



BOLETÍN
BIBLIOFESC
10 DE OCTUBRE 2017

9

FESC

FUNDACION DE ESTUDIOS SUPERIORES

 Comfianorte



CAPÍTULO III

• Los servicios •

El servicio de Internet

Se ofrece como una fuente adicional de información que complementa los recursos disponibles físicamente en la biblioteca. No es de uso público. El acceso a páginas de ocio será restringido con el fin de no congestionar la red ni el servicio de consulta.

El personal que administra el servicio acceso al sistema desde su ubicación en la recepción, para habilitar el uso del equipo informático y el tiempo asignado según necesidad del usuario, máximo dos horas por jornada, siempre y cuando el usuario se registre y entregue el documento que lo acredite como miembro de la institución.



CAPÍTULO IV

• Infracciones y sanciones •

Infracciones

- A** Retirar de la biblioteca material bibliográfico facilitado en régimen de uso solo para la lectura.
- B** Atraso en la devolución de material bibliográfico en cualquier soporte.
- C** Hurto de material bibliográfico en cualquier soporte.
- D** Pérdida de material facilitado en préstamo externo.
- E** Daño o mutilación del material bibliográfico (romper, descoser, mojar, rayar o afectar físicamente las propiedades del documento o partes del mismo).
- F** Presentar Carné o renovación falsa.
- G** Infringir en suplantación de identidad presentando el carné de otro usuario.
- H** Tener una Conducta grosera, irrespetuosa e inadecuada dentro de la Biblioteca.
- I** Comer o beber alimentos y/o bebidas dentro de la biblioteca.
- J** No obedecer las normas de silencio y orden en biblioteca.
- K** Fumar dentro de la biblioteca.
- L** Descargar o Instalar programas no autorizados o no legalizados por Biblioteca.



CAPÍTULO IV

• Infracciones y sanciones •

Sanciones

La no entrega del material bibliográfico en el término de tres días contados a partir del día del préstamo acarreará multa por cada día calendario y/o hora de retraso en la devolución del material prestado, la cual empieza a regir a partir del siguiente día vencido, y según tarifas establecidas por el Comité Administrativo.

Las multas no pagadas se registrarán al finalizar de cada semestre dentro de sistema SIPAES, de igual forma serán reportadas a la oficina de comunicaciones para bloquear el reemplazo del carné multado.

Después de pagar la multa en caja; el recibo emitido es el único soporte de pago, y este se debe presentar en biblioteca para el descargue y paz y salvo. El personal de biblioteca no está autorizado para recibir dineros bajo ningún concepto.

Quien consuma alimentos, ingiera bebidas, fume o tenga un comportamiento que altere el normal funcionamiento de la Biblioteca, el personal de biblioteca podrá bloquear al usuario la prestación del servicio que haya solicitado y también solicitar la salida o retirada del lugar sin perjuicio de las sanciones disciplinarias a que hubiere lugar.

No se prestará ningún servicio sin la presentación del carné Institucional.



EL LENGUAJE VISUAL

MARÍA ACASO 2015

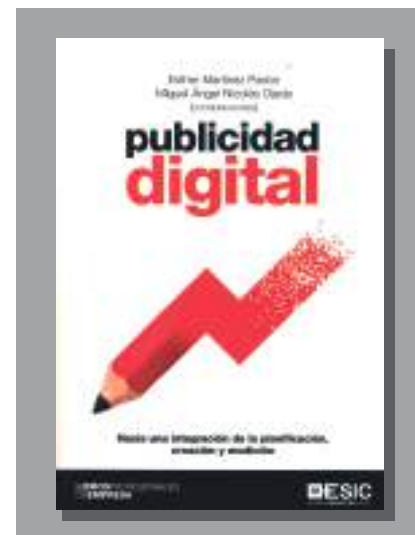


Mientras que el campo de la imagen abarca sólo los productos visuales bidimensionales, en la presente obra veremos que el lenguaje visual es una herramienta de comunicación que se maneja prácticamente en todos los campos profesionales y en todas las dimensiones. Este libro pretende dar una visión clara de cuáles son las herramientas empleadas en la creación de una representación visual y del tipo de representaciones que se crean mediante dichas herramientas. Para concluir, se propone un sencillo sistema de análisis.



PUBLICIDAD DIGITAL

Miguel Nicolás Ojeda 2016



Esta obra ofrece una visión profesional, integradora, estratégica y académica de la publicidad digital desde cuatro ópticas: audiencias y planificación, creación y difusión, medición y resultados y legislación digital. El lector encontrará en el análisis y la exposición de los procesos profesionales que afectan a la publicidad digital, el hilo conductor de esta obra. Se inicia con la comprensión de las pautas para definir perfiles y audiencias digitales desde la combinación de distintos mecanismos (segmentación clásica, Big Data y segmentación avanzada-DMP). Los modos de abordar las estrategias publicitarias creativas y la planificación en los medios digitales plantean escenarios cada vez más complejos. Así, desde una reflexión teórica, crítica y constructiva, se definen los conceptos de storytelling, transmedia y branded content aplicados a la creación de contenidos y eventos integrados. Se aborda el estudio de casos prácticos y se explica el modelo programático de compra de publicidad online.



MANUAL DE PRODUCCIÓN GRÁFICA RECETAS

2da Edición- 2011



Esta segunda edición completamente revisada y actualizada del Manual de producción gráfica. Recetas constituye una guía exhaustiva del proceso de producción gráfica, desde las primeras fases del planeamiento y concepción de un proyecto hasta los momentos finales de producción y procesamiento para impresión. Desde que se publicó la primera edición, el sector de la producción gráfica ha sufrido transformaciones sustanciales. Las técnicas de producción gráfica se han simplificado y se ha redefinido el perfil de los profesionales implicados. Esta segunda edición se hace eco de estas transformaciones y se ocupa de las últimas tendencias y tecnologías del sector, de modo que el libro ha pasado de versar básicamente sobre cómo trabajan los proveedores del sector gráfico a explorar cómo uno mismo puede producir imágenes, originales montados y archivos listos para imprenta.



GESTIÓN DEL COLOR EN PROYECTOS DE DIGITALIZACIÓN

José M. Pereira Uzal- 2013



Un libro imprescindible para entender los fundamentos y estrategias para lograr la fidelidad del color, tanto en proyectos de digitalización de materiales de carácter patrimonial, científico o artístico. Siendo, de igual forma, relevante para todos aquellos fotógrafos o profesionales que trabajen en el campo de la fotografía de moda, publicidad, elaboración de catálogos, etc., donde el correcto registro y transmisión del color es determinante para el éxito de nuestros proyectos.



MANUAL DE PRESUPUESTOS PARA EL DISEÑO GRÁFICO

Alejandro Gandman - 2007



El libro es una completa guía práctica para la confección de un presupuesto, la creación y administración de un estudio de diseño y para ayuda a un desempeño correcto de la profesión del diseñador gráfico.



APRENDER, RETOQUE FOTOGRAFICO CON PHOTOSHOP CC 2016 RELEASE

Marcombo 2017



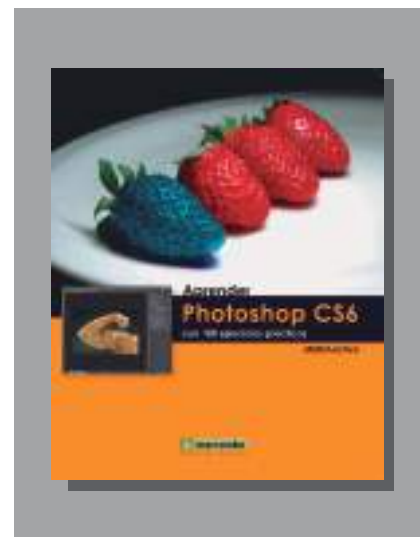
El libro es una completa guía práctica para la confección de un presupuesto, la creación y administración de un estudio de diseño y para ayuda a un desempeño correcto de la profesión del diseñador gráfico.

El libro es una completa guía práctica para la confección de un presupuesto, la creación y administración de un estudio de diseño y para ayuda a un desempeño correcto de la profesión del diseñador gráfico.



APRENDER PHOTOSHOP CS6

Marcombo- 2012



Photoshop es el programa de retoque fotográfico y tratamiento de imágenes por excelencia. Con este manual aprenderá a sacar el máximo partido de sus múltiples herramientas y funciones. En la versión CS6 de Photoshop, sobre la cual trata este libro, Adobe ha incluido interesantes y espectaculares novedades que mejoran y facilitan el flujo de trabajo e incrementan las posibilidades de edición de imágenes. Con este libro a color: Conocerá la nueva herramienta de recorte en perspectiva. Retocará imágenes con las increíbles funciones de relleno según el contenido y la nueva herramienta Movimiento con detección de contenido. Usará la herramienta Deformación de posición libre para transformar determinadas partes de una imagen. Gestionará con mayor facilidad las capas de sus documentos gracias a las mejoras incorporadas en el panel Capas. Trabajará sobre una nueva y espectacular interfaz tridimensional para conseguir los mejores efectos 3D.



APRENDER ILLUSTRATOR CC 2016 RELEASE

MARCOMBO- 2017



Illustrator, la aplicación de dibujo vectorial de Adobe, es una excelente herramienta de diseño asistido por ordenador. Gracias a sus increíbles y potentes funciones, podrás crear originales ilustraciones utilizando para ello dibujos e imágenes. No dudes en realizar los 100 ejercicios de este libro para descubrir las mil y una posibilidades que esconde este genial programa, tan defendido por los profesionales.

Con este libro:

- Conoce las ventajas de trabajar en la nube con las aplicaciones de Creative Cloud.
- Descubre cómo puedes transformar tus ilustraciones con más libertad que nunca.
- Sincroniza colores desde tu aplicación Kuler para iPhone con el nuevo panel Kuler de Illustrator.
- Aprovecha las mejoras en la localización de vértices en los distintos tipos de pinceles.
 - Crea nuevos pinceles a partir de tus imágenes.



APRENDER PREMIERE PRO CC 2016 RELEASE

MARÍA ACASO 2015

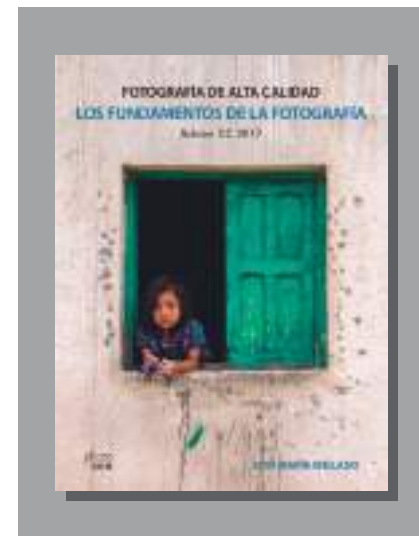


Adobe Premiere Pro CC 2016 release es la aplicación de Adobe Creative Cloud para edición y montaje de vídeo profesional. Gracias al motor de procesamiento Adobe Mercury Playback Engine, es posible trabajar en tiempo real incluso en la edición de efectos. Además, en esta versión de la aplicación que presentamos se incorpora la visualización en alta resolución, lo que mejora notablemente la experiencia del usuario. Con este libro: 1- Conocerá la gran precisión y flexibilidad de las herramientas de edición de la aplicación y aprenderá a trabajar con ellas como un profesional. 2- Trabajará con diferentes efectos de vídeo y audio, los personalizará a su gusto y aprenderá a crear sencillas animaciones. 3 - Aprenderá a realizar la exportación directa a una gran diversidad de soportes, como pueden ser los dispositivos móviles, la web o la televisión. 4- Comprobará la excelente integración con aplicaciones como Encoder, que le permite exportar a diversos formatos en un solo paso, o Photoshop, para el trabajo con imágenes con capas.



LOS FUNDAMENTOS DE LA FOTOGRAFÍA

José María Mellado- 2017



Han pasado cuatro años desde que José María Mellado publicó su última versión de Fotografía de Alta Calidad. Tras un profundo análisis de su metodología didáctica y teniendo en cuenta los importantes cambios tecnológicos que se han producido en este periodo, José María nos acerca una nueva y revolucionaria versión de su texto clásico. Con un enfoque diferente y todavía más práctico y sencillo de entender. Dirigido tanto al fotógrafo aficionado como al experto o al profesional, este libro ofrece una renovación completa y profunda de EL MÉTODO MELLADO; con nuevos temas nunca publicados anteriormente en sus libros y un tratamiento más detallado y práctico de todas sus técnicas y métodos. El lector podrá disfrutar de ejercicios prácticos al final de cada capítulo que le aseguran el perfecto entendimiento de todos los contenidos y su puesta en práctica. Además, tendrá acceso a todos los archivos originales empleados en el libro para poder seguir las técnicas explicadas con Photoshop y Lightroom CC 2017.

En definitiva, su mejor libro.



PHP CREACIÓN DE PÁGINAS WEB DINÁMICAS

Hernán Beati, 2da Edición-2016



Esta obra es una excelente fuente de información, ejemplos y conceptos para lograr que los diseños Web sean más dinámicos e interactivos. El lector aprenderá las técnicas de programación básicas para incorporar a cualquier sitio HTML, la sintaxis del lenguaje PHP y ejemplos claros de cada funcionalidad.

El lector podrá crear sitios que interactúen con bases de datos, como ser un portal de noticias, un buscador, un sitio de comercio electrónico o un portal autoadministrable, aun si nunca ha programado con anterioridad.

PHP, creación de páginas Web dinámicas guiará al lector en el camino apasionante de convertir un diseño Web en un sitio con capacidades de autogestión y actualización dinámica de información a través del uso de bases de datos y de la programación Web. En esta segunda edición se ha depurado el código, se actualizaron algunos conceptos sobre el uso de MySQL y se revisaron algunos cambios técnicos.



APRENDER FINAL CUTPRO 7 CON 100 EJERCICIOS PRÁCTICOS

Marcombo 2011



Final Cut Pro es actualmente uno de los programas de edición y postproducción de vídeo de uso más extendido en el ámbito profesional. Siguiendo los 100 ejercicios prácticos que contiene este manual podrá conocer las funciones básicas de la versión 7 de la aplicación y partir de una base sólida que le permita sacar el máximo provecho a su propia creatividad. Con este libro: Conocerá la gran cantidad de formatos de archivos multimedia que son compatibles con la aplicación y podrá importarlos, organizarlos en capetas y etiquetarlos según tipos de contenidos en el almacén de materiales de la aplicación. Aprenderá a crear una secuencia añadiendo los contenidos previamente importados a su almacén de materiales y trabajará con las múltiples formas de edición disponibles en la aplicación. Descubrirá lo sencillo que es aplicar todo tipo de transiciones, filtros y efectos especiales, tanto de vídeo como de audio, y los espectaculares resultados que se pueden obtener personalizando estos recursos. Conocerá lo fácil que resulta compartir su vídeo por todo tipo de canales gracias a la herramienta Share y las distintas formas de exportación a través de QuickTime Player que ofrece la aplicación.



EL GRAN LIBRO DE 3DS MAX 2017

Marcombo 2017



Con 3ds Max 2017 aprenderá a manejar este programa a fondo y obtener los conocimientos suficientes para crear impresionantes escenas y animarlas. 3ds Max es el programa más utilizado en el campo de la creación y animación 3D. Lo utilizan casi todas las compañías que crean juegos de ordenador para elaborar las escenas que presentan o terminan los niveles de los juegos, así como también sus escenarios y personajes. La última versión de este programa permitirá a los usuarios adaptarse a las nuevas demandas de producción de las industrias mencionadas. Estamos orgullosos de ofrecerle El gran libro de 3ds Max 2017 y deseamos que lo aproveche al máximo, tanto si lo que busca es una opción profesional, como si le guía un interés amateur o lúdico. El libro es fruto de la colaboración entre la experiencia en la edición de libros técnicos de Editorial Marcombo y la de creación de materiales pedagógicos de MEDIAactive. La colección El gran libro de... ofrece cursos prácticos de los más importantes programas del sector informático y se inició con el volumen dedicado al programa de diseño y animación tridimensional 3ds Max 6.



HTML5, CSS Y JAVASCRIPT. CREATU WEB Y APPS CON EL ESTÁNDAR DE DESARROLLO

José Dimas Luján 2016

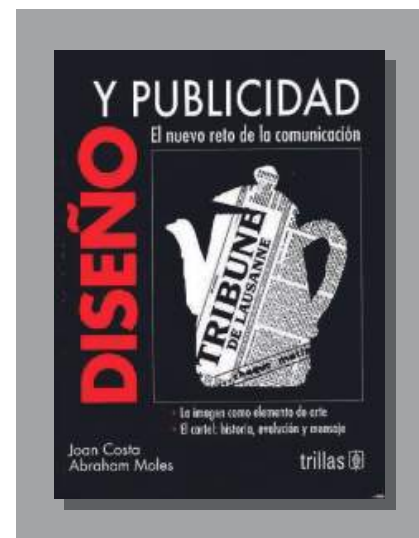


HTML, CSS y JavaScript son el conjunto de engranajes que sostiene el desarrollo de internet hoy día. Son necesarios para el conocimiento de estas tecnologías, ya que un sitio web actual no puede crearse sin la implementación de estos tres pilares. El libro pretende ser una guía para aquellas personas que están interesadas en iniciarse en el mundo del desarrollo de sitios web. Se empieza con una explicación clara y sencilla de los conceptos relacionados con este tema, luego veremos qué es HTML para estudiar las etiquetas que tiene este estándar y su semántica. Continuaremos con CSS para analizar la parte de diseño y estilo; finalmente llegaremos al reto de programar con JavaScript, como el lenguaje de programación que nos permite llevar a un nivel más alto la interacción de un usuario con un sitio web. Este libro está dirigido para personas con conocimientos básicos, como diseñadores gráficos, profesionales del marketing; y para cualquier usuario interesado en el área de creación, desarrollo y programación de sitios web.



DISEÑO Y PUBLICIDAD. EL NUEVO RETO DE LA COMUNICACIÓN

Joan Costa y Abraham Moles 2014



La publicidad y el diseño están condenados a la creatividad perpetua. El encuentro de ambos genera una simbiosis de dos potencias socioeconómicas, dos fuerzas pluridisciplinarias de la comunicación persuasiva que colaboran y se potencializan recíprocamente. El ámbito del diseño ofrece al publicista los recursos de la comunicación visual y audiovisual en las distintas combinaciones de la imagen, el texto, la tipografía, el movimiento y el color. El campo publicitario y la difusión mediática ofrecen al diseñador inmensas posibilidades creativas y, además, el conocimiento de su impacto en la sociedad, lo que se debe a las investigaciones sobre los efectos de las campañas en los consumidores. Este libro constituye una herramienta de apoyo en la actualización de los conocimientos y habilidades del profesional, así como en la formación del estudiante en cualquiera de las asignaturas relacionadas. Sus autores, Joan Costa y Abraham Moles, han trabajado profundamente desde diversos ángulos del diseño, por lo que esta obra es una auténtica aportación al universo de la gráfica publicitaria y de la comunicación visual.



MAESTROS DE LA FOTOGRAFÍA TÉCNICAS CREATIVAS DE 100 GRANDES FOTÓGRAFOS

Paul Lowe 2017



Este libro explora la obra de 100 grandes fotógrafos de todos los tiempos para desvelarnos los secretos de cómo fueron creadas y regalarnos la magia de su oficio para que la traslademos a nuestras propias creaciones. Organizado en diez bloques temáticos, cada uno de ellos presenta una selección transversal de fotografías emblemáticas que son analizadas técnicamente abordando cuestiones como la cámara y las lentes utilizadas para realizar la fotografía, la composición, la exposición y la luz o el tono y el color.



FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO: LOS 26 PRINCIPIOS QUE TODO DISEÑADOR GRÁFICO DEBE CONOCER

Richard Poulin 2016



Fundamentos del diseño gráfico es un manual ilustrado de los elementos básicos del diseño: una obra de consulta indispensable a la que el lector acudirá continuamente en busca de información esencial, de inspiración y de guía.



RECUESTO HISTÓRICO DE LA PUBLICIDAD Y EL DISEÑO EN COLOMBIA

Carlos Alberto Millán Salcedo, 2011



La publicidad y el diseño gráfico tienen en Colombia sus antecedentes en la literatura y las artes plásticas. En la Conquista los españoles se sirvieron de la palabra escrita para promover el interés del mundo europeo por las nuevas tierras.

Estos relatos fueron siempre ilustrados por los artistas que los acompañaron, y las obras realizadas podrían considerarse, desde la perspectiva contemporánea, como los primeros brochures turísticos, promotores de una marca-región.

Aunque la Publicidad y el Diseño Gráfico fueron considerados como profesiones sólo a partir de la década del sesenta, el presente documento inicia el recuento histórico desde la época de la Conquista hasta la década del 2000 y menciona algunos de los eventos y personajes que comúnmente se consideran los más representativos de esta historia.

Queda en manos de los publicistas, los diseñadores gráficos y los profesionales de la comunicación aprovechar el documento para continuar su propia investigación en los eventos y contextos históricos de su interés.

INGRESAR A e-libro



01

Ingresa a **www.fesc.edu.co** y haz clic en el botón **LOGIN** en la parte superior derecha.



02

Ingresa tu usuario (correo institucional)
Ejemplo: **bibliotecafesc.edu.co** y haz clic en **IDENTIFICARSE**.

NOTA: La contraseña es la misma del correo electrónico **FESC**.

INGRESAR SUS DATOS

SEDE:

CORREO INSTITUCIONAL

Contraseña

XXXXXXXXXX

Identificarse

Identificarse

Identificarse

03

El botón **LOGIN** cambia a **MI CUENTA** al ingresar correctamente, si no cambia rectifica tu usuario y contraseña.



04

Dirige al menú **SUSCRIPCIONES PRIVADAS** que se encuentran en la parte inferior derecha y elige la opción e-libro.

SUSCRIPCIONES PRIVADAS

E-Libro

LegisComex



·CONSULTAS·

·LIBRO·

12.209

Marketing logístico

6.477

Aprende a promocionar tu trabajo: 10 trabajos para artistas, diseñadores y creativos.

6.236

Fundamentos de administración. (3a. ed.)

5.848

El poder de los valores.

2.353

Menos es suficiente.

2.281

Cine y casos de negocios: una mirada multidisciplinaria.

2.246

Investigación de mercados.

2.098

Empresa e iniciativa emprendedora.



·CONSULTAS·

·LIBRO·

1.698

Impresión offset (MF0203_2).

1.437

Materias y productos en impresión: impresión en serigrafía y tampografía (MF0201_2).

1.411

Economía general.

1.332

Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social.

1.160

El gran libro de Autodesk 3D Studio MAX 9.

1.072

Libro blanco de la prospectiva TIC: Proyecto 2020.

887

Economía, teoría y política (6a. ed.).

868

Administración estratégica.



·CONSULTAS·

860

Instrumentos de marketing: decisiones sobre producto, precio, distribución, comunicación y marketing directo.

778

Diseño gráfico: nuevos fundamentos.

763

Estrategia en la práctica: la guía profesional para el pensamiento estratégico.

743

Branding: el arte de marcar corazones.

739

Gestión del talento humano y del conocimiento.

679

Introducción al turismo.

653

Finanzas públicas: soporte para el desarrollo del estado (2a. ed.).

615

Diseño y autoedición Adobe Indesign CS6.



·CONSULTAS·

573

Photoshop básico CS6.

570

Cartilla laboral 2016.

544

Marketing directo con sentido común.

519

Fases y procesos en artes gráficas (MF0200_2).

504

Contabilidad general con enfoque NIIF para las pymes (5a. ed.).

487

Teoría general de la administración (2a. ed.).

485

Preparación de proyectos de diseño gráfico: UF1455.

484

Color y luz: teoría y práctica.

·LIBRO·

BOLETÍN 9

BIBLIOFESC
10 DE OCTUBRE 2017

RECURSOS
DISPONIBLES





EUREKA

LOADING . . .



Eureka: Repositorio de la producción intelectual de la Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, FESC.

Próximamente podrás consultar en la biblioteca Moisés San Juan López, toda la producción relacionada a investigación, prácticas empresariales, trabajos de grado, Tesis, Artículos, Revistas en un solo repositorio.

