



Zona Gráfica



Nº31




worldskills
Chile



EDICIÓN NÚMERO 31

Un año perfecto... un año lleno de proyectos y de intensas emociones para nuestra Escuela. Desde la inauguración del Museo Gráfico, pasando por el megaevento WorldSkills —donde fuimos sede—, el “new and funny” día del Inglés y la apertura del nuevo patio principal.

Tenemos la fortuna de contar con personas comprometidas que permiten concretar grandes desafíos para fortalecer nuestra comunidad y beneficiar directamente a nuestros estudiantes. Los invito a continuar en esta misma senda, trabajando unidos entre todos los departamentos para seguir logrando nuevas metas.

Quienes nos visitan siempre quedan sorprendidos al encontrarse con una Escuela tan moderna y completamente equipada en todos los ámbitos. Valoremos lo que tenemos y sigamos cuidando las salas, patios, talleres y cada rincón de este hermoso edificio con más de 85 años de historia.

¡¡Viva Nuestra Escuela!!



Editor
Profesor
Nelson Díaz
ndiaz@educagrafica.cl

Equipo colaborador



Diseño
Profesor
Patricio Lizama A.



Editor Digital
Profesor
Arnaldo Cariceo



Redes sociales
Profesora
Ariasna Vallejos



Corrección de
textos
Profesora
Michelle Fernández



@zona_grafica_eig

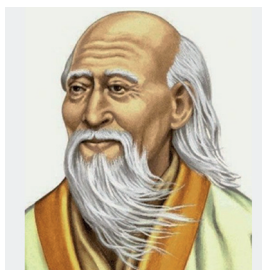
Frase

"No hay que ir para atrás ni para darse impulso"

Lao Tsé

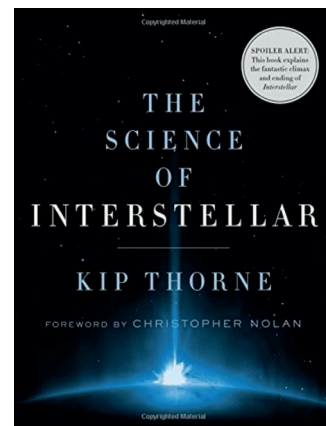
Filósofo Chino, 571 a. C.

Nathaly Gutiérrez (4ªA)



Reseña de Libro

En este famoso libro de Kip Thorne (físico estadounidense) explica los conceptos teóricos utilizados en la producción de la película “Interstellar”. El libro está compuesto por nueve partes en total, incluyendo información sobre el universo, el espacio-tiempo, leyes de la física, entre otras, que nos muestran la ciencia real detrás de la “magia” de esta película y lo que en verdad significan esos conceptos.



Nathaly Gutiérrez (4ªA)

Libro: **La ciencia de Interestelar**

Autor: Kip Thorne

Tema: Ciencia Ficción

Simulador de la edad media es un juego muy interactivo en donde comienzas eligiendo tu avatar y personalizándolo como un campesino y a medida que avanza el juego, con tus cosechas, tu vivienda y tu terreno vas escalando en la sociedad hasta convertirte en un rey, pero todo depende de ti.



Link de interés *El Tiempo*



Bitlife es un juego que te permite comenzar una vida desde cero y tomar decisiones a medida que vas creciendo. Puedes avanzar de edad cuando quieras, pero sin exagerar, porque podrías morir. La aplicación muestra distintas posibilidades de vida: qué estudiar, qué carrera elegir, cómo enfrentar la falta de dinero, cómo llevar tus relaciones familiares y de amistad, entre muchas otras opciones.

Flavia González 3ªA

Crítica de cine



La película Elysium (2013), dirigida por Neill Blomkamp y protagonizada por Matt Damon y Jodie Foster, transcurre en el año 2154, cuando la Tierra está superpoblada y empobrecida. Mientras los ricos viven en la lujosa estación espacial Elysium, donde la tecnología puede curar cualquier enfermedad, Max Da Costa, un exconvicto expuesto a radiación mortal, intenta llegar a Elysium para salvarse. Para ello acepta una misión que lo enfrenta a la poderosa secretaria Delacourt y a su mercenario Kruger. Con un exoesqueleto que le da fuerza, Max logra subir un programa al sistema central que convierte a todos los humanos en ciudadanos de Elysium. Su sacrificio permite que la ayuda médica llegue a la Tierra. La película critica la desigualdad social y muestra cómo un acto de sacrificio puede transformar el destino de la humanidad.



Nombre: Elysium
Director: Neill Blomkamp
Tipo: Ciencia Ficción
Año: 2013

Participaron en este número:

| | |
|----------------------|--|
| Editor | : Nelson Díaz |
| Diseño Gráfico | : Patricio Lizama |
| Editor digital | : Arnaldo Cariceo |
| Redes Sociales | : Ariasna Vallejos |
| Fotografía | : Equipo Zona Gráfica |
| Columna Gráfica | : Rodrigo Pérez |
| Link de interés | : Flavia González (3ºA) Ángel Rondón (3ºA) |
| CRA Libros | : Nathaly Gutiérrez (4ºA) |
| Frase | : Nathaly Gutiérrez (4ºA) |
| Cine | : Samantha Ramos (4ºA) |
| Datos curiosos | : Valeska Michelena (4ºA) |
| Juego | : Ángel Rondón (3ºA) |
| Columna Área General | : Italia Salinas |
| Corrección textos | : Michelle Fernández Vicky Godia |
| Producción | : Equipo Zona Gráfica y Departamento de extensión |
| Impresión | : Canon |

10 DATOS CuriOsos del Tiempo

Valeska Michelena (4ºA)

1. Los tiburones han existido incluso más tiempo que los árboles.
2. La Universidad de Harvard no ofrecía clases de cálculo durante sus primeros años ya que, no existía.
3. El tiempo puede congelarse; según Einstein.
4. Los sueños sólo duran minutos.
5. Antes del reloj, el tiempo era sólo el sol y estrellas.
6. Los primeros "relojes" se remontan al antiguo Egipto. Una simple vara que marcaba la hora mediante la luz del sol y el movimiento de esta misma.
7. La hora militar se creó en base a la precisión de movimientos y armamentos para bases en guerra.
8. En la cima de una montaña el tiempo pasa más rápido que a nivel del mar. La diferencia es mínima, pero real.
9. Con la llegada del ferrocarril, fue necesario crear uno de los primeros relojes. Esto sería para ajustar los horarios.
10. Ver un reloj contantemente puede hacernos sentir que las horas pasan más lento.



Cambios en el tiempo de la gráfica en Chile

La industria gráfica en Chile ha experimentado muchas transformaciones a lo largo del tiempo. En sus inicios, durante el siglo XIX, la impresión se realizaba principalmente con técnicas tradicionales como la tipografía y la litografía, que se utilizaban para libros, periódicos y distintos tipos de documentos. Estas técnicas requerían de mucho trabajo manual y se hacía de manera artesanal.

En el siglo XX, la gráfica en Chile comenzó a modernizarse con la aparición de la impresión Offset, que permitió tener una mayor velocidad en la producción y mejor calidad en los impresos. Esto generó el crecimiento de las imprentas y editoriales en Chile, siendo clave para la comunicación de la época.

A partir de los 90 la informática y la impresión digital dieron un gran salto tecnológico con el uso de computadores, software y sistemas de impresión digital, que permitieron personalizar y agilizar los procesos.

En la actualidad, la gráfica en Chile se encuentra altamente modernizada, combinando tecnología digital, automatización y sostenibilidad ambiental. Esta evolución refleja cómo la gráfica chilena ha pasado de un oficio artesanal a una industria tecnológica.

En conclusión la evolución de la gráfica en Chile refleja la adaptación constante a los avances tecnológicos y las nuevas necesidades del mercado, demostrando que la innovación es clave para mantener viva una industria que sigue siendo muy importante en la difusión cultural y visual de nuestra comunidad.



Rodrigo Pérez
Profesor Área técnica

Especial Departamento Administrativo

Conoce a nuestro Departamento Administrativo

El Departamento Administrativo de la Escuela de la Industria Gráfica realiza un excelente desempeño de sus labores, logrando mantener esta institución impecable y en excelentes condiciones día a día.

Te invitamos a conocerlos:



Diego Saavedra



Lena Castillo

4



Miguel Padilla



Mireya Vásquez

Todo en todas partes al mismo tiempo.

“¿Qué es, pues, el tiempo?, Si nadie me lo pregunta, lo sé; pero si quiero explicárselo al que me lo pregunta, no lo sé”, reconocía San Agustín de Hipona en sus Confesiones. Y es que siquiera intentar describirlo pareciera exceder nuestra experiencia humana, ante la inmensidad que supone.

Entonces, ¿qué es el tiempo? Einstein nos trajo una respuesta un poco más aproximada a la verdad respecto a nuestra relación con él. Y es que el científico descubrió que el tiempo no es una dimensión separada de nuestra tridimensionalidad (largo, ancho, alto), sino que habitamos en un espacio unificado: el espacio-tiempo (4D). El tiempo es una dimensión física, la cuarta dimensión; eso lo sabemos. Otra cosa es cómo lo experimentamos.

Pasado, presente y futuro. Las agujas del reloj (virtual, por supuesto) avanzan sin retorno, y nuestra vida se forja con el recuerdo de un pasado que se fue, un presente que ya pasó, y la promesa de un porvenir. Si el tiempo es una

dimensión física, en algún plano existe de manera plena, total, sin la temporalidad como nosotros la percibimos – antes, ahora, después –. Imagina toda la historia de la humanidad condensada en una dimensión, y a nosotros como observadores de una de sus partes.

Y qué afortunados somos.



Italia Salinas
Profesora de Filosofía



Gladys Gavilan



Yanet Guzmán



Yolanda Flores



Pedro Honores



Jorge Torres

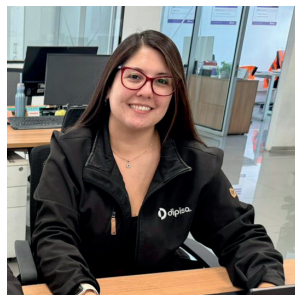


Juan Carvajal



José Vargas

Ex alumnas destacadas



Nayadeth González
Ejecutiva comercial Dipisa

1. ¿En qué área de la industria gráfica estás trabajando actualmente y cuál es tu rol dentro de la empresa?

Actualmente trabajo en Dipisa la cual es una empresa dedicada a la comercialización de insumos para la industria gráfica e imprenta. Dentro de la empresa me desempeño como Ejecutiva Comercial. Mi cargo implica asesorar a los clientes, ofrecer soluciones técnicas y mantener relaciones comerciales, mi labor combina la parte técnica (aprendida en el colegio) del rubro gráfico con la gestión comercial, lo que me permite estar conectada con las necesidades reales de mis clientes.

2. ¿De qué forma sientes que el colegio te preparó para enfrentar el mundo laboral en el área gráfica?

El colegio me dio una base sólida en conocimientos técnicos y procesos gráficos, lo que me permite entender a mis clientes y ofrecer soluciones prácticas. La experiencia en el dual y en distintas empresas me llevó a vivir en carne propia lo que es trabajar en una imprenta y conocer insumos y sistemas de impresión.



Maria Paz Riquelme
Ejecutiva comercial Dipisa

1. ¿En qué estás trabajando hoy y cómo llegaste a ese puesto dentro del mundo gráfico?

Actualmente soy Ejecutiva Comercial en Dipisa. Tras varios años de experiencia en imprentas y con proveedores, desarrollé un enfoque más estratégico. Hoy trabajo en terreno atendiendo cuentas medianas y grandes, conectando las necesidades del cliente con soluciones reales.

2. ¿Qué fue lo que más te sirvió de lo que aprendiste en el colegio para tu trabajo actual?

Lo que más me sirvió fue comprender el funcionamiento del rubro gráfico y sus sistemas de impresión. Esto me dio una base técnica que hoy me permite entender a los clientes y ofrecer soluciones concretas. Además, el trabajo en equipo aprendido en el colegio fue clave para colaborar, liderar y adaptarme en distintos entornos laborales.

3. ¿Tienes algún recuerdo divertido o especial de tus años en el colegio?

¡Muchos! Sobre todo con los profesores. Recuerdo especialmente cuando llegué creyendo que estudiaría Diseño Gráfico pero en la primera clase de primero medio tuve que amarrarme el pelo, ponerme

3. ¿Qué aprendizajes o experiencias del colegio recuerdas con más cariño o te marcaron profesionalmente?

Lo que más me marcó fueron los profesores y su dedicación. Las clases prácticas me enseñaron a valorar el esfuerzo, la calidad y el detalle en cada proceso de impresión, despertando mi gusto por el rubro y mi compromiso con la industria.

4. ¿Cómo ha evolucionado la industria gráfica desde que egresaste hasta hoy?

La industria ha cambiado enormemente. La digitalización, la automatización y las tecnologías sostenibles hoy marcan la tendencia. Los clientes buscan rapidez y menor impacto ambiental, por lo que el sector pasó de la producción masiva a un servicio más personalizado, ágil e innovador.

5. ¿Qué consejo le darías a los estudiantes que hoy están en la especialidad gráfica y sueñan con trabajar en el rubro?

Aprovechen cada instancia de aprendizaje, sean curiosos y experimenten con nuevas tecnologías. Desarrollen habilidades blandas como comunicación y empatía, porque la industria gráfica requiere entender a las personas detrás de cada proyecto, no solo dominar máquinas o programas.

6. ¿Qué habilidades o actitudes consideras fundamentales para destacar en el mundo gráfico actual?

Hoy es fundamental ser adaptable, creativo y mantenerse en constante actualización. También es clave la proactividad, la atención al detalle y la orientación al cliente, ya que la industria gráfica combina la calidad técnica con un servicio personalizado y eficiente.

la cotona y terminé toda sucia haciendo mezclas de colores, luego lavarme las manos con jabón mecánico. Ahí entendí que era algo muy distinto, y con el tiempo me fui enamorando del rubro hasta apasionarme por lo que hago.

4. ¿Cómo ves la industria gráfica hoy en día? ¿Ha cambiado mucho desde que egresaste?

Muchísimo. La industria ha evolucionado hacia lo digital y se ha reinventado. Los clientes buscan agilidad, personalización e innovación, valorando soluciones sostenibles y rápidas. Lo digital complementa lo gráfico y abre nuevas oportunidades para crear y emprender.

5. ¿Qué le dirías a los estudiantes que están empezando en la especialidad gráfica?

Que aprovechen cada minuto para aprender y experimentar. No se queden solo con lo técnico, siempre hay más. Junto a mi esposo —que también egresó del mismo colegio— tenemos una empresa de soluciones gráficas. La gráfica no es solo impresión: es comunicación visual, estrategia, emoción y conexión. Y hoy, más que nunca, se necesitan jóvenes preparados, creativos y apasionados.

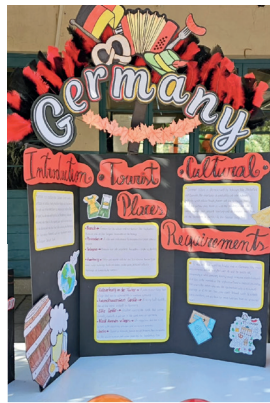
6. Si pudieras dar un consejo para destacar en este rubro, ¿cuál sería?

Escuchen al cliente, al equipo y al mercado: quien escucha bien, propone mejor. Nunca dejen de aprender, porque el rubro gráfico cambia constantemente. Sean profesionales, responsables y auténticos; eso los hará destacar.

Actividades 2do Semestre



"Juntos siempre una buena impresión"



English Day



Serie Documental



Fiestas Patrias



WorldSkills

Despedida de 4to medio



Visita nuestra revista digital en:
www.educagrafica.cl



y comenta en el Instagram de Zona Gráfica:

@zona_grafica_eig

Zona Gráfica, con el auspicio de:

Canon



Revista impresa en máquina digital Canon



Laberinto **VOLVER AL FUTURO**

Encuentra el camino hacia los protagonistas de esta genial película. El o la estudiante que primero lo presente al editor, (prof. Nelson Díaz B.), ganará un simpático premio. ¡Suerte!

