

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Análisis del material educativo Handwriting Without Tears para niños con disgrafía. ESTRATEGIA: Desarrollo de material gráfico, sitio web y plan de medios en redes sociales para la banda Lúdica y el lanzamiento de su EP homónimo.

PROYECTO DE GRADO

ELENY ELIZABETH HERNÁNDEZ GIRÓN
CARNET 10107-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2017
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: Análisis del material educativo Handwriting Without Tears para niños con disgrafía. ESTRATEGIA: Desarrollo de material gráfico, sitio web y plan de medios en redes sociales para la banda Lúdica y el lanzamiento de su EP homónimo.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
ELENY ELIZABETH HERNÁNDEZ GIRÓN

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2017
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. JOSÉ MIGUEL GUZMÁN TELLO
LIC. ANA GABRIELA ZELADA CORTEZ
LIC. MARCELO ARDÓN BOLAÑOS



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.066-2017

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los veintidós días del mes de mayo
de dos mil diecisiete.


CARTA ASESORES

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **HERNÁNDEZ GIRÓN, ELENY ELIZABETH**, con carné **1010713** cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgtr. Patricia Villatoro
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ericka Herrera
Asesor Proyecto Digital


Lic. Sergio Durini
Asesor Proyecto de Estrategia

Orden de Impresión

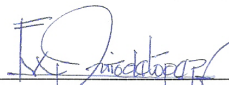
De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante ELENY ELIZABETH HERNÁNDEZ GIRÓN, Carnet 10107-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0392-2017 de fecha 3 de julio de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN: Análisis del material educativo Handwriting Without Tears para niños con disgrafía. ESTRATEGIA: Desarrollo de material gráfico, sitio web y plan de medios en redes sociales para la banda Lúdica y el lanzamiento de su EP homónimo.

Previo a conferirsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 9 días del mes de agosto del año 2017.

**ORDEN DE
IMPRESIÓN**





**MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar**

ÍNDICE

Introducción.....7

GESTIÓN DE LA ESTRATEGIA DE DISEÑO

Familiarización con el cliente y el proyecto.....9
Necesidad y objetivos.....12
Marco de referencia.....13
Contenido teórico de diseño.....58
Comprensión del grupo objetivo.....91

GESTIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO

Contenido de material gráfico.....101
Diseño del concepto.....106
Codificación del mensaje.....123
Planificación estratégica de medios.....138
Bocetaje para definir propuesta preliminar.....143
Validación técnica del diseño preliminar.....226

GESTIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DE DISEÑO

Propuesta final y fundamentación.....239
Producción y reproducción.....273
Conclusiones y recomendaciones.....288
Referencias.....291
Anexos.....295

INTRODUCCIÓN

Guatemala es conocida por la diversidad cultural que se manifiesta a través de la sociedad, el lenguaje, el arte y la música; cada uno de ellos representa el legado que han dejado nuestros antepasados. El mismo está compuesto por distintas historias y experiencias que la música expresa a través de bailes y canciones populares propias del país, en las cuales utilizaban instrumentos folclóricos. Poco a poco la música ha ido evolucionando y se han ido difundiendo distintos géneros a lo largo del país, de los cuales sobresalen exitosos artistas guatemaltecos.

Actualmente en el país, existen muchos artistas que están exponiendo propuestas diferentes. Entre ellos se puede mencionar a la banda "Lúdica", del género post-rock, conformada por cuatro integrantes quienes iniciaron su trayectoria en el año 2009.

En el año 2017 lanzarán su primer EP (*Extended Play*) por lo cual ellos necesitan darse a conocer a través de diferentes medios para promocionarse a si mismos y al disco. Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente, se tuvo el desafío de interpretar las melodías de cada una de las canciones y representarlas de forma visual.

Para ello se realizaron diferentes técnicas no convencionales, la cual llevó a desarrollar una identidad gráfica y promoción que motive a sus seguidores a asistir a sus conciertos, estimular la compra y fortalecer el vínculo entre ellos y la banda.

The image features a high-contrast, abstract background of black ink splatters on a white surface. A solid black horizontal bar spans the width of the image, serving as a backdrop for the text. The text is rendered in a clean, white, sans-serif font, centered within the black bar.

GESTIÓN DE LA ESTRATEGIA DE DISEÑO

FAMILIARIZACIÓN CON EL CLIENTE Y EL PROYECTO

Por medio de una entrevista (ver anexo 1) con algunos miembros de la banda, se recolectó información útil y de apoyo para el desarrollo del proyecto.

El nombre de la banda representa cómo una persona puede aprender y divertirse a través de las experiencias de la vida diaria, entre estas experiencias se encuentra la catarsis. Esta es importante para la banda porque refleja su personalidad y lo que buscan transmitir, que es una colisión de diferentes perspectivas para crear una idea en común que al interpretarla proporciona una fuerte emoción en conjunto.

Su misión es generar una influencia en la cultura guatemalteca a través de su género de música no convencional llamado "post-rock", comenta el cantante Deutschmann en la entrevista.

El post-rock se caracteriza por utilizar instrumentos de rock para música más instrumental. Es un género poco conocido en este país, por esta razón las personas únicamente pueden escuchar a la banda en algunos conciertos, festivales, bares y cafés.

En cuanto a sus presentaciones en vivo, consideran que tienen una personalidad activa la cual está compuesta por una combinación de

locura y pasión. Uno de sus rasgos distintivos se relaciona con las máscaras que utilizan el bajista y el baterista, las cuales están fabricadas en varios tonos café. La razón por la cual utilizan estas máscaras es que pueden desenvolverse de manera más espontánea en el escenario (ver anexo 1).

“Lúdica” ha participado en festivales como lo son: *Love Fest* Edición 2016, *Lobo Negro*, *Showcase* y *Fiesta de la música* edición 2015. Otros concursos en los que se han presentado se destacan el de la Universidad Galileo 2014 y *Hard Rock Rising* 2016. Este último se considera un paso importante en su trayectoria para darse a conocer, ya que participaron 5, 000 bandas de las cuales ellos fueron elegidos entre las tres mejores a nivel centroamericano. Además de estos eventos, otros medios que han ayudado a que las personas asistan a sus conciertos y se familiaricen con la banda son la promoción a través de su red social Facebook, página oficial de Soundcloud y stickers como material promocional.

Los integrantes mencionaron necesitar de un apoyo gráfico para que puedan identificarlos y promocionarlos, especialmente en el lanzamiento de su primer EP (*Extended Play*). Este es un disco conformado por 3 a 6 canciones y la suma de la duración de todas ellas es de treinta minutos o menos.

El grupo objetivo al que está dirigido son jóvenes entre 20 a 25 años, de nivel socioeconómico medio a medio alto, a quienes les interesa el arte y los eventos culturales. Son personas emocionales que interiorizan lo que sienten y reflexionan sobre ello. La asistencia de estas personas a sus conciertos son el factor que definirá el éxito de este proyecto.

A pesar de que el género no es muy conocido, existen grupos musicales que consideran su competencia como lo son: “Woodser”, una de las bandas más conocidas en Guatemala ya que tienen una trayectoria de aproximadamente 8 años interpretando su música y por ello cuenta

con un sello discográfico. Esta banda es reconocida porque está en distintas plataformas de música como Itunes y Spotify. Además ha tenido conciertos en distintos países, así como en varios lugares de Guatemala.

“Xb’alanke” también es considerada una banda de gran trayectoria. Se ha presentado en actividades como FILGUA. Además se ha presentado en varios departamentos del país; ha sido mencionada en algunos artículos de prensa y espacios en la radio. Una de sus ventajas es que ha explotado la línea gráfica definida y lo ha utilizado en su material promocional. Su estilo de diseño motiva a sus fanáticos a participar en los concursos que realizan a través de sus redes sociales.

Para la realización de este proyecto se consideran algunas fechas programadas para reunirse con el cliente y evaluar los procesos y avances. Estas fechas son:

- 20 de septiembre: Muestra de grupo objetivo.
- 23 de septiembre: Muestra del concepto para el proyecto.
- 8 y 21 de octubre: Muestra de bocetaje de piezas.
- 7 de noviembre: Validación de las piezas.
- 25 de noviembre: Presentación y entrega de piezas finales

El presupuesto establecido para desarrollar este proyecto es aproximadamente de Q900.00. Sin embargo aún se está considerando conectarse con patrocinadores para el lanzamiento de su primer EP (*Extended Play*) para aumentar la producción.

NECESIDAD

OBJETIVOS

La banda guatemalteca de género post rock "Lúdica" carece de una identidad que represente su género musical, y su nuevo disco homónimo, lo cual dificulta que los jóvenes guatemaltecos entre 21 a 24 años le reconozca en el ámbito musical.

Además, no existe una comunicación adecuada entre la banda y sus seguidores, lo cual repercute en la falta de asistencia a sus conciertos.

Asimismo se le dificulta crear un vínculo con los jóvenes, lo cual limita las posibilidades de tener más *fans* y crear fidelidad.

Desarrollar la imagen visual de la banda "Lúdica" para facilitar su identificación ante los jóvenes y así puedan escuchar su música.

Desarrollar una campaña de comunicación para el EP hasta su lanzamiento, a través de las redes sociales, sitio web y aplicado en los promocionales, que faciliten el acceso a información acerca de la banda para que los jóvenes visualicen el contenido y fortalezca la relación entre ellos y la banda.

MARCO DE REFERENCIA

Levitin (2011) expresa que, desde que se tiene memoria, la música tiene un papel significativo en la vida de los seres humanos, ya que les permite recordar a personas o momentos importantes a través de estados de ánimo y el despertar de emociones. Comenta Morano (2011). Existe una diversidad de géneros musicales, de tal manera que cada uno transmite y permite percibir algo distinto, entre ellos se puede mencionar el post-rock, que deriva del género pop-rock, pero con un toque más instrumental. Esta música aún es poco conocida, especialmente en países de tercer mundo como Guatemala, sin embargo existen bandas musicales como "Lúdica" que son representantes de dicho género.

PROFUNDIZAR LA INFORMACIÓN DEL CLIENTE

BANDA "LÚDICA"

HISTORIA

"El vocalista Deuschamnn expresó que la banda nació de otro proyecto llamado "El Alma del Árbol" del cual algunos integrantes de la banda participaron en su infancia. En ella interpretaban *covers* de diferentes grupos de rock de Guatemala y otras canciones de su autoría. Los integrantes: Talo, Juan Pablo y Christian no se sentían conformes con la idea de únicamente interpretar canciones de otras bandas, por lo que decidieron dejar de interpretarlas y empezar a crear más música propia. Pocos meses después,

la banda empezó a ensayar y a componer en un pequeño cuarto de uno de los integrantes, Polanco, último integrante de la banda.”

“Polanco fue uno de los miembros con mayor influencia en la banda, ya que brindó ideas y nuevas influencias. Permitió que la banda se abriera a más posibilidades y así pudieran complementar las creaciones previas con un estilo diferente.

“La química que surgió en los primeros ensayos entre los músicos de la banda los inspiró a crear su primer sencillo “Instrucciones para sembrar un bonsai”. El primer concierto que tuvieron los llevó a ser acreedores del primer lugar en una competencia de la Escuela superior de Artes de la Universidad Galileo. Así poco a poco lograron obtener más oportunidades sobre todo el de interpretar su música en los lugares que han soñado hasta ahora.”



Lúdica [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/?fref=ts>

Además, el vocalista Deuschamnn explicó la misión, visión y valores de la banda. Los cuales son los siguientes:

MISIÓN

“Generar en Guatemala una cultura en donde el producto musical se consuma, esto desde nuestro género no convencional de la música.”

VISIÓN

“Darle al público espectáculos de alta calidad en donde la música no sea lo que se está ofreciendo sino que sea parte de un *show* completo.”

VALORES

“La banda se basa en tres valores en los cuales cree y aplica en cuanto al ámbito de su música. Estos son: responsabilidad, puntualidad y entrega.”



Lúdica [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/?fref=ts>

La banda está conformada por los integrantes: Christian Deutschmann (guitarra y voz), Talo Marín García (bajo), Gabriel Polanco (guitarra) y Juan Pablo García (baterista). En la entrevista con la banda, ellos expresaron que el nombre de la banda representa divertirse y aprender a través de las experiencias de la vida diaria, esto lo transmiten a través un sonido sencillo y limpio porque interpretan música más instrumental, por consiguiente permite evocar distintos sentimientos y sensaciones. Si la canción tiene letra, el vocalista Deutschmann es el integrante que la interpreta, comenta Balcárcel (s.f).

Así mismo, el vocalista Deutschmann explicó que su música tiene distintas influencias de distintos géneros, puede ser el rap o las melodías y acordes de sonidos pertenecientes al rock alternativo. Esto hace que el sonido que producen sea diferente, dinámico e interesante. Han colaborado con artistas raperos guatemaltecos llamados Ikari y Kobrita del género hip hop rock. En la actualidad su música se conoce como el nuevo rock guatemalteco, con influencia de los años 90, comenta Balcárcel (s.f).



Lúdica [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/?fref=ts>



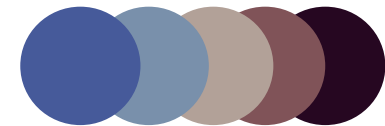
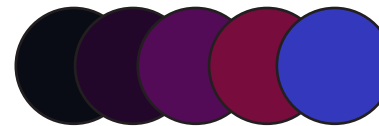
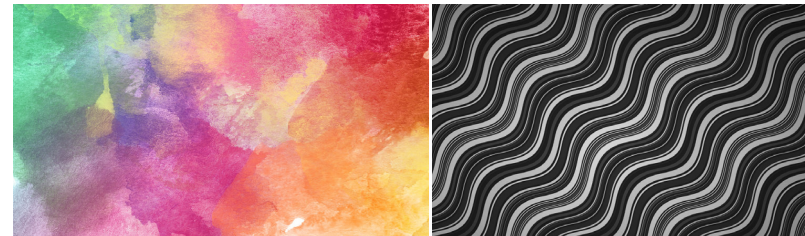
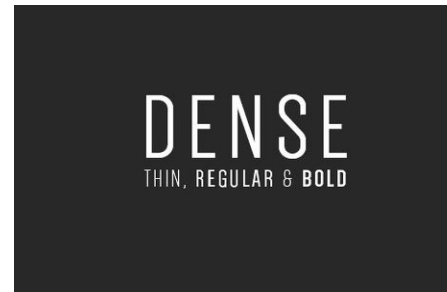
Lúdica [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/?fref=ts>

PERCEPCIÓN VISUAL BANDA "LÚDICA"

Se consideró la opinión de la banda (ver anexo 2) en relación a los elementos gráficos que podrían representar su imagen. Con respecto a ello coincidieron en un 100% en **el estilo de ilustración sketch combinado con elementos orgánicos de colores.**

Lo que les llamó la atención de este tipo de ilustración fue el **uso de figuras geométricas**, ya que los ejes y las formas se relacionan con el logo que ellos manejan. La **representación de animales en la ilustración** también se integra, ya que **un animal puede reflejar la personalidad de un ser humano.**

A la vez, el 100% de ellos eligió la **tipografía sans - serif** de un grosor delgado par representar los sentimientos del género post-rock.



COMPETENCIA DIRECTA



X'balanke [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/xbalankes/>

X'BALANKE

Según Xbalankee (s.f), son una banda de post-rock con influencias como el *shoegaze*, *black metal* e instrumental, sin embargo han integrado otras influencias como los ritmos orientales y la música clásica. En cuanto a la esencia de su música se considera que es más siniestra , misteriosa y oscura, ya que representa temas como la magia negra, por lo cual tiene un ritmo progresivo que resalta su originalidad. Por esta razón se le da la oportunidad de interpretar su música en otros departamentos del país y en actividades locales que son muy conocidas como la Feria Internacional del Libro de Guatemala (FILGUA) ,comenta García (2012).



Woodser [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/woodserband/?fref=ts>

WOODSER

Según Woodser (s.f), la banda guatemalteca fue fundada en el año 2008 y está conformada por cuatro integrantes. Al tener una gran trayectoria, se les dio la oportunidad de tener un sello discográfico con Wawasho Records; esto les permitió presentarse en distintos lugares de Guatemala, El Salvador y Honduras. Crean música de distintos ritmos con instrumentos como el ukelele para generar variación en algunas de sus canciones. Además del sonido, las canciones es acompañada de letras en el idioma inglés. Poco a poco han creado su propia personalidad, lo cual sus fanáticos disfrutan.

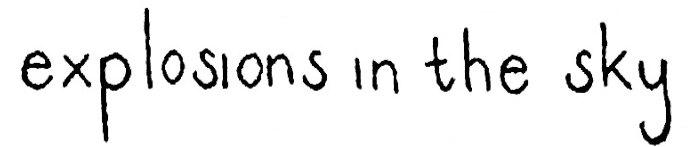
Después de un gran éxito durante su carrera en Guatemala decidieron separarse, sin embargo para que su música aún estuviera al alcance de las personas, crearon su perfil en distintas plataformas de música como Spotify y Itunes. Después de tres años, retomaron su carrera y se reunieron en marzo de este año en un concierto, comenta Tigo Music (2014).

COMPETENCIA INDIRECTA

EXPLOSIONS IN THE SKY

Según Stosuy (s.f) es una banda americana proveniente de Texas que está compuesta por cuatro integrantes. La banda se ha dado a conocer por el sonido que crean a través las composiciones de sus canciones, las cuales tienen una personalidad distinta. Narra historias a través de sus instrumentos, especialmente con las guitarras. Lo que se refleja en los *shows* en vivo, los cuales a través de la combinación de las guitarras eléctricas y la batería, permiten crear un sonido único en las presentaciones para que sean más emocionales y emocionantes.

Durante toda su trayectoria ha grabado seis álbumes, uno de ellos se lanzó este año. Ha participado en varios *soundtracks* y compilaciones. Su música se ha escuchado en algunas películas como "This means War", "Lone Survivor", "Wilderness", Y en series de televisión famosas como "One Tree Hill".



Explosions in the sky [Figura]. Recuperado de <http://www.explosionsinthesky.com/>

SIGUR RÓS

The Top Tens (s.f) expresa que es una banda proveniente de Islandia que inició su carrera en el año 1994. No tiene un tipo de sonido definido pero incorporan el canto y la guitarra con arco en forma acústica. La banda es reconocida por tener un sonido estético y minimalista.

Algunas de sus canciones se han utilizado para series de televisión como "Game of Thrones", "The Vampire Diaries", "24/7"; soundtracks de películas como "127 horas" y en documentales de televisión.

The logo for the band Sigur Rós is written in a thick, black, handwritten-style font. The letters are slightly irregular and connected, giving it a personal and artistic feel. The 'S' is particularly large and bold, and the 'R' has a long, sweeping tail.

Sigur ros [Figura]. Recuperado de <http://sigur-ros.co.uk/>

GOD IS AN
ASTRONAUT

God is an Astronaut. [Figura]. Recuperado de <http://godisanastronaut.com/>

GOD IS AN ASTRONAUT

Es una banda irlandesa la cual inició en el 2002, desde ese año hasta ahora ha lanzado siete discos. Se le conoce por la explosión de energía que transmite en sus conciertos en los cuales también proyecta material audiovisual, especialmente imágenes, para transmitir los sentimientos y la esencia de las canciones.

Es considerado el show más intenso proveniente de ese país, tanto por lo que visualmente comunica como por la explosión del sonido, comenta last.fm (s.f). Su música, con el paso de los años, se ha dado a conocer en todas partes del mundo, desde Brasil, países de Europa, hasta China, comenta God is an Astronaut (s.f)

ANTECEDENTES DE DISEÑO

LÚDICA

MANEJO DE IMAGEN

La banda generalmente da conciertos en compañía de otras bandas, esas otras agrupaciones son las encargadas de realizar las piezas publicitarias para promocionar los conciertos, en los cuales están involucrados muchos artistas. Por esta razón la banda no es responsable de las publicaciones de contenido gráfico publicitario, sin embargo también publica otra clase de contenido como fotos y vídeos de sus conciertos, lo cual es de interés para sus seguidores.



Lúdica [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/?fref=ts>

ISOLOGO

Se observa que posee un estilo de diseño lineal, compuesto de líneas rectas geométricas que representa simplicidad. Las líneas curvas representan elegancia y juventud. Utiliza únicamente dos colores: el amarillo hace contraste con el negro. Sin embargo, también aplica este logotipo con los colores blanco y negro. Es simétrico y con base a una estructura formal. La tipografía está hecha en base a formas geométricas, lo cual las hace más legibles y a través de ello se logra representar simplicidad.

La banda maneja una segunda variación del logo en sentido horizontal, el cual utiliza también en sus publicaciones de Facebook. Se maneja la misma línea, pero se alteran los colores y la forma de la versión original. Esto podría ocasionar que el grupo objetivo sienta confusión. Es recomendable que se utilice la versión original y pueda ser aplicado en distintos colores.



Lúdica [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/?fref=ts>

STICKERS

El único material promocional con el que cuenta la banda son *stickers* con su isologo, el cual está sobre fondos de diferentes colores que no se asocian con la banda, esto puede causar confusión en sus seguidores.

PÁGINA DE FACEBOOK

Publican variedad de contenido como fotos, vídeos, enlaces de su música, eventos, entrevistas etc; lo actualizan constantemente para que los seguidores estén pendientes de su trayectoria. Generalmente, las fotos y vídeos que suben muestran a la banda tocando en vivo como se preparan antes de un concierto y con los ensayos.

El arte que promociona sus eventos los realizan las bandas que se presentarán en vivo junto a ellos, por lo tanto no están involucrados en el material gráfico que los promociona. La banda únicamente crea el evento en Facebook y comparte la publicación en su perfil.

Actualiza la página constantemente. Sin embargo, debe reforzar la interacción con sus seguidores. Una de las acciones que podría tomar es la realización de concursos para que sus seguidores participen y visiten la página constantemente.

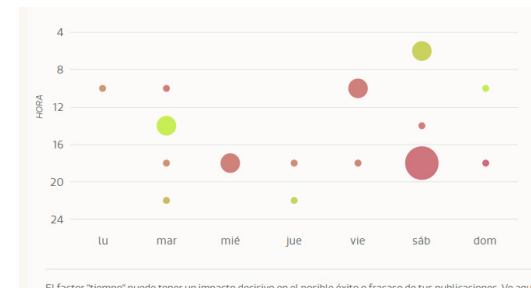


Lúdica [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/?fref=ts>

ANÁLISIS DE LAS ESTADÍSTICAS EN FACEBOOK

A través del sitio Fanpage Karma (2017), las estadísticas de la página de Facebook (2017) y Facebook Audience (2017) se llegó a los siguientes resultados:

- En los últimos 28 días la banda ha publicado más los domingos, pero tiene mejores resultados en otros días, como los martes y sábados.
- Las publicaciones que tienen más actividad son los vídeos, y lo que tiene menos actividad son las imágenes, pero es lo que más usa la banda.
- Las mejores publicaciones de su página durante ese período han sido enlaces a artículos relacionados a la banda y a el lanzamiento de su primer EP.
- La página tiene más actividad y respuesta por parte de sus seguidores después de las fechas de sus conciertos.
- Desde inicios del mes de febrero, el número de personas a las que les ha gustado la página ha aumentado.



Los puntos rojos representan un mayor número de publicaciones, los puntos verdes grandes indican muchas reacciones



Facebook audience - insights [Figura] recuperado de: <https://www.facebook.com/ads/audience-insights/people?act=10151089199632871&age=18-24&country=G-T&page=516840595080471>

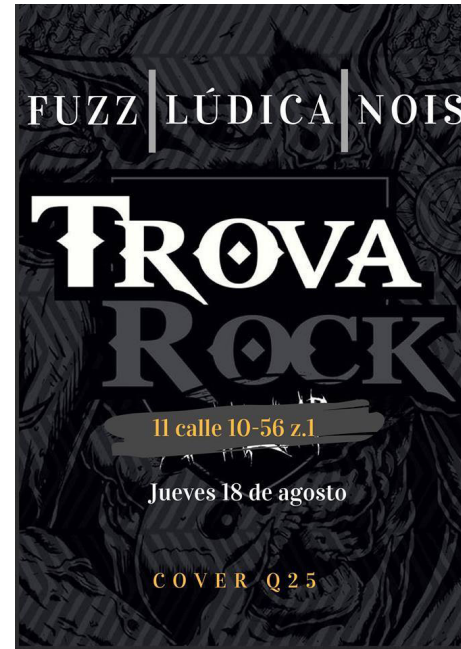


Fanpage karma [Figura] recuperado de: <http://www.fanpagekarma.com/>

PIEZA PUBLICITARIA EVENTO "TROVA ROCK"

La primera pieza tiene como fondo una ilustración abstracta que está hecha a un color . La tipografía serif es legible y a través de ella se visualiza la jerarquía en los textos, sin embargo el título y los nombres de los artistas están muy cerca de los bordes de la pieza, lo cual no da una sensación de respiro visual. Se utilizan los colores gris, negro y blanco para representar algo sombrío, lo cual también se puede percibir por los detalles de la ilustración. Todo está estructurado en una retícula semi formal compuesta de ejes horizontales.

No utilizar el logo en este tipo de publicidad puede representar un problema para la banda, ya que podría ser difícil que las personas los reconozcan.



Lúdica [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/?fref=ts>

PIEZA PUBLICITARIA EVENTO 27 DE AGOSTO

La segunda pieza está hecha a partir de un estilo de ilustración manual. No se detecta lo que querían comunicar a través de esta ilustración, ya que no se ve reflejado un concepto pensado para este material. Se basa en una retícula informal con ejes horizontales. Se maneja una tipografía san-serif, pero necesitan reforzar la jerarquía de textos para resaltar la información importante. Se debe mejorar en la manera como se distribuye el contenido ya que los logos están colocados en distintas partes de la pieza lo cual se ve desorganizado y no proporciona un recorrido visual.

Nuevamente, existen problemas con la utilización del logotipo ya que se utiliza una versión distinta a la original. Esto puede crear confusión en el grupo objetivo porque se manejan logos diferentes y esto no permite que cumpla su función la cual es ser memorable.



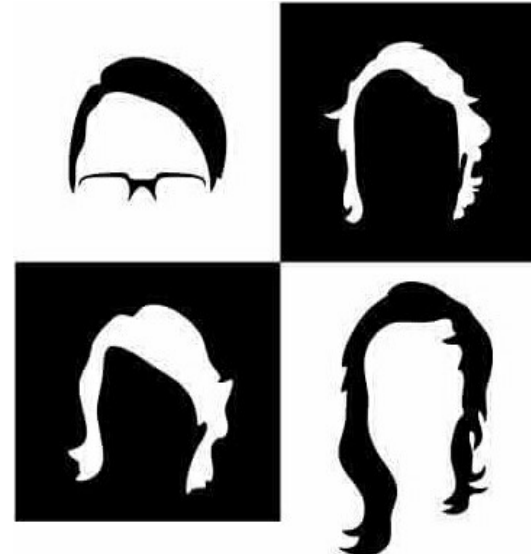
Lúdica [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/?fref=ts>

ANÁLISIS DE DISEÑO Y MANEJO DE IMAGEN DE LA COMPETENCIA

WOODSER

LOGOTIPO

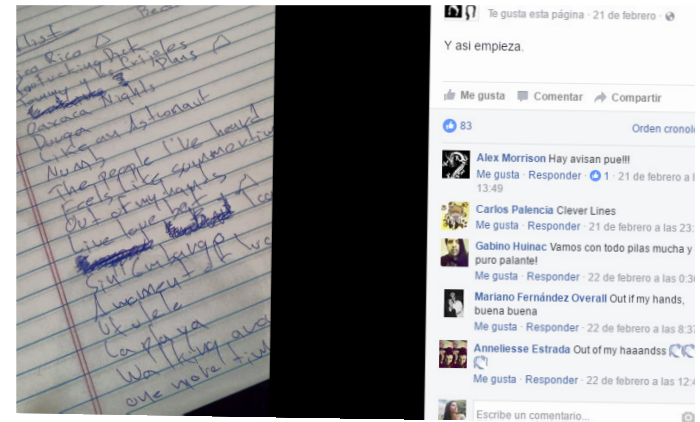
Se maneja el alto contraste a través del uso de los colores blanco y negro, con un nivel de abstracción medio alto en el cual representan a los integrantes de la agrupación. Es simétrico ya que se observa una composición equilibrada y ordenada que se basa en una estructura formal y en la cual existe repetición de la figura geométrica del cuadrado. Se maneja un estilo más vectorial e icónico influenciado en la tendencia del *flat design*.



Woodser [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/woodserband/?fref=ts>

MANEJO DE IMAGEN

No se tiene un gran historial en cuanto a piezas gráficas pero ha tenido una respuesta favorable con el uso de las redes sociales, especialmente Facebook. Se han subido afiches y fotografías para promocionar sus conciertos. Para dar a conocer su nuevo material, los integrantes suben fotos de una parte de la letra de sus canciones o imágenes conceptuales que representen los nuevos sencillos generando expectativa en sus seguidores. Sin embargo en cuanto a identidad visual la banda necesita reforzarla para que los integrantes sean identificados.



Woodser [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/woodserband/?fref=ts>

AFICHE

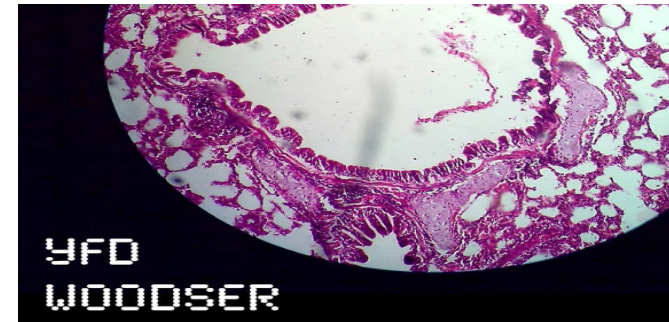
Maneja un estilo vectorial que se basa en un nivel de abstracción medio alto en el cual prefieren resaltar los aspectos icónicos de lo que quiere expresar. Utiliza una paleta de colores pastel, pero contrasta algunos elementos con un color más oscuro. Respecto a la tipografía maneja sans - serif, la cual hace que se lea más fácilmente el nombre de la banda, sin embargo debe manejar una mayor jerarquía de textos para resaltar información importante como fechas y lugares del evento.



Woodser [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/woodserband/?fref=ts>

FOTO DE EXPECTATIVA EN FACEBOOK

Utiliza una imagen conceptual en la que se observa alguna fibra de un tejido visto a través de un microscopio, con el cual la banda busca comunicar que ya están comenzando a producir el nuevo sencillo llamado YFD. Maneja la misma paleta de color que en el afiche con la cual se percibe cierta unidad. La tipografía es san-serif, la cual maneja un contraste de color para que se lea el texto. Tiene problemas de jerarquía y en el orden de la composición ya que el espacio para el texto es muy reducido y se encuentra colocado muy por debajo de los bordes de la imagen.



Woodser [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/woodserband/?fref=ts>

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA BANDA

- Se maneja un estilo vectorial
- Paleta de color basada en diferentes tonos de morado.
- Contraste de elementos a través de color oscuro

X'BALANKE

LOGO

Se maneja el alto contraste entre la tipografía y el fondo a través de los colores blanco y negro, lo cual representa la personalidad de la banda. La tipografía san-serif está compuesta por figuras geométricas rectas verticales y horizontales. Las terminaciones de las letras en diagonal connotan dinamismo porque van en contra de la gravedad.

MANEJO DE IMAGEN

Sus composiciones están integradas por elementos de la naturaleza y formas abstractas con un estilo más *sketch* aplicando siempre el contraste de los elementos, principalmente con el color negro. La temática del diseño es una de las razones por la cual la línea de diseño se torna interesante, ya que todas las formas abstractas e irreales producen algo diferente, nunca antes visto y esto genera curiosidad en el grupo objetivo. Esto es reflejado en el impacto que tiene el material promocional, que son la razón por la cual los jóvenes participan en sorteos para ganarse alguna de las piezas, especialmente en las playeras.



X'balanke [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/xbalankes/>

PAPELERIA

En la primera imagen se pueden observar las formas de dos círculos *sketch*, uno de ellos tiene aplicado la ley de cierre, mientras que otro sí representa un círculo entero. Considerando que la temática que aborda la banda algo más siniestro y misterioso, el círculo es un símbolo representativo de la magia negra, por lo tanto quiso integrarlo en su papelería. Sin embargo es un elemento que se repite muchas veces, esto hace que el diseño sea monótono. Se pudo explotar más la ilustración, agregando más formas o jugar diferentes encuadres para los círculos. En la papelería se puede notar cómo utilizó un soporte de color café diferente al soporte utilizado por ellos.



X'balanke [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/xbalankes/>

PLAYERAS

Este diseño se realizó a través del estilo de diseño lineal. Igual que en la pieza anterior, se busca transmitir un tema más místico y ancestral, ya que al ser un animal que no existe en el mundo real, podría ser parte de una leyenda antigua. A través de esta pieza se busca contar una historia o representar los orígenes de uno de los temas que la caracteriza con un trasfondo mágico y misterioso. Así mismo posee un diseño equilibrado y estético. Su paleta de color está conformada únicamente por los colores blanco y negro para crear contraste. La tipografía es san-serif, la cual es legible y es la misma utilizada en su logotipo.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA BANDA

- Uso del contraste entre el blanco y negro
- Temática: Magia negra
- Sombrío y misterioso
- El círculo como elemento repetitivo
- Uso de textura en la papelería
- Ilustración a nivel lineal



X'balanke [Figura]. Recuperado de <https://www.facebook.com/xbalankes/>

EXPLOSIONS IN THE SKY

LOGOTIPO

Es puramente tipográfico, utiliza san-serif compuesta por un trazo delgado, este ancho puede perjudicar la visibilidad del logotipo al reducirse de tamaño ya que pierde visibilidad. Se podría haber utilizado más el concepto de explosión para agregarle o proponer algo diferente con el logotipo.

MANEJO DE IMAGEN

Esta banda en cuanto a identidad y material promocional tiene una línea bien definida que se relaciona perfectamente a la temática que aborda. Lo más importante acerca de su diseño es que existe una historia detrás de sus elementos gráficos. No se realiza mucha publicidad para sus conciertos porque es una de las bandas más famosas en este género.

explosions in the sky



Explosions in the sky [Figura]. Recuperado de <http://www.explosionsinthesky.com/>

EXPLOSIONS IN THE SKY

PORTADA DE DISCOS

La ilustración tiene un estilo impresionista por el tipo de pinceladas y por plasmar un paisaje, por los detalles que posee es una técnica manual. Se utiliza una paleta de colores más saturados ya que en la ilustración partes del agua están iluminadas. Utiliza una tipografía *script*, la cual se relaciona con los elementos de la ilustración. Esta también posee un color amarillo que hace contraste con el fondo de la ilustración. Utiliza degradados, sombras y principalmente de la luz para transmitir el mensaje en esta composición. Lo que la banda buscaba representar en estas ilustraciones es la manera como su música se basa en el auto descubrimiento y como se puede encontrar algo que jamás se había pensado en hallar. Por dentro se maneja una paleta de color diferente compuesta por colores fríos, la cual refleja las dos realidades de un mismo escenario.



Explosions in the Sky [Figura] . Recuperado de <https://explosionsinthesky.merchline.com/collections/music/products/all-of-a-sudden-i-miss-everyone>

PLAYERAS

En relación al arte de la playera, se realizó con pinceles ya que posee distintas texturas, la paleta de color es en su mayoría de colores fríos que se complementan con un tono cálido que es el rojo. En cuanto a la temática, si manejan el concepto del nombre de la banda, por lo tanto para sus diseños utilizan elementos dispersos en la composición. La playera de color negro permite que el arte sea el punto focal en la playera, lo cual llama más la atención.

STICKERS

Composición dinámica que no tiene un orden definido. Se utilizan diferentes texturas con diferentes opacidades. Tiene una paleta de color muy diversa con colores cálidos y diferentes tonos de azul. Tiene una influencia de la tendencia cubista ya que toda la composición está fragmentada en varios elementos, se percibe como geométrica lo cual representa algo abstracto.



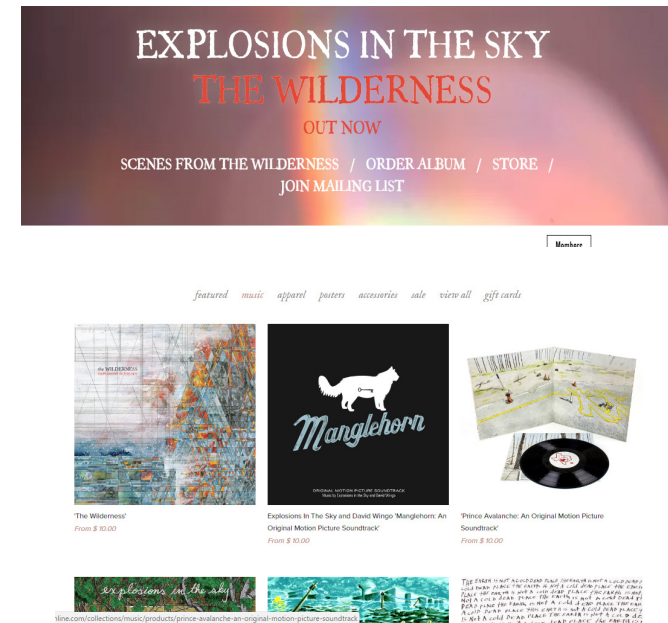
Explosions in the Sky [Figura] . Recuperado de <https://explosionsinthesky.merchline.com/collections/accessories/products/the-wilderness-slipmat>

PÁGINA WEB

El diseño de la página es limpio y se basa en una paleta de colores neutro, esto le permite al usuario a enfocarse en el contenido. La navegación es intuitiva gracias a las opciones del menú.

En la página de inicio se tiene una animación en el encabezado, en ella se puede visualizar un juego de luces que aluden al nombre de la banda. Por debajo de la animación se pueden visualizar las próximas fechas de los conciertos para que esa información sea más accesible a los fanáticos.

Las imágenes de la página web, las portadas de sus discos y su mercadería, están regidas por una estructura formal, por lo cual se percibe un orden. Asimismo se pueden visualizar diferentes vistas de los productos y de los discos si se coloca el cursos sobre las imágenes.



Explosions in the Sky [Figura]. Recuperado de <https://explosionsinthesky.merchline.com/collections/accessories/products/the-wilderness-slipmat>

PUBLICACIONES DE FACEBOOK

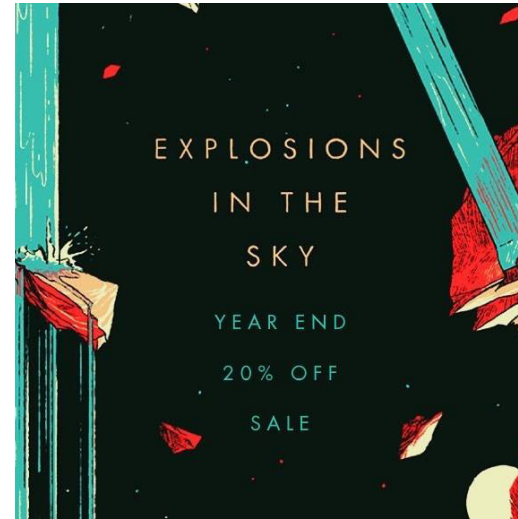
Utiliza las redes sociales para dar a conocer las fechas de sus próximos conciertos o de su gira alrededor de algunos países del mundo. Asimismo sube anuncios de descuento respecto a productos de su material promocional.

Utiliza mucho las texturas en sus publicaciones al igual que ilustraciones que se relacionan a la temática o estilo de diseño que se manejó en la imagen de sus discos anteriores.

Las imágenes utilizadas en la foto de perfil y la portada se complementan y se relacionan con la banda.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA BANDA

- Paleta de colores fríos y colores cálidos como complemento
- Elementos dispersos en la composición
- Influencia del impresionismo
- Comunican una historia



Explosions in the Sky [Figura] . Recuperado de <https://www.facebook.com/ExplosionsInTheSkyMusic/?fref=ts>

SIGUR RÓS

LOGO

Es un logo hecho a mano y está compuesto solamente con una tipografía sans serif la cual está trazada con líneas gruesas, esto ayuda a que cada letra tenga un distinto grosor, sin embargo aún conserva su legibilidad, excepto por la letra "g" que puede confundirse con letra "q". El uso del color negro representa el aspecto oscuro y misterioso que quieren representar como banda.

MANEJO DE IMAGEN

Se logra percibir fácilmente la temática que quieren representar como la esencia de su música. Además se refleja en la elección de piezas para su material promocional. La aplicación del diseño comparte las mismas características que el sonido que produce: es estético y minimalista, con una influencia de la tendencia *grunge*.



Sigur Rós [Figura] . Recuperado de <http://sigur-ros-store.com/music/>

PLAYERA

La tendencia del estilo *grunge* tiene una influencia en la ilustración ya que se puede visualizar el uso de diferentes texturas y detalles que dan a entender que es un dibujo hecho a mano. A través del contraste de color entre el blanco y negro y el poco detalle que tiene, transmite ferocidad, misterio y oscuridad. Para la banda representa el espíritu de cada una de las canciones del álbum ya que tienen un sonido más agresivo.

PORTADA DE DISCO

En este caso se trabajó con fotografía para dar más realismo a la imagen. El uso de la luz y la máscara representan en conjunto algo siniestro y oculto con lo cual se pueden visualizar detalles importantes para transmitir el mensaje como la mirada del sujeto y las sombras marcadas que se forman en la máscara. El uso del color amarillo en este contexto representa miedo, sensación que podrían transmitir las canciones de este disco ya que la banda quiso reflejar la oscuridad en ellas.



Sigur Rós [Figura] . Recuperado de <http://sigur-ros-store.com/music/>

PÚAS

Es un material promocional que aún es innovador por su forma y por las distintas maneras en las que se puede usar. Al tener un formato tan pequeño el diseño debe ser directo sin una gran saturación de detalles. Se utilizan máscaras para aplicar las ilustraciones en la forma de un paréntesis. Además de esta forma se utilizaron formas más icónicas y con un grado de abstracción medio. Se maneja una misma paleta de colores neutros para proyectar el aspecto sombrío, sin embargo las púas se separan en dos clases, una es más sobria y minimalista en cuanto a detalle, y la otra es similar pero se aplica una textura en el fondo para jugar con las sombras y la textura.

PINES

En esta pieza se puede apreciar que aún la tendencia *grunge* tiene influencia ya que se maneja un fondo de textura de papel. Existe un correcto manejo de las diferentes poses de las fotografías con distintos colores para representar un aspecto diferente de su temática pero de una manera más versátil. Se deben unificar detalles como el color ya que entre los pines hay colores muy saturados y otros más oscuros. Además se debe evaluar la luz en las fotografías y lograr que no se vean tan oscuras lo cual puede causar que no se vean las imágenes.



Sigur Rós [Figura] . Recuperado de <http://sigur-ros-store.com/accessories/>

PÁGINA WEB

El diseño se basa en una paleta de colores blanco, negro y rojo. Posee un diseño simple y limpio a través del cual es fácil visualizar las imágenes de la banda, de las portadas de su disco y de su mercadería. El contraste entre los colores blanco y negro en el encabezado de su página de inicio es llamativo. Además se puede visualizar un video de momentos de algunos conciertos que han realizado, lo cual puede resultar interesante para el espectador para seguir viendo más contenido de la página.

Las imágenes de la página web, las portadas de sus discos y la mercadería, están regidas por una estructura formal, por lo cual se percibe un orden.

Existen dificultades en la navegación del sitio, ya que hay muchas secciones en las cuales está dividido el material promocional y resulta confuso.



Sigur Rós [Figura] . Recuperado de <http://sigur-ros-store.com/accessories/>

PUBLICACIONES DE FACEBOOK

En las publicaciones de Facebook, la banda maneja un contraste entre un fondo negro y la tipografía blanca ya que refleja mayormente la imagen. Asimismo texturas en sus publicaciones las cuales también se manejaron en sus discos y en su mercadería.

También realiza publicaciones para promocionar *hashtags* de la banda y especialmente para anunciar conciertos y colaboraciones. En ocasiones sube ilustraciones o fotos relacionadas a canciones de sus discos. Además anuncian y promocionan mucho su mercadería en sus publicaciones.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA BANDA

- Influencia de la tendencia grunge
- Sombras predominantes
- Ilustraciones a mano
- Sobrio y minimalista
- Uso de texturas



Sigur Rós [Figura] . Recuperado de <https://www.facebook.com/sigurros/?fref=ts>

LOGO

El logo esta compuesto por una tipografía san - serif, la cual es legible porque tiene rasgos estructurales y geométricos, además de incorporar una textura que le da un sentido más natural y urbano. Tomando en cuenta el nombre de la banda, podría haber realizado una composición más interesante para representar algo místico.

MANEJO DE IMAGEN

Ya que es una banda popular en este género, no tienen mucha publicidad porque el público la conoce y la banda participa más en festivales y conciertos. Sin embargo promociona sus eventos en redes sociales y publica fotos sobre ello. En cuanto a identidad visual, tiene una línea definida en su discografía. Aunque represente diferentes temas y sentimientos, se logra percibir una unión entre los elementos. El uso de sombras para representar a las personas es un factor que se ve aplicado en todo su material gráfico, ya que es representativo en su imagen.

GOD IS AN
ASTRONAUT



God is an Astronaut [Figura] . Recuperado de <http://godisanastronaut.com/>

GOD IS AN ASTRONAUT

PORTADAS DE DISCO

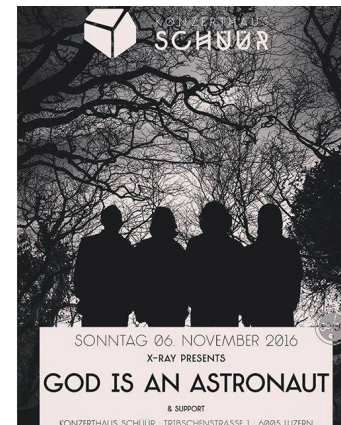
Aunque cada portada tiene diferente representación, se unifican gráficamente a través de la técnica de la pintura digital y la profundidad de diferentes planos en sus composiciones. Esta última se percibe a través del manejo de la luz. Se utiliza una paleta de colores cálidos y fríos acorde a la temática. El misticismo se percibe a través de cada portada, con la cual también la banda trata de comunicar una historia y los sentimientos que se pueden percibir en su material discográfico.

AFICHE EN FACEBOOK

Los colores gris, blanco y negro combinado con la silueta de la banda, da una sensación de suspenso y misterio en la fotografía, que la agrupación quiere transmitir generando curiosidad a través de la fotografía. El uso de un fondo sólido y las jerarquías aplicadas al texto permite que el texto sea fácil de leer. Se debe evaluar cómo resaltar la primera palabra del logo que está en la parte de arriba del afiche, ya que la tipografía es muy delgada y no se logra leer.



God is an Astronaut [Figura] . Recuperado de <http://godisanastronaut.com/>

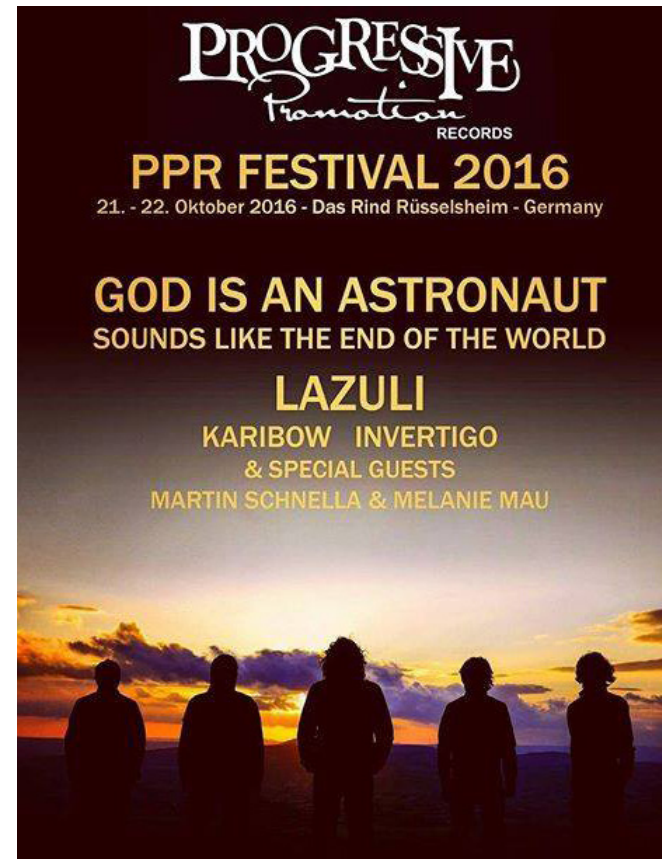


God is an Astronaut [Figura] . Recuperado de <https://www.facebook.com/godiaa>

PUBLICIDAD AFICHE 2

Este afiche es similar al afiche anterior, sin embargo el fondo y el uso del color es diferente. Los textos manejan una jerarquía pero podrían incluir una jerarquía por color para que se diferencien los textos. También se puede considerar utilizar otra tipografía para los textos secundarios y manejar únicamente dos tamaños. Se debería considerar dejar más espacio entre el logo y la información del texto para aprovechar el formato.

Aunque se transmite la misma sensación de misterio a través de las siluetas y el color negro, la calidez de la fotografía connota un ambiente rodeado de una atmósfera alegre y placentera.



God is an Astronaut [Figura] . Recuperado de <https://www.facebook.com/godiaa>

PÁGINA WEB

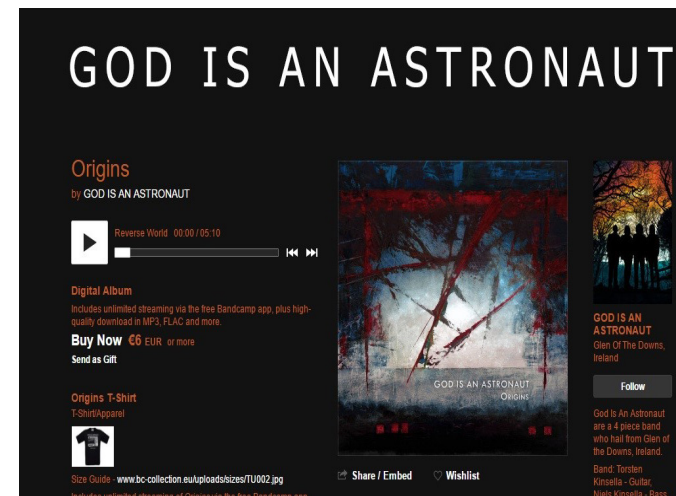
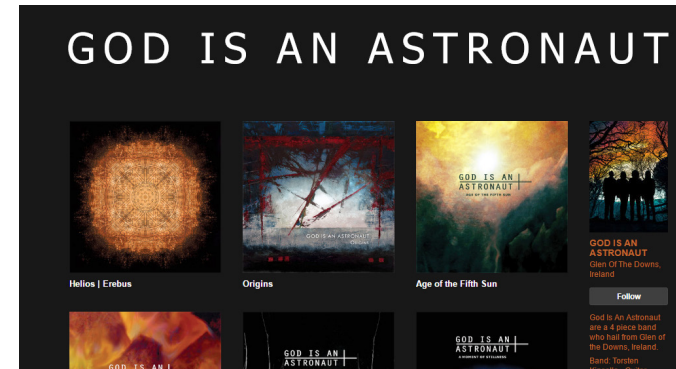
La página no tiene una navegación intuitiva ya que el menú de la página está en el costado inferior derecho de la página, y es muy pequeño, por lo tanto no se percibe. Además la página no tiene diseño, únicamente esta compuesta por una estructura formal. Las noticias relacionadas con la banda están en un costado del lado derecho y no están incluidas en el menú. A su vez el sitio no tiene un encabezado atractivo que invite a los usuarios a navegar en el contenido de la página.

PUBLICACIONES EN FACEBOOK

La banda no tiene gran presencia en redes sociales. Para anunciar sus conciertos sube afiches como publicaciones para que sus seguidores estén al tanto de las fechas. Además de ello, publica solamente fotos de sus conciertos.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA BANDA

- Siluetas de personas en su publicidad
- Técnica de pintura digital en sus portadas de disco
- Tipografía sans-serif
- Paleta de colores fríos y cálidos
- Temas a representar: misterio, místico y legendario



God is an Astronaut [Figura] . Recuperado de <http://godisanastronaut.com/>

MR: RECOPIRAR INFORMACIÓN DEL TEMA

CULTURA

Según la UNESCO (2016), es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad. Engloba muchos aspectos como las artes y las letras, el estilo de vida, los derechos fundamentales al ser humano, valores, creencias y tradiciones. Es lo que hace al ser humano racional, crítico y comprometido con la ética. A través de ella es capaz de tomar decisiones y con la cual el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo y crea obras que lo trascienden.

Sin importar a qué cultura pertenezca el hombre, siempre cambiará ya que muchas influencias ejercen sobre ella y es lo que hace que países de todas partes del mundo se relacionen ya que existen sociedades diversas.



Emaze [Figura]. Recuperado de <https://userscontent2.emaze.com/images/fc309975-e0bb-47f9-ba6e-7933342d597f/e78a14aec3d3867d2df6a41e18963f85.png>

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Es una de las manifestaciones más sanas y productivas de un ser humano. Requiere aprender nuevas habilidades y también promueve la creatividad lo cual puede mejorar la salud e incrementar la felicidad.

Existen varias formas por las cuales se puede desenvolver el hombre, algunas de ellas son la pintura, escribir poemas o libros, componer música o puede ser otra de las tantas maneras en las cuales las personas se expresan así mismo de una manera entretenida, estética e interesante comenta Dynamox (s.f).



Artful Parent [Figura]. Recuperado de <http://artfulparent.com/>

ARTES TEMPORALES

Según la Universidad de América Latina (s.f), una de sus clasificaciones está constituida por el arte sonoro que se desarrolla a través del uso de sonidos y el silencio en el tiempo, los cuales se perciben al escucharse.

Se toma como base una fuente escrita la cual está compuesta de elementos narrativos que se convierten en una fuente sonora la cual actúa como estímulo y se percibe a través de una escala provisional. Estos se crean en un período largo de tiempo.



Girasp [Figura]. Recuperado de <http://girasp.com.br/wp-content/uploads/2014/09/musica.jpg>

MÚSICA

Según Pajares (2013), es el arte de estructurar de manera sensible un grupo de sonidos y el silencio utilizando principios como la melodía, la armonía y el ritmo. Lo que busca es generar una reacción o experiencia en el oyente, a través de la expresión de ideas, sentimientos y pensamientos. Estas expresiones son influenciadas por cuestiones psicológicas, sociales, culturales e históricas.

Considerando la influencia que puede ejercer la cultura, es importante experimentar con la diversidad de instrumentos utilizados para producir música, las distintas formas de emitir la voz, la forma de tratar el ritmo y la melodía. Pero sobre todo se debe tener en cuenta la función que se le da a la música en cada una de las sociedades comenta Ecured (s.f).



Talent [Figura]. Recuperado de <http://mastalents.com/wp/galeria/>

INFLUENCIA DE LA MÚSICA EN EL COMPORTAMIENTO HUMANO

American Academy of Pediatrics (2009) expresa que la música es una forma de expresión que transmite una combinación de emociones, recuerdos, fantasía y comunicación. Aunque es considerada sólo como un medio de entretenimiento, es capaz de ejercer un gran poder en los seres humanos ya que determina conductas, pensamientos, toma de decisiones, fortalece valores, creencias y espíritu. Además puede producir cambios físicos y psicológicos.

Refleja e influye en la cultura y el entorno social, sobre todo en las identidades de las personas, por lo cual es capaz de marcar generaciones y épocas.



INFLUENCIA DE LA MÚSICA EN LOS ADOLESCENTES

Según Kent (2006), los adolescentes son más susceptibles a los efectos que puede provocar la música, ya que escuchan aproximadamente entre 4 a 5 horas de música al día, por lo cual están más expuestos. Los adolescentes utilizan la música para lidiar con sus problemas personales y resolver sus conflictos internos, algunas veces los ayuda a tener más control de su estado emocional.

La música refleja un aspecto importante en el proceso de la búsqueda de su identidad, por consiguiente los distintos géneros de música que escucha una persona, se relacionan con el comportamiento que estas tienen. También es la razón por la que tienden ídolos musicales con los cuales puedan identificarse.



musica antigua [Figura]. Recuperado de <http://www.musicaantigua.com/wp-content/uploads/2014/08/jovenes-musica.jpg>

GÉNEROS MUSICALES

Denizeau (2008) se refiere a la clasificación de obras musicales la cual se realiza a partir de criterios establecidos como: el ritmo, los instrumentos, las características armónicas o melódicas, su estructura etc. Sin embargo también se pueden considerar características no musicales para la clasificación como: su origen geográfico, el período histórico, contexto sociocultural y otros factores que definen una cultura. Una obra musical puede pertenecer a varios géneros sin embargo el artista es el encargado de comunicar sus sentimientos y sensaciones a través de su propio estilo.

Uno de los géneros principales es la música popular, que es la más conocida porque engloba distintos estilos musicales que son interpretados y comercializados por los medios masivos comenta Ecured (s.f). Por el contrario existe un género llamado "post-rock", que es poco conocido por las personas, en especial en este país, ya que no es un género tan promovido y escuchado, razón por la cual se explicará las características del mismo a continuación.



Findpik [Figura]. Recuperado de <http://findpik.com/jazz-musicians>



BBC [Figura]. Recuperado de http://www.bbc.co.uk/wales/music/sites/rock/pages/about_rock.shtml

POST-ROCK

Según Rate your music (s.f) el origen se remonta a finales de los años 80. En estos años aún no se consideraba un género definido en la música. Sin embargo, bandas como "Talk Talk" iniciaron con el proceso de esta música ya que deseaban incorporar en sus canciones un sonido minimalista basado únicamente en melodías de jazz y de *ambient*. Estos nuevos sencillos se podían escuchar en sus álbumes *Spirit of Eden* y *Laughing Stock* en los años de 1988 y 1991.

En el género post-rock se utilizan instrumentos propios del rock pero se incorporan ritmos, armonías, melodías y progresiones armónicas diferentes y que no son propios de este tipo de música. Se le conoce por romper las estructuras del género pop-rock y el rock lo cual lo hace sonoramente experimental y por esta razón tiene muchas influencias. Lo más importante de este estilo de música es el sonido de la melodía, por lo cual las bandas de las últimas décadas han producido un sonido puramente instrumental. Aunque en la actualidad hay algunas canciones con letra, son muy pocas las excepciones, comenta Rate your music (2016).



Last.fm [Figura]. Recuperado de <http://www.last.fm/tag/post-rock>

CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO

La investigación realizada ayuda a tener más consciencia de las diferentes problemáticas y el contexto de la banda, por lo tanto se debe proceder a la búsqueda de soluciones gráficas para dichas dificultades. Para ello se inicia recopilando información relevante y útil acerca de las áreas de diseño y las piezas que puedan ayudar a solventar las problemáticas.

En el caso de la banda, el lanzamiento de su primer disco se aproxima, por lo cual necesitan de un material gráfico que refuerce el mensaje que quieren transmitir con sus canciones, para que esté en la memoria de las personas y sean reconocidos. Pero para lograr esto primero se debe crear una identidad.

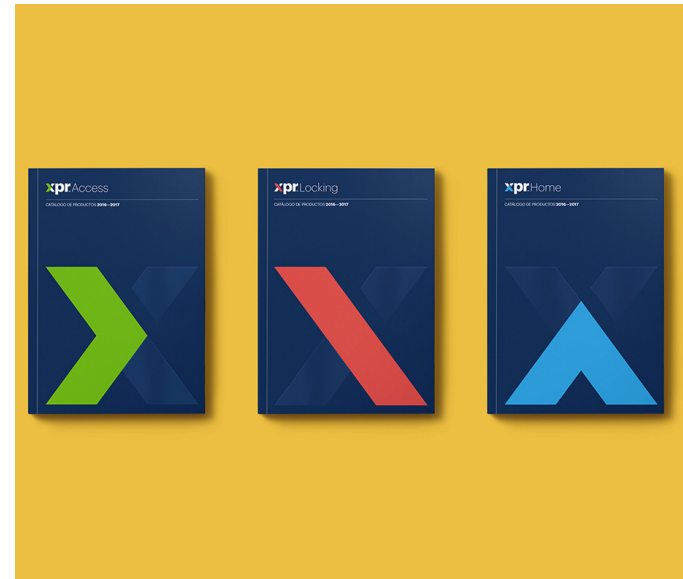


Draward[Figura]. Recuperado de <http://www.draward.com/best-corporate-identity-design-packages-branding-projects/>

IMAGEN VISUAL

Según Zipvisual (2014), se debe construir la identidad de una marca para que no pase desapercibida por los clientes. La identidad que se vaya a crear transmitirá la personalidad de la marca y como esta se diferencia de las demás. A su vez representará la primera impresión que tendrán los clientes de la marca comenta Capriotti (1999).

Según Fischel (2000), debe mostrar el espíritu íntimo de la empresa. Para ello se debe considerar que cada institución o empresa tiene sus propios objetivos, estrategias, gestión, producción y servicios. La actitud que ellos manejen para desarrollar estos temas necesita de una imagen que la distinga de los demás.



Draward[Figura]. Recuperado de <http://www.draward.com/best-corporate-identity-design-packages-branding-projects/>

Alguna de las cualidades que debe poseer una imagen son: demostrar la verdadera personalidad, la cual será el reflejo de la empresa, representar una ética en la forma de pensar y de actuar, y debe mostrar una imagen bella tanto exterior como interiormente, comenta Fischel (2000).

CÓMO DISEÑAR UNA IMAGEN VISUAL

Según Goetz (2010) se debe crear una historia para la marca, la cual se reflejar también en las piezas gráficas. Estas a su vez representan la identidad como un todo, por esta razón no hay que concentrarse en diseñar un sólo elemento porque se pierde la unión con los demás. En cuanto al logo, debe ser flexible y debe de transmitir variedad en la identidad gráfica.

Los elementos gráficos, como el color, la tipografía y las formas, deben transmitir el contenido que la empresa u organización quiera comunicar al grupo objetivo, comenta Iraola (2010).



Behance [Figura]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/41980627/XPR-Corporate-identity>

IMAGEN VISUAL PARA PROYECTOS MUSICALES

Según Iraola (2010), el objetivo principal de la imagen visual para grupos musicales es comunicar la ideología, personalidad e intenciones que el grupo musical pretende con su música.

Aunque existan similitudes entre los artistas en cuanto a género y otras características como los instrumentos y el sonido que utilizan, cada uno posee diferentes historias, objetivos, cultura, que los llevan a crear su propia identidad. Para esto, el diseño gráfico puede generar distintos enfoques para cada artista, permitiéndole diferenciarse de los demás.

Buscan representar, promocionar y difundir a los grupos de música, sus obras musicales, productos y las actividades que realizan.



Behance [Figura]. Recuperado de [https://www.behance.net/gallery/41602157/Daydreams-\(album-cover\)](https://www.behance.net/gallery/41602157/Daydreams-(album-cover))

PAPELERÍA UTILIZADA POR BANDAS MUSICALES

Según Luisannet (2016), representa la imagen de la banda proyectada en varias piezas de comunicación, que se realiza para que los clientes lo vean. Estos elementos son:

- Tarjeta Personal: La tarjeta personal es diseñada para el *manager* o agente de prensa de la banda, quienes la usan como carta de presentación para sus contactos, argumenta Iraola (2010).

- Hoja de Papelería Comercial: Según Luisannet (2016) se trata del diseño del papel membrete, en este caso para grupos de música, cumple la función de difundir noticias acerca de la agrupación, estas se envían a medios masivos como radios, revistas, diarios, programas televisivos, productoras, discográficas, etc.

- Sobre de Papelería Comercial: El diseño del sobre sirve como envoltorio del papel membrete y el disco del grupo. Es enviado a contactos favorables a modo de difundir las creaciones de la banda, comenta Iraola (2010).



Behance [Figura]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/33705868/PLAYTIME-EVENTS-IDENTITY>

SINESTESIA

Se buscó investigar este tema para representar los sentimientos que transmite la música de los artistas. Se debe tener información acerca de como se pueden interpretar los sonidos y presentarlos visualmente. Por lo cual se profundizó en este tema.

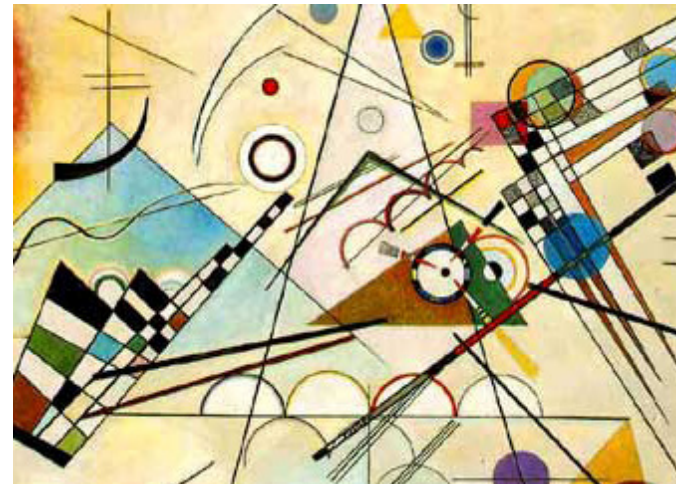
Según Marks (2009), se refiere a la capacidad de poder experimentar y percibir sensaciones de manera simultánea, que provienen de diferentes sentidos, como consecuencia de un estímulo sensorial directo. Esto último se refiere a los sentidos de la vista, oído, tacto, gusto, olfato, temperatura y dolor. Se manifiesta en varias formas: como la respuesta en los colores, sabores, olores y formas visuales y táctiles visuales y táctiles.

SINESTESIA MUSICAL

Capacidad del sistema humano para desarrollar la percepción visual a través de un estímulo en el área sensorial auditiva. Una persona al escuchar una secuencia musical puede crear una imagen en su mente sobre lo que está escuchando o ver una determinada imagen y percibir algo más concreto, comenta Lussana (1873).



Center blog [Figura]. Recuperado de <http://mamietitine.centerblog.net/rub-couleur-multicolore--3.html>



News Feed Today [Figura]. Recuperado de <https://newsfeedtoday.info/2485648-hidden-behind-the-walls-of-the-old-royal-naval-college-is-one>

MÚSICA Y COLOR

Lussana (1873) comenta que el ser humano ya ha tenido experiencias previas en las cuales son capaces de percibir colores a través de los sonidos de una secuencia musical, se asocia con estados de ánimo o recuerdos. Por consiguiente hace al color uno de los elementos de diseño más importantes para comunicar sentimientos.

Los colores están compuestos por diferentes tonalidades las cuales provocan sensaciones e ideas distintas y diversas. En general las personas identifican y relacionan los sonidos más graves a través de tonos de colores oscuros, y relacionan tonalidades más claras al escuchar sonidos más agudos, comenta Lussana (1873).

MÚSICA COMO TEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

Según Iraola (2010), tiene la función de representar la imagen de los artistas, como también de sus obras musicales y su producto. El diseñador es el responsable de resumir el estilo y actitud musical del artista. Un tratamiento adecuado al uso de los elemen-



Behance [Figura]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/23756583/SINESTESIA-Brand-creation>

tos gráficos permitirá que las piezas que se realizarán proyecten al artista, su evolución y las sensaciones que transmiten. Por esta razón el diseño debe ser capaz de exteriorizar emociones y sensaciones para comunicar el mensaje que se quiere transmitir.

ENTRE SINESTESIA Y DISEÑO

Según Riccó (2014), se debe recordar que para la creación de la sinestesia no es necesario todo tipo de estimulación. Basta con sonidos y signos gráficos que aunque son distintos se pueden integrar para poder percibirlos como una solo.

Algunas cualidades de factores sensoriales que se reconocen por su efectividad son: intensidad, medida temporal, movimiento y forma como las texturas. Estas pueden ser percibidas por todos o la mayoría de los sentidos. Todo esto se realiza para que el usuario pueda relacionar y absorber estas percepciones para que las comprenda.



Behance [Figura]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/23756583/SINESTESIA-Brand-creation>

SINESTESIA PARA EL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN

Ahora que ya se tiene el conocimiento de lo que es sinestesia y a través de qué se percibe, es necesario conocer qué elementos gráficos se relacionan con la sinestesia y cómo se han aplicado para transformar las sensaciones que se perciben a partir de algo sonoro a algo visual.

Aquellos elementos gráficos que se deben considerar en las herramientas de comunicación y de los cuales representan una relación con la sinestesia son:

SINESTESIA PRODUCTO DEL COLOR

Se debe tener en cuenta la interacción y relación frecuente entre los colores y los sentidos. Según Riccò (2014), el color puede producir sensaciones de transferencia perceptivas, es decir sensaciones blandas o duras, otras de valor cognitivo como lo son las afectivas, agradables y desagradables, y existen otras que son perceptivas inducidas, las cuales son expresiones del lenguaje como frío, caliente, etc.



Behance [Figura]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/40363437/Strangers>



Behance [Figura]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/16708881/Brutus-Behind-The-Mountains>

-LA SINESTESIA EN LOS CARACTERES TIPOGRÁFICOS

La tipografía es un factor que siempre está presente en la sinestesia. Casi todos los signos tipográficos tienen una característica sonora, definen un silencio o definen un ritmo. Esto sucede gracias a los detalles gráficos del signo como lo es su dimensión, espesor, curvas, ángulos, movimiento cinético, su manera de interactuar, su posición, etc. Todo esto transmite un contenido más allá de lo visual, comenta Riccó (2014).

Se debe elegir en base a dos criterios:

>> Por similitud: Está construida en base a las mismas características de ilustración. Estas pueden ser la construcción, grosor y dirección de trazos, tensión de las curvas, acabados etc.

>> Por antítesis: Se refiere a que la tipografía complementar la ilustración; si la ilustración posee una personalidad definida será necesario utilizar una tipografía con un estilo totalmente diferente y más suave. La sensación de integración de ambas transmite armonía en la composición, comenta Fernández-Coca (2012).



Behance [Figura]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/41909379/Cadburys-Marvellous-Creations>



Behance [Figura]. Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/18790749/Notes-to-Myself>

DISEÑO EDITORIAL

Las bandas al lanzar sus discos requieren de una publicación importante la cual es la libreta de CD. Este material es el que representa el contenido del álbum gráficamente, el cual debe comunicar los sentimientos y sensaciones que la banda transmite en cada canción. Esto se expresa también a través del orden del contenido y todos aquellos aspectos que se deben tomar en cuenta en una publicación ya que todo transmite un mensaje.

Teniendo en mente esto, se debe principiar por definir que representa esta área de diseño, lo cual Santa María (2014) define como la estructura y composición de libros, revistas, periódicos, catálogos, entre otros. Se enfoca de manera especializada en la estética y diseño tanto del interior como el exterior de los textos.



OCD[Figura]. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/126804545736749446/>



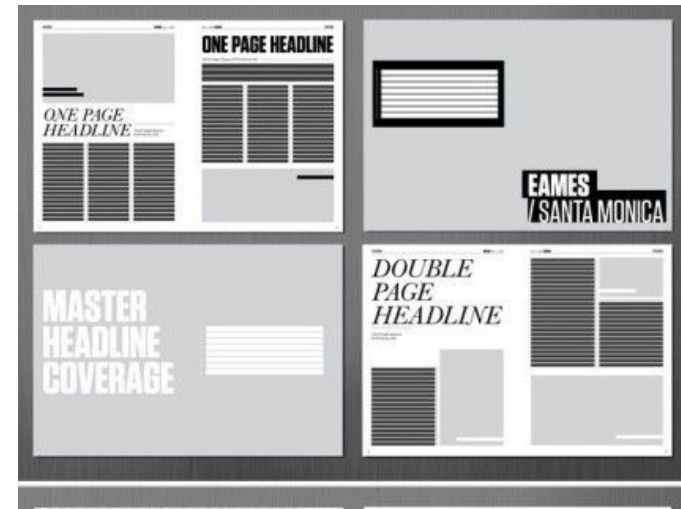
Editorial[Figura]. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/398990848219537397/>

ESTRUCTURA DE CONTENIDO

Base sobre la cual se organiza y se distribuyen los elementos de una publicación. Estos elementos son: los textos, imágenes y espacios en blanco. En esta etapa se determinan los espacios desde el tamaño y proporción de las hojas, hasta el acomodo visual de los elementos

LAYOUT

Ambrose (2005) explica que es la distribución de elementos que se da en relación al espacio que se va a ocupar y a la estética. El objetivo es presentar los elementos de texto y de imágenes para que se puedan comunicar fácilmente con el lector.



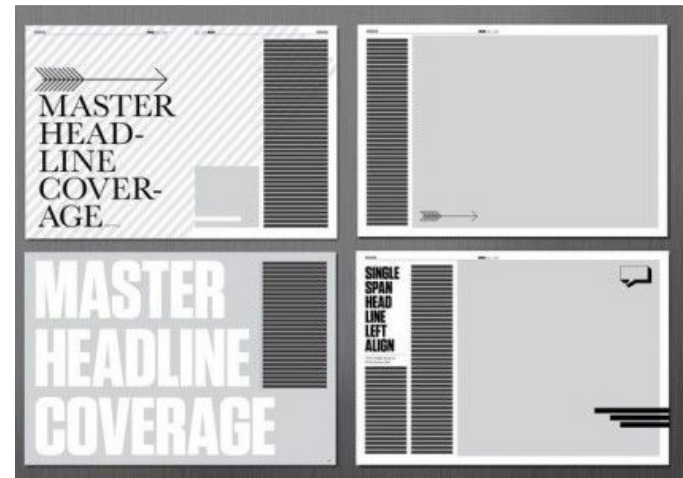
Layout [Figura]. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/398990848219537397/>

>>Forma y función

Según Ambrose (2005), la forma que se utilizará en el *layout* dependerá de la idea o información que se quiera comunicar. Uno de los elementos más importantes es la distribución de las imágenes ya que las mismas le añaden drama y emoción a las palabras lo cual es su principal función.

CON ESTRUCTURA O SIN ESTRUCTURA

Considerando que el *layout* es la manera como se ordenan y se estructuran los elementos en una página; también se puede diseñar sin estructura, lo cual puede considerarse visualmente más creativo pero a su vez es uno de los más difíciles de controlar. La elección del mismo busca que el grupo objetivo identifique y acceso a la información que contiene la pieza, comenta Ambrose (2005).



Layout [Figura]. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/398990848219537397/>

TÉCNICAS PARA REALIZAR EL *LAYOUT*

Juxtaposición

Es un método que se da a través del contraste de imágenes lado a lado. Se utiliza para presentar dos o más ideas que tienen una relación entre ellas. Se da a entender por el tamaño y posición en la cual estén los objetos, comenta Ambrose (2005).

Exquisite Corpse

Es una técnica surrealista en la que a través de un doblez se integran dos partes de una composición lo que hace que se complementen y se conviertan en una sola. Los elementos se deben de seleccionar previamente para que sean compatibles, argumenta Ambrose (2005).

LIBRETA DE CD

Según Friedman (2008), es cuadernillo en el cual se incluye la letra de las canciones de un álbum musical, por lo general son cortos, el contenido debe ser menor a 25 páginas. Algunos de estas libretas incluyen un póster de la banda.



Reylee's [Figura]. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/beatstarsdata/b.user.data/a/alexmeacci-152832/gfx/cover-artwork/238975_med_.jpg

Carpenter (2016) detalla cual es la información básica que debe llevar este material:

- Nombre de la banda y del álbum
- Lista de canciones con el tiempo exacto en el cual inicia
- Créditos del productor, ingeniero de sonido, el estudio de grabación, fotógrafos, diseñadores, escritores, etc.
- Letras de las canciones (si la poseen)
- El nombre de los integrantes y los instrumentos que usaron para cada canción.
- Los vocalistas de cada canción
- Información del *Copyright* por cada canción (Nombre de los compositores).
- Discografía del artista
- URL o correo del artista, (Preferiblemente un sitio web).

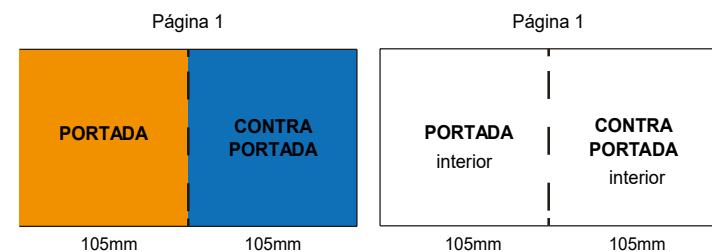


TETRAKTYS [Figura]. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/beatstarsdata/b.user.data/a/alexmeacci-152832/gfx/cover-artwork/238975_med_.jpg

RECOMENDACIONES DE CÓMO IMPRIMIR LA LIBRETA DE CD

Según print solutions (2015) se recomienda dejar excesos de 3mm y los márgenes deben tener un tamaño mínimo de 6mm. A continuación se indica las dimensiones más comunes para el *booklet*.

También se puede imprimir este tipo de formato pero en versión más alargada, las dimensiones son: 440mm & 170mm. Se puede cambiar el formato a un A4 que posee 450mm & 320mm como dimensiones.



Impresión Libreta Figura] Recuperado de <http://www.cmykonline.com.au/CustomersResources/FoldingInformation>

ELEMENTOS DE DISEÑO DE LA LIBRETA DE CD

ILUSTRACIÓN

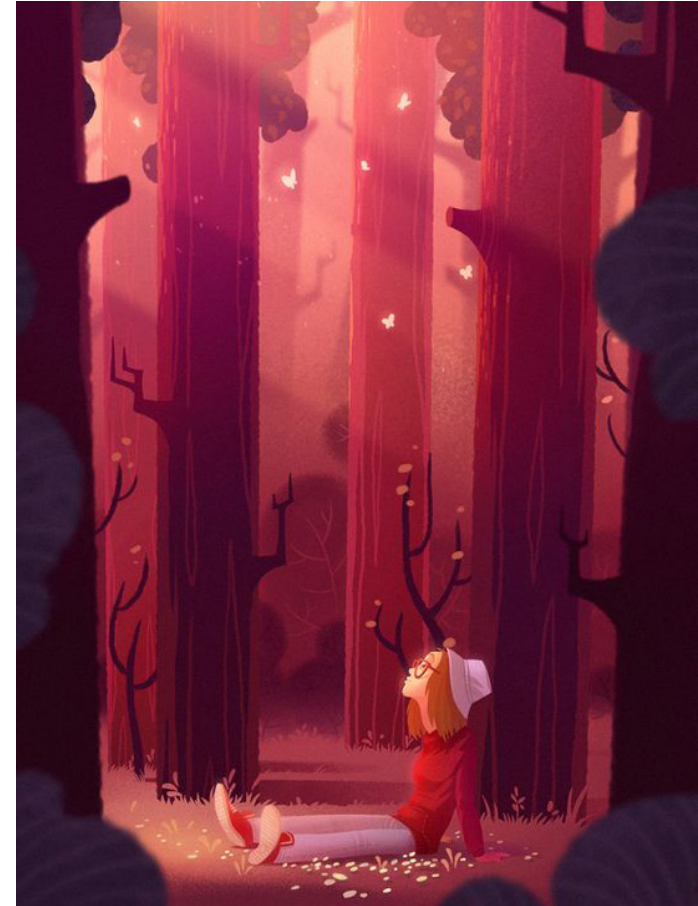
Es un elemento importante para la representación de la banda ya que comunica de forma gráfica lo que se escuchará en la música, complementando así el mensaje que se quiere transmitir. En ella se pueden evocar distintos sentimientos y emociones.

>>Elementos para contar historias

Fernández-Coca (2012) expresa que se busca proyectar un mensaje previo. Para lograrlo se usan personajes humanos, animales o antropomórficos. Se realizan los entornos en los cuales toman lugar las acciones y se emplea el uso de la tipografía

>>Escenarios, fondos, y ambientaciones

El conjunto de acciones que se desarrollan en un escenario. Son representaciones gráficas o ficticias, las cuales pueden ser dibujados, fotografiados o de vídeo. Se representan paisajes interiores o exteriores, generalmente son el elemento principal de la composición, pero en su mayoría es un respaldo para el mensaje o los personajes que interactúan, por eso es de gran ayuda para entender las historias.



Neets [Figura] . Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/43303827/Neets-DOR-25>

RETÓRICA

Según Fernández-Coca (2012) busca estructurar un discurso y transmitirlo de forma que produzca un efecto que se busca lograr en las personas a las que va dirigido.

FIGURAS RETÓRICAS VISUALES

Son recursos visuales que se usan regularmente en las ilustraciones para darle a las imágenes un significado más allá de lo que representa a simple vista.

SINÉCDOQUE VISUAL

En concepto que se quiere transmitir es sustituido o representado por una imagen diferente que tiene una relación con lo que se está representando.



Ejemplo metáfora. Neets [Figura] . Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/43303827/Neets-DOR-25>

METÁFORA VISUAL

Representa una comparación entre dos contenidos visuales, transmitiendo el significado de una imagen y otra. Los elementos que se integren no tienen que guardar una relación entre sí aunque sí tengan un parecido.

METONIMIA VISUAL

Figura que mantiene una relación estrecha con lo que se quiere representar, esta puede ser de causa-efecto, parte-todo, autor-obra, continente-contenido, productor-producto, comenta Uzkiaga (2012).



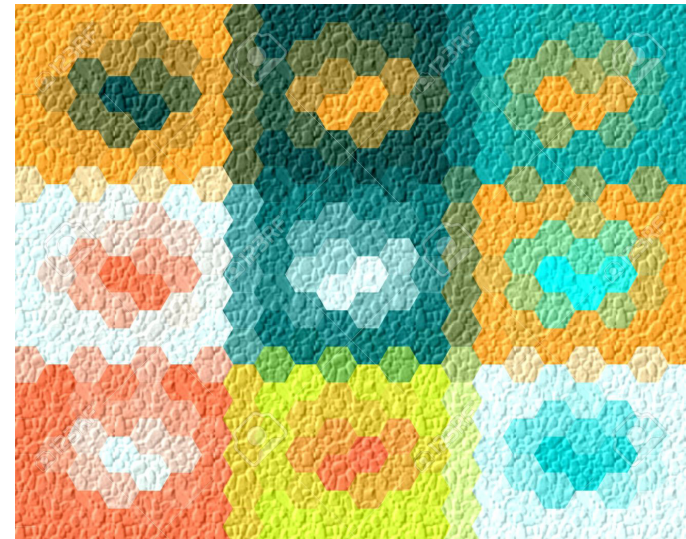
Ejemplo sinecdoque. Roaming Joburg [Figura] . Recuperado de <https://www.behance.net/gallery/20063289/Roaming-Joburg-Neets-DOR-25>

TEXTURAS

Es la apariencia de una superficie que busca enriquecer la expresividad de un plano y a su vez transmite diferentes sensaciones que se genera a través del tacto. Además de esta última existe otro tipo de texturas que se perciben de manera diferente.

>>Textura visual

González (2011) comenta que son percibidas por medio de la vista. Estas son representaciones gráficas, como fotografías, pinturas o dibujos, que cuentan únicamente con sólo dos dimensiones, por lo tanto no poseen relieve. Lo que buscan estas texturas es simular objetos que ya existen para transmitir la realidad.



Fondo de Textura [Figura]. Recuperado de http://www.123rf.com/photo_14912492_retro-colorful-hexagonal-abstract-texture-background-graphic-design.html

APLICACIONES Y SENSACIONES DE LAS TEXTURAS

Las texturas, ya sean naturales o artificiales, son expresivas y significativas ya que poseen un lenguaje visual que transmite sensaciones relacionadas con las emociones y estados de ánimo. También ocasionan reacciones que influyen en los sentidos del ser humano, las cuales pueden ser tanto positivas como negativas, comenta Banissy y Ward (2007).

Según Navarro (2007), por esta razón varios artistas las han creado a partir de medios estrictamente gráficos como, trazos y salpicaduras, las cuales las han aplicado en sus obras ya que proyectan versatilidad y rompe la monotonía del plano. Por esta razón las texturas se aplican con frecuencia en distintos ámbitos.

La textura no solo puede llegar a través de la vista o el tacto, pero se puede percibir a través de otros sentidos como el oído. Por esta razón en ocasiones se utilizan para representar una pieza musical.



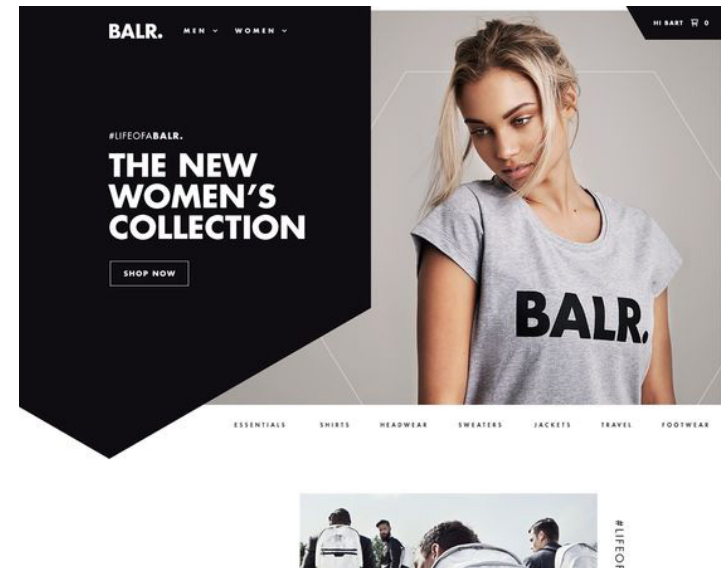
Retro Abstract Pattern [Figura]. Recuperado de <http://www.rgbs-tock.com/bigphoto/nK4fpbu/Retro+Abstract+Pattern+1>

PÁGINA WEB

En la actualidad no es suficiente con formar parte de las redes sociales para que una empresa, grupo u organización se dé a conocer, por lo tanto se necesita de una pieza de comunicación de identidad que proporcione información oficial relacionada con el cliente, o en este caso para el grupo musical. Esta información les será útil porque está al alcance de todo el mundo, sin embargo se debe considerar que el sitio web debe tener una buena funcionalidad y presentación porque refleja la personalidad de la banda. Pero más importante se debe diseñar para el grupo objetivo, comenta Dabner (2005).

Schiff(2016) expresa que en cuanto al diseño, el uso correcto de los colores, tipografías e imágenes puede significar una diferencia entre el éxito o el fracaso. Por lo cual se debe tener en cuenta estos aspectos para el desarrollo o renovación del mismo.

- Se debe tener una navegación que sea intuitiva para el usuario, de lo contrario no entenderá la manera como está distribuido el contenido.
- El diseño debe ser limpio sin exceso de imágenes, fotografías, o *gifs* para que el usuario se concentre en el contenido más importante.



TETRAKTYS [Figura]. Recuperado de <https://www.balr.com/>

- En cuanto al texto, se debe redactar en párrafos pequeños, por lo que no debe tener más de 5 o 6 líneas. Se debe elegir una tipografía que sea fácil de leer y su tamaño no debe ser menor a 11pt.
- Se debe dejar un espacio suficiente entre los párrafos y las imágenes para tener un respiro visual y entender la información de mejor manera.
- En cuanto al color, se debe procurar utilizar una paleta neutral. Se puede añadir un color más llamativo a los títulos o palabras claves que tengan contenido relevante.
- Darle importancia al diseño de los botones. El botón del *hover* debe tener una variación ya sea de color, opacidad o alguna otra tipografía.

**BALR.
LUXURY
COLLECTION
IS HERE**

SHOP NOW

#LIFEONBALR.

**IT'S TIME
TO WATCH**

Incidunt et labore et dolore magna
aliqua et enim ad minim veniam, quis
nostrud exercitation

**TRAVEL IN
STYLE ON YOUR
NEXT TRIP**

Ut enim ad minim veniam, quis
nostrud exercitation ullamco laboris
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt et labore et dolore magna
aliqua. Ut enim ad minim veniam

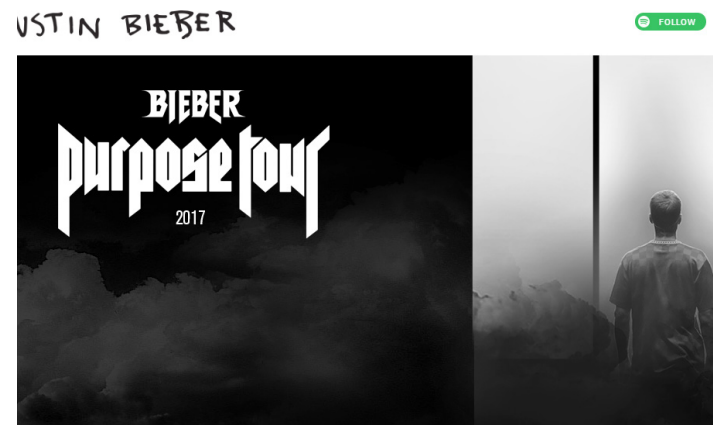
TETRAKTYS [Figura]. Recuperado de <https://www.balr.com/>

PÁGINA WEB PARA BANDAS MUSICALES

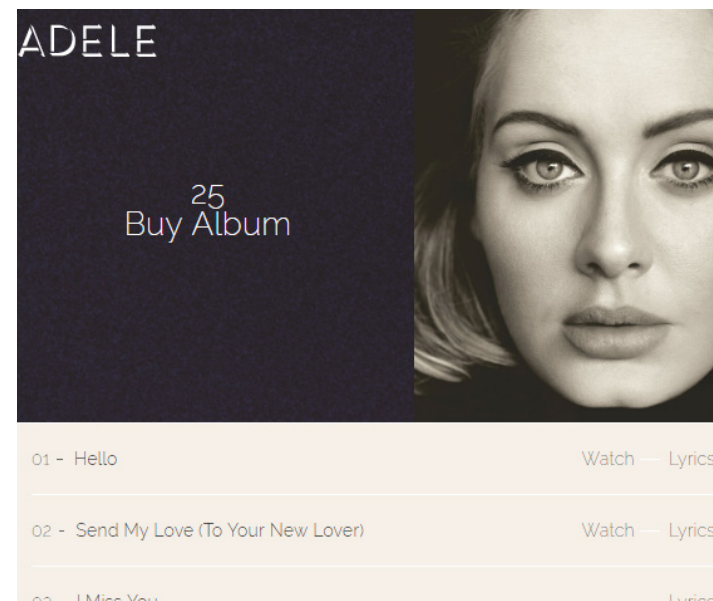
Se necesita más que una cuenta en Soundcloud y tener una página de Facebook para dar a conocer a un artista. Esta es la razón por la que eventualmente necesita de un sitio web que estimule una experiencia multisensorial, a través de imágenes, textos y sonidos, los cuales se distribuyen en diferentes secciones de la página. Esto permite que la banda tenga una representación visual de su música y lo que tienen para ofrecer, comenta The Music Site (2016).

El sitio web permite generar contenidos de interés general sobre presentaciones, nuevos vídeos musicales, información sobre redes y *merchandising*. Además funciona como un medio para vender y promocionar sus producciones discográficas, lo cual es una herramienta importante que proporciona más beneficios a la promoción musical. Por lo tanto fortalece la imagen de la banda de una forma positiva, expresa Silva (2015).

Crear una página web permite que la banda esté a un clic de distancia de aquellas personas que no son fanáticos de su música. Además ayuda a crear una mayor interacción con sus seguidores, ya que ellos pueden escuchar la música, comentarla y compartirla, expresa López (2015).



Sitio Oficial Justin Bieber [Figura] Recuperado de: <http://www.justinbiebermusic.com/>



Música Sitio Oficial Adele [Figura] Recuperado de: <http://adele.com/music/>

CONTENIDO DE REDES SOCIALES

Para que un grupo de música se dé a conocer necesita estar activo en todas las plataformas de comunicación para que pueda interactuar con las personas.

Es un conjunto de canales de comunicaciones en línea, el cual se basa en la interacción con los usuarios, para compartir contenidos que contienen textos, fotografías, audio, vídeo e información general comenta Merca 2.0 (2013). En la actualidad ha crecido rápidamente, ya que su relevancia lo convierte en una pieza fundamental para el *marketing* de las empresas porque los consumidores se han convertido en participantes activos en el proceso de construcción de marca comenta Wheeler (2013). Entre estos medios se destacan las redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, Youtube entre otras. Sin embargo no se deben utilizar todas ellas, ya que son demasiadas y necesitan actualizarse constantemente. Por lo cual es preferible elegir una o dos.



STARBOY [Figura] Recuperado de: <https://www.facebook.com/theweeknd/photos/>

Según Skaf (2015), el objetivo de una marca que está iniciando debería de ser: impulsar su reconocimiento. Para ello se necesita crear contenidos de calidad, que reflejen la identidad de la marca y pueda conectar con usuarios influyentes que ayuden a ampliar el alcance del mensaje hacia los demás.

Para empezar a construir la estrategia se necesita seguir los siguientes pasos:

- Se debe tener una planificación en relación a qué tipo de contenido se mostrará en las redes, para ello se necesita crear un listado de temas, los cuales serán la base para desarrollar el contenido.

- El siguiente paso es hacer un calendario para organizar qué se publicará cada día.

- Además se debe buscar a sus competidores en sus diferentes redes sociales para determinar en donde tienen un mayor número de seguidores. Esto permitirá reconocer en que red social el grupo objetivo se encuentra más activo.



https://www.facebook.com/pg/JustinBieber/photos/?ref=page_internal

DISEÑAR PUBLICACIONES CON IMÁGENES EN SOCIAL MEDIA

Según Canva (2017), algunos consejos para diseñar estas publicaciones son los siguientes:

- Crear una plantilla para las publicaciones en redes sociales, la cual debe incluir color, fotos y tipografía. Es necesario crear diferentes plantillas para los diferentes tipos de contenido.
- El *hashtag* puede estar contenido dentro de una forma o elemento para que pueda resaltar, de esta manera es visible para los usuarios para que lo usen y lo compartan.
- El diseño debe ser similar en las distintas plataformas de redes sociales.



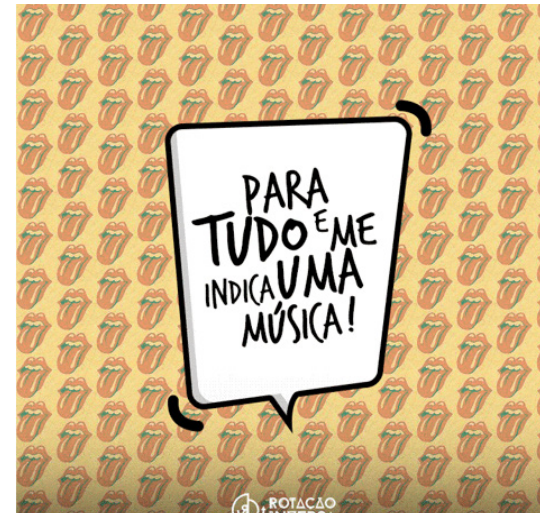
Bollyland [Figura] Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/15819837/Bollyland>

- Usar un fondo que complemente el mensaje, no es necesario que se relacione directamente a ello. Se pueden utilizar texturas u otros elementos más abstractos.

- Manejo de distintas tipografías, se puede combinar diferentes fuentes. Además se puede complementar el mensaje con otros elementos como las líneas y los puntos.

- Se pueden aplicar sobre posición de transparencias. También se pueden utilizar diferentes colores siempre y cuando estén relacionados a la temática de la publicación.

- Utilizar iconos que respalden el mensaje. Pueden aumentar el impacto emocional que pueda crear empatía con el usuario, comenta Matista (2015).



Social media [Figura] Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/48086325/MIDIAS-SOCIAIS>

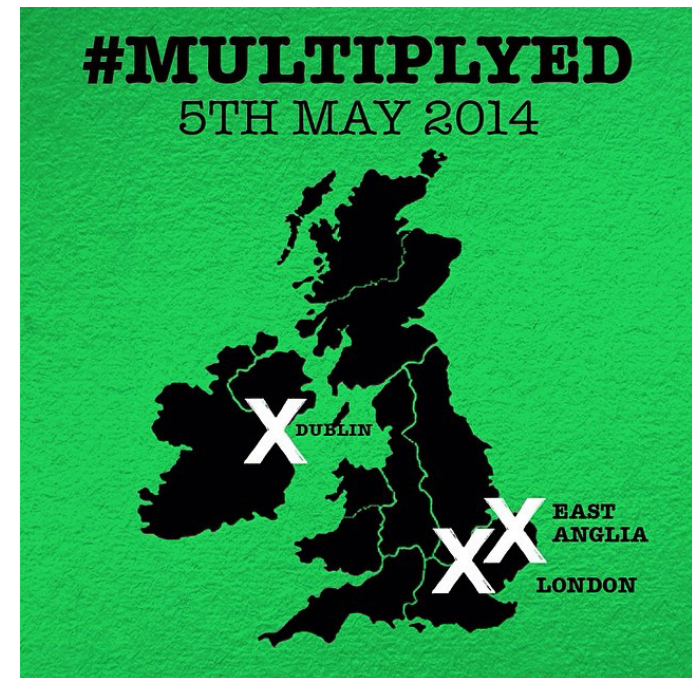
FACEBOOK

Es considerada una de las redes más importantes que ha alcanzado más de mil millones de usuarios por día en el mundo, lo cual la convierte en una de las redes con mayor alcance. Además es una de las redes sociales más completas en cuanto a servicios publicitarios porque permite segmentar al público para transmitir con mayor eficacia los mensajes y anuncios. Sin embargo antes de subir las publicaciones primero se debe seguir los siguientes pasos para tener un resultado efectivo, comenta Skaf (s.f).

- Redactar los títulos de forma interesante ya que las primeras 3 o 4 palabras son importantes para atraer la atención de los usuarios.
- Utilizar un *hashtag* sólo si el mismo contribuye al posicionamiento de la marca, por ejemplo Adidas en sus publicaciones utiliza #TeamAdidas ya que es parte de su identidad.
- Revisar a través de estadísticas cuales son los mejores días para publicar algo en esa red social.
- La portada de la *fanpage* de Facebook debe complementar con el diseño de la foto de perfil, ya sea a través de elementos como el color, el texto o la imagen.



Página de Facebook Empire Music Festival [Figura] Recuperado de: <https://www.facebook.com/empiremusicfestival/?fref=ts>



Publicación Ed Sheeran Social Media [Figura] Recuperado de: <https://www.facebook.com/EdSheeranMusic/?fref=ts>

MATERIAL PROMOCIONAL

Debido a que la banda está en su etapa de introducción y no tiene los medios necesarios para mostrar su publicidad en medios masivos, se utiliza este material que funciona como una alternativa para llegar a más personas. Es un tema relevante para la investigación porque aporta ideas sobre qué materiales se pueden usar y bajo qué condiciones.

Según Palomares (2012), representa una herramienta utilizada como incentivo a corto plazo que ayuda a dar a conocer un producto o servicio. A través de ello, debe destacar sus virtudes y beneficios; su finalidad es alentar la compra en posibles clientes de una forma inmediata o puede ser únicamente para recordar la marca.

La elección de piezas se definió en base a las necesidades y presupuesto de la banda, así como con la temática del cliente, que en este caso es la música. Por esta razón son materiales que se pueden utilizar en conciertos y se pueden utilizar para dar a conocer a la banda.



Promotional Items [Figura] Recuperado de: <http://www.noobpreneur.com/2015/03/10/5-unique-b2b-promotional-item-ideas-for-creative-small-businesses/>

PIN

Según Balle (2016), es utilizado para inspirar e informar a otros sobre un nuevo producto, servicio o mensaje. Puede tener formas redondas, cuadradas o rectangulares. Para su diseño se debe considerar el fondo, la imagen y el mensaje. Este último debe tener cuatro palabras máximo. En cuanto a la tipografía que compone el texto, es recomendable que sean letras grandes para que el mensaje sea visible ya que el pin se debe leer desde tres pies de distancia.

STICKERS

Según Brook (2016), para el diseño de *stickers* no debe ser tan saturado, especialmente si es un mensaje el cual se quiere transmitir. Los *stickers* pueden tener formas no convencionales sin utilizar formas básicas como el rectángulo, cuadrado, etc.



Advertising promotional buttons [Figura]. Recuperado de <https://www.purebuttons.com/samples/advertising-promotional>



Pin Instant [Figura] Recuperado de: <http://pininstant.com/photo/337629303293453187>

PLAYERA

Según Imago agency (2015) se le considera una forma de publicidad humana en la que las mismas personas anuncian a una marca. Es un método simbólico de comunicación de la cultura popular, además es un reflejo del testimonio visual de una persona a través de la asociación con un producto, lugar, servicio, grupo musical, organización, etc. Comunica el estilo de vida y los valores de una persona. La playera por lo general se venden en tiendas, compras en línea, conciertos, etc.



Falling in Reverse [Figura] Recuperado de: <https://www.pinterest.com/isabellaluvsmde/falling-in-reverse/>

APLICACIONES NO CONVENCIONALES

Según Luna (2014), son aplicaciones y elementos que han sido modificados pero se crean a partir de estrategias o elementos convencionales. Esto se basa en el contexto que vivimos en la actualidad, ya que las necesidades del consumidor y de la organización o empresa cambian constantemente.

PÚAS DE GUITARRA

Se puede diseñar en ambos lados de la púa en la cual se pueden utilizar diferentes elementos, desde logos, mensajes, ilustraciones e imágenes. Los cuales se pueden reproducir en diferentes formas, tamaños y colores. En relación al tamaño se manejan distintas dimensiones pero la más común es de 25mm. En cuanto al uso de color en el diseño, se recomienda que sea en base de 2 o 4 colores.

Si las púas se desean agregar en collares o brazaletes, la cadena comúnmente es de plata, cuerdo, cordón o acero inoxidable, comenta Grover Allman (2016).



Guitar Pick [Figura] Recuperado de: <https://es.pinterest.com/explore/guitar-picks/>

COMPRENSIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Se debe conocer a fondo a las personas que están involucradas en el proceso de comunicación ya que ellos son los que decodificarán el mensaje, por lo tanto se desarrollaron dos técnicas para recopilar la información que son: creatividad grupal y encuesta.

Se aplicó la técnica de creatividad grupal que consistió en reunir a un grupo de 8 personas que cumplieran con las características esenciales del grupo objetivo, en este caso jóvenes mayores a 20 años, para que compartan sus opiniones sobre la música de la banda "Lúdica". Esta técnica estuvo conformada por tres etapas:



1. **Encuesta:** Se pasó una encuesta a las personas que participaron en esta reunión para recolectar información sobre sus datos demográficos y psicográficos. Esta misma encuesta también fue distribuida en línea a 12 jóvenes del grupo objetivo posterior a reunión, para completar una muestra de 20 personas, la cual es más grande y confiable para recolectar datos (ver anexo 3.1).

2. **Creatividad (Sinestesia):** El grupo de personas debía escuchar fragmentos de las 4 canciones que están contenidas en el disco de la banda, durante cada canción ellos debían de dibujar lo que sentían al escuchar la música. Al finalizar cada canción las personas respondieron preguntas acerca de lo que escucharon y luego se desarrolló una lluvia de ideas por cada canción para complementar la información. (Ver anexo 3.2)

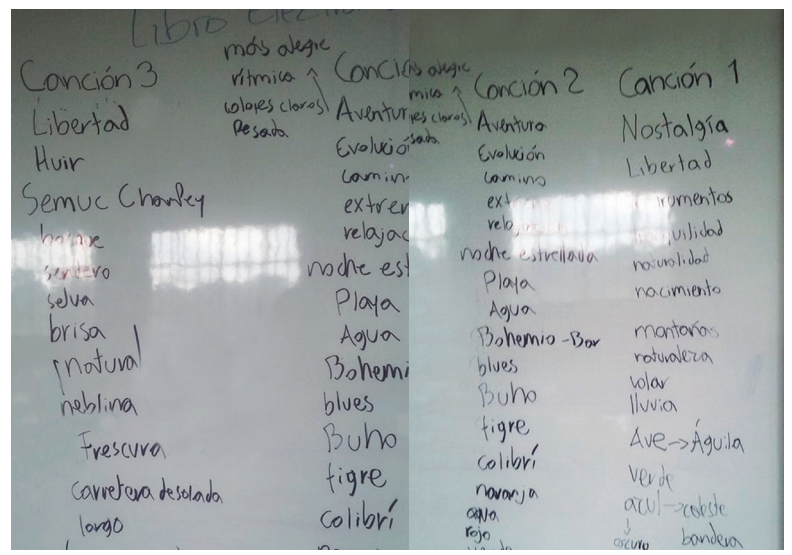
3. **Observación:** Se observaron las reacciones de las personas ante las canciones. (Ver anexo 3.3)



Canción 2



Discusión de ideas y pensamientos sobre las canciones.



Lluvia de ideas grupal

Lluvia de ideas grupal

REACCIONES DEL GRUPO PARTICIPANTE DEL FOCUS GROUP

En la etapa 3 se observó que a través de cada canción que era reproducida se proyectaban diferentes reacciones: entusiasmo, ya que disfrutaban de la melodía de la música; sorpresa, al escuchar este género ya que la música tenía sonidos distintos, pero que formaban una combinación agradable de escuchar; pero en su mayoría estas personas se mostraban serenas en la reunión, además de mostrarse con una personalidad estática y calmada.

Después de escuchar la música, los participantes comentaron que la melodía de la música les permitía reflexionar sobre situaciones de su vida porque les parecían melodías tristes, pero que les provocaba nostalgia.

IMPORTANCIA DE LA TÉCNICA

Se consideró importante realizar este ejercicio porque es necesario conocer qué es lo que perciben los jóvenes al escuchar la música de la banda, lo cual involucra aspectos como: las emociones que experimentan al escuchar las canciones, las reacciones que tienen al escuchar un género distinto al cual no están acostumbrados y sobre todo lo que imaginaron al escuchar cada una de las canciones para tener ideas más concretas acerca de los elementos que visualizan en la mente.

Aunque este ejercicio se dividía en tres etapas, las técnicas de encuesta y observación fueron los complementos de la técnica principal la cual es creatividad (sinestesia) .

A través de estas técnicas se obtuvieron estos resultados:

PERFILES G.O JÓVENES

GEOGRÁFICO

Jóvenes de la ciudad de Guatemala, de los cuales un 29% vive en zona 2, y un 17% vive en Mixco. También se incluyen las zonas 5, 10 y 1, además de los municipios de los alrededores de la capital, como Villa Nueva.

DEMOGRÁFICO

Hombres y mujeres jóvenes, de los cuales un 60% están entre 21 - 24 años de edad. Un 89% tienen formación universitaria comentan las estadísticas del público en Facebook (2017).

Viven en sectores residenciales o en colonias. Sus casas suelen ser modificadas en base a sus especificaciones. Dentro de ella un 60% viven entre 5 a 6 personas en su casa, por lo cual poseen entre 4 a 6 habitaciones. Un 75% se transportan en carro, cada familia posee entre 1 a 2 carros para movilizar.

PSICOGRÁFICO

Representan la generación de los “*millennials*”, se les conoce por estar conectados con el mundo y son abiertos al cambio. Ya que son personas que crecieron con la tecnología. El 81% utiliza el internet para revisar sus redes sociales. El 65% se conecta con mayor frecuencia en su hogar comenta ilifebelt (2016). Para un 26% la actividad más entretenida es ver series de televisión, además de visitar sus lugares preferidos, que para un 40% son centros comerciales y para un 35% son restaurantes.

Comparten el gusto por la música, por lo cual un 85% asisten a conciertos de los cuales un 68% se da en estadios, bares o discotecas.

El 84% de los encuestados expresaron que el medio que utilizan para escuchar música es Youtube, además, un 63% usan Spotify. A través de estos sitios ellos escuchan su música preferida, la cual para el 79% de los encuestados, es el pop.

RESULTADOS ETAPA 2: CREATIVIDAD (SINESTESIA)

Preferencia por el color azul y verde, las formas orgánicas y líneas dinámicas. Además se realizaron representaciones de paisajes con climas cálidos, pero predominaron los paisajes con clima frío, especialmente las montañas, bosques y cascadas. A su vez también colocaron elementos geométricos dentro de elementos orgánicos para reflejar un contraste de sentimientos.

PERCEPCIÓN DE LAS CANCIONES

Después de escuchar cada una de las canciones los participantes expresaron sus ideas y pensamientos acerca de las canciones que escucharon. Para estimular su creatividad se les hicieron una serie de preguntas como ¿Si la canción representara a un animal, cual sería? ¿En qué lugar imaginaron estar al escuchar la canción? entre otras preguntas. Las respuestas a ellas se escribían en el listado de lluvia de ideas que se realizó por cada canción.

A medida que algunos participantes comentaban lo que pensaban y lo que sentían, los demás oían atentamente las opiniones, y resultaron estar en su mayoría de acuerdo con lo que ellos pensaban.

A continuación se detallan las opiniones e ideas frecuentes de los participantes por cada una de las canciones:

Canción 1, Instrucciones para sembrar un bonsai: Los par-

ticipantes mayormente asociaron esta canción con la nostalgia y la naturaleza, ya que imaginaban montañas y lluvia. Además comentaban que también la relacionaron con la libertad, por lo cual consideraron a un ave como símbolo de la melodía.

Canción 2, El emperador: Se relacionaron a paisajes con un tipo de clima cálido como la playa. Además concordaron que la melodía era más alegre, fuerte y emitía una sensación de poder, por lo cual la asociaron animales como el tigre y el león.

Canción 3, Aire: Proyectaba una sensación de libertad y frescura. Por lo cual podían imaginar escenarios que se relacionaban con la naturaleza como un sendero, Semuc Champey o algún lugar sobre las nubes, como un castillo flotante.

Canción 4, Tiburón mutante: La tendencia que se podía

identificar en esta canción era mencionar experiencias o sensaciones de locura y destrucción. Para ellos representaba algo intenso y extremo.

PERCEPCIÓN VISUAL DEL G.O JÓVENES

A partir de los resultados de las encuestas se llegó a los siguientes resultados: En cuanto a elementos gráficos un 35% prefieren la textura poligonal; 47% les gusta la tipografía *script*.



INTERPRETACIÓN DE ESTADÍSTICAS DE SEGUIDORES PÁGINA DE FACEBOOK

- Por medio de las estadísticas de Facebook Insights (ver anexo 3.4) de los seguidores de la página, un 85% ingresa a Facebook a través de la computadora y su celular y el otro 15% ingresa solamente con lo hace con su teléfono.
- Con respecto a los jóvenes que se conectan con su celular, 80% lo hacen a través de un dispositivo Android y un 20% lo hacen con un iphone.
- Los usuarios están más activos alrededor de las 21: 00 horas.

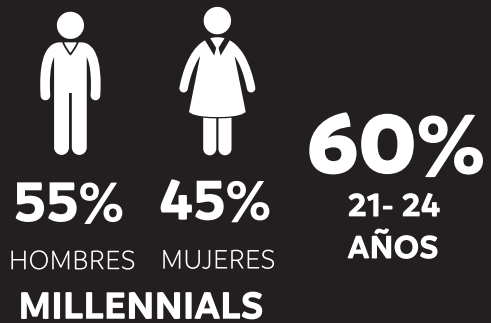
- Las actividades más frecuentes que realizan los usuarios del grupo objetivo son: Reaccionan con un me gusta a publicaciones, comentan y hacen clic en los anuncios que aparecen en el inicio.

Recopilar esta información es útil porque ya se tiene conocimiento de la respuesta de los jóvenes al contenido de Facebook, y como en este caso, los anuncios resultan ser efectivos porque a ellos les interesa.

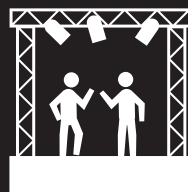
Además permite saber que días y a qué horas los jóvenes están más activos en esta red social. De esta manera se pueden subir las publicaciones a las horas y días encontradas, para que las publicaciones tengan un mayor número de reacciones por parte de las personas y a su vez les permita interactuar más con la banda. Asimismo permite conocer qué dispositivos utiliza comúnmente el usuario para considerar las dimensiones de las publicaciones.

GRUPO OBJETIVO

A continuación se presentan los resultados de las diferentes evaluaciones realizadas para conocer al grupo objetivo. Estos datos a considerar a lo largo del proyecto.



MEDIOS PARA ESCUCHAR MÚSICA



The image features a high-contrast, abstract background of black ink splatters and blotches on a white surface. A solid black horizontal bar spans the width of the image, serving as a backdrop for the title text.

GESTIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO

CONTENIDO DEL MATERIAL GRÁFICO

A continuación se desglosan las piezas y el contenido de cada una de ellas, que están divididas por área de diseño.

- IMAGEN VISUAL

1) Papelería

- Hoja membretada
 - logo
 - correo
 - teléfono
 - página de facebook
 - página de soundcloud
- Sobre
 - Misma información que la hoja membretada

- Tarjeta de presentación
 - Misma información que la hoja membretada, además se le agregan los nombres y roles de los integrantes de la banda

- LIBRETA DE MÚSICA

1) información sobre la banda

- Descripción de la palabra "Catarsis", palabra que representa la música de la banda.

2) Canciones

- Canción 1
 - Número: 01
 - Nombre: El Emperador
 - Información de la inspiración de la canción:

La banda inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipsis. Para ellos esta canción transmite emociones tanto melancólicas como agresivas.

- Frase representativa: "Sentimientos Contrarios."

- Canción 2

- Número: 02

- Nombre: Instrucciones para sembrar un bonsai

- Información de la inspiración de la canción:

La inspiración para esta canción fue el propio bonsai, el sentimiento que simbolizan la esencia de la canción es la melancolía.

- Frase representativa: "La eternidad de la vida".

- Canción 3

- Número: 03

- Nombre: Aire

- Información de la inspiración de la canción:

Expresa un sentimiento de reclusión, el cual se transforma en un escape. Es una despedida a lo que sea que quieras despedirte.

- Frase representativa: "La eternidad de la vida".

Esta canción es la única que posee letra:

Es aire lo que quiero ser

Pasa el tiempo y yo no se ¿Por qué?

No logro entender lo que pasó ayer

Miro al cielo no lo entiendo

Pasa el tiempo y yo ya no siento

Ni el vidrio en la arena me hace despegar

Ni el tiempo ni las penas me harán cambiar.

Coro)

Aire para respirar

Aire para olvidar

Aire para respirar

Aire para olvidar

Aire para respirar

Aire... Libertad

Tiempo no lo pude parar

Te fuiste tan lejos
Ya no puedo más
Se escapó lo bello
No se continuar

Es aire lo que quiero ser
Pasa el tiempo y yo no se
por qué?
Ni la vida, ni las penas
Me harán cambiar.

(Coro)

Aire para respirar
Aire para olvidar
Aire para respirar
Aire para olvidar
Aire para respirar
Aire para respirar
Aire para olvidar
Aire para respirar
Aire para olvidar

- Canción 4

- Número: 04

- Nombre: Aquello por lo que solíamos luchar

- Información de la inspiración de la canción:

La canción simboliza un espíritu de nostalgia, sin embargo aún se mantiene el enfoque en el futuro y en salir adelante.

- Frase representativa: "Esperanza"

- Canción 5

- Número: 05

- Nombre: Tiburón mutante

- Información de la inspiración de la canción:

A través de esta canción se transmitieron los distintos niveles de locura que el ser humano puede experimentar.

- Frase representativa: "Esperanza"

- CRÉDITOS

El Emperador, Aquello por lo que solíamos luchar y Tiburón Mutante, grabado por Sonidos del Bosque por Rodolfo Dávila mezclado y masterizado por Luis Pedro Juárez.

Instrucciones para sembrar un bonsai grabado y mezclado en Antigua Records por André Chaj.

Aire grabado en Intergalactic Soundsystem Studios por André Gómez mezclado y maasterizado en Sage Audio por Steve Corrao.

Todas las canciones compuestas y producidas por Lúdica.

Diseño: Eleny Hernández

- AGRADECIMIENTOS

Pedro Rivera, Sophie Monroy, Ariel Martinez, Enrique Ovando, Elliot Morales, Werner Morales, Fernando Yazbek, Familia Deutschmann, Familia Polanco García, Familia García Monzón, Familia Marin Enamorado.

"A vos por acompañarnos en este viaje".

PORTADA DEL EMPAQUE DE DISCO

- Logo

CONTRAPORTADA DEL EMPAQUE DE DISO

1. El Emperador
2. Instrucciones para sembrar un bonsai
3. Aire
4. Aquello por lo que solíamos luchar
5. Tiburón mutante

Todos los derechos reservados 2017

DISCO

- Logo

DISEÑO WEB

- Página de inicio
- Sobre nosotros
- Galería
- Música
- Tienda en línea
- Contacto
- Enlace a redes sociales

- MATERIAL PROMOCIONAL

1) *Stickers*

dirección página de facebook de la banda

2) playeras

- logo

3) púas

- logo

4) pines

- logo

DISEÑO DEL CONCEPTO

Tomando en cuenta lo previamente investigado en relación al tema, es el momento de iniciar la búsqueda del concepto, el cual consiste en la idea que se va a comunicar, se considera como la guía que ayudará a cumplir los objetivos planteados para este proyecto.

Esta búsqueda se realiza a través de diferentes técnicas creativas de conceptualización para hallar una idea funcional e innovadora que será el enfoque que tomara en cuenta en el desarrollo de las piezas gráficas.

DC: BÚSQUEDA DEL CONCEPTO

RELACIÓN DE PALABRAS POR TEMA

Se realiza una lluvia de palabras sobre cada uno de los temas para tener palabras más específicas. Para formar las frases se combina una palabra de cada una de las columnas para representar una idea general.

Esta técnica es importante porque permite detallar información sobre el contexto del proyecto y considerar un panorama más general para generar ideas.

POST-ROCK	BANDA LÚDICA	SINESTESIA
instrumentos	variado	sentimientos
rock	jazz	interpretación
pop	búsqueda	sonidos
melodía	exótico	colores
sensación	experimentación	formas
ritmo	enérgico	estímulos
experimental	explosivo	percepción
tranquilo	drama	escuchar
diverso	profundo	recuerdos
armonía	versátil	nostalgia
atmósfera	mezcla de emociones	mente
progresiones	sentimientos	secuencia
influencia	raro	transformación
fluidez	emociones	interacción
acordes	sueños	movimiento

acordes
arreglos
puro
único
ambiente
minimalista
expresión
estético
narración

sueños
libertad
inspiración
intenso
diferente
lejano
fantástico
historias
natural

interacción
movimiento
energía
experiencia
tonalidad
grave
oscuro
claro
agudo
espíritu

POST - ROCK BANDA LÚDICA SINESTESIA

atmósfera
diferente
historia
tradicional
textura
ruido
flotar
puente
indefinido
dinámico
repetitivo

aventura
evolución
camino
bohemio
furia
alzar
resistir
relajante
renacer
escape
paisaje

atención
sonoro
imaginación
abstracto
identidad
frescura
reacción
personas
sabores
superficie
visión

Fundamentación frase: **Escape fantástico de energía**

La música para muchos representa un **escape** a la realidad, ya que tiene el poder de transportarte a otro mundo con el cual eres capaz de relacionarte, este es el significado que se le da a la frase; esta manera de pensar que se puede relacionar con los jóvenes. Las palabras **escape** y **energía** se relacionan a su vez con el tema que es la música ya que son reacciones que se tienen de ella. La palabra **fantástico** se relaciona a la banda ya que se pueden imaginar distintas cosas al escuchar las canciones, sin embargo no es del todo una palabra que los identifique porque ellos tienen otras características más importantes que vale la pena rescatar o mencionar.

FRASES

1. Atmósfera intensa oscura
2. Ambiente nostálgico bohemio
3. Narración de emociones
4. Aventura exótica dramática
5. Sonido versátil de frescura
6. Visión nostálgica de aventura
7. Ritmo intenso de luz

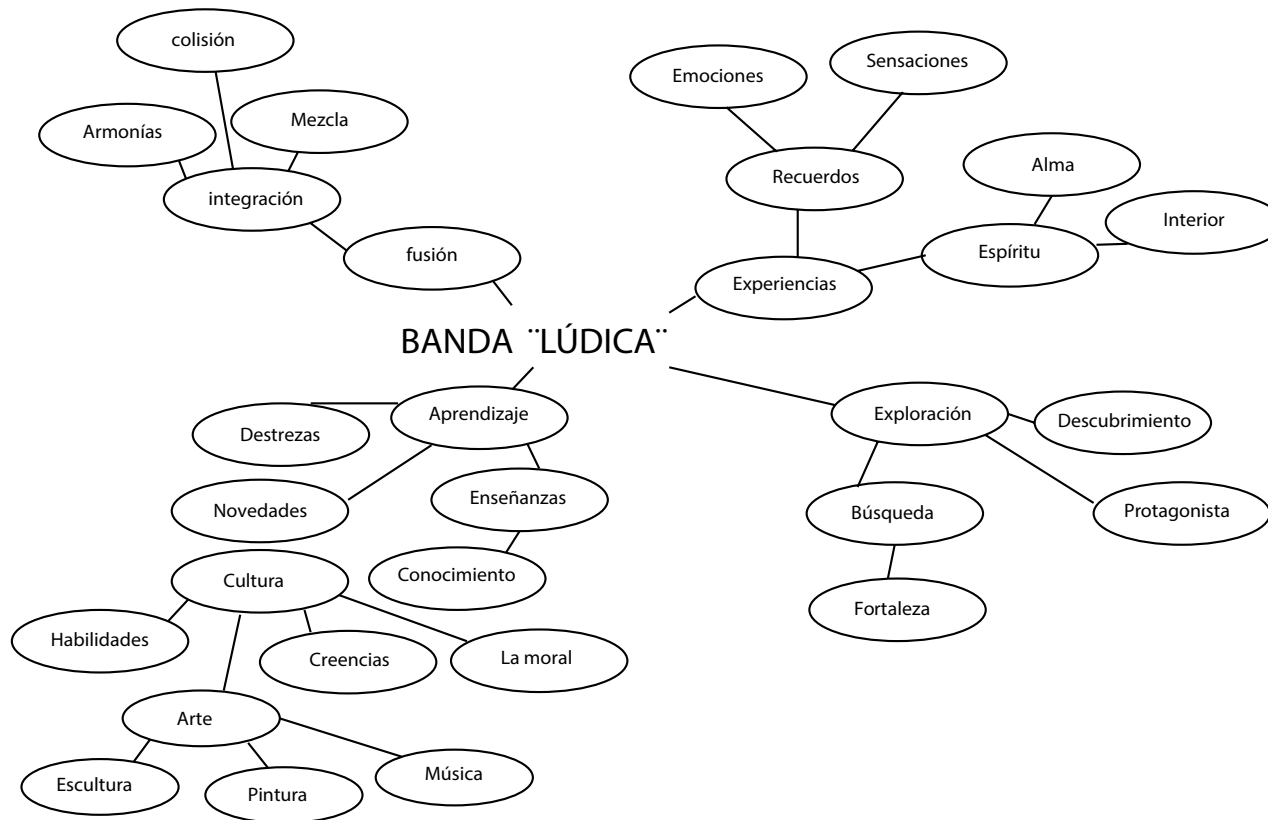
8. Sensación profunda de movimiento
9. Imaginación expresiva de estímulos
10. Intenso arreglo de libertad
11. Libertad dramática progresiva
12. Paisaje sonoro flotante
13. Aventura divertida de frescura
- 14. Escape fantástico de energía**
15. Evolución de escape oscuro

EVALUACIÓN DE LA CONEXIÓN CON EL G.O, EL CLIENTE Y EL TEMA

La frase conecta de muchas formas con los temas principales del proyecto, sin embargo la palabra fantástico no es del todo una palabra que los identifique porque ellos tienen otras características más importantes que vale la pena rescatar o mencionar.

MAPA MENTAL

Técnica en la cual se coloca la palabra principal que representa el tema principal del cual consiste el proyecto. Luego se desglosan palabras relacionadas a la palabra principal hasta encontrar diferentes conexiones en el proceso.



FRASES

1. Fusión de espíritus
2. Sensaciones de descubrimiento
3. Recuerdos de experiencias
4. Experiencias de enseñanza
5. Cultura de aprendizaje
6. Exploración de armonías del interior
7. Exploración interna musical
8. Sensaciones modernas
9. Búsqueda moderna del alma
10. Emociones intensar de recuerdo
11. Descubrimiento musical emocional
12. Fusión de experiencias y emociones
13. Sensaciones de conocimiento
14. Alma de conocimientos
15. Fusión de ritmo interno

EVALUACIÓN DE LA CONEXIÓN CON EL G.O, EL CLIENTE Y EL TEMA

Considero que esta frase puede ser graficable y si representa las distintas áreas que se quieren representar en el proyecto, pero se debe evaluar la palabra interno para que se transmita gráficamente como emociones del interior.

Fundamentación frase: **Fusión de ritmo interno**

La palabra **fusión** representa la mezcla de sentimientos que pueden experimentar los jóvenes. A su vez se relaciona con la palabra **interna** porque son emociones del interior. La fusión y el **ritmo** también se complementan y dan un significado propio para la banda porque ellos interpretan música influenciada por distintos géneros, creando una fusión de sonidos y ritmo.

OPUESTOS

En esta técnica se debe de enlistar las palabras relacionadas al contexto del proyecto, luego se debe crear otra columna en la cual se coloca el antónimo de cada una de las palabras.

Esta técnica es importante porque se puede utilizar los opuestos para complementar el mensaje que se quiere transmitir, te ayuda a considerar nuevas palabras y más posibilidades.

PALABRA

enérgico
explosivo
drama
profundo
versátil
emoción
frescura
nostalgia
movimiento
sensación
oscuro
natural
raro

OPUESTO

débil
tranquilidad
alegría
superficial
constante
paz
pasado
alegría
estático
ligero
claro
artificial
habitual

inspiración
fantasía
lejano
transformación
intenso
libertad
progresión
tranquilo
armonía
aventura
sueño
bohemio
búsqueda
exótico
pregunta
recuerdo
sensación
cautivar

decepción
realidad
cercano
permanencia
apagado
esclavitud
descenso
irritable
estridencia
desalentarse
pesadilla
distinguido
Encontrar
normal
respuesta
Olvido
Insensibilidad
repeler

FRASES

1. Sueño apagado
2. Explosión estridente
3. Aventura pasada
4. Descenso profundo
5. Inspiración de paz
6. Frescura estridente
7. Drama del olvido
8. Emoción armoniosa
- 9. Nostalgia intensa**
10. Pasado lejano
11. Inspiración de progresión
12. Pasado bohemio
13. Sueño encontrado
14. Pérdida de aventura
15. Libertad de realidad

Frase seleccionada: **Nostalgia intensa**

Esta frase representa los sentimientos que produce el escuchar a la banda, lo cual si los identifica,. El sentimiento de **nostalgia** es una de las sensaciones más comunes que puede experimentar una persona al escuchar este tipo de música, por lo tanto si se puede relacionar con el grupo objetivo, porque ellos también recuerdan experiencias pasadas.

EVALUACIÓN DE LA CONEXIÓN CON EL G.O, EL CLIENTE Y EL TEMA

El sentimiento de nostalgia es difícil de graficar porque no hay elementos que representen directamente esta sensación, por lo cual puede crear confusión y el mensaje no se podrá transmitir.

DISRUPTION

En esta técnica se debe de escribir las características principales de lo que representa la marca y su contexto. Luego se incluye una idea principal en el medio de un mapa mental, que está subdividido en secciones externas de la rueda se escriben preguntas que desafían la lógica de la situación y del contexto.

Permite proponer ideas y soluciones innovadoras fuera de los métodos comunes, pensando más allá y sin considerar ninguna restricción para que la creatividad y la imaginación sea explotada.

BRAND LADDER

TOP OF MIND: Una de las bandas más conocidas de Guatemala en el género post - rock

ATRIBUTO; Versátiles, capaz de incorporar influencias de distintos géneros en su música.

BENEFICIO: Permite al cliente experimentar una mezcla de emociones en cada una de sus canciones.

TERRITORIO: Jóvenes de la ciudad de Guatemala, con un nivel de educación universitario que les gusta leer, ver películas o series y escuchar música, principalmente el pop y la electrónica.

VALOR: Música instrumental

ROL: Son independientes

VISIONEERING

PERSONALIDAD: Experimentales, dinámicos

VALORES; Versátiles, capaz de incorporar influencias de distintos géneros en su música.

RECOMPENSAS: Evocar distintos sentimientos y sensaciones en las personas a través del sonido instrumental, el cual es capaz transmitir emociones y revivir recuerdos.

FUNCIONALIDAD: Transmitir una forma de entretenimiento a las personas a través de la música.

¿Qué pasaría si hacen *covers* de canciones sólo en versión instrumental?

¿Qué pasaría si ellos no componen sus canciones e improvisan en el escenario?

¿Qué pasaría si se desarrolla una obra mientras ellos realizan sus conciertos?

¿Qué pasaría si ellos hacen el sonido de los instrumentos con la voz?

ATRIBUTOS

BANDA QUE EVOCA A LA NOSTALGIA PARA TRANSMITIR LOS SENTIMIENTOS DE SUS CANCIONES

CULTURA

¿Qué pasaría si tocaran la misma melodía pero tuviera influencias de todos los géneros como la bachata?

¿Qué pasaría si hacen conciertos en museos o la biblioteca?

ALIANZAS

¿Qué pasaría si hacen una colaboración con unos mariachis?

¿Qué pasaría si tocaran con una sinfónica?

¿Qué pasaría si ellos dieran serenatas?

¿Qué pasaría si todos los integrantes se visten de enmascarados?

¿Qué pasaría si utilizaran instrumentos de viento?

¿Qué pasaría si se vistieran elegante para sus conciertos?

¿Qué pasaría si utilizaran colores más llamativos?

APARIENCIA

CONSUMIDOR

¿Qué pasaría si los jóvenes bailaran conforme a su estado de ánimo?

¿Qué pasaría si los jóvenes contaran las historias que recordaron en cada canción?

¿Qué pasaría si sus seguidores usan máscaras?

¿Qué pasaría si se utilizan luces parpadeantes para mostrar el color que asocian con esas canciones?

¿Qué pasaría si utilizan listones en sus conciertos para que los muevan en cada canción?

FRASES

1. Espectáculos motivadores
2. Juego de emociones
3. Inspiración versátil
4. Sensaciones instantáneas
- 5. Sensaciones armoniosas**
6. Sentimientos encontrados
7. Reviviendo memorias
8. Búsqueda de luz
9. Experiencia rítmica de sentimientos
10. Ritmo natural elevado
11. Misterio de emociones

Frase seleccionada: **Sensaciones armoniosas**

La palabra **armoniosas** se puede relacionar tanto a la música y a su vez es lo que se quiere transmitir en el diseño de las piezas, que es un conjunto equilibrado del cual a su vez se puede percibir una unión de elementos que sea visualmente agradable para el grupo objetivo, aunque estos sean completamente opuestos entre sí. La palabra **sensaciones** representa los estímulos que experimentan las personas en sus diferentes etapas de la vida, principalmente en los jóvenes, ya que en esta etapa ellos están más abiertos a experimentar diferentes sentimientos. Lo que se

busca comunicar son las diferentes sensaciones que la música de la banda puede transmitir y como esto puede ser percibido por ellos.

EVALUACIÓN DE LA CONEXIÓN CON EL G.O, EL CLIENTE Y EL TEMA

La palabra armoniosa necesita ser más concreta para ser graficable, especialmente porque es difícil relacionarla con elementos gráficos en específico y sólo se relaciona con el concepto de unión. El grupo objetivo aún no está representado en el concepto ya que aún necesita una palabra característica para ellos con la cual se puedan relacionar. Por lo tanto el concepto necesita de otra palabra para completarse porque se percibe como inconcluso. La frase utilizada no refleja la personalidad única de la banda, ya que estas palabras podrían representar la identidad de cualquier banda ya que todas transmiten sensaciones con un género diferente de música o de artista.

CATÁLOGO KICKSTART

Se utilizan las ideas y técnicas de las mejores campañas internacionales para desarrollar ideas alguna de las ideas que se acoplen o sea la manera que se quiere comunicar el mensaje.

Esta técnica es útil porque al responder las preguntas y enunciados planteados por cada idea, permite relacionar el tema con otros y encontrar algo en común entre ellos.

CONTAR HISTORIAS

1) ¿Qué situaciones cotidianas podríamos desarrollar alrededor del producto para mostrar sus ventajas en un entorno favorable?

En actividades que se realicen al aire libre, o en tiempos para reflexionar.

2) ¿Qué clase de historia podría convertir el producto en el mejor compañero o amigo?

Una historia auto descubrimiento para experimentar las crisis de identidad del personaje, explorando diferentes posibilidades.

3) ¿En qué situaciones cotidianas podría atraer la atención de forma provocativa?

En un entorno pacífico y relajante, o en actividades donde el mayor entretenimiento es la música, como los conciertos.

4) ¿En qué situaciones puede convertirse en una estrella, un socorrista o un colaborador? ¿En qué historia cotidiana puede hacer reír más a la gente?

Puede convertirse en cualquiera de las anteriores porque es música instrumental, la cual puede transmitir los sentimientos de alegría, decepción, furia etc.

La gente podría reunirse recordando alguna experiencia que haya evocado en ellos la canción, o lo lograrían utilizando su imaginación pensando en elementos graciosos que se integren en la canción.

5) ¿Cuál de los estilos dramáticos siguientes sería el mejor para presentar la fuerza del producto en una situación o historia cotidiana?

Aventura, porque la música de la banda representa una mezcla de emociones, las cuales existen en un viaje, hay tanto melodías relajantes, como de furia que evocan sentimientos encontrados.

FRASES

1. Intenso descubrimiento pacífico
2. Libertad nostálgica
3. Viaje intenso de emoción
4. Fantasía de sentimientos reales
- 5. Viaje emocional**
6. Lucha pacífica explosiva
7. Sentimientos sedentarios
8. Viaje de intensas emociones
10. Exploración intensa pacífica
11. Viaje de exploración de emociones
12. Aventura de emociones desconocidas

13. Drama de aventura
14. Lucha descontrolada de emoción
15. Trayecto de luz

Frase seleccionada de esta conceptualización:

Viaje emocional

Considero que esta frase si puede ser graficable, ya que si existen signos y elementos que puedan relacionarse con cada palabra. En relación a la conexión entre la frase y el grupo objetivo, la frase si tiene relación con los jóvenes ya que cada día es una viaje para ellos, ya que se encuentran en diferentes situaciones, y experimentan sentimientos profundos.

Además, en esta etapa de la vida están constantemente en búsqueda de su identidad. Se relaciona al cliente porque la banda interpreta música instrumental lo cual permite a las personas que escuchen y reflexionen acerca de su vida.

EVALUACIÓN DE LA CONEXIÓN CON EL G.O, EL CLIENTE Y EL TEMA

Considero que la palabra viaje se relaciona parcialmente con el tema de la música y puede crear confusión en la representación del concepto.

FRASE ELEGIDA DE LAS 5 DIFERENTES TÉCNICAS DE CONCEPTUALIZACIÓN:

VIAJE EMOCIONAL

MODIFICACIÓN DE FRASE SELECCIONADA

Se buscó complementar la frase de "Viaje emocional" con una palabra que representara el tema de la música para que el concepto fuera funcional. Por esta razón a continuación se desglosan palabras relacionadas a la música para integrarlas a la frase final.

MÚSICA

armonía	voz
melodía	instrumentos
ritmo	acordes
canto	compás
composición	sonoridad
concierto	tempo
interpretación	variedad de sonidos
sinfónico	nota
tonalidad	partitura
solfeo	artegio
sonido	
arte	

Viaje rítmico emocional

Exploración intensa de tonalidades

Acordes intensos de aventura

Composición de exploración intensa

Instrumentos de exploración intensa

Melodías de exploración intensa

Exploración intensa sinfónica

Aventura de intensas armonías

Aventura sinfónica intensa

Aventura de tonalidades

Después de evaluar las diferentes técnicas se eligió la siguiente frase como el concepto:

VIAJE RÍTMICO EMOCIONAL

DC: FUNDAMENTACIÓN DE LA IDEA

La palabra viaje representa un recorrido en el cual los jóvenes experimentan sentimientos profundos y tienen recuerdos de experiencias pasadas o en un caso diferente tienen la posibilidad de experimentar nuevas. Esto lo perciben a través

de las canciones de la banda, que pueden representar desde melancolía hasta una sensación de libertad, ya que su música instrumental se presta para esto, permite a la persona dejarse llevar por las melodías y sentirse transportado a lugares distintos. Al ser este uno de los efectos producidos por la música de la banda, de esta manera se puede ver reflejada la personalidad de sus canciones.

La palabra ritmo se asocia principalmente con la música; se refiere a una relación de sonidos de cierta intensidad y duración, o pausas que se repiten o que cambian cada cierto tiempo. Por lo tanto en términos de diseño gráfico significa una repetición del orden de los elementos. Además transmite una sensación de movimiento y dinamismo, cualidades que transmiten la energía y personalidad que posee el grupo objetivo.

Sin duda la palabra emocional engloba tanto al cliente, como lo es la banda, el tema como lo es la música y el grupo objetivo. De esta manera es una de las palabras más importantes del concepto. Representa las sensaciones o estímulos que se pueden percibir a través de la música, el género del post-rock y la banda "Lúdica".

Las sensaciones provocadas por la música pueden ser experimentadas por las personas en sus diferentes etapas de la vida, principalmente en los jóvenes, ya que su nivel de energía permite que su experimentación sea mayor. Además combina diferentes emociones, por lo tanto se conecta con el grupo objetivo de una manera más profunda y personal.

EVALUACIÓN DE LA CONEXIÓN CON EL G.O, EL CLIENTE Y EL TEMA

La palabra viaje se asocia con exploración y el auto descubrimiento que puede experimentar las personas en diferentes situaciones. Es un recorrido que realiza una persona en el cual aprende temas nuevos, lo cual se puede asociar con el nombre de la banda "Lúdica que significa aprendizaje. Además es una de las sensaciones que se perciben a través de la música de la banda. Puede ser una palabra muy abstracta de representar, pero si comunica la verdadera esencia de su música.

A través de las diferentes ideas que aportó el grupo objetivo en la técnica de creatividad grupal, se conoció las sensaciones que producen las canciones al grupo objetivo. Además mencionaron elementos gráficos concretos que asociaban con las melodías, como colores y formas, que comunican al grupo objetivo sentimientos de nostalgia, esperanza, alegría etc; especialmente para el desarrollo de las ilustraciones de la libreta del disco.

Asimismo a través de la percepción de la banda y su información acerca de con qué elementos relacionan su personalidad, complementa la información previamente mencionada.

Con la información recopilada existe una mayor posibilidad de diseñar elementos que permitan establecer una conexión con el grupo objetivo.

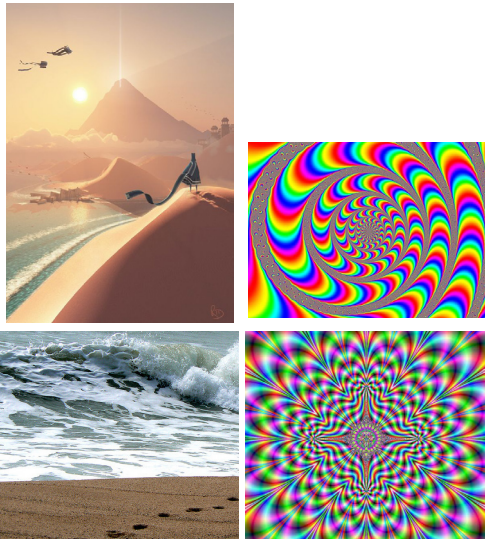
Se comenzaron a asociar imágenes y significados relacionados con el concepto.

SIGNIFICADO Y SIGNIFICANTE

Según WordReference (2016) es un recorrido o itinerario que se realiza para ir de un lugar a otro.

Guía, trayecto, experiencias, aventuras, Descubrimiento.

VIAJE



SIGNIFICADO Y SIGNIFICANTE SIGNIFICADO Y SIGNIFICANTE

Ordenación armoniosa y regular.
Orden en la sucesión de las cosas
comenta WordReference (2016).
Sucesivo, progresivo, alternado.

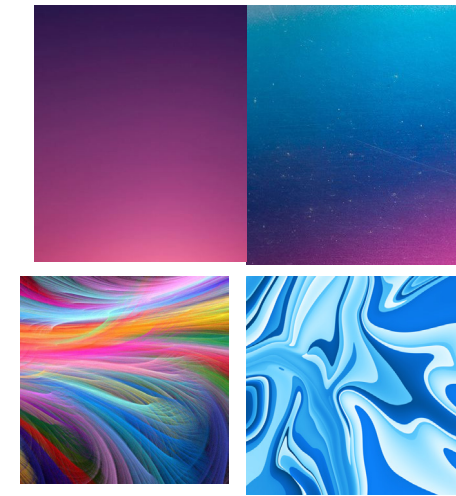
RITMO

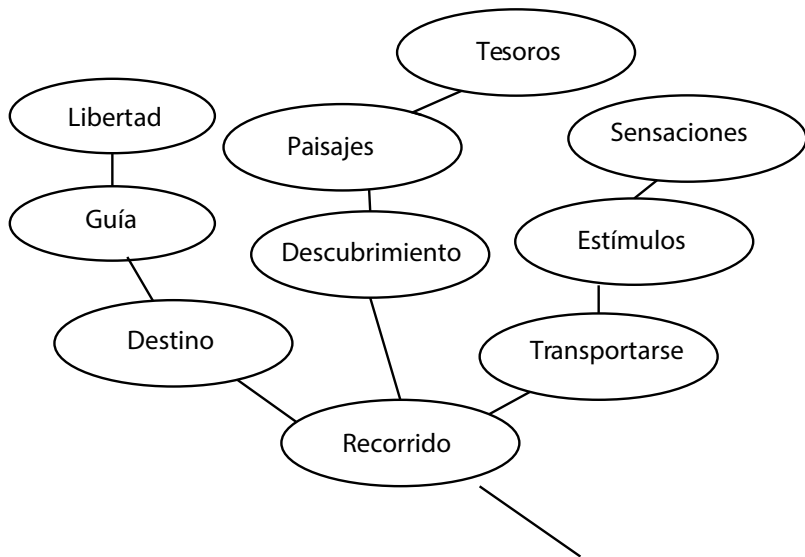


Según WordReference (2016) es una alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática.

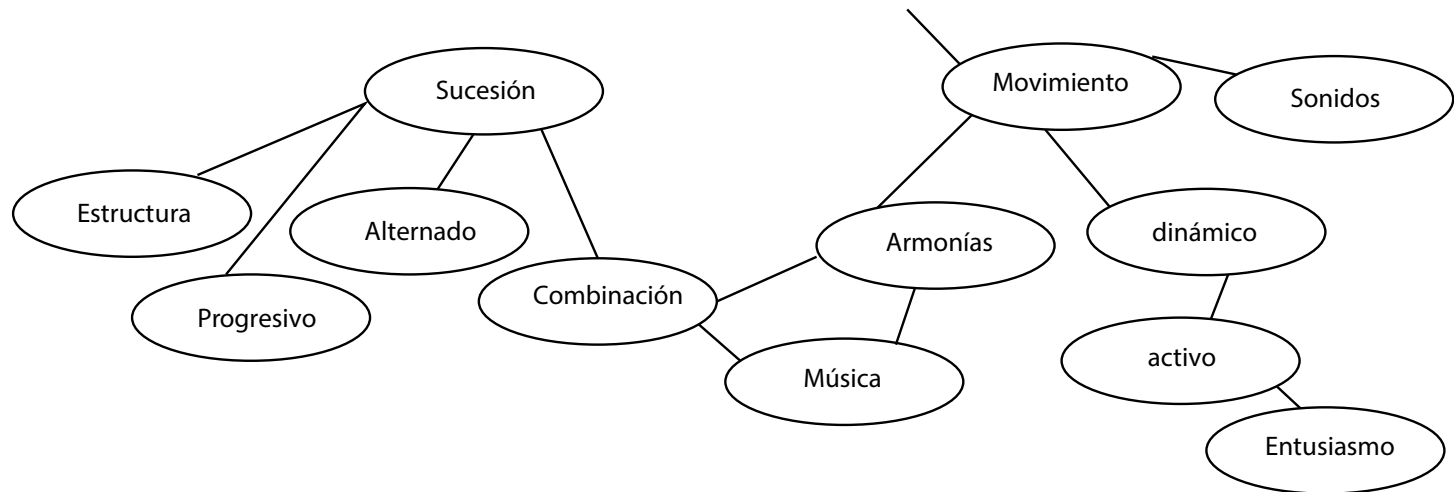
Profundo, sentimientos, emociones.

EMOCIONAL





VIAJE RÍTMICO EMOCIONAL



CODIFICACIÓN DEL MENSAJE

CM: VISUALIZACIÓN

DISEÑO DE IMAGEN VISUAL

ELEMENTO DE DISEÑO	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA	EXPRESIÓN
EJES Y RETÍCULA	Estructurar la información del contenido	Semiformal ejes horizontales y verticales	Energía
TIPOGRAFÍA	Ser legible para la comprensión del grupo objetivo	Sans - serif	Moderno
COLOR	Aplicar un contraste y distinguir los elementos	Colores llamativos u oscuros	Emociones
E.G DE APOYO	Complementar el mensaje que se quiere transmitir a través de otros elementos	Líneas horizontales y verticales y texturas	Energía
FORMATO	Facilidad para trasladar la información y adaptarse a dimensiones estándar.	Tarjeta: 3.5" x 2 " Hoja membretada: Carta Sobre: 12.4" x 15.4"	Cómodo
SOPORTE	Es la superficie de la pieza	Cartulina mate Husky Texcote	Firme

DISCO

ELEMENTO DE DISEÑO	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA	EXPRESIÓN
EJES Y RETÍCULA	Estructurar la información del contenido	Informal, ejes diagonales, horizontales y verticales	Energía
TIPOGRAFÍA	Ser legible para la comprensión del grupo objetivo	Script Sans-serif	Moderno
ILUSTRACIÓN	Representar la personalidad de cada una de las canciones de la banda.	Ilustraciones conceptuales y digitales con nivel medio de abstracción.	Curiosidad
COLOR	Aplicar un contraste y distinguir los elementos	Colores saturados y contrastantes	Armonía
E.G DE APOYO	Complementar el mensaje	Texturas	Sorpresa, curiosidad, cautivar
FORMATO	Es un formato cuadrado el cual se despliega en dos páginas para mostrar el contenido. Se maneja de la misma manera con el empaque. Ambos deben ser fácil de manipular.	Formato cuadrado Empaque: 5" x 5" Libreta: 4.5" x 4.5" Disco: 4.5" x 4.5"	Cómodo
SOPORTE	Representa la base para plasmar el diseño	Empaque de disco Texcotte Opalina Husky	Resistente

PAGINA WEB

ELEMENTO DE DISEÑO	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA	EXPRESIÓN
EJES Y RETÍCULA	Estructurar la información del contenido	Semiformal	Libre
TIPOGRAFÍA	Ser legible para la comprensión del grupo objetivo	Sans-serif	Moderno
COLOR	Aplicar un contraste y distinguir los elementos	Colores neutros y un contrastante	Energía, llamativo
E.G DE APOYO	Complementar el mensaje	Líneas rectas horizontales y verticales y texturas	Energía
FORMATO	Definir el tamaño de la pieza, fácil de manipular.	Responsivo	Manejable

PUBLICACIONES PARA FACEBOOK

ELEMENTO DE DISEÑO	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA	EXPRESIÓN
EJES Y RETÍCULA	Estructurar la información del contenido	Semiformal	Llamativo
TIPOGRAFÍA	Ser legible para la comprensión del usuario	Sans-serif Nombre de la tipografía para títulos: Deja Vu Sans Tipografía para párrafos: Actor regular	Moderno
COLOR	Aplicar un contraste y distinguir los elementos, representar la identidad de la banda.	Colores amarillo, negro y blanco	Energía, llamativo
E.G DE APOYO	Complementar el mensaje	Texturas de salpicadura y mezcla	Curiosidad
FORMATO	Facilidad para trasladar la información y fácil de manipular	Tamaño máximo para cualquier imagen que se suba y utilice en Facebook: 2048px x 2048px El tamaño mínimo: 476px X 251px	Manejable

MATERIAL PROMOCIONAL

ELEMENTO DE DISEÑO	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA	EXPRESIÓN
EJES Y RETÍCULA	Estructurar la información del contenido	Informal	Libre
TIPOGRAFÍA	Ser legible para la comprensión del grupo objetivo	Sans-serif Moderno	Moderno
COLOR	Aplicar un contraste y distinguir los elementos	Colores contaste	Energía y llamativo
E.G DE APOYO	Complementar el mensaje	Lineas rectas y textura	Energía
FORMATO	Definir el tamaño de la pieza, debe ser fácil de manipular.	Pines 3"X 3" Púas 1"X 1" <i>Stickers</i> 5.3cm diámetro Playeras "8.5 x 11" en unitalla	Adecuado

IMAGEN VISUAL

EJES



aplicación de ejes como fondo



dinamismo



figuras compuestas de varios ejes como patrones.

TIPOGRAFÍA



contraste de color

simplicidad y modernidad



diferente

COLOR



aplicación de
degrade



uso de dos colores
como contraste



combinación
de colores

ELEMENTOS GRÁFICOS



aplicación de imágenes
como fondo



diversas texturas
con distintos color
llamativo



curiosidad

textura real de
los elementos

EMPAQUE DE DISCO Y LIBRETA

DIA-GRAMACIÓN



distribución de elementos, dinámico



versátil

rompimiento



predomina el texto en la diagramación



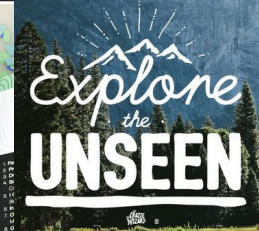
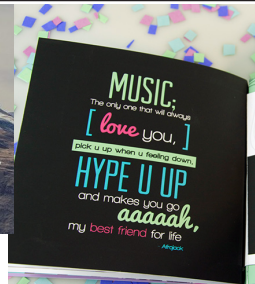
TIPOGRAFÍA



dinámico
fluidez
textura



libertad
combinación de
diferentes tipografías - serif



combinación de
tipografía script y sans

COLOR



contraste

llamativo



fusión de colores,
fusión de sensaciones

ELEMENTOS GRÁFICOS



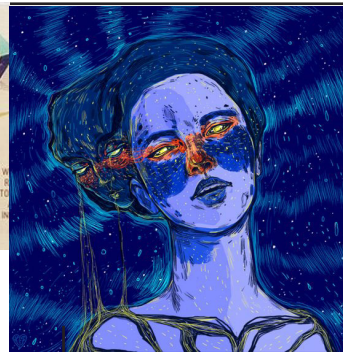
formas diversas
y dispersas
uso de texturas

formas orgánicas

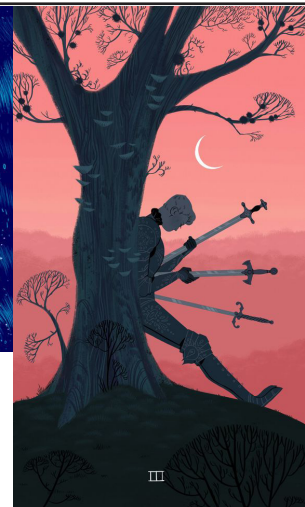
ILUSTRACIÓN



combinación estilo *sketch* con colores



colores monocromáticos



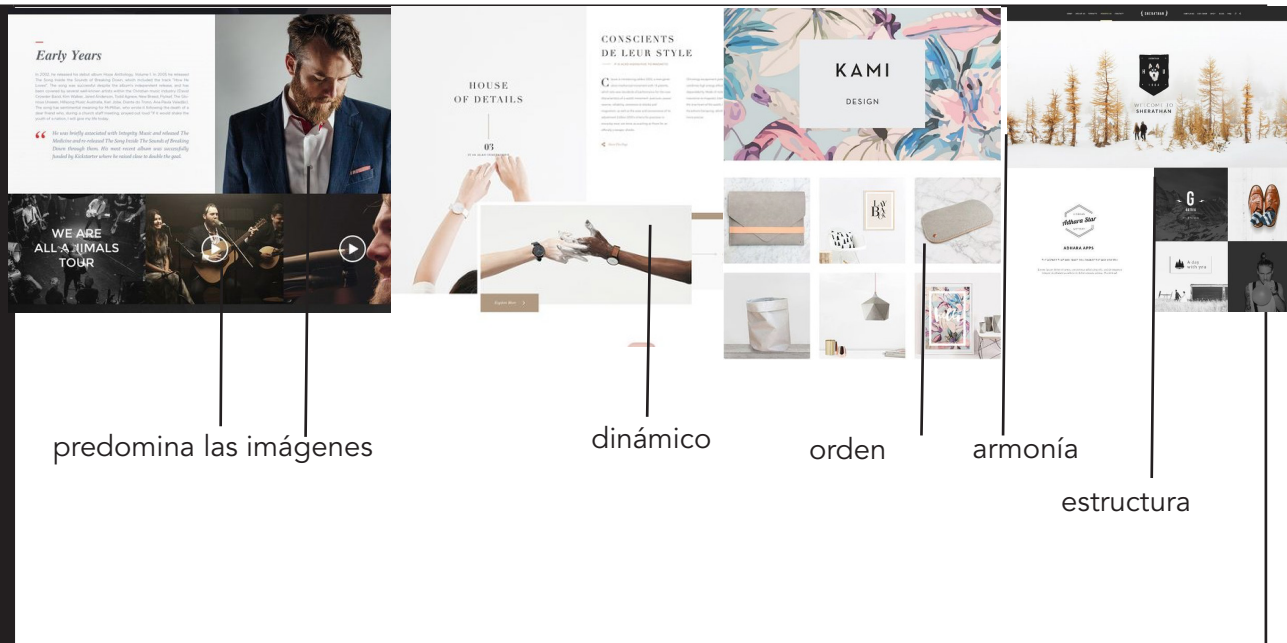
contraste de colores



integración de texturas

PÁGINA WEB

DIAGRAMACIÓN



predomina las imágenes

dinámico

orden

armonía

estructura

TIPOGRAFÍA

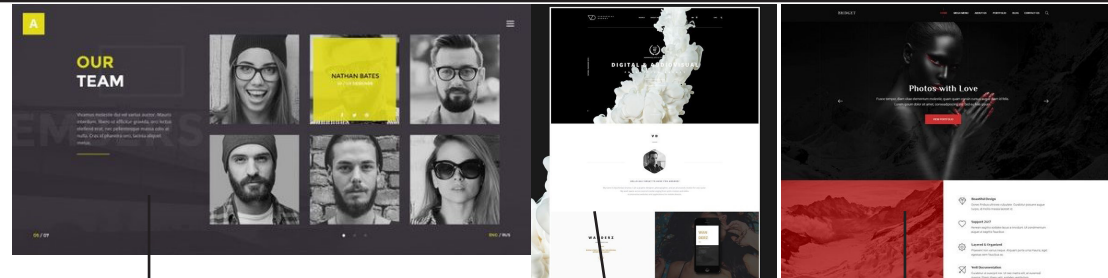


contraste de color

simplicidad y
modernidad

dinámico, diferente

COLOR



contraste

simplicidad, elegancia,
respiro visual

llamativo

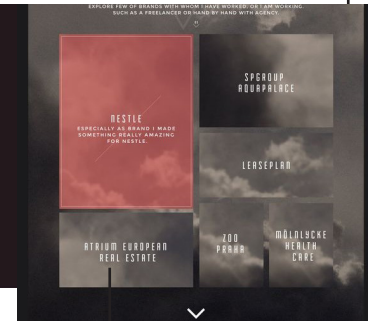
ELEMENTOS GRÁFICOS



formas geométricas



texturas



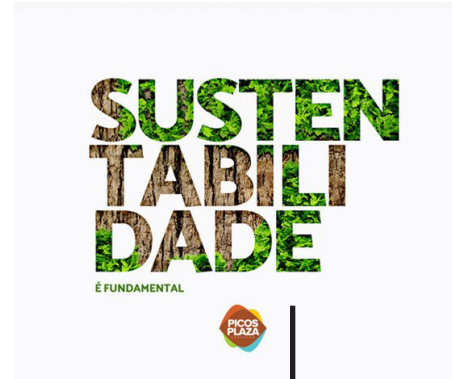
opacidad

PUBLICACIONES PARA FACEBOOK

EJES



vertical, diferente



horizontal

TIPOGRAFÍA



contraste de color



simplicidad y modernidad



dinámico, diferente

COLOR



contraste



llamativo



degradé

ELEMENTOS GRÁFICOS



textura



figuras geométricas

MATERIAL PROMOCIONAL

ELEMENTOS GRÁFICOS



simplicidad

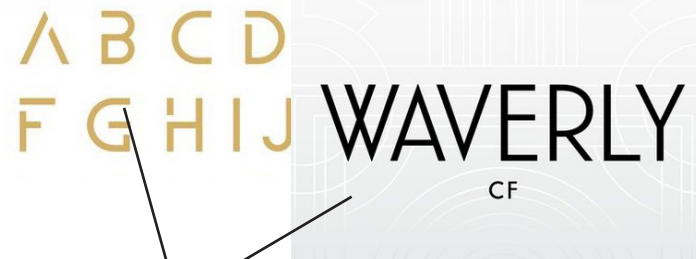


textura en la pieza



contraste de elementos orgánicos con elementos rectos.

TIPOGRAFÍA



simplicidad, modernidad, memorable

COLOR



diversas aplicaciones de fondo



llamativo



contraste

PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE MEDIOS

ÁREA 1: IMAGEN VISUAL DE LA BANDA

	IMAGEN VISUAL DE LA BANDA	IMAGEN VISUAL DEL DISCO
PIEZA	Tarjeta de presentación (medio impreso)	Portada, contraportada del empaque del disco y sticker para CD
	Hoja membretada (medio impreso)	Libreta de CD, (medio impreso)
	Sobre (medio impreso)	
CARÁCTER	Imagen Visual para la banda	Imagen Visual para la banda
PROPÓSITO	Reflejar la personalidad, ideología e intenciones que el grupo musical pretende con su música para que las personas los identifiquen y los distingan de otras bandas. También es útil para proyectar una buena primera impresión a los jóvenes y recuerden a la banda.	Representar gráficamente el contenido del álbum, para proyectar los sentimientos y sensaciones que la banda produjo en cada canción.
LUGAR	La papelería se distribuirá en el salón de ensayos de la banda	En relación al disco se podrá vender en cafés y bares donde realizan sus conciertos
TIEMPOS	A partir del año 2017	6 meses, desde finales de enero hasta junio
A TRAVÉS DE	En relación a la hoja membretada y el sobre el encargado será el baterista de la banda "Lúdica". Cada integrante tendrá tarjetas de presentación para que cada uno pueda brindar la información de contacto de la banda.	Encargado: Cantante de la banda "Lúdica"

ÁREA 2: CONTENIDO PARA REDES Y PÁGINA WEB

PIEZA	Página web, (medio digital)	Publicaciones para Facebook
CARÁCTER	Diseño web	Diseño para redes sociales
PROPÓSITO	Proporciona información oficial relacionada con la banda, en la cuál sus seguidores podrán visualizar el contenido más importante acerca de la banda, como las fechas de sus conciertos, los lanzamientos de sus discos entre otros datos importantes. Además funciona como un canal de comunicación para que seguidores y productores se contacten con la banda.	Proporciona información relacionada con la banda como las fechas de sus conciertos, promoción de sus canciones, anuncios acerca de su nueva música etc.
LUGAR	Se distribuirá por medio del internet	Las publicaciones de Facebook se distribuirán a través de esta red social
TIEMPO	Hasta que ellos consideren un rediseño	Las publicaciones relacionadas al disco se promocionarán desde el mes de enero hasta junio. En relación a publicaciones que se relacionen directamente con la banda iniciaran desde el mes de febrero hasta que ellos consideren un rediseño.
A TRAVÉS DE	Encargado: Programador	Los integrantes de la banda

ÁREA 3: MATERIAL PROMOCIONAL

PIEZAS	Púas (medio impreso)
	Playeras (medio impreso)
	<i>Stickers</i> (medio impreso)
	Pines (medio impreso)
CARÁCTER	Material promocional
PROPÓSITO	Incentivo a corto plazo, para dar a conocer a la banda, que tiene como finalidad alentar la compra en posibles seguidores de forma inmediata. El material le permitirá a las personas recordar a la banda.
LUGAR	Cafés y bares donde realizan sus conciertos y a través de sus redes sociales
TIEMPO	Se promocionará una pieza de material promocional por cada mes. Desde febrero hasta junio de 2017.
A TRAVÉS DE	Encargado: Cantante de la banda "Lúdica"

FASES ESTRATÉGICAS DE COMUNICACIÓN

	AÑO 2017																				AÑO 2018											
	Fase 1				Fase 2																Fase 3											
Meses	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				junio							
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Papelería de la banda																																
Disco (empaque, disco y libreta)				1				1				1				1				1				1				1				
	Lanzamiento del primer disco de la banda. A partir de esa semana iniciará su venta.				Se promocionará el disco en las fechas de sus próximos conciertos, que regularmente se realizan en la última semana de cada mes.																											
Página web																																
																					Lanzamiento de la página web											
Publicaciones de Facebook		1	1	1		1			1				1				1								1							
Se publicará en la página de Facebook de la banda los días martes y sábados a las 21:00 hrs. Únicamente las publicaciones del conteo de días se realizarán en diferentes días a los mencionados anteriormente	Se realizará la promoción del concierto para el lanzamiento del disco de la banda. Para ello se realizarán post con el conteo de días faltantes para el lanzamiento del disco. El día del lanzamiento se publicará la primera imagen de la portada del disco.				se hará una publicación en el cual se anuncia la venta los <i>stickers</i> y las playeras que se podrán adquirir en los conciertos del mes de febrero y marzo								Se anunciará la venta de pines y púas de guitarra que se podrán adquirir en los conciertos del mes de abril y de mayo.								En la cuarta semana se publicará acerca del sorteo que se llevará a cabo ese mismo fin de semana.											
	Cada mes se subirá una publicación con el nombre e ilustración de cada una de las canciones, se mostrará una canción por mes para que los fanáticos puedan visualizar las muestras gráficas que se trabajaron para el disco y den de que hablar en las redes sociales.																															

	AÑO 2017																								AÑO 2018			
	Fase 1				Fase 2																				Fase 3			
Meses	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				junio			
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Material promocional																												
Las promociones se realizarán hasta agotar existencias.	El día del lanzamiento se anunciará la venta de los <i>stickers</i> , los cuales podrán adquirir desde el día del concierto.				En el concierto de la última semana del mes de febrero se lanzaran las <i>playeras</i> así como los promocionales del mes anterior. Se realizará un sorteo de una de las playeras de la banda en el concierto				Estarán a la venta los promocionales de los meses anteriores, los cuales son los <i>stickers</i> y las <i>playeras</i> . Y además se anunciará la venta de <i>pinos</i> y se sortearán algunos en el concierto.				Estarán a la venta los <i>pinos</i> , las <i>púas</i> y las <i>playeras</i> .				Estarán a la venta los <i>pinos</i> y los collares de las <i>púas de guitarra</i> .				La banda realiza un concierto la última semana del mes. Por ello en esa misma semana se anunciará un sorteo de un <i>kit promocional de la banda</i> que se realizará en el concierto. Asimismo el día del evento estarán a la venta todos los artículos promocionales.							

BOCETAJE PARA DEFINIR LA PROPUESTA PRELIMINAR

El proceso de bocetaje representa la exploración de ideas que realiza el diseñador en el transcurso del proyecto. En ella se puede experimentar a través de diferentes técnicas, tanto manuales como digitales, las cuales son una base que ayudan a llegar a una solución funcional que se pueda desarrollar en el diseño final.

A continuación se muestra el proceso realizado para cada pieza de su respectiva área de diseño en el cual se pueden visualizar los avances que se lograron a lo largo del proyecto.

BRANDING

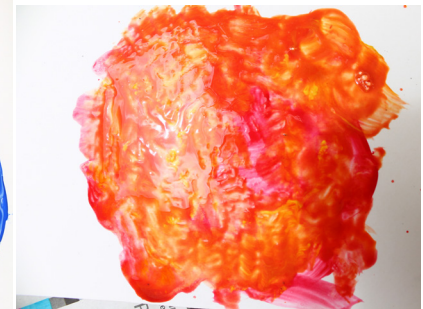
EXPERIMENTACIÓN CON TEXTURAS

A partir del concepto se consideró realizar diferentes texturas las cuales se crearon con materiales como tempera, esponjas, pinceles, agua etc.

Se consideraron estas representaciones gráficas porque se pensó que serían ideales para representar el concepto en la imagen visual de la banda y para representar las palabras viaje y emocional del concepto elegido, por lo cual se quiso aplicar esta textura en diferentes piezas.

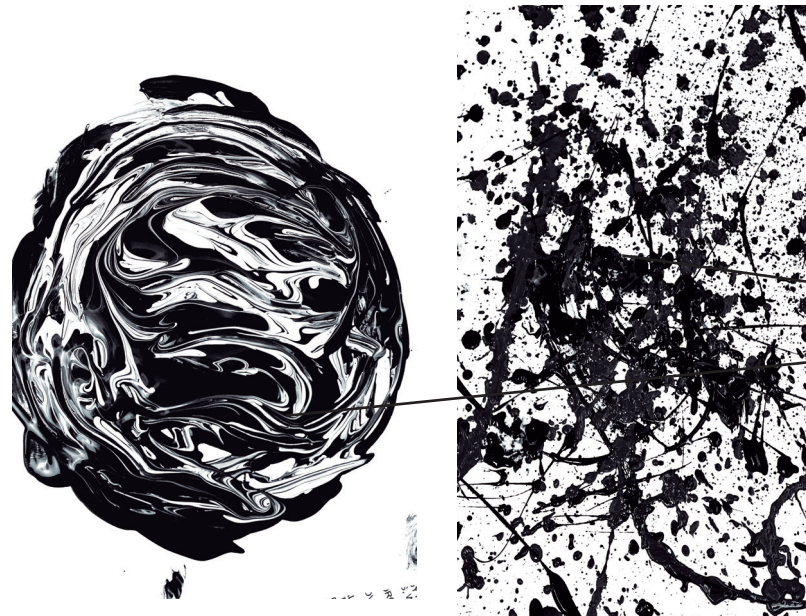
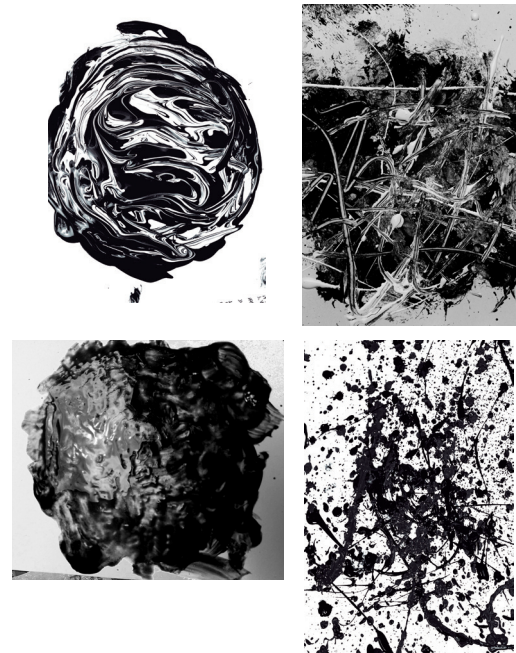


Por medio de la experimentación con diferentes técnicas se tuvo como resultado una variedad de texturas, las cuales comunican algo distinto de forma individual.



Luego se procedió a elegir las texturas para trabajar. Ya que debían representar la identidad de la banda, las imágenes de las texturas se convirtieron en blanco y negro. Además se les aumentó el contraste y la saturación.

Con estas texturas inicialmente se realizaron pruebas para la tarjeta de presentación, sin embargo al ser aún muchas texturas se eligieron solamente dos.

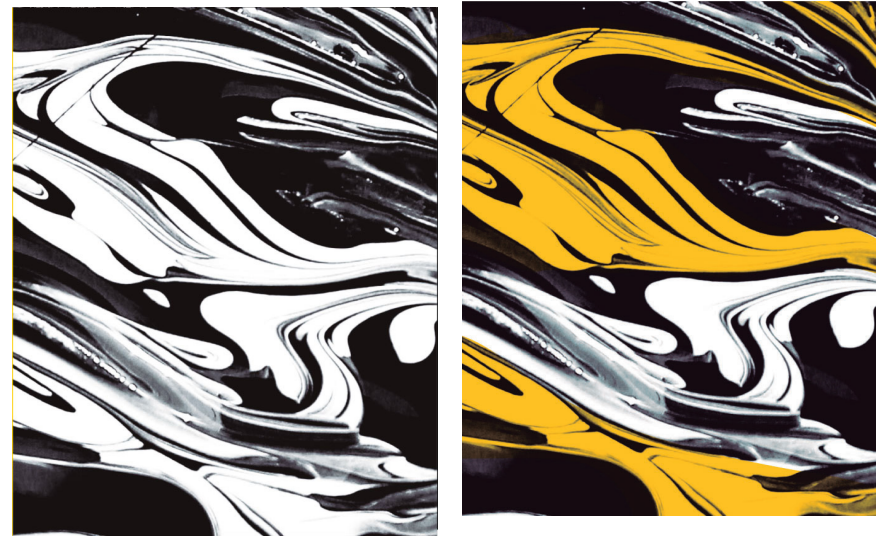


Texturas seleccionadas

Se realizó un recorte en una de las áreas a las texturas elegidas, para tener un mayor acercamiento a los detalles de las mismas.

Luego se aplicó un color contraste para que fueran más llamativas, por ello se utilizó el color amarillo.

La textura salpicada al estar demasiado saturada, se limpió en Photoshop con la herramienta de clonación e igualar color. Para que esta textura también tuviera los mismos colores que la anterior, se convirtieron algunas manchas a vector y se cambiaron a color amarillo. Por último se colocaron encima de la textura limpia para que se complementaran y siguieran la misma línea.



Limpieza de la textura anterior



Manchas convertidas en vector



Manchas de vector sobrepuestas en la imagen de la textura.

PRUEBAS TIPOGRÁFICAS

Se realizaron pruebas tipograficas para definir las tipografías para el texto principal y para el secundario, de forma que se perciba una jerarquía visual.

Las tipografías elegidas se aplicarán en los textos de las piezas de branding de la banda.

Texto principal

LÚDICA
LÚDICA
LÚDICA
LÚDICA
LÚDICA
LÚDICA
LÚDICA

TIPOGRAFÍA ELEGIDA

DejaVu Sans

* Tipografía de uso libre comercial

Texto secundario

cantante y guitarrista
cantante y guitarrista
cantante y guitarrista
cantante y guitarrista
cantante y guitarrista

TIPOGRAFÍA ELEGIDA

Actor Regular

* Tipografía de uso libre comercial

TARJETA DE PRESENTACIÓN

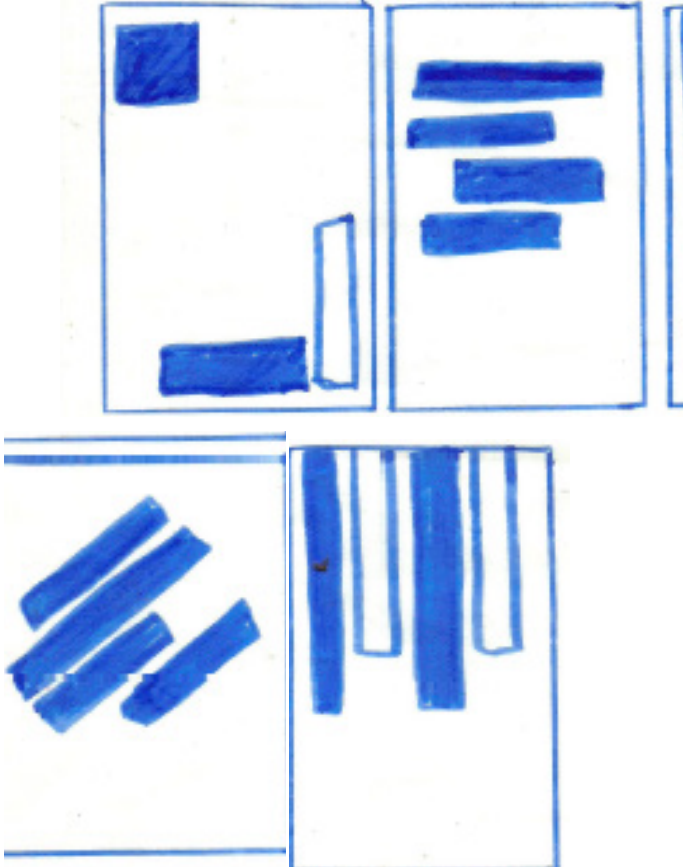
ÁREA DE TIRO

Se planeó trabajar las tarjetas de presentación en dos caras, tiro y retiro. Al inicio en el área de tiro se aplicaron las primeras cuatro texturas que se habían convertido a blanco y negro. Sin embargo se descartaron estas opciones ya que necesitaban un color más llamativo para que pudieran generar mayor impacto.



EXPLORACIÓN DE EJES TIRO PARA REPRESENTAR RITMO

Se continuó buscando maneras de cómo realizar la tarjeta de presentación, por esta razón se realizaron pruebas con diferentes ejes para encontrar un ritmo tipográfico.





Se utilizaron rectángulos negros para resaltar la información en la parte frontal de la tarjeta.



Se limpió más la textura para que no existiera una saturación de elementos y se pudiera leer sin problemas el texto.



Se colocaron manchas de color amarillo con la misma textura para que se viera más llamativo e interesante. Sin embargo aún se debía colocar información acerca de los roles de cada uno de los integrantes por lo cual aún se necesitaba más espacio.

TARJETAS DE PRESENTACIÓN PRELIMINARES TIRO



Considerando la falta de espacio en la tarjeta vertical, se cambió de orientación a la horizontal.

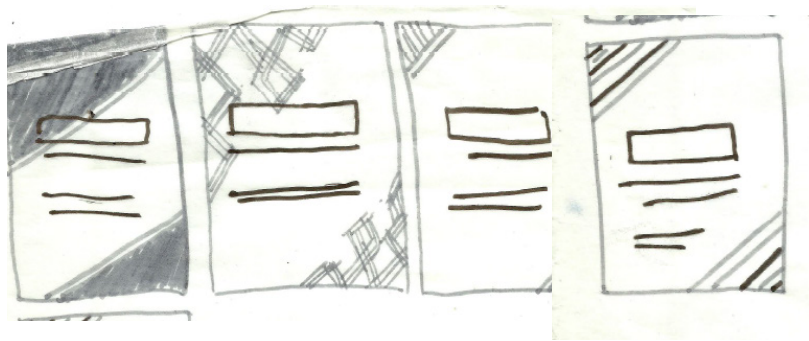
Algunos nombres se encuentran alineados a la derecha y otros a la izquierda para reflejar más dinamismo a la propuesta.

Se conservaron los rectángulos negros para colocar el texto y se pudiera leer. Asimismo se redactaron los nombres de los integrantes de la banda de la manera como son comúnmente conocidos, por lo cual en el caso del bajista, se utilizó su apodo "Talo".



Se utilizó una jerarquía de texto para dar énfasis al nombre de los integrantes y a la par de cada uno de sus nombres se especifica el rol en la banda.

Para aprovechar las diferentes texturas que se crearon, se utilizó otra textura la cual es totalmente diferente a la anterior, sin embargo para que guardaran unión entre ellas se aplicaron manchas amarillas.



ÁREA DE RETIRO

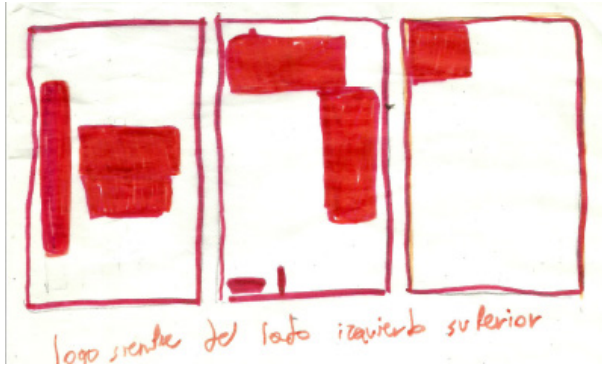
En el retiro de la tarjeta se colocó la información de la banda, así como la dirección de su página de Facebook y de Soundcloud. Además se consideró que las tarjetas fueran personalizadas para que cada miembro de la banda tuviera una propia.

Se aplicaron colores sólidos y degradados para que contrastara con la parte frontal que tiene textura. Al realizar algunas pruebas de color se eligió el color amarillo con degradado porque contrasta bien con los colores blanco y negro usados en la textura.

Para el diseño de esta sección se consideró aplicar líneas para reflejar la palabra "ritmo" del concepto. Sin embargo la texturas realizadas no tenían relación con las líneas por lo cual se descartaron estos elementos.

Al discutir con la catedrática, se pensó en formas para representar la palabra ritmo sin utilizar líneas. Finalmente se llegó a la conclusión que se podía representar con la tipografía y la manera cómo se puede distribuir en la pieza, para crear un ritmo.

EXPLORACIÓN DE EJES RETIRO



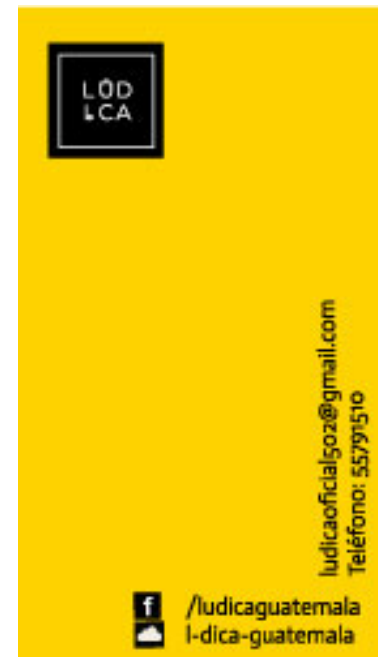
Previamente se había considerado el color amarillo con una aplicación de degrade, sin embargo se eliminó el uso del degrade, ya que es preferible manejar colores sólidos por motivos de impresión.

Para que fuera más interesante manejar la tarjeta, se cambió la orientación del retiro a vertical. Asimismo se aplicó una franja con una textura similar a la aplicada en el tiro de la tarjeta.



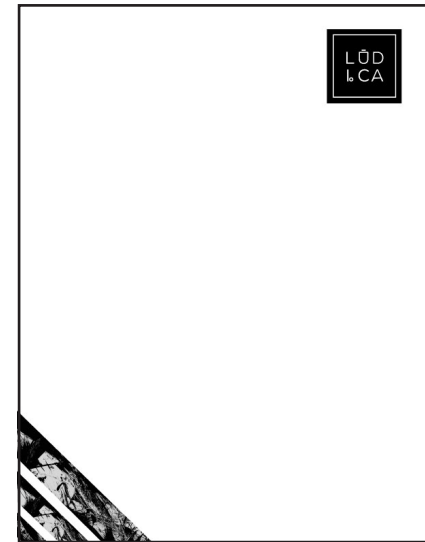
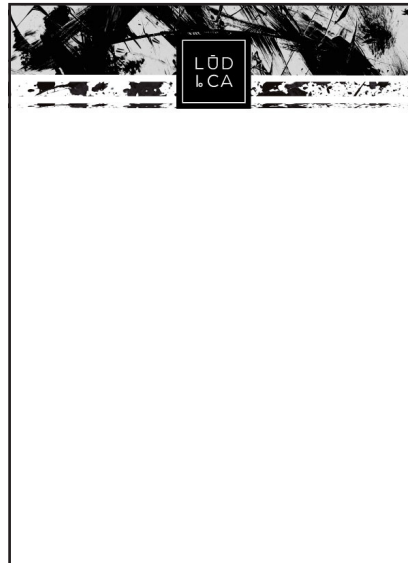
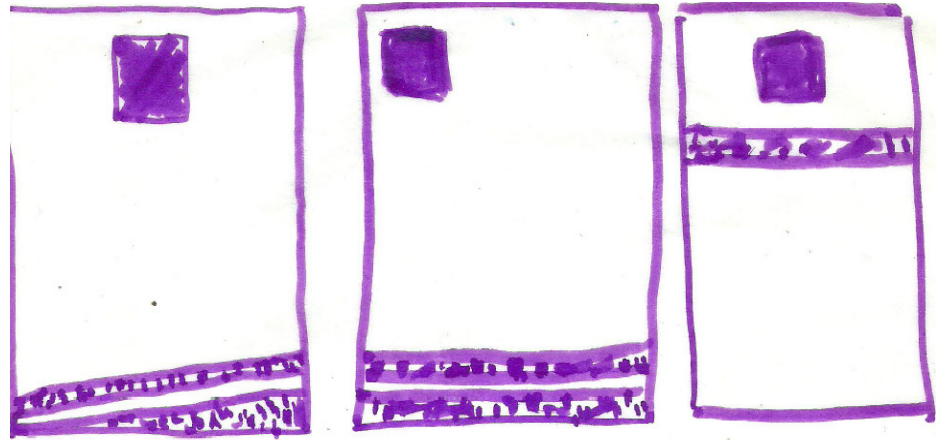
TARJETA DE PRESENTACIÓN PRELIMINAR RETIRO

Finalmente, se decidió por un estilo de diseño limpio, el cual únicamente tuviera los datos de la banda y su logo. El color amarillo sólido utilizado en esta sección se relaciona con las manchas de textura aplicadas en el tiro de la tarjeta. Asimismo se continuó la aplicación del ritmo tipográfico.



HOJA MEMBRETADA

Al inicio del bocetaje de esta pieza se trazaron líneas sucesivas que tendrían por dentro las texturas creadas para el proyecto para crear un ritmo con ellas. Sin embargo con los cortes de las líneas se puede percibir como con diseño fluido y llamativo.

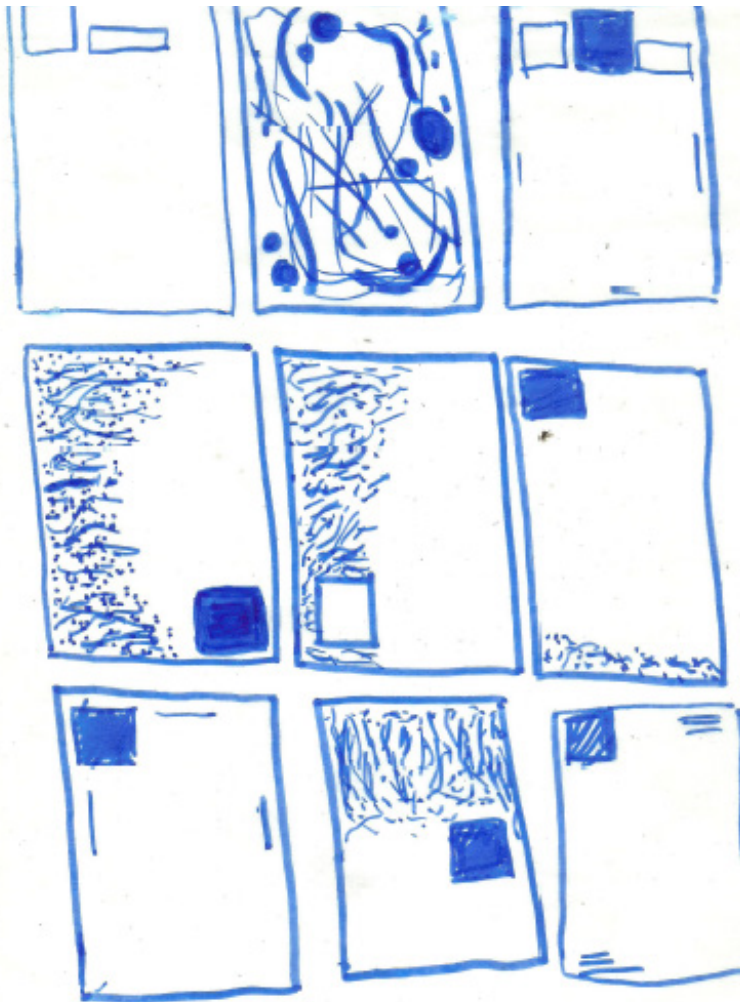




Asimismo, se deseaba imprimir la hoja en versión tiro y retiro para que la parte de atrás captara la atención de las personas al verla. Para ello se necesitaba la aplicación de un color llamativo como lo es el amarillo, o a través de una textura que sea interesante. En el tiro de la tarjeta se colocaría la información de la banda y su logo. Además se consideraba cambiar el color de fondo.

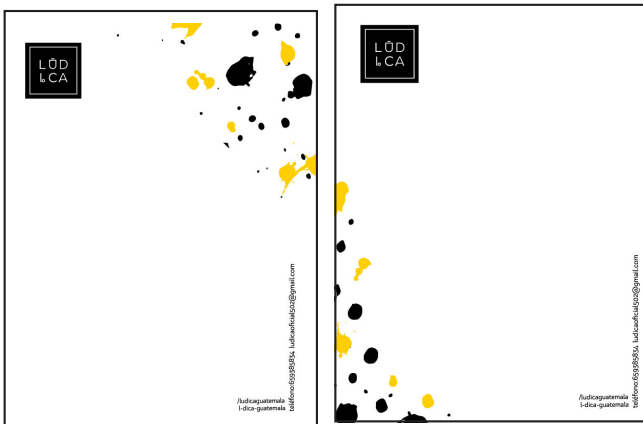
Sin embargo, se evaluó la cantidad de tinta contenida en el papel bond con este tipo de impresión, por lo cual se descartaron estas ideas y se optó por bocetar diseños de hojas membretadas más funcionales y con un diseño más simple.



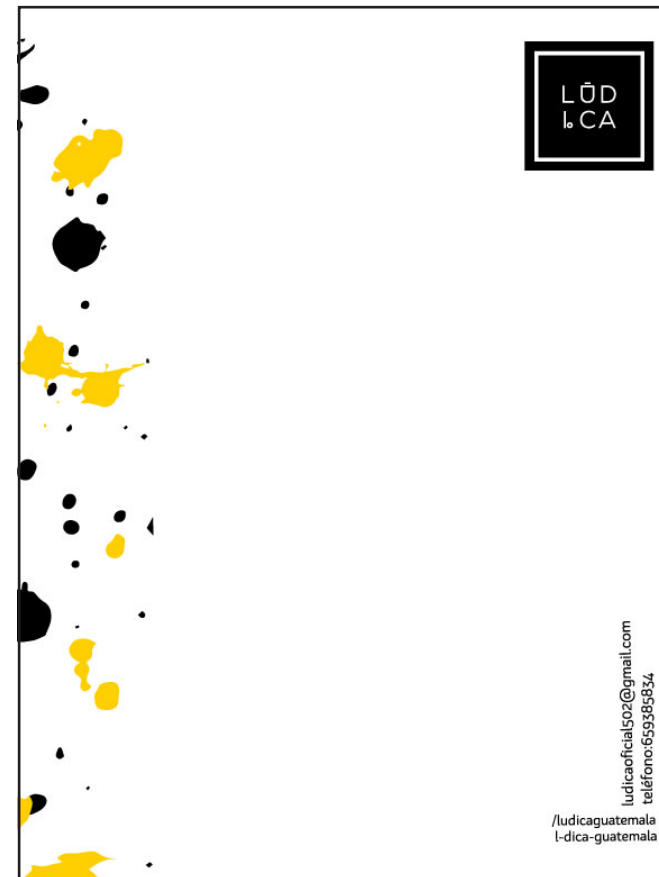


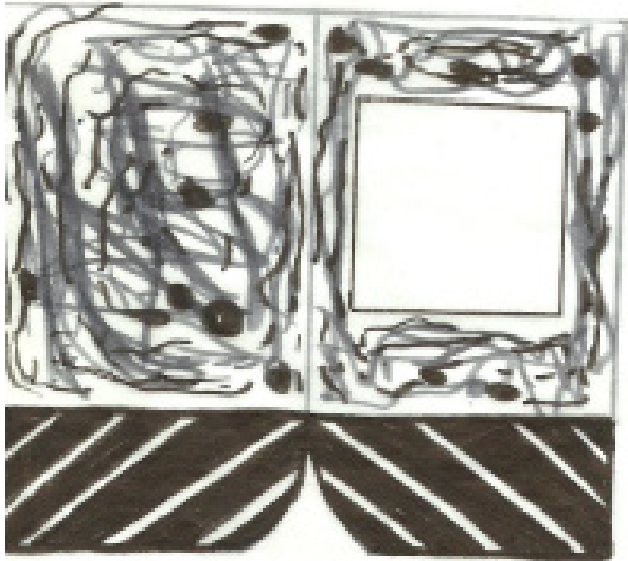
Considerado lo comentado anteriormente acerca de la tinta de impresión y lo que se percibía con el uso de líneas rectas, se bocetaron texturas que se proyectarán más fluidas y se adaptarán al color del formato.

Se utilizó de nuevo la textura utilizada en las tarjetas de presentación para reflejar unidad. Sin embargo para esta pieza se simplificó más la textura para que pudiera integrarse con más facilidad en el formato.



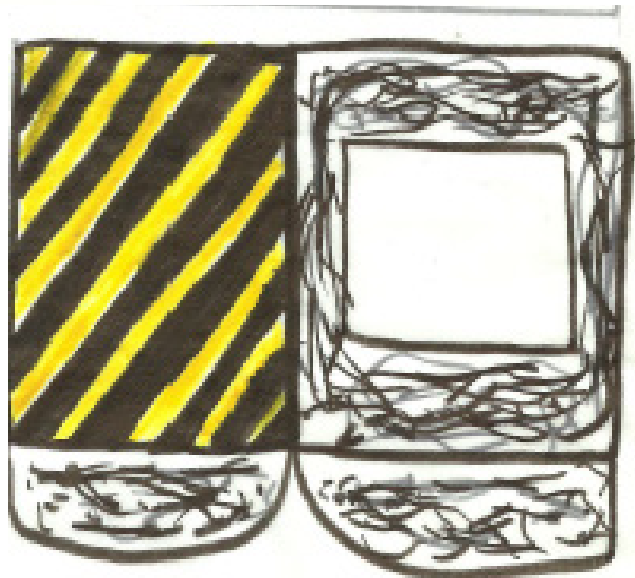
HOJA MEMBRETADA PRELIMINAR





SOBRE

Se probaron distintas texturas en el troquel del sobre. Se pensaba en colocar líneas en las solapas y las texturas en el resto de la pieza.



También se realizaron pruebas del bocetaje en los que ambos lados del sobre poseen diferentes colores y diferentes elementos, en la parte de atrás se colocarían líneas y en la parte frontal textura. Sin embargo se descartaron estas ideas ya que no se relacionaban a las demás piezas de la imagen.



Para continuar con la línea de diseño aplicada en la tarjeta de presentación, se trabajaron dos lados diferentes de la pieza, un lado con un color sólido mientras que el otro posee una aplicación de textura.

SOBRE PRELIMINAR



Ya que esta textura es igual a la aplicada en las tarjetas de presentación, se aplicaron áreas de color amarillo sobre ella. Además se colocó el logo y los datos de la banda en la misma posición que en el área de retiro de la tarjeta de la presentación.

ILUSTRACIONES DEL BOOKLET

La intención de las ilustraciones es representar la personalidad de cada una de las canciones. Por lo tanto, a través de las respuestas obtenidas en el ejercicio de creatividad musical con el grupo objetivo, se consideraron utilizar animales y algunos elementos de paisajes para representar las cualidades y sentimientos similares que transmite cada una de las canciones del disco. A su vez estos elementos ayudan a visualizar la palabra viaje.



CANCIÓN 1: EL EMPERADOR

Al escuchar esta canción las personas que participaron en el ejercicio consideraron palabras como evolución, fuerza, playa, cálido y pesado. Tomando en cuenta sus opiniones y el título de la canción se buscaron animales que representen poder, valentía y fuerza.

Se consideraron animales como el águila, el tigre y el león, que son los más utilizados para representar la esencia de la canción con las características ya mencionadas. Finalmente se eligió al león al ser considerado el "Rey de la Selva". Expresión que se relaciona con el nombre y lo que expresa la canción. Con el animal elegido se procedió a bocetar.

Para tener una visión más clara del animal se tomó en cuenta la vista de perfil para que la melena se viera más fluida y la ilustración se perciba de una manera más dinámica.

Ya que se debía incorporar algún elemento natural o un paisaje en las ilustraciones de los animales se pensó en representar el desierto porque posee un clima cálido, que fue una de las características mencionadas en la canción. Además las formas de las montañas del desierto se asemejan a la forma de la melena en un nivel de abstracción medio.

La oreja tiene forma de sol la cual también es un elemento de un paisaje natural.



Esta ilustración se basó del anterior boceto hecho a mano, sin embargo se tomó la decisión de representar montañas en lugar de un desierto, las cuales están colocadas dentro de la melena, estas tienen una textura diferente para que se distinga de la textura previamente aplicada.

CANCIÓN 2: INSTRUCCIONES PARA SEMBRAR UN BONSAI

Para esta canción las personas consideraron palabras como nostalgia, naturaleza, ave, tranquilidad, libertad, nacimiento etc. Tomando en cuenta sus opiniones y el título de la canción se buscaron animales que representen vida, tranquilidad y sabiduría, la última palabra mencionada representa el significado del bonsai.

Al investigar acerca de qué animales representan los significados mencionados se encontró al búho. Representa sabiduría, además se le conoce por ser un animal pasivo. Ya que representa en su mayoría las características que se buscaban y también es un ave, que fue una de las palabras mencionadas en la lluvia de ideas para esta canción se eligió al búho para representar esta canción.

Para representar la naturaleza y los paisajes en esta canción se utilizaron los árboles, ya que se relacionan con la palabra bonsai, representan el origen de la vida y forman parte del entorno normal del búho.



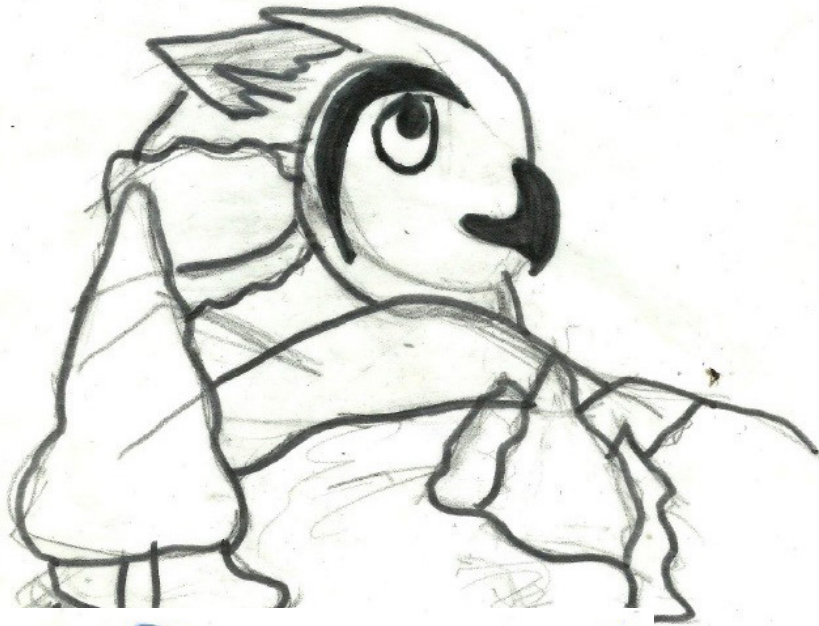


También se realizaron bocetos digitales con pruebas de los elementos mencionados, se utilizó una pose del búho más icónica. No obstante las plumas del búho se ven cortadas y lo que se busca es transmitir fluidez en los elementos.

Además la posición de este animal no guarda unidad con la pose de la ilustración del león, ya que esta es frontal, mientras que la anterior es de perfil. Por lo cual se tomó la decisión de ilustrar poses en las cuales no se mostrara todo el cuerpo del animal.

En los bocetos anteriores se mostraron distintas poses de búhos los cuales se consideraron para integrar un paisaje de un bosque en la forma del animal. Además se pensó en incluir otros elementos como montañas y lagos. Sin embargo, con la forma, cantidad y colocación de los árboles lo hacían ver muy saturado.





Los bocetos de la página anterior son pruebas de diferentes poses en planos más cercanos del animal, para que guardara unidad con el león. A pesar de ello, las expresiones y algunos detalles de la cara de los búhos no se perciben que sean característicos del animal, por lo cual es difícil identificarlo.

Por lo tanto se realizaron más pruebas de bocetaje resaltando aspectos característicos del animal como los ojos. No obstante las expresiones que se realizaban eran muy tiernas y no es lo que se quiere comunicar.





Este es el resultado final de las pruebas del búho. Para lograr la expresión que se deseaba en la ilustración se buscó una referencia más apropiada, enfocándose principalmente en el rostro. Se utilizaron los árboles como elementos representativos de un paisaje natural.

CANCIÓN 3: AIRE

Para esta canción las personas que participaron en el ejercicio consideraron las siguientes palabras: Libertad, ligero, frescura, natural, lejano y flotante.

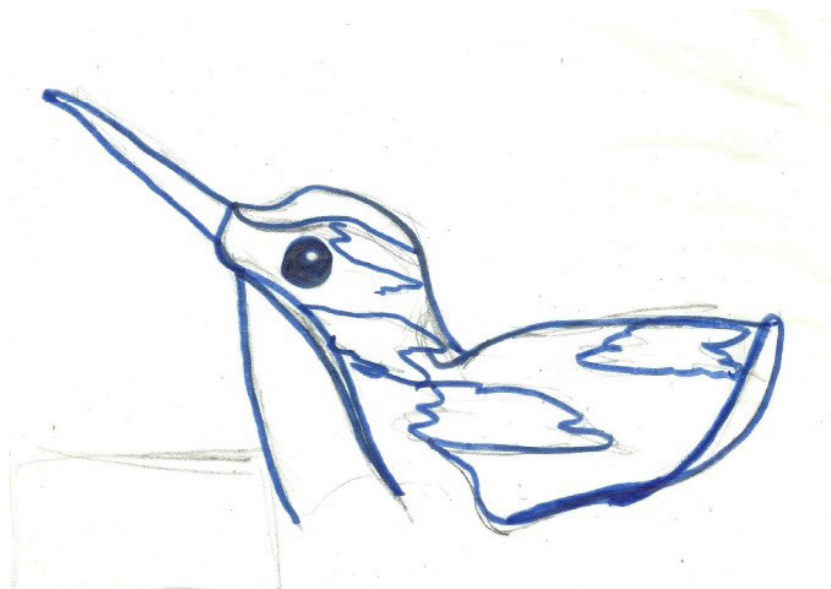
Con estas características y con el nombre de la canción se buscaba a un ave como símbolo de esta melodía. Se consideraron opciones como una mariposa, unas gaviotas, palomas etc. Finalmente se eligió a un colibrí ya que representa libertad, es ligero en cuanto al tamaño, además representa un sentimiento de escape que se asocia a libertad.

Asimismo, el animal tiene rasgos característicos fáciles de reconocer que le permitirán al grupo objetivo identificarlo rápidamente. Para ello se seleccionaron poses que muestren sus rasgos de forma más evidente, sin embargo las poses realizadas son de cuerpo entero y no tendrían relación con las ilustraciones previamente realizadas.

Como elemento de la naturaleza se utilizaron las nubes del cielo ya que se relacionan directamente con el nombre de la canción.

En la referencia de abajo se integraron las nubes en el vuelo del colibrí pero no tiene relación con la línea de ilustración que se está manejando por ello se descartó la idea.





Considerando que las ilustraciones de cuerpo, completo no se relacionan con las demás, se bocetó al animal enfocándose en una vista más cerca del rostro. Además se integraron las nubes dentro de él, para que formara al propio animal como en las ilustraciones anteriores.



En el resultado final, se utilizaron las texturas para formar al animal, además se utilizaron pinceles de nubes en Photoshop para colocarlas dentro del colibrí.



CANCIÓN 4: TIBURÓN MUTANTE

De acuerdo con las ideas y opiniones de los participantes del ejercicio de creatividad musical, para describir esta canción se utilizaron palabras como: destrozador, intenso, energía y extremo.

Se eligió un tiburón para esta canción ya que es parte del nombre de la canción y también porque ese animal representa algunas de las características previamente mencionadas por ello encaja con lo que se busca.

En cuanto a algún elemento de la naturaleza que también encaje con lo que se busca se consideraron usar riscos, ya que son peligrosos y extremos para las personas, además en general no tienen una forma definida.

Sin embargo, al utilizar una pose frontal y se quiere integrar los riscos con el tiburón, las formas no se distinguen, lo cual puede causar confusión al tratar de identificar al animal.

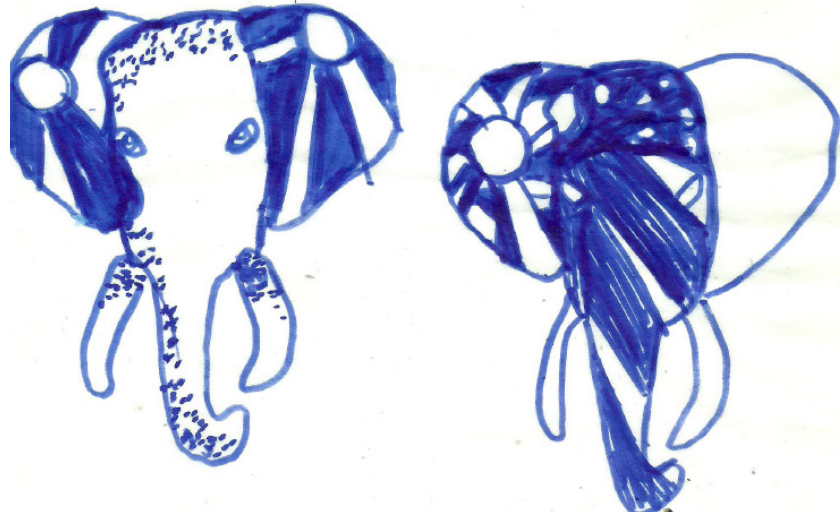




Se comenzó utilizando una pose de perfil para que se distinguiera mejor la forma pero aún necesitaba mejorarse, ya que era muy difícil integrar estos elementos se buscó otro elemento para reemplazar a los riscos.

En lugar de los riscos se utilizaron olas, ya que son impredecibles, llevan la corriente y pueden golpear con mucha fuerza, por lo cual tienen mucha energía. Las características mencionadas se relacionan con las palabras que expresaron los participantes.

Ya que el tiburón sale del mar hacia la superficie, en la ilustración las propias olas forman una parte del cuerpo del tiburón para representar esta analogía y para que se integren los elementos al animal.



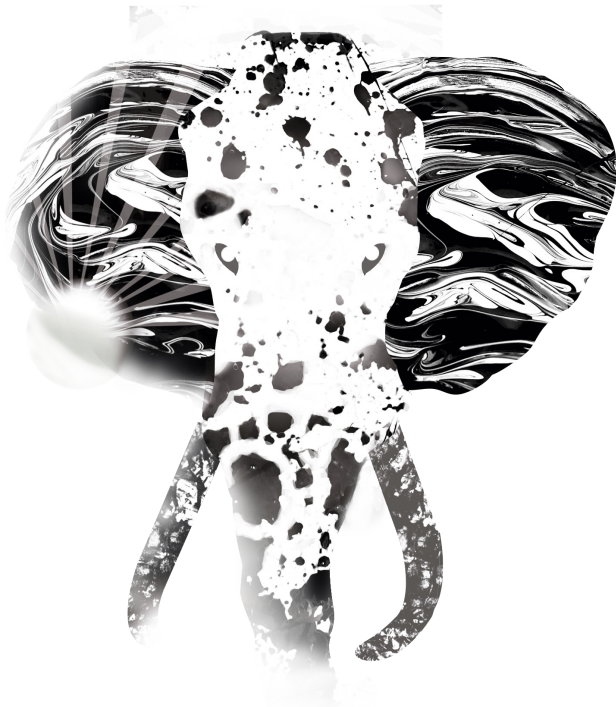
CANCIÓN 5: AQUELLO POR LO QUE SOLÍAMOS LUCHAR

Finalmente la última canción, esta no fue escuchada por las personas de creatividad musical, sin embargo los integrantes de la banda me habían comentado que la canción representa esperanza, lucha y un nuevo comienzo.

Para encontrar a un animal que representara esas características se consideraron opciones como la paloma y el elefante. Sin embargo se eligió al elefante ya que tiene rasgos más únicos y característicos que son fáciles de identificar.

Para representar un elemento de la naturaleza se eligió representar el amanecer ya que representa un nuevo comienzo.

Al realizar bocetos digitales y realizar la combinación de texturas resulta difícil distinguir las partes del cuerpo del animal.





Los colores oscuros de las texturas y el uso de diferentes opacidades permitió que se entendiera la forma del animal. Se utilizó el sol como elemento representativo del amanecer.

BOOKLET - TIPOGRAFÍA

PRUEBAS TIPOGRAFÍAS TÍTULOS

EL EMPERADOR

EL EMPERADOR

EL EMPERADOR

el emperador

EL EMPERADOR

EL EMPERADOR

EL EMPERADOR

EL EMPERADOR

TIPOGRAFÍA ELEGIDA

Dense Regular

* Tipografía libre de uso comercial

PRUEBAS TIPOGRAFÍAS PÁRRAFOS

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipto.

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipto.

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipto.

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipto.

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipto.

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipto.

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipto.

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipto.

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipto.

TIPOGRAFÍA ELEGIDA

Actor Regular

* Tipografía libre de uso comercial

BOOKLET-DIAGRAMACIÓN



Lo que se buscaba con la diagramación del *booklet* es que el contenido fuera dinámico y diferente de los demás. Por esta razón se sugirió agregar un texto que describiera la inspiración de cada una de las canciones para que las páginas sean más interesantes de leer y no sólo existan imágenes.

Además se busca crear un ritmo alternado ya sea que se pudiera producir a través del uso de color o de la distribución del contenido en el formato.



EXPLORACIÓN DE EJES PARA TÍTULOS

Se consideró separar en sílabas el título de la canción para que se reflejara un eje vertical, sin embargo no se puede lograr con nombres de canciones más largos.

Este tipo de separaciones y ejes no se maneja en la línea gráfica de la imagen visual por lo cual no se vería unificado.



instrucciones para sembrar un bonsai

La inspiración para esta canción fue el propio bonsai que representa "La eternidad de la vida", además es una combinación de esperanza y tristeza.

Se consideró utilizar esta tipografía porque es fluida y se percibe que es hecha a mano. Sin embargo, transmite una sensación de ser más artística y se relacionaría más con la pintura, no para la música, y mucho menos para el género de post-rock.

Además puede ser difícil de entender con textos largos.



EL EMPERADOR

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalíptico. Para ellos esta canción representa emociones tanto melancólicas como agresivas.

Se consideró utilizar esta tipografía pero contrasta con el tipo de ilustración que se está manejando, asimismo puede transmitir un mensaje diferente al grupo objetivo.



Se consideró en utilizar un color sólido negro de fondo para resaltar la información de las canciones, y que además se distinga del fondo blanco utilizado en las ilustraciones.



Se manejaron los mismos ejes utilizados en la línea gráfica de la imagen de la banda en donde los textos forman una intersección.

También por esta razón se buscó una tipografía sans-serif similar a las utilizadas en la imagen de la banda.

Ritmo alternado de color que se aplica en las páginas a lo largo del *booklet*. En algunas ocasiones el título y la descripción estarán en la página del lado derecho y otras veces estarán del lado izquierdo. Lo mismo sucederá con las ilustraciones.

DISEÑO PRELIMINAR DE LAS PÁGINAS DEL BOOKLET DE MÚSICA



Se agregó el color amarillo a los títulos para que resalten en el fondo negro.

La diagramación de las páginas también tiene un ritmo alternado, ya que en algunas ocasiones el título estará colocado en forma vertical y otras veces estará en horizontal. Lo mismo ocurre con la información del disco. Asimismo los números de las canciones se colocan siempre en la esquina inferior derecha o izquierda de la página.

EMPAQUE DE CD Y DISCO

PORTADA Y CONTRAPORTADA



Lo que se buscaba para la portada y el diseño del disco es reflejar el contenido del disco, es decir las diferentes canciones e ilustraciones que están contenidas en él. La contraportada funciona de la misma manera, sin embargo debe contener menos elementos ya que se deberá incluir la información de las canciones.

La integración de diferentes texturas en la portada y en la contraportada se percibe como líneas de diseño diferentes. Los textos de la contraportada están muy cerca de los bordes y se deja mucho espacio vacío en el medio.



En el segundo caso la integración de texturas similares se ve unificado, pero la portada necesita de otro elemento para llamar la atención.

Los ejes en diagonal utilizados en la contraportada no se unifican a los ejes manejados en la línea gráfica de la imagen.



La mancha en la cual está colocado el león tiene los contornos muy definidos, por lo cual se ve cortado.



Las líneas utilizadas en el fondo de la portada son orgánicas y no se relacionan con el logo y la imagen.



La superposición de texturas en el cuadro del logo, además usar también texturas en el fondo representa una saturación de elementos.

La difuminación de la textura es interesante y llama la atención.



Se buscó que predominara un color sólido en el fondo, por esta razón se colocó una pequeña muestra de textura difuminada al lado derecho para no saturar mucho la portada.

Se aplicó la misma textura que en el fondo en el cuadro del logo de la banda.

DISEÑO PRELIMINAR DE LA PORTADA Y CONTRAPORTADA DEL DISCO



Se procedió a limpiar la textura aplicada en el cuadro del logo de la banda en Photoshop para que se distingan las letras y se pueda leer el nombre.



Para la contraportada se maneja un difuminado similar al aplicado en la portada, pero se le aplicó a otro tipo de textura. Aunque ambas son diferentes, se integran con el difuminado y el color.

DISEÑO DEL DISCO

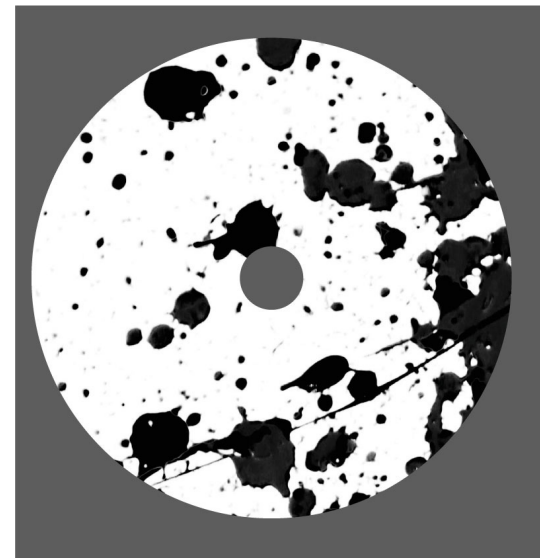


Se aplicó la misma textura que la utilizada en la portada, sin embargo se ve muy saturada para el diseño del disco. Además no permite una lectura fácil del nombre de la banda.



Tomando en cuenta lo anterior se utilizó una de las texturas de la imagen visual, la cual no es tan saturada y permite visualizar mejor los elementos. Se colocó el nombre de la banda en vertical, sin embargo no guarda unidad con el orden de las letras en el logo, por lo cual se descartó la opción.

DISEÑO PRELIMINAR DEL DISEÑO DEL DISCO



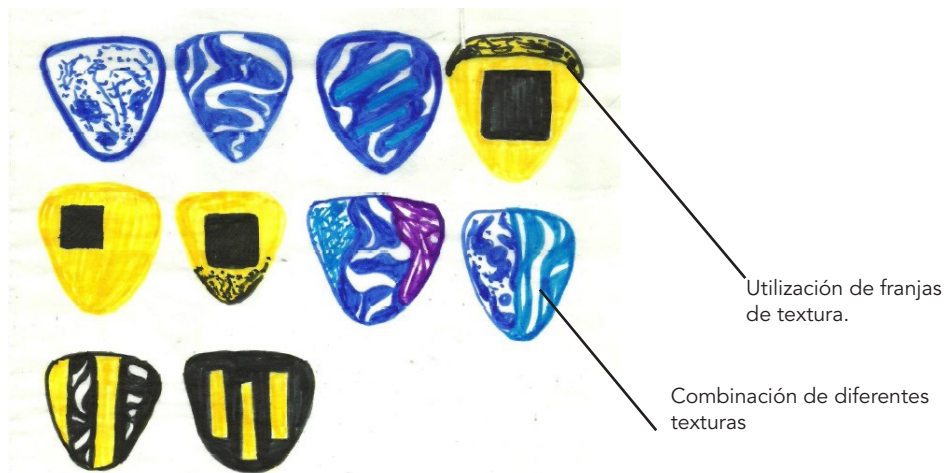
Se utilizó únicamente la textura previamente mencionada.

MATERIAL PROMOCIONAL

En el material promocional se buscaba implementar, un diseño llamativo pero que a su vez se relacionara con la línea manejada en la imagen del disco y de la banda.

PUAS

Considerando el tamaño del formato para esta pieza únicamente se realizaron diferentes pruebas con varias de las texturas que se habían creado para el diseño de la imagen de la banda.



A su vez también se consideró el uso de cuadros negros que se usaron en la imagen de la tarjeta de presentación para colocar el nombre de la banda.



Se realizaron pruebas digitales con las texturas en blanco y negro.

DISEÑO PRELIMINAR *STICKERS* PARA COLLAR DE PÚA DE GUITARRA



Se utilizaron las distintas texturas ya realizadas las cuales serán el diseño de la púa.

PINES

Al tener un formato más grande que la púa, se consideró utilizar a los animales ilustrados en el *booklet* del disco para promocionar a la banda. A la vez, también se realizaron pruebas de la integración del nombre de la banda y la ilustración.



Se pierde el león con la mitad del fondo negro.



Esta prueba incluye otra versión del logo de la banda, por lo tanto no se podría utilizar.



Se utilizó una aplicación de textura en el borde de los pines. Pero se pierde con la ilustración que también está hecha de la misma manera.



La ilustración se destaca siendo el único elemento en el arte.

PINES PRELIMINARES



Las ilustraciones representan cada una de las canciones de la banda.

En unos pines se colocaron los nombres de algunas de las canciones de la banda. Representan una anomalía entre los demás pines que poseen ilustraciones. También a su vez utilizan fondos sólidos o con una aplicación de textura.

STICKERS

Tienen la misma finalidad que los pines, promocionar el disco de la banda. Por ello el diseño de los stickers lo conforman las ilustraciones de las canciones.

STICKERS PRELIMINARES



PLAYERA

Para la playera también se planeó utilizar alguna de las ilustraciones realizadas para su diseño. Por lo cual se eligió el león, ya que considero que es el animal que tiene más presencia y es el más llamativo. Únicamente se le agregó el nombre de la banda en la parte de abajo con una tipografía sans-serif que tuviera un grosor grande para que se pudiera leer.

DISEÑO DE PLAYERA PRELIMINAR

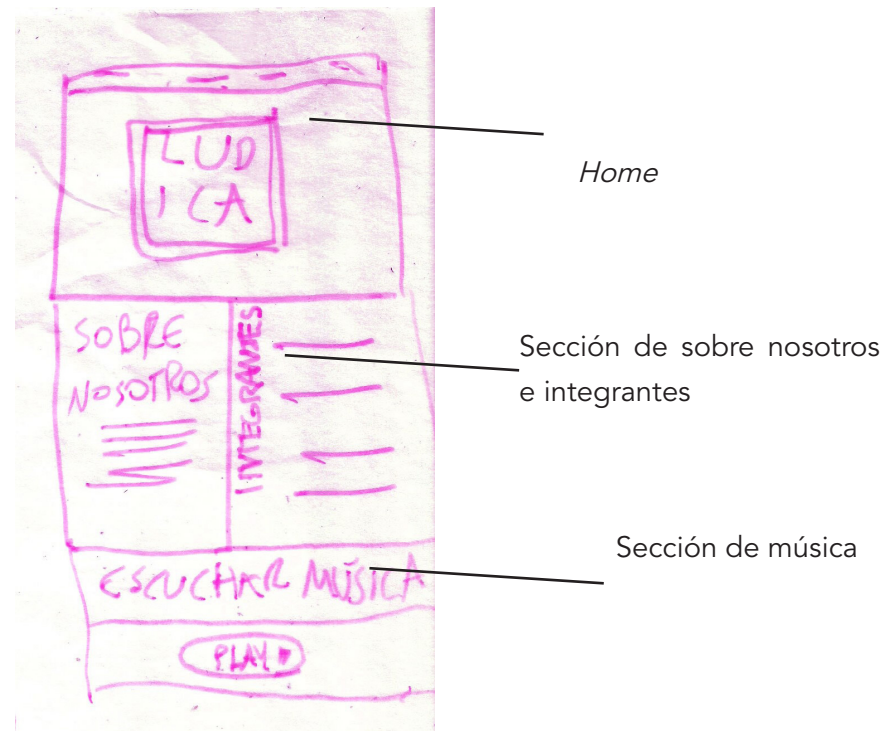


LÚDICA

PÁGINA WEB

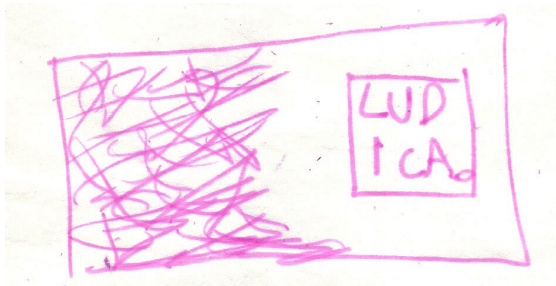
Lo que se busca en la página es realizar un diseño limpio, sin exceso de imágenes, para que el usuario se concentrara en el contenido más importante. Pero, y esto es tal vez más importante, se debe relacionar con la imagen visual de la banda ya que es su sitio. Por lo tanto la paleta de color elegida para trabajar esta compuesta de los colores negro, blanco y amarillo. Además se utilizarían algunas de las texturas elegidas en algunas secciones de la página.

Se consideró que la página se extendiera y todo el contenido estuviera en una misma página. Por lo cual tendría un navegador fijo que se movería mientras el usuario se desplaza en el sitio.

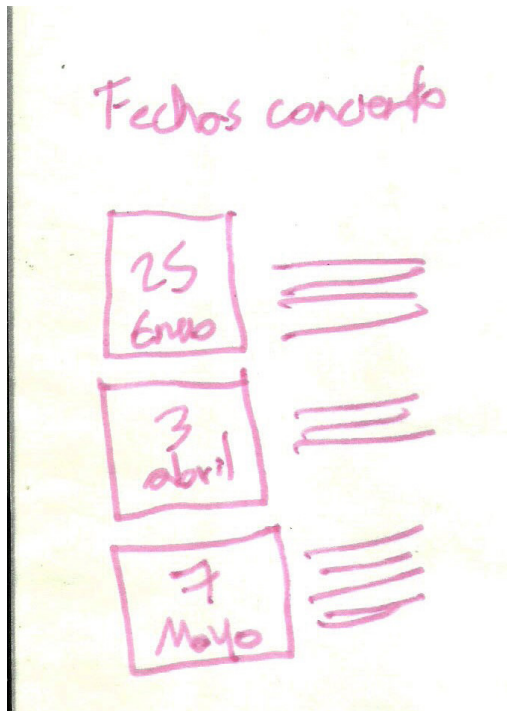


Sin embargo las secciones podían ser muy largas, por ello se decidió que la navegación no se realizaría en una misma página, sino que las opciones de menú llevarían a las demás secciones del sitio web.

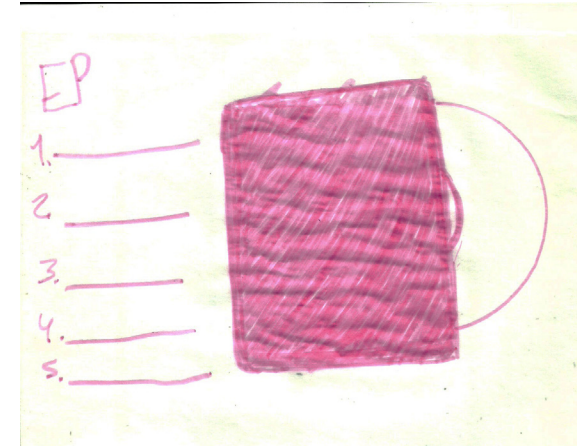
PÁGINA DE INICIO



En el encabezado de la página se pensó que se podía incluir un difuminado de una de las texturas utilizadas en las demás piezas y el logo de la banda.



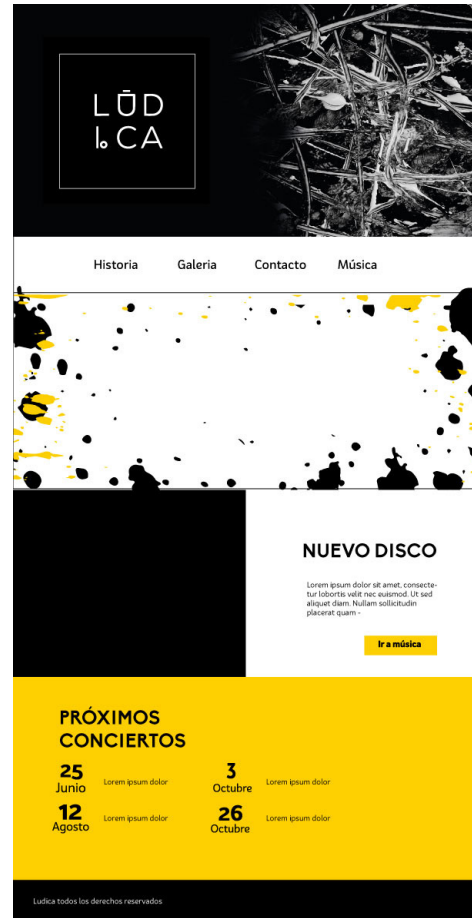
Ya que la página de inicio muestra el contenido más interesante que busca el usuario, se incluyó una sección de calendario de conciertos en los cuales se pueden visualizar las fechas de los próximos conciertos.



Promoción del primer disco de la banda, en la cual se incluye una foto de la portada del disco y el listado de las canciones.




Se consideró colocar el menú del sitio al costado izquierdo de la página, el cual se puede desplegar para ver e ir a las otras opciones del sitio. Sin embargo se descartó esta opción ya que el menú desplegado satura más el contenido colocado en la página de inicio.

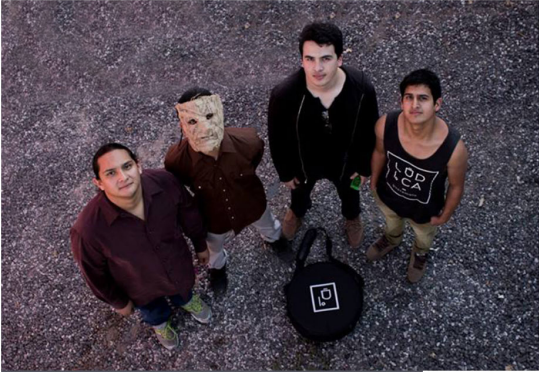


Se colocó el menú del sitio abajo del encabezado de inicio, al ir a otra opción del menú el encabezado cambiará de acuerdo a la sección que se visite.

Asimismo, se trató de reservar un espacio en la sección de inicio en la cual se pudiera colocar una frase o palabra que representara a la banda, además incluiría una de las texturas aplicadas en la imagen de la banda. Sin embargo el uso de diferentes texturas en una misma página puede confundir al usuario, por lo tanto se descartó la opción.

LÜD L. CA


Sobre Nosotros Galería Música Contacto Tienda en Línea 



LÜD L. CA

BANDA GUATEMALTECA que transmite

"HISTORIAS EXTRAORDINARIAS"



NUEVO DISCO

Por primera vez la banda lanza su primer album con sus increíbles sencillos.

[Escuchar](#)

PRÓXIMOS CONCIERTOS

25 Junio	Café Moka zona 6	3 Junio	Chiribisco Bar
4 Julio	Embajada Francesa	9 Septiembre	USAC
12 Agosto	Hard Rock Cafe	26 Octubre	Café Moka zona 6

Lúdica todos los derechos reservados 2018

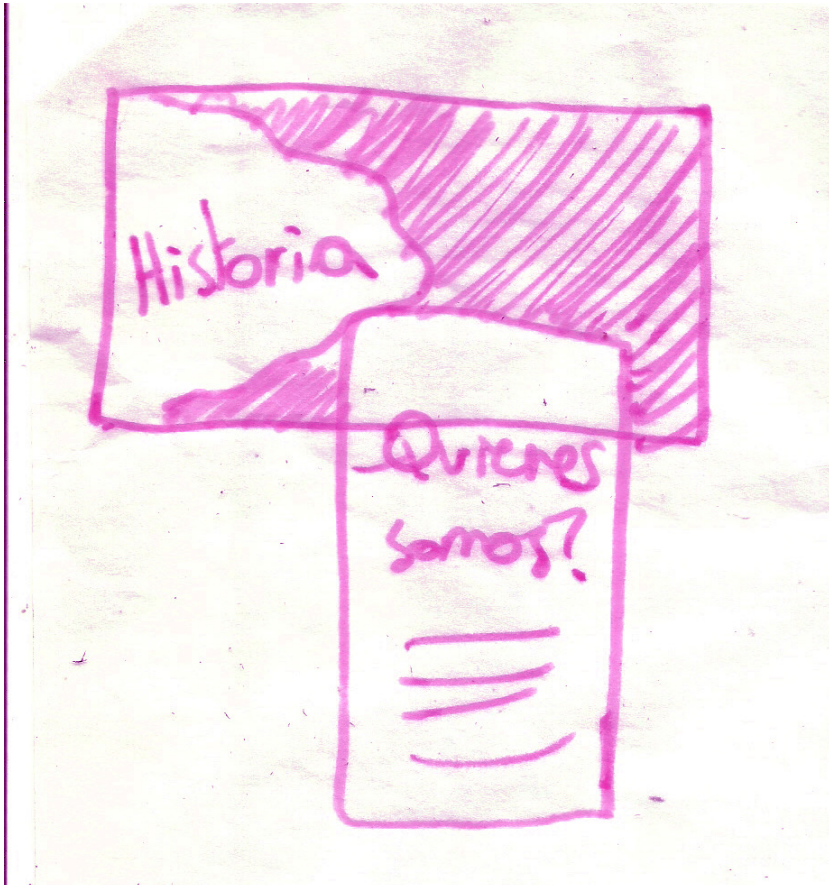
PÁGINA DE INICIO PRELIMINAR

Para el diseño de esta sección, se tomó en cuenta manejar un *call to action*, el cual tiene como objetivo atraer a visitantes para que escuchen la música de la banda y puedan darse a conocer. En el caso de personas que ya conocen a la banda, la intención para ellos siempre será escuchar el nuevo material. Por esta razón en la página de inicio se colocó la publicación que indica el *call to action* debajo del *header*. Se trabajó así para que llame la atención del usuario y sea accesible para el mismo, ya que el motivo principal por lo que los usuarios llegan a esta página es escuchar la música de la banda.

Se realizaron cambios en relación al encabezado del sitio, en el cual se colocará una presentación de imágenes de la banda y su logo.

En relación al menú del sitio, se colocará arriba del encabezado. A través de el se podrá navegar en las demás páginas del contenido.

SECCIÓN DE SOBRE NOSOTROS



Se quiso incluir una sección para conocer más sobre la banda, su historia y sus integrantes. Para ello se trabajó con una retícula modular, la cual es permite más libertad para colocar los elementos de una forma más dinámica.



Se aplicó la retícula modular en uno de los bocetos digitales. Sin embargo crea una saturación de cuadros, lo cual distrae al usuario y no permite fluidez en el contenido.

PÁGINA SOBRE NOSOTROS PRELIMINAR

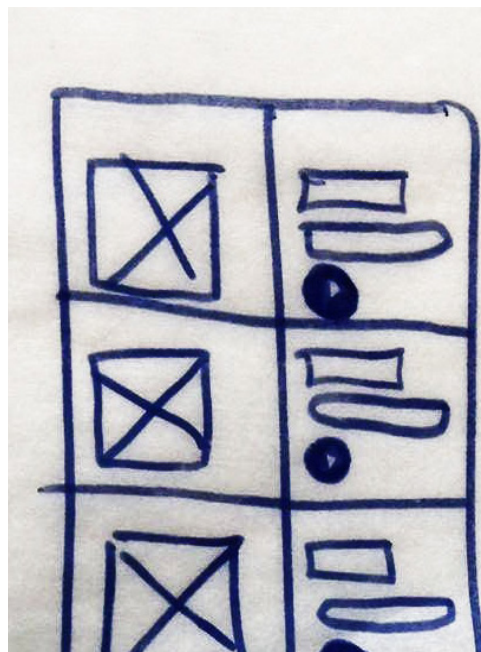
Retomando lo que se buscaba en la página web, se manejó un diseño limpio con mayor espaciado entre los textos, para que se perciba que el contenido fluye con la página. Además se utilizó un color amarillo sólido para resaltar la información más importante de esta sección.

Asimismo, se realizaron portadillas con los nombres de cada una de las secciones, en las cuales se incluye una textura con bordes difuminados.

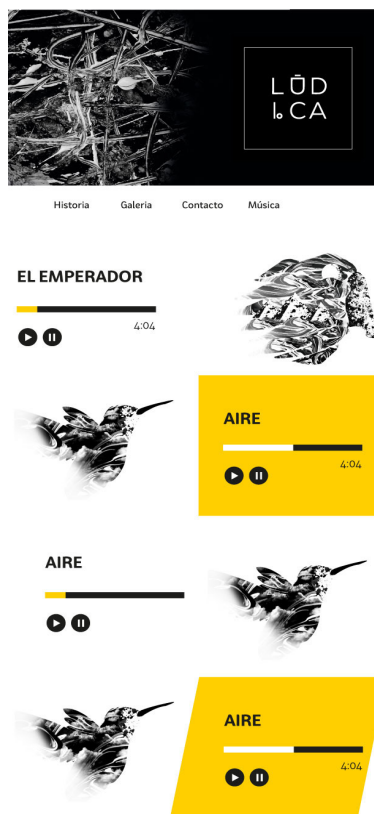


SECCIÓN MÚSICA

Es una de las secciones más importantes para la banda ya que en ella sus fanáticos pueden escuchar sus canciones. Considerando lo anterior se realizaron distintas pruebas para mostrar el contenido de esta sección.



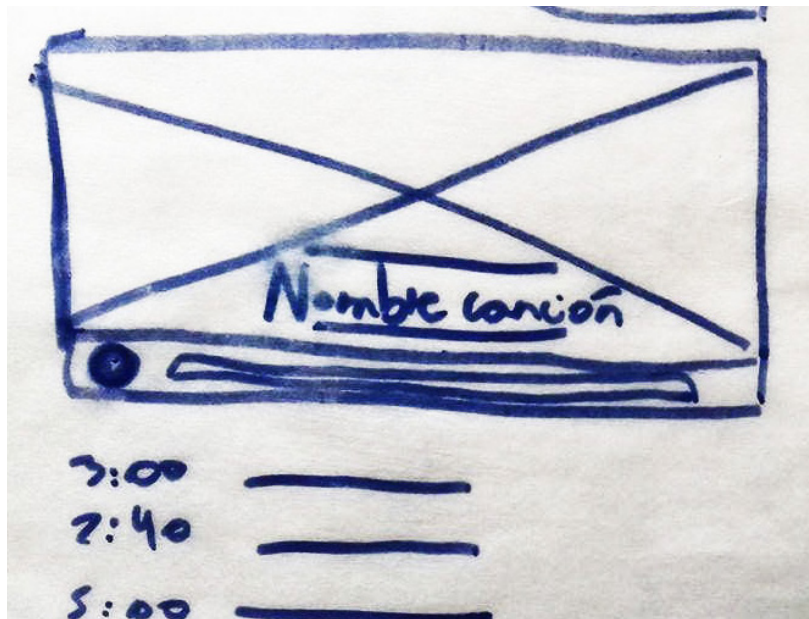
Para que tuviera estructura y orden se realizaron bocetos con una retícula formal, en las cuales aparecerá el nombre de la canción, las opciones de reproducir y su ilustración.



Sin embargo, al hacer el diseño en digital se puede apreciar que las ilustraciones se ven muy pequeñas. Ya que son los atractivos visuales de mayor impacto en el diseño deben ser explotados.

Considerando las observaciones anteriores, se bocetó una vista más grande de las ilustraciones. Ocuparán un mayor espacio en la pantalla para que puedan ser apreciadas y se puedan percibir de mejor manera los detalles de las mismas.

Por debajo se encuentra el listado de canciones las cuales se pueden escuchar al darle clic y se podrá visualizar la ilustración de cada una mientras suena.



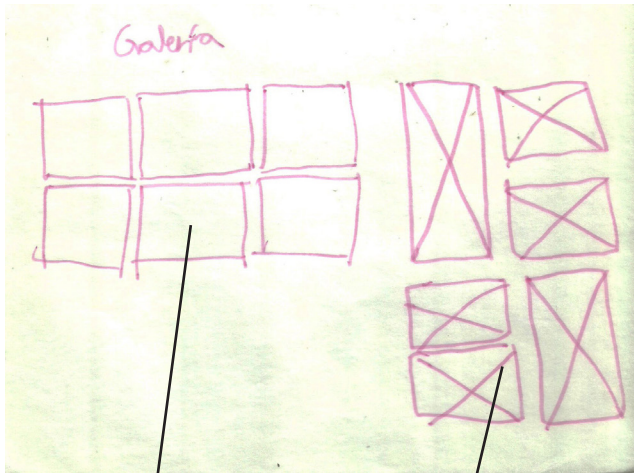
PÁGINA SECCIÓN DE MÚSICA PRELIMINAR

Además de agregar un listado de las canciones del disco en el boceto digital, se agregó la imagen de la portada del álbum y una descripción que incluye el nombre y género de la canción. A su vez a cada canción se le agregara el tiempo de duración.



SECCIÓN GALERÍA

Se busca una retícula dinámica para las imágenes ya que es lo que se quiere transmitir en el diseño de la página web.

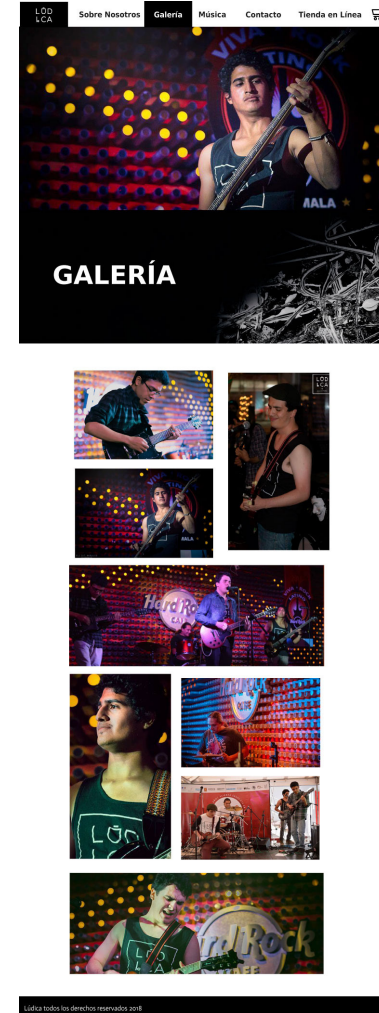


Se realizaron bocetos de una retícula formal para las imágenes pero no transmite dinamismo.

Se consideró aumentar el tamaño de algunas imágenes para que la retícula variara y pueda transmitir más movimiento.

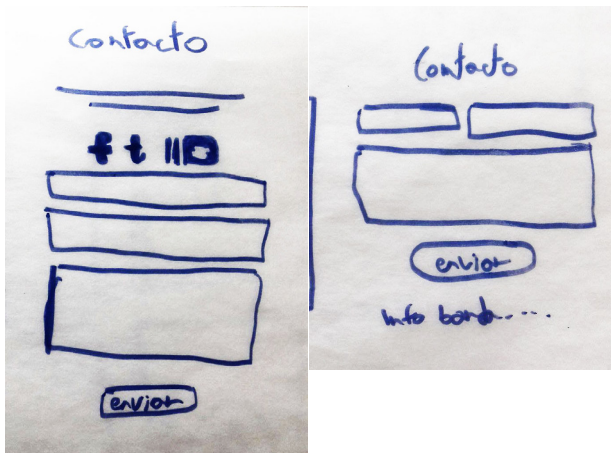
PÁGINA SECCIÓN DE GALERÍA PRELIMINAR

Se aplicó una retícula similar a la aplicada en el boceto a mano. En ella se pueden visualizar con mayor detalle las fotografías.



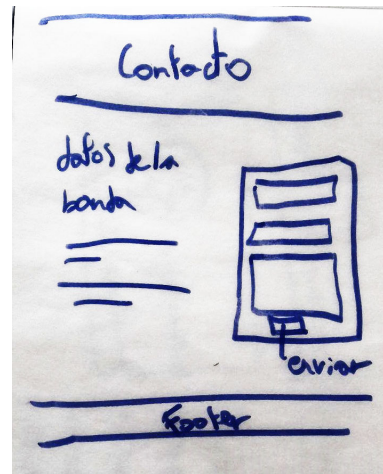
SECCIÓN CONTACTO

Finalmente se busca que la sección de contacto siga la misma línea de diseño establecida en las demás secciones del sitio web, considerando se debe tener una sección de datos para contactar a la banda y un espacio para que los fanáticos puedan enviarles un mensaje.

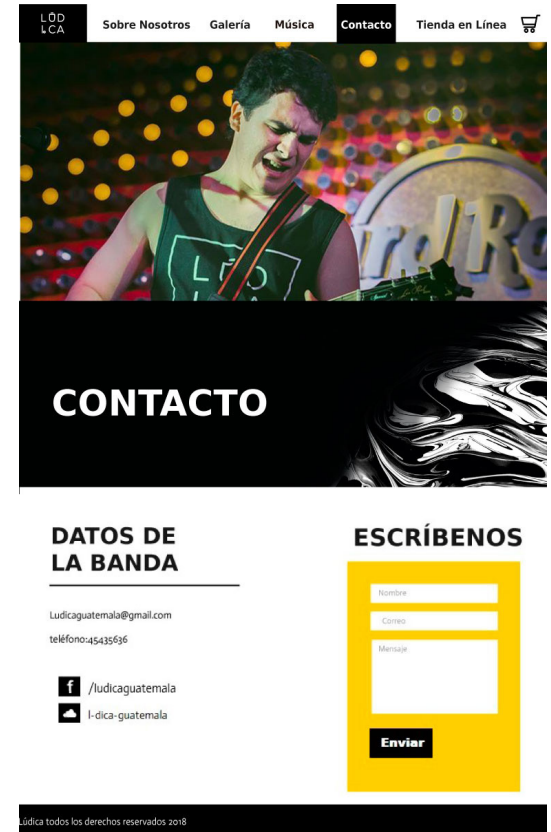


Se realizaron algunas pruebas para incorporar la información de contacto y el formulario. Sin embargo en ambas opciones el formulario se percibía muy grande para la sección y se podía perder de vista los datos de la banda que se debían de colocar.

PÁGINA SECCIÓN DE CONTACTO PRELIMINAR



Se bocetó otra opción en la cual se podía visualizar más espacio entre la información de la banda y el formulario. Lo cual también se relaciona a la línea de diseño que se estaba manejando.



SECCIÓN TIENDA EN LÍNEA

Se busca realizar un diseño limpio para que el usuario pueda navegar fácilmente entre las páginas y pueda encontrar el detalle de la mercadería que quiere adquirir así como los datos de envío.

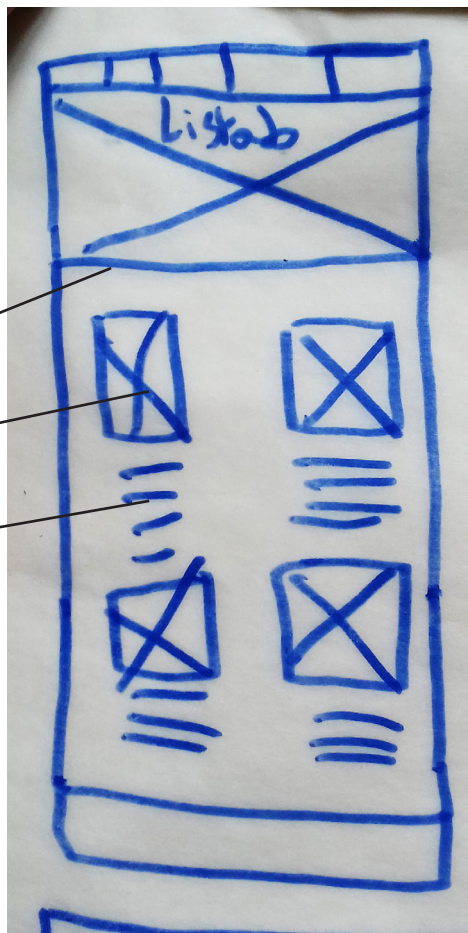
PÁGINA LISTADO DE PRODUCTOS DE LA MERCADERÍA DE LA BANDA

Se realizaron bocetos con una retícula formal para mostrar los productos. En cada artículo se mostrará el nombre y el precio.

Encabezado

Imagen del producto

Precio

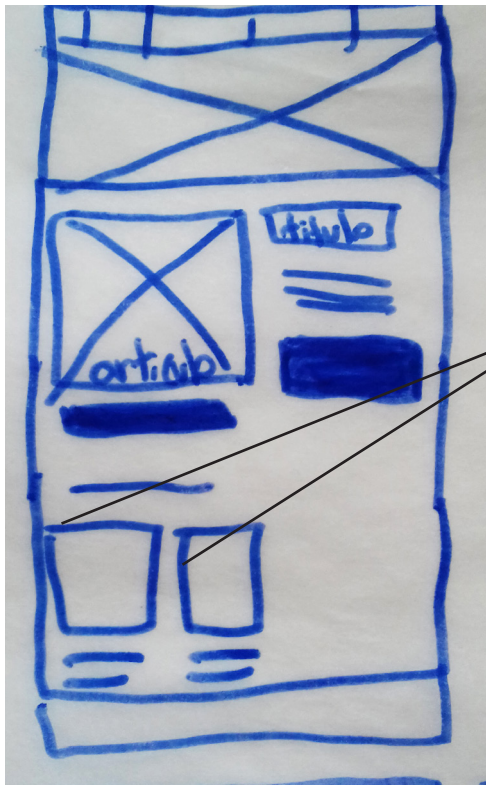


Se agregó una descripción acerca de las condiciones para adquirir los productos.



PÁGINAS DE DESCRIPCIÓN DE PRODUCTO

Para esta sección se colocó la imagen de los productos, y una descripción concreta del mismo. También tiene un botón para agregar la compra y abajo se colocaron los demás artículos para que el usuario pueda seguir viendo los demás productos.



Más artículos de la tienda, incluye texto del nombre y el precio.





← REGRESAR AL LISTADO DE PRODUCTOS

STICKERS

Variedad ilustraciones del primer disco de la banda con medidas de 7 cm x 7 cm.

Q8.00 c/u

Sticker de León	<input type="text"/>
Sticker de Búho	<input type="text"/>
Sticker de Colibrí	<input type="text"/>
Sticker de Tiburón	<input type="text"/>
Sticker de Elefante	<input type="text"/>

AÑADIR A CARRITO

ARTÍCULOS RELACIONADOS



PLAYERA
Q120.00



PINES
Q15.00

Ludica Página oficial - Todos los derechos reservados 2017



Regresar al listado de productos

PINES

Pin metálico con medidas de 1" de diferentes ilustraciones.

Q15.00 c/u

Pin de León	<input type="text"/>
Pin de Búho	<input type="text"/>
Pin de Colibrí	<input type="text"/>
Pin de Tiburón	<input type="text"/>
Pin de Elefante	<input type="text"/>

Añadir a Carrito

ARTÍCULOS RELACIONADOS



PLAYERA
Q120.00



COLLAR PUA DE GUITARRA
Q20.00

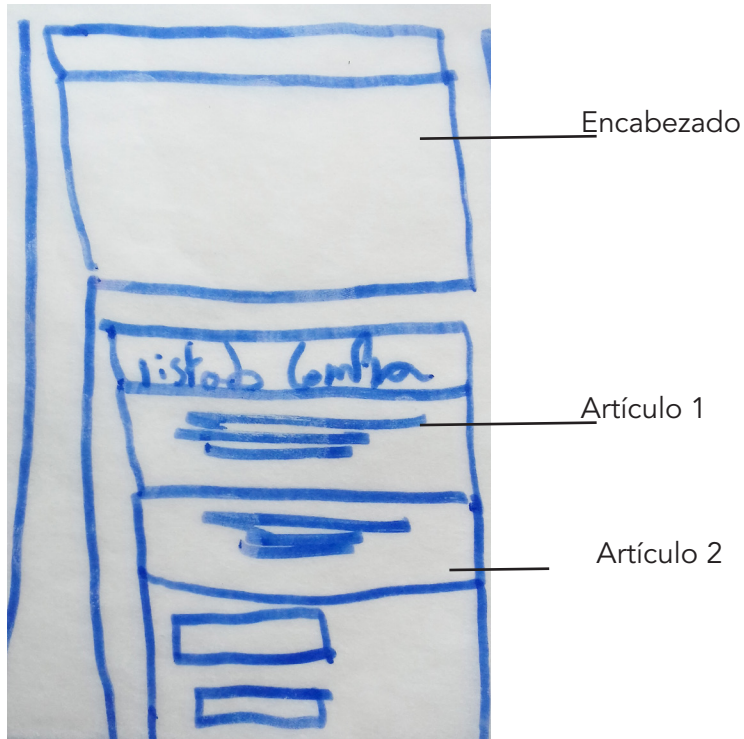
Ludica Página oficial - Todos los derechos reservados 2017

Para los promocionales, como los *stickers* y pines, se agregó una sección para que puedan elegir la cantidad de artículos que quieran adquirir por cada uno de los pines y *stickers* disponibles

Se aplicó una de las texturas que se utiliza en la imagen visual para que el diseño se relacione y se identifique con la imagen.

PÁGINAS LISTADO DE ARTÍCULOS A COMPRAR

Esta página se despliega al darle clic al ícono del carrito. Para esta sección se quería colocar el detalle de las compras que realizará el usuario. Además deberá colocar datos para el envío como su nombre y la dirección para enviar los artículos.



LISTADO DE PRODUCTOS AGREGADOS			
ARTÍCULO	CANTIDAD	PRECIO	
Playera El Emperador	1	Q120.00	x eliminar
Pines	2	Q30.00	x eliminar
TOTAL: Q 150.00			

INFORMACIÓN PARA ENVÍO

Nombre para la Orden

Dirección de domicilio

Realizar Pedido

Se agregó un botón para dar la opción de eliminar una compra que ya no se desea realizar.

VISTAS DEL SITIO WEB DE LA BANDA LÚDICA EN IPAD Y COMPUTADORA

VISTA INICIO DEL SITIO

PRÓXIMOS CONCIERTOS

25 Junio	Café Moka zona 6	3 Junio	Chiribisco Bar
4 Julio	Embajada Francesa	9 Septiembre	USAC
12 Agosto	Hard Rock Cafe	26 Octubre	Café Moka zona 6

Lúdica todos los derechos reservados 2018

VISTA SOBRE NOSOTROS

La banda está conformada por los integrantes: Christian Destructurum (guitarra y voz), Talo Martín García (bajo), Gabriel Polanco (guitarra) y Juan Pablo García (batería). Para ellos, el nombre de la banda representa el divertirse y aprender a través de las experiencias de la vida diaria, esto lo transmiten a través un sonido sencillo y limpio porque interpretan música más instrumental.

¿CÓMO INICIO TODO?

La banda nació de otro proyecto llamado "El Alma del Ánido" del cual algunos integrantes de la banda participaron en su infancia. En ella interpretaban covers de diferentes grupos de rock de Guatemala y otras canciones de su autoría.

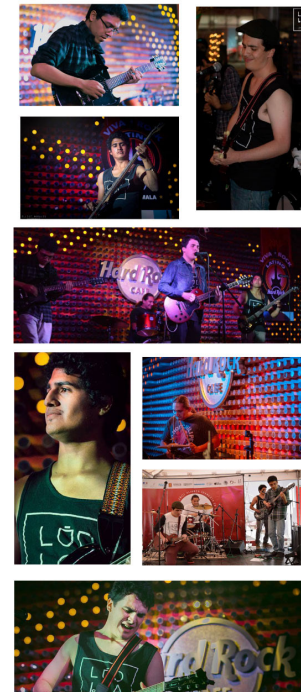


Los integrantes: Talo, Juan Pablo y Christian no se sentían conformes con la idea de únicamente interpretar canciones de otras bandas por lo que decidieron dejar de interpretarlas y empezar a crear más música propia. Pocos meses después, la banda empezó a ensayar y a componer en un pequeño cuarto de uno de los integrantes, Polanco, último integrante de la banda.

La química que surgió en los primeros ensayos entre los músicos de la banda los inspiró a crear su primer sencillo "Instrucciones para sembrar un boniato". El primer concierto que tuvieron los llevó a ser acreedores del primer lugar en una competencia de la Escuela superior de Artes de la Universidad Galileo. Así poco a poco lograron obtener más oportunidades sobre todo el de tocar en los lugares que han soñado hasta ahora

Lúdica todos los derechos reservados 2018

VISTA GALERÍA



Lúdica todos los derechos reservados 2018

VISTA SECCIÓN MÚSICA



EL EMPERADOR

1:00 -3:04



Lúdica: Primer disco
Género Post- Rock

1. El Emperador	4:04
2. Instrucciones para sembrar un bonsai	3:50
3. Aire	2:30
4. Tiburón mutante	4:40
5. Aquello por lo que solíamos luchar	3:30

Lúdica todos los derechos reservados 2018



INSTRUCCIONES PARA SEMBRAR UN BONSAI

3:00 -0:40



Lúdica: Primer disco
Género Post- Rock

1. El Emperador	4:04
2. Instrucciones para sembrar un bonsai	3:50
3. Aire	2:30
4. Tiburón mutante	4:40
5. Aquello por lo que solíamos luchar	3:30

Lúdica todos los derechos reservados 2018



AIRE

0:30 -3:20



Lúdica: Primer disco
Género Post- Rock

1. El Emperador	4:04
2. Instrucciones para sembrar un bonsai	3:50
3. Aire	2:30
4. Tiburón mutante	4:40
5. Aquello por lo que solíamos luchar	3:30



AQUELLO POR LO QUE SOLÍAMOS LUCHAR

4:00 -0:40



Lúdica: Primer disco
Género Post- Rock

1. El Emperador	4:04
2. Instrucciones para sembrar un bonsai	3:50
3. Aire	2:30
4. Tiburón mutante	4:40
5. Aquello por lo que solíamos luchar	3:30



TIBURÓN MUTANTE

2:00

-1:30



Lúdica: Primer disco
Género Post- Rock

1. El Emperador
2. Instrucciones para sembrar un bonsai
3. Aire
4. Tiburón mutante
5. Aquello por lo que soñamos luchar

Lúdica todos los derechos reservados 2018

VISTA SECCIÓN CONTACTO



DATOS DE LA BANDA

Ludicaguatemala@gmail.com
teléfono:45435636

- /ludicaguatemala
- l-dica-guatemala

ESCRÍBENOS

Nombre

Correo

Mensaje

Enviar

Lúdica todos los derechos reservados 2018

ARTÍCULOS A LA VENTA

La mercadería se encuentra a la venta en nuestros conciertos, también se pueden ordenar bajo pedido y nosotros lo llevaremos.

*Sólo se realizaran entregas en lugares dentro de la capital de Guatemala.

*El pago se realiza contra entrega.



PLAYERA
EL EMPERADOR

Q120.00



COLLAR PÚA
DE GUITARRA

Q20.00



STICKERS

Q8.00



PINES

Q15.00



[← REGRESAR AL LISTADO DE PRODUCTOS](#)

STICKERS

Variedad ilustraciones del primer disco de la banda con medidas de 7 cm x 7 cm.

Q8.00 c/u

- Sticker de León
- Sticker de Búho
- Sticker de Colibrí
- Sticker de Tiburón
- Sticker de Elefante

ARTÍCULOS RELACIONADOS



PLAYERA

Q120.00



PINES

Q15.00



PINES

Pin metálico con medidas de 1" de diferentes ilustraciones.

Q15.00 c/u

- Pin de León
- Pin de Búho
- Pin de Colibrí
- Pin de Tiburón
- Pin de Elefante

[Regresar al listado de productos](#)

[AÑADIR A CARRITO](#)

[Añadir a Carrito](#)

ARTÍCULOS RELACIONADOS



PLAYERA

Q120.00



COLLAR PÚA
DE GUITARRA

Q20.00



PLAYERA EL EMPERADOR

Material de algodón, unitalla color blanco.

Q120.00

Añadir a Carrito

ARTICULOS RELACIONADOS



PINES
Q15.00



COLLAR PUA DE GUITARRA
Q20.00

LISTADO DE PRODUCTOS AGREGADOS

ARTÍCULO	CANTIDAD	PRECIO	
Playera El Emperador	1	Q120.00	x eliminar
Pines	2	Q30.00	x eliminar

TOTAL: Q 150.00

INFORMACIÓN PARA ENVÍO

Nombre para la Orden

Dirección de domicilio

Realizar Pedido

PUBLICACIONES DE FACEBOOK

Al igual que en la página web, se consideró aplicar los mismos colores y las mismas texturas utilizadas en la imagen visual para que se integraran la línea gráfica. Sin embargo, se considera dejar más espacios en blanco para que el diseño no sea tan saturado y se pueda leer la información que se publicará.

PUBLICACIÓN CONTEO DE DÍAS

Las primeras publicaciones acorde al plan de medios es el conteo de días antes del lanzamiento del primer EP de la banda. Por lo tanto el número se colocó más grande para que fuera el primer elemento que vieran los seguidores de Facebook. Alrededor de la información se hicieron diferentes pruebas para colocar las texturas de manera que se viera integrada en la composición.



El número es muy pequeño y no resalta en la composición.



Se percibe una saturación de elementos por el gran espacio que ocupa la textura



Se limpió más la textura para que no se percibiera tan saturada, además se utilizó una tipografía con números más largos los cuales se ven más grandes y permite que resalte entre los demás elementos.

PUBLICACIÓN CONCIERTO PARA EL LANZAMIENTO DEL PRIMER EP DE LA BANDA

Se realizaron pruebas para aplicar texturas en el fondo y que el contenido estuviera resaltado o marcado por un cuadro negro en el cual irá la información, de una forma similar a como se aplicó en las tarjetas de presentación.



Sin embargo, el cuadro negro con información de un tamaño tan grande, sobre una textura no se percibe interesante porque la textura no se logra visualizar más.



Se consideró cambiar la textura que se aplicó en el boceto digital anterior, por una que se integrara más con el fondo blanco, por esta razón la textura de las manchas fue una mejor opción.

Se utilizó la ilustración para llamar la atención del grupo para que puedan leer la información de la publicación, la cual posee los datos acerca del próximo para el lanzamiento del EP y el logo de la banda.



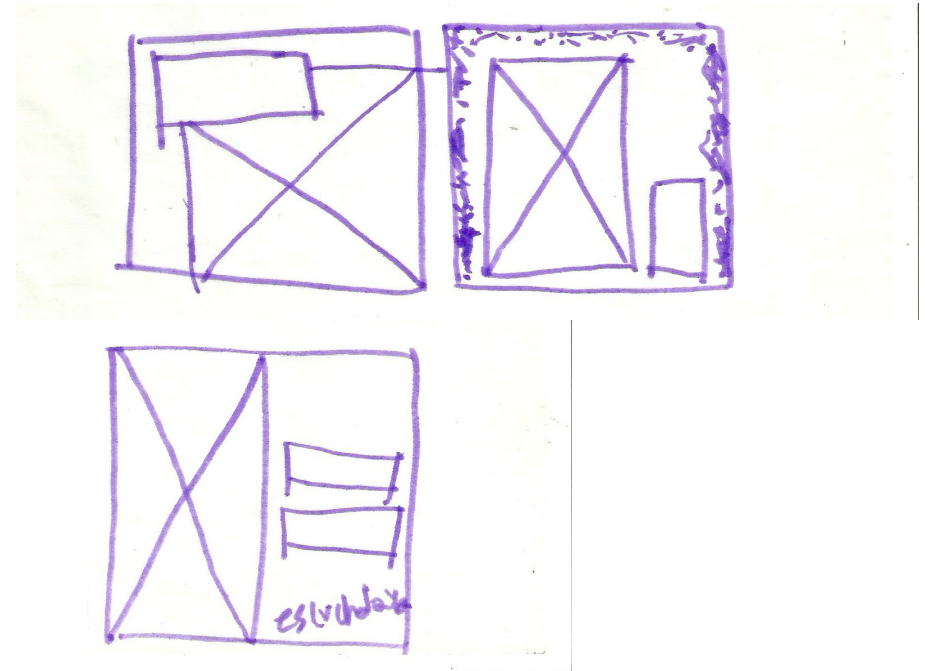


PRIMER DISCO YA A LA VENTA

PUBLICACIÓN PARA LAS ILUSTRACIONES

Para publicar las ilustraciones de las canciones se realizaron diferentes pruebas para colocar el nombre de la canción y la ilustración que la representa. Además se añadió textura para que continuara la línea que se han usado en las publicaciones anteriores.

Asimismo se debía realizar una publicación mostrando la imagen del disco de la banda, la cual se publicará el mismo día del lanzamiento. Para esta publicación también se utilizó la textura de manchas para que predominara el fondo blanco se le diera más importancia a la imagen del disco.





Se realizaron pruebas con publicaciones que tuvieran un ancho más grande para que se separaran la ilustración de la textura. Sin embargo, el espacio de en medio que hay entre estos elementos distrae la atención y no se percibe integrado.



LÜD
LO CA



LÜD
LO CA



LÜD
LO CA



LÜD
LO CA



LÜD
LO CA



Finalmente, se decidió que las publicaciones fueran más cuadradas para que se integraran de mejor manera los elementos. Se colocaron los textos de los nombres de las canciones utilizando los mismos ejes que se aplicaron en el *booklet*. Además, se agregó el logo en cada una de las publicaciones para que el usuario al descargar la imagen pueda saber que es de la banda Lúdica.

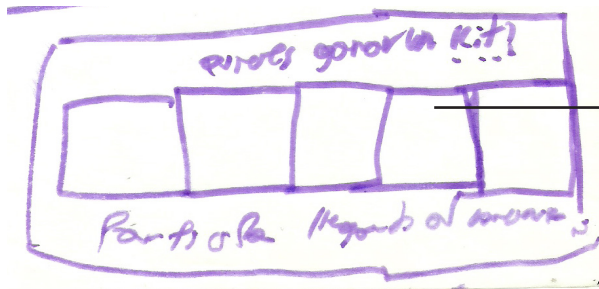
PUBLICACIONES DE VENTA DE ARTÍCULOS PROMOCIONALES DE LA BANDA

Para estas publicaciones se consideró que se necesita usar muchas imágenes de los promocionales para que los seguidores de la banda puedan verlos y adquirirlos.

Se realizaron diferentes pruebas para colocar las imágenes de una manera organizada y estética para motivar a los seguidores a adquirir los productos.



Organización de los elementos en forma vertical



Organización de los elementos en forma horizontal



NUEVA MERCADERÍA YA A LA VENTA

DISPONIBLE EN NUESTROS PROXIMOS CONCIERTOS



MERCADERÍA YA A LA VENTA

DISPONIBLE EN NUESTROS PROXIMOS CONCIERTOS

Se utilizaron las publicaciones más amplias para colocar los artículos que se van a promocionar en sus respectivos meses. De esta manera se pudieran ver más detalladamente ya que son más grandes. Sin embargo se decidió trabajar con un formato que fuera más adaptable a todos los dispositivos por esta razón se eligió que el formato para estas publicaciones fuera cuadrado al igual que con las ilustraciones

MERCADERÍA YA A LA VENTA

DISPONIBLE EN NUESTROS PRÓXIMOS CONCIERTOS

NUEVA MERCADERÍA YA A LA VENTA

DISPONIBLE EN NUESTROS PRÓXIMOS CONCIERTOS

¡PARTICIPA PARA GANAR!

UN KIT CON LA MERCADERÍA DE LA BANDA

Para no saturar mucho la publicación se aplicó la textura de manchas únicamente en los bordes. Además la textura es más limpia que las demás publicaciones, para que no le restara importancia y atención a las imágenes de los artículos a la venta ya que son los elementos principales de las publicaciones de promoción.

PUBLICACIONES PARA FACEBOOK PRELIMINARES DE LA BANDA LÚDICA

CONTEO DE DÍAS



PUBLICACIONES DEL ANUNCIO DEL CONCIERTO DEL LANZAMIENTO Y PUBLICACIÓN DE LA IMAGEN DEL DISCO



LÜD
l. CA

LANZA SU PRIMER EP

SÁBADO 28 DE ENERO
20:00 hrs

LUGAR: CHIRIBISCO BAR
17 Avenida 19 - 7o zona 10

PRIMER DISCO YA A LA VENTA

The graphic features a central image of a CD case and disc. The CD case is black with a white square containing the text 'LÜD l. CA' and a splatter pattern. The CD disc is white with a black splatter pattern. The background is white with black and yellow splatters. On the left, there is a vertical strip with a black and white marbled pattern. The text is arranged in a vertical column on the left side of the CD case, and a black bar at the bottom contains the text 'PRIMER DISCO YA A LA VENTA' in white and yellow.

PUBLICACIONES DE LAS ILUSTRACIONES DEL DISCO



PUBLICACIONES DEL ANUNCIO DE VENTA DE ARTÍCULOS PROMOCIONALES DE BANDA

This advertisement displays two guitar picks hanging from black cords. The left pick is black with 'LÖD LCA' in white. The right pick is yellow and black with a graphic design. Below them are six circular buttons with various designs, including the band's logo and abstract patterns. The background is white with black and yellow splatters.

MERCADERÍA YA A LA VENTA

DISPONIBLE EN NUESTROS PRÓXIMOS CONCIERTOS

This advertisement features a white t-shirt hanging on an orange hanger with a large graphic print of a bird and the text 'LÖD LCA'. To the right are six circular buttons with different designs, including the band's logo and abstract patterns. The background is white with black and yellow splatters.

NUEVA MERCADERÍA YA A LA VENTA

DISPONIBLE EN NUESTROS PRÓXIMOS CONCIERTOS

This advertisement shows a white t-shirt hanging on an orange hanger with a large graphic print of a bird and the text 'LÖD LCA'. To the right are two guitar picks hanging from black cords and a collection of circular buttons with various designs. The background is white with black and yellow splatters.

¡PARTICIPA PARA GANAR!

UN KIT CON LA MERCADERÍA DE LA BANDA

PROPUESTA PRELIMINAR

IMAGEN VISUAL

TARJETA DE PRESENTACIÓN

Tamaño: 3.5" x 2"

Tipo de papel: Husky

Sistema de impresión: Digital

Impresión: Full color, CMYK. Tiro y retiro.

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

HOJA MEMBRETADA

Tamaño: 8.5" x 11"

Tipo de papel: Bond 60gr

Sistema de impresión: Digital

Impresión: Full color, CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.



SOBRE

Formato: 18.6" x 15"

Soporte: Texcote

Sistema de impresión: Digital

Impresión: Troquel, Full color, CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

BOOKLET

Formato: 4.6" x 4.6"

Soporte: Couché 100

Sistema de impresión: Digital, tiro y retiro

Impresión: Full color, CMYK. 20 páginas tiro y retiro.

Engrapado al centro.

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6,
Adobe Indesign CC.

DISCO

Formato: 5" x 5"

Soporte: Sticker

Sistema de impresión: Digital

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.



EMPAQUE DE CD

Formato: Troquel Desplegado 7.5" x 11.75".

Troquel armado "5 x 5"

Soporte: Texcote

Sistema de impresión: Digital, tiro

Impresión: Troquel, Full color, CMYK.

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

MATERIAL PROMOCIONAL

PÚAS

Formato: 0.9" x 0.9"

Soporte: Sticker

Sistema de impresión: Digital, tiro y retiro

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

PLAYERA

Formato: 11" x 8.5"

Soporte: Tela de algodón blanca, unitalla.

Sistema de impresión: Serigrafía

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Photoshop CS6.



STICKERS

Formato: 4.9" x 4.2"

Soporte: Sticker

Sistema de impresión: Digital

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Photoshop CS6.



PINES

Formato: 2.5" x 2.5"

Soporte: Bond sobre botón metalizado

Sistema de impresión: Digital

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.



PÁGINA WEB

Formato: Responsive (monitores, tabletas y smarthphones)

Soporte: web

Modo de Color: RGB

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

PUBLICACIONES SOCIAL MEDIA

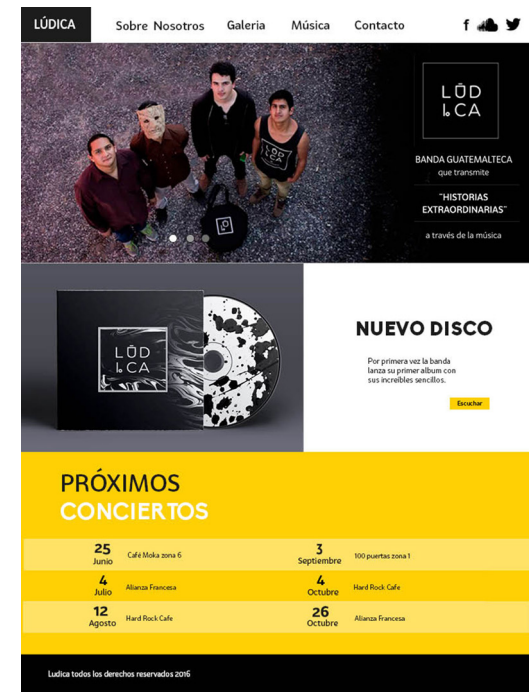
Formato: 1200px x 1200px

Plataforma de distribución: Facebook

Resolución: 72dpi

Formato: PNG

Software: Adobe Illustrator CS6



VALIDACIÓN TÉCNICA DEL DISEÑO PRELIMINAR

Es uno de los procesos más importantes en relación al proyecto. Se evalúa la funcionalidad y estética del diseño. Su finalidad es responder a las necesidades planteadas del proyecto, para ello se necesita la opinión de expertos en el tema, para evaluar si el diseño se aplica en el contexto correcto; personas del grupo objetivo, los cuales deberán captar el mensaje, y los diseñadores gráficos, que a través de su opinión profesional pueden aportar con sus experiencias y conocimientos adquiridos.

Para el proceso se realizó una encuesta en línea, la cual contiene una serie de preguntas acerca de función y estética de las piezas de diseño para la banda, la cual se distribuyó a 12 personas del grupo objetivo, 8 expertos en el tema y 6 diseñadores gráficos. Con sus opiniones y observaciones se realizan los cambios necesarios para que el mensaje llegue con mayor claridad (ver anexo 4).

RESUMEN DE RESULTADOS DE IMAGEN VISUAL

El 100% de los diseñadores consideró que los colores utilizados en la imagen generan un contraste apropiado para los elementos gráficos que la componen. Asimismo, un 71% de los expertos en el tema y un 58% del grupo objetivo expresaron que los colores si se asocian con un género derivado del rock y del grupo objetivo. Con ello se puede comprobar que los colores son llamativos e interesantes y a su vez reflejan el género de la banda lo cual era la finalidad.

Acerca de la tipografía un 83% de los diseñadores consideraron que es simple, moderna e ideal para el grupo objetivo.

En relación a las texturas utilizadas, un 83% de las personas del grupo objetivo expresaron que son llamativas y transmiten diferentes sensaciones. Y finalmente un 83% de los diseñadores expresaron que en relación al conjunto de piezas que integran la imagen visual, se

percibe una unión de la línea gráfica en las diferentes piezas.

DISCO DE LA BANDA

En cuanto al disco de la banda, se evaluaron distintos elementos que lo conforman.

En relación a la portada, un 67% de las personas del grupo objetivo consideraron que la integración de las diferentes texturas en esta pieza les transmite diferentes sensaciones. En cuanto a los expertos en el tema, un 57% concordaron que a ellos les transmite curiosidad. Por otra parte los diseñadores tuvieron una opinión dividida, ya que para un 50% la portada les transmite distintas sensaciones, mientras que al otro 50% les transmite curiosidad.

En relación a las ilustraciones, las cuales representan la esencia de las canciones del disco, un 83% de los diseñadores consideraron que causan impacto y provocan curiosidad. Por otro lado, un 57% de los expertos en el tema y un 55% del grupo objetivo expresaron que las ilustraciones representan la palabra "viaje" del concepto apropiadamente.

En cuanto a la diagramación del *booklet*, un 83% de los diseñadores expresaron que es dinámica e interesante.

Y finalmente, en relación al formato cuadrado que se estableció para el *booklet*, el 100% de los tres grupos consideró que es funcional y se puede manejar fácilmente.

RESUMEN RESULTADOS DE MATERIAL PROMOCIONAL

Con respecto a las piezas que conforman el material de la banda, un 83% de los diseñadores y del grupo objetivo, y un 71% de los expertos en el tema, expresaron que las piezas llaman la atención y se asocian con la temática musical.

RESUMEN DE RESULTADOS PÁGINA WEB

En cuanto a diseño de la página web, 66% de los diseñadores consideraron que es limpio, lo cual permite que el usuario se concentre en el contenido.

Además un 50% expresó que la navegación es intuitiva para el usuario y el otro 50% consideró que el contenido es fácil de visualizar y tiene una interfaz amigable.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados de las validaciones fueron favorables ya que los elementos de diseño utilizados para el desarrollo de este proyecto comunican lo que se espera transmitir, como en el caso de la tipografía que se percibe como simple pero moderna, lo cual atrae al grupo objetivo. Asimismo el uso de los colores se relaciona con el género de la banda.

Los tres grupos expresaron que a través de las texturas pudieron experimentar diferentes sensaciones, lo cual se relaciona con la palabra "viaje" del concepto y se relaciona también con la música ya que ambas se basan en la experimentación de sensaciones.

Los integrantes de la banda y músicos de otras bandas del mismo género comentaron que el diseño de todas las piezas representa la personalidad de la banda, ya que se percibe como dinámica y atrevida.

Se logra representar un viaje, que es una experiencia que buscan lograr los artistas con su música. Asimismo en relación a las canciones, el animal que representa cada una de ellas transmite la personalidad del sonido de estas canciones.

En relación a las piezas del material promocional, se indicó que son funcionales ya que se relacionan con la temática musical y son atractivas para el grupo, lo cual indica que querrán comprar la mercadería.

En cuanto a la página web, consideraron que tiene un diseño limpio y la navegación es intuitiva, lo cual son características esenciales para la funcionalidad de la página y para que el grupo objetivo le sea más fácil visitar las secciones del sitio.

OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS DE LOS TRES GRUPOS

GRUPO OBJETIVO

- Buen manejo de las texturas, le aporta un valor adicional a la propuesta, a través de ellas se puede observar el dinamismo.
- Las piezas transmiten el género de esa música de una manera visual.

EXPERTOS EN EL TEMA

- Eliminar la explicación de las canciones, y solamente dejar las ilustraciones
- Un músico comentó que se podría reemplazar el color amarillo por un rojo o azul.

DISEÑADORES

- Revisar orientación texto del booklet. "Viaje" lo percibo más relacionado con las texturas. En lugar del texto de la playera, usar el logo, por ejemplo en la manga.
- En relación al nombre del disco, sugerir "Catarsis" como nombre del álbum.
- En el booklet, no dividir los textos de los títulos con guiones. En la sección de la información de la banda, no separar el nombre en dos páginas.
- Evaluar texto del pin del Emperador.

- Visualmente está muy bien lograda la imagen, solamente en el material promocional buscaría otra manera de presentar los stickers, que considero que con el corte propuesto se dejan de apreciar las ilustraciones que llevan.
- Hace falta integrar la ilustración de las manchas en la página web. La veo como cortada debería aprovecharse más la textura.
- Considerar otro tipo de letra en el booklet para que no compita visualmente con la ilustración. Es recomendable quitar el efecto fade de las ilustraciones.
- Colocar el logo de la banda en el disco para identificarlo, al igual que en las piezas de material promocional.

RESULTADOS Y MODIFICACIÓN ANTES Y DESPUÉS



PINES

Se eliminaron los pines con los nombres de algunas canciones ya que se consideró más importante y más atractivo para el grupo objetivo utilizar solamente ilustraciones. Además por cuestiones de presupuesto es mejor proponer solamente un pin por canción.

Asimismo se aplicaron fondos de color amarillo y negro para crear un contraste entre los elementos y así los pines sean más llamativos.

PLAYERAS

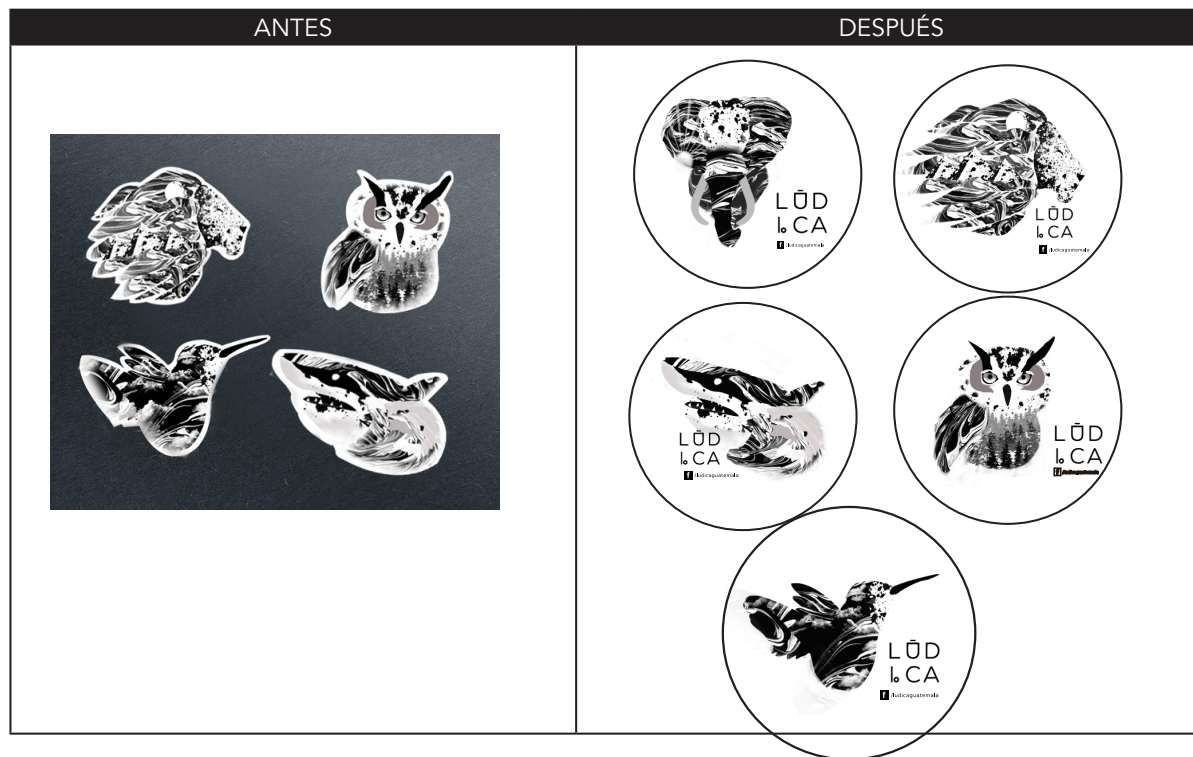
Se conservó la ilustración del león para esta pieza, sin embargo se cambió la tipografía utilizada para el nombre de la banda, en su lugar se usó la tipografía del logo de la banda que se colocó debajo del león para que se integren ambos elementos.



STICKERS

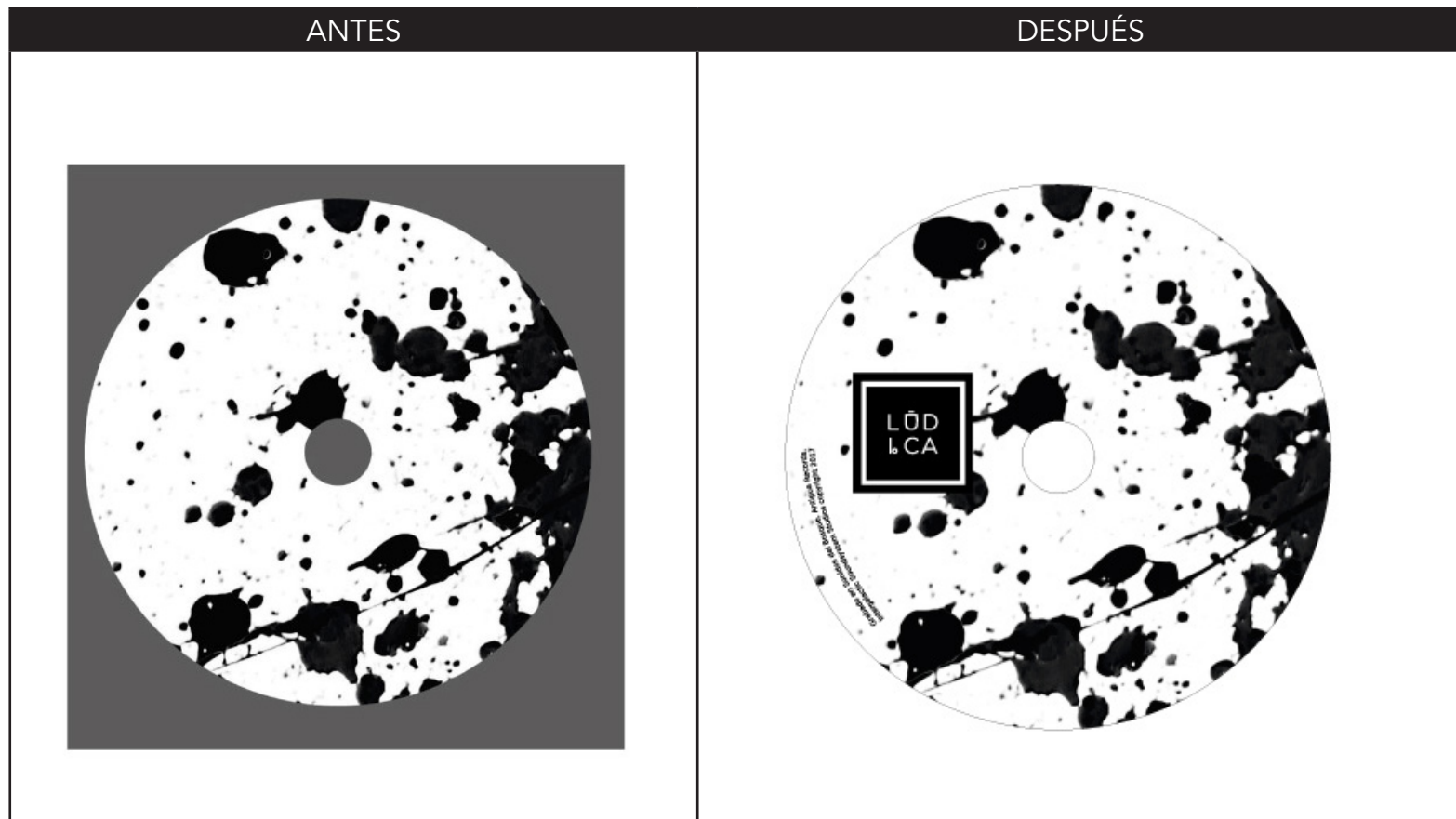
Los diseñadores consideraron que es de gran importancia colocar el logo en cada una de las piezas que integran la mercadería promocional, para que los compradores puedan identificar que se trata de un material de la banda. Además se agregó la información de su página de Facebook para que puedan contactarlos en un futuro.

Se cambió la forma de los stickers a una circular para que fuera más amigable y fuera fácil de sujetar.



DISCO

Se debía de colocar el logo de la banda en el disco para que la pieza de forma individual se pueda identificar que pertenece a la banda. Asimismo, se agregaron los datos de las productoras que ayudaron a crear cada una de las canciones.

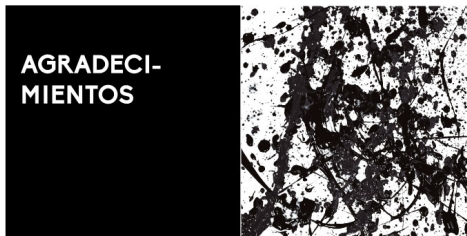
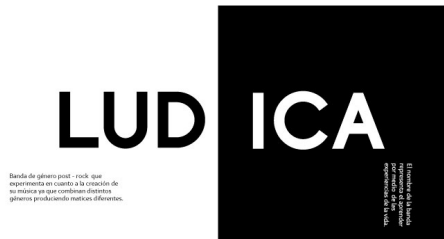
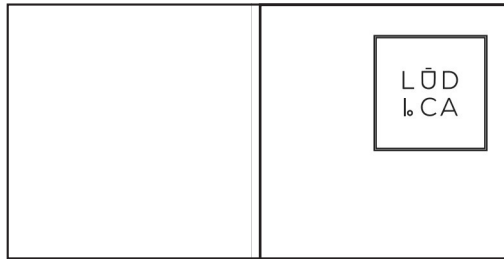


EMPAQUE DE CD

Se agregó información de las redes sociales de la banda para que las personas puedan contactarse con ellos y puedan ver su página de Soundcloud para escuchar más de su música. Además, se le agregó un cierre al empaque para asegurar el contenido que va dentro del mismo.

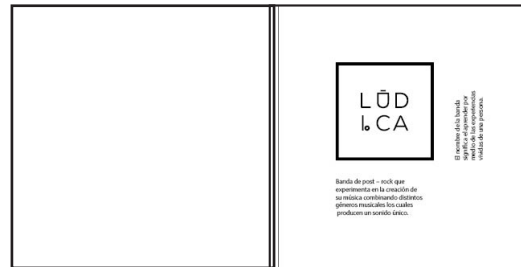


ANTES

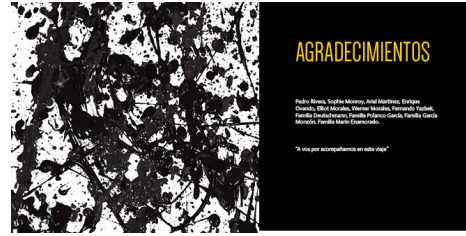


DESPUÉS

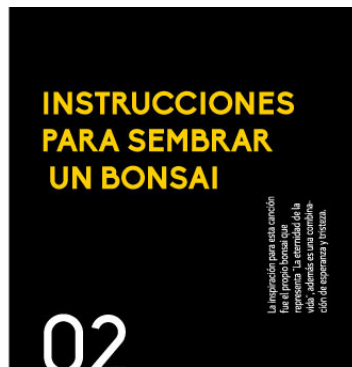
Se sugirió que se cambiara la diagramación de las páginas que contienen la descripción de la banda, ya que separar el nombre de la banda en dos hojas dificultaba la lectura. Además el texto con orientación hacía abajo connotaba algo negativo.



Por esta razón se combinó la información de la banda con el logo que está en la primera página del *booklet*. Además el texto vertical se colocó en dirección hacía arriba para que connotara un significado positivo.



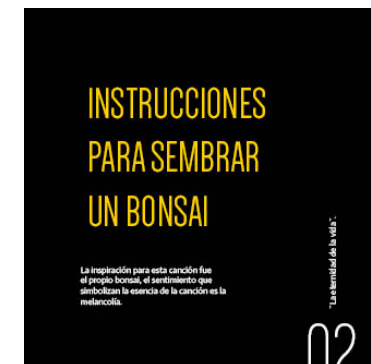
ANTES



DESPUÉS

Se recomendó cambiar las tipografías de los títulos de las canciones para que no compitieran con el peso de las ilustraciones, por lo cual se probó utilizar una tipografía más delgada. El mismo cambio se aplicó en la tipografía utilizada de los números de las canciones.

También se decidió sintetizar la explicación del significado de una canción con una palabra y colocarla en el *booklet*.



ANTES



Expresa un sentimiento de desesperación y de tristeza por la pérdida de un ser querido. Representa una despedida.

Es una canción que habla de la pérdida de un ser querido. Representa una despedida. Es una canción que habla de la pérdida de un ser querido. Representa una despedida.

03

AIRE



AQUELLO POR LO QUE SOLÍAMOS LUCHAR

La banda se inspiró en una escena de una película en la cual se representaba el apocalipsis. Para ellos esta canción representará emociones tanto melancólicas como agresivas.

05



TIBURÓN MUTANTE

Se representa los distintos niveles de locura que el ser humano puede experimentar, lo cual se puede apreciar en la letra de la melodía de esta canción.

04

DESPUÉS



Expresa un sentimiento de locura. Es una despedida a lo que nos quedamos esperando.

Es una canción que habla de la pérdida de un ser querido. Representa una despedida. Es una canción que habla de la pérdida de un ser querido. Representa una despedida.

03

AIRE

AQUELLO POR LO QUE SOLÍAMOS LUCHAR

La canción simboliza un espíritu de nostalgia, sin embargo aún se mantiene el enfoque en el futuro y en salir adelante.

04



TIBURÓN MUTANTE

A través de esta canción se representan los distintos niveles de locura que el ser humano puede experimentar.

05



GESTIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN DE DISEÑO

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

CONCEPTO: "VIAJE RÍTMICO DE EMOCIÓN"

ELEMENTOS GRÁFICOS

COLORES: Los tres colores utilizados en la propuesta fueron el negro, el blanco y el amarillo.

A través de la percepción visual de la banda se pudo determinar que ellos tienen preferencia por los colores oscuros, para ellos representan misterio y elegancia. Las características mencionadas como lo es el misterio representa su música ya que es una fusión de diferentes géneros que se combinan armoniosamente creando un sonido único y diferente que genera sentimientos inexplicables. Asimismo se considera que se asocia con la elegancia ya que el género post-rock no tiene un sonido estruen-

do como el resto de géneros que derivan del rock, por ello tiene un sonido más tranquilo y sereno. Por estas razones se consideró utilizar un color oscuro como el negro. Es uno de los colores representativos en el género rock junto con el color blanco, los cuales a su vez han sido aplicados en la imagen de todas las bandas que forman parte de la competencia directa e indirecta de "Lúdica".

Se utilizó el color amarillo, es un color brillante que contrasta muy bien con los colores mencionados anteriormente. Al ser el único color llamativo puede captar fácilmente la atención del grupo objetivo. Además el color representa algo activo y enérgico, características que representan la personalidad de la banda, lo cual está mencionado en la familiarización.



TIPOGRAFÍA: Las tipografías utilizadas en la imagen visual son de uso libre y tienen por nombre: Deja Vu y Actor regular, ambas son sans-serif. Están compuestas por terminaciones rectas, que transmiten modernidad y simplicidad, los cuales son rasgos distintivos de la banda. Además a través de la percepción visual de la banda se pudo determinar que este tipo de letra representa de mejor manera el género post-rock.

Deja Vu Sans
Actor Regular

A su vez para el *booklet* se utilizaron otras dos tipografías las cuales son Dense - Regular que se utilizó para títulos y Ostrich Sans para los números de las canciones. Se asemejan con las tipografías de la imagen visual y porque poseen terminaciones rectas las cuales comunican las mismas características mencionadas. La única diferencia es que estas tipografías tienen un grosor más delgado.

DENSE - REGULAR
OSTRICH SANS

TEXTURAS

González (2011) menciona que son expresivas y significativas porque poseen un lenguaje visual que transmite sensaciones relacionadas con las emociones y estados de ánimo. Tomando en cuenta lo anterior y el aporte que se puede dar con este elemento gráfico, se utilizaron diversas texturas para comunicar los diferentes sentimientos y sensaciones que se puede experimentar al escuchar la música de la banda, lo cual permite una conexión con el grupo objetivo de forma más profunda y personal. De esta manera se aplica un tema muy importante llamado sinestesia, la cual según Riccó (2016) es la capacidad de poder experimentar y percibir sensaciones de manera simultánea, que provienen de diferentes sentidos.

En el desarrollo del proyecto se produce lo anterior con el uso de formas táctiles visuales que se perciben a través de medios gráficos, como las texturas hechas en base a manchas y salpicaduras, las cuales según Navarro (2007) proyectan versatilidad y rompen la monotonía del plano. Por esta razón en ocasiones se utilizan para representar una pieza musical.



IMAGEN VISUAL

Según Iraola (2010), las piezas de imagen visual deben proyectar al artista, su evolución y las sensaciones que transmiten. Por esta razón, el diseño debe ser capaz de exteriorizar emociones y sensaciones para comunicar el mensaje que se quiere transmitir a través del uso adecuado de elementos gráficos.

Para lograrlo, en el caso de la banda se aplicó el factor sensorial de la forma, como lo son las texturas, las cuales son reconocidas por su efectividad ya que pueden ser percibidas por la mayoría de los sentidos. Con ello los jóvenes del grupo objetivo pueden relacionar y absorber estas percepciones.

Asimismo aunque se utilizaron distintas texturas en las piezas, se pueden integrar para que se perciba como una sola identidad comenta Riccò (2016). Esto se logra a través de la aplicación de los mismos colores en cada una de ellas. Además se utilizó el mismo número de veces cada textura lo cual hace percibir al conjunto de piezas como una composición equilibrada y armoniosa.

Con respecto a la definición de qué piezas se iban a realizar para la papelería imagen visual, tomando en cuenta que no son una empresa, Luisannet (2016) expresa que una banda necesitaba un número limitado de piezas para su imagen, las cuales a su vez se le entregarán al cliente. Por esta razón únicamente se desarrollaron las siguientes piezas: Tarjeta de Presentación, hoja membretada y sobre. El propósito de cada una de ellas se explicará en la fundamentación de cada pieza a continuación.



>> TARJETAS DE PRESENTACIÓN:

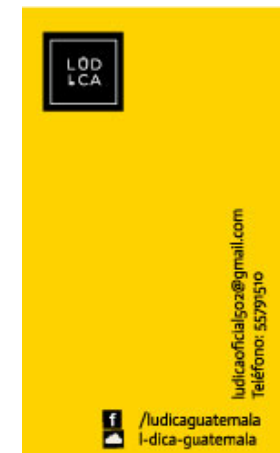
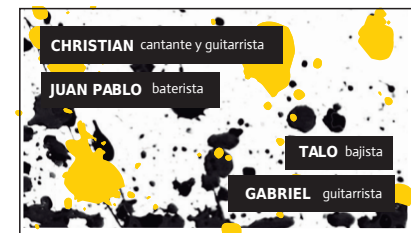
Es diseñada para el manager y para los integrantes de la banda. Es considerada como la carta de presentación de la banda a sus contactos argumenta Iraola (2010).

Para ello se crearon dos diseños diferentes en el tiro de la tarjeta de presentación para que existiera el mismo número de texturas aplicadas en la imagen visual de la banda. Los nombres de los integrantes de la banda se encuentran en los costados de las tarjetas remarcados con rectángulos negros para que el texto se leyera fácilmente, algunos están alineados del lado izquierdo y otros del lado derecho.

En el reverso de la tarjeta se realizó un diseño limpio que a su vez funciona como un respiro visual, el cual se puede percibir a través del uso de pocos elementos como lo es el logo, y los datos de contacto de la banda, los cuales están colocados en ejes verticales y horizontales creando un ritmo tipográfico. A través de la posición de los textos se quiere transmitir el dinamismo, que es una cualidad que representa la energía y personalidad que posee el grupo objetivo.

Asimismo, se aplicó el color amarillo como sólido para el retiro de la tarjeta, el cual también es aplicado sobre las texturas del área de tiro. De esta manera ambos se perciben como parte de una misma unidad.

En cuanto al soporte se utilizó husky para las tarjetas ya que es un material resistente y económico, por lo cual es de mayor accesibilidad para la banda.



>> HOJA MEMBRETADA:

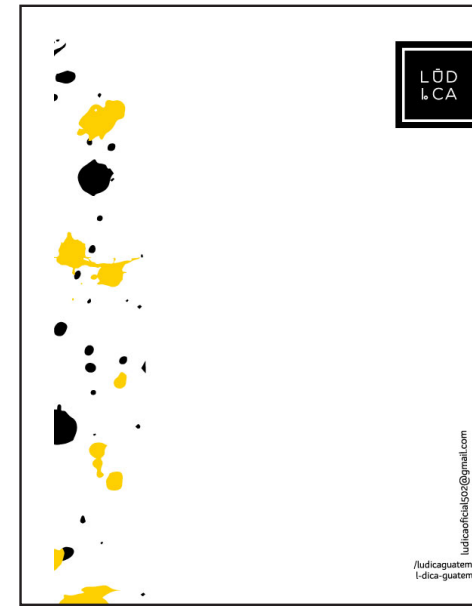
La banda podrá utilizar esta pieza para redactar comunicados para la radio, en la cual podrán anunciar algo de interés periodístico como noticias sobre eventos programados, nuevos lanzamientos etc. Les será útil cuando la banda se dé a conocer más comenta Luisannet (2016).

En cuanto al diseño se integró la textura de las manchas, que también se aplicó en una de las tarjetas de presentación, sin embargo para esta pieza se limpió más la textura para que no se perdiera el espacio para escribir y no existiera saturación de elementos. Asimismo se aplicó la misma orientación vertical y horizontal para los textos para crear un ritmo tipográfico.

>> SOBRE:

El comunicado de prensa mencionado anteriormente se coloca dentro del sobre para poder enviárselo a las estaciones de radio, de esta manera la papelería que se envía poseerá la imagen de la banda, comenta Luisannet (2016).

Para el diseño de esta pieza se aplicó una textura de tempera. En la parte de atrás está la información, la cual esta colocada de la misma forma que en las demás piezas, de esta manera se aplicó el mismo diseño que las tarjetas de presentación, un color sólido atrás y la textura adelante. El logo de la banda es más grande por la dimensión de esta pieza y también se coloca en la parte de adelante del sobre porque es lo primero que todos ven.



BOOKLET DE CD

INFORMACIÓN DEL CONTENIDO AGREGADO

Según Friedman (2008) es el cuadernillo en el cual se incluye la letra de las canciones de un álbum musical, por lo general son cortos y están conformados por un contenido menor a 25 páginas.

En el *booklet* se agregó la información básica que debe llevar este material según Carpenter (2016), la cual es:

- Nombre de la banda y del álbum
- Lista de canciones
- Créditos del productor, ingeniero de sonido, el estudio de grabación, fotógrafos, diseñadores, escritores, etc.
- Letras de las canciones (si la poseen)
- El nombre de los integrantes y los instrumentos que usaron para cada canción.
- Información del *Copyright*
- Contacto del artista (*fan page*)

Asimismo se agregaron otros datos importantes para el *booklet* como los números correspondientes del orden de las canciones y una pequeña descripción de la inspiración de las mismas, además de una palabra representativa para cada una. Este tipo de



información es interesante porque es el tipo de contenido que le interesa a cualquier seguidor de una banda ya que incluye detalles que a ellos les gustaría conocer. La única canción que posee letra en el *booklet* es la canción de " Aire" por esta razón sólo esa canción lleva esa información.

INFORMACIÓN DE MEDIDAS DEL BOOKLET

La medida común para imprimir el *booklet* es de 4" x4" comenta Print Solutions (2015). Sin embargo las medidas se pueden modificar, en el caso del *booklet* para la banda se trabajó en una medida de 4.6" x 4.6".

FUNDAMENTACIÓN DE LAS PÁGINAS

Para el *booklet* se utilizó como soporte papel couché para que las páginas sean más brillantes para que las texturas y las ilustraciones se vean más atractivas y se puedan ver mejor los detalles de cada una de ellas.

Se utilizó una tipografía llamada "DENSE REGULAR". Se aplicó otra tipografía en el *booklet* diferente a la usada en la imagen visual porque se necesitaba una tipografía más delgada para que los títulos no compitieran visualmente con las ilustraciones. Sin embargo, esta tipografía representa modernidad y simplicidad igual que las tipografías usadas

en imagen visual. La tipografía aplicada en los números de las canciones es "OSTRICH REGULAR" la cual también es sans - serif. Se eligió esta tipografía porque las formas de los números son más legibles y es fácil reconocer.

En la primera página del *booklet* se coloca el logo y se colocaron datos informativos acerca de la banda para que las personas los conozcan. Estos datos se colocaron en ejes verticales y horizontales, de la misma manera que se aplicaron en las piezas de imagen visual.



PÁGINA 1

PÁGINA 2

Las páginas 3 y 4 se utilizaron para colocar una breve descripción de qué es catarsis y qué es lo que transmite. Se colocó esta información porque según la información que proporcionaron los integrantes de la banda, la cual se encuentra en la sección de familiarización, esta palabra refleja su personalidad y lo que buscan transmitir, lo cual es una colisión de diferentes perspectivas que al interpretarla proporciona una fuerte emoción en conjunto.



PÁGINA 3

PÁGINA 4

Además de la información se agregó una parte de la textura de manchas, la cual también se aplicó en la papelería para que existan elementos que se relacionen entre las piezas y creen una unidad, asimismo se aplicó en un espacio grande de una página de esta sección para que sea llamativo para la vista, provoque curiosidad y genere diferentes sensaciones.

PÁGINAS DE LAS CANCIONES

Con respecto a posición de los elementos, se manejaron los ejes horizontales y verticales como en la imagen visual, de esta manera los títulos de las canciones cambian constantemente de manera que en unas páginas el título se muestra en ejes verticales y en otras lo hace en ejes horizontales. Lo cual quiere decir que el primer título estará en vertical y el siguiente en horizontal. Esto se realizó con la finalidad de crear un ritmo alternado, el cual también se aplica en la posición de las hojas ya que la ilustración puede estar del lado derecho y en la siguiente canción estará del lado contrario. Otro elemento que cambia de posición y de color conforme el documento es la palabra o frase principal que representa cada una de las canciones, la cual está localizada cerca de los números. Los ritmos mencionados aplicados

en el *booklet* se aplicaron para representar esa palabra del concepto. Sin embargo los textos de la descripción de cada una de las canciones se conservan siempre en los ejes horizontales, ya que son grandes bloques de texto y rotarlos puede dificultar su lectura.

ROMPIMIENTO

El *booklet* posee un rompimiento justo en la mitad del contenido, en estas páginas se colocó la canción llamada "Aire" la cual que representa la anomalía de en esta pieza ya que es la única canción que contiene letra, la cual está colocada en las páginas. Además el contenido de esta página esta volteado, para que las personas del grupo objetivo lo puedan manipular y rotar para leer el contenido en orientación vertical lo cual lo hace más interesante y dinámico.



PÁGINA 9



PÁGINA 10



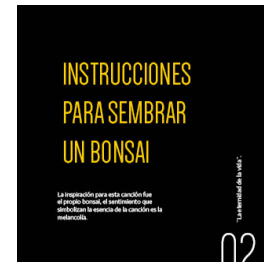
PÁGINA 5



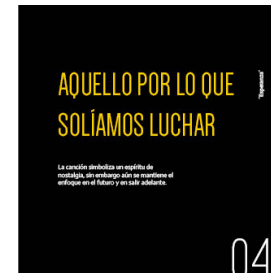
PÁGINA 6



PÁGINA 7



PÁGINA 8



PÁGINA 11



PÁGINA 12



PÁGINA 13



PÁGINA 14

PÁGINAS DE CRÉDITOS

Para estas páginas se integraron las diferentes texturas aplicadas en la imagen visual, únicamente con los colores blanco y negro, para que el material se vea más interesante y existan respiros visuales que provoquen curiosidad y transmitan sensaciones.

Para los textos de los créditos se colocó la tipografía en cada uno de los lados del formato de esa página para crear un ritmo visual tipográfico que se perciba dinámico y diferente.

Asimismo se aplica el ritmo alternado en estas hojas ya que las texturas y la información se encuentran en diferente posición de página.



PÁGINA 15

PÁGINA 16



PÁGINA 17

PÁGINA 18

BOOKLET ILUSTRACIONES

Se necesitaba realizar una ilustración para cada una de las canciones del EP de la banda. Ya que cada canción es diferente y tiene su propia personalidad, para comunicar la esencia de ellas se utilizó el recurso previamente investigado de la metáfora visual, a través del cual según Fernández-Coca (2012) se puede comunicar el significado de una imagen aunque los elementos que lo integren no guarden una relación con la temática.

Asimismo a través de la percepción visual de la banda se comprobó que los integrantes de la banda mostraron interés por la representación de un animal en la ilustración, ya que un animal puede reflejar la personalidad de un ser humano. Por estas razones se utilizaron a los animales como símbolo de representación para cada canción. Además se utilizaron elementos de la naturaleza como complemento para el significado de la canción, los cuales se integraron en el animal.

La elección de los animales y elementos de la naturaleza en cada canción se realizaron en base a las respuestas que se obtuvieron en la técnica de creatividad musical utilizada para definir al grupo objetivo. A través de ella se pudo conocer qué es lo que las personas pensaban al escuchar las canciones para partir de esas ideas.

Estas ilustraciones además representan la palabra del concepto llamada "Viaje". Ya que esta palabra significa "recorrido" se asoció con los distintos elementos que una persona ve cuando emprende una aventura en la naturaleza. Ya que la naturaleza tiene su propio espíritu, se pueden asociar significados profundos a cada elemento de un paisaje que se utilice.

LISTADO DE ILUSTRACIONES

CANCIÓN 1 - EL EMPERADOR: Las personas que participaron en la técnica de creatividad musical para la definición del grupo objetivo expresaron que la melodía de esta canción se percibía como fuerte, la cual emite una sensación de poder. Por lo cual se eligió a un león para representar a esta canción porque él es el "rey de la selva" y se relaciona con el sentimiento de conquista y poder que representa el nombre de la canción. Se integró en la melena del animal uno de los elementos que representan el paisaje, en este caso son las montañas, las cuales a su vez proyecta fuerza y poder.





CANCIÓN 2 - INSTRUCCIONES PARA SEMBRAR UN BONSAI: Los participantes mayormente asociaron esta canción con la nostalgia y la naturaleza, Además comentaron que la relacionaron con la libertad, por lo cual consideraron a un ave como símbolo de la melodía. Considerando sus opiniones se eligió al búho para esta canción ya que representa la sabiduría, significado que se asemeja con la palabra bonsai. Los árboles que se integran debajo del pecho del búho representan el origen de la vida, que se relaciona con la "eternidad de la vida" frase que también identifica al bonsai.



CANCIÓN 3 - AIRE: El grupo objetivo estuvo de acuerdo en que la canción proyectaba una sensación de libertad y fresca, además asociaron escenarios de la naturaleza y de las nubes. Considerando sus opiniones se eligió al colibrí para esta canción ya que simboliza alegría, la libertad y el cómo disfrutar la dulzura de la vida. La canción transmite un sentimiento de escape y ligereza al ser uno de los animales voladores más pequeños, lo cual se puede asociar con la sensación de fresca mencionada anteriormente. El elemento de paisaje que está integrado en el animal son nubes, representando la esencia de la canción.



CANCIÓN 4 - AQUELLO POR LO QUE SOLÍAMOS LUCHAR:
Esta canción representa la esperanza y la nostalgia. En el caso del elefante simboliza memoria, longevidad y fuerza. Estas son cualidades que se relacionan con el significado de la canción porque la memoria y longevidad representan recuerdos y experiencias vividas, lo cual lo hace nostálgico. La fuerza que transmite el elefante es la que debemos tener día a día porque para tener esperanza se debe tener fortaleza y aferrarse a lo positivo. Se utilizó el sol como el elemento de la naturaleza en esta ilustración porque representa un nuevo comienzo y una nueva oportunidad, lo cual se asocia con la esperanza y el optimismo.



CANCIÓN 5 - TIBURÓN MUTANTE: El grupo participante en la técnica de creatividad musical concordaron que podían asociar experiencias y sensaciones de locura y destrucción con esta canción. Para ellos representaba algo extremo. Dichas características se asocian con el tiburón ya que es un animal intrépido e impredecible. Para representar a la naturaleza se utilizaron las olas del mar que se integran en la parte inferior del tiburón para que simule que está saliendo del mar. Se utilizaron las olas porque al igual que el tiburón son incontenibles en una gran corriente y son impredecibles.

EMPAQUE DEL DISCO (PORTADA Y CONTRAPORTADA)

Para el empaque se utilizó como soporte el texcote ya que es un material resistente y tiene un lado brillante en el cual se puede colocar el diseño para que se vea más atractivo y llame la atención de los jóvenes. Asimismo se le agregó una solapa al empaque que se puede cerrar en la parte de atrás ya que tiene un troquelado donde está la contraportada. Esto permite que el *booklet* y el disco estén asegurados y no se salga.

Se aplicaron diferentes texturas en el empaque con un efecto de difuminado para que se integren entre sí y con el fondo. De esta manera el grupo objetivo podrá percibir diferentes sensaciones.

Se utilizaron solamente texturas en el diseño del empaque y el disco ya que las ilustraciones que están contenidas en el *booklet* están hechas a partir de ellas. Ya que el *booklet* contiene muchos elementos se consideró apropiado no saturar de elementos la portada y la contraportada. Aunque se utilicen texturas diferentes las mismas representan un conjunto armonioso entre sí ya que los unen los mismos colores y efecto de difuminado.

El lanzamiento del disco se realizará en la última semana del mes de enero de 2017. A partir de esa semana se comenzará su venta. Se agregó la información del nombre de su página de Facebook y de Soundcloud para que puedan contactarlos y escuchar más de su música.



1. El Emperador
2. Instrucciones para sembrar un bonsai
3. Aire
4. Aquello por lo que soñamos luchar
5. Tiburón mutante

Todos los derechos reservados 2017

f /ludicaguatemala

🎧 l-dica-guatemala

MATERIAL PROMOCIONAL

La elección de piezas se definió en base a las necesidades y presupuesto de la banda, así como de la temática que aborda. Por esta razón se consideraron artículos que se pudieran vender y llevar en los conciertos los cuales puedan cumplir su función principal que es dar a conocer a la banda. Por esta razón se propusieron las siguientes piezas:

PÚAS:

Grover Allman (2016) expresa que se puede aplicar un diseño en ambos lados de la púa. Se pueden utilizar desde logos, mensajes, ilustraciones e imágenes, los cuales se pueden reproducir en diferentes formas, tamaños y colores. Considerando estos aspectos se decidió aplicar el diseño del arte de la púa en ambos lados y a su vez también se consideró el espacio reducido que posee la púa para realizar el diseño.

En la parte de adelante se colocó el logo de la banda con sus colores representativos que son el blanco y negro, en la parte de atrás se aplicó una textura de manchas que también se utilizó en el diseño de la imagen visual de la banda. Sin embargo al tener el diseño de ambos lados la persona lo puede voltear para usarlo de diferente manera.



PINES:

Según Balle (2016), para su diseño se debe considerar el fondo, imagen y el mensaje que se va a colocar. En relación a los pines de la banda, son llamativos ya que algunos poseen fondos de diversos colores como el amarillo y el negro, los cuales permiten generar un contraste con las ilustraciones del *booklet*. En los pines se muestra un acercamiento de los animales, en el cual se muestran las características que más se distinguen de ellos para que puedan reconocerse fácilmente.

Además, se colocó información importante como el logo de la banda y el nombre de su página de Facebook para que los contacten.





STICKERS

Según Brook (2016), el diseño de esta pieza no debe ser saturado, especialmente si contiene un mensaje el cual se quiere difundir. Por esta razón para el diseño de los *stickers* se consideró únicamente colocar las ilustraciones, el logo de la banda y la información de su página de Facebook para que después puedan contactarlos. Los *stickers* tienen forma redonda y tienen una medida de 8cm x 8cm.

PLAYERA

Las playeras son los artículos más populares en la temática musical ya que a los *fans* o seguidores les gusta usar las playeras de sus bandas favoritas. Sin embargo para lograr que la usen se necesita de un diseño atractivo, que se puede colocar en pecho o en la espalda de la camiseta. Por esta razón se utilizó la ilustración en blanco y negro del león, ya que es la más llamativa. El diseño se realizó en un tamaño carta 11" x 8.5". Asimismo en la ilustración se colocó el logo para identificar que el artículo pertenece a la banda.



PÁGINA WEB

Como se especificó en el plan de medios, la página forma parte de la fase tres del proyecto, por lo cual se lanzará en el año 2018.

La página es responsiva y se adapta a los dispositivos de computadora, ipad y teléfono. La sección que esté visualizando el usuario esta marcada con un fondo negro en la barra del menú. Las vistas que se incluyen a continuación se adaptan para los dispositivos de ipad y la computadora.

ESTRUCTURA DEL SITIO

El sitio está dividido en 6 secciones las cuales son:

- Página de inicio
- Sobre Nosotros
- Galería
- Contacto
- Música
- Tienda en línea

DISEÑO DE LAS PÁGINAS

Schiff(2016) expresa que en cuanto al diseño, el uso correcto de los colores, tipografías e imágenes puede hacer una diferencia entre el éxito o el fracaso. Por lo cual se tomaron los siguientes aspectos en cuenta para el desarrollo de las vistas de la página.

The screenshot displays the website interface for 'Lúdica: Primer disco'. At the top, there is a navigation menu with the following items: 'LÓD LCA', 'Sobre Nosotros', 'Galería', 'Música', 'Contacto', 'Tienda en Línea', and a shopping cart icon. The main content area features a large, abstract, black and white image of a person's head and shoulders. Below the image, the title 'EL EMPERADOR' is displayed in a bold, sans-serif font. A progress bar is visible, showing the current track at 1:00 and the total duration at -3:04. Below the progress bar, there is a small album cover image and the text 'Lúdica: Primer disco' and 'Género Post- Rock'. A track list is displayed below, with each track name and its duration. At the bottom, there is a calendar of events for the year 2018, with dates and locations listed. The footer contains the text 'Lúdica todos los derechos reservados 2018'.

LÓD LCA Sobre Nosotros Galería **Música** Contacto Tienda en Línea

EL EMPERADOR

1:00 -3:04

Lúdica: Primer disco
Género Post- Rock

1. El Emperador	4:04
2. Instrucciones para sembrar un bonsai	3:50
3. Aire	2:30
4. Tiburón mutante	4:40
5. Aquello por lo que soliamos luchar	3:30

Lúdica todos los derechos reservados 2018

25 Junio	Café Moka zona 6	3 Junio	Chiribisco Bar
4 Julio	Embajada Francesa	9 Septiembre	USAC
12 Agosto	Hard Rock Cafe	26 Octubre	Café Moka zona 6

Lúdica todos los derechos reservados 2018

PÁGINA DE INICIO

Schiff(2016) expresa que la página debe tener una navegación intuitiva para el usuario, ya que sin ella no podrá entender como se distribuye el contenido. Por esta razón se implementó un menú que está dividido por los nombres de las secciones de la página. Al darle clic a alguna opción lleva al contenido respectivo del mismo.

El diseño debe ser limpio sin el exceso de imágenes, fotografías, o *gifs* para que el usuario se concentre en el contenido más importante comenta Schiff (2016). Se consideró este aspecto muy importante para el diseño del sitio, por ello se aplicó una estructura dinámica, la cual deja un espacio significativo entre contenidos para tener un respiro visual y de esta manera se pueda leer y entender la información de mejor manera.

Con respecto a la tipografía, se usaron las mismas tipografías aplicadas en la imagen visual, las cuales son Deja Vu Sans y Actor Regular.

En referencia al color, Schiff (2016) expresa que se debe procurar utilizar una paleta neutral. Se puede añadir un color más llamativo a los títulos o palabras claves que tengan contenido relevante. Para el diseño de la página se utilizaron los mismos

LÜD L. CA

Sobre Nosotros Galería Música Contacto Tienda en Línea

LÜD L. CA

BANDA GUATEMALTECA que transmite

"HISTORIAS EXTRAORDINARIAS"

NUEVO DISCO

Por primera vez la banda lanza su primer album con sus increíbles sencillos.

Escuchar

PRÓXIMOS CONCIERTOS

25 Junio	Café Moka zona 6	3 Junio	Chiribisco Bar
4 Julio	Embajada Francesa	9 Septiembre	USAC
12 Agosto	Hard Rock Cafe	26 Octubre	Café Moka zona 6

Lúdica todos los derechos reservados 2018

colores de la imagen visual, negro, blanco y amarillo, este último al ser brillante permite complementar a los colores neutros. Asimismo el contenido más relevante de cada sección es marcado por una franja amarilla como en las secciones de sobre nosotros y en la página de inicio. De esta manera es más fácil para el usuario identificar el contenido más relevante o de interés.

FUNDAMENTACIÓN VISTA PÁGINA DE INICIO

Es la página que debe visualizarse más atractiva y funcional para que el usuario continúe navegando. En el encabezado hay una presentación de diapositivas con imágenes de la banda, las cuales se cambiará continuamente cada cierto tiempo. A su vez en el encabezado se encuentran unos datos fijos acerca de la banda.

Debajo del encabezado hay una sección donde se anuncia el lanzamiento del primer disco de la banda, el cual ya está disponible para que puedan escucharlo en la página.

Asimismo se colocó una sección la cual se titula “ Próximos Conciertos” en la cual los usuarios pueden visualizar las fechas de los futuros conciertos de la banda, lo cual le es útil a los usuarios para que puedan ver el lugar y la fecha de sus futuras presentaciones.

PÁGINA DE SOBRE NOSOTROS

ENCABEZADO

Cada sección del sitio web posee un encabezado el cual tiene el mismo nombre de la sección, cada uno posee una textura en blanco y negro la cual se difumina con el color negro del fondo del encabezado.

CONTENIDO

En esta sección se encuentra información acerca de la banda como el significado del nombre, los integrantes que la conforman y que es lo que buscan transmitir. La información posee un recuadro de color amarillo para que el usuario le de importancia a esa información.

Asimismo debajo se colocó la historia de la banda acompañada de unas imágenes, la historia está dividida en tres bloques que van en orden decreciente. Se dividió de esta manera para que el diseño se viera más dinámico y limpio.

PÁGINA GALERÍA

La sección de galería está integrada por una variedad de imágenes las cuales se diagramaron a manera que se percibiera como una retícula dinámica e interesante para representar ese lado energético de la banda.

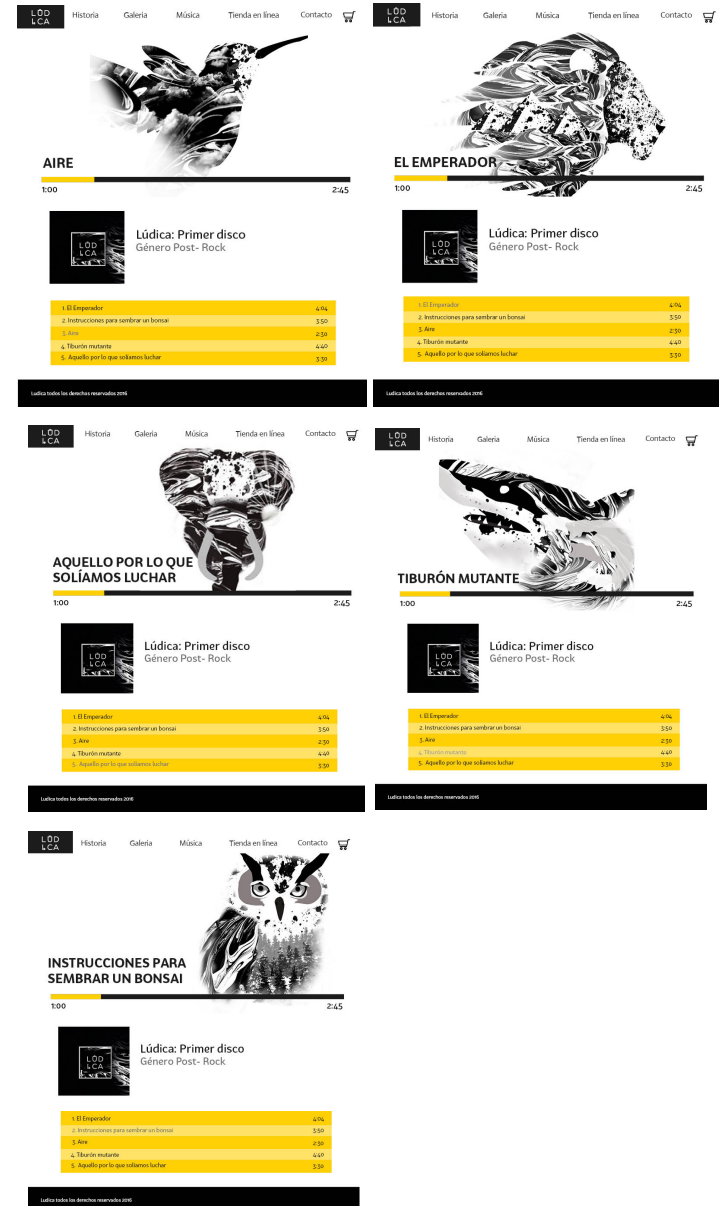


PÁGINA SECCIÓN DE MÚSICA

La sección de música está compuesta por una página en la cual se puede escuchar las canciones del nuevo disco de la banda. En ella se muestra un listado con las canciones del disco, la cual contiene información acerca del género del álbum, los nombres de las canciones, el tiempo de duración de cada una y la imagen de la portada del disco.

Al darle clic al nombre de alguna canción automáticamente se reproducirá y se mostrará la ilustración que representa esa canción y se mostrará en el encabezado donde se reproducen las canciones.

Lo que se buscaban con la estructura de esta página era darle más importancia a las ilustraciones ya que son uno de los elementos más importantes en la propuesta de diseño de este proyecto.



PÁGINA TIENDA EN LÍNEA

SECCIÓN DE ARTÍCULOS A LA VENTA

En esta sección los usuarios pueden visualizar la mercadería de la banda que está a la venta, los cuales son las piezas del material promocional, pines, stickers, playeras y collares de púa de guitarras.

SECCIÓN DE DESCRIPCIÓN DE ARTÍCULOS

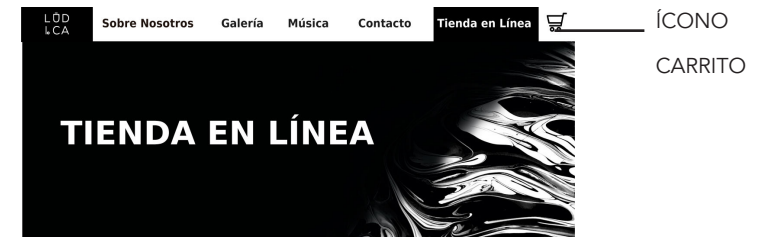
Al ingresar a esta sección de la página web se podrán ver las imágenes de los artículos a la venta, al dar clic se muestra otra ventana en la cual se muestran las características del producto escogido, la cantidad que desea y el costo de cada uno. Al presionar el botón “agregar carrito” se guardará la información de los productos seleccionados los cuales se les enviara a los usuarios.

SECCIÓN DE LISTADO DE ARTÍCULOS Y DATOS DE ENVÍO

Para ver el detalle de los productos que se agregaron en el carrito para comprar se le da clic al ícono del carrito para verificar la información de los mismos. Una vez realizado esto se procede a llenar los datos de nombre a cual va el pedido y la dirección para realizar el envío.

El envío de los artículos los realizará la banda, los cuales únicamente estarán disponibles únicamente en lugares dentro de la capital. Otra manera de adquirir la mercadería es durante los conciertos que la banda realiza.

ARTÍCULOS A LA VENTA



ARTÍCULOS A LA VENTA

La mercadería se encuentra a la venta en nuestros conciertos, también se pueden ordenar bajo pedido y nosotros lo llevaremos.

*Sólo se realizaran entregas en lugares dentro de la capital de Guatemala.
*El pago se realiza contra entrega.



PLAYERA
EL EMPERADOR

Q120.00

STICKERS

Q8.00



COLLAR PÚA
DE GUITARRA

Q20.00



PINES

Q15.00

DESCRIPCIÓN DE ARTÍCULOS



PINES
Pin metálico con medidas de 1" de diferentes ilustraciones.

Q15.00 c/u

- Pin de León
- Pin de Búho
- Pin de Calibrí
- Pin de Tiburón
- Pin de Elefante

[Regresar al listado de productos](#)

PLAYERA EL EMPERADOR
Material de algodón, talla color blanco.

Q120.00

[Añadir a Carrito](#)

STICKERS
Variedad ilustraciones del primer disco de la banda con medidas de 7 cm x 7 cm.

Q8.00 c/u

- Sticker de León
- Sticker de Búho
- Sticker de Calibrí
- Sticker de Tiburón
- Sticker de Elefante

[← REGRESAR AL LISTADO DE PRODUCTOS](#)

COLLAR PUA DE GUITARRA
Púa plástica de guitarra de 30 mm con diseño de ambos lados.

Q20.00

[Añadir a Carrito](#)

[Regresar al listado de productos](#)

ARTÍCULOS RELACIONADOS

PLAYERA
Q120.00

COLLAR PUA DE GUITARRA
Q20.00

ARTÍCULOS RELACIONADOS

PINES
Q15.00

COLLAR PUA DE GUITARRA
Q20.00

ARTÍCULOS RELACIONADOS

PLAYERA
Q120.00

PINES
Q15.00

[AÑADIR A CARRITO](#)

ARTÍCULOS RELACIONADOS

PINES
Q8.00

PLAYERA
Q120.00

LISTADO DE ARTÍCULOS Y DATOS DE ENVÍO



LISTADO DE PRODUCTOS AGREGADOS

ARTÍCULO	CANTIDAD	PRECIO	
Playera El Emperador	1	Q120.00	x eliminar
Pines	2	Q30.00	x eliminar
TOTAL: Q 150.00			

INFORMACIÓN PARA ENVÍO

Nombre para la Orden

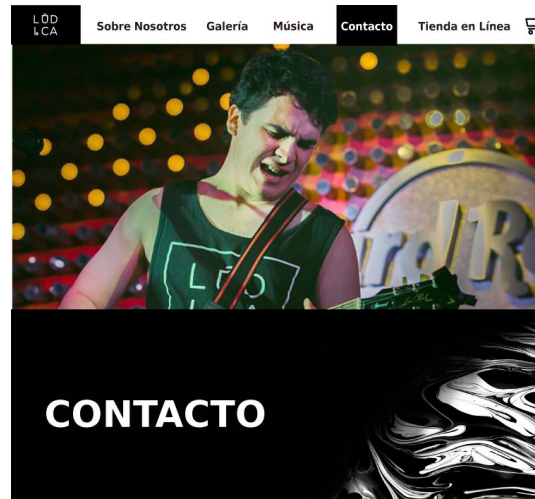
Dirección de domicilio

Realizar Pedido

Ludica Página oficial - Todos los derechos reservados 2017



PÁGINA SECCIÓN DE CONTACTO

Finalmente, en el área de contacto, el usuario puede comunicarse con la banda a través de un mensaje que pueden mandar por la página. Asimismo se colocan más datos para contactar a la banda como su nombre en Facebook y su página en Soundcloud



DATOS DE LA BANDA

Ludicaguatemala@gmail.com
teléfono:45435636

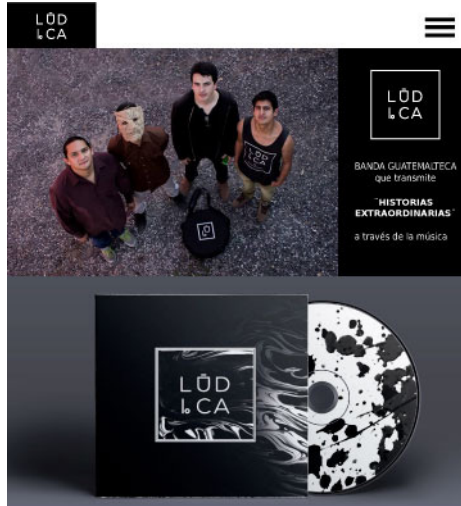
 /ludicaguatemala
 l-dica-guatemala

ESCRÍBENOS

Enviar

Ludica todos los derechos reservados 2018

VISTAS DE LA PÁGINA EN EL DISPOSITIVO DE TELÉFONO



NUEVO DISCO

Por primera vez la banda lanza su primer album con sus increíbles sencillos.

[Escuchar](#)

PRÓXIMOS CONCIERTOS

2	Julio	Hard Rock Cafe
4	Agosto	Chiribisco Bar
16	Septiembre	Embajada Francesa
5	Octubre	USAC

Lúdica todos los derechos reservados 2018



LÚDICA
La banda está conformada por los integrantes: Christian Deutschmann (guitarra y voz), Talo Marín García (bajo), Gabriel Polanco (guitarra) y Juan Fabio García (baterista). Para ellos el nombre de la banda representa el divertirse y aprender a través de las experiencias de la vida diaria, esto lo transmiten a través un sonido sencillo y limpio porque interpretan música más instrumental.



¿CÓMO INICIO TODO?

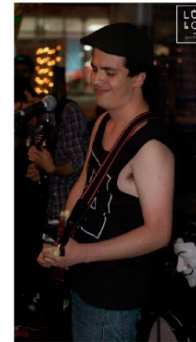
La banda nació de otro proyecto llamado "El Alma del Árbol" del cual algunos integrantes de la banda participaron en su infancia. En ella interpretaban covers de diferentes grupos de rock de Guatemala y otras canciones de su autoría.

Los integrantes: Talo, Juan Pablo y Christian no se sentían conformes con la idea de únicamente interpretar canciones de otras bandas por lo que decidieron dejar de interpretarlas y empezar a crear más música propia. Pocos meses después, la banda empezó a ensayar y a componer en un pequeño cuarto de uno de los integrantes, Polanco último integrante de la banda.



La química que surgió en los primeros ensayos entre los músicos de la banda los inspiró a crear su primer sencillo "Instrucciones para sembrar un bonsai". El primer concierto que tuvieron los llevó a ser acreedores del primer lugar en una competencia de la Escuela superior de Artes de la Universidad Galileo. Así poco a poco lograron obtener más oportunidades sobre todo el de tocar en los lugares que han soñado hasta ahora

Lúdica todos los derechos reservados 2018



EL EMPERADOR



0:24



Lúdica: Primer disco
Género Post- Rock

1. El Emperador
2. Instrucciones para sembrar un bonsai
3. Aire
4. Aquello por lo que solíamos luchar
5. Tiburón mutante

Lúdica todos los derechos reservados 2018

DATOS DE LA BANDA

Ludicaguatemala@gmail.com

teléfono:45435636

[f /ludicaguatemala](#)

[i l-dica-guatemala](#)

ESCRÍBENOS

Envía

Ludica todos los derechos reservados 2018

ARTÍCULOS A LA VENTA

La mercadería se encuentra a la venta en nuestros conciertos, también se pueden ordenar bajo pedido y nosotros lo llevaremos.

*Sólo se realizaran entregas en lugares dentro de la capital de Guatemala.

*El pago se realiza contra entrega.



PLAYERA EL EMPERADOR

Q120.00



STICKERS

Q8.00



COLLAR PÚA DE GUITARRA

Púa plástica de guitarra de 30 mm con diseño de ambos lados.

Q20.00

Añadir al carrito

[← REGRESAR AL LISTADO DE PRODUCTOS](#)

ARTÍCULOS RELACIONADOS



STICKERS

Q8.00



PLAYERA

Q120.00

Ludica todos los derechos reservados 2018

LISTADO DE PRODUCTOS AGREGADOS

ARTÍCULO	CANTIDAD	PRECIO	
Playera El Emperador	1	Q120.00	x eliminar
Pines	2	Q30.00	x eliminar
		TOTAL: Q 150.00	

INFORMACIÓN PARA ENVÍO

Nombre para la Orden

Dirección de domicilio

Realizar pedido

Ludica todos los derechos reservados 2018

PUBLICACIONES DE FACEBOOK

Se realizaron publicaciones con tamaño de 1200px x 1200px las cuales tienen la finalidad de promocionar el primer EP de la banda Lúdica en los primeros seis meses del año 2017. A través de un análisis de estadísticas de la página de Facebook de la banda se pudo determinar que un mayor número de seguidores se conecta más los días martes y sábados a las 21:00 hrs. Por lo cual las publicaciones diseñadas para la banda se subirán por sus integrantes en estos días y a esta hora.

DISEÑO DE LAS PUBLICACIONES

Canva (2017) expresó que para las publicaciones para redes sociales se pueden utilizar texturas o elementos más abstractos en el fondo. Considerando esto se utilizó la textura de manchas aplicada en otras piezas, ya que es la textura más limpia la cual se integra de mejor manera con el fondo. Esta textura se incorpora en estas publicaciones para que siga la misma línea gráfica de la imagen visual, por ello se manejaron los mismos elementos. Además Canva (2017) también expresa que se debe de considerar redactar los títulos de forma interesante ya que las primeras 3 o 4 palabras son importantes para atraer la atención del grupo objetivo. Por esta razón los títulos o frases más importantes de las publicaciones diseñadas están compuestas por pocas palabras para que el mensaje llegue directamente. Las tipografías utilizadas son DENSE -REGULAR y Actor regular, la cuales también se utilizaron en el booklet.

ANUNCIO DE FECHA LANZAMIENTO EP



PUBLICACIONES PREVIAS AL LANZAMIENTO DEL DISCO

La estrategia que se implementó para las publicaciones se definió en la planeación estratégica de medios. Ya que el lanzamiento del EP se realizará en la última semana del mes de enero se comenzará a anunciar el evento a partir de la segunda semana del mes de enero.

- Durante esta semana se anunciará la fecha del lanzamiento del EP de la banda a través de una publicación en la cual se incluirá la información del evento.

- Para continuar promocionando el lanzamiento se realizaron publicaciones con el conteo de días faltantes para el concierto. (Estas publicaciones se iniciarán desde los 7 días antes del concierto, es decir una semana antes del lanzamiento, se subirán las publicaciones al faltar 7, 5, 3, 2 y 1 días. En este caso no se publicarán únicamente los martes y sábados).

PUBLICACIÓN DÍA DE LANZAMIENTO

- El día del evento se subirá una publicación en la cual se mostrará el empaque y el disco del EP, además incluirá una descripción que indica que ya esta a la venta para que sus seguidores estén al tanto.

PUBLICACIONES CONTEO DÍAS



PUBLICACIÓN DE LA IMAGEN DEL DISCO



PUBLICACIONES PROMOCIÓN DESPUÉS DEL LANZAMIENTO

De febrero a junio, se subirá una publicación por mes la cual tendrá el nombre de una de las canciones del disco así como la ilustración respectiva de la misma. De esta manera los seguidores que aún no han adquirido el álbum pueden ver las muestras gráficas desarrolladas para cada canción, lo cual puede dar de que hablar en redes sociales y al mismo tiempo los motive a comprar el disco. En la descripción de la publicación los integrantes de la banda mencionaran que pueden escuchar más música de la banda en su página de Soundcloud.

PUBLICACIONES ILUSTRACIONES DEL BOOKLET



MATERIAL PROMOCIONAL

Las publicaciones acerca de la mercadería de la banda también forman parte de la promoción para después del lanzamiento.

En la segunda semana de los meses de febrero y marzo se subirá una publicación anunciando la venta de *stickers* y playeras de la banda, las cuales se podrán adquirir en los conciertos de estos meses.

De la misma manera durante la segunda semana de los meses de abril y mayo se subirá una publicación anunciando la venta de collares de púa de guitarra y pines los cuales también se podrán adquirir en los conciertos de estos meses.

Finalmente, en la última semana del mes de junio, se realizará un sorteo en el último concierto del mes en el cual el ganador se llevará un *kit* completo con la mercadería de la banda.

PUBLICACIÓN PARA LOS MESES DE FEBRERO Y MARZO



PUBLICACIÓN PARA LOS MESES DE ABRIL Y MAYO



PUBLICACIÓN PARA EL MES DE JUNIO



PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

Para la agilización de producción y reproducción de las piezas realizadas, se presentan las especificaciones técnicas de cada pieza con información detallada para una reproducción adecuada.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

BRANDING

TARJETA DE PRESENTACIÓN

Tamaño: 3.5" x 2"

Tipo de papel: Husky

Sistema de impresión: Digital

Impresión: Full color, CMYK. Tiro y retiro.

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Cantidad: 20 Unidades

HOJA MEMBRETADA

Tamaño: 8.5" x 11"

Tipo de papel: Bond 60gr

Sistema de impresión: Digital

Impresión: Full color, CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.

Cantidad: 10 Unidades

SOBRE

Formato: 18.6" x 15"

Soporte: Texcote

Sistema de impresión: Digital

Impresión: Troquel, Full color, CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Cantidad: 10 Unidades

DISCO

Formato: 5" x 5"

Soporte: *Sticker*

Sistema de impresión: Digital

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.

Cantidad: 50 Unidades

LIBRETA DE CD

Formato: 4.6" x 4.6"

Soporte: Couché 100

Sistema de impresión: Digital, tiro y retiro

Impresión: Full color, CMYK. 20 páginas tiro y retiro. Engrapado al centro.

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Indesign CC.

Cantidad: 50 unidades

EMPAQUE DE CD

Formato: 8 x 11.5"

Soporte: texcotte

Sistema de impresión: Digital, tiro

Impresión: Troquel, full color, CMYK. Troquelado en la contraportada

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Cantidad: 50 unidades

MATERIAL PROMOCIONAL

STICKER PARA PÚAS

Formato: 0.9" x 0.9"

Soporte: *Sticker*

Sistema de impresión: Digital, tiro y retiro

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Cantidad: 10 Unidades

PLAYERA

Formato: 11" x 8.5"

Soporte: Tela de algodón blanca, unitalla.

Sistema de impresión: Serigrafía

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Photoshop CS6.

Cantidad: 25 unidades

STICKERS

Formato: 7 cm x 7cm" Forma circular

Soporte: *Sticker* acabado brillante

Sistema de impresión: Digital

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Cantidad: 25 Unidades. 5 de cada diseño.

PINES

Formato: 2.5" x 2.5"

Soporte: Bond sobre botón metalizado

Sistema de impresión: Digital

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.

Cantidad: 20 Unidades,5 de cada diseño.

PÁGINA WEB

Formato: Responsivo (monitores, tabletas y *smarthphones*)

Soporte: Web

Modo de Color: RGB

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

PUBLICACIONES *SOCIAL MEDIA*

Formato: 1200px x 1200px

Plataforma de distribución: Facebook

Resolución: 72dpi

Formato: PNG

Software: Adobe Illustrator CS6

INFORME TÉCNICO

Estimados integrantes de la banda Lúdica:

Adjunto la carta que contiene los detalles de los archivos de las piezas realizadas en el proyecto, en el CD se incluyen tres carpetas las cuales se dividen en: Artes_Finales, Editables y tipografías. En la carpeta "Editables" se pueden encontrar los archivos editables de cada pieza y en la carpeta de "tipografías" se encuentran las tipografías que se utilizaron en todas las piezas para que las puedan instalar.

Entre las piezas realizadas se incluye la papelería (hoja membretada, tarjetas de presentación y sobre), empaque, *booklet* y diseño de *sticker* para disco, material promocional (Diseño para playera, *stickers*, pines y collares de púa de guitarra) página web y contenido para redes sociales. Estas piezas están contenidas en la carpeta de "Artes_Finales" que a su vez se dividen en tres carpetas: Impresiones, página web y *social media*.

La **carpeta de Impresiones** esta subdivida en las carpetas de: Archivos para CD, Promocionales y papelería.

- *La carpeta de "Archivos para CD" incluye las siguientes piezas:*

1. Sticker para CD

Formato: 5" x 5"

Soporte: *Sticker*

Sistema de impresión: Digital

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.

Bleed: 0.125 pulgadas

Cantidad recomendada: 50 Unidades

El archivo tiene por nombre: sticker-para-CD.pdf

2. Troquel para el empaque de CD

Formato: "8 x 11.5"

Soporte: *texcote*

Sistema de impresión: digital, tiro

Impresión: Troquel, full color, CMYK. Troquelado en la contraportada

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Sangrado: 0.125 pulgadas

Cantidad recomendada: 50 unidades

El archivo tiene por nombre: troquel-empaque-CD.pdf

3. **Booklet para CD**

Este archivo tiene su propia carpeta. A continuación se detallan las especificaciones técnicas:

Formato: 4.6" x 4.6"

Soporte: Couché 100

Sistema de impresión: Digital, tiro y retiro

Impresión: Full color, CMYK. 20 páginas tiro y retiro. Engrapado al centro.

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Indesign CC.

Sangrado: 0.125 pulgadas

Cantidad recomendada: 50 unidades

- Impresión de las páginas

El archivo tiene por nombre: booklet.pdf

Para colocar las páginas en el orden correcto se debe seguir el orden establecido en el archivo que está en la misma carpeta que tiene por nombre orden-para-armar-booklet.pdf. ESTE ARCHIVO SIRVE COMO GUÍA PARA ARMAR EL *BOOKLET*, NO SE DEBE IMPRIMIR.

- *La carpeta de "Papelería" incluye las siguientes piezas:*

1. **Hoja Membretada**

Tamaño: 8.5" x 11"

Tipo de papel: Bond 60gr

Sistema de impresión: Digital

Impresión: Full color, CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.

Sangrado: 0.125 pulgadas

Cantidad recomendada: 10 Unidades

El archivo tiene por nombre: hojamembretada.pdf

2. **Sobre**

Formato: 18.6" x 15"

Soporte: Texcote

Sistema de impresión: Digital

Impresión: Troquel, Full color, CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Sangrado: 0.125 pulgadas

Cantidad recomendada: 10 Unidades

El archivo tiene por nombre: sobre.pdf

3. **Tarjetas de Presentación**

Tamaño: 3.5" x 2"

Tipo de papel: Husky

Sistema de impresión: Digital

Impresión: Full color, CMYK. Tiro y retiro.

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Sangrado: 0.125 pulgadas

Cantidad recomendada: 20 Unidades

El archivo tiene por nombre: tarjetas-de-presentacion.pdf

- La carpeta de “**Promocionales**” incluye las siguientes piezas:

1. Stickers para púas

Formato: 0.9" x 0.9"

Soporte: *Sticker*

Sistema de impresión: Digital, tiro y retiro

Modo de Color: CMYK

0.125 pulgadas

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Cantidad recomendada: 10 Unidades

El archivo tiene por nombre: stickers-para-puas.pdf

2. Playera

Formato: 11" x 8.5"

Soporte: Tela de algodón blanca, unitalla.

Sistema de impresión: Serigrafía

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Photoshop CS6.

Cantidad recomendada: 25 unidades

El archivo tiene por nombre: arte-de-playera.jpg

3. Stickers

Formato: 7 cm x 7cm" forma circular

Soporte: *Sticker*

Sistema de impresión: Digital

Modo de Color: CMYK

Sangrado: 0.125 pulgadas

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

Cantidad recomendada: 25 Unidades. 5 de cada diseño.

El archivo del tamaño de una hoja tamaño carta que contiene todos los *stickers* al mismo tamaño tiene por nombre stickers-promocionales.pdf

Los archivos individuales de cada *sticker* están nombrados de la siguiente manera:

sticker-individual-buho.jpg

sticker-individual-leon.jpg

sticker-individual-elefante.jpg

sticker-individual-tiburon.jpg

sticker-individual-colibri.jpg

4. Pines

Formato: 2.5" x 2.5"

Soporte: *Sticker* sobre botón metalizado

Sistema de impresión: Digital

Modo de Color: CMYK

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.

Cantidad recomendada: 20 Unidades, 5 de cada diseño.

Los archivos individuales de cada pin están nombrados de la siguiente manera:

pin-buho.jpg
pin-colibri.jpg
pin-elefante.jpg
pin-leon.jpg
pin-tiburon.jpg

Así mismo, se incluye otra **carpeta principal llamada “Social media”** la cual posee todo el material gráfico que se deberá publicar en Facebook.

1. Publicaciones en social media

Formato: 1200px x 1200px

Plataforma de distribución: Facebook

Resolución: 72dpi

Formato: PNG

Software: Adobe Illustrator CS6

Las carpetas están divididas en los primeros seis meses del año: enero, febrero, marzo, abril, mayo y junio. Las publicaciones de cada uno de estos meses están colocadas en su respectiva carpeta. De igual manera se incluye un documento llamado *instrucciones-para-las-publicaciones.pdf*, en donde se encuentran los detalles de en qué días, a qué horas y qué imágenes se deben publicar en cada mes. Este documento es la guía para el integrante de la banda encargado de publicar contenido en la página de Facebook.

También se incluye otra carpeta principal llamada “Pagina Web” la cual contiene los archivos relacionados al diseño del sitio web de la banda. A continuación se presentan las especificaciones técnicas del sitio.

1. Sitio Web

Formato: Responsivo (monitores, tabletas y *smarthphones*)

Soporte: web

Modo de Color: RGB

Software: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6

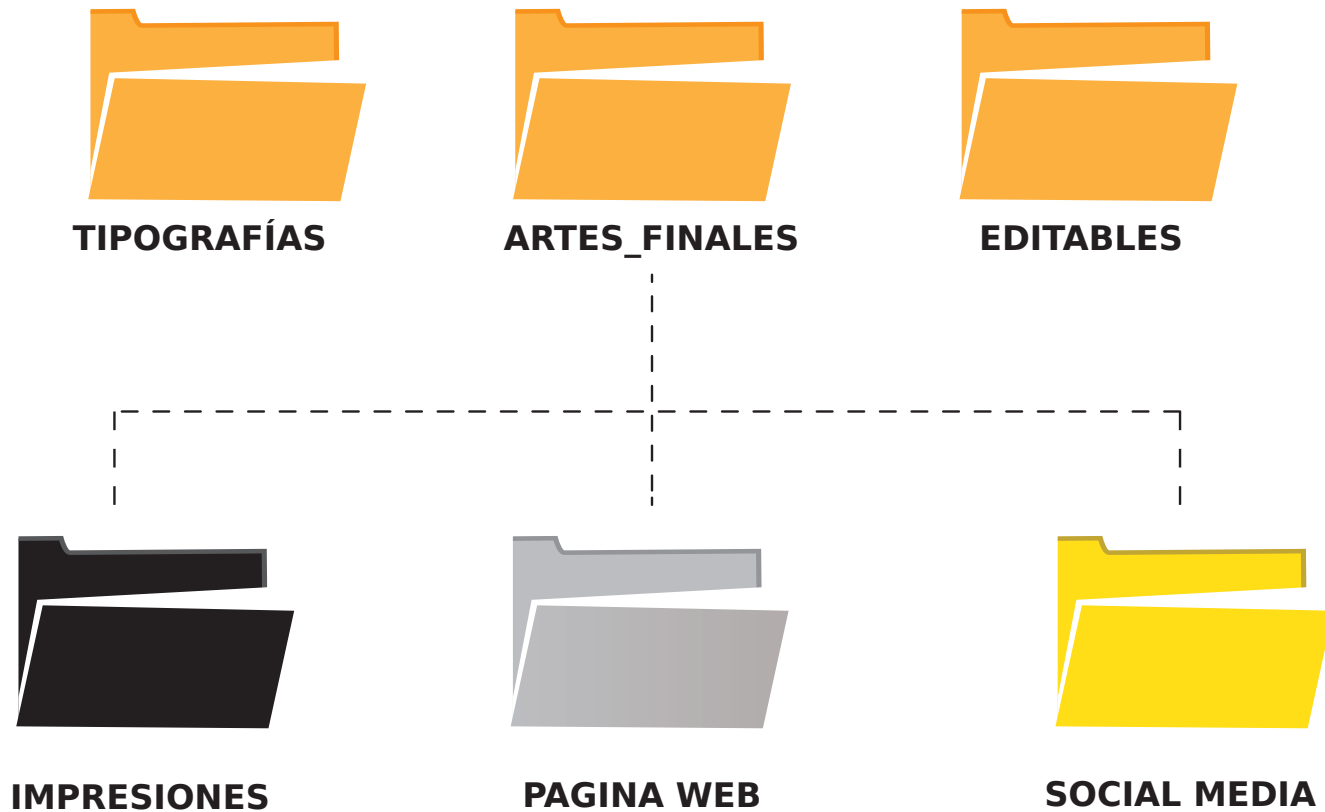
Asimismo esta carpeta esta subdivida en dos carpetas más las cuales se llaman “Vistas ipad y computadora” y otra carpeta llamada “Vistas teléfono” En ellas se incluyen las vistas del sitio en los tamaños de sus dispositivos respectivos. Además se incluye un archivo tipo ZIP que contiene un archivo llamado *index.html*, en el cual se puede visualizar como sería la navegación, funcionalidad y animación de los botones. De esta manera el programador que realizará la página podrá comprender la funcionalidad del sitio web.

Cualquier consulta no duden en contactarme.

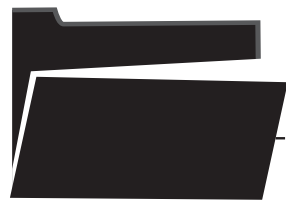
Eleny Hernández/ tel: 55288345

elenyhernandez11@gmail.com

ORDEN Y CONTENIDO DE LAS CARPETAS DE LOS ARCHIVOS

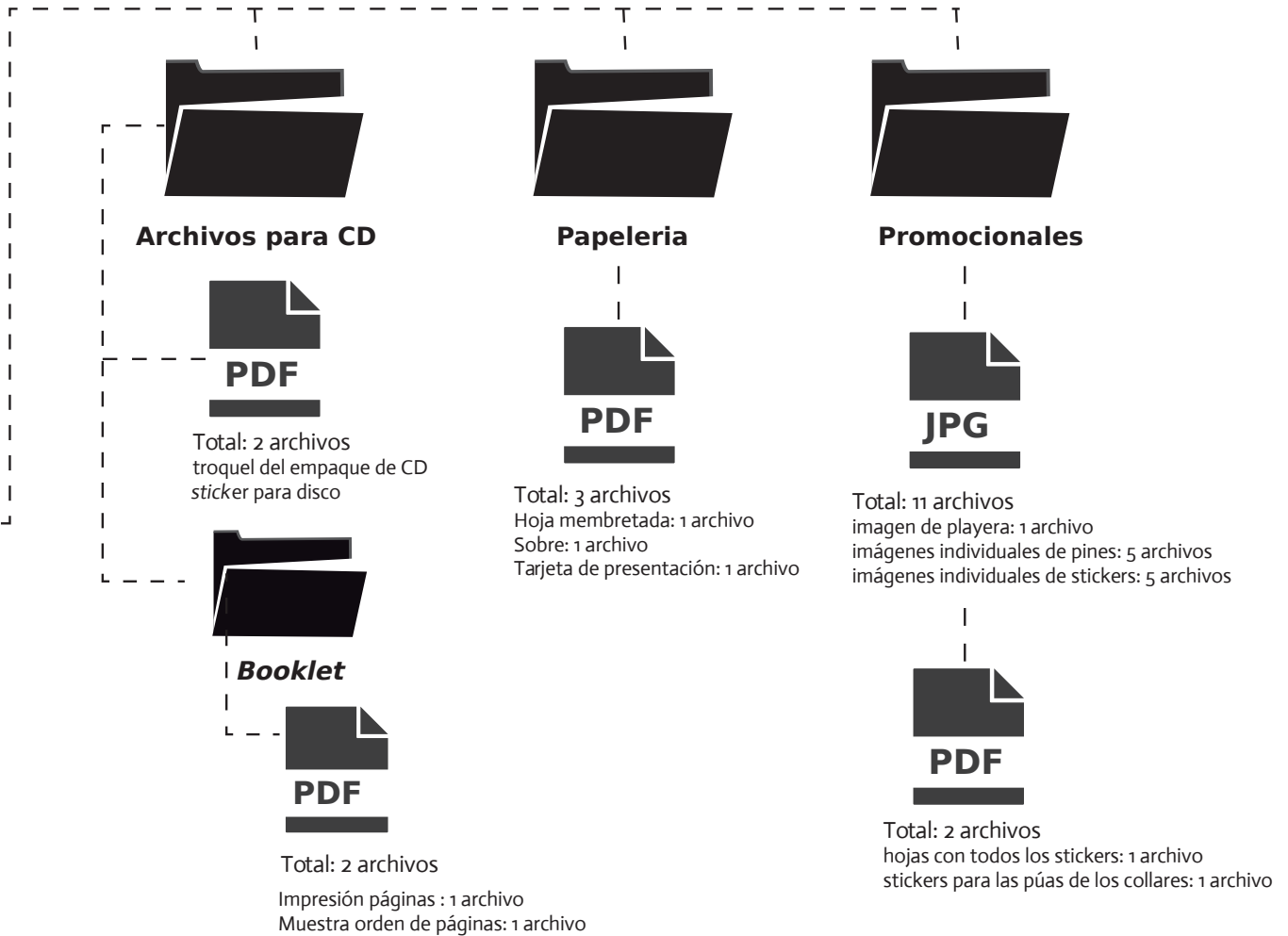


* El contenido de cada carpeta se explicará a continuación



IMPRESIONES

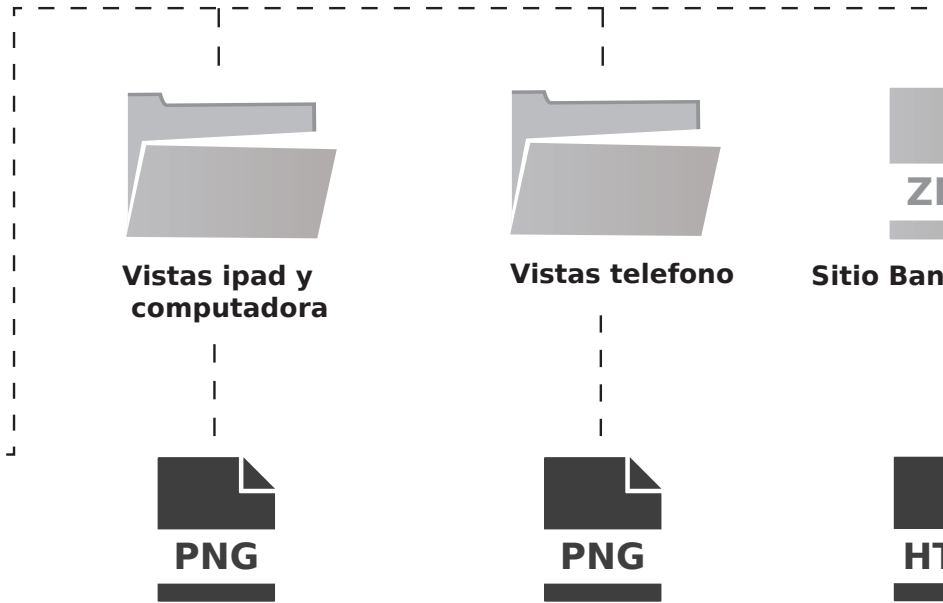
Archivos para el centro de impresión





PAGINA WEB

Archivos para el programador que realizará la página



Vistas ipad y computadora

PNG

Total: 15 archivos

Vistas de cada una de las secciones de la página web en estos dispositivos

Vistas telefono

PNG

Total: 15 archivos

Vistas de cada una de las secciones de la página web en este dispositivo

Sitio Banda Ludica

HTML

Total: 1 archivo

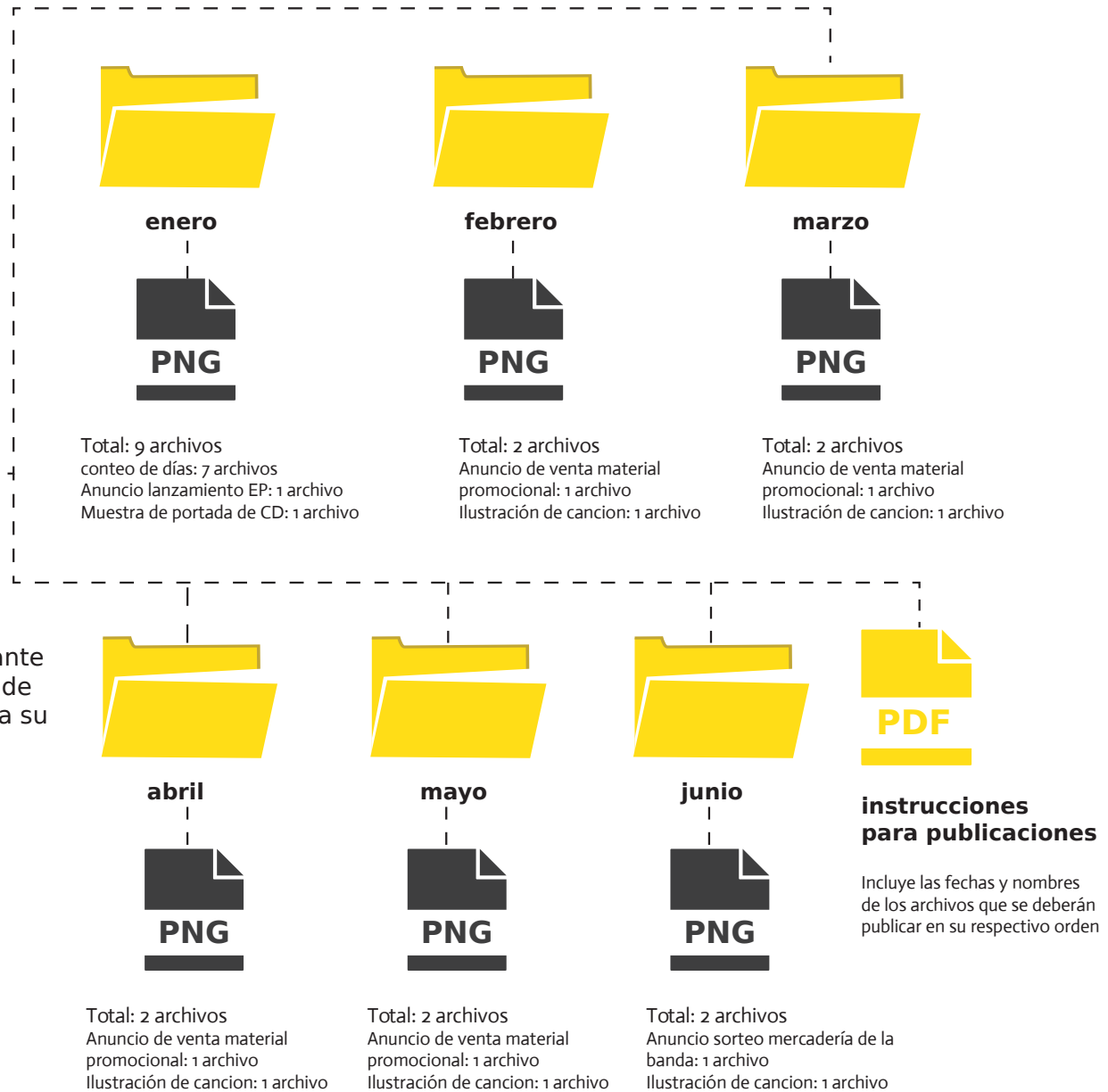
Este archivo contiene el prototipo de la página web. Tiene el nombre de index.html. Se debe de abrir en un navegador (de preferencia Google Chrome o Firefox).

El archivo ayuda a conocer la funcionalidad del sitio web de la banda, en el se podrá navegar en las secciones del menu, además de ver la funcionalidad y animación de los botones.

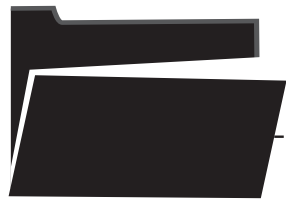


SOCIAL MEDIA

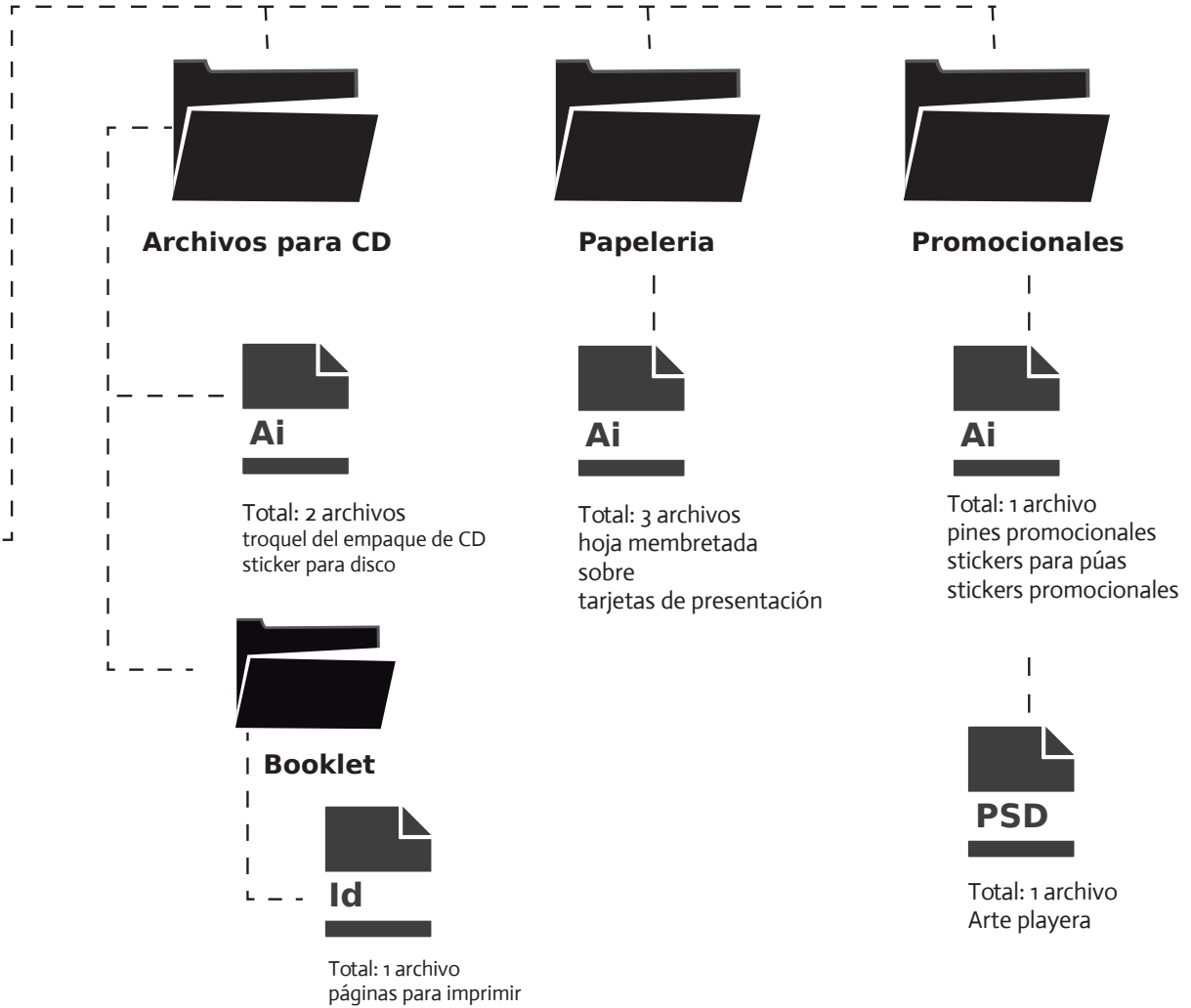
Archivos para el integrante de la banda encargado de subir las publicaciones a su página de facebook



EDITABLES



IMPRESIONES



EDITABLES



PAGINA WEB

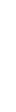


Ai

Total: 4 archivos
vistas páginas sobre nosotros,
vista página galería
vistas sección de música
vistas sección de tienda en línea



SOCIAL MEDIA



Ai

Total: 1 archivos
publicaciones de facebook

PRESUPUESTO DE REPRODUCCIÓN

Para las piezas de impresión digital de la imagen visual y los stickers para la púa de guitarra, se recomienda trabajar con el proveedor de "Visión digital" ya que evaluando los precios de las piezas de cada uno de los centros de impresión cotizados (ver anexo 5), es el más accesible y es conocido por tener una buena calidad de impresión, por lo tanto es la mejor opción. Para la pieza promocional del collar de púa de guitarra, se recomienda comprar las cuerdas para el collar en "Tsuki no mori" ya que ellos manejan un precio más accesible .

Para las playeras se recomienda trabajar con el proveedor de "Taller 17" ya que ofrecen una buena calidad de impresión en las playeras y tienen un precio accesible considerando que es serigrafía. En cuanto a los pines, se recomienda imprimir con el proveedor de "THESIGN", ya que este proveedor a diferencia de los otros cotizados sí tiene disponible la impresión de esta pieza y además el precio que manejan es accesible. En relación a los stickers, se sugiere trabajar con el proveedor "Nook" ya que el costo de la impresión con el acabado brillante es más accesible. En relación a la programación de la página web, se recomienda trabajar con el programador Edgar Corona ya que el precio es un poco más accesible, ofrece un servicio más completo en relación a lo que necesita el sitio web para funcionar y además puede realizar la página en menos tiempo.

PIEZAS	CANTIDAD	COSTO
Hoja Membretada	10	Q 20.00
Tarjetas de presentación	20	Q 31.50
Sobre	10	Q 180.00
Sticker para CD	50	Q 167.50
Empaque para CD	50	Q 800.00
Booklet	50	Q 600.00
Stickers con barniz brillante	25	Q 30.00
Playera	25	Q 1625.00
Pines	20	Q116.00
Stickers para collar de púa y cuerdas para el collar	10	Q25.00
Programación página web		Q 7,467.00
TOTAL		Q11,062.00

PRESUPUESTO DE DISEÑO

En cuanto al diseño de las piezas que se realizaron para la banda Lúdica, a continuación se define el costo por el diseño de cada pieza. Se decidió darle un precio a la hora creativa de Q70.00. Este valor se definió en base a diferentes variables como los gastos que se tuvieron para el proyecto, como la luz, internet, impresiones, parqueo, gasolina etc. Además, se tomó en cuenta los años de estudio y experiencia como *freelance*.

DESCRIPCIÓN PIEZAS	PRECIO
Tarjetas de presentación	Q 430.00
Hoja membretada	Q 330.00
Sobre	Q 330.00
<i>Booklet</i>	Q 5,225.00
Empaque de Disco	Q 1,100.00
Diseño del disco	Q1,100.00
Material promocional (Puas, pines, playera, <i>stickers</i>)	Q 840.00
Vistas Página Web de la banda en los dispositivos de <i>ipad</i> , <i>smarthphones</i> y computadora. Además se incluyo una archivo interactivo en el cual se puede navegar en el sitio.	Q11,760.00
Publicaciones para Facebook y planteo de estrategia de comunicación en la red social	Q 1,518.00
TOTAL	Q 22,303.00

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Para desarrollar la imagen visual de una banda musical se necesita contar con información acerca de cómo interpretar los sonidos y representarlos visualmente, por esta razón es necesaria la aplicación de la sinestesia musical ya que permite desarrollar la percepción visual a través de estímulos en el área sensorial auditiva. El diseño realizado a partir de estos estímulos exterioriza las emociones y sensaciones que proyecta la banda. Con ello se puede elegir la manera en que se puede transmitir, ya sea a través del color, tipografía, formas, etc. Para este proyecto se aplicó el de la forma, ya que puede ser tanto táctil como visual, por esta razón puede ser percibido por la mayoría de los sentidos.

Se pueden realizar distintas aplicaciones de los elementos de diseño en cada una de las piezas de diseño, sin embargo se pueden integrar para ser percibi-

das como uno solo a través del color, la forma etc. De esta manera el usuario pueda relacionar y absorber las percepciones para su comprensión.

- Para crear una campaña de comunicación efectiva que promocioe el primer EP de la banda se necesita llegar al grupo objetivo a través de todos los medios posibles. Por esta razón se desarrolló el sitio web, publicaciones en Facebook y material promocional. Se diseñó el sitio con una navegación intuitiva para que el usuario pueda visualizar fácilmente el contenido de cada una de las secciones del sitio web. Se realizó un diseño limpio sin exceso de imágenes, además del uso de una paleta de color neutral, ayuda a que el usuario se concentre en el contenido y pueda distinguir fácilmente cual es el más importante en cada sección.

Además, se realizaron publicaciones para Facebook. En ellas se incluyó información acerca del concierto para el lanzamiento del disco, publicación de las ilustraciones del *booklet* y anuncios de venta de promocionales de la banda. Las publicaciones llamarán la atención de los seguidores de la banda, ya que los ayudará a estar al tanto de las actividades que se realizarán para la promoción del disco para que puedan asistir a los conciertos de la banda. Se estableció una estrategia con los días y las horas específicas en las cuales los seguidores de la banda están más activos para que pueda llegar la información a la mayor cantidad de usuarios.

Asimismo la elección de piezas del material promocional se definió en base a la temática de la música y al género de la banda. Por esta razón los materiales propuestos son prácticos porque se pueden llevar a todas partes e incluso se pueden usar durante los conciertos de la banda, como en el caso de los pines, el collar de púa de guitarra y la playera. Las piezas promueven el primer EP de la banda ya que cada una de las piezas realizadas, exceptuando el collar de púa de guitarra, posee como elemento principal las ilustraciones de animales realizadas en el *booklet* de música.

En el caso de los *stickers* y los pines, los jóvenes pueden elegir cuál desean adquirir, ya sea por gusto o porque se identifiquen con él, de esta manera se puede crear un vínculo entre ellos y la banda, lo cual los motivará a asistir a sus conciertos. El collar es una aplicación no convencional que también llama la atención del grupo objetivo porque tiene un diseño de ambos lados, que podrán voltear. La playera es uno de los materiales promocionales más importantes para las bandas, ya que los jóvenes utilizan con mucha frecuencia la playera de sus artistas favoritos, especialmente si tienen un diseño atractivo, en este caso se utilizó la ilustración del león, la cual se colocó en la parte frontal de la playera blanca para crear un punto focal.

RECOMENDACIONES

Se recomienda utilizar metáforas visuales para transmitir sentimientos que se asocian con significados diferentes a los presentados en una ilustración o imagen, lo cual lo hace ser más conceptual e interesante. Las metáforas, como en este caso los animales, también ayudan a que la interpretación que le dé el grupo objetivo sea más libre y se puedan identificar fácilmente.

Se recomienda utilizar la técnica de creatividad grupal para conocer la percepción y opinión del grupo objetivo acerca de la música de una banda. Este ejercicio es muy útil ya que los participantes pueden escuchar las canciones de la banda para luego realizar una lluvia de ideas grupal en la cual ellos pueden compartir sus opiniones o ideas acerca de lo que imaginaron de una forma más libre y abierta. De esta manera se estimula la creatividad de los participantes para que piensen más allá. Además ayuda a recolectar información acerca de qué elementos gráficos se pueden usar o que sensaciones se deben transmitir para realizar el diseño.

Se recomienda que para elegir los promocionales de una banda se haga en base al género de su música, como en este caso se utilizan elementos como el collar de púa de guitarra y la playera para representar el género del *post - rock*.

Se sugiere que el próximo diseñador que tome el proyecto conserve el mismo diseño trabajado en la papelería y en el disco al menos por un año, y que durante este tiempo si se planea lanzar nuevos discos, el diseñador deberá escuchar la nueva música de la banda y explorar para crear diferentes texturas con técnicas manuales. Después de este tiempo se pueden diseñar con otra línea gráfica siempre y cuando se continúe utilizando la misma paleta de color y tipografía sans - serif.

Además se recomienda rediseñar el logotipo cada tres años para que se tenga un tiempo aceptable para que sea aceptado y recordado por los jóvenes.

REFERENCIAS

Morano, P (2011) ¿Cuál es la importancia de la música en nuestras vidas? Extraído el 9 de septiembre de 2016 de <https://www.guioteca.com/crecimiento-personal/%C2%BFcual-es-la-importancia-de-la-musica-en-nuestras-vidas>

Levitin, D. (2011) Tu cerebro y la música. Barcelona, España: R.B.A.

Ambrose, H (2005). Layout. Londres. AVA publishing.

American Academy of Pediatrics (s.f) Impact of Music, Music Lyrics, and Music Videos on Children and Youth. Consulta octubre de 2016 de <http://pediatrics.aappublications.org/content/124/5/1488>

Balle, L (s.f) Cómo hacer botones promocionales. Extraído en agosto de 2016 de <http://yourbusiness.azcentral.com/make-promotional-buttons-18137.html>

Banissy, M y Ward, J. (2007). Cómo la sinestesia se relaciona con la empatía. Estados Unidos: Nature Publishing Group

Barcárcel, P. (s.f.) Lúdica, la banda que te enseña a sembrar un bonsai. Extraído el 22 de agosto de 2016 de <http://diariodigital.gt/2015/10/ludica-la-banda-que-te-ensena-a-sembrar-un-bonsai/>

Brook, J (2016) 13 consejos para diseñar stickers para la venta de productos. Recuperado en agosto de 2016 de <http://millo.co/design-stickers-sell-products>

Canva. Imágenes para redes sociales Extraído en febrero de 2017 de https://www.canva.com/es_es/crear/imagenes-redes-sociales/

Capriotti, P. Planificación estratégica de la imagen corporativa. España: Editorial Ariel S.A

- Carpenter, L (2016) Cómo crear una portada de disco. Extraído en agosto de 2016 de <https://webpeoplemedia.com/create-your-own-cd-booklet/>
- Dabner, D (2005). *Graphic Design School*. Estados Unidos: Wiley.
- Denizeau, G (2008). *Géneros musicales*. España: Ediciones Robinbooks
- Dynamox, T (s.f.). Artistic expression and creative outlet. Extraído el 27 de agosto de 2016 de <http://www.tobiidynavox.com/windows-control/benefits-of-windows-control/artistic-expression/>
- Ecured. Música. Consulta septiembre de 2016 de https://www.ecured.cu/M%C3%BAsica#Elementos_de_la_m.C3.BAsica
- Estadísticas página de Facebook Lúdica Guatemala (2017) Resumen de página. Recuperado en febrero de <https://www.facebook.com/ludicaguatemala/insights/>
- Facebook Insights (2017). Banda Lúdica. Extraído en febrero de 2017 de <https://www.facebook.com/ads/audience-insights/activity?act=10151089199632871&age=18-24&country=GT&page=516840595080471>
- Fanpage Karma (2017). Estadísticas banda Lúdica [base de datos en línea] Recuperado en febrero de <http://www.fanpagekarma.com/facebook/ludicaguatemala/#timesAndTypes>
- Fernández-Coca, A (2012). *El arte de la ilustración*. España. Ediciones Anaya Multimedia.
- Fishel, C (2000). *Diseño de imagen corporativa*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Friedman, V (2008). Folletos y booklets. Extraído en agosto de 2016 de <https://www.smashingmagazine.com/2008/06/beautiful-brochures-and-booklets/>
- García, P (s.f.) El misticismo de Xb'alanke. Extraído el 22 de agosto de 2016 de <http://www.deguate.com/artman/publish/cultura-actualidad-guatemala/el-misticismo-de-xb-alanke.shtml#.V9R-jLfrhDIU>
- Grover Allman (2016) Art specs and templates. Extraído en agosto de 2016 de <https://www.groverallman.com.au/pages/art-specs-and-templates>
- God is an Astronaut (s.f.). God is an Astronaut. Consulta agosto de 2016 de <http://www.last.fm/music/God+Is+An+Astronaut>
- Goetz, S (2010) Marca. Extraído en agosto de 2016 de <http://www.imart.es/imagen-corporativa/>
- González, C (2011) (s.f) Sinestesia, empatía, emociones y contacto. Extraído el 30 de enero de 2017 de https://www.ugr.es/~set-chift/docs/cualia/sinestesia_empatia_emociones_tacto.pdf

Imago Agency (2015) La importancia del merchandising para bandas. Recuperado en agosto de 2016 de <http://imagoontour.com/la-importancia-del-merchandising-para-bandas/>

Iraola, E (2010). Diseño de identidad musical. Tesis inédita. Universidad Palermo, Argentina.

Kent, D (2010) The effect of music on the human body and mind. Extraído el 2 de octubre de 2016 de <http://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1162&context=honors>

Last.fm (s.f). Biografía God is an Astronaut. Extraído en Agosto de 2016 de <https://www.last.fm/music/God+Is+An+Astronaut/+wiki>

López (2015). Cómo crear una web para tu banda de música que funcione. Extraído en febrero de 2017 de <http://promocionmusical.es/como-crear-una-web-para-tu-banda-de-musica-que-funcione/>

Luna, H (2014). Marketing no convencional y BTL. Extraído en agosto de 2016 de <https://www.slideshare.net/HaroldFerrerLuna/marketing-no-convencional-y-btl>

Luisannet (2016). Diseño de papelería corporativa, Diseño de documentos, impresos corporativos y formularios de empresa. Extraído en agosto de 2016 de <http://www.luisan.net/identidad-corporativa/disenio-papeleria-corporativa.html>

Lussana, F (1873) Fisiología del color. Italia: Sacchetto

Marks, L. (2009) Sinestesia, los fundamentos teóricos, artísticos y científicos. Granada, España:Fundación Internacional Artecittá.

Matista, S. (2015) 10 consejos de diseño para crear imágenes de publicaciones para social media. Extraído en febrero de 2017 de <http://www.pagemodo.com/blog/social-media-post-design-tips/>

Merca 2.0 (2013) ¿Qué es social media? 4 definiciones. Extraído en febrero de 2017 de <https://www.merca20.com/que-es-el-social-media-4-definiciones/>

Navarro, J (2007). Fundamentos del diseño. España: Universidad Jaume. I servicio de comunicación y publicaciones

Pajares, R (2013). Historia de la Música en seis bloques. España: Editorial Visión Libros.

Palomares, R (2012) Marketing en el punto de venta. España: Esic Editorial

print solutions (2015) Revistas y booklets. Extraído en Agosto de 2016 de <http://www.cmykonline.com.au/Magazines-and-Booklets-Portrait.aspx>

Rate your music (s.f). Post - rock. Consulta septiembre de 2016 de http://rateyourmusic.com/list/Pablo4U/post_rock_____the_essentials/

- Riccó, D. (2014). Sinestesia, los fundamentos teóricos, artísticos y científicos. Granada, España: Fundación Internacional Artecittá.
- Santa María, F (2014) Diseño editorial, definición y etapas. Extraído en agosto de 2016 de <http://www.staffcreativa.pe/blog/diseño-editorial-definicion/>
- Schiff, J (2016) 13 consejos para mejorar el diseño web. Extraído en agosto de 2016 de <http://www.cio.com/article/2385250/online-marketing/13-simple-tips-for-improving-your-web-design.html>
- Silva (2015). Importancia de una página web para un artista. . Extraído en febrero de 2017 de <http://marketingmusical.co/importancia-de-una-pagina-web-para-un-artista/>
- Skaf (s.f) 15 tips para mejorar tu Marketing en Social Media. Recuperado en febrero de <https://postcron.com/es/blog/marketing-en-social-media/>
- Stosuy,B (s.f.) Explosions in the Sky The Wilderness. Extraído el 27 de agosto de 2016 de <http://pitchfork.com/reviews/albums/21686-the-wilderness/>
- The Top Tens (s.f.). Sigur Ros. Consulta agosto de 2016 de <http://www.thetoptens.com/sigur-ros/>
- TigoMusic (2014). Woodser se reúne por un instante. Extraído en agosto de 2016 de <https://www.tigomusic.gt/music/noticias/woodser-se-re-ne-por-un-instante>
- UNESCO (2016). Líneas Generales. Consulta agosto de 2016 de <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>
- Universidad de América Latina. (s.f) Las bellas artes. Extraído el 2 de octubre de 2016 de http://ual.dyndns.org/Biblioteca/Bachillerato/Historia_Arte/Pdf/Sesion_02.pdf
- Uzkiaga (2012) La retórica visual de las imágenes de diseño gráfico. Extraído en agosto de 2016 de <https://uzkiaga.com/blog/diseño-gráfico/la-retorica-visual-de-las-imagenes-en-diseño-gráfico>
- Wheeler, A (2013). Designing Brand Identity. Estados Unidos: Wiley Products.
- Woodser (s.f.) Woodser. Consulta agosto de 2016 de <http://www.woodser.net/>
- X'balanke (s.f.). Inicio. Consulta agosto de 2016 de <https://xbalanke.bandcamp.com/>
- Zipvisual (2014). La importancia de una identidad corporativa en una empresa. Consulta septiembre de 2016 de <http://www.zipvisual.com/blog/?p=180>

ANEXO 1

BRIEF

El 23 de agosto de 2016 se tuvo la primera reunión con la banda en la cual se discutió con los miembros acerca de su música, la personalidad de la banda y sus seguidores.

INTRODUCCIÓN:

ANTECEDENTES

La banda desea lanzar su primer EP. Lo cual es un disco con una cantidad menor de canciones y el tiempo total de todas ellas es menor a una hora.

EMPRESA: BANDA LÚDICA

OBJETIVOS DE LA BANDA

Crear forma de entretenimiento para los jóvenes manifestando y transmitiendo distintos sentimientos y sensaciones a través de la música instrumental.

INFORMACIÓN DE LA BANDA

La personalidad es muy diferente en el escenario porque es una combinación de locura y pasión por la música. El baterista y el bajista utilizan máscaras cuando tocan en vivo. Es un símbolo que les ayuda a convertirse en otras personas mientras interpretan la música y por ello pueden actuar de una manera más espontánea. Las máscaras que utilizan son de color café con algunos patrones típicos.

El género de la banda es post-rock, no es un género muy conocido en Guatemala pero se interpreta a través de instrumentos que se asocian con el rock, pero es un género más instrumental con distintas melodías. Sólo algunas canciones tienen letra. En su música también se tiene influencias de otros géneros como el rap. Ya que el estilo de música no es tan conocido las personas sólo pueden escuchar la música de la banda en conciertos o algunos festivales.

Los festivales en los que han participado son Love Fest Edición 2016, Lobo Negro Showcase, Fiesta de la música edición 2015. Los concursos donde también han participado son concursos de la Universidad Galileo 2014, Hard Rock Rising 2016. Este último fue un concurso a nivel centroamericano en las cuales participaron 5,000 bandas, ellos fueron elegidos entre los tres mejores.

VALUE PROPOSITION

La música proporciona un beneficio para los jóvenes adultos guatemaltecos que desean escuchar un estilo de música diferente y más instrumental que pueda evocar distintos sentimientos.

CLIENTE:

La música de la banda está dirigida a adultos jóvenes entre 20 a 25 años, con un nivel socioeconómico medio a medio alto. Les interesa el arte y los eventos culturales. Personas muy emocionales que interiorizan lo que sienten y reflexionan sobre ello.

COMPETENCIA:

Las bandas con el mismo género y con las que compiten son: Woodser, tiene un sello discográfico y una mayor trayectoria ya que llevan 8 años tocando. Son una de las bandas más conocidas de este género. Canta música en inglés y además se encuentran en las distintas plataformas de música como itunes y Spotify. Además han interpretado su música en otros países.

Xb'alanke, Es una banda de gran trayectoria. También ha interpretado su música en actividades famosas y conocidas por muchos guatemaltecos como Filgua. También lo han hecho en varios departamentos del país. Además han tenido artículos de prensa y espacios en la radio en los que se habla sobre su música. Ha explotado su línea gráfica y la ha apli-

cado en el material promocional. Interactúa mucho con sus fanáticos a través de las redes sociales y constantemente actualizan noticias sobre ellos en Facebook y en su sitio web.

POSICIONAMIENTO

La banda ha usado las redes sociales como Facebook para darse a conocer y promocionar su música. En ella invitan a sus seguidores a que los escuchen en su página de Soundcloud. Han realizado *stickers* como material promocional.

RETOS DE DISEÑO

OBJETIVO DE COMUNICACIÓN

La meta de la banda es que el grupo objetivo identifique y los reconozca provocando interés por parte del grupo objetivo para que estén atentos a su trayectoria.

ALCANCE

Con respecto al disco, la banda planea reproducir 50 copias, que se promocionarán a través de sus redes sociales y en sus próximos conciertos en la capital de Guatemala, los cuales se realizan en cafés y bares. Lo mismo se busca hacer con el material promocional.

RESULTADOS PREVISTOS:

Se busca que el material del *booklet* refleje los sentimientos de cada canción y la personalidad de la banda. Con el *booklet* y las demás piezas promocionales se busca incrementar el número de seguidores de su página de Facebook para que más personas puedan interactuar con ellos.

MEDICIÓN DE ÉXITO

Se logrará por medio de las ventas del disco y de la cantidad de personas que asistan a sus conciertos.

PLAN DEL PROGRAMA

Las fechas importantes para la realización de este proyecto se dividen en diferentes etapas:

- 12 de agosto al 2 de septiembre: Etapa de investigación.
- 4 al 9 de septiembre: Estudio del grupo objetivo.
- 27 de septiembre a 28 de octubre: Bocetaje de las piezas
- 4 de noviembre al 11 de noviembre: Validación de las piezas
- 23 de noviembre: Impresión de piezas finales
- 25 de noviembre: Presentación y entrega de piezas finales

PRESUPUESTO

El presupuesto establecido para este proyecto es aproximadamente de Q 900.00

CONTACTO Y ENCARGADO EN LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO:

Christian Deuschamnn, vocalista y guitarrista.

ANEXO 2

PERCEPCIÓN GRÁFICA DE LA BANDA

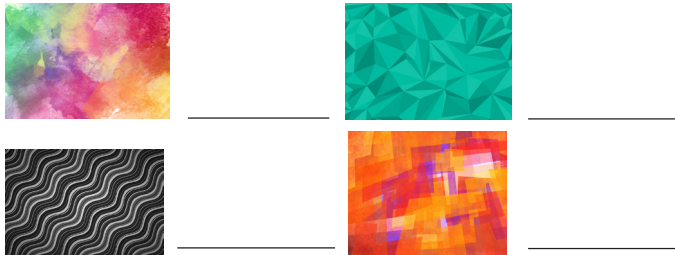
INSTRUMENTO EN BLANCO



Para el curso de Síntesis III de la carrera de Diseño Gráfico se está realizando un proyecto para la banda musical de género post-rock "Lúdica", para lo cual se le agradece su colaboración respondiendo la presente encuesta.

Instrucciones: Escriba su respuesta en cada uno de los incisos

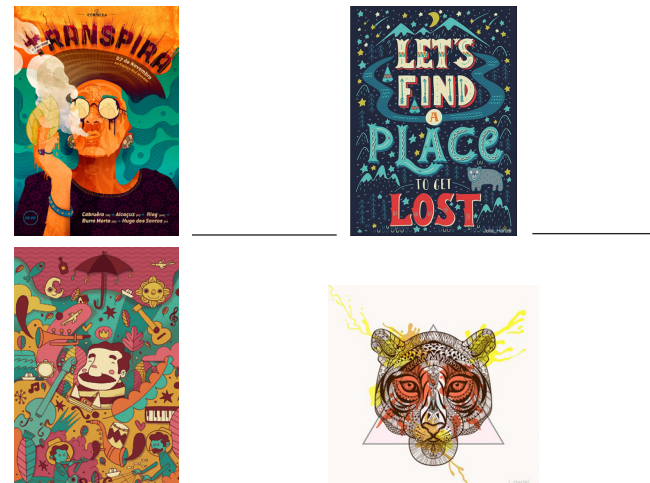
1. ¿Qué sentimientos asocian con estas texturas?



3. ¿Con que tipo de letra representarías las diversas emociones que transmite el post-rock ?






4. ¿Elige un tipo de ilustración ?



TABULACIÓN INSTRUMENTO BANDA

RESPUESTAS PREGUNTA 1 Y 2

TEXTURA 1	TEXTURA 2	TEXTURA 3	TEXTURA 4
Felicidad Armonía Alegría	Orden Rígido Recto	Libertad Tranquilidad	Caos Desesperación Desorden Confusión
COLORES CÁLIDOS	COLORES FRÍOS	COLORES CONTRASTE	COLORES OSCUROS
Encendido Simple Euforia	Tristeza Llanto Nostalgia	Elegancia Belleza Simple Limpio	Oscuridad Elegante Sombrío Misterioso

OPCIONES DE RESPUES- RESPUESTAS TA		
	0%	0
	0%	0
	0%	0
	100%	4
TOTAL		4

TIPO DE ILUSTRACIÓN

IMAGEN 1




IMAGEN 2

IMAGEN 3

IMAGEN 4



100%

OPCIONES DE RESPUES- RESPUESTAS TA		
	0%	0
	100%	4
	0%	0
TOTAL		4

ESTILO DE TIPOGRAFÍA

Tipografía 1

Tipografía 2

Tipografía 3



100%

ANEXO 3.1

ENCUESTAS PARA GRUPO OBJETIVO

INSTRUMENTO EN BLANCO



FOCUS GROUP

Para el curso de Síntesis III de la carrera de Diseño Gráfico se está realizando un proyecto para la banda musical de género post-rock "Lúdica", para lo cual se le agradece su colaboración respondiendo la presente encuesta.

Instrucciones: Marque con una **X** su respuesta o escriba la información solicitada.

1. Género Hombre Mujer

2. Edad

18 - 20 21 - 24

25 - 28 29 o más

3. Zona donde residen _____

4. ¿Cuántas personas viven en su casa?

1-2 3-4 5-6 7 o más

5. ¿Qué medio de transporte utilizan regularmente?

Carro Bicicleta

Moto Bus Urbano

6. ¿Qué nivel de educación tiene?

Preescolar Primaria

Básicos Diversificado

Universitario

7. ¿Qué lugares frecuentan en sus tiempos libres?

8. ¿Qué actividades realizan regularmente?

9. ¿Te gusta escuchar música?

Si No

10. ¿Cuál es el medio que utilizas para escuchar música regularmente? Puede elegir más de una opción.

Radio Spotify Youtube

Itunes Deezer Otro _____

11. ¿Asiste a conciertos?

Si No

12. Si su respuesta anterior es sí, en que lugares han sido esos conciertos? Puede elegir más de una opción.

Estadios Teatro Cafés o restaurantes

Parques Bares o discotecas

Otro _____

13. ¿Cuáles son sus géneros de música preferidos? Puede elegir más de una opción.

Pop Rock Hip - hop

Bachata Música electrónica R&B

Otro _____

14. ¿Ha escuchado el género post-rock?

*Si su respuesta es no, omita las preguntas 15, 16, 17 Y 18
Si No

15. ¿Cómo describirían este género?

16. ¿En qué lugares se podría escuchar este género?

17. Han escuchado de la banda lúdica?

Si No

18. ¿Como describirían su música?

19. Elige un tipo de letra


MÚSICA _____ Música _____
MÚSICA _____ MÚSICA _____

21. Elige una textura



Elige una ilustración




Universidad Rafael Landívar
 Facultad de Artes y Ciencias

FOCUS GROUP

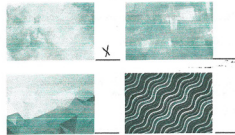
Para el curso de Síntesis III de la carrera de Diseño Gráfico se está realizando un proyecto para la banda musical de género post-rock "Lúdica", para lo cual se le agradece su colaboración respondiendo la presente encuesta.


Instrucciones: Marque con una X su respuesta o escriba la información solicitada.

1. Género: Hombre Mujer
 2. Edad: 18-20 21-24 25-28 29 o más
 3. Zona donde residen: Zona 2 de Villa Nueva
 4. ¿Cuántas personas viven en su casa? 1-2 3-4 5-6 7 o más
 5. ¿Qué medio de transporte utilizan regularmente? Carro Bicicleta Moto Bus Urbano
 6. ¿Qué nivel de educación tiene? Preescolar Primaria Básicos Diversificado Universitario
 7. ¿Qué lugares frecuentan en sus tiempos libres? centros comerciales, restaurantes
 8. ¿Qué actividades realizan regularmente? ver TV, programar netgear
 9. ¿Te gusta escuchar música? S No
 10. ¿Cuál es el medio que utilizas para escuchar música regularmente? Puede elegir más de una opción. Radio Spotify Youtube iTunes Deezer Otro _____

11. ¿Asiste a conciertos? S No
 12. Si su respuesta anterior es sí, en qué lugares han sido esos conciertos? Puede elegir más de una opción. Estadios Teatro Calles o restaurantes Parques Bares o discotecas
 Otro: _____
 13. ¿Cuáles son sus géneros de música preferidos? Puede elegir más de una opción. Pop Rock Hip-hop Bachata Música electrónica R&B
 Otro: _____
 14. ¿Ha escuchado el género post-rock? Si su respuesta es no, omita las preguntas 15, 16, 17 y 18. S No
 15. ¿Cómo describirían este género? Universitario
 16. ¿En qué lugares se podría escuchar este género? _____
 17. ¿Han escuchado de la banda Lúdica? S No
 18. ¿Cómo describirían su música? _____
 20. Elige un tipo de letra
 MÚSICA Música
 MÚSICA MÚSICA

22. Elige una textura




Universidad Rafael Landívar
 Facultad de Artes y Ciencias

FOCUS GROUP

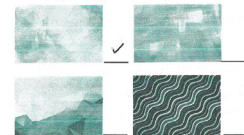
Para el curso de Síntesis III de la carrera de Diseño Gráfico se está realizando un proyecto para la banda musical de género post-rock "Lúdica", para lo cual se le agradece su colaboración respondiendo la presente encuesta.

Instrucciones: Marque con una X su respuesta o escriba la información solicitada.

1. Género: Hombre Mujer
 2. Edad: 18-20 21-24 25-28 29 o más
 3. Zona donde residen: Zona 2 de Villa Nueva
 4. ¿Cuántas personas viven en su casa? 1-2 3-4 5-6 7 o más
 5. ¿Qué medio de transporte utilizan regularmente? Carro Bicicleta Moto Bus Urbano
 6. ¿Qué nivel de educación tiene? Preescolar Primaria Básicos Diversificado Universitario
 7. ¿Qué lugares frecuentan en sus tiempos libres? como restaurantes, centros comerciales, programas de tv
 8. ¿Qué actividades realizan regularmente? Programas de tv
 9. ¿Te gusta escuchar música? S No
 10. ¿Cuál es el medio que utilizas para escuchar música regularmente? Puede elegir más de una opción. Radio Spotify Youtube iTunes Deezer Otro _____

11. ¿Asiste a conciertos? S No
 12. Si su respuesta anterior es sí, en qué lugares han sido esos conciertos? Puede elegir más de una opción. Estadios Teatro Calles o restaurantes Parques Bares o discotecas
 Otro: Hoteles - Paseos - playa
 13. ¿Cuáles son sus géneros de música preferidos? Puede elegir más de una opción. Pop Rock Hip-hop Bachata Música electrónica R&B
 Otro: Banda, Ranchera
 14. ¿Ha escuchado el género post-rock? Si su respuesta es no, omita las preguntas 15, 16, 17 y 18. S No
 15. ¿Cómo describirían este género? Universitario
 16. ¿En qué lugares se podría escuchar este género? _____
 17. ¿Han escuchado de la banda Lúdica? S No
 18. ¿Cómo describirían su música? _____
 20. Elige un tipo de letra
 MÚSICA Música
 MÚSICA MÚSICA

22. Elige una textura



FOCUS GROUP

Para el curso de Síntesis III de la carrera de Diseño Gráfico se está realizando un proyecto para la banda musical de género post-rock "Lúdica", para lo cual se le agradece su colaboración respondiendo la presente encuesta.

Instrucciones: Marque con una X su respuesta o escriba la información solicitada.

1. Género Hombre Mujer

2. Edad

18 - 20 21 - 24

25 - 28 29 o más

3. Zona donde residen _____

4. ¿Cuántas personas viven en su casa?

1-2 3-4 5-6 7 o más

5. ¿Qué medio de transporte utilizan regularmente?

Carro Bici

Moto Bus Urbano

6. ¿Qué nivel de educación tiene?

Preescolar Primaria

Básicos Diversificado

Universitario

7. ¿Qué lugares frecuentan en sus tiempos libres?

Parques, Parque Antiquo

8. ¿Qué actividades realizan regularmente?

Digitalizar cintas, cantar

9. ¿Te gusta escuchar música?

Si No

10. ¿Cuál es el medio que utilizas para escuchar música regularmente? Puede elegir más de una opción.

Radio Spotify Youtube

Itunes Deezer Otro _____

11. ¿Asiste a conciertos?

Si No

12. Si su respuesta anterior es sí, en que lugares han sido esos conciertos? Puede elegir más de una opción.

Estadios Teatro Cafés o restaurantes

Parques Bares o discotecas

Otro _____

13. ¿Cuáles son sus géneros de música preferidos? Puede elegir más de una opción.

Pop Rock Hip-hop

Bachata Música electrónica R&B

Otro _____

14. ¿Ha escuchado el género post-rock?

*Si su respuesta es no, omita las preguntas 15, 16, 17 y 18

Si No

15. ¿Cómo describirían este género?

16. ¿En qué lugares se podría escuchar este género?

17. Han escuchado de la banda Lúdica?

Si No

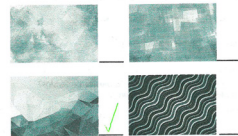
18. ¿Como describirían su música?

20. Elige un tipo de letra

MÚSICA Música

MÚSICA MÚSICA

22. Elige una textura



FOCUS GROUP

Para el curso de Síntesis III de la carrera de Diseño Gráfico se está realizando un proyecto para la banda musical de género post-rock "Lúdica", para lo cual se le agradece su colaboración respondiendo la presente encuesta.

Instrucciones: Marque con una X su respuesta o escriba la información solicitada.

1. Género Hombre Mujer

2. Edad

18 - 20 21 - 24

25 - 28 29 o más

3. Zona donde residen San Cristóbal Mirco

4. ¿Cuántas personas viven en su casa?

1-2 3-4 5-6 7 o más

5. ¿Qué medio de transporte utilizan regularmente?

Carro Bici

Moto Bus Urbano

6. ¿Qué nivel de educación tiene?

Preescolar Primaria

Básicos Diversificado

Universitario

7. ¿Qué lugares frecuentan en sus tiempos libres?

Parque Central

8. ¿Qué actividades realizan regularmente?

Escuchar música, ver cine, patinaje

9. ¿Te gusta escuchar música?

Si No

10. ¿Cuál es el medio que utilizas para escuchar música regularmente? Puede elegir más de una opción.

Radio Spotify Youtube

Itunes Deezer Otro _____

11. ¿Asiste a conciertos?

Si No

12. Si su respuesta anterior es sí, en que lugares han sido esos conciertos? Puede elegir más de una opción.

Estadios Teatro Cafés o restaurantes

Parques Bares o discotecas

Otro _____

13. ¿Cuáles son sus géneros de música preferidos? Puede elegir más de una opción.

Pop Rock Hip-hop

Bachata Música electrónica R&B

Otro Indie

14. ¿Ha escuchado el género post-rock?

*Si su respuesta es no, omita las preguntas 15, 16, 17 y 18

Si No

15. ¿Cómo describirían este género?

16. ¿En qué lugares se podría escuchar este género?

17. Han escuchado de la banda Lúdica?

Si No

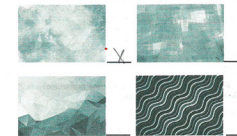
18. ¿Como describirían su música?

20. Elige un tipo de letra

MÚSICA Música

MÚSICA MÚSICA

22. Elige una textura



FOCUS GROUP

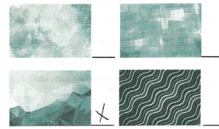
Para el curso de Síntesis III de la carrera de Diseño Gráfico se está realizando un proyecto para la banda musical de género post-rock 'Lúdica', para lo cual se le agradece su colaboración respondiendo la presente encuesta.

Instrucciones: Marque con una X su respuesta o escriba la información solicitada.

- Género Hombre Mujer
- Edad
18-20 21-24
25-28 29 o más
- Zona donde residen 2
Parques Bares o discotecas
- ¿Cuántas personas viven en su casa?
1-2 3-4 5-6 7 o más
- ¿Qué medio de transporte utilizan regularmente?
Carro Bicicleta
- Moto Bus Urbano
- ¿Qué nivel de educación tiene?
Preescolar Primaria
Básicos Diversificado
Universitario
- ¿Qué lugares frecuentan en sus tiempos libres?
parques, ecoparques, restaurantes, cafés
- ¿Qué actividades realizan regularmente?
Escuchar música, películas, leer, video juegos
- ¿Te gusta escuchar música?
Sí No
- ¿Cuál es el medio que utilizas para escuchar música regularmente? Puede elegir más de una opción.
Radio Spotify Youtube
Itunes Deezer Otro radio en línea
intercambio con amigos.
- ¿Asiste a conciertos?
Sí No
- Si su respuesta anterior es sí, en que lugares han sido esos conciertos? Puede elegir más de una opción.
Estadios Teatro Cafés o restaurantes
Parques Bares o discotecas
- ¿Cuáles son sus géneros de música preferidos? Puede elegir más de una opción.
Pop Rock Hip-hop
Bachata Música electrónica R&B
Otro Reggae, Blues, Jazz, Clásica
- ¿Ha escuchado el género post-rock?
*Si su respuesta es no, omita las preguntas 15, 16, 17 y 18.
Sí No
- ¿Cómo describirían este género?
Moderno, alternativo
- ¿En qué lugares se podría escuchar este género?
centros comerciales
- ¿Han escuchado de la banda Lúdica?
Sí No
- ¿Cómo describirían su música?

- Elige un tipo de letra
MÚSICA Música
MÚSICA MÚSICA X

22. Elige una textura



FOCUS GROUP

Para el curso de Síntesis III de la carrera de Diseño Gráfico se está realizando un proyecto para la banda musical de género post-rock 'Lúdica', para lo cual se le agradece su colaboración respondiendo la presente encuesta.

Instrucciones: Marque con una X su respuesta o escriba la información solicitada.

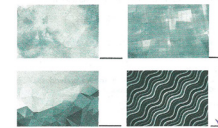
- Género Hombre Mujer
- Edad
18-20 21-24
25-28 29 o más
- Zona donde residen 2
Parques Bares o discotecas
- ¿Cuántas personas viven en su casa?
1-2 3-4 5-6 7 o más
- ¿Qué medio de transporte utilizan regularmente?
Carro Bicicleta
- Moto Bus Urbano
- ¿Qué nivel de educación tiene?
Preescolar Primaria
Básicos Diversificado
Universitario
- ¿Qué lugares frecuentan en sus tiempos libres?
Parques y vestíbulo
- ¿Qué actividades realizan regularmente?
escuchar música, video juegos
- ¿Te gusta escuchar música?
Sí No
- ¿Cuál es el medio que utilizas para escuchar música regularmente? Puede elegir más de una opción.
Radio Spotify Youtube
Itunes Deezer Otro Música en línea y etc
- ¿Asiste a conciertos?
Sí No
- Si su respuesta anterior es sí, en que lugares han sido esos conciertos? Puede elegir más de una opción.
Estadios Teatro Cafés o restaurantes
Parques Bares o discotecas
- ¿Cuáles son sus géneros de música preferidos? Puede elegir más de una opción.
Pop Rock Hip-hop
Bachata Música electrónica R&B
Otro Rock, Blues, Jazz, Heavy Metal
- ¿Ha escuchado el género post-rock?
*Si su respuesta es no, omita las preguntas 15, 16, 17 y 18.
Sí No
- ¿Cómo describirían este género?

- ¿En qué lugares se podría escuchar este género?

- ¿Han escuchado de la banda Lúdica?
Sí No
- ¿Cómo describirían su música?

- Elige un tipo de letra
MÚSICA Música
MÚSICA MÚSICA

22. Elige una textura



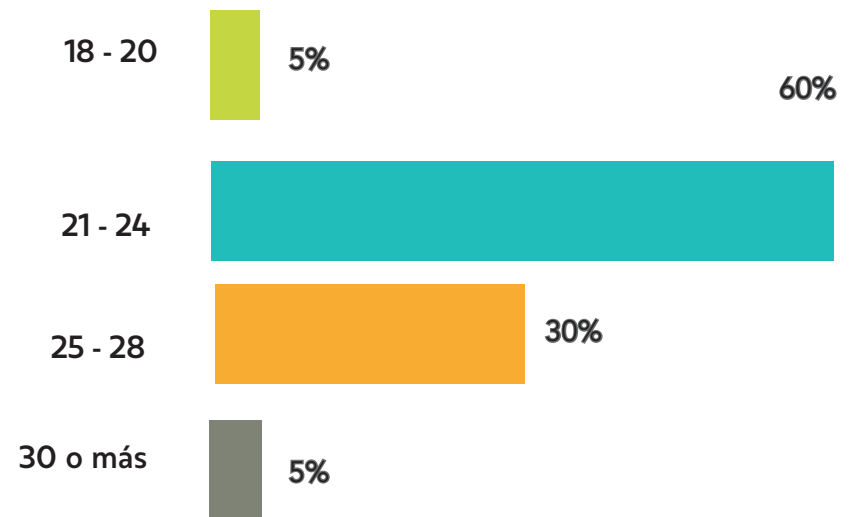
RESULTADOS ENCUESTAS

GÉNERO



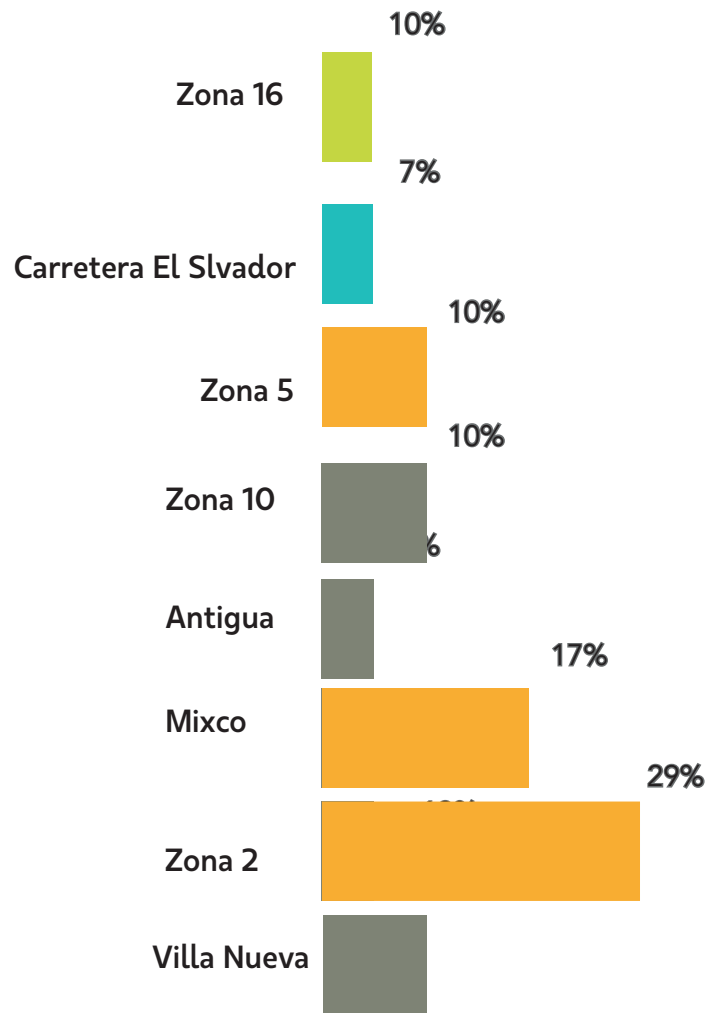
OPCIONES DE RESPUESTA	RESPUESTAS	
FEMENINO	45%	9
MASCULINO	55%	11
TOTAL		20

EDAD



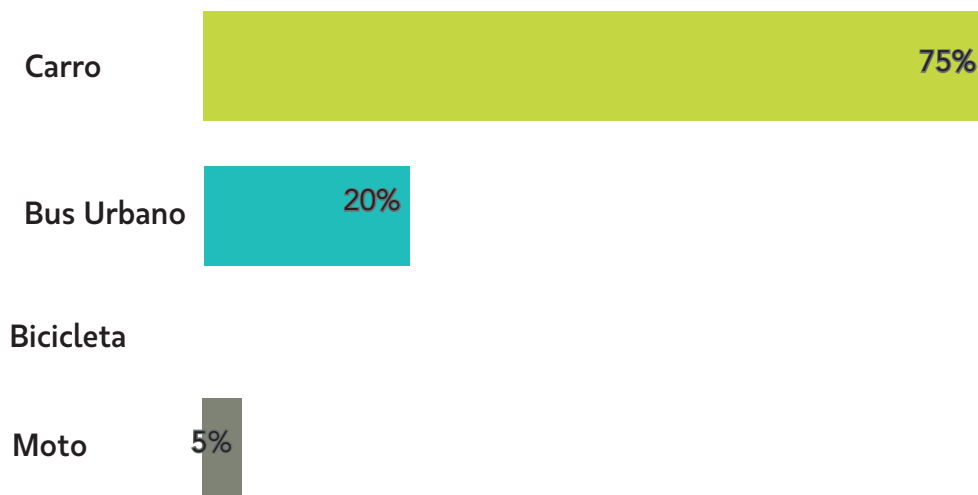
OPCIONES DE RESPUES- TA	RESPUESTAS	
18 -20	5%	1
21 - 24	60%	12
25 - 28	30%	6
29 o más	5%	1
TOTAL		20

ZONA DONDE RESIDEN



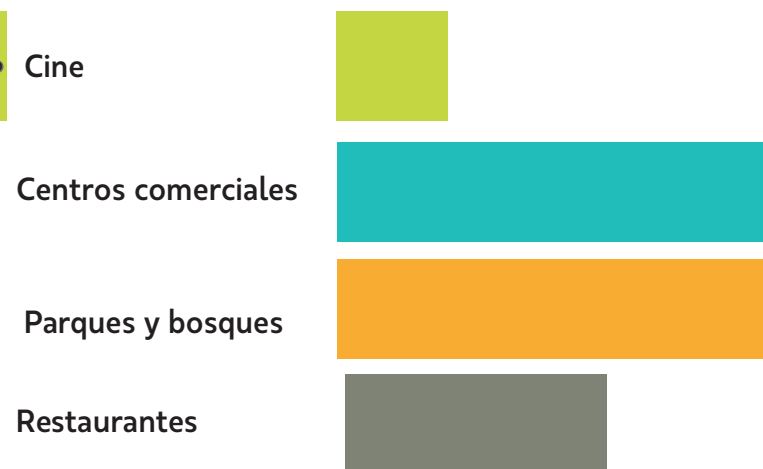
OPCIONES DE RESPUESTAS		
OPCIONES DE RESPUESTAS	RESPUESTAS	
Zona 16	10%	2
Carretera el Salvador	7%	1
Zona 5	10%	2
Zona 10	10%	2
Antigua	7%	1
Mixco	17%	4
Zona 2	29%	6
Villa Nueva	10%	2
TOTAL		20

MEDIO DE TRANSPORTE QUE UTILIZAN



OPCIONES DE RESPUESTAS		
OPCIONES DE RESPUESTAS	RESPUESTAS	TA
Carro	75%	15
Bus urbano	20%	4
Bicicleta	0%	0
Moto	5%	1
TOTAL		20

LUGARES QUE FRECUENTAN EN SUS TIEMPOS LIBRES



OPCIONES DE RESPUESTAS		
OPCIONES DE RESPUESTAS	RESPUESTAS	TA
Cine	10%	2
Centros comerciales	40%	8
Parques y bosques	40%	8
Restaurantes	35%	7
TOTAL		20

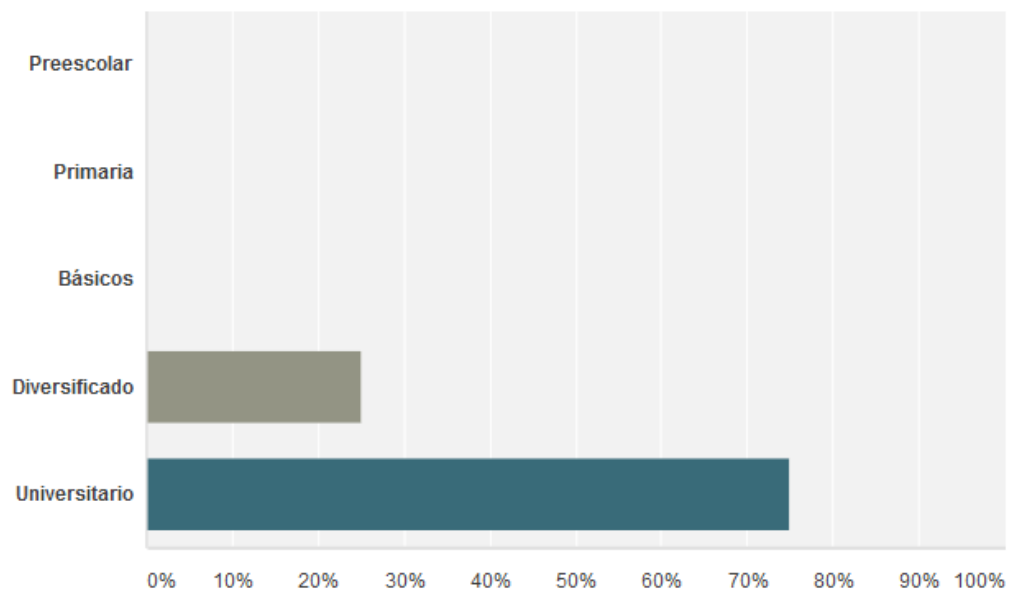
QUE ACTIVIDADES REALIZAN REGULARMENTE



OPCIONES DE RESPUES- RESPUESTAS TA		
Deporte	10%	2
Cantar	7%	1
Escuchar música	15%	3
Ver películas	15%	3
Leer	10%	2
Videojuegos	17%	4
Ver series de televisión	26%	5
TOTAL		20

¿Qué nivel de educación tiene?

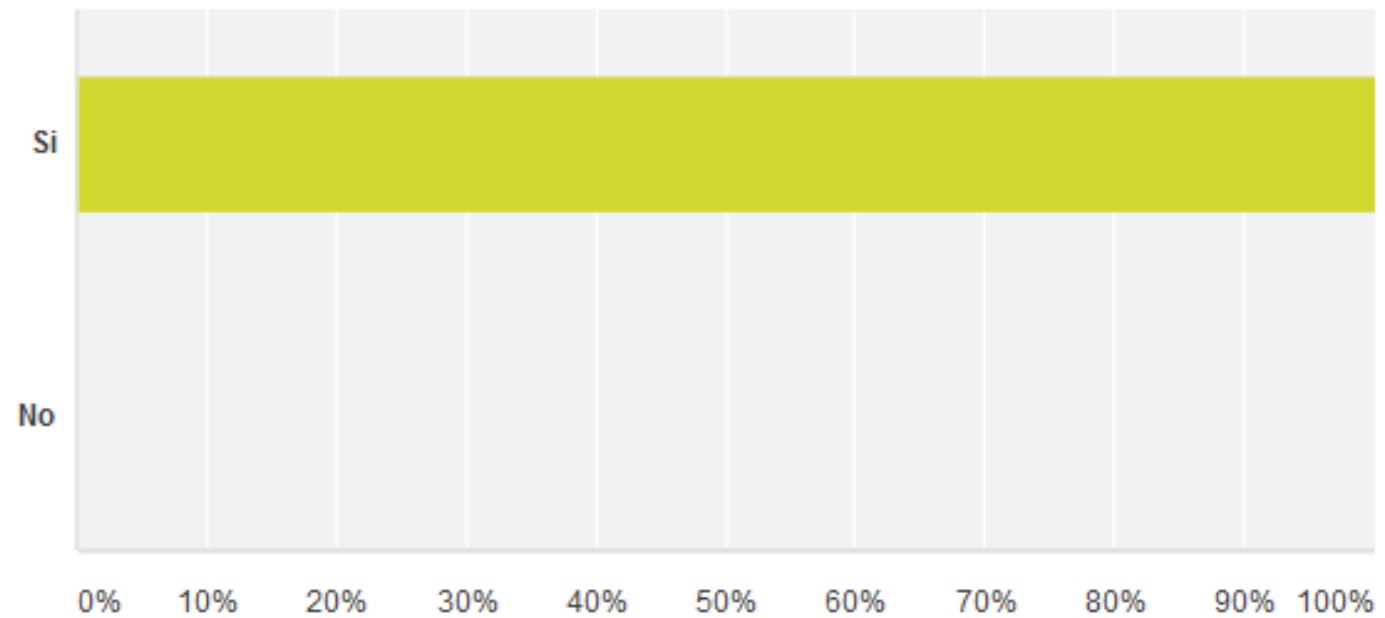
Respondido: 20 Omitido: 0



Opciones de respuesta	Respuestas
▼ Preescolar	0,00% 0
▼ Primaria	0,00% 0
▼ Básicos	0,00% 0
▼ Diversificado	25,00% 5
▼ Universitario	75,00% 15
Total	20

¿Te gusta escuchar música?

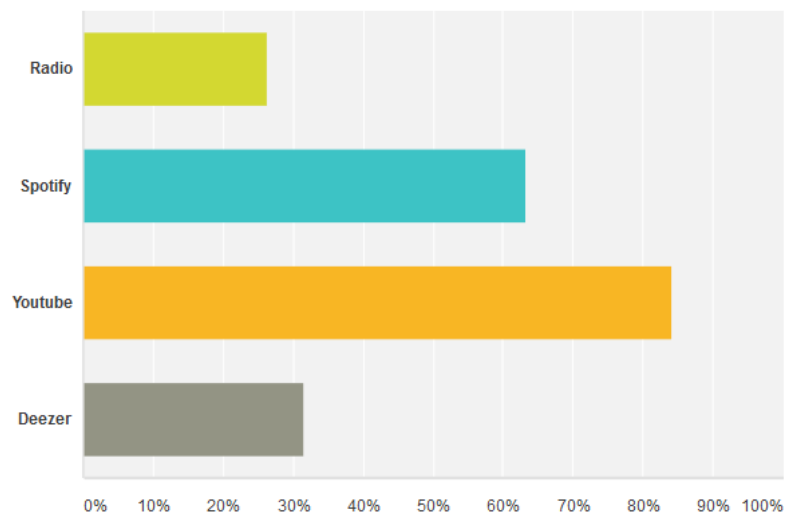
Respondido: 20 Omitido: 0



Opciones de respuesta	Respuestas
Si	100,00% 20
No	0,00% 0
Total	20

¿Cuál es el medio que utilizas para escuchar música regularmente? Puede elegir más de una opción.

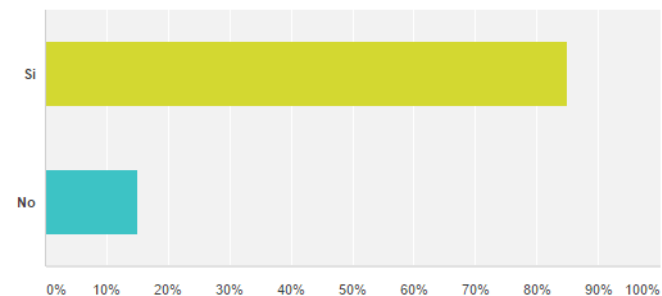
Respondido: 19 Omitido: 1



Opciones de respuesta	Respuestas
Radio	26,32% 5
Spotify	63,16% 12
Youtube	84,21% 16
Deezer	31,58% 6
Total de encuestados: 19	

¿Asiste a conciertos?

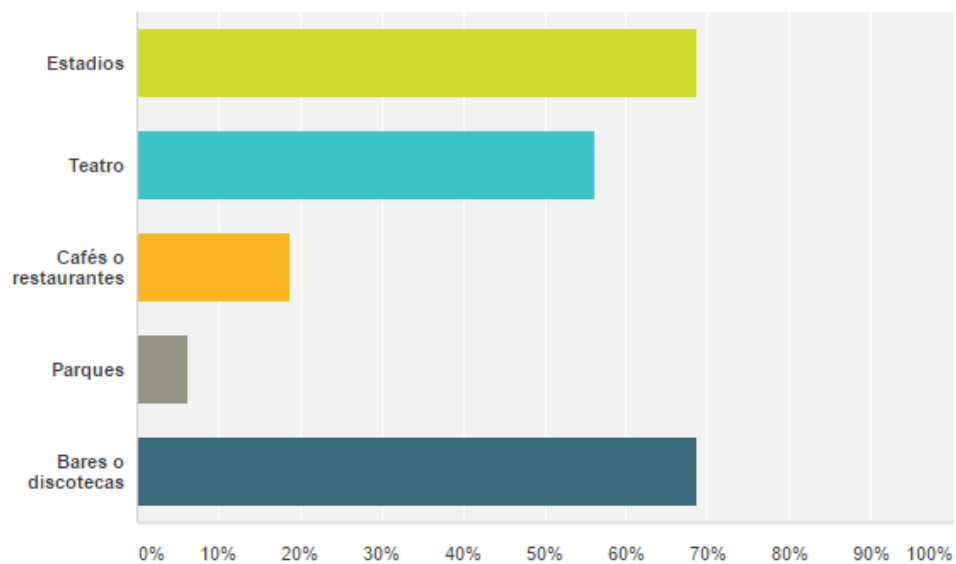
Respondido: 20 Omitido: 0



Opciones de respuesta	Respuestas	
Si	85,00% 17	
No	15,00% 3	
Total		20

Si su respuesta anterior es sí, en que lugares han sido esos conciertos? Puede elegir más de una opción.

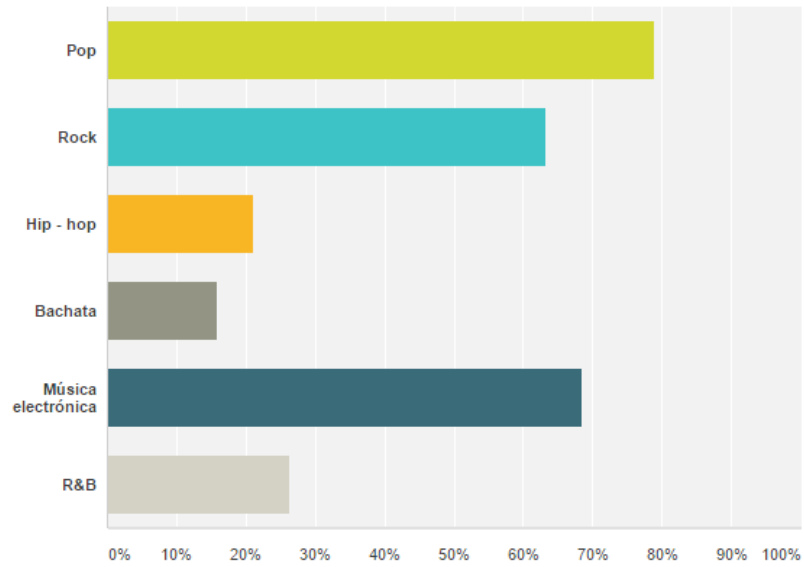
Respondido: 16 Omitido: 4



Opciones de respuesta	Respuestas
Estadios	68,75% 11
Teatro	56,25% 9
Cafés o restaurantes	18,75% 3
Parques	6,25% 1
Bares o discotecas	68,75% 11
Total de encuestados: 16	

¿Cuáles son sus géneros de música preferidos? Puede elegir más de una opción.

Respondido: 19 Omitido: 1

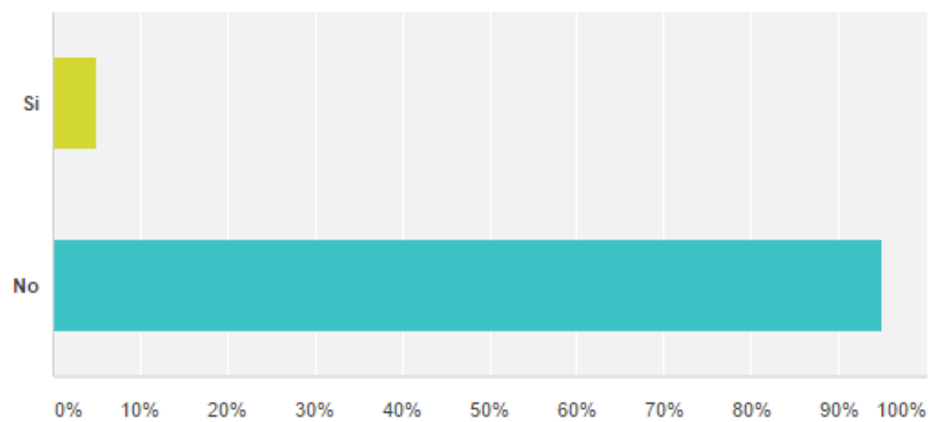


Opciones de respuesta	Respuestas
Pop	78,95% 15
Rock	63,16% 12
Hip - hop	21,05% 4
Bachata	15,79% 3
Música electrónica	68,42% 13
R&B	26,32% 5
Total de encuestados: 19	

[Comentarios \(7\)](#)

¿Ha escuchado el género post- rock? *Si su respuesta es no , omita las preguntas 5, 6, 7 y 8

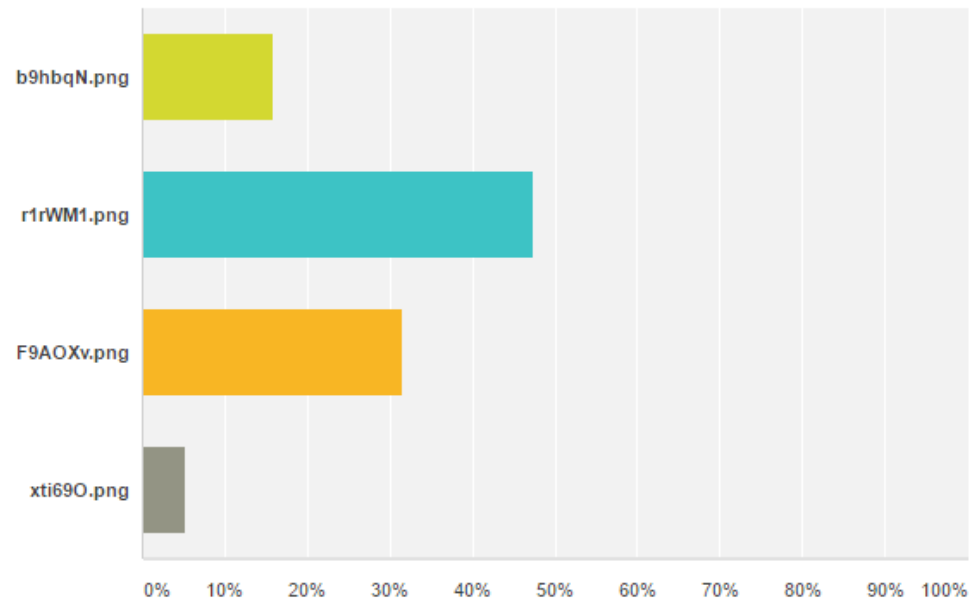
Respondido: 20 Omitido: 0



Opciones de respuesta	Respuestas
Si	5,00% 1
No	95,00% 19
Total	20

Elige un tipo de letra

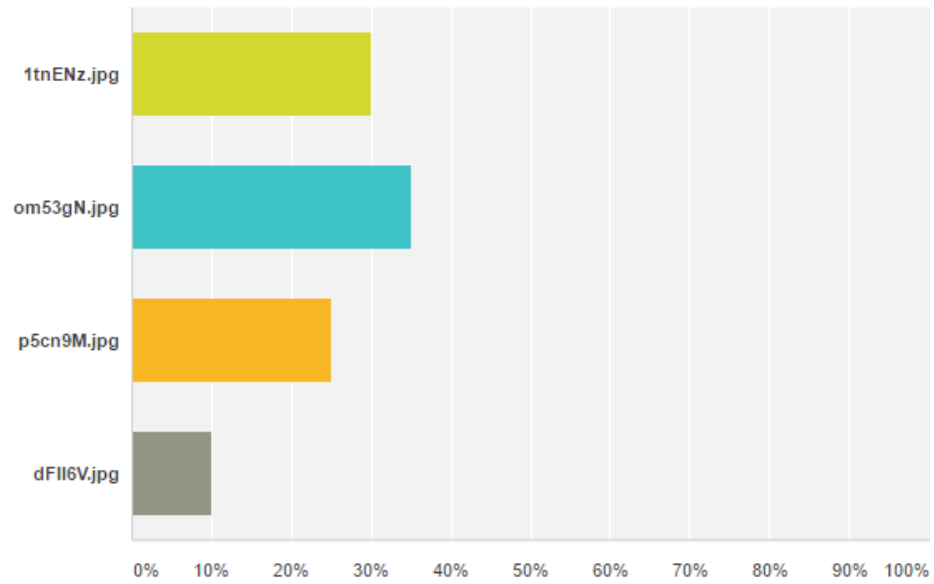
Respondido: 19 Omitido: 1






Opciones de respuesta	Respuestas
▼ MÚSICA	15,79% 3
▼ <i>Música</i>	47,37% 9
▼ <i>MŪSICA</i>	31,58% 6
▼ MŪSICA	5,26% 1
Total	19

Elige una textura

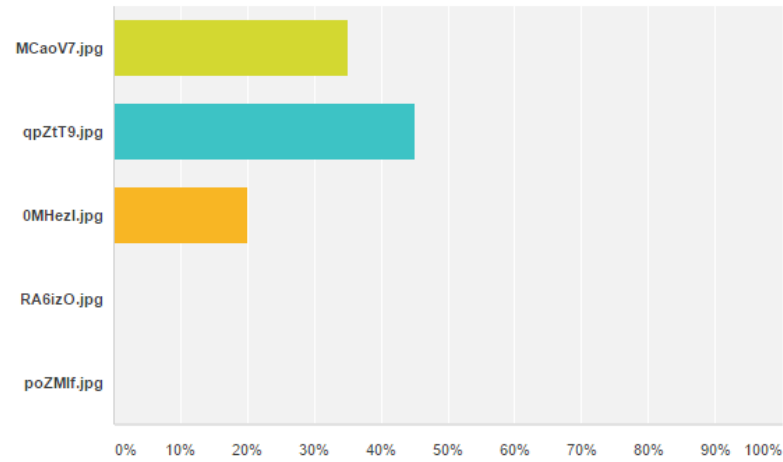
Respondido: 20 Omitido: 0



Opciones de respuesta	Respuestas
	30,00% 6
	35,00% 7
	25,00% 5
	10,00% 2
Total	20

Elige una ilustración

Respondido: 20 Omitido: 0

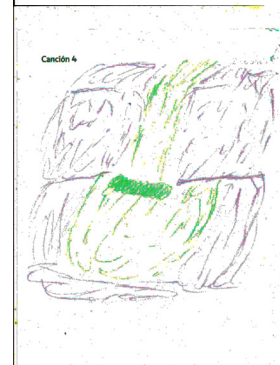
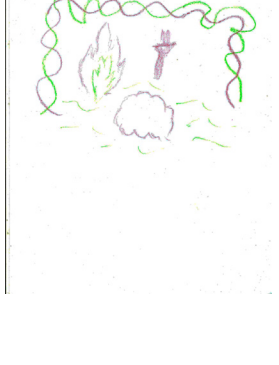
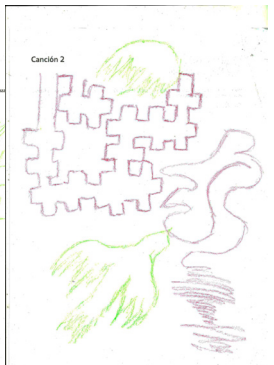
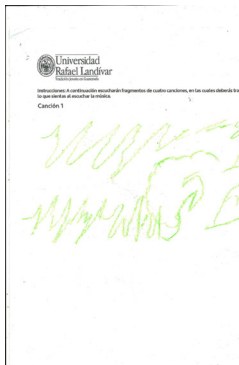
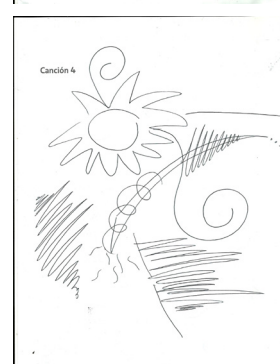
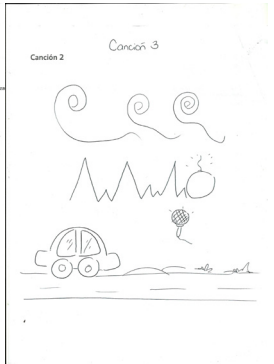
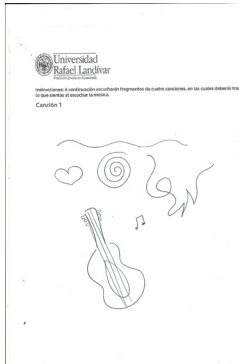
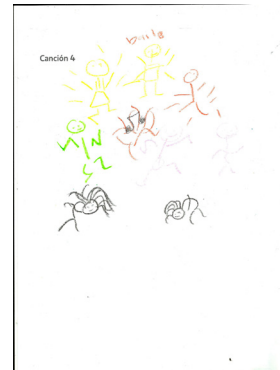
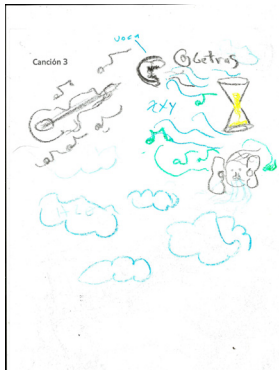
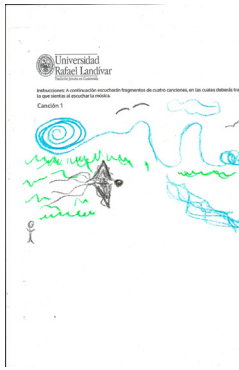



Opciones de respuesta	Respuestas
	35,00% 7
	45,00% 9
	20,00% 4
	0,00% 0
	0,00% 0
Total	20

ANEXO 3.2

RESULTADOS CREATIVIDAD SINESTESIA








Universidad Rafael Landívar

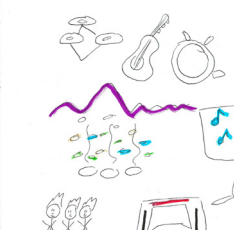
UNIVERSIDAD DE GUATEMALA

Instrucciones: A continuación encontrará fragmentos de cuatro canciones, en las cuales deberá trazar lo que usted ve al escuchar la música.

Canción 1 canción de mis



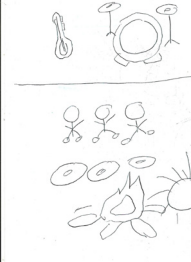
Canción 2




Canción 3



Canción 4






Universidad Rafael Landívar

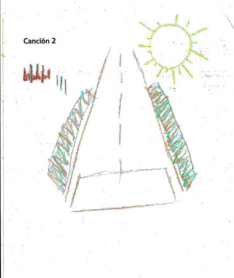
UNIVERSIDAD DE GUATEMALA

Instrucciones: A continuación encontrará fragmentos de cuatro canciones, en las cuales deberá trazar lo que usted ve al escuchar la música.


Canción 1




Canción 2




Canción 3



Canción 4



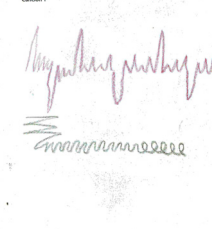


Universidad Rafael Landívar


UNIVERSIDAD DE GUATEMALA

Instrucciones: A continuación encontrará fragmentos de cuatro canciones, en las cuales deberá trazar lo que usted ve al escuchar la música.


Canción 1




Canción 2



Canción 3



Canción 4



ANEXO 3.3

INSTRUMENTO OBSERVACIÓN

INSTRUMENTO EN BLANCO

Total # Personas

OBSERVACIÓN

Personalidad	# Personas
Dinámica	
Estática	

Reacciones					
Niveles	1	2	3	4	5
Entusiasmo					
Sorpresa					
Tristeza					
Alterar					
Confusión					
Tranquilidad					
# Personas					

Comentarios: del focus group _____

INSTRUMENTO CONTESTADO

Total # Personas

OBSERVACIÓN

Personalidad	# Personas
Dinámica	X 1
Estática	X 7

Reacciones					
Niveles	1	2	3	4	5
Entusiasmo			X		
Sorpresa			X		
Tristeza	X				
Alterar					
Confusión					
Tranquilidad				X	
# Personas	2		3	3	

Comentarios: del focus group _____

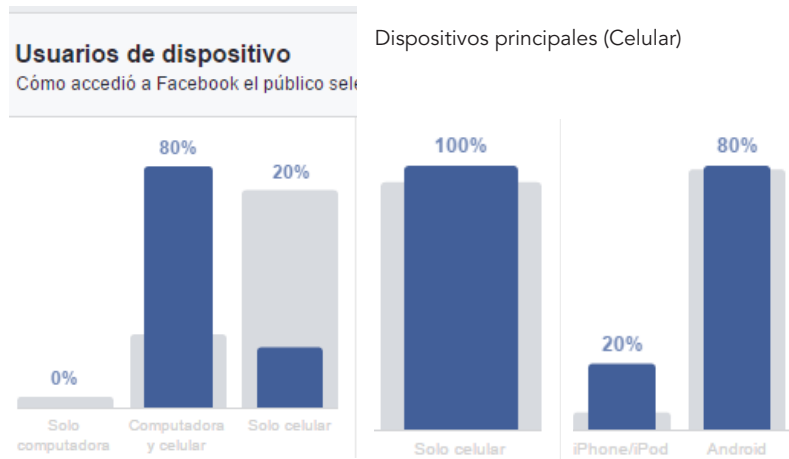
Se muestran interacciones en el grupo post work se concentran en las canciones ven hacia la nada reaccionando o pensando sobre la canción

Delicados a sus dibujos poco a poco se aproximan más con sus canciones.

- canción 1
bonsai
- canción 2
canción
- canción 3
aire
- fibron
muñeca

ANEXO 3.4

ESTADÍSTICAS DE LOS USUARIOS DE LA FANPAGE DE "LÚDICA"



ANEXO 4

RESULTADOS VALIDACIÓN

GRUPO OBJETIVO INSTRUMENTO EN BLANCO

BANDA LÚDICA

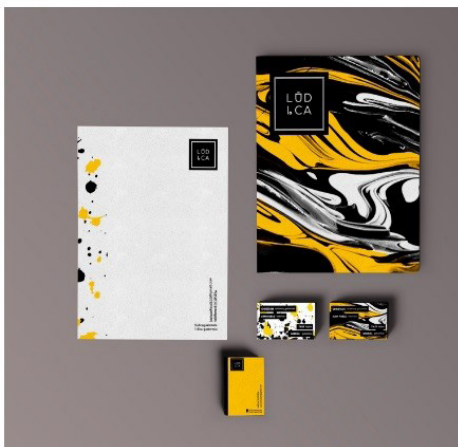
Gracias por tomar su tiempo en responder estas preguntas que me ayudarán a mejorar el proyecto que presentaremos. Soy estudiante de la Universidad Rafael Landívar de la carrera de Diseño Gráfico y el presente proyecto fue propuesto en el curso de Síntesis del Diseño III.

El propósito del proyecto es la diseñar la imagen visual, material promocional, sitio web, además hacer el diseño de la libreta del primer disco de la banda de género post – rock "Lúdica". En el género de esta banda se utilizan los instru-

mentos de rock, pero la música es instrumental. El material está dirigido a hombres y mujeres jóvenes- adultos, de 20 a 25 años de edad.

El concepto del cual fue basado el proyecto y cada una de las piezas es "Viaje rítmico emocional", frase que representa los diferentes sentimientos que las personas pueden experimentar al escuchar las canciones de la banda.

IMAGEN VISUAL



TARJETAS DE PRESENTACIÓN



SOBRE



1. Con respecto a los colores, considera que

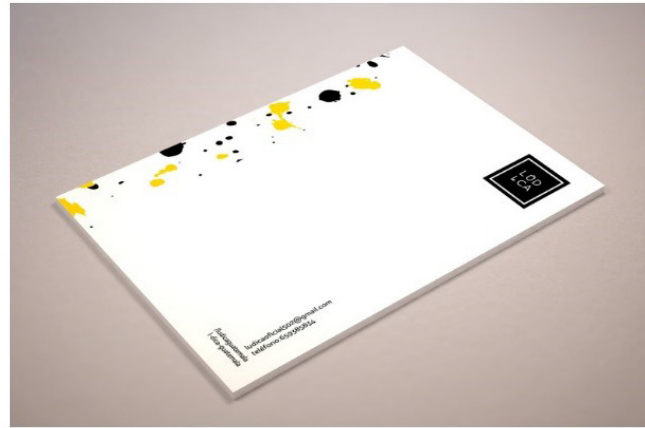
- Se relaciona con la música y un género derivado del rock
- permite resaltar aspectos importantes del contenido
- Son llamativos e interesantes
- No se relacionan con el tema musical ni son colores interesantes

⋮

2. En cuanto a la posición de los elementos

- ⋮ no es atractivo y confunde al lector
- La colocación de los elementos es dinámica y es fácil leer la información
- La colocación de los elementos es interesante pero es difícil leer el texto

FOJA MEMBREIADA



3. En relación al tipo de letra utilizado

- Es simple y moderna
- Es simple y es fácil de entender
- Es simple pero necesita ser más llamativa
- No es legible y no es llamativa

⋮

4. Que percibe de las texturas incorporadas en el diseño de imagen

- Generan curiosidad
- ⋮ Son llamativas y provocan diversas sensaciones
- Generan confusión y dificulta la lectura del contenido

5. En relación a las piezas en conjunto

- Se percibe una unión entre las piezas
- Las diferentes texturas dificultan que se relacionen entre sí.
- No se relacionan las piezas
- Las diferentes texturas llaman la atención para leer el contenido

7. En relación a la portada y al CD

- La integración de las diferentes texturas le transmite diferentes sensaciones
- La portada no es atractiva
- Necesita más elementos para ser impactante
- Es llamativa y provoca curiosidad

10. Representación del animal

- Puede distinguir o percibir fácilmente los animales que se muestran en el booklet
- Se le dificulta percibir algunos a algunos animales representados
- No reconoce a los animales representados

12. En relación al formato cuadrado

- Es funcional y se puede manejar fácilmente
- Se le dificultaría manejar el formato
- No es funcional porque la forma no es la ideal

14. En relación a la navegación

- Me pierdo navegando en las páginas
- El contenido es fácil de visualizar y la interface es amigable
- El contenido es atractivo pero no existe un orden lógico en las páginas

6. Con respecto a las piezas del material promocional

- Llamen la atención y las piezas se asocian con la temática musical
- Pasa desapercibido
- Son piezas funcionales en relación a la temática musical

9. Considera que las ilustraciones

- Causa impacto y provoca curiosidad
- Representa la palabra "viaje" del concepto apropiadamente
- No le llama la atención
- Le es difícil entender que se está representando

11. Organización de los elementos

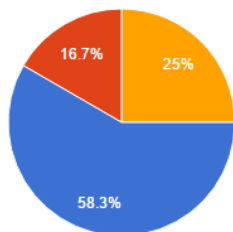
- Considera que el orden de los elementos es dinámico e interesante
- No tiene un orden por lo cual no entiende la distribución del contenido
- Es interesante pero se le dificulta leer el contenido

13. Considera que el diseño y el orden del contenido

- Es dinámico y llamativo
- Es limpio, lo cual permite que el usuario se concentre en el contenido
- No es atractivo y no existe un orden en el contenido
- Necesita más elementos para ser más atractivo

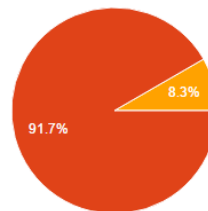
TABULACIÓN ENCUESTA GRUPO OBJETIVO

1. Con respecto a los colores, considera que (12 responses)



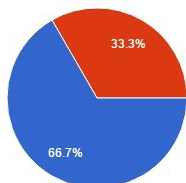
- Se relaciona con la música y un género derivado del rock
- permite resaltar aspectos import del contenido
- Son llamativos e interesantes
- No se relacionan con el tema musical ni son colores interesar

2. En cuanto a la posición de los elementos (12 responses)



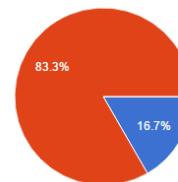
- no es atractivo y confunde al lector
- La colocación de los elementos es dinámica y es fácil leer la información
- La colocación de los elementos es interesante pero es difícil leer el texto

3. En relación al tipo de letra utilizado (12 responses)



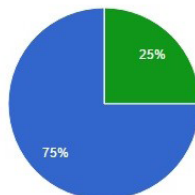
- Es simple y moderna
- Es simple y es fácil de entender
- Es simple pero necesita ser más llamativa
- No es legible y no es llamativa

4. Que percibe de las texturas incorporadas en el diseño de imagen (12 responses)



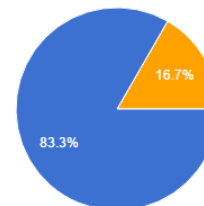
- Generan curiosidad
- Son llamativas y provocan diversas sensaciones
- Generan confusión y dificulta la lectura del contenido

5. En relación a las piezas en conjunto (12 responses)



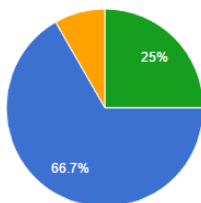
- Se percibe una unión entre las piezas
- Las diferentes texturas dificultan que se relacionen entre sí.
- No se relacionan las piezas
- Las diferentes texturas llaman la atención para leer el contenido

6. Con respecto a las piezas del material promocional (12 responses)



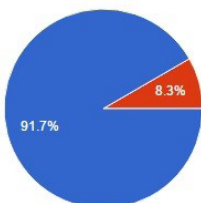
- Lllaman la atención y las piezas se asocian con la temática musical
- Pasa desapercibido
- Son piezas funcionales en relación a la temática musical

7. En relación a la portada y al CD (12 responses)



- La integración de las diferentes texturas le transmite diferentes sensaciones
- La portada no es atractiva
- Necesita más elementos para ser impactante
- Es llamativa y provoca curiosidad

10. Representación del animal (12 responses)



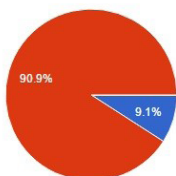
- Puede distinguir o percibir fácilmente los animales que se muestran en el booklet
- Se le dificulta percibir algunos a algunos animales representados
- No reconoce a los animales representados

12. En relación al formato cuadrado (12 responses)



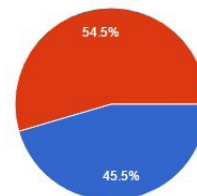
- Es funcional y se puede manejar fácilmente
- Se le dificultaría manejar el formato
- No es funcional porque la forma no es la ideal

14. En relación a la navegación (11 responses)



- Me pierdo navegando en las páginas
- El contenido es fácil de visualizar y la interfaz es amigable
- El contenido es atractivo pero no existe un orden lógico en las páginas

9. Considera que las ilustraciones (11 responses)



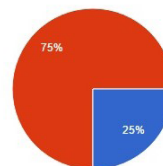
- Causa impacto y provoca curiosidad
- Representa la palabra 'viaje' del concepto apropiadamente
- No le llama la atención
- Le es difícil entender que se está representando

11. Organización de los elementos (12 responses)



- Considera que el orden de los elementos es dinámico e interesante
- No tiene un orden por lo cual no entiende la distribución del contenido
- Es interesante pero se le dificulta leer el contenido

13. Considera que el diseño y el orden del contenido (12 responses)



- Es dinámico y llamativo
- Es limpio, lo cual permite que el usuario se concentre en el contenido
- No es atractivo y no existe un orden en el contenido
- Necesita más elementos para ser más atractivo

EXCELENTE

Me encanta el manejo de las texturas, le aporta un PLUS a la propuesta donde se puede observar el dinamismo.

Me encanta el león, creo que es una de las mejores piezas y la portada del CD es profesional, atractiva y hace sentir diferentes sensaciones. Un trabajo muy bueno y transmite el tipo de música de una manera visual.

EXPERTOS EN TEMA INSTRUMENTO EN BLANCO

BANDA LÚDICA

Gracias por tomar su tiempo en responder estas preguntas que me ayudarán a mejorar el proyecto que presentaremos. Soy estudiante de la Universidad Rafael Landívar de la carrera de Diseño Gráfico y el presente proyecto fue propuesto en el curso de Síntesis del Diseño III.

El propósito del proyecto es la diseñar la imagen visual, material promocional, sitio web, además hacer el diseño de la libreta del primer disco de

la banda de género post – rock "Lúdica". En el género de esta banda se utilizan los instrumentos de rock, pero la música es instrumental. El material está dirigido a hombres y mujeres jóvenes- adultos, de 20 a 25 años de edad.

El concepto del cual fue basado el proyecto y cada una de las piezas es "Viaje rítmico emocional", frase que representa los diferentes sentimientos que las personas pueden experimentar al escuchar las canciones de la banda.

IMAGEN VISUAL



TARJETAS DE PRESENTACIÓN



1. Con respecto a los colores, considera que

- Se relaciona con la música y un género derivado del rock
- permite resaltar aspectos importantes del contenido
- Son llamativos e interesantes
- No se relacionan con el tema musical ni son colores interesantes

3. En relación al tipo de letra utilizado

- Es simple y moderna
- Es simple y es fácil de entender
- Es simple pero necesita ser más llamativa
- No es legible y no es llamativa

5. En relación a las piezas en conjunto

- Se percibe una unión entre las piezas
- Las diferentes texturas dificultan que se relacionen entre sí.
- No se relacionan las piezas
- Las diferentes texturas llaman la atención para leer el contenido

7. En relación a la portada y al CD

- La integración de las diferentes texturas le transmite diferentes sensaciones
- La portada no es atractiva
- Necesita más elementos para ser impactante
- Es llamativa y provoca curiosidad

2. En cuanto a la posición de los elementos

- no es atractivo y confunde al lector
- La colocación de los elementos es dinámica y es fácil leer la información
- La colocación de los elementos es interesante pero es difícil leer el texto

4. Que percibe de las texturas incorporadas en el diseño de imagen

- Generan curiosidad
- Son llamativas y provocan diversas sensaciones
- Generan confusión y dificulta la lectura del contenido

6. Con respecto a las piezas del material promocional

- Llamam la atención y las piezas se asocian con la temática musical
- Pasa desapercibido
- Son piezas funcionales en relación a la temática musical

9. Considera que las ilustraciones

- Causa impacto y provoca curiosidad
- Representa la palabra "viaje" del concepto apropiadamente
- No le llama la atención
- Le es difícil entender que se está representando

⋮

10. Representación del animal

- Puede distinguir o percibir fácilmente los animales que se muestran en el booklet
- Se le dificulta percibir algunos a algunos animales representados
- ⋮ No reconoce a los animales representados

12. En relación al formato cuadrado

- Es funcional y se puede manejar fácilmente
- Se le dificultaría manejar el formato
- No es funcional porque la forma no es la ideal

14. En relación a la navegación

- Me pierdo navegando en las páginas
- El contenido es fácil de visualizar y la interface es amigable
- El contenido es atractivo pero no existe un orden lógico en las páginas

15. Considera que el diseño manejado en las piezas representa la personalidad de la banda "LÚDICA" ¿Por qué? *

Short answer text

⋮

Comentarios y observaciones

Long answer text

11. Organización de los elementos

- Considera que el orden de los elementos es dinámico e interesante
- No tiene un orden por lo cual no entiende la distribución del contenido
- Es interesante pero se le dificulta leer el contenido

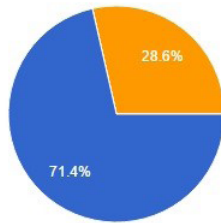
⋮

13. Considera que el diseño y el orden del contenido

- Es dinámico y llamativo
- Es limpio, lo cual permite que el usuario se concentre en el contenido
- No es atractivo y no existe un orden en el contenido
- ⋮ Necesita más elementos para ser más atractivo

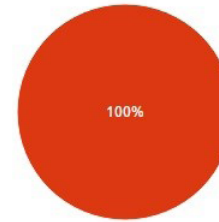
TABULACIÓN ENCUESTA EXPERTOS EN TEMA

1. Con respecto a los colores, considera que (7 respuestas)



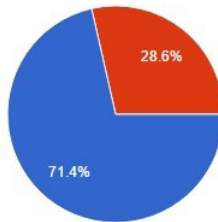
- Se relaciona con la música y un género derivado del rock
- permite resaltar aspectos importantes del contenido
- Son llamativos e interesantes
- No se relacionan con el tema musical ni son colores interesantes

2. En cuanto a la posición de los elementos (7 respuestas)



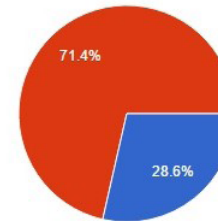
- no es atractivo y confunde al lector
- La colocación de los elementos es dinámica y es fácil leer la información
- La colocación de los elementos es interesante pero es difícil leer el texto

3. En relación al tipo de letra utilizado (7 respuestas)



- Es simple y moderna
- Es simple y es fácil de entender
- Es simple pero necesita ser más llamativa
- No es legible y no es llamativa

4. Que percibe de las texturas incorporadas en el diseño de imagen (7 respuestas)



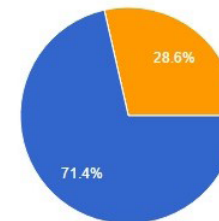
- Generan curiosidad
- Son llamativas y provocan diversas sensaciones
- Generan confusión y dificulta la lectura del contenido

5. En relación a las piezas en conjunto (7 respuestas)



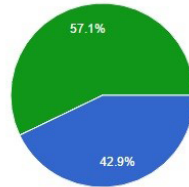
- Se percibe una unión entre las piezas
- Las diferentes texturas dificultan que se relacionen entre sí.
- No se relacionan las piezas
- Las diferentes texturas llaman la atención para leer el contenido

6. Con respecto a las piezas del material promocional (7 respuestas)



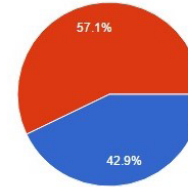
- Llaman la atención y las piezas se asocian con la temática musical
- Pasa desapercibido
- Son piezas funcionales en relación a la temática musical

7. En relación a la portada y al CD (7 responses)



- La integración de las diferentes texturas le transmite diferentes sensaciones
- La portada no es atractiva
- Necesita más elementos para ser impactante
- Es llamativa y provoca curiosidad

9. Considera que las ilustraciones (7 responses)



- Causa impacto y provoca curiosidad
- Representa la palabra 'viaje' del concepto apropiadamente
- No le llama la atención
- Le es difícil entender que se está representando

10. Representación del animal (7 responses)



- Puede distinguir o percibir fácilmente los animales que se muestran en el booklet
- Se le dificulta percibir algunos a algunos animales representados
- No reconoce a los animales representados

11. Organización de los elementos (7 responses)



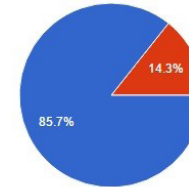
- Considera que el orden de los elementos es dinámico e interesante
- No tiene un orden por lo cual no entiende la distribución del contenido
- Es interesante pero se le dificulta leer el contenido

12. En relación al formato cuadrado (7 responses)



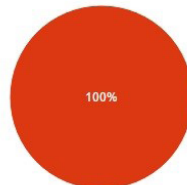
- Es funcional y se puede manejar fácilmente
- Se le dificultaría manejar el formato
- No es funcional porque la forma no es la ideal

13. Considera que el diseño y el orden del contenido (7 responses)



- Es dinámico y llamativo
- Es limpio, lo cual permite que el usuario se concentre en el contenido
- No es atractivo y no existe un orden en el contenido
- Necesita más elementos para ser más atractivo

14. En relación a la navegación (7 responses)



- Me pierdo navegando en las páginas
- El contenido es fácil de visualizar y la interface es amigable
- El contenido es atractivo pero no existe un orden lógico en las páginas

15. Considera que el diseño manejado en las piezas representa la personalidad de la banda "LÚDICA" ¿Por qué?

(8 responses)

La dinámica de los colores es simple pero llamativo además de siempre mantener la esencia del grupo.

Sí, psicodelia actual.

Sí, el manejo de elementos se apegan al concepto.

Sí, en parte, por la mezcla de imágenes tiende a crear una sensación similar a la música de Lúdica.

porque es dinámica y atrevida

Totalmente

Me gusta la mezcla de colores relacionados con la mezcla de sonidos de Lúdica

Sí debido a que se logra unificar la experiencia que como músicos denominamos un viaje, capta el alma de cada músico y se logra entender la personalidad de la canción por medio de un animal.

Comentarios y observaciones (4 responses)

Un posible cambio de colores a un rojo o azul en vez de amarillo.

Únicamente eliminaría la explicación de las canciones, y dejaría las ilustraciones, en el numeral 8

Genial diseño!

El trabajo realizado por la diseñadora me deja muy satisfecho y emocionado por publicar el trabajo lo más breve posible.

Expertos en el tema que participaron:

Christian Deutschmann - Cantante y Guitarrista

Estuardo Marín - Bajista

Pablo García - Baterista

Jorge Polanco - Guitarrista

Lis García - Guitarrista banda Oricalkos

David Marroquín - banda FOZZ baterista

Allan Castillo - banda Boxarax bajista

DISEÑADORES INSTRUMENTO EN BLANCO

BANDA LÚDICA

Gracias por tomar su tiempo en responder estas preguntas que me ayudarán a mejorar el proyecto que presentaremos. Soy estudiante de la Universidad Rafael Landívar de la carrera de Diseño Gráfico y el presente proyecto fue propuesto en el curso de Síntesis del Diseño III.

El propósito del proyecto es la diseñar la imagen visual, material promocional, sitio web, además hacer el diseño de la libre-

ta del primer disco de la banda de género post – rock "Lúdica". En el género de esta banda se utilizan los instrumentos de rock, pero la música es instrumental. El material está dirigido a hombres y mujeres jóvenes-adultos, de 20 a 25 años de edad.

El concepto del cual fue basado el proyecto y cada una de las piezas es "Viaje rítmico emocional", frase que representa los diferentes sentimientos que las personas pueden experimentar al escuchar las canciones de la banda.

...

1. Con respecto a los colores, considera que

- Se relaciona con la música y un género derivado del rock
- Generan un contraste apropiado entre los elementos gráficos
- Son poco llamativos e interesantes para el grupo objetivo
- No se relacionan con el tema musical

2. En cuanto a los ejes manejados en las piezas

- la posición de los elementos no es atractivo y confunde al lector
- La colocación de los elementos es dinámica y es fácil leer la información
- La colocación de los elementos es interesante, pero es difícil leer el texto

3. En relación a la tipografía

- Es simple y moderna para el grupo objetivo
- Es legible, pero no es atractiva para el grupo objetivo.
- Es moderna, pero no tiene legibilidad.
- No es atractiva para el grupo objetivo y no tiene legibilidad.

5. En relación a las piezas en conjunto

- Pertenecen a una misma línea gráfica definida
- Las diferentes texturas dificultan que se relacionen entre sí.
- Forman un conjunto armonioso entre sí

7. En relación a la portada y al CD

- La integración de las diferentes texturas transmite diferentes sensaciones
- Es interesante y llamativa
- Necesita más elementos para crear un impacto visual
- No es atractiva

4. Que percibe de las texturas incorporadas en el diseño de imagen

- Generan curiosidad
- Son llamativas y provocan diversas sensaciones
- Generan confusión y dificulta la lectura del contenido

6. Con respecto a las piezas del material promocional

- Llamam la atención y las piezas se asocian con la temática musical
- Pasa desapercibido
- Son piezas funcionales en relación a la temática musical

8. Ilustraciones

- Causa impacto y provoca curiosidad
- Representa la palabra "viaje" del concepto apropiadamente
- Le es difícil entender que se está representando



9. Conjunto de ilustraciones

- Se conectan y se refleja una unión entre las distintas ilustraciones.
- Se percibe parcialmente su relación.
- No se percibe una unión en ellas

11. En relación a la jerarquía visual

- Es visible y facilita la comprensión de la información
- No se percibe y se dificulta la comprensión del contenido.
- No es perceptible, pero si hay un orden lógico de los elementos.
- Se percibe levemente y la comprensión del contenido no es óptimo.



13. El diseño de la página web es

- Dinámico y llamativo
- Limpio, lo cual permite que el usuario se concentre en el contenido
- No es atractivo y no existe un orden en el contenido
- Necesita más elementos para llamar la atención del grupo objetivo

10. Refiriéndose a la diagramación

- Considera que el booklet tiene una diagramación dinámica e interesante
- No es funcional y genera confusión en relación al contenido
- Es interesante pero es difícil entender el orden del contenido

12. Acerca del formato cuadrado

- Es funcional en cuanto a usabilidad
- El formato es difícil de manipular
- No es funcional porque la forma no es la ideal

14. Acerca de la navegación

- La navegación del sitio es intuitiva para el usuario
- El contenido es fácil de visualizar y la interface es amigable
- El contenido es atractivo pero no existe un orden lógico en las páginas

Observaciones y comentarios

*

Short answer text

⋮

DATOS PERSONALES

Estos datos se usarán únicamente para fines de proyecto, únicamente son para verificar que respondieron la encuesta.

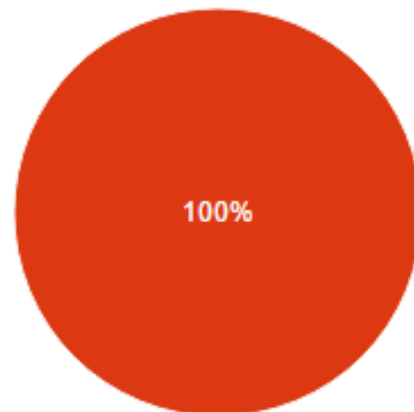
Nombre

*

Long answer text

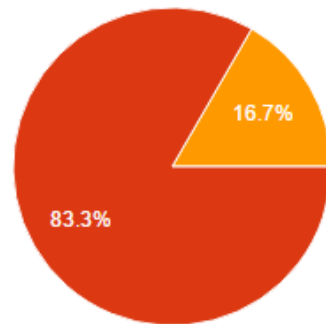
TABULACIÓN ENCUESTA DISEÑADORES

1. Con respecto a los colores, considera que (6 responses)



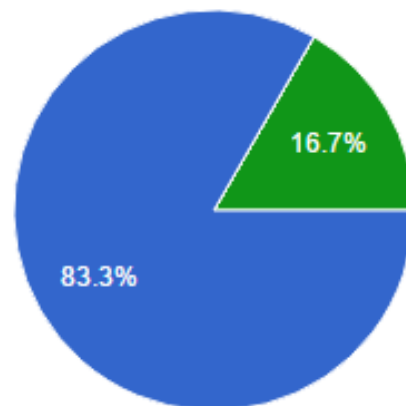
- Se relaciona con la música y un género derivado del rock
- Generan un contraste apropiado entre los elementos gráficos
- Son poco llamativos e interesantes para el grupo objetivo
- No se relacionan con el tema musical

2. En cuanto a los ejes manejados en las piezas (6 responses)



- la posición de los elementos no es atractivo y confunde al lector
- La colocación de los elementos es dinámica y es fácil leer la información
- La colocación de los elementos es interesante, pero es difícil leer el texto
- Other

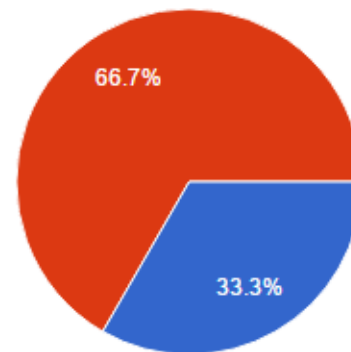
3. En relación a la tipografía (6 responses)



- Es simple y moderna para el grupo objetivo
- Es legible, pero no es atractiva para el grupo objetivo.
- Es moderna, pero no tiene legibilidad.
- No es atractiva para el grupo objetivo y no tiene legibilidad.

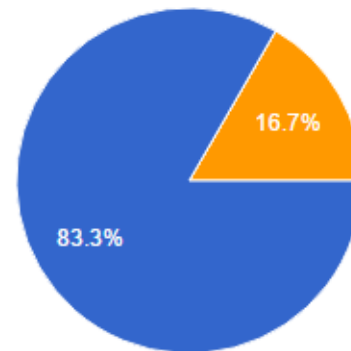
4. Que percibe de las texturas incorporadas en el diseño de imagen

(6 responses)



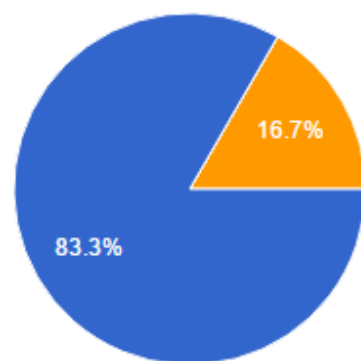
- Generan curiosidad
- Son llamativas y provocan diversas sensaciones
- Generan confusión y dificulta la lectura del contenido

5. En relación a las piezas en conjunto (6 responses)



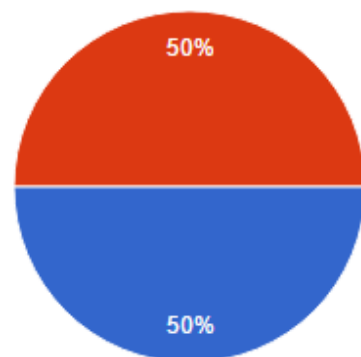
- Pertencen a una misma línea gráfica definida
- Las diferentes texturas dificultan que se relacionen entre sí.
- Forman un conjunto armonioso entre sí
- No se relacionan las piezas a una misma línea gráfica

6. Con respecto a las piezas del material promocional (6 respuestas)



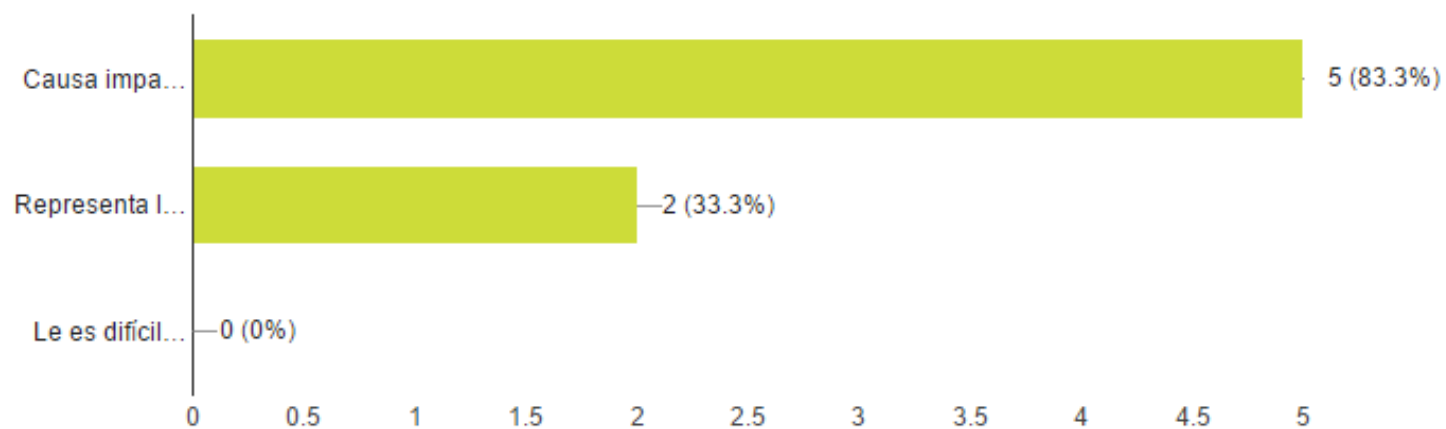
- Llaman la atención y las piezas se asocian con la temática musical
- Pasa desapercibido
- Son piezas funcionales en relación a la temática musical

7. En relación a la portada y al CD (6 respuestas)



- La integración de las diferentes texturas transmite diferentes sensaciones
- Es interesante y llamativa
- Necesita más elementos para crear un impacto visual
- No es atractiva

8. Ilustraciones (6 responses)

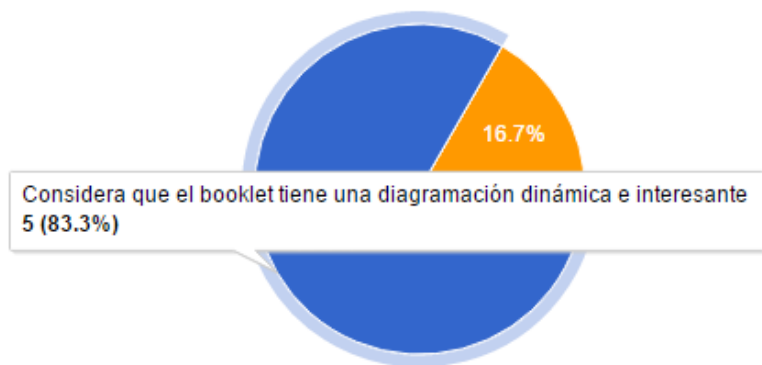


9. Conjunto de ilustraciones (6 responses)



- Se conectan y se refleja una unión entre las distintas ilustraciones.
- Se percibe parcialmente su relación.
- No se percibe una unión en ellas

10. Retiriéndose a la diagramacion (6 responses)



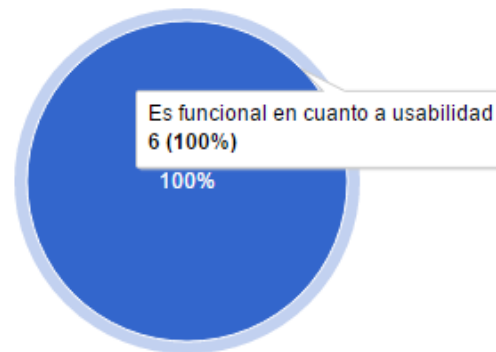
- Considera que el booklet tiene una diagramación dinámica e interesante
- No es funcional y genera confusión en relación al contenido
- Es interesante pero es difícil entender el orden del contenido

11. En relación a la jerarquía visual (6 responses)



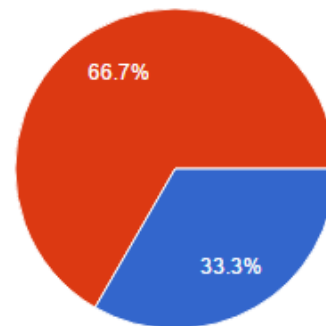
- Es visible y facilita la comprensión de la información
- No se percibe y se dificulta la comprensión del contenido.
- No es perceptible, pero si hay un orden lógico de los elementos.
- Se percibe levemente y la comprensión del contenido no es óptimo.

12. Acerca del formato cuadrado (6 responses)



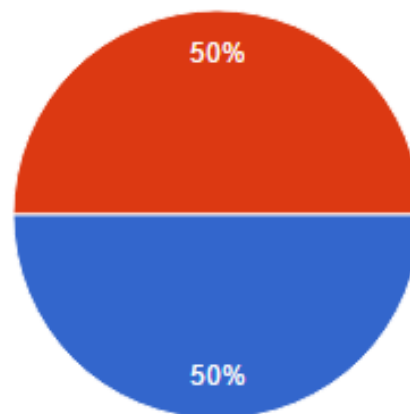
- Es funcional en cuanto a usabilidad
- El formato es difícil de manipular
- No es funcional porque la forma no es la ideal

13. El diseño de la página web es (6 responses)



- Dinámico y llamativo
- Limpio, lo cual permite que el usuario se concentre en el contenido
- No es atractivo y no existe un orden en el contenido
- Necesita más elementos para llamar la atención del grupo objetivo

14. Acerca de la navegación (6 respuestas)



- La navegación del sitio es intuitiva para el usuario
- El contenido es fácil de visualizar y la interface es amigable
- El contenido es atractivo pero no existe un orden lógico en las páginas

Nombre (6 responses)

Luis Leiva
Patricia de Paz
Christian Montenegro
Juan Manuel Monroy Gómez
Estuardo Flores
Inés de León Valdeavellano

Correo electrónico (6 res)

heyleiva@gmail.com
pattydepaz@gmail.com
chrismontenegroc@gmail.com
juanmanuelurl@gmail.com
ovandoconv@gmail.com
inesdeleonv@gmail.com

Número de teléfono

41280363
59903504
30204616
42181019
54479240
5338-3709



MANADIGSA
Medios Analógicos y Digitales, S.A.

11 Av. 12-79, Zona 2,
01002 Guatemala Ciudad
PBX: +502 2222-8050
NIT: 2500926-5

Oferta No.: 1945

Fecha: 1. Agosto 2016
Valida: 30 días
Entrega: 5 - 10 días hábiles después
de aprobados los artes, audios y
recibido el adelanto.

Cliente:	Lugar de entrega:	Observaciones:
Eleny Hernández	A convenir	El material digital y artes deben ser aprobados antes de pasar a proceso de producción. Deberá firmar una carta confirmando que tiene los derechos de reproducir los audios.

ANEXO 5

Descripción	Cantidad	Precio unitario	Total
Servicio completo de CD en sobre grueso: -1 CD blanco con impresión térmica, full color	50	Q. 20,50	Q. 1.025,00
-1 Sobre impreso full color en Oplina 300g	100	Q. 18,00	Q. 1.800,00
-Encelofanado			
Servicio completo de CD en sobre grueso: -1 CD blanco con impresión térmica, uni color	50	Q. 16,50	Q. 825,00
-1 Sobre impreso full color en Oplina 300g	100	Q. 14,00	Q. 1.400,00
-Encelofanado			
Servicio completo de CD en sobre normal: -1 CD blanco con impresión térmica, uni color	50	Q. 19,50	Q. 975,00
-1 Sobre impreso full color en Texcote	100	Q. 17,00	Q. 1.700,00
-Encelofanado			
Servicio completo de CD en sobre normal: -1 CD blanco con impresión térmica, uni color	50	Q. 15,50	Q. 775,00
-1 Sobre impreso full color en Texcote	100	Q. 13,00	Q. 1.300,00
-Encelofanado			

Forma de pago: 50% de adelantado 50% contra entrega

Notas especiales:

El cliente deberá entregar artes en formato editable.
Pagos trimestrales ISR

Elaborado por:
Lina Schleusner

ecoprints

imprime verde

Guatemala de la Asunción, 19 de Noviembre 2016

Permitame contarle que nuestra empresa esta fielmente comprometida con el cuidado mantenimiento y mejora del medio ambiente guatemalteco, por lo que le ofrecemos una alternativa en materia de impresiones biodegradables y/o amigables con el medio ambiente disminuyendo el impacto de polución en nuestro entorno.

Adicionalmente cada impresión que realiza con nosotros garantiza el empleo de papel certificado proveniente de bosques sostenibles evitando la tala innecesaria e ilegal de árboles para la producción de papel.

En nuestros varios productos manejamos materia prima amigable con el medio ambiente ya que es nuestra filosofía de vida y claro está en los negocios.

Es un gusto poderle presentar la siguiente cotización:


Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Total
65	Tarjetas de presentación impresas en cartulinas finas en medida 2" *3.5" Tiro y retiro	Q130.00	Q 130.00
20	Playeras sublimadas impresión a un color con playera hilo 20*20	Q50.00	Q 1,000.00
1	Impresión Full color en Stiker transparente tamaño carta.	Q12.00	Q 12.00
30	Hojas membretadas impresión laser	Q.3.50	Q 105.00
30	Sobres Tamaño carta	Q3.50	Q 105.00
1	Booklet de 4.7x9.4" 16 paginas tiro y retiro full color grapa al centro	Q75.00	Q 75.00

Tiempo de entrega: a partir de la aprobación de la cotización y el arte a trabajar solicitamos 48 horas hábiles para la estrega de todo el pedido impreso para las playeras solicitamos un máximo de 72 horas por el tiempo de secado.

Edgard Arroyave
Gerente General

Central
(502) 2442-4238
ecoprints.central@gmail.com
11 av. 29-39 zona 12 Bulevar USAC
Frente a Iglesia Mormona

Sucursal El Carmen
(502) 2442-4239
ecoprints.bio@gmail.com
29 calle 3-00 zona 12
Entrada Colonia El Carmen

 Ecoprints
Impresiones
Biodegradables

Cotización
Fecha 2/ Abril / 2017

Atención: Eleny Hernandez

FORMA DE PAGO: CONTADO
(Efectivo o Tarjeta de crédito/Debito) *No aceptamos cheques

DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Impresion full color		
21 Tarjetas de presentación husky tiro y retiro 3.5*2 pl.	Q 1.50	Q 31.50
10 Sobres medida 8.27*11.69 pl. en material texcote	Q 18.00	Q 180.00
10 hojas membretadas tamaño carta en material bond	Q 2.00	Q 20.00
5 hojas tamaño carta full color papel sticker	Q 10.00	Q 50.00
50 sticker para CD troquelados 11.5*11.5 cms	Q 3.35	Q 167.50
50 impresiones papel texcotte fullcolor tabloide troquel de sobre para CD	Q 16.00	Q 800.00
Incluye troquel de booklets ,18 páginas 4.6" x 4.6" cerrado. Tiro y retiro, full color papel couche, engrapado al centro.	20.00 12.00	1,000.00 Q 600.00
Total		Q 1849.00
		2049.00

TIEMPO DE ENTREGA 2 DIAS HABILES LUEGO DE APROBACION.

OBSERVACIONES: El cliente deberá enviar el arte en un programa de diseño gráfico (PDF y InDesing) a: keniavisiondigital@gmail.com debidamente revisado, listo para su impresión, la cantidad de entrega puede variar un 10% de más o menos, la cual se cobrará o descontará según sea el caso. Estos precios tienen validez de 15 días.
Atentamente,

Kenia Muralles
3191-8546
keniavisiondigital@gmail.com



25

COTIZACIÓN

#034 04.04.2017

ELENY HERNÁNDEZ

IMPRESIONES SERIGRÁFICAS

PRENDA

Tipo: Tshirt
Color: Blanco
Grosor: Hilo 22
Tallas: Mixtas

TINTAS

Color: ●
Tipo: Base de agua

ARTE

Dimensiones: 11 × 8.5"
Diseño: Proporcionado por el cliente
Ubicación: Frontal

ACABADOS

Curado (sellado anti-grietas)
Teflón (textura lisa a la tinta)*
*Aplica si la prenda posee +75% de algodón

PRECIO

IVA incluido **Q. 65.00**

TOTAL

Q. 812.50
50% anticipo **Q. 1,625.00**

Banco G&T | Cuenta Monetaria
A/c Cobuy No. 048-0004833.0

COTIZACIÓN SITIO WEB BANDA LÚDICA

HOSTING

Hosting a cargo de BANDA LÚDICA el servidor donde será hospedado el sitio debe soportar:

- PHP 5
- MYSQL 5
- HTLM5
- Certificados SSL
- Drupal ultima versión 8

Desarrollo de los Módulos de Programación

- Programación de los módulos estipulados
- Programación del CMS para el manejo de contenidos
- Lenguaje de Programación:
- Drupal ultima versión 8
- HTML5
- Responsive.

o Módulo Administración de Contenidos
Podrán administrar, editar, agregar o eliminar contenidos, fotografías y categorías.

o Módulo Galería de Fotografías
Podrán crear, editar o eliminar álbumes de Fotografías

o Módulo de Envío (almacenamiento en BD) Las personas podrán dejar su cuenta de correo electrónico y su dirección para que se realice el pedido

o Módulo Link a Redes Sociales
Facebook
o Módulo Share para referir el sitio web
o Módulo Formulario de Contacto

Descripción	Tiempo	Total
Programación del sitio web	6 semanas	Q 7,467.00
TOTAL		Q 7,467.00

Formas de pago
50% Anticipo de proyecto
25% Al finalizar estructura (aproximado en 30 días)

Edgar Corona Correo: s.corona@gmail.com Teléfono: 41070290

SITIO WEB BANDA LÚDICA

6 Botones (menu)
PHP para los datos de envío
Web en HTML5 y CSS3
Animaciones en Jquery.
MYSQL 5
Tienda en Línea realizada en la plataforma de Prestashop.
Carro de compras.
Galería de Imágenes,
Versión móvil en Responsive Design para smartphones y tablets.

Web administrable: Control absoluto de los contenidos de su sitio web, pudiendo actualizarlo las veces que requiera sin costo, panel de fácil uso.

Desarrollo Prototipo: Se desarrollará en escala de grises un prototipo digital el cual mostrará la funcionalidad de los elementos recomendados a utilizar en el medio digital. Se realizará una clasificación de la información. Se define el comportamiento de la página en la web, elementos de programación que deben de ser incluidos y efectos gráficos. Se debe aprobar el prototipo para pasar a la siguiente fase.

Tiempo estimado para la realización del sitio: 7 semanas

Total: Q 8,500.00

Las condiciones de pago son 50% de anticipo al inicio del proyecto y 50% al término del mismo

Luis Valenzuela
l.valenzuela @iger.edu.gr
Teléfono: 53358345

CUERDA PARA EL PROMOCIONAL DEL COLLAR DE PÚAS PARA GUITARRA

Tsuki no mori

Calzada San Juan Z.7 Centro Comercial Meta Mercado
KIOSCO NO.5 Pasarela "2" Mixco, Guatemala, Guatemala

Teléfono: 5393 3302

10 cuerdas para collar colo negro.....**Q15.00**