

CO-EVOLUCIÓN

investigación + estrategia + diseño

co-evolución

investigación + estrategia + diseño



MÓNICA HERRERA
EDICIONES

CRÉDITOS

Consejo de directores

Dirección general: Teresa Palacios de Chávez

Dirección académica: Federico Harrison

Dirección administrativa: Hermann W. Bruch

Equipo Co-evolución

Consejo editorial

Ana Urquilla Alvarado

Verónica Márquez Ávalos

Marisela Ávalos Ventura

Alejandra Marroquín Rivas

Leda Romero Velasco

Diseño y diagramación

Alejandra Marroquín Rivas

Fotografía

Alejandra Marroquín Rivas

Javier Peñate

Sebastian Suárez

Andrés Pineda

Francisco Galo

Carlos Galicia

Manuel Gallardo

Artes finales

German Rosa Juárez

Cuidado de la edición

Claudia Meyer

Plataforma

InDesign

Tipografía: FF DIN para cuerpo texto

ISBN: 978-99961-0-168-7

El contenido de los artículos es de exclusiva responsabilidad de los autores.

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por la ley de propiedad intelectual, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía (fotocopia) y el tratamiento informático.

Hecho el depósito que manda la ley.

©2012 Mónica Herrera Ediciones, Instituto Especializado de Educación Superior, Escuela de Comunicación Mónica Herrera.

Av. Manuel Gallardo #3-3, Santa Tecla, La Libertad, El Salvador.

monicaherrera.com

Prólogo.	pág. 4
Presentación.	pág. 5

2010 // SEMESTRE 02

Joyería escultórica inspirada en la flora local.	pág. 8
Diseño de logotipo conmemorativo para el Bicentenario del Primer Grito de Independencia de El Salvador.	pág. 24
Diseño de imagen y escenografía para la revista matutina "Mañana 10" del Canal 10.	pág. 34
Proyectos de estudiantes expuestos en la Bienal Iberoamericana de Diseño 2010, Madrid - España.	pág. 44

2011 // SEMESTRE 01

Cuenta cuentos: Color y forma.	pág. 68
Composiciones de una letra en seis formatos.	pág. 78
Diseño y realización de una mega infografía.	pág. 98
Alfabet-o-bjeto.	pág. 110
Diseño de estampado textil inspirado en un ilustrador y aplicado al diseño de producto.	pág. 122
Proyecto independiente de diseño.	pág. 142
Desarrollo de marca y concepto de comunicación para la Colonia Escalón.	pág. 174
Biografías docentes.	pág. 182
Contacto estudiantes.	pág. 184

PRÓLOGO

En su misión de formar profesionales emprendedores e innovadores, capaces de interpretar el cambio para transformar su entorno, la Escuela de Comunicación Mónica Herrera ofrece la carrera de Diseño Estratégico en la que los estudiantes reconocen que el diseño es una disciplina que genera soluciones tangibles e intangibles que mantienen un balance entre forma y función al comprender la importancia del usuario como parte del proceso de creación e innovación.

La importancia de incorporar las necesidades del usuario en sus diversos contextos es trascendental para el éxito de las propuestas, para ello se hace indispensable un proceso de investigación exhaustivo que permita comprender y asimilar sus características y necesidades para implementar las propuestas generadas.

El impacto del diseño, que va más allá de la estética de los objetos, se ha hecho sentir en una amplia variedad de situaciones sociales, económicas y medio ambientales, en procesos, servicios, experiencias, estrategias y modificando contextos de forma positiva. Debido a ello, la carrera de Diseño Estratégico forma profesionales comprometidos, conscientes de la realidad de su contexto, capaces de producir soluciones tangibles e intangibles, críticos, dispuestos a aprender y enseñar, éticos y altamente creativos. Este diseñador profesional será capaz de integrarse a equipos multidisciplinarios para analizar, cuestionar y resolver, desde sus diversas áreas de conocimiento, a partir de un profundo entendimiento de las características y necesidades del usuario, en contextos sociales y comerciales.

El libro, que usted tiene ahora en sus manos, recopila el proceso de investigación y análisis que los estudiantes de Diseño Estratégico llevan a cabo en diversos proyectos de cátedra a lo largo de su carrera y que dan como resultado propuestas innovadoras e impactantes dentro del contexto que los rodea.

El diseño asume cada vez una mayor responsabilidad en la definición de los entornos. Por ello, este es un libro que aspira a compartir con ustedes un diálogo entre sus hacedores y destinatarios. Nuestro reconocimiento a quiénes han hecho posible y han participado de estas reflexiones.

De la hoja a un signo se genera un aprendizaje. Disfrutemos de esta ventana de nuestro quehacer académico, de este sustento para nuestra realidad a partir del Diseño Estratégico.

Teresa Palacios de Chávez

Directora General, Escuela de Comunicación Mónica Herrera

Presentamos nuestro primer ejemplar de una serie de libros de diseño estratégico que denominamos, Co-evolución. El término “co-evolución” proviene de la biología y designa al fenómeno de adaptación evolutiva mutua que se genera entre dos o más especies de seres vivos como resultado de la influencia recíproca que tienen uno sobre el otro por relaciones como la simbiosis, la polinización y el mimetismo. Escogimos el término como título de la serie para hacer referencia al crecimiento mutuo que se produce cuando el estudiante, el docente y el cliente-usuario entran en contacto para crear, de la mano, proyectos de diseño.

La serie Co-evolución nace del deseo de demostrar el rol primordial que tiene la investigación en el proceso del diseño estratégico y hace evidente cómo los distintos pasos de los métodos de diseño requieren de la investigación de fuentes primarias y secundarias. Por medio del estudio del cliente-usuario, la búsqueda de inspiraciones y referentes, la experimentación continua y el prototipado, nuestros estudiantes aprenden la importancia de investigar a profundidad para producir soluciones efectivas a las problemáticas a las que responden.

El libro incluye una diversidad de proyectos realizados por estudiantes de la carrera de Diseño Estratégico de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera que se basan en problemáticas de carácter social o comercial desarrollados a partir de un método de diseño específico. Algunos de estos proyectos retoman las necesidades de clientes-usuarios reales para que los estudiantes lleven la teoría a la práctica. Cada ejercicio, por más básico que parezca, ha sido planteado para solventar una problemática determinada y formar en el estudiante las competencias necesarias para convertirse en un diseñador integral. Por medio de estos ejercicios, la comunidad académica genera una visión crítica y autocrítica, desarrolla la creatividad, y aprende a colaborar con otros.

Co-evolución presenta, por primera vez en la historia de nuestro país, los resultados de la aplicación del proceso de diseño en el aula a la comunidad de diseñadores salvadoreños y extranjeros y al público en general que aprecia al diseño como disciplina. Deseamos que este proyecto ayude a difundir la práctica del diseño estratégico, contribuya al aprendizaje continuo de docentes y estudiantes, y comparta con el público general las experiencias ganadas en el desarrollo de los proyectos. Esperamos que Co-evolución ayude a documentar el diseño salvadoreño y sirva como referencia para futuras generaciones de diseñadores.

Equipo Co-evolución*

*Este libro fue conceptualizado, editado y diseñado por miembros del equipo del Departamento de Investigación y de la carrera de Diseño Estratégico de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera.

2010 //
SEMESTRE 02





Joyería escultórica inspirada en la flora local

MATERIA: Taller Creativo - Primer año, semestre 0

DOCENTE: Ana Urquilla

INSTRUCTOR: Alejandra Marroquín

El proyecto consistió en el diseño y producción de una colección de tres piezas de joyería escultórica inspiradas en la flora local. La colección podía ser manufacturada usando cualquier material.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Reflejar un análisis cuidadoso de los diversos aspectos de la flora local y una evidente comprensión de éstos.
- Producir un efecto dramático que se apegue a las características natas de la joyería escultórica.
- Manufacturar tres piezas que demuestren una exhaustiva atención a la estética y a la calidad de manufactura de las piezas



Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

**Duración del proyecto:
8 semanas**

Investigación de campo

Observación y documentación
fotográfica de la flora local

Brainstorming

Conceptualización de
la colección

Presentación a jurado

Depuración de piezas

Depuración de bocetos

Experimentación con materiales

Bocetaje

Creación de prototipos

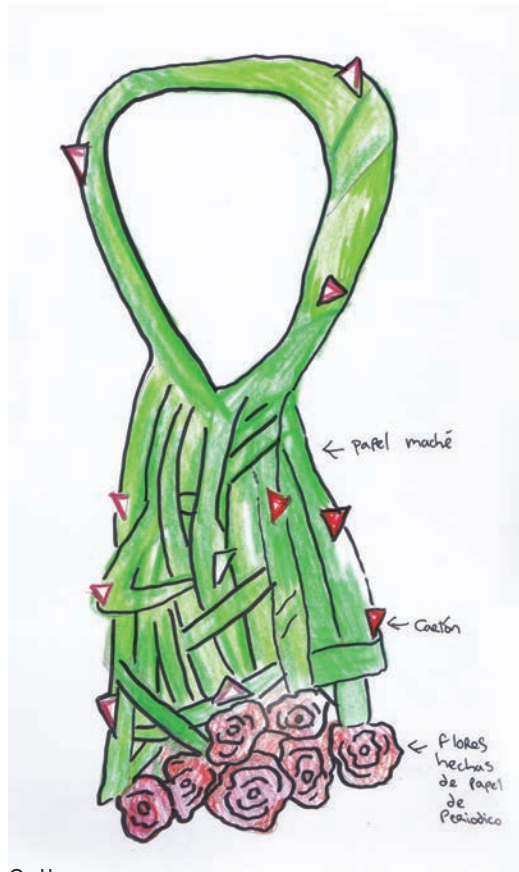
Propuestas finales presentadas en desfile

Javier Díaz

Nombre de la colección: *Sus espinas hieren*

Materiales de la pieza:

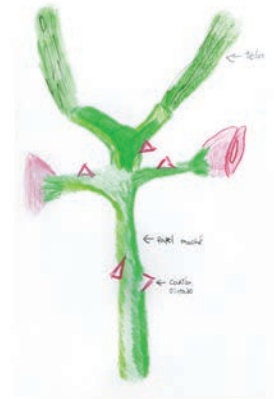
Papel periódico, cartón, alambre y pintura acrílica.



Collar



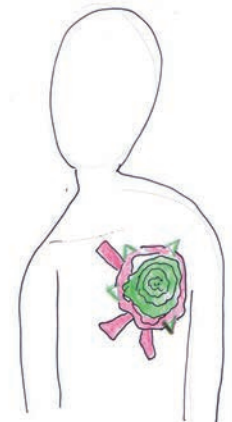
Tocado de cabello



BOCETOS



Prendedor





Francisco Galo

Nombre de la colección: *Futura*

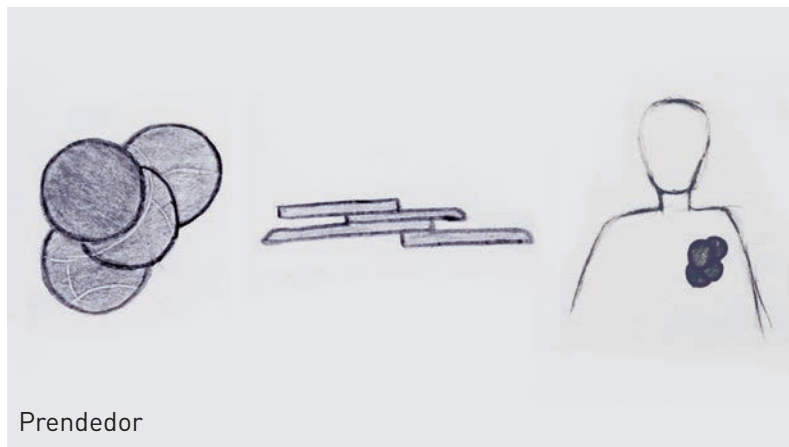
Materiales de la pieza:

Trovicel, aerosol, cadenas y silicón.

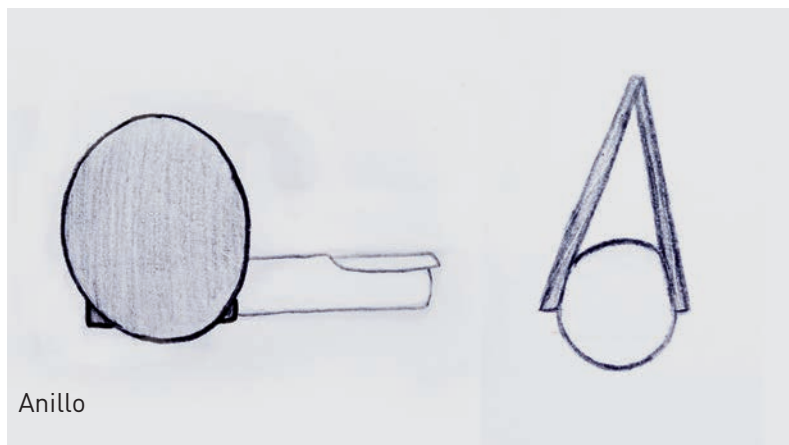


Collar

BOCETOS



Prendedor



Anillo



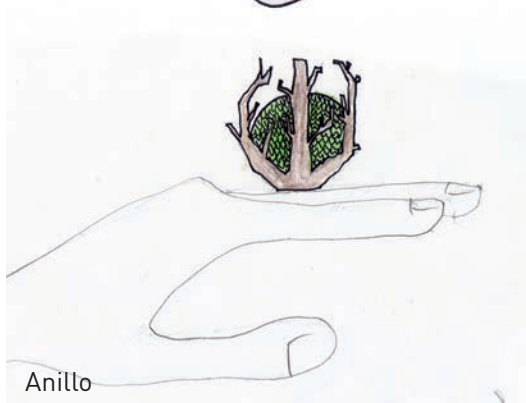
Diego Martin

Nombre de la colección: *Desierto verde*

Materiales de la pieza:

Semillas, alambre y silicón.

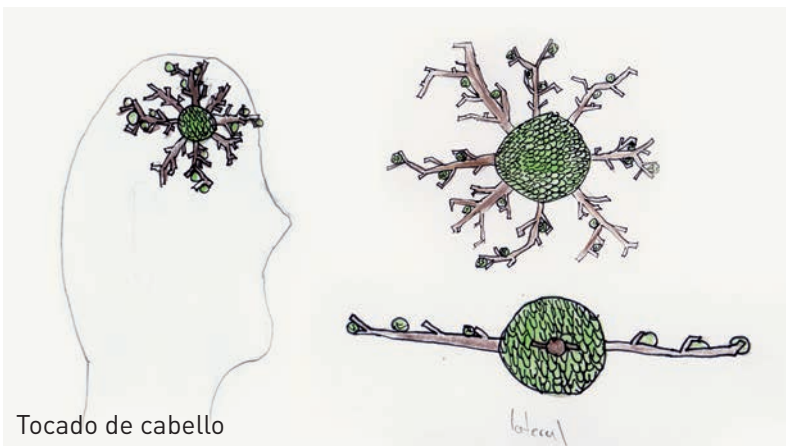
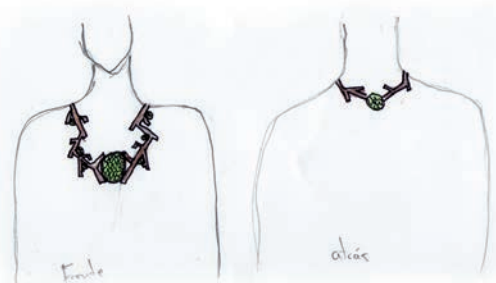
BOCETOS



Anillo



Collar



Tocado de cabello



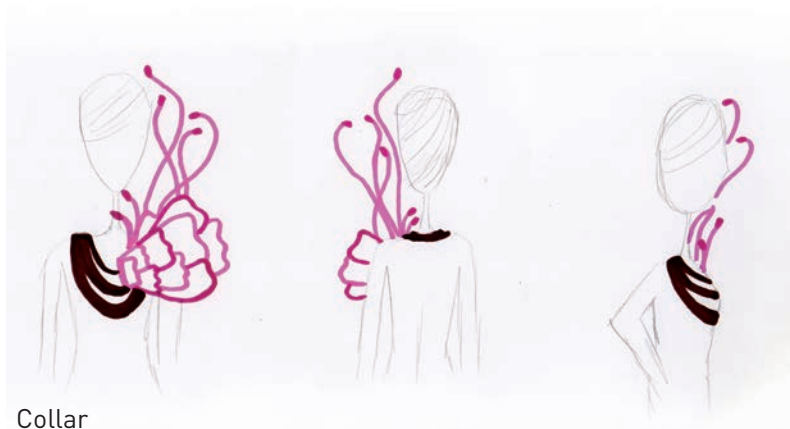
Karla Rivas

Nombre de la colección: *Elegancia*

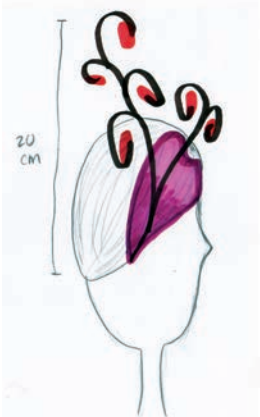
Materiales de la pieza:

Lazo, papel corrugado, papel aluminio, semillas y tintes artificiales.

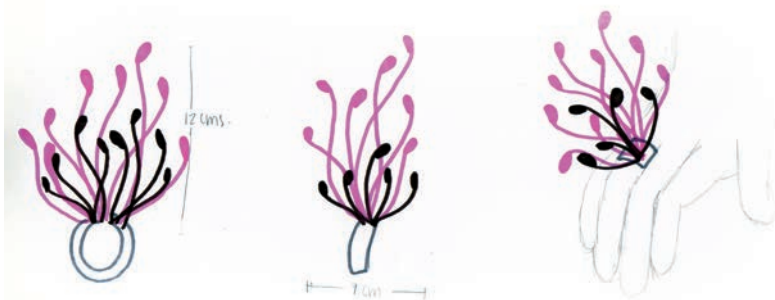
BOCETOS



Collar



Tocado de cabello



Anillo



Samuel Portillo

Nombre de la colección: *Cariño de hiedra*

Materiales de la pieza:

Fieltro, hojas artificiales e hilo.



Pulsera



Prendedor

BOCETOS



Collar



Presentación a jurado

Jurado:

Alejandra Marroquín

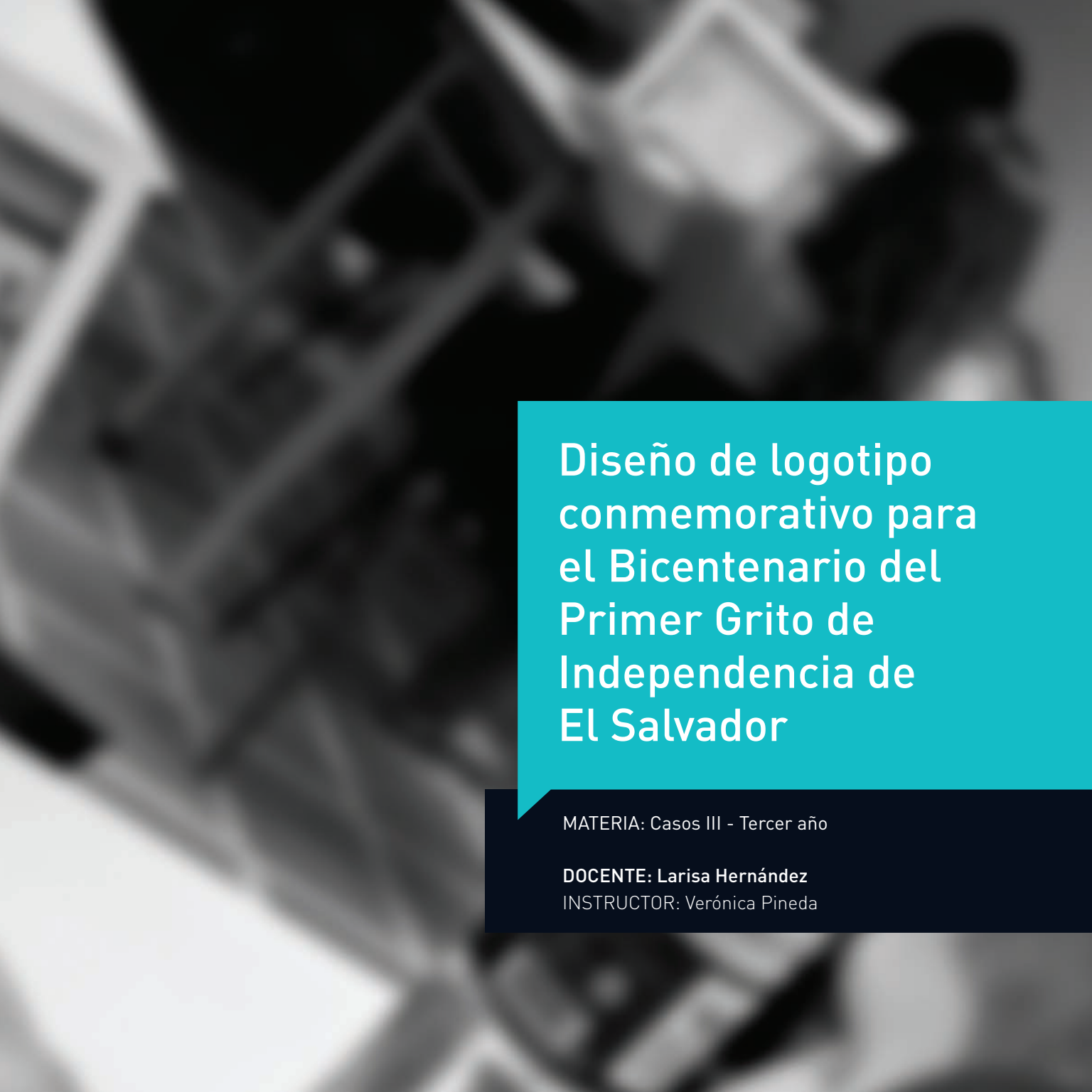
Marcos Salcedo

Ana Urquilla









Diseño de logotipo conmemorativo para el Bicentenario del Primer Grito de Independencia de El Salvador

MATERIA: Casos III - Tercer año

DOCENTE: Larisa Hernández

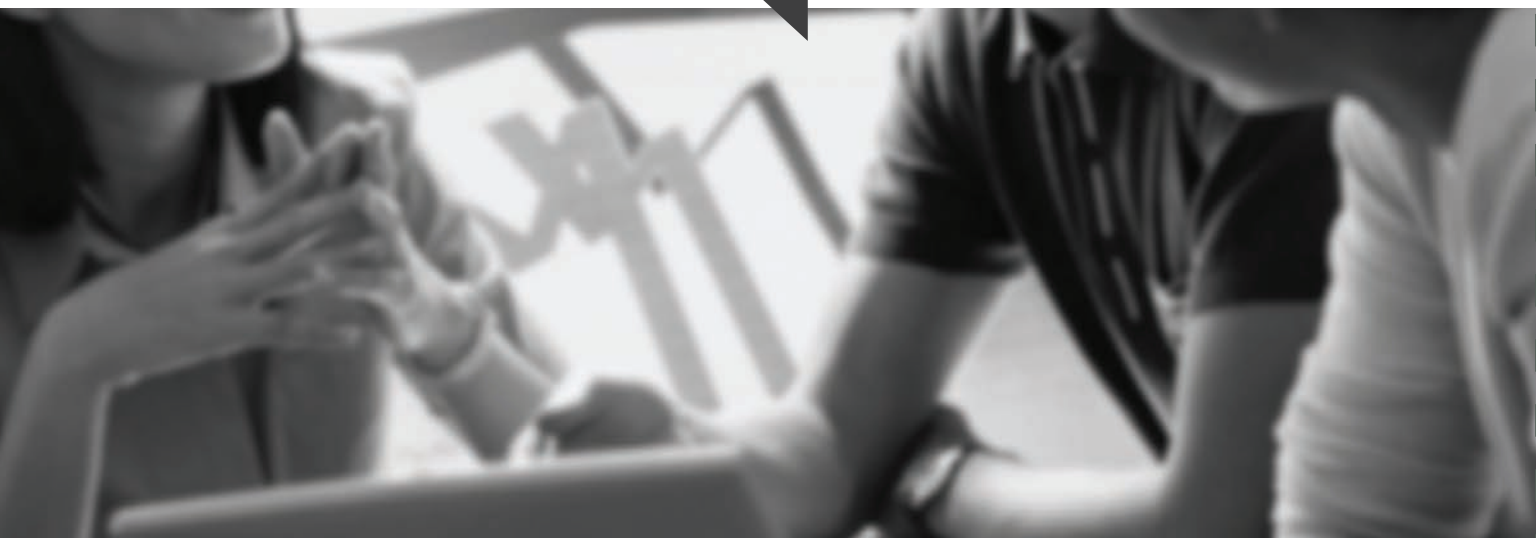
INSTRUCTOR: Verónica Pineda

El proyecto consistió en diseñar un logotipo para conmemorar el Bicentenario del Primer Grito de la Independencia de El Salvador que transmitiese el espíritu multiplicador y efervescente de estos movimientos.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Diseñar un logotipo representativo de las festividades que:

- Refleje la solemnidad y el dinamismo de estos hechos históricos.
- Sea sobrio y, a la vez, moderno para denotar la evolución del país en este proceso.
- Sea atemporal para que se utilice por los siguientes 15 años, período en el cual se extienden las festividades.

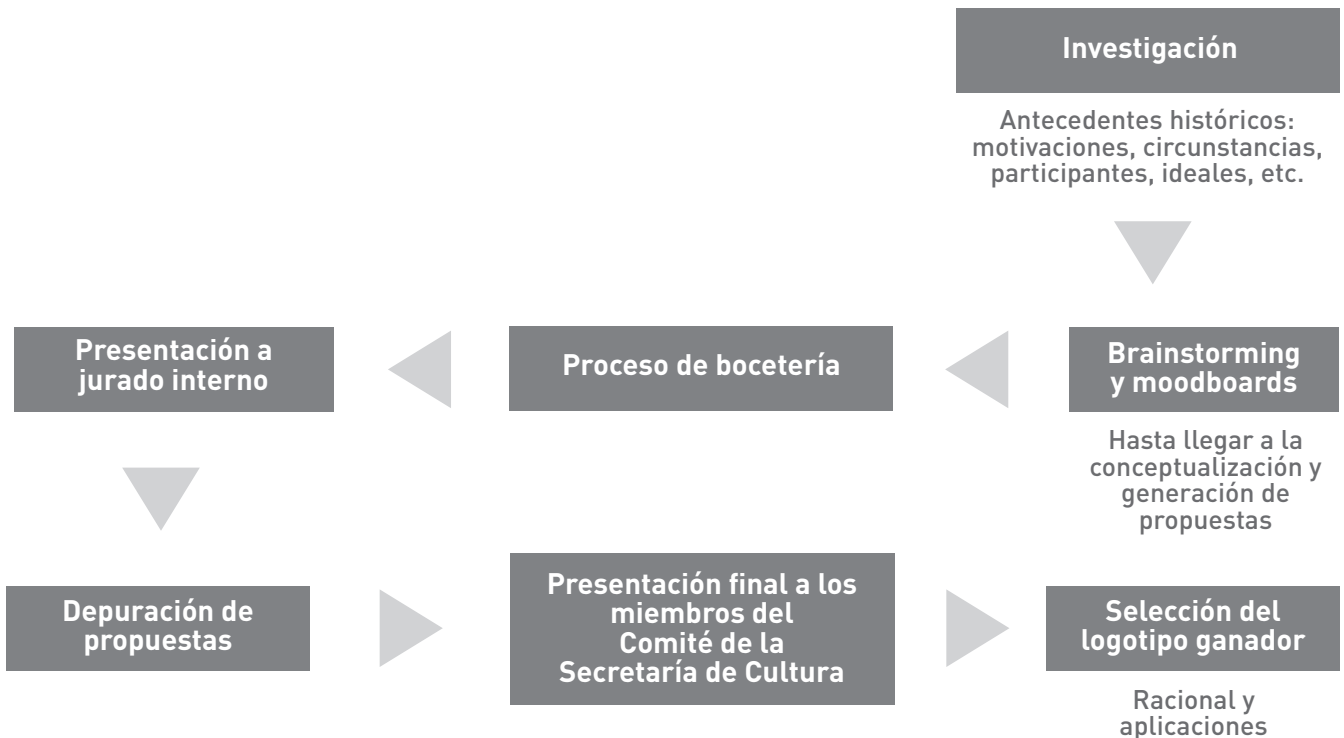


Proyecto por:
Ingrid Arteaga, Andrea Cruz,
Adriana Garzona y Carlos Violante.

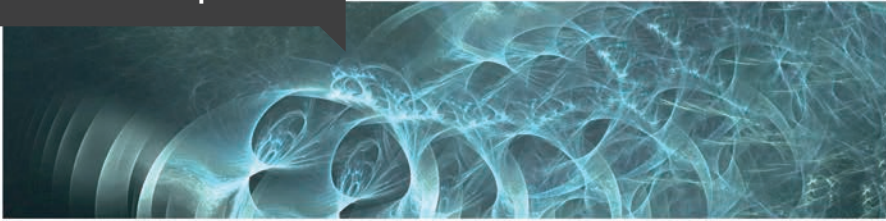
Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

Duración del proyecto:
5 semanas



Inspiración



▶ **CÍRCULO:**
Dinamismo, unidad, movimiento y radiación.

▶ **AVE NACIONAL:**
Formas de la cola.

▶ **TRANSPARENCIAS:**
Expansión, crecimiento, ligereza y modernidad.

▶ **El color azul como un trasunto de nuestro cielo, siempre límpido.**

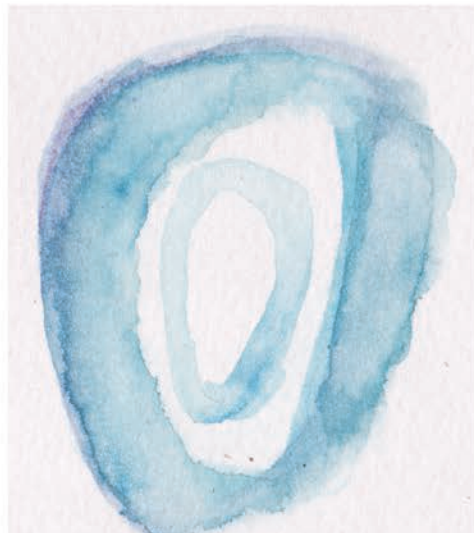
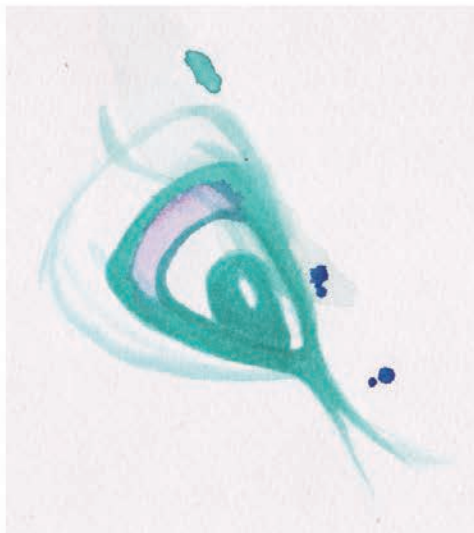
▶ **El color blanco como el anhelo de paz y concordia que ha caracterizado a la comunidad cuzcatleca.**

▶ **El vuelo del torogoz como símbolo de la libertad y serenidad.**

▶ **DIOS - UNIÓN - LIBERTAD**

Concreción de los sentimientos de fe religiosa del pueblo en un poder superior, de sus ideales unitarios de restauración de la patria y de su amor por la libertad.

MANUALES

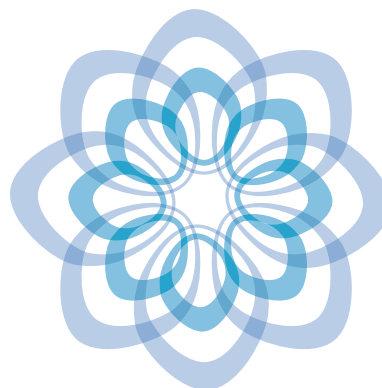




1811 - 2011
200 AÑOS
BICENTENARIO
El Salvador



200 AÑOS
BICENTENARIO
Secretaría de la Cultura



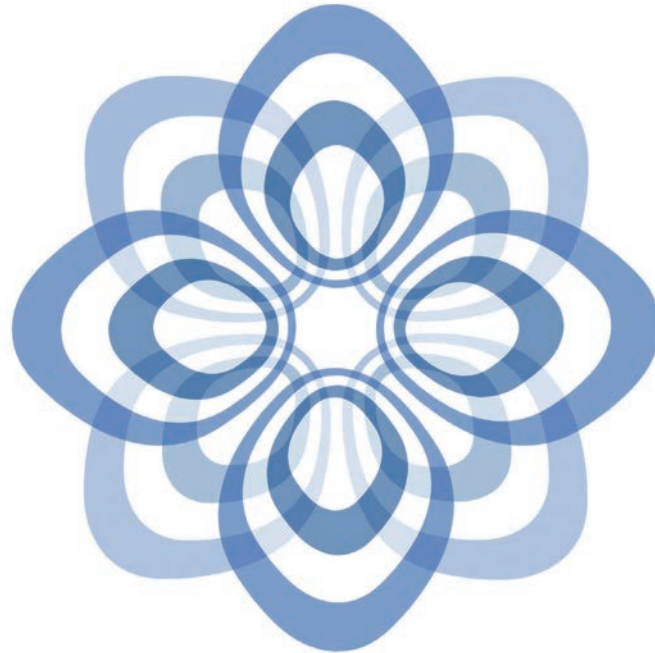
RACIONAL CREATIVO



El logotipo está inspirado en lo orgánico y libre de la naturaleza. Sugiere una flor con pétalos de franjas azules que evocan la bandera nacional. Simboliza la unión y el florecimiento de una tierra fértil donde germinan y florecen los cambios. Las formas circulares representan dinamismo, unidad, movimiento y radiación. Éstas están inspiradas en las formas ovoides derivadas de la cola del torogoz, el ave nacional.

Las transparencias simbolizan expansión, crecimiento, ligereza y modernidad. Son banderas entrelazadas que aluden al espíritu de unión, solidaridad e integración de la región centroamericana.

- Azul: El color de nuestros cielos, confianza, seguridad, fe, armonía y frescura.
- Blanco: El color representa la paz, estabilidad y libertad de la nación.
- El uso de la tipografía sans serif, light y en escala de grises equivale a los sentimientos de tranquilidad, serenidad y elegancia para el carácter institucional que se busca.




200 AÑOS BICENTENARIO

Primer Grito de Independencia

El Salvador 1811 - 2011

Secretaría de Cultura de la Presidencia





Diseño de imagen
y escenografía para
la revista matutina
“Mañana 10” del
Canal 10

MATERIA: Diseño Ambiental y Presentación - Quinto año

DOCENTE: Helen Navas

El fin del proyecto fue generar una propuesta de diseño de identidad gráfica y de diseño de interiores para los sets de televisión del programa de revista matutina y las diferentes secciones que la conforman.

La propuesta conceptual se realizó en grupo y luego cada miembro fue responsable de la dirección de cada área del proyecto: diseño gráfico, manual de logotipo, animaciones, diseño de escenarios y presupuesto.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Aplicar los criterios de diseño adquiridos a lo largo de la carrera en las diferentes áreas para generar una respuesta de diseño adecuada a las necesidades del cliente.
- Promover el trabajo multidisciplinario entre los estudiantes, destacando sus competencias para el desarrollo de un proyecto integral.
- Permitir a los estudiantes manejar un proyecto que responda a las necesidades de un cliente real.

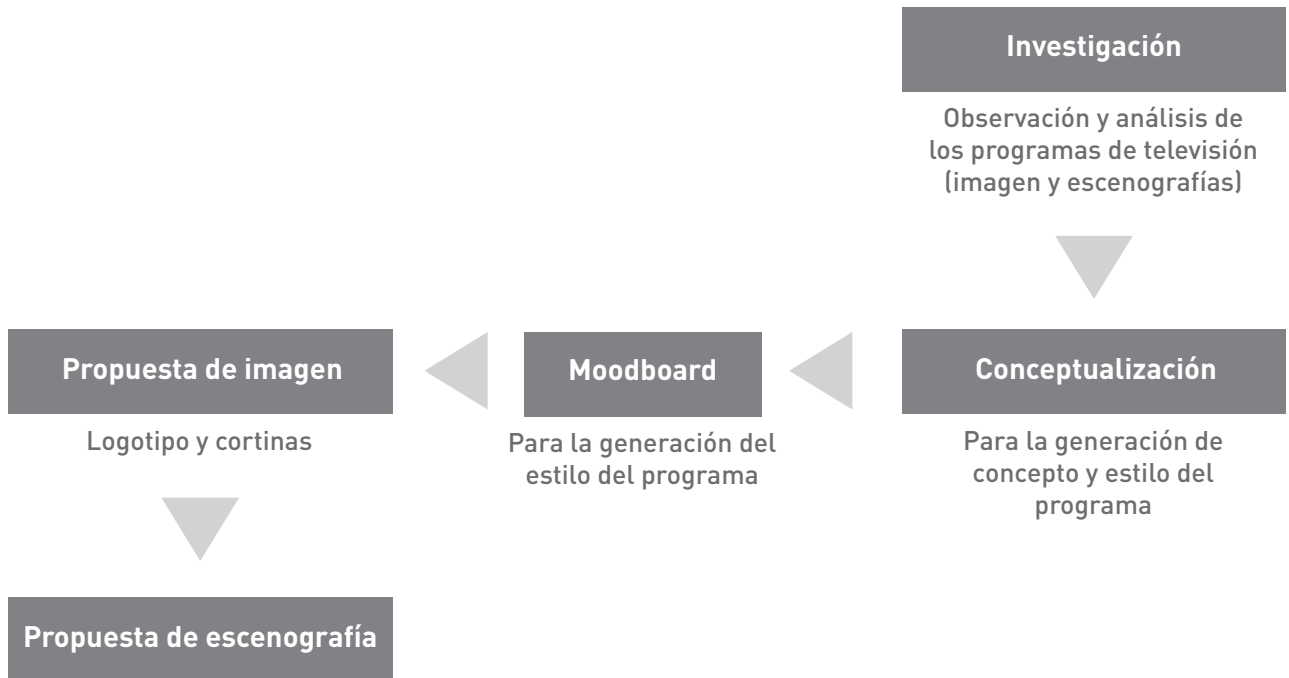


**Proyecto por: Raquel Arana,
Freddy Benítez, Alejandra Marroquín,
Verónica Pineda, Pamela Roca y
German Rosa.**

Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

**Duración del proyecto:
6 semanas**



Para dar inicio a la conceptualización, el grupo se formuló la pregunta:
¿Cómo nos imaginamos “Mañana 10”?

Como primer paso, se seleccionó una figura geométrica que respondiera a la pregunta por medio del significado de su forma.



CÍRCULO =

Unión • Armonía • Integridad • Energía positiva

UN CÍRCULO AYUDA A CONECTAR A TODOS Y A TODAS.

Esto refleja la fórmula de “Mañana 10” que está compuesta por información, arte, cultura, deporte, cocina, entretenimiento y los salvadoreños.

Moodboard



* Las imágenes utilizadas han sido encontradas en Internet y se utilizan únicamente para fines educativos.

LOGOTIPO





Cortina de programa



Cortina de sección



El diseño de las cortinas fue creado por los estudiantes de quinto año. Éstas se animaron con la ayuda de José Roberto Burgos, estudiante de tercer año de la misma carrera.

Propuesta de escenografía



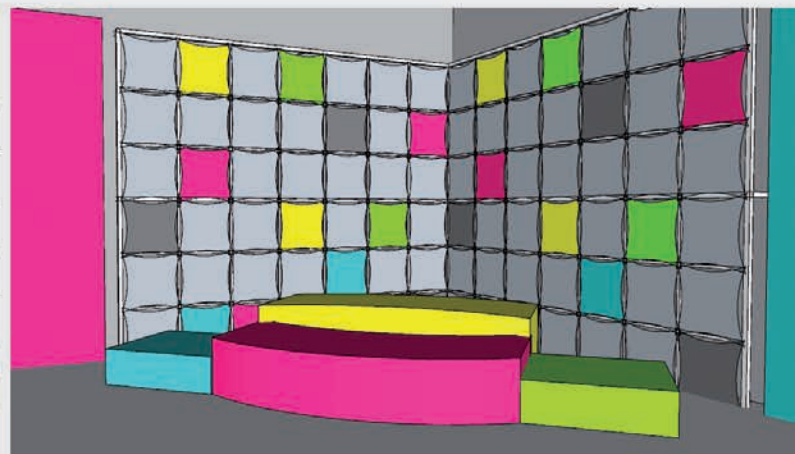
Cocina



Set principal



Set de deportes



Escenografía



Maqueta de los espacios




Fotografías: Alejandra Marroquín

La propuesta final contiene:

- La propuesta de imagen y el manual de uso.
- La propuesta de escenografía en elevación y sus planos.
- Planos de construcción del mobiliario propuesto.
- Presupuesto general.
- Maqueta.





Proyectos de estudiantes expuestos en la Bienal Iberoamericana de Diseño 2010 Madrid - España

MATERIA: Portafolio - Quinto año

DOCENTE: Marisela Ávalos

El fin último de esta clase fue proyectar a los estudiantes de quinto año de Diseño Estratégico a nivel internacional.

Todos los estudiantes aplicaron para exhibir en la categoría estudiantil de la Bienal Iberoamericana de Diseño 2010, Madrid - España. Cada uno seleccionó el proyecto que mejor lo representase como diseñador. Todos los estudiantes que compitieron fueron seleccionados para participar en el evento.

Raquel Arana

Proyecto: *Surface design*

Realizado en la materia de Estudio Independiente - quinto año.

Docente: Ana Urquilla

Duración del proyecto: 20 semanas

PROCESO:

Conclusiones de investigación de fuentes secundarias

- “Surface design” es cualquier dibujo o patrón plasmado en una superficie.
- Se puede hacer “*Surface design*” sobre cualquier tema, ya que la inspiración para un patrón se encuentra a diario.
- Existen varias ferias importantes que se especializan en el tema.
- No hay edad para dedicarse al diseño de superficie.
- Existen maestrías de “*Surface design*”.
- El diseño de superficie puede ser realizado a mano y de forma digital.
- El diseño de superficie es una rama del diseño muy reconocida en los Estados Unidos.

**Conceptos
seleccionados para el
proyecto**



- Flores.
- Mujeres.
- Animales.
- Comida.
- Paisajes.
- Accesorios.

**Definición del
público objetivo**



Empresas o personas particulares que necesiten el diseño de un patrón o ilustración para decorar cualquier tipo de superficie como: telas, paredes, platos, papel, entre otros.

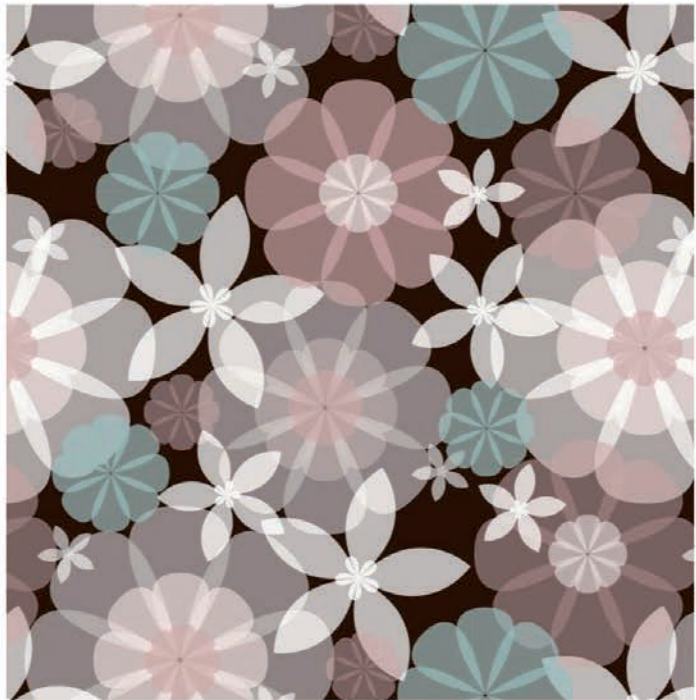
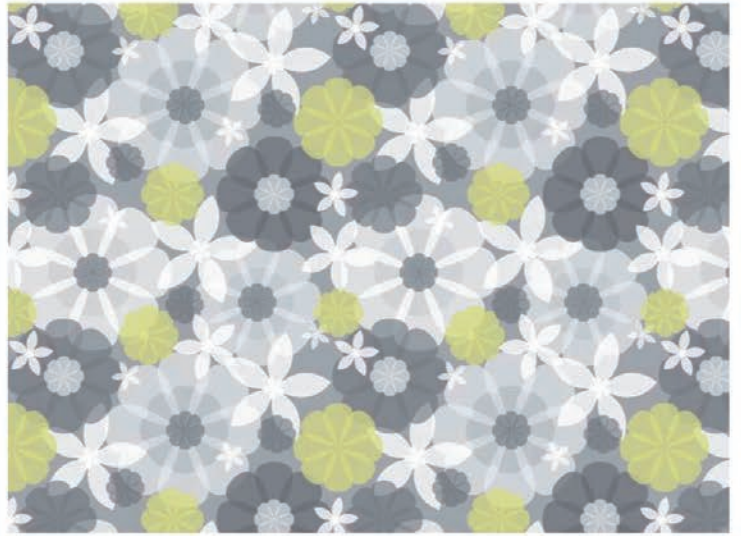
Proceso de diseño



- Investigación de referentes.
- Conceptualización.
- Bocetaje a mano.
- Escaneo.
- Vectorización.
- Generación de patrón de manera estructural.
- Aplicación de color.
- Desarrollo de variaciones de diseño.
- Documentación de los diseños.

Propuestas





Alejandra Marroquín

Proyecto: *Clarity*

Realizado en la materia de Diseño Antropológico - cuarto año

Docente: Ana Urquilla

Duración del proyecto: 7 semanas

PROCESO:

Conclusiones de investigación de fuentes secundarias

- Las personas contaminan el medio ambiente porque no tienen conocimiento de las consecuencias que generan sus malos hábitos.
- Se piensa que el problema de la contaminación debe ser solucionado sólo por instituciones, organizaciones y el gobierno.
- La situación medio ambiental, a nivel mundial, es catastrófica, especialmente la del agua. Ésta se encuentra contaminada por diversos elementos, siendo el plástico uno de los más agresivos contaminantes.
- En el área de diseño, se han realizado algunos esfuerzos para disminuir la cantidad de desechos plásticos bajo la práctica de "upcycling" (propuesto en el libro *Cradle to Cradle* (2002) por Michael Braungart y William McDonough), que consiste en utilizar los materiales de desechos para la creación de nuevos productos.

Objetivos y concepto del proyecto

- Objetivos:

Crear productos que ayuden a concienciar a los compradores acerca de la problemática de la contaminación medio ambiental.

Ayudar a reducir el impacto del consumo de plástico al alargar el ciclo de vida del material.

- Concepto:

Clarity está inspirada en la naturaleza de nuestro entorno. La colección demuestra que es posible generar cosas bellas con desechos.

Definición del público objetivo

Mujeres y hombres de cualquier edad, quienes usan u obsequian los productos.

Proceso de diseño

- Investigación de la problemática.
- Búsqueda de referentes de diseño.
- Conceptualización.
- Recolección de la materia prima.
- Tratamiento de la materia (lavado y corte).
- Bocetaje de las colecciones.
- Generación de prototipos de las piezas.
- Pruebas de resistencia del producto en uso.
- Producción de las piezas finales para su distribución.
- Documentación de las piezas individuales y en uso.

Propuestas





Fotografías: Alejandra Marroquín

Verónica Pineda

Proyecto: *Melcochas*

Realizado en la materia de Diseño Antropológico - cuarto año

Docente: Ana Urquilla

Duración del proyecto: 7 semanas

PROCESO:

Conclusiones de investigación de fuentes secundarias

- En el mundo, se usan un millón de bolsas plásticas por minuto, las cuales no se biodegradan sin importar lo delgadas que sean.
- Las bolsas plásticas están compuestas por moléculas derivadas del petróleo.
- Todo el plástico fabricado hasta hoy sigue existiendo.
- Existen diseñadores que ya han empezado a diseñar accesorios a partir de desechos que contaminan al ambiente, dándole a estos materiales un ciclo de vida más largo y disminuyendo el impacto ambiental a causa de los mismos.

**Conceptos
seleccionados para el
proyecto**



Melcochas: por la similitud en su colorido y forma.

**Definición de
público objetivo**



Mujeres dinámicas que buscan piezas de diseño únicas.

Proceso de diseño



- Investigación de referentes.
- Investigación de materiales.
- Experimentación con materiales.
- Conceptualización.
- Bocetaje a mano.
- Elaboración de prototipos.
- Producción de piezas finales.

Propuestas





Fotografías: Verónica Pineda

Pamela Roca

Proyecto: *Ribbon*

Realizado en la materia de Estudio Independiente - quinto año

Docente: Ana Urquilla

Duración del proyecto: 20 semanas

PROCESO:

Conclusiones de investigación de fuentes secundarias

Para este proyecto, la investigación consistió en indagar acerca de la técnica del croché. Se investigaron diversos tipos de nudos y una variedad de materiales para definir los aspectos técnicos de la colección.

Objetivos y concepto del proyecto

Objetivo:

- Crear piezas únicas que cambien el paradigma de “me visto y luego elijo los accesorios” a “elijo el accesorio y luego decido qué ropa usar”.

- Concepto:

Esta colección está inspirada en la forma de los botones de flor que forman suaves capas de vivos colores.

Esta línea de collares no es un accesorio que se combina con la ropa, sino un accesorio protagonista en el atuendo del día a día.

Son piezas únicas que dan un toque de glamour y modernidad.

Definición de público objetivo



Mujeres modernas, atrevidas y elegantes que imponen moda.

Proceso de diseño



- Investigación de referentes.
- Conceptualización.
- Analizar nuevas técnicas relacionadas con el croché.
- Bocetería bidimensional.
- Prototipado de las piezas.
- Elaboración final.
- Documentación de la colección.

Propuestas





Fotografías: Andrés Pineda

Accesorios elaborados con listón y otros elementos

German Rosa

Proyecto: *No te devores el planeta*

Realizado en la materia de Estudio Independiente - quinto año.

Docente: Ana Urquilla

Duración del proyecto: 20 semanas

PROCESO:

Conclusiones de investigación de fuentes secundarias

- Las personas contaminan el medio ambiente porque no tienen conocimiento de las consecuencias que generan sus malos hábitos.
- Se piensa que el problema de la contaminación debe ser solucionado sólo por instituciones, organizaciones y el gobierno.

Objetivos y concepto del proyecto

Objetivos:

- Exponer los acontecimientos diarios que ocurren en la sociedad (contaminación).
- Educar sobre las situaciones a las que estamos expuestos y somos partícipes diariamente para motivar a los espectadores a convertirse en parte de la solución.

- Concepto:

Las personas con sus hábitos diarios contaminan las ciudades. Los espacios verdes cada vez son menos. Por eso, es importante tener conocimiento de la forma en que podemos evitar devorarnos a nuestro planeta.

Es el diseño de un mensaje que comunica las consecuencias de contaminar la tierra. Basta con botar un empaque de refresco para iniciar una reacción en cadena que tenga como consecuencia la contaminación del medio ambiente.

Definición del público objetivo



Personas de 15 años en adelante.

Proceso de diseño



- Investigación de referentes.
- Conceptualización.
- Bocetaje tridimensional de los personajes del video.
- Toma de fotografías.
- Edición del video.
- Documentación del proyecto final.

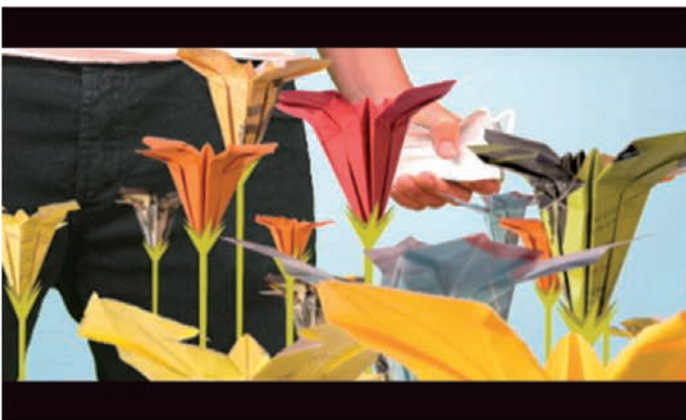
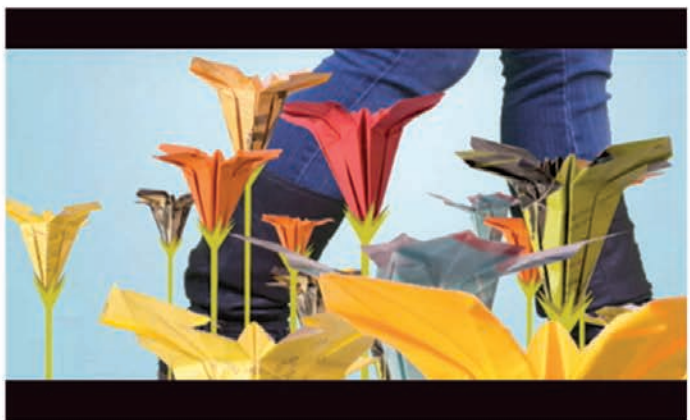
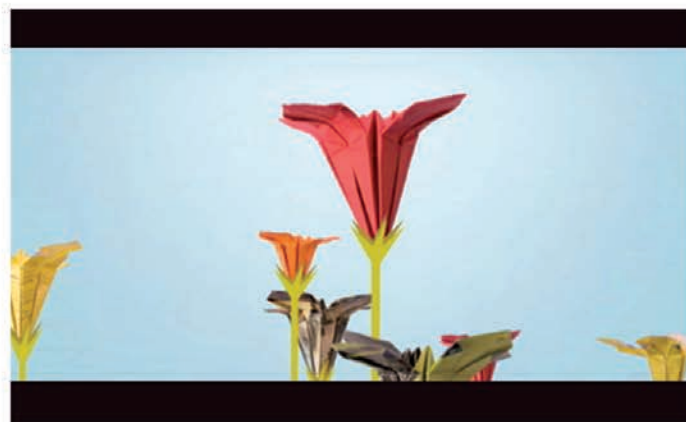
Video con tratamiento de animación (*stop motion*). Tiene el pensamiento y la elaboración de personajes que comuniquen el mensaje. Se reutilizaron páginas de revistas para la elaboración de las flores y el empaque de refresco.

Para la producción del video, se contó con la ayuda de un grupo multidisciplinario que guió el producto final: investigación, animación, fotografía y medios audiovisuales.

Mentores: Ana Urquilla y Roberto Burgos • Fotografía: Raquel Arana • Edición: José Manuel Meléndez.

Stills del video final

Dirección: German Rosa
Duración: 4:03 mins

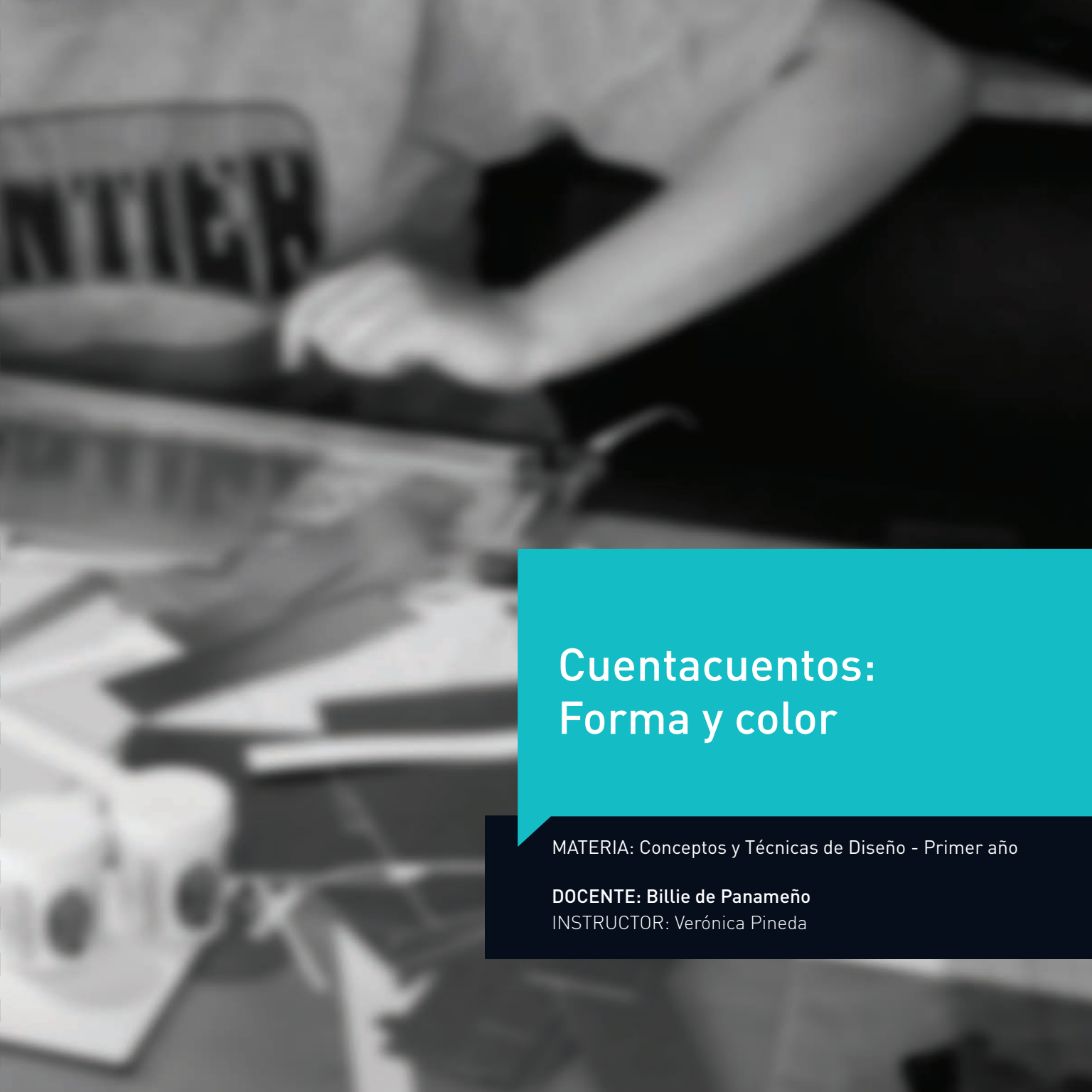




2011 //

SEMESTRE 01





Cuentacuentos: Forma y color

MATERIA: Conceptos y Técnicas de Diseño - Primer año

DOCENTE: Billie de Panameño

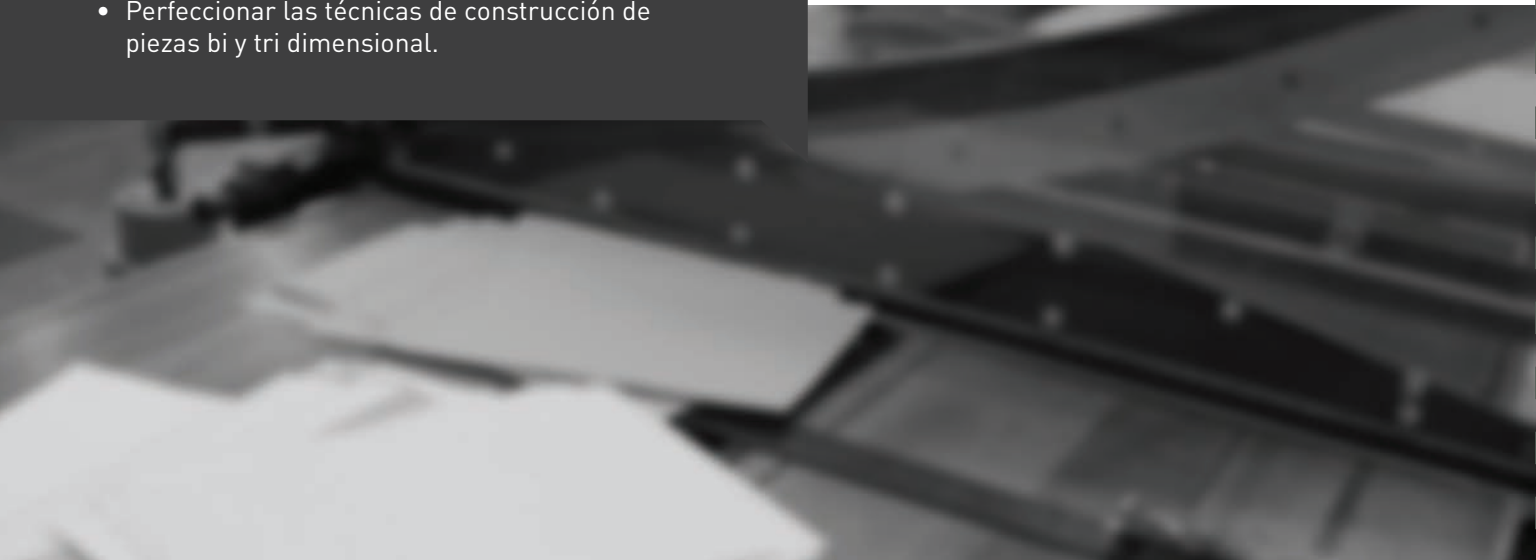
INSTRUCTOR: Verónica Pineda

Este proyecto, basado en el libro de la ilustradora estadounidense Molly Bang, se adentró en la percepción del color y la forma como instrumentos para comunicar.

Luego de realizar este proyecto, los estudiantes dimensionaron la importancia de los elementos básicos de la composición, tal como las formas, el espacio, y el color en la comunicación visual, de manera bi y tri dimensional.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Profundizar en los aspectos de percepción y comunicación, tanto de figuras geométricas como de la psicología del color.
- Desarrollar el plano básico bi-dimensional y traducir cada aspecto del mismo en un espacio tri-dimensional sin que se pierda ningún aspecto de comunicación en el proceso.
- Perfeccionar las técnicas de construcción de piezas bi y tri dimensional.

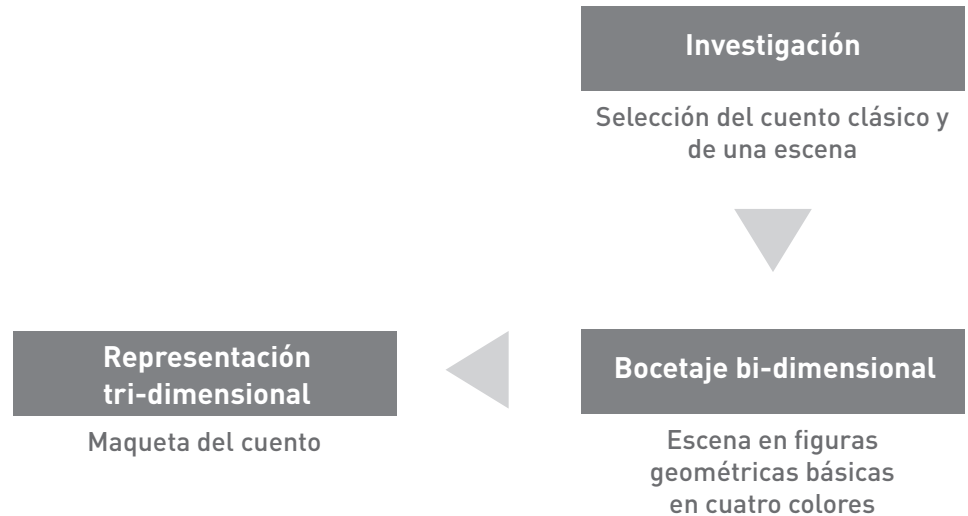


Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

Duración del proyecto:
1 semana

Cada maqueta fue realizada por dos estudiantes.

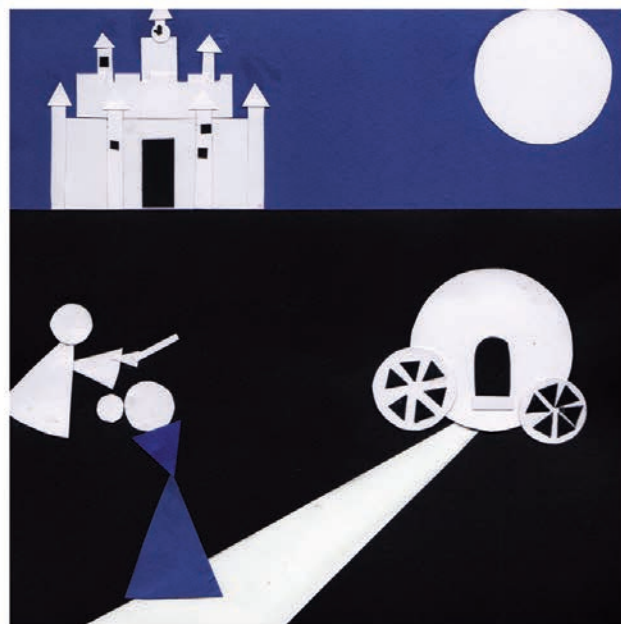


Daisy Hernández y Blanca Vela

Cuento: "La Cenicienta"

Autores: Jacob y Wilhelm Grimm

Materiales: Cartulina iris y goma.



Fotografías: Javier Peñate



Alejandra Torres y Gabriela Quiteño

Cuento: "Ricitos de Oro"
Autor: Robert Southey

Materiales: Cartulina iris y goma.



Fotografías: Javier Peñate

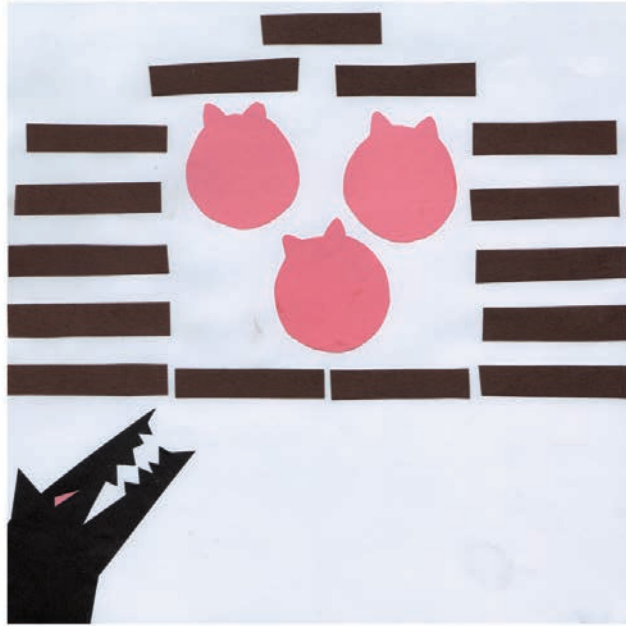
Carolina Ávila y Valeria Rodríguez

Cuento: "Pinocho"
Autor: Carlo Collodi

Materiales: Papel fabriano, cartón y goma.



Fotografías: Javier Peñate

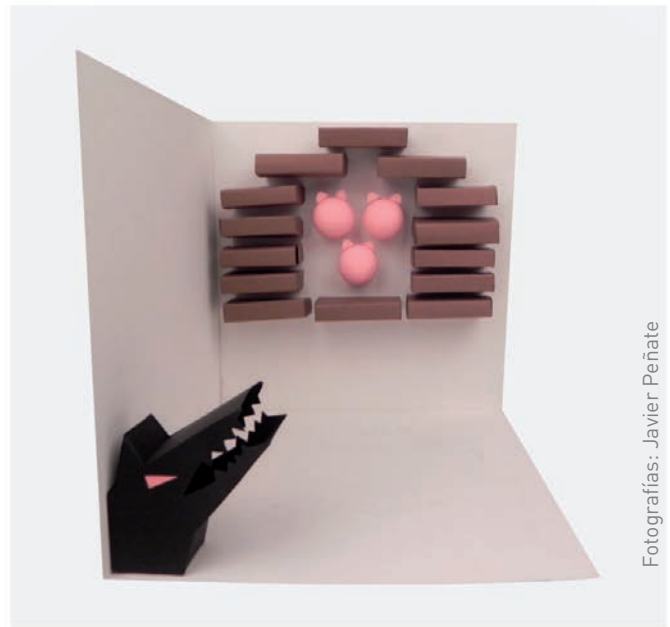
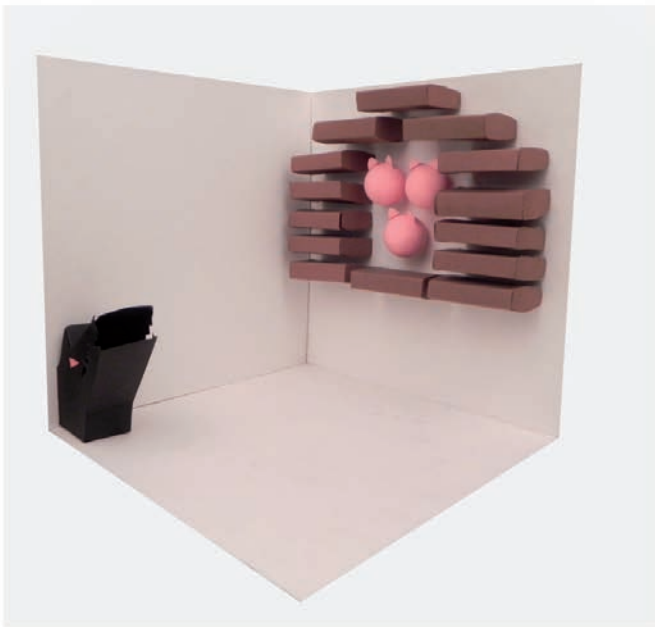


Celina Morales y Susana Zavaleta

Cuento: "Los Tres Cerditos"

Autor: Walt Disney

Materiales: Cartulina iris y goma.



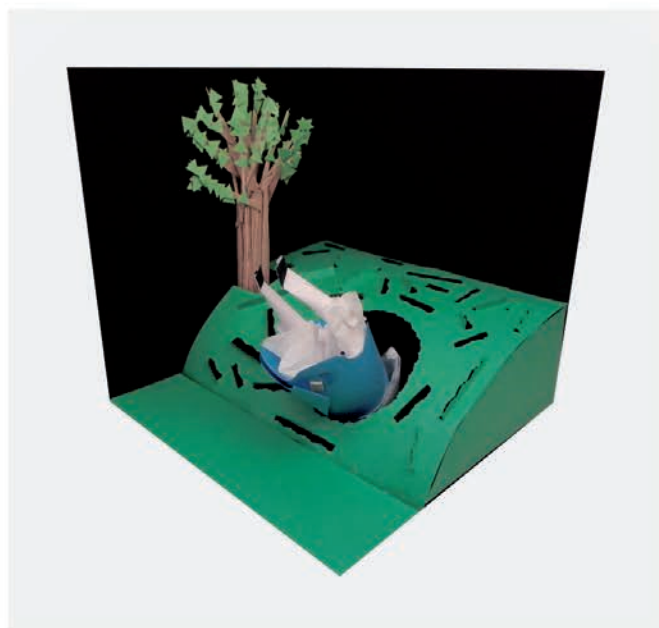
Fotografías: Javier Peñate

Andrea Sol y Javier Díaz

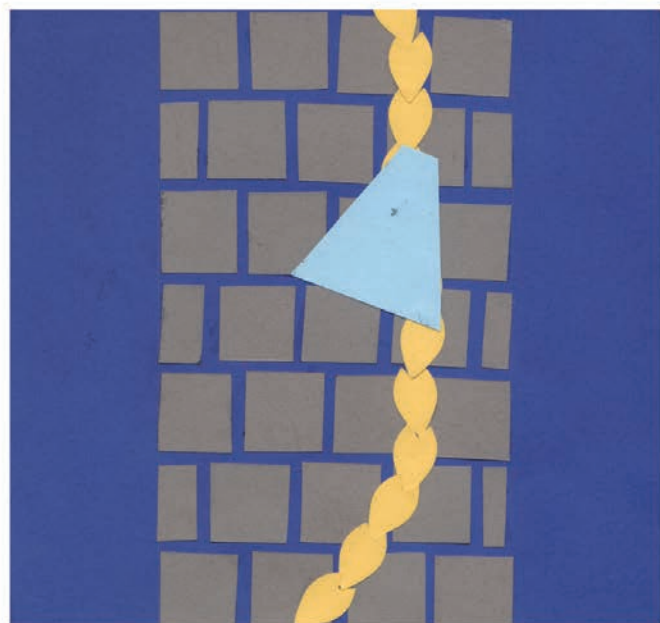
Cuento: "Alicia en el País de las Maravillas"

Autor: Lewis Carroll

Materiales: Papel fabriano, palos de madera y goma.



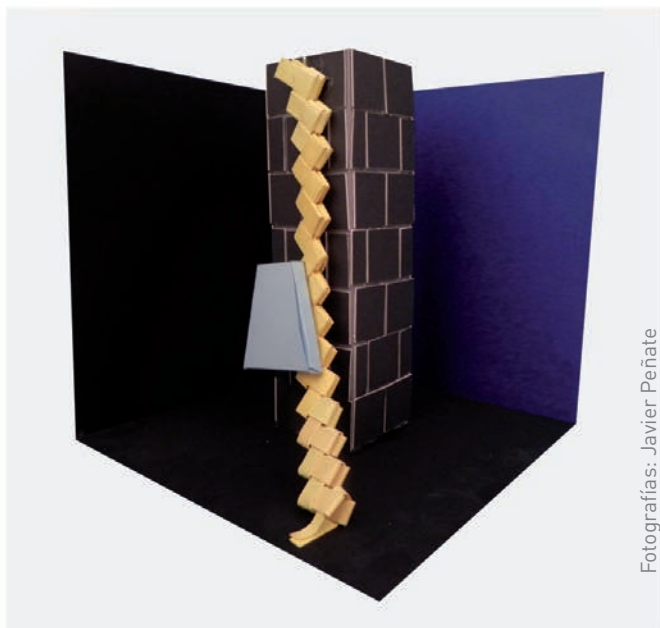
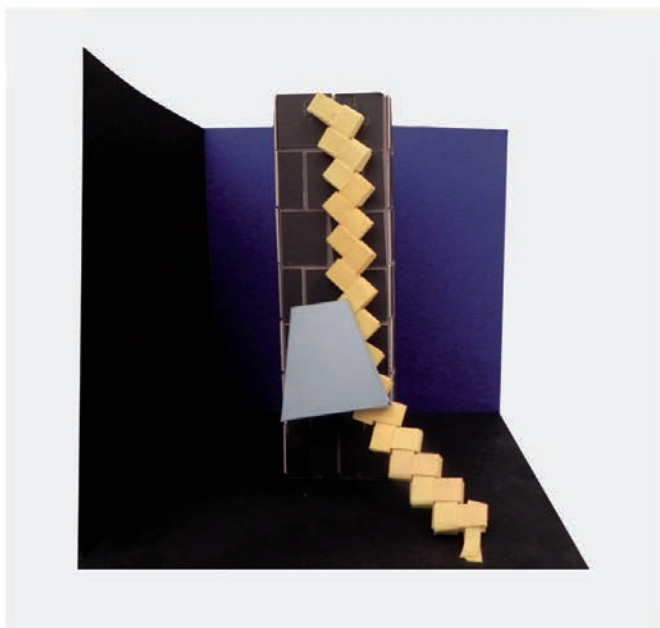
Fotografías: Javier Peñate



**Diana Figueroa, Gabriela Mejía y
Vanessa Ventura**


Cuento: "Rapunzel"
Autores: Jacob y Wilhelm Grimm

Materiales: Cartulina iris, cartón
de ilustración y goma.



Fotografías: Javier Peñate





Composición de una letra en 6 formatos

MATERIA: Taller Tipográfico - Tercer año

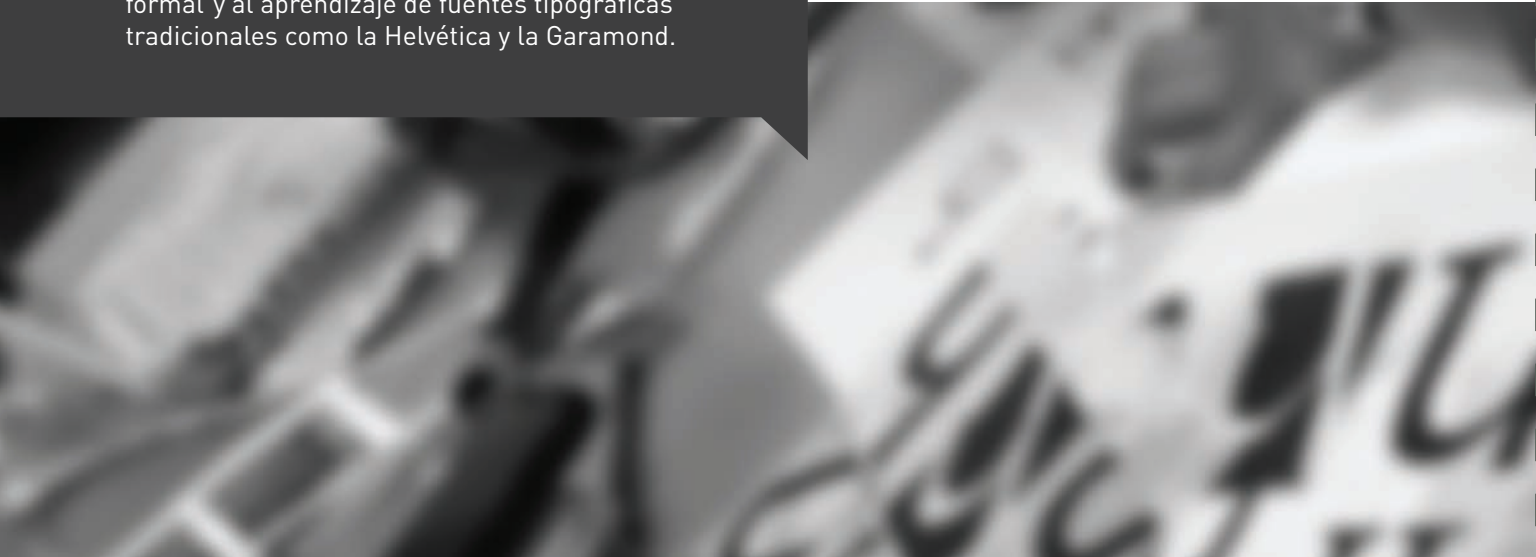
DOCENTE: Marisela Ávalos

INSTRUCTOR: Verónica Jarquín

Este proyecto buscó ejemplificar, a través de la composición de soluciones tipográficas abstractas en determinado formato, la posibilidad de visualizar la tipografía como un elemento independiente de diseño, y como un recurso a tomar en cuenta para la creación y aplicación en diversas superficies.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

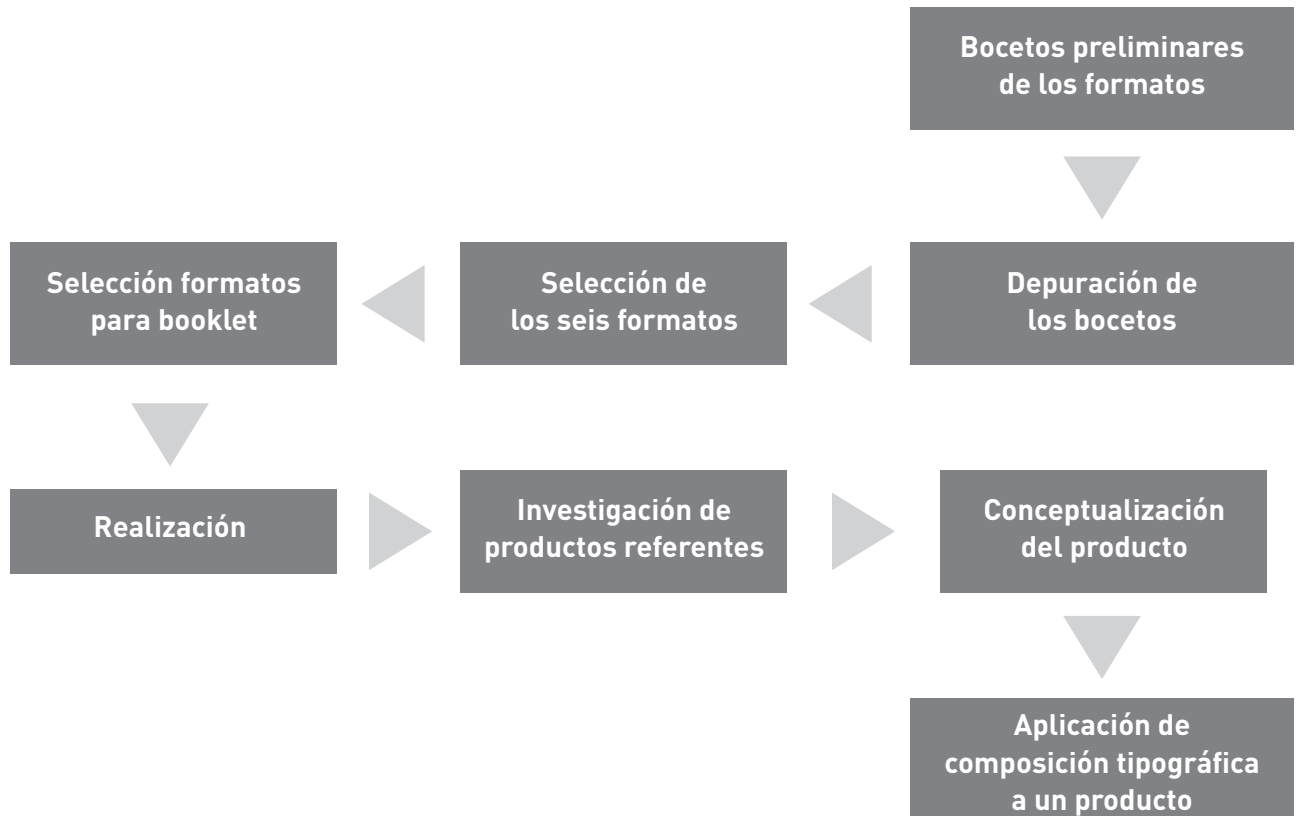
- Componer soluciones tipográficas abstractas en determinado formato, con el objeto de visualizar la tipografía como un elemento independiente de diseño.
- A partir del dibujo de las letras, contribuir a que el estudiante descubra las características formales y el potencial gráfico de la tipografía.
- Introducir al estudiante al estudio de las fuentes tipográficas desde su perspectiva formal y al aprendizaje de fuentes tipográficas tradicionales como la Helvética y la Garamond.



Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

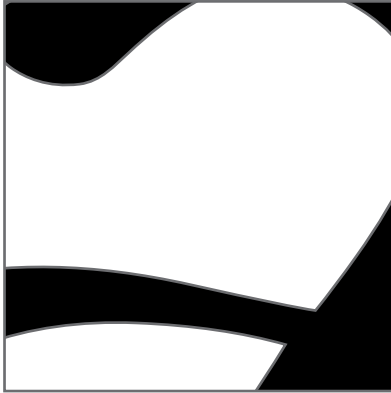
**Duración del proyecto:
5 semanas**



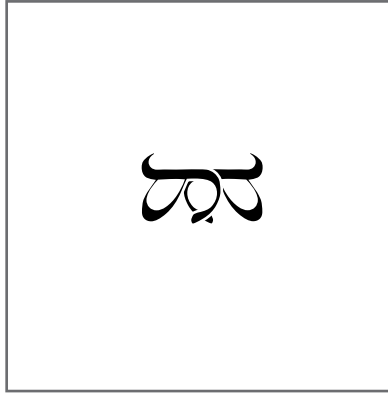
María José Álvarez

Letra: a
Tipografía: Garamond

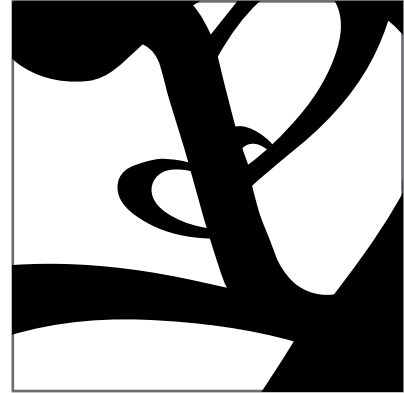
FORMATOS



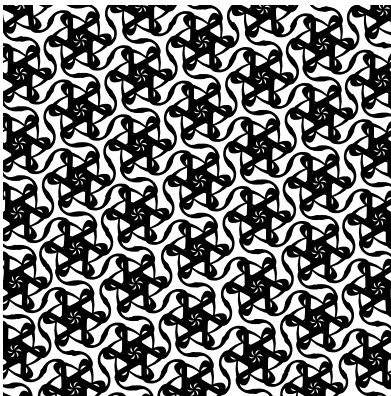
Formato 1: Una letra



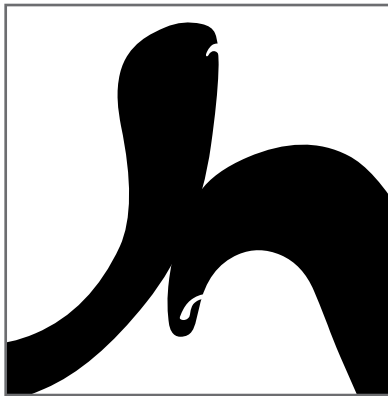
Formato 2: Dos letras



Formato 3: Tres letras



Formato 4: Módulo y supermódulo



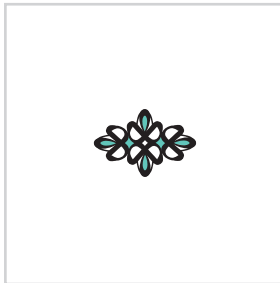
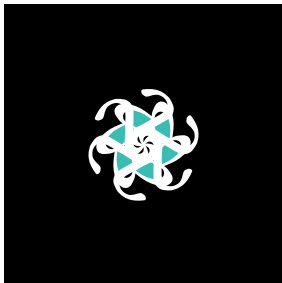
Formato 5: Composición libre



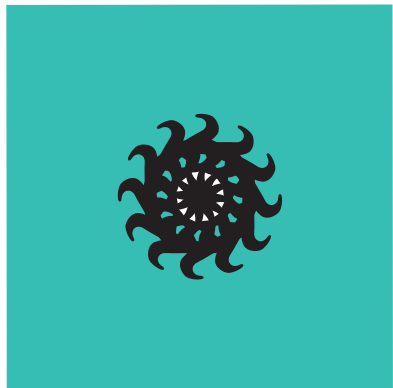
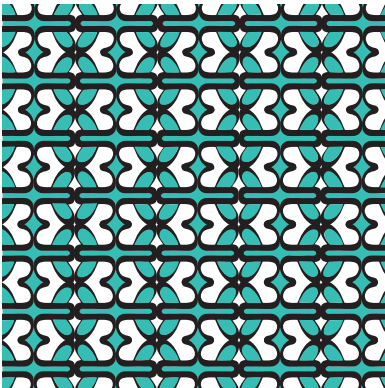
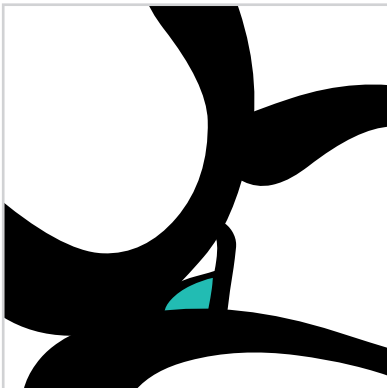
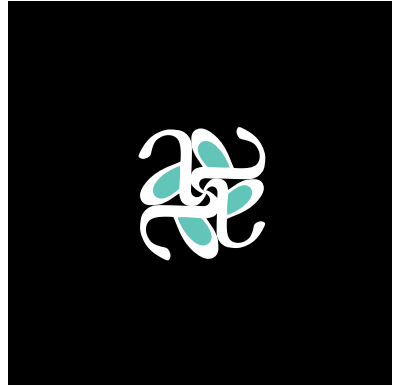
Formato 6: Composición con dos colores



Fotografía: Alejandra Marroquín



Interior del booklet. Dimensiones: 4.5 x 4.5 pulgadas
Impreso a escala real



Interior del booklet



Fotografías: Alejandra Marroquín

Aplicación a producto

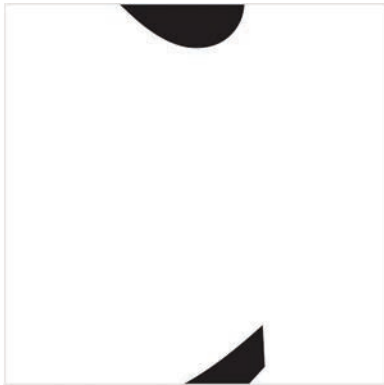
Set de adornos navideños
y empaque



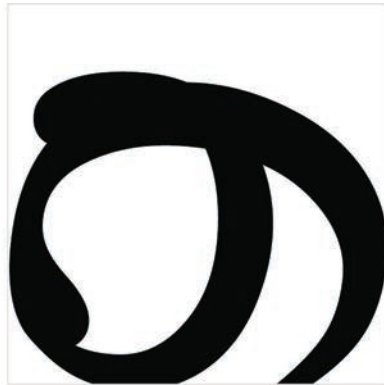
Nicole Argueta

Letra: c
Tipografía: Garamond

FORMATOS



Formato 1: Una letra



Formato 2: Dos letras



Formato 3: Tres letras



Formato 4: Módulo y supermódulo



Formato 5: Composición libre

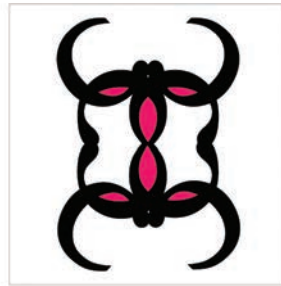
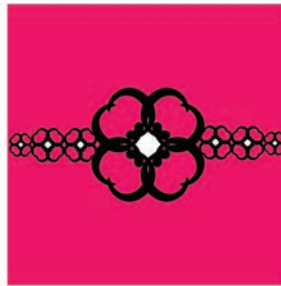


Formato 6: Composición con dos colores

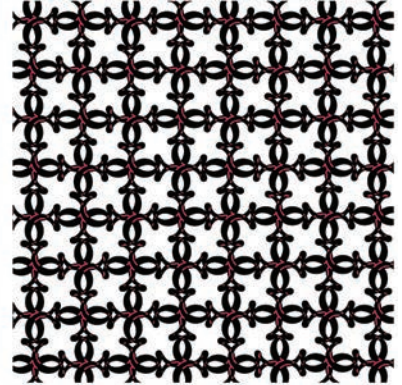
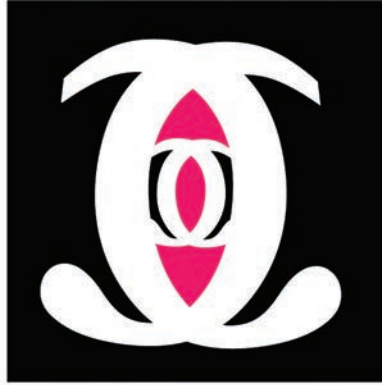
Booklet



Fotografía: Alejandra Marroquín



Interior del booklet. Dimensiones: 4.5 x 4.5 pulgadas
Impreso a escala real



Interior del booklet

Aplicación a producto

Bolso para computadora



Fotografías: Alejandra Marroquín

Andrea Campos

Letra: v
Tipografía: Garamond

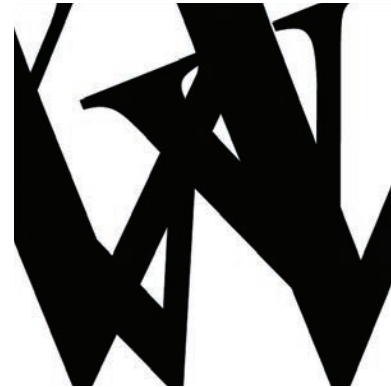
FORMATOS



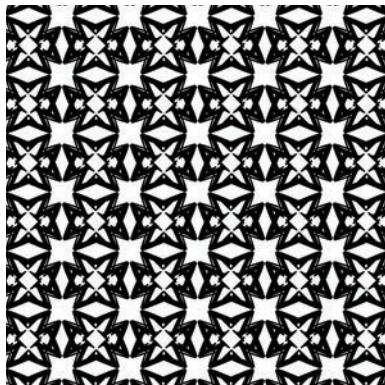
Formato 1: Una letra



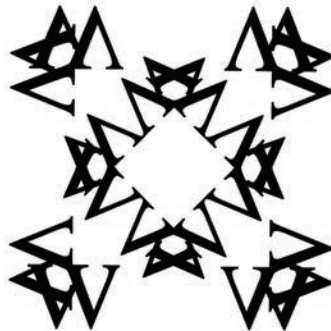
Formato 2: Dos letras



Formato 3: Tres letras



Formato 4: Módulo y supermódulo



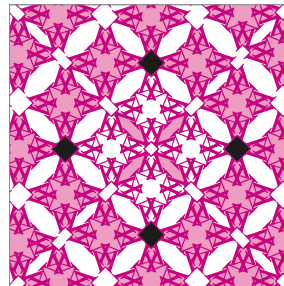
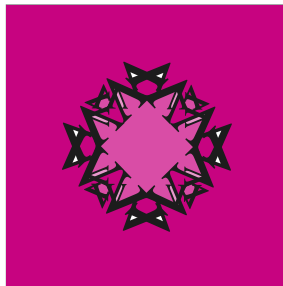
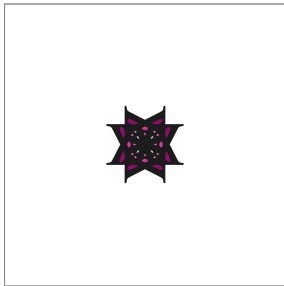
Formato 5: Composición libre



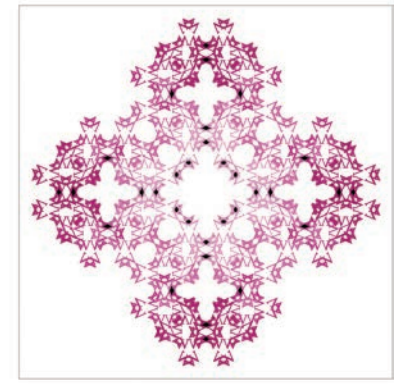
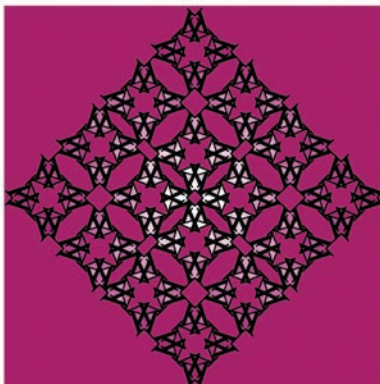
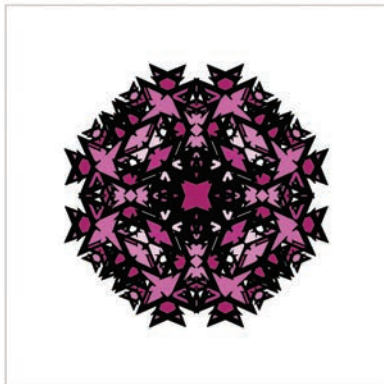
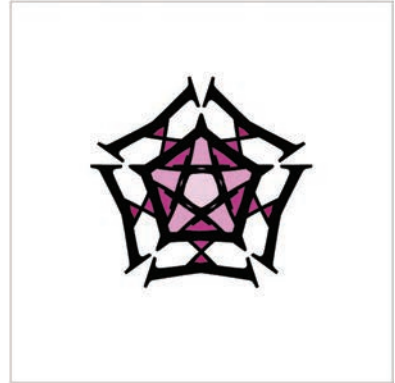
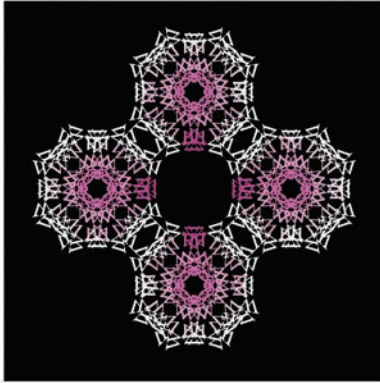
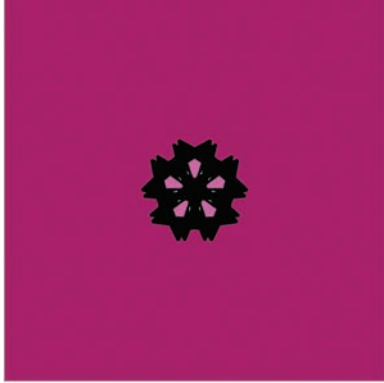
Formato 6: Composición con dos colores



Fotografía: Alejandra Marroquín



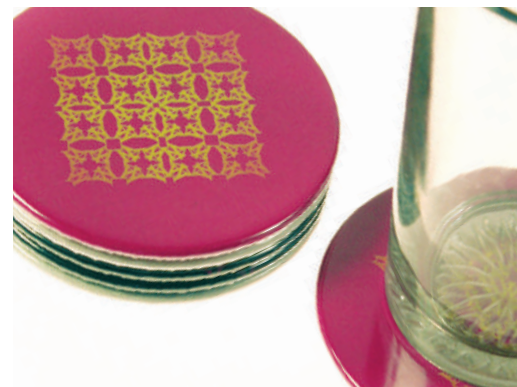
Interior del booklet. Dimensiones: 4.5 x 4.5 pulgadas
Impreso a escala real



Interior del booklet

Aplicación a producto

Set de portavasos e individuales

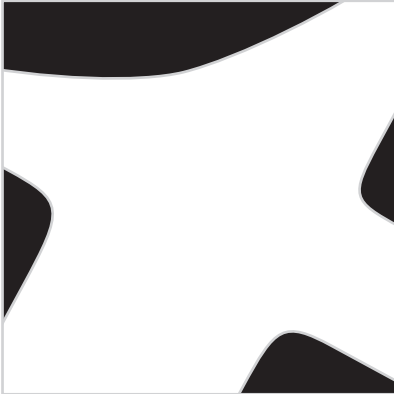


Fotografías: Alejandra Marroquín

Karla Gómez

Letra: t
Tipografía: Garamond

FORMATOS



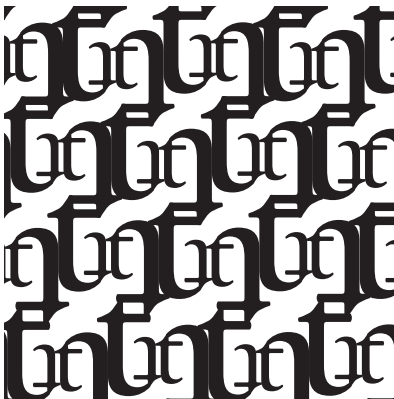
Formato 1: Una letra



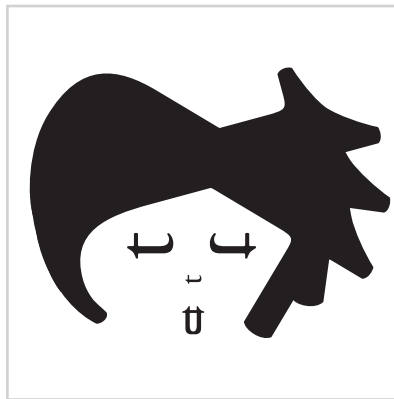
Formato 2: Dos letras



Formato 3: Tres letras



Formato 4: Módulo y supermódulo



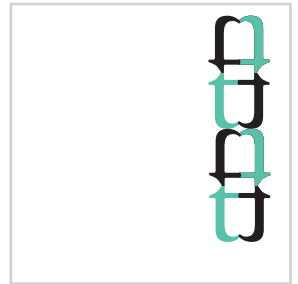
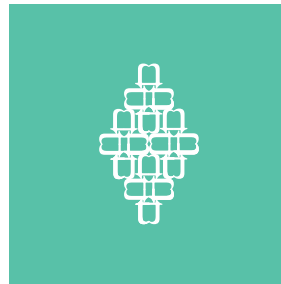
Formato 5: Composición libre



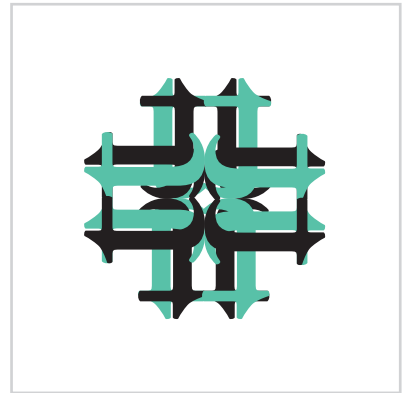
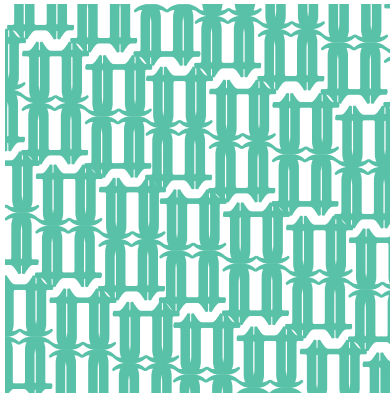
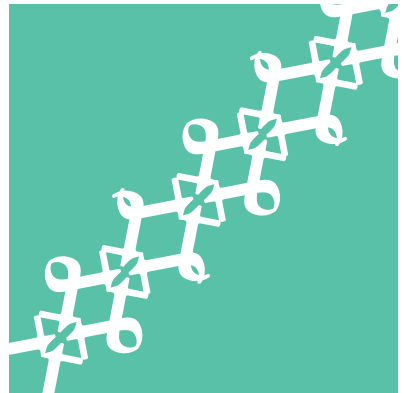
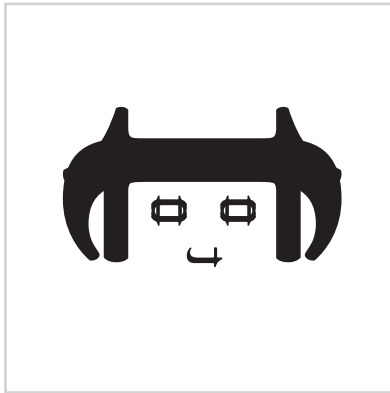
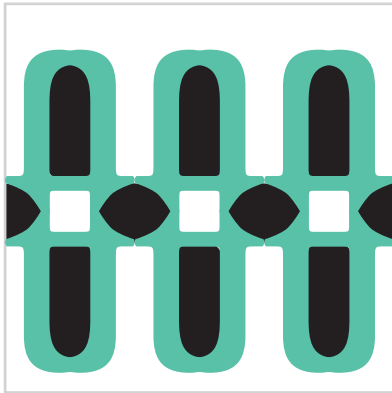
Formato 6: Composición con dos colores



Fotografía: Alejandra Marroquín



Interior del booklet. Dimensiones: 4.5 x 4.5 pulgadas
Impreso a escala real



Interior del booklet

Aplicación a producto

Libro de cuento: "Teté y su Tetera"
y bolso de manta en serigrafía



Fotografías: Alejandra Marroquín





Diseño y realización de una mega infografía

MATERIA: Taller de Diseño III: Sistema de Signos
en Comunicación - Tercer año

DOCENTE: Larisa Hernández

INSTRUCTOR: Verónica Pineda

En este proyecto se realizó la conceptualización y diseño de una mega infografía clara, ordenada, comprensible y estéticamente bien realizada. Ésto se imprimió a escala real.

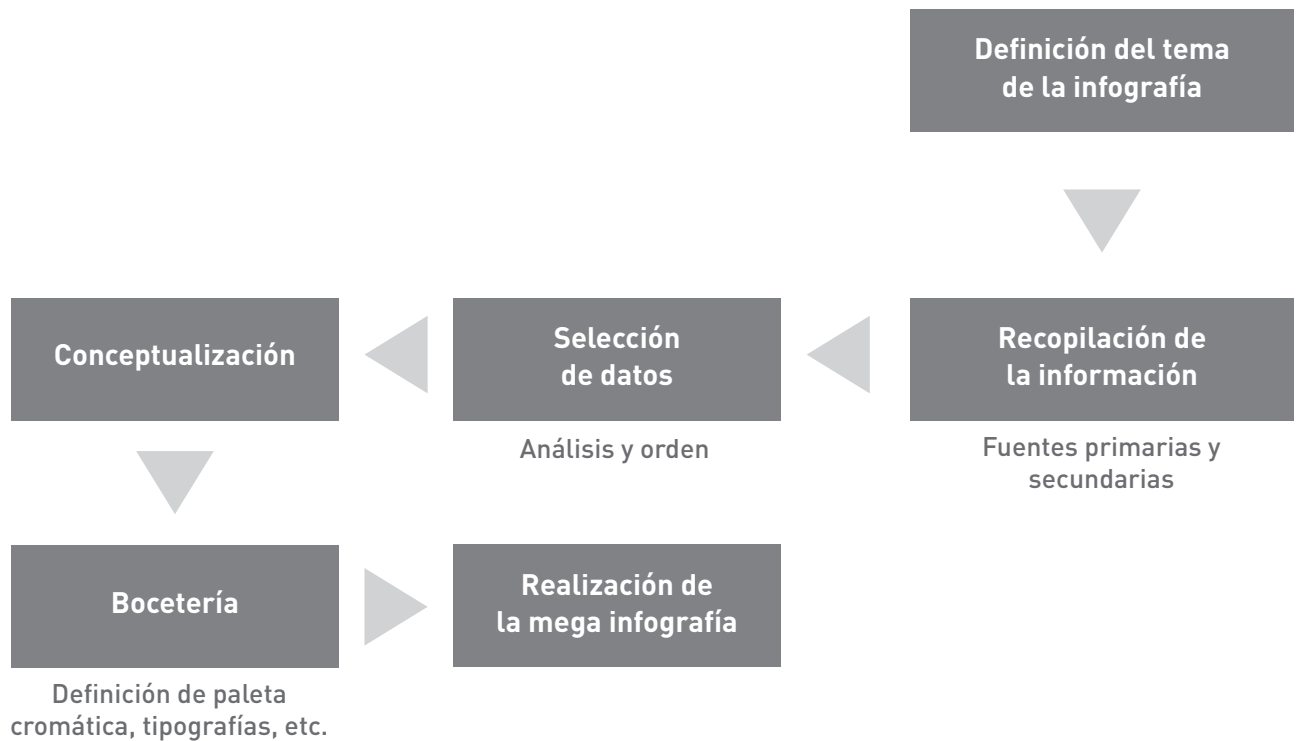
OBJETIVOS DEL PROYECTO

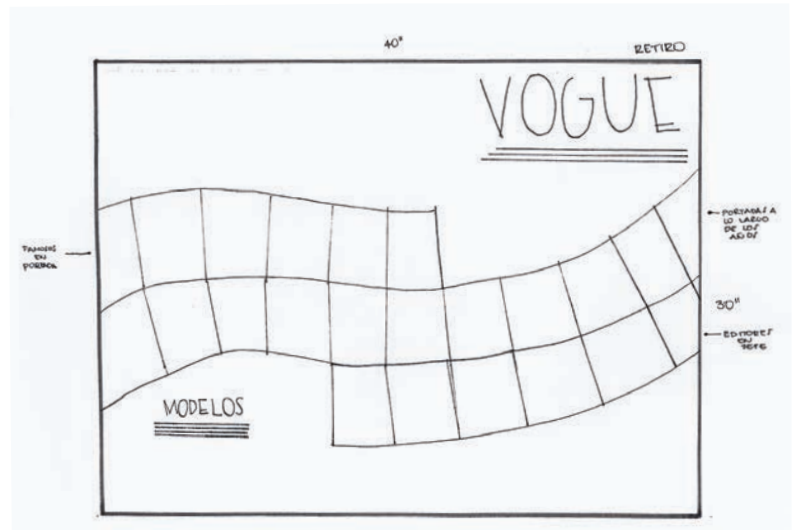
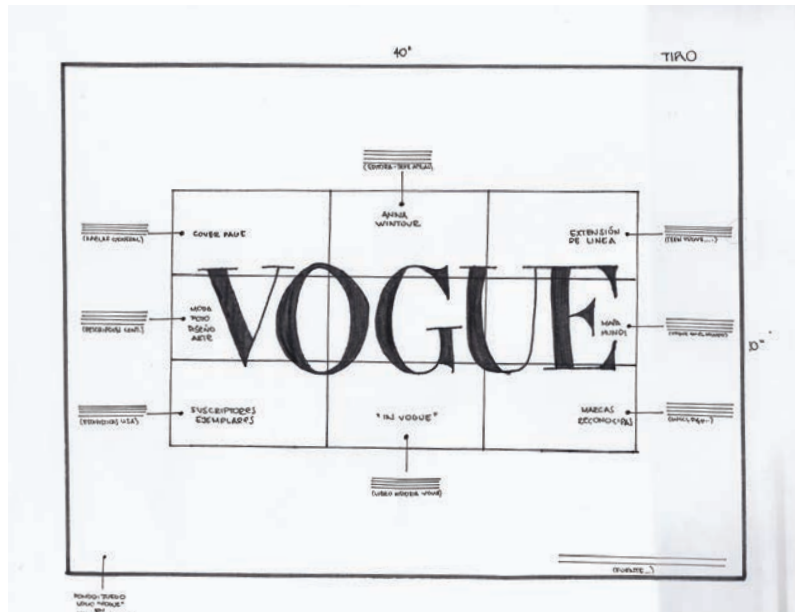
- Seleccionar un tema de su preferencia que cumpla con los lineamientos de: ¿qué?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿dónde? y ¿por qué?
- Realizar una investigación extensa, profunda y detallada que concluya en un análisis y la definición de qué información presentar.
- Generar un estilo y carácter gráfico de acuerdo a la naturaleza del tema y al público objetivo.

Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

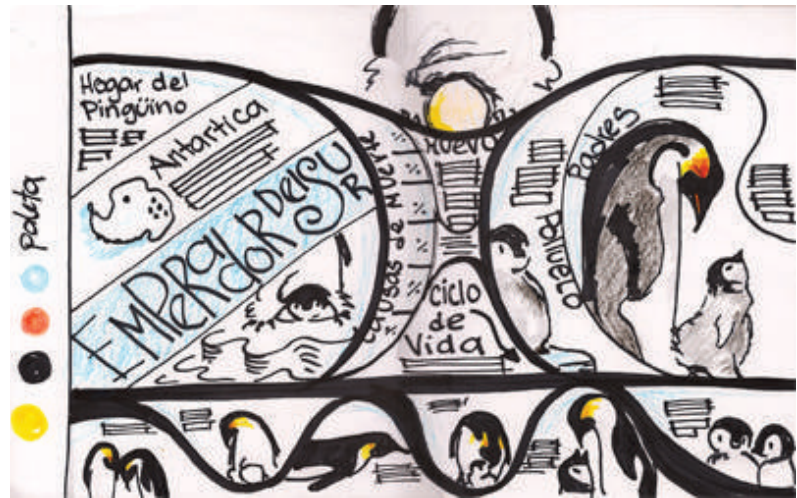
**Duración del proyecto:
5 semanas**

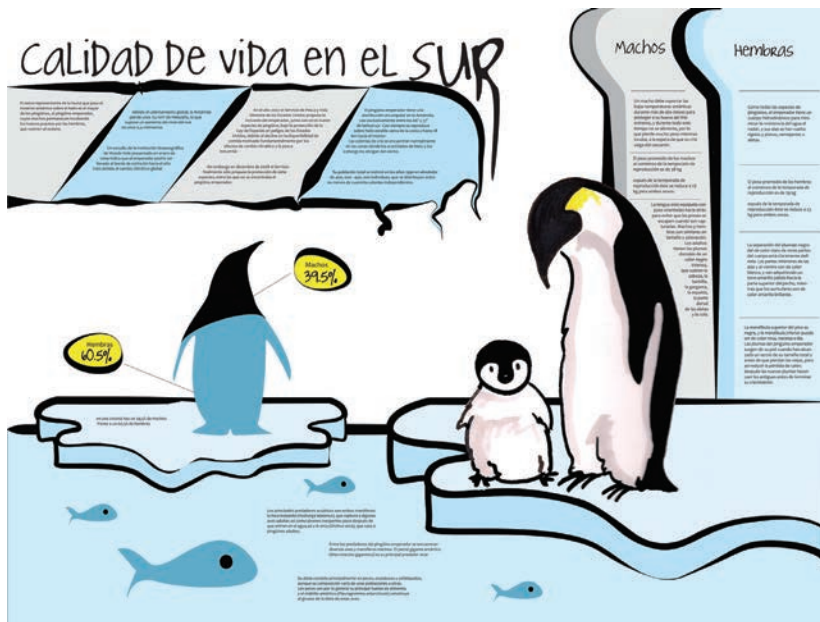




Jassmín Alfaro

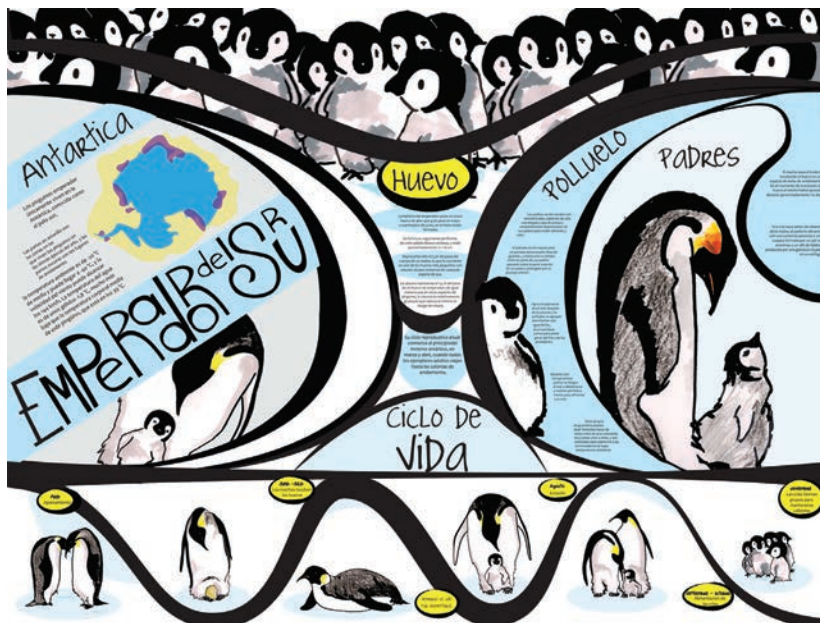
BOCETOS





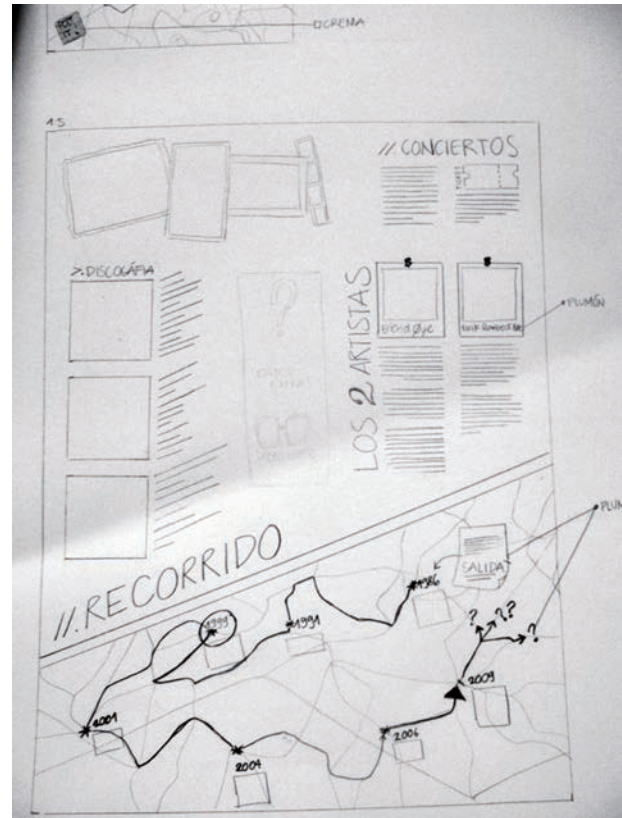
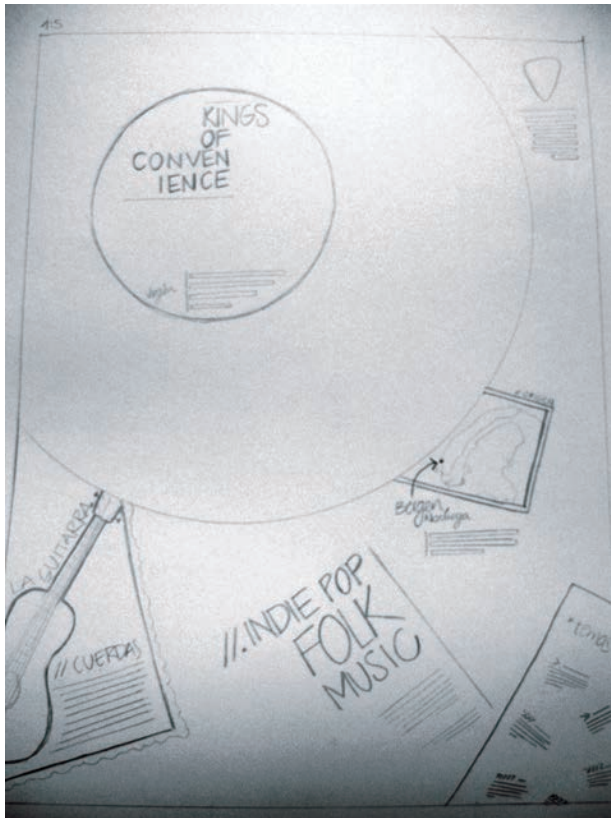
Mega infografía

Dimensiones: 40 x 30 pulgadas
Impreso a escala real



Andrea Campos

BOCETOS

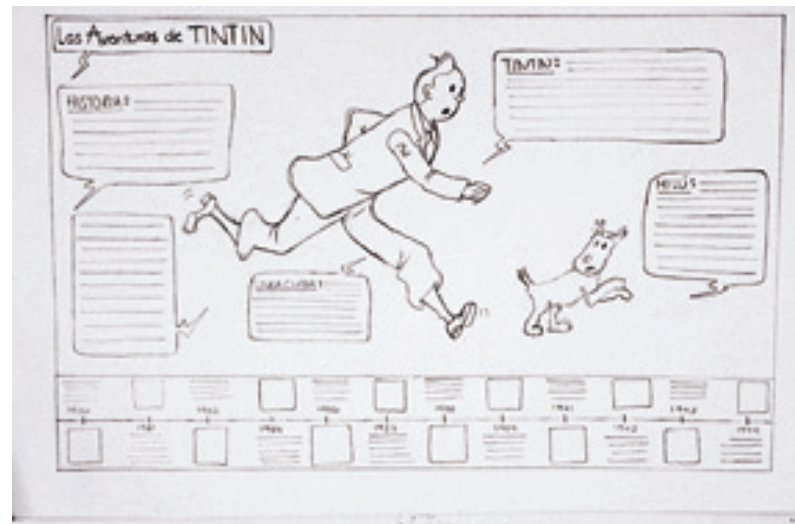
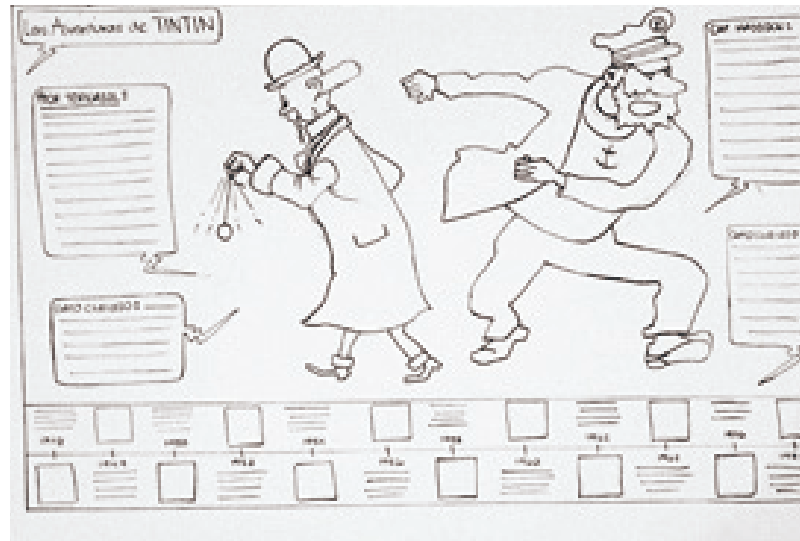


Dimensiones: 30 x 40 pulgadas
Impreso a escala real



Gabriela Pardo

BOCETOS



Dimensiones: 40 x 30 pulgadas
Impreso a escala real

LAS AVENTURAS DE TINTIN

PROFESOR TORNASOL

El Profesor Síndico Tornasol aparece en el episodio que comienza el tercer libro de la serie, el tercer episodio de la serie, el tercer episodio de la serie...

Para saber más sobre el Profesor Tornasol, visita el sitio web de la editorial.

CAPITÁN HADDOCK

El capitán Haddock es el personaje del libro más importante de la serie. Es un hombre de carácter fuerte, con una gran experiencia en el mar...

Para saber más sobre el Capitán Haddock, visita el sitio web de la editorial.



1948

"LAS 7 BOLAS DE CRISTAL"

1949

"EL TEMPLO DEL SOL"

1950

"TINTIN EN EL PAIS DEL ORO NEGRO"

1953

"OLVIDADO LA LUNA"

1954

"ATERRIJERSE EN LA LUNA"

1956

"EL ASUNTO TORNASOL"

1958

"STOCK DE COQUE"

1960

"TINTIN EN EL TIBET"

1963

"LAS JOVAS DE LA CASTAÑERA"

1968

"PUEDO TIR PARA SUCES"

1976

"TINTIN Y LOS PICAROS"

1986

"TINTIN Y EL ARTE ALFA"

LAS AVENTURAS DE TINTIN

HISTORIA

Las Aventuras de Tintin son una serie de historias que comienzan en 1929 con el primer episodio de la serie...

La serie comienza con el episodio que comienza el primer libro de la serie, el primer episodio de la serie...

TINTIN

El personaje de Tintin es un joven periodista belga que vive en un apartamento en Bruselas...

El personaje de Tintin es un joven periodista belga que vive en un apartamento en Bruselas...

MILÚ

Milú es el perro blanco de Tintin. Es un perro muy inteligente y leal que siempre acompaña a su dueño...

Milú es el perro blanco de Tintin. Es un perro muy inteligente y leal que siempre acompaña a su dueño...



1930

"TINTIN EN EL PAIS DE LOS SOUVIS"

1931

"TINTIN EN EL CONGO"

1932

"TINTIN EN AMERICA"

1933

"LOS CHIRREOS DEL PARADISO"

1934

"LA OTO AZUL"

1935

"LA OTO AZUL"

1936

"LA OTO AZUL"

1937

"LA OTO AZUL"

1938

"LA ISLA NEGRA"

1939

"LA OTO AZUL"

1939

"EL CETRO DE OTTOKAR"

1941

"EL CAMBIO DE LAS PINZAS DE ORO"

1942

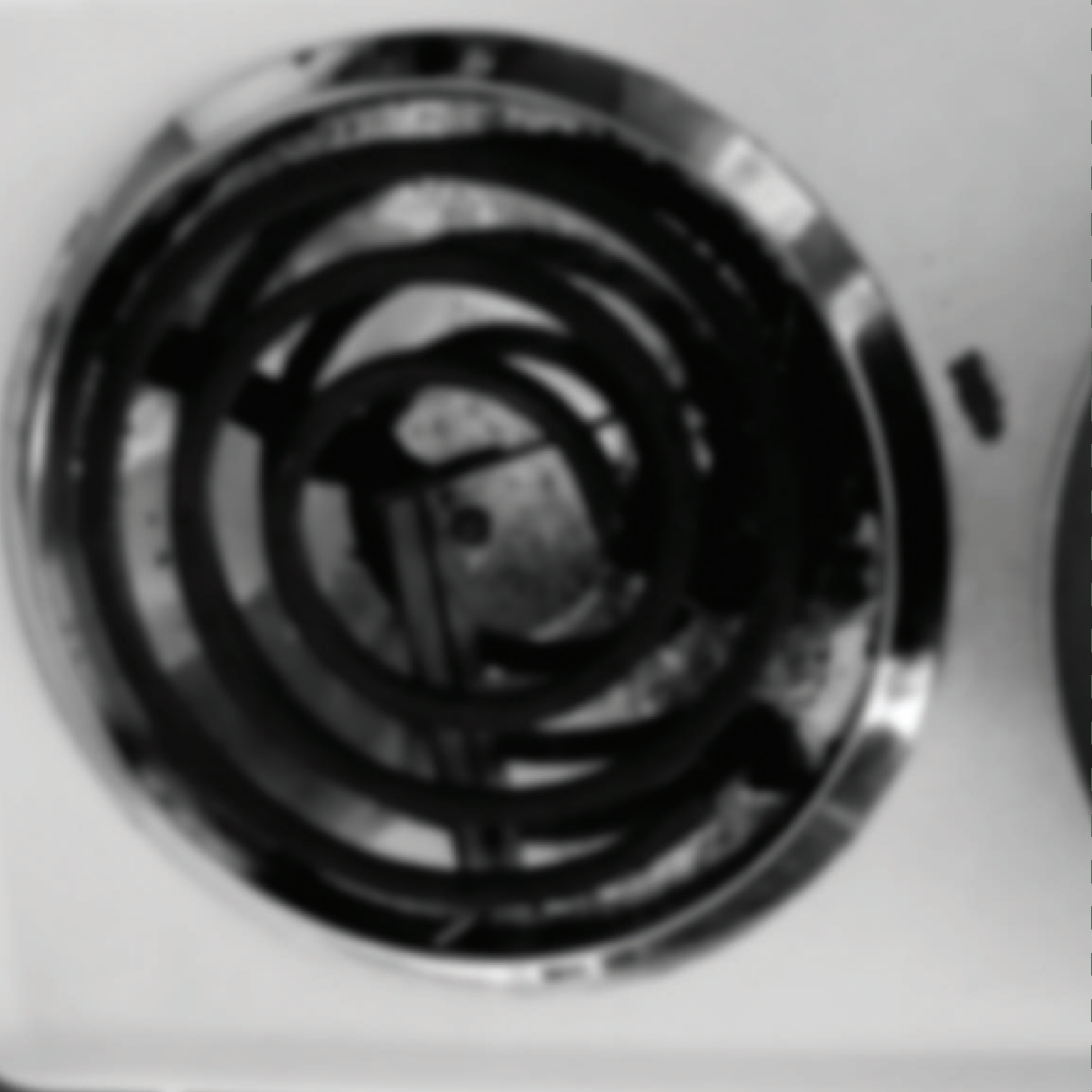
"LA ESTRELLA MISTERIOSA"

1943

"EL SECRETO DEL UNICORNO"

1944

"EL TESORO DE KACKASH EL RABO"





Alfabet-o-bjeto

MATERIA: Taller Tipográfico - Tercer año

DOCENTE: Marisela Ávalos

INSTRUCTOR: Verónica Jarquín

Este ejercicio práctico, basado en el trabajo del diseñador Vladimir Koncar, tuvo como objetivo crear un alfabeto, a partir de la utilización de objetos existentes. La fuente tipográfica resultante debía ser coherente y legible.

El estudiante seleccionó el objeto con el que trabajó, el cual debió cumplir con el objetivo trazado para el proyecto. El estudiante creó un alfabeto con las características formales y de unidad que poseen los caracteres tipográficos de caja alta (mayúscula) y números, y estableció si es una tipografía con o sin patín. Se pudo utilizar una fuente tipográfica existente de referencia para elaborar el alfabeto. Terminada la tipografía, se diseñó un afiche y una frase con la fuente tipográfica realizada.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Crear un alfabeto a partir de la utilización de objetos existentes.
- Experimentar con la versatilidad de los objetos seleccionados para escoger las características finales de la tipografía.
- Establecer parámetros de diseño tipográfico a partir de los objetos utilizados manteniendo las características formales y de unidad.



Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

**Duración del proyecto:
2 semanas**



Documentación de la creación de los alfabetos



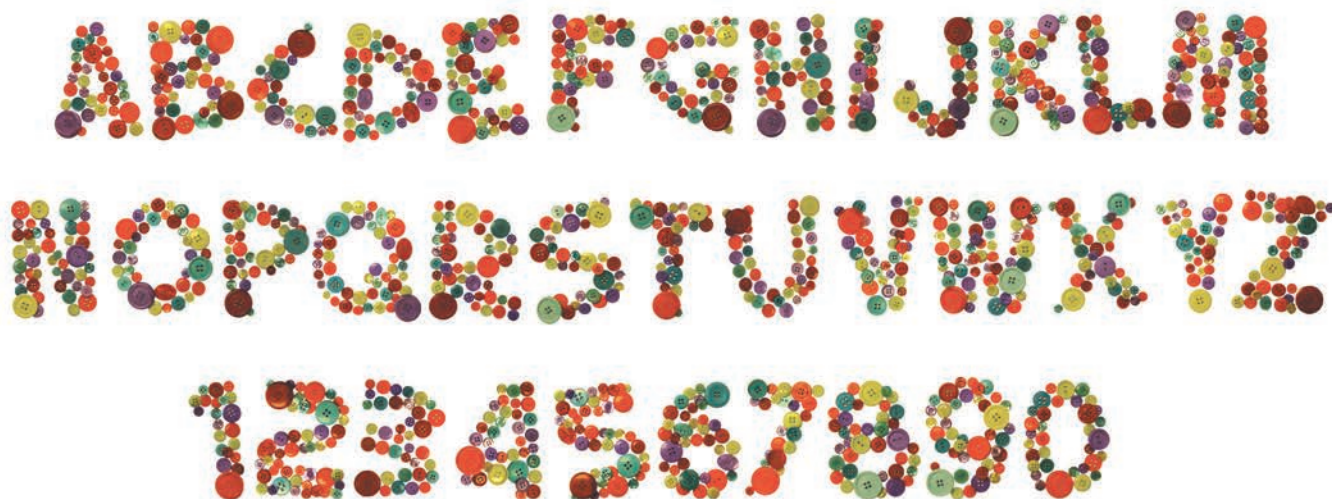


Fotografías: Javier Peñate

Paola Aguirreurreta,
Nicole Argueta y Andrea Campos

Objetos utilizados: botones

BÓTONBOLD





María José Álvarez
y Margaret Saca

Objetos utilizados: cortadores de
galletas y huevos

AHUEVO

A B C D E F G H I J K L M

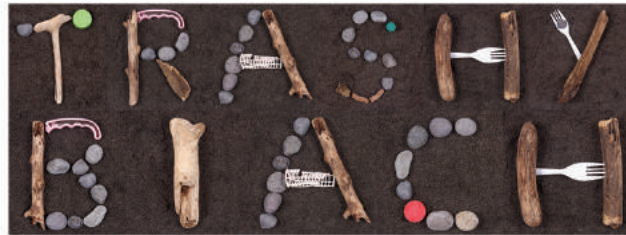
N O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

LO HICE
PORQUE TUVE
LOS HUEVOS

Gabriela Pardo y Manuel Gallardo

Objetos utilizados: elementos naturales
y basura encontrada en la playa



CADA


BASURA

EN LA PLAYA

ES UNA MUJERTE

MARINERA





Diseño de estampado textil inspirado en un ilustrador y aplicado al diseño de producto

MATERIA: Taller de Producción Artesanal - Cuarto año

DOCENTE: Any Hernández

INSTRUCTOR: Ana Villanueva

El proyecto consistió en la aplicación de la metodología proyectual para el diseño de una línea de tres productos textiles estampados. El diseño del estampado debía estar inspirado en el estilo de un diseñador o ilustrador. Cada estudiante definió el tipo de producto a diseñar y cómo teñir su tela con colorantes naturales.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

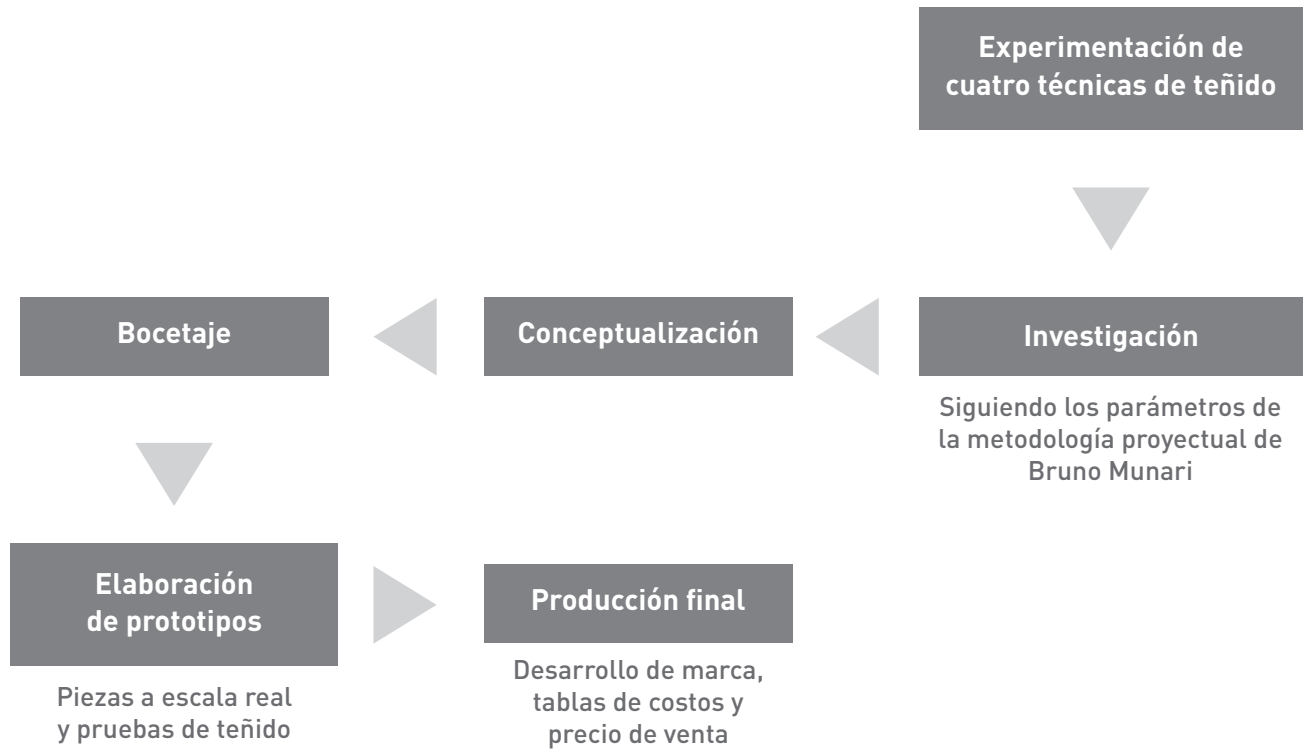
- Usar y aplicar la metodología proyectual de Bruno Munari.
- Desarrollar bocetos de estampado y muestras teñidas de acuerdo al tipo de producto a fabricar y al material textil a utilizar.
- Mostrar dominio y destreza en el uso y aplicación de recursos y técnicas de teñido y estampado artesanal.



Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

**Duración del proyecto:
5 semanas**



Ingrid Arteaga

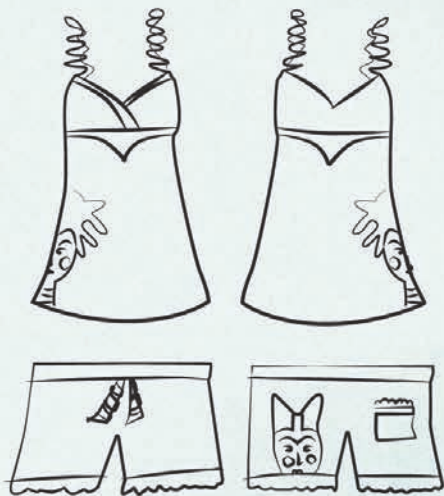
Ilustrador seleccionado ▶ Danny Roberts

Piezas diseñadas ▶ **Coordinado de lencería “underground”.**
Tipo de pijama modular diseñada para mujeres jóvenes.

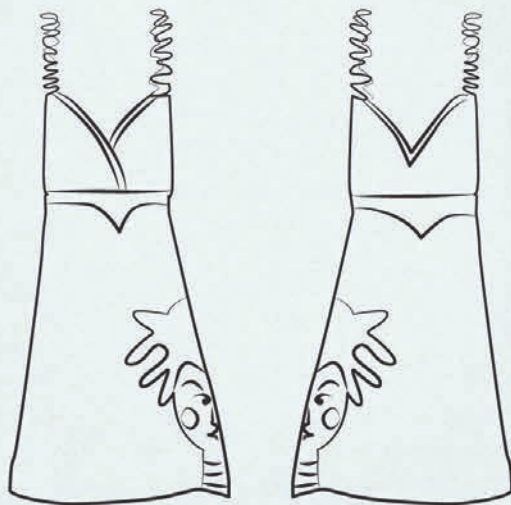
Materiales seleccionados ▶ Tela stretch con detalles en encaje, teñido con añil.
Técnica de añil utilizada: Batik con diferente número de inmersiones.

PRUEBAS DE TEÑIDO Y DE TÉCNICA

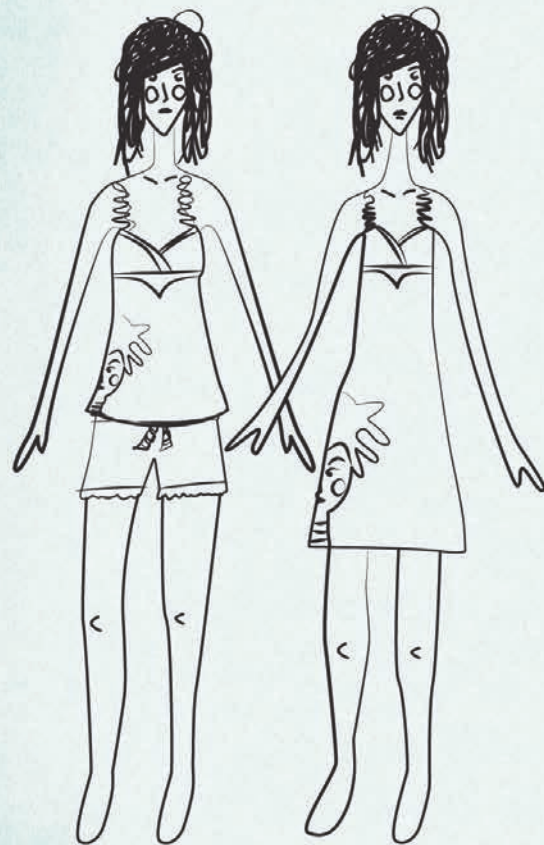




Camisa y short



Vestido



Camisa, short y vestido

IN - ART





Fotografías: Manuel Gallardo • Modelos: Diana Figueroa y Natalia Quiñónez

Ivette Barriere

Ilustrador seleccionado ▶ Conrad Roset

Piezas diseñadas ▶ **Coordinado de una blusa racerback, un pantalón bucanero y un jumpsuit.**

Dirigido a mujeres que buscan un look casual, playero y étnico.

Materiales seleccionados ▶ Tela interlock, algodón spandex y manta 120 hilos.
Técnica utilizada: Teñidas en añil con aplicaciones elaboradas en Batik con diferente número de inmersiones.

PRUEBAS DE TEÑIDO Y DE TÉCNICA



BOCETOS FINALES



Jumpsuit



Bucanero



Camisa
racerback

bluebeard
pirates





Fotografias: Ivette Barriere • Modelo: Gabriela Barriere

Rachel Katstaller

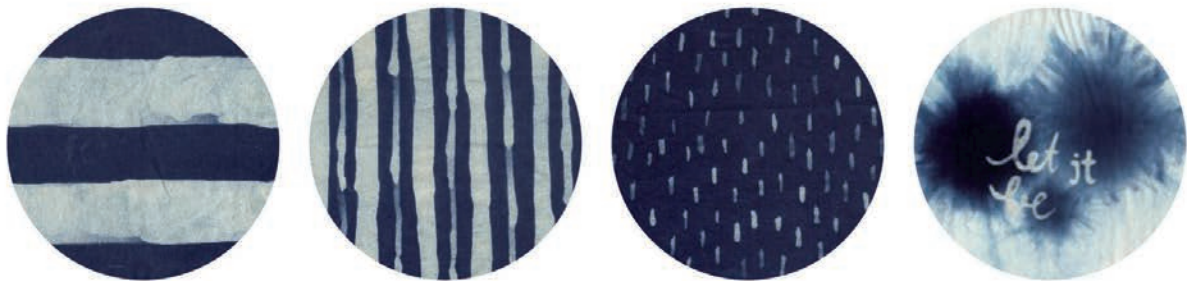
Ilustrador seleccionado ▶ Mar Hernández y Micah Lidberg

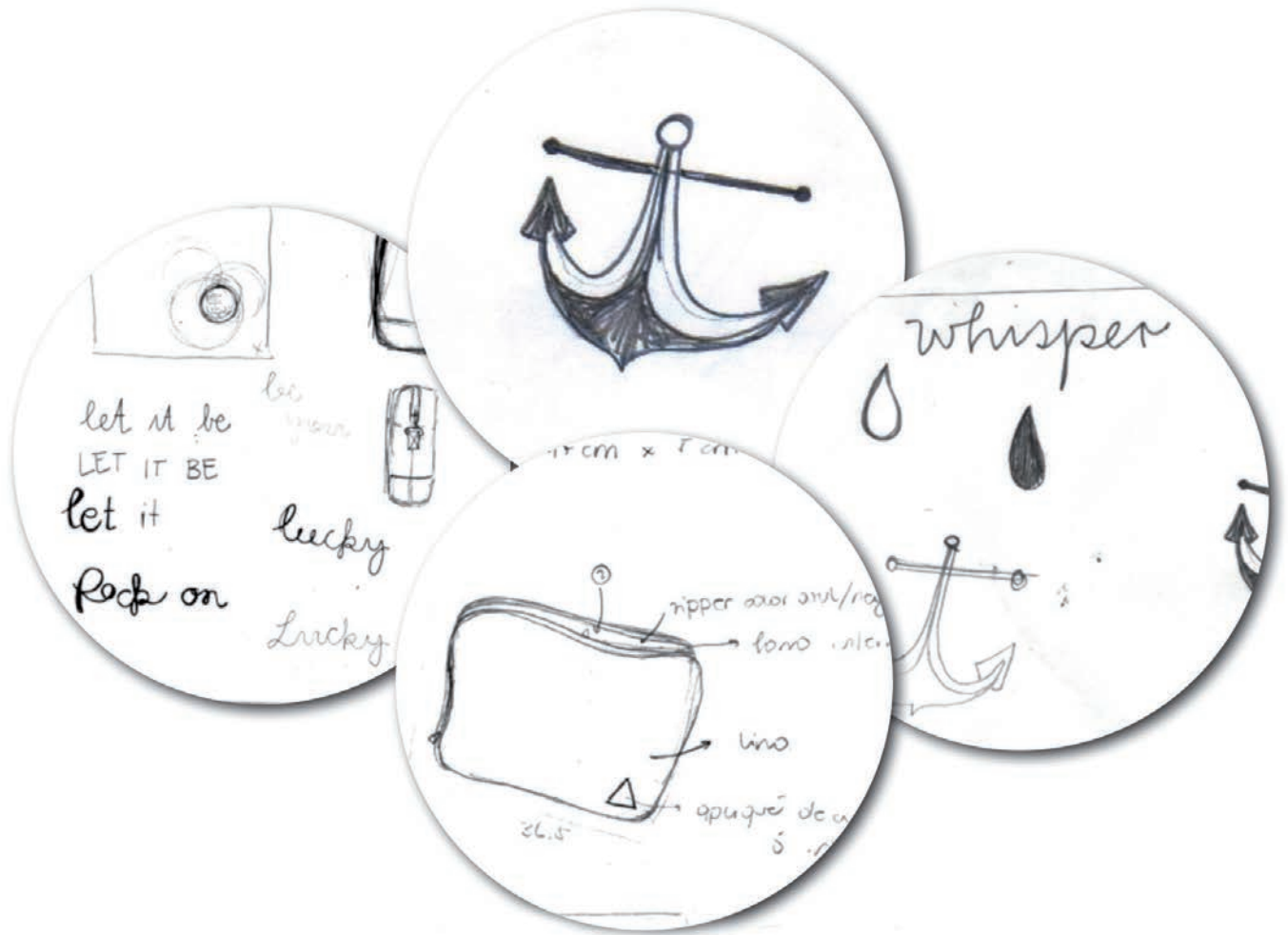
Piezas diseñadas ▶ **Coordinado de un bolso, un estuche para laptop y un estuche pequeño.**

Dirigido a mujeres que gustan de andar todas sus cosas en un solo lugar, debido a que buscan hacer las cosas más prácticas.

Materiales seleccionados ▶ Lona, manta cruda y cuero natural.
Técnica utilizada: Teñidas en añil con aplicaciones elaboradas en Batik con diferente número de inmersiones.

PRUEBAS DE TEÑIDO Y DE TÉCNICA





RACHEL KAY





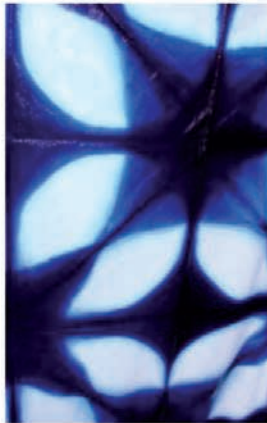
Mónica Ramírez

Ilustrador seleccionado ▶ Yurio Seki

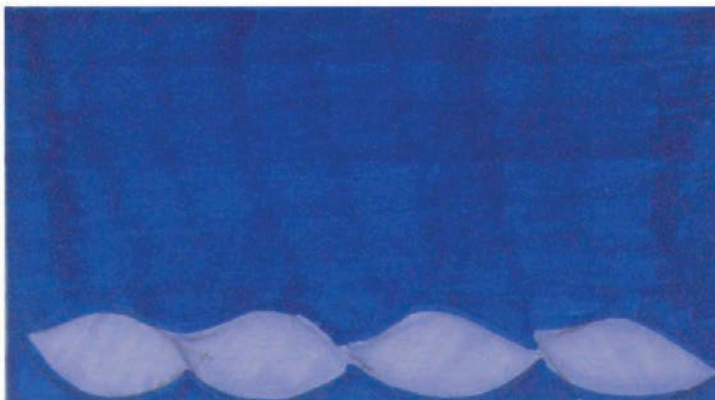
Piezas diseñadas ▶ Set conformado por un camino de mesa, individuales y portavasos.

Materiales seleccionados ▶ Gabardina twill y sábana de 300 hilos.
Técnica utilizada: Teñidas en añil con aplicaciones elaboradas con prensas de madera.

PRUEBAS DE TEÑIDO Y DE TÉCNICA

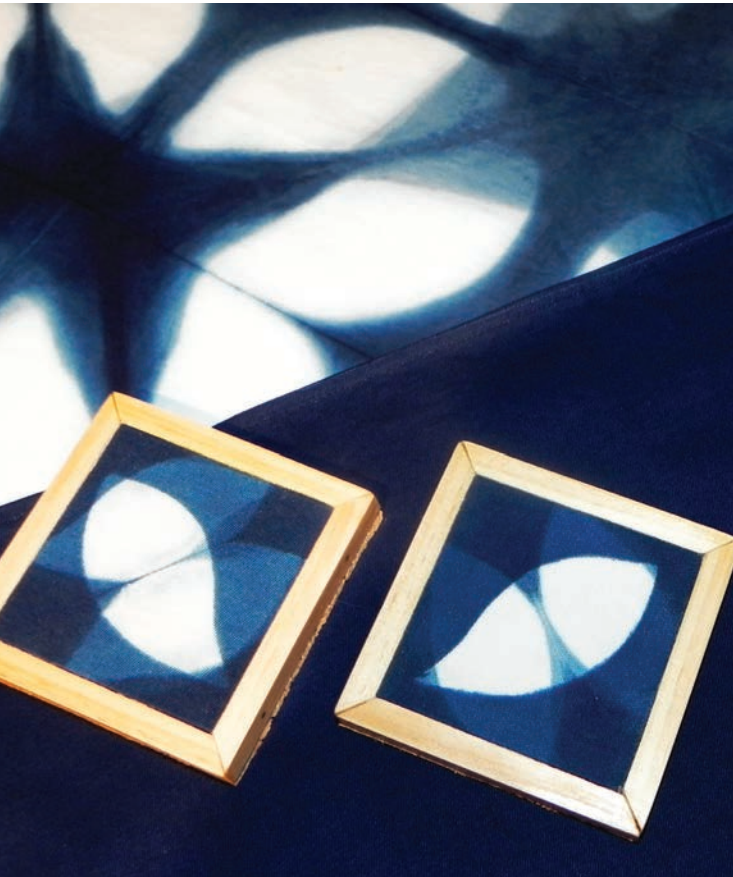


BOCETOS FINALES



Zafiro

By Mónica Romírez









Proyecto independiente de diseño

MATERIA: Estudio Independiente - Quinto año

DOCENTE: Ana Urquilla

Los estudiantes conceptualizaron y desarrollaron un proyecto independiente de diseño que respondiese directamente a sus intereses personales/profesionales, su historia personal, su trasfondo cultural, a las tendencias mundiales del diseño y a las posibilidades que ofrece el diseño estratégico.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

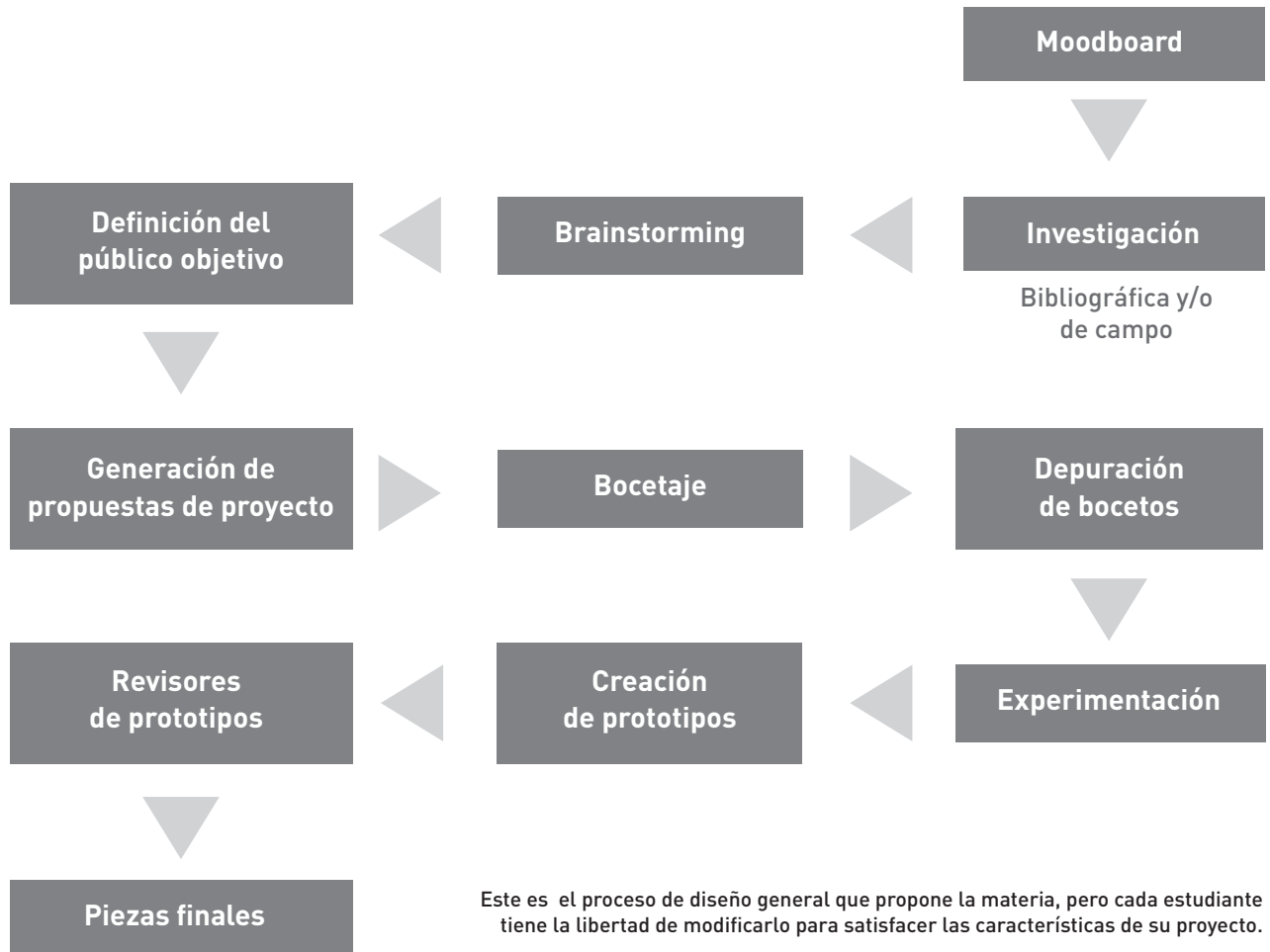
- Ofrecer una experiencia educativa transformadora que le permita al estudiante desarrollar un proyecto independiente de diseño que responda y satisfaga sus intereses personales y profesionales.
- Ayudar al estudiante a desarrollar el poder de su voz como diseñador/a.



Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

**Duración del proyecto:
20 semanas**



Este es el proceso de diseño general que propone la materia, pero cada estudiante tiene la libertad de modificarlo para satisfacer las características de su proyecto.

Freddy Benítez

Proyecto: Diseño de línea de mobiliario auxiliar sustentable.

Descripción del proyecto

Utilizar los criterios del ecodiseño como base conceptual para crear una línea de mobiliario sustentable que permita la mínima utilización de recursos y que genere conciencia ecológica en el cliente.

Objetivo general

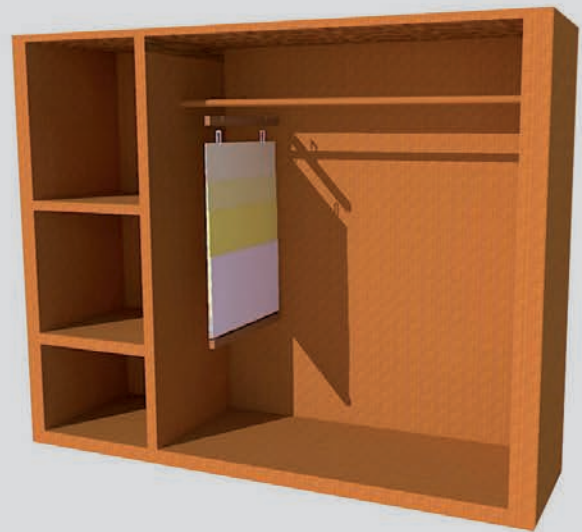
Producir mobiliario de trabajo que responda a las necesidades de los diseñadores salvadoreños.

Objetivos específicos

Conocer sobre procesos eco-amigables en la construcción de muebles y aplicarlos.

Indagar sobre alternativas de materiales de construcción para producir muebles con materiales más eco amigables.

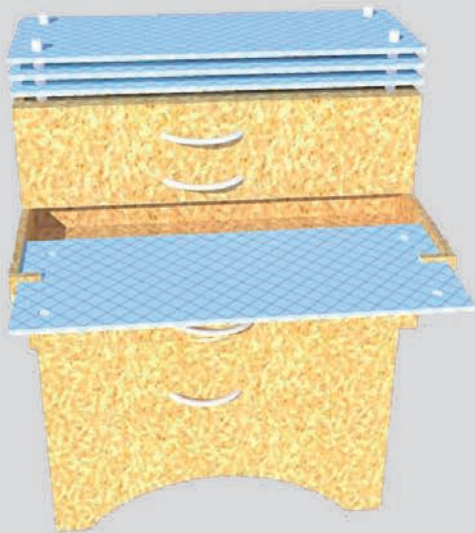
es+ mobiliario
sustentable



Render de organizador portátil para papel



Render de repisas ajustables de pared



Render de organizador portátil

Prototipo de mesa portátil de trabajo a escala real



Gerardo Chang

Proyecto: Investigación del proceso de trabajo de los diseñadores salvadoreños freelance.

Descripción del proyecto

El proyecto consistió en investigar el proceso de trabajo entre empresas u organizaciones y diseñadores salvadoreños freelance con dos o más años de experiencias.

La investigación estudió los momentos clave del proceso de trabajo de un proyecto freelance: Reclutamiento de diseñadores, publicidad de diseñadores, desarrollo de trabajo y pago. También, se indagó en la posibilidad del uso del Internet como plataforma para reclutar a diseñadores profesionales y como medio de publicidad para éstos.

La investigación se realizó con la intención de funcionar como insumo para el desarrollo posterior de una plataforma web para diseñadores profesionales freelance.

Objetivo general



Conocer los procesos de trabajo que siguen los diseñadores profesionales freelance de dos o más años de experiencia en conjunto con su cliente.

Objetivos específicos



Conocer las preferencias de diseñadores profesionales al trabajar como diseñadores freelance.

Investigar la interacción de los diseñadores profesionales freelance con las empresas, en los procesos de realización de trabajos parciales.

- Publicidad.
- Desarrollo.
- Pago.

Indagar en los procesos de las empresas a la hora de desarrollar trabajos freelance.

- Reclutamiento.
- Desarrollo.
- Pago.

Conocer cómo los diseñadores profesionales ocupan el Internet para venderse y captar clientes.

Indagar cuál es la factibilidad que tienen los diseñadores profesionales freelance para publicitarse en el medio web y pagar por este servicio.

1. Generales

Análisis

Ventajas de ser Freelance

Flexibilidad de horarios.
 Libertad creativa.
 Mejor relación con el cliente.
 Seleccionar a los clientes.
 Permite ofrecer un costo justo.
 No está sujeto a políticas internas.
 Me permite tener otras ocupaciones.



El 70% de las empresas ha trabajado con profesionales y técnicos en diseño

Sólo un 30% ha trabajado con diseñadores empíricos

Ventajas de trabajar con un freelance

Precio.
 Atención personalizada.
 Rapidez.
 Ideas frescas e innovadoras.

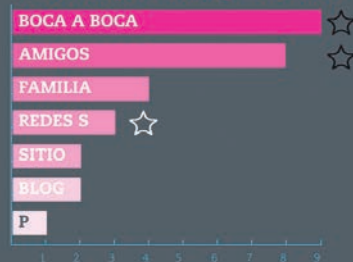


El 70% de las empresas ha tenido buenas experiencias con diseñadores freelance

2. Publicidad - Reclutamiento

Análisis

Medios para conseguir clientes



☆ Mayor resultado

☆ Mayor resultado en medio web



Reclutamiento



Referencia de terceros



Sitio web de la empresa

Infografías que muestran los resultados de la investigación

3. Proceso de trabajo freelance

Análisis

Proceso de trabajo

Reunión con el cliente. **100%**
 Cotización, cronograma y límites. **50%**
 Aprobación, facturación inicial.
 Investigación y análisis.
 Desarrollo propuestas.
 Revisión propuestas.
 Desarrollo propuesta.
 Entrega final y cancelación.
 Retroalimentación. **20%**

Tiempo de trabajo



Depende del tipo de proyecto.

Proceso de trabajo

12% (Brief) Reunión/Idea
18% Cotización
 Programación de entrega
 Bocetos/Cambios
 Entrega/pago

Internet **60%**
de aceptación



Internet **53%**
de aceptación

Entrega de trabajos



Entrega personal
 Internet/Correo
 Terceros

4. Precio y forma de pago

Análisis

Políticas de cobro

(80%) 50%-50%
 (10%) Contra Entrega
 (10%) Retainer Fee



Políticas de pago

A crédito (48%)
 Contra Entrega (24%)
 50%-50% (11%)
 A convenir (11%)
 Retainer Fee (6%)



50% Usa contrato



90% prefiere efectivo/cheque



Precio no estándar

82%

Cuenta con presupuesto

Infografías que muestran los resultados de la investigación

Salvador Guzmán

Proyecto: Animación médica que muestra la implementación de un marcapasos.

Descripción del proyecto

La animación es la creación de la ilusión de movimiento mediante un proceso de imágenes fijas generadas por computadora. La animación se utiliza para establecer efectos especiales y para simular imágenes imposibles de generar con otras técnicas.

Este proyecto busca demostrar el proceso de implementación de un marcapasos para mejorar la comunicación entre médico y paciente.

Objetivo general

Crear una animación 3D que explique los pasos y detalles de un procedimiento médico para ayudar a las comunidad médica a tener una mejor comunicación con sus pacientes.

Objetivos específicos

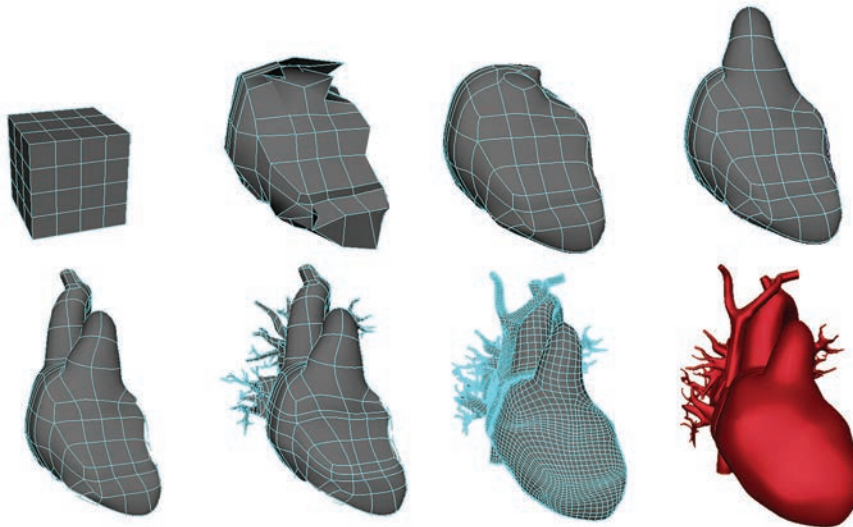
Obtener conocimiento profundo del grupo objetivo seleccionado: médico cardiólogo como cliente y pacientes como usuarios.

Desarrollar un storyboard para la producción del video.

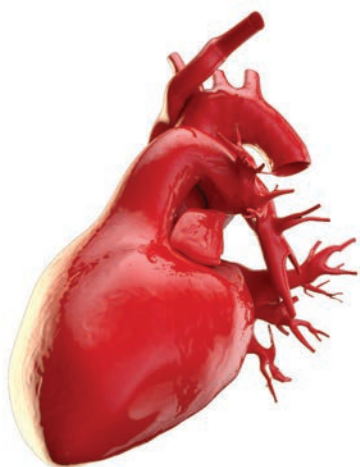
Producir un video animado, basado en las características, necesidades y preferencias del público que se somete a este tipo de procedimientos. La producción del video animado se utilizaría como referente para futuros videos de intervenciones médicas de esta naturaleza.

Resultados

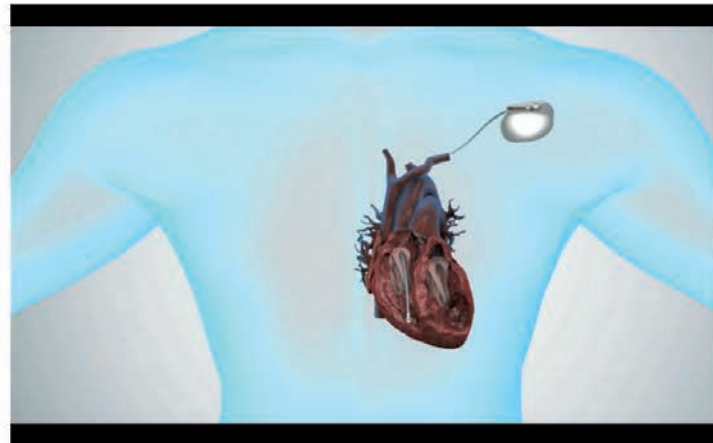
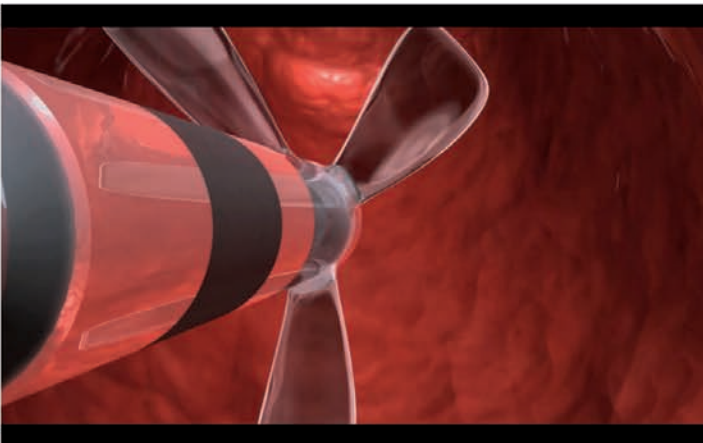
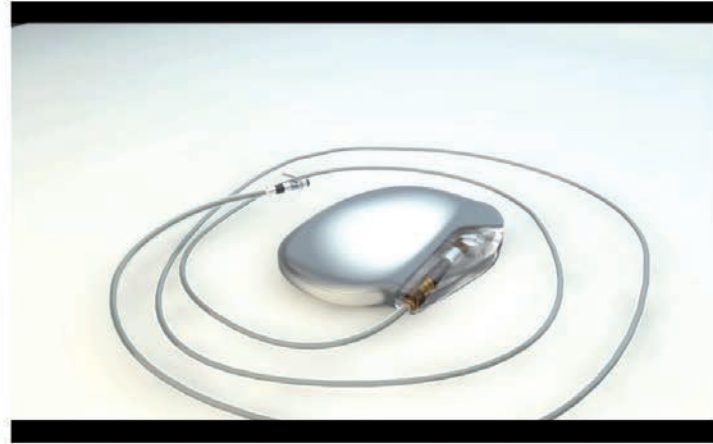
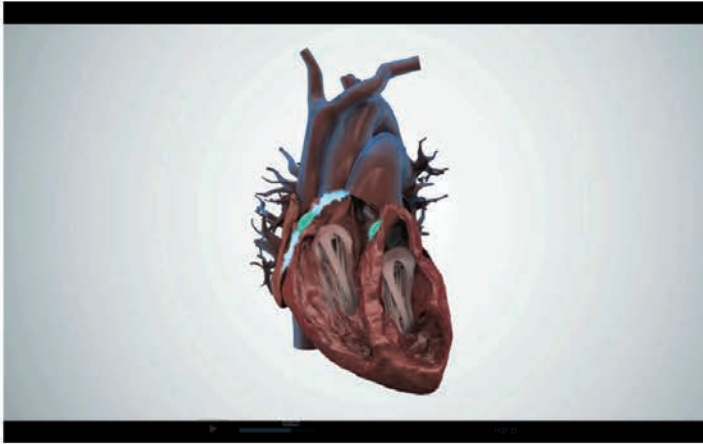
Evolución de la creación de la animación del corazón



Modelo digital 3D del corazón



Stills de la multimedia médica



Adriana Hayem

Diseño de superficie para tablas de *skate* basado en el diseño de personajes inspirados en patinadores salvadoreños.

Descripción del proyecto

Creación de una colección de diseños de superficie basados en el diseño de personajes conceptualizados en base a las características de *skaters* salvadoreños y su entorno para su implementación en tablas de *skate*.

Objetivo general

Desarrollar una colección de seis diseños de superficie para las *deck* de las patinetas.

Objetivos específicos

Indagar sobre el público objetivo, su estilo de vida, gustos musicales, características físicas y emocionales y sus preferencias de mercado.

Investigar sobre *skateboards*, medidas, etc.

Investigar acerca del diseño de personaje: conceptualización, características, proceso, etc.

Desarrollar un grupo de personajes basados en las características del público objetivo.

Investigar acerca del diseño de superficies: conceptualización, características, proceso, etc.

Desarrollar una colección de seis patrones utilizando los personajes previamente desarrollados.

Definición del público objetivo



A través de una investigación etnográfica, se estableció el perfil de los *skaters* salvadoreños y sus preferencias de estilo gráfico.

Proceso del diseño de superficie



Dibujo (inspirado en el público objetivo) → Conceptualización de personajes (bocetos) → Diseño final (depuración y selección de bocetos) → Digitalización (de personajes y accesorios) → Diseño de patrones (módulos y patrones).

BOCETOS

Evolución de personaje



Muestras de resultados



Diseños de superficie

Verónica Jarquín

Creación de la identidad y diseño gráfico corporativo para un estudio de diseño.

Descripción del proyecto

Creación de la identidad y diseño gráfico corporativo para un estudio de diseño conformado por dos diseñadores estratégicos con habilidades y personalidades diferentes, lo que le otorga cualidades distintivas y enfoques novedosos a los problemas de sus clientes. El proyecto también incluye el diseño de una fuente tipográfica para el desarrollo del logotipo.

Objetivo general

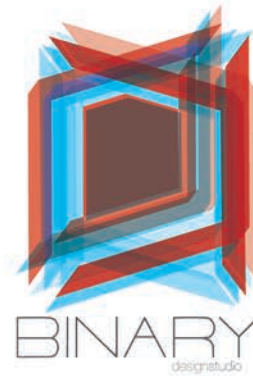
Crear y desarrollar la identidad y el diseño gráfico corporativo en base al perfil de la marca y las expectativas de sus integrantes.

Objetivos específicos

Desarrollo de la identidad corporativa del estudio de diseño:
Perfil de la marca, personalidad, tono, público objetivo, etc.

Conocer e incursionar en la creación de tipografía digital.

Definir el estilo gráfico del estudio.

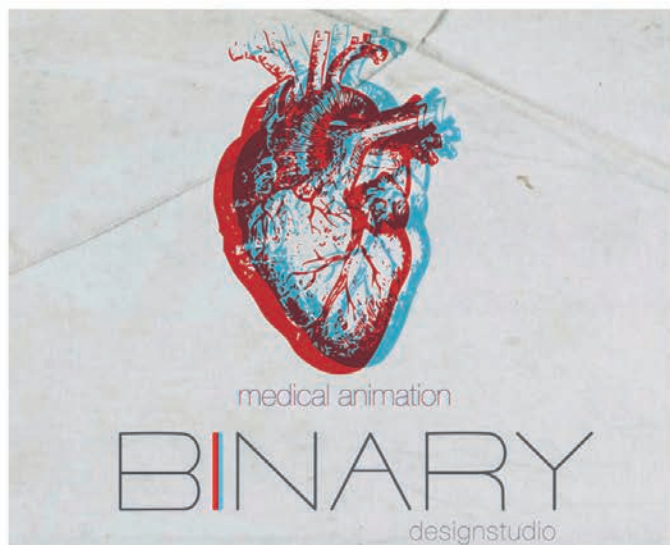


Logotipo final

BINARY
designstudio



Tarjetas de presentación con logotipo aplicado



Otras aplicaciones del logotipo

Eduardo Lovo

Creación de portafolio para estudio de diseño e impresión analógica utilizando la técnica *letter press*.

Descripción del proyecto

Generar un portafolio de muestras impresas con la técnica *letter press* que permita iniciar un estudio de impresión tipográfica para producir tirajes cortos de papelería diseñada con tipografía.

La muestra de impresión es conformada por papelería (tarjeta, poster, portavaso y portada) que incluye textos como frases célebres de artistas, científicos o filósofos. Las impresiones deben ser únicas, táctiles y con buenos acabados.

Objetivos

Obtener el equipo y conocimientos necesarios para crear el estudio.

Diseñar e imprimir papelería diversa.

Armar una muestra que exhiba las capacidades creativas y técnicas del estudio.

Adquirir experiencia en el diseño tipográfico.

Prolongar los conocimientos de la técnica de *letter press* y el oficio de la tipografía que está desapareciendo como consecuencia de la tecnología digital.



Logotipo



Tarjeta de presentación

I have not failed.
I've just found
1,000 ways
that won't work

-Thomas Edison



Poster



Mercedes Recinos

Mini colección de moda con retazos de tela.

Antecedentes

¿Qué es diseño de moda? Es el arte de la aplicación de diseño y la estética o belleza natural a prendas o accesorios. Varía con el tiempo y el lugar.

Tipos de diseño de moda: Haute couture (alta costura), Prêt-à-porter (Listo para usar), mercado de masa.

¿Qué es una colección?

Una colección es un conjunto de prendas destinada a una temporada en concreto, creada dentro de los parámetros de moda que han sido previamente elegidos y que tiene una coherencia interna en cuanto a unidad formal, funcional y de estilo.

Descripción del proyecto

Conceptualizar y diseñar una mini colección de seis prendas casuales realizadas con retazos de tela para mujeres talla M. Las prendas que conforman la colección son del tipo "listo para usar" (Prêt-à-porter) e incluye dos vestidos, una falda, un pantalón corto y dos blusas.

Objetivo general

Aprender a diseñar una colección de moda para aplicarla al diseño de prendas originales que utilicen retazos de tela.

Objetivos específicos

Indagar sobre el diseño de moda.

Investigar el proceso que se sigue para realizar una colección de moda.

Aprender a realizar figurines de moda.

Conceptualizar una mini colección de moda en base a retazos de tela.

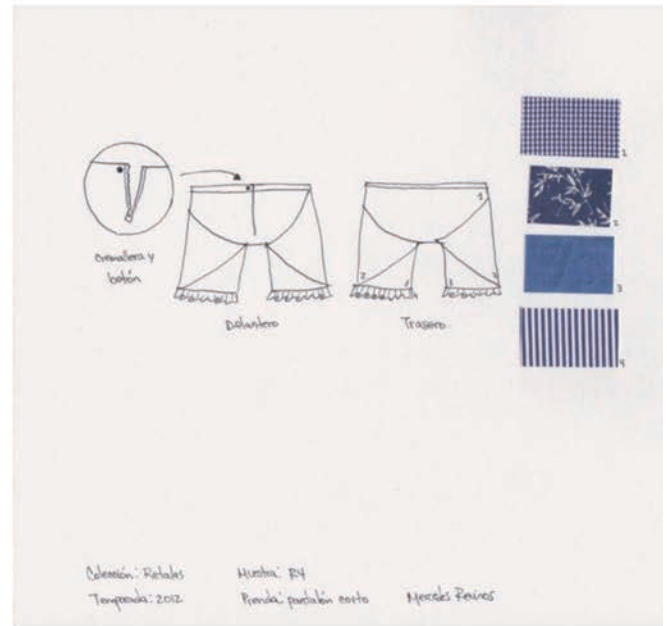
Plan de creación de una colección de temporada

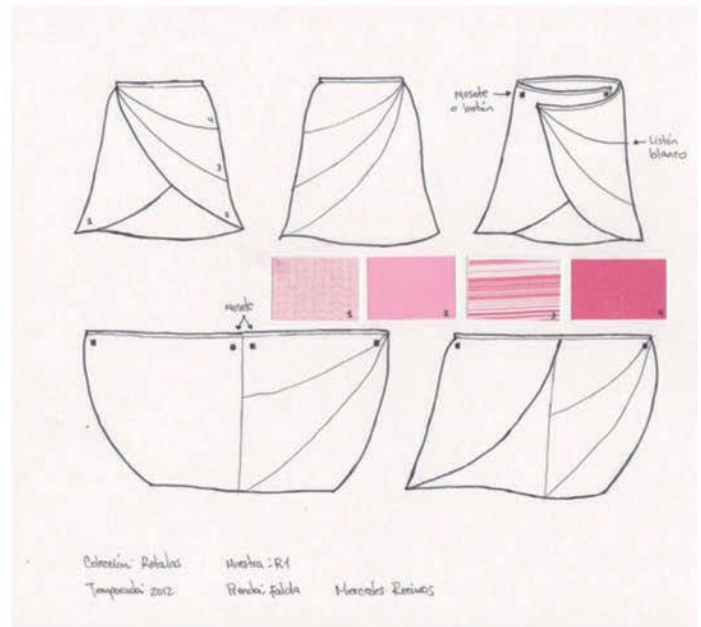
- Seleccionar título de la colección.
- Seleccionar tejidos.
- Definir el conjunto de prendas.
- Diseñar la colección.
- Crear fichas artísticas.
- Crear fichas técnicas.
- Hacer patrones y prototipos.
- Producir el muestrario.

Proceso de diseño

- Producir cuaderno de ideas.
- Armar moodboard.
- Bocetar.
- Seleccionar bocetos.
- Seleccionar telas.
- Escanear telas.
- Crear fichas.

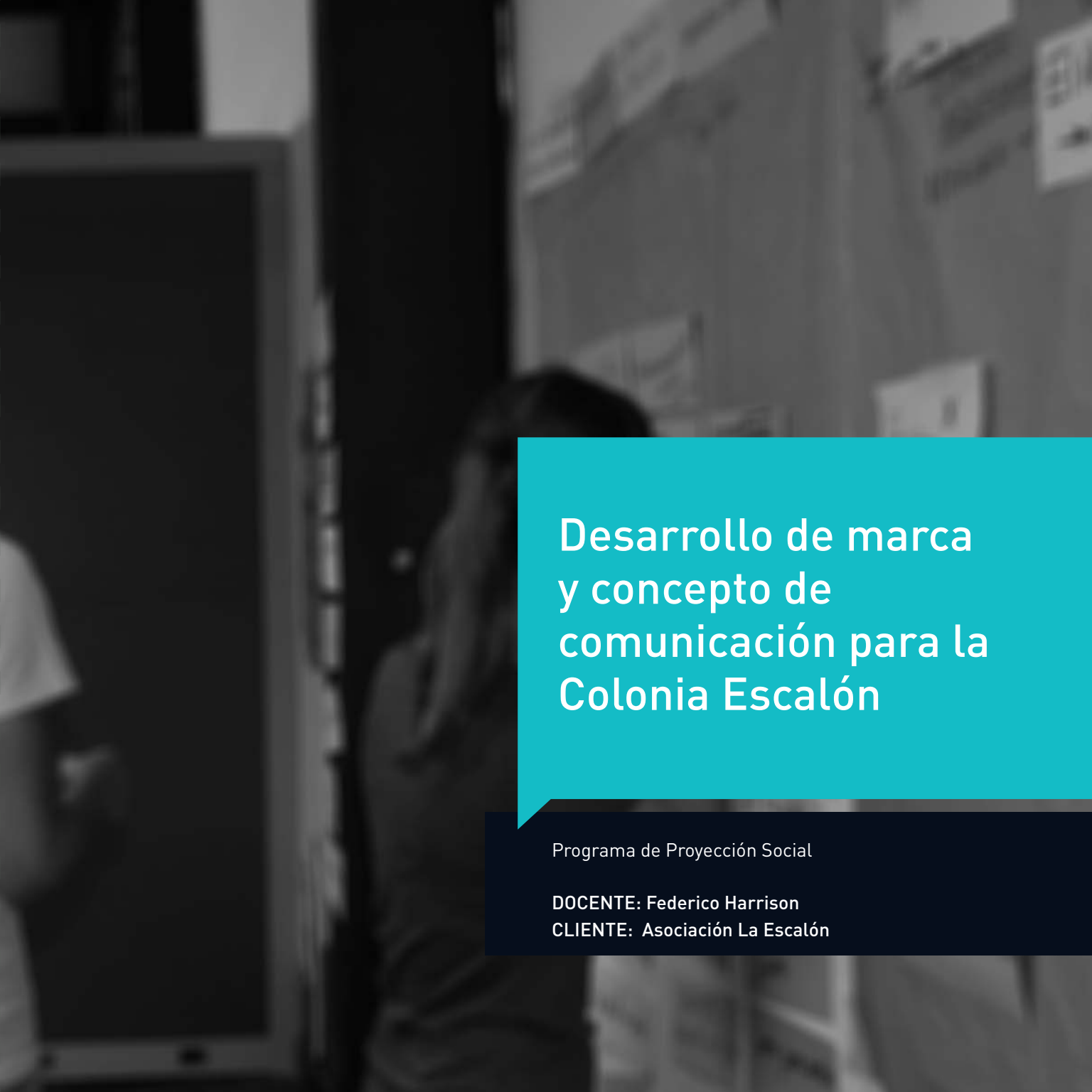
Resultados





Fichas técnicas de la colección





Desarrollo de marca y concepto de comunicación para la Colonia Escalón

Programa de Proyección Social

DOCENTE: Federico Harrison

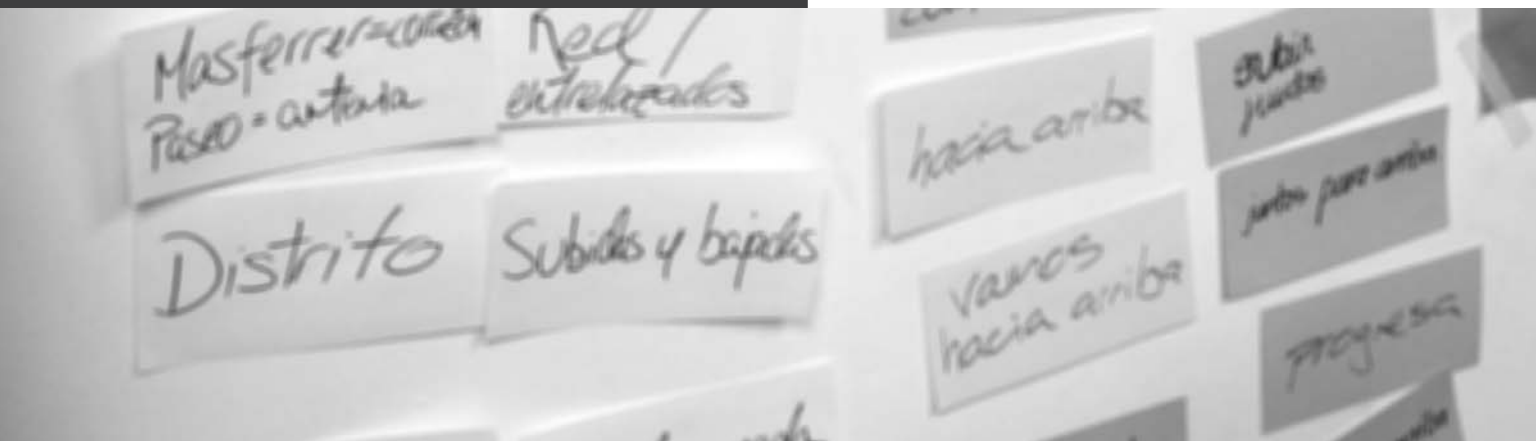
CLIENTE: Asociación La Escalón

Proyecto real para la Asociación La Escalón, conformada por un amplio grupo de actores sociales (empresas, organizaciones y ciudadanos) que se encuentran trabajando en pro del desarrollo sostenible e inclusivo de una de las zonas residenciales de mayor tradición en San Salvador.

Participantes:
Ivette Barriere
Vanessa Berdugo
Oscar Hidalgo
Noel Lorío
Cielo Manzano
Marcela Milla
Rafael Tusell

OBJETIVOS DEL PROYECTO

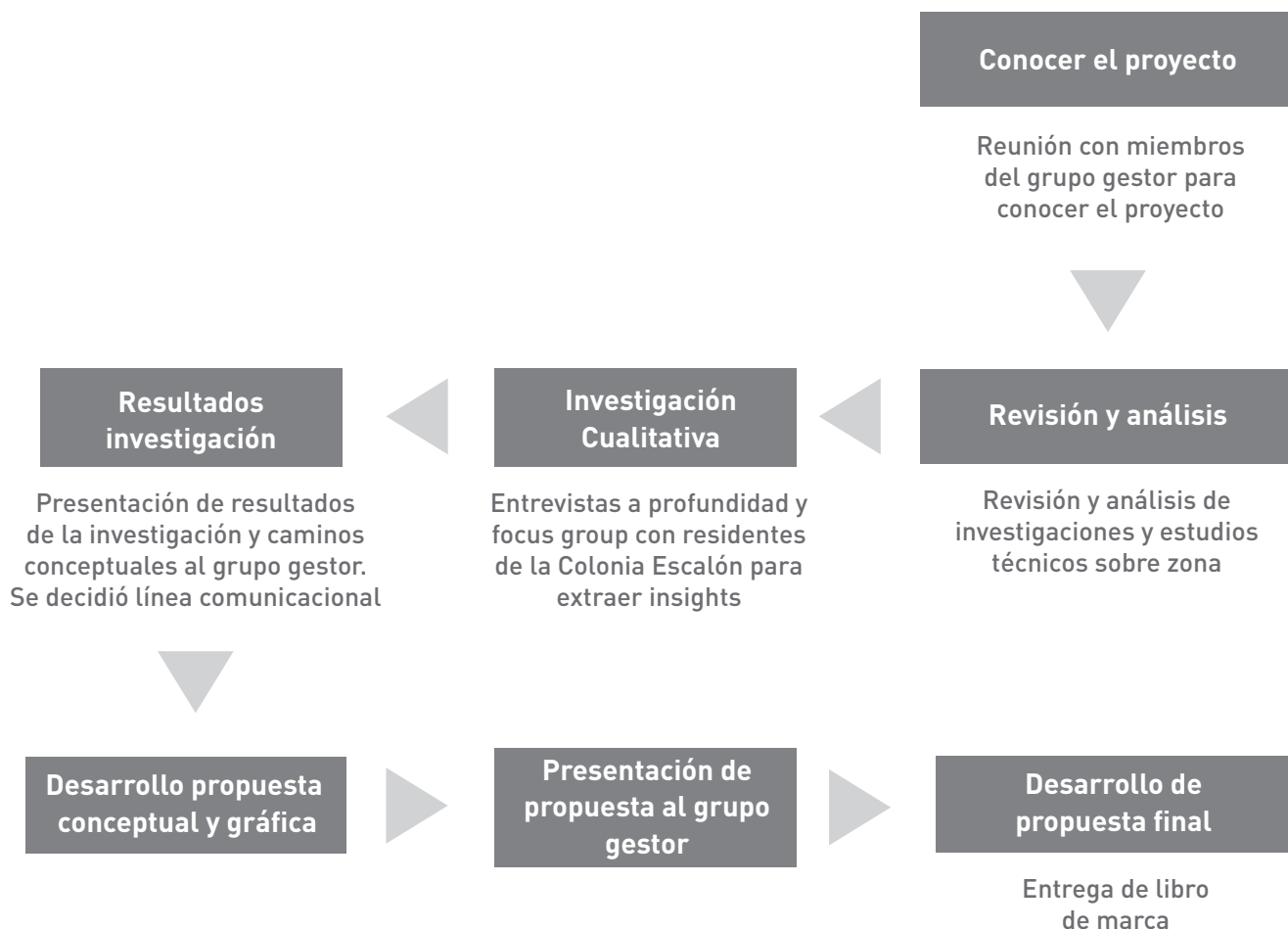
- Conceptualizar y desarrollar una marca capaz de aglutinar a los *stakeholders* de la Colonia Escalón en un proyecto de desarrollo integral.
- Crear un concepto de comunicación que sirva de plataforma para la marca.



Proceso //

Para el proyecto, los estudiantes llevaron a cabo las etapas que se detallan a continuación.

Duración del proyecto:
20 semanas



Documentación del proceso



Fotografías: Carlos Galicia

Evolución de logotipo



Descripción de la marca: opciones infinitas

De acuerdo con los residentes de la Colonia Escalón, una de las ventajas de la zona es que se encuentra “en el centro de todo”. Al respecto se hace una distinción clara entre “vivir cerca” y “estar rodeado” de centros comerciales, supermercados, hospitales, servicios y otras zonas residenciales. Esto es el gran valor que se percibe de la Colonia y lo que permite a sus residentes y usuarios disfrutar de **opciones infinitas**.

Plataforma de comunicación: cada quien puede poner su “e” en la Escalón

El proyecto de desarrollo de la Colonia Escalón se basa en tres pilares fundamentales: la inclusión, el compromiso y la participación. Es por ello que la plataforma de comunicación debía invitar a todos los actores involucrados a asumir como propios estos principios.

Como recurso creativo, se utilizó la letra “e”, en referencia a la inicial de la Colonia. Se observó que la Escalón es la única zona residencial de las tradicionales de San Salvador que inicia con esta letra, misma que también da pie a gran cantidad de sustantivos que representan los aportes que los diferentes sectores pueden hacer a la Colonia.

Sector	Aporte
Entretenimiento	E ntusiasmo
Instituciones	E ntrega
Residentes	E sfuerzo
Educación	E speranza
Empresa privada	E mpleo

De igual forma, las obras que se realizan también aportan su “e”:

Obras	Aporte
Espacios públicos	E ncanto
Eventos culturales	E spectáculo
Iluminación	E legancia
Seguridad	E stabilidad
Capacitaciones	E ducación

Logotipo de la Colonia Escalón
y de la Asociación La Escalón



Marisela Ávalos Ventura (San Salvador, 1970)

Licenciada en Diseño Gráfico de la Universidad "Dr. José Matías Delgado" de El Salvador (1996). Becaria Fulbright con una Maestría en Diseño Gráfico de la University of Illinois at Chicago (1999), y una Maestría con doble titulación en Diseño Gráfico y Nuevas Tecnologías de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, España y la Universidad Don Bosco de El Salvador (2004).

Se ha desempeñado profesionalmente en el campo del diseño gráfico y en el área docente desde 1996, trabajando en diversos programas académicos y estudios de diseño en El Salvador y Estados Unidos. Actualmente se desempeña como Directora de la Licenciatura en Diseño Estratégico de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera, en donde también es catedrática de diseño y tipografía.

Co-propietaria del Estudio de Diseño e Ilustración Piedra Papel o Tijera, en el cual se desempeña como diseñadora gráfica en las ramas de diseño editorial de libros de lujo, diseño de identidad corporativa y diseño de programas señaléticos para diversos organismos y empresas. Es co-propietaria de la línea de productos "Tres de Corazón", la cual fue premiada y expuesta en la II Bienal Iberoamericana de Diseño en Madrid, España 2010.

Sus intereses profesionales incluyen la implementación de los procesos de diseño para impactar socialmente el entorno y la investigación en la educación del diseño. Forma parte del Comité Asesor de la III Bienal Iberoamericana de Diseño.

Federico Harrison (Santa Tecla, 1975)

Licenciado en Comunicación Social por la Escuela de Comunicación Mónica Herrera. Cuenta con una Maestría en Administración de Empresas con especialidad en Finanzas de ISEADE / FEPADE.

En el campo de la publicidad, ocupó el cargo de Director

de Planificación Estratégica en la agencia APEX BBDO y el de Director de Operaciones en la agencia de medios Initiative, parte del Grupo Comercial de Comunicaciones. Se desempeñó en diversos cargos en las áreas de marketing y productos en el Banco Agrícola. Es docente de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera desde el año 2000, pasando a ocupar el cargo de Director Académico de esa institución en el 2008. Actualmente imparte las cátedras de Seminario de Titulación y Teoría de la Comunicación II.

Larisa Hernández (San Salvador, 1971)

Cuenta con una licenciatura en Diseño Gráfico por la Universidad "Dr. José Matías Delgado" de El Salvador (1997) y con una Maestría con doble titulación en Diseño Gráfico y Nuevas Tecnologías de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, España y la Universidad Don Bosco de El Salvador (2004).

Se ha desempeñado durante 16 años como catedrática de diseño y en la coordinación académica. Ejerce la profesión del diseño desde 1994 de manera independiente. Co-fundadora del Estudio de Diseño e Ilustración Piedra Papel o Tijera de 2006-2011, en el cual se desempeñó como diseñadora gráfica e ilustradora. Durante este período, el estudio fue premiado por la línea de productos en papel "Tres de Corazón", la cual fue parte de la exposición de la II bienal Iberoamericana de Diseño en Madrid, España. Ha participado en el diseño e ilustración de libros de lujo y gran formato.

Es coordinadora de proyección social, catedrática de diseño y articulista para el blog *Lo estratégico* en la Escuela de Comunicación Mónica Herrera de El Salvador.

Actualmente, exporta diseño a diferentes industrias en USA.

Any Iraheta (San Salvador, 1972)

Licenciada en Diseño de Producto Artesanal por la "Universidad Dr. José Matías Delgado". Especializada en extracción de colorantes naturales y teñido con añil. Trabaja en el diseño y desarrollo de productos para su propia marca

anihra@indigo y como consultora independiente para otras empresas.

Desde 1997, trabaja como catedrática en el área de diseño. Representó como única exponente a El Salvador en la 1ª edición de la Bienal Iberoamericana de Diseño BID, en el año 2008, exposición organizada por la Asociación Diseñadores de Madrid (DIMAD). Se acreditó el 4º lugar en la 16ª. Muestra de Artesanía Iberoamericana en Tenerife, España, en la rama de mejor producto de los oficios del textil, organizada por el Consejero Delegado de Desarrollo Económico, Comercio y Empleo del Cabildo Insular de Tenerife, en el 2008.

A nivel nacional, ha participado en diferentes exposiciones colectivas de teñidos con añil y otros colorantes.

Helen Navas (San Salvador, 1982)

Diseñadora Ambiental y docente salvadoreña. Graduada de la Licenciatura en Diseño Ambiental por la "Universidad Dr. José Matías Delgado". Parte del equipo de diseño de CINCO PATAS ALGATO, empresa de diseño y arquitectura en El Salvador. Se ha desempeñado durante 8 años en las áreas de diseño residencial, comercial y diseño de mobiliario. Ha participado en exposiciones a nivel nacional e internacional, como CONTEMPO 2011.

Docente de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera en la carrera de Diseño Estratégico desde 2010. Docente de la Universidad Dr. José Matías Delgado en la carrera de Arquitectura en Diseño de Interiores. A través de su experiencia docente ha participado en diversos proyectos académicos, asesoría y evaluación de tesis de graduación y portafolios de diseño.

Billie Pineda de Panameño (San Salvador, 1968)

Graduada de la licenciatura en Diseño Gráfico de la "Universidad Dr. José Matías Delgado" de El Salvador (1994). Ha participado en diferentes talleres, seminarios y cursos de pintura, arte, escultura, así como de pedagogía y didáctica. Inició en la docencia al finalizar sus estudios en la Universidad

Dr. José Matías Delgado (1992-2004), incorporándose posteriormente al equipo docente de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera (2006 a la fecha), contando así con 20 años de experiencia. Estructuró el programa de la materia de Arte para séptimo y octavo grado del Colegio Highlands de El Salvador, donde también impartió dicha materia (2008-2010).

Fuera de las aulas, durante sus años de estudio, fue parte del departamento de diseño de Modernoble Publicidad (asociada con Ogilvy & Mather Worldwide) (1991) y del equipo de diseño y ejecutiva de cuenta con Saga Creativa (1992). Fue editora y diseñadora ad honorem para la Fundación San Pablo de El Salvador (1994-2004). Se ha desempeñado como diseñadora independiente y asesora creativa. "Creo que la enseñanza/aprendizaje del diseño es un vehículo idóneo para lograr jóvenes integrales, creativos, luchadores, libres y felices, justo lo que nuestras sociedades necesitan".

Ana Urquilla (San Salvador, 1979)

Cuenta con dos Licenciaturas en Bellas Artes, una del Maryland Institute College of Art, USA (2000) y otra del University of New Mexico, USA (2004). Certificada por el University of Calgary, Canadá (2010) en Aprendizaje de Adultos y Comunidades. Actualmente, estudia una Maestría de Educación en Estudios Educativos - Liderazgo y Mejora Educativa para Instituciones de Educación Post Secundaria en el University of Alberta, Canadá.

Se desempeñó como artista visual del 2004 al 2009, exhibiendo su trabajo en Costa Rica, Cuba, Guatemala, El Salvador, Estados Unidos, Inglaterra y Taiwán. Ejerció como Co-Directora de Exhibiciones del Museo de Arte de El Salvador del 2004 al 2007, encargándose de los procesos de exhibiciones y programas educativos para adultos. Desde el 2005, trabaja como docente de diseño y consultora en el diseño de proyectos de educación de artes y diseño. Desde el 2010, funge como docente tiempo completo en la Escuela de Comunicación Mónica Herrera. Sus intereses profesionales incluyen la educación para formar agentes de cambio, el proceso de diseño y el diseño como herramienta de cambio social.

CONTACTOS

ALUMNOS//

Joyería Escultórica inspirada en la flora local

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| 1. Javier Díaz | javijose92@hotmail.com |
| 2. Francisco Galo | rc_galo@hotmail.com |
| 3. Diego Martin | diego.martind@hotmail.com |
| 4. Karla Rivas | vanessa_r92@hotmail.com |
| 5. Samuel Portillo | i@samportillo.com |

Diseño de logotipo conmemorativo para el Bicentenario del Primer Grito de Independencia de ES

- | | |
|--------------------|-----------------------------|
| 1. Carlos Violante | violante.tejada@hotmail.com |
| 2. Adriana Garzona | adri_g89@hotmail.com |
| 3. Ingrid Arteaga | ing22766black@hotmail.com |
| 4. Andrea Cruz | andee.mcs@gmail.com |

Diseño de imagen y escenografía para la revista matutina “Mañana 10” del Canal 10

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| 1. Raquel Arana | rqarana@gmail.com |
| 2. Freddy Benítez | cronospace@gmail.com |
| 3. Alejandra Marroquín | alita.alita.alita@gmail.com |
| 4. German Rosa | germanrosaj@gmail.com |
| 5. Verónica Pineda | verito_8306@yahoo.com |
| 6. Pamela Roca | pame_roca@hotmail.com |

Proyectos de estudiantes expuestos en la Bienal Iberoamericana de Diseño 2010

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| 1. Raquel Arana | rqarana@gmail.com |
| 2. Alejandra Marroquín | alita.alita.alita@gmail.com |
| 3. Verónica Pineda | verito_8306@yahoo.com |
| 4. Pamela Roca | pame_roca@hotmail.com |
| 5. German Rosa | germanrosaj@gmail.com |

Cuentacuentos: Forma y Color

- | | |
|---|--|
| 1. Daisy Hernández y Blanca Vela | evexis2@hotmail.com / ya_snape@hotmail.com |
| 2. Alejandra Torres y Gabriela Quiteño | aletvargas@hotmail.com / gabriela_q22@hotmail.com |
| 3. Carolina Ávila y Valeria Rodríguez | caro_avila@hotmail.com / vale.ma.mtz@hotmail.com |
| 4. Celina Morales y Susana Zavaleta | celinam_93@hotmail.com / susy_z93@hotmail.com |
| 5. Andrea Sol y Javier Díaz | andrea.sol43@hotmail.com / javijose92@hotmail.com |
| 6. Diana Figueroa, Gabriela Mejía y Vanessa Ventura | diana_mariaf@hotmail.com / gabymejiadutriz@hotmail.com |
| | gloria_ventura89@hotmail.com |

Composición de una letra en seis formatos

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| 1. María José Álvarez | mjaz89@gmail.com |
| 2. Nicole Argueta | anthonyargueta93@gmail.com |
| 3. Andrea Campos | andrea_campos7@hotmail.com |
| 4. Karla Gómez | karla.gofer@gmail.com |

Diseño y realización de una Mega Infografía

- | | |
|------------------------|------------------------------------|
| 1. Paola Aguirreurreta | anapaola_aguirreurreta@hotmail.com |
| 2. Jassmin Alfaro | jasfaro@gmail.com |
| 3. Andrea Campos | andrea_campos7@hotmail.com |
| 4. Gabriela Pardo | gabypardoborjas@gmail.com |

Alfabet-o-bjeto

- | | |
|--|---|
| 1. Paola Aguirreurreta, Nicole Argueta y Andrea Campos | anapaola_aguirreurreta@hotmail.com
anthonyargueta93@gmail.com / andrea_campos7@hotmail.com |
| 2. María José Álvarez y Margaret Saca | mjaz89@gmail.com / margaretsaca@hotmail.com |
| 3. Gabriela Pardo y Manuel Gallardo | gabypardoborjas@gmail.com / naturaljmg@gmail.com |

Diseño estampado textil inspirado en un ilustrador y aplicado al diseño de producto

- | | |
|----------------------|---------------------------|
| 1. Ingrid Arteaga | ing22766black@hotmail.com |
| 2. Ivette Barriere | ivetteanswers@gmail.com |
| 3. Rachel Katstaller | rkatstaller@gmail.com |
| 4. Mónica Ramírez | mo_ramirez@hotmail.com |

Proyecto independiente de diseño

- | | |
|---------------------|-----------------------------|
| 1. Freddy Benítez | cronospace@gmail.com |
| 2. Gerardo Chang | gerardo.chang@gmail.com |
| 3. Salvador Guzmán | chamba_30@hotmail.com |
| 4. Adriana Hayem | xxadrex@gmail.com |
| 5. Verónica Jarquín | ve.jarquin@gmail.com |
| 6. Eduardo Lovo | lovo_356@hotmail.com |
| 7. Mercedes Recinos | mercedesrecinos@hotmail.com |

Desarrollo de marca y concepto de comunicación para la Colonia Escalón

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1. Ivette Barriere | ivetteanswers@gmail.com |
| 2. Vanessa Berdugo | vaneberdugo@gmail.com |
| 3. Oscar Hidalgo | oscarhidalgo70@gmail.com |
| 4. Noel Lorio | erin_dragoon@hotmail.com |
| 5. Cielo Manzano | cielo.manzanog@gmail.com |
| 6. Marcella Milla | marcemilla@gmail.com |
| 7. Rafael Tusell | rafatusellm@gmail.com |



MÓNICA HERRERA
EDICIONES