

PORTAFOLIO ACADEMICO

AREA DE GALERIA

Diana Letona
1087808

INDICE

PRESENTACIÓN
OBJETIVO
CURRICULUM VITAE
ESTILOS GRAFICOS
ANALISIS DE ANTECEDENTES
PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN
SECCIONES DEL PORTAFOLIO
BOCETAJE
VALIDACIÓN
PRODUCCIÓN
FUNDAMENTACIÓN
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES
REFERENCIAS
ANEXOS

PRESENTACIÓN

El portafolio digital académico permite visualizar la trayectoria universitaria en la carrera de diseño gráfico. Es en donde se muestran los logros y el aprendizaje obtenido por el diseñador, aportando su personalidad y mostrando las cualidades técnicas, conceptuales y prácticas desarrolladas a través de trabajos académicos en diferentes áreas.

El portafolio además de dar a conocer el trabajo realizado, busca generar una conexión con el usuario a través de una interfaz interactiva, siendo el primer paso hacia el ámbito profesional.

OBJETIVO

Desarrollar un portafolio académico digital reflejando los estilos D' Stijl y Pop Art para mostrar los mejores trabajos realizados a lo largo de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico a profesionales, estudiantes y docentes de la Universidad Rafael Landívar.

CURRICULUM VITAE

Diana María Letona Lee

25 octubre 1989

25 años

guatemalteca

soltera

t. (502) 5514-7844

e. dmletona@gmail.com

gt.linkedin.com/pub/diana-letona/11/891/349

FORMACIÓN ACADÉMICA

2008-2014

Pensum Cerrado

Licenciatura en Diseño Gráfico

Universidad Rafael Landívar, Guatemala

2011

Primer Año

Licenciatura en Psicología Clínica

Universidad Rafael Landívar, Guatemala

2005-2007

Bachillerato en Ciencias y Letras

Instituto Austriaco Guatemalteco

Febrero 2009 a Diciembre 2009

Asistente administrativa y diseñadora gráfica

Guatemala Marketing

Asistencia y organización interna de Effie Awards y Grandes Marcas

EXPERIENCIA LABORAL

Octubre 2014 a Actualmente

Key Account Manager

MS Solutions

Encargada de Mystery Shopper

Diciembre 2005, 2006 y 2007

Vendedora

Joyería Villeda, Guatemala

Ventas y facturación en joyería ubicada en CC Miraflores

Enero 2011 a Julio 2011

Diseñadora Gráfica

Corporación e-designs

Elaboración de logotipos, banners y sitios web

CURSOS LIBRES

Noviembre y Diciembre 2010

Maestra curso de vacaciones

Toscana Arte

Impartir clases de pintura a niños de 4 a 12 años

2007

Sprachdiplom II (Diploma de alemán)

Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland

2009

Curso de Organización de Eventos

Universidad Rafael Landívar

2009		2014	
	Curso de Decoración de Interiores I		Masaje Energético con Piedras
	Universidad Rafael Landívar		Instituto Técnico de Capacitación y Productividad
2012		2014	
	Participación en Concurso de Fotografía		The Art of Drawing and Painting
	“Comparte con los demás el Magis que llevas dentro”		Abu Dhabi University
	Universidad Rafael Landívar		Open2Study
2014		2014	
	Introduction to Mathematical Philosophy		The Art of Photography
	Ludwig-Maximilians-Universität München (LMU)		RMIT University
	Coursera		Open2Study
2014		2014	
	Productos Spa en casa		Online Advertising
	Natalia Cruz by enjabonarte		Open2Study
2014		2014	
	Masaje Estético Relajante		Innovation for Powerful Outcomes
	Instituto Técnico de Capacitación y Productividad		SWINBURNE University of Technology
			Open2Study

2014

User Experience for the Web

Open2Study

2014

Entrepreneurship and Family Business

RMIT University

Open2Study

2014

Leadership: Identity, Influence and Power

Macquarie Graduate School of Management

Open2Study

2014

Financial Planning

Tafe Sydney

Open2Study

2014

Becoming a Confident Trainer

TafeSA

Open2Study

2014

Human Resources

Open Training Institute

Open2Study

IDIOMAS

Español - Nativo

Inglés - Avanzado oral y escrito

Alemán - Avanzado oral y escrito

HERRAMIENTAS DE SOFTWARE

Adobe Photoshop CS6

avanzado

Adobe Illustrator CS6

Avanzado

Adobe InDesign CS6

Avanzado

Adobe Dreamweaver CS6

Intermedio

ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

Adobe Flash CS6

Intermedio

2008 - actualmente

Tutorías particulares de Alemán, Inglés y Matemática

Adobe After Effects CS6

Intermedio

2010 - actualmente

Acompañamiento en campamentos y retiros religiosos

Office 10

Word, Excel, Power Point

Avanzado

REFERENCIAS LABORALES

Wurmser, Michele

Guatemala Marketing

Gerente General

2368-1767

SISTEMA OPERATIVO

Windows 8

Avanzado

Guzmán, Ernesto

Corporación e-designs

Gerente Administrativo

4728-6031

Mac OSX 10.7 Lion

Intermedio

Juan Miguel Castro
MS Solutions Guatemala
Gerente General
5966-6525

REFERENCIAS PERSONALES

Mónica Martínez
5740-8444

José Monterroso
5990-6064

Michelle García
4151-8504

ESTILOS GRAFICOS

D' STIJL

Según Dempsey (2002) el movimiento D' Stijl inició en Holanda a finales del verano de 1917. También conocido como “neoplasticismo” y “elementalísimo”, éste crece alrededor de la revista de arte del mismo nombre, bajo la dirección del pintor y arquitecto Theo van Doesburg, en el grupo se incluían personalidades como Piet Mondrían, Jacobus Johannes Pieter Oud y Gerrit Thomas Rietveld y Vilmos Huszar entre otros. Trabajando en un estilo geométrico abstracto, De Stijl buscó leyes universales de equilibrio y armonía para el arte, las cuales después serían un prototipo para un nuevo orden social. La misión era crear un nuevo arte internacional con un espíritu de paz y armonía.

Van Doesburg, Mondrian, Vantergloo y Van der Leck ya habían trabajado en un intento de crear un vocabulario visual abstracto para comunicar su deseo de una sociedad mejor.

Según Mondrian “Estos medios plásticos universales se descubrieron en la pintura moderna a través del proceso de la abstracción de la forma y el color: una vez que esto fue

descubierto, emergió, en su mayor parte por propia voluntad, una plástica exacta de relaciones puras; de ahí la esencia de toda emoción de belleza plástica."

El hecho de que Mondrian y Van Doesburg creyeran que habían llegado a la fórmula definitiva para este nuevo arte explica el nombre del grupo, D' Stijl, así como su lema "El objeto de la naturaleza es el hombre, el objeto del hombre es el estilo."

Creían que el cubismo no había ido lo suficientemente lejos en el desarrollo de la abstracción y que el expresionismo resultaba demasiado subjetivo.

Pensaban que un arte simplificado y ordenado llevaría a su vez a una renovación de la sociedad, y, cuando el arte estuviera totalmente integrado en la vida, dejaría de ser necesario.

La mayor parte de las convicciones de D' Stijl descansaban en una actitud espiritual o incluso mística. El D' Stijl influyó en el movimiento moderno en EEUU.

Meggs (2000) menciona como características gráficas del D'Stijl las siguientes:

- Utilización de líneas horizontales y verticales, ángulos rectos
- Utilización de zonas rectangulares de colores lisos que al evolucionar la gama de colores se reduce al empleo de colores primarios y neutros.
- Diseños gráficos con franjas negras sencillas, organizando el espacio y utilizando imágenes de formas planas.
- Se elimina el uso de texturas.



Afiche D'Stijl

<http://www.iconofgraphics.com/>



Infografía D'Stijl

<http://www.floornature.es/>



Afiche D'Stijl

<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/>

POP ART

De acuerdo a Gersh (2008) el pop art nació en Inglaterra a mediados de los años 50s. Los inicios del pop art siguieron el liderazgo de Duchamp en 1950, regresando a imágenes con un alto nivel de abstracción. También incorporaron objetos de 3 dimensiones como las “Latas de cerveza” (1960) de Jasper Johns y “La cama de Robert Rauschenburg” (1955). Este movimiento se llamo “Neo-Dada” durante sus años de formación. El día de hoy se le llama Pre-Pop o Pop temprano.

Los libros de texto de historia del arte tienden a reclamar que Richard Hamilton en “¿Qué es lo que hace que el hogar de hoy en día sea tan atrayente y diferente?” (1956) señala que el Pop Art ha llegado a la escena.

El collage apareció en “Esto es el mañana” en la galería de arte Whitechapel en 1956, así que se puede decir que esta obra fue la que determinó y marcó el inicio oficial del movimiento, a pesar de que los artistas ya habían trabajado en obras de Pop Art antes en sus carreras.

El Pop Art completó el movimiento del Modernismo a inicios de los años 70s.

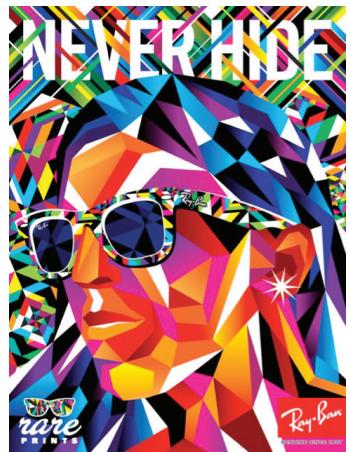
Pop art aprecia la cultura popular o lo que también es llamado cultura material. No critica el materialismo y el consumismo; simplemente lo reconoce y su presencia.

Andy Warhol es el principal exponente del Pop Art en América, ya que él entendía tanto las compras y el consumismo como a las celebridades. De centros comerciales y de la Revista People, Warhol capturó la auténtica estética americana: empaque de productos y personas.

Meggs (2000) incluye como características del Pop Art las siguientes:

- Imágenes reconocidas dibujadas de productos populares.
- Imágenes influenciadas por fotografías de periódicos e historietas.
- Imágenes de celebridades o personajes ficticios, publicidad y revistas de fans.

- Es figurativo y realista (este último aspecto había sido olvidado por los vanguardistas desde el Realismo del s.XIX), pero con pleno dominio de todas las técnicas aparecidas entre el siglo anterior a los años 60 del s.XX.
- Ejecución de trazos definidos delineados con precisión.
- Colores planos de contornos netos.
- Creación de efectos visuales (vibración, parpadeo, movimiento aparente) mediante trazados tramados, líneas sinuosas paralelas, contrastes bi o policromáticos, inversiones de figura y fondo, cambios de tamaño, combinaciones de formas y figuras ambiguas.
- Empleo frecuente de pintura acrílica para conseguir colores impecables entre lisos y uniformes.
- Diseños de formas geométrico-cromáticas simples, lineales o de masa en combinaciones complejas.
- Estilo muy crítico con la sociedad de consumo y sus valores que rodean al hombre. Rechazan el surrealismo o la abstracción como formas de expresión creativas, pues no unen al autor y al espectador.
- Composiciones meticulosamente realizadas.
- Los motivos no son tradicionales (una lata de sopa, por ejemplo), lo que capta más la atención del público.
- Composiciones estructuradas mediante espacios geométricamente ordenados de diferente tamaño o mediante módulos repetitivos o en variación.
- Participación del espectador: en muchos casos el observador necesita moverse delante de la obra para apreciar toda la gama de efectos ópticos.



Afiche Pop Art

<http://paredrocdnzone1.grupodecomunicac.netdna-cdn.com/>



Infografía Pop Art

<https://croquisdecebra.files.wordpress.com/>



Páginas internas revista

<https://becanablogpage.files.wordpress.com>

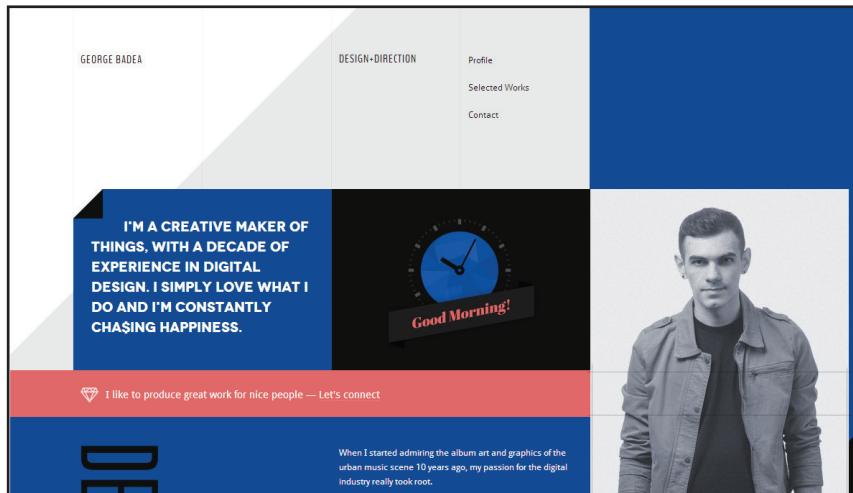
ANALISIS DE ANTECEDENTES

A continuación se presenta un análisis de diferentes sitios web y portafolios de profesionales realizados en flash o HTML5, que representan alguno de los dos estilos gráficos investigados anteriormente.

Se analizan en términos de navegación, diseño de interfaz, funcionalidad y accesibilidad.

GEORGE BADEA

<http://www.georgebadea.com/>



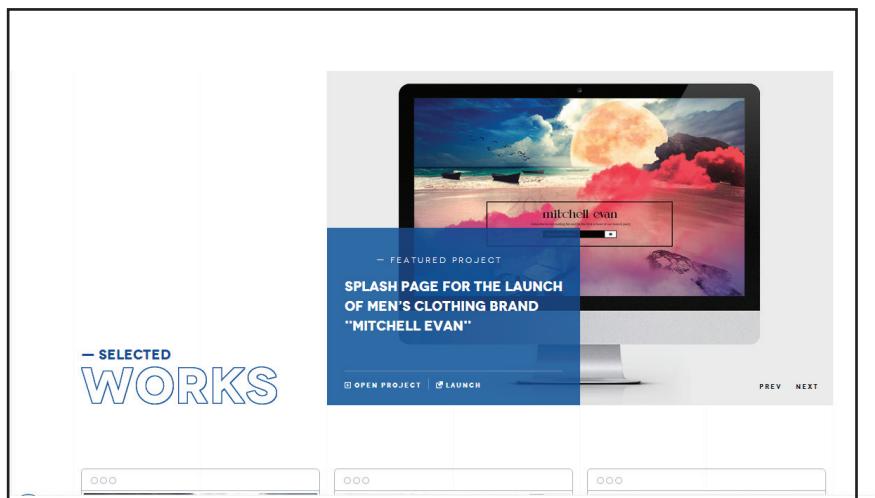
George Badea es un diseñador digital autodidacta con 10 años de experiencia. Trabaja principalmente con la industria de música urbana profesional, artistas y retailers, que vive actualmente en Bucharest Romania.

El sitio tiene rasgos de la tendencia De Stijl, entre los cuales se pueden mencionar los colores azul, rojo, blanco y negro, la diagramación geométrica, simple y la limpia del sitio que mezclada con algunas imágenes y animaciones le dan personalidad al sitio, claridad y fluidez. El diseño es bastante limpio y sobrio, gracias a los colores y los contrastes utilizados.

La navegación del sitio es en una sola pantalla dividida en tres áreas por las cuales se puede navegar a través de los links o bajando, que por la poca cantidad de información es efectiva para el usuario creando fluidez y trayendo la atención.

La velocidad de carga del sitio en general es rápido aunque la animación para presentar cada trabajo carga un poco más, esto es molesto ya que no motiva a ver los trabajos.

La jerarquía visual establecida a partir de los colores y tamaños, es clara aunque se podría marcar un poco más. Analizando que el diseñador tiene 10 años de trabajar, su portafolio se ve un poco pobre al presentar únicamente 3 trabajos.



CARLOS PIRELA

<http://carlospirela.com/>



Carlos Pirela es un diseñador gráfico que desde muy pequeño tenía habilidades artísticas y las fue desarrollando para ponerlas al servicio de los demás.

El sitio tiene rasgos D' Stijl, en especial al inicio con la retícula de cuadrícula, y con el color rojo en todo el sitio. También el logotipo presenta rasgos De Stijl por el color rojo y blanco, y los diferentes grosores de línea.

La navegación del sitio está dividida en 3 apartados: portafolio, contacto y acerca del diseñador. Por cada apartado tiene un pantallazo en el cual se despliega la información. Únicamente en el área de portafolio se encuentran diferentes nombres de los proyectos para ir observándolos esto es efectivo, ya que es crea una visualización fácil y rápida. Además la velocidad también es rápida y eficiente.

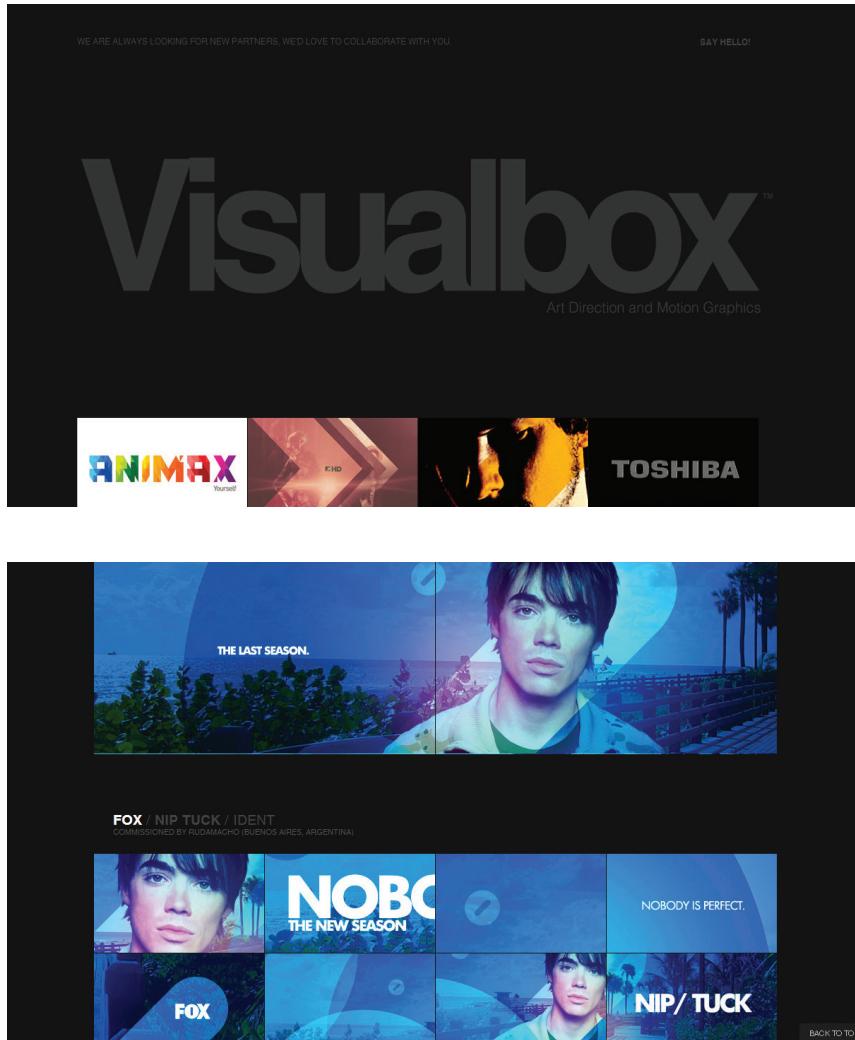
La tipografía utilizada es de un grosor medio y san-serif, esto respalda el D' Stijl y va de la mano con el estilo del diseñador.

La jerarquía visual se establece a través de el tamaño de las imágenes resultando clara y exitosa, ya que es fácilmente navegable y comprensible. El diseño es bastante simple y limpio, con contrastes claros entre lo blanco y lo rojo. La diagramación crea una lectura fluida a pesar de contar con poco texto. Solamente en el texto es un poco pequeña para el lector. Finalmente el área de contacto es limpia y sencilla de utilizar.



VISUALBOX ART DIRECTION AND MOTION GRAPHICS

<http://www.visualboxsite.com/>



Visualbox Art Direction and Motion Graphics es un estudio freelance de diseño conformado por Charlyx Alemany y Javier Bereciartua. Se enfocan principalmente en las artes visuales, en diseño de portadas y la animación.

El sitio tiene rasgos de la tendencia De Stijl, que se observan en toda la página a través de los contrastes de color entre el trabajo seleccionado y también por la retícula de cuadricula que se trabaja en todo el portafolio.

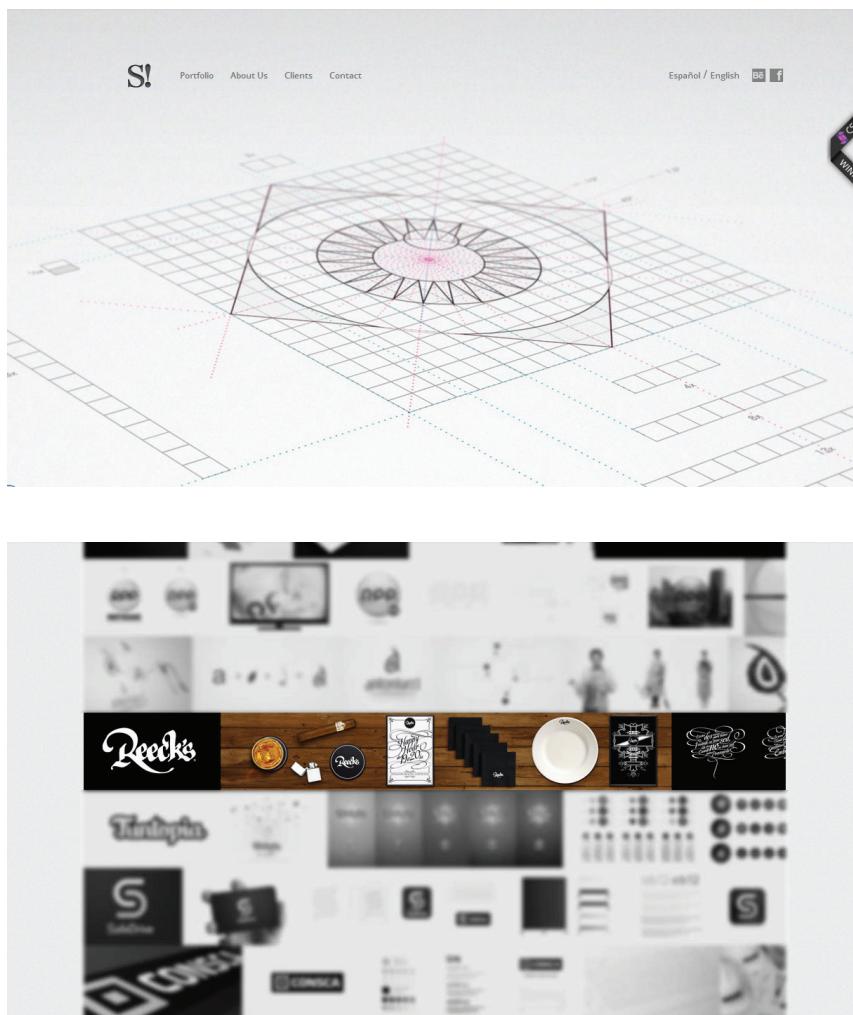
La navegación del sitio es en una sola pantalla con una navegación hacia abajo en la cual se puede manejar el usuario a través de los links que bajan o bajando manualmente. La velocidad es tardada por el contenido de las fotografías, esto no es funcional ya que se trabaja para regresar al menú principal.

La jerarquía visual al principio es confusa ya que no existe un contraste funcional en el inicio del sitio. A pesar de ello en el área de portafolio la jerarquía visual mejora, ya que la diferencia de tamaño en las imágenes no es demasiado grande.

El diseño es bastante sencillo, utilizando poco texto y muchas imágenes sobre el trabajo desarrollado que ayuda a captar la atención del usuario. Las tipografías en mayúsculas y la de los titulares se complementan y son funcionales. La diagramación es agradable a la vista, interesante y atrae al usuario, ya que transmite limpieza y no tiene información de sobra. Se carece de un área de información, ya sólo hay 2 líneas de información en el pie de página, y el área de contacto es mínima ya que solo es un link a 'Outlet' para mandar un mail, lo que crea desinterés.

SMART

<http://smartgc.com.ar/>



Smart es un estudio argentino de diseño compuesto de un equipo multidisciplinario de diseñadores gráficos profesionales. Smart trabaja en todas las etapas de desarrollo de marcas como lo son imagen visual, diseño editorial, empaques, diseño de páginas web, comunicación corporativa y dirección de arte.

El estudio está integrado por Ignacio Casareto, Mercedes Fuertes, Santiago G. Gartner, José Ostachi y Francisco Sassano.

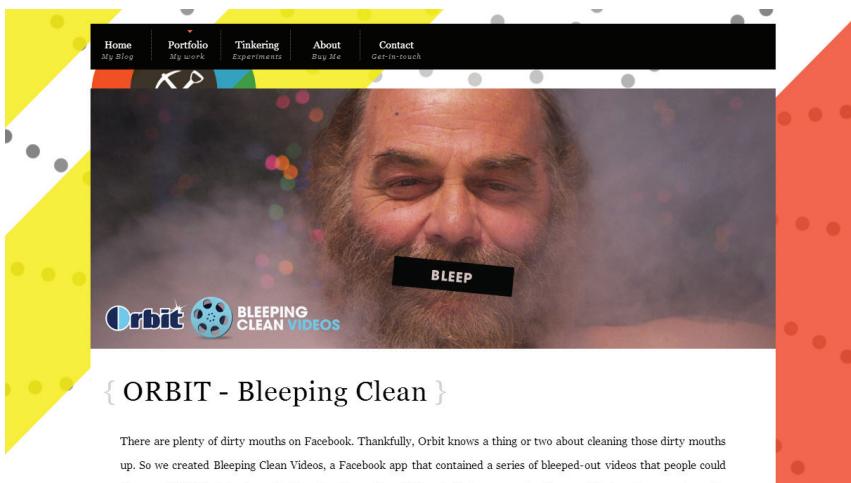
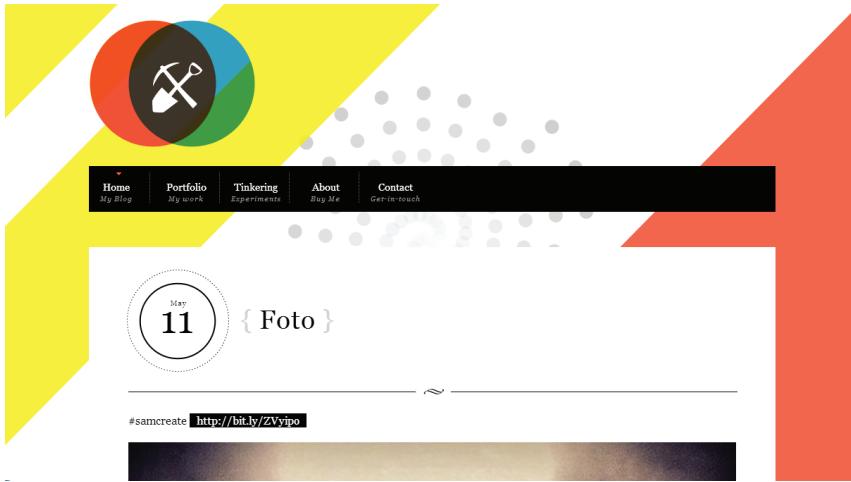
El sitio de Smart consta de ciertos rasgos de la tendencia De Stijl, como lo son la retícula de cuadrícula y los colores brillantes que contrastan al postrarse encima de los trabajos en el área de trabajos y en el área de clientes.

La navegación del sitio es en una sola pantalla con la que se baja a las diferentes áreas, esto provee una vista de las diferentes áreas por las cuales pasa motivando a verlas. A pesar de ello es una navegación lineal y sencilla.

La jerarquía visual está exitosamente marcada y cumple con una comunicación funcional, como en el área de trabajos que resalta el trabajo seleccionado a través de los colores y un blur en el resto de trabajos. El diseño es extremadamente limpio y funcional. A pesar de tener bastante información está manejada de forma limpia para que el usuario no se cansse. La tipografía utilizada apoya el concepto de espacio y limpieza del sitio a través de su sencillez y grosor. El área de contacto a pesar de tener un mapa para una mejor localización no tiene una forma sencilla de regresar al mapa principal.

AARON MCGUIRE

<http://www.samcreate.com/>



Aaron McGuire trabaja en Evolution Bureau como jefe de tecnología y trabajó como diseñador por 5 años en Disney Channel, Fox Searchlight y otros. Se enfoca en tecnología, es decir en el área de diseño digital.

El sitio tiene rasgos de la tendencia Pop Art, entre los cuales se pueden mencionar los colores, la simulación del logo de encontrarse fuera de registro, a parte de los círculos en forma de explosión.

La navegación del sitio se logra a través de diferentes viñetas por las cuales se puede navegar ingresando a los diferentes apartados por el link. Ya adentro de cada apartado se baja en una sola pantalla para ver el contenido, lo que no es tan efectivo, porque para poder apreciar toda la información hay que bajar.

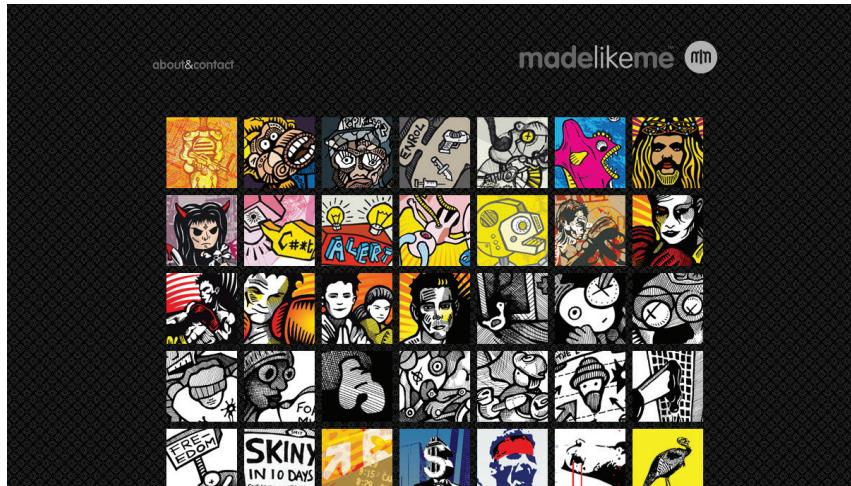
En el área de los trabajos, al hacer clic sobre el trabajo seleccionado se traslada a otra página donde se pueden observar y conocer sobre los trabajos, esto es positivo, ya que se le da más información sobre cada trabajo al usuario. La velocidad de carga del sitio en general es un poco tardada.

La jerarquía visual se logra a través de los tamaños de texto y las imágenes, por ello es clara. El diseño es bastante limpio gracias a la caja de texto que no deja que el fondo se confunda con el contenido. La personalidad del diseñador se transmite a través del fondo y del estilo las imágenes que acompañan el texto.

La diagramación podría mejorar ya que es muy simple y un poco desordenada, pareciera que estuviera únicamente puesto el texto y la tipografía que se utilizó, no parece que haya sido pensada.

DARYL CAMPBELL

<http://www.madelikeme.com/>



Daryl Campbell es un dibujante Irlandés que a través de colores brillantes e imágenes únicas crea un estilo propio y atrae la atención. Trabaja principalmente en diseño editorial y publicitario. Como diseñador gráfico se enfoca en el diseño digital.

El sitio tiene rasgos de la tendencia Pop Art, que se pueden apreciar a través de las obras que se presentan al abrir el sitio. Utilizando colores brillantes, yuxtaposiciones y una tendencia al comic.

La navegación del sitio tiene dos apartados: la portada que es donde se presentan los trabajos y en un área de contacto e información del diseñador. Ambas en un pantallazo, por lo cual le da facilidad al usuario y una buena presentación a los trabajos presentados en general pero ya presentando cada uno, no hay una página para el trabajo expuesto sino que únicamente es la imagen del trabajo sobre un fondo blanco, lo que se ve poco profesional y hace que el usuario pierda el interés. La velocidad es rápida.

La jerarquía visual creada a través de las imágenes y las tipografías, es clara y cumple con una exitosa comunicación. El diseño es bastante limpio ya que utiliza únicamente la información necesaria. La personalidad del diseñador se transmite a través de las obras y de la tipografía principal.

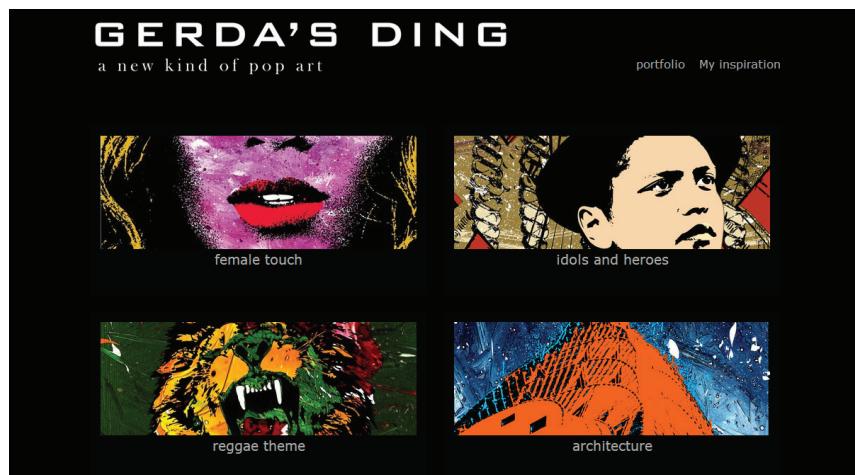
La diagramación es agradable a la vista y funcional, ya que es creada por una retícula cuadrada y en ella se introducen las imágenes. Las tipografías que se utilizaron, son muchas para la cantidad de información que se utilizó, y la del texto no se complementa con la de los titulares. En el área de contacto la textura del fondo se mezcla con la tipografía haciendo más complicado leer fluidamente el texto. Finalmente el área de contacto es simple y ordenada.

GERDA DALEN

<http://gerdasding.paspartout.com/>



The screenshot shows the homepage of Gerda Dalen's website. At the top left is the logo "GERDA'S DING" with the tagline "a new kind of pop art". At the top right are links for "portfolio" and "My inspiration". Below the header is a large black and white photograph of a woman with curly hair, looking thoughtfully out of a window. To the right of the photo is a sidebar with contact information: Name: Gerda Dalen, I'm available for freelance, Location: Amsterdam, Netherlands, Email: info@gerdasding.com, Phone: 0617033555.



The screenshot shows the portfolio section of the website. It features four smaller images arranged in a grid. The top-left image is a close-up of a woman's face with the caption "female touch". The top-right image shows a man's face with the caption "idols and heroes". The bottom-left image depicts a colorful, abstract scene with the caption "reggae theme". The bottom-right image shows a geometric, architectural design with the caption "architecture". Each image has a small caption below it.

Gerda Dalen es una pintora y fotógrafo de Surinam que reside en Ámsterdam. Comenzó a trabajar mucho con fotografías de texturas y fue desarrollando un estilo propio de pop art mesclando formas y tipos de pintura en composiciones digitales que termina imprimiendo y pintando detalles encima.

El sitio tiene rasgos de la tendencia Pop Art, que se presentan a través de las obras de Gerda.

La navegación del sitio es muy sencilla ya que consta de 2 apartados, uno dónde hay información de la autora y en la otra el portafolio de imágenes, es positivo porque la información se muestra clara y concisa pero le hace falta contenido para que el usuario se interese.

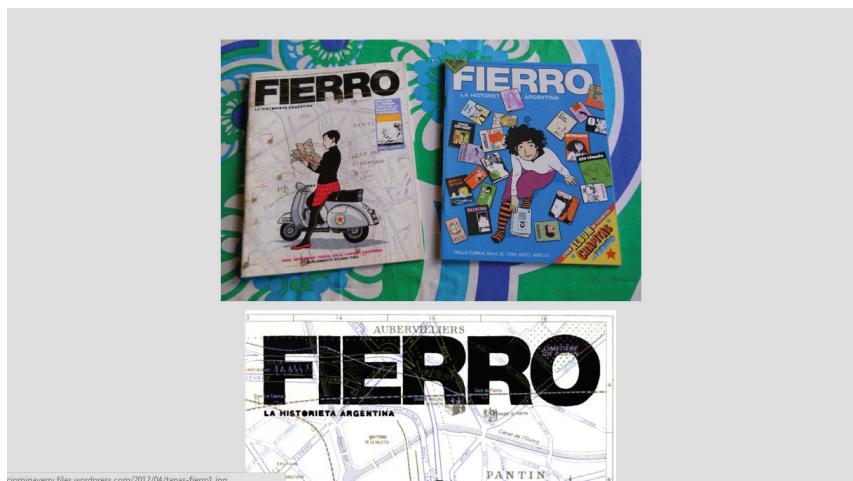
En el área de portafolio no cargan los trabajos. El sitio carga rápidamente pero es por la poca información y contenido del mismo, aburriendo al usuario.

La jerarquía visual está muy marcada a través de la variación en el tamaño de los elementos. El diseño es bastante limpio y limpio, pero no llega a tener un impacto visual grande. La personalidad del diseñador se transmite a través de las obras que son lo primero que aparece en el sitio, sin embargo es en lo único que se transmite.

La diagramación es simple y podría mejorar y las tipografías que se utilizaron son todas diferentes, creando desorden. El área de contacto es simple y ordenada.

IGNACIO MINAVERRY

<http://ignaciominaverry.wordpress.com/>



Ignacio Minaverry es un ilustrador e historietista desde el año 1999. Se enfoca en portadas, libros y revistas.

El sitio tiene rasgos del Pop Art, ya que la tendencia se representa en sus ilustraciones a través de los colores brillantes y que son tipo comic.

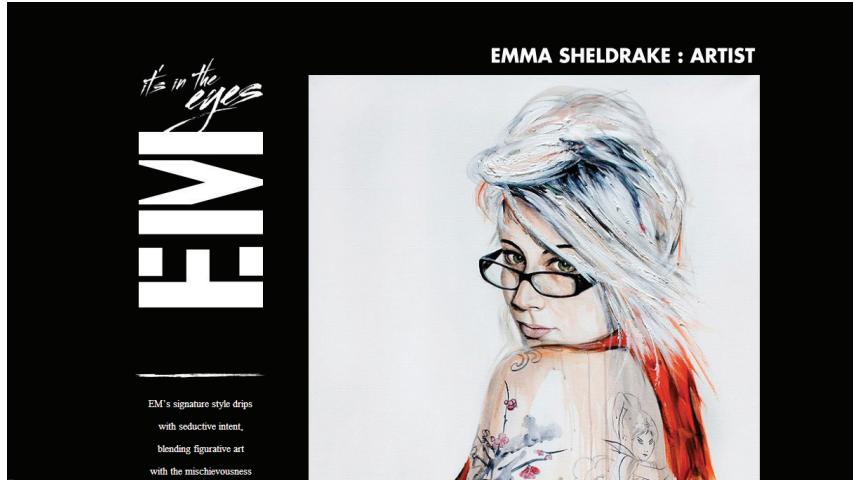
La navegación del sitio está dividido en 6 apartados: Inicio, Revistas, libros, tapas, etc. y quien soy yo. Es una pantalla y al hacer click en el hipervínculo se dirige hacia abajo. La velocidad es rápida, por lo que es positivo ya que le da dinamismo.

La jerarquía visual es buena en algunas páginas y en otras no, ya que crea un conflicto visual a través de los tamaños de las imágenes y los textos. El diseño es pobre, ya que todo está introducido y centrado con una diagramación que no es funcional ya que le aburre al lector. La personalidad del diseñador se transmite a través de las obras y de la tipografía principal. Las tipografías que se utilizaron, se complementan pero habría que evaluar la tipografía de los subtítulos por no crear unidad con la tipografía de los títulos.

El área de contacto consta únicamente de la dirección de correo, que es negativo porque no motiva al usuario a contactar al ilustrador.

EMMA SHELDRAKE

<http://www.emmasheldrake.com>



Emma Sheldrake es una pintora que crea su propio estilo a través de intentos seductivos, y mesclando arte figurativo con Pop Art y la sutileza del erotismo.

El sitio tiene rasgos de la tendencia Pop Art, que se observan en la página a través de las obras de la autora que utilizan colores brillantes y planos en las pinturas.

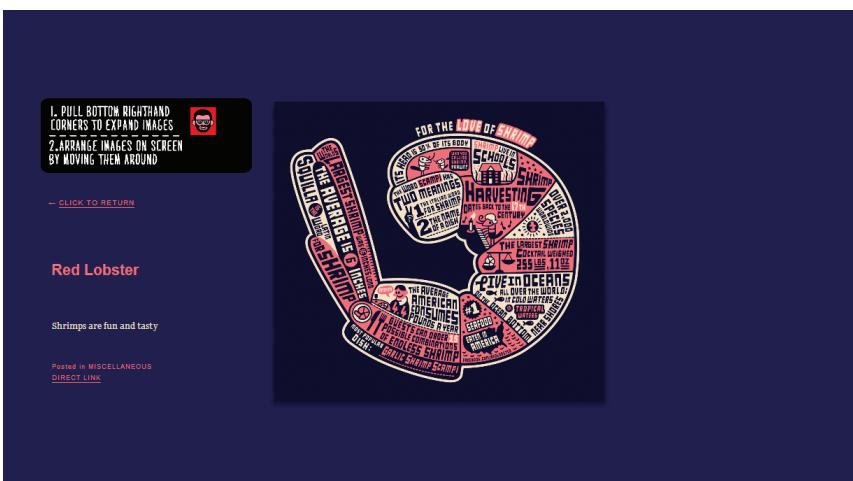
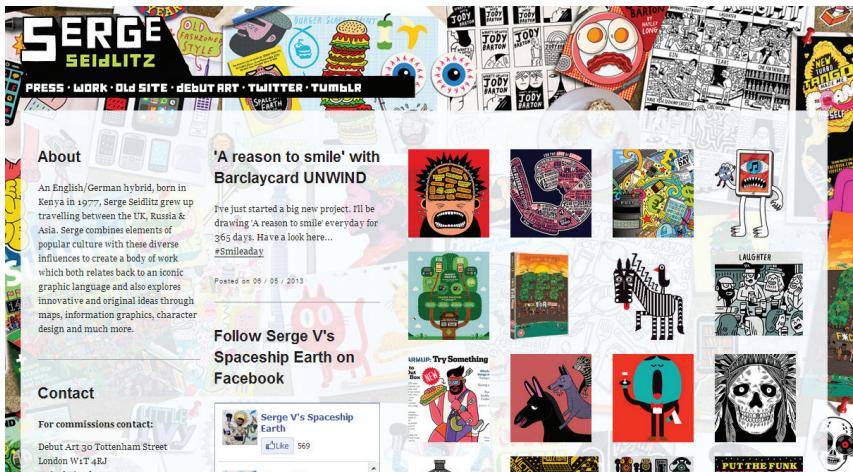
La navegación del sitio es muy complicada y no se entiende, ya que en la parte superior están las diferentes viñetas para los diferentes apartados pero pasan desapercibidos, no se entienden porque están identificados por números y son un solo bloque. En cada apartado la navegación es lineal para abajo. La velocidad es promedio, ni muy rápida, ni extremadamente lenta.

La jerarquía visual es en general confusa porque el menú es muy grande por la cantidad de información. A parte en la página de inicio existe una jerarquía adecuada, pero en los otros apartados se va perdiendo.

El diseño es muy sencillo contando al principio con una diagramación cuadriculada limpia y posteriormente desordenándose sin tener diagramación. Las tipografías utilizadas son demasiadas y se ve desordenado. El área de contacto se aprecia mejor, con todo el contenido necesario y más limpia, aunque le hace falta orden. Todo lo anterior causa confusión en el usuario ya que se desubica y no se entiende la información fácilmente.

SERGE SEIDLITZ

<http://www.sergeseidlitz.com/>



Serge Seidlitz es un diseñador que combina elementos de cultura popular con diferentes influencias para crear ilustraciones que se relacionen con lenguaje gráfico icónico y al mismo tiempo explore innovadoras y originales ideas a través de mapas, infografías, diseño de personajes, etc.

El sitio tiene rasgos Pop Art, comenzando desde la temática popular con la que trabaja el diseñador, el tipo de ilustración, el uso de colores brillantes y yuxtaposiciones tanto en las obras como en el fondo del sitio y la tipografía.

La navegación del sitio es lineal hacia abajo con links para diferentes páginas, en las cuales también comparte su trabajo esto es positivo ya que la información va acompañado de las imágenes. Las diferentes áreas están un poco desordenadas en la pantalla principal, ya que tiene mucha información junta y no tiene espacios para respirar. Al hacer doble clic a los trabajos se traslada a otra página en donde se encuentra el trabajo y una breve explicación del mismo. En esta página los trabajos se pueden ampliar y mover al gusto del usuario, esto es positivo porque el usuario puede interactuar con la obra. La velocidad es muy tardada por la cantidad de elementos en todas partes del sitio.

La jerarquía visual es difícil de distinguir por la imagen del fondo que compite con todo. Las cajas de texto ayudan pero no lo suficiente en el área donde hay texto. El diseño es bastante cargado por el fondo pero representa efectivamente la personalidad del diseñador. La diagramación es limpia, a pesar de ello el contenido está desordenado ya que es mucho y no establece una jerarquía clara. Las tipografías utilizadas son muchas y no se complementan entre ellas. Finalmente el área de contacto es pequeña pero tiene la información necesaria.

FORTALEZAS

DEBILIDADES

D' STIJL

Limpieza en el diseño a través del color blanco y puntos focales a través de colores brillantes.

Ejes rectos y definidos.

Para una galería la retícula de cuadrícula es muy útil por el orden.

D' STIJL

No transmite mucho acerca de la personalidad del autor.

No utiliza imágenes, por lo cual es difícil apoyar el contenido.

POP ART

Crea puntos focales.

El manejo de las imágenes busca realzar el contenido.

El estilo tiene diferentes variaciones que pueden contribuir a transmitir diferentes mensajes y aspectos de la personalidad del autor.

POP ART

Puede llegar a ser muy cargado por la cantidad de elementos, los cuales hay que trabajarlos con cuidado para no crear saturaciones.

Se debe usar con medida el uso de colores y formas para que no pierdan significado.

Es importante tener en cuenta la intención de las imágenes para que apoyen al tema y no distraigan.

PROCESO DE CONCEPTUALIZACION

PARADOJA

Una paradoja es una frase o grupo de frases contradictorias que parecen retar a la lógica. Son aparentemente verdaderas, son figuras retóricas que se emplean comúnmente como expresiones.

Como proceso de conceptualización consiste en crear frases, usualmente con un adjetivo y un sustantivo, que capturan la esencia de la necesidad que se está trabajando. De esta forma con la diseñadora en mente, se desarrollaron 50 frases:

Imaginaria presencia

Lógicamente loca

Inteligentemente incoherencia

Contradictoriamente coherente

Pacíficamente rebelde

Perfectamente imperfecta

Felizmente triste

Oscuramente claro

Reflexivamente impulsiva

Literalmente sarcástico

Cariñosamente fría

Temporalmente atemporal

Actualmente desubicada

Sombra brillante

Misterio transparente

Fácilmente difícil

Persona impersonal

Monstruo delicado

Pequeño gigante

Superficial profundidad

Desorden ordenado

Musicalidad sin armonía

Emocionalmente lógica

Potencialmente perezoso

Animado descanso

Venenoso conejo

Caluroso invierno

Reloj inexacto

Marea de fuego

impulsivo reprimido

delicada tormenta

huracán de paz

descontrolado control

dulcemente ácido

misteriosamente kitsch

obediente rebeldía

planeada velocidad

totalmente incompleto

sufrida felicidad

melodiosa torpeza

natural construcción

creativa destrucción

manchada limpieza

limpieza desordenada

negra estrella

relajado estrés

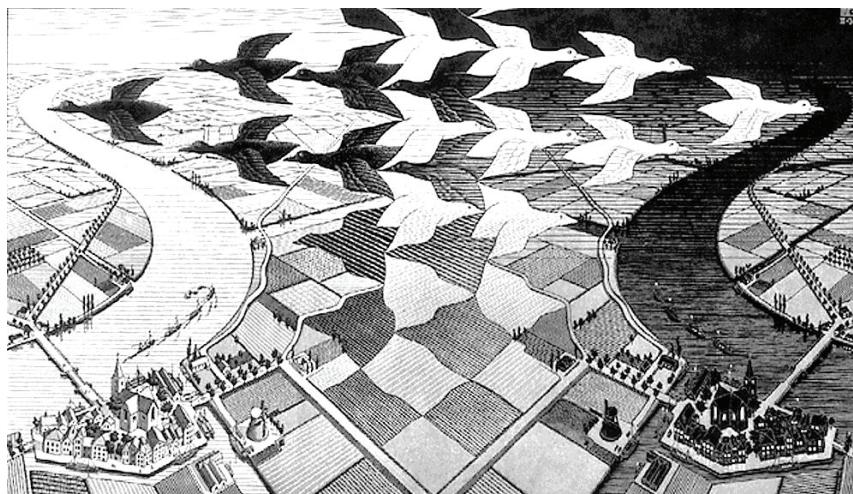
pintada naturaleza

inexactitud exacta

entiendo que no entiendo

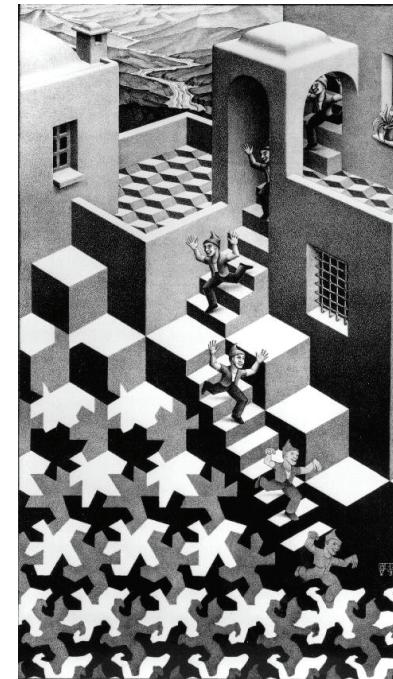
ser que no es

Esta técnica consiste en generar ideas mediante la utilización de recursos visuales como una fotografía o imagen. Se escoge de manera intuitiva alguna foto que pueda generar analogías y asociaciones. En este caso se utilizaron diferentes obras de MC Escher. Partiendo del mismo se generaron posibles conceptos a partir de la relación de las palabras las cuales se conectan entre sí. Se realizó un listado de 100 palabras generando con las otras técnicas, posibles frases.



Day and Night

https://philomenegattuso.files.wordpress.com/2008/04/escher_day_night.jpg



Ciclo Maurits

<http://orsifrancesco.altervista.org/escher/004.jpg>

Vida, sembradío, ciudad, abstracción, lógica, matemáticas, pájaros, ciudades, río, campos, **claroscuro**, surrealismo, migración, bueno, malo, escalera, **geometría**, duende, correr, convertir, gris, sentido, piso, ventana, arco, cúpula, **dirección**, puente, **tablero**, ajedrez, torre, contraste, forma, ala, cuadrado, marco, iglesia, barco, paso, desarrollo, lápiz, idea, construcción, velocidad, dirección, tamaño, **simetría**, color, intensidad, fluidez, inteligencia, astucia, objeto,

objetivo, vista, plano, tamaño, **proporción**, crecimiento, circular, espiral, arriba, abajo, flecha, caer, **mezcla, traslado, traspaso, transformación, convertirse**, despertar, día, noche, amanecer, positivo, nativo, contrarios, tiempo, lluvia, detalle, alas, espacio, **libertad**, oscuridad, yin yang, contaminación, cambio, forma, deformación, orilla, **imposible**, elasticidad, grada, escalera, elevarse, **desvanecer**, descender, ir, dirigir, conducirse, vida, personas, alejarse, camino, seguir, continuar, otro, salida, suerte, observar, mirar, libro, **unidad**, silencio, atemporal, desastre, **desorden**, transportarse, **acercamiento**, dejar, llegar, decisión, **negativo**.

CADENA DE PALABRAS

La tercera técnica conceptual consiste en cadenas de palabras, como primer paso se eligieron 15 palabras que tienen relación con el diseño pop art y D' Stijl. Luego se desarrollan cadenas palabras, por cada una que parten o se derivan de la primera. Se colocan todas las palabras generadas y se toman como base para formar las frases conceptuales.

Limpieza -blanco - **luz** - **brillo** - estrella - universo - **misterio** - película - entretenimiento - juego - infancia

Abstracción - detalle - pequeño - veneno - muerte - obscuridad - humor - acento - sexy - ropa - vestirse

Realidad - **sueño** - imaginación - creatividad - random - **escritura** - literatura - mundos - comprensión - **convertirse** - personal

Personajes - celebridades - público - baño - asco - suciedad - germen - alga - biología - vida - existencia

Vibración y **turbulencia** - miedo - desesperación - **locuras** - egoísmo - destrucción - explosión - fuego - fénix - **elemento** Ángulos rectos - líneas - planos - geometría - fundamentos - básico - plataforma - despegar - viaje - experiencias - aprendizaje

Líneas - **paralelas** - parquearse - mujer - fortaleza - **energía** - poder - control - problema - paz - meditación Punto - final - comienzo - nuevo - uso - cosa - objeto - **herramienta** - facilidad - simplificar - ojo

Estructuras - edificio - correr - baile - competencia - habilidad - movimiento - ritmo - creatividad - armonía - balance Pureza - mancha - quitar - raspar - dolor - real - ser - existencia - relatividad - acción - reacción

Figuras - abstracto - **colores** - pintura - **mancha** - lavar - agua - **frescura** - verde y azul - naturaleza - madre Arte - expresión - cara - boca - comunicar . formas de comunicación - **sentidos** - **percepción** - respuesta - pensar - control

Colores planos - pantone - cubeta - hielo - iceberg - oso polar - zorro - perro - aullido - pelota - espalda - ejercicio

Popular - consumismo - compras - zapatos - suelo - piso - **mosaico** - azulejo - **vitral** - **circular** - perfecto

Geometría - exacto - matemática - **precisión** - dibujo - arte - emoción - sentimiento - miedo - oscuridad - maldad

FRASES

A partir de los 3 procesos de conceptualización, se eligieron palabras representando los estilos, el diseño y a la diseñadora.

De estas palabras escogidas se crearon frases y de ellas se eligió un concepto.

1. Vibración – dulcemente ácido- geometría

- **Geometría en vibraciones dulcemente ácidas**
- Geometría de vibraciones
- Dulce geometría ácida
- Vibraciones ácidas

2. Limpieza desordenada – imposible – estructura

- Imposible estructura desordenada
- Estructura limpia, desorden imposible
- Imposible desorden limpio
- Estructura imposiblemente limpia
- **Limpio desorden de estructuras imposibles**

3. Energía – superficialidad profunda – convertir

- Convertiendo energía profunda

- Profunda energía superficial
- Energía profunda convertida superficialmente
- Profunda conversión energética

4. Imaginaria presencia – negativo – misterio

- Misterio en negativo
- Imaginario misterio presencial
- Misterio negativo imaginario
- Presencia imaginaria de misterio en negativo

5. Inteligentemente incoherente – unidad – luz

- Luz de inteligente unidad
- Incoherente unidad de luz inteligente
- Unidad de luz incoherente
- Inteligente luz incoherente

6. Perfectamente imperfecta – libertad – escritura

- Libertad de escritura perfectamente imperfecta
- Escritura libre imperfecta
- Perfecta libertad imperfecta
- Libertad perfecta de escritura

- | | | | |
|-----|---|-----|--|
| 7. | Oscuramente claro – translado – paralelo | 11. | Impulsivo reprimido – desorden – sentidos |
| - | Traslado paralelo de oscuridad a claridad | - | Desorden impulsivo de sentidos reprimidos |
| - | Oscuro traslado paralelo de claridad | - | Sentido reprimido de desórdenes |
| - | Traslado claramente paralelo | - | Impulsivo sentido reprimido |
| 8. | Cariñosamente fría – mezcla – mancha | - | Desorden de sentidos impulsivos |
| - | Mezcla de manchas cariñosamente frías | 12. | Obediente rebeldía – simetría – locuras |
| - | Frías manchas de cariño | - | Obediente simetría de locuras rebeldes |
| - | Mezcla de cariño manchado fríamente | - | Obediente balance de locuras rebeldes |
| 9. | Sombra brillante – transformación – sueño | - | Rebelde simetría de locuras |
| - | Brillante sueño de sombras transformadas | - | Simetría obediente de locuras |
| - | Transformación brillante de formas | - | Simetría rebelde de locuras |
| - | Sueños de sombras brillantes | 13. | Totalmente incompleto – acercamiento – mosaico |
| 10. | Caluroso invierno – dirección – vitral | - | Acercamiento de mosaicos incompletos |
| - | Vitral caluroso dirigido al invierno | - | Mosaico totalmente incompleto |
| - | Dirección de color a frío | - | Acercamiento incompleto de mosaicos |
| - | Directo vitral de invierno | - | Incompleto acercamiento |
| | | 14. | Relajado estrés – tablero – frescura |
| | | - | Frescura relajada |
| | | - | Tablero de frescura |
| | | - | Relajado estrés fresco |

15. Ser que no es – proporción – abstracción
 - Abstracción proporcional
 - Proporción abstraída

De las frases propuestas se escogieron las siguientes:

1. Geometría en vibraciones dulcemente ácidas
2. Limpio desorden de estructuras imposibles
3. Obediente balance de locuras rebeldes
4. Acercamiento de mosaicos incompletos

Luego de combinar las frases, se conformó finalmente el concepto final:

“Mosaicos de frescas vibraciones”

FUNDAMENTACIÓN

“Mosaicos de frescas vibraciones”

Los mosaicos son conjuntos de pequeñas imágenes o planos de colores que forman una imagen cuando se le ve desde lejos. A través de ellos se representa “D’stijl”, por ser figuras geométricas de diferentes colores y formas. También a través de los diferentes colores se representa el Pop Art, porque los mosaicos utilizan una amplia variedad de colores al igual que el estilo Pop Art. Las frescas vibraciones hacen alusión tanto a la diseñadora por ser una persona tranquila y práctica y también representan el Pop Art por el movimiento que las vibraciones producen, que se puede apreciar en varias obras del Pop Art.

SECCIONES DE PORTAFOLIO

1. INTRODUCCIÓN

2. HOME

2.1 CV

2.1.1. CV

2.1.2. PDF Descargable

2.2 INVESTIGACIÓN

2.2.1. Brief Descriptivo

2.2.2. PDF Descargable

2.3 ESTRATEGIA

2.3.1. PDF Descargable

2.3.2. Muestras Gráficas

2.4 GALERIA

DISEÑO

2.4.1. Honda Civic Hybrid

-Muestra gráfica

-Ficha Técnica

2.4.2. Cedefam

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.3. Diana Letona

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.4. Roberto carpintería

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.5. Abierto ANINI

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.6. El Garitón

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.7. El Principito

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.8. No paper magazine

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.9. Prensa Libre

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.10. Signa

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.11. Desplegable URL

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.12. VP Consultores

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

COMUNICACIÓN

2.4.13. Sierra Eléctrica

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.14. Torso Drogas

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.15. Cómic

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.16. Thesalonius in San Fransisco

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.17. Etnies

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.18. Flor

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.19. Alfombra

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.20. Atitlán

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

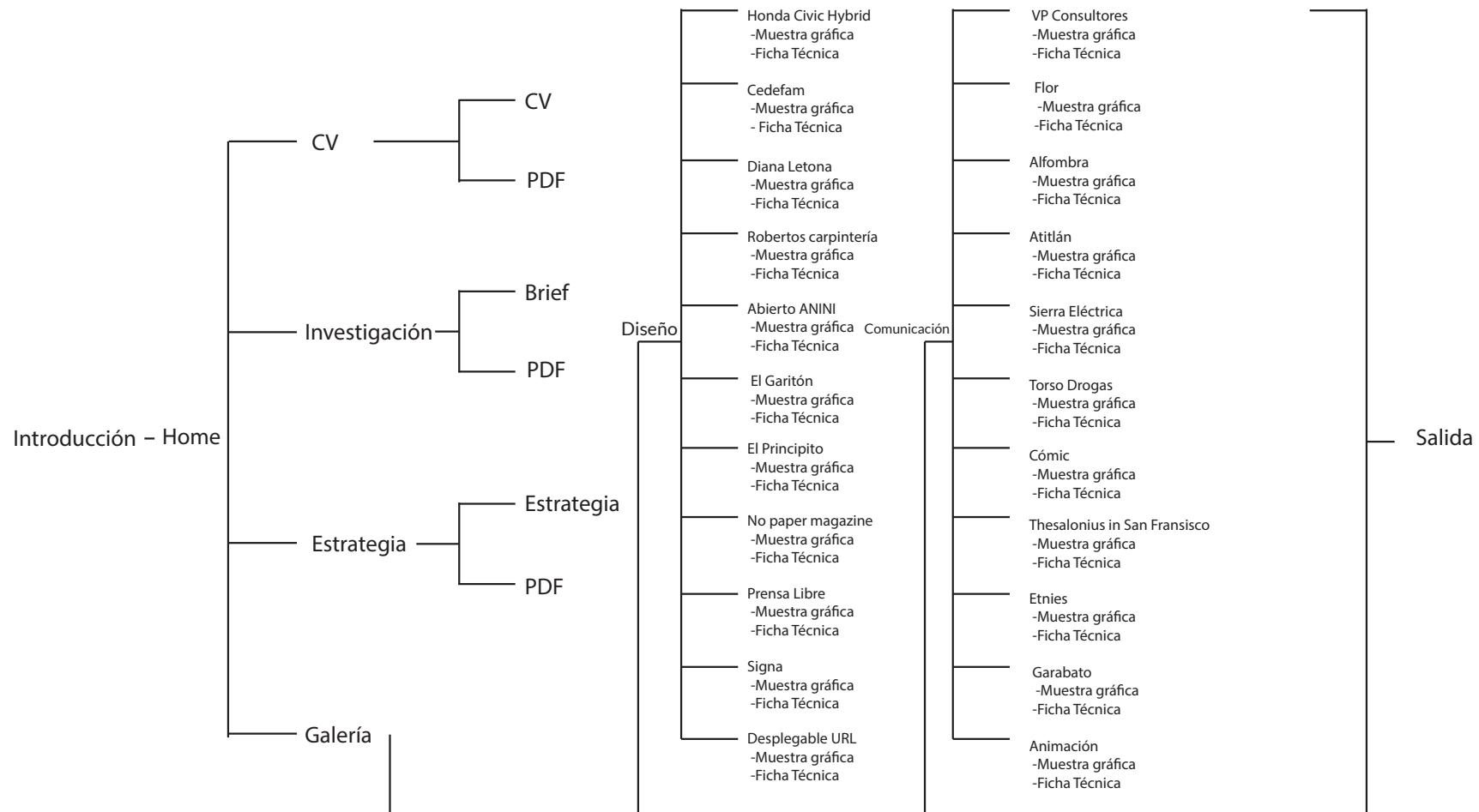
2.4.21. Garabato

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

2.4.22. Animación

- Muestra gráfica
- Ficha Técnica

3. SALIDA



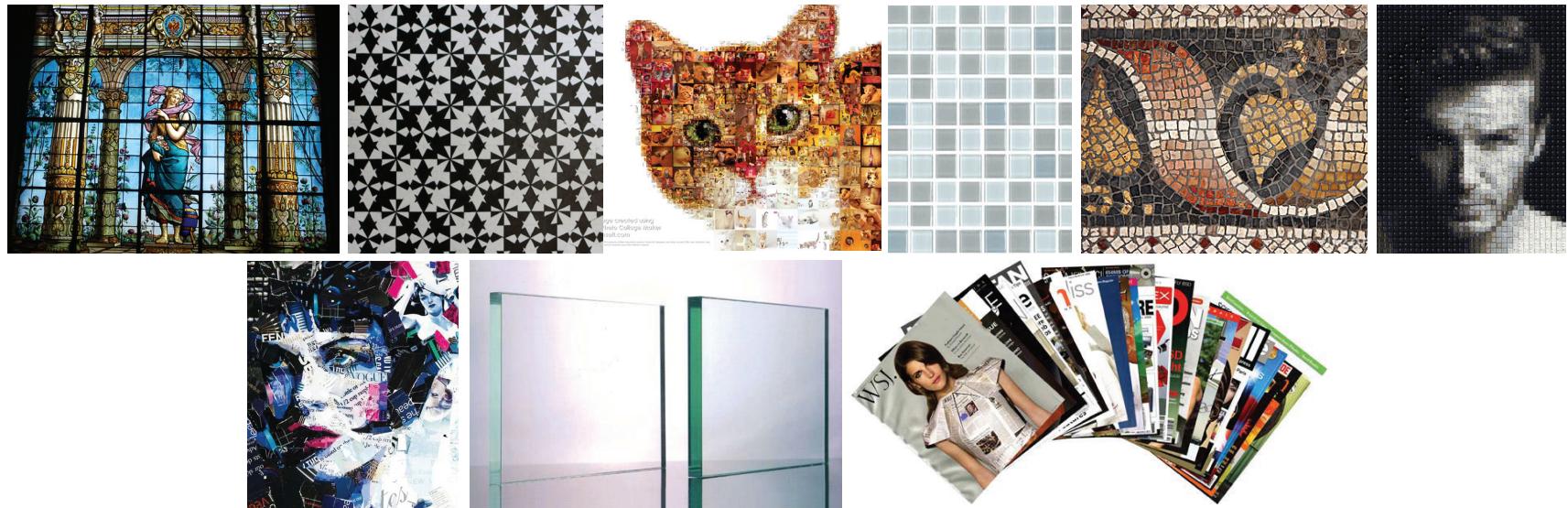
TABLAS DE VISUALIZACIÓN

Para comenzar el proceso de bocetaje se realizaron tablas de visualización para estudiar el concepto. Primero se realizó una lista de referencias gráficas, animaciones o transiciones y elementos gráficos por palabra. Posteriormente se buscaron imágenes para representar las palabras gráficamente.

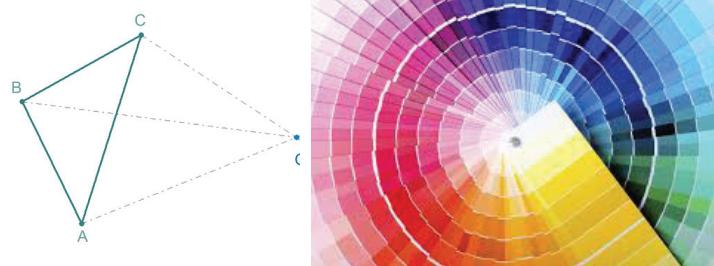
	REFERENCIAS GRAFICAS	ANIMACIÓN/TRANSICIONES	ELEMENTOS GRAFICOS
MOSAICOS	Azulejos, roto, bizantino, piso cuadrados, orden, planos, pedazos, collage, desorden, vidrio, revistas, goma, pegar, paciencia, pequeño, detalles, cultura, arte, religión, vitrales, transparencia, rayos de colores	Cambios de color, desintegración a través de pixeles	Colores en degradé, retículas geométricas, planos geométricos, módulos geométricos, simetría
FRESCOS	Agua, escape, naturaleza, tomar, viento, vida, frío, relajación, desorden, árboles, oxígeno, sudor, calor, nadar, playa, aloe, toki, cerveza, palmera, hamaca, brisa, cascada, venitaldor,	Desintegración a través de pixeles, coloración, inundación	Colores azul y verde, fluidéz, ritmo espaciado, transparencias.
VIBRACIONES	Movimiento, desorden, temblor, onda, emociones, teléfono, calambres, tics, música, instrumento, sondas, cd, círculos, crecimiento, proporción, lleno, transparente, líquido, gotas, desenfocar, ola, tierra, capas tectónicas, corriente, desenvuelto, reacción, carro, consecuencia, 70s, beatles, beeges, brincar, cadera, bailar, emocionante, slinkies!, gelatina, pelo, cuerdas vocales, piano, guitarra, cuerdas, bocinas, computadora, conejo, tambor, piernas, parkinson, desesperación, ansiedad, stress, negativo,	Vibración, desenfoque	Ritmo, repetición, planos seriados, línea

MOSAICOS

Referencias gráficas



Elementos gráficos



Animación/Transiciones



FRESCOS

Referencias gráficas



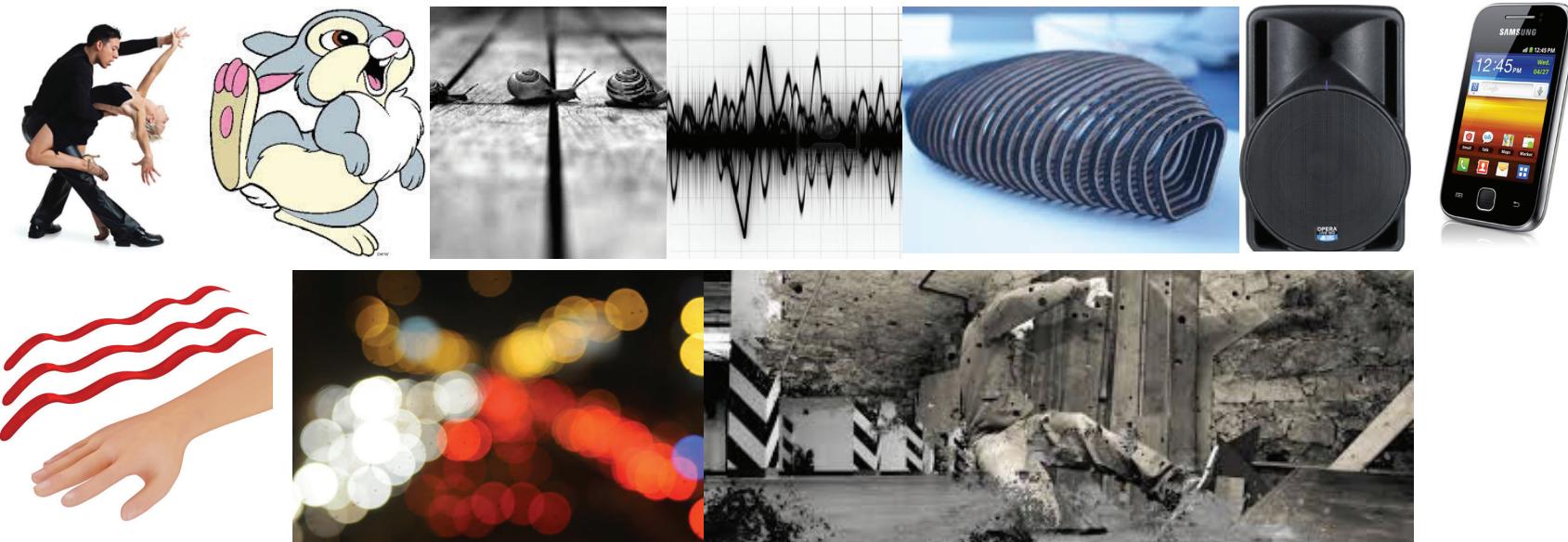
Elementos gráficos



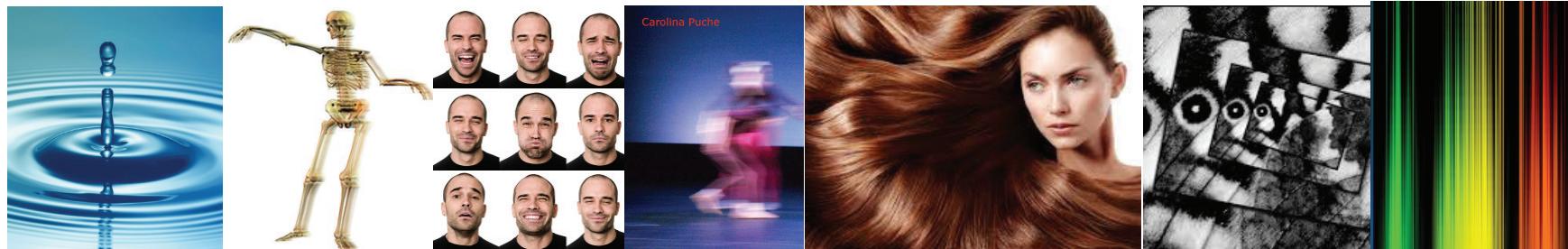
Animación/Transiciones

VIBRACIONES

Referencias gráficas



Elementos gráficos



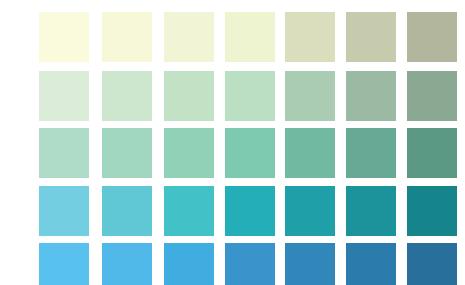
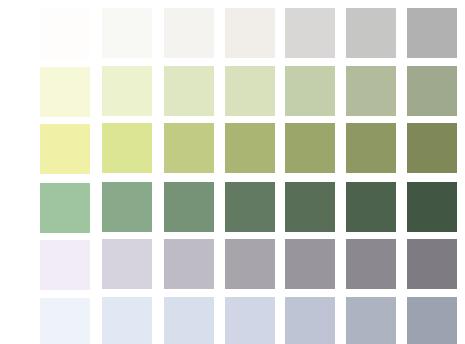
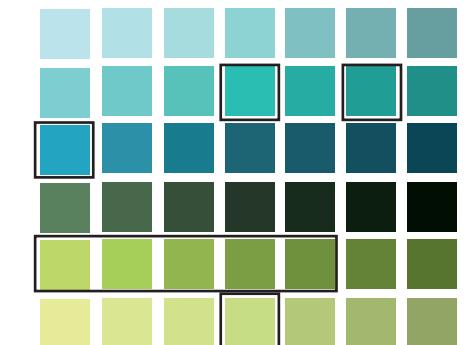
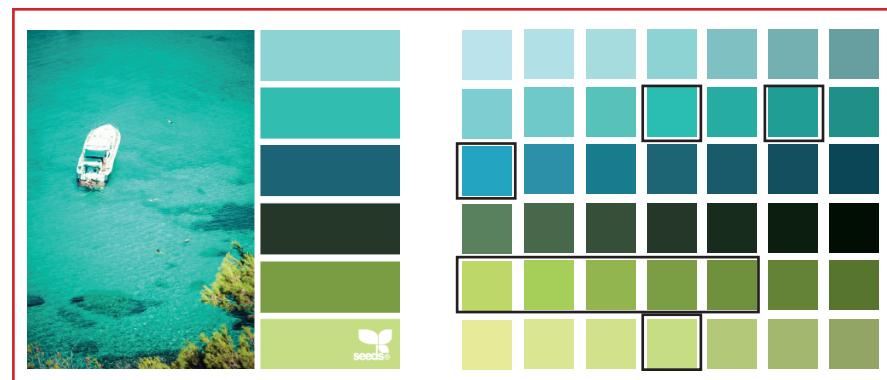
Animación/Transiciones

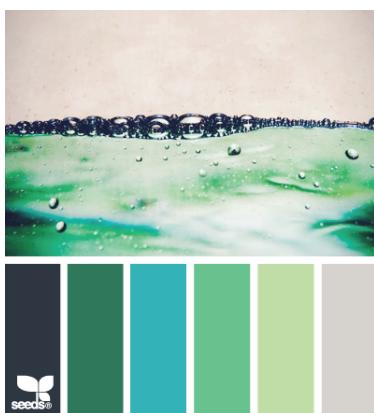
BOCETAJE

En este punto se presenta lo que se desarrolló de bocetaje para llegar a la propuesta preliminar del portafolio. Se presenta la primera fase del proceso de bocetaje en la cual se eligieron los elementos principales para desarrollar el mock-up y el bocetaje a mano. Posteriormente se presenta el desarrollo de los cambios al mock-up que llevaron a la construcción de la propuesta preliminar. Se utilizaron recuadros rojos para indicar las elecciones tomadas.

FASE 1

Para comenzar se seleccionó un formato 1024x768 por ser un formato estándar. Posteriormente a partir de las tablas de referencia y el concepto se empezó el bocetaje del color. Se basó en imágenes para determinar la paleta de colores, ya que en estas imágenes tienen armonía entre los colores verdes y celestes en la que se reflejara la frescura propuesta en el concepto. A continuación se encuentran las opciones con las que se trabajó y se eligió la marcada con rojo.





Entre las opciones se eligió la marcada, ya que es la que entre todos los colores, mejor cumple con el concepto de frescura, porque consta de una variedad de verdes y celestes brillantes. Se eligieron una variedad de verdes para crear identificaciones en el menú entre las diferentes áreas y una variedad de azules y celestes para el área de galería. Se buscó utilizar colores brillantes, ya que representan mejor lo fresco.



Se buscaron tipografías que se adecuaran al D'Stijl a través de ser limpias, claras y con líneas delgadas para el mock-up:

Diana Letona

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac

DIANA LETONA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

DIANA LETONA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

Diana Letona

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at, lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices.

DIANA LETONA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at, lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

DIANA LETONA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at, lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

DIANA LETONA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at, lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

DIANA LETONA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at, lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

DIANA LETONA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at, lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

DIANA LETONA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at, lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

Se eligió el tipo de letra “Basic Title Font” para los títulos, ya que por su grosor de línea delgado, su altura y estilicidad, se relaciona mucho con el D’Stijl y se adecúa, por lo mismo, al mock-up. Para complementar los títulos se eligió el tipo de letra “Lato”, ya que es con la que mejor se complementa al tener líneas delgadas y ser sans-serif.

DIANA LETONA

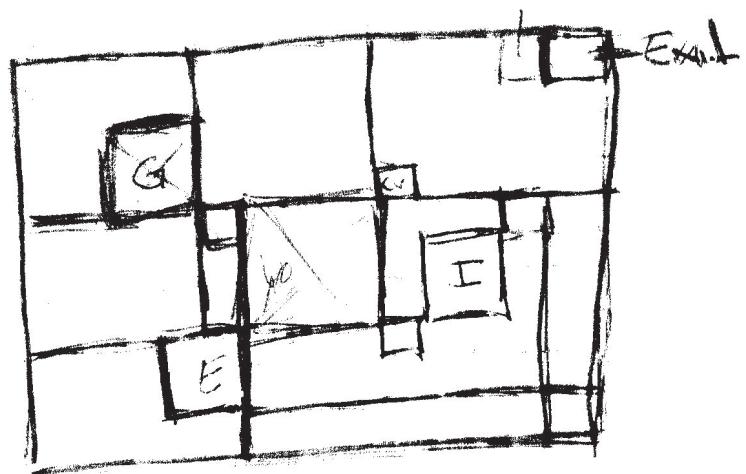
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at, lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

DIANA LETONA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sapien eu neque tincidunt, id venenatis ligula tincidunt. Nam non mattis diam, a blandit diam. Aenean ac metus varius, consectetur massa eu, dignissim risus. Integer vel lacus turpis. Nulla diam justo, luctus sit amet massa at, lacinia molestie nisl. In dignissim elit eu vestibulum ultrices. Aliquam erat volutpat. Aenean elementum ornare sem ac scelerisque.

Después de esto se hicieron bocetos a mano, representando las diferentes secciones del sitio. Desde el inicio se tenía contemplado aprovechar y utilizar al D'Stijl para la diagramación de todo el sitio. Se hicieron pocos bocetos de cada área debido a que se tenía una estructura muy clara de lo que se buscaba y a través de las tablas de visualización se definió una línea de diseño clara desde el inicio.

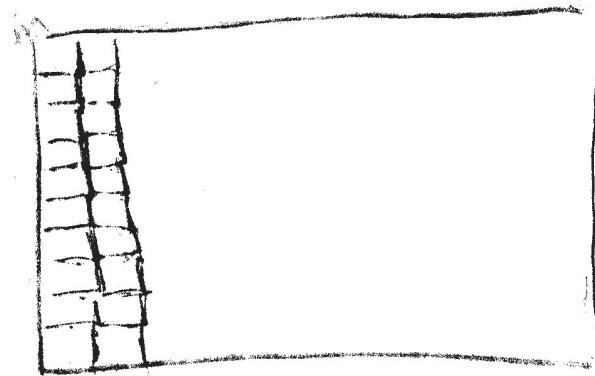
HOME

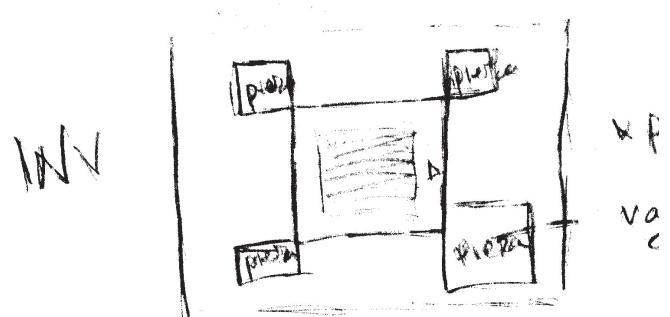
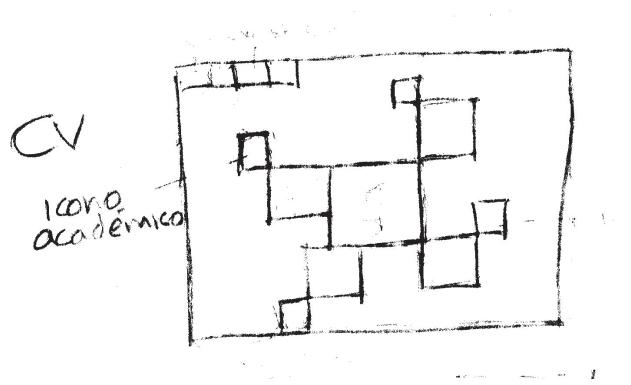


Se comenzó con la portada para la cual se decidió utilizar una retícula apoyando la diagramación propuesta como característica del D'Stijl, y para mantener los elementos ordenados.

ANIMACIÓN DE TRANSICIÓN

La animación de transición entre las áreas del sitio se pensó hacer cuadros que pasaran por la pantalla girando y cambiaran de pantalla.

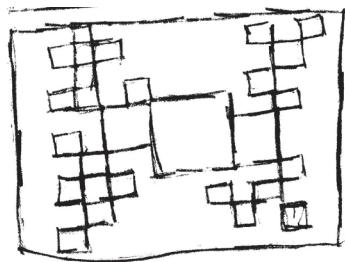




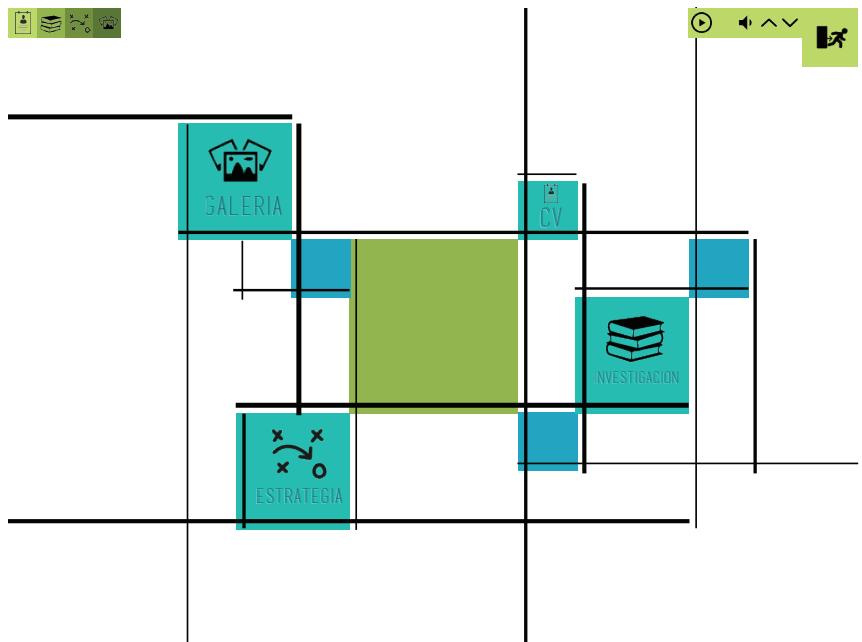
Para el currículum se decidió seguir con la retícula pero cambiando los cuadros que se van a utilizar. Se pensó separar la información por cuadros para una mejor lectura. Se incluyó el menú de navegación en forma de cuadros en la parte superior izquierda. Y se planeó incluir en los recuadros medianos los botones para las distintas áreas.

Para la investigación se siguió utilizando la retícula pero se amplió el cuadro principal para el texto para poder incluir más texto y que la lectura no sea complicada o molesta. Alrededor se ubicaron cuadros para las imágenes que se pensaba irían cambiando dependiendo de la lectura.

HOME

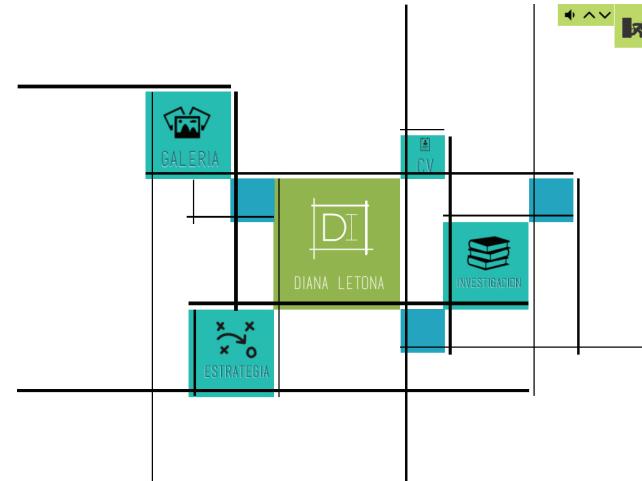
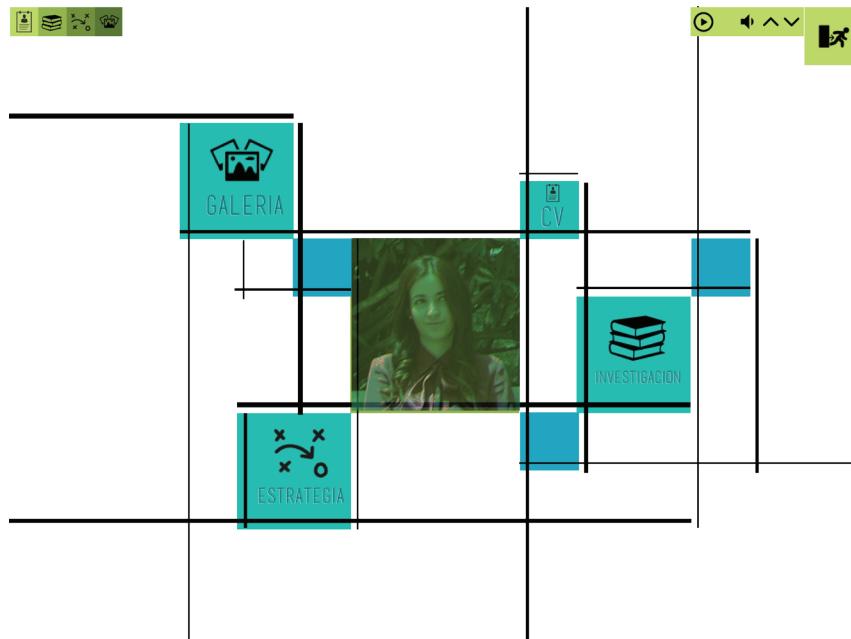


Para el área de galería se utilizó la retícula en la cual se ingresarán todos los trabajos separados por el área de comunicación y el de diseño. A partir de estos ya se podrán abrir y ver la información de ellos.



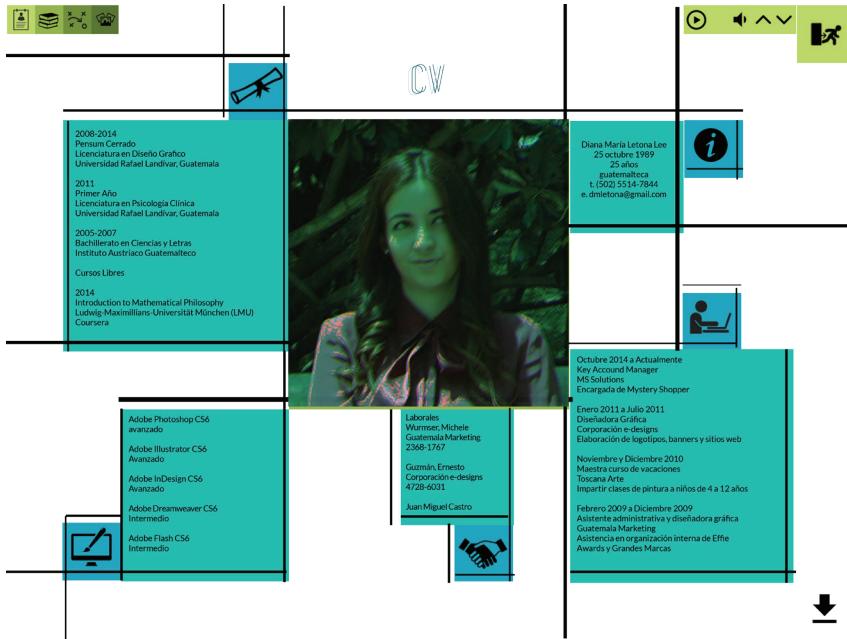
Se digitalizó la propuesta del home, agregandole el menú de navegación, el de música y el botón de salida, se utilizó la paleta de colores en los cuadros y las líneas se dejaron en negro al igual que en el D'Stijl. Se incluyeron los íconos en negro buscando relacionarlo con Pop Art. Se incluyeron los títulos de las secciones. Estos títulos se encuentran con un desfase al igual que las líneas para hacer alusión al Pop Art ya que las vibraciones son una característica del mismo.

Seguido de ello se experimentó con insertar una fotografía de la diseñadora en el cuadro central con desfase de colores para hacer referencia al Pop Art y para identificar el portafolio.



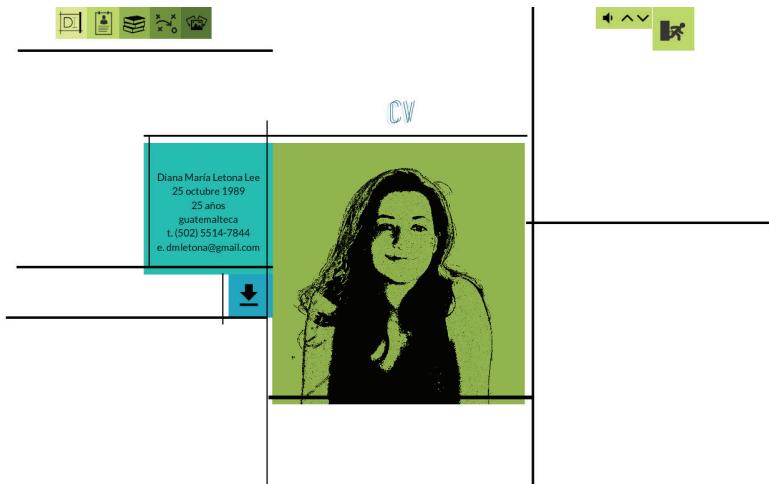
Se eliminó la fotografía de la diseñadora porque de igual forma se incluye en el área de curriculum y se cambió por el logotipo para que se mantenga en la mente del usuario. Se eliminó el menú de navegación de esta sección, ya que esta sección es prácticamente la sección de menú, y no tenía sentido tener dos menús. También se eliminó el ícono de sonido, ya que teniendo el de volumen y el de sonido, se confundían y el de música no era necesario para identificar que ese menú era de música.

CURRICULUM



Para el área de curriculum se ingresó el texto de todo el curriculum en las diferentes cajas, dependiendo de la cantidad de información que se presenta. También se insertaron íconos que dieran la idea de la información que contenía el cuadro. En esta área se incluyó el ícono para descargar el curriculum entero en .pdf.

Se eliminaron los cuadros de texto, porque se consideró que la sección estaba muy saturada y con tener la información para contactar a la diseñadora es suficiente. De lo contrario si quieren ver todo el curriculum pueden descargarlo y verlo. Se cambió la fotografía a una que es solamente en negro y representa de mejor forma el Pop Art.



INVESTIGACIÓN / ESTRATEGIA



El área de investigación, que será igual al área de estrategia se diagramó de la forma que se había elegido en la etapa manual y se incluyeron las fotografías. También se incluyó el texto al centro y se pusieron flechas para ir cambiando de punto, tanto en la estrategia como en la investigación. Se incluyó una barra de scroll para poder leer. Las imágenes aparecen desfasadas al igual para presentar el Pop Art.



INVESTIGACIÓN

Simetría

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec tincidunt est sed mi, a lobortis metus rhoncus in. Suspendisse porttitor id eget lectus mattis, nec tincidunt enim. Donec vel dui interdum, facilisis massa sit amet, mattis nisl. Ut id convallis nisl, vel dictum massa. Cras iaculis purus massa, fermentum aliquam dolor pretium sit amet. Pellentesque id tortor non libero pharetra, euismod nisi, imperdiet id tortor. Sed tincidunt, vestibulum et arcu. Sed nec velit quis mauris posuere aliquet.

Quisque nec imperdiet lectus. Donec sit amet congue felis, et ornare sem. Ut vitae faucibus tellus, quis facilisis arcu. Donec volutpat venenatis nisl, ac maximus tellus gravida at. In ut nunc ultrices, condimentum justo nec, suscipit tellus. Mauris at vestibulum turpis. Proin quis scelerisque libero, vel laoreet arcu. Quisque sollicitudin lectus finibus dapibus venenatis, ex arcu rutrum leo, sed congue ligula nisl ac mi. Sed turpis neque, dignissim at tortor a, molestie aliquet felis.

Curabitur eget nisl a felis hendrerit dignissim. Maecenas at ipsum nunc. Sed quis purus a elit gestas hendrerit. Interdum et malesuada fames ac porttitor semper primis in faucibus. Vestibulum

Se eliminaron los diferentes cuadros de fotografías, ya que se consideró más importante tener una más grande, en dónde el usuario pueda cambiarlas y apreciarlas, que varias pequeñas. También se eliminaron el scroll y las flechas para cambiar de punto, ya que en el portafolio únicamente se va a tener un resumen del trabajo y si la persona quiere leerlo puede bajar el .pdf.



ESTRATEGIA

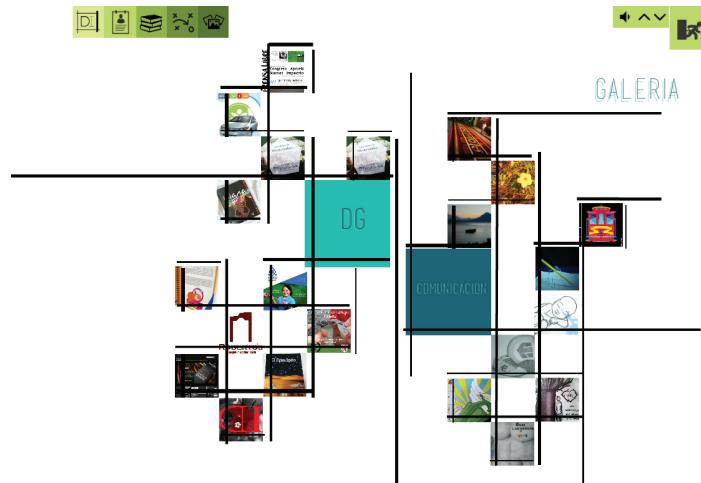
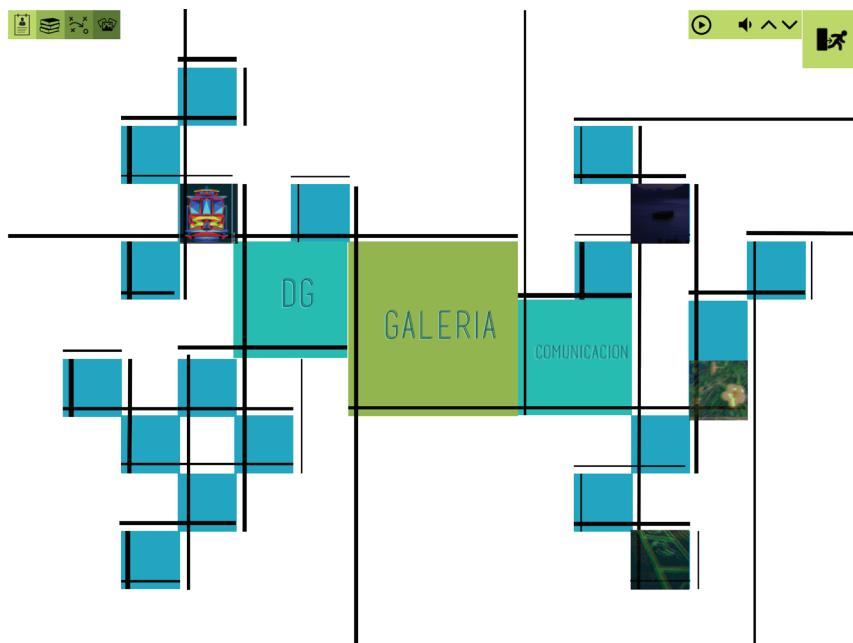
Barrilete

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec tincidunt est sed mi, a lobortis metus rhoncus in. Suspendisse porttitor id eget lectus mattis, nec tincidunt enim. Donec vel dui interdum, facilisis massa sit amet, mattis nisl. Ut id convallis nisl, vel dictum massa. Cras iaculis purus massa, fermentum aliquam dolor pretium sit amet. Pellentesque id tortor non libero pharetra, euismod nisi, imperdiet id tortor. Sed tincidunt, vestibulum et arcu. Sed nec velit quis mauris posuere aliquet.

Quisque nec imperdiet lectus. Donec sit amet congue felis, et ornare sem. Ut vitae faucibus tellus, quis facilisis arcu. Donec volutpat venenatis nisl, ac maximus tellus gravida at. In ut nunc ultrices, condimentum justo nec, suscipit tellus. Mauris at vestibulum turpis. Proin quis scelerisque libero, vel laoreet arcu.

GALERIA

El área de galería se diagramó como se había previsto y se incluyeron dos cajas de texto para identificar las áreas de la galería. Las imágenes de los trabajos se trabajaron también con un desfase de la imagen para mantener unidad con las demás imágenes y representar Pop Art.



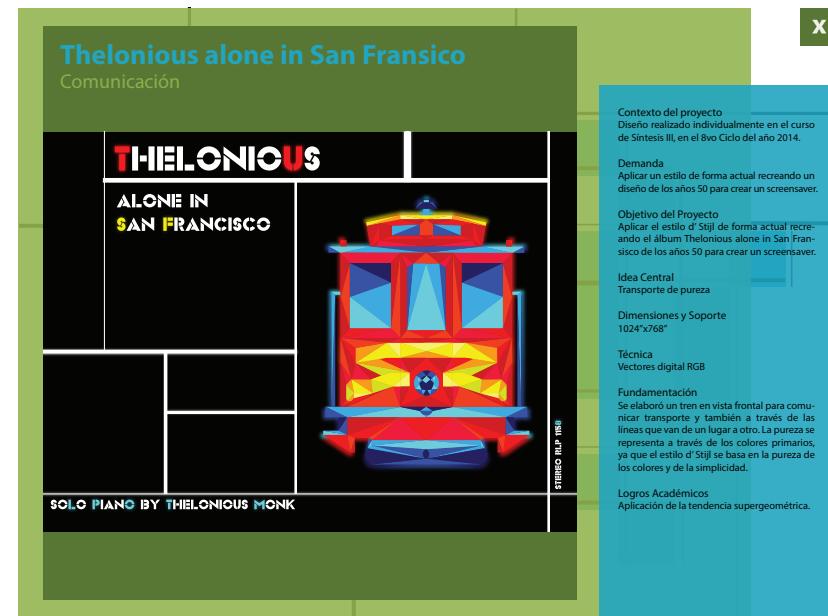
Se eliminó el cuadro en el que decía galería, porque no era necesario ni funcional tenerlo allí. Por lo mismo se juntaron los títulos de las dos áreas y se pasó “Galería” a la esquina superior derecha donde se aprecia como título. También se cambiaron los colores de las diferentes áreas para identificarlas y crear una distinción visual.

DESPLIEGUE TRABAJOS DE GALERIA / LIGHTBOX



En el light box de cada trabajo del área de galería se incluyó un espacio para la ficha técnica y la mayoría de la pantalla para la imagen del trabajo. También se incluyó un botón para salir del light box.

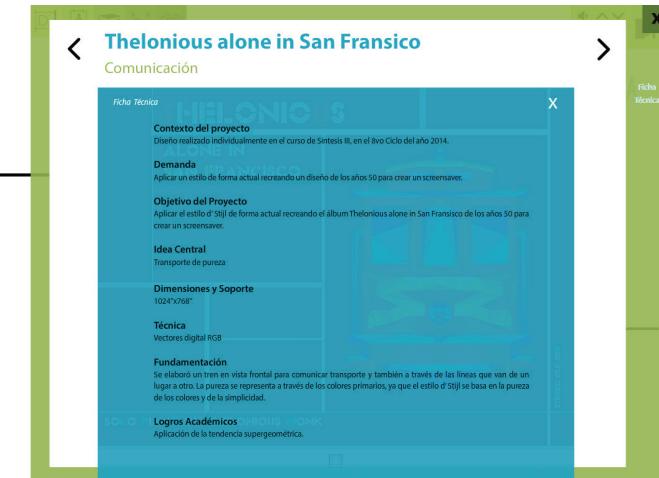
Posteriormente se agrandó el lightbox para manejarlo como pantalla completa para una mejor apreciación de las imágenes de los trabajos. Se incluyó la información principal de los trabajos y se cambió el botón de salida del lightbox para no crear confusión al ser iguales.



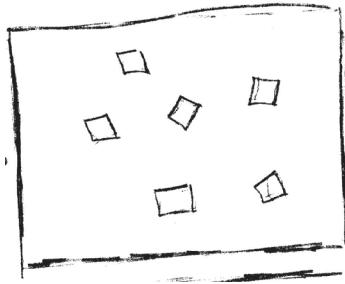


Se amplió todavía más la imagen del proyecto y se creó un light box extra para la ficha técnica, para que el usuario pueda apreciar la imagen y únicamente si le interesa, revisar la ficha técnica. También se integraron flechas para poder cambiar de un trabajo a otro sin tener que salir del lightbox. Se agregó un menú pequeño para poder cambiar las fotografías del proyecto en la parte inferior de la fotografía.

Se cambió la visualización de cada trabajo para enfocar la atención en el contenido, ya que en ésta área lo más importante es que se vea el proyecto. Por lo mismo era importante reducir los espacios en blanco.

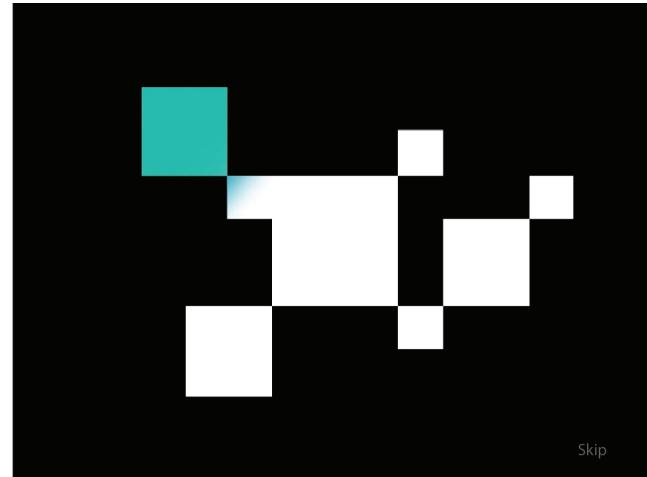


INTRO



Para la animación de entrada se pensó ubicar cuadros de colores que sean llevados por brisa. Posteriormente que se unan formando los cuadros del home, que se arreglen y después de eso ya pueden entrar las líneas y los íconos.

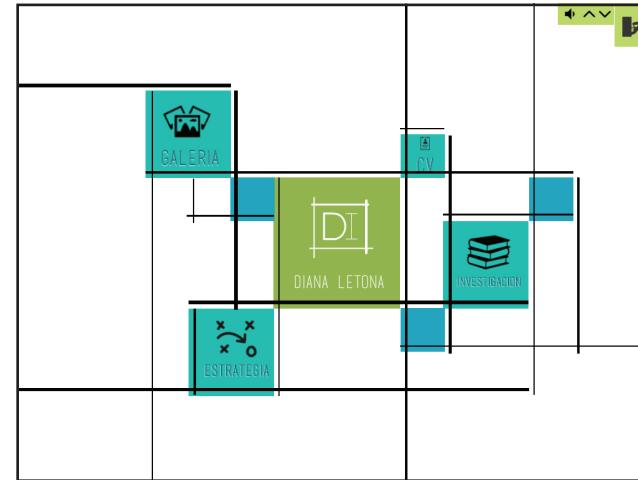
También se consideró comenzar con el logotipo que se convierta en una línea y que en base a esa línea entren las demás. Después entran los cuadros, se arreglan y finalmente los íconos.



La animación de entrada se realizó haciendo cambios de cuadros de blanco a negro al inicio. A continuación entra el color como que fuera brisa transmitiendo frescura a través de la forma y de los colores. Después cambia de color el fondo negro a blanco y aparecen los íconos que tiemblan seguidos por los títulos y finalmente el logotipo. Las líneas son las últimas en entrar creando la sección de home en la cual ya se puede navegar.

PROPUESTA PRELIMINAR

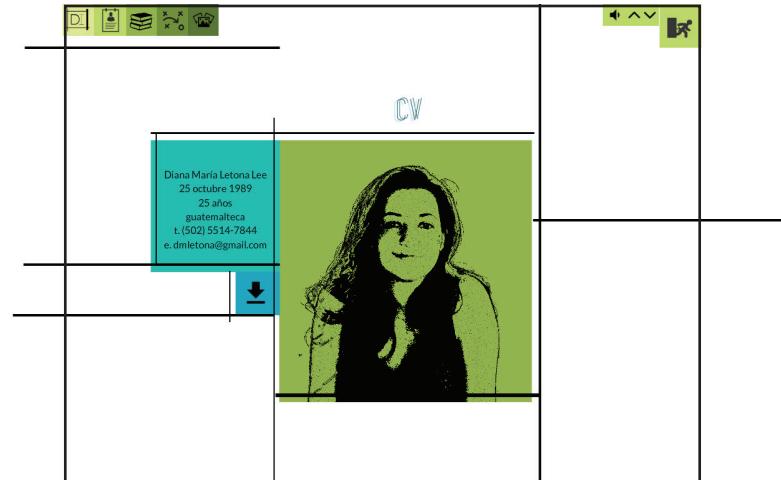
HOME



ANIMACIÓN DE INTRODUCCIÓN

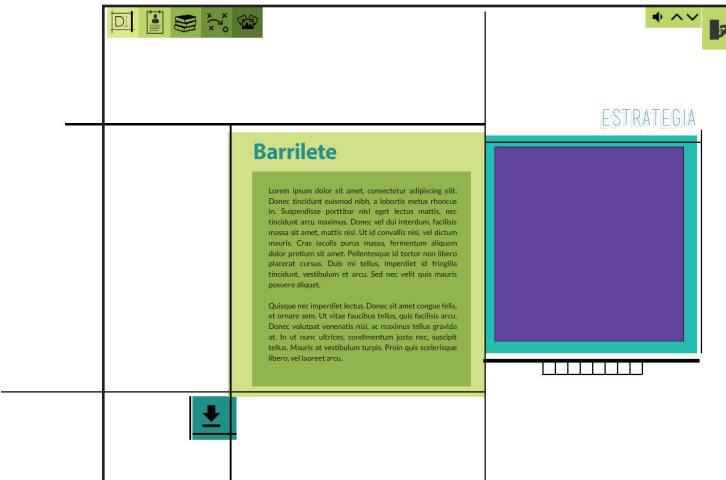


CURRICULUM



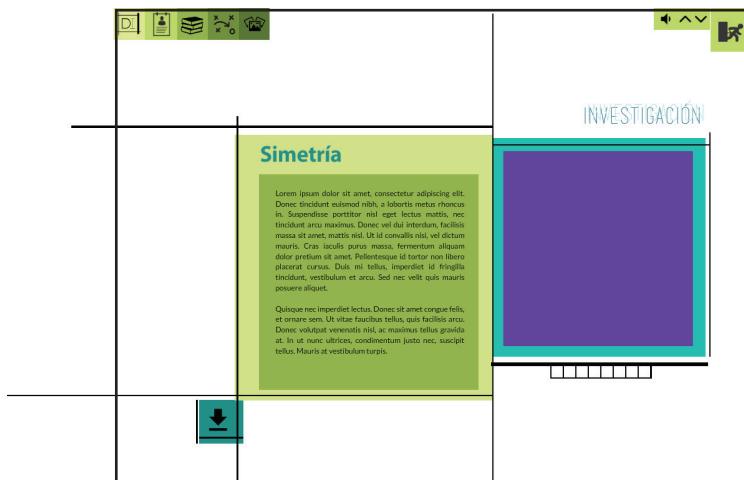
A screenshot of a digital curriculum vitae template. The interface includes a header bar with icons for document, user, file, and search. The main area is divided into sections: 'CV' at the top, followed by a photo placeholder, contact information (name, date of birth, age, nationality, phone number, email), and a download button.

ESTRATEGIA



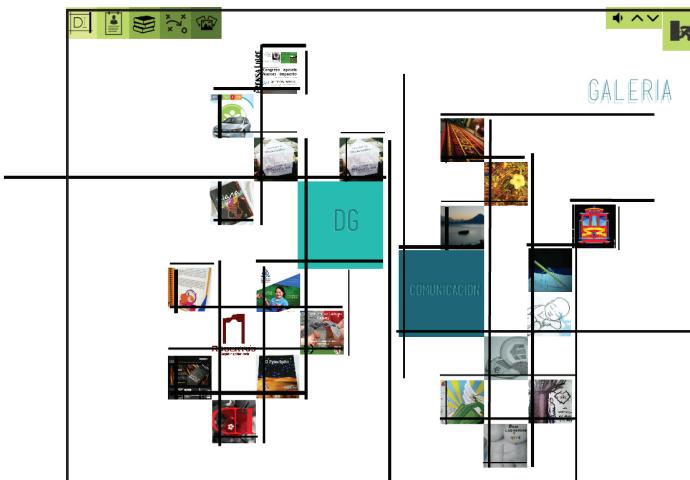
A screenshot of a strategic planning template. The interface features a header bar with icons. The main content area includes a section titled 'Barrilete' with descriptive text and a large purple rectangular placeholder, followed by a download button.

INVESTIGACIÓN



A screenshot of an investigation template. The interface has a header bar with icons. The main area contains a section titled 'Simetría' with descriptive text and a large purple rectangular placeholder, along with a download button.

GALERIA

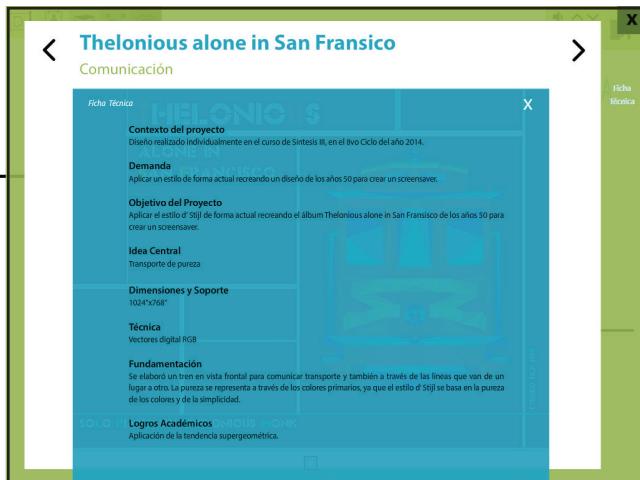


A screenshot of a gallery template. The interface includes a header bar with icons. The main area displays a grid of various image thumbnails, with sections labeled 'DG' and 'COMUNICACION' overlaid on the grid.

LIGHTBOX / DESPLIEGUE DE TRABAJOS



FICHA TÉCNICA



VALIDACIÓN

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las validaciones se realizaron a través de un instrumento (anexo 3) y se realizaron gráficas en base a la tabulación del instrumento (anexo 4). A través de este instrumento se evaluó la propuesta preliminar con los siguientes 3 grupos. El primer grupo consta de 3 expertos que son personas que contratarían a un diseñador gráfico, se constó de una licenciada en ciencias de la comunicación, un programador y una psicóloga industrial. El segundo grupo consta de 4 diseñadores gráficos, Gustavo Ortiz, diseñador gráficos con una maestría en diseño y aplicaciones multimedia, Pedro Alvizurez coordinador de diseño gráfico en Cara Parens, Abraham Mazariegos, docente en la Universidad Rafael Landívar y Edmundo Maldonado, diseñador gráfico, fotógrafo y docente en la Universidad Rafael Landívar. Finalmente el último grupo son 3 estudiantes de la carrera de diseño gráfico. A continuación se presentan los resultados y posteriormente los cambios.

El 58% de los encuestados concluyeron en que la personalidad que se ve reflejada en el material es espontánea, con algunas excepciones que la percibieron divertida en un 17%, sobria en

un 17% y tímida en un 8%. Esto evidencia que la personalidad reflejada en el material es espontánea y respalda al prototipo. Para evaluar medio por el que se expresa el concepto, estuvieron reñidos los resultados, ya que todas las respuestas tuvieron un número similar de votos. En las respuestas el concepto se expresa a través de la animación y las transiciones en un 23%, los sonidos y la música en un 23%, los elementos de diseño de apoyo en un 31% y todas las anteriores en un 23%, lo que refleja que el concepto se ve reflejado en todo el prototipo.

Según los resultados el diseño del portafolio refleja en su mayoría la siguiente característica del estilo pop art: la creación de efectos visuales (vibración, parpadeo, movimiento aparente) mediante trazados tramados, líneas sinuosas paralelas, contrastes bi o policromáticos, inversiones de figura y fondo, cambios de tamaño, combinaciones de formas y figuras ambiguas en un 43%. Luego se encuentran muy similares los resultados de imágenes influenciadas por fotografías de periódicos e historietas en un 14%, diseños de formas geométrico-cromáticas simples, lineales o de masa en combinaciones complejas en un 22% y composiciones estructuradas mediante espacios geométricamente ordenados

de diferente tamaño o mediante módulos repetitivos o en variación en un 21%. Todo esto demuestra que el Pop Art se refleja mayormente a través de las animaciones de vibración y las líneas desfasadas pero no se identifica en las imágenes.

Se consideró que el diseño del portafolio refleja en su mayoría las siguientes características del estilo D'Stijl: la utilización de líneas horizontales y verticales, ángulos rectos en un 41% y los diseños gráficos con franjas negras sencillas, organizando el espacio y utilizando imágenes de formas planas también en un 41%. Posteriormente algunos encuestados agregaron en menor cantidad que también refleja la utilización de zonas rectangulares de colores lisos en un 18%. Esto evidencia que el D'Stijl se refleja a través de las líneas del prototipo y de las imágenes de formas planas.

Los encuestados coincidieron en un 50% que la navegación es fácil porque el menú identifica en cualquier dirección. En un 34% que es intuitiva ya que deja claro al usuario las funciones a las que puede acceder. Con una excepción, que representa el 8% que dijo que es complicada y que tiene muchos botones. Esto demuestra que la navegación es adecuada y funcional.

Al navegar en los proyectos del área de galería 54% estuvieron de acuerdo en que existe facilidad y accesibilidad para ver la información importante. En un 31% se comentó que crea confusión para acceder a los proyectos siguientes y anteriores

lo que determina que se necesita mejorar para no causar confusión. Respecto a los botones del menú de navegación concordaron en un 58% que no se confunde con el resto de elementos, por lo que es funcional, ya que únicamente el 17% comentó que no tienen un tamaño adecuado y que no se visualizan a primera vista. La navegación la encontraron fácil en un 80%, lo cual determina que funciona.

Los resultados respecto al layout de las secciones estuvieron reñido ya que el 50% considera que tiene una distribución moderada de elementos en el espacio y el otro 50% que tiene una visualización adecuada proporcional. Esto demuestra que es adecuado, proporcional y está distribuido exitosamente. El 58% de las personas encontró que la retícula representa dinamismo con una minoría del 25% que la encontró simple y 17% ordenada. La jerarquía de los elementos en cada una de las secciones fue encontrada con pesos visuales proporcionales en un 60% y en opinión de los 30% agrupados visualmente.

Todo esto evidencia que la retícula representa dinamismo, lo que respalda al concepto y llama la atención. También las jerarquías tienen pesos visuales correctos por lo cual su lectura es fluida.

El tamaño de letra de los títulos coincidió en que es proporcional al resto en un 70%, por lo cual ayuda a la jerarquía visual. Los encuestados estuvieron de acuerdo con que los rasgos de la tipografía para los títulos crea variedad y distinción en un 50% al igual que en una menor cantidad 20% ayudan a resaltar al texto y otro 20% no se integran al diseño, por ser minoría esto no se tomó en cuenta. Coincidieron en que los rasgos de la tipografía del cuerpo textual permiten una lectura fluida en un 60%, con una minoría del 30% que también la encuentra positiva relacionada a la lectura. Para el tamaño de letra de los textos se concordó en que es proporcional al resto en un 90%. Con todo esto se puede evidenciar que las tipografías tienen una adecuada jerarquía, fluidez de lectura y son funcionales.

El menú lo encontraron fácil de identificar en un 59% y posteriormente que invita a explorar al usuario en un 33%. La opinión general sobre el menú de navegación dentro de

las secciones estuvo reñida entre un 50% que opina que facilita la usabilidad y la navegación del sitio y un 40% que dijo que aumenta la eficiencia del usuario y es fácil de acceder. Difirieron respecto al despliegue de los proyectos en la sección de galería, ya que aunque el 42% marcó que es fácil de acceder y explorar, el 33% de personas afirmaron que se puede generar confusión en entender cada área y el 25% de personas que opinaron que facilita la organización del contenido. Lo que establece que el menú identifica e invita a explorar. El menú de navegación facilita la usabilidad y la navegación creando eficiencia. Respecto a la sección de galería se determinó que es confusa a pesar de que facilita la organización del contenido.

Sobre las transiciones en las secciones concluyeron que añaden interés en cada sección en un 50%. También el 30% de los encuestados comentaron que mantienen unidad en cada área y un 20% comentaron que tiene poca integración con la composición gráfica. La animación de los botones de home es fluida según el 80% de los encuestados. Al igual que la animación de introducción llama la atención para el 67% y entretiene al usuario para 25% de las personas. La animación de transiciones y entradas al navegar el portafolio son fluidas

según el 100% y el 69% de los encuestados coincidieron en que las animaciones en general como conjunto evocan movimiento. Todo esto demuestra que las transiciones y animaciones generan interés, mientras mantienen unidad al ser fluidas y evocan movimiento.

El diseño refleja el estilo D'Stijl según el 80% de los encuestados mientras que únicamente el 10% respondió que refleja el Pop Art, lo que significa que el Pop Art no se refleja lo suficiente.

Se consideró por el 40% de las personas que las imágenes de pre visualización de los proyectos en el área de la galería no se logran distinguir por su tamaño, seguido con un empate del 30% entre que tienen el tamaño adecuado para apreciarse y que logran mostrar lo necesario. Esto demuestra que el área de galería no se percibe efectivamente y que los trabajos tienen un tamaño muy pequeño. Los encuestados aportaron en que el light box es de fácil navegación en un 44%, al mismo tiempo que ayuda a enfatizar en la imagen presentada en otro 44%, así que es efectiva para la visualización de los trabajos.

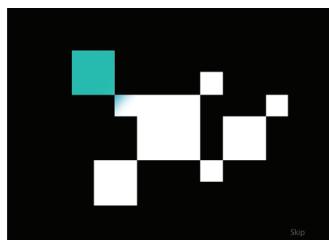
Los colores evocan en un 31% tranquilidad y otro 31% frescura seguido con un 23% de energía y adrenalina, lo que respalda a la frescura del concepto. El sonido en el portafolio complementa al diseño según el 55% y se relaciona con el diseño según el 36%. Finalmente los botones de audio y salida se encuentran fácilmente por su ubicación según el 50% y son accesibles según el 42%. Con todo esto se determina que el sonido complementa y relaciona con el diseño y la ubicación de los botones de audio son funcionales.

Como comentarios extra de los encuestados se sugirió que:

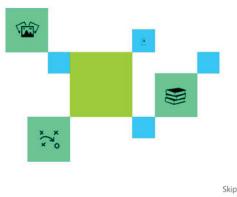
- Se utilizará un macrofondo.
- Las imágenes de visualización se pudieran poner en pantalla completa y que en las mismas se creara un scroll para la ficha técnica en los casos necesarios.
- Se resaltara más el pop art, tal vez con la saturación de los colores.
- Se tiene que tener cuidado con las líneas, que no le quiten la jerarquía a los elementos al estar muy desfasadas en algunas áreas como en la galería.
- Se cambie la fotografía del CV por una que se identifique mejor.
- Se cree un botón de ingresar antes de la animación de entrada para que si se tiene problemas técnicos de velocidad con la computadora no se pierda la animación.
- La estrategia y la investigación no sean iguales sino que tengan diferente ubicación en el layout.
- Se dé jerarquía al home en el menú de navegación.
- Se suavice las transiciones con un easy in/easy out.
- Se anime los textos de las secciones para que no sean únicamente las líneas las que estén animadas.
- Se desarrolle una transición entre fotos en las secciones en las que se encuentran fotos y cambiar la posición del botón de exit del light box con el de exit en general.

TABLA DE CAMBIOS

A través de la validación y de lo que los encuestados percibieron y recomendaron se hicieron los siguientes cambios:

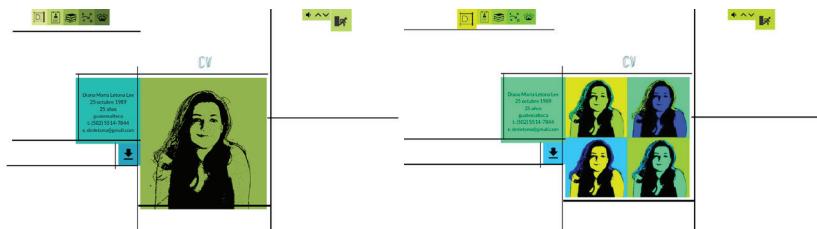


Antes



Después

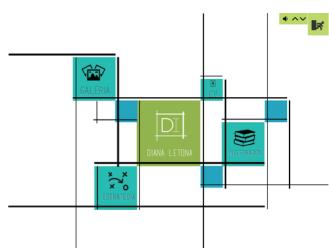
Se agregó el macrofondo para que no afecte el tamaño de la pantalla. Se cambió la paleta de los colores para transmitir mejor el Pop Art.



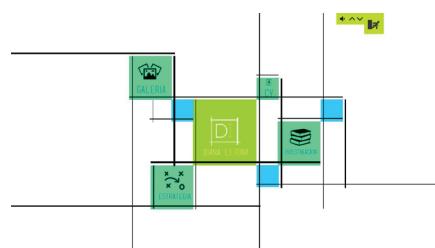
Antes

Después

Se cambió la imagen de la diseñadora para que transmita mejor el Pop Art a través de una representación gráfica de la fotografía como Warhol. También se cambió la jerarquía del menú de navegación para una mejor identificación y se animaron los títulos con vibraciones para tener más animaciones y dinamismo. Se agregó el nombre de la sección a cada ícono para una mejor identificación de los mismos.

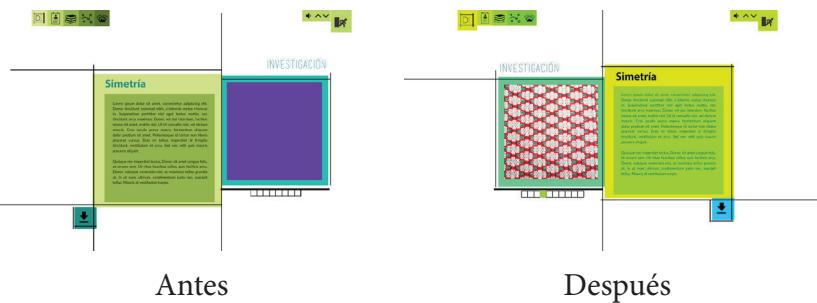


Antes



Después

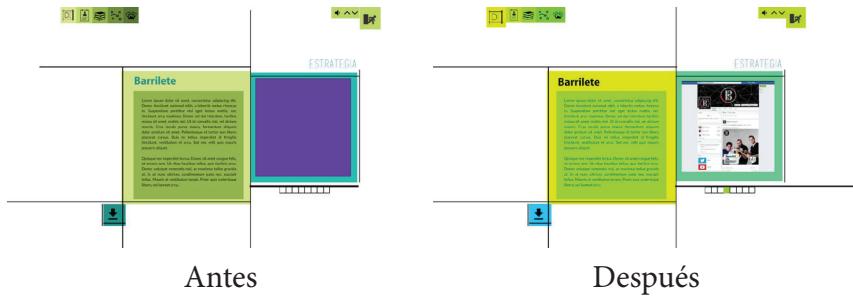
Se cambiaron los colores se agregó el macrofondo como descrito previamente.



Antes

Después

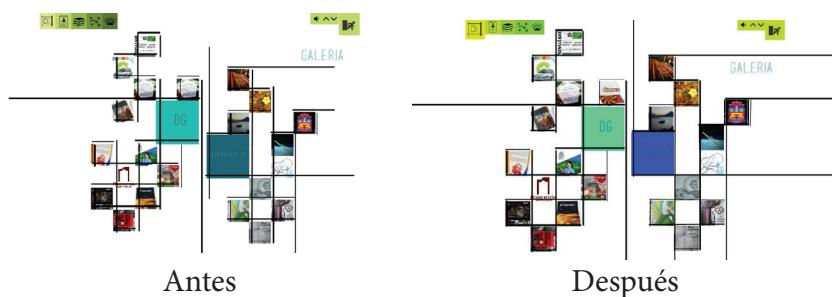
Se integraron las fotografías, para la visualización de las mismas. Se cambió el layout de simetría para que no sea igual que el de investigación y no sea monótono.



Se cambió la paleta de colores para representar mejor el Pop Art. También se integraron las fotografías para respaldar el trabajo.



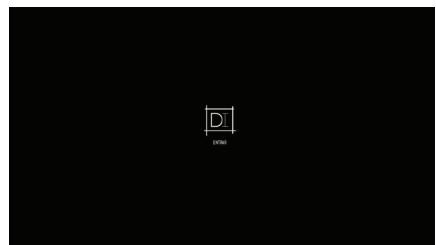
Se cambió el tamaño del trabajo exhibido en el Lightbox para una mejor apreciación. Se integró una numeración de trabajos para saber que trabajo se está observando.



Se agrandaron las imágenes de los trabajos en el área de galería para tener una mejor apreciación de ellas y se disminuyó un poco el desfase de las líneas.

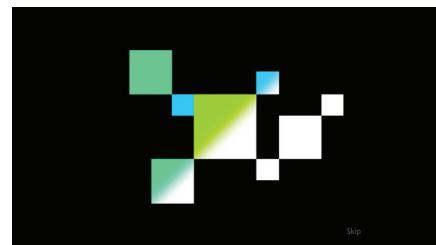


Se cambió el color y la opacidad del fondo de la ficha técnica en la cual se presentan los datos sobre el proyecto. A las fichas que lo requieran, se les incluyó scroll, por la cantidad de información.



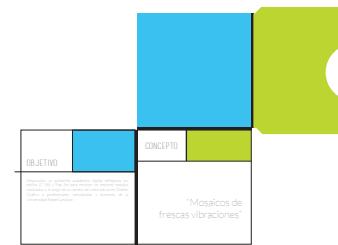
Nuevo

Se integró una pantalla antes de la animación de entrada, para que, por si existen problemas técnicos, la animación pueda ser apreciada en el momento en que el usuario decida.

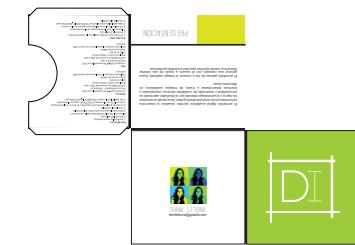


Nuevo

Se agregó una animación de salida, en la cual se encuentra información sobre la diseñadora y los créditos de la canción.



Tiro



Nuevo
Retiro

Se desarrolló el booklet para proteger e identificar el CD que contiene el prototipo.

PRODUCCIÓN

Para la realización del portafolio completo se hizo uso de distintos programas de Adobe Creative Suite versión CS6 y CC.

Adobe Illustrator CS6: Se diseñó el mockup base para el sitio donde se diagramaron en layers los diferentes elementos de las composiciones. También se realizaron las composiciones tipográficas para los titulares y subtítulares por medio de vectores en el presente software.

Adobe Photoshop CS6: Se editó el color en las fotografías del diseño y se introdujeron las fotografías en el mockup. Se realizó los fotomontajes de los trabajos de la galería.

Adobe After Effects CS6: Se editaron los videos para las animaciones de introducción y outro.

Adobe Flash CC: Finalmente, se estructuró el portafolio y se animaron todos los elementos previamente trabajados en los demás softwares para generar el archivo final del portafolio. El formato se desarrolló con las medidas 1024x768px con macrofondo y ActionScript 3.

REQUERIMIENTOS

Windows

Unidad de DVD-ROM compatible con DVD

Microsoft Windows 7 / Windows 8

2 GB de RAM (Se recomienda 4GB o más)

Resolución 1024 x 768px mínima

Color de 16 bits

Tarjeta de Sonido 48KHZ

Explorador web para la visualización de archivos PDF externos

INSTRUCCIONES

Para Mac OSX:

1. Verifique si su unidad cumple con los requerimientos.
2. Retire el CD de la caja.
3. Inserte el CD en la unidad óptica de la computadora.
4. De doble click al ícono del disco que aparece en el escritorio.
5. Haga doble click sobre el archivo “PORTAFOLIO_DLETONA.app”.
6. Visualice el portafolio.

Mac

Unidad de DVD-ROM compatible con DVD

Mac OS X v10.5.8 o 10.6

2 GB de RAM (Se recomienda 4GB o más)

Resolución 1024 x 768px mínima

Color de 16 bits

Tarjeta de sonido 48KHZ

Explorador web para la visualización de archivos PDF externos

Para Windows:

1. Verifique los requerimientos.
2. Retire el CD de la caja.
3. Inserte el CD en la unidad óptica de la computadora.
4. Espere por la ejecución automática del portafolio.
5. Visualice el portafolio.
6. En caso de que la reproducción automática no ocurra, ir a Inicio/Equipo y ubicar el CD con el nombre de “DLETONA”; ingresar al contenido.
7. Dar doble click al archivo “PORTAFOLIO_DLETONA.exe”.

CONTENIDO DEL CD

Nombre del disco: "DLETONA"

PORTAFOLIO_DLETONA.app

PORTAFOLIO_DLETONA.exe

Carpeta: PDF

01Curriculum_dletona.pdf

02Investigación_dletona.pdf

03Estrategia_dletona.pdf

04Galería_dletona.pdf

Carpeta: SWF

intro.swf

01_foto.swf

02_ilust.swf

03_mult.swf

04_edit.swf

05_educ.swf

06_promo.swf

07_imid.swf

cancion.mp3

FUNDAMENTACIÓN

En la fundamentación se encuentra las funciones de los diferentes elementos y como estos apoyan al concepto “Mosaicos de frescas vibraciones” y los estilos gráficos con los que se trabajó, D'Stijl y Pop Art.

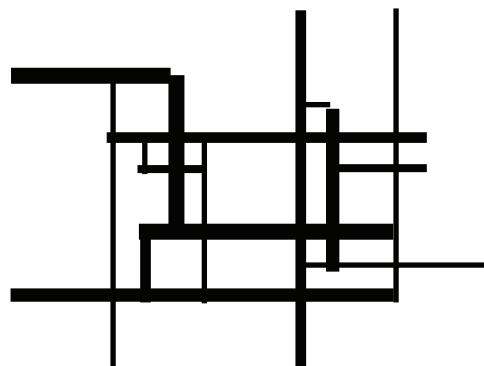
INTERFAZ

La interfaz del portafolio académico comienza con la definición del formato, el cual se establece estándar de 1024x 768 px. Las computadoras de la mayoría de usuarios varía más o menos entre esas medidas, por lo que se eligió por ser estándar y se utilizó un macrofondo para las pantallas con mayor capacidad. De esta forma se evita que los usuarios que todavía tienen 1024x768px lo puedan ver adecuadamente al igual que los que tienen mayor resolución.



RETICULA

La retícula se basa en el estilo D'Stijl en las cuales destacan estructuras asimétricas generando los layouts en los que se ubican los elementos. Además de ordenar la información, la retícula tiene una conexión con el término "mosaicos" del concepto, ya que representa cuadros de colores que conforman un todo. La retícula establece jerarquías y apoya al recorrido del sitio creando ritmo visual. De igual forma, las estructuras crean espacios dinámicos e interesantes al presentar asimetría.



ELEMENTOS DE APOYO

Como elementos de apoyo se utilizaron líneas que representan el D'Stijl y que al mismo tiempo dirigen la vista y ordenan el prototipo. A través de estas líneas se desarrolló la retícula.

También se cuenta con rectángulos de diferentes colores que apoyan al estilo D'Stijl, respaldan la parte de los mosaicos del concepto y se utilizan para darle importancia a los botones y las diferentes áreas del prototipo.

Los íconos sirven para identificar el área a la que se está refiriendo. A parte de que por ser únicamente de color negro respaldan al Pop Art.

PALETA DE COLORES

La paleta de color elegida se establece con colores brillantes y saturados, generando contraste y se relaciona con el término "frescura" por ser verdes y azules. También apoya al Pop Art por la intensidad y saturación de los mismos. El espacio blanco del fondo ayuda a que no se sature la composición, le brinda espacio para respirar y también va de la mano con las composiciones del D'Stijl.

TIPOGRAFIA

La tipografía de los títulos se relaciona al D'Stijl al tener líneas delgadas con rasgos alargados y simples. A partir de que en varias partes están desfasadas se une al Pop Art apoyando las "vibraciones" del concepto.

El texto cumple con brindar legibilidad para la información presentando rasgos simples y fáciles de percibir. La tipografía para el cuerpo de texto "Lato" es sans serif, de palo delgado lo cual brinda mayor legibilidad en la pantalla para el usuario y establece mayor orden en la información. También respalda a la tipografía de los títulos "Basic Title Font" complementándola por tal razón es funcional y comunica un mensaje de frescura y orden.

IMAGENES

A las imágenes se les dió un tratamiento para que a través de estar en negro con una alta saturación, se vean influenciadas por fotografías de periódico y representen al Pop Art al igual que los íconos. También se encuentran las fotografías a color que ayudan a mostrar los diferentes trabajos. Para el área de galería se les dió un tratamiento en el que se deja únicamente

planos negros para mostrar la imagen. Para el currículum se utilizó la técnica de Warhol para la imagen de la diseñadora. Esto respalda el Pop Art por ser característico del mismo.

TRANSICIONES

Las transiciones se realizan muchas veces a través del movimiento de las líneas negras que son características del D'Stijl en diferentes grosores. Estas transiciones transmiten energía y dinamismo, que ayudan a atraer la atención del grupo objetivo. También los íconos suelen tener animaciones en las que "vibran" apoyando al concepto. Finalmente las transiciones terminan de una forma suavizada, lo que respalda lo "fresco".

ANIMACIÓN

La animación tanto de entrada, representa los mosaicos al aparecer y desaparecer, para después ser llenados por color con una brisa de frescura y color. Posteriormente los íconos vibran seguidos por los títulos de las diferentes secciones que están desfasados para remarcar el Pop Art y el concepto.

LOGOTIPO

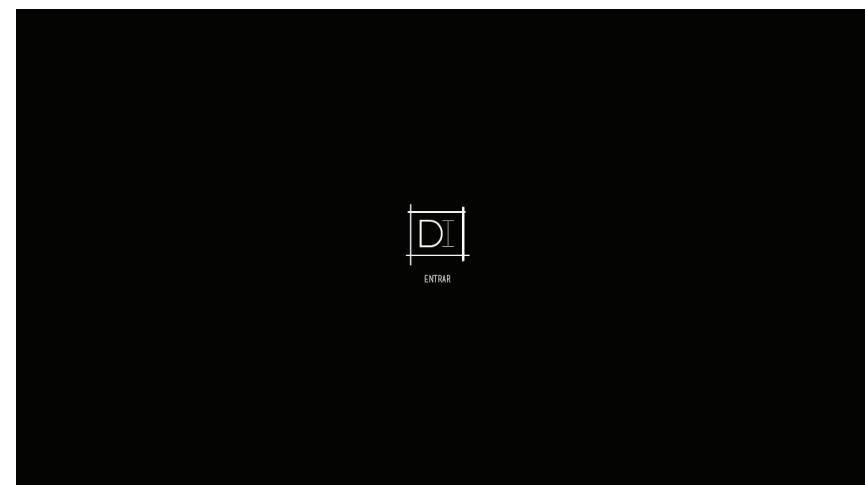
Finalmente el logotipo consta de líneas de diferentes grosores en las que se transmite el D'Stijl en un color blanco para resaltar y crear contraste con los demás elementos. De esta forma se crea una jerarquía en la animación al darle un espacio aparte. También a través de la anomalía de tener otro color se crea un punto focal al centro.

INTRO

Se desarrolló una introducción para facilitarle la navegación al usuario y evitar problemas técnicos que pueden suceder cuando la animación de entrada corre desde que se abre el archivo. Esta muestra únicamente el logotipo y la palabra entrada, creando interés de forma elegante y minimalista.

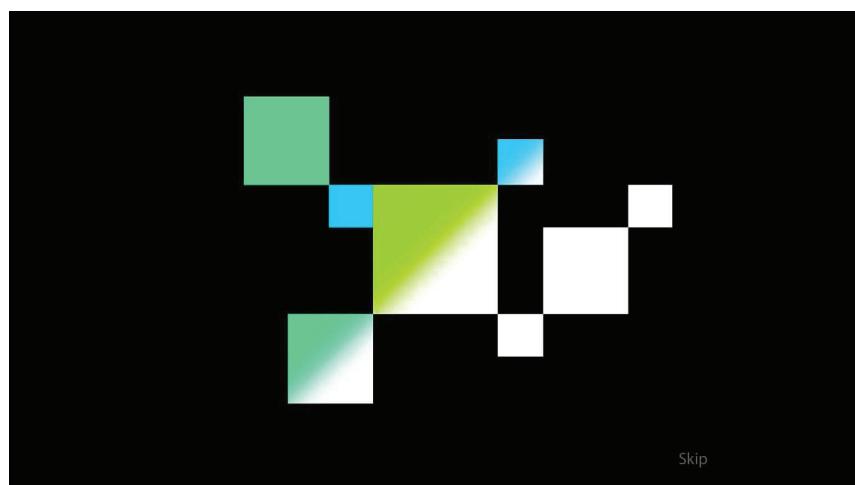
CANCIÓN

La canción “Upside Down” de Jack Johnson, la que tiene el portafolio de fondo, tiene un estilo soft rock. Esta música es escuchada por surfistas por lo mismo tiene características de frescura.



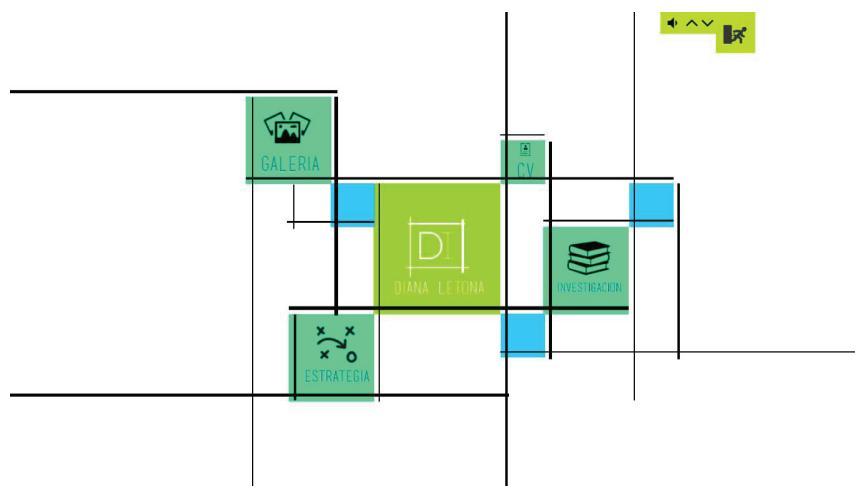
ANIMACIÓN ENTRADA

La animación de entrada muestra diferentes piezas de mosaico apareciendo y desapareciendo. Esto respalda al concepto en la parte de mosaico. Luego entra el color a los mosaicos como una ráfaga de brisa, amarrando la animación a la parte de frescura del concepto. Finalmente entran los íconos y los títulos de las diferentes áreas temblando. Esto apoya la parte de vibraciones del concepto. De esta forma es representado el concepto en su totalidad en la animación.



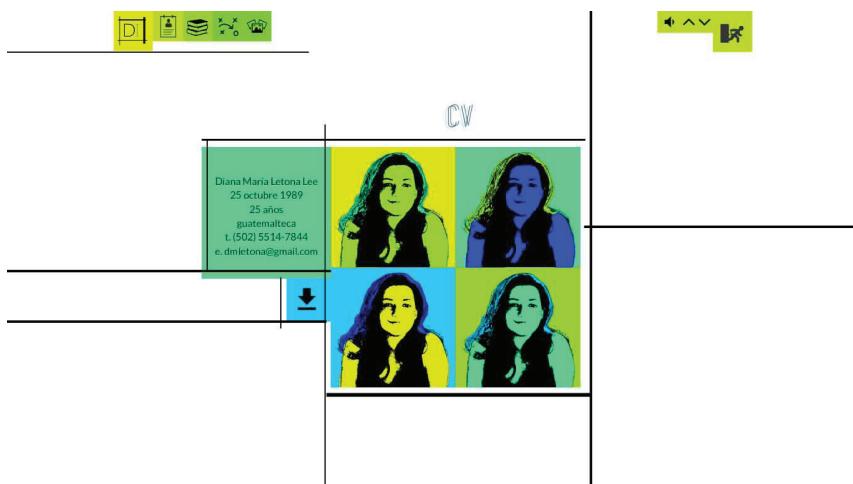
HOME

En el home se pueden apreciar los íconos, que acompañan a los textos e indican las diferentes secciones que existen en el portafolio, en las que se puede navegar. Aparece el menú de música en la esquina superior derecha, el cual sirve para poner y/o quitar la música. Al igual que subirle y bajarle el volumen. El botón de salida se encuentra a la par, un poco más grande para crear jerarquía. Este botón es una señal de salida de emergencia para crear dinamismo y cambiar de la acostumbrada "X". Al posicionarse sobre el botón el personaje sale corriendo y al quitar el over, regresa. Esta animación también demuestra frescura al ser distinta a lo acostumbrado y al ser graciosa.



CURRICULUM

En la sección de Curriculum Vitae, aparece por primera vez el menú de navegación. El cuál le da importancia jerárquica al home. En este menú los íconos también tiemblan al pasar encima de ellos y sacan el nombre para una mejor funcionalidad y un mejor entendimiento para que el usuario no se pierda, al mismo tiempo que respalda al concepto. En el área de curriculum se encuentra la imagen de la diseñadora, que comunica su personalidad y por estar en una técnica desarrollada por Warhol representa al Pop Art.



INVESTIGACIÓN Y ESTRATEGIA

Las áreas de investigación y estrategia tienen diferentes layouts para que el usuario no se aburra y constan de los elementos previamente descritos. El layout consta de un cuerpo de texto en el que va incluida la presentación del proyecto y sus fotografías, las cuales tienen un pequeño menú en el cual se pueden ir cambiando para que al usuario le interese ver el documento y descargarlo.

Barrilete

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec tincidunt ultricies nibh, a lobortis lectus metus pharetra in. Suspendisse porttitor nisl eget lectus mattis, nec tincidunt arcu maximus. Donec vel dui interdum, facilisis massa sit amet, mattis nisl. Ut id convallis nisi, vel dictum enim. Sed non nulla, euismod ac semper, luctus et ultrices possumus lorem ipsum. Nullam id tortor non libero placerat cursus. Duis mi tellus, imperdiet id fringilla tincidunt, vestibulum et arcu. Sed nec velit quis mauris posuere aliquet.

Quisque nec imperdiet lectus. Donec sit amet congue felis, et ornare sem. Ut vitae fringilla mi, ut tellus, quis facilisis arcu. Donec euismod, mi vel blandit, mi mi, sed euismod nulla ut. In ut nunc ultrices, condimentum justo nec, suscipit tellus. Mauris at vestibulum turpis. Proin quis solerisque liberos, vel laoreet arcu.

ESTRATEGIA

INVESTIGACIÓN

Simetría

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec lacinia nisl id nulla, a lobortis metus rhoncus in. Suspendisse porttitor nisl eget lectus mattis, nec tincidunt arcu maximus. Donec vel dui interdum, facilisis massa id, euismod nisi. Sed non enim, convallis nisi, vel dictum massa. Cras lacus purus, massa fermentum, nisl. Ut dictum dolor pretium sit amet. Pellentesque id tortor non libero placerat, cursus. Duis mi tellus, imperdiet id fringilla tincidunt, vestibulum et arcu. Sed nec velit quis mauris posuere aliquet.

Quisque nec imperdiet lectus. Donec et ante congue felis, et ornare nisl. In utin facilibus tellus, sed facilisis arcu. Donec volutpat venenatis nisl, ac maximus tellus pharetra. In ut nunc ultrices, condimentum justo nec, suscipit tellus. Mauris at vestibulum turpis.

[Download](#)

GALERIA

En el área de galería, se encuentran los subtítulos dividiendo el formato para dar a entender que un lado es de trabajos de diseño gráfico y del otro lado se encuentran los trabajos de comunicación. Al posicionarse sobre las fotografías de los trabajos, estas cambian a negro con transparencia para mantener la línea que se traía que da alusión al Pop Art. El layout busca ordenar las imágenes de forma dinámica y simulando mosaicos para apoyar al concepto.

DISEÑO GRÁFICO

COMUNICACIÓN

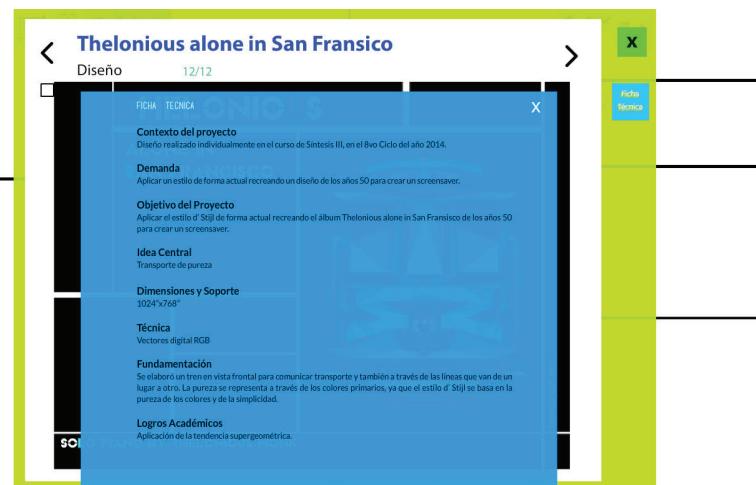
LIGHTBOX

En el lightbox que se abre al presionar uno de los botones de los trabajos, se encuentran los trabajos en grande que es lo más importante de esta área e información sobre como se llama y si pertenece al área de Diseño Gráfico o Comunicación. Los trabajos se pueden ir cambiando desde allí, para mayor funcionalidad y no tener que estar saliendo y volviendo a entrar.



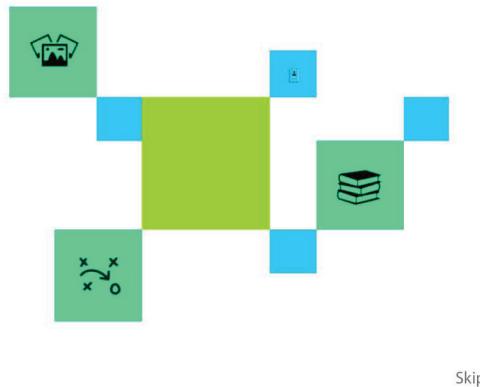
FICHA TECNICA

La ficha técnica se encuentra en un botón a la derecha que despliega la ficha técnica sobre el trabajo. También al hacer click en la imagen se vuelve full screen, para una mejor apreciación.



ANIMACIÓN DE SALIDA

Para la animación de salida se utilizó el mismo concepto que la de entrada aplicando los mosaicos, las vibraciones y la ráfaga de brisa como frescura. Se agregaron los créditos de la diseñadora y de la canción de fondo para informar al usuario de los mismos.



Skip



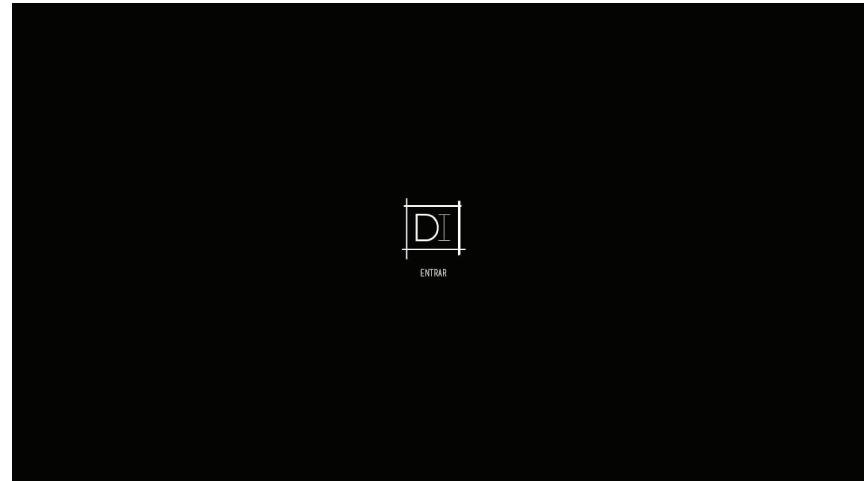
BOOKLET

El booklet se diseñó manteniendo la retícula D'Stijl, utilizando la imagen de la diseñadora para transmitir el Pop Art y con un formato que hace alusión al D'Stijl y a los mosaicos.

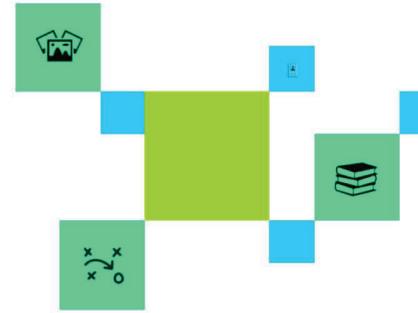
PROPIEDADES

PROPIEDAD FINAL

PANTALLA DE INGRESO



ANIMACIÓN DE INICIO



Skip

HOME

A wireframe diagram of a website's home page. It features a central green rectangular area containing the text "DIANA LETONA". To the left of this central area are two smaller green boxes: one labeled "ESTRATEGIA" and another labeled "INVESTIGACIÓN". Above the central area are two more green boxes: one labeled "GALERIA" and another labeled "CV". The entire layout is contained within a grid structure with horizontal and vertical lines. At the top and bottom right corners of the main content area, there are small green icons with arrows pointing up, down, left, and right.

INVESTIGACIÓN

A wireframe diagram of a website's investigation page. The main content area is divided into two sections: "INVESTIGACIÓN" on the left and "Simetría" on the right. The "INVESTIGACIÓN" section contains a red and white patterned image. The "Simetría" section contains a block of placeholder text (Lorem ipsum) and a yellow download button at the bottom right. Small green navigation icons are located at the top and bottom right of the main content area.

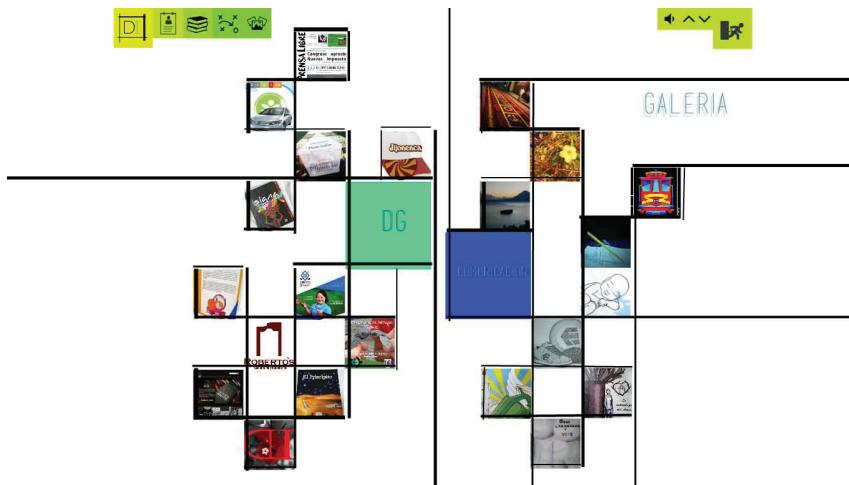
CURRICULUM

A wireframe diagram of a website's curriculum page. The main content area is divided into two sections: "CV" on the left and a grid of four photographs on the right. The "CV" section contains a small green box with contact information: "Diana Maria Letona Lee", "25 octubre 1989", "25 años", "guatemalteca", "t. (502) 5514-7844", and "e. d.mletona@gmail.com". A blue download button is located at the bottom right of the "CV" section. Small green navigation icons are located at the top and bottom right of the main content area.

ESTRATEGIA

A wireframe diagram of a website's strategy page. The main content area is divided into two sections: "Barrilete" on the left and "ESTRATEGIA" on the right. The "Barrilete" section contains a block of placeholder text (Lorem ipsum) and a blue download button at the bottom right. The "ESTRATEGIA" section contains a screenshot of a website interface with a green header bar. Small green navigation icons are located at the top and bottom right of the main content area.

GALERIA



FICHA TECNICA

Thelonious alone in San Fransico

Diseño 12/12

FICHA TECNICA

Contexto del proyecto
Diseño realizado individualmente en el curso de Síntesis III, en el 8vo Ciclo del año 2014.

Demandas
Aplicar un estilo d' Stijl de forma actual recreando el álbum Thelonious alone in San Fransisco de los años 50 para crear un screensaver.

Objetivo del Proyecto
Aplicar el estilo d' Stijl de forma actual recreando el álbum Thelonious alone in San Fransisco de los años 50 para crear un screensaver.

Idea Central
Transporte de pureza

Dimensiones y Soporte
1024x768"

Técnica
Vectores digital RGB

Fundamentación
Se elabora un tren en vista frontal para comunicar transporte y también a través de las líneas que van de un lugar a otro. La pureza se representa a través de los colores primarios, ya que el estilo d' Stijl se basa en la pureza de los colores y de la simplicidad.

Logros Académicos
Aplicación de la tendencia supergeométrica.

LIGHTBOX / TRABAJOS

Thelonious alone in San Fransico

Diseño 12/12

THELONIOUS

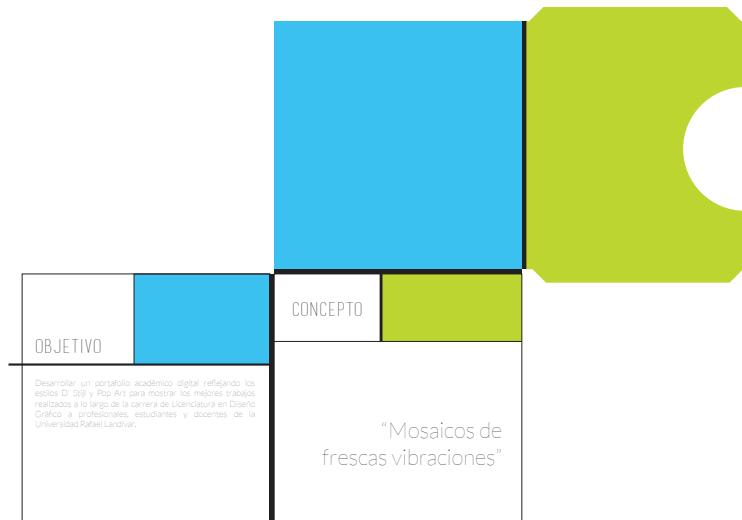
ALONE IN
SAN FRANCISCO

SOLO PIANO BY THELONIOUS MONK

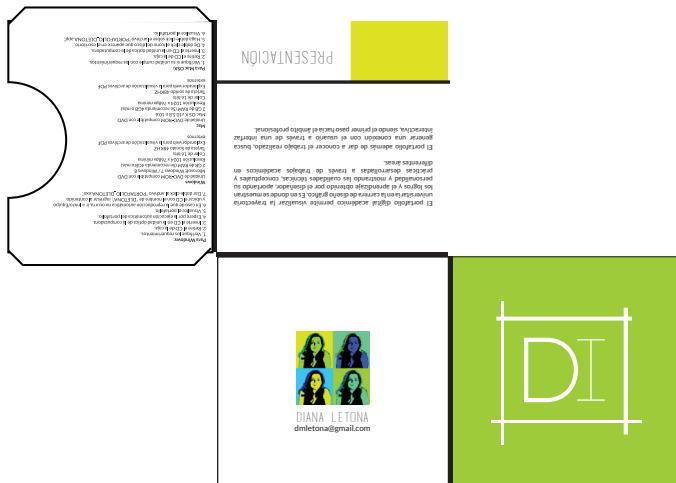
ANIMACIÓN SALIDA



BOOKLET TIRO



BOOKLET RETIRO



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se desarrolló como portafolio académico digital una presentación interactiva influenciado por los estilos Pop Art en las imágenes, las animaciones y los colores. El D'Stijl se vió influenciado por en la retícula y uso de colores planos. Se destacó el uso de elementos que evocan mosaicos, como lo son los cuadros; frescura, a través de los colores y las animaciones de las líneas de entrada; y vibraciones positivas a través de las animaciones de los íconos y de el desenfoque de las líneas. Se presentan los proyectos realizados durante la carrera de Licenciatura en diseño gráfico a estudiantes y docentes de la Universidad Rafael Landívar y otros profesionales. Esta pieza cuenta con cuatro áreas específicas, home, cv, investigación, estrategia y galería. Así mismo, se aplicaron conceptos de usabilidad para la navegación del portafolio a través de conocer a las personas a las que va dirigido, diseñando de forma que les atraiga y sea agradable.

Se recomienda la elección de un estilo que refleje la personalidad del diseñador de forma que encuentre un estilo que le agrade, que se relacione con su forma de ser y que le llame la atención desarrollarlo. De modo que a través de este estilo el usuario u observador logre interpretar la mente

creativa del diseñador y lo conozca por medio de la muestra de trabajo. También se debe tomar cuenta la accesibilidad de los usuarios para que pueda ser enviado a través de un sitio web o entregado de forma física en un cd o USB, ya que no todos tendrán internet para descargarlo a través de internet, y algunas computadoras ya no traen lector de CD integrado.

Es importante también, evaluar las diferentes resoluciones y sistemas operativos, para que al momento de visualizarlo no existan dificultades de acceso.

REFERENCIAS

Meggs, Philip B. (2000) Historia del Diseño Gráfico. 3 er. Edición, Mc Graw Hill, México.

Dempsey, Amy (2002) Styles, Schools and Movements. Art Blume, Barcelona.

Gersh, N. (2008) Pop Art. Art History 101 Basics, Disponible en: <http://arthistory.about.com/od/modernarthistory/a/Pop-Art-Art-History-101-Basics.htm>

ANEXOS

ANEXO 1

Fichas técnicas Diseño Gráfico

ANEXO 2

Fichas técnicas Comunicación

ANEXO 3

Instrumento validación

ANEXO 4

Gráficas validación

ANEXO 1

HONDA CIVIC HYBRID

DISEÑO PROMOCIONAL

Proyecto realizado en parejas por Diana Letona y Micaela de León durante el curso de Diseño Promocional, en el 4to Ciclo del año 2011, dirigido a la marca Honda, introduciendo el lanzamiento de una nueva categoría de autos.

Necesidad

La empresa Honda, carece de material gráfico informativo para dar a conocer ante su grupo objetivo el nuevo automóvil Honda Civic Hybrid. Hace falta promocionar y dar a conocer el nuevo automóvil híbrido de Honda, para facilitar la compra de su producto.

Objetivo del Proyecto

Diseñar material gráfico adecuado para la promoción del nuevo producto, para proyectarse ante su grupo objetivo y crear interés de parte del target group hacia un producto, para irlo revelando.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Dirigido a hombres y mujeres entre las edades de 25 a 50 años, que se preocupan por el medio ambiente, y velan por el buen manejo de recursos; habitantes de Guatemala y que se encuentren en un nivel socioeconómico AB.

Conceptualización

Auto que mueve lo natural

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Implementado primeramente el medio de expectación, mostrando banners con elementos de la nueva categoría de autos, para luego lanzar la campaña de revelación por medio de anuncios y spots de radio, para luego continuar con el mantenimiento realizando anuncios de revistas y periódicos, sosteniendo su publicidad.

Fundamentación de la propuesta final

Se da énfasis al concepto por medio de la unión de lo natural y el movimiento. Se busca resaltar lo natural y orgánico del medio ambiente por medio de formas orgánicas y curvas que proporcionan movimiento y una alusión a un camino en el cual se puede mover el automóvil. Con esto se enfatizaría que además de poseer un buen carro ayudan a la naturaleza. Motivando al comprador para tener un producto que ayuda a la naturaleza y utiliza menos recurso que contaminan.

Logros académicos más importantes

Unificar la ecología y la tecnología en una misma línea gráfica, mediante a la paleta de colores.

ROBERTOS CARPINTERIA

DISEÑO DE IMAGEN VISUAL/PRODUCTO

Proyecto realizado en parejas por Diana Letona y Alejandra Quiñonez durante el curso de Diseño Promocional, en el 4to Ciclo del año 2011, dirigido a la marca Roberto's Carpinetria, desarrollando la imagen y empaque del producto.

Necesidad

Carece de material gráfico adecuado para dar a conocer sus productos a su grupo objetivo.

Objetivo del Proyecto

- Diseñar material gráfico adecuado para la promoción y la identidad de la empresa.
- Desarrollar la identidad gráfica de los productos para sus cuidados y advertencias.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Dirigido a hombres y mujeres de 30 años en delante extranjeras y guatemaltecas, que buscan productos de madera de calidad lujosos y que se encuentren en un nivel socioeconómico AB.

Conceptualización

Tallando sencillez en madera dentro de un rinconcito artesanal

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Se implementa el logotipo para la marca en general al igual que las tarjetas de presentación y el trifoliar para entregar en la tienda o en congresos de pequeños empresarios. El uniforme para utilizar en la tienda o en los diferentes eventos de marca. Finalmente la etiqueta y el empaque de la caja para bandejas en los productos a la hora de la venta para proteger e identificarlos.

Fundamentación de la propuesta final

En base al concepto se trabajó una imagen limpia en la cual se hizo énfasis en los colores de la madera y en lo artesanal, ya que el cliente desarrolla productos artesanales de calidad en diferentes tipos de madera. Se utilizó una tinta por el presupuesto sugerido y materiales que el cliente tiene a su alcance.

Logros académicos más importantes

Trabajo con un cliente real, y elaboración de identidad gráfica para empresa real.

PRENSA LIBRE

DISEÑO EDITORIAL

Proyecto realizado individualmente durante el curso de Diseño Editorial, en el 5to Ciclo del año 2012, dirigido a Prensa Libre, diagramando la portada y contenidos.

Necesidad

Se carece de una imagen novedosa para Prensa Libre para que el lector no se aburra con la lectura.

Fundamentación de la propuesta final

Se utilizó colores verdes para presentar lo natural y lo positivo. Se dividieron las noticias por bloques para crear orden pero utilizando al mismo tiempo formas geométricas para dividir información y evitar la monotonía.

Logros académicos más importantes

Diagramación de mucha información en poco espacio.

Objetivo del Proyecto

- Crear una solución gráfica para que la lectura de las páginas de Prensa Libre" llame la atención, sea fluida, y cómoda para el lector.
- Diseñar la portada de Prensa Libre para que sea atractivo para el lector y les interese leerlo.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Hombres y mujeres guatemaltecos, comprendidos entre las edades de 18 en adelante de un nivel socioeconómico A-, B+, B- y C+. Personas que se interesen por las noticias y lo que pasa en la actualidad.

Conceptualización

Orden natural positivo

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Se implementa en la fecha establecida la portada y la diagramación propuesta.

DESPLEGABLE URL

DISEÑO EDITORIAL

Proyecto realizado individualmente durante el curso de Diseño Editorial, en el 5to Ciclo del año 2012, dirigido a la URL, desarrollando un material desplegable para la licenciatura en Diseño Gráfico.

Necesidad

La facultad de arquitectura y diseño carece de un modo de informar a futuros estudiantes sobre la licenciatura en diseño gráfico.

Objetivo del Proyecto

Crear un medio para la Licenciatura en Diseño Gráfico que informe a futuros estudiantes sobre las características de la carrera.

Diseñar material gráfico para atraer a la Licenciatura en Diseño Gráfico a futuros estudiantes universitarios.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Adolescentes y jóvenes entre 16 y 20 años que les interés el diseño, dibujo, arte, comunicación, medio audiovisual, etc. De nivel socioeconómico AB B y C.

Conceptualización

Valorando evolución comunicativa

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Se implementa en la URL en el departamento de Arquitectura y Diseño, en el departamento de promociones y en eventos en los cuales se va a colegios a dar a conocer y promocional la universidad y las carreras.

Fundamentación de la propuesta final

Se desarrolló un formato pentagonal que se puede ir abriendo y presentando información poco a poco que presenta el factor "evolución" ya que el formato va evolucionando al irse abriendo. El material gráfico tiene diferentes textos donde se comunica e informa sobre la carrera y la universidad cumpliendo con su función comunicativa. Finalmente en las puntas del formato que se cierran se creó una forma geométrica que se abstrajo de un símbolo "+" presentando un enfoque positivo y religioso que presenta los valores de la universidad.

Logros académicos más importantes

Desarrollo de material desplegable con un formato muy diferente a lo tradicional.

VP CONSULTORES

DISEÑO EDUCATIVO / DIDÁCTICO / PEDAGÓGICO / PRODUCTO

Proyecto realizado en parejas por Diana Letona y Ruth de la Vega durante el curso de Síntesis I, en el 6to Ciclo del año 2011, dirigido a la empresa VP Consultores, desarrollando piezas didácticas, pedagógicas y educativas.

Necesidades

Se necesita introducir el tema “Inteligencia emocional” dentro de las sesiones de padres, con el fin de ayudarlos a conocer el tema para desarrollar y fortalecer a sus hijos en las diferentes etapas escolares, ejercer la función de apoyar la labor del educador con estrategias para desarrollar y/o fortalecer la inteligencia emocional en los grados de primero a tercero primaria, promover actividades para los estudiantes de los grados de primero a tercero primaria, motivando a una mejor convivencia y tolerancia en el ámbito educativo, ayudando a desarrollar sus relaciones interpersonales y finalmente reforzar los conocimientos adquiridos sobre inteligencia emocional para los estudiantes de los grados de primero a tercero primaria en un ámbito familiar y/o educativo.

Objetivo del Proyecto

Identificar las características de los diferentes materiales y conocer como motivar y facilitar el aprendizaje de los alumnos.

Grupo Objetivo al que va dirigido

El grupo objetivo consta de los padres de los alumnos de los grados entre primero y tercero primaria, los maestros que imparten a esos alumnos, y los alumnos. Son guatemaltecos y residen en la capital. Su nivel socioeconómico es C1 y C2.

Conceptualización

Saltando obstáculos, descubriendo horizontes.

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Se implementa el recurso pedagógico en las escuelas de padres en el colegio por las noches a través de los maestros para que los padres entiendan sobre lo que están aprendiendo sus hijos y puedan ayudarlos. El material educativo se implementa con los maestros para que ellos conozcan un poco más sobre el material y puedan aplicarlo. El material didáctico se les da a los niños como una agenda en la que podrán ir avanzando con actividades y aprendiendo. Finalmente el juego es para uso de los tres grupos objetivos y el desarrollo de lo aprendido con los otros materiales.

Fundamentación de la propuesta final

Se desarrollaron diferentes piezas bajo el concepto “Saltando obstáculos, descubriendo horizontes” creando con los diferentes materiales un camino, pero manteniendo continuidad gráfica entre los materiales tomando en cuenta el respectivo grupo objetivo.

Logros académicos más importantes

- Desarrollar material educativo, didáctico y pedagógico, conociendo las diferencias entre los mismos.
- Trabajar todo el semestre con un mismo cliente desarrollando diferentes materiales.
- Trabajar una misma línea de materiales con diferentes grupos objetivos.

REVISTA SIGNA

DISEÑO EDITORIAL

Proyecto elaborado en el curso de diseño Editorial, 1er ciclo del año 2012, 6to semestre. Desarrollado en colaboración con Ana Mercedes Ramírez, Cindy Echeverría, Rodrigo Alburéz, Juan Carlos Romero y Gabriela Alvarado.

Necesidad

La revista "Signa" carece de una imagen para la publicación del año 2013 de la Facultad de Arquitectura y Diseño para los profesionales del área en las diferentes universidades Jesuitas conectadas con la URL.

Objetivo del Proyecto

- Rediseñar el material gráfico para acompañar los artículos de manera que sean atractivo para los lectores que faciliten la lectura.
- Crear una portada atractiva para capturar la atención de los potenciales lectores y hacer interesante su contenido.
- Proponer una nueva diagramación a través de las páginas que conforman la revista así como cada uno de los artículos que forman parte de ella para cautivar al lector.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Profesionales del área de arquitectura y diseño de las diferentes universidades de la red Jesuita en Latinoamérica. Nivel socioeconómico AB y C1.

Conceptualización

Unificando el diseño con la identidad cultural.

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Servirá para dar a conocer e informar sobre la revista así como el contenido de las secciones y artículos que se implementarán en dicha revista, otro dato importante es que se darán a conocer los autores de los artículos para que tenga una guía y una idea más amplia y clara de los autores. La revista se proporcionará a la Facultad de Arquitectura y Diseño de la URL para que ellos la transfieran al grupo objetivo.

Fundamentación de la propuesta final

Se utilizaron bordes con la abstracción de un textil Guatemalteco para darle un carácter que identifica Guatemala y su identidad. También se utilizaron grafismos con los mismos textiles para representar las 4 diferentes áreas de la revista.

Logros académicos más importantes

Diagramación de revistas.

DIANA LETONA

DISEÑO DE IMAGEN VISUAL

Proyecto desarrollado personalmente en el curso de Técnicas de Reproducción Avanzada en el Inter Ciclo del año 2011 (bajo el concepto de proyecto personal) para la diseñadora Diana Letona.

Necesidad

Se necesita caracterizar y dar a conocer la fotografía a clientes potenciales de Diana Letona, interesados en la misma.

Objetivo del Proyecto

Desarrollar imagen visual e identidad gráfica que caracterice y dé a conocer los proyectos y obras personales de la diseñadora Diana Letona a clientes potenciales.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Consta hombres y mujeres de nivel socioeconómico C, C+, B, A, propietarios de negocios, empresarios, gerentes, etc. Personas que poseen estudios de grado y posgrado, teniendo poder adquisitivo, logrando pagar por servicios o productos de primer nivel, teniendo una vida con comodidades.

Conceptualización

Belleza que resalta

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Para implementar como sitio web o en CD.

Fundamentación de la propuesta final

Se desarrolló el sitio en blanco y negro con pedazos a colores para crear puntos focales y resaltar las diferentes partes del sitio. Se creó una imagen muy limpia para demostrar profesionalismo y formalidad.

Logros académicos más importantes

Desarrollo de galerías en Flash.

EL PRINCIPIO

DISEÑO EDITORIAL

En el curso de Diseño Editorial, 1er ciclo del año 2012, 5to semestre de la carrera, se planteó un proyecto ficticio, para el desarrollo de un libro, a realizarse de manera individual.

Necesidad

Se requiere desarrollar una nueva edición del libro "El Principio" de Antoine de Saint Exupéry adecuada para jóvenes entre 14 y 19 años.

Objetivo del Proyecto

Elaborar un diseño adecuado al texto y acorde al G.O.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Adolescentes comprendidos entre las edades de 14 a 19 años, residentes en la ciudad de Guatemala. Frecuentan colegios, universidades, centros comerciales. Tienen tiempo por las tardes en su mayoría después de hacer tareas. No trabajan y únicamente los más grandes tienen carro.

Conceptualización

Sueños de amor

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Libro de 80 páginas de texto de pasta suave. Con ilustraciones editadas digitalmente, y la diagramación en Adobe InDesign.

Fundamentación de la propuesta final

Se desarrolló una propuesta en la que se utilizó manipulación de imágenes para ser atractivo para el grupo objetivo. Se realizó en blanco y negro y con una portada blanda para que los costos fueran accesibles al grupo objetivo.

Logros académicos más importantes

Desarrollo de diagramación, portada, contraportada e ilustraciones para libro.

EL ABIERTO ANINI

DISEÑO PUBLICITARIO/PROMOCIONAL

Proyecto realizado individualmente durante el curso de Síntesis III, en el 8vo Ciclo del año 2013, dirigido a la organización ANINI, promocionando el Abierto de golf.

Necesidad

La fundación ANINI, realizó torneos de golf a nivel amateur, de mucho prestigio en Centroamérica a beneficio de recaudar fondos. Retomando el torneo de golf, después de 4 años de no realizarse beneficio de ANINI se necesita anunciar, informar e identificar el torneo para los golfistas jóvenes entre 16 a 35 años, mayormente hombres. Y de esta forma recaudar fondos a través de la entrada al torneo.

Objetivo del Proyecto

Desarrollar material publicitario y promocional para dar a conocer e identificar el torneo de golf, como parte del tour ANINI a golfistas.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Golfistas guatemaltecos entre 20 y 35 años. Pero también están varios golfistas de más de 40 años que ya llevan varios años jugando golf. Y los hijos de los golfistas que están aproximadamente entre los 15 y 20 años, que están comenzando a jugar golf.

Conceptualización

Difcapacidades que vuelan lejos.

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Se implementarán algunas piezas para promocionar el abierto y posteriormente en el evento para la identificación de la organización y el evento mismo.

Fundamentación de la propuesta final

El concepto “Difcapacidades que vuelan lejos” es una alusión, tanto al deporte del golf, como a la Asociación del Niño por el Niño -ANINI-. Las personas no tienen una carencia o falta de capacidades, sino que cuentan con diferentes capacidades. Por ello el término “difcapacidades”. Término con el cual alude primeramente a los niños de Anini que tienen diferentes capacidades, y por lo mismo tienen diferentes áreas potenciales de desarrollo. “Difcapacidades” también implica a los golfistas, que cada uno tiene diferentes capacidades, por ejemplo: altura, fuerza y largo de brazos, entre otros. De esta forma su técnica es diferente al igual que sus tiros.

Logros académicos más importantes

Desarrollo de material de niños con diferentes capacidades para un evento para recopilar fondos.

TORTUGARIO EL GARITÓN

DISEÑO EDUCATIVO/EDITORIAL

Proyecto realizado individualmente durante el curso de Síntesis II, en el 7mo Ciclo del año 2012, dirigido al Tortugario El Garitón, educando e informando a los alumnos del IAG sobre el mismo.

Necesidad

El colegio Instituto Austriaco Guatemalteco a través de los extranjeros austriacos ha detectado la importancia pedagógica para ayudar a los alumnos a intervenir en la protección de las tortugas marinas, por lo tanto con la ayuda del tortugario “El Garitón” que forma parte de la fundación austriacoguatemalteca, hace falta informar y educar sobre los animales y su conservación.

Objetivo del Proyecto

- Desarrollar material didáctico para orientar a los alumnos del IAG sobre las tortugas marinas, sus razas, formas de reproducción, etc. y así colaborar con la conservación de dicho animal.
- Generar una plataforma web nueva para el tortugario “El Garitón” para que tanto los alumnos del IAG como demás interesados puedan consultar en cualquier momento y aprender sobre las tortugas marinas, su conservación y el tortugario “El Garitón”.
- Proponer material informativo sobre el tortugario “El Garitón” para los alumnos del IAG e involucrarlos a participar en el proceso de conservación y protección de las tortugas marinas.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Estudiantes del Instituto Austriaco Guatemalteco de 13 a 18 años, de nivel socioeconómico AB y C1 residentes en el área de Guatemala.

Conceptualización

Amaneciendo a nuevas conciencias

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Se implementarán primero el sitio web para todos los interesados, posteriormente el material informativo en los eventos del colegio, en los cuales se distribuirá. Finalmente el material educativo se implementará para los alumnos de 3ero básico en el segundo semestre digitalmente en el servidor ya establecido.

Fundamentación de la propuesta final

Tras llegar al concepto Amaneciendo a nuevas conciencias, dándole un enfoque positivo al proyecto y representando tanto la nueva vida como los nuevos conocimientos a través de la analogía y la metáfora. Se utilizaron colores verdes y azules que representan relajación y esperanza. Se dio el uso de varias fotografías tomadas al amanecer para apoyar el concepto, las cuales se utilizaron de fondo.

Se utilizaron ejes diagonales y horizontales, creando un sentimiento de crecimiento, que no solo guía al lector, sino que también le crea un sentido positivo hacia el proyecto y hacia una búsqueda de mejorar la situación actual de las tortugas marinas.

Logros académicos más importantes

Desarrollo de material para la conservación de una especie.

THE NO PAPER MAGAZINE

DISEÑO EDITORIAL WEB

Proyecto ficticio trabajado para “The No Paper Magazine” una revista online, durante el curso de Diseño Editorial el primer ciclo del año 2012.

Necesidad

La Revista Electrónica “The No Paper Magazine” requiere una estructura sobre la cual organizar los elementos para su público.

Objetivo del Proyecto

Diagramar una revista electrónica de manera funcional y atractiva al G.O.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Jóvenes y jóvenes adultos latinoamericanos de nivel c+, a- y a. Con interés en el diseño, con ansias por su independencia, personas con muchas decisiones frente a su vida, sobre todo en la sociedad actual, con tecnología avanzada.

Conceptualización

Arte fluyendo Naturalmente

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Medios digitales, los editores de la revista online, se encargarán de actualizar los artículos semanal o quincenalmente.

Fundamentación de la propuesta final

se creó un sitio web para la revista “The no Paper Magazine”. Se presentó el arte con el contenido ya que la revista está dirigida al arte en todas sus formas. Se representó la fluidez a través de un diseño inimalista donde la lectura y vista son fáciles y limpias. También a través de formas gráficas simulando fluidez y con una barra para los artículos que fluye al estar encima y una horizontal abajo donde se encuentra información de diferentes eventos. La parte natural se presentó a través de un contraste con negro y diferentes colores sacados de la naturaleza como lo son el azul, café, verde, morado, rosado y amarillo.

Logros académicos más importantes

Desarrollo de diagramación de artículos digitales.

JIJONENCA

IMAGEN VISUAL

Proyecto realizado individualmente durante el curso de Técnicas avanzadas de reproducción, en el 6er Ciclo del año 2012, para el cliente ficticio Jijonenca.

Necesidad

La heladería Jijonenca va a poner su primera sucursal en Guatemala y por lo mismo necesita una imagen gráfica que se acomode al país y que ayude a entrar al mercado guatemalteca.

Objetivo del Proyecto

Desarrollar una identidad gráfica que dé a conocer Jijonenca y así ser fácilmente reconocida por sus clientes.

Grupo Objetivo al que va dirigido

Jóvenes y adultos entre 20 y 45 años de nivel socioeconómico AB y B. Que sean padres de familia jóvenes o les guste salir a comer helado con sus amigos.

Conceptualización

Remolinos de sabor.

Estrategia de implementación, medio y función de las piezas

Las piezas se implementarán a partir de la apertura de la tienda en sus diferentes usos.

Fundamentación de la propuesta final

Se desarrollaron artes para que se de a conocer la heladería Jijonenca en Guatemala. Se utilizaron colores corintos por la imagen gráfica y para conectarse con el grupo objetivo. Se varió el color en las piezas para niños para que sean atractivas.

Logros académicos más importantes

Desarrollo de uniformes y fachada de tienda.

ANEXO 2

ETNIES COMUNICACIÓN

Contexto del proyecto

Diseño realizado individualmente en el curso de Dibujo Promocional, en el 3er Ciclo del año 2009.

Logros Académicos

Dominar la técnica de puntillismo

Demanda

A través de la técnica e puntillismo ilustrar un zapato tenis con concepto de moda con rapidógrafo.

Objetivo del Proyecto

Ilustar y pintar a base de puntillismo unos zapatos tenis.

Idea Central

Zapatos con actitud

Dimensiones y Soporte

8 ½" x 11 ½" opalina

Técnica

Puntillismo con rapidógrafo 0.5

Fundamentación

Se dibujó a lápiz suave los zapatos con el logotipo y después a través de un rapidógrafo 0.5 se fue desarrollando parte por parte dependiendo de la intensidad del color y la cantidad de puntos.

THELONIOUS ALONE IN SAN FRANSICO

COMUNICACIÓN

Contexto del proyecto

Diseño realizado individualmente en el curso de Síntesis III, en el 8vo Ciclo del año 2014.

Logros Académicos

Aplicación de la tendencia supergeométrica.

Demanda

Aplicar un estilo de forma actual recreando un diseño de los años 50 para crear un screensaver.

Objetivo del Proyecto

Aplicar el estilo d' Stijl de forma actual recreando el álbum Thelonious alone in San Fransisco de los años 50 para crear un screensaver.

Idea Central

Transporte de pureza

Dimensiones y Soporte

1024"x768"

Técnica

Vectores digital RGB

Fundamentación

Se elaboró un tren en vista frontal para comunicar transporte y también a través de las líneas que van de un lugar a otro. La pureza se representa a través de los colores primarios, ya que el estilo d' Stijl se basa en la pureza de los colores y de la simplicidad.

SIERRA ELECTRICA

COMUNICACIÓN

Contexto del proyecto

Proyecto desarrollado individualmente en el curso de Ilustración Avanzada del 6to Ciclo del año 2010.

Logros Académicos

Aplicación de técnica de vectores digital, con pop art desarrollando una historia.

Demanda

Se solicitó crear una escena en donde se transmita el uso de una sierra eléctrica con fines positivos.

Objetivo del Proyecto

Crear una ilustración que muestre una sierra eléctrica de forma positiva, teniendo como fondo una historia gráfica.

Idea Central

Héroe y villano

Dimensiones y Soporte

Hoja tamaño tabloide, 11"x17" con orientación horizontal.

Técnica

Vectores digital y pop art.

Fundamentación

La historia desarrollada para aplicar un enfoque positivo a la sierra eléctrica es de utilizarla para eliminar a un robot como Robocop.

TORSO DROGAS

COMUNICACIÓN

Contexto del proyecto

Proyecto desarrollado individualmente en el curso de Dibujo Anatómico del 4to Ciclo del año 2009.

Demanda

Se solicitó realizar un afiche hiperrealistas con técnica de crayón que muestre una adicción negativa empleando un torso humano.

Objetivo del Proyecto

Desarrollar un afiches hiperrealista tomando como figura central un torso humano para mostrar lo maligno que puede ser una adicción.

Idea Central

Vida después de la adicción

Dimensiones y Soporte

Cartón Ilustración, 21"x24" con orientación vertical.

Técnica

Crayón sobre Cartón Ilustración.

Fundamentación

Se elaboró un torso masculino sano, con un mensaje sobre dejar las drogas representando la esperanza que se tiene de llegar a ser sano y estar bien, a pesar de poder llegar a una adicción. Se contrastó el color del mensaje con el torso a lápiz sin color.

Logros Académicos

Se elaboró por primera vez un afiche con tales dimensiones en claro oscuro.

COMIC FIGURA HUMANA

COMUNICACIÓN

Contexto del proyecto

Proyecto desarrollado individualmente en el curso de Dibujo Anatómico del 4to Ciclo del año 2009.

Demanda

Se solicitó desarrollar un comic con dibujo anatómico como tema central, con diversas escenas que muestren expresiones, movimientos, primeros planos de figura humana.

Objetivo del Proyecto

Desarrollar un comic con dibujo anatómico, mostrando en diversas escenas expresiones, movimientos y primeros planos de figura humana.

Idea Central

La naturaleza del amor y el arte

Dimensiones y Soporte

Formato 24"x32" con orientación horizontal.

Técnica

Tinta y Digital Pixeles (Adobe Photoshop).

Fundamentación

El comic se basa en un joven que aprecia el arte bajo la sombra de un árbol y al final cuando se levanta y se va, el árbol no quiere dejarlo ir. El desarrollo del comic utiliza ilustraciones anatómicas con diferentes posiciones, creando contraste en la figura, así mismo se utilizaron colores con baja saturación, brindando un carácter maduro al comic.

Logros Académicos

Se logró crear un comic, desarrollando la historia y los personajes, valiéndose del dibujo anatómico para reflejar la misma, se empleó por primera vez la técnica mixta de tinta y pixeles, logrando desarrollar un estilo propio con la misma.

FLOR

COMUNICACIÓN

Contexto del proyecto

Proyecto trabajado de forma individual en el curso de Fotografía Avanzada en el 5to Ciclo del año 2011.

Demanda

Se solicitó una fotografía con poca profundidad de campo, utilizando la técnica de fotografía digital.

Objetivo del Proyecto

Presentar una fotografía con poca profundidad de campo, utilizando la técnica de fotografía digital.

Idea Central

Libertad en el calor

Dimensiones y Soporte

Soporte Digital de 1024 pix x 768 pix RGB, orientación horizontal.

Técnica

Fotografía Digital.

Fundamentación

Para la toma de la fotografía se aplicó la ley de tercios de modo que genera una composición interesante donde en el primer tercio se muestra una flor como elemento principal. Ésta aporta la armonía por medio del color llamativo.

Logros Académicos

Presentar una composición armoniosa donde el aspecto de poca profundidad de campo aporta en generar mayor impacto visual.

Contexto del proyecto

Proyecto trabajado de forma individual en el curso de Fotografía Avanzada en el 5to Ciclo del año 2011.

Logros Académicos

Fotografía de paisajismo

Demanda

Se solicitó una fotografía contando una historia, utilizando la técnica de fotografía digital.

Objetivo del Proyecto

Presentar una fotografía que a través de sus elementos cuente una historia, utilizando la técnica de fotografía digital.

Idea Central

Independencia en soledad

Dimensiones y Soporte

Soporte Digital de 1024 pix x 768 pix RGB, orientación horizontal.

Técnica

Fotografía Digital.

Fundamentación

Para la toma de la fotografía se eligió la ubicación del lago de Atitlán y se utilizó un muelle abandonado, el cual se encuentra entre el lago, contando la historia de que anteriormente fue un muelle al cual las personas iban pero con el tiempo el lago creció y el muelle quedó solo.

ALFOMBRA

COMUNICACIÓN

Contexto del proyecto

Proyecto trabajado de forma individual en el curso de Fotografía Avanzada en el 5to Ciclo del año 2011.

Demanda

Se solicitó una fotografía que reflejara tradiciones propias, utilizando la técnica de fotografía digital.

Objetivo del Proyecto

Presentar una fotografía que represente tradiciones, utilizando la técnica de fotografía digital.

Idea Central

Musicalidad de colores

Dimensiones y Soporte

Soporte Digital de 1024 pix x 768 pix RGB, orientación horizontal.

Técnica

Fotografía Digital.

Fundamentación

Se tomó la fotografía desde un ángulo inclinado para crear dinamismo y se representa la musicalidad a través de la variedad y la forma de los colores en la alfombra.

Logros Académicos

Presentar una composición en la cual se representen tradiciones y una cultura a través de una imagen.

GARABATO

COMUNICACIÓN

Contexto del proyecto

Diseño realizado individualmente en el curso de Producción Audiovisual, en el 7mo Ciclo del año 2011.

Logros Académicos

Desarrollo de video stop motion.

Demanda

Realizar un video con la técnica de stop motion.

Objetivo del Proyecto

Aplicar los conocimientos de producción audiovisual para realizar un video stop motion.

Idea Central

Encontrando respuestas

Dimensiones y Soporte

Video digital 1024"x768" en formato .avi

Técnica

Stop Motion

Fundamentación

Se elaboró un video a partir de un guión en el cual se cuenta una historia en la cual una araña busca respuestas a la vida y las encuentra en el lugar que menos se lo espera. Se aplicó la técnica stop motion para la realización del video y se utilizó un estilo grunge.

ANIMACIÓN BEBE

COMUNICACIÓN

Contexto del proyecto

Diseño realizado en grupo con Michelle García y Juancho Romero en el curso de Animación, en el 9vo Ciclo del año 2014.

Demanda

Hacer un video en el cual se puedan apreciar los principios de animación.

Objetivo del Proyecto

Aplicar la animación con sus principios.

Idea Central

Pinceladas de amor

Dimensiones y Soporte

1024"x768"

Técnica

Animación flash Actionscript 2

Fundamentación

Se elaboró un video en el cual se muestra una mamá y un bebé y todas las posibilidades de la vida. Se utilizaron los principios de animación vistos en clase y el desarrollo del mismo.

Logros Académicos

Realización de una animación.

ANEXO 3

Instrumento de Validación

Buen día, agradeciendo su colaboración para la validación del proyecto de graduación para la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, el cual es un portafolio académico que tiene como objetivo mostar los mejores trabajos realizados durante la carrera.

Se trabajó una galería en forma de presentación interactiva en donde se muestran los trabajos realizados a lo largo de la carrera. La misma está dirigida a catedráticos, estudiantes universitarios y empresarios interesados en contratar a un profesional en Diseño Gráfico. El concepto bajo el que se trabajó es “Mosaicos de frescas vibraciones”. La influencia de estilos reflejados son D'stijl y Pop Art.

Instrucciones:

A continuación se presenta una serie de enunciados los cuales debe seleccionar con una x según la respuesta que usted cree conveniente, puede marcar una o dos respuestas.

1. ¿Qué personalidad se ve reflejada en el material?

- a. divertida
- b. espontánea
- c. sobria
- d. tímida
- e. aburrida
- f. seria

2. El concepto se expresa por medio de:

- a. La animación y transiciones en general
- b. Los elementos de diseño y de apoyo
- c. Los sonidos y música
- d. Todas las anteriores
- e. Ninguna

3. Considera que el diseño del portafolio refleja las siguientes características del estilo pop art:

- a. Imágenes influenciadas por fotografías de periódicos e historietas.
- b. Creación de efectos visuales (vibración, parpadeo, movimiento aparente) mediante trazados tramados, líneas sinuosas paralelas, contrastes bi o policromáticos, inversiones de figura y fondo, cambios de tamaño, combinaciones de formas y figuras ambiguas.
- c. Diseños de formas geométrico-cromáticas simples, lineales o de masa en combinaciones complejas.
- d. Composiciones estructuradas mediante espacios geométricamente ordenados de diferente tamaño o mediante módulos repetitivos o en variación.

4. Considera que el diseño del portafolio refleja las siguientes características del D'Stijl:

- a. Utilización de líneas horizontales y verticales, ángulos rectos.
- b. Utilización de zonas rectangulares de colores lisos.
- c. Diseños gráficos con franjas negras sencillas, organizando el espacio y utilizando imágenes de formas planas.
- d. Se elimina el uso de texturas.

5. La navegación es:

- a. Fácil porque el menú se identifica en cualquier dirección
- b. Confusa porque no se sabe donde empezar
- c. Intuitiva ya que deja claro al usuario las funciones a las que puede acceder
- d. Cómoda porque se entiende en qué sección se encuentra
- e. complicada
- f. tiene muchos botones

6. Al navegar en los proyectos dentro del área de galería:

- a. Se dificulta saber en dónde se encuentra el usuario
- b. Existe facilidad y accesibilidad para ver la información importante
- c. Se crea confusión para acceder a los proyectos siguientes y anteriores
- d. Posee poca accesibilidad para regresar y seguir explorando el portafolio

7. Los botones del menú de navegación:

- a. No se confunden con el resto de elementos
- b. Todos son iguales y aburren
- c. No se visualizan a primera vista
- d. Tienen un tamaño adecuado

8. La navegación es:

Fácil



Difícil

9. El layout de las secciones:

- a. Tiene una distribución moderada de elementos en el espacio
- b. Tiene una visualización adecuada y es proporcional
- c. Tiene muchos espacios negativos desperdiciados

10. La retícula representa:

- a. Dinamismo
- b. Simplicidad
- c. Orden
- d. Caos
- e. Desorden

11. La jerarquía de los elementos en cada una de las secciones:

- a. Tienen pesos visuales proporcionales
- b. Están agrupados visualmente
- c. Se presentan percibidos como desordenados
- d. No se percibe variedad, todo es igual

12. El tamaño de letra de los títulos

- a. Es muy grande
- b. Es muy pequeño
- c. No se diferencia del resto
- d. Es proporcional al resto

13. Los rasgos de la tipografía para títulos:

- a. Ayudan a resaltar el texto
- b. Crea variedad y distinción
- c. No se integra al con el diseño
- d. No se perciben como diferentes a la de cuerpos de texto

14. Los rasgos de la tipografía del cuerpo textual:

- a. Positiva relacionada a la lectura
- b. Permiten una lectura fluida
- c. No contrastan con el fondo
- d. Complica la lectura

15. El tamaño de la letra de los textos

- a. Es muy grande
- b. Es muy pequeño
- c. Proporcional al resto

16. El menú:

- a. Es fácil de identificar
- b. Es difícil de descifrar
- c. Invita a explorar
- d. No tiene coherencia

17. El menú de navegación dentro de las secciones:

- a. Facilita la usabilidad y navegación del sitio
- b. Puede ser un distractor del contenido
- c. Aumenta la eficiencia del usuario y es fácil de acceder

18. El despliegue de los proyectos en la sección de galería

- a. Es fácil de acceder y explorar
- b. Puede generar confusión en entender cada área
- c. Facilita la organización del contenido
- d. Dificulta la accesibilidad a los proyectos

19. Las transiciones en las secciones:

- a. Tienen poca integración con la composición gráfica
- b. Añaden interés en cada sección
- c. Pueden ser lentas y hacen perder la atención
- d. Mantienen la unidad en cada área

20. La animación de los botones del home es:

- a. Fluida
- b. Pausada
- c. Pasa desapercibida

21. La animación de introducción:

- a. Llama la atención
- b. Entretiene al usuario
- c. No llama la atención
- d. Es aburrida

22. La animación de transiciones y entradas al navegar el portafolio son:

- a. Fluidas
- b. Pausadas
- c. Pasan desapercibidas

23. Las animaciones en general como conjunto evocan:

- a. Energía
- b. Movimiento
- c. Luminosidad
- d. Frescura
- e. Fragilidad

24. El diseño del portafolio refleja un estilo



25. Las imágenes de previsualización de los proyectos en la galería:

- a. Tienen el tamaño adecuado para apreciarse
- b. Tienen baja resolución
- c. No se logra distinguir por su tamaño
- d. Logran mostrar lo necesario

26. El uso del Lightbox en la galería de imágenes:

- a. Es de fácil navegación
- b. Es complicado de navegar porque no se ven los botones
- c. Ayuda a enfatizar en la imagen presentada
- d. Rompe con la unidad

27. Los colores evocan:

- a. Energía y adrenalina
- b. Naturaleza
- c. Frescura
- d. Saturación
- e. Fuerza
- f. Tranquilidad

28. El sonido en el portafolio:

- a. Incomoda al usuario
- b. Se relaciona con el diseño
- c. Se desliga del diseño
- d. Complementa al diseño

29. Los botones de audio y salida

- a. Son difíciles de encontrar, se pierden con los demás elementos del menú
- b. Son accesibles por la posición en la que se encuentran
- c. Se encuentran fácilmente por su ubicación
- d. Su ubicación es poco funcional

ANEXO 4

Tabulación

Buen día, agradeciendo su colaboración para la validación del proyecto de graduación para la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, el cual es un portafolio académico que tiene como objetivo mostar los mejores trabajos realizados durante la carrera.

Se trabajó una galería en forma de presentación interactiva en donde se muestran los trabajos realizados a lo largo de la carrera. La misma está dirigida a catedráticos, estudiantes universitarios y empresarios interesados en contratar a un profesional en Diseño Gráfico. El concepto bajo el que se trabajó es “Mosaicos de frescas vibraciones”. La influencia de estilos reflejados son D’stijl y Pop Art.

Instrucciones:

A continuación se presenta una serie de enunciados los cuales debe seleccionar con una x según la respuesta que usted cree conveniente, puede marcar una o dos respuestas.

1. ¿Qué personalidad se ve reflejada en el material?

- 2 a. divertida
- 7 b. espontánea
- 2 c. sobria
- 1 d. tímida
- 0 e. aburrida
- 0 f. seria

2. El concepto se expresa por medio de:

- 3 a. La animación y transiciones en general
- 4 b. Los elementos de diseño y de apoyo
- 3 c. Los sonidos y música
- 3 d. Todas las anteriores
- 0 e. Ninguna

3. Considera que el diseño del portafolio refleja las siguientes características del estilo pop art:

- 2 a. Imágenes influenciadas por fotografías de periódicos e historietas.
- 6 b. Creación de efectos visuales (vibración, parpadeo, movimiento aparente) mediante trazados tramados, líneas sinuosas paralelas, contrastes binarios o policromáticos, inversiones de figura y fondo, cambios de tamaño, combinaciones de formas y figuras ambiguas.
- 3 c. Diseños de formas geométrico-cromáticas simples, lineales o de masa en combinaciones complejas.
- 3 d. Composiciones estructuradas mediante espacios geométricamente ordenados de diferente tamaño o mediante módulos repetitivos o en variación.

4. Considera que el diseño del portafolio refleja las siguientes características del D’Stijl:

- 7 a. Utilización de líneas horizontales y verticales, ángulos rectos.
- 3 b. Utilización de zonas rectangulares de colores lisos.
- 7 c. Diseños gráficos con franjas negras sencillas, organizando el espacio y utilizando imágenes de formas planas.
- 0 d. Se elimina el uso de texturas.

5. La navegación es:

- 6 a. Fácil porque el menú se identifica en cualquier dirección
- 0 b. Confusa porque no se sabe donde empezar
- 4 c. Intuitiva ya que deja claro al usuario las funciones a las que puede acceder
- 0 d. Cómoda porque se entiende en qué sección se encuentra
- 1 e. complicada
- 1 f. tiene muchos botones

6. Al navegar en los proyectos dentro del área de galería:

- 1 a. Se dificulta saber en dónde se encuentra el usuario
- 7 b. Existe facilidad y accesibilidad para ver la información importante
- 4 c. Se crea confusión para acceder a los proyectos siguientes y anteriores
- 1 d. Posee poca accesibilidad para regresar y seguir explorando el portafolio

7. Los botones del menú de navegación:

- 7 a. No se confunden con el resto de elementos
- 1 b. Todos son iguales y aburren
- 2 c. No se visualizan a primera vista
- 2 d. Tienen un tamaño adecuado

8. La navegación es:

Fácil

8	1	1	0	0
---	---	---	---	---

 Difícil

9. El layout de las secciones:

- 5 a. Tiene una distribución moderada de elementos en el espacio
- 5 b. Tiene una visualización adecuada y es proporcional
- 0 c. Tiene muchos espacios negativos desperdiciados

10. La retícula representa:

- 7 a. Dinamismo
- 3 b. Simplicidad
- 2 c. Orden
- 0 d. Caos
- 0 e. Saturación
- 0 f. Desorden

11. La jerarquía de los elementos en cada una de las secciones:

- 6 a. Tienen pesos visuales proporcionales
- 3 b. Están agrupados visualmente
- 0 c. Se presentan perciben como desordenados
- 1 d. No se percibe variedad, todo es igual

12. El tamaño de letra de los títulos

- 1 a. Es muy grande
- 1 b. Es muy pequeño
- 1 c. No se diferencia del resto
- 7 d. Es proporcional al resto

13. Los rasgos de la tipografía para títulos:

- 2 a. Ayudan a resaltar el texto
- 5 b. Crea variedad y distinción
- 2 c. No se integra al con el diseño
- 1 d. No se perciben como diferentes a la de cuerpos de texto

14. Los rasgos de la tipografía del cuerpo textual:

- 3 a. Positiva relacionada a la lectura
- 6 b. Permiten una lectura fluida
- 0 c. No contrastan con el fondo
- 1 d. Complica la lectura

15. El tamaño de la letra de los textos

- 0 a. Es muy grande
- 1 b. Es muy pequeño
- 9 c. Proporcional al resto

16. El menú:

- 7 a. Es fácil de identificar
- 1 b. Es difícil de descifrar
- 4 c. Invita a explorar
- 0 d. No tiene coherencia

17. El menú de navegación dentro de las secciones:

- 5 a. Facilita la usabilidad y navegación del sitio
- 1 b. Puede ser un distractor del contenido
- 4 c. Aumenta la eficiencia del usuario y es fácil de acceder

18. El despliegue de los proyectos en la sección de galería

- 5 a. Es fácil de acceder y explorar
- 4 b. Puede generar confusión en entender cada área
- 3 c. Facilita la organización del contenido
- 0 d. Dificulta la accesibilidad a los proyectos

19. Las transiciones en las secciones:

- 2 a. Tienen poca integración con la composición gráfica
- 5 b. Añaden interés en cada sección
- 0 c. Pueden ser lentas y hacen perder la atención
- 3 d. Mantienen la unidad en cada área

20. La animación de los botones del home es:

- 8 a. Fluida
- 1 b. Pausada
- 1 c. Pasa desapercibida

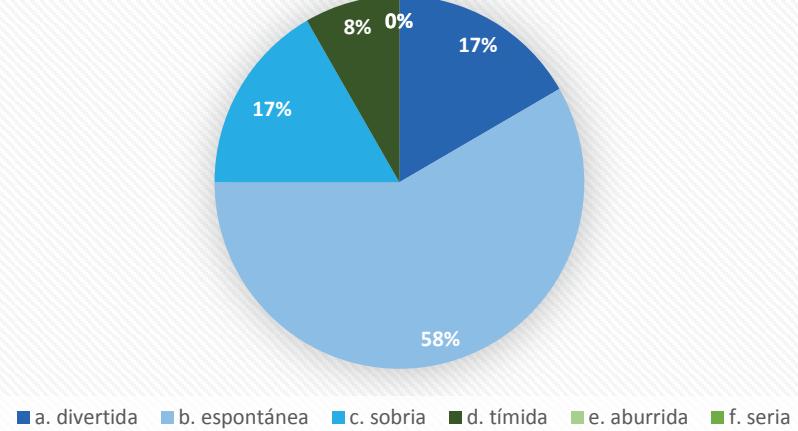
21. La animación de introducción:

- 8 a. Llama la atención
- 3 b. Entretiene al usuario
- 1 c. No llama la atención
- 0 d. Es aburrida

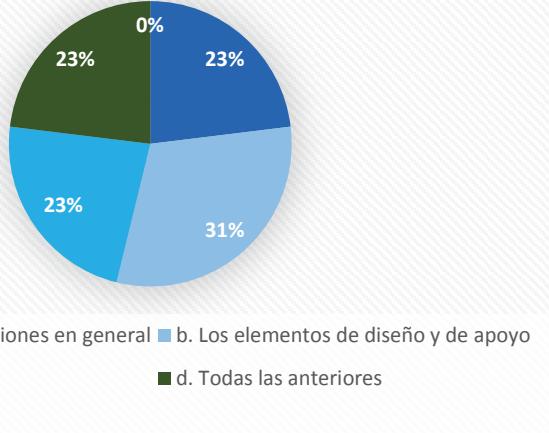
- 22. La animación de transiciones y entradas al navegar el portafolio son:**
- 10 a. Fluidas
 - 0 b. Pausadas
 - 0 c. Pasan desapercibidas
- 23. Las animaciones en general como conjunto evocan:**
- 2 a. Energía
 - 9 b. Movimiento
 - 0 c. Luminosidad
 - 2 d. Frescura
 - 0 e. Fragilidad
- 24. El diseño del portafolio refleja un estilo**
- 
- 25. Las imágenes de previsualización de los proyectos en la galería:**
- 3 a. Tienen el tamaño adecuado para apreciarse
 - 0 b. Tienen baja resolución
 - 4 c. No se logra distinguir por su tamaño
 - 3 d. Logran mostrar lo necesario
- 26. El uso del Lightbox en la galería de imágenes:**
- 4 a. Es de fácil navegación
 - 0 b. Es complicado de navegar porque no se ven los botones
 - 4 c. Ayuda a enfatizar en la imagen presentada
 - 1 d. Rompe con la unidad
- 27. Los colores evocan:**
- 3 a. Energía y adrenalina
 - 2 b. Naturaleza
 - 4 c. Frescura
 - 0 d. Saturación
 - 0 e. Fuerza
 - 4 f. Tranquilidad
- 28. El sonido en el portafolio:**
- 0 a. Incomoda al usuario
 - 4 b. Se relaciona con el diseño
 - 1 c. Se desliga del diseño
 - 6 d. Complementa al diseño
- 29. Los botones de audio y salida**
- 1 a. Son difíciles de encontrar, se pierden con los demás elementos del menú
 - 5 b. Son accesibles por la posición en la que se encuentran
 - 6 c. Se encuentran fácilmente por su ubicación
 - 0 d. Su ubicación es poco funcional

GRAFICAS

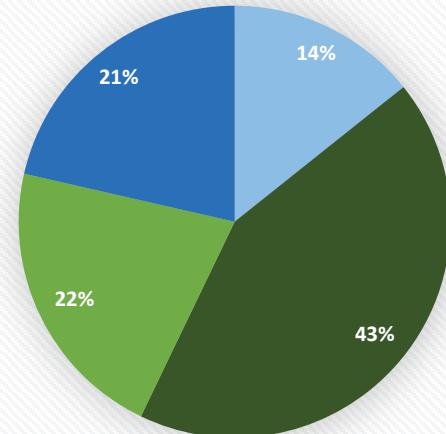
1. ¿Qué personalidad se ve reflejada en el material?



2. El concepto se expresa por medio de:

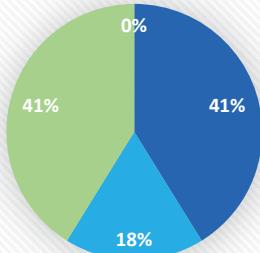


3. Considera que el diseño del portafolio refleja las siguientes características del estilo pop art:



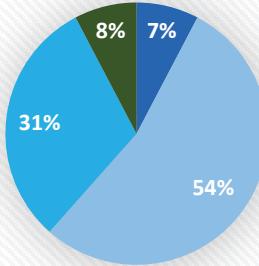
- a. Imágenes influenciadas por fotografías de periódicos e historietas.
- b. Creación de efectos visuales mediante trazados tramados, líneas sinuosas paralelas, contrastes bi o policromáticos, inversiones de figura y fondo, cambios de tamaño, combinaciones de formas y figuras ambiguas.
- c. Diseños de formas geométrico-cromáticas simples, lineales o de masa en combinaciones complejas.
- d. Composiciones estructuradas mediante espacios geométricamente ordenados de diferente tamaño o mediante módulos repetitivos o en variación.

4. Considera que el diseño del portafolio refleja las siguientes características del D'Stijl:



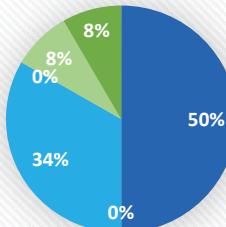
- a. Utilización de líneas horizontales y verticales, ángulos rectos.
- b. Utilización de zonas rectangulares de colores lisos.
- c. Diseños gráficos con franjas negras sencillas, organizando el espacio y utilizando imágenes de formas planas.
- d. Se elimina el uso de texturas.

6. Al navegar en los proyectos dentro del área de galería:



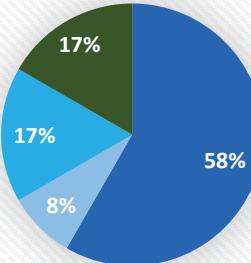
- a. Se dificulta saber en dónde se encuentra el usuario
- b. Existe facilidad y accesibilidad para ver la información importante
- c. Se crea confusión para acceder a los proyectos siguientes y anteriores
- d. Posee poca accesibilidad para regresar y seguir explorando el portafolio

5. La navegación es:



- a. Fácil porque el menú se identifica en cualquier dirección
- b. Confusa porque no se sabe donde empezar
- c. Intuitiva ya que deja claro al usuario las funciones a las que puede acceder
- d. Cómoda porque se entiende en qué sección se encuentra
- e. complicada
- f. tiene muchos botones

7. Los botones del menú de navegación:

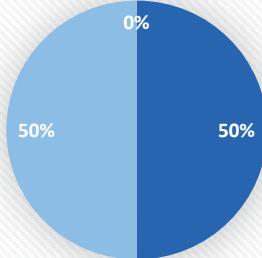


- a. No se confunden con el resto de elementos
- b. Todos son iguales y aburren
- c. No se visualizan a primera vista
- d. Tienen un tamaño adecuado

8. La navegación es:

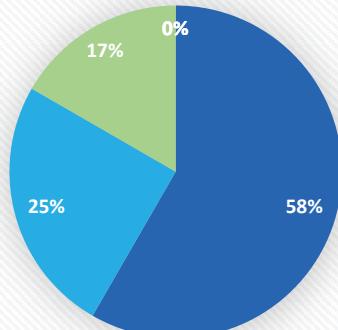


9. El layout de las secciones:



- a. Tiene una distribución moderada de elementos en el espacio
- b. Tiene una visualización adecuada y es proporcional
- c. Tiene muchos espacios negativos desperdiciados

10. La retícula representa:



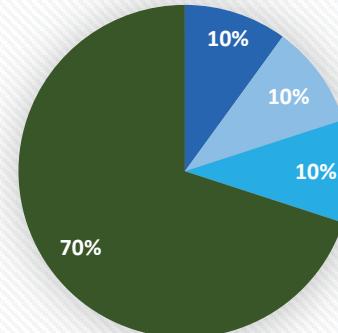
- a. Dinamismo
- b. Simplicidad
- c. Orden
- d. Caos
- e. Saturación
- f. Desorden

11. La jerarquía de los elementos en cada una de las secciones:



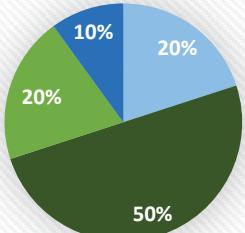
- a. Tienen pesos visuales proporcionales
- b. Están agrupados visualmente
- c. Se presentan percibidos como desordenados
- d. No se percibe variedad, todo es igual

12. El tamaño de letra de los títulos



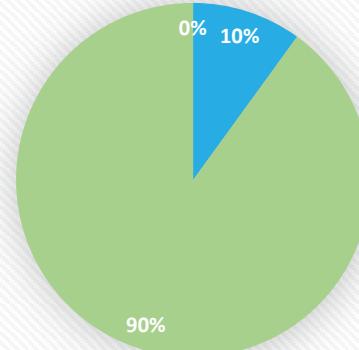
- a. Es muy grande
- b. Es muy pequeño
- c. No se diferencia del resto
- d. Es proporcional al resto

13. Los rasgos de la tipografía para títulos:



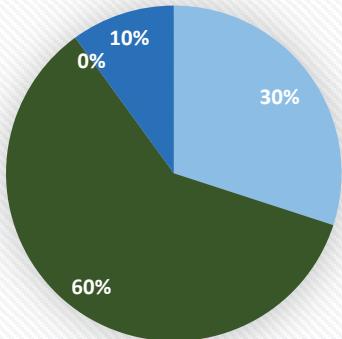
- a. Ayudan a resaltar el texto
- b. Crea variedad y distinción
- c. No se integra al con el diseño
- d. No se perciben como diferentes a la de cuerpos de texto

15. El tamaño de la letra de los textos



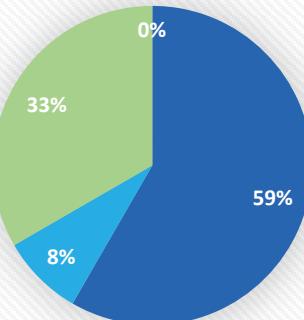
- a. Es muy grande
- b. Es muy pequeño
- c. Proporcional al resto

14. Los rasgos de la tipografía del cuerpo textual:



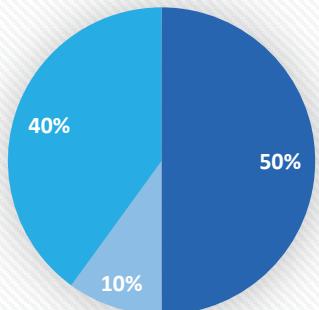
- a. Positiva relacionada a la lectura
- b. Permiten una lectura fluida
- c. No contrastan con el fondo
- d. Complica la lectura

16. El menú:



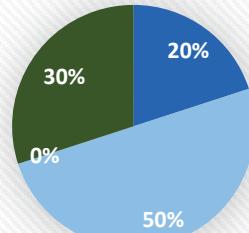
- a. Es fácil de identificar
- b. Es difícil de descifrar
- c. Invita a explorar
- d. No tiene coherencia

17. El menú de navegación dentro de las secciones:



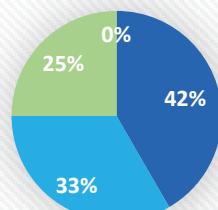
- a. Facilita la usabilidad y navegación del sitio
- b. Puede ser un distractor del contenido
- c. Aumenta la eficiencia del usuario y es fácil de acceder

19. Las transiciones en las secciones:



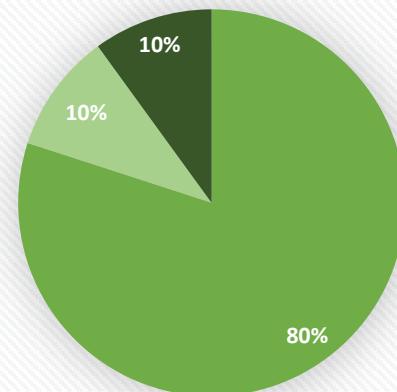
- a. Tienen poca integración con la composición gráfica
- b. Añaden interés en cada sección
- c. Pueden ser lentas y hacen perder la atención
- d. Mantienen la unidad en cada área

18. El despliegue de los proyectos en la sección de galería



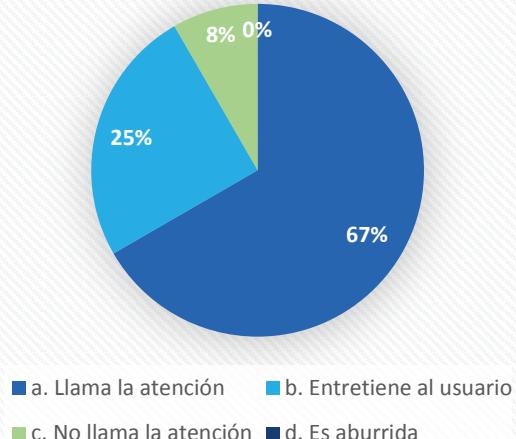
- a. Es fácil de acceder y explorar
- b. Puede generar confusión en entender cada área
- c. Facilita la organización del contenido
- d. Dificulta la accesibilidad a los proyectos

20. La animación de los botones del home es:

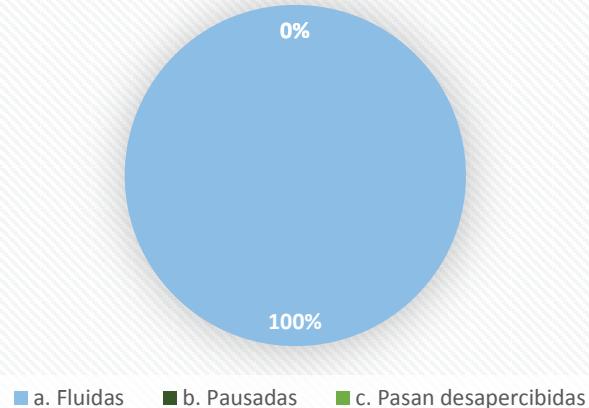


- a. Fluida
- b. Pausada
- c. Pasa desapercibida

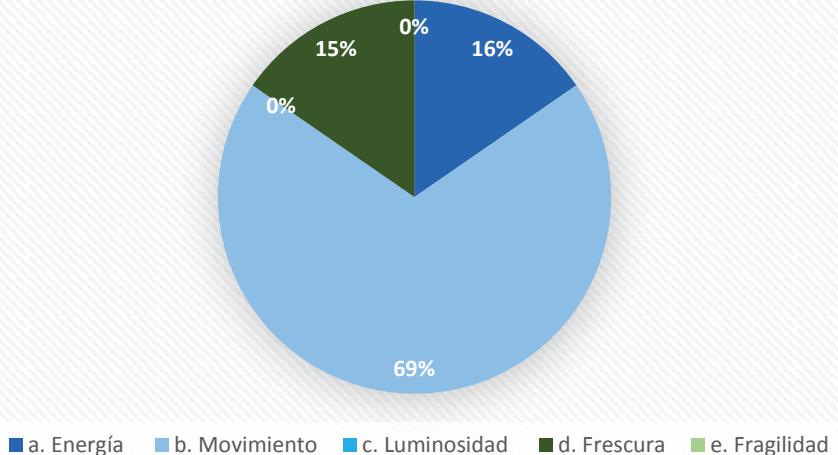
21. La animación de introducción:



22. La animación de transiciones y entradas al navegar el portafolio son:



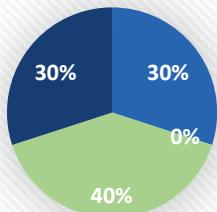
23. Las animaciones en general como conjunto evocan:



24. El diseño del portafolio refleja un estilo

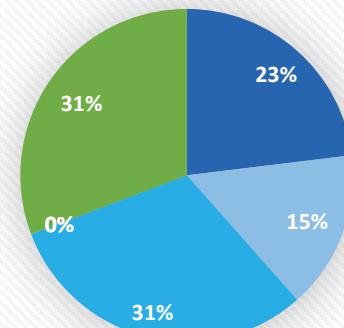


25. Las imágenes de previsualización de los proyectos en la galería:



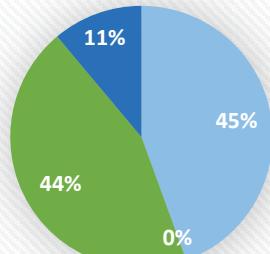
- a. Tienen el tamaño adecuado para apreciarse
- b. Tienen baja resolución
- c. No se logra distinguir por su tamaño
- d. Logran mostrar lo necesario

27. Los colores evocan:



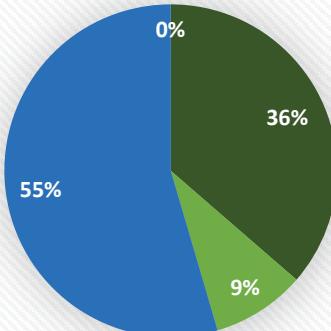
- a. Energía y adrenalina
- b. Naturaleza
- c. Frescura
- d. Saturación
- e. Fuerza
- f. Tranquilidad

26. El uso del Lightbox en la galería de imágenes:



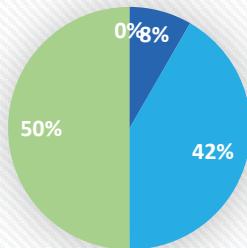
- a. Es de fácil navegación
- b. Es complicado de navegar porque no se ven los botones
- c. Ayuda a enfatizar en la imagen presentada
- d. Rompe con la unidad

28. El sonido en el portafolio:



- a. Incomoda al usuario
- b. Se relaciona con el diseño
- c. Se desliga del diseño
- d. Complementa al diseño

29. Los botones de audio y salida



- a. Son difíciles de encontrar, se pierden con los demás elementos del menú
- b. Son accesibles por la posición en la que se encuentran
- c. Se encuentran fácilmente por su ubicación
- d. Su ubicación es poco funcional