

# " PORTAFOLIO DIGITAL "

Presentada al Consejo de la Facultad de Arquitectura y  
Diseño de la Universidad Rafael Landívar

Por:

**Wendy Eugenia Herrera Ovalle**

Previo a optar el título de:

**Diseñadora Gráfica**

En el grado académico de:

**Licenciada**

Guatemala, Agosto de 2007



URL  
03.  
T14086  
C2



**Universidad  
Rafael Landívar**  
Educatión Jesuita en Guatemala

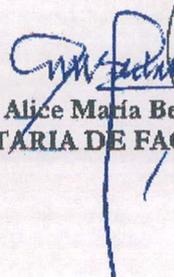
Facultad de Arquitectura y Diseño  
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428  
Fax: (502) 24262626 ext. 2429  
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. Arq. 24-2007

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a  
veinte días del mes de agosto 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 del Restaurante Rollitos"**, presentado por la estudiante **Wendy Eugenia Herrera Ovalle**, 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 Beck  
SECRETARIA DE FACULTAD

Guatemala 28 DE MAYO 2007

Señores  
Departamento de Diseño Gráfico  
Presente

Estimados miembros del Departamento de Diseño Gráfico

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

WEANDY EUGENIA HERRERA OVALLE con carné 1290949

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 DEL RESTAURANTE  
ROLLITOS

Primera Convocatoria	Fecha <u>9/05/07</u>	Segunda Convocatoria	Fecha
Aprobado <input checked="" type="checkbox"/>	Reprobado <input type="checkbox"/>	No entregó <input type="checkbox"/>	Aprobado <input type="checkbox"/> Reprobado <input type="checkbox"/>

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

Observaciones DESARROLLAR PORTAFOLIO RELACION PERMANENTE Y  
OBJETIVOS EN REDACCION

**ÁREA DE PROYECTO CON ESTRATEGIA CREATIVA E**

Título del proyecto de diseño:

Campaña Publicitaria contra el consumo de Huevos de  
Tortuga de Pasterna.

Primera Convocatoria	Fecha	Segunda Convocatoria	Fecha
Aprobado <input checked="" type="checkbox"/>	Reprobado <input type="checkbox"/>	No entregó <input type="checkbox"/>	Aprobado <input type="checkbox"/> Reprobado <input type="checkbox"/>

Con las siguientes observaciones

	Introducción, bibliografía y Anexos	Necesidad y objetivos	Marco de referencia y contenido teórico de diseño	Grupo Objetivo	Concepto, contenido del material gráfico y medios	Bocetos	Propuesta final y fundamentación.	Conclusiones y recomendaciones
Mejorar la redacción y ortografía								
No hace relación entre puntos								
Incompleto								
Falta Discusión.								
Falta aplicar instrumentos								
No está de acuerdo a la APA								

Observaciones \_\_\_\_\_

**ÁREA DE CONSTRUCCIÓN DE PORTAFOLIO**

Primera Convocatoria	Fecha <u>09/05/07</u>	Segunda Convocatoria	Fecha
Aprobado <input checked="" type="checkbox"/>	Reprobado <input type="checkbox"/>	No entregó <input type="checkbox"/>	Aprobado <input type="checkbox"/> Reprobado <input type="checkbox"/>

Número de Trabajos	Completo	Incompleto
Fichas Técnicas	Completo	Incompleto
Texto e imágenes	Mejorar legibilidad	Mejorar resolución
PDF	Funciona	No funciona
Links/botones	Funciona	No funciona
Presentación CD/ Impreso	Completo	Incompleto

Observaciones \_\_\_\_\_

Atentamente,  
Asesoras del proceso

[Firma]  
Área de Investigación

[Firma]  
Área de proyecto con Estrategia Creativa E

[Firma]  
Área de construcción de Portafolio

## AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

Lic. Guillermina Herrera  
Ing. Jaime Arturo Carrera  
Lic. Rolando Alavarado López, S. J.  
Lic. José Alejandro Arévalo  
Lic. Larry Amilcar Andrade-Abularach

RECTORA  
VICERRECTOR GENERAL  
VICERRECTOR ACADÉMICO  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO  
SECRETARIO GENERAL

## AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

Arq. Cristian Augusto Vela Aquino  
Arq. Víctor Leonel Paniagua Tomé  
Arq. Alice María Becker  
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas  
Lic. Jorge Alfredo Rossi Lorenesi  
Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón

DECANO  
VICEDECANO  
SECRETARIA  
DIRECTOR DEPTO. DE ARQUITECTURA  
DIRECTOR DEPTO. DISEÑO GRÁFICO  
DIRECTOR DEPTO. DE DISEÑO INDUSTRIAL

## TERNA QUE PRÁCTICO LA DEFENSA PRIVADA DE PORTAFOLIO

Licda. Erika Grajeda  
Licda. Rocio del Valle  
Licda. Dialma Fuentes

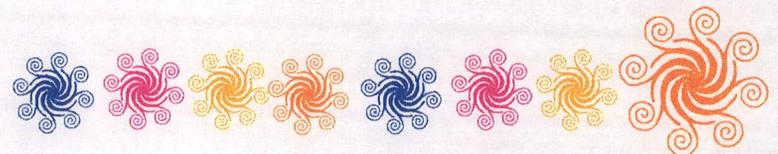
# ÍNDICE

1. Presentación	1
2. Objetivos del portafolio	2
3. Desarrollo del currículum	3 - 4
4. Contribución del Diseño Gráfico.	5 - 7
5. Análisis de antecedentes	8 - 11
6. Proceso de conceptualización.	12 - 15
7. Secciones del portafolio.	16
8. Bocetaje	17 - 28
9. Validación	29 - 39
10. Producción	40
11. Fundamentación de la propuesta final	41 - 45



# ÍNDICE

12. Conclusiones y recomendaciones	47 - 48
13. Referencias	49
14. Anexos	50 - 54



# Presentación



# Presentación

El diseño gráfico es la voz de las empresas o personas para comunicar sus servicios. Además el diseño busca ser funcional, tener impacto y muchas veces crear un cambio, sin olvidar lo estético.

Este trabajo representa todos los retos que se han impuesto para poder llegar hasta donde hoy se está. Todo el conocimiento y enseñanzas que fueron dejados se ponen en práctica en este proyecto.

El portafolio está dividido en 6 áreas: currículum, área de diseño, área de comunicación, área de investigación, área de estrategia y contacto. Las cuales representan y demuestran la experiencia como diseñadora gráfica.

La diversidad de campos en los cuales puede trabajar un diseñador gráfico son infinitos. Desde el diseño de imagen de una empresa, caricatura, personajes, diseño de una revista o periódico hasta el diseño de páginas web. Es por ello que en el siguiente trabajo se logra reunir un poco de cada uno de los campos vistos a lo largo de la carrera.



Objetivos



# Objetivos del portafolio

1. Diseñar un portafolio digital que sirva como medio para poder transmitir ideas, en el que incluya una recopilación de mis mejores trabajos para poder así reflejar mi personalidad a las personas que requieran de mi trabajo.

2. Hacer una selección cuidadosa de los trabajos que mejor me representan como diseñadora gráfica y organizar el mismo de tal manera que pueda mostrar una variedad de trabajos creativos y originales, con una navegación práctica.



# Curriculum



# Desarrollo del curriculum

## DATOS GENERALES

---

Nombre: Wendy Eugenia Herrera Ovalle  
Fecha de nacimiento: 20 de agosto de 1980  
Nacionalidad: Guatemalteca  
Estado civil: Soltera  
Domicilio: 54 calle "A" 24-01, zona 12, Colonia Villas del Sur  
Guatemala 01012  
Teléfono de contacto: 24795133 - 56628074

## IDIOMAS

---

Inglés: hablado medio  
escrito medio

## HISTORIAL ACADÉMICO

---

1999 / 2007 | UNIVERSIDAD RAFEL LANDÍVAR  
Ultimo año en Licenciatura en Diseño Gráfico

1996 / 1998 | Instituto Guatemalteco Americano IGA  
Título de Secretaria Bilingüe



# Desarrollo del curriculum

## **CURSOS REALIZADOS**

---

Junio 2002: Curso de Photoshop Avanzado, Universidad Rafael Landívar

## **INFORMÁTICA, SOFTWARE O TECNOLOGÍA**

Freehand | Photoshop | Flash MX  
|Microsoft Office (Word, Power Point, Excel ) |

## **HISTORIAL LABORAL**

---

Octubre 1998  
200 horas de práctica supervisada (Secretaria Bilingüe)  
Departamento de Comunicación  
Grupo TACA

## **REFERENCIAS PERSONALES**

---

Mónica Herrera Ovalle. Banco de Guatemala. miho@banguat.gob.gt  
Tel.: 24296000 / 57009857

Silvia Ovalle Gonzáles. Wal - Mart. silvia.ovalle@latam.wal-mart.com  
Tel.: 24855500 / 52037281

Byron Pérez. Atento. bperez@atento.com.gt  
Tel.: 57970209

## **REFERENCIAS LABORALES**

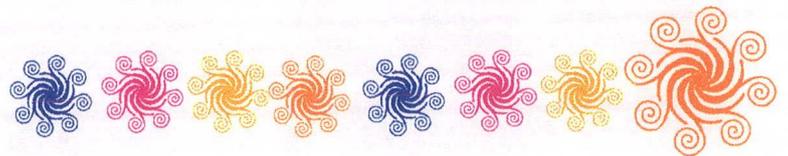
---

Bonnie Hernández. Grupo TACA  
Tel.: 22798222

Licda. Patricia Cardona  
krdonapatria@ yahoo.com



# Contribución del Diseño Gráfico



# Contribución del Diseño Gráfico

Según Wendy, [www.desarrolloweb.com](http://www.desarrolloweb.com) (2007), se puede definir el diseño gráfico como el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

La función principal del diseño gráfico será entonces transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc.

El resultado final de un diseño gráfico se denomina grafismo, y es una unidad por sí misma, aunque esté compuesto por multitud de elementos diferentes. Elementos individuales que unidos correctamente y con sabiduría, componen una obra final única y definida.

Según [www.eswikipedia.org](http://www.eswikipedia.org) (2007), la sociedad es el conjunto de individuos que comparten fines, conductas y cultura, y que se relacionan interactuando entre sí, cooperativamente, para formar un grupo o una comunidad

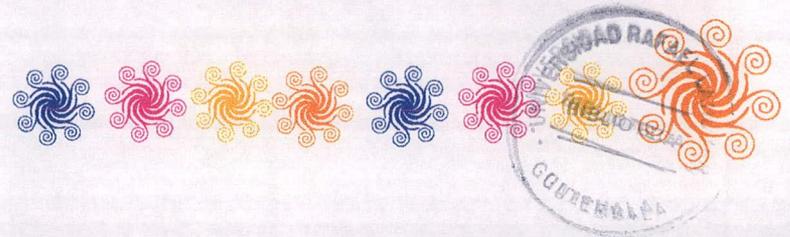
Después de conocer el concepto o significado de diseño gráfico y de la sociedad se puede dar una descripción de lo que vendría siendo el diseño gráfico en la sociedad y su contribución.

Ya que un diseñador gráfico puede influenciar el pensamiento de las personas es necesario trabajar con conciencia social, lo que quiere decir que si algún trabajo no contribuye al mejoramiento de la sociedad no tendría sentido hacerlo.

Nosotros como diseñadores tenemos derecho de elegir qué proyectos se llevarán a cabo y cuáles preferimos no elegir. Transmitimos información por un determinado diseño según sea la necesidad, pero al diseñar debemos darnos cuenta en qué estamos ayudando a la sociedad con el proyecto.

El diseño se divide en varias disciplinas como lo es el diseño publicitario, editorial, web, etc. En cada una se debe dar un aporte como diseñador a la sociedad.

Hoy en día es necesario estar actualizado con la tecnología conocer qué materiales son los mejores para imprimir y que no estemos dañando el medio ambiente. Así como qué métodos de impresión existen para no dañarlo.



# Contribución del Diseño Gráfico

Es necesario tener conocimiento en todo lo que pasa en la sociedad, problemas, logros, proyectos, etc. Conociendo esto ya podremos lograr un resultado que a parte de ser estético será funcional y ayudará a tener una mejor sociedad para todos.

El diseño editorial es el que transmite mensajes al grupo objetivo de una forma clara, diferente, dinámica y sencilla, por lo que es importante saber qué se está informando.

Rolando Barahona, es diseñador gráfico y tiene su agencia de publicidad, además de dar clases en la Universidad Rafael Landívar. El dice que el diseñador gráfico contribuye a la sociedad en la expresión de necesidades, pero sobre todo comunica ideas y refleja objetivos.

Creo que lo más importante que resaltó Barahona es, que la comunicación es la base de todo diseñador ya sea comunicación visual, auditiva o sólo de símbolos todo transmite información que necesita el grupo objetivo.

Byron Pérez, es diseñador gráfico y tiene un apostolado. Para él, el diseño es una forma de comunicación que sirve con una buena utilización a mejorar la sociedad, comunicándose y transmitiéndoles mensajes positivos a todos los jóvenes que en un mañana serán el futuro de la sociedad.

Astrid Ochoa, es diseñadora gráfica y actualmente trabaja en una ONG. Para ella la mayor contribución de un diseñador gráfico es que se puede ayudar por medio de sus conocimientos, se logra cambiar paradigmas que la población tiene. Por medio de una buena campaña un diseñador puede lograr que su grupo objetivo comprenda lo importante que es el reciclaje o diferentes temas. Puede llegar a cambiar hábitos alimenticios, de higiene personal, etc.

Un buen diseño hace que los consumidores compren o dejen de comprar un producto, ya que una buena imagen siempre le dará vida o muerte a un producto determinado.

Marlene Muralles, es diseñadora gráfica y tiene su propia agencia. Para ella el diseño gráfico es un medio que ayuda a las personas a conocer, educarse e informarse. Es por ello que se debe tener un especial cuidado en lo que se va transmitir a los demás.

Ella se enfoca más en la educación, ya que piensa que es una manera de poder solucionar los problemas del país ya que se tiene que empezar educando a las personas a dejar de hacer cosas que no ayudan en nada al crecimiento de la misma.



# Contribución del Diseño Gráfico

Algunos de los entrevistados comentaron que han hecho algunos proyectos significativos donde trabajaron un tema social, y su aporte como diseñadores.

Rolando Barahona expresó que ha aportado el dinamismo social para que sea responsable la gente con la naturaleza.

Astrid Ochoa comentó que participó en una campaña de vacunación y el aporte como diseñadora fue lograr que las personas comprendieran lo importante que es la vacunación para su salud y la de su familia.

Byron Pérez también ha participado en proyectos con tema social, actualmente desarrolla un proyecto en pro de la adolescencia y juventud en el cual semanalmente tienen reuniones abiertas a cualquier joven en las cuales abordan temas que buscan reforzar los valores, una vida sana lejos de drogas, vicios y adicciones fundamentados en un mensaje bíblico, espiritual y reflexivo.

Por medio de estas reuniones promueven de igual manera un trabajo humanitario como la visita de asilos, casas de beneficencia, centros de rehabilitación, etc.

En general la contribución del diseñador gráfico es tan importante como la de un médico, abogado, ingeniero, etc.

La diferencia entre un diseñador y cualquier otro profesional es que el diseñador para poder resolver algún problema o situación debe de llevar un proceso de observación de alternativas o investigación.

Y es allí donde debe de aportar ideas que mejoren la sociedad ya que un diseñador es la persona que comunica y llega al grupo objetivo utilizando todos los recursos que tenga disponibles, ya sea televisión, radio, internet, o medios impresos como volantes, afiches, folletos, etc.

Los diseñadores son las voces de aquellos que no tienen los medios o recursos para denunciar las injusticias, los delitos o aquellos temas que impactan directa o indirectamente a nuestra sociedad. Su contribución más valiosa además de la denuncia propia debe ser su veracidad, objetividad y validación de los datos expuestos.



# Análisis de Antecedentes



# Análisis de antecedentes

Se eligieron estos 4 sitios para su análisis, ya que cada uno tiene elementos que se complementan, son distintos pero a la vez los cuatro mantienen unidad en cuanto a sus imágenes, estética, movimiento y sobre todo lo que más me llama la atención de estos sitios es la utilización y manejo del color. Estos fueron analizados en base a la guía de observación (ver anexo).

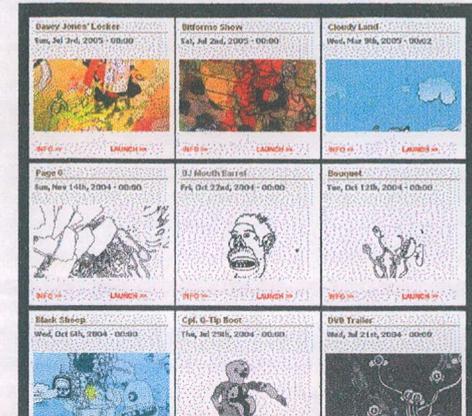
**Análisis del sitio:** [www.presstube.com/projects.php](http://www.presstube.com/projects.php)

## Principales conclusiones del análisis

Estilo y sus características: Dibujo a mano análogo

La idea o concepto central que se logra percibir: dibujo libre

El o los elementos visuales que más llaman la atención: las imágenes



## Resultados de la evaluación de parámetros

La manipulación del archivo digital es: óptima

Tiempo para cargar y poder visualizar: pausado

El esquema elegido de navegación es: fácil de identificar

El menú es: fácil de identificar

La selección y ubicación de las áreas es: fácil de identificar

La distribución de los elementos es: adecuada

Los botones son: fácil de identificar

El acceso a los links es: adecuado

Guarda unidad en todas sus partes

Existe jerarquía visual entre los títulos, subtítulos y cuerpos de texto

Se puede identificar al grupo objetivo: Adultos de 25 a 35 años en adelante.

La selección tipográfica en cuanto a la forma y tamaño es adecuada y legible

Los elementos visuales apoyan los textos.



# Análisis de antecedentes

**Análisis del sitio:** [www.method.com/flash.html](http://www.method.com/flash.html)

## Principales conclusiones del análisis

Estilo y sus características: Escuela de Póster Mondrian

La idea o concepto central que se logra percibir: Orden, equilibrio.

Los elementos visuales que más llaman la atención son los colores e imágenes.

## Resultados de la evaluación de parámetros

La manipulación del archivo digital es: óptima

Tiempo para cargar y poder visualizar: adecuado

El esquema elegido de navegación es: fácil de identificar

El menú es: fácil de identificar

La selección y ubicación de las áreas es : fácil de identificar

La distribución de los elementos es: adecuada

Los botones son: fácil de identificar

El acceso a los links es: adecuado

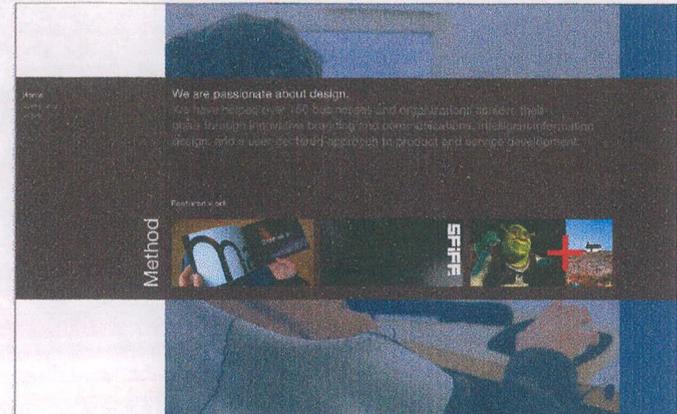
Guarda unidad en todas sus partes

Existe jerarquía visual entre los títulos, subtítulos y cuerpos de texto

Se puede identificar al grupo objetivo: Adultos de 20 a 35 años en adelante.

La selección tipográfica en cuanto a la forma y tamaño es adecuada y legible

Los elementos visuales apoyan los textos.



# Análisis de antecedentes

**Análisis del sitio:** [www.modernstyle.se/](http://www.modernstyle.se/)

## Principales conclusiones del análisis

Estilo y sus características: Escuela Draftin Table/Transformer

La idea o concepto central que se logra percibir: Formalidad

Los elementos visuales que más llaman la atención son las fotografías

Tiene mucho contraste tanto en formas como con colores.



## Resultados de la evaluación de parámetros

La manipulación del archivo digital es: óptima

Tiempo para cargar y poder visualizar: pausado

El esquema elegido de navegación es: confuso

El menú es: fácil de identificar

La selección y ubicación de las áreas es : fácil de identificar

La distribución de los elementos es: adecuada

Los botones son: fácil de identificar

El acceso a los links es: adecuado

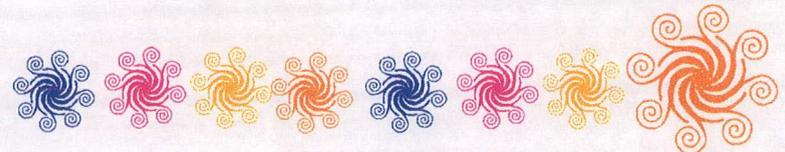
Guarda unidad en todas sus partes

Existe jerarquía visual entre los títulos, subtítulos y cuerpos de texto

Se puede identificar al grupo objetivo: Adultos de 25 a 35 años en adelante.

La selección tipográfica en cuanto a la forma y tamaño es adecuada y legible

Los elementos visuales apoyan los textos.



# Análisis de antecedentes

**Análisis del sitio: [www.ikoner.com](http://www.ikoner.com)**

## **Principales conclusiones del análisis**

Estilo y sus características: Escuela Orgánico Gótico

La idea o concepto central que se logra percibir: Misterio

Los elementos visuales que más llaman la atención son las imágenes que están de fondo.

Se utilizan mucho las medidas. Los íconos o botones, son parte importante en ésta propuesta

## **Resultados de la evaluación de parámetros**

La manipulación del archivo digital es: óptima

Tiempo para cargar y poder visualizar: pausado

El esquema elegido de navegación es: confuso/complejo

El menú es: difícil de identificar

La selección y ubicación de las áreas es : difícil de identificar

La distribución de los elementos es: adecuada

Los botones son: difícil de identificar

El acceso a los links es: adecuado

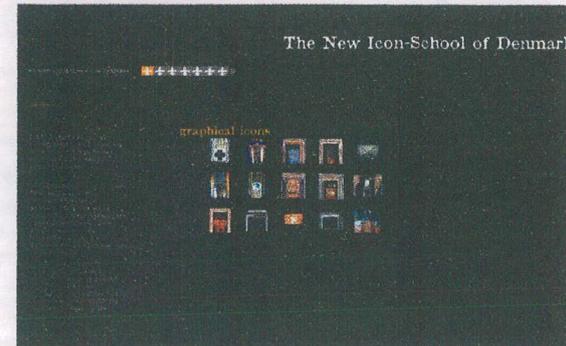
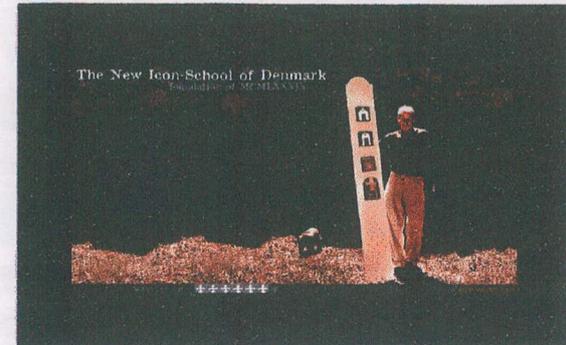
Guarda unidad en todas sus partes

Existe jerarquía visual entre los títulos, subtítulos y cuerpos de texto

Se puede identificar al grupo objetivo: Adultos de 30 a 40 años en adelante.

La selección tipográfica en cuanto a la forma y tamaño es adecuada y legible

Los elementos visuales apoyan los textos.



# Proceso de Conceptualización



# Proceso de Conceptualización

Primero se realizaron varios ejercicios en los que se hizo un mapa de relaciones para saber cuáles eran las cualidades que destacaban en mi personalidad ya sea dentro del área laboral, amigos y familia. Entre las cualidades que destacaron están: que soy una persona perfeccionista, amigable, y que me adapto a cualquier situación o persona muy fácilmente, es decir soy muy accesible.

Es importante conocer nuestras cualidades pero también nuestros defectos.

Después de este proceso se hizo un collage, donde también representaríamos este mapa pero con imágenes. El diseño fue bastante femenino, con muchos relojes que significaban que el tiempo era bien importante en mi vida. Además se presentaron mujeres con rostros alegres y llenos de positivismo, en sí el collage representaba todas las etapas en las que he pasado alguna vez en mi vida, además muestra mi lado femenino y delicado a la hora de presentar algún proyecto. El elemento flor también apoyaba lo femenino.

Este proyecto me ayudó para poder identificar los elementos que son esenciales en mi personalidad. Como lo es el feminismo, alegría y positivismo. En cuanto al uso del color hay una gran variedad de colores que transmiten vida.



# Proceso de Conceptualización

Todo ésto fue visto en clase de acuerdo al libro "Graphically Speaking", Buchanan (2002).

Después, se investigaron varios estilos como:

**El estilo artístico:** que se relaciona con la cultura, lo refinado, éste combina diferentes tipos de ilustración y guarda mucha armonía de color.



[www.googleimages.com](http://www.googleimages.com)

**El estilo dark:** se relaciona con lo oculto, misterioso, melancólico. La expresión facial es muy retadora, la fotografía no es atractiva.



[www.googleimages.com](http://www.googleimages.com)

**El estilo humorístico o caricaturesco:** se relaciona con lo cómico, entretenido, se puede utilizar cualquier color, trazos libres.



[www.googleimages.com](http://www.googleimages.com)



**El estilo ornamental:** se relaciona con bello, estético, agradable y elaborado.

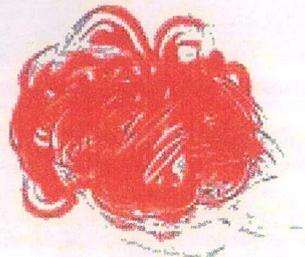


[www.googleimages.com](http://www.googleimages.com)



# Proceso de Conceptualización

**El estilo messy:** se relaciona con lo sucio y descuidado. La tipografía es a mano, con ejes torcidos.



[www.googleimages.com](http://www.googleimages.com)

Después se hizo una lluvia de ideas en la que se incluyeron todas las palabras que se venían a la mente a la hora de pensar en portafolio.

De todas estas palabras se formó una frase, con las palabras más representativas y que reunían nuestra personalidad y forma de diseñar.

La lluvia de ideas fue uno de muchos procesos para la conceptualización. Se eligió esta ya que sería la más acertada para lograr un resultado óptimo y funcional para el proyecto.

## Lluvia de ideas

El estilo messy es el que más influenció mi propuesta y también el caricaturesco por los colores. Este estilo se conjuga y contrasta con lo femenino en mi propuesta pero a la vez representa esa parte en la que se está bocentado y se hace un intento tras otro hasta lograr el mejor resultado.

Después de conocer algunos estilos y tendencias se fue pensando en formas para poder sacar el concepto de diseño, con el cual tendríamos que basar nuestra propuesta y empezar a partir de ese punto.

desorden  
borrador  
mezcla  
sucio  
mano  
ejes  
torcido  
grises  
polvo  
entretener

retícula  
improvisado  
descuidado  
impresión  
usar  
viejo  
lúdico  
cómico  
libre  
trazos



# Proceso de Conceptualización

## Lluvia de ideas

color	tecnología
tamaño	números
figura	links
espacio	entrada
libre	salida
femenino	sección
movimiento	división
mezcla	contenido
collage	trabajos
textura	fotografías
creatividad	vida
formalidad	experiencia
seguridad	amor
confianza	caos
desempeño	letras
habilidad	formatos
responsabilidad	expertos

## CONCEPTO DE DISEÑO COLLAGE CREATIVO

Collage Creativo, involucra todo lo que se puede provocar a través del diseño, ya que por medio de esto se busca siempre crear algún tipo de reacción en el público.

15

Un collage hace referencia a todas las ideas, estilos, formas, colores y tamaños que se nos ocurren, éste es la mezcla de todo en una sola imagen.

Todo lo que hacemos debe causar un efecto.

El trabajo de un diseñador, es como un trayecto, en el cual el punto de partida será una idea central, luego se divide en varios tramos, que son las derivaciones de la idea central. Éste es libre y nos presenta una gran cantidad de opciones a lo largo del recorrido, por lo que de nosotros dependerá resolver cómo llegaremos al punto más creativo.

El individuo creativo puede, no obstante, diferenciarse de los demás en cuanto a los rasgos de su personalidad. Los individuos creativos tienden a ser enormemente intuitivos y a estar más interesados por el significado abstracto del mundo exterior que por su percepción sensitiva, parecen también estar relativamente liberados de prejuicios y convencionalismos. Tienen una mayor sensibilidad y son más conscientes de sí mismos y más abiertos a la emoción y a la intuición.



# Secciones del Portafolio



# Secciones del portafolio

## ÁREA DE DISEÑO

1. CALENDARIO
2. LOGOTIPO PARA CEMENTERIO
3. CAMPAÑA PARA JÓVENES
4. FANZINE
5. GUÍA
6. LOGOTIPO PARA UN JUEGO
7. PERIÓDICO
8. PREVENCIÓN DE DESASTRES
9. RELANZAMIENTO
10. RECICLAJE
11. REVISTA
12. TÉ NATURAL

## ÁREA DE COMUNICACIÓN

1. AERÓGRAFO
2. ANIMACIÓN
3. CARICATURA
4. ILUSTRACIÓN
5. MARCADOR
6. PAPEL DE REGALO
7. ETIQUETA
8. PUNTILLISMO

## INVESTIGACIÓN

Análisis de la imagen gráfica del Restaurante Rollitos y su aplicación en los materiales gráficos.  
PDF

## MENÚ

## CONTACTO

## ESTRATEGIA

Campaña contra el consumo de huevos de parlama  
PDF

## CURRÍCULUM

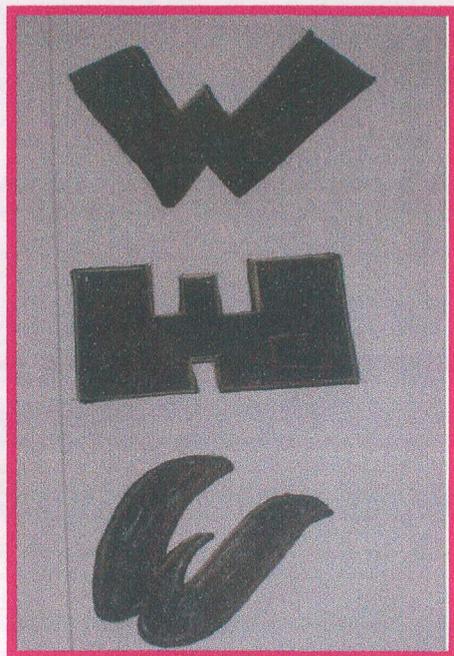


# Bocetaje



# Bocetaje

## FASE 1: PRELIMINAR

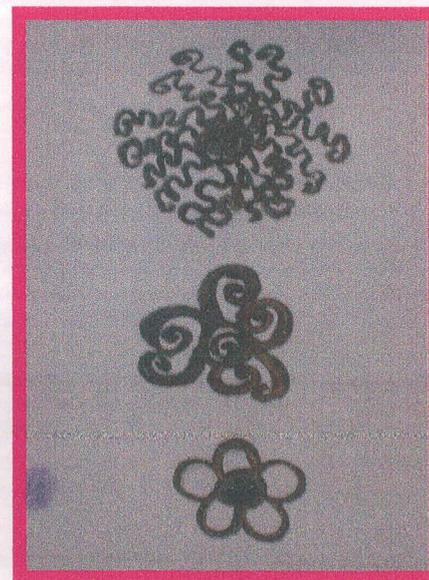


Primero se empezó por bocetar a mano algunas ideas que podrían servir para representar mi personalidad. Se inició con la letra W ya que es la inicial de mi nombre. Primero una W un poco recta, la segunda es un tanto cuadrada y la última que fue la opción que más se adaptaba a mi personalidad tiene movimiento y es muy estilizada y elegante.

En esta parte se hicieron propuestas para los botones o los elementos que aparecerían en el portafolio.

Se quería que los elementos fueran en forma de flor o al menos con sus características para poder utilizar colores fuertes y llamativos.

También se puede aprovechar el movimiento que transmiten las flores con sus líneas irregulares.



# Bocetaje

## FASE 1: PRELIMINAR

### TIPOGRAFÍA

**PORTAFOLIO** *adlib BT*

**PORTAFOLIO** *BANKGOTHIC LT BT*

**PORTAFOLIO** *bauhaus 93*

**PORTAFOLIO** *girls are weird*

**PORTAFOLIO** *broadway*

**PORTAFOLIO** *CAC futura casual*

**PORTAFOLIO** *grinched*

El diseñador debe tener siempre presente al trabajar con tipografía que una publicación bien diseñada es una comunidad de tipos en la que todos los miembros trabajan conjuntamente para un propósito común: ayudar al lector a navegar correctamente por la información. Además de esto se debe tener en cuenta que el uso de la tipografía imprime carácter y expresividad, redundando en lo que se quiere transmitir.

Estas son las distintas tipografías que se pensaron, se eligieron tipos de letra que fueran llamativas y dinámicas, es decir que tuvieran mucho movimiento. Por lo que se decidió descartar la tipografía cuadrada, o que representara algo que no puede ser cambiado.

Luego se pasó a decidir entre las tres que más se asemejaban, y se pensó en la *adlib Bt*, en la *grinched* y en la *girls are weird*. Estas tres complementaban el concepto de diseño, un collage es algo que varía, una mezcla de todo y estas tipografías están en constante movimiento y no tienen ejes definidos.

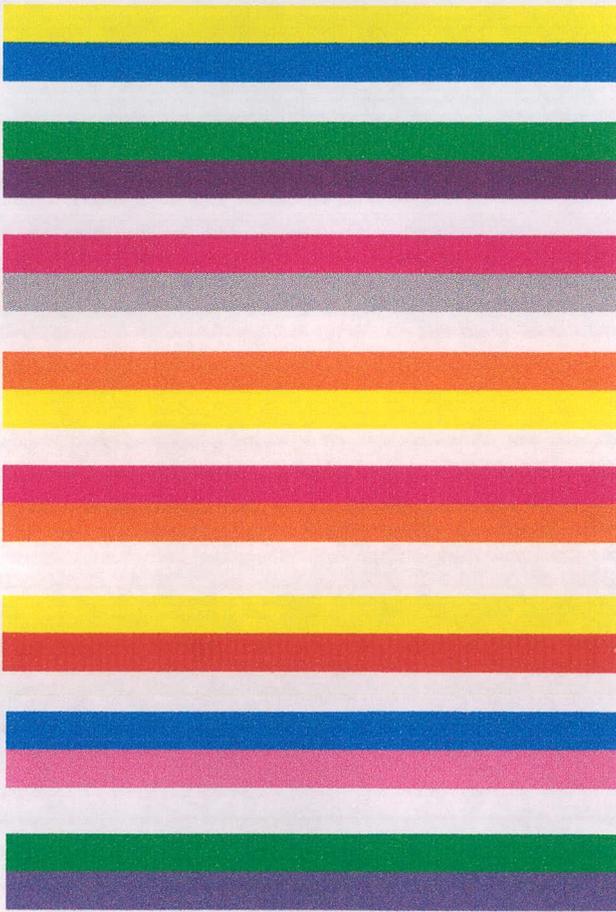
Se elige como tipografía *Girls are weird* ya que esta tipografía se piensa es muy estilizada, femenina, con mucho movimiento y a la vez representa mi personalidad de mujer.



# Bocetaje

## FASE 1: PRELIMINAR

### COLOR



El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar éstos mediante la gama de colores utilizados. El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual. Muchas veces, el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. A pesar de que, sin el color la forma permanece, con frecuencia el mensaje es, precisamente, el color, o lo que sólo puede expresarse por el color.

Se decide hacer combinaciones de dos colores para ver cuáles son los que mejor se adaptarían al concepto de diseño, por ser éste "Collage Creativo", da la libertad de poner cualquier color, se eligieron colores muy llamativos, que representan vida, son colores con mucha luz, ya que se quiere transmitir una imagen alegre y a la vez femenina.

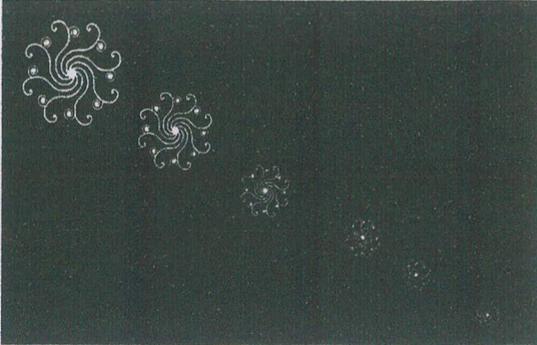
Los colores que mejor se adaptan son las combinaciones de amarillo y anaranjado y la de gris y rosado. El amarillo y anaranjado son colores cálidos que representan la confianza que se quiere transmitir, el gris representa un poco el estilo o tendencia messy, y por último el rosado que representa la parte femenina de la propuesta.





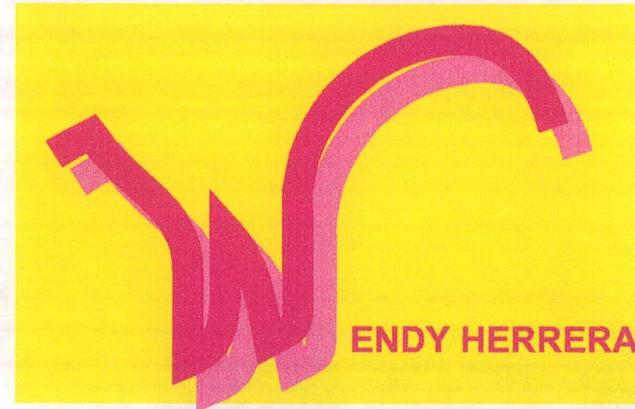
# Bocetaje

## FASE 2: DIGITALIZACIÓN



En esta propuesta se pensó que primero fuera saliendo una flor grande hasta desaparecer. Los colores se utilizaron blanco y negro ya que son opuestos y así se lograría llamar la atención de las personas.

Esta propuesta se hizo con una letra W dibujada a mano alzada, para que fuera un poco más dinámica, el contraste con la letra recta representa el collage que queremos transmitir, es decir la mezcla de dos cosas diferentes pero que a la vez pueden ser complementarias.



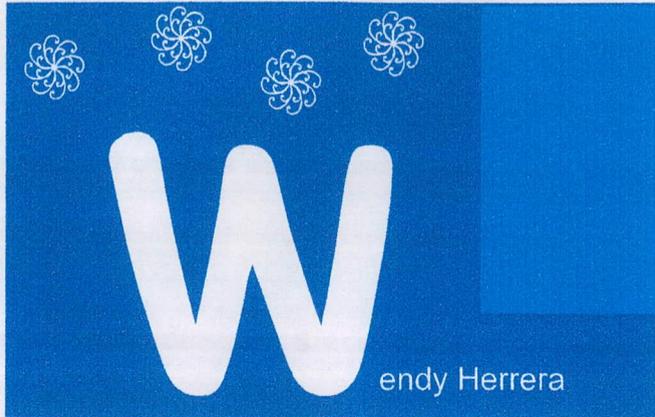
Aquí se puede observar como se empezó a aplicar algunas de las ideas que estaban dentro de los sketches preliminares, utilizando elementos como flores, y las letras en diferentes tamaños.

Se empezó a buscar colores que estén a tono con el concepto. Se hizo una primera prueba con verde y negro, colores que crean bastante contraste pero que no transmitía por completo la idea de un collage creativo.

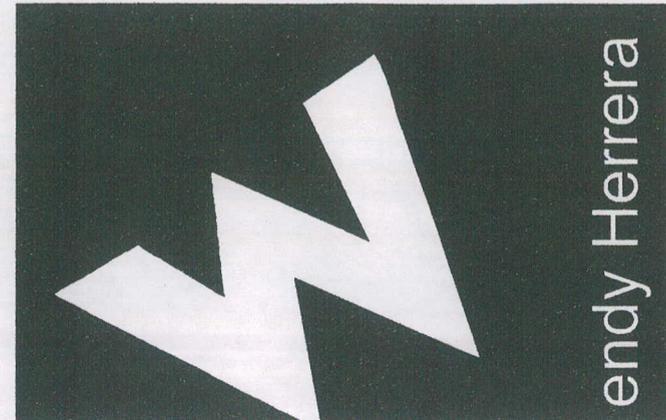


# Bocetaje

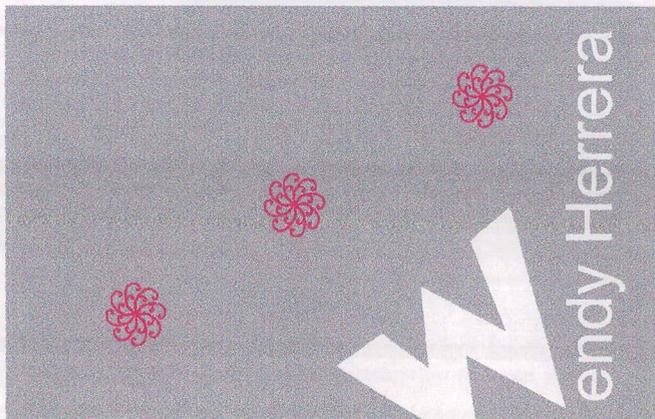
## FASE 2: DIGITALIZACIÓN



Esta propuesta integra tipografía con un ícono siempre con la línea de las flores. Los colores en este caso son análogos. Los íconos dan movimiento a la propuesta.



También se pensó en utilizar solamente los colores negro y blanco, para poder lograr resaltar cualquier texto en blanco sobre el fondo negro, pero esta propuesta se descartó ya que no representaba el lado femenino y alegre que se quiere transmitir.

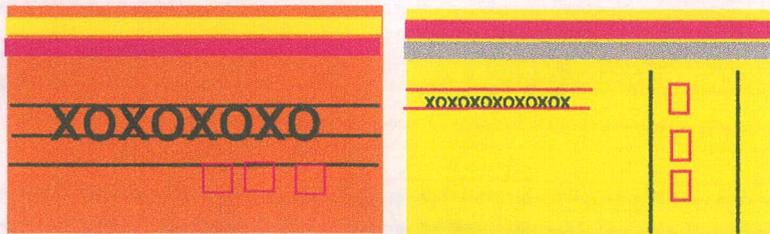
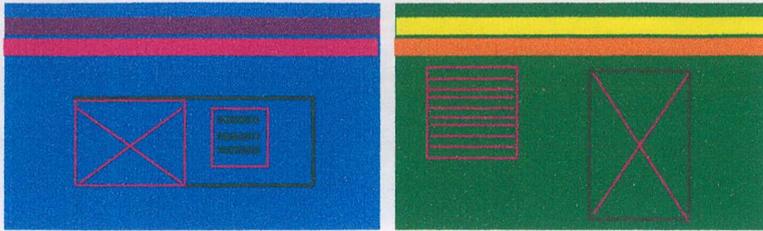


Se empieza a cambiar a colores que reflejaran el estilo o tendencia, por lo que se decide utilizar gris, con las letras blancas para dar la sensación de sucio. Se sigue trabajando con los elementos de las flores para crear el movimiento en la propuesta.

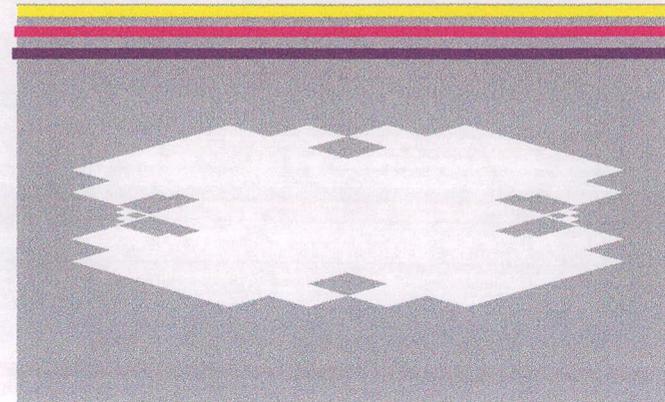


# Bocetaje

## FASE 3: DETERMINACIÓN DEL LAY OUT Y CONTRASTE



Se van haciendo pruebas de color, se empieza a pensar dónde o en qué irá el menú y las diferentes secciones del portafolio. Se siguen probando colores en las líneas superiores, en este caso se agrega una línea más para darle más contraste a las otras dos líneas.

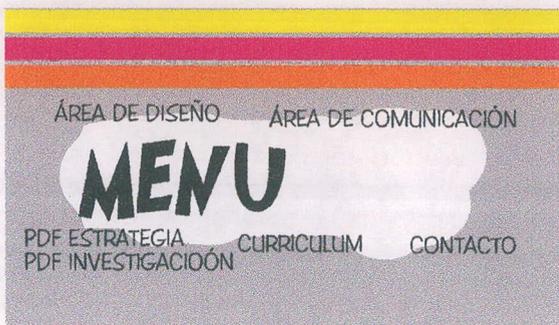
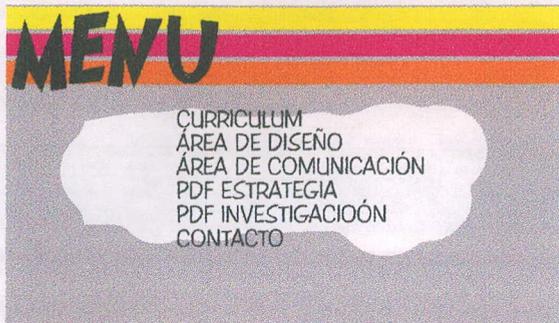


En esta parte ya se empieza a trabajar las combinaciones de colores, ya sea donde van a ir colocados los títulos y el fondo donde va estar el menú o galería de trabajos.

Se propone un color amarillo de fondo para poder resaltar cualquier elemento que se ponga encima ya que este color crea bastante contraste. La línea gris de arriba se eligió ya que la propuesta tiene influencia del estilo messy.



### FASE 3: DETERMINACIÓN DEL LAY OUT Y CONTRASTE



Aquí ya se decidió utilizar las tres franjas en la parte superior del portafolio, se eligieron los colores amarillo, rosado y anaranjado ya que son colores llamativos y contrastantes.

Luego se empezó hacer pruebas en cuanto a la ubicación de la palabra menú, al final se eligió dejarla en el centro del splash blanco donde aparecerían alrededor las demás secciones del portafolio.

Las secciones se había pensado que estuvieran ubicadas en el centro del diseño, luego que estuvieran divididos dos arriba, dos abajo y uno en el centro.

Por último se decidió colocar el nombre de MENÚ en la parte blanca, y las secciones divididas dos arriba y tres en la parte de abajo.



# Bocetaje

En esta parte se empieza a bocetar la posición de los trabajos, se pensó colocar todos los trabajos del lado izquierdo. Cuando se abre cada trabajo aparece la ficha técnica del lado derecho. El botón para regresar al menú se coloca en la parte inferior derecha del formato.

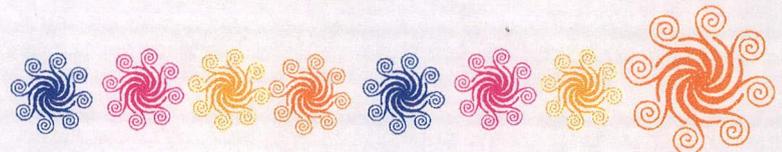
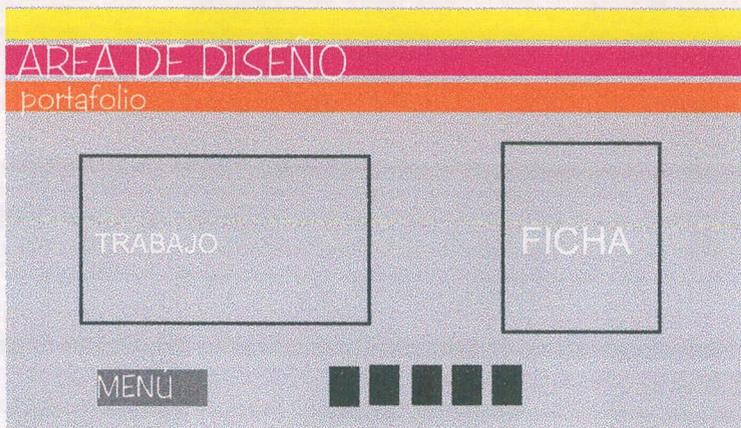
Los colores de las franjas son los seleccionados para la propuesta, el nombre del área se coloca encima de estas franjas en color blanco.



En esta propuesta se plantea colocar los trabajos reducidos, en la parte inferior para que la persona mire todos los trabajos y seleccione los que más le llamen la atención.

El botón para regresar al menú se coloca en la parte inferior izquierda. El trabajo aparece del lado izquierdo con su respectiva ficha del lado derecho.

El título se coloca sobre una franja, y también se incluye la palabra portafolio en la última franja.



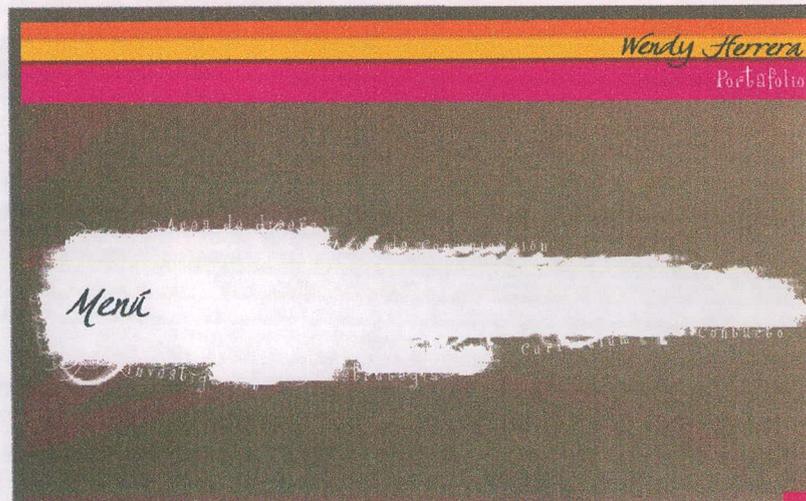
# Bocetaje

## PROPUESTA PRELIMINAR



Después de hacer varias pruebas se decidió utilizar la inicial "W" para la intro. Esta es una letra que va apareciendo y al final caen las flores para dar paso al nombre.

Tiene mucho movimiento, contraste de colores y además la tipografía que se utilizó representa la feminidad que quería transmitir con mi proyecto.



Luego de la intro se pasa a la galería donde aparece el menú y las diferentes áreas como: diseño, comunicación, contacto, currículum, investigación y estrategia.

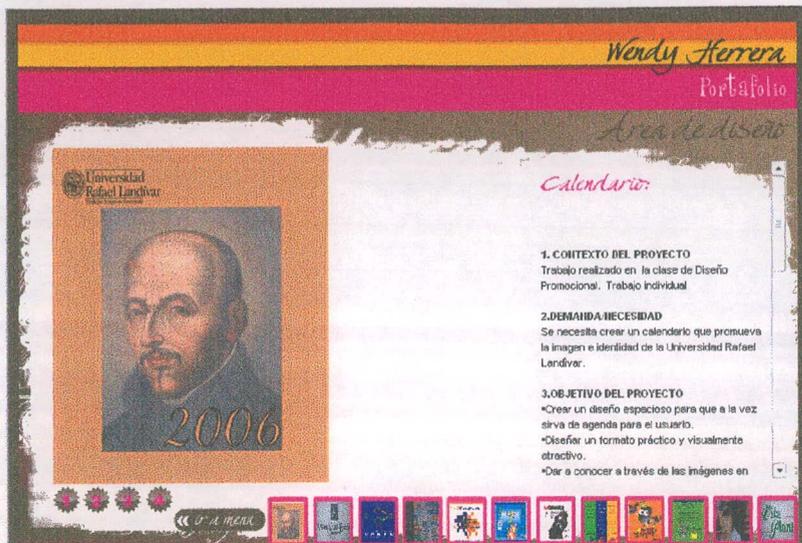
Se coloca mi nombre en la parte superior derecha y abajo el nombre del portafolio.

El menú tiene muchas texturas visuales para reforzar el concepto de "Collage creativo" ya que son texturas visuales que representan todo el trabajo de un diseñador antes de lograr su propuesta final que en este caso sería entrar a cada área.



# Bocetaje

## PROPUESTA PRELIMINAR



Después del menú se elige un área y se abre el trabajo, del lado izquierdo la ficha técnica y en la parte inferior se presentan todos los trabajos para que se seleccione uno.

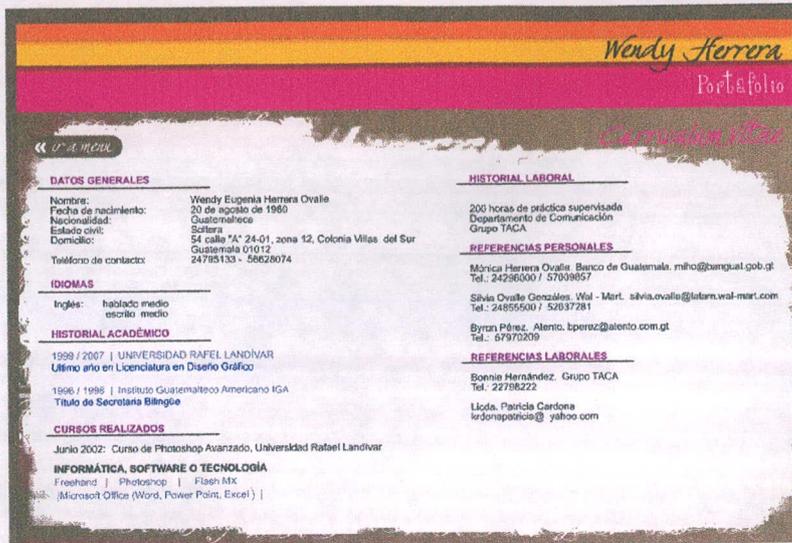
En esta parte se coloca un botón que regresará al menú en caso que la persona quiera seguir viendo las otras áreas.



Luego está el área de comunicación que es igual a la de diseño, tiene los mismos elementos y el botón para regresar al menú está colocado en el mismo lugar que la otra área.



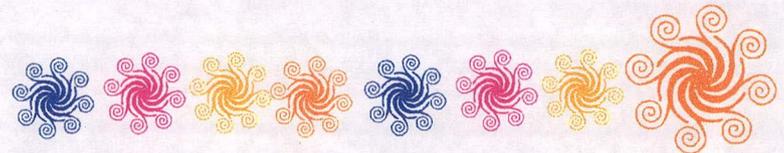
# Bocetaje



Otra de las áreas es la del currículum, ésta se coloca a dos columnas, con el botón para regresar al menú en la parte superior izquierda.



Por último el área de contacto, en la que se incluye mi nombre completo, teléfono y correo electrónico. Al igual que el área del currículum el botón para ir al menú se coloca en la parte superior derecha.



# *Validación*

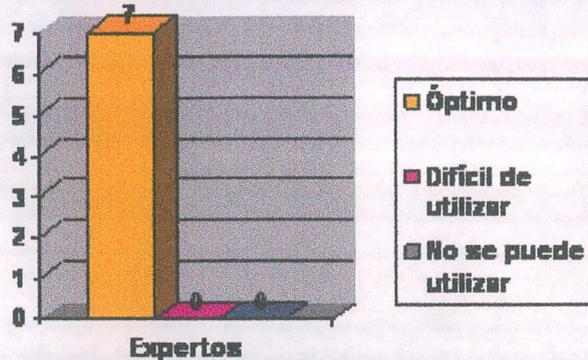


# Validación

La validación, ver anexo (3) fue contestada por 7 diseñadores gráficos con experiencia en diferentes áreas del diseño como lo es el diseño promocional, editorial y diseño de páginas web.

Ésta fue desarrollada en una semana, a continuación se presentan los resultados de las preguntas expuestas en el cuestionario.

¿Cómo es la manipulación del archivo digital?



En esta pregunta el resultado es positivo ya que todos los diseñadores expresaron que la manipulación es óptima. Es sencilla y fácil de manejar.

¿Cómo es el tiempo para cargar y poder visualizar?

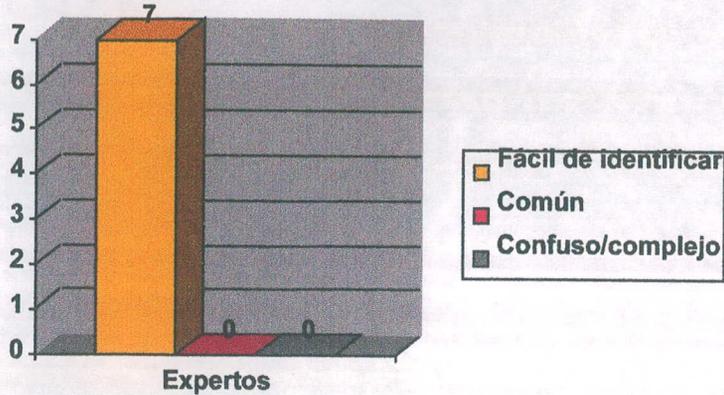


En esta pregunta cinco diseñadores expresaron que el tiempo de carga era adecuado, sin embargo dos demostraron no estar de acuerdo en la parte de la introducción ya que está un poco lenta o pausada.



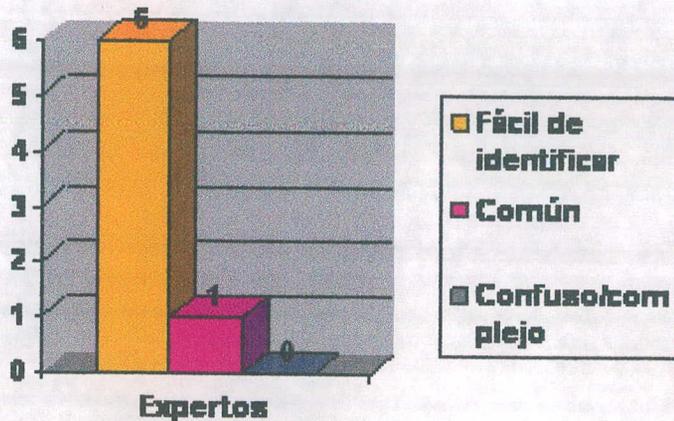
# Validación

## ¿Cómo es el esquema de navegación?



El esquema de navegación para los diseñadores es fácil de identificar ya que los botones y el menú están a la vista, esto resulta positivo para nuestro proyecto ya que el portafolio debería de ser sencillo.

## ¿Cómo es el menú?

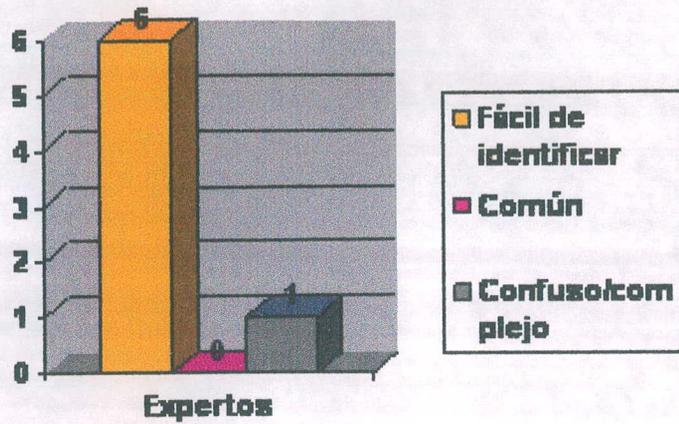


El menú es fácil de identificar según los diseñadores, aunque uno expresó que era común.



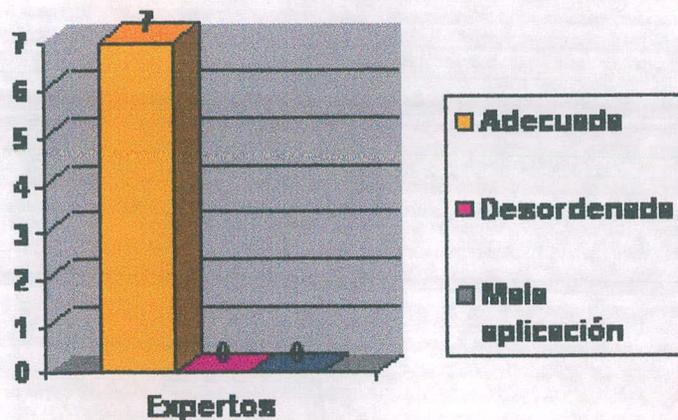
# Validación

¿Cómo es la selección y ubicación de las áreas?



Se visualiza que la percepción del grupo objetivo es que la selección y ubicación de las áreas es fácil de identificar. Lo que resulta positivo porque confirman que no existe confusión alguna en la propuesta. Una de las recomendaciones fue que se cambiara de color a las secciones ya que se confundía con las texturas del fondo.

¿Cómo es la distribución de los elementos?

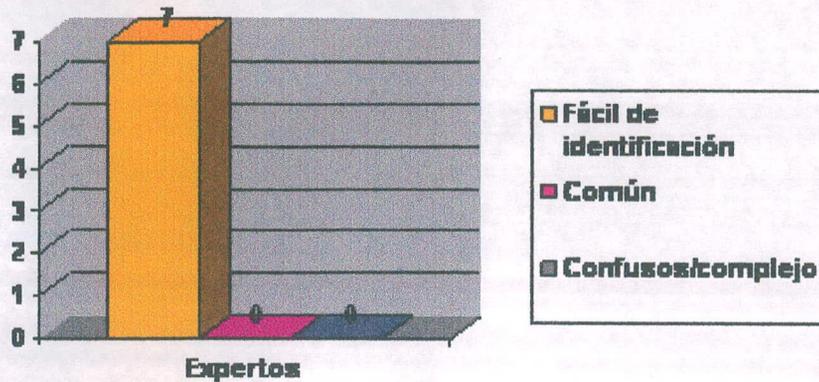


La expresión lograda con la distribución de los elementos es adecuada. Con ésto se reafirma la decisión de mantener los elementos establecidos



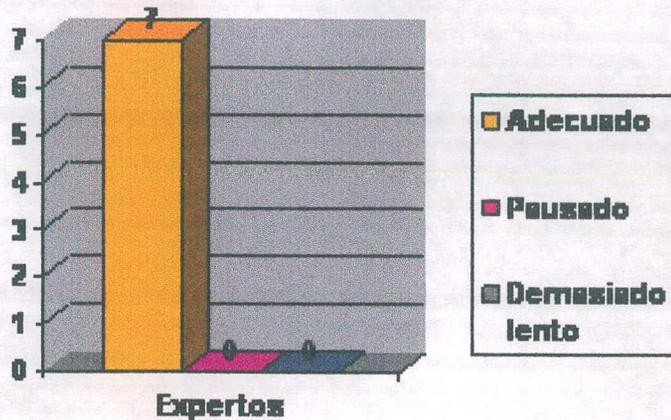
# Validación

¿Cómo son los botones?



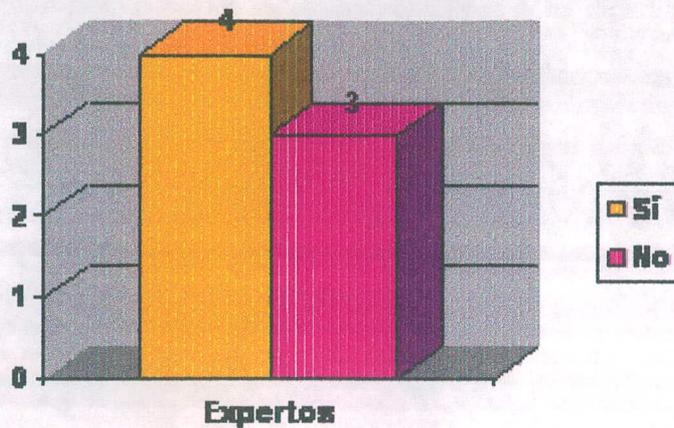
Los diseñadores gráficos confirman que en la percepción del grupo objetivo, los botones y los links son adecuados y fáciles de identificar, lo cual asegura que la propuesta y todas sus piezas tienen los elementos para lograr el resultado esperado.

¿Como es el acceso de los links?



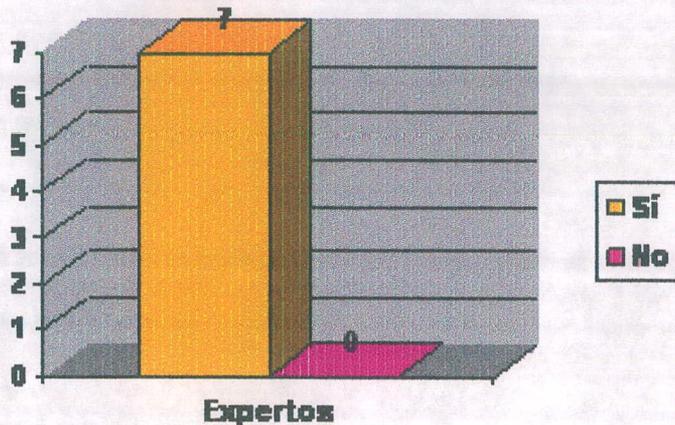
# Validación

¿Guarda unidad en todas sus partes?



Según los diseñadores gráficos el portafolio no guarda unidad en cuanto a sus elementos, aunque algunos piensan que sí, es necesario tomar en cuenta este resultado para mejorar la propuesta final.

¿Es legible el tipo de letra?

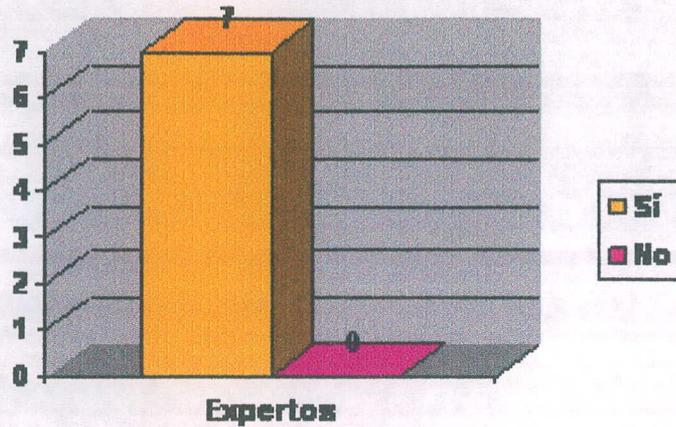


Esta gráfica demuestra que el tipo de letra sí es legible y por lo tanto tampoco hay necesidad de cambiarla.



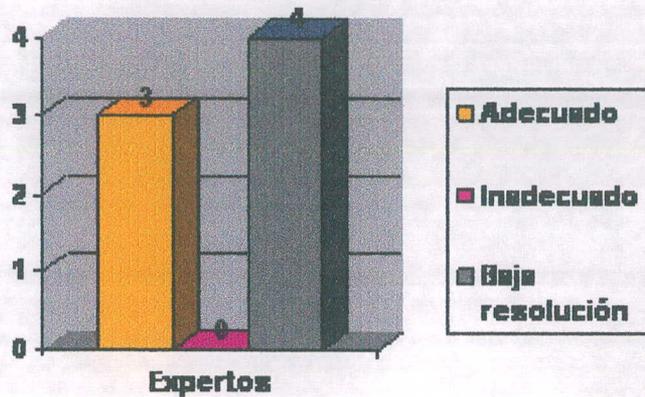
# validación

¿El tipo de letra elegido es adecuado a la composición gráfica?



Esta gráfica demuestra que la tipografía sí es la adecuada, por lo tanto no debería cambiarse.

¿Cómo le parece el tamaño de las imágenes de los trabajos?

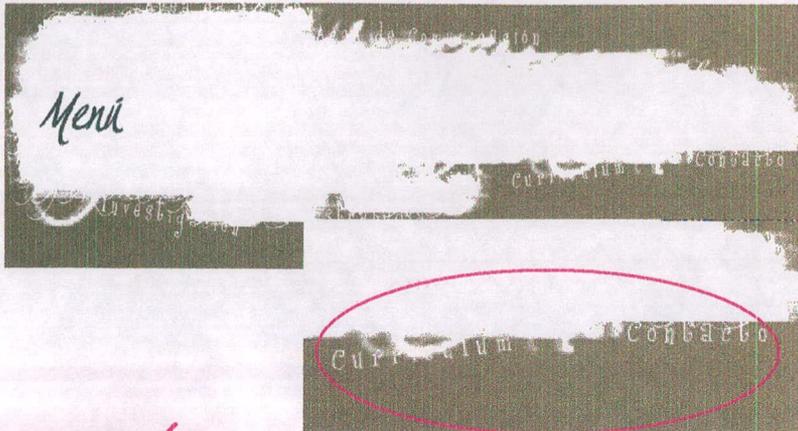


En esta gráfica se demuestra que es necesario cambiar el tamaño de las imágenes y la resolución ya que algunos diseñadores expresaron que no se miraban claramente los trabajos.

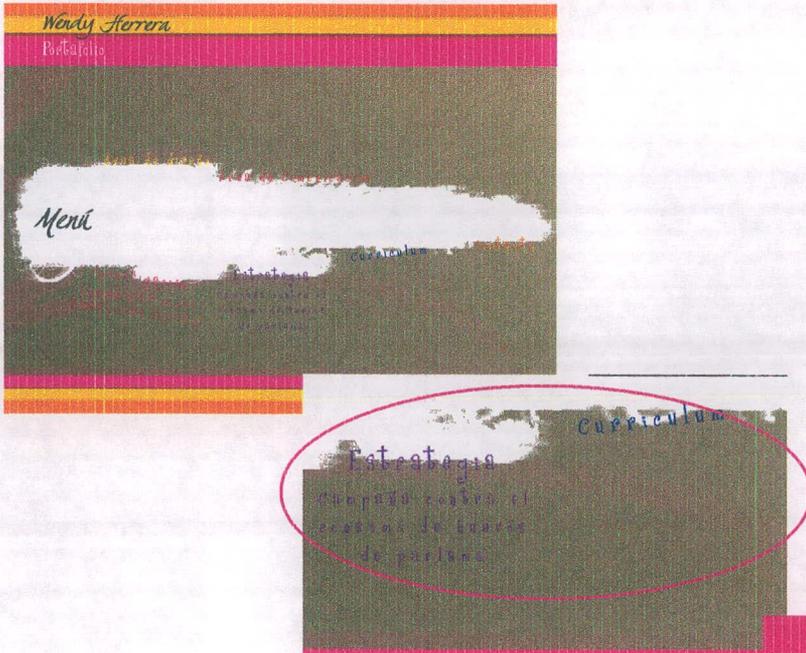


# Validación

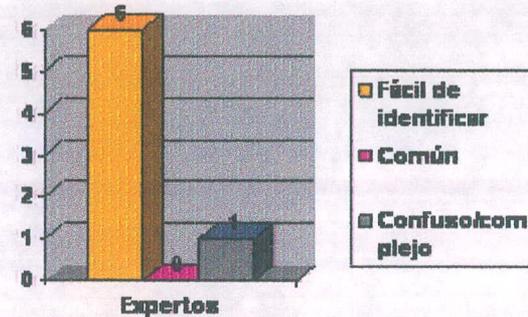
ANTES



DESPUÉS



¿Cómo es la selección y ubicación de las áreas?



Para identificar las distintas áreas en la parte del menú, era necesario cambiar el color en las secciones del portafolio, ya que se perdía con el fondo y creaba confusión.

Se cambió cada área de color, para darle más vida al diseño y tomando en cuenta el comentario que realizó uno de los expertos cuando se validó esta área siendo estos los colores que se utilizan en las imágenes de la propuesta.

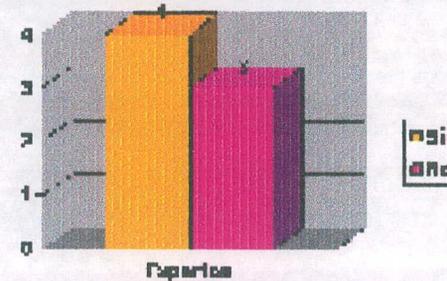


ANTES

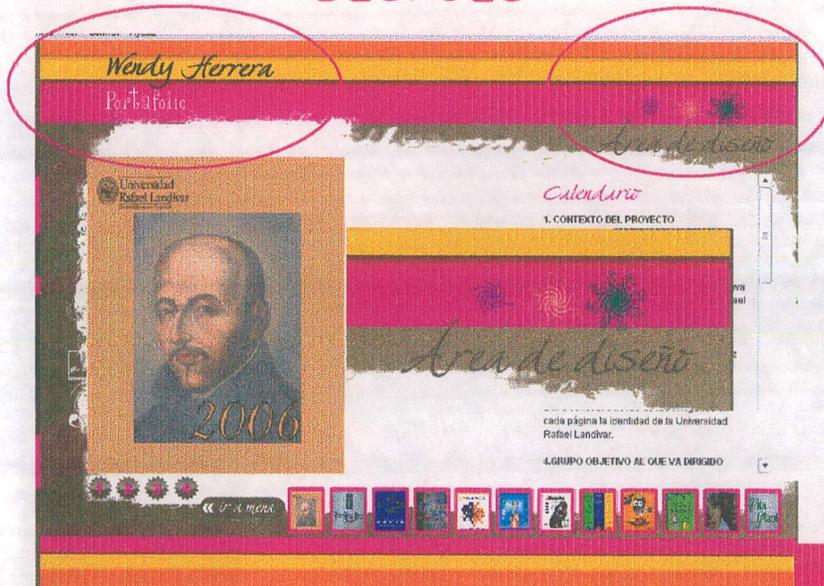


Validación

¿Guarda unidad en todas sus partes?



DESPUÉS

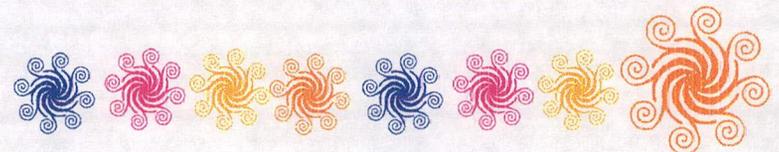


36

Después de hacer la validación se evidenció que era necesario unificar la propuesta ya que la intro incluye algunos elementos los cuales no aparecen dentro del menú y las áreas.

En cuanto a la posición de los títulos se decidió que fueran al lado izquierdo superior, para poder incluir los rosetones o las flores del lado superior derecho.

Se colocan los elementos que caen de la letra "w" que salen en el principio y se colocan en la parte superior derecha arriba del nombre de cada área. Con esto se logra unificar el portafolio ya que todas las páginas tendrán algún elemento que los una.





# Validación

## ANTES



En esta área del contacto después de las sugerencias de los diseñadores se colocó un espacio donde podrán dejar sus comentarios y dirección de correo para poder contactarlos.

Además en la parte inferior se coloca mi correo para que me puedan contactar para cualquier información que necesiten.

Se cambia el color de fondo del cuadro ya que así también logramos resaltar el texto ya que con el color anterior no tenía vida, daba la sensación de tristeza.

Se quitan las flores de la esquina derecha y se colocan al igual que el currículum para que vengan de arriba hacia abajo logrando más movimiento en la propuesta.

## DESPUÉS

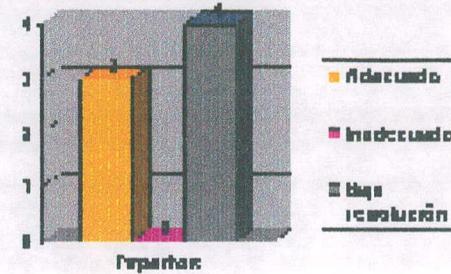


# Validación

## ANTES



¿Cómo le parece el tamaño de las imágenes de los trabajos?



## DESPUÉS

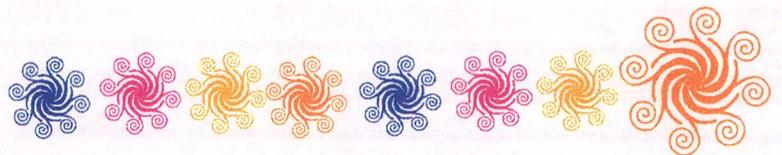


Se logró mejorar la resolución de las imágenes grabándolas en otro formato, ya que algunas fotos tenían muy baja resolución y se miraban borrosas.

Los diseñadores también recomendaron agrandar las imágenes, pero el área de trabajo es demasiado reducida para incluir la imagen más grande. Para solucionar esto, se graba el portafolio con la opción de full screen lo cual hará ver más grandes las fotografías.



# *Producción*



# Producción



# Producción

Las fotografías de los trabajos se escanearon digitalmente con una resolución óptima y fueron exportadas como formato PNG.

Los elementos gráficos se trabajaron en freehand para poder exportarlos a flash.

El portafolio se podrá abrir en formato HTML, para abrir en explorer, .exe para abrir en Macintosh y swf para abrir en PC.

Se trabajaron las diferentes secciones del portafolio empezando por la intro, la cual tiene efectos y movimientos que demuestran el dinamismo y el concepto.

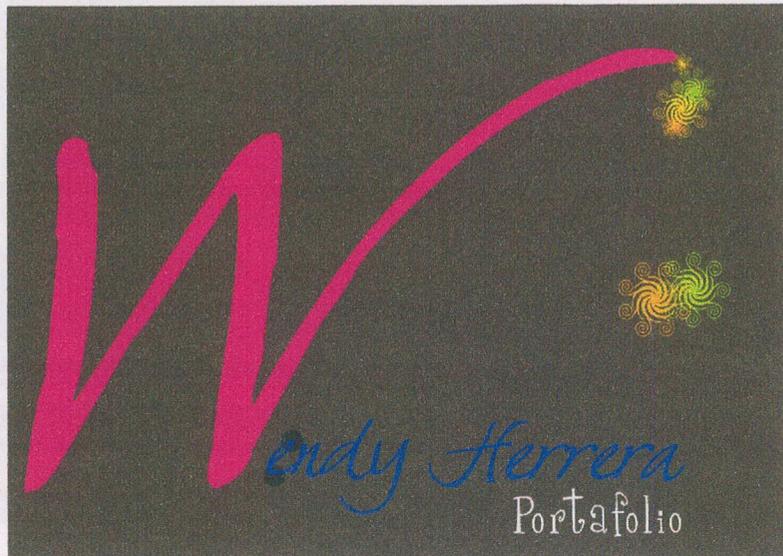
Las copias del portafolio, se reproducirán en CDS y serán distribuidas a las personas interesadas en conocer mi experiencia como diseñadora gráfica.



*Fundamentación  
de la propuesta  
final*



# Fundamentación de la propuesta final



## TIPOGRAFÍA

La tipografía es uno de los aspectos más fascinantes de los ordenadores. Se pueden utilizar las fuentes más apropiadas para computadoras, siguiendo algunas normas básicas.

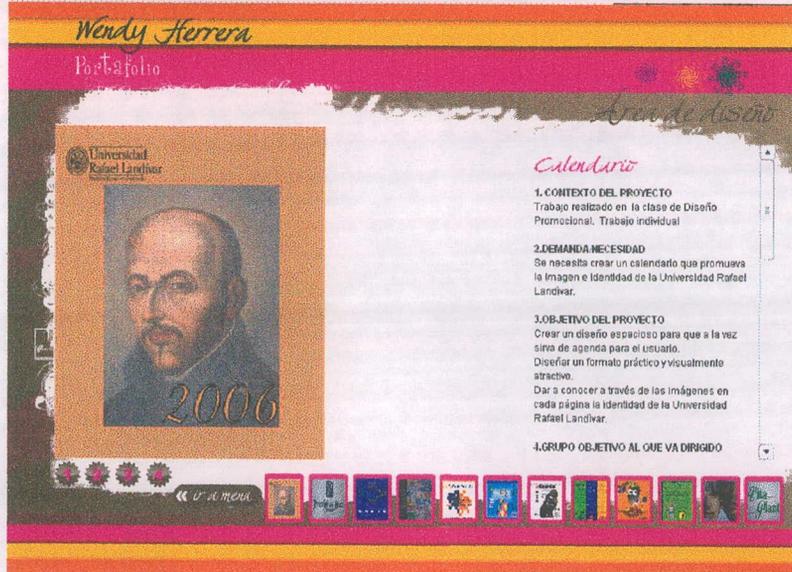
Según [www.desarrolloweb.com](http://www.desarrolloweb.com), la esencia del buen diseño gráfico consiste en comunicar por medio de la palabra escrita, combinada a menudo con un dibujo o con fotografías. A lo largo de los siglos, el arte de exhibir la palabra escrita ha evolucionado hasta ser un campo sofisticado del diseño gráfico. Las palabras y las imágenes que éstas crean, vienen en muchos estilos. Cada letra de una palabra puede verse como una ilustración, y el trabajo del diseñador consiste en escoger las letras de molde correctas para comunicar el mensaje en forma correcta a su idea.

Por lo que se decide utilizar una tipografía muy estilizada y a la vez femenina, que representa mi personalidad como mujer y a la vez permite darle dinamismo al portafolio.

En toda la propuesta sólo se utilizan dos tipos de letra que son parecidas, éstas son *Girls are weird* y *Swang song*



# Fundamentación de la propuesta final



## COLOR

Según [newsartsvisuales.com](http://newsartsvisuales.com), el color es el medio más valioso para que una obra transmita las mismas sensaciones de las que la persona está experimentando, usando el color con buen conocimiento de su naturaleza y efectos y adecuadamente será posible expresar lo alegre o triste, lo luminoso o sombrío, lo tranquilo o lo exaltado, etc.

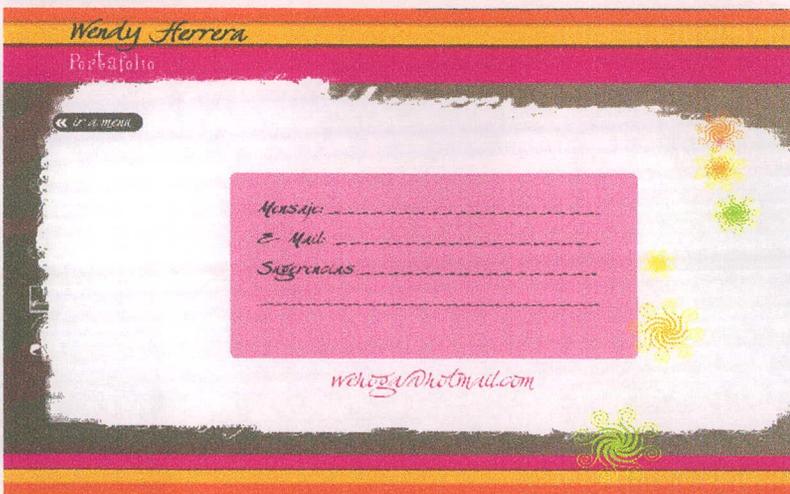
El color, como cualquier otra técnica, tiene también la suya, y está sometido a ciertas leyes, que conociéndolas será posible dominar el arte de la armonización, conocer los medios útiles que sirven para evitar la monotonía en un combinación cromática, estimular la facultad del gusto selectivo y afirmar la sensibilidad.

Los colores que se utilizaron fueron colores intensos, con mucha luz para poder atraer la atención de las personas, ya que la mayoría de trabajos estaban a full color.

El concepto de "Collage Creativo", es reforzado por los colores son muy femeninos, ya que se utiliza mucho el color rosado para algunos elementos.



# Fundamentación de la propuesta final



Las tres franjas de la parte de arriba y abajo tienen colores contrastantes pero a la vez se unifican en el diseño.

Utilicé según la psicología del color:

**El blanco** en mi propuesta expresa paz, felicidad, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito.

**El negro** representa el silencio y misterio en mi portafolio. Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

**El amarillo:** es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro. Es un color animación, jovial, excitante, afectivo e impulsivo. En la propuesta es el que le da el dinamismo, y además es un color que contrasta muy bien con los demás.

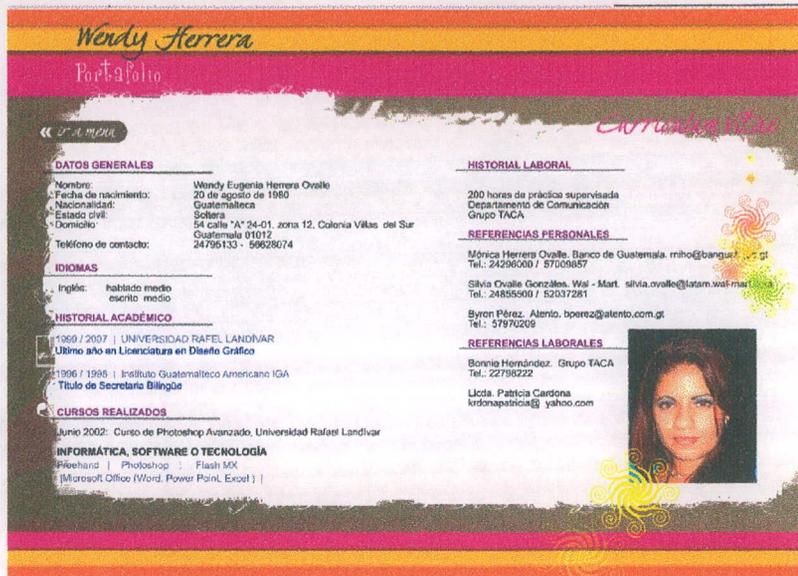
**El naranja:** más que el rojo, posee una fuerza activa, radiante y expansiva. Tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética.

En la elección del color uno de los aspectos que no se deben olvidar es la legibilidad tipográfica. Por lo que los textos se colocan en su mayoría en color negro para poder resaltar de cualquier fondo y lograr así que no se pierda con los otros elementos.

Se utilizaron estos colores ya que lo que quería era dar una imagen alegre, divertida, juvenil, impulsiva, positiva, elegante y a la vez explosiva y todos estos colores reunían todas éstas características.



# Fundamentación de la propuesta final



## ELEMENTOS DE DISEÑO

Para el portafolio se utilizaron como elementos gráficos flores con tendencia ornamental, como rosetones que sirven para darle unidad a la propuesta ya que aparecen en la introducción y en cada una de las secciones del portafolio.

Éstas le dan movimiento y representan la parte creativa del concepto, además por sus colores y formas logran transmitir alegría y vida aspectos importantes y características de mi personalidad.

Además se utilizó la inicial de mi nombre "W", ya que es una letra que tiene mucho movimiento y que con su forma irregular nos lleva de la mano hacia el menú.

Las franjas, los rosetones y la inicial W conforman los elementos que utilicé para este portafolio que es muy sencillo pero que a la vez contiene todo lo que se necesita para mostrar mi forma de diseñar. Además tiene un sistema de navegación sencillo pero estético. Lo más importante es que la propuesta es funcional.



# Fundamentación de la propuesta final



## ESTILOS

Mi propuesta se basa o posee influencias del estilo ornamental ya que es estético, agradable y elaborado. Además los elementos como rosetones son muy característicos de esta tendencia.

También utilicé el estilo messy en el portafolio que es bastante contrastante con el estilo ornamental pero esto apoya mi concepto de collage donde encontrarse una mezcla de todo. En el estilo messy, los ejes son torcidos, se utiliza mucho el gris ya que representa lo sucio en este caso está representado en el elemento de fondo como una pizarra donde se escribió y luego se borró.

Otro de los estilos es el caricaturésco ya que los colores que utilicé son muy llamativos, alegres, dinámicos, en este estilo se puede utilizar cualquier combinación de color.

## JERARQUÍAS

No todas las ideas presentadas guardan la misma importancia ya que se requería resaltar algunas partes más que otras y por eso, se tomó en cuenta que el ojo es atraído por aquello que es visualmente fuerte y grande, esta fuerza se logra tipográficamente, ya que se utilizó el color negro para los titulares y para mi nombre colocada en la parte superior.



# Fundamentación de la propuesta final



Entre más grande es una ilustración más llama la atención del lector, es por ello que los trabajos se colocaron de forma que sea lo primero que se visualice a la hora de entrar a cada área. Estas ilustraciones están colocadas a full color ya que así llaman más la atención.

## DIAGRAMACIÓN

La diagramación es la forma en que se distribuyeron y ordenaron los elementos en el formato. Se utilizó una diagramación que fuera sencilla y que no confundiera al grupo objetivo. La fichas donde está la información se colocan a una sola columna para que no canse la vista del lector. Una buena diagramación depende de la buena disposición de todos los elementos de manera que todos se organicen, simplifiquen y comuniquen al mismo tiempo que atraen.

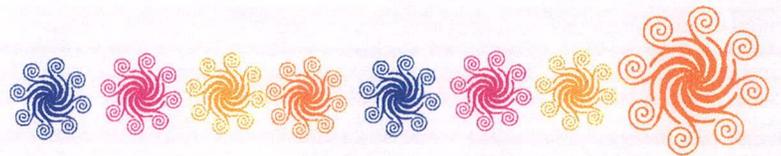
Las líneas, los encuadres y el ritmo del diseño guían la atención del lector. La elección, proporción y coordinación correcta es primordial para el diseño, logrando unidad en el contenido y forma con un alto nivel estético que refleja la importancia de los materiales.

## NAVEGACIÓN

La propuesta cuenta con un menú fijo en cada página, lo que facilita y hace que la navegación sea realmente funcional y práctica.



# Conclusiones y Recomendaciones



# Conclusiones

1. El portafolio es un espacio libre en donde se pueden expresar ideas propias, lo cual es verdaderamente una oportunidad única, ya que generalmente, al trabajar para alguien más, el diseñador se debe desprender de sus propios gustos y preferencias para adaptarse a los objetivos de determinado proyecto.

2. El diseñar un portafolio académico, no debería verse como una recopilación de proyectos o trabajos, sino como una oportunidad de crear un medio que logre representar mi personalidad como diseñadora ante el mundo y mostrar todo lo que soy capaz de hacer.

Una meticulosa selección de trabajos para el portafolio, permitirá destacar los mejores atributos que se tienen en cada área de diseño y así proyectar la mejor imagen.



# Recomendaciones

1. Se recomienda no utilizar un diseño muy cargado de elementos, ya que ésto puede llegar a distraer la vista y robarle la atención a los trabajos, los cuales deben ocupar la parte más importante para ser los que destaquen.

2. Es necesario tomar siempre en cuenta que al utilizar un portafolio digital, se deberá pensar en que sea práctico y que incluya información técnica para quienes lo reciban, y que se adapte a ambos sistemas operativos. Macintosh y Windows.



# Referencias



# Referencias

Artes visuales, 1994 ( en línea)  
[www.newsartesvisuales.com](http://www.newsartesvisuales.com)  
Consulta Mayo, 2007

Desarrollo web, 1998 ( en línea)  
[www.desarrolloweb.com](http://www.desarrolloweb.com)  
Consulta Mayo, 2007

[www.method.com/flash.html](http://www.method.com/flash.html) ( en línea)  
Consulta Abril, 2007

[www.prestube.com/projects.php](http://www.prestube.com/projects.php) ( en línea)  
Consulta Abril, 2007

[www.modernstyle.se/](http://www.modernstyle.se/) ( en línea)  
Consulta Abril, 2007

[www.ikoner.com](http://www.ikoner.com) ( en línea)  
Consulta Abril, 2007

Buchanan, Lisa (2002). *Graphically speaking*.  
HOW Design Books, USA.



# Anexos



# Anexos

## Anexo 1:

Instrumento de Observación  
para los sitios

## Anexo 2:

Guía de entrevista

## Anexo 3:

Instrumento de validación expertos

## Anexo 4:

Fichas técnicas



# Anexo # 2

## Guía de Entrevista

Nombre de la persona a entrevistar: \_\_\_\_\_

Ocupación: \_\_\_\_\_

Buenos días/tardes, quería robarle unos minutos de su tiempo para realizar una breve entrevista, que servirá para realizar mi proyecto de Portafolio.

¿De qué manera considera ud. que el Diseño Gráfico contribuye a la sociedad?

¿Recuerda algún proyecto significativo en donde se trató un tema social? ¿Cuál fue su aporte como diseñador?



## VALIDACIÓN TÉCNICA PORTAFOLIO DIGITAL EXPERTOS

Su opinión es muy importante para verificar la funcionalidad de la propuesta gráfica.  
GRACIAS POR SU TIEMPO Y COLABORACIÓN.

Instrucciones: a continuación se realiza una serie de enunciados; marque con una X si el enunciado se cumple o no se cumple. El concepto bajo el cual se trabajo es "Collage creativo."

Nombre: \_\_\_\_\_  
Ocupación: \_\_\_\_\_  
Lugar donde trabaja: \_\_\_\_\_  
E mail: \_\_\_\_\_

1. **¿Cómo es la manipulación del archivo digital?**

Óptima  
Difícil de utilizar  
No se puede utilizar

2. **¿Cómo es el tiempo para cargar y poder visualizar?**

Adecuado  
Pausado  
Demasiado lento

3. **¿Cómo es el esquema de navegación?**

Fácil de identificar  
Común  
Confuso/ complejo

4. **¿Cómo es el menú?**

Fácil de identificar  
Común  
Confuso / complejo



5. ¿Cómo es la selección y ubicación de las áreas?

Fácil de identificar  
Común  
Confuso / complejo

6. ¿Cómo es la distribución de los elementos?

Adecuada  
Desordenada  
Mala aplicación

7. ¿Cómo son los botones?

Fácil de identificación  
Común  
Confusos / complejo

8. ¿Como es el acceso de los links?

Adecuado  
Pausado  
Demasiado lento

9. ¿Guarda unidad en todas sus partes?

Sí  
No  
Porque: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

10. ¿Es legible el tipo de letra?

Sí  
No  
Porque: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

