato** del marco. Se cree que el *papel* fue inventado, en el siglo II a. n. e., por Cai Lun, consejero del emperador de China, lugar donde se mantuvo aislado por medio siglo hasta que se extendió a Japón y a otras partes de Asia central; siendo hasta el siglo XI cuando los árabes lo introdujeron a Europa. Actualmente se producen múltiples variedades con diferencias químicas importantes en cantidades masivas, haciéndolo un material cotidiano y abundante. Según el uso específico para el que esté destinado, puede poseer características técnicas de blancura, porosidad, **opacidad**, rigidez, **absorbencia** y **gramaje** muy diversas entre sí. A pesar de que es reciclable y reutilizable, desde la Revolución Industrial se han generado grandes cantidades de desperdicio de este material al ser empleado para **empaque** y como **periódico**, por lo que se recomienda reducir su uso en la medida de lo posible, favoreciendo nuevos sistemas electrónicos de telecomunicación que lo reemplacen como soporte de escritura y lectura (véase **papiro**, **pergamino**).

papiro *HIST* Material vegetal que se obtiene del tallo de una planta acuática del mismo nombre, originaria del delta del río Nilo, en Egipto, donde fue utilizada desde la antigüedad como **soporte** para la escritura de **manuscritos**. Su preparación implicaba remojar los tallos por algún tiempo, cortarlos en tiras y abrirlos para conseguir delgadas láminas de tamaño pequeño; mientras estas seguían húmedas, se iban acomodando ortogonalmente en sentido horizontal y luego se disponían otras capas en sentido vertical, de manera que se reforzaban las fibras a la vez que la savia funcionaba como adhesivo. Las láminas después se prensaban para eliminar la humedad excesiva y se alisaban con una concha de mar, un marfil o algún tipo de piedra. Dependiendo de la calidad obtenida, el *papiro* era utilizado para usos cotidianos, pero los mejores se conocen por ser un medio para documentos de gran importancia política y religiosa. Se convirtió en uno de los primeros soportes prácticos de escritura, proveyendo la flexibilidad y ligereza que no tenían las tablillas de arcilla que se usaban en Babilonia ni las láminas de bambú en China.

parábola 1 *GEOM* Curva abierta, regular y simétrica construida

matemáticamente como una sucesión de puntos continuos (también conocidos como *lugar geométrico*) dispuestos en relación a una línea central que funciona como eje (llamada *directriz*) y un punto que determina la distancia entre la curva (llamada *foco*). Al igual que una **hipérbola**, esta curva se obtiene con la **sección** de un cono tridimensional, pero de forma transversal. **2 RET** Narraciones simples, directas y cortas que funcionan como relatos metafóricos, similares a una fábula en su finalidad didáctica o moral, pero con una **connotación** simbólica importante.

paradigma *FIL* Conjunto de modelos, concepciones y entendimientos comunes a un grupo social determinado, ya sea un gremio o una comunidad científica, que suele aceptarse sin grandes cuestionamientos y sirve para dar sentido general a los procedimientos operativos, solucionar problemas y normar actividades. Constituye una especie de **sentido común** disciplinar compartido por personas con formaciones, percepciones u opiniones estrechamente relacionadas que pueden constituir una generalidad.

paradoja *RET* Proposición contraria a las creencias comunes y a los principios estables, por lo que se trata de una idea extraña a lo que se considera como verdadero. Se le llama así a todo lo que “se separa del buen juicio”, es “contrario a la opinión de la mayoría” (de donde deriva su nombre en griego) y conlleva a contradicciones en el sentido de lo que se expresa. Empleada en **retórica**, es una figura del pensamiento que manifiesta la complejidad del lenguaje y busca destacar la función lógica que tienen las ideas para hacerse comprensibles. Se presenta con frecuencia en lógica, estadística, geometría y física, disciplinas en las que permite analizar planteamientos concretos de gran complejidad (véase **sentido común**).

paralelismo *GEOM* Relación presentada entre líneas rectas proyectadas en la misma dirección con una condición de equidistancia permanente entre ellas, lo que las lleva a nunca cruzarse, sin importar diferencias en su **grosor**, extensión o características gráficas. Un elemento individual no puede ser *paralelo* por sí mismo, tiene que serlo a algo más, por lo general a otra línea o al **formato** (véase **ortogonalidad**, **perpendicularidad**).

paralelogramo *GEOM* Subconjunto de **cuadriláteros** cuyos lados opuestos son siempre paralelos, siendo, por lo tanto, similares en tamaño y orientación. Dentro de esta clasificación podemos encontrar al **cuadrado** (que repite esta condición en dos ejes), al **rombo** (cuyos lados son todos iguales, pero varía las medidas de cada par opuesto de **ángulos**), al **rectángulo** (cuyos ángulos son todos rectos, pero varía el tamaño de sus lados) y al **romboide** (donde sólo cada par opuesto de ángulos y lados son iguales).

parasol *FOT* Accesorio tubular, cónico o infundibuliforme (es decir, con forma de embudo) que se enrosca en un **objetivo** fotográfico para evitar la entrada y captación de luz lateral en el **lente**, lo cual puede generar reflejos, refracciones o distorsiones no deseadas al momento de realizar una **toma**. Es un accesorio rígido o flexible, relativamente económico, que además ayuda a proteger los lentes de impactos no deseados.

pareidolia *PSIC* Fenómeno psicológico de **percepción** donde un estímulo cualquiera es apreciado débilmente como parte de un **mensaje** distinto y ajeno a su construcción real. Por lo general, esto se da de forma aleatoria y no todos los observadores coinciden en la misma interpretación. Así, por ejemplo, hay quienes encuentran imágenes religiosas en un pan tostado, la silueta de un personaje famoso en la forma de un árbol, rostros y gestos en electrodomésticos, cuerpos y formas en grietas o perfiles montañosos, o supuestas palabras y frases al escuchar una canción al revés (véase **figura-fondo**, **apofenia**).

paréntesis *TIP* **Signos de puntuación** utilizados en pares, los cuales sirven para contener información y distinguirla del resto de la oración en la que se incluyen. En esta categoría se engloban tres tipos principales: *paréntesis curvos* (), *corchetes* [] y *llaves* { }. Otros *paréntesis* algo inusuales son los denominados *angulares* < >, conocidos en inglés como *chevrons*. Su uso y el nivel de contención varían dependiendo de la disciplina en la que se empleen, ya sea lingüística, matemáticas o informática. Existen unos más con usos muy particulares (como **«** **»**, **[** **]**, **(** **)**) y otros para confinar **caracteres no latinos** **「** **」**, **▮** **▮**, **⏏** **⏏**.

párrafo *EDIT* Elemento de organización textual conformado por una o más oraciones que mantienen una idea general o relación temática que las liga estrechamente; sirve para dividir una redacción en prosa en unidades

manejables y constituye una de las unidades visuales más importantes para el **diseño editorial**. Históricamente, las ideas principales de un texto se distinguían con un **calderón** cuando este se presentaba en renglón corrido, para ahorrar espacio en **soportes** costosos, sobre todo en **manuscritos iluminados**. A partir de la impresión **incunable** se utilizaron pequeñas ilustraciones o letras marcadas en rojo (véase **rúbrica**) para señalar dónde empezaba una oración nueva. Sin embargo, el costo de marcar los libros recién impresos era considerable y muchas obras se dejaban *sin rubricar*, lo que dio origen a las **sangrías** y al **párrafo normal**, y simultáneamente permitió el surgimiento de lo que en lingüística se conoce como *punto y aparte* (véase **formación**).

párrafo alemán *EDIT* También denominado *párrafo moderno*, es un tipo de **párrafo** que no utiliza **sangrías**, sino que deja un espacio en blanco entre uno y otro. De esta forma es posible distinguir fácilmente el contenido y la extensión visual de cada uno de ellos. Es empleado principalmente en artículos científicos, libros de filosofía y trabajos académicos (como tesis y protocolos de investigación), ya que acentúa la sensación de **modularidad** provocada por las interrupciones, sugiriendo que se trata de una secuencia de ideas separadas.

párrafo continuo *EDIT* Técnicamente no es un tipo de párrafo en sí, sino un estilo de **formación** de texto que procura evitar las interrupciones innecesarias que se presentan a menudo cuando se emplean muchas notas y **pies de página** o se usan **tablas** y **figuras** junto con sus **pies de foto**. Para este tipo de diseño se recomienda usar números en **superíndice** que dirijan hacia anotaciones en **anexos** o secciones al final de la publicación.

párrafo en bloque Estilo de **formación** de texto en el que todas las líneas aparecen del mismo tamaño, con una **justificación** completa, forzando a que todos los caracteres se alineen formando un rectángulo de gran fuerza visual. Por el impacto y por lo sólido del resultado, sólo se recomienda forzar ambos extremos del texto para delinearlos o adaptarlos a la forma seleccionada en caso de que este sea corto o cuando los **recuadros de texto** posean una forma distinta a la cuadrangular (por ejemplo, en **círculo**).

párrafo francés *EDIT* También conocido como *párrafo de sumario* o de *contrasangrado*, es un tipo de ajuste de apariencia *invertida* que se

presenta cuando el texto posee **sangrías francesas**, es decir, cuando sólo la primera línea inicia a la par de la **columna**, haciendo que el resto comience más adelante. Resulta útil cuando se trata de ubicar rápidamente la primera palabra de una línea, como en el caso de diccionarios, **bibliografías**, directorios telefónicos, entre otros. Cuando en las **referencias** se repite un mismo nombre es posible reemplazarlo con un **guion** largo o unas comillas, evitando así el efecto visual desagradable provocado por la repetición en este tipo de párrafos.

párrafo normal *EDIT* Estilo de **formación** de texto con todas sus líneas completas (exceptuando la última que puede terminar antes) con dos posibles tipos de **justificación**, *completa* o con *bandera a la derecha*. Para asegurar una **mancha tipográfica** continua en este tipo de composición, será importante incorporar y manejar adecuadamente la **separación silábica** para evitar **ríos**, **viudas** y **huérfanas**. Cabe señalar que el primer **párrafo** de un texto no requiere **sangría** y, en caso de incorporar una **capitular**, esta queda alineada al resto del párrafo.

parsimonia *FIL* Principio filosófico que señala que la explicación más sencilla de un fenómeno suele ser la más probable, pero no necesariamente la verdadera; o que expone la futilidad de hacer algo con dos herramientas si es posible realizarlo sólo con una. Aunque no se trata de un hecho científico irrefutable, resulta pertinente en una gran variedad de contextos, donde la multiplicidad en un sistema no se da sin razón y se debe optar por la opción con menos factores o variables. También recibe el nombre de *Navaja de Occam*, como tributo al fraile y filósofo inglés del siglo XIII, William de Ockham, a quien se le atribuye la idea de “rasurar” los elementos innecesarios que hacen más compleja una **hipótesis**. A pesar de que algunas ideas similares ya habían sido presentadas por filósofos anteriores, como Aristóteles y Tomás de Aquino, es un concepto aplicado principalmente a ciencias, ya que en literatura aparece con manifestaciones similares. Tal es el caso del *arma de Chéjov*, que indica que todos los elementos en una **composición** deben ser necesarios e insustituibles, de otra manera no deben ser incluidos. En **diseño gráfico** se puede señalar que, ante varias propuestas de una potencial efectividad similar, aquella visualmente más económica y menos compleja, con el mensaje más directo y eficiente en su **reproducción**, será *probablemente* la mejor opción para elegir.

partes de la letra (véase [anatomía del tipo](#)).

pasivo 1 *NEG* Cantidad acumulada de deudas y compromisos que tiene una empresa frente a sus acreedores o proveedores, que puede ser a *corto plazo* (cuando la obligación de pago es menor a un año) o a *largo plazo* (superior a este período). **2** *DIS* Condición de algo que aparece fijo, inmutable o sin reacción, y que su inactividad permite que otras cosas sucedan o se muevan alrededor sin intervención o afectación alguna.

paspartú *EXT* Pieza plana típicamente de cartón o madera que rodea una [fotografía](#), [litografía](#) o cualquier obra gráfica, ayudando a dar [aire](#) al trabajo, separándolo de las orillas del [marco](#). Deriva del francés *passep-partout*, que significa “pasa por todos lados”, rodeando el trabajo a destacar. En algunos países también se conoce como *marialuisa* o *chimal*.

pasta *IMP* Término más apropiado para referirse a las [cubiertas](#) de materiales flexibles empleadas para la [encuadernación rústica](#) o de *tapa blanda* (en inglés *softcover* o *paperback*). Por lo general, las *pastas* se presentan en una sola pieza de papel [estucado](#), cartulina o cartoncillo doblado una vez a la mitad, o dos veces para presentar un [lomo](#), en caso de que la publicación lo requiera; esta se puede engrapar, adherir con pegamento en *pasta* (de donde deriva el nombre), propiamente llamada *a la americana*, o bien, coserse con hilo, aunque esta última opción no es tan común actualmente. En ocasiones, la *pasta* presenta unas dimensiones horizontales mayores para incorporar [solapas](#), las cuales se doblan hacia dentro del libro. Este tipo de encuadernación surge como una alternativa de [bajo costo](#) empleada por muchas [casas editoriales](#) desde finales del siglo XIX para “democratizar” la lectura, haciendo más asequibles las obras.

pastel *ART* Técnica de representación y medio artístico [en seco](#), que consiste en la rápida aplicación de pigmentos en polvo, compactados en forma de tiza con soportes secos y grasos, y que permite una fácil corrección. Se debe utilizar idealmente sobre superficies ligeramente rugosas, como papeles gruesos, cartones y telas, para marcarlas produciendo más abrasión. Es similar al [carboncillo](#), sobre todo la variedad blanda de tiza seca que genera una textura polvosa ideal para [esfumados](#) y una fácil combinación de [matices](#); también hay otros más duros, con más aglutinante que [pigmento](#), permitiendo mayor control en

los detalles, los cuales son más apropiados para crear **bocetos**. De cualquier modo, al terminar la **ilustración**, se sugiere utilizar un fijador o laca en aerosol para evitar suciedades posteriores o difuminados no deseados (véase **frottage**).

pastiche Término despectivo para referirse a cualquier vil imitación o mezcla poco convincente de recursos gráficos, estéticos o temáticos, donde se combinan indistintamente partes de obras de diferente origen o **estilo**, procurando que el resultado parezca ser una obra nueva con todas las características simuladas. También es utilizado en arquitectura, literatura y música con el mismo significado.

patín *TIP* Pequeño elemento ornamental con el que termina el trazo principal de un **carácter**. También llamado *serifa*, *gracia* o *terminal*, es una parte fundamental de la **anatomía del tipo** que ayuda a distinguir cualquier fuente y estilo. Aunque su origen procede de las letras esculpidas en piedra como **bajorrelieve** en los monumentos romanos para permitir la salida del agua acumulada, su uso también resultaba útil en la **caligrafía**, donde se incorporó para finalizar el trazo, *cortando* el flujo de tinta y cambiando ligeramente de dirección la pluma caligráfica o presionando cuando se trataba de un pincel. Aunque existen varios criterios de clasificación, ninguno es completamente satisfactorio para todas las partes; aun así, se pueden identificar cuatro variaciones tradicionales de letras con *patines*: *estilo antiguo* (con trazos delicados y diagonales, muy legibles y con poco contraste), **egipcias** o *mecánicas* (conocidas en inglés como *slab-sans*, que poseen fuertes *patines* cuadrados en forma de losa), *transicionales* (difíciles de distinguir al ser una transición entre las *old-style* y las modernas); y **didonas** o *modernas* (donde el contraste entre los trazos principales y los *patines* es muy pronunciado, haciendo a estas letras ideales para títulos). También existe otro grupo que los ha suprimido totalmente llamado **sans serif**.

patrón *DIS* Es el **motivo** o diseño modular recurrente que se enlaza de manera natural, ordenada y secuencial, en una o varias dimensiones, generando una ornamentación visual predecible. Es un recurso empleado en **diseño textil**, **diseño gráfico** y **arte folclórico** para producir elementos de decoración económicos, fácilmente reconocibles y reproducibles (véase **motivo**, **modularidad**).

pauta *PUB* Programación de todos los **anuncios** publicitarios que suelen conformar una **campana**, los cuales son formateados para distintos **medios**. Las características de su producción, extensión y número de repeticiones serán las que determinen su **costo**; mientras su contenido y estructura se desarrollan de forma estratégica, en consonancia con los horarios, canales preferidos y características demográficas de la **audiencia**, que se espera incluya el **mercado meta** deseado por la entidad emisora, en este caso llamada **anunciante**.

pedestal *CIN* **Movimiento de cámara** empleado para describir la trayectoria ascendente (*pedestal up*) o descendente (*pedestal down*) de una **cámara** para **cine**. A diferencia del **tilt**, donde se inclina la cámara, en este caso no existe una angulación vertical, sino que se mantiene el **eje normal de visión**; es un **travelling**, pero con desplazamiento vertical.

película **1** *EMP* Capa muy delgada de algún material flexible, plástico o fibroso, la cual puede emplearse en distintos productos y para propósitos variados. En el **diseño de empaque** se utiliza para recubrir un producto de consumo (véase **envoltura retráctil**) o formar un empaque con varios elementos (véase **overwrap**). **2** *CIN* Producto de **cine** filmado en (y proyectado desde) una larga cinta de celuloide, con varias capas extremadamente delgadas superpuestas en un soporte plástico. Por consiguiente, a los *largometrajes* se les conoce popularmente como *películas*.

pendón En heráldica es cualquier **banderas** o **estandarte**, generalmente más alto que ancho, que termina en forma redonda y que *pende*, es decir, cae desde un travesaño horizontal. Era empleado en campañas militares para distinguir regimientos. Desde entonces se le llama así a cualquier tela bordada o lona impresa que sirve para hacer señalamientos de un lugar o una propiedad. Su uso actual se relaciona con eventos deportivos y, en **señalética**, para grandes espacios como ferias, exposiciones o estacionamientos.

penetración de mercado *MKT* Éxito con el que se vende un producto o servicio en un **mercado** específico, el cual se puede medir en dinero o en porcentaje. Con la intención de ampliar este margen o dominio, se combinan estrategias de ventas y **campanas** publicitarias o de **mercadotecnia** en relación con la deseabilidad y disponibilidad de la

oferta.

pensamiento *PSIC* Flujo de ideas o asociación de conceptos que permite resolver una problemática o generar una conclusión lógica y con sentido acerca de algo. Es un **proceso cognitivo** altamente complejo, difícil de definir y en el que intervienen factores químicos, biológicos, lingüísticos, socioculturales, filosóficos y psicológicos. Aunque su estudio está definido por las ciencias humanas, es un concepto y actividad fundamental para el desarrollo del ser humano, y se asocia con el razonamiento, la introspección y la **creatividad**.

pensamiento complejo *FIL* Habilidad que combina distintos matices y tipologías del pensamiento en un proceso reflexivo y libre que se presenta con una intención multidimensional similar al **pensamiento holístico**. Por lo tanto, es un enfoque que pretende analizar fenómenos, entendiéndolos como un entretejido indisociable de eventos, acciones, reacciones y manifestaciones que pueden ser positivas o negativas, ordenadas o desordenadas, dinámicas o estáticas; tratando a todos los elementos y factores como parte de un mismo sistema. Esta estrategia sugiere que todos los elementos son relevantes, aunque se manifiesten y operen en distintos niveles, y no deben ser estudiados por separado, sino en el contexto global que conforman. La propuesta es del filósofo francés Edgar Morin, quien en 1982 sugirió que el pensamiento no podía reducirse sólo a una disciplina a la vez, sino que se debía permitir una intercomunicación y un diálogo constantes entre distintos enfoques.

pensamiento convergente *PSIC* Actividades cognitivas básicas que no requieren de grandes intervenciones de ingenio o creatividad y que se producen de forma vertical cuando sólo existe una forma “correcta” de resolución. Este tipo de *pensamiento* se basa en conceptos aprendidos anteriormente y aprovecha experiencias pasadas y tareas repetidas, producto de una formación e instrucción previas, que no ameritan poner mucha atención y únicamente buscan obtener una respuesta apropiada y convencional.

pensamiento creativo (véase **creatividad**).

pensamiento crítico *FIL* Conjunto de actividades y funciones cognitivas que busca identificar, analizar y entender los factores que intervienen en el desarrollo de una idea o propuesta. De esta forma se emplean conceptos y

conocimientos complejos para hacer una evaluación objetiva y racional desde evidencias reales para realizar un juicio válido. Es diferente a la **crítica**, que se entiende como un proceso, pues el *pensamiento crítico* es la *actitud* con la que se generan dichos razonamientos.

pensamiento divergente *PSIC* Proceso altamente complejo, individual y momentáneo, que busca generar múltiples ideas creativas y diferentes para la solución apropiada de problemas complejos. Es una actividad espontánea, improvisada y poco lógica, en la que se deben ignorar deliberadamente las restricciones tradicionales para intentar encontrar respuestas que nunca se hayan pensado antes. La **creatividad**, la actitud positiva, la inconformidad, la tolerancia al fracaso y el asumir la frustración de forma apropiada son factores muy importantes para el desarrollo individual y colectivo de ideas.

pensamiento en voz alta Método empleado para mejorar la **usabilidad** y la **accesibilidad**, que consiste en la verbalización, por parte del participante o **cliente** potencial, de cada una de las acciones e interacciones con aquel producto o sistema que se está revisando a profundidad. Así, es posible obtener información valiosa acerca del efecto producido en las personas, respecto a lo que piensan, la estrategia empleada para hacer algo y, sobre todo, cómo se sienten al utilizar un diseño determinado. Es posible evaluar la totalidad de las acciones o centrar la atención en alguna tarea particular; también evaluar de forma paralela o dejar que las personas ejecuten la tarea para después pedirles que describan cada una de las acciones realizadas de memoria o basándose en una grabación. Este método permite poner a prueba los pasos requeridos para hacer una tarea, comparar productos con otros equivalentes, o bien obtener información para llevar a cabo posibles ajustes. Es aplicable en **interfaces**, **sitios web** o **prototipos**, los cuales pueden ser corregidos o mejorados en caso de confusión o frustración por parte de los **usuarios**.

pensamiento estratégico Búsqueda de alternativas viables que permitan lograr los **objetivos** señalados en un proyecto de la forma más eficiente posible, incluyendo la generación de **ideas** para la creación de **valor** o ventaja competitiva en un esquema comercial. Implica un enfoque proactivo y colaborativo que analice la totalidad de una organización o **modelo de negocio**, manteniéndose al tanto de los recursos y necesidades,

tratando de aprovechar áreas de oportunidad o de entrar en mercados previamente ignorados (véase **ingeniería de valor**).

pensamiento holístico *PSIC* El término *holístico* quiere decir “completo”, por lo que este tipo de pensamiento considera un sinfín de componentes desde perspectivas múltiples, con la intención de abordar un problema específico, teniendo en cuenta los recursos disponibles, las experiencias, las restricciones, el contexto histórico o cultural, el potencial económico, las implicaciones sociales, las limitaciones físicas o tecnológicas, entre otros factores. Suele ser sumamente valioso en innovación, al generar **empresas emergentes** o en situaciones que ameritan un esfuerzo creativo grupal (véase **holismo**).

pensamiento lateral Método de pensamiento propuesto por Edward de Bono, en 1967, que, de forma similar a la **heurística**, propone la solución de problemas de forma imaginativa e indirecta, reorganizando las limitaciones e ignorando los **paradigmas** establecidos. De esta forma, se pueden analizar los problemas desde perspectivas distintas y, aunque inicialmente pueden no generarse respuestas lógicas, el cambio de visión ayuda a romper con el método tradicional de solución, lo que se vuelve un punto importante en la posible resolución de una dificultad.

pensamiento lógico También conocido como *razonamiento*, es la capacidad cognitiva de corte analítico fundamental en las personas, que permite comprender la realidad distinguiendo los estímulos, las acciones y los objetos percibidos a través de los sentidos. Con este proceso se pueden identificar los elementos involucrados en un fenómeno y relacionarlos de forma que sea posible hacer una deducción. Es decir, se presentan razonamientos como un conjunto de premisas o enunciados para inferir a partir de ellos una conclusión válida. Es una herramienta empleada de forma natural por el ser humano, explorada a profundidad en la filosofía y utilizada en la formulación de ideas que lleven a alcanzar verdades científicas.

pensamiento mágico *PSIC* También llamado *irracional*, es el conjunto de supuestos erróneos, incompletos, inconexos, ilógicos y sin justificación que buscan explicar un fenómeno. Esta fundamentación suele estar basada en supersticiones, deseos, creencias populares y **clichés**, por lo que es inútil, **absurda** y no se puede validar. Esta **visión** fue fundamental en la

consolidación de mitos y rituales en civilizaciones antiguas, porque resultaba muy difícil establecer un vínculo entre la causa real y el efecto percibido en múltiples fenómenos. Sin embargo, gracias al desarrollo intelectual del ser humano y al surgimiento del conocimiento científico, fue posible comprender la naturaleza, por lo que este tipo de concepciones fantásticas fueron reemplazadas por explicaciones racionales (véase quijotería).

pensamiento sistémico Proceso transdisciplinar que propone apreciar los fenómenos como una red de elementos interrelacionados, conformados como un macrosistema, para aprovechar conceptos, patrones y propiedades disciplinalmente ajenos que pueden no mantener una relación, pero que pueden ser utilizados para desarrollar un entendimiento más profundo (véase *insight*). Se opone a la fragmentación de la información en el aprendizaje y del conocimiento tradicional, que suele llevar a la obtención de soluciones demasiado específicas y de difícil replicación, por lo que favorece una visión holística de los fenómenos. De forma análoga al pensamiento complejo, este enfoque promueve la vinculación y el trabajo colaborativo de áreas de estudio especializadas, siendo ideal para atender problemas sociales o muy complejos, en los que intervienen factores de todo tipo (véase PESTEL) y que requieren una visión muy amplia capaz de conectar una serie de factores de origen distinto.

percepción *PSIC* Forma en la que el cerebro humano selecciona e interpreta la realidad a través de estímulos recibidos por los sentidos, mismos que ven alterados por pensamientos y sentimientos individuales, por experiencias previas, limitaciones físicas, alteraciones cognitivas permanentes o temporales y una amplia variedad de factores. Dependiendo del tipo de impulso recibido se denominará de forma particular: *percepción visual, temporal, formal, gustativa, táctil, auditiva, espacial*, entre otras.

percepción selectiva *PSIC* Fenómeno cognitivo y social que consiste en la filtración premeditada o sin intención de aquellos estímulos que no son de interés, enfocando la atención sólo en ciertos elementos o en partes de la información, ignorando el resto de la narrativa, de las zonas focales o temáticas. Aunque es un proceso normal en nuestro cerebro, el cual constantemente está ignorando una alta cantidad de estímulos, se refiere más bien a las afectaciones que se producen al someter a un individuo o

público a un **mensaje** y que únicamente es percibido de forma parcial; o al fenómeno propio de las **redes sociales** denominado *filtro burbuja*, que es el resultado de las búsquedas, intereses y amistades del usuario, por lo que el algoritmo de la plataforma sólo presenta información que puede resultar de su agrado, bloqueando otros puntos de vista que no coinciden con la perspectiva del **usuario**.

perfil **1** *GEOM* Nombre común que se le da a la **vista lateral**, donde se observa un objeto o sujeto desde uno de sus lados. **2** *ART* Técnica tradicional empleada para la creación de **retratos**, aplicada como elemento decorativo en joyería y camafeos (véase **silueta**). **3** *TEC* Conjunto de información asociada con un **usuario** específico, representado como **pseudónimo** o **avatar**, que conforma la representación digital de una identidad. Es posible que dicho *perfil* incluya características personales, preferencias generales, el nivel de habilidad o experiencia en relación con un sistema, un historial de las interacciones, así como datos de los aspectos físicos, cognitivos y psicológicos compartidos. Estos últimos se recopilan para precargar información, personalizar el modo de uso y presentación de esta, autenticar el acceso, otorgar ciertos privilegios, o filtrar datos relevantes de acuerdo con los intereses señalados. Existen múltiples aspectos importantes de seguridad y privacidad que se deben considerar en la creación de *perfiles*, sobre todo en **redes sociales**. **4** *MKT* Práctica de **mercadotecnia** empleada para identificar eficientemente un **público objetivo** y centrar los esfuerzos estratégicos de comercialización y promoción a partir de información demográfica, como edad, género, poder adquisitivo o ingresos promedio.

pergamino *HIST* Material obtenido de la piel de animales jóvenes, como cordero, ternero o cabrito, para ser utilizado como **soporte** de escritura. Su elaboración implicaba sumergir el cuero en una solución con cal para separar las diferentes capas de la piel y después tensar sólo la dermis en un caballete, para pulir su superficie con una piedra pómez y después recortarla de la forma deseada. Conformaba un material mucho más duradero y de mejor calidad que el **papiro**, además de poder utilizarse por ambos lados y de permitir corregir errores al raspar o lavar la superficie. Su complejo proceso y elevado costo hacían que únicamente se destinara para **manuscritos iluminados** de gran importancia. Su nombre proviene de la ciudad de Pérgamo, en Turquía, lugar donde se obtenía una gran calidad en

este tipo de productos.

perífrasis *RET* Recurso del lenguaje que consiste en utilizar más palabras de las necesarias para expresar un **mensaje**. De esta forma se evita usar **clichés**, modismos o discursos poco deseables, difíciles de traducir o que pueden generar confusiones innecesarias. Esta **figura retórica** no se emplea para alargar las oraciones (véase **verbosidad**), sino para no llegar directamente a la idea, rodeándose de forma deliberada la explicación; también es conocida como *circunloquio*.

perímetro *GEOM* Es tanto el trazo de la totalidad del contorno de una figura geométrica plana, como la medida que se obtiene de la suma de las longitudes de cada uno de sus lados. En el caso particular del **círculo** y la **elipse**, al *perímetro* se le denomina **circunferencia**.

periódico *EDIT* Publicación de tipo noticioso tradicionalmente impresa en **papel** económico, que se edita e imprime en intervalos de tiempo determinados (de ahí su *periodicidad*), en la cual se integra información relevante y actual, dividida en secciones de interés específico, como noticias, política, negocios, cultura o deportes. Su **diseño editorial** se deriva de una larga tradición de publicaciones similares y con un alto grado de complejidad estructural y de contenido textual, gráfico y publicitario. Aunque la necesidad de hacer pública la información se ha resuelto de muchas formas desde la antigüedad, su forma actual se origina en Alemania desde la década de 1610, aproximadamente (véase **revista**, **caricatura**).

permeabilidad *EMP* En física, se refiere a la capacidad y al grado de permisividad que tiene un material para permitir el paso de un líquido, dependiendo de factores como la **viscosidad** del fluido, la presión y su porosidad. Es una característica relevante en el **diseño de empaque** para seleccionar apropiadamente los materiales que conforman un **envase**, así como las características de la **película** que estará en contacto directo con el producto. El vidrio, el plástico y el metal son los materiales más empleados para el manejo de productos de consumo y poseen distintos niveles de *permeabilidad*, que se ven afectados por condiciones atmosféricas y medioambientales. Es recomendable considerar todos los factores de peso, costo, **biodegradabilidad** y contención de un **empaque**, a fin de generar prácticas **sustentables**, y no sólo de carácter estético.

perpendicularidad *GEOM* Condición de cruce, relación o corte que se genera entre dos líneas, al manejarse en **ejes** completamente distintos, y que produce solamente **ángulos** rectos. Es lo opuesto al **paralelismo** y no es necesaria una condición de **ortogonalidad**, ya que se puede dar entre elementos inclinados (véase **retícula**).

persona moral *NEG* También conocida como *persona jurídica*, es una entidad legalmente constituida por dos o más *personas físicas* para conducir operaciones con un fin determinado. Una vez atendidos los requisitos de cada país, se reconocen jurídicamente bajo esta designación los derechos y obligaciones de una institución, empresa u organización de forma similar a un individuo real. Por lo mismo, posee una **razón social**, un país de origen, una fecha de creación, una personalidad y una imagen particular (véase **identidad corporativa**); y puede crecer, reproducirse y morir, adquirir bienes y propiedades, solicitar créditos, ser víctima de abusos o ser sometida a procesos legales (véase **acta constitutiva**).

personas Herramienta relacionada con **design thinking** que consiste en la creación de uno o varios personajes ficticios, pero realistas, capaces de reunir la mayor cantidad de características etnográficas de una población (tales como personalidad, habilidades, comportamiento, motivaciones y necesidades), para representar grupos específicos con este retrato. No busca estereotipar una población o hablar de generalidades, sino identificar los aspectos clave y patrones comunes que pueden convertirse en descripciones abstractas del grupo de interés. Así, es posible darles vida a **usuarios** potenciales y emplearlos para probar soluciones desde su perspectiva con el fin de ubicar áreas de oportunidad. La propuesta la generó el desarrollador de *software* norteamericano Alan Cooper, hacia 1983, para determinar el empleo de una **interfaz de usuario** desde el punto de vista de una persona real hipotética.

perspectiva *GEOM* Sistema de representación espacial desarrollado seriamente durante el **Renacimiento**, que simula el modo en cómo la óptica humana percibe un conjunto espacial desde un **punto de vista**, determinando así las leyes de la geometría relacionadas con la visualización. Constituye la proyección real de un entorno en una superficie bidimensional, con lo que es posible mostrar la **altura**, **anchura** y **profundidad** de los espacios y objetos tridimensionales observados.

perspectiva axonométrica *GEOM* También llamada *perspectiva paralela*, es el sistema de representación de objetos tridimensionales o elementos geométricos reales en un plano, mediante proyecciones paralelas, conservando intactas sus proporciones en las **aristas**. Su nombre proviene de *axis*, que en latín quiere decir “eje”, y funciona como una categoría que engloba perspectivas ortogonales (véase **perspectiva isométrica**).

perspectiva isométrica *GEOM* **Método** de representación gráfica de tipo axonométrico, el cual es bastante común por su relativa facilidad de uso y porque permite la representación a escala. Su nombre proviene de las raíces en latín *iso-* y *metro*, y quiere decir “de igual medida”, porque conserva una relación de 120° entre cada uno de los ejes de proyección (*x*, *y*, *z*), manteniendo una inclinación de 30° sobre la horizontal.

persuasión *PSIC* Conjunto de acciones e intentos de influir en las creencias, las motivaciones y los comportamientos de una persona o grupo, buscando convencer acerca de un objetivo planteado o cambiar la actitud respecto a una idea, producto, servicio, discurso, razonamiento o combinación de estos. Cabe señalar que un **mensaje** que busque *persuadir* de forma eficaz no debe enfocarse sólo en el aspecto emocional del **público objetivo**, sino que también debe apelar a la razón con **argumentos** lógicos, informar y resolver dudas en un lenguaje apropiado e, idealmente, de forma **empática**.

peso *TIP* Concepto empleado en **diseño tipográfico** para determinar las variaciones del **grosor** de los trazos con las que se distinguen las **fuentes** dentro de una **familia** tipográfica. Para esto se emplean dos sistemas principales: el más común agrega descripciones específicas después del nombre, generando **variaciones tipográficas** que van de menor a mayor más o menos del siguiente modo: *ultra light*, *light*, *thin*, *regular* (*roman*, *standard* y *book* suelen ser lo mismo), *medium*, *heavy*, *demi*, *bold*, *black*, *extra black*. El otro sistema, denominado *cuadrícula de Frutiger*, fue desarrollado en 1957 por el tipógrafo suizo Adrian Frutiger y consiste en un sistema numérico que emplea dos dígitos para determinar su peso e inclinación. El código numérico 55 es utilizado como el punto medio para la versión normal *romana*, que se va adelgazando proporcionalmente en 45, 35 y 25 para las más delgadas, y en sentido contrario 65, 75, 85 y 95 para las de mayor *peso*. Lo mismo sucede con la terminación 6 para designar a las itálicas (26, 36, 46, 56) y para las *negritas itálicas* (66, 76,

86, 96). El segundo dígito también es usado en algunas familias muy extensas (llamadas *superfamilias*) para determinar la **anchura** de los caracteres, por lo que la 53 y 51 son versiones con mayor extensión que la 55, mientras que las 57 y 59 son variaciones condensadas. Las versiones 54 y 52 son extendidas itálicas y las variaciones terminadas en 8 son itálicas condensadas.

peso visual *DIS* Capacidad que tienen los elementos de una **composición** para atraer la atención del observador hacia ellos, permitiendo establecer cierta **jerarquía** en virtud del **contraste** cromático, la **forma** que poseen o la posición que tienen, y no necesariamente al tamaño relativo o al área total que abarcan. Es un recurso significativo en el diseño de anuncios publicitarios y de **carteles**, ya que gracias a este se pueden generar resultados atractivos y de gran impacto.

pestañas 1 *TEC* Pequeñas indicaciones, normalmente en forma de texto, que se incluyen en **interfaces de usuario** y programas de cómputo (como navegadores **web**) para identificar secciones o distintos documentos abiertos dentro de un mismo programa, facilitando la **navegabilidad** en ellos. **2** *IMP* Cada una de las indicaciones que sobresalen del borde de un libro, que permiten identificar fácilmente una parte o sección. En inglés se conocen como *tab index*, son comunes en libros técnicos y manuales para agilizar la búsqueda, y emplean guías cromáticas o alfabéticas. Pueden agregarse físicamente al papel o generarse a partir de un corte especial; también pueden producirse de forma negativa (conocido como *thumb index*) por medio de cortes en forma de cuña o muescas en el corte frontal (que se opone al **lomo**) de libros gruesos, como biblias, diccionarios y enciclopedias.

PESTEL *NEG* Método de exploración empleado para analizar el entorno en el cual se desenvuelve un problema o fenómeno, o en el que se pretende insertar un producto, servicio o diseño, a través de una descripción detallada de todos los factores de influencia, los cuales suelen categorizarse en: *políticos, económicos, socioculturales, tecnológicos, ecológicos y legales*, aspectos de cuyas **siglas** toma el nombre. Esta herramienta permite hacer un análisis sistemático y conocer a fondo los factores externos sobre los que no se tiene control, pero que afectarán directamente la propuesta o negocio planeado desde un entorno macro. Funciona como un complemento del **análisis FODA**, enlistando los factores

que afectan la propuesta desde cada una de estas categorías y realizando ajustes a un **plan** original.

petroglifo *HIST* Inscripción y gráfica realizada sobre piedra, por medio de un grabado, raspado o cincelado, que aparece en múltiples culturas prehistóricas alrededor del mundo. Posee un carácter monumental y sirve como documentación histórica para señalar eventos de importancia. Es posible encontrar *petroglifos* dentro de cavernas o en puntos de referencia significativos, como peñascos o montes, pero también en estelas, losas y piedras de menor tamaño, más fáciles de transportar e integrar en edificaciones simbólicas (véase **bajorrelieve**).

pica *TIP* Medida de longitud empleada en **tipografía** y en **diseño editorial** que corresponde a la sexta parte de una **pulgada**, o bien, a doce **puntos tipográficos**. Aunque han existido ligeras variaciones históricas entre versiones americanas y francesas previas, conocidas como **cícero**, gracias al desarrollo de programas de cómputo, esta medida se estandarizó para medir exactamente 1/6 de pulgada, equivalente a 4.233 mm.

pictograma *DIS* Dibujo altamente esquemático que representa de forma sintética y relativamente realista un objeto concreto y real. Puede funcionar como **signo tipográfico** porque su simplificación es a un nivel tan elemental que permite que casi cualquier observador pueda intuir su significado. Al igual que un **ideograma**, no posee una valoración lingüística, por lo que, aunque tenga nombre, no se puede leer. Algunos ejemplos de *pictogramas* son los siguientes: * ♁ ♃ ♄ ♅ ♆ ♇ ♈ ♉ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ✓ ☞ ☎ ⚡ ☆ +.

pictorialismo *ART* Estilo de **fotografía** experimental de finales de 1880, el cual produce imágenes artísticas con características visuales y **composiciones** análogas al **romanticismo** y al **impresionismo**. Aprovecha el medio fotográfico para generar **obras** de gran valor estético y diversidad temática y compositiva, retomando elementos de la **pintura** como el **claroscuro**, las ambientaciones elaboradas, la iluminación difusa y el desarrollo de técnicas propias. Dentro de estas últimas destacan el *positivado* (transformación de negativos) y el efecto *flou* (suavizado generado por un **desenfoque** deliberado). El término lo acuñó, en 1860, el fotógrafo inglés Henry Peach Robinson, quien, junto a Julia Margaret Cameron, Alfred Stieglitz y Constant Puyo, destacó como pionero de la

fotografía artística.

pie Unidad de medida propia del **sistema imperial** que equivale a doce **pulgadas** (30.48 cm) y es utilizada como estándar para azulejos y otros elementos arquitectónicos similares. El *pie cuadrado* se emplea, en algunos contextos, como medida de superficie para áreas de exposición o para el **diseño de productos** extendidos, como tapetes, alfombras o lonas impresas.

pie de foto *EDIT* Breve inserción de texto que busca explicar el contenido de una imagen (**fotografía**, **diagrama**, **ilustración**, mapa, etc.) que acompaña un escrito, por lo general en **periódicos** o **revistas**. Más que describir su contenido es una oportunidad para hacer comentarios o señalar aspectos adicionales a la redacción principal. En la prensa escrita a veces se le conoce como *fotocrédito*, cuando aparece rotado 90° a un lado de la foto, con el debido crédito del autor, de la agencia de noticias o de la entidad productora.

pie de imprenta *EDIT* Término casi en desuso, empleado en la **impresión** de libros o escritos históricos, donde se señalaba el lugar y la fecha en la que concluía la producción de un documento. Esta información ahora se incorpora como parte del **colofón** o en señalamientos adicionales, como en un *ex libris* o en la **página legal**. También existe la expresión “a pie de imprenta” para referirse a las correcciones *in situ*, hechas literalmente en el lugar de impresión mientras se preparan las tintas o se ajustan planchas.

pie de página *EDIT* Sección localizada por debajo o en el límite inferior de la **caja tipográfica**, para incluir notas, explicaciones, **hipervínculos**, **referencias** o indicaciones complementarias a la información principal de la página. Es importante hacer una distinción entre el cuerpo principal y los textos *a pie de página*, empleando un puntaje menor, un **peso** tipográfico más ligero o una línea horizontal para diferenciar las secciones. En entornos académicos se utilizan números en **superíndice** para señalar el orden de las denominadas *notas al pie de página*, y marcas como **asteriscos** o cruces para asociar la información de los autores e instituciones.

pieza *COM* Término para referirse a una **composición** final presentada de forma individual, que constituye una de las aplicaciones o manifestaciones de una **campana** más grande. Esta puede expresarse como un **anuncio**

impreso, un **boletín** de prensa, un anuncio de radio (*jingle*), un **cartel**, una **valla** o una publicación en **redes sociales**. El contenido textual y conceptual de cada *pieza* se desarrolla para un **medio** específico, por lo que es importante que contemple las restricciones de **formato** de cada uno. Se debe evitar generar *piezas* de forma desorganizada o sin un **objetivo** claro porque pueden constituir solamente esfuerzos aislados o producir errores en la comunicación al percibirse como **mensajes** sin **pauta**.

pigmento *ART* Base mineral o biológica que sirve para teñir materiales diversos, tales como textiles, fibras, alimentos o cosméticos. Se puede decir que son la base cromática de las pinturas y los colorantes, pero, a diferencia de las **tintas** que son líquidas, los *pigmentos* son sólidos, secos y estables a temperatura ambiente. Aunque actualmente se producen de forma sintética y a nivel industrial, en la antigüedad eran recursos escasos y, dependiendo de su composición, tenían precios muy elevados.

pintura *ART* Medio artístico, material y práctica de representación sobre superficies planas, que emplea **pigmentos** semisólidos aplicados normalmente con pinceles y brochas en **soportes** diversos, como el **lienzo** para producir **cuadros**, la madera para generar **retablos**, o las paredes tratadas con materiales secos para **murales** o **fresco**. Existe una gran variedad de técnicas de aplicación y tratamiento, lo cual genera temáticas y contenidos visuales diversos, que van de lo estrictamente figurativo (véase **fotorrealismo**) hasta los extremos más artificiales y libres (véase **expresionismo abstracto**), ligados a estilos y escuelas históricamente generadas. Lo mismo sucede con su gran gama comunicativa, que cumple funciones documentales, simbólicas, ritualistas, didácticas y, más recientemente, de índole artística, recreativa, decorativa o comercial. Constituye un **medio** fundamental para las **artes plásticas**, convirtiéndose en una práctica humana de gran relevancia cultural, de impacto global y permanente, así como en una industria de valor monumental.

pintura digital *TEC* Técnica de **ilustración** por computadora que adapta e imita algunos aspectos de **técnicas pictóricas** tradicionales (véase **acrílico**, **acuarela**, **carboncillo**, **aerografía**, **óleo**), a través del uso a **mano alzada** de brochas y pinceles digitales, principalmente. Se hace posible gracias a diversos avances tecnológicos, tales como el desarrollo de *software* especializado; la mejora en la sensibilidad de dispositivos de

captura, como tabletas de dibujo y pantallas táctiles; la diversificación y personalización de instrumentos de manipulación externa, como *mouse*, *estiletes*, *lápices digitales* o simplemente la punta del dedo, lo que permite más control en la presión y el fluido; y la velocidad de los microprocesadores, que da lugar a una retroalimentación instantánea y a la simulación de efectos muy realistas. También es posible manipular los resultados con propiedades no tradicionales, como la **postproducción** de los colores, el uso de **capas**, los ajustes del nivel de **transparencia** o la combinación con otros medios, como el **dibujo vectorial** o la **fotografía**. Es esencialmente diferente a otros tipos de **arte digital**, ya que suelen ser las habilidades y las decisiones del **usuario** las que determinan los resultados finales y no el uso de **efectos visuales** o **filtros** calculados de forma automática por las computadoras.

pitch *NEG* Presentación o discurso muy breve (con una duración de entre treinta segundos y dos minutos) para explicar de forma dinámica y concreta todos los detalles relevantes acerca de la creación de un producto, la venta de un servicio, la realización de un proyecto o un emprendimiento (véase **empresa emergente**). Se hace ante un pequeño grupo de personas que no siempre tienen experiencia o conocimiento acerca del tema, con la intención de obtener la atención de compradores, inversionistas y otras posibles partes interesadas (véase **stakeholders**). Por lo general, cuenta con una estructura flexible, pero debe describir en qué consiste, qué se necesita, por qué es importante y cómo se realizará; pues es una técnica que no busca soluciones u opiniones, sino el apoyo financiero requerido para realizar un **proyecto**.

pixel *TEC* De la combinación de *picture* y *element*, “elemento de imagen”, es una palabra inventada por Fred Billingsley, en 1965, para referirse a la menor representación individual posible en una matriz de puntos o un monitor de computadora. Este elemento constituye una parte o muestra de una imagen más grande, por lo cual, entre más *pixeles* contenga esta, su reproducción será más fiel a la original. Cada *pixel* es capaz de poseer valores cromáticos distintos en valores *rojo-verde-azul* (véase **colores RGB**), tiene cierta regularidad (en forma de **cuadrado** o **rectángulo**) y se ubica en una malla no deformable. Sin embargo, la especialización para otros medios, el avance tecnológico en la **resolución**, así como la compresión y **decodificación** necesarias para la transmisión **web** de

imágenes han hecho que estas condiciones sean cada vez más variables. Por su parte, en **diseño web** se utiliza como una **unidad de medida** que en teoría corresponde a 1/96 de **pulgada**, algo así como 0.26 mm.

pixel art *ART* Forma de **arte digital** desarrollada para crear imágenes por computadora, adaptadas a una matriz regular o malla (véase **retícula**) muy similar al bordado de punto de cruz en tejidos tradicionales. Por ser muy económica en el uso de recursos y poseer una gama cromática restringida, esta modalidad de representación ha sido empleada en videojuegos desde 1970, lo cual aún es ideal para gráficas de pequeño tamaño o aplicaciones web. Existe también una categoría conocida como *pseudo-3D* (también 2.5D), que consiste en imágenes bidimensionales que simulan ser tridimensionales (véase **perspectiva isométrica**), aunque en realidad no lo sean.

pixelado *TEC* Efecto indeseable que presentan las **imágenes digitales** de baja **resolución** al ser ampliadas en exceso o al visualizarse con un acercamiento notable, lo que permite distinguir fácilmente cada uno de los **pixeles** que las conforman. Solía estar asociado con la poca calidad de visualización de la tecnología en las décadas de 1980 y 1990, pero hoy en día puede ser utilizado de forma intencional en el **pixel art** o en imágenes donde se busca censurar cierta parte, ya sea por su contenido ofensivo o sensible, por tratarse de una **marca** no autorizada para su reproducción, o para proteger la privacidad de alguien (véase **solapamiento**).

placa (véase **plancha**).

plagio *COM* Copia deliberada de una obra protegida (ya sea escrita, literaria, oral, musical, artística, gráfica, entre otras), haciéndola pasar por propia, sin la debida **referencia**, cita, apropiación o autorización. Se da por la ausencia de escrúpulos, por falta de creatividad o por la pereza del impostor, mas no por una cuestión involuntaria, ni por una pobre o inexistente investigación del tema. Existe una gran cantidad de normas y leyes institucionalizadas de manera internacional que, aunque no evita que se presenten estas imitaciones, puede frenar el uso, la explotación o el enriquecimiento ilícito por parte de un tercero.

plakatstil *HIST* Término en alemán que significa “estilo de cartel”, que hace referencia a una tendencia gráfica empleada en **carteles** y **anuncios** de **publicidad** para originar contenidos visualmente económicos. Se compone

de grandes imágenes centrales que se distinguen por el uso de colores sólidos y planos, similares al papel recortado de origen japonés, y por el uso de tipografía en bloques con mensajes claros y directos. Se desarrolló durante los años finales de la década de 1890 y hasta principios de 1910, principalmente en Berlín (por lo que a veces recibe el nombre de *Berliner Plakat*). Esta práctica de diseño e impresión en **litografía** también recibió el nombre de *Sachplakat*, lo cual se interpreta como *cartel adecuado*, porque era capaz de comunicar y transmitir información de objetos y productos de forma contundente. Destaca el trabajo de los *hermanos Beggarstaffs* y de los diseñadores alemanes Lucian Bernhard y Hans Rudi Erdt.

plan 1 Conjunto ordenado de actividades necesarias para la obtención de un objetivo cualquiera, representado como una lista de tareas o un diagrama gráfico que puede exhibir diferentes niveles de detalle e información respecto a los recursos necesarios para la obtención ideal de resultados. **2** *NEG* Documento formal que incluye los pormenores de un proyecto de empresa, incluyendo sus objetivos, características y naturaleza del negocio, las áreas de oportunidad o necesidades del mercado, sus proyecciones financieras, las estrategias y las metodologías a seguir, entre otros aspectos importantes para su desarrollo. El *plan de negocios* es una herramienta práctica que permite evaluar la **viabilidad** de una idea de negocio. **3** *MKT* Fundamentación de la estrategia a seguir en el mediano plazo, en tácticas de comercialización, proyectos de **publicidad**, actividades generales de **mezcla de mercadotecnia**, detalles de la investigación del mercado y competencias, así como resultados proyectados. **4** En **relaciones públicas**, también existe el *plan de contingencia*, que sirve para resolver, o al menos mitigar, algún problema inminente o crisis existente. **5** En arquitectura, el término se utiliza para referirse a los dibujos, las especificaciones y los cálculos necesarios para el diseño y la planeación de una obra.

plana *EDIT* En periodismo, es cada una de las caras de una hoja de papel **periódico** (a modo de **página**) y hace referencia a la ubicación e importancia de los contenidos incluidos en diferentes secciones. De él se derivan términos como *primera plana*, *plana completa*, *robaplana*.

plancha *IMP* Lámina normalmente de metal (aunque también las hay de polímero), de **calibre** variable y sin **troquelar**, utilizada en distintos

sistemas de impresión, sobre la cual se graban, revelan o fijan por separado cada una de las tintas de **cuatricromía** que compondrán la imagen final. Estas láminas a veces son llamadas *placas* porque también son lisas y reutilizables, suelen ser de tamaños variables que dependen del cilindro de cada imprenta, y en sus extremos poseen perforaciones en pestañas perpendiculares delgadas para permitir su ajuste preciso en los cilindros de ilustración de la prensa rotativa, donde serán utilizadas para transferir su diseño (véase **CTP**, **bobina**).

plano *GEOM* Espacio donde se presentan figuras de sólo dos dimensiones. También es el nombre de cada una de las superficies que se proyectan de forma infinita en un espacio tridimensional en perfecta correspondencia con los **ejes**, en las cuales se podrán ubicar puntos geométricos o sobre las cuales se podrá hacer una proyección en **perspectiva**.

plano cartesiano *GEOM* **Matriz** ideal para la representación gráfica de relaciones matemáticas o posiciones físicas en un espacio bidimensional. Se compone de un par de líneas **perpendiculares** donde la horizontal se denomina **eje x** (o bien, *de coordenadas abscisas*), el cual es atravesado por una vertical denominada *eje y* (o bien, *de coordenadas ordenadas*), generando así cuatro espacios iguales denominados **cuadrantes**. Para poder graficar un dato o ubicar un **punto** en el espacio es importante conocer la posición relativa al lugar geométrico donde se cruzan los ejes y que se denomina **origen**. *El plano cartesiano* recibe este nombre por el filósofo y matemático francés René Descartes, quien fue el primero en utilizar este sistema, posicionando los valores positivos hacia la derecha y hacia arriba del origen, y a los valores negativos hacia abajo y hacia la izquierda de este.

plano detalle *CIN* **Plano cinematográfico** utilizado exclusivamente sobre objetos, ayudando a fijar la atención del espectador en algún elemento particular de la escena, que de otra forma se hubiera ignorado. Permite destacar la importancia de un pequeño objeto, una frase en un libro, la inserción de una llave en un cerrojo, una pieza de joyería o cualquier elemento similar relevante para la narración. Cuando este se hace sobre el rostro de un personaje, entonces se conoce como **primer primerísimo plano** (véase **macrofotografía**).

plano focal *FOT* Posición donde se encuentra el **sopORTE** fotosensible de una

cámara (ya sea **película** o **sensor**), a partir del cual se determina el punto de **enfoque** preciso para obtener una imagen perfectamente nítida. Este plano puede presentarse con separaciones distintas dependiendo de las capacidades del **objetivo** o del tipo de cámara empleada, y se indica con un círculo atravesado por una línea horizontal (\ominus), llamado *indicador de plano focal*. Es particularmente útil en la **macrofotografía** para calcular con precisión las distancias desde esta guía visual.

plano general *CIN* **Plano cinematográfico** de visión amplia que permite ver una escena completa en la que aparece un sujeto u objeto retratado en su totalidad, con una **escala** apropiada para encuadrar múltiples elementos en una **composición**. Se conoce en inglés como *long shot* e incluye, además de los personajes, una parte importante de la ambientación que juega un papel significativo en la narración. Se emplea para **tomas** de mayor duración, con múltiples acciones secundarias alrededor de los personajes retratados, sin necesidad de mover la **cámara** constantemente y permitiendo al observador explorar la escena con calma (véase **gran plano general**).

plano inclinado *CIN* También conocido como *ángulo holandés*, es un **plano narrativo** empleado en **cine** como un recurso ideal para generar inestabilidad o dinamismo, inclinando lateralmente y de forma deliberada la cámara, con variaciones de **oblicuidad** que van desde los 5° hasta rebasar los 45°. En inglés se conoce como *canted angle* o *Dutch tilt* y es posible combinar esta angulación con otros **planos cinematográficos** para generar efectos variados.

plano medio *CIN* Conocido en inglés como *Medium Shot (MS)*, es un **plano cinematográfico** utilizado para encuadrar personajes de la cintura para arriba, incluyendo los brazos y todo el lenguaje corporal, señalizaciones y acciones que se pueden realizar con uno o más personajes. Se utiliza con frecuencia en televisión porque es posible ubicar un pequeño grupo de personas dialogando desde una distancia prudente, imitando de forma natural las interacciones y puntos de vista humanos.

plano medio corto *CIN* Tipo de **encuadre** empleado en **cine**, similar al **primer plano**, pero con una **escala** ligeramente mayor, ayudando a enfocar sujetos desde los hombros o el busto hasta por arriba de la cabeza. De esta forma, el vestuario y el lenguaje corporal cumplen una función

complementaria a lo expresado por el rostro, permitiendo al mismo tiempo apreciar parte del **fondo** para describir una acción o representar un ambiente. En inglés recibe el nombre de *Medium Close Up (MCU)* y, aunque no se precisa de forma estándar el nivel de acercamiento, se entiende que es un poco más abierto que el **primer plano**, pero más cerrado que el **plano medio**.

plano medio largo *CIN* **Plano cinematográfico** que ubica la parte inferior del **encuadre** a la altura de las rodillas de los personajes de pie y hasta por encima de la cabeza. Su nombre técnico en inglés es *Medium Long Shot (MLS)*, aunque de forma popular se le conoce como *plano americano*, derivado de la frecuencia de su uso en películas de vaqueros, pues permitía visualizar las armas siendo desenfundadas desde la cintura, o a los sujetos cabalgando sin necesidad de abarcar al animal completo. Así, se deja suficiente **campo visual** libre para apreciar al antagonista o partes del fondo para contextualizar las acciones del protagonista. Después, este tipo de encuadre fue integrado de forma natural al lenguaje visual de las **historietas** (véase **plano general**).

plano subjetivo *CIN* Tipo de **plano narrativo** empleado en **cine**, que ubica la cámara en la posición de un objeto; es decir, encuadra al personaje desde el hipotético **punto de vista** de un objeto. Puede tratarse de un acercamiento como si la audiencia fuera un espejo, desde el interior de un refrigerador, buzón o caja de regalo al que se asoma el personaje, un paciente en una camilla rodeado de doctores, entre muchas otras posibilidades. También se conoce con el término en inglés *Point Of View Shot (POV)*, “punto de vista”, y se emplea para aquellas secuencias cortas que buscan establecer un contexto muy parecido a lo que el personaje experimenta, permitiendo a la audiencia situarse *detrás de sus ojos*; para ello se hace uso de un **gran angular**. Además del cine, este *plano* también es usual en videojuegos y simuladores (véase **realidad virtual**), donde se permite percibir una vista similar a la del personaje en cuestión, produciendo así una experiencia más inmersiva.

planos cinematográficos *CIN* Conjunto de **planos** relativamente estandarizados que se producen por una variación en la relación que guardan los sujetos, objetos o puntos de vista enfocados con el área producida por un **encuadre** (también conocido como *tamaño del campo*), lo cual afecta directamente la narración visual. Se produce por la distancia

física real entre la cámara y aquello enfocado (véase **escala**) y por el **ángulo de visión** obtenido dependiendo del **objetivo** o tipo de **lente** empleado. En esta categoría no se deben incluir los **planos narrativos** ni los **ángulos de composición**, confusión que se genera porque en inglés todos son denominados *shots*, aunque no se trate propiamente de **tomas**.

planos narrativos CIN **Encuadre** empleados en cine con una función comunicativa concreta que, aunque pueden coincidir con un **plano cinematográfico** o un **ángulo de composición** específico (como en el caso del **plano subjetivo** o el **plano inclinado**), en realidad se producen como parte del contenido narrativo, intentando favorecer la importancia del contenido más que la simple **composición**. Entre estos se incluyen: *plano sobre el hombro* (en inglés *over the shoulder shot*) que ubica la cámara por encima y por detrás de una persona, mientras se enfoca a otra, ideal para retratar conversaciones; *plano secuencia*, que produce una **toma** de larga duración, sin interrupciones o **cortes**, generando un ritmo narrativo particularmente fluido; *plano macro*, producido por un tipo de lente de aumento potente y con un acercamiento más profundo que el de un **plano detalle**; *zoom shot*, el cual se produce sólo con cierto tipo de cámaras con objetivos **zoom**, generando un acercamiento muy rápido y dramático; o bien, *dolly zoom shot* (a veces denominado *efecto vértigo*) que se genera haciendo *zoom in* o *zoom out* mientras se desplaza la cámara en sentido contrario con un movimiento *dolly*, por lo que los sujetos enfocados parecen no cambiar su relación, pero generan un efecto óptico de estrechamiento o estiramiento en el fondo, dependiendo de la dirección. También se incluyen otros planos técnicamente menos complejos que los anteriores, pero importantes para la secuencia general de imágenes, como: *plano maestro*, que filma toda una escena desde un **plano general** de forma similar a una producción de teatro, común en los primeros años del desarrollo del cine y que sirve como una guía general de la edición; *plano de establecimiento*, empleado para ayudar a poner en contexto el lugar y la hora del día en el que se producen las secuencias, utilizando puntos de referencia comunes (como el *Cristo Redentor* para ubicar Río de Janeiro o la *Casa de la ópera* para identificar Sydney) o vistas generales de los lugares donde se desarrolla la acción (como la casa de *Los Simpsons* o escenas de las calles de Nueva York en la serie de televisión *Friends*); *plano emblemático*, poseedor de una fuerte carga **simbólica** y **semiótica**, cuya función narrativa es mayor y más compleja que lo que en verdad está

siendo grabado, y que se convierte en un momento crucial en la película; *plano abstracto*, difícil de comprender de primera instancia por tratarse de un acercamiento o angulación inusual que el observador va entendiendo paulatinamente; así como otros generados artificialmente en la **edición**, o bien aquellas designaciones que dependen del número de personas en la toma, como *plano de conjunto* (*two shot*), que incorpora dos personajes interactuando entre ellos, o *plano grupal* (*group shot*), cuando aparecen tres o más personas en la toma.

planteamiento Propuesta de ejecución o solución de problemas que se expone y ajusta entre los involucrados para evaluar su factibilidad. Esta propuesta puede ser textual (como en un **brief**), expositiva (como en un **pitch**) o de índole gráfica (en un **diagrama**). También se entiende como la etapa inicial de todo proyecto, en el cual se hace un análisis general de todos los aspectos que implica, con la presencia de colaboradores y partes interesadas (véase **stakeholders**), previo a la toma de una decisión o a la elección de una metodología a seguir.

plantilla Guía o modelo empleado para el marcaje, dibujo o recorte de algún material (como papel, tela, piel o plástico) para obtener piezas con formas y tamaños determinados, evitando errores y logrando así obtener copias fieles de aquello que se busca reproducir. Dependiendo de la industria o la disciplina en que se use, puede recibir nombres distintos, como *patrón*, *molde* o *modelo*, e incluso otros mucho más específicos, como *horma*, *machote* o *gálibo* (véase **esténcil**).

plasticidad (véase **artes plásticas**).

pleca *DIS* Signo tipográfico delgado y vertical (|), a veces llamado *barra vertical*, la cual se extiende a través de todo el **cuerpo** tipográfico, es decir, desde la altura de las ascendentes (véase **lindes tipográficos**) hasta la parte inferior de las descendentes. Se emplea sólo en algunas disciplinas y su uso general no es muy recomendado, ya que en **fuentes sans serif** puede confundirse con una *ele* minúscula, un número *1* o una *i* mayúscula. Existen algunas variaciones conocidas como *pleca partida* (|) y, cuando se repite de forma paralela, *pleca doble* (||), la cual es un **dígrafo** completo que no incluye espacio entre sus componentes.

plegado *IMP* Efecto semipermanente producido por el doblamiento de cualquier material que lo permita sin quebrarse o deformarse. Así se

obtiene un *pliegue*, doblez empleado en **impresión**, papiroflexia, **empaque** e, incluso, **diseño industrial** de muebles o accesorios decorativos. Es un recurso de producción que permite la manipulación de planos y la simulación de dimensiones sin necesidad de cortar y reintegrar partes, lo cual facilita y reduce los costos de fabricación de objetos.

pliego **1** *IMP* Papel extendido de tamaño completo, sobre el cual se imprimen distintas páginas de un documento por ambas caras, organizadas de forma que cada página impresa se alinee perfectamente con otra en su reverso (empleando **marcas de registro**), proceso conocido como **imposición**. Una vez obtenida la impresión dúplex, se pliega, engrapa o cose y se refila para obtener un documento terminado. Los tamaños de pliego varían dependiendo del país de origen y se producen acorde a las características de distintos **sistemas de impresión**. **2** *EDIT* En **programas de maquetación** se le conoce así (o en inglés como *spread*) al par de **páginas enfrentadas** que aparecen juntas y que están pensadas para ser percibidas como una sola unidad, lo cual es frecuente en artículos de **revista** o en planas de **periódico** para notas muy extensas.

plugin *TEC* Conjunto de instrucciones independientes, en forma de código o aplicación, que amplían o especializan las funciones tradicionales de un programa de cómputo que lo permita. Al no ser considerado como parte integral del *software* original o una actualización de este, su instalación y uso son opcionales; muchos *plugin* incluso se venden por separado y suelen estar desarrollados por terceros. Si son verdaderamente útiles o exitosos, a veces terminan siendo adquiridos e integrados en actualizaciones futuras.

poka-yoke *EXT* **Técnica** de manufactura y, por ende, productos, sistemas o dispositivos cuyo manejo se hace “a prueba de errores” (significado literal en japonés), reduciendo el error humano y la posibilidad de equivocaciones a través de refuerzos visuales, cromáticos o físicos. Pueden ser complejos o muy sencillos, por ejemplo: los trenes presentan un dispositivo llamado *dead man switch*, que requiere que el conductor esté parado sobre un pedal, evitando que se abandonen los controles; muchos aparatos domésticos tienen pequeñas indicaciones lumínicas rojas para saber cuándo están encendidos; los puertos USB o HDMI no permiten una conexión incorrecta (aunque los USB-C son aún más fáciles de usar porque son reversibles); los cables telefónicos y de red incluyen un

pequeño seguro a presión que no permiten una conexión parcial; en interfaces y sistemas digitales, estas ayudas también se han incorporado a través del esqueumorfismo, como vibraciones o sonidos para confirmar una acción.

polígono *GEOM* **Figura** geométrica plana y cerrada, construida por al menos tres lados rectos, tres vértices y, por lo tanto, tres ángulos. Si se trata de un *polígono* regular (es decir, *equiángulo* y *equilátero*) tendrá algún tipo de simetría, un centro y se podrá calcular fácilmente el área por medio de fórmulas; sin embargo, no es necesario que una figura sea simétrica para que sea considerada *polígono*, siempre y cuando sea cerrada, ya que este puede ser *complejo* o *cruzado*, *estrellado*, *cíclico* o con cierto grado de concauidad o convexidad.

pop art *ART* Movimiento propio del arte postmoderno que surgió a mediados del siglo *xx*, particularmente en Estados Unidos e Inglaterra, el cual tomaba como inspiración personajes y temas de la gráfica popular (propios de la publicidad, el cine y la televisión, las historietas, los empaques, los juguetes y demás elementos gráficos de consumo) para generar piezas de carácter artístico que les hicieran referencia directa. Su contenido fue tratado como alusión, burla o mención con intenciones humorísticas o irónicas, lo que puso en un nuevo contexto todo aquello percibido como banal y comercial. El término fue utilizado por primera vez por el crítico Lawrence Alloy, en 1958, para referirse a obras generadas con técnicas como el collage y el óleo, y otras poco usuales para la época, como la impresión en serigrafía, el cartel publicitario o la escultura de fibra de vidrio. Históricamente surgió después del expresionismo abstracto y su popularidad decayó debido al minimalismo y al arte conceptual.

pop-up 1 *IMP* Recurso técnico que aprovecha las propiedades de ciertos tipos de cartoncillos para construir estructuras planas sencillas (*pestañas*, *solapas*, *ventanas*, *ruedas*) y formas tridimensionales plegables (que simulan el volumen de un objeto) para integrarse al diseño de un libro. La rigidez de los materiales posibilita algún tipo de interacción —al permitir desdoblarse, rotar, estirar, mover o jalar algunas de las partes de las páginas—, lo cual ha sido aprovechado ampliamente en títulos enfocados en un público infantil o juvenil, así como en libros de ciencia y tecnología, ya que además de hacer más atractiva la lectura, promueve la experiencia

inmersiva y la explicación de temas. **2 TEC** En **diseño web**, son *ventanas emergentes* que aparecen involuntariamente en los navegadores, empleadas para **publicidad**, para insertar información de **perfil**, confirmar un pago, mostrar una oferta, registrar una visita, como cuadro de diálogo para solicitar información o como **galería** de fotos temporal, principalmente. Estas opciones pueden ser muy atractivas y hacer más dinámica la visita, pero si se abusa de ellas con su frecuencia o si son demasiado grandes, complejas y deliberadamente entorpecen el cierre de la ventana, es muy probable que la **accesibilidad** y **navegabilidad** se vean seriamente afectadas, generando estrés y frustración innecesarias en los visitantes y afectando su **experiencia de usuario**, lo que puede conllevar el riesgo de perderlos definitivamente como **audiencia**.

porcentaje de trama *IMP* Cantidad de tinta empleada para simular tonalidades en sistemas de impresión que lo permiten. Para lograr esta gama de tonos, las impresoras emplean puntos de diferentes tamaños, espaciados de forma regular, que entre más grandes sean, menos espacio en blanco dejarán libre hasta superponerse, resultando en un color sólido y continuo al imprimir el cien por ciento de una superficie. Dependiendo del porcentaje, diferentes zonas de la misma imagen podrán clasificarse en *luces altas* (*highlights* en inglés), constituidas por zonas claras; *tonos medios* (gran cantidad de grises intermedios) o *sombras*, con una gran cantidad de tinta en porcentajes elevados (véase **ganancia de punto**, **trama**, **ángulo de trama**).

portada *EDIT* Parte fundamental de cualquier publicación impresa o digital que permite identificar su contenido al señalar el **título** y el **autor** de una **obra**, además puede incluir un subtítulo y el nombre de la **casa editorial** que lo genera. Es la **página** interior de un libro que aparece después de la **portadilla** y su diseño puede verse repetido en la **cubierta** de libros con **pastas** o en la **sobrecubierta** de libros con **tapas**. Suele ser el primer **punto de contacto** con el material, de ahí su importancia comunicativa para atraer la atención de posibles consumidores. En el mundo occidental debe aparecer en una página impar (véase **recto**) y con **folio** ciego. En las **revistas**, el diseño de la portada se presenta en la cubierta, es de carácter marcadamente visual, con el uso habitual de **fotografías** y suele incluir el nombre de las secciones o artículos. También pueden mostrar la fecha de edición, el **precio** y el **código de barras**.

portadilla *EDIT* Primera **página** impresa de un **libro**; a partir de ella empiezan a contabilizarse los **folios**. Aparece después de la **página de cortesía** y, por lo general, sólo incluye el título de la obra, funcionando como transición para presentar la **portada**, por lo que a veces se le conoce como *anteportada*.

portafolio *DIS* Estuche o caja delgada que sirve para transportar hojas sueltas o folios. El término se utiliza para referirse a la colección de algunos de los mejores dibujos, ilustraciones o fotografías de un diseñador o artista que busca mostrar su estilo y habilidades, o bien, la profundidad y diversidad de su trabajo. Puede ser una muestra editada e impresa como un libro, o bien un perfil digital en algún servicio de difusión de trabajos en línea, donde a veces es llamado *demo reel*, cuando incluye animaciones, videos o muestras de diseño audiovisual.

posición de la cámara **1** *CIN* Término empleado en **cine** y aplicable a la fotografía, que se compone por tres factores principales: el lugar donde se posiciona la cámara (ubicación), la angulación empleada en esta (véase **ángulo de composición**) y hacia dónde se dirige el **lente** (**orientación**). La *posición de la cámara* determina un punto de referencia para generar un **encuadre** particular, mientras que la distancia relativa entre el sujeto/objeto y la cámara (véase **escala**) produce una gran variedad de **planos cinematográficos**. **2** *TEC* En programas de **modelado 3D**, se refiere a la combinación de coordenadas capaces de determinar dónde se ubica de forma virtual cada una de las cámaras empleadas en un entorno tridimensional, las cuales ayudarán a generar una **animación** o a producir una **renderización** con un **punto de vista** específico.

posicionamiento **1** *MKT* Nivel de fijación que tiene un producto o servicio en la mente de un **usuario** y colectivamente en la memoria del público al que está dirigido; puede tratarse de ideas, lugares, personas famosas o manifestaciones del patrimonio intangible, como bailes, costumbres o platillos. **2** En **branding**, se refiere a la estrategia que busca establecer un alto nivel de reconocimiento y recordación acerca de una **marca** (véase **top of mind**) respecto a su competencia directa en una industria o contexto determinado. También se relaciona con la actitud y disposición que tendrá el público para consumirla o recomendarla gracias a una experiencia positiva con ella.

positivo *DIS* Todo aquello que está presente normalmente de color negro, que se opone tanto al espacio blanco característico del papel sobre el cual se trabaja, como a lo *negativo* o ausente. Es un concepto fundamental en **diseño gráfico** donde es posible alterar su posición para producir efectos variados o conceptos más complejos, como la **figura-fondo**. El término también se utiliza al hacer un **esténcil**, al preparar una malla para **serigrafía**, o un **sello** o **grabado**, y en otros contextos como el eléctrico, la impresión por **sublimación**, entre otros.

póster (véase **cartel**).

posterización *TEC* Efecto producido en la reproducción de imágenes digitales al limitar hasta doscientos cincuenta y seis colores la gama cromática disponible, reduciendo la calidad de las fotografías. Es una especie de *submuestreo*, donde se limita la información y, por consiguiente, el peso del archivo digital, fusionando los **pixeles** que más se asemejen a un color base. Esto crea zonas de colores diferenciables entre sí, generando un efecto relativamente característico a los **carteles** (su nombre proviene del inglés *poster*).

postimpresionismo *ART* Término acuñado por el crítico Roger Fry para referirse inicialmente a una exhibición de **pintura** realizada en Londres en 1910, que incluía trabajos de Édouard Manet, Paul Gauguin y otros artistas de la época; el término se utiliza entonces para referirse al conjunto de tendencias y propuestas personales que se desarrollaron después del apogeo del **impresionismo** para comprender trabajos de pintores como Paul Cézanne y Vincent van Gogh, que de otra forma no se podían ubicar conceptual ni técnicamente dentro de otras categorías existentes. Se entiende como una extensión del estilo antes mencionado porque, a pesar de que buscaba rebasar las limitaciones estilísticas, existen muchas coincidencias con los temas y tratamientos de este, sin llegar a los extremos desarrollados posteriormente en el **expresionismo**. El mismo fenómeno ocurrió con la vertiente conocida como *neoimpresionismo*, en la que se incluye el trabajo de Georges Seurat y Paul Signac, caracterizado por una técnica propia llamada *divisionismo* (véase **puntillismo**).

postmodernidad *HIST* Período posterior a la **modernidad**, que lo hace un término controversial sin consenso acerca de los años que abarca; por lo general, se emplea para referirse a la etapa histórica comprendida entre el

fin de la Segunda Guerra Mundial y la caída del Muro de Berlín (de 1945 a 1989), lo cual varía dependiendo de la óptica disciplinar empleada. Sin embargo, la *era postmoderna* posee ciertas características socioculturales generales (al menos en Occidente), como el abandono de las figuras de culto de líderes políticos, la transición de la capacidad de producción como indicador de poderío económico hacia una sociedad de consumo y libre mercado, la masificación de los medios de comunicación y, sobre todo, una inclinación generalizada hacia el hedonismo, el materialismo y el individualismo por encima de la justicia social y el bien común, con todas las implicaciones que esto conlleva (véase **postmodernismo**).

postmodernismo *FIL* Término que se ha empleado de forma difusa y variada para referirse a un conjunto de enfoques, discursos y actitudes que surgen durante la **postmodernidad**, y que se pronuncian en disciplinas como filosofía, arte, arquitectura y literatura. El término lo utilizó por primera vez el crítico literario español Federico de Onís, en 1934, y se empezó a usar de forma generalizada hasta finales de la década de 1970, como una reacción de rechazo y escepticismo hacia los valores e ideologías racionalistas propias de la **modernidad**, conformada por una abundancia de **estilos** que se mezclan y superponen, por lo que no refieren a un movimiento particular o política uniforme. Es un concepto algo ambiguo, pero rechaza profundamente ideologías, verdades absolutas y soluciones universales, y presenta cierto escepticismo hacia generalidades racionalistas. La aceptación e integración de nociones caóticas, contradictorias, irónicas e inestables han hecho que las ideas generadas en disciplinas académicas, científicas y teóricas se pronuncien de formas altamente complejas e interconectadas entre sí que se manifiestan en múltiples **medios** y con cierto carácter irreverente, **absurdo** y subversivo (véase **arte postmoderno**, **diseño postmoderno**).

postproducción En su contexto más amplio, se refiere a todas las actividades realizadas después de la producción de algo, sin importar que se trate de un producto físico o una pieza de video, radio, música, fotografía o cine. La **edición**, la corrección de color, el uso de filtros, la remezcla, el remuestreo, la superposición, los cortes y el retoque mejoran las características de aquello captado o generado durante esta importante etapa, en la que además se agregan efectos especiales o se combinan elementos de otros **medios**, como la música y el audio, el texto, las

gráficas o la animación.

praxis *EXT* Término traducible del latín como “práctica”, el cual se refiere al ejercicio profesional dentro de una disciplina, así como a la aplicación de habilidades o la realización de tareas en un contexto similar. Como concepto filosófico se utiliza para referirse a los modelos o sistemas enfocados en la acción más que en el conocimiento o en la reflexión, y se constituye como una de las actividades humanas básicas según la filosofía griega (*praxis*, “hacer”; *theoria*, “pensar” y *poiesis* “crear”).

pre-vanguardias *ART* A falta de un término mejor, se emplea para referirse a los **movimientos** artísticos iniciados desde 1850 que, aunque no se consideran parte del **arte moderno**, presentaron ciertas iniciativas que sirvieron de transición hacia los ideales y propuestas propias de la **modernidad**. Bajo este nombre se pueden considerar el **realismo** (que surge como reacción al **romanticismo**), el **simbolismo** y más adelante el **impresionismo**, así como sus extensiones, el **postimpresionismo** y el **neoimpresionismo**. En los últimos casos, los artistas estaban dispuestos a sacrificar cierto grado de verosimilitud para ajustar la representación hacia una **percepción** personal de la realidad, lo cual rompía por completo con el arte académico de la **pintura** tradicional hasta esa época.

precio *NEG* Cantidad de dinero que se espera intercambiar por un bien o por la prestación de un servicio; se determina sumándole la ganancia o **utilidad** al **costo** de producción u operación. En contextos de comercio o de **mercadotecnia**, su determinación y modificación temporal pueden ir ligadas a una compleja estrategia para aumentar su **valor**, más que a una simple recompensa económica, lo cual puede variar deliberadamente dependiendo del mercado y no sólo de la **calidad** u **oferta**.

prefacio *EDIT* Texto corto que aparece al principio de un documento literario como una nota previa, y es parte del conjunto integrado por el **prólogo**, la introducción, la presentación, las dedicatorias, entre otros elementos. Sirve para informar o advertir al lector acerca de aspectos importantes de la obra antes de iniciar su lectura; es escrito y firmado por un tercero distinto al autor, editor o coordinador del libro.

preflight (véase **comprobación previa**).

pregnancia *PSIC* Derivado del alemán *prägnanz*, que se traduce como

“concisión”, es un principio **Gestalt** que señala que la percepción visual de los humanos tiende naturalmente a buscar patrones reconocibles y a dotar rápidamente a lo percibido del **significado** más sencillo posible. Toda **figura** puede presentar distintos niveles de *pregnancia* dependiendo de sus características inherentes, lo cual permite que sea reconocida fácilmente o advertida correctamente con mayor rapidez. Es un factor relevante en **percepción**, ya que resultan más atractivos, se prefieren y se les brinda más atención a los elementos familiares (véase **simplicidad**, **buena continuidad**).

prensa *IMP* Máquina empleada para la transferencia de tinta de una superficie impregnada con un diseño dado a otro medio capaz de ser impregnado (comúnmente **papel**), es decir, una impresora. Esto puede hacerse en **folios** o **pliegos**, o por medio de un cilindro de papel continuo (véase **bobina**), en cuyo caso se denomina *prensa rotativa*; la cual incluye una serie de rodillos que alimentan, humedecen, rotan, entintan o presionan el **soporte** empleado para la reproducción.

preprensa *IMP* Parte fundamental del proceso de producción de impresos que implica un conjunto de procedimientos para la preparación de **planchas** o láminas, revelado de negativos, quemado de mallas para **serigrafía**, o ajustes generales para los contenidos de una publicación impresa. Es todo lo que se hace después de haber terminado la etapa de **diseño**, pero que se requiere completar previamente a un tiraje o **producción**. En esta etapa se realizan múltiples pruebas para verificar la calidad de impresión, la densidad de los colores, su exposición e, incluso, las características del soporte o papel; también se llevan a cabo todas las correcciones necesarias para asegurar la correcta reproducción de todos los elementos textuales, gráficos o fotográficos.

preproducción *CIN* Parte del proceso previo al rodaje o filmación de una película, donde el contenido comienza a ser producido después de la planeación logística requerida. En esta etapa se prepara todo lo referente a tiempos, personal y material requerido, se construye o consigue todo lo que se prevé como necesario y se generan y reparten los guiones gráficos (véase **storyboard**). Aunque el término es propio del **cine**, se deriva hacia otros ámbitos, como la música, la **fotografía de estudio**, la producción de **diseño audiovisual**, entre otros, donde se organiza y planea con anticipación todo lo necesario para la realización de un proyecto.

presupuesto *NEG* En términos simples, es la cantidad de dinero disponible para un propósito particular. También se entiende como el conjunto de documentos que buscan anticipar y calcular el **costo** o inversión requerida para la realización de una actividad. Aunque también permite hacer *suposiciones previas*, no debe confundirse con **cotización**, nombre del documento y no necesariamente del recurso económico.

primer plano *CIN* Conocido en inglés como *Close Up (cu)*, es un **plano cinematográfico** utilizado para retratar rostros de la frente a la barbilla, permitiendo captar con mucho detalle los rasgos y las expresiones faciales de los personajes, lo que provoca una visión muy concentrada que otros **encuadres** no logran producir. Se utiliza tanto en **cine** como en televisión, fotografía e **historietas**.

primer primerísimo plano *CIN* **Plano cinematográfico** que se obtiene utilizando una **escala** muy reducida o por medio de un **objetivo** con **zoom**, haciendo un **encuadre** directamente sobre partes del rostro de un personaje (o bien, de las cejas a la boca), lo que produce un efecto dramático y centrado en las expresiones o reacciones de este. En inglés se le conoce como *Extreme Close-Up (ECU)* y en ocasiones se le llama *plano italiano*, debido a la frecuencia de uso en películas del género *western* realizadas en la década de 1960 por directores de **cine** italianos.

principio de la experiencia *PSIC* Como parte de las leyes de la **Gestalt**, señala que las experiencias individuales condicionan la **percepción**, por lo tanto, cuando se presentan estímulos poco familiares y se busca su reproducción o descripción posterior, el resultado se transformará guardando más parecido a figuras familiares que a los modelos mostrados originalmente. De esta forma, el principio señala que el hábito y la memoria son componentes que afectan directamente la interpretación de la realidad, por lo que el condicionamiento cultural y las convenciones establecidas deben considerarse al momento de generar cualquier tipo de diseño que busque ser reconocible y recordado fácilmente.

principio de no contradicción *FIL* Concepto empleado en filosofía, específicamente en lógica, que señala que dos propuestas contradictorias no pueden ser verdaderas en el mismo sentido de forma simultánea, por lo que algo no puede *ser* y *no ser* al mismo tiempo. Es decir, la misma condición con la que se presenta una premisa excluye la siguiente, lo que

implica que sólo una puede presentarse (*la paciente está embarazada o no está embarazada*). Es también un principio aplicable al **diseño gráfico** y al **diseño de productos**, pues permite aclarar las propuestas y funciones de un resultado de forma que sólo se presenten las características que tengan sentido, sin que haya contradicciones en la argumentación. Esto se da sobre todo en la **conceptualización** excluyente, ya que, por ejemplo, un **cartel** puede ser *dinámico y colorido*, pero no *dinámico y estático* o *pasivo*; y el diseño de un juego de té o una vajilla nunca será *modernista* y **barroco** al mismo tiempo.

principio de Pareto También conocido como la *regla del 80/20*, es un principio de economía que curiosamente exhibe una distribución similar en muchos fenómenos, lo que la hace útil en varias disciplinas para crear estimaciones. Recibe el nombre del economista italiano Vilfredo Pareto, quien notó que ochenta por ciento de la riqueza en Italia era controlada por veinte por ciento de la población, lo cual después estudió en otros países con resultados parecidos. Aunque no es un hecho científico o una regla fija, se presenta como norma en múltiples aspectos: por ejemplo, ochenta por ciento del costo de un automóvil corresponde al veinte por ciento de sus componentes, el veinte por ciento de los jugadores de un equipo de béisbol es responsable de ochenta por ciento de sus triunfos, y el veinte por ciento del código de un programa de computación es responsable de ochenta por ciento de los errores. Con esta aproximación es posible estimar y predecir muchos de los aspectos funcionales de un sistema, de un **modelo de negocio** o de las necesidades reales de un producto.

principio de simetría *PSIC* Ley de la **Gestalt** capaz de producir solidez y orden cuando se presentan elementos simétricos o con una disposición equivalente. Este principio aprovecha las características de simplicidad, armonía y satisfacción visual que producen los distintos tipos de **simetría** como componentes indispensables en cualquier **composición**. Cuando dos o más estímulos cuentan con esta condición, establece que se apreciarán como parte de un subconjunto independiente (véase **destino común**).

prioridad a la apertura *FOT* Representado en el dial de **cámaras** fotográficas con el símbolo “A” o “Av” (del inglés *aperture value*), es el modo semimanual que permite seleccionar la **apertura** del **diafragma** (o bien, cambiar los **números f**) y así manipular la **Profundidad de campo** (PDC). En esta modalidad se pueden seleccionar valores bajos para obtener

poca PDC o, al revés, altos para ampliarla. Permite decidir los valores de la apertura (de gran relevancia para la exposición), mientras la **cámara** compensa dicha indicación ajustando el **tiempo de exposición** necesario. Sin embargo, si por las condiciones de luz, el **tiempo de exposición** requerido se hace muy largo, también se corre el riesgo de **trepidación**, por lo que, en esos casos, se sugiere ajustar el **ISO**.

prioridad de obturación *FOT* También llamada *prioridad a la velocidad*, es la manipulación deliberada del **tiempo de exposición** en una **fotografía**, en la cual se considera importante captar o sugerir el movimiento de objetos. De esta forma, la función automática de una **cámara** se encargará de decidir la apertura del **diafragma**, es decir, la cantidad de luz necesaria para compensar la selección efectuada. Dependiendo del fabricante de la cámara, esta modalidad se indica con una “S” (*speed*, “velocidad”) o “Tv” (*time value*, “valor de tiempo”) (véase **obturador**).

pro bono (véase **ad honorem**).

proceso cognitivo *PSIC* Todas aquellas *actividades* del pensamiento que se producen hacia el interior de una persona, que incluyen el cálculo, la recordación, el aprendizaje, la memorización y otros similares. Son particularmente importantes la recepción (véase **percepción**), la integración, la asimilación (véase **decodificación**), la relación, la modificación y la construcción (véase **creatividad**) de información en forma de conceptos e ideas abstractas, que deben ser elaborados con base en significados lingüísticos concretos (véase **semiótica**) para ser expresados o comunicados (véase **codificación**). De esta forma se resuelven problemas, se generan ideas y se producen pensamientos complejos que aterrizan en resultados concretos de diversa índole.

producción 1 Acción, efecto o etapa de creación, manufactura o generación de un resultado, al cual se le puede llamar *producto*. **2 DIS** Al igual que en **cine**, es la etapa de creación de contenidos visuales, adaptables a distintos medios y que resuelven necesidades comunicativas distintas.

producto mínimo viable *NEG* Resultado, por lo general, de índole tecnológica y común en **empresas emergentes**, que reúne las características más básicas indispensables para lanzarse al **mercado** y producir satisfacción a un grupo de **usuarios**. Esta estrategia desarrollada

hacia el año 2001 implica un enfoque similar al método **Kano**, al incluir inicialmente sólo aquellas características que aporten **valor** y que permitan operar a la brevedad (lo que impacta a su vez en la recuperación de recursos a través de la venta), reduciendo drásticamente la inversión innecesaria en aquellos aspectos poco relevantes. Con este enfoque se produce un acercamiento natural con una comunidad de clientes potenciales, quienes apoyan, retroalimentan y adoptan la propuesta desde el principio. Únicamente hasta que esté desarrollada esta base, se recomienda agregar características o invertir en mejorar aspectos estéticos. Lo mismo puede aplicarse en microempresas y negocios familiares que pueden iniciar operaciones con los elementos mínimos (por ejemplo, *venta de comida en la calle o un servicio de paseo de perros*) antes de contar con el **capital** para invertir en **diseño** o en elementos considerados superfluos para la venta para la venta (tales como *manteles de colores, un sitio web responsivo o tarjetas de presentación para todo el personal*).

profundidad *GEOM* Junto con la **anchura** y la **altura**, es la otra condicionante para establecer las **dimensiones** de un objeto tridimensional; por lo que técnicamente se trata de la distancia que existe entre un punto en el espacio y la proyección de su volumen en el eje de coordenadas z , es decir, alejándose del observador. También es posible entenderla como la distancia negativa que existe por debajo de una línea horizontal o, si se trata de una superficie, como un hundimiento en el terreno (véase **bajorrelieve**).

profundidad de campo *FOT* Concepto de **fotografía** que se refiere al rango de **enfoque** que se puede obtener en una toma dependiendo de la **apertura** seleccionada del **diafragma**. Cuando en este se deja entrar más luz (con **números f** bajos) se produce un enfoque nítido en un rango estrecho, lo que se conoce como *baja profundidad de campo*; por el contrario, si se reduce la apertura del lente y se compensa su **exposición** con el **ISO** o con la **velocidad de obturación**, se generará *alta profundidad de campo*, lo cual permitirá presentar sujetos y objetos perfectamente nítidos, aunque se presenten en **planos** muy distintos; es decir, aparecerán bien enfocados tanto los objetos cercanos como los muy lejanos. Como recurso de **composición**, se emplea para manipular el grado de **desenfoque** en objetos alejados, ayudando a aislar aquellos que se encuentran cerca con

un **contraste** en el nivel de nitidez.

profundidad de color *TEC* Concepto informático que determina la cantidad de bits de información necesarios para reproducir color en cada uno de los **pixeles** de una imagen digital. A partir de la mejora en las capacidades técnicas de los monitores de computadoras, los archivos digitales fueron capaces de integrar más información y, por lo tanto, más colores. Este estándar suele medirse en *bits por pixel (bpp)* y determina la forma precisa de un **matiz** relacionado con la **gama cromática** expresable en un **espacio de color**. Para citar un ejemplo, una imagen de un bit solamente es capaz de representar dos colores (común en pantallas monocromáticas que se presentaban como *verde sobre negro*); una de ocho bits (2^8) cuenta con doscientos cincuenta y seis colores. Por otra parte, los gráficos llamados *True Color*, “color verdadero”, conforman el estándar empleado por casi todas las pantallas actuales y las computadoras domésticas, y es utilizado por la compresión JPEG o TIFF con veinticuatro bits (2^{24}) capaz de generar 16 777 216 colores.

programas de maquetación *TEC* Conjunto de *software* y aplicaciones también llamadas de **autoedición**, dedicadas específicamente al **diseño editorial**, que permiten estructurar con precisión los **formatos**, números de página y **páginas maestras** necesarias para integrar y representar de forma correcta grandes cantidades de **texto**, con estilos y **fuentes** específicas. A su vez, es posible integrarle información visual como mapas, **íconos**, **fotografías**, **ilustraciones**. Conocidos en inglés como *page layout software*, se utiliza desde mediados de la década de 1980 para diseñar publicaciones de todo tipo, inicialmente **periódicos**, **revistas** y **catálogos** con una intención de **impresión** y posteriormente adaptados para una salida como **publicaciones digitales** y **libros electrónicos**.

prólogo *EDIT* Texto introductorio a una obra, donde el mismo autor explica los alcances, las partes, las intenciones, o los detalles interesantes respecto al proceso de su elaboración. Es una buena oportunidad para explicar el contexto en el cual se desarrolló la obra o la óptica con la que se debe apreciar; o bien, para orientar al lector hacia consideraciones importantes de la misma, por lo mismo, se escribe al terminar esta. Un libro puede contener más de uno, ya que nuevas reediciones pueden dar pauta a nuevos *prólogos*.

promocional *PUB* Conjunto de productos o artículos que incluyen el **logotipo**, el **eslogan** y demás referencias empleados para apoyar los esfuerzos comunicativos de una **marca**, organización o causa específica. Independientemente de su calidad, se persiguen bajos costos de **producción**, ya que se suelen distribuir de forma gratuita y masiva. No siempre tienen una función específica, pero se cree que, si tienen una utilidad que rebase lo decorativo, serán utilizados por las personas, convirtiéndolas en promotores de la marca. Ejemplos comunes consisten en playeras, gorras, bolígrafos, botones, llaveros o tazas, y su elección dependerá del tipo de cliente, mercado o temporada. Por lo general, van ligados a un evento particular (véase **merchandising**).

propaganda *PUB* Piezas de comunicación masiva que buscan influir en un **público objetivo** respecto a una causa, posición o ideología. Por lo general, se presenta como información selectiva, parcializada, poco objetiva y exagerada para transformar hechos y generar una respuesta emocional en la **audiencia**. Se ha presentado en muchas culturas y ha sido empleada como recurso político, con mayor efectividad en gobiernos totalitarios, en una gran variedad de medios, como radio, televisión, **volantes**, **carteles** y **vallas**. Desde principios del siglo XXI se ha convertido en un fenómeno más complejo, al mezclarse con otras tácticas propias de las **redes sociales** (*generación pagada de comentarios, promoción de **perfiles**, paparruchas y noticias falsas, **fotomontajes** y manipulación de videos*) para incentivar la confusión, alentar el extremismo, fomentar la discriminación y la violencia, entre otros efectos. En ocasiones es utilizado indebidamente como sinónimo de **publicidad**, pero la *propaganda* no persigue fines comerciales o económicos.

propiedad intelectual *NEG* Propiedad legal que se tiene sobre la creación intencional, original, única y distinguible de otras obras, tanto de carácter intangible como físico, que reciben la protección de leyes internacionales de comercio. La clara determinación de una propiedad permite el uso, la explotación y la comercialización de obras artísticas y literarias, imágenes en cualquier modalidad, modelos e inventos comerciales, así como nombres y símbolos. Esto es regulado por la *Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)* y sus equivalentes nacionales, cuya legislación específica varía dependiendo del país y, generalmente, engloba patentes, **derechos de autor** y **marcas**.

proporción *GEOM* Relación existente entre las **dimensiones** de una **figura** o **forma**, que genera una razón cuantificable y estable que puede cambiar de **escala** sin afectar su condición de conjunto, definiendo así su relación de aspecto. Es un concepto empleado en geometría para asegurar que las características de algo se mantienen incluso al cambiar su posición u **orientación**. Estas constantes se presentan en distintas industrias, como en las series de papel (particularmente en las series DIN A, B o C) que presentan una *proporción* a razón de 2:3 (es decir, por cada dos unidades horizontales se tendrán que sumar tres verticales); las televisiones de pantalla plana HD o 4K UHD, que presentan una proporción de 16:9; los monitores de computadoras con proporción 4:3 (como la **resolución** XGA de 1024×768 **pixeles**), o bien, las fotografías impresas a razón de 3:4 o 4:5 (que miden 6×8 u 8×10 pulgadas, respectivamente).

propuesta de valor *NEG* Todo aquello que se espera obtener al adquirir, utilizar o experimentar un producto o servicio. Es la promesa de satisfacción por alcanzar, que se convierte en un argumento para facilitar la comercialización después de un análisis de **costo-beneficio**, haciendo énfasis en la relevancia, satisfacción o utilidad. Como estrategia de **mercadotecnia** busca las razones específicas por las que un público objetivo desea o consume algo, señalando el modo ideal para comunicarlas y explotarlas. Así se vincula con las características o elementos distintivos de un producto o servicio.

prosumidor Individuo que muestra un alto interés en los procesos operativos y de producción de bienes, servicios y lugares, el cual presenta iniciativas variadas para su promoción, sin financiamiento y desde perspectivas personales. Hace las veces de un líder de opinión utilizando **redes sociales** para hacer piezas audiovisuales a modo de tributo, **reseñas** o críticas, con las cuales impulsa el consumo de películas, libros, maquillaje, restaurantes, videojuegos, entre otros. También puede presentar un rol activo en el **coleccionismo** o **customización** de objetos, como ropa, automóviles, juguetes, artículos promocionales, etcétera. Estas iniciativas conforman un factor de relevancia en la **mercadotecnia** digital, el activismo político y el *fan art* en general, que en ocasiones son identificadas y aprovechadas por las **marcas**, generando **colaboraciones** de todo tipo. El término en inglés *prosumer* fue acuñado por el futurólogo norteamericano Alvin Toffler, en 1979, como un **acrónimo** de *productor* y

consumidor; él estimaba un consumo más consciente de parte de las personas, quienes harían exploraciones completas previas a una compra, lo que los llevaría a tener un conocimiento profundo de las características de los productos y de las opciones disponibles en diferentes mercados, y produciría una inusual **lealtad a la marca**.

prototipo *DIS* Esquema, modelo o simulación tanto física como virtual que se crea de forma tentativa para ejemplificar, probar o materializar una idea propuesta. De este término también deriva la etapa en la que se crean estos modelos (conocida como *prototipado*) para ser revisados y criticados por **usuarios** potenciales, con la intención de documentar sus opiniones y posibles retroalimentaciones para ajustar, cuantas veces sea necesario, un producto, servicio o plataforma digital. Se buscará siempre generarlos de forma rápida, con bajos costos y conforme un **producto mínimo viable** que simule las funciones, condiciones y características de aquello que ejemplifica (véase *mock-up*, **impresión 3D**).

proximidad 1 Cercanía de un elemento cualquiera a otro distinto a él o a un punto de referencia en un esquema mensurable y acorde a una escala y distancia de observación particular. **2** *DIS* Relación que se establece involuntariamente cuando dos elementos distintos aparecen demasiado cerca. Es un principio de la psicología de la **Gestalt** que se refiere al agrupamiento temporal o parcial basándose en la distancia aparente entre elementos idénticos, dispares, secuenciales o azarosos que se agruparán mentalmente como parte de la misma unidad.

proyección central *GEOM* Representación gráfica de la perspectiva, también llamada *perspectiva de un punto fuga*, es aquella que muestra la profundidad con líneas que se “alejan” del observador, convergiendo en un solo punto que coincide exactamente con la **línea del horizonte**, a pesar de que este no se presente exactamente en el centro de la composición.

proyección oblicua *GEOM* Categoría de representaciones planas de objetos tridimensionales, donde una o más de las caras del objeto representado mantienen su **ortogonalidad**, independientemente del ángulo en el que se disponga el resto. En esta *proyección* se incluyen la *perspectiva militar* (donde la superficie horizontal presenta **perpendicularidad** en sus lados, sin importar la inclinación con la que se dibuje) y la *perspectiva caballera* (que representa su **vista frontal** perfectamente plana y

ortogonal, pero proyecta su profundidad de forma oblicua en múltiplos de 45°, deformando artificialmente los objetos).

proyección paralela *GEOM* Herramienta básica en la **geometría** que consiste en la presentación de un objeto tridimensional en un plano, a partir del trazado natural de las líneas que delimitan su profundidad. Es decir, es el conjunto de líneas rectas que atraviesan o surgen a partir de las partes del objeto que se busca representar bidimensionalmente, con el fin de describir fielmente su **forma**. Se emplea como un modelo que respeta las **dimensiones** y **proporciones** de un cuerpo cualquiera, por lo que es muy apreciada en arquitectura, ingeniería, **diseño industrial** e **ilustración técnica**.

proyecto Conjunto ordenado de actividades relacionadas entre sí, que se planea de forma previa y con una secuencia lógica (no necesariamente lineal), contemplando una duración determinada para la resolución de un problema o la obtención de un resultado concreto. Para asegurar su efectividad, dicha secuencia de tareas debe identificar y controlar todos los factores que intervienen en su realización (como los recursos, las limitaciones legales o logísticas inherentes, el cumplimiento de normas técnicas o industriales, el análisis de su impacto social o ambiental, entre otros) y plantear claramente los objetivos, los mecanismos de control y la evaluación de los resultados.

prueba de impresión *IMP* Ejemplo real de un documento impreso donde se pueden apreciar todas las características de las **tintas** y **acabados** empleados, en el **soporte** final y con el **formato** deseado. Este resultado previo permite asegurar su apariencia y **calidad** antes de iniciar una producción mayor (véase **tiraje**), para así verificar físicamente que el contenido textual y gráfico se presenta de forma correcta en la **maqueta** y que no hay ningún tipo de error. En caso contrario, habrá que conducir una serie de ajustes y una revisión adicional para evitar un mayor desperdicio de recursos.

pseudónimo *LING* Denominación empleada como alternativa para acompañar o reemplazar el nombre de una persona. Su función puede ser afectiva o despectiva (cuando se presenta como apodo), con una finalidad lúdica, política o estética. Su uso es común en literatura, deportes, arte e informática para resumir o facilitar la referencia hacia una persona;

también es particularmente útil en **redes sociales** y puede funcionar como el **nombre de marca** para una persona.

psicodelia *ART* Fenómeno artístico, gráfico y musical que tuvo lugar en Estados Unidos, Inglaterra y Francia, principalmente, cuyo origen estuvo ligado a la escena de liberación social y a los movimientos contraculturales de la década de 1960, así como al consumo y a la experimentación con drogas alucinógenas y psicoactivas que alteran la percepción. Se presentaba en **diseño de modas, volantes, carteles, cubiertas** de álbumes musicales, **murales** y medios alternativos como el **fanzine** y la **historieta**. Aunque hay un componente musical importante, al menos en lo visual se hace un empleo desmedido de colores en alto contraste, formas fractales o caleidoscópicas, deformaciones orgánicas y escurrimientos, patrones altamente detallados, motivos inspirados en culturas y etnias ancestrales, y textos con fuentes muy elaboradas o dibujadas a mano.

psicografía *MKT* Estudios utilizados principalmente en **mercadotecnia**, que permiten obtener valiosa información de tipo cualitativo acerca de una población, cuyo análisis permitirá segmentarla en **públicos objetivo**. A diferencia de las encuestas y los estudios de mercado, el tipo de información recabada se conforma de actitudes, deseos, intereses, aspiraciones, temores, opiniones, hábitos, actividades, valores y otros aspectos psicológicos, que pueden o no tener relación con su nacionalidad u origen étnico, nivel socioeconómico, poder adquisitivo u otros factores demográficos. Son valiosos para obtener un conocimiento profundo (véase **insight**) de un grupo de personas y tomar mejores decisiones con respecto a proyectos comerciales, políticos o sociales de gran impacto.

publicación *EDIT* Acción de poner a la disposición del público general un contenido o documento, independientemente de su naturaleza, medio o tema. Se puede presentar en forma de **libro, revista, folleto, boletín, volante, periódico, panfleto, historieta, manga, fanzine** y similares. Hoy en día se refiere indistintamente al documento impreso o digital, siempre y cuando se mantengan las características que lo integran bajo un conjunto de información ordenada, debidamente editada, y en muchos casos registrada, dando cumplimiento a una norma de estilo, extensión y redacción. En las **redes sociales** también se generan *publicaciones* en el sentido de que se hacen públicas, pero técnicamente se trata de piezas

aisladas de información y no de productos colaborativos.

publicación digital Es cualquier **revista**, **folleto**, **libro** o pieza editorial similar que se diseña para ser visualizada en una pantalla de computadora o tableta, principalmente. Se puede producir como una versión adicional al impreso, o bien, tratarse de un documento independiente, aprovechando las posibilidades que el medio otorga, tales como la inclusión de **hipervínculos** o la inserción de elementos multimedia. Difiere de un **libro electrónico** con **texto líquido**, ya que las publicaciones digitales suelen poseer una **maqueta fija** y utilizar una gama amplia de colores, lo que permite la reproducción fiel de fotografías digitales.

publicidad *PUB* Acción, disciplina y resultado de un esfuerzo comunicativo complejo que informa acerca de un producto, servicio, entorno o **marca**, para generar atención e interés y promover su consumo, generando el deseo por su obtención o experimentación. Para ello, se emplean recursos textuales, lingüísticos, gráficos, sonoros, musicales, tipográficos, estéticos, creativos o cualquier combinación de estos para obtener **mensajes** atractivos, únicos, breves y de fácil reproducción en una gran variedad de **medios**. Desde la Revolución Industrial es un recurso utilizado a nivel mundial, que se ha convertido en una industria gigantesca, altamente especializada, sumamente competitiva y que hace uso de una cantidad masiva de recursos para promover el consumo de aquello que se anuncia.

publicity (véase **relaciones públicas**).

público objetivo *COM* Término que suele emplearse de forma indistinta con **mercado meta**, con posibles niveles de segmentación. Sin embargo, en la práctica se refiere a un conjunto de personas a las cuales se dirige un mensaje, con las que se trabaja o en las cuales se enfoca un esfuerzo, cuya naturaleza o interés de participación no es necesariamente económico. Estos individuos conforman **consumidores** que poseen características en común, por lo que han sido seleccionados a partir de un criterio particular.

pulgada **1** Unidad de medida empleada en el **sistema imperial** que equivale a 25.4 mm. Se suele abreviar empleando comillas (8", *ocho pulgadas*) o con las letras *in*, del inglés *inches*; son empleadas cotidianamente como unidad de longitud en Estados Unidos y el Reino Unido. **2** *TIP* Unidad que corresponde a 6 **picas**, o bien, 72 **puntos** tipográficos.

puntaje *TIP* Medida vertical de los **caracteres**, es decir, es el tamaño del **cuerpo** de una **fuer**te. Se suele medir en **puntos tipográficos** y se determina por la distancia entre el extremo superior e inferior de los **lindes tipográficos**. Su elección debe corresponder a la función específica del texto, ya que los **títulos** requieren un nivel jerárquico distinto del cuerpo de texto, mientras que las notas no requieren llamar tanto la atención. También debe contemplar el **peso** de la fuente, ya que ambos aspectos determinan la **legibilidad** y facilitan su lectura en distintos soportes o medios.

puntillismo *ART* Técnica artística (y más recientemente, gráfica) donde se aplica la **pintura** (o **tinta**) en múltiples **puntos**, normalmente del mismo tamaño, de uno o más colores, separados entre sí en distancias variables, o bien, superpuestos y con niveles variados de transparencia. De esta forma se generan superficies, contornos y **formas** sólo apreciables a la distancia (véase **cerramiento**). El término se aplicó inicialmente de manera despectiva hacia la **obra** de pintores como Georges Seurat y Paul Signac, donde la denominación *divisionismo* ayudó a distinguir el **estilo** de la técnica empleada en otros medios, como el **dibujo** o la **ilustración**. El mismo principio óptico que produce la percepción de colores combinados en el ojo humano es utilizado en la impresión por **cuatricromía** y en la televisión a color.

punto *GEOM* Es la unidad mínima posible de representación gráfica que no posee forma. Conformar sólo un lugar único en el espacio apenas diferenciable de otro y no se extiende en ninguna dimensión.

punto centrado *TIP* Signo de forma idéntica al **punto ortográfico**, pero en la mitad del renglón (·). En la antigüedad, especialmente en griego y latín, se utilizaba para separar palabras, aunque su uso aún existe en catalán, occitano y etíope. Después se empleó en Inglaterra como punto decimal para separar unidades, mientras que en matemáticas (particularmente en álgebra) en ocasiones se utiliza para sustituir el signo de multiplicación (×) y así evitar confusiones con la letra *x*; en química se ocupa para separar funciones dentro de compuestos, que de otro modo se podrían malinterpretar. Aunque en apariencia es similar al **balazo**, este último es de mayor tamaño.

punto de contacto *MKT* Conjunto total de aplicaciones, medios y elementos

de diseño, a través de los cuales se acerca una **marca** con su **público objetivo**. Deriva del inglés *touchpoint* y se conforma por mensajes en **redes sociales**, **páginas web**, escaparates, *jingles*, **empaques**, **promocionales**, papelería básica, anuncios, **merchandising**, **vallas**, rotulación vehicular, uniformes, locales o tiendas físicas diseñadas bajo un concepto central (véase **interiorismo**), **mascotas**, entre muchas otras opciones. Es recomendable mantener una **coherencia formal** en el discurso emitido a través de estos *puntos de contacto* y desarrollar sólo los que se consideren apropiados para que la marca se perciba correctamente.

punto de enfoque *FOT* Dentro de un **encuadre** fotográfico, conforma el lugar preciso donde se producirá total nitidez al realizar una toma fotográfica. Cuando una cámara está en modalidad de **autofoco**, por lo general, es el centro del visor lo que definirá el **enfoque**, pero en las pantallas de **cámara** fotográficas digitales contemporáneas serán las indicaciones lumínicas o las zonas seleccionadas en la pantalla táctil las que determinen el *punto de enfoque* entre una gran variedad de posibilidades; una vez hecho esto, es posible reencuadrar, mover la angulación o el **punto de vista** de la cámara sin perder el lugar elegido previamente.

punto de fuga *GEOM* En una proyección bidimensional, es el lugar geométrico donde convergen las líneas que representan la **profundidad** de un objeto, el cual en teoría simboliza el infinito y, por lo mismo, se dispone en la **línea del horizonte**. En el caso de la **proyección central** solamente aparece uno, en la **proyección oblicua** se muestran dos o más, mientras que en la **vista aérea** es posible apreciar al menos tres.

punto de referencia 1 *GEOM* Cualquier punto existente en el espacio al que se le asigna de forma temporal o permanente la función de **centro** u origen, a partir del cual se va a medir, orientar o disponer al menos otra ubicación o conjunto de objetos. Una vez establecido, es posible determinar la cercanía, la orientación y la posición relativa de algo más. **2** *TEC* En un **editor de gráficos vectoriales**, es el nombre de la función que determina desde dónde será modificada alguna figura; esta se conforma de nueve posibilidades (cuatro esquinas, cuatro mitades y el centro) y una vez activada alguna de ellas se podrá inclinar, rotar o reflejar desde dicho *punto*.

punto de trama *IMP* También conocido como *punto de benday*, es la **técnica de impresión** y fotograbado que simula tonalidades y volúmenes al descomponer las imágenes en zonas con puntos de distintas densidades para imprimirse en una o más tintas. Fue desarrollado en 1879 por el impresor norteamericano Benjamin Henry Day, Jr., y se puede distribuir de forma regular en las tramas convencionales (llamadas *AM* o de *amplitud modulada*), donde los centros se mantienen siempre a la misma distancia, variando su tamaño; o bien, de forma irregular (en las *tramas estocásticas* o de *frecuencia modulada, FM*) donde los puntos son aproximadamente del mismo tamaño, pero se distribuyen de forma voluntaria, provocando áreas más oscuras debido a la **concentración** de una mayor cantidad de ellos. También existen *tramas híbridas* (o de *modulado cruzado*) cuando poseen un tramado *AM* con elementos *FM* (véase **trama**).

punto de vista **1** *PSIC* Fenómeno que integra un conjunto de particularidades propias a cada individuo, que determinan el modo como se observa algo. Este conjunto puede ser físico (como la altura, la posición, la luz) o se puede dar por la idiosincrasia (el idioma, la moral, la religión), pero al modificar o alterar cualquiera de estos elementos, la **percepción** que se tiene de las cosas cambia. Existe también el concepto de *relativismo*, que implica que todo puede ser observado desde diferentes posiciones y con ópticas distintas, por lo que se recomienda siempre cambiar de perspectiva para intentar producir resultados más apropiados, sensibles o universales. **2** *CIN* Conjunto de valores de posición, altura, inclinación, orientación y óptica (véase **lente, objetivo**) de una **cámara**; combinación de factores que determinan el **encuadre** y los resultados obtenidos en **tomas** para **cine**.

punto medio *GEOM* Punto que se encuentra exactamente en la mitad de una línea recta y, por lo mismo, a la misma distancia de cualquiera de sus extremos; es también el punto que se presenta de forma equidistante en el espacio vacío entre dos o más **figuras**.

punto ortográfico *TIP* Uno de los **signos de puntuación** más comunes (.) que sirve para definir el final de una oración y, por consecuencia, de un párrafo (véase **calderón**) o de un texto. Puede recibir designaciones adicionales como *punto y seguido*, *punto y aparte*, o *punto final*, dependiendo de su función lingüística, y también se utiliza al final de una **abreviatura** para señalar que no se trata de un error o de una palabra

incompleta (por ejemplo: *blvd.*, *izq.*, *Dr.*).

punto tipográfico *TIP* **Unidad de medida** empleada en tipografía para el **cuerpo** (véase **puntaje**), el interletraje, o bien, el calibre de las líneas, los márgenes y otros elementos editoriales similares. Históricamente se han presentado diferencias entre países y regiones, pero acuerdos más actuales lo definen como 1/72 de **pulgada**, es decir, un poco más que un tercio de milímetro (0.353 mm). De esta forma, los *puntos* constituyen también la base de la medida de la **pica**, cuando aparecen doce juntos.

puntos por pulgada *TEC* Factor que determina la calidad de una impresión a partir de la cantidad de puntos individuales capaces de reproducirse en dicha área. Suele estar abreviado en inglés como *dots per inch (dpi)*, lo cual es preferible a la abreviatura en español *ppp*, pues esta se puede confundir con *pixeles por pulgada*, la cual mide la **resolución** de una pantalla digital (véase **densidad de pixeles**). En las *impresoras de matriz de puntos*, populares en 1970 y 1980, era posible obtener una densidad de entre 60 y 90 dpi; en una *impresora de inyección de tinta* se obtiene un rango de entre 300 y 720 dpi; mientras que en modelos recientes de *impresoras láser* o *plóters fotográficos* se pueden obtener de 600 hasta 2400 dpi (véase **CTP**).

punzón 1 Herramienta de metal duro (normalmente acero) con punta fina y delgada que se utiliza para grabar metales y piedras en la elaboración de joyería y **artesanías**, así como piezas y moldes empleados en la **impresión tipográfica** tradicional. **2** *TIP* En tipografía se le llama así al resultado obtenido por el uso de esta herramienta, el cual conforma un prisma alargado con un **carácter** tallado con el tamaño y el **diseño tipográfico** deseados. Se utiliza para presionar una hoja de metal más blando (normalmente cobre) y así generar una **plancha** grabada con la **composición** total del texto, lista para la impresión. A diferencia de los **tipos móviles**, los punzones nunca entran en contacto directo con la tinta, ya que su función es presionar la hoja de metal encargada de estampar la **tinta** sobre el **papel**.

Q

quebrada **1** Línea que ha sido interrumpida por uno o más cambios de dirección, con diferentes grados de pronunciamiento, pero se interpreta como una sola unidad, la cual puede ser regular, como el caso de un **zigzag**, o *poligonal*, cuando se forma por múltiples trazos de distintos tamaños y direcciones. **2** *EDIT* Página diseñada con desfases verticales, generando **columnas falsas** y una sensación de quiebre en la **maqueta**. **3** *IMP* En la producción de publicaciones, más específicamente en el **plegamiento** de papeles, se refiere a la página o **cubierta** que se dobla sin tomar en cuenta la dirección correcta del grano (véase **a fibra**), el calibre o tipo de **soporte** que lo componen, provocando el rompimiento de sus fibras.

quemar *IMP* Proceso de revelado de una **mall**a preparada para la impresión en **serigrafía**, donde una **emulsión** química reacciona con la luz de lámparas incandescentes, las cuales se disponen horizontalmente por debajo de un cristal en una caja de luz. Así, la luz fija el químico en todas las áreas donde incide, permitiendo el lavado de las partes ocultas y produciendo un negativo para la **impresión**. El término se utiliza, a su vez, en el contexto de la salida *directo a plancha* (véase **CTP**), donde una plancha totalmente cubierta de polímero es *quemada* por medio de un láser, para hacer desaparecer con gran precisión las áreas que no van a ser impresas. En la **impresión 3D** también se genera un proceso similar que implica el corte de láminas (de maderas diversas, acrílicos, plásticos, metales), el cual puede producir un efecto de quemado y ahumado por el mismo corte láser.

quid pro quo *EXT* Expresión en latín que se refiere a la sustitución de una cosa por otra. Sin embargo, es empleada (de forma técnicamente errónea) para establecer una relación recíproca, como en el intercambio de servicios o favores, particularmente en los negocios.

quijotería Tipo de **idea** elevada y poco realista en la que se favorecen y comunican sólo los factores positivos, promoviendo sin justificación los conceptos involucrados y el impacto de su éxito. En este tipo de propuestas no han sido contemplados otros factores prácticos (como la

viabilidad), por lo que se les considera idealizaciones sin relación con la realidad objetiva que se puede obtener a través del análisis de un fenómeno (véase **análisis FODA**) o situación (véase **PESTEL**). El término deriva del personaje literario *Don Quijote*, de la novela escrita por Miguel de Cervantes en 1605, quien actuaba de forma inconsistente, con períodos que van de lo visionario a la poca lucidez, y que lo llevaban a actuar con una grandeza idealista y modificando la realidad a su antojo. Por lo tanto, se usa también el adjetivo *quijotesco* para calificar a la persona que actúa de esta forma o al proyecto que tiene esas características.

quimera *HIST* En la mitología griega, era una bestia que poseía partes de diferentes animales. Por consecuencia, se le llama así a todo aquello que se compone de forma poco natural de piezas o partes dispares, con resultados ilógicos, absurdos, antiestéticos o de origen híbrido. Se le suele considerar así a la **composición** poco homogénea, obtenida de la combinación descuidada de elementos con orígenes conceptuales o culturales disonantes (véase **eclecticismo**).

quinta *IMP* Término para referirse a la quinta parte de una **resma**, es decir, cien hojas de papel.

quinto color (véase **tinta directa**).

quiografía *HIST* Palabra que genera controversia respecto a su uso y existencia, pues se utiliza para describir la gran habilidad o destreza con la que se escribe algo manualmente, dominando una herramienta de escritura más que un estilo. Por lo tanto, puede ser fácilmente reemplazada por el término **manuscrita** o, de forma directa, **caligrafía**.

R

radiación *GEOM* Disposición de elementos que giran, se dirigen o se distribuyen alrededor de un **punto** en común, o se extienden en todas direcciones a partir de ese lugar geométrico llamado **origen**. Se trata de una condición particular de **simetría** conocida como *radial*, que se presenta de forma natural en múltiples ejemplos, como flores y frutas.

radio *GEOM* **Línea** recta que une el **centro** de un **círculo** con cualquier punto de su **circunferencia**. Su longitud es la mitad de la del **diámetro**.

rango dinámico *FOT* Cantidad de luces y sombras que un objeto fotosensible es capaz de percibir de forma simultánea; se mide en valores de exposición (en inglés *Exposure Value [EV]*) y se relaciona de forma directa con la **exposición**, por lo que los cambios serán en pasos positivos o negativos (+1 o -1). El **rango dinámico** posible varía dependiendo del medio, siendo el de los escáneres el más limitado, pasando por los **sensores** de cámaras digitales (más o menos cinco pasos de diferencia entre sí), el papel fotográfico, hasta llegar al ojo humano, capaz de distinguir aproximadamente veinticuatro EV. Es común que el ser humano capte una escena de cierta forma, pero resulte casi imposible capturarlo exactamente igual en una **fotografía**, sobre todo cuando existe una amplia diferencia en la **luminosidad**; esto no se da sólo por lo extremadamente sensible de los ojos, sino porque el cerebro humano ajusta la exposición de forma automática y procesa la imagen completa de forma inmediata (véase **HDR**).

rango tonal *DIS* Número de **tonos** que componen una serie de estímulos recibidos, cuyas diferencias claras determinarán qué tan diversa será la muestra de señales y qué tan amplio será dicho *rango*. Estos estímulos pueden ser lumínicos o sonoros, por lo que el concepto es utilizado en fotografía, pero también en música y canto (donde se mide en octavas) (véase **escala de grises**).

rasterización *TEC* Proceso de conversión de un **dibujo vectorial** a una **imagen ráster**; es decir, la adaptación de un conjunto representado por **curvas Bézier** a una imagen formada por **píxeles**. Esta adaptación determinará un tamaño y una **resolución** fija que limitará la reproducción o

escala de dicha imagen (véase **autotrazado**).

rayonismo *ART* **Movimiento** artístico de corta duración, surgido entre 1910 y 1914 como iniciativa de la pareja de artistas rusos Natalia Goncharova y Mijaíl Larionov, quienes integraron elementos del **futurismo** y del **cubismo** creando un lenguaje propio, de mucho dinamismo y destellos coloridos de gran fuerza, como rayos de luz rebotada en todas direcciones. Es similar a otras iniciativas contemporáneas, como el *Kubo-Futuriz*, cuyos precursores “liberaron” al arte ruso del **realismo** que, según ellos, oprimía a los artistas.

rayos x *TEC* Tipo de imagen **monocromática** o en **escala de grises** obtenida con un rango particular de ondas electromagnéticas denominadas del mismo modo, empleadas para generar imágenes del interior de un objeto o cuerpo sólido, lo cual es posible gracias a diferentes niveles de absorción de **radiación** dependiendo de la densidad de los materiales. Solía utilizarse sólo en medicina e investigación y revelarse en un **soporte** semitransparente, pero ahora se puede presentar de forma digital, con una **gama cromática** más amplia y con una representación en tiempo real, como en los sistemas de seguridad en los aeropuertos. En la **ilustración técnica** también se genera una visualización similar llamada **representación espectral**.

razón *GEOM* Relación que se establece entre dos medidas o elementos geométricos, matemáticos o estadísticos, capaz de establecer una **proporción** o un **formato** que mantendrá esta correspondencia binaria al cambiar de **escala**. Al representarse numéricamente se emplean los dos puntos para expresar dicha relación, por ejemplo: *a razón de 2:3*.

razón social *NEG* **Término para designar** el nombre legal con el que se conocerá a una **persona moral** para motivos oficiales. Es empleado por cualquier empresa, organización o institución y es de carácter semipermanente. Puede asociarse directamente con un **nombre comercial**, pero no es necesario que coincidan, ya que una misma empresa puede utilizar diferentes nombres en jurisdicciones distintas, o controlar múltiples **nombres de marca**. No puede coincidir con otro ya existente, pues se utiliza para designar y distinguir a la persona moral en contratos, cuentas bancarias y otros documentos legales; además, es necesario que incluya un descriptor que señale el tipo de sociedad comercial (como *S*.

A., Inc., C. A., E. I. R. L., GmbH., S. de R. L. de C. V., L. L. C. y muchos otros, dependiendo de la jurisdicción).

readership *EDIT* Término en inglés para referirse al número de **consumidores** de una publicación impresa o digital, el cual puede ser mayor al **público objetivo** originalmente concebido. Alude al alcance total que un **periódico** o **revista** puede llegar a tener en cuanto a número de lectores, quienes pueden compartirlos o regalarlos una vez leídos, refiriéndose a la audiencia total hipotética y no sólo el número de compras o descargas directas.

realidad aumentada *TEC* Conjunto de tecnologías que permite la visualización superpuesta de texto, gráficos o modelados 3D sobre imágenes fotográficas o proyecciones de video en tiempo real mediante un dispositivo digital. Mejora la **experiencia de usuario** al dar lugar a la interacción de forma activa con entornos reales. Surgió con la intención de aumentar la experiencia cotidiana y de transformar la percepción tradicional del entorno u objeto observado a través de la inmersión. Ahora, la popularización intensa de dispositivos móviles ha llevado a la diversificación de sus usos y contenidos, a los cuales se accede normalmente a través de sus cámaras. Por ejemplo, en **apps** y videojuegos para teléfonos móviles se integran elementos virtuales que se superponen a la imagen en tiempo real de sus cámaras; en una página de **revista** se reproduce automáticamente un anuncio publicitario; o se señala información textual de importancia al enfocar un entorno conectado a la **web**, tal como un museo (donde se puede obtener la ficha técnica de una obra) o un edificio en un campus universitario (donde es posible que se indique el nombre y el contenido del mismo). También se carga información en los cascos de bomberos para sugerir rutas de escape o en los visores de pilotos militares para arrojar datos importantes en el combate aéreo; en tiendas departamentales se ocupa para simular cómo se vería una persona con determinada prenda puesta; en galerías de arte permite la previsualización del aspecto de un **cartel** o **cuadro** en una pared antes de comprarlo; y en espacios para remodelar ayudar a seleccionar el tono de color y a percibir de forma inmediata el aspecto final de una casa antes de pintarla.

realidad virtual *TEC* Representación de la realidad mediante tecnología informática, que busca generar una sensación de inmersión audiovisual en

un entorno distinto o ficticio, a través de visualizadores, cascos, guantes, pequeños vehículos o algún instrumento adicional que permita una interacción adicional. El término fue acuñado por el escritor Jaron Lanier, en 1980. Con la *realidad virtual* es posible experimentar una sensación estereoscópica, pues no se trata de una imagen plana y fija, sino de una que permite visualizar distintos ángulos y elementos conforme se cambie el punto de vista o se rote la cabeza. Si esta tecnología de visualización se combina con otros elementos, como arneses de suspensión, bandas caminadoras o herramientas de utilería, genera una experiencia de inmersión profunda, que imita en gran medida la realidad, a partir de la cual se juzga su **calidad**. Además del empleo en videojuegos y parques de entretenimiento, ha tenido aplicaciones en arte y educación, y se ha utilizado para entrenar habilidades y capacitar personal médico, militar o de transporte, con un ahorro significativo en el uso de recursos económicos y dificultades logísticas, sin correr los riesgos que supone hacerlo *in situ*.

realismo *ART* Recurso empleado como un intento por capturar de forma íntegra la naturaleza de un sujeto, objeto o entorno, a través de representaciones **figurativas** y sin interpretaciones o embellecimientos, buscando lograr **composiciones** verosímiles, alejadas de cualquier aspecto sobrenatural. Adicionalmente, hacia 1850, constituyó un **movimiento** artístico de gran relevancia histórica para el arte, por ser uno de los primeros en oponerse abiertamente a la tradición académica y en rechazar de manera directa al **romanticismo** (principalmente en literatura y **pintura**) al enfocarse en lo sórdido, crudo, terrenal y miserable de la realidad cotidiana. Surgió en Francia con las iniciativas de Gustave Courbet y Jean-François Millet, quienes retrataban una realidad poco atractiva para la **crítica** conservadora, pues incluían paisajes rurales desolados, clases trabajadoras oprimidas y personajes urbanos anónimos. Les siguieron muchos artistas, de los cuales destacan los alemanes Wilhelm Leibl y Otto Scholderer, así como los rusos Ilya Repin e Ivan Kramskoi. Su desarrollo también estuvo asociado con la introducción de la **fotografía** como medio ideal para retratar de forma “inalterable” la realidad, lo cual se aprecia en el trabajo de Jean-Léon Gérôme y Émile Friant (véase **fotografía documental**).

realismo mágico *ART* Concepto empleado principalmente en literatura,

pero que en **artes visuales** se presenta como un recurso que incorpora en un contexto figurativo componentes simbólicos, irreales o inexistentes, como si formaran parte integral de dicha realidad. De esta manera, se busca ampliar las posibilidades narrativas con el aprovechamiento de elementos ajenos y absurdos, sin buscar generar desconcierto o un efecto humorístico. Destacan las obras del **surrealismo** y de la pintora inglesa-mexicana Leonora Carrington, así como los textos de Gabriel García Márquez o Haruki Murakami, por citar sólo algunos artistas que emplean **anacronismos**, rehúyen las explicaciones lógicas de los sucesos y se toman otras libertades respecto al uso de la mitología y la fantasía para la narración.

rebase *IMP* Excedente presentado por elementos gráficos o fotografías que se imprimen hasta abarcar más allá de los límites del tamaño final para que, al momento del corte de las páginas a su **formato** final, no presenten trozos en blanco sin imprimir, conocidos como *filetes*. Estos elementos *rebasados* se ajustan hasta los límites del **sangrado**, donde también se imprimen las **marcas de corte** y las **marcas de registro**.

receptor *COM* Elemento tecnológico o entidad biológica capaz de captar un **mensaje**, sin importar sus características o el **canal** de recepción, que puede o no contar con la información suficiente para **decodificarlo**, pero se convierte en la pieza final del **modelo de comunicación**.

recorrido visual *DIS* Movimiento natural de los ojos al presentarse una serie de estímulos visuales. A diferencia de la dirección de lectura, concepto estrechamente ligado a aspectos culturales, el recorrido visual es mucho más libre, lo cual se hace evidente en la contemplación de **pinturas** (véase **TABULA**) o la planeación de una **fotografía**. Determina qué aspectos de la composición llaman más la atención, y su estudio técnico (en inglés *eyetracking*) consiste en determinar las zonas y el orden en los que un **usuario** decide explorar un diseño, ya sea de una **interfaz de usuario** o de una **infografía**. Este *recorrido* casi nunca es lineal, se puede interrumpir y repetir, por lo que el tiempo dedicado (véase *time spent*) a cada una de las zonas o módulos incluidos ayudará a determinar la posición idónea de los elementos. Es un factor de gran impacto en **cine**, **apps**, **diseño web** y en el **diseño de productos** como máquinas expendedoras, quioscos aeroportuarios y vehículos.

rectángulo *GEOM* **Cuadrilátero** con cuatro **ángulos** rectos (90°), cuyos lados opuestos son paralelos y tienen la misma longitud (véase **paralelogramo**), pero cuyos pares de lados contiguos tienen diferente longitud. Dicha condición es la que lo distingue de un **cuadrado**, por lo que se recomienda acentuarla para evitar que se interprete como uno de estos.

recto *EDIT* Toda página que aparece en el lado derecho de una publicación (al menos en el mundo occidental) y que incluye siempre un **folio** con una numeración impar. En su reverso se presenta una página **verso**.

recuadro de texto *TEC* Contenedor que sirve para escribir o vaciar texto en él, lo que lo hace un elemento fundamental en **programas de maquetación**. Se le llama así incluso cuando no posee forma de cuadrilátero, siempre y cuando se le pueda incorporar texto.

redes sociales *TEC* Conjunto de plataformas digitales que conforman un complejo fenómeno de interacción social entre usuarios que se relacionan a partir de intereses, valores, opiniones o creencias en común, produciendo en algunos casos la sensación de pertenencia a una *comunidad*. El concepto es mucho anterior al desarrollo tecnológico y al uso de sistemas en **Internet**, y es empleado en sociología, psicología y **mercadotecnia** para analizar su constitución, tipo de interacciones, características y evolución. En su rol de **medio** de comunicación interpersonal constituyen una serie de entornos de difusión, vinculación, comercialización e interacción multimedial con un sinfín de aplicaciones aún por desarrollar. Sin embargo, conforme han incorporado más elementos de interacción (como *foros, salas de chat, carga de fotos, charlas de voz, videoconferencias, mensajes de video*), también han aumentado su popularidad y complejidad; por lo mismo, ahora están vinculadas a enormes controversias relacionadas con seguridad, restricciones internacionales, intentos de regulación, y su contenido se relaciona con temas de individualidad, privacidad, violencia, respeto, **derechos de autor**, abusos y múltiples aspectos de interés político, social, cultural y económico.

rediseño *DIS* Actividad práctica que busca actualizar, refrescar, corregir u optimizar resultados previamente obtenidos en materia del **diseño de productos**, de programas de **identidad corporativa**, **publicaciones**, **apps**,

etc. Se entiende como una oportunidad para volver a plantear soluciones y propuestas concretas, por medio de un nuevo enfoque o reinterpretando los objetivos originales de un proyecto (véase *tabula rasa*). En el contexto del **branding**, y sólo en caso de requerir hacer modificaciones, es recomendable hacerlas de forma parcial o paulatina, para conservar algunos elementos que permitan continuar con su identificación. Así, no se interpretará como un planteamiento completamente nuevo que afecte el **posicionamiento** ya logrado por una **marca**.

reducción máxima *DIS* Límite de la representación más pequeña de un elemento gráfico para que sea posible apreciar de forma correcta los elementos que conforman un **símbolo marcario** o un **logotipo**. También conocido como *reproducción mínima*, debe establecer claramente las dimensiones aconsejadas para su reproducción tanto en **píxeles** como en milímetros, dependiendo del medio. Con el fin de ampliar el número de **puntos de contacto** posible, se aconseja reducir la cantidad de detalles en un diseño para permitir su clara identificación en cualquier tamaño y desde cualquier distancia.

referencia cultural Recurso discursivo que puede ser empleado a manera de ejemplo y para poner en contexto; también es comúnmente utilizado en literatura y dibujos animados como componente cómico y humorístico. Se conforma a partir de un imaginario social común a un grupo o sociedad, y puede tratarse de objetos, materiales, eventos, alimentos, personajes, autores, música, ideas, palabras, entre muchos otros. Aparece como un componente de **intertextualidad** en libros populares, **revistas**, publicaciones críticas o de sátira y programas de televisión (particularmente en **dibujos animados** para adultos). Si la *referencia* es demasiado oscura o compleja, puede interpretarse como un academicismo pretensioso, por lo que se debe equilibrar lo ingenioso y variado con elementos relativamente comunes y populares dentro del **público objetivo** tratado para que sean entendidos y apreciados por este.

referencias *EDIT* Conjunto de datos que permiten identificar un trabajo o documento al que se alude en un texto académico. Es el nombre de la sección final de un artículo o **libro** donde se enlistan las obras consultadas en orden alfabético a partir del apellido del primer autor e incluyen como mínimo el título de la **obra**, el año de edición y la **casa editorial** o institución responsable de su publicación. Dependiendo del criterio

empleado también puede incluir el **ISBN**, **DOI** o algún **URL** específico (véase **bibliografía**). Existen múltiples variaciones en su acomodo y presentación que dependen de costumbres regionales o convenciones disciplinares, a partir de manuales distintos (véase **hoja de estilos**).

referente *COM* Objeto que sirve como muestra, modelo o ejemplo para ayudar a comprender un concepto adicional. Es aquello de lo que se habla o a lo que alude un **signo**, convirtiéndose en el elemento fundamental para designar la realidad. Junto al **significado** y el **significante**, conforma uno de los tres componentes lingüísticos.

refile *IMP* Nombre técnico del último corte que se le hace a cualquier publicación física para determinar su tamaño final. Se realiza después de su pegado, cosido, doblado o engrapado, evitando así desfases entre las páginas. Por lo general, se hace con una guillotina o cortadora capaz de atravesar múltiples hojas sin esfuerzo para asegurar un acabado preciso.

reflector *FOT* Categoría de lámparas y focos utilizados en artes escénicas y en fotografía que, por su composición **cóncava**, son capaces de concentrar y dirigir la luz hacia aquello que se busca destacar. Son empleados también en museos, galerías, tiendas y en **interiorismo** para generar un efecto dramático o resaltar un objeto o zona particular.

reflexión 1 *DIS* Se refiere a la posibilidad y al resultado de cualquier gráfico, cuya interacción con un eje de **simetría** axial dispuesto por fuera produce un efecto de espejeado, resultando en una reproducción idéntica al objeto original, pero con un cambio de **orientación** o dirección según sea el caso (véase **modularidad**, **simetría**). **2** *PSIC* Parte del **proceso cognitivo** de introspección, en el cual se procesa la información obtenida y se analiza mentalmente acerca de un concepto, proceso o fenómeno recién sucedido.

regalías *NEG* Pago que debe hacerse al titular de los **derechos de autor** (que no es necesariamente el mismo que el creador) de cualquier **obra** debidamente registrada para poder hacer uso de ella. Por ejemplo, se hace al adquirir ilustraciones o fotografías a servicios en la **web**, pero no directamente al diseñador o artista que las hizo. Esta retribución puede ser en dinero, en especie o de carácter simbólico, pero debe hacerse previo al empleo, adquisición o descarga del recurso. En años recientes esta práctica se ha vuelto un **modelo de negocio** bastante común, e incluso se

puede acordar un pago mínimo por frecuencia de uso a posteridad, en vez de recibir un pago único al entregar la solicitud.

región común *PSIC* Principio de **percepción** que establece que los elementos con características distintas serán apreciados como unidos o como parte de un grupo si se presentan en la misma zona o superficie. Es útil en la organización de formas que se relacionan a partir de un contorno o acomodo común, las cuales pueden aparecer como botones físicos en un aparato o como información gráfica en el diseño de **interfaces de usuario**. En este sentido, es similar a otra ley de la **Gestalt**, denominada **proximidad**.

registro *IMP* En la impresión, se le llama así a la superposición precisa de espacios de color diferentes tanto en el orden como en el lugar correcto, para obtener un resultado que se aprecie continuo y perfecto. Es particularmente importante en sistemas que emplean **tinta** de diferentes colores, como en **offset** y **serigrafía**, y se produce al usar guías visuales, llamadas **marcas de registro**, para asegurar su posición exacta y realizar una impresión perfecta. En caso de algún desajuste o error de acomodo, se generará un desfase conocido como *fuera de registro* (véase **reventado**).

regla de los tercios *FOT* Antigua convención empleada originalmente en **pintura**, pero frecuente en **fotografías** y **cine**, capaz de generar una sensación agradable y equilibrada a través de una **composición** de gran **armonía**. Se produce al dividir en tres partes iguales, tanto en sentido vertical como horizontal, un **encuadre**; lo cual se puede hacer de forma mental o explícita en los visores de algunas **cámara**. Esta división de líneas genera nueve pequeñas zonas iguales y cuatro puntos de intersección, los cuales se sugiere aprovechar para ubicar los principales elementos de una **composición** o encuadre, donde un observador centrará de forma natural su atención al iniciar un **recorrido visual**.

regularidad **1** *DIS* Ajuste perfecto en la disposición de elementos en una **composición** conforme a una **retícula** o algún sistema de dimensiones o proporciones dado. En caso de una repetición continua de elementos, se han de disponer o acomodar en intervalos iguales y sin variaciones inesperadas. **2** *GEOM* Condición que presentan algunas figuras geométricas cuando sus lados, ángulos, caras o longitudes son iguales entre sí, produciendo múltiples ejes de **simetría** en los resultados.

rejilla base (véase cuadrícula).

relaciones públicas *NEG* Conjunto de esfuerzos y actividades que promueven y cuidan la imagen pública de una persona, empresa, institución u organización. Se basa en una estrategia de comunicación externa previamente definida que se suele dar a través de la presencia en eventos, así como de patrocinios, apoyos, comunicados de prensa, entrevistas, menciones, acuerdos, boletines, entre muchas otras herramientas de posicionamiento y mercadotecnia. Se busca generar exposición y notoriedad de los clientes a través de esfuerzos no remunerados, tales como artículos de prensa o menciones de boca en boca, sin necesidad de recurrir a prácticas más costosas, como la publicidad. Es un recurso empleado por asociaciones, organizaciones no gubernamentales y algunos gobiernos para hacer referencia a su compromiso, innovación, decisión o liderazgo, buscando que este no se perciba como falso o artificial.

relieve **1** Se refiere a cualquier cosa que se destaca físicamente de una superficie plana, tal como una diferencia en las alturas de un terreno. Proviene del latín *relevo*, que significa “levantar”. **2** *IMP* Recurso empleado en la impresión y en el empastado de documentos oficiales de lujo para manifestar la importancia de algo (por ejemplo, un escudo de armas o un nombre) (véase golpe seco). **3** *ART* Técnica de escultura y grabado donde los objetos dan la impresión de levantarse desde un plano posterior hecho del mismo material (véase altorrelieve, bajorrelieve).

remix Traducible al español como “remezcla”, se refiere a la combinación relativamente coherente de fragmentos de distinta procedencia mediática, con la intención de que se resignifiquen entre ellos, generando un nuevo discurso o mensaje. Aunque el término es usual en música, también se puede utilizar en el videoarte o en el diseño audiovisual, a partir de la combinación de imágenes y secuencias de video con características distintas.

Renacimiento *HIST* Término empleado por primera vez por el historiador francés Jules Michelet, en 1855, para referirse al período histórico que actualmente ubicamos después del Medievo, así como al conjunto de fenómenos políticos y socioculturales acaecidos en la Europa occidental de los siglos xv y xvi. Esta etapa de desarrollo histórico está

estrechamente ligada al movimiento filosófico y cultural conocido como *Humanismo*, que rompió con la tradición medieval centrada en la divinidad, dándole al ser humano la importancia que tuvo en la cultura clásica de Grecia y Roma. Esto promovió una renovación en el interés popular por los estudios humanistas, así como la promoción de lenguas, artes y ciencias, generando un impacto significativo en los sistemas estéticos, políticos, económicos, literarios, filosóficos y médicos, cuyas transformaciones continuaron extendiéndose hasta bien entrada la **modernidad**.

renderización *TEC* Proceso informático de generación de imágenes digitales en forma de fotografía, video o animación, que permiten previsualizar de forma rápida y económica elementos normalmente tridimensionales antes de planear su producción física. A los resultados de dicho proceso se les conoce simplemente como *renders* (de donde deriva el término), los cuales difieren en su representación, calidad y precisión dependiendo tanto del tiempo y los recursos informáticos empleados para interpretar la información codificada, como de que se produzcan los cálculos matemáticos y algoritmos de simulación necesarios (véase **animación 3D**).

renglón *EDIT* Línea horizontal sobre la que se dispone un conjunto de **caracteres**, formando palabras y oraciones, la cual se extenderá hasta los límites impuestos por los **márgenes** o por el **ancho de columna** de la que forme parte, ordenando el texto en líneas o **párrafos** según sea el caso. Estas líneas serán siempre horizontales y deben disponerse con estricta **regularidad** individual, o en grupos bien definidos, como en las guías para **caligrafía** o en los pentagramas para notación musical (véase **interlineado**).

renglón tipográfico (véase **lindes tipográficos**).

repinte 1 *IMP* Error de impresión generado por la mala adherencia de **tintas** en algún **soporte**, o porque se ha manipulado algún material recién impreso, el cual no se ha dejado secar completamente. Esto provoca la transferencia parcial de tinta a otras hojas con las que tenga contacto. **2** *ART* Práctica de corregir o superponer elementos nuevos en una **pintura**, volviendo a componer una sección con la misma técnica y con los mismos pigmentos originales.

representación espectral *TEC* También conocida en inglés como *ghosting*

o *phantom view*, es un tipo de **visualización** empleada en programas de **modelado 3D**, que permite ajustar distintos niveles de **transparencia** y un uso variado de colores en la **renderización**, facilitando la selección y manipulación de estructuras internas. Este tipo de *representación* es particularmente apreciada en la **ilustración técnica**, ya que permite apreciar los componentes y las piezas internas de objetos, aparatos o muebles que requieren algún tipo de ensamblado o acceso a su interior y, recientemente, ha sido valorada en libros y recursos digitales de anatomía.

reproducción Copia de un elemento original, ya sea tanto el proceso (*la reproducción*), como el elemento individual obtenido (*una reproducción*). Comúnmente se utiliza como sinónimo de **impresión**, pero también puede tratarse de la copia íntegra de una **pintura** elaborada con la misma técnica, o bien, de un duplicado digital o analógico de una obra visual, musical o textual.

reproducibilidad *DIS* Término empleado para referirse a la *capacidad de reproducción*, dependiendo de qué tan fácil y económico resultaría generar numerosas copias o aplicaciones de algo, así como del nivel de exactitud que se puede obtener gracias al manejo de una estructura racional o geométrica. Es especialmente útil para definir la cantidad idónea de detalles, elementos y colores presentes en la **identidad visual** de una marca; tomando en cuenta que deberá ajustarse a diferentes tamaños, **soportes** y sistemas de impresión para aparecer de forma exacta en múltiples **puntos de contacto**.

reputación Desde el punto de vista de la **identidad corporativa**, se trata del conjunto de opiniones que un **público objetivo** tiene acerca de una **marca** y de los productos o servicios asociados con ella. Estas consideraciones se van formando con el tiempo y a través de múltiples **experiencias de usuario** que van buscando valoraciones favorables que consoliden cierto prestigio y eleven el **capital de marca** (véase **lealtad a la marca**).

reseña Breve descripción crítica acerca de una obra artística. Es popular en **periódicos** y **revistas**, donde, a través de ella, se informa y comenta acerca de obras de teatro, películas y álbumes musicales, principalmente. También es importante en el ámbito literario, donde no basta hablar del tema o el género, sino que debe construirse un comentario imparcial, noticioso y que resalte los aspectos más destacados de la obra. Como

estructura narrativa es muy empleada en **prensa** y televisión para hacer crítica teatral, gastronómica, cultural, deportiva, entre otras.

resma Conjunto de quinientas hojas de papel, la cual es una unidad de medida tradicional para contarlas. También existe el término *media resma* para referirse al conjunto de doscientas cincuenta hojas (véase **quinta**).

resolución *TEC* Densidad con la que se muestran, capturan o reproducen líneas, **pixeles** o puntos en una superficie determinada. Existen varios criterios para medir cuántos de estos elementos se muestran en un área específica, tales como los **puntos por pulgada** (en inglés *dots per inch [dpi]*), en el caso de las impresoras, o **pixeles por pulgada** (en inglés *pixels per inch [ppi]*), útil para medir las capacidades técnicas de una pantalla digital, y que repercute en la calidad de imagen. Sin embargo, este criterio es independiente al tamaño de la pantalla, ya que mide el número de elementos individuales en un área determinada. Por ejemplo, un teléfono móvil de 5.5" puede tener la misma **definición** que una pantalla de 55", en el sentido de que cuenta con la misma cantidad de pixeles, pero la resolución de la televisión será 10 veces menor. Los pixeles serán de mayor tamaño, pero, al igual que en las **vallas** electrónicas publicitarias que están pensadas para verse de lejos, dicha diferencia no será perceptible. Por otra parte, si una **imagen ráster** de pequeñas dimensiones se imprime en diferentes tamaños en una misma hoja, la *definición* se irá perdiendo en las muestras mayores, ya que se irán *estirando* cada uno de los pixeles, pero la *resolución* no va a variar, ya que estará determinada físicamente por las capacidades del equipo de **impresión digital** en cuestión.

responsividad *TEC* Capacidad de respuesta y ajuste de la apariencia de elementos digitales que conforman una **página web**, de acuerdo con la manipulación del tamaño de la ventana del navegador o del cambio de orientación de un dispositivo digital. Esto afectará la disposición de los elementos, el **texto líquido**, así como la cantidad de información que se presenta automáticamente en la plataforma o sistema. El **diseño web** y la programación de **publicaciones digitales** promueven estos ajustes para hacer más flexible la presentación de información y con ello generar **experiencias de usuario** satisfactorias, tomando en cuenta que dispositivos, niveles de dominio, idiomas y capacidades físicas varían mucho entre los **usuarios**.

resumen Redacción corta o limitada a cierta cantidad de palabras que sirve para señalar con claridad el contenido general de un texto, el cual es común en artículos científicos (donde se conoce como *abstract*) y publicaciones especializadas. Usualmente, se escribe por los autores del documento pero no hace las veces de **introducción**.

resumen ejecutivo *NEG* Documento que sintetiza un **plan** de negocios, cubriendo los aspectos más destacados de su contenido. Se desarrolla al finalizar la redacción del texto oficial completo, funcionando como **introducción** o como un instrumento adicional. Se recomienda una extensión aproximada de dos páginas, con la información suficiente para hacer claro el negocio descrito o la idea expuesta sin incluir detalles comprometedores fáciles de copiar, y con una redacción que intrigue o interese a inversionistas y fondos de capital que podrían ayudar a llevarlo a cabo (véase *pitch*).

retablo *ART* Conjunto de **pinturas** desarrolladas normalmente en marcos de madera de **formatos** y tamaños menos restrictivos que los **lienzos**, para narrar una serie de sucesos a modo de escena o presentar diversas partes alrededor de un mismo tema (como el *Políptico de Gante*, de Jan van Eyck, o *El jardín de las delicias*, de El Bosco). Esta práctica está relacionada con los **íconos** tanto en las temáticas como en su desarrollo para lugares de culto religioso. Dependiendo del número de unidades que lo conformen o de las partes en las que se doble, se tratará de un **díptico**, **tríptico** o políptico.

reticencia *RET* Entendido como **figura retórica**, es la deliberada interrupción y, por lo tanto, finalización repentina de una frase, en la que se obvia una parte porque puede intuirse el resto del **mensaje**. Este silenciamiento da la impresión de autocensura, respeto, sinceridad, humildad o incógnita, destacando lo que no se dijo, siempre y cuando esta interrupción tenga sentido. En el uso cotidiano del lenguaje se puede interpretar como una incapacidad o falta de voluntad para hablar de manera clara y para expresar la totalidad de una idea, por las razones que sean.

retícula *DIS* Conjunto de líneas en forma de red que se estructura como una guía invisible o temporal para el trazo y diseño de elementos gráficos, así como un indicador para su posición y distribución precisa. Típicamente

estas líneas son **ortogonales** y pueden complementarse con **cuadrículas**, pero también pueden presentar espacios variables o cualidades de equidistancia distintas para cada eje, incluso ser proyectadas con algún tipo de **perspectiva**. Este sistema sirve para contener o configurar **módulos**, cuyo uso es indispensable para muchas aplicaciones en diseño, particularmente en elementos de construcción geométrica compleja (como en **íconos** o **logotipos**) y en el **diseño editorial**, y en derivados tecnológicos afines como **páginas web** o **interfaces de usuario**.

retórica *RET* Estudio y desarrollo de los discursos y argumentos, tanto hablados como escritos, así como el análisis de su capacidad informativa y comunicativa para motivar, convencer o persuadir a un **público objetivo**. Desarrollada en la antigua Grecia, se trataba del arte del dominio del habla como herramienta, donde se menospreciaba el uso de documentos escritos, pensando que afectaban la memoria y la capacidad reflexiva de las personas. No siempre es tratada como una disciplina independiente, pues se le concibe también como una herramienta fundamental en la literatura (donde se profundiza su función estética y comunicativa), la poesía (donde sistematiza y ayuda a articular correctamente la métrica), el periodismo, la **publicidad**, el derecho y la filosofía, destacando la importancia de producir un argumento lógico, cuya expresión está ligada al diálogo, la argumentación y la discusión (véase **figuras retóricas**).

retrato Es cualquier **dibujo**, obra pictórica o toma fotográfica que utiliza a una persona como tema principal, buscando reproducir fielmente sus facciones, de modo que pueda identificarse al sujeto del que se trate. Por lo general, la mirada del personaje se dirige directamente al observador o a la cámara, pero para que no sólo se trate de una documentación, sino de una obra de valor simbólico, cultural o artístico, esta reproducción deberá intentar captar la esencia, la personalidad o el ánimo del retratado. Es común apoyarse en elementos como el **fondo** y la vestimenta, que permiten establecer un contexto, una posición social, una función o un período histórico en el cual se desarrolla el *retrato*.

retro Estilo y práctica de imitación, apropiación y emulación de tendencias, formas, **artefactos**, actitudes o propuestas del pasado reciente. La palabra proviene del francés *rétrospectif* y se usa en **diseño de modas** y cultura popular con ciertas connotaciones nostálgicas, irónicas y de culto. Actualmente, el término hace referencia a todo lo desarrollado entre 1950

y hasta antes de 1980, incluyendo **publicidad**, **carteles**, ropa, mobiliario e **interiorismo**, o a lo que tiene características asociadas con estas épocas y los estilos presentes durante ellas, tales como el uso primordial de estampados múltiples o colores pasteles y ocres con acentos contrastantes (véase **retrofuturismo**, **psicodelia**, **kitsch**).

retroalimentación *DIS* Etapa del proceso de desarrollo de cualquier proyecto, en la cual se recuperan opiniones valiosas y juicios tanto objetivos como subjetivos acerca de cómo los **usuarios** interpretan, emplean o perciben cualquier objeto o entorno diseñado. Esta información puede obtenerse de forma individual o grupal a través de encuestas, entrevistas, **focus group**, el análisis **Kano**, el **FODA**, el **pensamiento en voz alta**, entre otras técnicas.

retrofuturismo *ART* Término amplio y ambiguo que engloba una serie de propuestas estéticas que combinan de forma creativa, **anacrónica** e ilógica, elementos tecnológicos y planteamientos sociopolíticos diversos. Al hacerlo con un enfoque **irónico**, genera paradojas, historias y discursos con cierta nostalgia por cosas que no sucedieron. Esta caótica mezcla de elementos y de **referencias culturales** produce una cantidad enorme de posibilidades que tienen la intención de sorprender, divertir y provocar, que se extienden y presentan en diversas aplicaciones (**cine**, **historietas**, **libros** de ciencia ficción, videojuegos, juguetes, entre otros). El término supuestamente fue acuñado por Lloyd Dunn, en 1983, para un evento y después fue empleado como título para una **revista**; sirve para englobar otros subgéneros como el *steampunk* o el *cyberpunk* y estilos como el *googie*, el *dieselpunk* o el *spaceage*, que suelen incluir elementos del **art déco** y del **streamline**.

reventado *IMP* Conocido en inglés como *trap* o *trapping*, es una técnica de sobreimpresión de tintas colindantes empleada para compensar los errores de impresión de al menos dos tintas sin un **registro** preciso, evitando la aparición de pequeños espacios en blanco (conocidos como **filetes**) entre zonas de color sin imprimir. Existen dos opciones principales, el *reventado positivo* (en inglés *choke trapping*), que consiste en superponer ligeramente una parte del color oscuro sobre el claro para, de cierta forma, “ahogar”; o bien, imprimir el objeto claro sobre un fondo de color más oscuro, pero extendiendo la tinta más allá de los límites necesarios, generando así un reventado *negativo* (en inglés *spread trapping*)

justamente al “rebosar” tinta.

reverso Cara posterior de algo, opuesta al **anverso**, que puede tener funciones específicas dependiendo del objeto en cuestión; por ejemplo, en una **revista** suele estar reservada para anuncios publicitarios, en una moneda para el **emblema** nacional, o en un **empaque** para la etiqueta nutricional, los ingredientes, la información del productor y el **código de barras**.

revista *EDIT* Publicación periódica, impresa o de distribución digital, que normalmente incluye artículos de una gran variedad de temas, bajo un motivo central o dirigidos a un **público objetivo**. Es resultado de un **diseño editorial** complejo, realizado por un equipo de trabajo amplio (compuesto por editores, escritores, articulistas o ensayistas, fotógrafos e ilustradores, apoyados por vendedores y publicistas), y presenta múltiples variaciones significativas en extensión, **formato**, dimensiones, frecuencia de publicación (semanal, quincenal, semestral, bianual, anual, bienal) e, incluso, en **modelos de negocio**, ya que la gran mayoría de las *revistas* son puestas a la venta, mientras que otras son gratuitas y operan gracias a los ingresos por publicidad o por el subsidio de alguna institución (véase *fanzine*).

revival *ART* Término en inglés traducible como “resurgimiento”; es un recurso utilizado frecuentemente en arquitectura y arte para homenajear, hacer referencia o emular elementos individuales de características estéticas diversas provenientes de corrientes pasadas (véase **eclecticismo**). Pese a que este recurso se ha empleado en muchas épocas y civilizaciones, es posible ubicar expresiones híbridas en diferentes **medios** que surgieron con una marcada intención de imitación o referencia; entre ellas se puede ubicar el **neoclasicismo**, el *gothic revival*, el *churrigueresco californiano*, el *Châteauesque* (imitación canadiense de la arquitectura renacentista francesa), el *estilo anglo-japonés* (presente en **artes decorativas**) o el *neoprehispánico* (visible en algunos monumentos públicos mexicanos).

ríos *EDIT* Espacios en blanco que de forma involuntaria aparecen entre palabras y que se repiten en varias líneas, dejando espacios vacíos en la composición del texto. Estos desajustes aparecen en una **mancha tipográfica** con una **formación** incorrecta, normalmente porque tiene una

justificación completa y sin **separación silábica** en las palabras. Existen muchas formas de evitar estos espacios, ya que es posible justificar el texto *en bandera*, manipular el **interletraje** de cada renglón, cambiar el **ancho de columna**, o hacer pequeñas correcciones manuales al texto sin necesidad de editarlo propiamente, lo cual debe hacerse sólo por personas calificadas.

ritmo *DIS* Conjunto de sucesos recurrentes con una **regularidad** temporal dada que permite percibir fácilmente un **patrón** específico en su frecuencia y generar un flujo constante de aparición. Esta sucesión de elementos positivos y negativos pueden ser sonoros, visuales o táctiles y requieren ser advertidos como si estuvieran en movimiento. El término está íntimamente asociado con la música y el baile, aunque también es indispensable en la narrativa y la poesía. Para facilitar su identificación y uso, esta secuencia puede ser codificada numéricamente (lo cual es frecuente en música), a partir de la extensión de sus elementos (como en la métrica empleada en poesía), acorde a los intervalos entre cambios (como en **cine**) o respecto a su **composición** total y la relación entre sus elementos (como en **pintura**). Dependiendo de su tipología recibe nombres como: *ritmo alternado* o simplemente *arrítmico* (cuando hay cambios bruscos entre elementos distintos, conocidos en música como *síncopa*), *analítico* (cuando existen elementos muy grandes o largos), *progresivo* (al aumentar o reducir la frecuencia entre elementos; cabe destacar que no se emplea la palabra *regresivo*, sino *progresión negativa*, cuando aparece una disminución en el ritmo o *diminuendo*), *quebrado* (cuando hay una secuencia establecida que se ve interrumpida azarosamente), *radial* (al girar los elementos sobre un solo elemento), *sintético* (al componerse de elementos pequeños o cortos), *simétrico* (al existir una correspondencia opuesta y una variación idéntica a partir de un eje) o *libre* (cuando no sigue un orden definido o este no se puede distinguir).

rococó *ART* Movimiento artístico que difícilmente es aceptado como un estilo independiente por estar íntimamente ligado al **barroco**; sin embargo, es menos rígido respecto a los **cánones**, por lo cual produce resultados más agradables y emocionales, pero de igual abundancia en la cantidad de **ornamentos**. Surgió en Francia alrededor de 1730 y fue aplicado en **pintura**, arquitectura, mobiliario, escultura e **interiorismo**. Después

nacieron respuestas en otros países, como Italia, Alemania y España; en este último, recibió el nombre de estilo *churrigueresco*, sobre todo en escultura y arquitectura religiosa, y tuvo réplicas en Perú y México.

romanticismo *HIST* Sistema ideológico complejo, en ocasiones interpretado como estilo artístico, pero de una extensión e impacto demasiado amplios en diversas disciplinas y prácticas como para considerarse sólo una tendencia. Posee una serie de variaciones regionales, pero en general se originó como reacción al período conocido como **Ilustración**, a la frialdad del racionalismo científico preponderante en la **modernidad**, así como a los procesos y cambios generados por la Revolución Industrial. Retomó muchos de los valores propios de épocas pasadas (particularmente del **Medievo**) para dotar de gran significación a la figura individual, autónoma y heroica, al relato sentimental de la tradición oral de las aventuras y a la exploración de lo exótico y natural, dotando de una libertad nunca antes vista al artista individual (de donde nació el término *genio creador* o la connotación actual de la palabra *artista*), generando representaciones gloriosas de las diferencias, evocando ideales subjetivos (como la imaginación y la inspiración) y otra serie de emociones (como el amor, el miedo y el surgimiento del horror y el terror como géneros), que finalmente tuvieron un éxito y un impacto enorme en la poesía (Walt Whitman), la música (Richard Wagner), la literatura (Johann Wolfgang von Goethe), el **grabado** (William Blake) y la **pintura** (Eugène Delacroix). El uso del término en este contexto inició con el filósofo alemán Friedrich Schlegel y, aunque el impacto de este movimiento aún se percibe en múltiples aspectos del mundo contemporáneo, su apogeo se presentó entre 1800 y 1850.

rombo *GEOM* Figura plana y simétrica del grupo de los **cuadriláteros**, la cual tiene todos sus lados de igual longitud. Este tipo de **paralelogramo** es regular y cada diagonal trazada entre sus **ángulos** opuestos genera un par de ejes de **simetría** (véase **romboide**, **deltoide**).

romboide *GEOM* Figura de cuatro lados que se produce como una variación del **rombo**, en el que sus lados adyacentes no tienen la misma **longitud**, pero los lados paralelos sí, permitiendo la proyección de uno de los ángulos de forma pronunciada. Esta figura **cuadrilátera** posee dos **ángulos** obtusos y dos ángulos agudos (véase **deltoide**).

rosa de Nightingale Tipo de gráfico radial también conocido como *diagrama de área polar* o *gráfica de rosa*, donde el total de categorías se reparte de forma equitativa entre los 360° de una **circunferencia** y el valor de cada una se representa a partir de qué tanto se extiende desde el **centro**. Estos **sectores** delimitados entre **radios** (y no con espacios en blanco) pueden estar divididos internamente o ser de naturaleza acumulativa, por lo que pueden mostrar múltiples valores a la vez. Sin embargo, al igual que otros esquemas radiales, los datos que aparecen más alejados del centro se presentan más extendidos y es posible que se interpreten como más importantes de lo que realmente son. El **histograma** recibe este nombre por haber sido desarrollado por la estadista, escritora y enfermera británica Florence Nightingale, quien lo empleó por primera vez para ayudar a visualizar las causas reales de los fallecimientos de soldados en la Guerra de Crimea; gracias a su gráfico fue posible determinar que la mayoría se debía a enfermedades prevenibles y no a la propia guerra.

roseta *IMP* Motivo poligonal casi imperceptible que se genera cuando se disponen de forma correcta las diferentes tintas de una impresión en **cuatricromía**, las cuales corresponden a **ángulos de trama** independientes. Existen dos tipos, la *abierta*, que tiene menos **ganancia de punto**, y la *cerrada*, que utiliza el **negro de registro** como centro, más apropiada para imágenes oscuras.

rotación *DIS* Efecto de girar algún elemento sobre su eje o un punto en cualquier dirección. Este movimiento se genera en un espacio similar al determinado inicialmente y debe mantener al menos un punto en su posición original o la determinación de un eje en objetos tridimensionales. Este cambio en la orientación puede ser *libre*, cuando se hace de forma paulatina hasta encontrar su posición óptica ideal, o *fija*, cuando se hace en un número de **grados** concreto (tales como *vuelta de 180°* o *43.5° a la derecha*).

rotoscopia *DIS* **Técnica** de **animación** y de producción de **efectos visuales** empleada principalmente en **cine** y para la producción de **dibujos animados**, que consiste en el calcado o delineado de ciertos objetos previamente filmados, los cuales pueden editarse por separado o aplicarse sobre fondos animados distintos. En sus inicios, con el *rotoscopia* se aseguraba una reproducción fiel de los **cuadros** originales de una

filmación real hecha en celuloide, dibujando la proyección de una secuencia de imágenes en un cristal, sobre el cual se disponía algún papel o material traslúcido que funcionaba como **soporte** de dibujo. Esta técnica fue desarrollada originalmente por los hermanos norteamericanos Max y David Fleischer, en 1914, aunque existen múltiples variaciones, entre ellas, el trazado vectorial realizado por encima de cada uno de los **fotogramas** digitales de una grabación.

rotulación *DIS* En sentido estricto, es el oficio encargado del trazo, dibujo y pintado a mano de textos en superficies planas, como letreros o paredes, por medio de pinceles y brochas, con fines comerciales, principalmente. Puede hacerse a **mano alzada** o con ayuda de una **retícula**, pero su **legibilidad** y repetición sistemática suelen responder a una técnica o un estilo determinados regionalmente (véase **gráfica popular**). Estas **caligrafías** pueden tener nombres particulares, como *oldschool grafiti*, *fileteado porteño*, *gótica mexicana novohispana*, *calligraffiti*, entre otros, pero reciben la clasificación de *rótulo* al estar trazadas y pintadas. De forma incorrecta, el término se emplea para referirse al diseño, fabricación e instalación de letreros comerciales, ya sean impresos o de fabricación tridimensional, con propiedades luminosas, rotativas o cualquier combinación posible. No se trata de *rótulos* al no estar producidos a mano, por lo que se recomienda, en su lugar, utilizar los términos *letrero* o *anuncio*.

rúbrica *EDIT* Indicaciones hechas a mano con color rojo (del latín *ruber*) que aparecían como decoraciones bicromáticas en los **manuscritos iluminados** y después en los **incunables** para señalar letras **capitulares**, cambios de capítulo, subtítulos u otros elementos que por su importancia necesitaban realzarse. Al tratarse de una anotación manuscrita, el término también se utiliza como sinónimo de **firma**.

ruido **1** *FOT* Efecto no deseado que se presenta en **fotografías digitales** por la falta de **resolución**, una mala iluminación o por el uso de números **ISO** muy altos, produciendo una imagen con distorsiones visuales en forma de **pixeles** de otros colores y pequeños detalles azarosos. Es el equivalente al **grano** obtenido en películas de **fotografía analógica**. **2** *SEM* En **comunicación**, se entiende como cualquier elemento físico, conceptual o social que interrumpe o dificulta un proceso normal de transmisión de información, el cual se puede presentar de manera oral, escrita o visual.

runa *HIST* Conjunto de alfabetos utilizados para escribir lenguas germánicas (como *el nórdico antiguo occidental y oriental, el anglosajón o inglés antiguo, el islandés y sueco*) que estuvieron activos en mayor o menor medida entre el siglo II y el XIV y, por consiguiente, se presentaron en diferentes versiones y derivaciones. Se cree que, por las formas anguladas y simplificadas de sus letras, pudieron tener un origen en el **alfabeto** fenicio y, a pesar de que fueron empleados en las islas británicas y en ciertas partes de Europa oriental, se suelen asociar directamente con civilizaciones escandinavas e inscripciones vikingas.

S

sangrado *EDIT* También denominado *sangre*, o en inglés *bleed*, es una expresión utilizada en **diseño editorial** para referirse al diseño con elementos gráficos que se prologan deliberadamente más allá de la **línea de corte** que determinará el borde físico de la página final. Por lo general, se trata de imágenes y fondos de colores que se extienden entre 3 y 5 mm por fuera de los que serán los márgenes físicos de una página, conformando el área que será eliminada después del corte o guillotinado de **revistas**, **carteles** y **empaques**. En los **programas de maquetación** aparece señalado con un contorno de color rojo por fuera del **formato**.

sangría *EDIT* Espacio vacío que se deja deliberadamente en la primera línea de cada párrafo (en la **formación** con **párrafo normal**), haciendo que un renglón comience más adentro que los otros. Sirve para identificar el inicio de cada párrafo, presentando “descansos” visuales en el texto, organizando la redacción en ideas distintas y facilitando la ubicación del avance en la lectura si esta se interrumpe. Históricamente se deriva de la ausencia de la **rúbrica** que decoraba el inicio de cada párrafo con ornamentos de color rojo; este trabajo tenía un costo elevado, por lo cual se empezó a dejar los libros *sin rubricar*. Cabe señalar que su tamaño depende del idioma del texto y del estilo señalado para cada tipo de documento, el cual puede ser de cinco espacios vacíos, tres **cuadratines**, o entre catorce y quince espacios en español.

sangría francesa *EDIT* Tipo de sangría *negativa* en la que sólo la primera línea de un párrafo aparece alineada al inicio de la **caja tipográfica**, mientras que el resto comienza más adentro. Esta configuración parece *invertida* a la que se da en un **párrafo normal**, haciendo que únicamente la línea inicial resalte, generando un **párrafo francés**.

sanguina *EDIT* **Técnica pictórica** también conocida como *sinopia*, que consiste en el uso de lápices o tizas de arcilla con óxido férrico, mezcladas con goma arábica, cuyo color presenta tonalidades rojizas, pardas o terracota. Fue empleada para generar **bocetos** en los **frescos**, y como técnica independiente desde el siglo XIV, aunque se hizo más popular en Europa durante la primera mitad del siglo XVIII. Se puede combinar con

lápiz, pero al ser difícil de borrar es necesario incorporar el uso de tiza blanca para las luces.

sans serif *TIP* Clasificación empleada en **diseño tipográfico** para referirse a todas aquellas fuentes que han eliminado completamente los **patines** o cualquier otro rasgo que se extiende de los trazos. Históricamente han recibido nombres distintos, como *góticas*, *geométricas* o *grotescas*, por lo que no es raro que los nombres de algunas **fuentes** aún incluyan descriptores (como *Goudy Sans*, *News Gothic*, *Monotype Grotesque*, entre otras). Aunque la intención de simplificar las formas para mejorar la **legibilidad** ya existía hacia 1850 en los **títulos** de algunos **periódicos** ingleses, fue hasta después de la Segunda Guerra Mundial cuando se popularizó la creación de fuentes con estas características. Desde 1950 surgieron **familias** destacadas (*Gill Sans*, *Franklin Gothic*, *Univers*, *Helvetica*, *Futura*, *Frutiger*) que **modernizaron** el aspecto del **diseño editorial** y del **diseño gráfico** en general.

satélites *EDIT* Conjunto de marcas e indicaciones que aparecen por fuera de la **caja tipográfica** de una página, por lo general con información complementaria sin mucha variación, como las **cornisas** (integradas por el título del libro o el nombre del capítulo y del autor) o los **folios**. También puede tratarse de elementos no textuales, como **plecas** u **ornamentos** que decoran sutilmente las páginas, y pueden no corresponder a la **cuadrícula** base de la **maqueta** (véase **marginalia**).

saturación **Valor cromático** que determinará el **tono** con el que se presenta un **matiz** cualquiera, es decir, la *cantidad* de color mostrado en un **medio** u objeto. Se entiende tradicionalmente como el colorido natural que presenta un **pigmento** que no ha sido mezclado con algo que lo diluye o rebaja. Sin embargo, en medios digitales es posible aumentar la intensidad con la que se presenta un color, haciendo más potentes y vibrantes estos valores; o bien, reducirla paulatinamente (proceso conocido como *desaturación*), incluso hasta el cero por ciento. Al hacer esto se mostrarán imágenes en **escala de grises**, ya que esto no implica la eliminación de **luces** o **sombras**, sino únicamente el valor cromático.

SCAMPER Técnica de desarrollo creativo que consiste en efectuar siete preguntas preestablecidas para favorecer la generación de nuevas ideas, alterando las propiedades originales de un objeto, fenómeno, servicio o

diseño. El nombre quiere decir “perseguir”, pero se origina a manera de guía mnemónica a partir de la **sigla** de las acciones sugeridas: *Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar* (así como *Magnificar* o *Minimizar*), *Potenciar* (el uso de algo en otro contexto), *Eliminar* y *Reorganizar*. Originalmente el método fue propuesto (al igual que la **lluvia de ideas**) por Alex Osborn, en 1953, pero fue reorganizado y popularizado por Bob Eberle, en 1971. Hoy en día es utilizado principalmente para la derivación de alternativas en un sistema o planteamiento específico.

sección *GEOM* Recurso empleado en **dibujo técnico** y arquitectura, y producido por la intersección hipotética de un **plano** en la proyección tridimensional de un sólido cualquiera, permitiendo la visualización de su interior. Se puede presentar como una **proyección paralela** o en perspectiva; si se ordena con el eje más largo produce una *sección longitudinal*, con el eje menor una *transversal*, y también puede realizarse de manera oblicua desde cualquier punto de vista. Es común en la **ilustración técnica**, en la geología y en la exploración médica, donde se producen cortes que permiten la visualización simultánea de partes internas y externas de los objetos estudiados. Cabe señalar que las **elipses**, las **parábolas** y las **hipérbolas** se producen al *seccionar* un cono.

sección áurea (véase **número áureo**).

sector *GEOM* Área interna de un **círculo** que se produce entre dos **radios** y un **arco**, independientemente de la apertura que tenga, por lo que su delimitación genera otro *sector* complementario, cuya sumatoria siempre será de 360°.

secuencia de títulos *CIN* En **cine** y, por ende, en los programas de televisión, se refiere a las imágenes producidas de forma independiente a una filmación, que sirven para presentar el **título** de dicha **obra** e incluir datos relevantes respecto a los actores que participan, así como al equipo responsable de su ejecución (director, productores, editor, cinematógrafo, entre otros). En los inicios del cine mudo se trataba de tarjetas que se incorporaban al principio para identificar la película, y se incluían *intertítulos* entre los **fotogramas** filmados para integrar diálogos e información complementaria para la trama. Su desarrollo continuo los convirtió en un área de gran relevancia para el **diseño audiovisual**, en el que ahora intervienen una gran cantidad de recursos cada vez más

atractivos y únicos.

segmento *GEOM* Cualquier fragmento de **línea** recta que se produce al señalar dos **puntos** cualesquiera. Puede ser de tipo *cerrado* (cuando el *segmento* coincide con los puntos de inicio y fin de dicha recta), *medio abierto* (cuando excluye uno de esos puntos) o *abierto* (cuando excluye ambos puntos, dándose en el interior de la línea). Además, puede ser *colineal*, cuando dos o más de ellos se producen de forma **paralela**, o *no colineal*, cuando hay una variación en la **orientación**, como en el caso del **contorno** de un **polígono** (por ejemplo, un **triángulo** se puede formar con tres *segmentos* de la misma línea). Si esto se genera en una línea curva, entonces se conoce como **cuierda**.

segmento de mercado *MKT* Grupo de personas que exhiben (a través de su consumo o actitudes) ciertas características homogéneas que permiten su identificación de forma relativamente clara. De esta forma, es posible colocar una **oferta** de productos o servicios de interés acorde a los hábitos de compra del conjunto, sus intereses y deseos para así promover su potencial consumo. Existen diferentes estrategias de segmentación (*concentrada, diferenciada o indiferente*) planteadas a partir de múltiples criterios demográficos, **psicográficos**, geográficos o socioeconómicos. Los *segmentos* pueden dividirse internamente en **nichos de mercado** generados por las características y necesidades propias de un conjunto de personas que no están siendo satisfechas.

sello 1 *IMP* Instrumento que produce una estampación sobre un documento para catalogarlo, fecharlo, oficializar su validez o designar su propiedad; también se le llama así al resultado impreso que se produce de forma deliberada con una variedad de técnicas. Por el carácter oficial o ceremonial que mantiene su uso, el término también se utiliza en algunos contextos como sinónimo de **emblema** o **escudo de armas**. Es empleado desde la antigüedad y ha aparecido con numerosas variaciones: en Mesopotamia, con forma de cilindro grabado en negativo (el cual se reproducía correctamente al presionarlo y girarlo sobre tabletas de arcilla); en Egipto, como talismán colgado del cuello con una parte plana; en China, con corcho o maderas suaves con mucha **absorbencia**; en Japón, a manera de **firma** o **rúbrica** para complementar trazos **caligráficos** hechos en tela; y en Europa, durante el **Medievo**, como anillo de metal para presionarse sobre cera derretida y así autenticar un documento o

cerrar un **pergamino**. Esta costumbre se mantuvo hasta el desarrollo del servicio postal masivo, que incorporó el uso de *sellos* para **tinta**, hechos en placas de caucho adheridas a piezas de madera para su fácil manipulación. También existen otros hechos en una placa metálica para generar un **golpe seco** en el papel que, al presionarse como **troquel**, lo marca de forma permanente. Más recientemente, se han producido en pequeñas cajas retráctiles y se han hecho con resinas fotopolímeras pre-entintadas de alta densidad, donde el diseño se genera en corte láser con un alto nivel de detalle. **2 EMP** Aditamento que complementa los mecanismos de **cierre** de cualquier **empaque** o **envase** para evitar la filtración o salida de su contenido y, en ocasiones, para señalar su **manipulación evidente**. Dependiendo del objeto, material o tecnología disponible puede presentarse como un seguro, una cinta, un anillo, un cople, una rosca, un tapón, una película plástica o una **etiqueta** adhesiva para garantizar su funcionamiento o calidad.

sello editorial *EDIT* Cada uno de los **nombres comerciales** bajo los cuales una **casa editorial** publica y distribuye **libros**, los cuales pueden variar dependiendo de la región geográfica, los **segmentos de mercado** o la temática, o bien, pueden coincidir con la **razón social** y el **nombre de marca**. Denominados en inglés como *imprints*, son unidades de menor tamaño que, debido a la fusión y adquisición de diversas empresas independientes, forman parte de conglomerados o grupos internacionales de editores.

semejanza *PSIC* En la teoría psicológica de la **Gestalt**, es la ley que determina que las características comunes presentadas en múltiples elementos gráficos o estímulos visuales harán que se perciban como relacionados, a pesar de que se muestren separados o no presenten interacción. De este modo, su orientación, dimensiones, **formas**, colores o efectos parecidos harán que se agrupe mentalmente una serie discontinua de objetos.

semiosis *SEM* Término empleado en **semiótica** para referirse a las actividades de diseño, análisis, empleo e interpretación de los componentes que producen **significado** en un intercambio comunicativo. Esto se presenta tanto en sistemas naturales (*el ladrido de un perro* o *el despliegue de las plumas en un ave*) como en **códigos** artificiales (*condecoraciones militares, señales de tránsito*). Básicamente consiste

en el **proceso cognitivo** desarrollado por el observador, que inicia con la **percepción** de un signo y se consolida con la generación de una **imagen mental** del objeto al que hace referencia dicha **codificación**; la cual siempre estará vinculada a un grupo social de referencia (aunque se trate de una palabra, **ícono** o **señal**).

semiótica *SEM* Disciplina que estudia la producción e intercambio de **mensajes** en forma de **signo**, **símbolo** o **señal**; así como su organización en sistemas, como son los lenguajes y los **códigos** establecidos en referencia a comunidades sociales específicas. Ha sido tradicionalmente estudiada dentro de otras disciplinas (como filosofía, lingüística o comunicación) y fue hasta principios del siglo XX que se desarrolló de forma independiente. Su nombre deriva de la palabra griega *semeiotikos*, que significa “observación de signos”, lo cual ha sido realizado con perspectivas que distinguen y enumeran sus componentes de formas variadas. Se distinguen dos **escuelas** principales, la del filósofo norteamericano Charles Sanders Peirce y la del lingüista suizo Ferdinand de Saussure (quien le nombra *semiología* a su teoría). En el primer caso, la teoría con fundamentación lógica implica la cooperación de tres instancias: *representamen* (el signo propiamente dicho), el *objeto* (aquello a lo que alude el signo) y un *interpretante* (entidad que vincula los primeros dos a partir de la interpretación contextual). En el segundo caso, De Saussure presenta una propuesta de carácter binario que emplea los términos **significante** y **significado** como elementos que componen un **signo**. Esta ciencia permite estudiar de forma precisa múltiples aspectos que pueden poseer una naturaleza lingüística (véase **alfabetos**), gráfica (véase **señalética**, **grafiti**), visual (véase **cine**, **fotografía**), simbólica (véase **pintura**, **heráldica**) o artificial (véase **lenguaje de programación**, **inteligencia artificial**).

semitono *IMP* Técnica empleada en algunos **sistemas de impresión** que consiste en la reducción continua del tamaño y un incremento paulatino en la separación de los **puntos de trama** que contiene una imagen, para que de ese modo se simule una **gradación**. Este **efecto** resulta económico y práctico, y es posible gracias a la **ilusión** óptica producida en el ojo humano, que interpreta los puntos de diferente tamaño como si se tratara de una gama de **tonalidades** distintas, cuando en realidad se está empleando un solo color de **tinta**, reproducida con la misma densidad en

la **impresión**. Surgió alrededor de 1850, en 1890 se convirtió en un sistema estable para la reproducción de **fotografías** en **periódicos**, volviéndose un método replicado en la **litografía**, y hasta 1980 se afianzó como un componente natural en la impresión digital por **cuatricromía**.

semiuncial *TIP* Estilo de **caligrafía** derivada de los trazos **unciales**, empleada principalmente entre los siglos III y VIII, cuya característica principal era la acentuación de algunos trazos en las **letras** para distinguirlas individualmente de forma fácil. El estilo diferenció los trazos ascendentes de la *b* y la *d*, incluyó la cola curva de la *t*, y determinó las formas definitivas con las que ahora conocemos la *s* y la *n*. Así, este tipo de caligrafía se considera un precursor de las **letras de caja baja**.

sensor *FOT* Dispositivo incluido en las **cámaras** fotográficas digitales, cuya **función** es interpretar la información lumínica y cromática proyectada de forma correcta sobre su superficie (gracias a un conjunto ordenado de **lentes**) en información eléctrica, la cual después se procesa y se almacena o transmite como una señal digital de carácter binario. Contiene millones de elementos individuales llamados *fotodiodos*, los cuales son semiconductores sensibles a distintos rangos de ondas de luz, por lo que (de forma similar a los bastones y conos del ojo humano) algunos captan información en el rango del rojo, otros del verde y el resto del azul (véase **colores RGB**). Al final, se busca que en su conjunto sean capaces de producir una imagen digital correspondiente a la información recibida. Por lo general, el *sensor* es un chip rectangular y su tamaño es un factor determinante para la calidad de la imagen, ya que podrá estar formado por un mayor número de elementos sensibles que ayudan a obtener imágenes de mayor **resolución**; a diferencia del número de **megapíxeles**, que se pueden producir artificialmente por medio de la **interpolación**.

sentido común *FIL* Forma de percibir y entender un fenómeno por parte de un gran número de personas, la cual sienta las bases para determinar la manera de actuar ante una situación particular, así como el juicio estético grupal. Esta perspectiva general produce hábitos, desarrolla gustos y modos de hablar entre un público general, los cuales en muchos casos rebasan demarcaciones territoriales, históricas o culturales. Se conforma de un sistema práctico y poco reflexivo, establecido por un consenso relativamente inconsciente y por las interacciones de los **usuarios** con ambientes, **objetos**, tradiciones y técnicas que al final determinarán la

aceptación y el éxito de muchos resultados. Es un componente fundamental en la **usabilidad** y en el **diseño gráfico**, ya que considerar cómo será percibida una propuesta por parte del público resulta fundamental para determinar el tipo de decisiones estéticas y funcionales en un proyecto.

señal *SEM* Básicamente es lo mismo que un **signo**, ya que permite sintetizar información y facilita su transmisión individual por medio de una **codificación** previamente establecida. El sistema de *señalización* incluye recursos para impulsar su transmisión y ayudar al **receptor** a recibirlo de forma eficiente. Por ejemplo: el código morse (que emplea un uso mínimo de recursos); las banderas náuticas (que con su ondeo pueden indicar mensajes complejos y son visibles a grandes distancias); las señales de tránsito (que pueden ser *informativas*, *preventivas* o *prohibitivas*); o los **íconos** utilizados en el transporte de productos químicos peligrosos. También se reconocen así a otras indicaciones, como las *sonoras* (que revelan un ganador en un casino, o que la lavadora terminó su ciclo); las *hápticas* (como los dispositivos que vibran cuando está lista la orden de comida rápida o la textura de los pisos en estaciones del metro como apoyo para los ciegos); o las *biológicas* (como el olor de una hembra para que sus cachorros la identifiquen, el cambio de color en el plumaje para el celo de un ave, o la inflamación y la fiebre como síntomas de una alergia alimenticia), entre otras.

señalética *DIS* Subdisciplina del **diseño gráfico** que busca generar sistemas organizados y coherentes de indicaciones visuales para facilitar la comunicación de **mensajes** sintéticos y la orientación del **usuario** en un entorno. Por lo general, se desarrollan como parte de un programa de **identidad visual** acorde a una propuesta gráfica definida previamente, siempre y cuando se consideren factores de **legibilidad**, **usabilidad** y **ergonomía** para responder a las necesidades de un público amplio. Es común el uso de **plantilla** y guías de diseño, como **retículas** y **cuadrículas**, para asegurar que cada **mensaje** sea lo suficientemente claro para indicar a qué acción, lugar o dirección se refiere, pero también posea criterios en común que permitan reconocerlo con otros como parte de un mismo sistema. La búsqueda de este equilibrio también ocurre al momento de su producción e integración en ambientes y edificaciones, ya que necesita destacarse para ser útil, pero, a su vez, debe integrarse como parte del entorno. Como su precursor puede incluirse el sistema de **isotipos**,

desarrollado hacia 1930, adaptado para su uso en lugares públicos concurridos (como aeropuertos, estadios, talleres industriales) para ayudar con la **orientación espacial**; en eventos de gran impacto con visitantes extranjeros (como los juegos olímpicos y reuniones políticas); o bien, en autopistas y carreteras para orientar y dirigir a los automovilistas hacia los lugares deseados.

separación de colores *IMP* Concepto de **preprensa** consistente en la preparación de un diseño para su **reproducción** en un **sistema de impresión** por **cuatricromía**. El proceso analógico consistía en la fotografía de un **arte final** con el uso de tres **filtros** de **colores RGB**, obteniendo así negativos que correspondían a **colores primarios** sustractivos. Es decir, con el negativo *rojo* se obtenía un positivo para el *cyan*; del negativo *verde*, un positivo para el *magenta*; y del negativo azul, un positivo para el *amarillo*; y, finalmente, se lograba una imagen en **escala de grises** completa sin filtro que sería empleada para el **negro de registro**, reduciendo la cantidad de tinta necesaria para la obtención de un tono saturado y rico de los elementos en *negro*. Estos negativos eran revelados sobre planchas individuales para imprimir los **colores CMYK** por separado, logrando gran **calidad**. En algunos sistemas actuales más sencillos no es necesario la fotografía con filtros, el revelado de placas ni la preparación de estas porque las computadoras se encargan de identificar los componentes cromáticos de una imagen y de producir de forma temporal la información necesaria para rodillos de diferentes colores (véase **CTP**, **tinta directa**).

separación silábica *EDIT* Recurso empleado en la **formación** de textos que implica el uso de un **guion** corto al final de un **renglón** para separar palabras que no es posible incluir completas; estas son divididas en sílabas para ajustarse correctamente al **ancho de columna** o a la **justificación** empleada, por lo general *completa*. Los procesadores de texto y los **programas de maquetación** pueden hacer esto de forma automática, pero hay que considerar que el silabeo difiere según los idiomas. También es importante revisar el **método de composición** activo que puede reconocer los **dígrafos** y **callejones** de formas distintas.

serendipia Hallazgo sorprendente de algo valioso o positivo que no se relaciona con aquello buscado originalmente. Difiere de un *eureka* porque no corresponde a la solución de un problema, sino que se trata de un

accidente, casualidad o descubrimiento que no se tenía contemplado, causando asombro. El concepto lo acuñó el escritor británico Horace Walpole a partir de *Sarandib*, nombre persa para la isla de Sri Lanka, haciendo referencia a un antiguo relato popular con un importante componente fortuito. En la historia de la ciencia es posible identificar algunos ejemplos en hallazgos geográficos (como el “descubrimiento” de América por parte de la expedición de Cristóbal Colón), la obtención de compuestos químicos (*penicilina*, *LSD*, *sildenafil*) y derivaciones en productos de usos variados (como *velcro*, *teflón*, *celuloide*, *notas Post-it*).

serif (véase **patín**).

serigrafía *IMP* **Técnica de impresión** muy versátil que funciona con el mismo principio que los **esténciles** y permite realizar reproducciones durables en una gran cantidad de **soportes** (como tela, plástico, azulejos, madera, **papeles** y cartones de todo tipo), cuya preparación requiere ciertos compuestos químicos e implica dos pasos principales. El primero requiere la preparación del diseño a reproducir en un **bastidor** de madera o marco de aluminio, en el cual se incorpora una tensa **mall**a flexible con densidades variadas, dependiendo de las necesidades de calidad y **resolución** de la aplicación final. La malla suele ser de nylon o poliéster, aunque antiguamente se producía con seda (de donde proviene el nombre *sericum* y *graphè*), a la cual se aplica un compuesto líquido fotosensible que al secar generará una capa que deberá ser emulsionada. Sobre ella se dispone una copia en alto contraste del diseño a reproducir, por lo general en acetato transparente, el cual se fija temporalmente con cinta y se presiona ligeramente, con un objeto plano y pesado o en una cámara de vacío, para evitar desfases y errores en la copia; esta se pone en una caja de luz con luces fluorescentes (similar a las mesas para calcar) para ser **quemada**. Cabe señalar que, si el diseño contempla más de un color, cada acetato deberá incluir sólo las partes que correspondan al color de tinta a emplear y deberán prepararse en marcos distintos. El tipo de emulsión en la malla dependerá de la base química de la tinta a utilizar y del soporte que se tenga contemplado, lo mismo el tiempo de exposición necesario. Finalmente, se obtiene una copia en negativo del diseño gracias al bloqueo de la luz sobre la malla emulsionada, por lo que, al revelarse toda la superficie (excepto aquellas partes bloqueadas), se obtendrá, después de

su lavado con agua, un marco listo para la impresión que puede ser utilizado, en el mejor de los casos, miles de veces sin desgaste y sin bloqueos. El segundo paso implica utilizar dicho marco con la malla revelada en negativo y lista para **reproducir** el diseño de forma positiva sobre el soporte final; se vierte una tinta viscosa (la cual se produce en una cantidad de colores y terminados) sobre la parte honda del marco y después es distribuida y presionada al mismo tiempo con ayuda de un rasero de caucho. De esta forma, la malla sólo permite el paso de una cantidad exacta de tinta y únicamente en las partes desbloqueadas. Aunque su uso está muy asociado con aspectos de producción industrial de todo tipo de objetos, la técnica también ha sido utilizada con fines artísticos (particularmente en el *pop art*), para las **artes gráficas**, los **promocionales** y el **merchandising**.

servidor *TEC* También conocido como *host*, es uno de los componentes principales en la infraestructura física que compone el **Internet**; se trata de un dispositivo o máquina que almacena información digital en grandes cantidades y facilita su rápida transmisión, al permitir la conexión de múltiples **clientes**. De este se deriva *hosting*, espacio de almacenamiento dentro de un servidor, cuya función más común es dar alojamiento a un **sitio web**, aplicación, base de datos o sistema de correo electrónico, que permite proveer una gran cantidad de servicios web (véase **nube**). Dicho de otro modo, toda la *world wide web* está almacenada en servidores físicos, donde se *hospeda* la información digital, a la cual se accede de forma remota desde un dispositivo electrónico.

sexagesimal Sistema de numeración que emplea el sesenta como base para su cálculo. Ha sido utilizado desde las antiguas civilizaciones de Mesopotamia para medir **grados**, y resulta útil para calcular **coordenadas**, ángulos y medidas temporales (como horas, minutos y segundos); hasta es usado en sistemas de unidades tipográficas (como el **cíceros** y la **pica**) porque posee muchos divisores y su multiplicación produce números enteros relativamente fáciles de calcular.

sigla *LING* Conjunto de dos o más letras con las que inician las palabras de una frase o el nombre de algo; es empleado para abreviarlas y poder manejarlas de forma sintética; en general se expresan con mayúsculas y con un punto después de cada letra inicial, aunque por cuestiones de estilo, a veces se eliminan los puntos y las letras se presentan con **versalitas**.

Algunas son consistentes entre diferentes idiomas (como las frases en latín *I. N. R. I.*, *S. P. Q. R.*, *R. I. P.*, o en las organizaciones *F. I. F. A.* o *B. R. I. C. S.*), pero otras presentan variaciones dependiendo del idioma (como *O. T. A. N.*, *S. I. D. A.*, *O. C. D. E.*); muchas pueden poseer significados distintos dependiendo del contexto (*F. I. B. A.*, *U. C. I.*, *T. I. C.*) y otras son nombres resumidos de compuestos o materiales utilizados por practicidad (*TNT* para *trinitrotolueno*, *PVC* para *cloruro de polivinilo*) (véase **acrónimo**, **inicial**).

significado *SEM* Concepto de carácter intangible al cual se hace referencia a través de un **signo**, y que constituye en sí el objeto del que se habla. Es el contenido mental que tiene sentido y es capaz de **evocar** a través de una representación particular (véase **significante**), la cual puede tomar múltiples **formas** dependiendo del sistema o medio donde aparece.

significante *SEM* Término de **semiótica** acuñado por Ferdinand de Saussure, en 1916, como parte de la diada empleada para conformar un **signo**. Básicamente es el elemento comunicativo que designa algo y puede conformarse por un sonido, un conjunto de fonemas, un grupo de letras, un elemento gráfico, un **símbolo**, u otra variedad de estímulos que sirven para hacer referencia a otra cosa, sintetizando un concepto y facilitando la comunicación.

signo *SEM* Cualquier estímulo, **marca**, grafía, suceso u objeto que se compone de un **significante** y un **significado** en particular, y expresa una relación bidireccional entre causa y efecto, presagio y suceso, o indicio y síntoma. Puede presentarse de forma natural como una **señal** (*destello lumínico entre las nubes del cielo para advertir acerca de posible lluvia fuerte*) o crearse por convención y conformar un **código** (por ejemplo: ∇ , *signo* meteorológico para *tormenta eléctrica*). A diferencia de un **símbolo** que puede ser interpretado, los *signos* sólo son capaces de poseer un sentido, el cual se mantiene estable al cambiar de idioma, cultura o público. Por ejemplo: 5, \neg , \natural , \neq .

signos de puntuación *TIP* Conjunto de **glifos** que ayudan a organizar y pausar el texto de forma que tenga sentido, se distribuya en unidades manejables (como oraciones y párrafos) y tenga una estructura gramatical apropiada a un **canon** lingüístico. De esta forma, se asegura que la **comunicación** escrita se pueda **decodificar** correctamente por un lector,

eliminando confusiones, ambigüedades y generando énfasis donde se necesite. Este grupo se compone por el **punto ortográfico** (.), la coma (,), el punto y coma o *semicolon* (;), los dos puntos (:), los puntos suspensivos (...), el apóstrofo (’), los distintos tipos de **guion**, **comillas**, **paréntesis**, y los conocidos como *de entonación*, como los de interrogación (¿?) y admiración (¡!).

signos diacríticos *TIP* Todos aquellos que complementan otro **carácter** y que modifican su función o pronunciación. Es posible agregarle estos **glifos** a una considerable cantidad de letras con usos particulares dependiendo del idioma. Estas marcas derivan su nombre del griego para “distintivo” y muchas entran en la subcategoría de **acentos**, como el acento agudo (´), acento grave (`), acento breve (˘), el acento circunflejo (^), la doble tilde tanto aguda (¨) como grave (˘), la **virgulilla** (~), incluso el macrón (¯) y el carón (ˇ). También se incluye el *punto diacrítico*, que puede ser *superior* (\acute{B} , \acute{c}) o *inferior* (\grave{Q} , \grave{z}), las diéresis (¨), las barras y las **diagonales** superpuestas a algunas letras (\mathcal{L} , \mathcal{E} , \emptyset , \mathcal{V} , \mathcal{z}), la cedilla (¸), la colita u *ogonek* (˛) (\mathcal{N} , q , \mathcal{Y} , ρ), entre otras, empleadas con **caracteres no latinos**.

signos matemáticos *TIP* Signos empleados para realizar operaciones matemáticas, relacionados con (pero exceptuando) los **numerales**, que en su conjunto más básico se denominan *aritméticos* y se componen del *signo de más* (+) para adiciones; el guion medio o *signo de menos* (−) para sustracciones (empleados por primera vez con estas funciones por el matemático alemán Christoph Rudolff, en 1525); el *signo de multiplicación* (×); el *óbelo* (÷), empleado para divisiones; y el signo de *igual* (=) o *guion doble* para representar los resultados. Sin embargo, dependiendo del contexto o de la disciplina matemática, estos pueden variar su uso o verse complementados por números y letras latinas o griegas escritas en **subíndices** o **superíndices**, así como por el signo de porcentaje (%) y millar (‰), el signo numérico (#), la **diagonal** (/), la **pleca** (|), el **punto centrado** (·), los **paréntesis** y otros menos comunes, tales como: <, Σ , \pm , \neq , $\sqrt[3]{}$, μ , \int , ∞ , \geq , $\#$, entre muchos otros.

signos monetarios *TIP* Conjunto de **signos** empleados para representar cantidades de dinero y que corresponden a distintas divisas usadas en economías nacionales o regionales, tales como: \$, €, £, ¥, ₩, ¢, ₲, ₱, ₪, ₮, ₦, entre otros. Se pueden emplear antes o después de los **numerales** y

complementarse con los códigos oficiales ISO 4217 para designar específicamente a cada una de las monedas. Por ejemplo, códigos como *ARS*, *CLP* y *COP* sirven para señalar “peso”, emplean el mismo signo (\$), pero las siglas refieren a las monedas de Argentina, Chile y Colombia, respectivamente. El uso de puntos o comas para dividir los decimales o su alineación, así como la inclusión o no de un espacio entre el *signo* y las cifras también varía dependiendo del país. Cuando no es posible determinar la moneda en cuestión o se hace referencia a monedas extintas o en desuso, se emplea un pequeño signo genérico (☐) llamado *sputnik* o *scarab*.

signos tipográficos *TIP* Grupo conformado por signos con funciones particulares que varía dependiendo del contexto y que no es posible clasificar dentro de otras categorías, como los signos de puntuación o los signos diacríticos. En esta categoría se encuentran: calderón (¶), arroba (@), sección (§), dagas y cruces de todo tipo (†, ‡, †), asterisco (*), balazo (•), copyright (©), marca registrada (®), ligadura et (&), indicadores ordinales, plecas, ornamentos tipográficos, así como los empleados en música (#, b, ♯) o lógica (→, ∇, ¬, ∴, ⊃, ≡), entre otros signos matemáticos.

silueta *DIS* Dibujo de contorno bien definido y alto contraste que se produce en algún medio gráfico o fotográfico, representando los objetos de forma sólida y con sus orillas bien definidas. Se produce como una figura plana y sólida, por lo general de color negro y no como un dibujo a línea que sólo destaca el contorno. Deriva de la práctica de recortar el perfil de una persona con una cartulina negra, lo que constituía una técnica de retrato muy fácil y popular; se le dio ese nombre por Étienne de Silhouette, un ministro francés que impuso medidas económicas drásticas y se conformó como sinónimo de manufactura barata. Esta técnica se consolidó como un pasatiempo y un oficio que empleó una gran variedad de materiales para hacer camafeos, grabados y otros objetos decorativos, y se extendió hasta mediados del siglo XIX, cuando la fotografía la reemplazó. Constituyó una práctica común en la cinematografía de películas del género *film noir* y ahora se produce frecuentemente en el diseño de señales e íconos.

simbolismo *ART* Movimiento artístico acontecido en varios países europeos entre 1886 y 1910, que entra en conflicto teórico y técnico

directo con el **postimpresionismo**, y que se consolida como una alternativa para alejarse del naturalismo presente en otros estilos, como el **realismo**, para dar paso a la interpretación fantasiosa y a la imaginación. Se desarrolla tanto en **pintura** como en literatura, donde, según el **manifiesto** de Jean Moréas, la base teórica se encuentra en *Les Fleurs de mal* (1857), del autor y crítico francés Charles Baudelaire. Es a partir de esta estrecha relación con la literatura que los jóvenes pintores vuelven la mirada hacia lo irreal, espiritual, misterioso y onírico, con temas universales, como la reflexión, el enigma y la muerte, para sus representaciones y **evocaciones**. Aunque no es posible ubicar temas, **técnicas pictóricas** o un tratamiento visual común (ya que también se extiende a las **artes gráficas** y **artes decorativas**), como coincidencia se ubica el uso de **símbolos**, **alegorías** o sutiles **referencias culturales** en su elaboración visual; en eso difiere drásticamente del **impresionismo**, ya que, al contrario de este, el *simbolismo* posee representaciones más crípticas, como *La visión tras el sermón* (Paul Gauguin, 1888) o *La aparición* (Gustave Moreau, 1876). De este nutrido grupo multidisciplinar también destacan los franceses Pierre Puvis de Chavannes y Odilon Redón, los belgas Fernand Khnopff y Félicien Rops, el ruso Mijail Nesterov y el suizo Carlos Schwabe, quienes influenciaron grupalmente en los austriacos Gustav Klimt y Egon Schiele.

símbolo SEM Cualquier elemento perceptible por los sentidos que se entiende como una representación de un concepto o **mensaje**. Puede producirse como sonido, gesto, imagen, palabra o **señal**, y en **semiótica** se entiende como cualquier **signo** que mantiene una relación arbitraria entre un **significante** y su **significado** (tal como una letra simboliza un fonema, o como un octágono de color rojo simboliza la indicación de detenerse), lo cual es necesario conocer y comprender para poder **decodificarse**. Su nombre deriva del griego *symbolon*, que significa “arrojado junto”, en el sentido de que su **forma** y **mensaje** inherente se manifiestan al mismo tiempo. Algunos *símbolos* son populares y se presentan de manera similar en muchas culturas (como la **simetría** que indica orden y belleza), ya sea como **arquetipo** (*miedo de los niños a la oscuridad*), a modo de **cliché** (*rosas rojas para representar amor romántico*) e, incluso, de formas menos conocidas, pero con elementos igual de arbitrarios (*orbe y cetro* para simbolizar *monarquía y dominio*).

símbolo marcario *DIS* En el contexto de la **identidad corporativa**, se refiere a la representación puramente visual de una **marca**, sin incluir texto. Se presenta en dos modalidades: de carácter **figurativo** (como *Apple, Shell, WWF, Twitter, Lacoste*) o completamente **abstracto** (como *Nike, Audi, Chase, Pepsi, Mitsubishi*). A diferencia de un **imago tipo**, donde aparece acompañado de un **nombre de marca**, en este tipo de soluciones se ha obviado cualquier referencia textual propia de los **logosímbolos** y **monogramas**, ya que, gracias a un consistente y exitoso esfuerzo de **posicionamiento**, el producto o servicio es fácilmente reconocible únicamente por su imagen. Por lo mismo, constituye un nivel ideal de eficiencia comunicativa, al reducir la expresión organizacional lo más posible.

simetría *GEOM* En su connotación más básica, es la secuencia ordenada, correspondencia idónea o equilibrio perfecto que presentan algunas **figuras** u objetos en su posición, orientación o dimensiones con respecto a una **sección**, centro, línea o **punto de referencia**. Es relativamente común en las **formas** naturales y, por lo mismo, es un principio de **composición** muy imitado en arte y arquitectura como ideal de orden, **armonía** y belleza. Puede presentar al menos cuatro condiciones distintas dependiendo de la relación espacial entre sus divisiones o partes: *simetría axial* o *de reflejo*, que permite dividir mental o físicamente a partir de un **plano** o eje y generar una correspondencia perfecta entre dos partes iguales (como en una mariposa o en el eje sagital de un ser humano); *simetría radial* o *por rotación*, producida por elementos individuales dispuestos alrededor de un **centro** (como en una flor, una naranja partida o en una estrella de mar); *simetría de traslación*, que se presenta con la repetición de un compuesto **modular**, sin variaciones y con una repetición **rítmica** (como la disposición de las ramas de un pino, los lóbulos en una oruga o las patas de un milpiés); y *simetría por escala*, también designada por *dilatación* o *ampliación*, según el caso, que se obtiene al variar las dimensiones de un objeto cualquiera que mantienen un mismo centro o alineación (como en los anillos producidos en el agua al caer un objeto en ella o en las *matrioshkas*, tradicionales muñecas rusas). Es posible producir otros tipos más complejos de simetría, que se producen como variaciones o combinaciones de las anteriores, tales como *helicoidal*, *antitraslacional*, *rotorreflexión*, *traslarreflexión*, pero implican proyecciones tridimensionales poco comunes.

símil *RET* **Figura retórica** que compara directamente dos elementos distintos para construir un **mensaje** más atractivo o exagerado. Es una versión más simple de la **metáfora**, donde se destacan las semejanzas empleando artículos o palabras que permitan establecer una **analogía** sin reemplazar los conceptos originales, produciendo una comparación figurativa de tres elementos esenciales: un *comparador* (que es en realidad el objeto de comparación), una *palabra comparativa* (*cual, que, como, semeja, parece*), y un *comparado* (que conforma la segunda realidad utilizada de ejemplo). Así, se elaboran expresiones como: “dormí como tronco”, “más sordo que una culebra”, “temblaba cual potrillo”.

simplicidad *DIS* Rechazo y eliminación deliberada de todo material gráfico, textual, cromático, ornamental o conceptual que resulte superfluo, reiterativo e innecesario. Esto genera una mayor claridad comunicativa, economía en la narración y alta pureza visual. Es un componente ligado invariablemente al **espacio en blanco**, a temas y conceptos generados en el **arte moderno**, al **neoplasticismo** y al **color field**, así como a creaciones de la **Bauhaus**, el cual ha producido múltiples ejemplos de aplicaciones que conformaron la idea popular de **modernidad**. Al igual que en el **minimalismo**, la simplicidad es capaz de generar una especie de elegancia despejada y atemporal gracias a su legibilidad, claridad y sencillez.

simulador *TEC* *Software* desarrollado como un intento de igualar una interfaz o experiencia, modelando una gran cantidad de componentes involucrados en un sistema o entorno, y con un comportamiento parecido al real. Pueden cumplir una gran cantidad de tareas de entrenamiento (*soldados, pilotos*), capacitación (*buzos, bomberos, médicos*), comercialización (*bienes raíces, turismo*) o simple diversión (*videojuegos, tours virtuales*), posibilitando algo parecido a la experiencia, pero reduciendo significativamente los costos, inconvenientes o riesgos de desarrollar habilidades o gozar dichas actividades **in situ**. Pueden complementarse con dispositivos audiovisuales o mecanismos físicos que mejoren la experiencia de **virtualidad** e inmersión.

sinécdoque *RET* **Figura retórica** que designa la totalidad de algo nombrando sólo una parte (por ejemplo, *la Academia* para referirse a *todos los investigadores universitarios*) o, de forma contraria, usando un componente para referirse a algo mayor (*garras* para referirse a *todas las*

aves de presa; corona en vez de gobierno monárquico; el lusitano para referirse a la población que habita Portugal).

sintaxis *LING* Orden en el que aparecen las palabras dentro de una oración; o función que cumplen los elementos en una **composición**. Como parte de la gramática, estudia los principios que componen la estructura y las formas como se relacionan y “disponen conjuntamente” (su significado literal en griego) los elementos que constituyen significados lingüísticos. El concepto también se puede aplicar a otros contextos, como el visual, al determinar un canon pictórico o un estilo gráfico que señala el orden “correcto” de los elementos.

síntesis *FIL* Resultado del proceso metodológico que inicia con la **hipótesis**, es seguido de la **tesis** y su refutación (véase **antítesis**), para desembocar en una composición unificada y simplificada. Sirve para conducir de forma progresiva una propuesta desde lo más complejo a lo simple, combinando elementos y *sintetizándolos* para generar algo nuevo, por lo que en este sentido se opone al *análisis*, que implica la deconstrucción de un objeto existente revisando los factores que lo hacen posible.

sistema de coordenadas *GEOM* Conjunto de dos o tres valores numéricos que permite la ubicación precisa de un **punto** geométrico en **ejes** bidimensionales o **planos** tridimensionales. Así, es posible determinar con precisión la posición, la **orientación** y la distancia al **origen** (punto donde se cruzan dichos ejes o planos). Por convención, primero se determina el valor numérico horizontal correspondiente a la **anchura** (expresada en un **plano cartesiano** sobre el eje *x*); después el que representa la **altura** (sobre el eje vertical *y*) y, en caso de tratarse de un cuerpo volumétrico, el que representa la **profundidad** (dispuesto sobre el eje *z*). Esto se expresa entre **paréntesis** y dividiendo cada valor con comas: (5, 8, -1).

sistema de escritura *LING* Conjunto de letras, dígrafos, sílabas o **logogramas** empleados para escribir cualquier idioma o lenguaje. Dependiendo de su origen histórico y naturaleza consolidada o artificial, pueden tratarse de **alfabetos** con **caracteres** vocálicos y consonánticos (tales como el *latino*, el *cirílico*, el *griego*, el *hangul*, que es empleado en Corea, y otros que utilizan **caracteres no latinos**); sistemas silábicos conocidos como *alfasilabarios* o *abúgidas*, que se combinan empleando

consonantes y al menos una vocal (tales como el *kana* japonés, el *cherokee*, el *etíope*, el *devanagari* y otra gran cantidad de lenguajes brahmánicos del sureste asiático); alfabetos consonánticos o *abyads*, que únicamente utilizan consonantes para su expresión, eliminando la necesidad de las vocales, pero incluyendo ocasionalmente **signos diacríticos** para modificar ligeramente su función dentro de la palabra (como el *árabe*, el *hebreo* y otros en desuso como el *fenicio* o el *arameo*); y, finalmente, los complejos sistemas logográficos, donde cada unidad describe palabras completas, conceptos o morfemas (tales como los **jeroglíficos egipcios**, las *escrituras mesoamericanas* o los miles de *sinogramas* de origen chino y tibetano). Existen otros ejemplos con características híbridas y particularidades que hacen difícil su integración a estas cuatro clasificaciones, pero abarcan prácticamente la totalidad de las escrituras empleadas en la actualidad.

sistema de impresión IMP Desarrollo tecnológico complejo que permite cierto grado de **automatización** en la **reproducción** de un documento impreso, independientemente de las características del resultado obtenible, su **tiraje** o la combinación de métodos empleados, permitiendo su rápida masificación. En él puede que se presenten componentes puramente mecánicos, que se requiera el flujo eléctrico, o que se incluyan elementos electrónicos o digitales para lograr propósitos diversos. En esta categoría se ubican la **tipografía** (como sistema), la **litografía**, el **offset**, la **tampografía**, la **flexografía**, el **huecograbado**, la **impresión digital** (como la *inyección de tinta*, la *impresión láser* o la **impresión 3D**).

sistema imperial También conocido como *sistema anglosajón de unidades*, es el conjunto de **unidades de medida** empleadas principalmente en Estados Unidos y Reino Unido, tanto para calcular **volumen** como **superficies** y **longitudes**. Este sistema está poco regulado y emplea criterios arbitrarios, que hacen ligeramente imprecisas las conversiones al **sistema métrico decimal**. Con respecto al *volumen*, se utilizan unidades distintas para sólidos y para líquidos; la longitud se compone de unidades como **pulgada**, **pie**, *yarda*, *milla*; mientras que las *superficies* se miden en *pulgadas cuadradas*, *pies cuadrados*, *acres*, entre otras.

sistema métrico decimal Sistema basado en el *metro* y en el *kilogramo* para definir otras **unidades de medida** mayores e inferiores en múltiplos

de diez, con el empleo de raíces griegas como prefijo para dichas divisiones derivadas. Se empezó a consolidar en Francia hacia 1790 y fue adoptado por distintos países para facilitar el comercio, el intercambio científico, la compatibilidad cultural y para homologar industrias. De él se deriva el más completo *Sistema Internacional de Unidades (SI)*, que se emplea actualmente como un estándar para múltiples magnitudes, como **longitud**, masa, tiempo, temperatura, y otras de carácter físico, como corriente eléctrica, flujo luminoso o sustancia química.

sitio web *TEC* Conjunto de al menos un par de **páginas web** ligadas por **hipervínculos** y relacionadas entre sí por su contenido temático y características de diseño. Esta agrupación se distingue fácilmente porque comparte el mismo dominio y con frecuencia el mismo **servidor**. Independientemente de su **función**, extensión o complejidad, debe estar soportado en el **Internet** (o red interna similar) para ser accesible a través de un navegador. El primer sitio **web** se lanzó el 6 de agosto de 1991 y se estima que hacia el año 2020 existían poco más de 1 700 millones de sitios activos.

sobrecubierta *IMP* También conocida como *camisa o guardapolvo* (del inglés *dust jacket*), es la pieza de papel que recubre algunos libros, por lo general encuadernados con **tapas**, sin estar permanentemente adherida a estos, sino sujeta con las **solapas**. Su función puede ser protectora, pero también sirve para distinguir una pieza editorial, que por lo común cuenta con una propuesta de **diseño gráfico**, dejando muchas veces la tapa sin ninguna marca distintiva. El término se emplea con el mismo sentido en otros contextos, como sinónimo de *forro* o *funda*, en ocasiones de materiales plásticos.

sobreexposición *FOT* Exceso de iluminación en una **toma** fotográfica o captura de video que provoca un brillo excesivo en zonas claras, las cuales aparecen como destellos incontrolados y sin detalle. Esto ocurre por un error en el cálculo de los factores que determinan la **exposición** (véase **subexposición**).

solapa *IMP* Parte complementaria de una **pasta** o **sobrecubierta**, que se dobla hacia el interior del libro encuadernado. Se convierte en una extensión de la **portada** y contraportada para incluir información adicional, como la biografía del autor en la primera y detalles de dicha

obra o **referencia** a otras relacionadas, en la segunda; sin embargo, esta convención varía dependiendo de la **casa editorial**.

solapamiento *TEC* Conocido en inglés como *aliasing*, es el efecto que provoca la degradación y poca distinción de la información digital contenida en una imagen, producto de un muestreo incorrecto (es decir, la mala distribución de **pixeles**) al exportarla o ajustarla. Esto se provoca por una falta de información digital para ocupar todos los nuevos pixeles creados en caso de un *muestreo positivo* (es decir, cuando se agranda la imagen) o por un ajuste en la **rotación** de la imagen, que ya no coincide con la **ortogonalidad** de la disposición de los elementos que componen la **mall** de una **imagen ráster**; lo cual derivará en diversos efectos no deseados, como el **pixeleado** o **moiré** (véase **suavizado de bordes**).

solidez *DIS* Propiedad física inherente a los objetos materiales que mantiene cohesión y orden en sus partes y, por lo mismo, los vuelve menos propensos a las afectaciones y deformaciones. Es un principio fundamental para la elaboración de productos de buena calidad, que también puede entenderse como un concepto de diseño, cuando se emplean **figuras** bien estructuradas o **composiciones** rígidas.

sombra 1 *FOT* Región oscura o de **luminosidad** reducida proyectada en una superficie cuando los haces de luz se ven interrumpidos por un cuerpo opaco. Es un recurso de representación común en el **dibujo** y en la **geometría** para arquitectura, que permite que los cuerpos se aprecien con un mayor nivel de realismo y se separen visualmente del **fondo**. Es fundamental entender y obedecer las leyes físicas relacionadas con la luz, su proyección y **reflexión** para dominar su uso como elemento compositivo. La *sombra* también puede ser empleada como un recurso de composición para la fotografía o el **cine**, donde se exploran los efectos y las sensaciones provocadas por su presencia. **2** *DIS* En **diseño gráfico** e **impresión**, se refiere a todas las variaciones de color producidas al mezclar un **matiz** cualquiera con *negro*, lo que generará cambios graduales dependiendo de la cantidad empleada. Esto reduce el **brillo** del color puro, pero no tiene por qué afectar su **saturación** (véase **tinta**).

sondeo *COM* Método de investigación relativamente informal para conocer la opinión de una población acerca de un suceso o tema, lo cual resultará significativo dependiendo de la extensión de la muestra, la calidad del

ejercicio de campo y el nivel de confianza de las respuestas obtenidas. Puede realizarse a partir de una serie de preguntas, un cuestionario por escrito, una encuesta o una entrevista breve, pero no debe considerarse instrumento de investigación científica, sino sólo una herramienta de percepción y opinión útil para la **comunicación** y la **mercadotecnia**.

soporte *ART* En el contexto artístico, se entiende como la superficie sobre la cual se desarrolla una **obra**, con características materiales muy variadas (puede ser piedra, madera, **papiro**, muro de yeso, **pergamino**, cerámica, tela, **lienzo**, **papel**, lámina de metal) y diversos niveles de **calidad**, **textura** y **absorbencia**. El uso y tratamiento de los *soportes* solía estar limitado por el desarrollo tecnológico y la disponibilidad regional, por lo que su uso suele asociarse conceptualmente a diferentes períodos históricos y **estilos**. Este concepto se ve transformado por la experimentación propia del **arte moderno** del siglo XX, así como por el **arte conceptual**, que utilizan cualquier cantidad de **medios** para su desarrollo y, por tanto, manejan una interpretación muy amplia de lo que puede ser un *soporte*.

sostenibilidad *NEG* Concepto que alude a la capacidad que posee un proceso o sistema para *sostenerse* a sí mismo; lo cual puede aplicarse a la condición física de algunos objetos para mantenerse de pie, a la claridad y lógica expresada en una **idea** o **argumento**, o bien, a la rentabilidad mínima en un negocio, lo que le permite continuar existiendo. Esto debe incluir los mecanismos para asegurar su funcionamiento y crecimiento, con nula o mínima intervención del exterior (véase **sustentabilidad**).

spot *PUB* Palabra en inglés empleada de forma incorrecta y frecuente para referirse a un **anuncio** de **publicidad** o **pieza** de **comunicación**, sin importar el **medio** en el que se presenten.

stacking *FOT* Técnica de **fotografía** que se genera por la **superposición** de múltiples imágenes casi iguales, en las que el **punto de enfoque** cambia ligeramente y, al combinarse en un **editor de imágenes ráster**, permite obtener un resultado perfectamente nítido. Es decir, consiste en una especie de **horquillado** en el que se apilan imágenes con el mismo **encuadre**, pero con variación en la **distancia focal**, ampliando el rango que una sola imagen podría producir. Se utiliza en **fotografía de paisaje**, pero es mucho más común en la **fotografía científica** de carácter

microscópico, donde la mezcla de enfoques permite una correcta apreciación de los objetos.

stakeholders *NEG* Concepto en inglés que puede entenderse como *partes interesadas* o *involucrados clave* en una organización o proyecto. Este interés puede ser directo, como el presente en inversionistas, empleados y miembros administrativos (que conforman el grupo interno de *tomadores de decisiones*); o parcial, por parte de fanáticos, ***influencers***, una comunidad, una asociación, un gobierno o un conjunto de ***clientes*** y competidores que se pueden ver afectados por las acciones de una empresa. Uno de los principales retos para el desarrollo de cualquier negocio es identificar todas aquellas partes que pueden poseer intereses no alineados o en conflicto con los objetivos de la directiva, de forma que se pueda trabajar con ellas y atender sus necesidades específicas. No debe confundirse este término con *shareholders*, que refiere a los accionistas o propietarios de una empresa.

stand *NEG* Palabra de origen inglés que puede entenderse como el lugar físico o estructura que es utilizado con una temporalidad específica, dentro o asociado con un evento, convención o feria, y que puede presentarse en forma de mesa, techo, zona, biombo, plataforma, puesto, caseta, entre otras opciones. Se trata de un ***punto de contacto*** de gran notoriedad y atractivo, ya que permite exhibir productos reales, conocer detalles acerca de la oferta de servicios, generar alguna ***experiencia de usuario*** única a través de la ***interacción*** o de una dinámica recreativa o promocional. Sus características físicas y gráficas suelen estar alineadas con una ***identidad visual*** e incorporar elementos, como ***carteles***, ***vallas***, ***estandartes*** y otros más elaborados de carácter audiovisual o tecnológico. Puede tener únicamente intenciones ***promocionales*** o ***propagandísticas*** para generar ***clientes*** o adeptos (obsequiando artículos ***promocionales***, con la venta directa de ***merchandising***, ofreciendo aperitivos o bebidas, y apoyándose en demostradores y edecanes para concursos o rifas), pero también es un buen lugar para ofrecer atención al cliente, conducir ***entrevistas*** o ***sondeos***, recibir retroalimentación o firmas de autógrafos.

startup (véase ***empresa emergente***).

statu quo *EXT* Expresión latina que significa “estado actual” o “el estado en el que se encuentran las cosas”. Aunque se suele emplear para hacer

alusión a las condiciones que producen un suceso político o fenómeno social (véase *zeitgeist*), puede referirse al conjunto de actitudes, circunstancias y acciones concretas que determinan un **paradigma** en la forma como se presenta un resultado. Existen múltiples herramientas que permiten conocer dicho panorama (véase **análisis FODA**, **PESTEL**, **lienzo de modelo de negocio**), el cual resulta importante tomar en cuenta antes de realizar propuestas o generar cualquier tipo de **innovación**.

sticker art *ART* Modalidad propia del **arte callejero** que consiste en replicar un **mensaje** o difundir una imagen a través del uso de **calcomanías**. Estas pueden presentarse virtualmente en cualquier tamaño o **formato**, con contenidos y calidades distintas, y estar hechas de forma **artesanal** o con algún **sistema de impresión** sobre **soportes** diversos (siendo el papel y vinyl autoadherible los más comunes). Suelen ser anónimas o incluir algún **pseudónimo** o **tag** de parte del creador o del grupo al que pertenecen (conocido como *crew*). Su reducido costo de producción y su aplicación práctica y discreta han convertido esta modalidad en una opción más frecuente que el **grafiti**, aunque su estatus legal suele ser similar, al interpretarse muchas veces como vandalismo, a pesar de que también llegue a presentarse como una modalidad de **coleccionismo**.

stitching *FOT* Es la combinación de múltiples imágenes fotográficas digitales para producir una imagen de gran tamaño o vista **panorámica**, utilizando un **editor de imágenes ráster**. A diferencia de un **fotomontaje**, donde se superponen parcialmente o se utilizan partes de una fotografía, en este caso se emplea la totalidad del **encuadre** con una yuxtaposición en sus aristas. Para asegurar que no se presente ninguna deformación muy evidente, se sugiere desplazar la cámara como si se hiciera un **travelling** para mantener siempre la misma distancia física hacia lo que se desea retratar, en vez de sólo rotar la cámara desde el mismo eje. Estas piezas de mosaico permiten presentar una imagen de mejor calidad y con una presentación más realista. El nombre deriva del inglés *stitch*, para “puntada”, ya que las imágenes se unen como si fueran cosidas con hilo y aguja en sus orillas (véase **ortofotografía**).

stop motion Técnica de **animación** conocida en español como *cuadro por cuadro*, que consiste en la captura, fotografía o creación de imágenes estáticas en grandes volúmenes para ser reproducidas sucesivamente a

manera de **fotogramas** y simular movimiento. Es una modalidad de creación casi **artesanal** que requiere un esfuerzo enorme de **producción** y demanda mucho más tiempo que el **dibujo animado** (que puede emplear soluciones prácticas como el **tweening**), o la **animación 3D** (técnicamente compleja, pero que se puede adaptar o reutilizar fácilmente). Presenta una gran cantidad de opciones para la **cinematografía** y múltiples técnicas para su desarrollo, tales como la fotografía de objetos físicos ya existentes (tales como *La maison ensorcelée*, cortometraje mudo producido en Francia en 1907); el modelado de personajes con algún material maleable (véase **claymation**), capaz de generar múltiples texturas (como *King Kong*, en 1933, o *Chicken Run*, en 2000); o imágenes combinadas con **CGI** o animación digital (como *The Nightmare Before Christmas*, producción norteamericana de 1993).

storyboard *CIN* También llamado *guion gráfico*, es un recurso muy parecido a una **historieta** poco elaborada, que se emplea en **cine**, **animación**, **diseño audiovisual** y **publicidad** para obtener una visualización rápida de la secuencia de escenas y **ángulos de composición** requeridos para la **producción** de material audiovisual. Originalmente desarrollado en la década de 1930 para cuadros de animación, se vincula estrictamente al guion técnico empleado en cine, al mostrar de forma económica, rápida y clara, el aspecto y la forma en la que se narrará una serie de eventos, independientemente de la duración real de la toma. Suele desarrollarse en plantillas con múltiples cuadros en blanco del mismo tamaño, con suficiente espacio entre ellos para detallar información complementaria, como iluminación, tipo de **cámara**, **escala**, **apertura** y demás detalles de producción, entre ellos, el número de **toma** y su correspondencia con los diálogos de dicha escena (véase **animática**).

storytelling *NEG* Palabra en inglés que se traduce como “narración” o “contar un relato”, que es un modo de comunicación oral con el que se transmite **información** y se generan **mensajes** a través de un cuento o historia, lo cual ha sido fundamental para el desarrollo del ser humano en todas las culturas. Como herramienta de trabajo, recopila observaciones y entendimientos de un fenómeno por parte de un pequeño grupo de personas, empleando recursos comunicativos naturales; se construye en equipo y es de carácter realista, con lo que es posible conectarse con una audiencia a través de una breve historia, por lo general emotiva y

trascendental. Es un recurso que puede incluirse fácilmente en un *pitch* o en la presentación del **modelo de negocios** de una **empresa emergente**.

streaming *TEC* Tecnología digital de emisión de contenido audiovisual de forma continua a través de la **web**, para ser recibida y reproducida al instante en algún dispositivo capacitado para tal propósito. Su calidad y reproducción ininterrumpida dependerá de la velocidad de conexión de los clientes y del **búfer** de datos empleado, pero con la diferencia fundamental de no requerir descargar y archivar previamente el material para su uso, ya que se accede al contenido de forma personalizada y *bajo demanda* (sin importar si se trata de recursos *en vivo* o *diferidos*, es decir, grabados previamente). Esta tecnología se hace posible, en primer lugar, por el progreso en los **algoritmos** de compresión (sin pérdida o de muy buena calidad) que permiten compartirlos a través de **Internet**, por la mejora en el ancho de banda de transmisión digital, así como por el incremento exponencial en la velocidad de descarga de datos y la producción masiva de dispositivos digitales móviles habilitados para captar dichas transmisiones. Inicialmente consistían en narraciones de radio muy básicas; después se mejoró la calidad, permitiéndose la música a través del radio satelital; más tarde llegó el seguimiento de *webams* y, hacia el 2005, con el surgimiento de *YouTube*, la transmisión de videos cortos; hoy en día existe una gran cantidad de servicios para la emisión de música, televisión en vivo y opciones para acceder a películas de alta calidad (como *Netflix*, *Apple TV+*, *Hulu*, *PrimeVideo*).

streamline *DIS* **Estilo** de representación y diseño presente en múltiples objetos y vehículos, que cumple o sugiere una función de **aerodinamismo**, a través de delgadas y largas líneas horizontales, contornos suaves y fluidos, y una reducción en el número de elementos compositivos. Esta tendencia de diseño está muy asociada con el **art déco** y se expresa en arquitectura, **diseño industrial**, **artes decorativas** y diseño de vehículos, particularmente trenes y automóviles de las décadas de 1930 a 1950. Se asocia comúnmente con elementos propios del **funcionalismo**, pero se caracteriza por emplear formas orgánicas y elegantes, así como superficies metálicas cromadas o cepilladas en combinación con otros materiales, como la piel o la madera, y por mantener siempre una apariencia robusta, pero dinámica.

street art (véase **arte callejero**).

styling *DIS* Traducible como “estilizado”, se refiere al proceso de adaptación o ajuste de ciertos elementos de un diseño o una **composición** para coincidir con las características de un **estilo** artístico o decorativo. Esta etapa puede llegar a interpretarse como innecesaria o superflua en ciertos aspectos del diseño arquitectónico, del **diseño de modas** y de las **artes visuales**, donde el término se emplea de forma despectiva o con una carga peyorativa al convertirse en un simple ejercicio de **ornamentación**, carente de esencia o **función**.

suaje (véase **troquel**).

suavizado *TEC* En el contexto de la **postproducción** fotográfica, se entiende como el conjunto de opciones y filtros que permiten reducir el **ruido** o la **textura** excesiva presente en una **imagen digital**. Es útil sobre todo en los retratos, ya que permite eliminar significativamente las imperfecciones en rostros, aunque es importante hacerlo de forma sutil para que el efecto no sea muy obvio, y debe realizarse en una **capa** duplicada, de forma que los cambios puedan deshacerse. También puede aplicarse sólo en la selección del fondo para simular una baja **profundidad de campo**.

suavizado de bordes *TEC* Herramienta propia de un **editor de imágenes ráster** empleada para evitar que un elemento o imagen recortada aparezca demasiado contrastante con un **fondo**, no tanto por sus valores cromáticos, sino por la marcada diferencia en las orillas de elementos recortados. Esta herramienta diluye sutilmente los píxeles que se encuentran en los extremos de un objeto sin fondo para que se integre visualmente de forma natural.

subexposición *FOT* Condición de poca luz en una **fotografía**, producida por un corto **tiempo de exposición**, la poca **abertura** del **diafragma** o la poca sensibilidad del **ISO** que no permiten que se produzca una correcta **exposición** en el **soporte** fotosensible. Así, se obtiene un resultado oscurecido, poco contrastado y, en un caso extremo, completamente negro. Este error puede presentarse de forma independiente a las condiciones de iluminación ambiental, aunque también puede ser un recurso de **composición** para reducir deliberadamente la cantidad de detalles o texturas en una **toma**.

subíndice *TIP* Nombre que recibe el **carácter**, por lo general **numeral**, que aparece desfasado a la **línea base** y que se alinea con el **linde tipográfico**

de las descendentes. Presenta una ligera reducción en su tamaño y, por lo general, aparece en la parte inferior derecha de otro signo con un **significado** que varía dependiendo de la disciplina. Su uso es común en química para representar ciertos compuestos o materiales, siendo H₂O y CO₂ ejemplos muy comunes de esto (véase **superíndice**).

sublimación *IMP* Técnica de estampación térmica que permite transferir imágenes desde un papel especial para ello hacia un objeto liso que funcionará como **soporte** de la impresión. Este proceso requiere dos elementos principales: *presión*, que fija el papel con la imagen en espejo en el lugar correcto; y *calor intenso*, que evapora la tinta sólida hacia un estado gaseoso directamente. Se requieren máquinas, materiales y tintas especiales para dicho propósito, pero resulta ser una opción económica y conveniente para la producción de artículos **promocionales** en cantidades reducidas o con detalles personalizados en cada objeto.

submarca *MKT* Estrategia empleada en **mercadotecnia** y en **branding** para satisfacer necesidades específicas de un **público objetivo** y dirigir los esfuerzos de comunicación de una **marca** con una diferenciación parcial. Consiste en crear unidades de negocio, empresas derivadas o productos que se presentan en un nivel inferior a una **marca paraguas**, en la **arquitectura de marca**. Puede tratarse de una **marca respaldada**, una **marca monolítica**, o presentar un modelo libre cuando se maneja como entidad independiente cuya relación es imperceptible para el público (como *Knorr*, *Rexona* y *Lipton* con *Unilever*).

sucesión de Fibonacci Secuencia aritmética de números enteros que generan una serie infinita que se produce a partir del cero y del uno, con una recurrencia producida por la suma de los dos anteriores; es decir, el resultado es la suma de los dos resultados que lo anteceden. Aunque ya se conocía en la India desde la antigüedad, fue descrita por el matemático italiano del siglo XIII, Leonardo de Pisa, apodado *Fibonacci*, y aparece en numerosas aplicaciones en varias disciplinas. Es famosa porque la relación establecida entre los números de la serie (0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377, 610, 987, 1597...) presenta cierta correspondencia con el **número áureo**, empleado como un factor de **composición** natural en varios objetos.

sui géneris *EXT* Término empleado para referirse a aquellos elementos,

ítems u objetos únicos que por su particularidad difícilmente se pueden englobar bajo categorías específicas, por lo que constituyen en sí mismos “su propia categoría” (significado en latín). Se utiliza, por ejemplo, en filosofía para indicar que un concepto no puede ser relacionado con otros; en biología, para referirse a una especie que no cabe dentro de otro género; o en **artes plásticas**, para referirse a **obras** que desafían los límites establecidos bajo un **estilo** dado y, por lo tanto, tienen que ser observadas y estudiadas de forma independiente.

sumario *EDIT* Lista de temas, secciones o partes en las que se divide un **libro** o **revista** y que constituye básicamente un **resumen** ordenado de una **tabla de contenido**, el cual puede aparecer como complemento de esta lista de temas detallada y pormenorizada. Es particularmente útil en obras como diccionarios o enciclopedias, que se presentan en varios volúmenes; en obras literarias editadas por entregas, como **fascículos**; o bien, en libros técnicos de medicina o mercadotecnia con una gran cantidad secciones y subtítulos.

superficie **1** Capa externa de un objeto, capaz de limitar su **forma** y que constituye la parte que entra en contacto con el espacio o con otro cuerpo al **yuxtaponerse** a este. **2** *GEOM* Suele funcionar como un sinónimo de área, la cual se extiende de forma plana o curva cubriendo un cuerpo geométrico, independiente de su composición. **3** *TEC* En el ámbito informático, sobre todo en programas **CAD**, consiste en los **polígonos** y **cuadriláteros** rellenos capaces de representar objetos y que se interpretan como sus caras.

superimposición *COM* Recurso empleado en **comunicación** para la producción televisiva y el **diseño audiovisual** que consiste en la combinación de gráficos y texto sobre una fuente de video, tanto en vivo como grabada. Asimismo, se les conoce simplemente como *supers* a todos los elementos, incluidos el **logotipo** o **símbolo marcario** de un canal de televisión (también llamado *mosca*), que aparecen por encima en una transmisión. Por lo general, la *superimposición* se utiliza para ofrecer datos adicionales que complementan la imagen actual, tales como el nombre o puesto de la persona entrevistada, o detalles de los sucesos que están apareciendo en pantalla.

superíndice *TIP* **Carácter** reducido en tamaño que aparece como un **volado**

al emplear la *línea media* como base (véase **líndes tipográficos**). Esta característica está presente de forma natural en un **indicador ordinal** y en algunos signos, como el de **marca registrada** (™) y centavos (10[¢]). Su uso es común en matemáticas (10^x, a² + b²), en física (¹³¹I, ²³U) y para expresar ciertas magnitudes (km²).

superposición *DIS* Principio físico que implica poner algo encima de otra cosa, lo cual ocurre en todos los aspectos de la naturaleza de los objetos. Como concepto de **diseño gráfico**, se interpreta como la acción deliberada de combinar distintas **figuras**, de forma que ocupen parcial o totalmente el mismo eje de **profundidad**, para así producir una diferencia en el orden **jerárquico**. Para que esta relación sea fácilmente distinguible, la **opacidad** de las **superficies** es un factor relevante, ya que en las figuras delineadas puede resultar confuso, al igual que en las **capas** de una composición de imágenes si es que presentan el mismo nivel de **transparencia**.

supina *FOT* Término que significa “sobre su espalda” y se puede utilizar para la inusual posición de una **cámara** que se enfoca totalmente hacia arriba. Aunque en fotografía sería lo mismo que un enfoque desde el **nadir**, para el ángulo de composición de **cine** es preferible utilizar el término *undershot*.

suplemento *EDIT* Material impreso que acompaña un **periódico**, el cual se presenta como una sección independiente o una edición especial. A diferencia de un **encarte** o un **volante**, que se conforman por una pieza sencilla, el *suplemento* puede ofrecerse como **fascículo** o **revista** con un **diseño editorial** y una producción distinta al material que se está adquiriendo. Su distribución es gratuita y en algunas publicaciones puede aparecer semanalmente, por lo general en la edición dominical.

suprematismo *ART* Fue fundado en 1913 por Kazimir Malevich para enaltecer la supremacía de la sensación pura (de donde deriva el nombre) producida por las **formas**, rechazando la objetividad y estableciendo una relación entre el espacio pictórico y la representación. Después de hacer una exploración de lo propuesto por el **cubismo** y el **futurismo**, se produjo un **estilo** completamente **abstracto**, alejado de objetos, nociones y fenómenos, donde todo se reducía a una expresión mínima sin **función** comunicativa o representativa. Visualmente se caracterizó por la reducción extrema de sus elementos compositivos, tal como se muestra en

la **obra** *Blanco sobre Blanco* (Malevich, 1918), que consiste en la **pintura** de un **cuadrado** inclinado y de un tono ligeramente distinto al del **fondo**, sin color, **volumen**, **simetría** y sin **significado**; diferencia fundamental con el carácter revolucionario y motivador del **constructivismo**.

surrealismo *ART* **Estilo** artístico multidisciplinar inspirado en el **dadaísmo** y en las investigaciones psicoanalíticas del médico austriaco Sigmund Freud. Se produjo en una gran variedad de **medios** (como escultura, pintura, **cine** o poesía) al aprovechar las **imágenes mentales** generadas por los sueños y los impulsos irracionales del llamado *pensamiento subconsciente* para crear una **imaginaria** poco lógica y contradictoria que conformara una *súper-realidad* con una sorpresiva combinación de elementos. Esto se materializó en **obras** sin apego a la realidad, incluyendo visiones monstruosas o perturbadoras, cargadas de erotismo y con ocasionales muestras de humor o ironía. El término lo acuñó el crítico Guillaume Apollinaire, en 1917, pero fue hasta 1924 cuando el poeta André Breton escribió el **manifiesto** que oficializó el movimiento, combinando múltiples métodos creativos (como *asociación libre*, *automatismo*, *cadáver exquisito*, *currículum del sueño*) y distintas **técnicas pictóricas** explotadas de formas muy variadas por los artistas involucrados, entre los que se puede ubicar a Giorgio de Chirico, Max Ernst, René Magritte, Marcel Duchamp, Joan Miró, Tristan Tzara, Luis Buñuel o Salvador Dalí.

sustentabilidad Capacidad presentada en un ecosistema, empresa, gobierno o cultura para satisfacer todo tipo de necesidades y lograr objetivos a largo plazo, a través del uso consciente y responsable de los recursos disponibles (propriadamente el *sustento*), de la inclusión de métodos para hacer más eficiente su aprovechamiento, de un sistema que regule su explotación sin afectar su capacidad de renovación, y de ciertas garantías que promuevan su distribución balanceada. Por lo tanto, es un componente de vital importancia para el crecimiento y desarrollo de cualquier entidad y organización (véase **sostenibilidad**).

T

tabla *EDIT* Estructura empleada para la organización de información, la cual integra datos numéricos o textos cortos en una malla flexible, compuesta por al menos un par de columnas y filas, de forma que se interpreta como un conjunto de **módulos** llamados *celdas*. En un **programa de maquetación** es común que se distingan las *celdas de cabeza* de las *celdas del cuerpo*, destinadas para títulos y datos, respectivamente. Esta herramienta se utiliza en una gran variedad de documentos para simplificar y facilitar la integración de información de categorías distintas.

tabla de contenido *EDIT* También conocida simplemente como *contenido*, es la sección inicial de una **obra**, en la cual se describe puntualmente la estructura de un documento, incluyendo los **títulos** y los subtítulos de distinto orden, así como los **folios** asociados con cada parte para facilitar su localización. En caso de que un **libros** se componga de textos de diferentes autores, estos deben incluirse junto con el título del capítulo y toda descripción adicional que facilite su identificación. No debe confundirse con **sumario**, que es un **resumen** de las secciones en las que se presenta una obra; ni tampoco con **índice**, ya que este es una descripción alfabética y detallada que aparece al final de una obra.

TABULA *ART* **Acrónimo** en inglés para *Time, Association, Background, Understanding, Looking, Assessment* (tiempo, asociación, bagaje, comprensión, observación, evaluación), que consiste en un método de análisis visual propuesto por el crítico británico Ossian Ward. La propuesta resulta particularmente útil para la experimentación de **obras** propias del **arte contemporáneo**, permitiendo la evaluación organizada con respecto a los efectos producidos por trabajos **postmodernos** que se presentan como confrontación, broma, evento fugaz o simple entretenimiento. La guía inicia con la disposición de *tiempo* suficiente para contemplar tranquilamente y experimentar de manera apropiada la **pieza** en cuestión; la *asociación* se puede presentar sólo por la atracción visual o porque el observador permite una conexión verdadera en forma de **evocación** o **connotación**; el **bagaje cultural** del observador, así como sus intereses o información disponible (título de la obra, contexto, explicación documental, datos biográficos del **autor**, etc.) ayudan para

identificar la intención, el **mensaje**, o las **referencias culturales** aún sin **decodificar**; la *comprensión* es una etapa de **síntesis** en la que se combina la información obtenida y la carga emocional experimentada para iniciar el entendimiento, seguido de una mirada educada generada por una *observación* atenta que permite una visión más clara y apreciación de elementos y detalles antes ignorados (capaz de producir un compromiso o un rechazo justificado); y la *evaluación* es el contacto final en el que se produce una especie de **conclusión** en forma de apreciación y en la cual es posible emitir juicios u opiniones subjetivas que varían dependiendo de la **percepción** y el gusto de las personas. Aunque esta guía de comprobación está pensada para **artes visuales**, el método resulta fácilmente aplicable a otras expresiones, como **cine**, **fotografía**, **ilustración** o **diseño gráfico**, cuando la complejidad del resultado lo amerita.

tabula rasa *EXT* Expresión en latín que se traduce como “mesa vacía” o “tabla lisa”, que proviene precisamente del estado llano y sin utilizar de las pizarras recubiertas de cera usadas en la antigua Roma para la escritura. Puede emplearse en distintos contextos, tanto para referirse al estado puro que presentan los seres humanos al nacer, cuya mente está “vacía” y se va llenando de conocimiento; como para referirse a la opción presentada en algunos sistemas que permiten restaurarse a un estado inicial (como el sistema operativo de una computadora); o bien, un juego o situación que se puede reiniciar fácilmente. En los proyectos de diseño se entiende como una nueva oportunidad para empezar de cero, reinterpreta la información contenida en un **brief**, con el fin de generar una propuesta totalmente distinta.

tabulación *EDIT* Consiste en la demarcación de los límites requeridos para organizar el texto de un documento dentro de un espacio específico, lo cual se producía en las máquinas de escribir con unas pequeñas cuñas metálicas que servían para generar **márgenes** al principio y al final de los **renglones**. Esta opción después se incorporó en los procesadores de texto para definir los límites para escribir títulos, versos o cifras, a partir de una regla horizontal en la parte superior. En muchos sentidos se emplea como sinónimo de **sangría**, aunque la tecla que las produce se llama *tabulador*.

tag En el contexto del **arte callejero**, y particularmente en el grafiti y el **sticker art**, es toda marca, por lo general textual, que hace las funciones

de **firma**. Puede consistir en un **pseudónimo** o **sigla** que permita identificar al autor o conjunto de creadores y que se realiza con pintura en aerosol, marcadores de aceite o raspando una superficie.

tagline *MKT* Frase o complemento textual que aparece íntimamente ligado a un **logotipo** o representación visual de una **marca** y genera un efecto que refuerza la intención visual. Presenta una temporalidad mayor a la de un **eslogan** (el cual suele ir ligado a una **campana** específica) y a través del **posicionamiento** se liga directamente a un producto o servicio cualquiera. Como ejemplos destacados de *tagline* aparecen *Life's Good*, de los electrodomésticos *LG*; *Connecting people*, empleado por *Nokia* durante muchos años; o *Ideas for life*, de *Panasonic*. Estos aparecen como parte fundamental de la **identidad visual** y se mantienen constantes independientemente del **mercado meta** o del idioma del **anuncio** donde aparecen.

tampografía *IMP* Proceso para la reproducción de imágenes que consiste en la transferencia de la tinta que se toma de un **cliché** preparado con **huecograbado** para después ser transportada a una almohadilla de silicón (llamada *tampón*). Al presionar el tampón sobre la superficie del objeto se logra la impresión. Es ideal para superficies irregulares o con textura, por lo que se utiliza en componentes electrónicos (como chips o tarjetas de memoria) con superficies delicadas, en **envases** frágiles para perfume o cosméticos, o bien, en artículos **promocionales**.

tangente *GEOM* Línea recta o curva que aparece por fuera de una **circunferencia** y que sólo la toca en un punto. Este concepto también puede trasladarse de figuras bidimensionales a **formas** tridimensionales, por lo que la interacción también se puede dar entre una esfera y un plano, los cuales entran en contacto en un *punto de tangencia*.

tapa **1** *EMP* Elemento que sirve como mecanismo de **cierre** en una gran variedad de objetos físicos y que se presenta forzosamente en la parte superior. Dependiendo del grado de integración puede retirarse completamente (como en un sarcófago egipcio, un bote de pintura o un frasco para alimentos), formar parte de un **empaque** por medio de la adición (como una taparroscas o mecanismo de cierre en un termo) o ser parte integral del mismo sin posibilidad de que se le retire (como en una caja de cartón o en un contenedor desechable para alimentos). **2** *IMP* En el

contexto de la **encuadernación** , se le llama así a cualquier **cubierta** rígida que protege el contenido de una publicación. Desde que se desarrolló el libro en forma de **códice** , se han utilizado en una gran variedad de materiales y combinaciones, tales como cartones y maderas, recubiertas de telas, cueros, láminas de metal e, incluso, plástico.

techné *FIL* Término filosófico que en muchos contextos equivale a *conocimiento*, pero con una aplicación práctica más que teórica; por ello, se entiende más bien como *oficio*, al implicar “saber cómo hacer algo”. Agrupa tareas que requieren el dominio de una **técnica** y el desarrollo de habilidades manuales, lo que resulta apropiado para tareas casi mecánicas como las **artesanías** , pero poco apropiado para disciplinas que requieren muchos tipos de saberes, tales como la medicina o la música; a menos que la cirugía se distinga como una actividad técnica separada, y el tocar un instrumento se entienda como una tarea completamente distinta a componer música.

técnica Conjunto sistemático de reglas y tareas requeridas para la realización de cualquier tipo de acción y la obtención de un resultado esperado con una eficacia comprobable. Las actividades pueden ser el patear con comba una pelota de fútbol, el *fingerpicking* de la guitarra de *blues*, una serie de ejercicios de relajación, tareas propias de la **mercadotecnia** para televisión, el uso de movimientos específicos para el baile o las artes marciales, la investigación científica con **metodologías** específicas, entre muchas otras. El concepto de *técnica* se confunde muchas veces con el de tecnología porque implica la práctica constante para desarrollar una habilidad o arte (en el sentido más amplio de la palabra) con el fin de cumplir un objetivo, empleando recursos y herramientas propias a una disciplina u oficio específico, y con procedimientos normados por un gremio.

técnica de impresión *IMP* Cualquier método, actividad o conjunto de tareas específicas que requiere la intervención humana directa para la **reproducción** manual y deliberada de un documento. Puede tratarse de una práctica relativamente elemental como el calcado (véase *frottage*) o la estampación (véase **sello**), o requerir de un manejo hábil de distintas herramientas para preparar la imagen que se desea replicar (como en el **grabado** por *aguafuerte*). Por lo general, implica una planeación cuidadosa, una compleja serie de pasos y el empleo de recursos y

materiales específicos para dicho propósito, como ocurre en **xilografía**, **litografía**, **zincografía** o **serigrafía**. Con respecto a la **fotografía**, algunos ejemplos serían el *daguerrotipo*, la **cianotipia** y el revelado en la **fotografía analógica**.

técnica mixta *ART* En las **artes visuales** es un recurso para la creación de **obras**, que consiste en la combinación de dos o más **medios**, materiales o técnicas que se integran apropiadamente para ser percibidos como parte de una misma unidad. En esta categoría se pueden ubicar el **collage** y el **assemblage**, que, sin importar su manifestación plana o volumétrica, implican el uso de materiales de naturalezas distintas. A partir del **arte conceptual**, se produjeron otras opciones, como los *ready-mades*, “objetos encontrados”, y las *instalaciones* o los **libros de artista**, capaces de integrar medios complementarios. También se puede utilizar el término para la producción de piezas que combinan procesos tradicionales con producciones digitales o propias de las **artes gráficas** (como **lápiz** sobre **giclée**, **acuarela** sobre **serigrafía**), o simplemente cuando se combinan **técnicas secas** con elementos húmedos.

técnicas húmedas *ART* Conjunto de técnicas para la creación artística, el cual implica el uso de tintas, aceites y agua. Esto incluye los **dibujos a tinta** (con varas de madera, plumas animales, calígrafos o bolígrafos) o la tinta china en tonos sepia y negros aplicada con pincel (para obras monocromáticas), así como el *gouache*, la **acuarela** o el **óleo** (cuando se busca usar color).

técnicas pictóricas *ART* Conjunto de **medios** para la creación de **pinturas** de carácter artístico, dentro de las cuales se agrupa tradicionalmente el **acrílico**, el **fresco**, el *gouache*, el **óleo**, la **acuarela** o el **temple**. También es posible integrar *técnicas* menos populares, como la *encáustica* (producida al añadirle **pigmentos** a la cera), la *veladura*, los esmaltes vítreos o porcelánicos, las resinas vinílicas, la pintura de látex, o aquellas que incorporan el uso de ingredientes naturales de carácter tradicional (*óxidos*, *café*, *barro*) o experimental (*sangre*, *estiércol*, *pintura fluorescente*, *neón*).

técnicas secas *ART* Categoría que integra ciertas variedades de técnicas de **dibujo** que no implican el uso de agua o aceite para su creación. Engloba opciones como **lápiz**, gis, **carboncillo**, **sanguina** y **pastel**; así como otras

más particulares, como la *punta metálica* (empleada en el **Renacimiento** y que generaba un trazo gris brillante en superficies recubiertas de yeso, inicialmente con plata y después con plomo, que permitía su borrado) o las *tres tizas* (que combina sanguina, gis y carbón).

telefoto *FOT* Conjunto de **objetivos** (propriadamente *teleobjetivos*) empleados en fotografía de gran alcance, poseedores de una **distancia focal** mucho mayor que otros, lo cual les permite capturar objetos muy lejanos al cerrar su **ángulo de visión**. Dependiendo de su capacidad, se dividen en dos grupos: los *estándares* (que van de los 180 mm a los 300 mm) para un uso relativamente doméstico, o los *supertelefotos* (de 400 mm, 600 mm hasta los 800 mm), ideales para deportes, naturaleza o para la **fotografía científica**.

temperatura de color *FOT* Término empleado en **fotografía** para determinar la calidad cromática de la **luz** visible acorde al espectro electromagnético. Se define a partir de un experimento hipotético en el que un *cuerpo negro* es calentado a altísimas temperaturas, por lo que, a través del principio de **incandescencia**, se mostrará con **colores cálidos**, casi rojizos, cuando la temperatura sea relativamente baja, y cambiará a *luz blanca* cuando sea capaz de producir colores de todo el espectro; mientras que, si se continúa calentando, emitirá más **luz ultravioleta**, por lo que tenderá hacia el azul. Esta escala se mide en *kelvin* (*K*), unidad creada por el físico británico William Thomson, en 1848, para medir la temperatura absoluta, utilizada sobre todo en química, física y astronomía. Su aplicación fotográfica se relaciona con el tipo de película y el **ISO** específico que se debe emplear cuando una escena es iluminada por fuentes distintas: las cerillas o velas (alcanzan una temperatura de color entre 1 700 y 1 900 *K*), las lámparas de gas o bombillas incandescentes estándar (entre 2 400 y 2 700 *K*), las lámparas fluorescentes o de halógeno (de 2 800 a 4 200 *K*), las lámparas fotográficas profesionales de luz de día o un *flash* electrónico (hasta los 6 000 *K*), la iluminación natural de día (6 500 *K*), las pantallas digitales de led (de 6 500 *K* a 9 500 *K*), un cielo azul despejado (de 15 000 *K* a 27 000 *K* dependiendo de la latitud y la temporada del año) y hasta el destello producido por un relámpago (que va de los 28 000 *K* a los 30 000 *K*).

temple *ART* También conocida como *temple de huevo* o *témpera*, es una **técnica pictórica** que se produce con **pigmentos** aglutinados en algún tipo

de grasa animal, yema de huevo o materia orgánica similar, misma que se disuelve con agua, con lo que se mantiene la consistencia de la pintura en su contacto con el aire. Normalmente se aplica en **soportes** con buena capacidad de absorción, apareciendo sobre capas de *gesso* en elementos rígidos. Esta técnica se desarrolló en la antigüedad y es muy característica del **Medievo** europeo, donde se empleó para **obras** diversas, como **íconos** bizantinos, **manuscritos iluminados** y **retablos** góticos; y después fue retomada en el **barroco** y en el **Renacimiento** tardío. Cabe señalar que estos pigmentos, aunque muy durables, son altamente tóxicos, por lo que ahora se emplean pigmentos sintéticos más seguros y mucho más económicos.

termograbado *IMP* Técnica de estampación en seco que se produce con la elaboración de un **sello** cuyo diseño está en negativo, utilizando un **punzón** de metal muy caliente, para después presionarse sobre materiales como piel natural o sintética, cartón, madera, algunos polímeros plásticos o, incluso, láminas metálicas. Así, se produce un **bajorrelieve**, por lo general sin color, generando una afectación permanente en la **superficie** del artículo. Está basado en el mismo principio ancestral de marcar ganado con una vara metálica con un diseño básico (pero único) en la punta.

termografía *TEC* Técnica de visualización electrónica producida por cámaras que detectan rayos **infrarrojos** y que interpretan las diferencias térmicas en distintas superficies y materiales para generar imágenes. Por lo general, presentan una gama limitada de colores que reaccionan a partir de la temperatura de los cuerpos, que entre más elevada sea (como en el caso de los mamíferos) producirá un mayor contraste con el **fondo**. Es empleada, por ejemplo, en sistemas de seguridad, diagnósticos médicos, situaciones de rescate con una visibilidad comprometida, y detección de fallas en el aislamiento de edificaciones e instalaciones industriales.

tesis *FIL* Concepto que puede ser entendido como una *propuesta* que, aunque está cimentada en **argumentos**, por lo general entra en conflicto con opiniones generadas por el **sentido común**, por lo que requiere ser sometida a un proceso de cuestionamientos. Forma parte de la tríada filosófica y consiste en una declaración formal (y otros posibles puntos derivados de la misma) que ilustra o señala un punto, que entra en conflicto con la **antítesis** (etapa encargada de negarla, contradecirla o

simplemente cuestionarla) para dar paso a la **síntesis** (momento en el cual se resuelve el conflicto). Este proceso no necesariamente termina en esta etapa, ya que en la resolución de problemas y proyectos creativos es probable que la *tesis* no considere algunas variables, la antítesis no sea capaz de validar todos los puntos o que la síntesis solamente sirva para puntualizar sin aclarar el panorama; por tanto, puede reiniciarse el proyecto e integrarse en un ciclo iterativo de propuestas y refutaciones, de manera similar al **método socrático**.

testabilidad Término de uso variable que consiste en una verificación empírica que posibilita poner a prueba un **argumento**, un **objeto** o un **proyecto**. Así, es posible confirmar, verificar o validar cada uno de sus componentes, a través de una metodología determinada o en un espacio controlado para su experimentación. La *testabilidad* es indispensable en la creación de **prototipos** e **interfaces de usuario** que se someten a numerosas pruebas, por lo que puede ser considerada como una etapa del desarrollo de diseños.

tétrada *DIS* Combinación de cuatro colores distintos, seleccionados a partir de los vértices de una forma **cuadrilátera** superpuesta a un **círculo cromático**. Puede ser de tipo *regular* o *equidistante*, cuando la relación de los colores se produce con un **cuadrado** (lo cual no permite incluir tonos); o bien, *irregular* o *complementaria*, cuando la figura que se superpone es un **rectángulo** (el cual se puede extender de formas distintas e incluso desfasar ligeramente respecto al **centro** del círculo) (véase **tríada**).

texto *LING* Conjunto unificado de **caracteres**, **glifos**, **signos** con una equivalencia fonética, **ideogramas** y **logogramas**, codificados en un **sistema de escritura** determinado, que pueden leerse e interpretarse como parte de un **mensaje** complejo con una intención comunicativa y que requiere ser interpretado (véase **decodificación**). La relación entre ellos se establece a partir de convenciones socioculturales determinadas por el lenguaje o el idioma en el que están escritos y, en general, requieren organizarse de forma lógica para tener sentido. El nombre deriva del latín *textum*, “tejido”, precisamente porque se debe organizar de manera uniforme para producir una fácil lectura y un efecto visual agradable (véase **mancha tipográfica**). En el **diseño gráfico**, y sobre todo en el **diseño editorial**, se entiende como todo aquello que se escribe y que se

puede distinguir del **contenido visual** de un documento.

texto líquido *TEC* Designación empleada en el contexto de los **libros electrónicos** y de las **páginas web** con cierto grado de **responsividad**, que permiten el reacomodo automático del **texto** de acuerdo con el ajuste de **tablas** o **márgenes**, el cambio en el **puntaje**, el tamaño de la ventana de visualización e, incluso, la orientación del dispositivo de lectura. A diferencia de los diseños de **maqueta fija**, donde el texto aparece estático tal como si fuera imagen, esta variación permite hacerle múltiples **ajustes**. El término no aparece estandarizado en español, pero se deriva del inglés *reflowable*, en el sentido que se comporta como un fluido que adopta la forma del espacio donde está contenido.

textura 1 *DIS* Sensación física o aparente producida por las características materiales de una **superficie**. Es un atributo que se percibe por el tacto y que está presente en todos los objetos; es producido por pequeñas desviaciones o imperfecciones en la capa externa con la que se entra en contacto, que generan fricción tanto en una construcción homogénea como en diferentes direcciones (fenómeno conocido como *anisotropía*). **2** *ART* Recurso de carácter físico empleado en la **pintura** (cuando se mezcla con *arena, aserrín, ceniza*), o de forma simulada (conocida como “textura visual”), cuando se busca hacer las superficies menos planas y los **objetos** más realistas, al interpretar las características propias de cada material representado y la forma como cada uno interactúa con la luz.

thumbnail 1 *TEC* Palabra que se traduce del inglés como “uña del pulgar”, pero se entiende como la visualización en miniatura de múltiples imágenes. Es un recurso informático útil para la gestión de grandes cantidades de archivos, pues permite identificarlos sin necesidad de acceder a ellos. **2** *DIS* Práctica de **bocetaje** rápido, que consiste en la creación continua de pequeñas variaciones de una propuesta gráfica, para explorar todas las posibles permutaciones al combinar elementos sencillos. Resulta de gran ayuda para el diseño de **monogramas** o **símbolos marcarios**, así como para la creación de **dibujos animados** con la técnica de *folioscopio*, que se desarrolla en un cuaderno presentando ligeras variaciones subsecuentes en cada página para que, al pasarlas rápidamente, se genere la ilusión de movimiento.

tiempo de exposición (véase **velocidad de obturación**).

tilt *CIN* **Movimiento de cámara** que se produce manteniendo la cámara en un eje fijo y modificando el **ángulo de visión** al inclinarla hacia arriba (acción conocida como *tilt up*) o hacia abajo (*tilt down*). Se puede interpretar como un movimiento **perpendicular** al **paneó**, que es horizontal; también se relaciona con la *picada* y la *contrapicada* (véase **ángulos de composición**), pero sólo cuando se produce un movimiento y no como **encuadre** fijo sesgado.

tilt-shift (véase **efecto diorama**).

timbre *HIST* En **heráldica**, es cualquier elemento que se ubica por fuera y por arriba de un **escudo de armas**, como elemento comunicativo adicional, el cual sirve como adorno opcional en este tipo de representaciones. Por lo general, se trata de coronas o yelmos (nombre del casco y careta empleados en las armaduras metálicas de los caballeros medievales), aunque también puede tratarse de elementos gráficos (tales como estrellas rojas en el caso de repúblicas socialistas), animales mitológicos o águilas para determinar su origen histórico.

time spent *TEC* Término traducible como “tiempo transcurrido o invertido”, empleado en el diseño de **apps** y **sitios web** para contabilizar la cantidad de tiempo que un **usuario** pasa en contacto directo con una página o pantalla determinada, ya sea por gusto propio o porque no ha encontrado la información requerida por cuestiones de **accesibilidad** o **usabilidad**. Es un componente de importancia en las **campanñas** publicitarias para **redes sociales**, donde se contabilizan las visitas sólo cuando transcurre determinada cantidad de tiempo en contacto con un contenido específico.

time-lapse *TEC* Técnica fotográfica o de video que permite la captura de sucesos espaciados en un gran “lapso de tiempo” (que podría ser su traducción más obvia), a partir de la generación de una menor cantidad de **fotogramas** por segundo para después ser reproducidos a velocidad normal, generando un efecto de *cámara rápida*. Esto se aprecia en video al *comprimir* una extensa captura en un tercio o menos del tiempo para su reproducción, o en un editor de video no lineal cuando se *acelera* la captura, pero cuidando la **trepidación** y los saltos de **encuadre**.

tinta 1 *IMP* Líquido con propiedades colorantes que posee niveles de **viscosidad** y **opacidad** variables, y funciona como un vehículo homogéneo para diluir **pigmentos**. Fue desarrollado desde la prehistoria y se producía

con hollín disuelto en grasa animal; después se emplearon elementos vegetales, productos animales y bases minerales mezcladas con aceites o agua para producir variaciones en su color y utilizarse sobre soportes distintos. Actualmente posee usos muy específicos (como las *tintas de inyección* para la impresión digital, las *tintas de secado rápido* o las *tintas magnéticas*) y cuenta con composiciones químicas específicas para técnicas y sistemas de impresión (como las *tintas* para serigrafía, flexografía, sublimación, entre otras). **2 DIS** En la combinación de colores desplegados en un círculo cromático, es cada una de las posibles derivaciones de un matiz puro con *blanco*, con lo que se obtienen múltiples tonos según la cantidad de pintura o luz empleada, produciendo grados más claros de un color, pero no por eso menos saturados. En este sentido una *tinta* es lo opuesto a una sombra, que mezcla un color cualquiera con *negro*.

tinta directa *IMP* También llamada *quinto color*, es cualquier tinta empleada para producir un efecto o cumplir un propósito particular, y que no es posible lograr con un sistema de cuatricromía. Dentro de esta categoría se incluyen todas las que se preparan por el fabricante, como los *colores directos* (o *spot color*, para tonos muy intensos o colores inusuales); *metálicas* (que poseen elementos pulverizados disueltos en ellas que harán que se produzca un brillo similar al del metal); *fluorescentes* (ideales para elementos que requieren alta visibilidad y refracción); ultravioleta (que requieren un secado con lámpara, pero con mayor duración); *invisibles* (sólo apreciables bajo cierto tipo de filtro o iluminación); y los *colores pastel* (que son más puros que un color de baja saturación). Cabe destacar que, aunque las *tintas directas* son únicas en su tipo y pueden mejorar el aspecto de un empaque o producto, su costo es elevado y se agrega al del sistema empleado para el resto de los colores, lo que aumenta los costos de producción.

tinta electrónica *TEC* Tecnología desarrollada en 2008, que permite la visualización de textos y elementos de alto contraste en pantallas monocromáticas, ideales para la lectura de libros electrónicos en dispositivos móviles, las cuales tienen un aspecto muy similar a las de “cristal líquido” (del inglés *Liquid Crystal Display* [LCD]), empleadas en los relojes digitales, ya que no emiten luz, sino que la reflejan igual que el papel, haciéndola muy cómoda para los ojos. Funcionan con un principio

de atracción electromagnética similar a un **tóner**, pero con un tiempo de reacción algo lento, lo que las hace poco prácticas para imágenes o video, pero energéticamente muy eficientes. Esta tecnología es cada vez más frecuente para indicar horarios del transporte en grandes superficies, en las etiquetas electrónicas para los precios en los supermercados (fácilmente actualizables a través del **Internet de las cosas**), en oxímetros y teléfonos móviles, entre otros dispositivos.

tinte Cualquier producto que permite cubrir de color algún objeto ya pintado, sin importar su consistencia o composición química. Los tejidos, el cabello o los alimentos son sus aplicaciones más comunes. El *tinte* funciona a manera de **barniz** o laca que afecta la superficie del objeto sin interactuar químicamente con él, lo que lo diferencia de los **pigmentos**.

tipografía Complejo concepto empleado en **diseño gráfico** con múltiples connotaciones. A pesar de lo arraigado de la costumbre, la *impresión*, el *diseño con letras*, la *disciplina* y la *fuentes* no son términos intercambiables, por lo que se recomienda hacer esta distinción y utilizar el concepto apropiado dependiendo del contexto. **1** Sistema definido como **impresión tipográfica**, técnica en relieve que emplea múltiples pequeñas piezas metálicas entintadas (véase **tipos móviles**) para la **reproducción** de documentos. **2** Recurso y práctica relacionada con el **diseño gráfico** que consiste en el acomodo preciso de elementos textuales para comunicar y producir efectos visuales particulares, por medio del aprovechamiento de las características formales y estilísticas presentadas en las letras. Existe una gran cantidad de conceptos involucrados en su utilización, pero su manifestación más básica implica el uso de **caracteres** dispuestos en orden, sobre **lindes tipográficos**, con un tamaño juzgado como apropiado (véase **puntaje**) y una distribución horizontal (véase **interletraje**) y vertical (véase **interlineado**) para componer un texto **legible** dentro de un **recuadro de texto**. **3** De forma bastante común, pero técnicamente imprecisa, se emplea este término para referirse a la subdisciplina encargada del diseño, análisis, cálculo y trazado de **letras**, **caracteres** y **signos** gráficos para la **comunicación** escrita, lo cual debe distinguirse como **diseño tipográfico**. Esta especialidad se conforma de habilidades muy específicas con las que cuentan los tipógrafos, quienes pueden o no ser diseñadores gráficos. **4** En ocasiones, el término se utiliza para referirse a un *tipo de letra*, cuando en realidad se está aludiendo a una

fuente concreta o una **f**amilia que reúne distintas **v**ariaciones **t**ipográficas.

tipos **m**óviles *IMP* Piezas en las que se produce el diseño grabado (en **a**ltorrelieve y reflejado) de un **c**arácter en su cara superior, el cual entra en contacto con la **t**inta, y que son empleadas para componer un mensaje de **t**exto y prepararlo para la **i**mpresión, con el mismo principio que un **s**ello. Las primeras que se conocen fueron hechas en China, hacia el año 1040, con arcilla horneada; después se hicieron de madera, hasta que finalmente se elaboraron de metal, primero en Corea hacia 1370 y después en Alemania hacia 1450, con una precisa aleación de plomo, antimonio y estaño. Esto permitió generar un **s**istema de **i**mpresión (véase **i**mpresión **t**ipográfica) eficiente por la reducida cantidad de caracteres necesarios para reproducir texto en idiomas que emplean el **a**lfabeto latino. Estas piezas metálicas con forma de paralelepípedo tienen todas exactamente la misma altura, pero presentan variaciones en su **a**nchura (técnicamente llamado *espesor*) dependiendo del diseño de cada **s**igno empleado. Primero eran talladas a mano con un **p**unzón de algún metal más duro y con ellas se producía una **m**atriz, la contraparte *hembra* que funcionaba como molde para generar múltiples copias en positivo de cada **l**etra, **d**ígrafo, **n**umeral, **s**igno de puntuación o **s**igno diacrítico necesario. Cuando se obtenía toda una serie del mismo **c**uerpo, estas eran almacenadas en una caja tipográfica y, al ser requeridas para la impresión, se ordenaban individualmente en el mismo renglón hasta componer múltiples líneas en una **g**alera.

tira de **c**ontrol *IMP* Conjunto de indicaciones visuales que se presentan **a**l **c**alce de una impresión (por fuera de los **m**árgenes finales de una página aún sin recortar), que contiene una serie de ejemplos predefinidos para observar las cualidades de una **i**mpresión y así asegurar su **c**alidad. Incluye una *barra de densidades* compuesta por **c**olores **p**rimarios aditivos y sustractivos, sobreimpresiones, escalas de **t**ono, valoraciones de **e**scalas de **g**risés, porcentajes de **t**ramas, escalas de **s**emitonos y *objetivos estrella*, que permiten medir la **g**anancia de **p**unto. Estas indicaciones aparecen de forma estándar en **p**lanchas y pruebas en impresoras calibradas, y brindan la oportunidad de hacer ajustes precisos previos a un **t**iraje.

tiraje **1** *IMP* En ocasiones también llamada *tirada*, se refiere a la producción

automática de **reproducciones** con un **sistema de impresión**. El concepto alude a la cantidad de ejemplares que conforman un conjunto particular, como la de un **periódico** de carácter diario, o bien, todos los **libros** que constituyen el volumen total de una **edición** señalada con el año en el que se produjo. **2 ART** Número total de reproducciones de un **grabado**, que forman una serie limitada de impresiones, que se **firman** y numeran individualmente dependiendo de su orden de salida; siendo, por ejemplo, 1/50 la primera y 50/50 la última. Hay que tomar en cuenta que su **valor** se podrá determinar por lo raro de la pieza en un tiraje bajo, el cual se reduce al aumentar las copias. Es costumbre mostrar la placa rota para asegurarle al cliente que no habrá impresiones posteriores.

titulillo *EDIT* Recurso empleado a modo de **satélite**, que puede ser *literal*, cuando repite el **título** de la obra (siempre que sea corto), o *descriptivo*, cuando menciona el nombre del capítulo o sección para ubicar al lector en la posición actual respecto al contenido completo. Cabe mencionar que, aunque es similar a una **cornisa**, este no señala el nombre del autor.

título *EDIT* Palabra o frase corta empleada para nombrar una **obra** en particular. En **diseño editorial** se le da más prominencia, destacándolo del resto del texto o contenido que encabeza, empleando una **fuerza**, **variación tipográfica** o **puntaje** distinto que le otorgue el primer nivel jerárquico en la **composición**. Puede presentar diferencias regionales o disciplinares en su forma de escritura (tales como el uso exclusivo de **letras de caja alta**); presentar una versión larga y una corta (como *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*; o *El Quijote*, respectivamente); o incorporar un *subtítulo* (como *Conceptos fundamentales para su estudio*), con el cual se complementa o refuerza la intención del título (*Lexicón para el diseño gráfico*). Es común que en los libros aparezca varias veces, tanto en la **portada** como en la **portadilla**, el **lomo** y la **sobrecubierta**.

toma **1 CIN** En el argot **cinematográfico**, se refiere a la filmación (o *grabación* cuando se trata de video) que se hace de forma continua en un período normalmente corto, desde que se empieza a grabar hasta que se genera un corte. También es cada una de las versiones grabadas que se hacen de un montaje o escena particular, numeradas secuencialmente hasta que se obtienen los resultados deseados. **2 FOT** Aunque el término también se utiliza en **fotografía**, existen otras palabras técnicamente más

apropiadas, como *captura*, para designar la obtención de un resultado en el soporte de la **cámara**.

tóner *IMP* Mezcla de **pigmentos** en polvo (por lo general hechos de carbón y óxido de hierro) que presenta propiedades electroestáticas, cargada en cartuchos cerrados para ser empleada en la **xerografía** y en la **impresión digital** con dispositivos láser. Existen múltiples variaciones químicas en su composición, sobre todo en los *tóneres* para la impresión en **cuatricromía**, así como en calidades y precios, dependiendo del fabricante, los cuales se determinan en gran medida por el grado de pulverización con el que es posible obtener **resoluciones** más elevadas.

tono *DIS* Variación en la **luminosidad** de un **matiz**, que en un **círculo cromático** se presenta como **tinta**, cuando se mezcla con *blanco*; o como **sombra**, cuando es combinado con *negro*. A su vez, el color en cuestión se puede mezclar con *gris* para así producir derivaciones con distintos grados de **saturación**.

top of mind *MKT* Concepto empleado en **mercadotecnia** para medir el nivel de **posicionamiento** de una **marca** en la mente de un **mercado meta**. Así, es posible clasificar y jerarquizar de forma relativamente objetiva el comportamiento y el éxito de distintos **nombres de marca** entre una población, que es capaz de recordar y mencionar rápidamente un producto o fabricante específico. El resultado variará dependiendo del **bagaje cultural** del individuo, de su exposición a determinados medios y de otros factores demográficos que lo harán pensar primero en uno u otro resultado.

tracking *TIP* En **diseño tipográfico** y **diseño editorial**, se entiende como la adición o reducción uniforme de espacio negativo existente entre los **caracteres**, alterando simultáneamente el **interletraje** de toda palabra, **renglón** o **texto** al que se aplique. Este recurso se puede emplear para mejorar la **legibilidad** de un texto escrito en una **fuentes** con mucho **peso**, aunque también es útil para mejorar el aspecto de los **títulos** y hacerlos visualmente más prominentes al ocupar más espacio.

trama *IMP* Conjunto de hilos que forman una tela y que, en la impresión, se utilizan para referirse a las mallas o la textura generada por las capacidades técnicas de distintos **sistemas de impresión**, donde la cantidad puede variar y generar mejor definición y calidad. Por ejemplo, la **flexografía** utiliza entre noventa y ciento veinte, la **serigrafía** entre

cincuenta y cien, mientras que la impresión *offset* utiliza entre ochenta y cinco y trescientas *líneas por pulgada*, unidad utilizada para medir las tramas (véase ángulo de trama, semitono, ganancia de punto).

tramado *TEC* Recurso empleado para mejorar el aspecto de imágenes digitales de baja calidad o con una gama de colores limitada (como los mapas de bits), que consiste en agregar ruido de forma intencional para así “partir” los pixeles que las componen y se perciban con una mejor calidad. El proceso es similar a la descomposición de una imagen en puntos de trama, resultando en semitonos. Era un recurso empleado para transformar fotografías de escala de grises a información binaria, de manera que se pudieran adaptar fácilmente a impresiones monocromáticas, marquesinas o pantallas electrónicas.

trampa *IMP* Corrección óptica producida en algunas fuentes diseñadas especialmente para ser utilizadas en puntajes reducidos, que consiste en una pequeña inserción negativa en forma de cuña, afectando la profundidad de cada uno de los vértices presentados entre sus trazos. Con ella se busca evitar que se produzca un ensanchamiento del carácter, ya sea por la capilaridad del soporte o por la acuosidad de la tinta, produciendo el mismo efecto que una ganancia de punto.

trampantojo *ART* Traducción del término francés *trompe-l'œil*, literalmente “ojo engañado”; es un recurso utilizado en varias técnicas pictóricas, el cual permite producir un efecto volumétrico o una ilusión de tridimensionalidad realista en un soporte plano. Esto se genera forzando líneas de perspectiva, manipulando las sombras o determinando un punto de vista desde el que se acentúa la profundidad. De esta forma, es posible crear una experiencia inmersiva al contemplar una pintura o la decoración mural de un edificio, donde es frecuente que se construyan cúpulas o naves simuladas para hacer más alto, extenso o majestuoso un lugar. A pesar de que es común en la pintura del Renacimiento, sobre todo en escenarios y composiciones con una alta saturación de elementos, su uso también se presenta en las artes decorativas y en pinturas hiperrealistas o de bodegones.

transmedia Fenómeno que se produce en comunicación y literatura, principalmente, donde se fracciona de manera deliberada una narración compleja en múltiples piezas para aprovechar las características de

distintos **medios**, pero sin que cada una de ellas pierda su independencia para que tenga sentido por separado. Se ha presentado de formas diversas a través de la historia, pero hoy en día se emplea como una estrategia que permite la creación de obras derivadas (como secuelas, precuelas, adaptaciones) y la generación de contenido que busca atraer una audiencia diversificada al utilizar recursos, plataformas o productos distintos. Esto se ha presentado de formas diversas a través de la historia, pero hoy en día se emplea como una estrategia para la generación de contenido que busca atraer audiencias distintas al utilizar recursos, plataformas o productos que se distribuyen en **mercados meta** distintos. Algunos ejemplos notables pueden integrar *Drácula* (que inició como **propaganda** en Europa del Este hacia 1460, después como cuento, obra de teatro y hasta serie de televisión), *Aliens* (como **pinturas**, películas e **historietas**); *Belle and Sebastian* (como novela, después como serie de televisión y hasta una canción) o *Resident Evil* (como videojuego, después como novelas, películas y series animadas). Actualmente, este fenómeno se da con más frecuencia aprovechando recursos digitales, como **apps** y **sitios web**, para hacer sus contenidos más diversos, incluyentes, atractivos y extensos.

transparencia Propiedad de la materia que permite el paso de la **luz** visible a través de ella con un índice de refracción uniforme, por lo que no genera alteración alguna. Esta se puede dar en el agua limpia, en algún material plástico sin color o en un vidrio plano en el que, aunque se presente cierta deformación óptica (como en un **lente** convexo), los colores no se ven afectados.

trapezio *GEOM* **Figura** geométrica del orden de los cuadriláteros que solamente presenta **paralelismo** en dos de sus lados (los cuales son llamados *bases*) y cuya separación determinará la **altura** de dicha figura. Es posible distinguir tres variaciones a partir de sus ángulos internos: *trapezio rectángulo* (cuando posee un ángulo agudo, uno obtuso y dos rectos), *trapezio isósceles* (cuando tiene los dos lados no paralelos de igual medida) y *trapezio escaleno* (cuando sus lados no paralelos difieren en medida haciendo que sus **ángulos** internos sean diferentes) (véase **trapezoide**).

trapezoide *GEOM* **Cuadrilátero** plano irregular que no posee **simetría** de ningún tipo porque todos sus **lados** (y, por consiguiente, todos sus ángulos)

poseen medidas distintas.

traslucidez Propiedad física que presentan algunos materiales y objetos, que permite el paso de luz a través de ellos, pero alterando las propiedades lumínicas, por lo que la percepción visual de los objetos posteriores se verá afectada ligeramente. Esto se puede dar con cierta reducción en el **brillo** (por ejemplo, al emplear un polarizador), modificando el cromatismo (como en los **vitrales**, acrílicos y plásticos de color) o la **nitidez** (como en vidrios ahumados o esmerilados) (véase **transparencia**).

travelling *CIN* Recurso de **cine** que consiste en un **movimiento de cámara** en sentido horizontal y de forma paralela al movimiento del objeto/sujeto encuadrado, sin importar la dirección en la que se produce. A diferencia de un **dolly**, en el que se sigue la acción, este *acompaña* lateralmente a los personajes en acción. De manera adicional, se puede producir otra configuración menos usual, llamada *travelling circular*, que se genera al rodear completamente o girar en torno a un objeto/sujeto.

trazado de recorte *TEC* Conocido en inglés como *clipping path*, es la herramienta presente en un **editor de imágenes ráster**, la cual permite delinear con mucha precisión parte de una imagen digital para separarla del **fondo**. Este recorte obtenido de forma manual se puede copiar y **superponer** a otro archivo para realizar un **fotomontaje**, o simplemente seleccionarse para eliminar la información del fondo cuando haya una **capa** de **transparencia** que lo permita (véase **máscara de recorte**).

trazo *ART* Cualquier marca deliberada hecha de forma controlada con un instrumento de **dibujo** o escritura sobre un **soporte** que lo permita. Se puede entender como cada una de las líneas que determinan la **forma** de un objeto, o como un recurso gráfico para realizar **bocetos** o **retratos**. Los *trazos* presentan características visuales muy distintas, dependiendo del material, la técnica, la habilidad del ejecutante, o el ajuste hacia un estilo particular apreciable tanto en la **caligrafía** como en las **artes plásticas**.

trazo regulador *DIS* Concepto propio de la **geometría** que consiste en determinar la disposición y el cálculo de las **figuras** necesarias para construir una propuesta gráfica; este conjunto de **líneas guía**, estructuras, indicaciones, angulaciones y marcas ayudarán a determinar los **contornos** de un diseño. El término se emplea con mayor frecuencia en el diseño de

logotipos y **símbolos marcarios**, donde es común que se presente toda la construcción geométrica necesaria para obtener un resultado; este puede combinarse con una **retícula** o cuadrícula para determinar claramente las dimensiones y las **proporciones** de todos sus elementos, incluidos el **nombre de marca** y la distribución óptica ideal entre sus **caracteres**.

trepidación *FOT* Resultado indeseable en una captura fotográfica, el cual se produce por un movimiento súbito o temblor en la cámara justo al hacer un **disparo**. Esto se genera, sobre todo, al emplear una baja **velocidad de obturación** (siendo 1/30 de segundo la velocidad más lenta recomendable) o por la ausencia de un trípode que facilite su captura. Difiere de un **barrido**, ya que en este es el objeto/sujeto el que está en movimiento y no el dispositivo utilizado.

tríada *DIS* Combinación de tres **matices** distintos, seleccionados a partir de la **superposición** de una figura **triangular** sobre el centro de un **círculo cromático**. Se puede producir de forma *regular* (cuando se emplea un triángulo equilátero para generar la combinación, por ejemplo, al usar únicamente **colores primarios**), *irregular* (cuando se utiliza un triángulo escaleno) o *complementaria* (que consiste en la selección de un color y los vecinos de su **complementario**) (véase **tricromía**).

triángulo *GEOM* **Polígono** cerrado conformado por tres lados, tres vértices y tres **ángulos** internos, cuya sumatoria siempre será 180° independientemente de su apertura. A partir de las **longitudes** de sus lados existen diferentes tipos de *triángulo*: *equilátero* (cuyos lados son iguales y que cuenta con ángulos internos que miden 60° cada uno); *isósceles* (que presenta dos lados y dos ángulos iguales, haciendo que uno de sus lados presente menor tamaño) y *escaleno* (que tiene tres diferentes longitudes en sus lados). De este último es posible derivar tres subcategorías, el llamado *triángulo rectángulo* (que presenta un ángulo recto en uno de sus vértices), el *agudo* o *triángulo acutángulo* (cuyos tres vértices son menores a 90°) y el *obtuso* o *triángulo obtusángulo* (que cuenta con un solo ángulo con una apertura mayor a los 90°).

tricromía *DIS* Selección de tres **matices** distintos que en un **círculo cromático** aparecen cercanos. Esta combinación puede hacerse a partir de *colores adyacentes*, es decir, que se presentan uno junto al otro (por ejemplo, *azul verdoso, verde y verde amarillento*), lo cual se denomina

tricromía por familia; o bien, de *colores vecinos*, con una diferenciación aún más pronunciada, a lo que se le conoce como *tricromía por analogía* (por ejemplo, *azul, verde y amarillo*).

tríptico **1** *IMP* Tabla u objeto plano con un par de dobleces verticales que lo divide en tres partes, permitiendo que las laterales se doblen sobre la del centro. Por consecuencia, también se le llama así al **folleto** o documento impreso con las mismas características, que funciona como un **punto de contacto** informativo bastante común. **2** *ART* **Formato** empleado en **pintura** (frecuente en el estilo **gótico** y **barroco**), que presenta una **obra** compuesta en etapas, conformando una **composición** de tres divisiones. Se puede doblar como **retablo**, cuyas alas se cierran para proteger el panel central. En obras más recientes (véase **vanguardias**) se le llama así a una serie de tres **cuadros** distintos que pueden o no tener una relación estricta entre sí, pero que consolidan una sola obra (recurso muy utilizado por el pintor irlandés Francis Bacon).

trompe-l'oeil (véase **trampantojo**).

tropo **1** *RET* Recurso de **retórica** que consiste en sustituir palabras o expresiones por otras para cambiar el sentido de lo expresado, es decir, con un sentido figurado. En griego significa “dirección” y es un conjunto de **figuras retóricas** (como la **metáfora**, la **metonimia** y la **sinécdoque**) capaz de generar un sentido distinto al correcto o habitual. **2** *CIN* Mecanismo o truco narrativo (véase **storytelling**) empleado para la expresión visual de ideas o convenciones que, aunque poseen una pretensión de **decodificación** universal, suelen utilizar **referencias culturales**. Dependiendo del género cinematográfico, los *tropos* constituyen fórmulas o herramientas como, por ejemplo, *un hospital abandonado, una espera muy larga, un héroe accidental, un vecino entrometido, una amiga graciosa*, entre muchos otros (véase **cliché**).

troquel *IMP* Molde de acero afilado o conjunto de cuchillas especiales empleado en talleres gráficos para producir un **acabado** particular complementario a la **impresión**, que permite generar cortes curvos o parciales (capaces de cortar sólo la capa impresa en materiales adheridos a un **soporte**, como en el caso de una **calcomanía**) por medio de presión. También se usa para marcar, doblar, perforar, redondear esquinas o elaborar formas detalladas muy específicas. Es utilizado tanto en **diseño**

editorial como en la producción de **empaques**.

tweening *EXT* Expresión abreviada del término *in-betweening*, que se traduce como “intermediación”, aunque “interpolación de movimiento” es técnicamente más apropiado. Es un recurso tecnológico fundamental en la **animación** digital, capaz de identificar las propiedades y las posiciones relativas de diferentes **fotogramas clave** (conocidos en inglés como *keyframes*), y de generar de forma automática aquellos **cuadros** intermedios faltantes, produciendo una transición natural entre ellos y ahorrando una cantidad enorme de recursos.

U

ubicación *GEOM* Lugar donde se encuentra algo físicamente en un sistema regulado o espacio finito, lo cual requiere establecer un **punto de referencia** que lo ponga en contexto (tal como el **origen** en un **plano cartesiano**) y ayude a determinar que este objeto hipotético se encuentra *junto, lejos, arriba o a la derecha* de algo más. Sin embargo, para observar si se encuentra *por encima de* o *detrás de* es necesario un espacio tridimensional que permita acercar o alejar los objetos desde el **punto de vista** del observador. Aunque en el lenguaje cotidiano se utiliza como sinónimo de *posición*, esta hace referencia a la **forma** que adquiere; por ejemplo, una persona se encuentra *ubicada* en la habitación, pero su *posición* puede ser *erguida, recostada o sentada*. Tampoco es lo mismo que *localización*, que se refiere propiamente a la acción de búsqueda o a las herramientas empleadas para determinar una ubicación.

ukiyo-e *ART* Práctica visual desarrollada casi exclusivamente en grabados sobre madera (véase **xilografía**) por artistas y editores japoneses desde el siglo XVII y hasta mediados del siglo XIX. A pesar de tener una marcada influencia artística de épocas pasadas, su nombre hace referencia a la estampa del “mundo flotante” desarrollada por los *chōnin* o “habitantes de la ciudad”, grupo social urbano hedonista equivalente, en parte, a la escena bohemia europea. El contenido de sus trabajos aludía a los intereses de mercaderes y comerciantes en apogeo, tales como el teatro kabuki, las luchas de sumo, las geishas y cortesanas, lo sobrenatural en relatos populares y lo erótico como género. Como movimiento, tuvo una compleja evolución en distintos períodos, con **estilos** que fueron refinándose y diversificándose de forma independiente, con representantes como Utagawa Kuniyoshi, Yoshitoshi, Sharaku, Utamaro o Hokusai, por sólo nombrar algunos. La perspectiva forzada, la fantasía, la atmósfera despreocupada y las innovaciones en la **composición** influyeron drásticamente en el *art nouveau*, el **impresionismo** y, después, en el **manga** y las **historietas**.

ultravioleta Tipo de luz ubicada en el espectro electromagnético en un rango superior a la luz visible. Las lámparas de luz UV son empleadas en muchas actividades, como la esterilización de alimentos, la dermatología,

el endurecimiento de resinas, la inspección sanitaria y la impresión por **serigrafía**, donde se emplea para **quemar** las mallas emulsionadas.

umbral *PSIC* Valor mínimo en una magnitud que debe presentar un estímulo o evento para poder ser percibido. Si se rebasa entonces podría experimentarse una sensación (independientemente de si es positiva o negativa), pero esta tolerancia o sensibilidad varía entre individuos y especies.

uncial *HIST* Estilo de **caligrafía** utilizado por escribas griegos y romanos entre los siglos IV y VIII; su nombre quiere decir “de una pulgada”. Sus trazos robustos y redondeados evolucionaron de la *Capitalis Rustica* (antigua caligrafía romana de uso cotidiano), y únicamente incluyeron **letras de caja alta** que se podían escribir, a excepción de algunas letras, con un solo trazo continuo, lo que convirtió a este estilo en una alternativa mucho más rápida y fluida para emplearse en soportes como el **pergamino** (véase **semiunciales**).

Unicode *TIP* Estándar de codificación de **caracteres** diseñado para facilitar el tratamiento informático, la transmisión y la visualización de textos de numerosos idiomas con **signos diacríticos** particulares, símbolos de disciplinas específicas y algunos propios de sistemas de escritura extintos (como **jeroglíficos** egipcios o **logogramas cuneiformes**) o poco conocidos. El término proviene de los tres objetivos perseguidos: *universalidad, uniformidad y unicidad*; es un sistema capaz de representar cada carácter o **símbolo** existente mediante una **codificación** específica, a través de un identificador numérico llamado *code point* (“punto de código”). Estos números enteros se expresan entre 0 y 111 411, haciendo referencia, a través de la notación en formato *U+*, al número **hexadecimal** del punto de código, o mediante una cadena de texto que describe el punto de código. Por ejemplo, la letra en minúscula “a” puede ser representada por *U+006* o la cadena de texto “*LATIN SMALL LETTER A*”. Este estándar ha sido aceptado en un número considerable de tecnologías recientes, como XML, Java y sistemas operativos modernos; y aún continúan múltiples esfuerzos para su desarrollo.

unidad *DIS* Concepto utilizado cuando se logra una perfecta integración de diversos elementos que conforman una propuesta, que, aunque aparezcan separados o posean características dispares, funcionan muy bien juntos. Es

una propiedad visual de la **forma** y es de vital importancia en los **logotipos** y en cualquier otro ámbito donde se busca que todos sus componentes se aprecien como uno solo, tal como en la **pintura** (tanto figurativa como abstracta) se requiere que la presencia de cualquier componente se relacione óptimamente con el resto.

unidad de medida **1** Cantidad estandarizada y definida por una convención cultural o industrial (como el **sistema métrico decimal**) para el cálculo, la denominación y la numeración de una magnitud. Es decir, sirve para determinar cuál es la dimensión, la fuerza o el peso de algo. **2 TIP** En **diseño tipográfico** y **diseño editorial** se emplea un sistema particular para medir el **cuerpo** de los **caracteres** y el **interlineado** que se basa en la **pulgada**. Por ello, posee una correspondencia precisa entre diferentes unidades, ya que, si se divide en seis partes iguales, entonces se obtiene una **pica**; pero si esta última, a su vez, se divide en 12 partes, entonces se consiguen los **puntos tipográficos**. Esto significa que una pulgada corresponde a 72 puntos.

URL *TEC* Sigla en inglés para *Uniform Resource Locator*, “localizador de recursos uniforme”, el cual es utilizado para ubicar con precisión elementos existentes en **Internet** y facilitar el acceso a **sitios web**. Técnicamente se divide en esquemas, dominios de distintos niveles, directorios y archivos; dicha innovación codifica la *dirección IP (Internet Protocol)* de un dispositivo (con designaciones para máquinas como 192.168.602.89.1) por direcciones legibles por los humanos (tales como <https://dad.unison.mx>), aunque no tan fáciles de memorizar como un **dominio de Internet** (qartuppi.com).

usabilidad *DIS* Grado de facilidad con la que se puede utilizar algo, independientemente del tipo de objeto, producto o servicio del que se trate. El término proviene del inglés *usability*, “facilidad de uso”, y se emplea para medir cómo los humanos utilizan una herramienta o un objeto de forma efectiva con un fin determinado. Suele ser un concepto usado en informática y tecnología para evaluar qué tan sencillo resulta para el usuario manipular un programa o una **interfaz de usuario** (véase **HCI**); aunque también se puede aplicar en **diseño industrial** para analizar el tipo de relación que se establece entre los posibles **usuarios** y un producto, herramienta o aparato. En ocasiones, conceptos como **affordance** y **esqueumorfismo** resultan relevantes en este tipo de situaciones, ya que

proveen información valiosa acerca de qué se trata, para qué sirve y cómo funciona un objeto.

usuario *TEC* Individuo capaz de interactuar con un **medio**, aprovechar una tecnología o utilizar un producto o servicio. Aunque cumple un rol similar al **consumidor**, el término se suele reservar a las tareas que implican un rol activo en la manipulación y la obtención de un resultado. Es decir, hacer una llamada telefónica, montarse en una montaña rusa, subirse a una escalera o manejar un vehículo son actividades propias de un *usuario*, pero no de un *consumidor*; incluso se categoriza así a quienes ocupan el transporte público, un sistema de salud o una plataforma de **redes sociales**, donde es necesario establecer un *perfil de usuario* (véase **avatar**) para identificar de quién se trata. A diferencia de la relación estrictamente comercial que se establece con los **clientes**, en iniciativas recientes se han empleado enfoques particulares (tales como el *diseño centrado en el usuario*), donde se presta más atención a las personas, buscando mejorar las relaciones al analizar atentamente sus demandas y necesidades. Cabe señalar que los individuos poseen características diferentes entre sí, lo cual afecta directamente la **experiencia de usuario** dependiendo de su circunstancia y niveles de habilidad o familiaridad con el objeto diseñado, por lo que, al menos en esquemas tecnológicos, se suelen clasificar en cuatro grandes grupos: *inexpertos*, *principiantes*, *hábiles* y *expertos* (véase **customización**).

utilidad *NEG* Sinónimo de ganancia económica; es el término idóneo para expresar el **capital** obtenido de la resta del **costo** al **precio**, el cual puede o no conformar la recuperación de una **inversión**.

utilitarismo *FIL* Teoría filosófica del siglo XVIII que promulga que todos los esfuerzos humanos deben ser útiles, producir un beneficio, una mejora o una ventaja, y de esa forma generar bienestar, placer y felicidad. Los filósofos ingleses Jeremy Bentham y John Stuart Mill fueron los primeros en popularizar el concepto y en establecer los términos en los que se basa esta teoría. Este enfoque ha sido muy criticado por no considerar los aspectos intangibles y no medibles, las diferencias existentes en las condiciones humanas y geopolíticas, ni el impacto o los motivos con los que se plantean estas ideas (véase **funcionalismo**).

V

validación *NEG* Etapa de la creación de objetos y servicios que implica el análisis y la comparación de los resultados obtenidos. Dicho cotejo se hace al observar cómo es percibido por el **público objetivo**, al cual se le permite experimentar directamente con el producto final para asegurar su buen manejo, agrado, satisfacción y posible consumo. La validación se puede obtener por medio de un **focus group**, un pensamiento en voz alta, o con actividades de **experiencias de usuario**. Es posible aprovechar la **retroalimentación** para hacer ajustes o simplemente para comprobar su **viabilidad** en un mercado.

valla *PUB* Estructura plana y vertical que divide dos terrenos; al utilizarse como un medio para **publicidad**, es ideal para soportar **anuncios** impresos de **formato** variable y **dimensiones** muy superiores a las de un **cartel**. Dependiendo del país recibe nombres distintos, como *espectacular*, *supergráfica*, *gigantografía* o *billboard*, realizados con diferentes técnicas de **yuxtaposición** o **superposición** de piezas individuales, aunque en muchos casos se trata de una sola **impresión de gran formato**.

valor *NEG* Concepto que se puede interpretar como la importancia relativa o el beneficio que genera algo que justifica la razón por la que resulta deseable o útil. También es el producto obtenido de la resta del **costo** a los beneficios potenciales de la venta de un bien o servicio; siendo estos funcionales, monetarios, psicológicos o sociales. Esta valoración en muchos contextos es subjetiva, varía entre individuos y culturas, y cambia con el tiempo.

valor agregado *MKT* Es toda aquella ventaja competitiva manifestada de forma evidente que permite ayudar a superar las propuestas de competidores inmediatos, sumando **valor** a un producto o servicio **ofertado**. Este recurso no es necesariamente de carácter objetivo y puede afectar la **percepción** de un resultado sólo por la **deseabilidad**, **customización**, **usabilidad** o simple disponibilidad, por lo que no tiene que ligarse necesariamente a una **función** o componente adicional.

valor cromático *DIS* También conocido como *valor de color*, es la cantidad de luz u oscuridad aparente que se le agrega a un **matiz** determinado,

establecido mediante una escala finita que lleva del *blanco* absoluto al *negro* total, pasando por un color cualquiera. Por lo tanto, es el conjunto de variaciones de **tonos**, **tintas** o **sombras** (véase **HSV**).

valor de marca (véase **capital de marca**).

vanguardia *ART* Término de origen francés para designar a la guardia de avanzada (*avant-garde*) en las formaciones militares. Se utiliza para designar cualquier conjunto de iniciativas, ideas, propuestas, políticas u **obras**, muchas veces de carácter radical y controversial, que impulsan límites socioculturales y artísticos predefinidos en cualquier época. Aunque se presenta en una gran variedad de disciplinas, como la literatura o la arquitectura, normalmente se utiliza para englobar los **estilos** artísticos asociados con el **arte moderno** y con una serie de **movimientos** propios de la primera mitad del siglo XX. Cabe señalar que, aunque existen términos derivados de este concepto (tales como **pre-vanguardias**, *neovanguardia*, *vanguardismo*, *protovanguardia*, entre otros), al no contar con un consenso ni un significado concreto, se desestima el uso del mismo.

variación tipográfica *TIP* Conjunto de modelos derivados del **diseño tipográfico** de una **fuerza**, que en su manifestación más básica se compone sólo del diseño estándar conocido como *romana* (o también *Normal*, *Book*, *55*, *Regular* o *Standard*), constituyendo así una **familia** de un solo integrante. Sin embargo, es común que se acompañe de tres variaciones: *itálica* (que aparecen hacia el año 1500 como una versión ligeramente inclinada hacia la derecha para dar énfasis visual a diálogos y versos); *negrita*, también llamada *Bold*, *Black*, o *65* (que denota la importancia de ciertas palabras a través de un trazo proporcionalmente más robusto); y *negrita itálica* (combinación de las características de los dos casos anteriores, útil para aumentar el énfasis de **títulos**). Estas cuatro variaciones se pueden ver complementadas con otras versiones: *redonda* (con trazos menos rígidos y tenues que aparecen con esquinas redondeadas); *condensada* (versión más delicada y armónica al estar reducida en extensión horizontal); y *extendida*, también llamada *extended* o *wide* (que se alarga en sentido horizontal de forma proporcional, ocupando más espacio por carácter). A su vez, pueden considerarse como variaciones las **versalitas** y otras deformaciones no recomendables, como la ***faux bold*** y la ***bastardilla***.

vector **1** *TEC* Término utilizado en física y en geometría para referirse a la representación matemática de un segmento de línea con dirección y fuerza (técnicamente magnitud). **2** *DIS* Existe una categoría de gráficos vectoriales mejor conocidos como curvas Bézier, los cuales concatenan múltiples trazos para formar curvas y polígonos en un espacio de dos o tres dimensiones, con formas y orientaciones diversas, mismos que son empleados en sistemas CAD y en editores de gráficos vectoriales.

velocidad de obturación *FOT* Cantidad de tiempo que el sensor electrónico de una cámara (antes la película fotográfica) es expuesto a la luz; es decir, qué tanto tarda el obturador en efectuar (desde una posición cerrada) la acción de abertura y cierre total. Junto a la apertura del diafragma y la sensibilidad ISO, es responsable de controlar la exposición de una toma. Este factor también se conoce como *tiempo de exposición* y se mide en fracciones de segundo, iniciando desde el modo bulbo a un segundo y divisiones no estandarizadas que comienzan en 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/30 de segundo, formando el conjunto de *velocidades* muy lentas que requieren un estabilizador o trípode para producir nitidez y evitar trepidaciones o desfases no deseados. Se continúa con *velocidades* de 1/60, 1/125, 1/250, 1/500, y hasta una milésima de segundo para retratar objetos en movimiento relativamente rápido; y 1/2000, 1/4000, 1/8000 de segundo para *congelar* acciones muy rápidas, como el movimiento de las alas de un colibrí, de un auto de Fórmula 1, de objetos rompiéndose o explotando e, incluso, la trayectoria de una bala. Dependiendo del fabricante y del modelo de cámara es posible alcanzar hasta 1/12000 o 1/16000 de segundo con usos muy específicos propios de la fotografía científica.

verbosidad *LING* Abundancia de palabras para expresar un mensaje, cuyo exceso de términos similares, sinónimos o formas casuales de expresión juega un papel innecesario, tardado y molesto que incluso lleva a dificultar su comprensión. Es frecuente en prensa escrita y publicidad para inflar artificialmente la cantidad de información incluida.

vernáculo Término utilizado para referirse a algo propio de un idioma o un lugar. En las artes gráficas y visuales se refiere a un estilo que puede remitir sólo a una ubicación o grupo social (véase gráfica popular).

versalitas *TIP* Variación tipográfica de una fuente que presenta únicamente letras de caja alta en dos tamaños distintos, donde el mayor se conserva

igual, pero el menor mantiene la proporción del **diseño tipográfico** de los **caracteres**, pero con una altura igual a la **altura de la x**. Cabe señalar que esta característica sólo está presente en algunas familias, por lo que producir el efecto artificial que cambia el tamaño de las mayúsculas es menos que recomendable.

versatilidad **1 DIS** Capacidad que tiene un objeto, un sistema o un diseño para adaptarse fácilmente a distintas situaciones y responder de forma eficaz a tareas distintas; o cuando un producto contempla el principio de **modularidad** en sus componentes sin necesidad de modificar su estructura base, ahorrando recursos al realizar **ajustes** futuros. **2 ART** Repertorio o espectro de capacidades que tiene un artista para desarrollar obras que no se apegan sólo a un **estilo** particular, lo cual pudiera ser algo envidiable en un ilustrador o retratista. **3 NEG** Característica de algunas entidades comerciales con una amplia **oferta** de productos y servicios pertenecientes a diferentes categorías, los cuales pueden poseer distintas estrategias y nombres (véase **marca paraguas**) y estar enfocados en **mercados meta** muy variados.

verso **HIST** En **diseño editorial** puede referirse a la página izquierda de un **libro** abierto, que siempre tendrá un **folio** expresado con números pares. También es el lado posterior (véase **reverso**) de un documento suelto, impreso en una sola hoja por uno o ambos lados (véase **recto**).

vértice **GEOM** Punto donde se cruzan al menos dos líneas rectas, dando origen a dos o más **ángulos**, o bien, donde se tocan dos curvas o una curva y una recta, el cual técnicamente conforma un punto de tangencia. Por lo mismo, el **origen** de un **plano cartesiano** o diagrama de **coordenadas polares**, las esquinas de cualquier **polígono** y cada uno de los **nodos** de un gráfico vectorial también son nombrados así.

vexilología **HIST** Término acuñado por Whitney Smith, en 1957, para referirse al estudio histórico y sociopolítico que tienen las banderas, llamadas *vexillum* en latín. También es usado para referirse a la colección y/o diseño de **banderas**, lo que la convierte en una disciplina auxiliar de la historia, relacionada con **diseño gráfico**, **semiótica** y **heráldica**.

viabilidad **NEG** Análisis del posible éxito o fracaso de un proyecto desde el punto de vista de su **mercado meta**. Es un concepto de economía, ingeniería y administración para analizar una serie de factores, tales como:

las necesidades de una población, la disponibilidad de **capital**, la aceptación sociocultural de dicha iniciativa, la **factibilidad** tecnológica, los aspectos legales concernientes, la rentabilidad y el retorno de la inversión, su **sostenibilidad** e impacto ambiental, entre muchos otros.

vibración cromática *DIS* Efecto óptico que se produce con colores saturados altamente contrastantes, que parece que pulsan o vibran entre sí por la cantidad de brillo o porque se encuentran en lados opuestos del **círculo cromático**. Es un factor por considerar en el **diseño gráfico**, ya que puede generarse un emplastamiento de tintas, un bajo contraste para débiles visuales o simplemente es posible que no resulte cómodo o atractivo a la vista.

victoriano *HIST* Expresiones gráficas, artísticas, estilísticas y tecnológicas asociadas con el período de gobierno de la reina Victoria, del Reino Unido, entre 1837 y 1901. Esta etapa es conocida como una era de grandes avances industriales, científicos y culturales tanto en el Imperio británico como fuera de él. No se describe un **estilo** bien definido, pero algunas de sus características son el exceso de **ornamentación** de carácter **ecléctico** y el uso de marcadas **referencias culturales** en la gráfica, en los impresos en **periódicos** y **carteles**, así como en **artes decorativas** (véase **arts & crafts**).

videoarte *ART* Expresión artística de carácter experimental desarrollada desde la década de 1970, la cual emplea fundamentalmente dispositivos de grabación y **reproducción** audiovisual como **medio** y **soporte** (tales como *televisores, monitores, grabadoras de cinta, videocámaras*). Se relaciona mucho con la **postmodernidad**, ya que no se adhiere a un discurso o ideología particular, no suele incluir un **argumento** claro ni posee una estructura narrativa específica. Se interpreta y analiza por separado, ya que tampoco se adecúa a técnicas o formas establecidas previamente en **cine** o televisión.

vintage *EXT* Palabra en inglés empleada para referirse a objetos físicos y elementos gráficos (contemporáneos o antiguos) hechos con una estética perteneciente a una época pasada. Una parte fundamental del estilo es la presentación de un desgaste natural en forma de daños, rasgaduras, manchas, caída de pintura o barniz, deformaciones o suciedad en general. A veces el **estilo** es traducido como *antiguo* o *de época* (véase **retro**,

antigüedad, *revival*).

viñeta 1 *FOT* Reducción de **brillo** y saturación en las orillas de una imagen, la cual se provocaba por las limitaciones físicas de objetivos de baja calidad; también estaba presente en televisores en blanco y negro antiguos. **2** *ART* Estilo de **paspartús** redondos u ovalados superpuestos a fotografías antes de ser enmarcadas, con lo que se genera un **marco** ideal para acotar retratos. También se refiere a **caricaturas** de un solo cuadro que pueden funcionar de forma independiente sin necesidad de una secuencia, como en las **historietas** con las que se acompañaba un artículo en un periódico o revista. **3** *EDIT* Elemento decorativo a modo de **ilustración** de tamaño pequeño que aparecía en libros antiguos para romper con la **monotonía** de una **composición** rígida, o bien, como guía visual para indicar el final de un capítulo, pasaje o poema.

viral *MKT* Se refiere a la propagación exponencial y descontrolada (tal como ocurre con una contaminación biológica o infección por medio de un virus) de un **mensaje**, **meme** o **pieza** de comunicación, que se da a través de la comunicación de **voz a voz**, en una red de dispositivos móviles o **redes sociales**, o valiéndose de **medios** y vehículos diversos. Es un término sin un consenso general, ya que pueden identificarse ciertas semejanzas con otro tipo de estrategias (véase **activación**, **influencer**); se empezó a utilizar con esta **connotación** desde 1995 con **campañas** de **mercadotecnia de guerrilla**. Destaca, como ejemplo, el lanzamiento de la primera plataforma de videojuegos *Playstation*, de *Sony*, la cual usó comunicados en línea y diseminación de rumores para que los **usuarios** potenciales descubrieran y compartieran la información, generando furor y expectativa. De esta forma se ahorraron una cantidad significativa de recursos que hubieran estado invertidos en **anuncios** para los canales tradicionalmente empleados.

virgulilla *TIP* **Signo diacrítico** de forma ondulada (~) que en español aparece sobre la *eñe* (*Ñ*, *ñ*), pero que también se utiliza en estonio, gallego o portugués por encima de otras letras (*ã*, *â*, *q̃*, *ř*, *z̃*, *ł*).

virtualidad Término para señalar todo lo que es similar a lo *real* o aparenta serlo, pero que no reúne las condiciones o características físicas, presenciales o perceptibles para igualar la realidad; por ello sólo se aproxima a ser una copia o versión de otra cosa que en verdad existe. Se

aplica en múltiples contextos, tanto filosóficos como tecnológicos, para referirse a bibliotecas, bienes, consolas, interfaces o comunidades a los que se les agrega la palabra *virtual* para funcionar como adjetivo (véase **realidad virtual**).

viscosidad *IMP* Resistencia física a fluir que tienen todos los líquidos. En las **artes gráficas** es importante considerar esta característica en algunos tipos de tintas que se usan en **serigrafía** y en algunos adhesivos líquidos calientes para la **encuadernación** de libros. En el **diseño de empaque** es un factor relevante al considerar el material de un **envase**.

visión *NEG* Meta última que se busca en un proyecto, iniciativa, emprendimiento o empresa; es todo aquello que se quiere alcanzar en el futuro con relación a las actividades actuales. Su redacción debe ser general, ambiciosa y positiva, pero realista, ya que siempre se relaciona con elementos de **factibilidad** y **viabilidad**. Por lo general, es una redacción corta, que debe desarrollarse en equipo y con estrecha relación a la **misión**, pero a diferencia de esta, se le pueden hacer cambios con frecuencia y ajustar las metas a mediano plazo conforme se va desarrollando la organización o el proyecto.

visión periférica Rango externo de la vista humana que se extiende por fuera del área natural de visión, la cual se presenta en el área central, donde se superponen ambos ojos, de nombre *campo de visión binocular*. Las áreas externas se denominan *periférica media*, cuando se sitúa entre los 30° y los 60°, y *periférica externa* o *lejana*, cuando rebasa los 60° en sentido horizontal, extendiéndose hasta los 100° o 110° posibles sólo con un ojo a la vez. Dichas áreas, aunque no permiten enfocar o distinguir claramente los elementos, sí detectan movimiento.

vista También llamada *visión*, es el sentido presente en el ser humano y en una gran cantidad de animales que, a través de los ojos y un complejo sistema nervioso de **percepción** e interpretación, permite captar la luz, el movimiento y, en algunos casos, una **gama cromática** específica, que varía entre especies. La capacidad de percibir luz rebotada en objetos se ve alterada por factores adicionales, como el material, el **brillo**, el **tono**, la calidad de luz empleada y las condiciones atmosféricas del momento, permitiendo así distinguir volúmenes, **matices**, movimiento, y calcular profundidades (véase **estereoscopia**).

vista aérea *GEOM* Representación que se obtiene elevando el **punto de vista** de un observador real o imaginario hasta el **cénit**, lo cual permite percibir un entorno desde arriba. Se integra tanto de la *vista de pájaro* (similar a la *contrapicada* empleada en **cine**) como de la **vista de planta**. Este tipo de representación resulta muy útil en mapas turísticos, ya que permite al **usuario** visualizar lo **volumétrico** de los edificios, la secuencia en la que están dispuestos, así como **escalas** y distancias (véase **fotografía aérea**).

vista de planta *GEOM* Visualización que se obtiene por medio de la proyección descendente y **ortogonal**, en un ángulo preciso de -90° , para ver o imaginar algo desde arriba. Es útil para analizar y dividir un área total y, por lo mismo, es empleada en **geometría**, **interiorismo**, arquitectura e ingeniería. Técnicamente, todos los mapas son representaciones de este tipo, ya que dibujan un territorio determinado visto desde arriba y en todos los casos es importante mantener la **proporción** correcta al momento de hacer una representación a **escala** (véase **cénit**).

vista explosionada *TEC* También llamado *despiece*, es un recurso empleado en la **ilustración técnica** y en la ingeniería que consiste en la proyección por separado de todos los componentes individuales de un aparato, máquina u objeto complejo, de forma que aparezcan representados con ejes proyectados según el orden en el que se ensamblan. Es un tipo de **diagrama** técnico bastante complejo que separa y suspende en el aire las piezas en la **escala** correspondiente, por lo general en **perspectiva isométrica**, con **opacidad** y de forma ordenada, lo cual puede integrarse en subconjuntos de acuerdo con su **función** o posible **modularidad**.

vista frontal *GEOM* Representación **ortogonal** de la cara principal de un objeto tridimensional o la fachada de un edificio en un trabajo arquitectónico. Junto a la **vista de planta** y a la **vista lateral**, es de las principales representaciones no proyectadas de volúmenes.

vista lateral *GEOM* Representación de los lados o extremos de un volumen cualquiera que se distingue de su cara principal, su **reverso** o su **tapa**; puede o no ser idéntica y proporcional a su contraparte, por lo que puede requerir su presentación en pares, señalando el lado izquierdo o derecho

al que corresponda, o bien, según la **orientación** de la fachada.

visualización *PSIC* Capacidad cognitiva compleja que implica la **decodificación** de información técnica o abstracta de carácter visual, así como la correcta interpretación de los conceptos implicados. Permite desarrollar una **imagen mental** de un concepto con cierto nivel de detalle o conjunción, otorgándole ciertas características visuales a aquello que aún no se ha percibido o representado. A diferencia de los sueños o las alucinaciones, este proceso es deliberado y consciente, por lo que es fundamental para la comunicación y es previo a cualquier intento de representación (véase **imaginación**).

visualización de datos *TEC* Estudio y creación de representaciones visuales de datos codificados en algún esquema particular para facilitar la comprensión de información técnica compleja y su comunicación rápida y eficiente. Para su realización se pueden emplear múltiples herramientas, que van desde el simple acomodo en **tablas**, hasta el uso de **organigramas**, **mapas mentales**, **diagramas de flujo**, **líneas de tiempo**, **gráficas**, **diagramas** o **infografías**.

vitral *HIST* Técnica decorativa resultado de la disposición organizada y unión permanente de cristales de colores, cuya intención es aprovechar su condición traslúcida como técnica de representación gráfica para generar vidrieras policromáticas. Aunque existe desde la antigüedad, la composición química de los cristales de colores y las técnicas de manipulación, templado, grabado y fusión han cambiado considerablemente hasta alcanzar su máximo esplendor durante el período **gótico**, donde fueron ampliamente utilizadas en iglesias y catedrales europeas. Su uso también está relacionado con el románico y el **art déco**, así como con artistas, entre ellos los pintores franceses Marc Chagall o Henri Matisse, aunque la técnica fue primordialmente explotada por Louis Comfort Tiffany, cuyas aplicaciones resaltan los diseños de mobiliarios, lámparas, ventanas y mamparas.

viuda *EDIT* Palabra o frase corta al final de un texto que aparece aislada del resto, ocupando el principio de una nueva **columna** o **página**, aunque es parte del **párrafo** anterior. Este error de **formación** produce una línea que encabeza un nuevo **recuadro de texto** o **caja tipográfica** con una prominencia visual inapropiada (véase **huérfana**).

Vjutesmás *HIST* Nombre en español de la escuela rusa *Vkhutemas* (*BXYTEMÁC* en cirílico), **acrónimo** de “Talleres de Enseñanza Superior del Arte y la Técnica”, creada en 1921. Fue un centro de estudios de gran relevancia histórica por su novedoso enfoque práctico y multidisciplinario, que incluyó cursos de escultura, impresión, arquitectura y, por primera vez, diseño gráfico. Los alumnos y profesores (en los cuales se encontraban Wassily Kandinsky, Kazimir Málevich, Alexander Rodchenko, El Lissitzky y Vladimir Tatlin, entre otros) sentaron las bases para el origen del **constructivismo**, el **suprematismo** y el **rayonismo**, así como de la arquitectura racionalista. Dicha escuela continúa siendo comparada en su conformación, proyección y objetivos con la **Bauhaus**, versión alemana más famosa, a donde migraron varios profesores después de la disolución de los talleres en 1930.

volado *EDIT* Es la forma casual de llamar al **superíndice**, también conocido como *voladita*; es decir, cualquier letra o número que por su condición de nota o unidad de medida aparece “volando” por encima del texto normal. Por ejemplo, se utiliza en textos (*apéndice no.⁸*), o bien, en anotaciones de unidades de medida (*km²*) (véase **indicador ordinal**, **subíndice**).

volante *DIS* Documento impreso, por lo regular, en una sola pieza de papel de tamaño pequeño para ser distribuido masivamente de mano en mano con una función comercial, noticiosa o de **propaganda**. Aunque el **diseño gráfico** y la calidad de **impresión** juegan un papel significativo en la percepción del **mensaje**, no suelen invertirse grandes recursos en su **reproducción**, ya que tiene una efectividad muy baja. Además, la popularización y el alcance de las **redes sociales** lo han convertido en un **medio** virtualmente obsoleto (véase **folleto**, **panfleto**).

volumen *GEOM* Extensión tridimensional que ocupan los cuerpos físicos, limitada por sus bordes o caras, la cual se puede calcular a través de su **anchura**, **altura** y **profundidad**. Cuando este espacio ocupado o contenido corresponde con una **forma** geométrica claramente definible, es posible calcular su *volumen* a través de fórmulas aritméticas clásicas. Dependiendo del contexto o la industria es posible utilizar diferentes **unidades de medida** para su cálculo, que pueden formar parte del **sistema métrico decimal** (tales como *litro*, *metro cúbico*, *tonelada*) o del **sistema imperial** (tales como *galón*, *onza*, *pie cúbico*, *barril*); no debe confundirse con *masa* o *peso*, ya que estas son magnitudes físicas y no geométricas.

volumétrico *ART* Esta forma adjetival se emplea para referirse a cualquier **figura** que manifiesta cierto grado de tridimensionalidad (lo que técnicamente lo convierte en una **forma**), aunque su reproducción se presente en un **soporte**, como en una pintura. El término se asocia con el manejo de las formas en estilos como cubismo, suprematismo, constructivismo y futurismo, donde los elementos tienen algún grado de proyección tridimensional, así como luces y sombras que sugieren el concepto de volumen.

vórtice *GEOM* Comúnmente se conoce como el centro de un remolino o cualquier otra forma que posea una rotación regular en espiral alrededor de un **centro**. Puede expresarse como un efecto de torsión generado por flujos en el interior de una **circunferencia**, de manera que los elementos del interior casi no se mueven y conforme se alejan del centro se ven modificados o acelerados.

vorticismo *ART* **Movimiento** artístico que surgió como la aportación británica al **arte moderno** y desapareció hacia 1917. Por una parte, estuvo muy relacionado con el **cubismo** en el uso de una **abstracción** conformada por elementos geométricos, de una notable fuerza con **ángulos** y proyecciones exageradas; y por otra, se vinculó al **futurismo**, tanto en sus motivos sombríos, bélicos y de tinte fascista, con temáticas relacionadas estrechamente con la guerra, el avance tecnológico y la **cosificación** humana. Surgió gracias al artista inglés Wyndham Lewis y el término fue acuñado por el poeta norteamericano Ezra Pound, a principios de 1914, para referirse a un *torbellino de energía* que pretendía este grupo de artistas; pero Henri Gaudier-Brezska, otro de los máximos exponentes del movimiento, no sobrevivió a la Primera Guerra Mundial, dejando sólo unas cuantas obras categorizadas como tal y un **manifiesto** en forma de revista llamada *Blast*, que sería de gran influencia en la historia del **diseño gráfico** y en publicaciones posteriores como *de stijl* y algunas otras de la **Bauhaus**.

vox populi *EXT* Expresión que significa “voz del pueblo”, utilizada para indicar aspectos comunes y firmemente establecidos que conforman la opinión popular respecto a un tema particular. Aunque las generalizaciones no siempre son precisas y exactas, es importante conocerlos y tomarlos en cuenta, pues cumplen un papel fundamental en la generación de **mensajes** para grandes **audiencias** y en el **copywriting**

(véase **sentido común**).

voxel *TEC* Palabra formada por *volumetric pixel* para referirse a la unidad cúbica compuesta por un **pixel** tridimensional que conforma, en algunos sistemas, un conjunto de volúmenes regulares apilados, con más parecido a un cubo Rubik que a una **retícula**. Los *voxels* son utilizados en química y medicina para hacer representaciones volumétricas en simulaciones (véase **renderización**), y en tecnología para algunos videojuegos.

voz a voz También conocido como “de boca en boca” y en inglés como *word of mouth*, es el tipo de comunicación oral que se da entre individuos y que conforma el conjunto de opiniones derivadas de la experiencia y el contacto con algún producto o servicio. Su transmisión es natural y constituye un elemento fundamental para la promoción que se genera por la experiencia sensible y emocional del contacto con el cliente, o la atención y la buena disposición de los empleados de un negocio, que complementan o afectan la percepción general de una iniciativa comercial. Se relaciona también con la **lealtad a la marca**, generada por un vínculo afectivo con los servicios y que se puede dar en cualquier industria y nivel de oferta.

W

wabi-sabi *EXT* Concepto japonés relacionado con la **estética**, que consiste en la aceptación y valoración de la imperfección, así como en el aprovechamiento físico y visual de lo inevitable. Derivado de la filosofía budista, el concepto se asocia con ciertos valores que procuran la admisión de la decadencia, lo mundano, lo inacabado, lo irregular, lo austero y, sobre todo, la resiliencia como factores que constituyen la belleza natural de las cosas. Como ejemplos de este enfoque destacan los arreglos florales *ikebana*, cuya **composición** asimétrica es de carácter **minimalista**; los tradicionales jardines japoneses, que incluyen el diseño de patrones en gravilla o arena, efímeros y fácilmente perturbables; y las vasijas *kintsugi*, elaboradas con pedazos quebrados de materiales como barro, cerámica o porcelana, mismas que son reparadas con un fuerte adhesivo de polvo de oro para que las imperfecciones se enaltezcan como parte de la historia del objeto, haciéndolo más fuerte y bello que el original (véase **vintage**).

wearable *TEC* Traducible al español como “portable” o “utilizable”, es un tipo de tecnología aplicada particularmente a productos físicos, prendas de vestir y accesorios que constituyen o incorporan componentes electrónicos capaces de detectar, almacenar, analizar o compartir datos acerca del entorno y de la persona que los usa. Suelen poseer características que permiten un uso continuo y una retroalimentación en tiempo real, con funciones relacionadas con salud, seguridad, investigación de mercado, recreación, **orientación espacial**, **accesibilidad** a espacios o control de otros sistemas digitales. Pueden conectarse a la **web**, a redes inalámbricas o a otros dispositivos, y se relacionan o incorporan materiales híbridos y tecnologías miniaturizadas (como baterías de alta duración, sensores térmicos, iluminación LED, monitores o visualizadores, celdas solares o materiales fotosensibles, y fibras conectoras), que son indispensables para la durabilidad, la recarga, el uso, el ajuste y el monitoreo de datos.

web *TEC* Mejor conocido como *world wide web*, “red informática mundial”, consiste en un sistema informático para la distribución digital y el intercambio de información codificada en documentos de **hipertexto** y

componentes **multimedia** que conforman un entorno virtual de alcance global. Al igual que el **HTTP** y el **HTML**, fue desarrollado por el físico inglés Tim Barners-Lee desde marzo de 1989, aunque se hizo público en 1993 y fue conocido con su nombre actual desde el 2009. El término no debe utilizarse de forma indistinta a **Internet**, ya que no refiere a lo mismo (véase **sitio web**).

webcast *TEC* Material audiovisual pensado para su distribución a un gran número de **usuarios** simultáneos a través de la **web** y del empleo de recursos tecnológicos de **streaming**. Este contenido puede producirse *en vivo* (accediendo a él en un horario específico como programa de televisión) o *bajo demanda* (permitiendo una reproducción diferida, en múltiples ocasiones y con la opción de pausarlo). Es un recurso comunicativo unidireccional utilizado en múltiples industrias, sobre todo para presentaciones comerciales o educativas, que permite su acceso remoto prácticamente con cualquier dispositivo. Más recientemente se han incorporado otras tecnologías, como la transcripción de texto (ideal para personas sordas), la traducción simultánea a otros idiomas, el cambio de ángulo de visión (al acceder a otra cámara en el mismo lugar), o la inclusión de salas para mensajes de texto que, aunque no permiten el mismo nivel de interacción que una videoconferencia, posibilitan cierto contacto con la parte **emisora**.

websafe (véase **colores web**).

website (véase **sitio web**).

wiki *TEC* Concepto que hace referencia a la creación comunitaria o colaboración masiva, particularmente en la creación de bases de datos y **páginas web**, permitiendo a cualquier usuario generar, manipular o eliminar contenidos digitales de manera muy *rápida* (significado de la palabra en hawaiano), con el uso de un sistema de administración basado en **Internet** o en una red interna. Emplea estilos de **hipertexto** muy básicos compatibles prácticamente con cualquier dispositivo, con un uso frecuente de referencias cruzadas a través de **hipervínculos** y la utilización de **hojas de estilo** tanto para la redacción como para las reglas de uso generales, facilitando así la colaboración no remunerada.

wireframe *EXT* Representación esquemática traducida como “estructura de alambre”, en la que sólo se presentan las **aristas** de los objetos a través de

líneas delgadas. Es un modo de visualización económico en recursos informáticos, al no requerir colores ni texturas, produciendo una imagen **monocromática** y de apariencia **transparente**, ideal para el trabajo de **modelado 3D** y para planos usados en arquitectura e ingeniería. El término también es común para referirse a las maquetas empleadas como **boceto** para páginas web, apps e interfaces de usuario que ayudan a estandarizar **formatos** y facilitar su **reproducción**.

X

xerografía *IMP* **Sistema de impresión** en seco que utiliza elementos metálicos sensibilizados de forma eléctrica, revelando las partes oscuras expuestas en las que se transfiere polvo fino (véase **tóner**) reutilizable; tecnología que resultó ser un útil reemplazo de otras que empleaban componentes químicos. También se le conoce como *impresión fotostática*, y a la reproducción **monocromática** casi instantánea como *fotocopia*. Fue desarrollado por los físicos Pál Selényi y Chester Carlson, en 1938, pero se hizo comercialmente viable hasta 1959.

xilografía *IMP* Es una **técnica de impresión** por contacto, realizada por medio de un **grabado** en maderas blandas (*xylo* significa “madera” en griego) con herramientas metálicas conocidas como *gubias*. Al igual que un **sello**, requiere que se talle en negativo, eliminando aquello que funcionará como las partes en blanco de la imagen por reproducir. La tinta suele ser espesa y se aplica con un rodillo para asegurar su uniformidad. A diferencia de otras técnicas, en esta se suele aprovechar la **textura** natural como parte de la **composición**, produciendo imágenes de gran fuerza visual tanto en tela como en **papel**.

Y

yelmo (véase **timbre**).

yerro *LING* Faltas que atentan contra reglas morales (comer carne en viernes de cuaresma) o de estilo bien establecidas (abrochar el último botón de un saco), o que se producen por ignorancia o descuido, ya sea por la poca claridad en un procedimiento (echarle agua al yeso) o por el desconocimiento de reglas propias de algún oficio (como la presencia de viudas en el diseño editorial) o actividad (como pisar la línea en un salto de longitud). Difieren de las equivocaciones que se producen de forma involuntaria (como los errores al teclear rápido o al hacer una operación matemática compleja).

yuxtaposición *DIS* Relación entre dos o más figuras independientes, que se presenta cuando están “una junto a la otra”. Para que se produzca, es necesario que aparezcan muy cercanas o tocándose en cualquiera de sus **aristas**, **lados** o esquinas, evitando que se genere una **superposición** entre ellas, y sin necesidad de un tercer elemento que las vincule.

Z

zapata *FOT* Parte de una **cámara** fotográfica o de video donde se acopla e instala un accesorio haciendo contacto entre sus partes metálicas. Típicamente se utiliza esta montura para conectar un **flash**, pero en la actualidad también se puede emplear para integrar un micrófono ambiental, una lámpara de iluminación LED, un visor adicional o una pequeña pantalla de video.

zeitgeist *EXT* Concepto filosófico de origen alemán empleado en historia y sociología para expresar el conjunto de expresiones, costumbres sociales, manifestaciones artísticas y sucesos históricos que se perciben como el “espíritu de la época” (su significado literal). Se utiliza para hacer referencia a características que dominan el sentimiento generalizado y las opiniones que constituyen un **paradigma** en una sociedad cualquiera y en un período determinado. También se entiende como un conjunto de **modas**, tendencias, opiniones y comportamientos colectivos asociados con una generación.

zigzag *DIS* Nombre del **patrón** decorativo generado al hacer que una línea aparezca **quebrada** de forma regular, alternando su dirección en **vértices** equidistantes y con una angulación determinada. Es un recurso muy frecuente en la costura y en el **diseño de modas**, y se ha presentado desde hace siglos en la ornamentación arquitectónica.

zincografía *IMP* Antiguo y complejo **sistema de impresión** que no presenta huecos ni relieves en la superficie de una **plancha** metálica de zinc. Para producir la impresión era necesario primero cubrir la plancha con una solución de ácido gálico y fosfórico para crear *sales higroscópicas*, mismas que ayudaban a retener agua y a repeler tinta, de forma similar a la piedra empleada en **litografía**. Después se cubría con una pasta asfáltica (muy parecida al *betún de Judea*, empleado por Nicéphore Niépce en los inicios de la fotografía) por debajo del dibujo a línea que se buscaba reproducir, para después revelarse y eliminar las zonas sin cubrir con un baño de ácido acético; luego se cubría con un **barniz** de *fucsina* (clorhidrato de rosanilina), tinte de color magenta, y se bañaba en benceno, lo cual disolvía completamente la capa asfáltica, dejando sólo

las líneas magenta. Consistía básicamente en una derivación técnica, por lo que fue llamada *litografía en zinc*, cuya única ventaja verdadera era el peso y la facilidad de almacenaje frente a la piedra litográfica. Se desconoce quién fue su inventor original, ya que sufrió múltiples variaciones técnicas desde principios de 1800.

zombi *MKT* Término utilizado de forma **irónica** o despectiva en **branding** y **mercadotecnia** para hacer referencia a aquellas **marcas** desgastadas, afectadas en su **reputación**, poco redituables y dudosamente atractivas. El estado de decadencia presentado puede deberse a una variedad de factores que la llevan a un punto crítico en su **ciclo de vida**, donde debe considerarse seriamente dar por terminado ese proyecto, en vez de mantenerlo *muerto en vida*. El concepto no necesariamente se refiere a marcas cuya **oferta** ha dejado de ser relevante para una audiencia (*Blockbuster*), que no evocan nada positivo (*Lehman Brothers*), que han desgastado los esfuerzos de promoción (*Compaq*), que han fallado al innovar sus productos (*Kodak*) o han caído en desgracia (*Panam, Enron*), sino más bien a aquellas empresas o **submarcas** que se niegan a morir (aunque quizás deberían).

zoom *FOT* Tipo de **objetivo** fotográfico que permite variar a voluntad su **distancia focal** y el **ángulo de visión**, generando un **efecto** de *acercamiento*, cuando se manipula positivamente el lente de la cámara (acción conocida como *zoom in*), o de *alejamiento*, al reducirse las dioptrías o restaurarse su posición normal (acción conocida como *zoom out*). En esquemas propios de la **fotografía digital** también existe una variación llamada *zoom digital*, producido por el recorte artificial de la imagen, que complementa las capacidades físicas de los objetivos de las cámaras, pero reduce la calidad de la **toma**.

zoomorfismo *DIS* Concepto derivado de *zoomorfo*, latín para “con forma de animal”; es un recurso empleado en el **arte folclórico**, la joyería y las **artes decorativas**, donde los objetos retoman o hacen referencia a las características físicas de ciertos animales. Tanto en los inicios de las civilizaciones humanas como en el desarrollo de las ciencias biológicas y las artes, se han realizado observaciones detalladas de características anatómicas, motrices y materiales generadas de forma natural, que han sido aprovechadas como **textura**, **ornamento** o simbolismo en **diseño textil** y en **diseño de modas**, así como de su función utilitaria, manifestada

sobre todo en muebles y en artículos propios del **diseño industrial**.

Índice

A

[a caja](#)

[a doble cara](#)

[a fibra](#)

[a una cara](#)

[abecedario](#)

[aberración cromática](#)

[abertura](#)

[abogado del diablo](#)

[abreviatura](#)

[absorbencia](#)

[abstracción](#)

[*abstract*](#)

[abstracto](#)

[absurdo](#)

[acabado](#)

[accesibilidad](#)

[aceleradora](#)

[acento](#)

[acentos](#)

[acoplamiento](#)

[acordeón](#)

[acrílico](#)

[acromático](#)

[acrónimo](#)

[acta constitutiva](#)

[*action painting*](#)

[activación](#)

[actividad](#)

[activo](#)

[acuarela](#)

[acutancia](#)

[*ad hoc*](#)

[*ad honorem*](#)

ad lib

adaptación

adhesivo

adquisición

adyacente

aerodinamismo

aerografía

affordance

agencia de medios

agencia de publicidad

agente de cambio

agente de ventas

agilidad

agrupamiento

agudeza

agudeza visual

aire

ajuste

ajuste de texto

ajuste tipológico

al calce

al pie

alcance

alcance del proyecto

aleatoriedad

alegoría

alfabetización visual

alfabeto

alfanumérico

algoritmo

alianza estratégica

aliasing

alineación

alineación de marca

almanaque

alpha

alter ego

[altorrelieve](#)
[altura](#)
[altura de la x](#)
[altura de los ojos](#)
[alusión](#)
[ambigrama](#)
[ambigüedad](#)
[amorfo](#)
[ampliación](#)
[anacronismo](#)
[anaglifo](#)
[anagrama](#)
[análisis de tareas](#)
[análisis FODA](#)
[análisis situacional](#)
[analogía](#)
[anamórfico](#)
[anaquel](#)
[anatomía del tipo](#)
[ancho de columna](#)
[anchura](#)
[ancla](#)
[anexo](#)
[anglicismo](#)
[ángulo de trama](#)
[ángulo de visión](#)
[ángulos](#)
[ángulos de composición](#)
[anillo de enfoque](#)
[animación](#)
[animación 3D](#)
[animática](#)
[anime](#)
[anomalía](#)
[anonimato](#)
[anteproyecto](#)
[antetítulo](#)

antialiasing
antiarte
antibarra
antigüedad
antítesis
antología
antonomasia
antropomorfismo
anunciante
anuncio
anverso
apaisado
apariencia
apelación a la novedad
apéndice
apertura
aplicación web
apofenia
apotema
app
apropiación cultural
apropiacionismo
arabesco
árbol de ideas
arco
área
área de impresión
área de restricción
argumento
arista
armonía
arquetipo
arquitectura de marca
arranquismo
art brut
art déco
art nouveau

art toy

arte

arte abstracto

arte callejero

arte conceptual

arte contemporáneo

arte digital

arte efímero

arte figurativo

arte final

arte folclórico

arte moderno

arte postmoderno

arte povera

arte rupestre

artefacto

artes decorativas

artes gráficas

artes plásticas

artes visuales

artesanal

artesanía

artículo

arts & crafts

asimetría

asociación

assemblage

asterisco

atelier

atl

atractivo visual

atributo de marca

audacia

audiencia

audiencia cautiva

auditoría de contenido

auditoría de marca

[austeridad](#)
[autenticidad](#)
[autoedición](#)
[autofoco](#)
[autógrafo](#)
[automático](#)
[automatización](#)
[autor](#)
[autotrazado](#)
[avance tecnológico](#)
[avatar](#)
[axial](#)
[axioma](#)
B
[B2B](#)
[B2C](#)
[bagaje cultural](#)
[bajo costo](#)
[bajorrelieve](#)
[balance](#)
[balance de blancos](#)
[balazo](#)
[bandera](#)
[banners](#)
[barniz](#)
[barniz a registro](#)
[barra de fracción](#)
[barra vertical](#)
[barras de error](#)
[barrido](#)
[barroco](#)
[base](#)
[bastardilla](#)
[bastidor](#)
[Bauhaus](#)
[benchmarking](#)
[bibliografía](#)

[bicromía](#)
[bidimensional](#)
[binario](#)
[biodegradabilidad](#)
[biografía](#)
[biónica](#)
[bisectriz](#)
[bisel](#)
[bitácora](#)
[bitmap](#)
[bizantino](#)
[bizarro](#)
[*bleed*](#)
[blíster](#)
[*blog*](#)
[bobina](#)
[bocetos](#)
[bodegón](#)
[boletín](#)
[*booklet*](#)
[*booth*](#)
[borrador](#)
[bosquejo](#)
[*brand*](#)
[*brand bible*](#)
[*branding*](#)
[*branding de lugares*](#)
[breve](#)
[*bricolage*](#)
[*brief*](#)
[brillo](#)
[BTL](#)
[bucle](#)
[buena continuidad](#)
[búfer](#)
[bulbo](#)

C

cabeza

CAD

caja

caja tipográfica

calcomanía

calderón

calibración

calibre

calidad

caligrafía

caligrafía casual

caligrafía formal

caligrafía gestual

caligrafía informal

caligrama

callejón

calligraffiti

cámara

camera obscura

camisa

camp

campaña

campaña publicitaria

campeón de marca

campo semántico

campo visual

canal

canalón

canon

caos controlado

capas

capital

capital cultural

capital de marca

capital semilla

capitular

carácter

[caracteres no latinos](#)
[carátula](#)
[carbocillo](#)
[caricatura](#)
[cartel](#)
[cartografía](#)
[cartograma](#)
[casa editorial](#)
[catálogo](#)
[cateto](#)
[causas de Aristóteles](#)
[ceja](#)
[cénit](#)
[centro](#)
[cerramiento](#)
[cesión de derechos](#)
[CGI](#)
chic
chindōgu
chroma key
[cianotipia](#)
[cícero](#)
[ciclo de la moda](#)
[ciclo de vida](#)
[ciclorama](#)
[cierre](#)
[cine](#)
[cinematismo](#)
[cinematografía](#)
[cinta](#)
[cintillo](#)
[círculo](#)
[círculo cromático](#)
[circunferencia](#)
[cita bibliográfica](#)
[cladograma](#)
[claridad](#)

[claroscuro](#)

[clasicismo](#)

[claymation](#)

[CLI](#)

[cliché](#)

[cliente](#)

[clip art](#)

[CNC](#)

[co-branding](#)

[co-creación](#)

[código](#)

[codificación](#)

[código](#)

[código abierto](#)

[código cerrado](#)

[código cultural](#)

[código de barras](#)

[código fuente](#)

[código QR](#)

[coherencia formal](#)

[colaboración](#)

[colección](#)

[coleccionismo](#)

[collage](#)

[colofón](#)

[color chart](#)

[color field](#)

[colores](#)

[colores aditivos](#)

[colores análogos](#)

[colores cálidos](#)

[colores cercanos](#)

[COLORES CMYK](#)

[colores complementarios](#)

[colores cuaternarios](#)

[colores directos](#)

[colores espectrales](#)

[colores fríos](#)
[colores heráldicos](#)
[colores indizados](#)
[colores intermedios](#)
[colores lejanos](#)
[colores luz](#)
[colores neutros](#)
[colores no espectrales](#)
[colores opuestos](#)
[colores pigmento](#)
[colores planos](#)
[colores primarios](#)
[colores primitivos](#)
[colores RGB](#)
[colores secundarios](#)
[colores sustractivos](#)
[colores terciarios](#)
[colores web](#)
[colorimetría](#)
[columna](#)
[columna falsa](#)
[comillas](#)
[comisión](#)
[*community manager*](#)
[compaginación](#)
[complejidad](#)
[composición](#)
[compresión](#)
[comprobación previa](#)
[comunicación](#)
[comunicación audiovisual](#)
[comunicación digital](#)
[comunicación externa](#)
[comunicación gráfica](#)
[comunicación interna](#)
[comunicación masiva](#)
[comunicación visual](#)

concatenación
concavidad
concentración
concéntrico
concepto
conceptualización
conclusión
connotación
constructivismo
consultor de marca
consumidor
contemporaneidad
contenido
contenido neto
contenido visual
contorno
contraforma
contraportada
contrapunzón
contraste
contrato
contratroquel
control de calidad
convergencia
convexidad
coordenada
coordenada polar
copia
copy
copyleft
copyright
copywriting
cornisa
corona
corondel
corondel ciego
corrección de estilo

[corrección de pruebas](#)
[corrección gramatical](#)
[corrección óptica](#)
[corrección ortotipográfica](#)
[corrección técnica](#)
[corte](#)
[corte suave](#)
[cosido](#)
[cosificación](#)
[costo](#)
[costo-beneficio](#)
[cotejo](#)
[cotización](#)
[craquelado](#)
[*creative commons*](#)
[creatividad](#)
[créditos](#)
[crítica](#)
[cronograma](#)
[*crowdfunding*](#)
[CSS](#)
[CTP](#)
[cuadrado](#)
[cuadrante](#)
[cuadratín](#)
[cuadrícula](#)
[cuadrilátero](#)
[cuadro](#)
[cuatricromía](#)
[cubierta](#)
[cubismo](#)
[cuello](#)
[cuerda](#)
[cuerpo](#)
[cultura visual](#)
[cunei forme](#)
[cursivas](#)

[curva](#)

[curvas Bézier](#)

[customización](#)

D

[dadaísmo](#)

[*de stijl*](#)

[decodificación](#)

[*décollage*](#)

[decoración](#)

[*découpage*](#)

[dedicatoria](#)

[definición](#)

[degradado](#)

[deltoide](#)

[dendograma](#)

[denotación](#)

[densidad de información](#)

[densidad de píxeles](#)

[derechos de autor](#)

[desarrollo web](#)

[deseabilidad](#)

[desenfoque](#)

[*design thinking*](#)

[destino común](#)

[detalle](#)

[*developer*](#)

[díada](#)

[diáfano](#)

[diafragma](#)

[diagonal](#)

[diagonal invertida](#)

[diagrama](#)

[diagrama causa-efecto](#)

[diagrama de área polar](#)

[diagrama de cuerdas](#)

[diagrama de dispersión](#)

[diagrama de flujo](#)

[diagrama de Gantt](#)
[diagrama de Hasse](#)
[diagrama de Pareto](#)
[diagrama de red](#)
[diagrama de Sankey](#)
[diagrama de Venn](#)
[diagramación](#)
[diámetro](#)
[dibujo](#)
[dibujo a línea](#)
[dibujo animado](#)
[dibujo técnico](#)
[dibujo vectorial](#)
[didonas](#)
[difuminado](#)
[difusor](#)
[digitalización](#)
[dígrafo](#)
[dimensión](#)
[DIN](#)
[dinamismo](#)
[*dingbats*](#)
[diorama](#)
[díptico](#)
[dirección de arte](#)
[directo a plancha](#)
[diseño](#)
[diseño ambiental](#)
[diseño audiovisual](#)
[diseño de empaque](#)
[diseño de experiencias](#)
[diseño de interiores](#)
[diseño de modas](#)
[diseño de producto](#)
[diseño de servicios](#)
[diseño editorial](#)
[diseño efímero](#)

[diseño gráfico](#)
[diseño industrial](#)
[diseño minimalista](#)
[diseño paramétrico](#)
[diseño postmoderno](#)
[diseño sostenible](#)
[diseño textil](#)
[diseño tipográfico](#)
[diseño universal](#)
[diseño vernáculo](#)

[diseño web](#)

[disolvencia](#)

[disparo](#)

[disparo continuo](#)

display

[distancia focal](#)

[distorsión](#)

[doble página](#)

[doble pasada](#)

[DOI](#)

dolly

[dominio de Internet](#)

[dominio público](#)

doodle

[duda metódica](#)

dummy

E

e-book

e-business

[eclecticismo](#)

[ecodiseño](#)

[edición](#)

[edición acéfala](#)

[edición clandestina](#)

[edición conmemorativa](#)

[edición no venal](#)

[edición políglota](#)

[editor de gráficos vectoriales](#)

[editor de imágenes ráster](#)

[efecto](#)

[efecto diorama](#)

[efectos visuales](#)

[egipcias](#)

[eje](#)

[eje normal de visión](#)

[ejecutivo de cuenta](#)

[elipse](#)

[elipsis](#)

[embalaje](#)

[emblema](#)

[emisor](#)

[empaquetado](#)

[empaquetado múltiple](#)

[empaquetado primario](#)

[empaquetado secundario](#)

[empaquetado terciario](#)

[empastado](#)

[empatía](#)

[emprendimiento](#)

[empresa](#)

[empresa conjunta](#)

[empresa emergente](#)

[emulsión](#)

[encabezado](#)

[encarte](#)

[encontrabilidad](#)

[encuadernación](#)

[encuadernación con pastas](#)

[encuadernación con tapas](#)

[encuadernación en espiral](#)

[encuadernación especial](#)

[encuadre](#)

[enfoque](#)

[entintado](#)

[entradilla](#)
[entregable](#)
[entrevista](#)
[envase](#)
[envoltura retráctil](#)
[epígrafe](#)
[epílogo](#)
[equilibrio](#)
[ergonomía](#)
[esbozo](#)
[escala](#)
[escala de grises](#)
[escala de Likert](#)
[escalabilidad](#)
[escudo de armas](#)
[escuela](#)
[escultura digital](#)
[esfumado](#)
[esgrafiado](#)
[eslogan](#)
[espacio de color](#)
[espacio de trabajo](#)
[espacio eme](#)
[espacio en blanco](#)
[espacio ene](#)
[espécimen](#)
[esquema](#)
[esqueumorfismo](#)
[estado del arte](#)
[estandarte](#)
[esténcil](#)
[estereograma](#)
[estereoscopia](#)
[estética](#)
[estilo](#)
[estrategia](#)
[estridentismo](#)

estructura
estucado
estudio de mercado
etiqueta
etnografía
eufemismo
eufonía
eureka
evocación
ex libris
ex profeso
experiencia de usuario
exposición
exposímetro
expresionismo
expresionismo abstracto
extensión
extensión de línea
extensión de marca
extracto
extranjerismo
F
facsimil
factibilidad
factor tipográfico
fade
faja
falsa
familia
familia de producto
fan art
fanzine
fascículo
faux bold
fe de erratas
fetiche
figura

[figura retórica](#)

[figura-fondo](#)

[figurativo](#)

[filete](#)

[filigrana](#)

[filtro](#)

[firma](#)

[flash](#)

[flexografía](#)

[floritura](#)

[*flyer*](#)

[*focus group*](#)

[folio](#)

[folleto](#)

[fondo](#)

[forma](#)

[formación](#)

[formato](#)

[formato de archivo](#)

[formato de papel](#)

[forro](#)

[fotocomposición](#)

[fotografía](#)

[fotografía aérea](#)

[fotografía analógica](#)

[fotografía científica](#)

[fotografía de estudio](#)

[fotografía de paisaje](#)

[fotografía digital](#)

[fotografía documental](#)

[fotograma](#)

[fotograma clave](#)

[fotogramas por segundo](#)

[fotogrametría](#)

[fotomontaje](#)

[fotorrealismo](#)

[fovismo](#)

fragmentación
frecuencia de actualización

freelance

fresco

frottage

FTP

fuelle

fuera de gama

fuera de rango

función

funcionalismo

funda

fundidora

fusión

futurismo

G

galera

galería

gama cromática

gamma

ganancia de punto

garaldas

gasto

generador de ideas rápidas

geometría

Gestalt

giclée

gigantografía

glifo

glitch

glosario

golpe seco

góticas

gótico

gouache

GPU

grabado

[gradación](#)

[grado](#)

[gráfica](#)

[grafica circular](#)

[gráfica de anillos](#)

[gráfica de área](#)

[gráfica de áreas apiladas](#)

[gráfica de barras](#)

[gráfica de barras apiladas](#)

[gráfica de barras radiales](#)

[gráfica de densidad](#)

[gráfica de líneas](#)

[gráfica de puntos](#)

[gráfica de rango](#)

[gráfica popular](#)

[gráfica radial](#)

[gráfico vectorial](#)

[grafiti](#)

[gramaje](#)

[gran angular](#)

[gran formato](#)

[gran plano general](#)

[grano](#)

[grilla](#)

[grosor](#)

[grotescas](#)

[*grunge*](#)

[guardas](#)

[GUI](#)

[guía de color](#)

[guion gráfico](#)

[guiones](#)

[H](#)

[*hashtag*](#)

[HCI](#)

[HDR](#)

[hendido](#)

[heráldica](#)
[hermenéutica](#)
[heurística](#)
[hexada](#)
[hexadecimal](#)
[*hindsight*](#)
[hipérbola](#)
[hipérbole](#)
[hiperrealismo](#)
[hipertexto](#)
[hipervínculo](#)
[hipotenusa](#)
[hipótesis](#)
[histograma](#)
[historieta](#)
[hoja de estilo](#)
[holismo](#)
[horquillado](#)
[*horroris vaccui*](#)

[HSV](#)

[HTML](#)

[HTTP](#)

[HUD](#)

[huecograbado](#)

[huérfana](#)

[humanistas](#)

[*hyperlapse*](#)

[*hyphenation*](#)

I

[iconicidad](#)

[ícono](#)

[iconoclasia](#)

[iconografía](#)

[iconología](#)

[idea](#)

[identidad corporativa](#)

[identidad visual](#)

[ideograma](#)
[iluminación](#)
[iluminancia](#)
[ilusión](#)
[ilustración](#)
[ilustración técnica](#)
[imagen digital](#)
[imagen mental](#)
[imagen ráster](#)
[imaginación](#)
[imaginería](#)
[imagotipo](#)
[imposición](#)
[impresión](#)
[impresión 3D](#)
[impresión de gran formato](#)
[impresión digital](#)
[impresión tipográfica](#)
[impresionismo](#)
[*in memoriam*](#)
[*in situ*](#)
[incandescencia](#)
[incubadora](#)
[incunable](#)
[indicador ordinal](#)
[índice](#)
[inefabilidad](#)
[*influencer*](#)
[infografía](#)
[información](#)
[infrarrojo](#)
[ingeniería de valor](#)
[ingeniería inversa](#)
[ingreso](#)
[iniciales](#)
[innovación](#)
[*insight*](#)

[insignia](#)
[inteligencia artificial](#)
[inteligibilidad](#)
[interacción](#)
[interacción persona-computadora](#)
[interactividad](#)
[interfaz de usuario](#)
[interiorismo](#)
[interletraje](#)
[interlineado](#)
[Internet](#)
[Internet de las cosas](#)
[interpolación](#)
[intersección](#)
[intertextualidad](#)
[intervalo entre disparos](#)
[introducción](#)
[inversión](#)
[inversión de color](#)
[iridiscencia](#)
[ironía](#)
[ISBN](#)
[ISO](#)
[isotipo](#)
[ISSN](#)
[ítem](#)
[iteración](#)
J
[jerarquía](#)
[jeroglífico](#)
[*joint venture*](#)
[juicio de valor](#)
[justificación](#)
[justificación vertical](#)
K
[kanji](#)
[Kano](#)

[Kelvin](#)

[kerning](#)

[keyword](#)

[kitsch](#)

L

[lacería](#)

[laconismo](#)

[lado](#)

[laminado](#)

[landing page](#)

[lápiz](#)

[layout](#)

[leading](#)

[lealtad a la marca](#)

[legibilidad](#)

[leitmotiv](#)

[lema](#)

[lemniscata](#)

[lenguaje de programación](#)

[lenguaje visual](#)

[lente](#)

[letra](#)

[letra capital](#)

[letra de caja alta](#)

[letra de caja baja](#)

[letra de fantasía](#)

[lettering](#)

[letterpress](#)

[ley de Murphy](#)

[libro](#)

[libro de artista](#)

[libro electrónico](#)

[licencia de uso](#)

[lienzo](#)

[lienzo de modelo de negocio](#)

[ligadura](#)

[ligereza](#)

[lindes tipográficos](#)

[línea](#)

[línea base](#)

[línea de producto](#)

[línea de tiempo](#)

[línea del horizonte](#)

[línea inteligente](#)

[líneas de corte](#)

[líneas guía](#)

[*link*](#)

[linograbado](#)

[linotipo](#)

[litografía](#)

[lítote](#)

[lluvia de ideas](#)

[logograma](#)

[logosímbolo](#)

[logotipo](#)

[lomo](#)

[longitud](#)

[longitud de línea](#)

[*lorem ipsum*](#)

[lúdico](#)

[ludificación](#)

[lujo](#)

[luminancia](#)

[luminiscencia](#)

[luminosidad](#)

[lustre](#)

[luz](#)

[luz artificial](#)

[luz de estudio](#)

[luz incidente](#)

[luz natural](#)

[luz rebotada](#)

M

[macrofotografía](#)

[mall](#)
[mancha](#)
[mancha tipográfica](#)
[manejadores](#)
[manga](#)
[manierismo](#)
[manifiesto](#)
[manipulación evidente](#)
[mano alzada](#)
[mantilla](#)
[manual](#)
[manual de identidad](#)
[manuscrita](#)
[manuscrito](#)
[manuscrito iluminado](#)
[mapa conceptual](#)
[mapa coroplético](#)
[mapa de árbol](#)
[mapa de bits](#)
[mapa de conexión](#)
[mapa de experiencias](#)
[mapa de puntos](#)
[mapa de sitio](#)
[mapa háptico](#)
[mapa mental](#)
[maqueta](#)
[maqueta fija](#)
[maquetación](#)
[marbete](#)
[marca](#)
[marca blanca](#)
[marca de agua](#)
[marca falsificada](#)
[marca genérica](#)
[marca monolítica](#)
[marca paraguas](#)
[marca pluralista](#)

[marca registrada](#)
[marca respaldada](#)
[marca subsidiaria](#)
[marcas de corte](#)
[marcas de plegado](#)
[marcas de registro](#)
[marco](#)
[margen](#)
[margen de error](#)
[marginalia](#)
[marialuisa](#)
[*marketing mix*](#)
[máscara](#)
[máscara de recorte](#)
[mascota](#)
[mate](#)
[matiz](#)
[matriz](#)
[matriz de Eisenhower](#)
[matriz de marca](#)
[media tinta](#)
[medianil](#)
[Medievo](#)
[medio](#)
[mediotono](#)
[megapixel](#)
[membrete](#)
[meme](#)
[memorabilidad](#)
[mensaje](#)
[mercado meta](#)
[mercadotecnia](#)
[mercadotecnia de guerrilla](#)
[mercadotecnia digital](#)
[*merchandising*](#)
[metadatos](#)
[metáfora](#)

[metamerismo](#)
[metamorfosis](#)
[método](#)
[método analítico](#)
[método comparativo](#)
[método de composición](#)
[método experimental](#)
[método proyectual](#)
[método socrático](#)
[metodología](#)
[metonimia](#)
[mezcla de mercadotecnia](#)
[micromecenazgo](#)
[mímesis](#)
[minimalismo](#)
[misión](#)
[mock-up](#)
[moda](#)
[modelado 3D](#)
[modelo](#)
[modelo conceptual](#)
[modelo de comunicación](#)
[modelo de negocio](#)
[modernidad](#)
[modernismo](#)
[modernización](#)
[modo manual](#)
[modularidad](#)
[moiré](#)
[monocromía](#)
[monoespaciado](#)
[monograma](#)
[monotonía](#)
[monotono](#)
[mood board](#)
[motion graphics](#)
[motivo](#)

[movimiento](#)
[movimientos de cámara](#)
[muestra](#)
[multimedia](#)
[mural](#)
N
[nadir](#)
[naíf](#)
[namimg](#)
[naturaleza muerta](#)
[naturalismo](#)
[navegabilidad](#)
[negativo](#)
[negativo digital](#)
[negro compuesto](#)
[negro de registro](#)
[negro enriquecido](#)
[negro profundo](#)
[negro sólido o puro](#)
[neoclasicismo](#)
[neoexpresionismo](#)
[neologismo](#)
[neoplasticismo](#)
[neutralidad](#)
[nicho de mercado](#)
[nitidez](#)
[nodo](#)
[nombre abstracto](#)
[nombre acrónimo](#)
[nombre artificial](#)
[nombre comercial](#)
[nombre compuesto](#)
[nombre de marca](#)
[nombre descriptivo](#)
[nombre patronímico](#)
[nombre simbólico](#)
[nombre toponímico](#)

[novela gráfica](#)

[nube](#)

[nube de ideas](#)

[nube de palabras](#)

[nueva objetividad](#)

[numerales](#)

[número áureo](#)

[números de caja baja](#)

[números f](#)

[números indoarábicos](#)

[números ordinales](#)

[números romanos](#)

O

[objetivo](#)

[objeto](#)

[oblicuidad](#)

[obra](#)

[obsolescencia](#)

[obturador](#)

[oferta](#)

[offset](#)

[ojo de pez](#)

[óleo](#)

[onomatopeya](#)

[op art](#)

[opacidad](#)

[*OpenType*](#)

[optimización](#)

[orden](#)

[ordinograma](#)

[orfismo](#)

[organigrama](#)

[orientación](#)

[orientación espacial](#)

[origen](#)

[original mecánico](#)

[orla](#)

[ornamento](#)
[ornamento tipográfico](#)
[ortofotografía](#)
[ortogonalidad](#)
[ortografía](#)
[outsourcing](#)
[óvalo](#)
[*overwrap*](#)
[oxímoron](#)

P

[*packaging*](#)
[página](#)
[página de aterrizaje](#)
[página de cortesía](#)
[página de inicio](#)
[página en blanco](#)
[página legal](#)
[página web](#)
[páginas enfrentadas](#)
[páginas maestras](#)
[palabras clave](#)
[paleta](#)
[palo seco](#)
[paneo](#)
[panfleto](#)
[panorámica](#)
[papel](#)
[papiro](#)
[parábola](#)
[paradigma](#)
[paradoja](#)
[paralelismo](#)
[paralelogramo](#)
[parasol](#)
[pareidolia](#)
[paréntesis](#)
[párrafo](#)

[párrafo alemán](#)
[párrafo continuo](#)
[párrafo en bloque](#)
[párrafo francés](#)
[párrafo normal](#)
[parsimonia](#)
[partes de la letra](#)
[pasivo](#)
[paspartú](#)
[pasta](#)
[pastel](#)
[pastiche](#)
[patín](#)
[patrón](#)
[pauta](#)
[pedestal](#)
[película](#)
[pendón](#)
[penetración de mercado](#)
[pensamiento](#)
[pensamiento complejo](#)
[pensamiento convergente](#)
[pensamiento creativo](#)
[pensamiento crítico](#)
[pensamiento divergente](#)
[pensamiento en voz alta](#)
[pensamiento estratégico](#)
[pensamiento holístico](#)
[pensamiento lateral](#)
[pensamiento lógico](#)
[pensamiento mágico](#)
[pensamiento sistémico](#)
[percepción](#)
[percepción selectiva](#)
[perfil](#)
[pergamino](#)
[perífrasis](#)

[perímetro](#)
[periódico](#)
[permeabilidad](#)
[perpendicularidad](#)
[persona moral](#)
[personas](#)
[perspectiva](#)
[perspectiva axonométrica](#)
[perspectiva isométrica](#)
[persuasión](#)
[peso](#)
[peso visual](#)
[pestañas](#)
[PESTEL](#)
[petroglifo](#)
[pica](#)
[pictograma](#)
[pictorialismo](#)
[pie](#)
[pie de foto](#)
[pie de imprenta](#)
[pie de página](#)
[pieza](#)
[pigmento](#)
[pintura](#)
[pintura digital](#)
[pitch](#)
[pixel](#)
[pixel art](#)
[pixelado](#)
[placa](#)
[plagio](#)
[plakatstil](#)
[plan](#)
[plana](#)
[plancha](#)
[plano](#)

[plano cartesiano](#)
[plano detalle](#)
[plano focal](#)
[plano general](#)
[plano inclinado](#)
[plano medio](#)
[plano medio corto](#)
[plano medio largo](#)
[plano subjetivo](#)
[planos cinematográficos](#)
[planos narrativos](#)
[planteamiento](#)
[plantilla](#)
[plasticidad](#)
[pleca](#)
[plegado](#)
[pliego](#)
[*plugin*](#)
[*poka-yoke*](#)
[polígono](#)
[pop art](#)
[*pop-up*](#)
[porcentaje de trama](#)
[portada](#)
[portadilla](#)
[portafolio](#)
[posición de la cámara](#)
[posicionamiento](#)
[positivo](#)
[póster](#)
[posterización](#)
[postimpresionismo](#)
[postmodernidad](#)
[postmodernismo](#)
[postproducción](#)
[*praxis*](#)
[pre-vanguardias](#)

[precio](#)
[prefacio](#)
[*preflight*](#)
[pregnancia](#)
[prensa](#)
[preprensa](#)
[preproducción](#)
[presupuesto](#)
[primer plano](#)
[primer primerísimo plano](#)
[principio de la experiencia](#)
[principio de no contradicción](#)
[principio de Pareto](#)
[principio de simetría](#)
[prioridad a la apertura](#)
[prioridad de obturación](#)
[*pro bono*](#)
[proceso cognitivo](#)
[producción](#)
[producto mínimo viable](#)
[profundidad](#)
[profundidad de campo](#)
[profundidad de color](#)
[programas de maquetación](#)
[prólogo](#)
[promocional](#)
[propaganda](#)
[propiedad intelectual](#)
[proporción](#)
[propuesta de valor](#)
[prosumidor](#)
[prototipo](#)
[proximidad](#)
[proyección central](#)
[proyección oblicua](#)
[proyección paralela](#)
[proyecto](#)

[prueba de impresión](#)
[pseudónimo](#)
[psicodelia](#)
[psicografía](#)
[publicación](#)
[publicación digital](#)
[publicidad](#)
publicity
[público objetivo](#)
[pulgada](#)
[puntaje](#)
[puntillismo](#)
[punto](#)
[punto centrado](#)
[punto de contacto](#)
[punto de enfoque](#)
[punto de fuga](#)
[punto de referencia](#)
[punto de trama](#)
[punto de vista](#)
[punto medio](#)
[punto ortográfico](#)
[punto tipográfico](#)
[puntos por pulgada](#)
[punzón](#)

Q

[quebrada](#)
[quemar](#)
quid pro quo
[quijotería](#)
[quimera](#)
[quinta](#)
[quinto color](#)
[quiografía](#)

R

[radiación](#)
[radio](#)

[rango dinámico](#)
[rango tonal](#)
[rasterización](#)
[rayonismo](#)
[rayos x](#)
[razón](#)
[razón social](#)
[*readership*](#)
[realidad aumentada](#)
[realidad virtual](#)
[realismo](#)
[realismo mágico](#)
[rebase](#)
[receptor](#)
[recorrido visual](#)
[rectángulo](#)
[recto](#)
[recuadro de texto](#)
[redes sociales](#)
[rediseño](#)
[reducción máxima](#)
[referencia cultural](#)
[referencias](#)
[referente](#)
[refile](#)
[reflector](#)
[reflexión](#)
[regalías](#)
[región común](#)
[registro](#)
[regla de los tercios](#)
[regularidad](#)
[rejilla base](#)
[relaciones públicas](#)
[relieve](#)
[remix](#)
[Renacimiento](#)

renderización
renglón
renglón tipográfico
repinte
representación espectral
reproducción
reproducibilidad
reputación
reseña
resma
resolución
responsividad
resumen
resumen ejecutivo
retablo
reticencia
retícula
retórica
retrato
retro
retroalimentación
retrofuturismo
reventado
reverso
revista
revival
ríos
ritmo
rococó
romanticismo
rombo
romboide
rosa de Nightingale
roseta
rotación
rotoscopio
rotulación

[rúbrica](#)

[ruido](#)

[runa](#)

S

[sangrado](#)

[sangría](#)

[sangría francesa](#)

[sanguina](#)

[*sans serif*](#)

[satélites](#)

[saturación](#)

[SCAMPER](#)

[sección](#)

[sección aérea](#)

[sector](#)

[secuencia de títulos](#)

[segmento](#)

[segmento de mercado](#)

[sello](#)

[sello editorial](#)

[semejanza](#)

[semiosis](#)

[semiótica](#)

[semitono](#)

[semiuncial](#)

[sensor](#)

[sentido común](#)

[señal](#)

[señalética](#)

[separación de colores](#)

[separación silábica](#)

[serendipia](#)

[*serif*](#)

[serigrafía](#)

[servidor](#)

[sexagesimal](#)

[sigla](#)

[significado](#)
[significante](#)
[signo](#)
[signos de puntuación](#)
[signos diacríticos](#)
[signos matemáticos](#)
[signos monetarios](#)
[signos tipográficos](#)
[silueta](#)
[simbolismo](#)
[símbolo](#)
[símbolo marcario](#)
[simetría](#)
[símil](#)
[simplicidad](#)
[simulador](#)
[sinécdoque](#)
[sintaxis](#)
[síntesis](#)
[sistema de coordenadas](#)
[sistema de escritura](#)
[sistema de impresión](#)
[sistema imperial](#)
[sistema métrico decimal](#)
[sitio web](#)
[sobrecubierta](#)
[sobrexposición](#)
[solapa](#)
[solapamiento](#)
[solidez](#)
[sombra](#)
[sondeo](#)
[soporte](#)
[sostenibilidad](#)
[spot](#)
[stacking](#)
[stakeholders](#)

[*stand*](#)
[*startup*](#)
[*statu quo*](#)
[*sticker art*](#)
[*stitching*](#)
[*stop motion*](#)
[*storyboard*](#)
[*storytelling*](#)
[*streaming*](#)
[*streamline*](#)
[*street art*](#)
[*styling*](#)
[suaje](#)
[suavizado](#)
[suavizado de bordes](#)
[subexposición](#)
[subíndice](#)
[sublimación](#)
[submarca](#)
[sucesión de Fibonacci](#)
[*sui géneris*](#)
[sumario](#)
[superficie](#)
[superimposición](#)
[superíndice](#)
[superposición](#)
[supina](#)
[suplemento](#)
[suprematismo](#)
[surrealismo](#)
[sustentabilidad](#)
T
[tabla](#)
[tabla de contenido](#)
[TABULA](#)
[*tabula rasa*](#)
[tabulación](#)

tag

tagline

tampografía

tangente

tapa

techné

técnica

técnica de impresión

técnica mixta

técnicas húmedas

técnicas pictóricas

técnicas secas

telefoto

temperatura de color

temple

termograbado

termografía

tesis

testabilidad

tétrada

texto

texto líquido

textura

thumbnail

tiempo de exposición

tilt

tilt-shift

timbre

time spent

time-lapse

tinta

tinta directa

tinta electrónica

tinte

tipografía

tipos móviles

tira de control

[tiraje](#)
[titulillo](#)
[título](#)
[toma](#)
[tóner](#)
[tono](#)
[*top of mind*](#)
[*tracking*](#)
[trama](#)
[tramado](#)
[trampa](#)
[trampantojo](#)
[transmedia](#)
[transparencia](#)
[trapecio](#)
[trapezoide](#)
[traslucidez](#)
[*travelling*](#)
[trazado de recorte](#)
[trazo](#)
[trazo regulador](#)
[trepidación](#)
[tríada](#)
[triángulo](#)
[tricromía](#)
[tríptico](#)
[*trompe-l'oeil*](#)
[tropo](#)
[troquel](#)
[*tweening*](#)
U
[ubicación](#)
[*ukiyo-e*](#)
[ultravioleta](#)
[umbral](#)
[uncial](#)
[*Unicode*](#)

[unidad](#)

[unidad de medida](#)

[URL](#)

[usabilidad](#)

[usuario](#)

[utilidad](#)

[utilitarismo](#)

V

[validación](#)

[valla](#)

[valor](#)

[valor agregado](#)

[valor cromático](#)

[valor de marca](#)

[vanguardia](#)

[variación tipográfica](#)

[vector](#)

[velocidad de obturación](#)

[verbosidad](#)

[vernáculo](#)

[versalitas](#)

[versatilidad](#)

[verso](#)

[vértice](#)

[vexilología](#)

[viabilidad](#)

[vibración cromática](#)

[victoriano](#)

[videoarte](#)

[*vintage*](#)

[viñeta](#)

[viral](#)

[virgulilla](#)

[virtualidad](#)

[viscosidad](#)

[visión](#)

[visión periférica](#)

[vista](#)

[vista aérea](#)

[vista de planta](#)

[vista explosionada](#)

[vista frontal](#)

[vista lateral](#)

[visualización](#)

[visualización de datos](#)

[vitral](#)

[viuda](#)

[Vjutmás](#)

[volado](#)

[volante](#)

[volumen](#)

[volumétrico](#)

[vórtice](#)

[vorticismo](#)

[*vox populi*](#)

[voxel](#)

[voz a voz](#)

W

[*wabi-sabi*](#)

[*wearable*](#)

[web](#)

[*webcast*](#)

[*websafe*](#)

[*website*](#)

[wiki](#)

[*wireframe*](#)

X

[xerografía](#)

[xilografía](#)

Y

[yelmo](#)

[yerro](#)

[yuxtaposición](#)

Z

zapata

zeitgeist

zigzag

zincografia

zombi

zoom

zoomorfismo

Referencias

- Abbagnano, N. (1963). *Diccionario de Filosofía*. Fondo de Cultura Económica.
- Acaso, M. (2011). *El lenguaje visual*. Paidós.
- Adobe. (2020a). *Adobe Support Community*. <https://community.adobe.com>
- Adobe. (2020b). *Guía del usuario de Illustrator*. <https://helpx.adobe.com/mx/illustrator/user-guide.html>
- Adobe. (2020c). *Guía del usuario de Photoshop*. <https://helpx.adobe.com/mx/photoshop/user-guide.html>
- Albers, J. (1979). *La interacción del color*. Alianza Editorial.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *The Visual Dictionary of Graphic Design*. AVA Publishing.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2008). *Manual de producción, guía para diseñadores gráficos*. Parramón.
- Ang, T. (2010). *The Complete Photographer*. Dorling Kindersley.
- Aristóteles. (2002). *Retórica*. Alianza Editorial.
- Arens, W. F. (2000). *Publicidad*. McGraw-Hill.
- Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial.
- Audi, R. (Ed.). (2004). *Diccionario Akal de Filosofía*. Ediciones Akal.
- Avital, T. (2018). *The Confusion Between Art and Design. Brain-tools versus Body-tools*. Vernon Press.
- Baggini, J., & Fosl, P. S. (2010). *The Philosopher's Toolkit. A Compendium of Philosophical Concepts and Methods*. Wiley-Blackwell.
- Baldwin, J., & Roberts, L. (2006). *Visual Communication. From Theory to Practice*. AVA Publishing.
- Banco de la República. (2017). *Banrepcultural. Red Cultural del Banco de la República en Colombia*. <http://enciclopedia.banrepcultural.org/>
- Berger, J. (2018). *Modos de ver*. Gustavo Gili.
- Berzbach, F. (2013). *Psicología para creativos*. Gustavo Gili.
- Best, K. (2010). *The Fundamentals of Design Management*. AVA Publishing.

- Bhasin, H. (2019). *Marketing91*. <https://www.marketing91.com/>
- Boulton, J. (2014). *100 Ideas that Changed the Web*. Laurence King.
- Brandward. (2019). *Branderstand*. <https://www.branderstand.com/>
- Bringhurst, R. (2013). *The Elements of Typographic Style (Version 4.0)*.
Hartley and Marks.
- Britannica Group. (2020). *Encyclopædia Britannica*.
<https://www.britannica.com>
- Buss, H. (2017). *Raíces de la sabiduría. Un tapiz de tradiciones filosóficas*. Cengage.
- Busselle, M. (1980). *El libro guía de la fotografía*. Salvat Editores.
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial. Periódicos y revistas/Medios impresos y digitales*. Gustavo Gili.
- Calero, M. (2012). *Creatividad. Reto de innovación educativa*. Alfaomega.
- Calvo, F. (2014). *El arte contemporáneo*. Taurus.
- Cambridge University Press. (2020). *Cambridge Dictionary*.
<https://dictionary.cambridge.org/es/>
- Campbell, A. (2000). *The Designer's Lexicon*. Chronicle Books.
- Canovu. (2018). *Diccionario Historia del Arte*.
<http://www.diccionariohistoriadelarte.com>
- Carr-Gomm, S. (2009). *Historia del Arte. El lenguaje secreto de los símbolos y las figuras de la pintura universal*. Blume.
- Casals, R. (2020). *Glosario de la imprenta. Diccionario técnico de imprenta*. <https://denaprint.com/glosario-de-la-imprenta/>
- Castiñeiras, M. A. (2017). *Introducción al método iconográfico*. Ariel.
- Centro de Documentación de Bienes Patrimoniales. (2020). *Tesaurus de Arte & Arquitectura*. <http://www.aatespanol.cl>
- Chaves, N. (2005). *La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Gustavo Gili.
- Chaves, N., & Belluccia, R. (2003). *La marca corporativa: gestión y diseño de símbolos y logotipos*. Paidós.
- Chilvers, I., & Graves-Smith, J. (2009). *Oxford Dictionary of Modern and Contemporary Art*. Oxford University Press.

- Cornell University. (2020). Cornell University Library. <https://www.library.cornell.edu>
- Costa, J. (1993). *Identidad corporativa*. Trillas.
- Costa, J. (2004). *La imagen de marca. Un fenómeno social*. Paidós.
- Crespi, I., & Ferrario, J. (1995). *Léxico técnico de las artes plásticas*. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Dacko, S. G. (2008). *The Advanced Dictionary of Marketing. Putting Theory to Use*. Oxford University Press.
- Davis, M. (2010). *Fundamentos del branding*. Parramón.
- De Azúa, F. (2011). *Diccionario de las artes*. Debate.
- De Buen, J. (2014). *Manual de diseño editorial*. Editorial Trea.
- De la Mota, I. H. (1998). *Diccionario de comunicación audiovisual*. Trillas.
- Definición.de (2020). *Definición*. <https://definicion.de>
- Deutsche Institut für Normung (DIN). (2020). *DIN Standards*. <https://www.din.de/en>
- Dickerson, M. (2013). *The Handy Art History Answer Book*. Visible Ink Press.
- Dondis, D. A. (2002). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.
- Dorling Kindersley, & Smithsonian Institution. (2015). *Design. The Definitive Visual History*. Dorling Kindersley.
- Dotdash. (2020). *ThoughtCo*. <https://www.thoughtco.com>
- Economipedia. (2020). *Economipedia. Haciendo fácil la economía*. <https://economipedia.com/definiciones>
- Edgar, R., Marland, J., & Rawle, S. (2016). *El lenguaje cinematográfico*. Parramón.
- Eguaras, M. (2020). *Blog*. <https://marianaeguaras.com/>
- Elam, K. (2001). *Geometry of Design*. Princeton Architectural Press.
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (Eds.). (2008). *Design Dictionary*. Birkhäuser Verlag.
- Eskilson, S. J. (2012). *Graphic Design: A New History*. Yale University

Press.

- Fallan, K. (2010). *Design History. Understanding Theory and Method*. Bloomsbury Academic.
- Fatás, G., & Borrás, G. M. (2012). *Diccionario de términos de arte y elementos de arqueología, heráldica y numismática*. Alianza Editorial.
- Felici, J. (2012). *The Complete Manual of Typography. A Guide to Setting Perfect Type*. Peachpit.
- Fernández, F., & Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós.
- Ferrater, J. (1964). *Diccionario de Filosofía*. Montecasino.
- FotoNostra. (2020). *Diccionario de fotografía y diseño gráfico*. <https://www.fotonostra.com/glosario/>
- Fioravanti, G. (1988). *Diseño y reproducción. Notas históricas e información técnica para el impresor y su cliente*. Gustavo Gili.
- Filippis, J. (2005). *Glosario del diseño*. Nobuko.
- Fisher, R. B., Breckon, T. P., Dawson-Howe, K., Fitzgibbon, A., Robertson, C., Trucco, E., & Williams, C. K. I. (2014). *Dictionary of Computer Vision and Image Processing*. Wiley.
- Fowler, R. (Ed.). (2017). *A Dictionary of Modern Critical Terms*. Routledge.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Infinito.
- Frederick, M. (2007). *101 Things I Learned in Architecture School*. The MIT Press.
- Frutiger, A. (2005). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Gustavo Gili.
- Fundéu BBVA. (2020). *Buscador urgente de dudas*. <https://www.fundeu.es>
- Gatter, M. (2005). *Listo para imprenta. Cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel*. Index book.
- Gauthier, G. (2008). *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Cátedra.
- Gauthier, J. (2010). *Calligraphy 101*. Creative Publishing Internacional.
- Gombrich, E. H. (1997). *La historia del arte*. Phaidon.
- Gombrich, E. H. (2002). *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Phaidon.

- González, J. (2002). *Identidad visual corporativa. La imagen de nuestro tiempo*. Editorial Síntesis.
- Gowing, L. (1983). *The Encyclopedia of Visual Art*. Grolier.
- Graham-Dixon, A. (2010). *Arte. La guía visual definitiva*. Dorling-Kindersley.
- Grupo de Comunicación Kätedra. (2017). *Revista Merca2.0*.
<https://www.merca20.com>
- Grupo de Comunicación Kätedra. (2019). *Paredro*.
<https://www.paredro.com>
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Escola Superior de Disseny.
- Guiraud, P. (1999). *La semiología*. Siglo XXI.
- Hall, J. (1979). *Dictionary of Subjects & Symbols in Art*. Westview Press.
- HarperCollins. (2020). *Collins Dictionary*.
<https://www.collinsdictionary.com/>
- Haslam, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Blume.
- Heller, S. (Ed.). (2019). *Teaching Graphic Design History*. Allworth Press.
- Heller, S., & Anderson, G. (2018). *El libro de ideas para el diseño gráfico*. Blume.
- Heller, S., & Chwast, S. (2000). *Graphic Style: from Victorian to Digital*. Harry N. Abrams, Inc.
- Hembree, R. (2008). *El diseñador gráfico. Entender el diseño gráfico y la comunicación visual*. Blume.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Hill, D. (2012). *Dark Matter and Trojan Horses. A Strategic Design Vocabulary*. Strelka.
- Hollingsworth, M. (2007). *Historia universal del arte*. Susaeta.
- Hollis, R. (2004). *Graphic Design. A Concise History*. Thames and Hudson.
- Holston, D. (2011). *The Strategic Designer. Tools and Techniques for Managing the Design Process*. How Books.
- Horowitz, M. C. (Ed.). (2005). *New Dictionary of the History of Ideas*. Thomson Gale.

- Hughes, R. (1991). *The Shock of the New*. Knopf.
- Ingenio Virtual. (2018). Blog. <https://www.ingeniovirtual.com/>
- Interaction Design Foundation. (2014). *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>
- Investopedia. (s. f.). Dictionary. <https://www.investopedia.com/financial-term-dictionary-4769738>
- Itten, J. (1975). *Arte del color*. Editorial Bouret.
- Jean, G. (2012). *La escritura. Memoria de la humanidad*. Blume.
- Johanssin, K., Lundberg, P., & Ryberg, R. (2004). *Manual de producción gráfica. Recetas*. Gustavo Gili.
- Julier, G. (2015). *La cultura del diseño*. Gustavo Gili.
- Kandinsky, V. (2003). *Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Paidós.
- Keller, K. L. (2013). *Strategic Brand Management. Building, Measuring, and Managing Brand Equity*. Pearson.
- Kellog, M. (2020). *Word Reference*. <https://www.wordreference.com>
- Khosrow-Pour, M. (Ed.). (2018). *Encyclopedia of Information Science and Technology*. IGI Global.
- Klinkenberg, J.-M. (2006). *Manual de semiótica general*. Universidad de Bogotá.
- Kloss, G. (2005). *Entre el diseño y la edición. Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial*. Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Xochimilco.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*. Pearson.
- Labudović, A., & Vukušić, N. (2009). *El Todo-en-uno del diseñador gráfico. Secretos y directrices para una buena práctica profesional*. Promopress.
- Lafón, Z. (2020). *El arte por el arte*. <http://www.elarteporelarte.es/>
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. Wadsworth.
- Lauer, D. A., & Pentak, S. (2012). *Design Basics*. Cengage.

- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2005). *Principios universales de diseño*. Blume.
- Livingston, A., & Livingston, I. (1998). *Dictionnaire du graphisme*. Éditions Thames and Hudson.
- Llanos, J. (2018). *365 enfoques*. <https://365enfoques.com/>
- Llop, R. (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Hacia un lenguaje de parámetros*. Gustavo Gili.
- López, E. (2019). *Glosario de tipografía y producción editorial*. Editoriales e Industrias creativas de México.
- Lupton, E. (2011). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. Princeton Architectural Press.
- Lupton, E., & Cole, J. (2008). *Graphic Design. The New Basics*. Princeton Architectural Press.
- Macey, D. (2000). *The Penguin Dictionary of Critical Theory*. Penguin Books.
- Macgrafic. (2018). *Blog. Diseño gráfico*. <https://www.macgrafic.com>
- Marchese, A., & Forradellas, J. (1994). *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. Ariel.
- Mariani, M. (2019). *Qué nos dicen las imágenes. La retórica visual en el arte, el diseño gráfico y la publicidad*. Hoaki.
- Marín, R. (2013). *Ortotipografía para diseñadores*. Gustavo Gili.
- Marketing Accountability Standards Board (MASB). (2020). *The Common Language Marketing Dictionary*. <https://marketing-dictionary.org>
- Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design*. Rockport.
- Martínez, G. (2000). *Videografía: introducción al lenguaje audiovisual*. Universidad de Sonora.
- Martínez, S. (2019). *Cultura visual. La pregunta por la imagen*. Sans Soleil Ediciones.
- Masdearte Contenidos Digitales, S. L. (2020). *MAS DE ARTE*. <https://masdearte.com/movimientos/>
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' History of Graphic Design*.

Wiley.

Memory of the World (2020). *Memory of the World*.

Mercado, G. (2011). *The Filmmaker's Eye. Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Focal Press.

Merriam-Webster. (2020). *Dictionary*. <https://www.merriam-webster.com>

Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Paidós.

Monoskop. (2020). *Monoskop*. <https://monoskop.org/Monoskop>

Mootee, I. (2014). *Design Thinking para la innovación estratégica*. Ediciones Urano.

Morville, P. (2020). *Semantic Studios*. <https://semanticstudios.com/writing/>

Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.

National Portrait Gallery. (s. f.). *National Portrait Gallery*. <https://www.npg.org.uk>

NESTA (2015). *Desarrollo e Impacto, ¡Ya! Herramientas prácticas para impulsar y apoyar la innovación social*. Autor.

Newark, Q. (2002). *¿Qué es el diseño gráfico? Manual de diseño*. Gustavo Gili.

Noble, I., & Bestley, R. (2011). *Visual Research. An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. AVA Publishing.

Norman, J. (2020). *Jeremy Norman's History of Information*. <http://www.historyofinformation.com>

NSU. (2020). No Solo Usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología. <http://www.nosolousabilidad.com/>

Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O., & Cayton, D. L. (2009). *Art Fundamentals. Theory and Practice*. McGraw-Hill.

OERT. (s. f.). *Open Educational Resources for Typography*. <http://www.oert.org>

O'guinn, T. C., Allen, C. T., & Semenik, R. J. (2007). *Publicidad y comunicación integral de marca*. Cengage.

Olivares, E., & Vilahur, L. (2012). *Dibujo para diseñadores gráficos*.

Parramón.

Ortega, S. (2020). *Blog*. <https://www.sortega.com>

Oxford University Press. (2020a). *Lexico*. <https://www.lexico.com/es>

Oxford University Press. (2020b). *Oxford Bibliographies*.
<https://www.oxfordbibliographies.com>

PampaType Font Foundry. (2020). *Scriptorium*.
<https://pampatype.com/es/blog>

Parks, J. A. (2015). *Universal Principles of Art*. Rockport.

Parmesani, L. (2012). *Art of the Twentieth Century and Beyond. Movements, Theories, Schools and Tendencies*. Skira.

Parro.com (2020). *Diccionario de Arquitectura y Construcción*.
<http://www.parro.com.ar/index.php>

Pastoureau, M., & Simonnet, D. (2006). *Breve historia de los colores*. Paidós.

Penela, J. R. (2020). *Unos tipos duros*. <https://www.unostiposduros.com>

Phillips, S. (2013). *...isms. Understanding Modern Art*. Universe Publishing.

Pimienta, J., & De la Orden, A. (2017). *Metodología de la investigación*. Pearson.

Präkel, D. (2010). *The Visual Dictionary of Photography*. AVA Publishing.

Preámbulo cinematográfico. (s. f.). *Blog*.
<https://preambulocinematografico.wordpress.com>

Preis, M. W., & Frederick, M. (2010). *101 Things I Learned in Business School*. Hachette Book Group.

Press, M., & Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Gustavo Gili.

Puig, C. (1995). *Lexicográfico. Diccionario de producción gráfica*. Ediciones Colihue.

Raizman, D. (2011). *History of Modern Design*. Laurence King Publishing.

Razak, A. (2020). *Branfluence*. <https://www.branfluence.com/>

Real Academia Española (RAE). (2020). *Diccionario de la lengua española*.
<https://dle.rae.es>

- Retóricas. (2018). Blog. <https://www.retoricas.com>
- Ribecca, S. (2020). *The Data Visualisation Catalogue*. <https://datavizcatalogue.com>
- Roberts, K. (2005). *Lovemarks. El futuro más allá de las marcas*. Empresa Activa.
- Roholt, T. C. (2013). *Key Terms in Philosophy of Art*. Bloomsbury.
- Sánchez, G. (2020a). *Glosario gráfico. Un diccionario de artes gráficas, diseño y materias afines*. <http://www.glosariografico.com>
- Sánchez, G. (2020b). *Imagen Digital. Apuntes sobre diseño y artes gráficas*. <http://www.gusgsm.com>
- Sandywell, B. (2011). *Dictionary of Visual Discourse. A Dialectical Lexicon of Terms*. Ashgate Publishing.
- Santoro, S. W. (2014). *Guide to Graphic Design*. Pearson.
- Simboloteca. (s. f.). Blog. <https://www.simboloteca.com>
- Sims, J. (2014). *100 Ideas that Changed Street Style*. Laurence King Publishing.
- Soegaard, M., & Friis, R. (Eds). (2014). *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Denmark: Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>
- Stanton, W. J., Etzel, M. J., & Walker, B. J. (2000). *Fundamentos de Marketing*. McGraw-Hill.
- Stickdorn, M., & Schneider, J. (2011). *This is Service Design Thinking*. BIS Publishers.
- Sudjic, D. (2014). *B de Bauhaus. Un diccionario del mundo moderno*. Turner.
- Taylor, B. (2000). *Arte hoy*. Ediciones Akal.
- Thomas, K. (1996). *Diccionario del arte actual*. Editorial Labor.
- Tomitsch, M., Borthwick, M., Ahmadpour, N., Cooper, C., Frawley, J., Hepburn, L.-A., Kocaballi, A. B., Loke, L., Núñez-Pacheco, C., Straker, K., & Wrigley, C. (2021). *Design. Think. Make. Break. Repeat. A Handbook of Methods*. BIS Publishers.

- Trinidad, I. (2010). *Tesaurus y diccionario de objetos asociados a la expresión artística*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Vidales, M. D. (2003). *El mundo del envase. Manual para el diseño y producción de envases y embalajes*. Gustavo Gili.
- Vilchis, L. C. (2016a). *Diseño: universo de conocimiento. Teoría general del Diseño*. Qartuppi.
- Vilchis, L. C. (2016b). *Semiosis hermenéutica de lenguajes gráficos no lineales*. Qartuppi.
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Ediciones Pirámide.
- Vitta, M. (2003). *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*. Paidós.
- Voderman, C. (2011). *Ayuda a tus hijos con las matemáticas. Una guía visual paso a paso*. Altea.
- Ward, O. (2014). *Ways of Looking. How to Experience Contemporary Art*. Laurence King Publishing.
- Watson, J., & Hill, A. (2015). *Dictionary of Media & Communication Studies*. Bloomsbury.
- Webdianoia. (2018). *Glosario de filosofía*. <https://www.webdianoia.com/glosario/index.htm>
- WebFinance Inc. (2020). *Business Dictionary*.
- Weinschenk, S. M. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know about People*. New Riders.
- Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. Wiley.
- Wigan, M. (2009). *The Visual Dictionary of Illustration*. AVA Publishing.
- Wikimedia Foundation. (2019). *Wiktionary, The Free Dictionary*. <https://en.wiktionary.org/>
- Wong, W. (2001). *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili.
- Woodham, J. M. (1997). *Twentieth-Century Design*. Oxford University Press.
- Yan, K. L. (2009). *The Wiley Encyclopedia of Packaging Technology*.

Wiley.

Zamora, F. (2007). *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. Universidad Nacional Autónoma de México.


Zapaterra, Y. (2008). *Diseño editorial. Periódicos y revistas*. Gustavo Gili.

Zorraquino. (s. f.). *Diccionario*. <https://www.zorraquino.com/diccionario/>

Zunzunegui, S. (2010). *Pensar la imagen*. Ediciones Cátedra/Universidad del País Vasco.

Acerca del autor



León Felipe Irigoyen Morales  (Hermosillo, México, 1982) es profesor-investigador de tiempo completo del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Sonora, institución pública mexicana de educación superior en la que se ha desempeñado desde el 2012 como docente en el área tecnológica. Es licenciado en diseño gráfico por la Universidad Gestalt de Diseño (Xalapa, Veracruz), maestro en diseño gráfico digital por la Universidad Iberoamericana (Tijuana, Baja California) y recientemente ha sido aceptado en el programa de doctorado en diseño de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (Ciudad Juárez, Chihuahua).

Hasta el momento ha coordinado media docena de títulos en formato digital coeditados por la Universidad de Sonora y la editorial Qartuppi, ha sido traductor al español del libro de trabajo *Desarrollo e Impacto, ¡Ya!*, publicado por la fundación británica NESTA, y es autor de múltiples artículos y capítulos de libro relacionados con la educación para el diseño gráfico.

Ha participado con ponencias en eventos académicos en Perú, Argentina y España, y ha impartido talleres en universidades de México, Colombia y Bolivia. Es miembro del comité editorial de las revistas académicas indizadas *Zincografía*, de la Universidad de Guadalajara (México), y *uces.DG*, de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales, en Buenos Aires (Argentina). Asimismo, es fundador de la *Academia de Investigación e Innovación en Diseño* (México), así como miembro de la *Interaction Design Foundation* (Dinamarca) y de la *Design Research Society* (Inglaterra).

Agradecimientos

Definitivamente esta obra no hubiera sido posible sin la guía y motivación de parte de mi esposa Aline, quien ha sido mi revisora más crítica y exigente, y quien me ha ayudado a darle forma a todos mis textos, incluyendo este. Sus innumerables lecturas promovieron la simplificación de las ideas y los constantes ajustes resultaron fundamentales para terminar esta obra. Muchísimas gracias.

Un agradecimiento muy especial a mis amigos Bredna Lago, compañera de la carrera, y Saúl Esparza Lozano, vecino de cubículo, quienes gracias a sus viajes y constantes visitas hicieron posible trabajar a la par en el texto de forma por demás intensa. Sus respectivas experiencias y numerosas precisiones ayudaron a mejorar significativamente la redacción de muchas de las entradas. Lo mismo sucedió con las aportaciones y correcciones de Diana Bastida, con quien hablé por horas y horas quincenalmente para mejorar muchísimo la redacción y la lógica de todo el texto. Un agradecimiento enorme.

A mis compañeros maestros de la Universidad de Sonora: Edna Téllez, Jaque Romero y José Abril, quienes de forma muy puntual y certera me ayudaron a corregir entradas relacionadas con sus respectivas áreas de pericia, les agradezco mucho su intervención. A los miembros del comité de revisión técnica: las doctoras Cynthia Hurtado, de la UDG; Luz del Carmen Vilchis, de la UNAM; Claudia Sánchez Orozco, de la Complutense de Madrid; Erika Rogel e Iván Barraza, de la UACJ; así como a Eli Rodríguez-Flores, de la EASD, en Valencia; a Beatriz Mejía, de la UAM Azcapotzalco; y a Marlen Castellanos, graduada del ISDI, en Cuba; cuyos numerosos señalamientos resultaron fundamentales para la consolidación de esta obra. En especial a las agradables palabras de aliento de la presentadora Irma Carrillo Chávez, de la UASLP. A todas ustedes, muchísimas gracias.

Lo mismo para mis colegas colombianos: Andrea Medina, de la Javeriana, en Cali; Ana Milena Castro, de la SantoTo, en Bogotá; y a Juan David Atuesta, de la Católica de Pereira, quienes con sus múltiples anotaciones ayudaron a mejorar el contenido específico y, sobre todo, el lenguaje de esta obra. Un abrazo enorme, espero verlos pronto. A toda la gente de la Universidad Católica Boliviana, quienes me recibieron gratamente en La

Paz, Bolivia, para una estancia de investigación y la revisión del material; en especial a la excelente gestión de Cecilia Mariaca Cardozo y a los comentarios ocasionales de Marina Córdova Alvestegui y Ximena Alarcón Boada.

A mis queridos exalumnos de la Universidad de Sonora: Caty Guiffo, Fany Ríos, Andrés Gómez y Pablo Salazar, quienes intervinieron de formas variadas y en distintas etapas del proyecto, cuya visión resultó crítica para validar los resultados y simplificar las explicaciones de numerosas entradas. Les deseo lo mejor en sus futuros proyectos.

Finalmente, sólo resta agradecer al lector de esta obra que constituye la razón principal de este enorme esfuerzo. Espero sinceramente que la lectura haya sido agradable y de gran ayuda para el estudio de nuestra maravillosa disciplina, el diseño gráfico. Ojalá, con su empleo constante y uso generalizado, podamos entre todos mejorar esta obra.

Esta obra se terminó de producir en la ciudad de Hermosillo, Sonora, México, en junio de 2021.

El diseño, la formación y programación como libro electrónico estuvieron a cargo de Bredna Lago.

Qartuppi.

Qartuppi, S. de R. L. de C. V.

<https://www.qartuppi.com>