



AGUSTÍN AZUELA DE LA CUEVA

Nació en la ciudad de México en 1954 y es diseñador desde 1972, trabajó en agencias de publicidad y despachos de diseño hasta 1982, año en que funda Comunicreativa. Cursó la carrera de diseñador gráfico hasta 1980 en la Universidad Iberoamericana.

En 1992 crea Sic Comunicación, empresa que lo lleva a trabajar como diseñador titular externo de diversas instituciones como la Secretaría de Educación Pública (SEP), la presidencia de la República, el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt), la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), la Universidad Autónoma Metropolitana y el Archivo General de la Nación, entre muchas otras.

Desde 1990 diseña libros de texto gratuito en la especialidad de Libro Regional de Historia y Geografía, en 2011, entre otras decenas de ediciones para la SEP.

En 2009 y 2010 diseña y coordina editorialmente la nueva colección de 14 libros de Matemáticas de Primaria para la SEP y el Atlas de Geografía Universal para el Instituto de Geografía de la UNAM (edición que se sigue utilizando nacionalmente) y elabora la traducción de la serie interactiva de Ciencias de la Enciclopedia Británica. En 2017 diseña y coordina la nueva edición de Matemáticas 2 y Biología para Telesecundaria. En 2020 diseña los libros de lectura nacionales de tercero y cuarto grado y el libro de texto gratuito para el estado de Nayarit “*Nayarit, la entidad en donde vivo*”. Y prepara ediciones digitales interactivas para ambos casos y presenta un proyecto de reedición digital interactiva para todas las ediciones de los libros de texto nacionales y estatales actuales.

En 1992 gana el Premio Juan Pablos a la Calidad Editorial por el diseño de la revista *Macrópolis* y desde 1994 hasta 2002 diseña la revista *Ciencia y Desarrollo* para el Conacyt.

Desde 1990, en un principio en conjunto con el Departamento de Publicaciones del Archivo General de la Nación y después independientemente, comienza a elaborar publicaciones especiales, que abarcan una gama tan extensa como la elaboración de facsimilares históricos para instalaciones museísticas hasta el desarrollo de publicaciones multimedia, en un principio en exposiciones, CD's interactivos, DVD's documentales y actualmente, la edición de publicaciones *BookOp* que incluyen realidad virtual, video, audio y aplicaciones para dispositivos móviles dirigidos la renovación digital de la educación.

Noviembre 2021.

www.chanti.com.mx