

**PORTAFOLIO DIGITAL
LA ETAPA DIVERTIDA**

**PORTAFOLIO ACADÉMICO PRESENTADO AL CONSEJO
DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR
POR VIOLETA YANIRA GODOY PELÁEZ
PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE
DISEÑADORA GRÁFICA
EN EL GRADO DE LICENCIADA**

GUATEMALA, SEPTIEMBRE 2007





Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño

Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428

Fax: (502) 24262626 ext. 2429

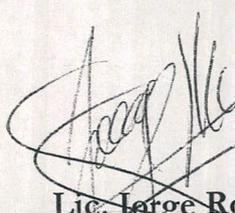
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16

Guatemala, Ciudad. 01016

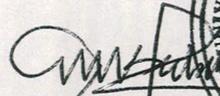
Reg. No. Arq. 29-2007

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a diez días del mes de septiembre de dos mil siete.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto de Investigación, denominado: **“Análisis de la imagen gráfica de agroindustrias la flecha”**, presentado por la estudiante **Violeta Yanira Godoy Peláez**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.


Lic. Jorge Rossi
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO




Arq. Alice María Becker
SECRETARIA DE FACULTAD



/SPG

WEL
03
714061
C.2



Guatemala 17 de Julio 2006

Consejo de Portafolio Académico
Departamento de Diseño Gráfico
Presente

Estimados miembros del consejo de portafolio

Por este medio, hacemos de su conocimiento que el (la) estudiante:

VIOLETA YANIRA GODOY PELÁEZ

con carné 10136-02

ha cursado la materia de Elaboración de Portafolio Académico, presentando el siguiente resultado.

ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación

ANÁLISIS DE LA IMAGEN GRÁFICA DE AGROINDUSTRIAS LA FLECHA

Primera Convocatoria

Fecha 10/05/06

Segunda Convocatoria

Fecha 10/07/06

Aprobado

Reprobado

No entregó

Aprobado

Reprobado

	Introducción	Planteamiento y objetivos	Metodología	Contenido y antecedentes	Resultados	Interpretación y síntesis	Conclusiones y Recomen.	Referencias
Incompleto								
Análisis deficiente								
No relación entre puntos								
No hay confrontación								
No responde a objetivos								
Mejorar redacción y ortografía		X				X	X	X
Mal uso de citas								
Revisar datos y normas APA								

Observaciones

MEJORE CARATULA. REVISAR INDICE. ORDENAR

TEMAS EN COMANDO. COMPLETAR

Autoridades Universidad Rafael Landívar

Licda. Guillermina Herrera	Rectora
Ing. Jaime Arturo Carrera	Vicerrector General
Lic. Rolando Alvarado López, S. J.	Vicerrector Académico
Lic. José Alejandro Arévalo	Vicerrector Administrativo
Lic. Larry Amilcar Andrade-Abularach	Secretario General

Autoridades Facultad Arquitectura y Diseño

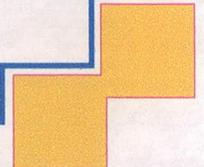
Arq. Christian Augusto Vela Aquino	Decano
Arq. Víctor Leonel Paniagua Tomé	Vicedecano
Arq. Alice María Becker	Secretaria
Arq. Oscar Reynaldo Echeverría Cañas	Director Depto. de Arquitectura
Lic. Jorge Alfredo Rossi Lorenesi	Director Depto. Diseño Gráfico
Lic. Hernan Ovidio Morales Calderón	Director Depto. Diseño Industrial

Terna que practicó la defensa Privada de Tesis

- Licda. Dialma Fuentes
- Licda. Karin Abreu
- Lic. Jorge Rossi

ÍNDICE

Presentación	2
Objetivo	3
Desarrollo de Curriculum	4
Análisis de Antecedentes	6
Contribución del Diseño Gráfico	9
Proceso Conceptualización	11
Mapa de Sitio	18
Bocetaje	19
Validación propuesta preliminar	26
Producción	27
Fundamentación propuesta final	28
Conclusión y Recomendación	29
Anexos	30



RESUMEN

El portafolio muestra las cualidades, destrezas, habilidades y personalidad del diseñador gráfico en diferentes especialidades, con él el profesional se da a conocer.

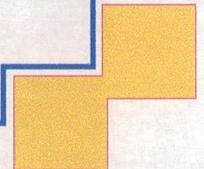
Para la realización del portafolio académico se tomó en cuenta lo que el diseñador quería transmitir, en este caso su estilo sencillo, práctico y moderno de diseñar.

Se llevó a cabo el desarrollo del currículum, análisis de antecedentes de otros portafolios, luego se realizó un proceso de conceptualización para llegar a la idea que más representara al diseñador.

El concepto es "La Etapa divertida", representa el proceso de diseño desde la necesidad hasta el resultado final, por etapas se llega a profundizar más en un tema y conlleva a una solución gráfica, todo proceso es divertido y la imaginación sin límites por lo que este concepto representó adecuadamente al diseñador, también dio a conocer la intensidad de la personalidad que es el sinónimo de lo divertido.

La propuesta final representó la versatilidad en las diferentes áreas por medio de la independencia de los elementos, es de navegación fácil, la personalidad se dio a conocer por la intensidad de los colores y el manejo de volumen y la sencillez de los elementos dentro del mismo logró destacar el estilo práctico y moderno del diseñador.

Un portafolio no debe tener dificultad de navegación para no perder la atención del grupo objetivo, en este caso va dirigido a personas que puedan contratar al diseñador.



PRESENTACIÓN

El portafolio académico muestra las características, habilidades, destrezas y personalidad de un diseñador gráfico en las diferentes ramas.

Una de las características fundamentales del portafolio es que muestra la capacidad del diseñador para desenvolverse.

El diseñador debe poseer la característica de poder venderse en el mundo competitivo del mercado, y el portafolio es su mejor herramienta.

Para realizarlo se debe conocer al diseñador gráfico ya que en él se plasma la idea central de lo que el desea transmitir. Se llevó un proceso, el cual inició con el análisis de portafolios, se desarrolló un concepto o idea central en base a las características del diseñador, esto conlleva a la realización de un bocetaje donde se plasman todas las opciones para representarlo, del cual se extrajo la propuesta preliminar para luego obtener la propuesta final que sería la que mejor represente al diseñador gráfico y lo refleje como tal.

OBJETIVO

Transmitir mi estilo práctico, sencillo y moderno de diseñar a través de una analogía que represente mi personalidad alegre, intensa y sencilla por medio de un portafolio que me de a conocer como una diseñadora versátil en diversas especialidades a personas que me puedan contratar incluyendo empresas.



DESARROLLO CURRICULUM

Lote 25 Manzana "D" Zona 6 de Mixco
Alamedas de Yumar Guatemala, Guatemala
Teléfonos: 52082606-24384101
e-mail: vgpelaez@gmail.com
Cédula: A-1 145321
Fecha nac.: 8 de diciembre 1982

Violeta Yanira Godoy Peláez

EDUCACIÓN

2002-2006	Universidad Rafael Landívar Licenciatura en Diseño Gráfico
1999-2001	Colegio Gibbs, Z.9 Secretariado Ejecutivo Bilingüe y Asistente de Gerencia
1988-1998	Instituto Experimental de la Asunción, Z. 10 Preprimaria Primaria Secundaria

IDIOMAS

Español	escrito/hablado
Inglés	escrito/hablado

MANEJO DE SOFTWARE

Freehand 8.0 - 10.0, MX
Adobe CS
Photoshop
Illustrator (básico)
In Design (intermedio)
Flash 5.0, MX (intermedio)

Manejo de sistema operativos Windows y MAC OS

CURSOS

Figura Humana (básico)
Universidad Rafael Landívar
2003

Economía y Relaciones Públicas
Licda. María Marta de Klanderud
Colegio Gibbs
2001

Traducción Español/Inglés
Licda. Claudia Berger
Colegio Gibbs
2001

EXPERIENCIA LABORAL

11/2006- día de hoy

Trabajo fijo
Nuestro Diario
Diseño Depto. Tráfico
15 Av. 24-27, Z. 13
Tel.: 23791650

05/2005 - 06/ 2006

Trabajo Fijo PRODIMCA
Diseñadora Gráfica, área serigrafía
10 Calle 1-69, Zona 1
Tel.: 22519048

2004

Free Lance
Diseño Corporativo de Servicios y Productos Hidropónicos,S.A.

2003

Trabajo Fijo
Tejidos Berlín
Diseños gráficos de calcetas
32 Avenida 1-39, Zona 7
Tel. 24347359

2002-2003

Free Lance
Diseño Imagen Gráfica

2001

Trabajo Fijo
Performing Arts International
Secretaria Bilingüe
C. C. Chuck & Cheese's Z.9

REFERENCIAS PERSONALES

Licda. Miriam Vásquez de Smith
Asesores Empresariales Asociados
Gerente General
Celular 55118952

Ing. José Manuel Jerez
KPMG
Consultor Senior de IRM
Celular 53065565

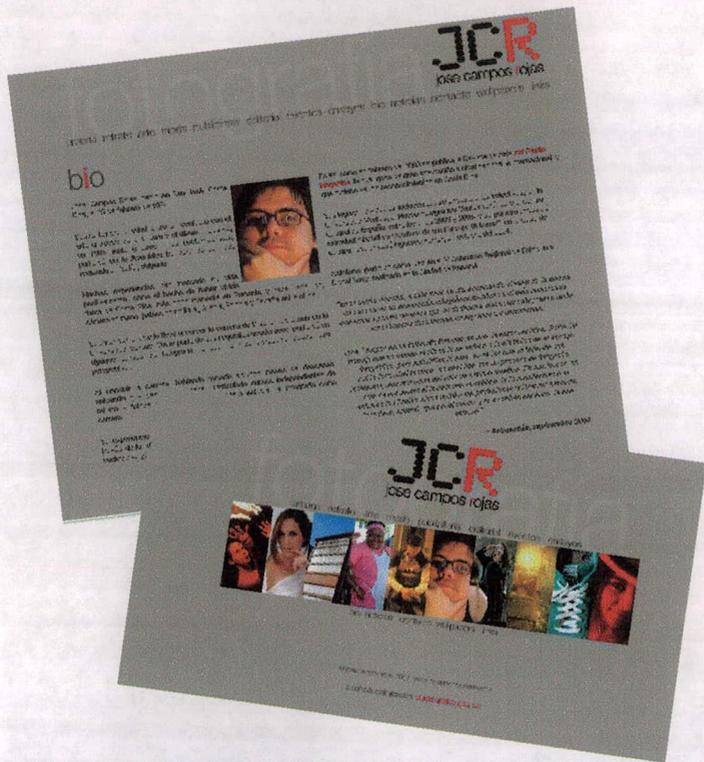
Licda. Claudia García
Diseño Gráfico Freelance
Celular 57828077

Sr. Napoleón González
PRODIMCA
Gerente y Propietario
Teléfono 22519048

ANÁLISIS ANTECEDENTES

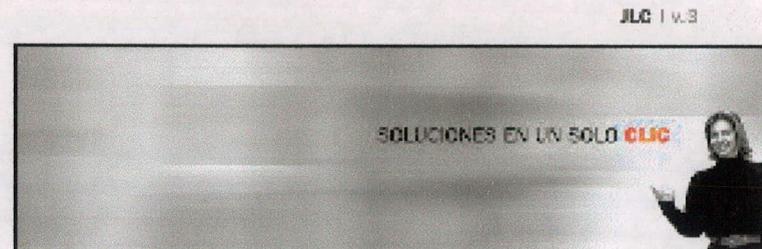
www.josecamposrojas.com (Costa Rica)

El portafolio es muy funcional, sencillo y comprensible de inmediato...da a conocer la personalidad del autor como fotógrafo desde la primera escena. Como parte interesante están los links a los cuales uno puede acceder desde la página. Considero mantiene unidad entre los elementos y no cansa la vista del navegador con los elementos dinámicos que contiene, los cuales son pocos, aspecto que considero adecuado para la función del portafolio. Es de navegación sencilla, los colores utilizados son neutros, no cansan la vista del espectador, los ejes en la página son verticales y horizontales, la diagramación en casi todas las escenas es de dos columnas. En sí, el sitio no tarda nada en cargar. La tipografía es sans serif, por lo que hace legible todo tipo de texto. Una de las iniciales del isotipo utilizado para identificar la página de José Campos, es el punto focal debido al color rojo con intensidad que se utiliza, con lo cual estoy a favor, pues considero que la parte importante de un portafolio es dar a conocer la labor del diseñador.



www.jlcdg.com(España)

El formato utilizado para la creación del portafolio es muy original y adecuado para cualquier equipo. No cuesta nada que cargue la presentación, lo cual lo considero importante para que el navegador no se desespere y no pierda la atención. La unidad y los puntos focales (colores con alta intensidad para los íconos) me parecen interesantes pues hacen fácil la navegación dentro del mismo. Es muy original que se vaya conociendo el estudio o lugar de trabajo mientras se visualizan las diferentes opciones, cada una es un lugar distinto dentro del mismo. El menú principal no se pierde en ningún momento. El sitio mantiene su unidad y la jerarquía considero está bien empleada ya que los elementos no se pierden. La tipografía es sans serif en todo el sitio por lo que es legible, el color utilizado en ella es el adecuado para crear un contraste con el fondo. En cada escena existe un punto focal y es algún título con color intenso, para el resto de la escena se utilizaron dos colores. Los ejes utilizados son verticales y horizontales, en ocasiones, al presentar los trabajos realizados utilizaron curvos. En sí, la página es de navegación fácil.



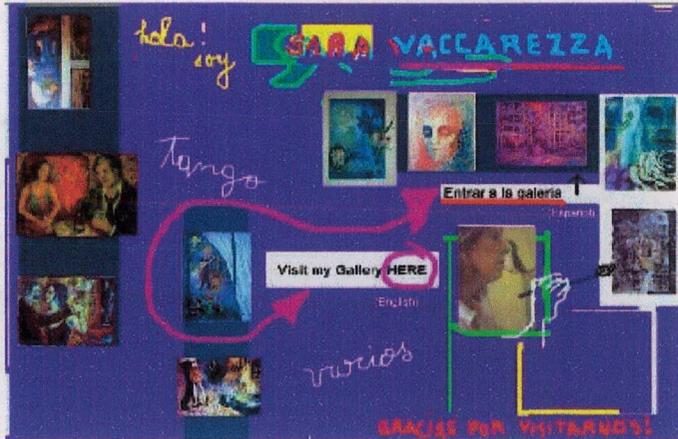
El portafolio muestra dos versiones, (html, flash), es algo muy funcional y bastante atractivo. La página es muy sencilla y no es compleja para navegar. Los trabajos presentados en el portafolio podrían apreciarse mejor, pero su tamaño dentro del formato no es el adecuado. El menú en la parte superior es funcional, lo cual hace de fácil navegación el sitio. Existe unidad entre los elementos dentro del sitio. El que exista un acceso exclusivo para clientes es muy interesante, pues cualquiera accesa a su carpeta desde ahí sin tener que ir personalmente a donde se encuentre el estudio. El sitio da a conocer perfectamente que Studio 90 no se dedica únicamente a un área específica de diseño, sino que manejan varias áreas del mismo. La tipografía es sans serif, dentro del texto se manejan puntos focales poniendo en bold palabras específicas. Se venden con la presentación de bastantes imágenes y la descripción clara de cada trabajo realizado. Los ejes utilizados son verticales y horizontales. El que hayan utilizado gama de colores del gris hace interesante el sitio además tiene un contraste con el menú que está en cualquier escena, pues se convierte en punto focal y de alta intensidad el ícono del menú que se está utilizando.



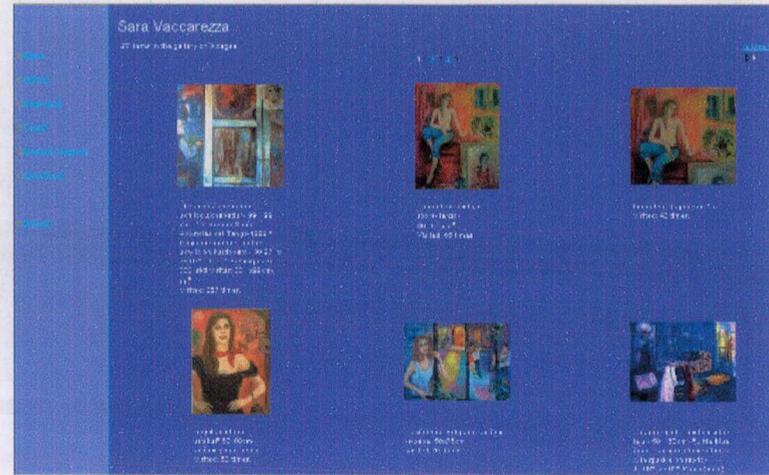
Este es un portafolio original, posee altos contrastes dentro de sus escenas. La posición del menú de navegación es funcional en el lado derecho. Se da a conocer como ilustrador. La navegación no es del todo sencilla, pues es lento al cargar y regresar al menú principal no es accesible. Lo interesante es que sus trabajos están clasificados por temas y así el navegador los ubica con mayor facilidad y la mayoría de ellos poseen explicación breve, además de poseer un nombre. A pesar de la gama de colores que utilizan, tanto como contraste, el portafolio no pierde su formalidad. La tipografía es legible y utilizan ejes verticales y horizontales en todo el sitio. Todo es full color, posee música.



Este portafolio al inicio es confuso, pues las ilustraciones manuales pierden poco al navegador, para mi gusto y consideración la página pierde formalidad al inicio, en las escenas siguientes lo recobra. Los trabajos están expuestos claramente, cuenta con opciones para ampliar (algunos). El menú de opciones es claro, además de poseer 2 links para enriquecerse más acerca de ilustración. La gama de colores para crear luces y sombras es exagerada en la primera escena, según lo leído en el perfil, refleja la personalidad de la artista, pero se hace mal uso del alto contraste. Los ejes no están definidos pues hacen perder la unidad entre escenas. Es de fácil navegación. La jerarquía entre los elementos y trabajos expuestos no es muy clara. La tipografía es variada, en casos es sans serif y en otros serif, por que no hace legible por completo los textos o relevancias del sitio. El área fuerte de la creadora de este portafolio es la ilustración y la pintura, se denota en su galería.



Copyright © 2008 Sara Vaccarezza. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of Sara Vaccarezza.



CONTRIBUCIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO

1. ¿Considera que se han utilizado los recursos tecnológicos en el diseño gráfico eficientemente para el desarrollo social en Guatemala?

- A. Si se han utilizado bien, lo único es que en muy poca medida.
- B. Si, porque el país va evolucionando día tras día y el diseño gráfico digital no es la excepción.
- C. Claro que si, el diseño gráfico digital es de gran utilidad en la actualidad para la sociedad Guatemalteca. Aunque la tecnología evoluciona continuamente, en Guatemala se trata de estar actualizado en este rubro.

2. ¿considera que el diseño gráfico se ha manifestado relevantemente en la sociedad guatemalteca?

- A. En varias de ellas, podríamos mencionar la educación, urbanística, el arte, etc. Pero en realidad la beta más explotada ha sido el comercio, en la realización de afiches, vallas y materiales publicitarios.
- B. Varias, como educativa, salud, comercio, mercadeo
- C. En muchos, en salud, educación realizando material lúdico y educativo; en el comercio y mercadeo realizando material publicitario; como en otros se utiliza para material editorial entre otros.

3. ¿Considera que usted ha sido responsable de alguna relevancia o mejoría en el diseño gráfico guatemalteco, cómo?

A. En primer punto, capacitarme más, conocer a fondo los programas para ver que provecho puedo sacarles. Luego, día a día con el trabajo dar mi mejor esfuerzo para que el resultado de mi producción sea lo mejor, y no conformarme con eso sino mejorarlo aun más.

B. Hacerlo correctamente, no contribuyendo a campañas que desprestigien los verdaderos intereses.

C. Maximizarlos y aprovecharlos en su mayoría para obtener mejores resultado en función del diseño elaborado. Que logre alcanzar las metas y objetivos para los que se utiliza y transmita el mensaje eficientemente.

4. ¿Considera que el Diseño Gráfico en Guatemala representa nuestra cultura o nos ha llegado a diferenciar por medio de ello de las demás culturas?

A. No, creo que hemos copiado de otras culturas los diversos estilos y tendencias, y que hasta ahora, que se esta desarrollando, empezamos a darle nuestro estilo cultural propio.

B. En algunos casos representa nuestra propia cultura pero se ha de tomar en cuenta que dependemos en lo creativo de otras culturas.

C. Lo aconsejable es que se aplique para transmitir un mensaje para determinado grupo objetivo, pero lamentablemente la influencia de la cultura norteamericana hace un gran impacto en el diseño nacional.

5. ¿qué considera que caracteriza al Diseño Gráfico Guatemalteco? ¿Cómo lo definiría usted?

A. Como muy detallista, nos gusta hacer las cosas muy detalladas y prolijas... ya sea dejando muchos blancos o sobresaturando los espacios, pero en ambos casos ...

B. El diseño gráfico guatemalteco es bastante creativo, lo defino como único porque es el nuestro. Colorido.

C. Depende a quien se dirija... a personas de la ciudad o del interior de la república. Depende de la edad, del sexo, del nivel cultural y social. Es importante realizar un estudio previo, para poder realmente realizar un diseño apropiado para el receptor guatemalteco.

Las entrevistas se realizaron respectivamente a los siguientes diseñadores:

A.
Nombre: Omar Vargas
Cargo que desempeña: Diseñador Gráfico Deportes
Empresa: Nuestro Diario

B.
Nombre: Claudia Rodas
Cargo que desempeña: Diseñador Gráfico Nacionales
Empresa: Nuestro Diario

C.
Nombre: Pablo Moreno
Cargo que desempeña: Diseño Gráfico Nacionales
Empresa: Nuestro Diario

PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN

Lluvia de Ideas

La lluvia de ideas permite generar un proceso desordenado de ideas que permiten descubrir algunos conceptos que se identifican con mi personalidad. Dentro de estas ideas descubrí elementos varios elementos de diseño, animales, objetos, colores, etc. las cuales ayudarán a la definición de un concepto posteriormente. Del listado se marcaron aquellos con los que más me identifiqué.

accidentes

actual

alegría

alrededor

aumentar de peso

autos familiares

azul

bombilla azul

caballo pony

calidez

carácter fuerte

cariño

carro

carros convertibles

central

colorido

contraste

cristalino

atención

agua

azul

básico

cambio

bicicletas

caricatura

cd pack

conejos

centro de atención

cielo despejado

close up

comunicación

pedigree

corta memoria

detallista

discos compactos

ejes

acción

abstracto

acelerar el paso

actividad atrevida

azul

lapiceros neon

básico

calcetas a cuadros

san bernardos

cataratas

cilindros grandes

click inmediato

conocimiento

doble tracción

constructivo

creatividad

creativo

criterios

cuadricular
cualidad
disfrutar mucho
eje central
escándalo
especial para mi
etapas
explosión de sentimientos
expresión
fluidez
fuera de foco
fuerza
horizonte
intensidad
jugoso
líneas
lluvia
madurez de la persona
manchas grandes
mapaches
neutro
observar
pink label
poder de convencimiento
primer plano
punto
reflejos

enfermedades
entretener
esencial
estado normal
estilo
estilo de vida
estilo gráfico
explosión de ideas
exposición
formas
fuente de agua
geométrico
héroes
honestidad
horizontal
ingenioso
interactivo
luz y color
movimiento
french poodle
movimientos leves
nacimiento de agua
independencia total
solidaridad
nivel de vida
pequeño
práctico

cultura
curvas
desaparecer a veces
dirección
disparar fuerte
eclipses
enfoque
escultura
esfuerzo
estilo
estilo propio
explosión de color
fotografías
frente a lo novedoso
fuera de lo convencional
generación
lámparas
luminosidad
manejando lento
cabeza rapada
momentos
muestra
gastos innecesarios
viajar y compartir
naturaleza muerta
paisajes excéntricos
rápido

retículas adecuadas
sabor
sal y pimienta
salir a comer
sencible
sencillez
sensato
sentimiento
sombras
suerte de ver
tonalidad neutra
verduoso
vertical

punto focal
puntual
realista
salida fácil
sano
seguridad al 100%
sinceridad
tamaño pequeño
técnicas básicas
tercer mundo
traseras
visión
zoom

realismo
reflejos
responsabilidad
resumen
sentidos
severo
siluetas humanas
simultáneamente
sinceridad y valor
sonido tenue
televisiones
teoría del color
velocidad

Sinónimos y Antónimos

De la lluvia de ideas anterior se clasificaron palabras de las cuales se extrajeron sinónimos y antónimos par llegar a un concepto.

PALABRA	SINONIMOS	ANTÓNIMOS	PALABRA	SINONIMOS	ANTÓNIMOS
1. Actual	moderno	antiguo	2. escándalo	Bullicio	silencio
3. Alegre	contento	Triste	4. neutro	imparcial	decisivo
5. calidez	Acogedor	frialdad	6. Interactivo	movimiento	Pasivo, quieto
7. comunicación	información	incomunicación	8. práctico	Fácil	Difícil
9. detallista	minucioso	negligente	10. pequeño	compacto	grande
11. constructivo	productivo	destrutivo	12. sencillez	simple	complejo
13. leve	Tenue	Fuerte	14. Constructivo	Bueno, funcional	No constructivo
15. Básico	esencial	innecesario	16. Cualidad	Característica	Defecto
17. contraste	divergencia	similitud	18. puntual	Preciso, exacto	impuntual
19. colorido	matiz	Descolorido, pálido	20. realista	Verdadero	farsa
21. Básico	Necesario	innecesario	22. etapa	Período	generación
23. Activo	Vigente	Quieto, estable	24. velocidad	rápido	lento
25. abstracto	deforme	Con forma	26. salida	escape	entrada

Se buscó un común denominador (sustantivo) del cual se derivaron palabras relacionadas con mi persona numerándolas de 1 a 5, siendo 1 el de mayor importancia.

COLORES	MODA	ANIMALES	COMIDAS	ACTIVIDADES
1. Azul	1. Zapatos	1. Perros	1. Pollo	1. Hablar
2. Rosado	2. Jeans	2. Caballos	2. Jamón	2. Ver T.V.
3. Negro	3. Accesorios	3. Osos	3. Helado	3. Chatear
4. Verde	4. Música	4. Mapache	4. Pizza	4. Jugar tennis
5. Naranja	5. Bolsas	5. Delfin	5. Camarones	5. Salir

Relaciones Forzadas

A través del método de relaciones forzadas, se relacionaron objetos que me gustan y que tengo a la vista. De sus características se relacionaron con otros objetos que podrían referirse por su forma, con otras funciones o particulares.

CARNET	Compromiso
	Responsabilidad
	Organización
BOLSA	Orden
	Protección
	viajes
LLAVERO	Seguridad
	Mundo
	Ubicación
MONITOR	Luz gris
	amplitud
	Televisión
DULCERA	Monedas
	Chocolates
	Sensibilidad
MARCADOR	Fuerza
	Resaltar
	Colores
RESORTE	Dinamismo
	Funcional
	acción
PINTURA	Collage
	Famosos
	Intensidad
REVISTA	Lectura
	Fotos grandes
	Paleta de colores
CD CASE	Circulos
	Núcleo
	rodar



Concepto Preliminares

Conceptos o frases que se extrajeron del proceso de conceptualización realizado anteriormente:

- * Construyendo en movimiento
- * Mi propio escándalo
- * Una etapa llamativa
- * Mi etapa divertida
- * Zona neutral
- * Mi propio centro
- * Todo al natural

Los que más se identifican con mi persona y me representan son:

La etapa divertida

La etapa divertida es todo el proceso de diseño que empieza desde la necesidad hasta el resultado final, el hecho de solucionar un problema de comunicación se convierte en interesante para mi, ya que se llega a profundizar más en el contenido a comunicar y esto conlleva a una solución gráfica. El proceso resulta ser divertido y sin límites porque estimula el proceso creativo a través de ejercicios mentales que se desarrollan en los sentidos que pueden llegar a tocar los sentimientos. Puedo expresarme de diferentes maneras sin tener limitantes y ser yo misma y dar a conocer mi personalidad divertida a través de estos procesos. La intensidad de mi personalidad es sinónimo de lo divertido.

Saliendo de la zona neutral de mi mundo

El diseño gráfico crea un mayor impacto, si se resuelve por medio de estrategias creativas, que promueven conceptos que ayudan a transmitir mensajes de una manera original ante el receptor del mensaje. Existe mi persona social y familiar, así como mi persona profesional, ambas tienden a explotar ideas interiores y la reflejan a

través de ideas sencillas y originales, sin límites pero siempre poniendo el toque personal para darse a conocer. Todo esto es mi mundo, el cual se refleja a través de la variedad y lo multifacético.

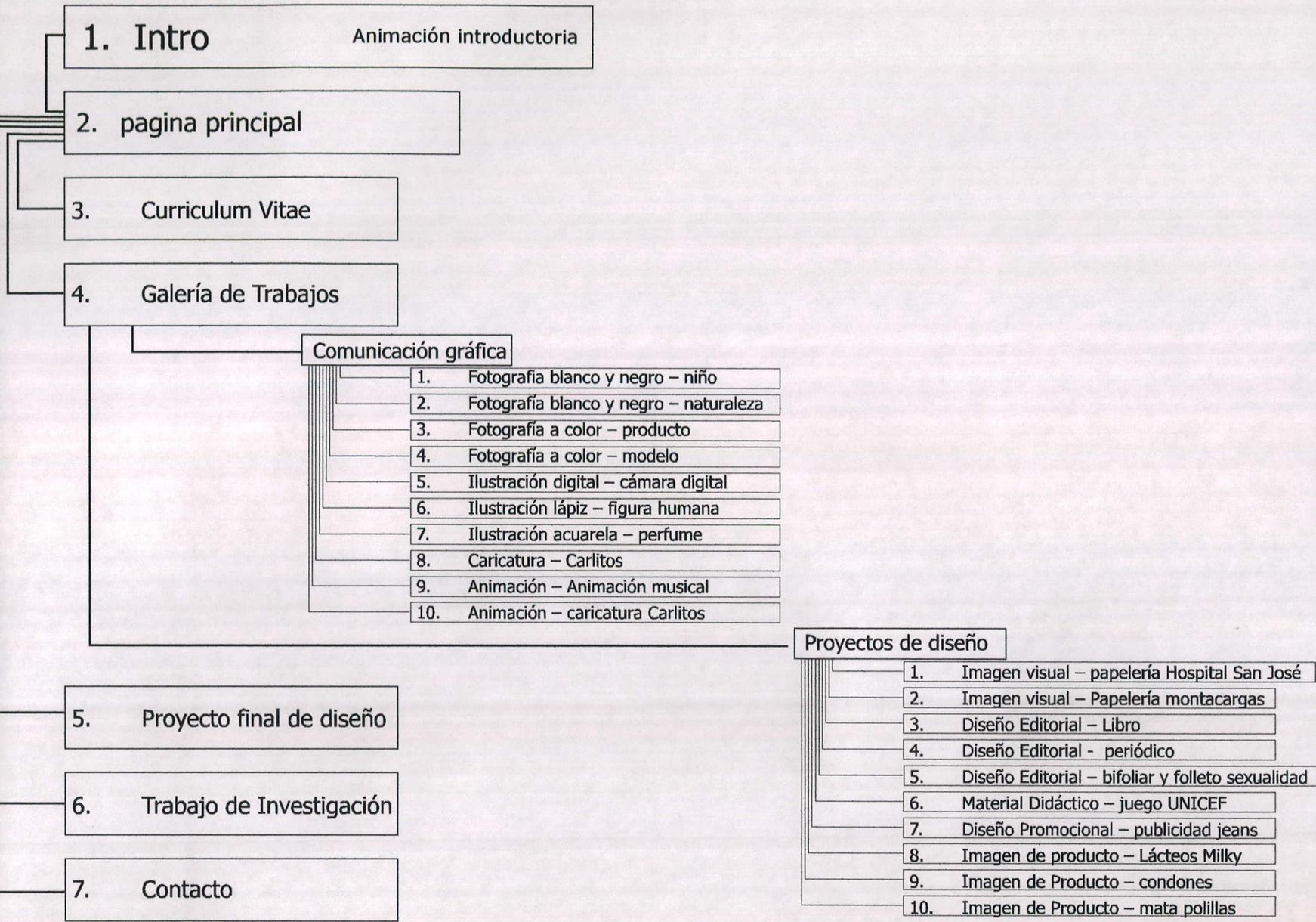
Colores: Tonalidades de azul, contrastando con amarillo o rojo, ya que el color del centro o núcleo del mundo es rojo (zona neutral)

Formas: abstractas

Concepto Final

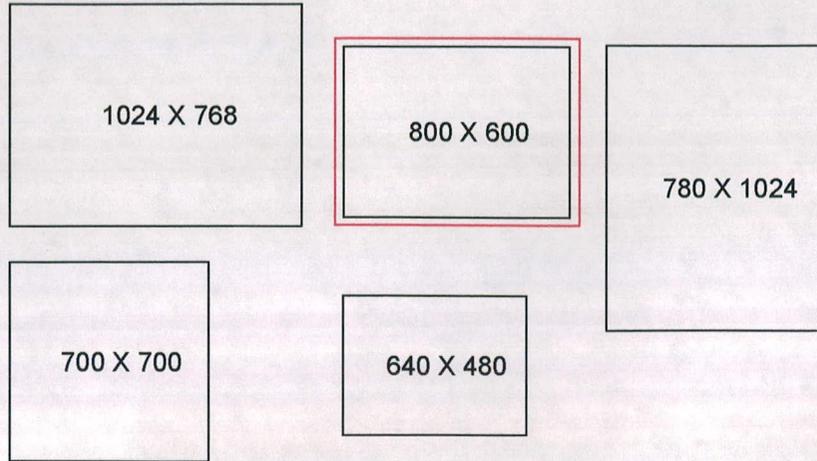
El concepto más apropiado a lo que deseo representar y que se identifica con mi persona es **La Etapa Divertida**

MAPA DE SITIO



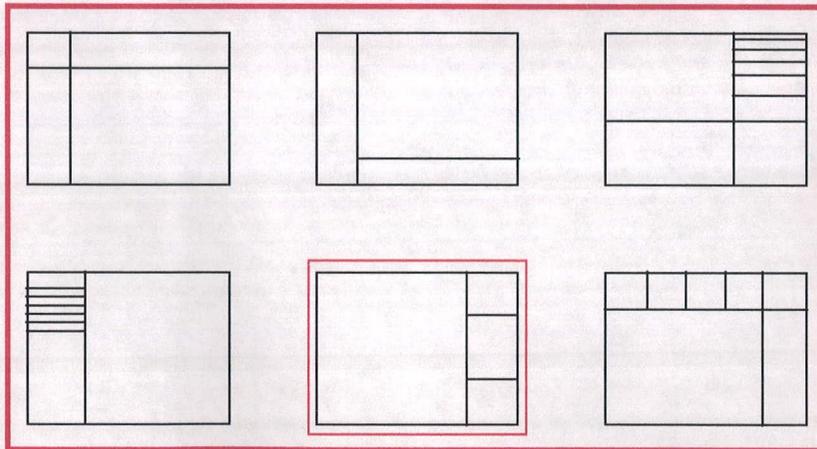
BOCETAJE

Formato



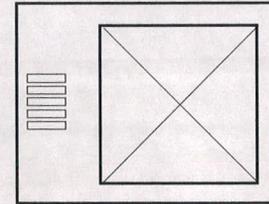
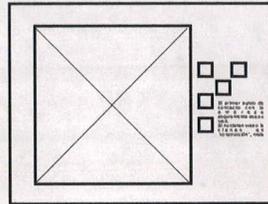
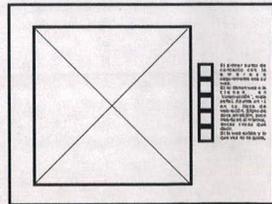
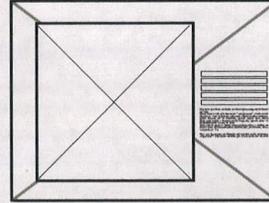
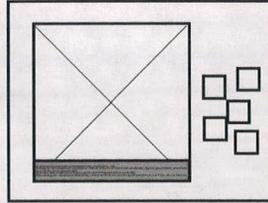
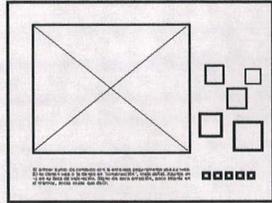
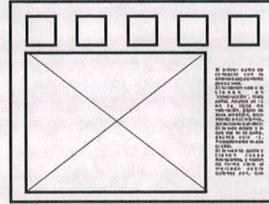
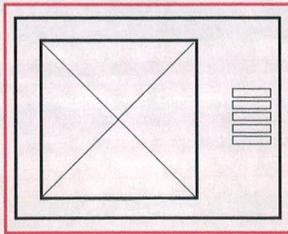
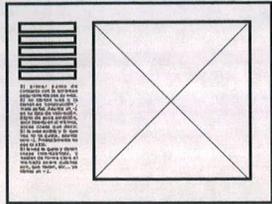
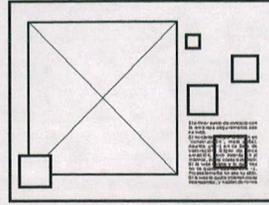
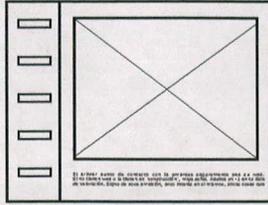
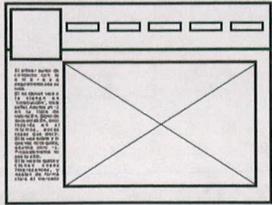
El formato seleccionado da lugar a que sea full screen en las computadoras de resolución baja y en las de mayor resolución se desplaza las 3/4 partes en la pantalla. De esa manera se aprecia mejor.

Layout



Respecto al layout, se manejó un espacio mayor para la proyección de los proyectos para que sea punto focal. Los links o botones se dejarán de lado derecho para aprovechar el formato y de esa manera se vean mejor distribuidos los elementos dentro del mismo.

Diagramación



La diagramación se realizó de forma sencilla y siempre respetando el layout establecido anteriormente para poder darle mayor importancia a los trabajos ampliando el área de proyección.

La retícula empleada son ejes verticales y horizontales, de modo que se mantenga el orden dentro del portafolio y los elementos no pierdan jerarquía dentro del formato, a su vez esto ayuda a diagramar los elementos para que el usuario capte la información de forma más clara.

Paleta de Tipografía

Verdana
Estrategia
ESTRATEGIA
Ficha Técnica de

Los logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico. logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico

Adelon
Los logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico. logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico

Estrategia
ESTRATEGIA
Ficha Técnica de Diseño

Aurospace
Estrategia
ESTRATEGIA
Ficha Técnica de Diseño

Los logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico. logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico. logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico. logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico.

Gill sans MT
Los logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico. logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico

Estrategia
ESTRATEGIA
Ficha Técnica de Diseño

Ballon Bold
Estrategia
ESTRATEGIA
Ficha Técnica de Diseño

Los logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico. logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico.

Tw CEN MT
Los logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico. logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico

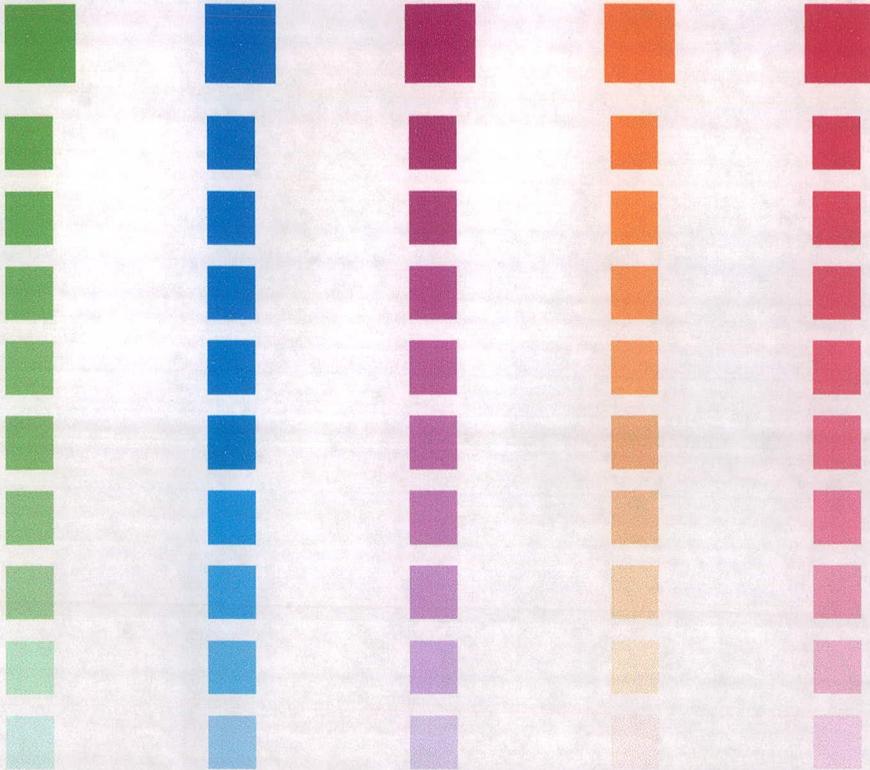
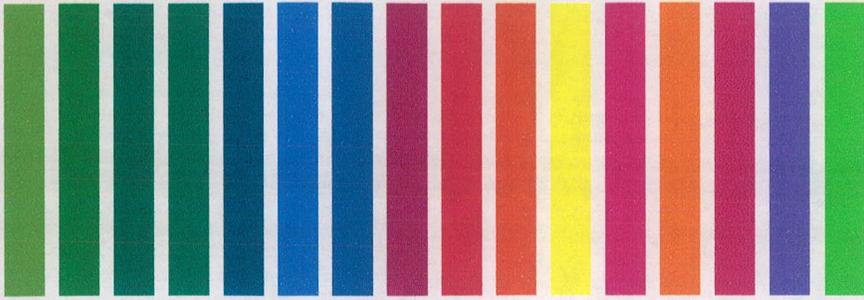
Estrategia
ESTRATEGIA
Ficha Técnica de Diseño

Lucida console
Estrategia
ESTRATEGIA
Ficha Técnica de Diseño

Los logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico. logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico logros alcanzados durante la etapa de bocetaje es por decir un logro académico

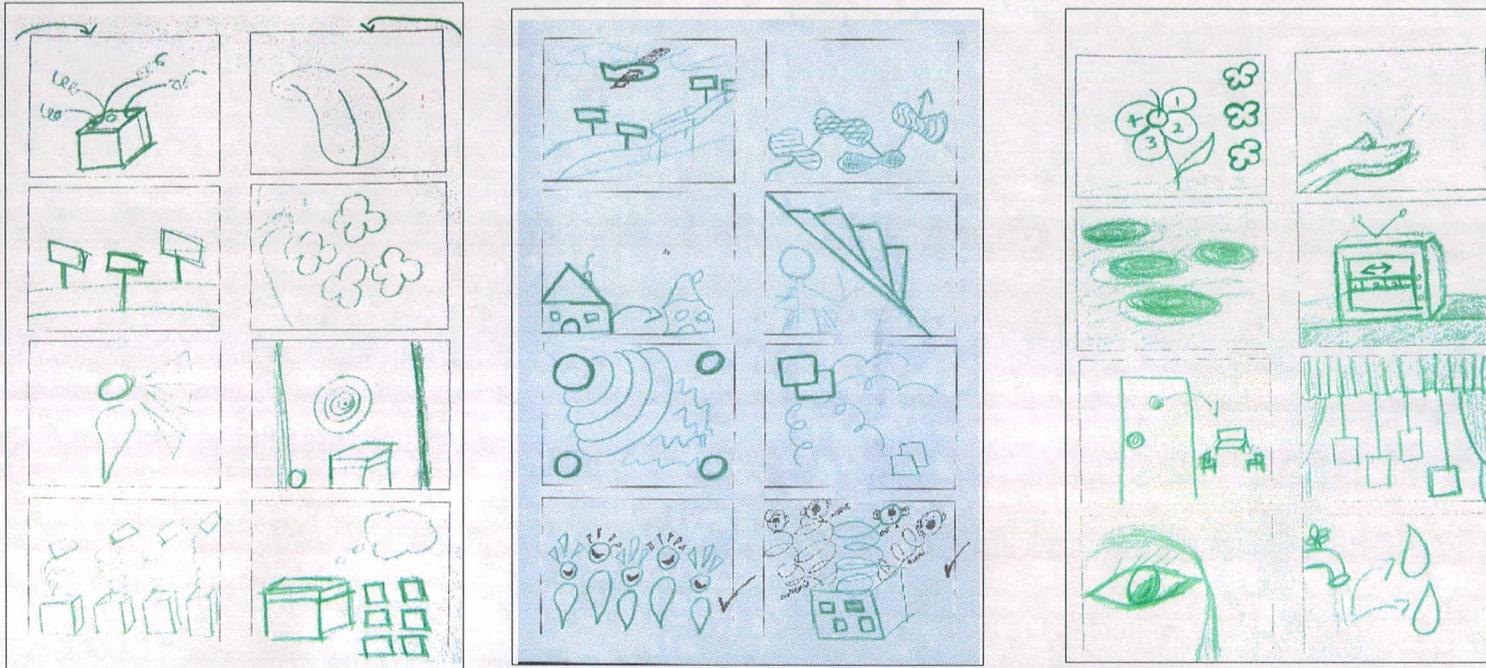
El concepto es "la etapa divertida" por lo que se tomaron en cuenta tipografías sans serif para no saturar los cuadros de texto y dejarlos siempre legibles, a su vez debe ser sencilla y con un toque de informalidad para no representar rigidez. Así mismo se buscaba una tipografía que representara trazos a mano para personalizar más el portafolio.

Paleta de Color

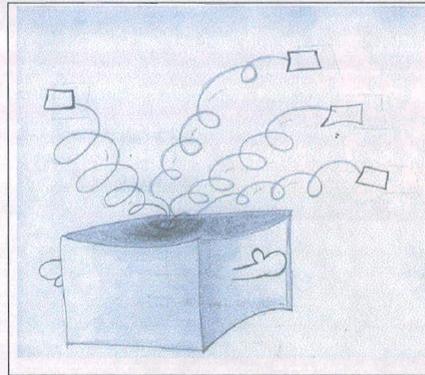
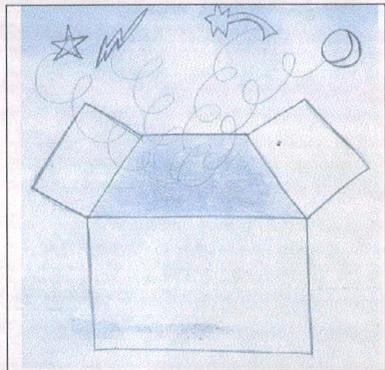
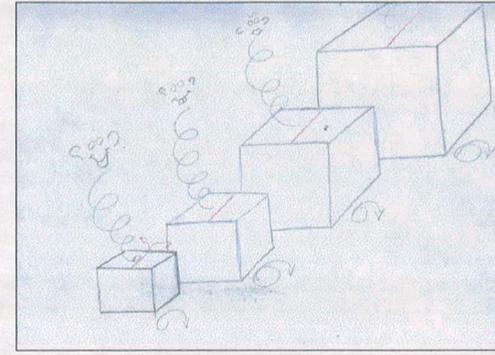
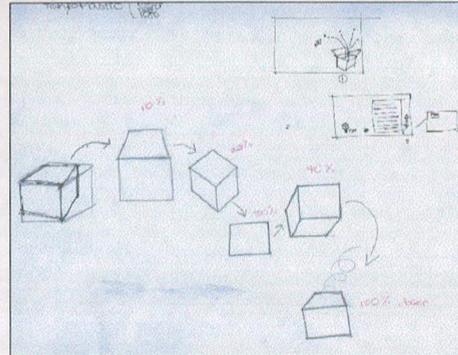
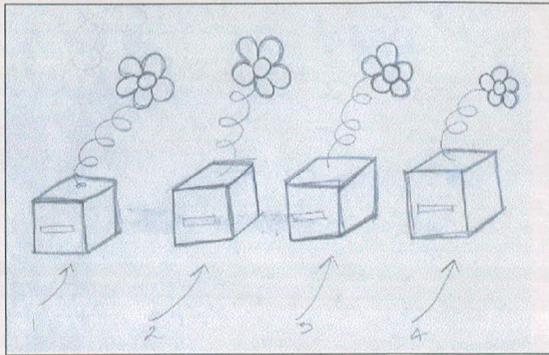


Para llegar a definir la paleta de colores se hizo un análisis de cada color de la gama de fríos y cálidos y sus diferentes tonalidades para conocer las diferentes intensidades y luego al mezclarlos para crear contraste. Dentro de esta gama se eligieron cinco que son los que predominarán dentro del sitio ya que representan mejor el concepto que es "la etapa divertida".

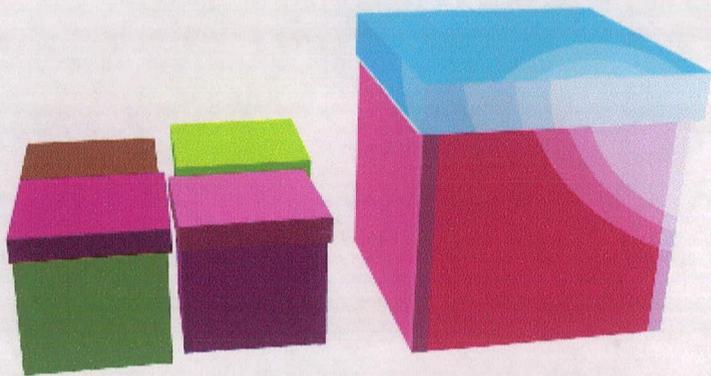
Composición de Diseño



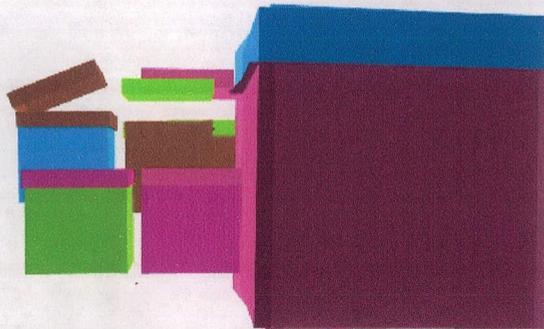
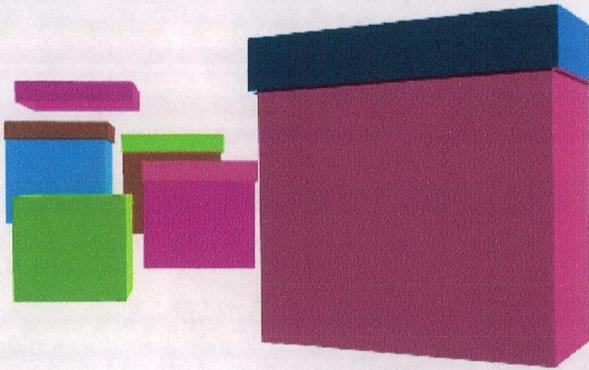
Para el diseño se buscaron elementos gráficos que representaran "divertido", dentro de los cuales están los objetos de los cuales se extrae algo o se puede descubrir algo. Se inició trazando a mano las posibilidades en varias posiciones, así mismo se tomaron en cuenta para ser utilizadas para el home page. Posteriormente se eligió la opción de las cajas o cubos para trabajar más en esa idea y representar el concepto.



Después de decidir los cubos o cajas como elemento principal, se procedió a la caracterización del mismo, del cual se buscó la manera de extraer los links para hacer dinámico el portafolio y realzar el concepto de "la etapa divertida" y así darle movimiento y color digitalmente después.

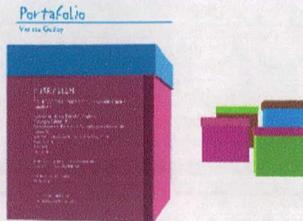


Al digitalizar la caja se le colocó color de acuerdo a la paleta establecida anteriormente y se crearon los contrastes en la misma. Además se elaboraron los elementos que funcionarían como botones, los cuales se extraen de la caja más grande. Se les dio movimiento y se definió la posición. Con esto se definió el diseño preliminar y se le empezaron a agregar el resto de elementos para complementarlo.

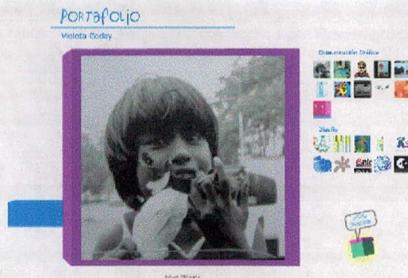


VALIDACIÓN PROPUESTA PRELIMINAR

Antes



Después



Se realizaron validaciones a 10 personas, 5 diseñadores gráficos y 5 grupo objetivo, el cual lo comprenden personas que trabajan en diseño o contratan personas para que laboren en tal área, personas que quieran conocer mi capacidad y el nivel de diseño.

Las validaciones fueron satisfactorias, el portafolio en general gustó bastante.

Dentro de las sugerencias estaba mejorar la velocidad de la introducción, lo cual se tomó en cuenta y se acortó la misma para lograr el objetivo.

A los botones o links del home page se les aumentó un+ poco el tamaño para aprovechar más el formato y de manera que el campo visual no se sature. El resto se dejó igual pues son legibles y existe uno para cada trabajo lo cual hace que la persona no se pierda al navegar. Dentro de la galería de trabajos se colocó un botón para regresar a menú principal puesto que es solamente ahí que se perdía el usuario porque ya existen muchos links por los trabajos, en el resto se dejó el menú completo.

Para dar a conocer mejor los trabajos, el curriculum, el proyecto de investigación y de estrategia, se cambió la perspectiva del fondo de proyección y se dejó como primer plano.

En cuanto a color solamente se aclaró un tono el fondo de proyección para crear más contraste, el resto de colores cumple con el concepto creando contraste por lo que no se cambiaron. La tipografía se dejó igual pues es legible en todo momento.

El formato es adecuado, no cambió puesto que no le resta importancia a los elementos.

El portafolio en general es práctico para el usuario, es de navegación fácil.

PRODUCCIÓN

El portafolio se denomina "La Etapa Divertida".

Contiene 3 animaciones y 3 archivos PDF.

PC

Es un material autoejecutable (autorun), funciona al insertar el CD en el driver.

De tener algún problema para que se ejecute al insertar, se debe hacer click en el ícono o driver en Mi PC que indique donde se insertó el CD en el equipo.

Si se tiene alguna dificultad con la ejecución de los PDF's, es probable que para visualizarlos hay que tener el explorador abierto.

MAC

Al insertar el CD se busca el archivo o ícono llamado "inicio.swf" el cual para poder visualizarlo se debe tener el flash player, si no cuenta con él, dentro del cd hay un instalador.

En ambos sistemas:

Para cerrar el portafolio se presiona ESC o dentro del mismo se encuentra la opción dentro de los submenús para hacerlo.

Para abrir los PDF's es recomendable tener el explorador abierto.

FUNDAMENTACIÓN PROPUESTA FINAL

El concepto es "La Etapa Divertida"

Tipografía

Toda la tipografía es sans serif, es sencilla y no satura. Se utilizó sans serif para que se mantenga la legibilidad, a la vez no cansa la vista del usuario. Para títulos y subtítulos se utilizó la tipografía "big fish" porque es dinámica y a su vez tiene características de manuscrito y así se pudo personalizar más el sitio, además de darle un toque de informalidad y representar mejor el concepto. En los cuerpos de texto se utilizó la tipografía "verdana" para mantener fluidez y jerarquía visual y que la información sea retenida fácilmente por el usuario ya que no cansa la vista.

Color

La paleta de color elegida fue el contraste de fríos y cálidos en tonalidades intensas para crear un balance visual. Se eligieron ya que contrastan adecuadamente con el fondo, el cual se seleccionó blanco para que los elementos resaltarán más y así se representará más la parte de "divertido" en el concepto. Los colores representan mi personalidad alegre. Se manejó la luz de tal manera que proporcionara volumen a los elementos.

Elementos Gráficos

La etapa divertida se representa por la posición de los elementos, los cuales son las cajitas, cada una tiene su propio contenido, lo cual da a conocer que son individuales e independientes y así se representa mi versatilidad en las diferentes áreas de diseño. Estos a su vez funcionan como botones para mantener la unidad dentro del portafolio. Los colores empleados en ellos son de la paleta elegida y contrastan con el fondo blanco para darles realce. Su tamaño es el adecuado para mantener un peso visual dentro del formato.

Ejes y diagramación

Los ejes empleados en la diagramación fueron horizontales y verticales, ya que permiten el orden dentro del sitio y no permiten que el usuario se pierda. El movimiento y la armonía

lo tienen los elementos (cajitas), para situarlas dentro del formato se definieron retículas para emplear ejes mixtos. Esto permite que el ojo del usuario tenga fluidez mientras navega ya que así no se saturó el formato y se respetaron espacios para puntos focales, los cuales le dan importancia a los trabajos, pues es lo que se quiere dar a conocer con prioridad.

Jerarquía

Dentro del formato se utilizaron espacios para el descanso visual del usuario. Se manejaron ejes de tal manera que no se perdiera la importancia de los elementos que se quieren mostrar con prioridad. Los elementos no se pierden, de modo que el campo visual está bien empleado. Se diseñó para ser de fácil navegación.

Animación

Los movimientos que se le dieron a los elementos son rápidos y dinámicos para darle armonía visual al portafolio. En cuanto a los trabajos que se exponen dentro del mismo, el movimiento o animación es más lenta para que el usuario los aprecie. No existe gran cantidad de transiciones para no cansar la vista del usuario y así se muestre la característica principal de cada elemento al estar navegando. Todo se realizó por pasos para representar mejor el concepto. El tiempo de carga no es lento para que no se aburra la persona que está navegando y no pierda la atención. Lo divertido se representa con los movimientos de las tapaderas de las cajitas en los submenús, a su vez con las vibraciones de los títulos, hace que se mantenga el dinamismo y llaman la atención.

CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIÓN

Conclusión

La individualidad e independencia de los elementos dentro del portafolio lograron representar la versatilidad en las diferentes áreas del diseño, a su vez se logró representar mi personalidad alegre por medio de las intensidades de color y por el dinamismo del portafolio. El manejo de volumen y la sencillez de los elementos logró destacar mi estilo práctico y moderno.

Recomendación

Para la creación de un portafolio que realmente destaque la personalidad, las virtudes, etc. del diseñador, es muy importante conocer sus objetivos y qué es lo que desea representar a través del mismo.

Se debe manejar un concepto o idea central ligado con lo anterior para que el resultado final sea positivo. Lo primordial dentro del portafolio es dar a conocer las habilidades profesionales, por lo que se debe tomar en cuenta como punto focal o como parte de la idea central el resaltar los proyectos antes que todo.

El portafolio no debe tener dificultad de navegación puesto que se desea que el grupo objetivo, los cuales son personas que nos pueden contratar, no pierda la atención al ingresar al mismo.

ANEXOS

Nombre _____

Como estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Landívar, estoy validando mi propuesta de portafolio, por lo que solicito de su colaboración para llevarla a cabo.

A continuación se le presentan una serie de preguntas, las cuales debe responder eligiendo la que mejor responda o cumpla a cada enunciado.

El concepto del portafolio es LA ETAPA DIVERTIDA.

1. El tiempo de carga del portafolio es:

Adecuado _____
Lento _____

2. Considera el tamaño de proyección:

Adecuado _____
No Adecuado _____
Puede mejorar _____

3. Con qué elementos facilitan interpretar la idea central:

Color _____
Tipografía _____
Elementos gráficos _____
Diagramación _____
Todos los anteriores _____

4. La tipografía empleada permite una lectura:

Adecuada _____
Confusa _____
No adecuada _____

5. Los botones son:

Evidentes _____
Difícil de identificar _____
Confuso _____
Otro _____

6. La distribución de los elementos dentro del formato Facilitan la comunicación de mensaje:

Si _____
No _____
Por qué _____

7. La navegación del portafolio es:

De fácil navegación _____
Difícil de navegar _____
Confusa _____

8. Existe unidad entre los elementos del portafolio:

Si _____
No _____
Por qué _____

9. Considera que la jerarquía visual entre los títulos, subtítulos y cuerpos de texto es:

Adecuada _____
Tiende al desorden visual _____
No existe _____

10. La velocidad para abrir las animaciones dentro del portafolio es:

Lento _____
Adecuado _____

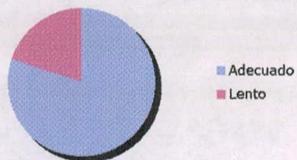
Comentarios o sugerencias

TABULACION

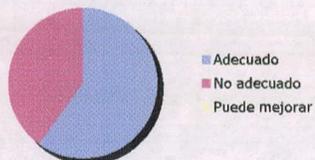
DISEÑADORES

PREGUNTA					
1	Adecuado	Lento			
resultados	4	1			
2	Adecuado	No adecuado	Puede mejorar		
resultados	3	2			
3	por color	elem. Gráficos	diagramación	tipografía	Todos
resultados	2	1			2
4	Adecuada	confusa	no adecuada		
resultados	5				
5	Evidentes	Difícil identificar	Confuso		
resultados	3	2			
6	Si	No			
respuestas	4	1			
7	fácil	difícil	confusa		
respuestas	3	2			
8	Sí	No	Por qué		
respuestas	5				
9	Adecuada	desorden visual	No existe		
respuestas	5				
10	lento	adecuado			
respuestas	1	4			

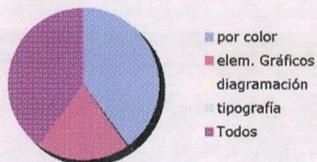
Pregunta 1



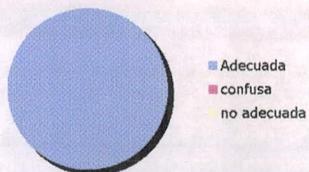
Pregunta 2



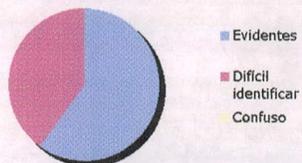
Pregunta 3



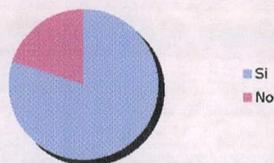
Pregunta 4



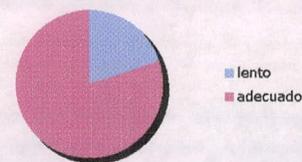
Pregunta 5



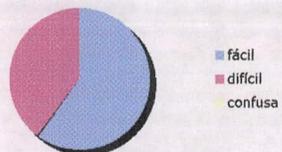
Pregunta 6



Pregunta 10



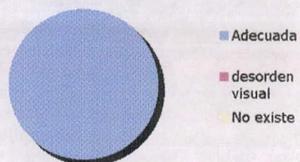
Pregunta 7



Pregunta 9



Pregunta 9



Nombre _____

Como estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Landívar, estoy validando mi propuesta de portafolio, por lo que solicito de su colaboración para llevarla a cabo.

A continuación se le presentan una serie de preguntas, las cuales debe responder eligiendo la que mejor responda o cumpla a cada enunciado.

El concepto del portafolio es LA ETAPA DIVERTIDA.

1. El tiempo de carga del portafolio es:

Adecuado _____
Lento _____

2. Considera el tamaño de proyección:

Adecuado _____
No Adecuado _____
Puede mejorar _____

3. Con qué elementos facilitan interpretar la idea central:

Color _____
Tipografía _____
Elementos gráficos _____
Diagramación _____
Todos los anteriores _____

4. La tipografía empleada permite una lectura:

Adecuada _____
Confusa _____
No adecuada _____

5. Los botones son:

Evidentes _____
Difícil de identificar _____
Confuso _____
Otro _____

6. La distribución de los elementos dentro del formato Facilitan la comunicación de mensaje:

Si _____
No _____
Por qué _____

7. La navegación del portafolio es:

De fácil navegación _____
Difícil de navegar _____
Confusa _____

8. Existe unidad entre los elementos del portafolio:

Si _____

No _____

Por qué _____

9. Considera que el orden de los elementos es:

Adecuada _____

Tiende al desorden visual _____

No existe _____

10. La velocidad para abrir las animaciones dentro del portafolio es:

Lento _____

Adecuado _____

Comentarios o sugerencias

TABULACION

G.O.

PREGUNTA					
1	Adecuado	Lento			
resultados	4	1			
2	Adecuado	No adecuado	Puede mejorar		
resultados	3	1	1		
3	por color	elem. Gráficos	diagramación	tipografía	Todos
resultados	1				4
4	Adecuada	confusa	no adecuada		
resultados	3	1	1		
5	Evidentes	Difícil identificar	Confuso		
resultados	4		1		
6	Si	No			
respuestas	4	1			
7	fácil	difícil	confusa		
respuestas	5				
8	Sí	No	Por qué		
respuestas	5				
9	Adecuada	desorden visual	No existe		
respuestas	4	1			
10	lento	adecuado			
respuestas		5			

