

PROYECTO 1. CARTEL INTERACTIVO. Dossier

Título del cartel:

Equipo nº

- Pérez Sabater, Pablo
- Tomás Agullo, Mario
- Verdeguer Mora, Rafael

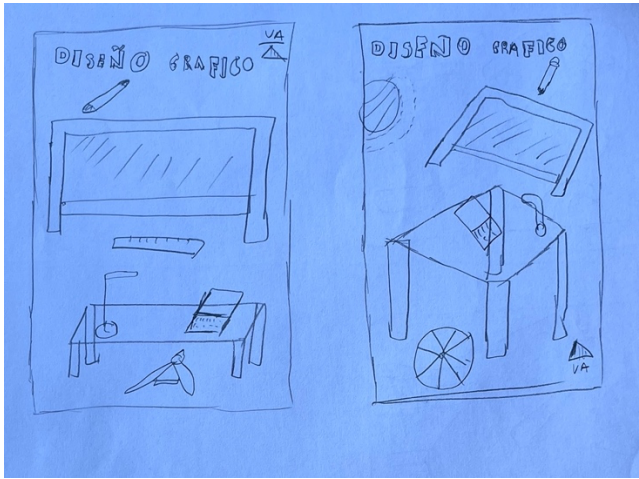
MUESTRA DEL CARTEL (imagen pequeña del cartel estático diseñado)



MENSAJE QUE SE QUIERE TRANSMITIR:

Este cartel transmite una invitación a explorar la carrera de Ingeniería Multimedia en un entorno que combina creatividad, diseño y tecnología. Los elementos gráficos, la tipografía pixelada y la variedad cromática evocan un sentido de aventura y creatividad, características clave para alguien interesado en el diseño gráfico y multimedia.

Ideación (bocetos de la fase creativa)



Fundamentación teórica

Parte estática

1. Elementos del cartel.

- **Espacio:** El fondo del cartel simula el universo, con planetas, estrellas y herramientas de dibujo, evocando un ambiente creativo y amplio, ideal para una carrera como Ingeniería Multimedia.
- **Figuras y Formas:** Los elementos principales son Mario (icónico en el diseño de videojuegos), una mesa de trabajo y una pizarra. Cada objeto representa una faceta de la creación multimedia, desde el diseño hasta la tecnología y el arte.
- **Iconos y Símbolos:** La presencia de herramientas de dibujo, como el compás y la paleta de colores, refuerza el mensaje de que este campo implica diseño gráfico y artístico.

2. Tipografía.

- **Elección Tipográfica:** La tipografía pixelada en "DISEÑO GRÁFICO" y el texto de "INGENIERÍA MULTIMEDIA" está relacionada con el estilo de los videojuegos, específicamente retro. Este tipo de letra sugiere un enfoque creativo e informal, vinculado al diseño digital y a la historia de los videojuegos.
- **Estructura y Claridad:** La tipografía pixelada es clara y legible, aunque tiene un tono nostálgico, lo que la hace ideal para captar la atención de los interesados en multimedia y tecnología de videojuegos.

3. Color.

- **Paleta de Colores:** Predomina una gama de tonos brillantes y variados, como azules, rojos y amarillos. La elección de estos colores es llamativa y juvenil, evocando creatividad y entusiasmo.
- **Relación entre Tonos:** La variedad cromática utilizada para el espacio de fondo, junto con los colores de los elementos gráficos, crea un contraste vibrante que atrae la atención y destaca la naturaleza multimedia de la carrera.
- **Estrategia Cromática:** Los colores son consistentes con el tema del espacio y de las herramientas de diseño, ayudando a conectar elementos abstractos (planetas) con herramientas reales de trabajo en multimedia

4. Composición.

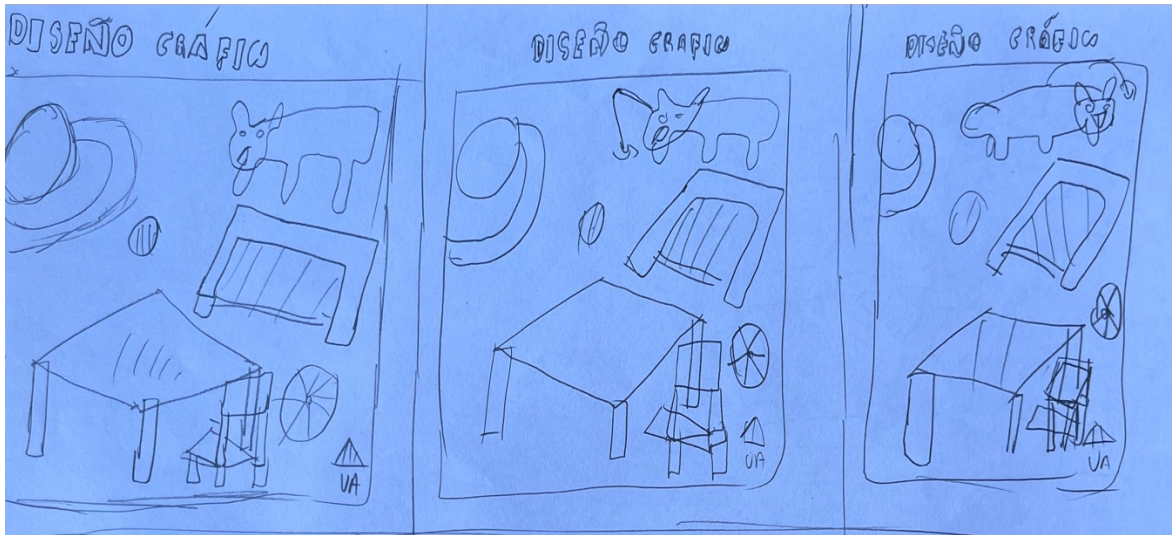
- **Esquema Compositivo:** La composición es isométrica, lo que otorga una perspectiva de profundidad. Los elementos principales están en el primer plano (la mesa, la pizarra y los gráficos de Mario) y guían la vista del espectador a través de los distintos aspectos de la imagen, desde el título hasta los detalles de la mesa.
- **Mecanismos de Composición:** Se ha utilizado un enfoque de collage en el fondo, que agrega dinamismo al diseño. Los elementos están organizados para no sobrecargar el cartel, permitiendo que el espacio de fondo sirva de complemento visual sin restarle protagonismo a los elementos principales.

Parte dinámica

MENSAJE QUE SE QUIERE TRANSMITIR:

Con nuestro cartel interactivo animado buscamos captar la atención y transmitir de la esencia de la asignatura de Diseño Gráfico. Mediante la combinación de tecnología y creatividad, invitamos a los próximos estudiantes a explorar un campo dinámico y moderno. Con la animación también buscamos captar la atención y transmitir una experiencia inmersiva en el mundo del diseño gráfico y multimedia, mostrando herramientas, personajes de videojuegos y conceptos de color y espacio, los cuales son fundamentales en esta disciplina.

STORYBOARD:



Tecnologías digitales utilizadas

- Inkscape: Realizado para hacer el diseño vectorial, de partes del cartel como la mesa, la pizarra o los materiales de la mesa, y las letras.
- CapCut: Ha sido utilizado para animar el cartel, añadiendo dinamismo y efectos visuales que hacen más atractivo y llamativo nuestro cartel.
- ChatGPT : ha sido empleado para crear la imagen del fondo del cartel.
- Gimp: utilizado para la edición de las fotos que hemos introducido en el cartel.
- QR code generator: utilizado para crear el código QR de la pizarra.

Elementos de repositorios y/o generados mediante IA

- Fondo cartel: Realizado a partir de la IA ChatGPT.
- Codigo QR:Creado a partir de una IA que crea códigos de este tipo.
- Logotipo de la Universidad de Alicante: Imagen descargada de la página de la propia universidad.
- Imagen de Mario,jabalí y silueta :descargada de un banco de imágenes, por lo tanto son elementos de repositorios.

Referencias utilizadas *(Normativa APA 7ª edición)*

- Imagen Mario: **Sticker Junkie's Printshop**,
https://www.ebay.es/str/sjspremiumproducts?_trksid=p4429486.m3561.l161211
- Imagen jabalí: https://www.pngegg.com/es/png-bxnvo#goog_rewarded
- Imagen logo: <https://worldvectorlogo.com/es/logo/universidad-de-alicante-1>

Autoevaluación (Normativa APA 7ª edición)

Escala de valoración:

Muy deficiente/Deficiente/Mejorable/Muy bien/Excelente

%	Indicadores	Descripción	Valoración
40	Diseño	El mensaje del diseño es claro y muestra un alto grado de creatividad y complejidad. Existe coherencia entre la parte dinámica y la estática.	EXCELENTE
40	Dossier	El dossier incluye todos los apartados. El análisis realizado es correcto y se fundamenta teóricamente apoyándose en fuentes académicas.	EXCELENTE
10	Trabajo en equipo	Se ha trabajado de manera colaborativa durante todo el proceso. Todos los integrantes se han mostrado proactivos. Se ha revisado el trabajo previamente a la entrega.	EXCELENTE
10	Aspectos formales	El formato de entrega se adecúa al solicitado. Tanto el diseño como el dossier no presentan erratas ni faltas de ortografía y/o gramaticales. Se ha referenciado según la Normativa APA 7ª edición.	EXCELENTE