



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

TESIS DE GRADO

Libro de Sistematización de Experiencias. Una aproximación a los procesos creativos de diseñadores gráficos.

Abraham Gómez y Melissa Reyes

Asesor/Tutor

Dayana Medina Cabrera

ÁREA DE CONOCIMIENTO EDUCACIÓN,
ARTE Y HUMANIDADES

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



AREA DE CONOCIMIENTO EDUCACIÓN, ARTE Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DOCENTE DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

“2024: Universidad Gratuita y de Calidad para Seguir en Victorias”

CARTA AVAL

Un libro que recopile sistematizaciones de experiencias de diseñadores gráficos resulta una valiosa herramienta académica y profesional, ya que permite documentar, analizar y reflexionar sobre los procesos creativos desde diversas perspectivas. En la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia, este proyecto fomenta el aprendizaje basado en casos reales, inspira nuevas prácticas y promueve el intercambio de conocimientos, enriqueciendo la formación de los estudiantes y fortaleciendo su capacidad para enfrentar retos en contextos dinámicos y multidisciplinarios.

Con relación a lo anterior, el presente documento para optar a la Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia que lleva por título: **Libro colaborativo de sistematización de experiencias. Una aproximación a los procesos creativos de diseñadores gráficos.** desarrollado por los estudiantes:

- Br. Abraham Ottoniel Perez Gomez
- Br. Melissa Ninnett Reyes García

Se certifica que este proyecto cumple con los criterios técnicos y metodológicos exigidos, además de reflejar el nivel de preparación profesional alcanzado por las estudiantes. Avalo su calidad académica permitiéndoles continuar a la siguiente fase de evaluación final, para optar al título de **Licenciado en Diseño Gráfico y Multimedia.**

Dando fe de su autenticidad y trabajo realizado, extendiendo la presente a los cinco días del mes de diciembre del 2024.

Lic. Dayana Medina
Tutora

¡Universidad del Pueblo y Para el Pueblo!

Rotonda Universitaria Rigoberto López Pérez, 150 metros al Este. | Recinto Universitario “Rubén Darío”



Dedicatoria y agradecimiento

Gracias a Dios, cuya fortaleza y guía nos acompañaron en cada

Paso de este camino, logramos culminar este proyecto.

Este proyecto es el resultado de un esfuerzo constante y dedicado, el cual no habría sido posible sin la colaboración de nuestros compañeros de estudio, quienes fueron fundamentales en su desarrollo. Agradecemos profundamente a nuestras familias, que nos brindaron el apoyo económico y emocional necesario para alcanzar esta meta.

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento al Dr. Miguel Ayerdis, quien fue una fuente invaluable de inspiración y motivación a lo largo de todo este proyecto. Sus ideas, orientaciones y consejos fueron determinantes para darle forma y sentido a nuestro trabajo. Su apoyo nos impulsó a superar cada desafío ya llevar adelante esta iniciativa con compromiso y dedicación.

1 Carta del proyecto (Project Charter)

1. Información general del proyecto				
Nombre del proyecto:	Libro colaborativo de sistematización de experiencias. Una aproximación a los procesos creativos de diseñadores gráficos.			
Patrocinadores ejecutivos:	Padres de Familia			
Patrocinador del departamento:	Área del Conocimiento de Educación, Arte y Humanidades.			
Impacto del proyecto:	Ofrecer una visión integral y enriquecedora de las prácticas y perspectivas del proceso creativo del diseño gráfico.			
2. Grupo de proyecto				
	<i>Nombre</i>	<i>Departamento</i>	<i>Teléfono</i>	<i>E-mail</i>
Director del Proyecto				
Miembros del Equipo	Abraham Ottoniel Perez Gomez	Masaya	8579-6320	Abrahamperez2506@gmail.com
	Melissa Ninnett Reyes García	Masaya	5707-2943	Reym96079@gmail.com
3. Partes interesadas (p. ej., aquellos con un interés significativo o que se verán significativamente afectados por este proyecto)				
Estudiantes				
Profesionales en el campo del diseño				
Aficionados por el diseño				
4. Alcance del Proyecto				
Propósito del proyecto/justificación comercial Describa la necesidad comercial que aborda este proyecto				
A través de este proyecto cada sistematización de los diseñadores abordan como llevan a cabo su proceso creativo, ofreciendo una visión detallada de las estrategias y metodologías que cada uno emplean.				

Objetivos (en términos comerciales) Describa los resultados medibles del proyecto, p. ej., reducir el costo en xxxx o aumentar la calidad en yyyy													
Diseño y creación de un libro que proporcione herramientas y estrategias sobre el desarrollo del proceso creativo de los diseñadores gráficos.													
Entregables Enumere los "productos" de alto nivel que se crearán (p. ej., proceso xxxx mejorado, manual del empleado en yyyy)													
Libro impreso Libro versión digital													
Alcance Enumere lo que el proyecto abordará y lo que no abordará (p. ej., este proyecto aborda unidades que reportan a la Oficina del vicepresidente Ejecutivo. Las unidades que reportan a la Oficina de Provosts no están incluidas)													
El proyecto abordará los procesos creativos de los diseñadores gráficos de la UNAN-Managua, mediante la sistematización de experiencias que permitirán compartir y difundir estos conocimientos.													
Hitos del proyecto Proponer fechas de inicio y finalización para las fases del proyecto (p. ej., inicio, planificación, construcción, entrega) y otros hitos importantes													
Inicio de proyecto: 19 de Marzo del 2024. Planificación: del 08 de Abril al 12 del 2024 Aprobación del proyecto: 27 de Abril del 2024 Realización del prototipo: 04 de Septiembre del 2024 Aprobación del prototipo: Finalización: 30 de Noviembre del 2024													
Principales riesgos conocidos (incluidos los supuestos significativos) Identifique los obstáculos que pueden hacer que el proyecto fracase.													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Riesgos</th> <th>Calificación de riesgo (Alto, Medio, Bajo)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Desinformación del tema</td> <td>Medio</td> </tr> <tr> <td>Retraso de la Información (Sistematizaciones)</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>No contar con los recursos financieros que requiere el proyecto.</td> <td>Medio</td> </tr> <tr> <td>Problemas técnicos en la elaboración del ejemplar.</td> <td>Alto</td> </tr> <tr> <td>Fallos en Imprenta</td> <td>Baja</td> </tr> </tbody> </table>		Riesgos	Calificación de riesgo (Alto, Medio, Bajo)	Desinformación del tema	Medio	Retraso de la Información (Sistematizaciones)	Alto	No contar con los recursos financieros que requiere el proyecto.	Medio	Problemas técnicos en la elaboración del ejemplar.	Alto	Fallos en Imprenta	Baja
Riesgos	Calificación de riesgo (Alto, Medio, Bajo)												
Desinformación del tema	Medio												
Retraso de la Información (Sistematizaciones)	Alto												
No contar con los recursos financieros que requiere el proyecto.	Medio												
Problemas técnicos en la elaboración del ejemplar.	Alto												
Fallos en Imprenta	Baja												
Restricciones Enumere cualquier condición que pueda limitar las opciones del equipo del proyecto con respecto a los recursos, el personal o el cronograma (p. ej., presupuesto predeterminado o fecha de finalización del proyecto, límite en la cantidad de personal que se puede asignar al proyecto).													
Presupuesto predeterminado, tiempo del proyecto.													

<p>Presupuesto predeterminado. Fecha de finalización. Aprobación de materiales en fecha acordada. El proyecto no puede superar la duración establecida de 8 meses. Durante la realización de este proyecto no se trabajará otro tipo de materiales que no fueron acordados al inicio de este proyecto.</p>			
<p>Dependencias externas ¿Dependerá el éxito del proyecto de la coordinación de esfuerzos entre el equipo del proyecto y uno o más individuos o grupos? ¿Todos los involucrados han aceptado esta interacción?</p>			
<p>Dependerá el éxito del proyecto de la coordinación entre el equipo del proyecto y los demás diseñadores que colaborarán proporcionando sus sistematizaciones y entrevistas. Ingresos para la producción del material.</p>			
<p>5. Estrategia de comunicación (especifique cómo el director del proyecto se comunicará con el patrocinador ejecutivo, los miembros del equipo del proyecto y las partes interesadas, por ejemplo, la frecuencia de los informes de estado, la frecuencia de las reuniones del equipo del proyecto, etc.</p>			
<p>La manera de comunicarnos con los colaboradores será a través de medios de redes sociales(Whatsapp). Los procesos de Gestión de las Comunicaciones del Proyecto incluyen los siguientes: Planificación de las Comunicaciones: identificar los requerimientos de información y comunicaciones de los interesados en el proyecto. Distribución de la Información: dar la información precisa, a quien corresponde y en el momento adecuado. Gestionar a los Interesados: establecer las comunicaciones de tal forma que se satisfagan los intereses de los miembros del grupo y se logren resolver las polémicas que se puedan generar.</p>			
<p>6. Cierre de sesión</p>			
	Nombre	Firma	Fecha (DD/MM/YYYY)
Patrocinador ejecutivo	Padres de Familia		27 07 2024
Patrocinador del departamento	Área del Conocimiento Educación, Arte y Humanidades.		27 07 2024
Gerente de proyecto	Abraham Ottoniel Perez Gomez		27 07 2024
<p>7. Observaciones</p>			

Índice

1	Carta del proyecto (Project Charter)	5
2	Cuerpo de Trabajo	12
2.1	Generalidades del Proyecto	12
2.1.1	Nombre y descripción del proyecto	12
2.1.2	Objetivos del proyecto	13
2.1.3	Justificación	14
2.1.4	Articulación entre planes, programas y proyectos.	15
2.1.5	<i>El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país.</i>	15
2.1.6	Grupo meta y beneficiarios	16
2.1.7	Ciclo de vida del proyecto	17
2.1.8	Resultados esperados	17
2.1.9	Matriz del enfoque del marco lógico	18
2.1.10	Matriz para la etapa del diseño	19
2.1.11	Estudio de mercado o diagnóstico	19
2.1.12	Definición del producto o servicio	19
2.1.13	Demanda real	21
2.1.14	Análisis de costes y precios	22
2.1.15	Proveedores de materias primas	23
2.1.16	Comercialización o servicios	23
2.2	Estudio técnico	24
2.2.1	Tamaño del proyecto	24
2.2.2	Localización del proyecto	25
2.2.3	Procesos productivos	26
2.2.4	Ingeniería de proyectos	28
2.2.5	Aspectos administrativos	29
2.2.6	Aspectos legales del proyecto	29
2.2.7	Aspectos sociales del proyecto	32
2.2.8	Aspectos económicos del proyecto	32
2.2.9	Aspectos ambientales del proyecto	32

2.3	Estudio financiero	33
2.3.1	Inversión del proyecto	33
2.3.2	Gastos de organización	36
2.3.3	Planes de financiamiento	36
2.3.4	Análisis y administración de los riesgos del proyecto.	37
2.4	Conclusiones	38
2.5	Recomendaciones	39
2.6	Bibliografía	40

2 Cuerpo de Trabajo

2.1 Generalidades del Proyecto

2.1.1 Nombre y descripción del proyecto

Libro colaborativo de sistematización de experiencias. Una aproximación a los procesos creativos de diseñadores gráficos.

El proyecto consiste en la creación de un libro colaborativo de sistematización de experiencias centrado en los procesos creativos de diseñadores gráficos de la universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua). Este libro será una recopilación de casos prácticos, reflexiones y aprendizajes de diseñadores.

El formato del libro permitirá que los lectores tengan una experiencia táctil y visualmente atractiva, con ilustraciones, gráficos y diseños que complementen el contenido textual. Además, el formato digital proporcionara accesibilidad y facilidad de distribución, permitiendo a un público más amplio acceder al contenido a través de dispositivos electrónicos como tabletas, ordenadores y teléfonos móviles.

Con estos formatos, el proyecto busca maximizar su impacto y alcance, llegando a diseñadores gráficos, profesionales de la industria e incluso a estudiantes, así como cualquier persona que esté interesado en los procesos creativos en el campo del diseño. Además, al ofrecer diferentes opciones de consumo, se promueve la accesibilidad y la inclusión, asegurando que el conocimiento y la inspiración puedan ser disfrutados por una amplia audiencia.

2.1.2 Objetivos del proyecto

Objetivo general:

Crear un libro colaborativo que sistematice, explore las experiencias y procesos creativos de diseñadores gráficos de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), con el propósito de ofrecer una visión integral y enriquecedora de las prácticas y perspectivas dentro de este campo profesional.

Objetivos específicos:

- Seleccionar contenido relevante para el libro colectivo de jóvenes de diversos ámbitos de acción, asegurando representatividad y calidad en la selección de las sistematizaciones.
- Desarrollar un libro colectivo que sirva como guía práctica, ofreciendo herramientas y metodologías sobre los procesos creativos en diversas áreas del diseño.
- Diseñar un prototipo funcional del libro, integrando de manera efectiva el contenido recopilado y asegurando una presentación visual atractiva y coherente.

2.1.3 Justificación

En el diseño gráfico el proceso creativo es un campo en constante evolución, donde el intercambio de experiencias y conocimientos es crucial para el crecimiento profesional. Al recopilar y compartir experiencias prácticas de diseñadores gráficos este proyecto proporciona una invaluable fuente de aprendizaje que nos permite conocer como los diseñadores llevan a cabo el proceso que da salida a la capacidad de encontrar soluciones innovadoras a problemas visuales.

En el presente proyecto, a partir de la revisión de las aportaciones de diversos diseñadores, se busca indagar si el diseñador gráfico necesita pautas o lineamientos que pueden ser de utilidad para desarrollar el pensamiento creativo, o solo son percepciones subjetivas de los diseñadores.

Conocer más a detalle sobre las diversas técnicas utilizadas por profesionales nos permitirá reflexionar sobre el proceso creativo y como se puede fortalecer el perfil del diseñador gráfico dentro de las áreas creativas, analizar su intervención dentro de los procesos de diseño y determinar su evolución como metodología de trabajo para contribuir al estudio del diseño gráfico. Tomar en cuenta el valor y complejidad del empleo de estos procesos dan apertura incluso a fomentar la creatividad en los estudiantes de esta carrera quienes pueden encontrar pautas a considerar para el desarrollo, enriquecimiento y obtener mejores resultados dentro de cualquier rama del diseño.

2.1.4 Articulación entre planes, programas y proyectos.

2.1.5 *El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país.*

El proyecto se alinea significativamente con el **Capítulo VIII: Desarrollar la Economía Creativa, Familiar y Emprendedora, con Énfasis en los Modelos Asociativos**, destacando la creatividad como motor de desarrollo económico y social a través de actividades culturales, artísticas y de innovación que impulsan tanto el empleo como el autoempleo.

El libro contribuye directamente a este objetivo al brindar a los diseñadores gráficos herramientas clave para sobresalir en sectores como la comunicación y la publicidad. También promueve la creación de proyectos individuales en diseño, respaldando la economía familiar y fortaleciendo las capacidades emprendedoras. De igual forma, apoya el desarrollo profesional continuo de diseñadores en ejercicio, facilitando la actualización de conocimientos y habilidades esenciales.

Este proyecto no solo fomenta el crecimiento individual y profesional de los diseñadores gráficos, sino que también fortalece el trabajo creativo y emprendedor, alineándose con las metas del Plan Nacional para promover el desarrollo inclusivo y sostenible.

2.1.6 Grupo meta y beneficiarios

El grupo meta de este proyecto está conformado por estudiantes, profesionales y aficionados del diseño gráfico, quienes se beneficiarán al tener acceso al libro como un recurso valioso para su desarrollo y formación profesional en el área. Al ofrecerles una recopilación de experiencias y procesos creativos, el libro les permitirá ampliar su comprensión de las prácticas profesionales en diseño gráfico, además de servir como una guía para fortalecer sus propias habilidades y metodologías de trabajo. Como señala Martínez "el acceso a recursos especializados permite a los profesionales y estudiantes profundizar en sus conocimientos y habilidades, fomentando prácticas efectivas y un aprendizaje continuo" (Martínez,2019, p.132). Esto pone de manifiesto la relevancia de compartir estas estrategias para el desarrollo de un diseño de calidad.

2.1.7 Ciclo de vida del proyecto



2.1.8 Resultados esperados

Se espera que este proyecto tenga un impacto significativo en el ámbito del diseño gráfico, contribuyendo de manera sustancial al enriquecimiento del aprendizaje práctico en la disciplina. A través de la recopilación y sistematización de experiencias y procesos creativos, el proyecto no solo facilitará la difusión de conocimientos avanzados, sino que también presentará prácticas innovadoras que incentivarán la adopción de nuevas metodologías creativas. Este enfoque promoverá la experimentación y el uso de enfoques disruptivos en el diseño, abriendo nuevas perspectivas dentro del campo profesional.

Además, el proyecto desempeñará un papel clave en el desarrollo profesional continuo, al ofrecer ejemplos prácticos y herramientas aplicables en diversos contextos laborales, lo que permitirá a los diseñadores enfrentar retos reales con enfoques informados y efectivos. En última instancia, el proyecto no solo busca impactar a los individuos de manera aislada, sino contribuir al avance colectivo del

campo del diseño gráfico. Como menciono en mi investigación, "la colaboración y el intercambio de experiencias entre profesionales enriquecen el campo creativo, impulsando una constante innovación y desarrollo en el diseño" (Pérez, 2018, p. 89).

2.1.9 Matriz del enfoque del marco lógico

Tabla 1.

Objetivos	Indicadores	Verificación	Supuestos
Crear un libro colaborativo que sistematice, explore las experiencias y procesos creativos de diseñadores gráficos de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), con el propósito de ofrecer una visión integral y enriquecedora de las prácticas y perspectivas dentro de este campo profesional.	Publicación del libro colaborativo con contenido sistematizado y experiencias documentadas	Publicación del libro en formato impreso y digital.	Disponibilidad y colaboración de los diseñadores gráficos.
Seleccionar contenido relevante para el libro colectivo de jóvenes de diversos ámbitos de acción, asegurando representatividad y calidad en la selección de las sistematizaciones.	Número de experiencias y entrevistas seleccionadas	Registros de entrevistas y análisis de contenido	Acceso a diseñadores gráficos dispuestos a compartir sus experiencias.
Desarrollar un libro colectivo que sirva como guía práctica, ofreciendo herramientas y metodologías sobre los procesos creativos en diversas áreas del diseño.	Compleción del manuscrito del libro son contribuciones de jóvenes.	Borradores del manuscrito y versiones finales.	Colaboración de los jóvenes para compartir sus perspectivas.
Diseñar un prototipo funcional del libro, integrando de manera efectiva el contenido recopilado y asegurando una presentación visual atractiva y coherente.	Creación de un prototipo funcional	Muestras del diseño gráfico y prototipo físico y digital	Disponibilidad de recursos financieros y técnicos para el diseño y producción del prototipo.

2.1.10 Matriz para la etapa del diseño

Tabla 2.

Investigación	Desarrollo	Diseño	Materiales	Prueba
Realizar un análisis de las experiencias y procesos creativos de los diseñadores gráficos.	Crear un diseño y maquetación efectiva para el libro colaborativo	Número de entrevistas y cantidad de datos recopilados	Suite Adobe Creative ICloud, Laptops, Memoria USB, mouse.	Disponibilidad de diseñadores gráficos para participar

2.1.11 Estudio de mercado o diagnóstico

El objetivo principal de este estudio de mercado es analizar y determinar la demanda existente en el ámbito del diseño gráfico, con el fin de identificar las necesidades y expectativas del público objetivo. A partir de esta información, se busca establecer qué productos y servicios pueden ser ofrecidos como parte del proyecto, alineando las propuestas con las demandas del mercado y asegurando su relevancia y aceptación. Este estudio permitirá conocer las tendencias actuales, los posibles vacíos en el mercado y las oportunidades de innovación, con el propósito de desarrollar una oferta ajustada a las demandas de los profesionales, estudiantes y otros actores involucrados en el campo del diseño.

2.1.12 Definición del producto o servicio

En Nicaragua es bastante limitado el acceso a libros o recursos que aborden los procesos creativos o temas específicos del diseño. No obstante, a nivel

Centroamericano se ha abordado en algunas publicaciones el arte y la cultura visual e incluye información pertinente sobre el contexto y las influencias que puede tener en los diseñadores en Nicaragua. Estas fuentes son medios en los que algunos artistas y diseñadores presentan un poco de sus enfoques creativos.

Para la definición del producto se realizó una recolección de datos que fue determinante al momento de definir el producto a ofrecer. Este proyecto propone la publicación de un libro que recopila las experiencias de diseñadores de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua). Que contempla dos versiones, digital e impresa, ofreciendo una versión integral de las prácticas y perspectivas del diseño gráfico a través de sistematizaciones de experiencias, análisis de metodologías, y reflexiones sobre el desarrollo profesional. Dirigido a diseñadores y a llegados se convierte en un recurso de aprendizaje que fomenta la creatividad, convirtiéndose en una referencia esencial para futuros proyectos e investigaciones en este campo.

2.1.13 Demanda real

2.1.13.1 *Demanda potencial*

Los resultados de las encuestas realizadas indican que el 99% de los encuestados, en su mayoría estudiantes, consideran necesario contar con un medio para explorar diversas metodologías de trabajo basadas en experiencias reales, ya que estas herramientas fomentan el aprendizaje y el desarrollo continuo. Además, el 61,9% de los participantes mostró preferencia por una versión digital del libro, lo cual respalda su desarrollo visual y diseño para una distribución en formato digital.

2.1.13.2 *Oferta real*

Con base en las necesidades identificadas, se ha optado por desarrollar el libro en formatos digitales e impresos. Su contenido estará basado en las sistematizaciones de experiencias de diseñadores gráficos de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), siguiendo la estructura de sistematización propuesta por Oscar Jara. El libro incluye referencias visuales de sus proyectos, ilustrando el uso de diversas herramientas y técnicas.

El contenido se organizará en secciones dedicadas a: ilustración digital, creación de logotipos, diseño editorial, producción audiovisual, diseño publicitario y modelado 3D. Al final de la versión impresa se presentará una sección con los colaboradores, acompañada de una breve reseña de cada uno, así como una página con un código QR que enlaza a la versión digital del libro.

2.1.13.3 *Oferta potencial*

Este proyecto tiene el potencial de convertirse en una herramienta de referencia para el diseño gráfico, expandiéndose más allá del ámbito académico para impactar en comunidades profesionales, culturales y educativas. Podría evolucionar hacia una

plataforma interactiva que integre tecnologías digitales avanzadas, como aplicaciones móviles o espacios virtuales, para ampliar su accesibilidad y alcance. Además, tiene la capacidad de generar un impacto duradero al establecerse como un modelo replicable para documentar y sistematizar procesos creativos en otras disciplinas, fomentando el intercambio de conocimientos y el fortalecimiento del sector creativo. Con un apoyo sostenido y un enfoque innovador, el proyecto podría consolidarse como un referente nacional e internacional en la promoción y desarrollo del diseño gráfico y la educación creativa.

2.1.14 Análisis de costes y precios

La escasez de recursos y de libros en el país que abordan temas de diseño refuerza la importancia de este proyecto, pero también influye en su costo final. No obstante, se espera que este costo adicional permita, a largo plazo, una reproducción continua del libro, con oportunidades de mejorar su contenido y ampliar su alcance para cubrir otros temas relevantes en el ámbito del diseño. La falta de publicaciones similares conlleva varios desafíos: entre ellos, la carencia de materiales de consulta que aumentan el costo de producción. Este proyecto debe desarrollar contenido inédito, sin referencias locales, lo que incrementa el tiempo necesario para la investigación y redacción.

Para la ejecución de este proyecto, se han identificado varios recursos e insumos esenciales. Uno de los más importantes es el uso de equipos informáticos indispensables para el diseño y la diagramación del libro. Solutek es una empresa que ofrece la licencia de adobe creative iCloud, quienes serán valorados para la facilitación de dicha licencia que se requiere para el diseño del libro. Así mismo Global Pro, es la encargada de brindar la venta del equipo informático requerido(laptops), por lo tanto, Claro, serán quienes nos brindan el servicio de internet, que como equipo de trabajo es uno de los insumos necesarios y por último, la imprenta Central Inn Nicaragua son los encargados de que nuestro ejemplar esté en su versión impresa.

Todas estas empresas son las que nos brindan su servicio y productos para pasar de la idea, a la ejecución de este proyecto.

Estas empresas han sido elegidas por su capacidad de ofrecer productos y servicios de calidad a costos accesibles, ya que los fondos provienen de recursos propios. La participación de estas empresas es clave, ya que permiten que el proyecto proporcione las herramientas y metodologías que los aprendices del ámbito del diseño requieren. Esto responde a una de sus principales necesidades, considerando la escasez de recursos en el país.

2.1.15 Proveedores de materias primas

Los principales proveedores de nuestro proyecto y la materia prima esencial provienen de nuestros colaboradores. Son ellos quienes aportan sus experiencias y metodologías, las cuales consideran fundamentales para compartir a través de cada contenido. Este enfoque permite que el libro refleje, de manera auténtica, el proceso de desarrollo de cada proyecto en el que han trabajado.

Cada aportación de los colaboradores es indispensable, ya que proporciona el contenido necesario para dar forma al proyecto. Estas experiencias no solo enriquecen el material, sino que también ayudan a crear una guía detallada y útil para otros diseñadores. Así, el libro se convierte en una herramienta valiosa que documenta métodos y técnicas aplicadas en diversas áreas del diseño, fortaleciendo el conocimiento y ofreciendo una referencia en el país para quienes buscan mejorar sus propios procesos creativos.

2.1.16 Comercialización o servicios

Se explorarán colaboraciones estratégicas con distribuidores locales del Recinto Universitario Rubén Darío, en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), para expandir el alcance del libro y facilitar su adquisición por parte de lectores interesados en el diseño gráfico y disciplinas afines. Por el momento,

se están evaluando los medios de distribución dentro del país, con el objetivo de asegurar que el contenido llegue de manera accesible a la mayor cantidad posible de interesados en esta área.

2.2 Estudio técnico

2.2.1 Tamaño del proyecto

El presente proyecto se desarrolló en diversas etapas estratégicas que permitieron estructurar su ejecución de manera ordenada. Inicialmente, se llevó a cabo una investigación de mercado para identificar las necesidades, los recursos disponibles y definir el producto final a ofrecer. Este análisis permitió establecer las variables clave del proyecto, así como las metas a alcanzar.

Una vez delimitado el enfoque, se realizó una investigación exhaustiva para definir la metodología de sistematización de experiencias. Aunque no existe un modelo universal para recopilar estos datos de manera perfecta, se adoptó la propuesta metodológica de Oscar Jara, quien posee un amplio conocimiento en el campo de las sistematizaciones. Esta estructura se convierte en la base del proyecto, orientándose hacia la creación de herramientas y metodologías aplicables a los procesos creativos en diversas áreas del diseño.

A continuación, se llevó a cabo el proceso de selección de colaboradores, conformado por un equipo de 10 diseñadores, seleccionados según su experiencia en distintas áreas del diseño gráfico. Durante un período de un mes, estos profesionales trabajaron en la elaboración de las sistematizaciones, que incluyeron la redacción de documentos, la integración de recursos visuales (imágenes, bocetos, etc.) y la creación de breves descripciones de sus perfiles. Este proceso requirió dos semanas adicionales para revisar, corregir y transcribir las entrevistas realizadas. Posteriormente, se inició la etapa de edición, diagramación y conceptualización del libro, la cual se desarrolló en un período de dos meses. El

contenido del libro quedó organizado en siete secciones, utilizando herramientas especializadas como Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop e Ibis Paint X. Para la producción, se emplearon recursos tecnológicos de alta gama, incluyendo laptops, unidades USB y accesorios especializados. Además, se destinará un presupuesto específico para cubrir insumos y licencias de software. Este enfoque permitió garantizar la calidad del producto final, ofreciendo un libro que combina rigor metodológico y creatividad aplicada, con el objetivo de ser una guía útil y práctica para diseñadores gráficos en formación y profesionales.

2.2.2 Localización del proyecto

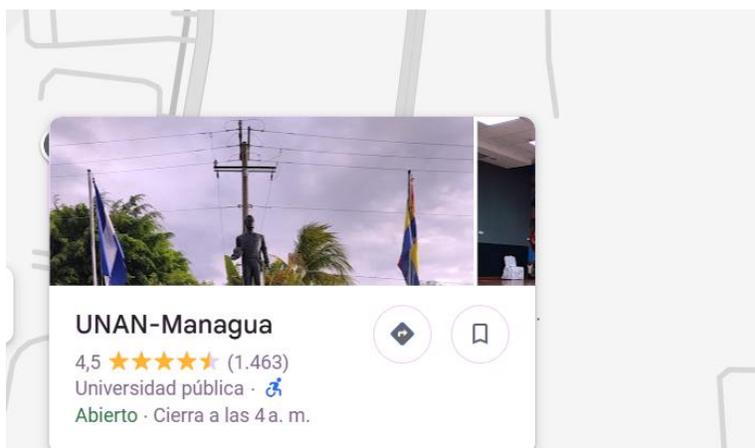
Este proyecto se enfoca, de manera intermedia, en la recolección de datos, la realización de entrevistas, así como la distribución, llevadas a cabo en el Recinto Universitario Rubén Darío de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua). Por otro lado, el desarrollo y la ejecución del material se realizaron en el municipio de Masaya, perteneciente al departamento de Masaya.

2.2.2.1 Macro localización

La macro localización del proyecto se encuentra en la ciudad de Managua, Nicaragua donde está situado el Recinto Universitario Rubén Darío, perteneciente a la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua) y localización principal de la colaboración de estudiantes de diseño gráfico para la realización del proyecto.

2.2.2.2 Micro localización

El sitio previsto para el desarrollo de las diferentes actividades como el estudio de mercado, se encontrará ubicado de la Rotonda Universitaria Rigoberto López Pérez 150 metros al este, en la ciudad de Managua, Nicaragua.



2.2.3 Procesos productivos

El desarrollo del proyecto contempla una secuencia de tareas organizadas en etapas específicas: diagnóstico, diseño, elaboración, validación y entrega. En la etapa de diagnóstico, se prioriza la elaboración de instrumentos de investigación dirigidos a estudiantes, profesionales y aficionados al diseño, así como la recopilación de datos y la realización de entrevistas con diseñadores gráficos. Posteriormente, en la fase de diseño, se desarrollan los instrumentos de recopilación de información, cronogramas, rutinas diarias, tablas para pictogramas y las entrevistas específicas a realizar. La etapa de elaboración incluye la realización de entrevistas con los participantes seleccionados, la producción de ilustraciones que acompañarán el contenido del libro y la impresión del libro en formato físico. Durante la fase de validación, se promueve la difusión del libro en distintos formatos para garantizar su alcance y utilidad. Finalmente, la etapa de entrega asegura la entrega del producto final al docente asignado y a los interesados en el proyecto, consolidando los resultados de este proceso.

Además, para el desarrollo del libro se mencionan las siguientes empresas proveedoras de software, equipos informáticos y más:

Proveedores	Productos o servicios
Global Pro	Laptops, mouse, teclado, USB
Claro	Internet
Central Inn Nicaragua	Impresión del ejemplar
Solutek	Licencia de Adobe Creative ICloud.

2.2.3.1 *Procesos y usos de tecnologías*

En este proyecto se empleará ampliamente la tecnología y el acceso a internet, con un uso estimado del 90% como base para el desarrollo de las actividades. Como herramientas principales se utilizarán equipos informáticos y licencias de Adobe Creative Cloud, esenciales para garantizar la calidad del diseño. La elaboración del libro es el resultado de un trabajo colaborativo entre Melissa Reyes y Abraham Gómez. Melissa asume la responsabilidad del diseño de la portada, la creación de separadores del libro, el diseño de folletos y la realización del estudio de mercado. Por su parte, Abraham está a cargo de la estructura del proyecto, el diseño y la diagramación del contenido, así como del diseño de packaging, asegurando una propuesta integral y coherente en cada etapa del desarrollo del libro.



Capacidad de producción

La capacidad óptima de producción del proyecto se establecerá con base en las estimaciones futuras del mercado, considerando variables como la demanda potencial del libro en formato físico y digital, las preferencias del público objetivo, y los recursos disponibles para la impresión y distribución. Este análisis permitirá determinar el volumen ideal de producción que maximice la eficiencia de los recursos y satisfaga las expectativas de los usuarios finales, garantizando un equilibrio entre la oferta proyectada y las tendencias del mercado. Asimismo, estas estimaciones serán

claves para definir estrategias de difusión y asegurar la sostenibilidad del proyecto en mediano y largo plazo.

2.2.4 Ingeniería de proyectos

El flujo de trabajo del proyecto sigue una secuencia estructurada que asegura la eficiencia y organización de las actividades. En primer lugar, se lleva a cabo la etapa de diagnóstico, que incluye la elaboración de instrumentos de investigación, la recopilación de datos y la realización de entrevistas a estudiantes, profesionales y aficionados al diseño gráfico. A continuación, se desarrolla la etapa de diseño, donde se crean cronogramas, rutinas de trabajo, tablas para pictogramas, y se planifican las entrevistas a los diseñadores. Seguidamente, en la fase de elaboración, se realizan las entrevistas, se producen las ilustraciones que acompañarán al contenido del libro y se imprime el libro en formato físico. La etapa de validación se centra en la difusión del libro en distintos formatos para garantizar su alcance y relevancia. Finalmente, se completa la etapa de entrega, asegurando que el producto final sea proporcionado al docente asignado ya los interesados, consolidando los resultados del proyecto de manera efectiva.

2.2.4.1 Estructura física del proyecto

2.2.4.2 Hardware y software

Para la ejecución del proyecto se emplea una variedad de equipos y herramientas fundamentales para el diseño gráfico y la producción del libro. Entre estos, se incluyen computadoras portátiles equipadas con software de diseño avanzado, específicamente licencias de Adobe Creative Cloud, que garantizan un entorno profesional para la creación de contenido. Asimismo, se utilizarán impresoras para la producción de borradores y documentos, micrófonos de alta calidad para la realización de entrevistas y programas especializados para la transcripción de audio. Además, se contará con memorias USB para el almacenamiento y transferencia de archivos. La disponibilidad y el uso estratégico de estos recursos tecnológicos

asegurarán un flujo de trabajo eficiente y la producción de resultados de alta calidad en cada etapa del proyecto.

2.2.5 Aspectos administrativos

El proyecto será desarrollado por integrantes de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN-Managua, como parte del proyecto de graduación, las cuales han sido capacitados para el desarrollo de proyectos enfocados en el área de diseño gráfico y multimedia, los cuales estarán supervisados por tutores del departamento de Tecnología Educativa, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, (UNAN-Managua)

2.2.6 Aspectos legales del proyecto

Para desarrollar se deben de llevar a cabo procesos para obtener documentos necesarios para la creación del libro.

El Derecho de Autor comprende facultades de carácter moral y patrimonial que otorgan al autor la plena disposición y el derecho exclusivo para explotar su obra, sujetándose únicamente a las limitaciones establecidas en la Ley. La **Ley N°. 312 de 2020** , conocida como **Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos** , promulgada el 25 de junio de 2020, también respalda los proyectos desarrollados de manera conjunta por dos o más personas. Esta ley es fundamental, ya que proporciona respaldo y seguridad a nuestro libro, protegiendo los derechos de los autores y colaboradores.

2.2.6.1 Marco institucional y legal del proyecto

El presente proyecto se desarrolla bajo la modalidad de graduación de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del Departamento de Tecnología Educativa, adscrito a la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua). Este trabajo se enmarca en el

Proyecto Institucional de la UNAN-Managua, que constituye el planteamiento, desarrollo y evaluación de las acciones en los ámbitos de Docencia, Investigación y Gestión Institucional.

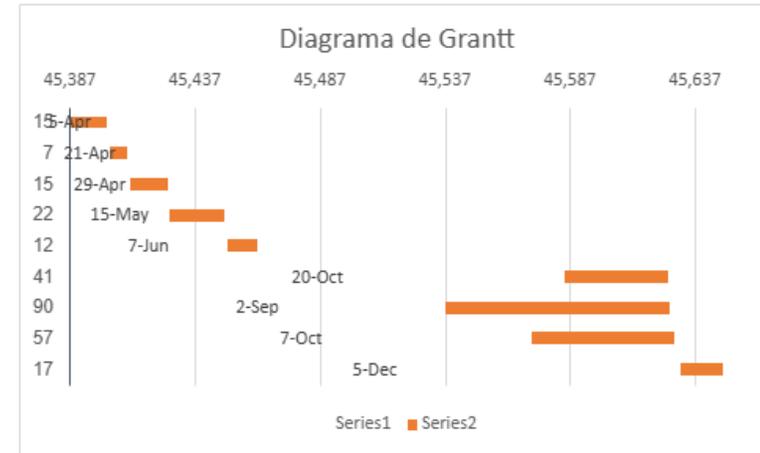
Este proyecto está alineado con la Línea Estratégica 5 del plan institucional de la UNAN-Managua: "Fortalecimiento de la Investigación que contribuye a la generación de nuevos conocimientos y la solución de problemas". En este sentido, la iniciativa busca generar aportes significativos en el ámbito del diseño gráfico, promoviendo la producción de conocimientos aplicados y relevantes para la disciplina y el entorno social.

2.2.6.2 Planificación y organización de la programación y ejecución de las actividades

Para garantizar la organización y el cumplimiento efectivo de las actividades del proyecto, se elaboró un cronograma detallado que permite planificar y distribuir las asignaciones de manera estructurada. Este cronograma asegura que cada tarea cuente con un plazo específico para su realización, facilitando la coordinación entre los integrantes del equipo y permitiendo un seguimiento continuo del progreso. De esta forma, se busca que todas las actividades sean completadas en su totalidad, cumpliendo con los objetivos establecidos dentro del tiempo previsto y con la calidad esperada.

2.3.5.5. Matriz de ejecución y seguimiento

Actividades	Responsable	Fecha de Inicio	Días	Fecha de Fin	Estado
Generalidades	Abraham	5-Apr	15	20-Apr	Completado
Diagnóstico	Grupo	21-Apr	7	28-Apr	Completado
Estudio Mercado	Melissa	29-Apr	15	14-May	Completado
Estudio Técnico	Grupo	15-May	22	6-Jun	Completado
Estudio Financiero	Grupo	7-Jun	12	19-Jun	Completado
Diseño del Prototipo	Grupo	20-Oct	41	30-Nov	Pendiente
Validación	Grupo	2-Sep	90	1-Dec	Pendiente
Producción	Grupo	7-Oct	57	3-Dec	Pendiente
Entrega	Grupo	5-Dec	17	22-Dec	Pendiente
	Inicio	45387.00			
	Fin	45648.00			



2.2.7 Aspectos sociales del proyecto

El proyecto involucra varios aspectos sociales importantes. Contribuye a la educación y formación de los estudiantes, fomentando una cultura de aprendizaje colaborativo y continuo. Promueve la inclusión y diversidad al representar experiencias de diseñadores de diferentes contextos. Además, el proyecto tiene un impacto positivo en la comunidad local al poner en valor el talento y creatividad nicaragüense, y asegura un amplio acceso a recursos informativos de alta calidad. Al documentar y difundir prácticas creativas, mejorando las competencias de los profesionales en el sector creativo.

2.2.8 Aspectos económicos del proyecto

El proyecto será financiado directamente por sus integrantes como una respuesta a la necesidad de contar con un material sistematizado y profesional que documente y comparta las experiencias creativas de los diseñadores gráficos. Esta iniciativa busca suplir la atención de recursos especializados que visibilicen los procesos creativos en el diseño gráfico y su impacto en el ámbito académico y profesional. Además, se pretende que el producto final, tanto en su versión impresa como digital, sirva como referencia y herramienta de aprendizaje para estudiantes, docentes y profesionales del diseño, garantizando su accesibilidad y utilidad.

2.2.9 Aspectos ambientales del proyecto

El proyecto tiene ciertos impactos ambientales que deben ser considerados. La producción del libro implica el uso de papel y tinta, así como el consumo de energía para la impresión y la operación de equipos tecnológicos. Estos procesos pueden contribuir a la deforestación y generar emisiones de carbono.

Para mitigar estos impactos, el proyecto se compromete a implementar medidas de compensación ambiental. Por cada ejemplar impreso, se plantarán árboles en colaboración con iniciativas locales de reforestación, asegurando así la retribución del

daño causado al medio ambiente. Además, se promoverá el uso de materiales reciclables y la impresión bajo demanda para reducir el desperdicio. También se considerará la producción de una versión digital del libro, disminuyendo así la necesidad de copias físicas y reduciendo aún más el impacto ambiental. Estas acciones reflejan el compromiso del proyecto con la sostenibilidad y la protección del medio ambiente, equilibrando la necesidad de un producto informativo con la responsabilidad ecológica.

2.3 Estudio financiero

En esta sección se detalla la inversión requerida para la ejecución del proyecto, así como las necesidades específicas de financiamiento necesarias para garantizar su desarrollo óptimo. Este análisis incluye los recursos económicos destinados a la adquisición de materiales, herramientas tecnológicas, impresión de ejemplares físicos y costos asociados a la difusión del producto final.

2.3.1 Inversión del proyecto

Inversión Fija

Son todos los activos necesarios para iniciar las operaciones de un proyecto, para este caso se requiere de equipo de oficina, software y hardware, alquiler de local, el total de inversión fija es de C\$ 29,600 Córdobas.

Rubro	Und . de medida	Cantidad en meses	Pre cio unitario	Inver sión inicial
Equipos informáticos				
Laptops	Uni dad	2	C\$1 4,400	C\$2 8,800
Mouse	Uni dad	2	C\$2 50	C\$5 00
USB	Uni	1	C\$3	C\$3

	dad		00	00
			Tot al	C\$2 9,600

Inversión diferida

Este tipo de inversión se refiere a las inversiones en activos, los cuales se realizan sobre activos constituidos por los servicios o derechos adquiridos necesarios para la puesta en marcha del proyecto.

Rubro	Und. de medida	Cantidad en meses	Precio unitario	Inversión inicial
Servicios	Mes	4	C\$500	C\$2,000
Electricidad				
Agua	Mes	4	C\$25	C\$50
Internet	Mes	4	C\$1300	C\$5,200
Licencia				
Adobe Creative Suite	Licencia	4	C\$1260	C\$5,040
Permiso de Publicación				
ISBN	Unidad	1	C\$730	C\$730
Servicios de investigación de mercado				
Investigación de mercado	Unidad	1	C\$650	C\$650
Pasajes	Mes	4	C\$28	C\$3360
Impresión	Ejemplar	1	C\$1011	C\$1011
			Total	C\$13,698

Presupuesto de inversión total

Rubro	Und. de medida	cantidad	Precio unitario	Inversión inicial
Inversión fija				C\$29,600
Inversión diferida				C\$13,698
Capital de trabajo				C\$10800
			Subtotal	C\$54,098

2.4.3. Montos de capital

Capital de trabajo

Rubro	Und. de medida	Cantidad en meses	Precio unitario	Inversión inicial
Salarios	Unidad	2	C\$5400	C\$10800
			Subtotal	C\$10800

2.4.4. Fuentes de financiamiento

Por el momento, los estudiantes participantes en el proyecto asumirán de manera directa los costos del financiamiento necesario para su ejecución. Este compromiso incluye la inversión en herramientas tecnológicas, materiales para la impresión y producción del libro, así como otros gastos asociados al desarrollo de las diferentes etapas del proyecto. Esta decisión refleja el compromiso y la responsabilidad de los estudiantes para garantizar la realización del proyecto mientras se exploran alternativas adicionales de financiamiento en el futuro.

2.3.2 Gastos de organización

Los gastos de organización representan el conjunto de inversiones necesarias para la puesta en marcha, planificación y coordinación de un proyecto o actividad que requiera una estructura operativa definida. Estos gastos abarcan los recursos destinados a establecer los procedimientos iniciales, diseñar estrategias de acción y coordinar las diferentes áreas involucradas, asegurando un funcionamiento eficiente y coherente desde sus primeras etapas. En el contexto del proyecto, estos gastos ascienden a un total de **13,698 córdobas**, inversión que resulta esencial para garantizar una base sólida que permita alcanzar los objetivos planteados de manera efectiva.

2.3.3 Planes de financiamiento

En el futuro, el financiamiento del proyecto podría gestionarse a través de diversas fuentes, incluyendo organismos gubernamentales como el Ministerio de Educación (MINED) o el Instituto Nicaragüense de Cultura (INC), que apoyan iniciativas educativas y culturales. Asimismo, se podrían explorar programas de financiamiento universitario en la UNAN-Managua o en otras instituciones académicas interesadas en proyectos de innovación y diseño. También se considera la posibilidad de recurrir a empresas privadas relacionadas con el diseño gráfico y la tecnología, que podrían ofrecer patrocinios o apoyo económico. Alternativamente, se podrían buscar recursos mediante plataformas de financiación colectiva o a través de concursos y convocatorias que promuevan la creatividad y la investigación. Estas opciones

permitirían fortalecer la viabilidad económica del proyecto, garantizando su sostenibilidad y alcance.

2.3.4 Análisis y administración de los riesgos del proyecto.

Tarea / Actividad	Riesgo	Tipo de riesgo	Nivel		Acción de Mitigación	Responsable	
			Alto	Medio			
Generalidades	Pérdida de la memoria donde se guarda el trabajo	Técnico			X	Respaldo en una carpeta de Google drive y/o en el grupo personal de trabajo	Director general del proyecto
	Mala coordinación de las ideas.	Operacionales			X	Lluvia de ideas para aclarar el tema.	Grupo
Estudio de mercado	Que llueva el día de aplicación de las entrevistas y encuestas.	Externo		X		Llevar siempre una protección contra la lluvia en época de invierno	
	Retraso por enfermedad de uno de los colaboradores	Externo		X		Confirmar asistencia de los colaboradores	Director general del proyecto
	No poder compartir la encuesta por falta de internet.	Técnico		X		Suministrar internet para difundir la encuesta	Grupo
Desarrollo del proyecto	Error al guardar el trabajo	Operacionales			X	Confirmar siempre si el trabajo esta correctamente guardado en la unidad de almacenamiento.	Director general del proyecto
	Información incompleta	Técnico			X	Organizar mejor el tiempo de las tareas pendientes.	Grupo
	Actualización de la computadora	Técnico			X	Desactivar las actualizaciones automáticas al apagar la computadora.	Diseñadores
Estudio técnico	Poco tiempo para trabajarlo	Operacionales			X	Aprovechar para trabajar cuando tengamos tiempo libre.	Diseñadores
	Falló la	Externos		X		Guardar cada 5	

	electricidad					Minutos y/o activar el guardado automático.	
Diseño del prototipo	No se imprimió el diseño del prototipo	Operacionales			X	Llevar siempre consigo un respaldo de los documentos.	Diseñadores
	El clima impidió que trabajara con las herramientas necesarias	Externos		X		Trabajar con anticipación a temporadas de mal clima.	
Validación	Errores no corregidos a su tiempo en el trabajo	Técnico		X		Dar siempre una segunda revisión a cada trabajo finalizado.	Director general del proyecto
Producción	Costo más elevado al acordado	Costo		X		Estar en constante comunicación con la imprenta para asegurar todo según lo establecido.	Grupo
	Atraso a la hora de hacer el material	Calendario		X		Recordar la fecha de entrega con anticipación.	Grupo
	Recursos utilizados de mala calidad	Técnico			X	Asegurar la calidad de los recursos antes de diseñar	Diseñadores
Entrega	El mal clima impidió movilizarnos	Externo			X	Prepararse de antemano a cualquier situación externa	Grupo

2.4 Conclusiones

En relación con el proyecto, se puede concluir que responde a una necesidad fundamental de generar recursos que no solo fortalecen, sino que también expanden los conocimientos de los profesionales y estudiantes que se desarrollan en el campo del diseño gráfico. Este esfuerzo ha permitido documentar y sistematizar los procesos creativos de los diseñadores, abordando metodologías y herramientas aplicables a diversas áreas como la ilustración, la creación de logos, el diseño editorial, el diseño publicitario y el modelado 3D.

El proyecto no solo tiene como objetivo visibilizar los procesos creativos, sino también ofrecer herramientas que fomenten la reflexión y el aprendizaje colaborativo. Al estructurarse de manera clara y sistemática, permite que los profesionales del diseño puedan reflexionar sobre sus propias prácticas y al mismo tiempo abrir espacios para el intercambio de experiencias y conocimientos.

De cara al futuro, este proyecto posee un enorme potencial para evolucionar. La incorporación de nuevos formatos, como plataformas digitales interactivas, materiales audiovisuales y recursos adaptados a públicos diversos, podría incrementar su alcance, permitiendo que una audiencia más amplia acceda y se beneficie de los contenidos. Además, el modelo utilizado podría ser replicado en otros campos creativos, convirtiéndose en un referente de sistematización y aprendizaje. En definitiva, este es solo el inicio de un proyecto que promete aportar de manera significativa al desarrollo, profesional, dejando un legado que trascienda en el tiempo y en las comunidades creativas.

2.5 Recomendaciones

Se recomienda optimizar el proceso de investigación y recopilación de datos mediante el uso de herramientas digitales avanzadas, lo que facilita la organización y análisis de la información de manera más eficiente. Asimismo, se sugiere fortalecer las alianzas estratégicas con instituciones educativas, organismos culturales y empresas privadas para obtener financiamiento y recursos adicionales. Es fundamental desarrollar materiales en formatos inclusivos, como audiolibros o recursos visuales simplificados, para garantizar la accesibilidad del contenido a un público más amplio. Además, se recomienda fomentar la capacitación continua de los participantes en nuevas tendencias y herramientas del diseño gráfico, asegurando la calidad y relevancia del proyecto. Por último, se sugiere ampliar el alcance del proyecto mediante la integración de nuevas tecnologías, como plataformas digitales interactivas, y establecer un sistema de monitoreo y evaluación continua para medir su impacto y hacer ajustes necesarios.

2.6 Bibliografía

Gómez, L. (2020). *La importancia de los procesos en el desarrollo de proyectos creativos*. Editorial Creativa.

Martínez, J. (2019). *Desarrollo profesional y acceso a recursos educativos en el ámbito creativo*. Ediciones Innovar.

Pérez, A. (2018). *Innovación y colaboración en el diseño gráfico: Nuevas perspectivas para la práctica profesional*. Editorial Creativa.

3.2 Anexos

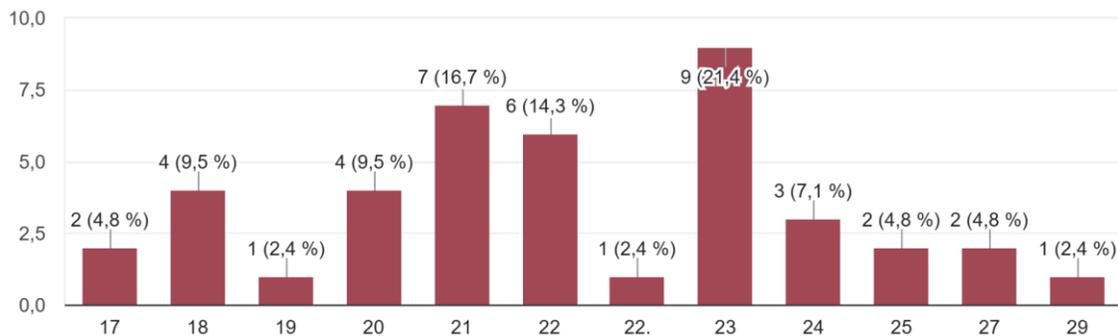
Resultados:

https://drive.google.com/drive/folders/15FxFMovi_pjLAul7jY8KsdrVuktfDL7Rk?usp=drive_link

Encuestas

Edad

42 respuestas



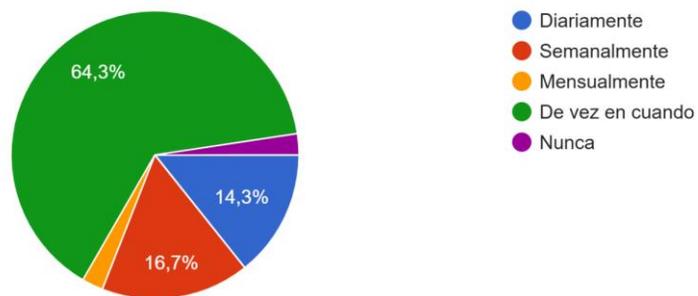
Género

42 respuestas



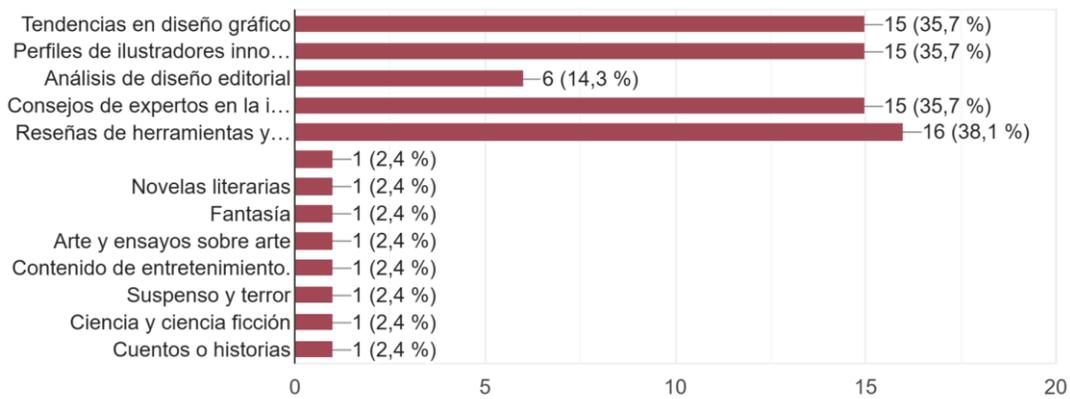
¿Con qué frecuencia te deleitas con el contenido de libros?

42 respuestas



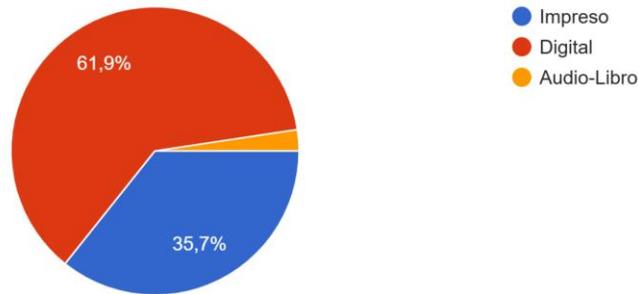
¿Qué tipo de artículos en libros capturan tu interés?

42 respuestas



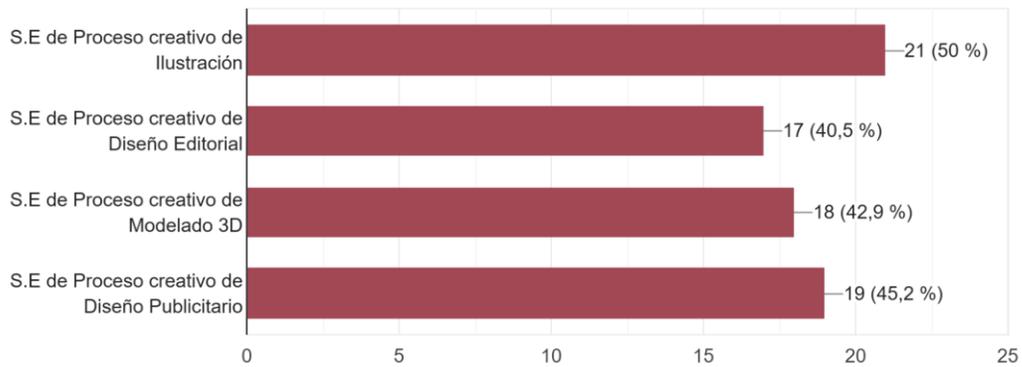
¿Eres partidario de la tradición impresa o te inclinas por la comodidad de lo digital?

42 respuestas



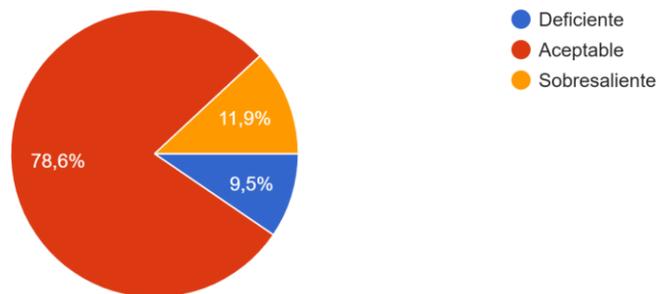
¿Cómo profesional del diseño, ¿qué temas te gustaría que se exploraran en un libro dedicado a tu campo?

42 respuestas



¿Cómo evaluarías la calidad del contenido en las publicaciones de diseño que has consultado recientemente?

42 respuestas



Formato registro de sistematización.

Este formato está diseñado para completarse una vez finalizada cualquier actividad. Consiste en la redacción o grabación de un audio que responda a las siguientes preguntas:

Nombre:

Nombre del Proyecto o experiencia por sistematizar:

Fecha:

¿Qué se hizo (tipo de actividad, un, modelado, ilustración, rediseño de marca, etc.)?

¿Quiénes y cuantas personas participan?

- ¿Dónde se realizó?

Municipio de Ciudad Sandino, Departamento de Managua

- Duración:

2 semanas

- Descripción de la actividad:

La idea y su concepción:

- ¿Cuál es la fuente de tus ideas? ¿Algún detonante específico, como una conversación, una imagen o una experiencia, te dio la inspiración? ¿Fue repentino o un desarrollo gradual?

¿Utilizas algún criterio o filtro para elegir qué ideas seguir y cuáles descartar?

Exploración e Investigación:

- ¿Qué tipo de investigación realizas para crear tu concepto? (Investigación de mercado, estudios de casos, referencias visuales, etc.)
- ¿Experimentas alguna técnica nueva o exploración fuera de tu área de confort (refiere a estilos de diseño diferentes por ej.)?

- ¿De qué manera lidias con la incertidumbre o las ideas que no coincidían?

Aprendizaje y Experimentación:

- ¿Qué técnicas empleaste o sueles experimentar para desarrollar tus ideas? (bocetos, prototipos, tablas de estado de ánimo, etc.)
- ¿Cuáles fueron y/ o siguen siendo, los obstáculos que enfrentas durante la experimentación y cómo los superas?

Producción y ejecución:

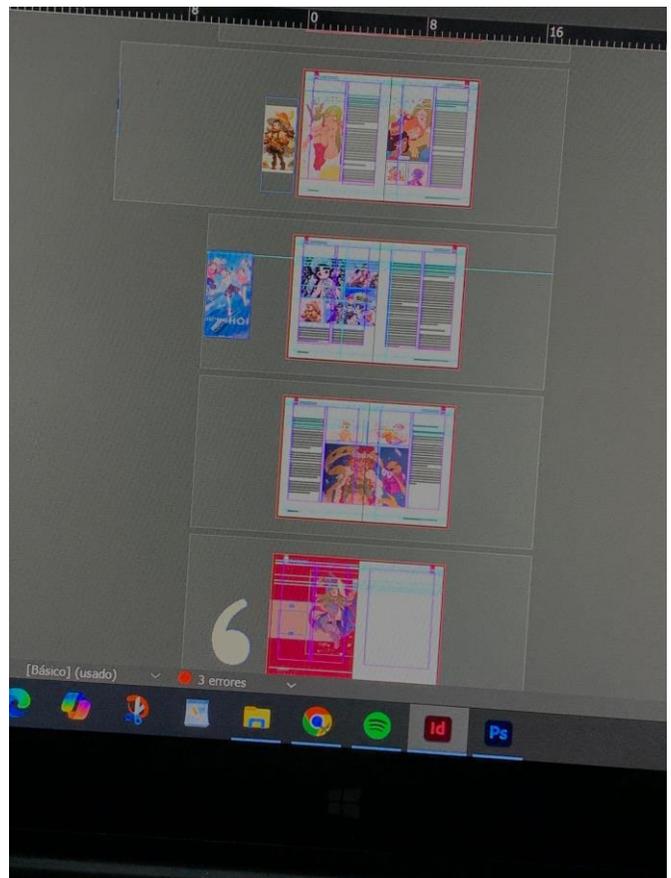
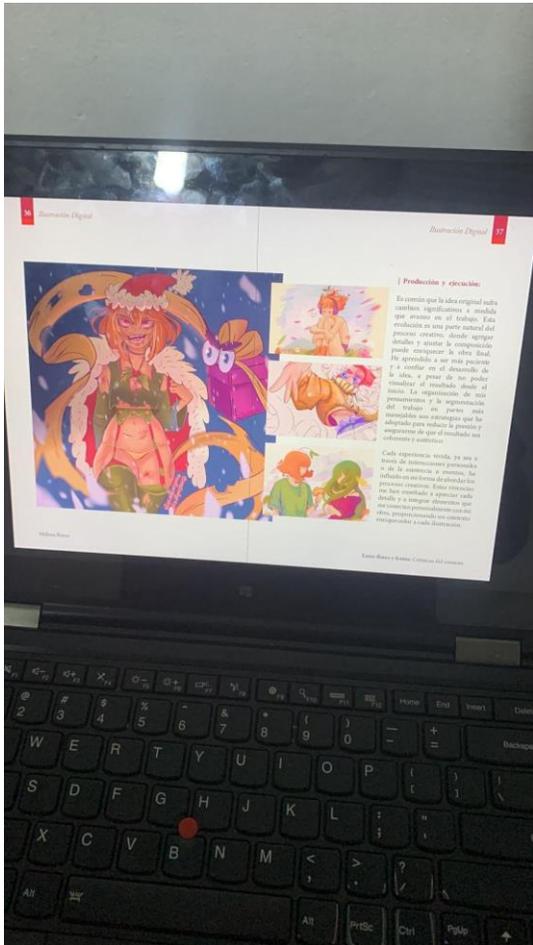
- ¿Se producen cambios significativos en la idea original durante el proceso de producción?
- ¿Qué aprendiste de este proceso creativo que no sabías antes?
- ¿Cómo ha influenciado las distintas experiencias en tus proyectos o en tu forma de abordar los procesos creativos?
- ¿Qué impacto tiene tu trabajo una vez terminado? (en el cliente, en la audiencia, en ti mismo)?
- ¿Recibes algún tipo de reconocimiento o respuesta que destacara la efectividad de tu proceso creativo (en redes sociales, laboral, etc.)?

Documentos de referencia (adjuntar en formato PNG o JPG fuera del doc.).

Diseños metodológicos grabaciones, transcripciones, convocatoria, material utilizado en ella, etc.

Diseño de portada y diagramación.



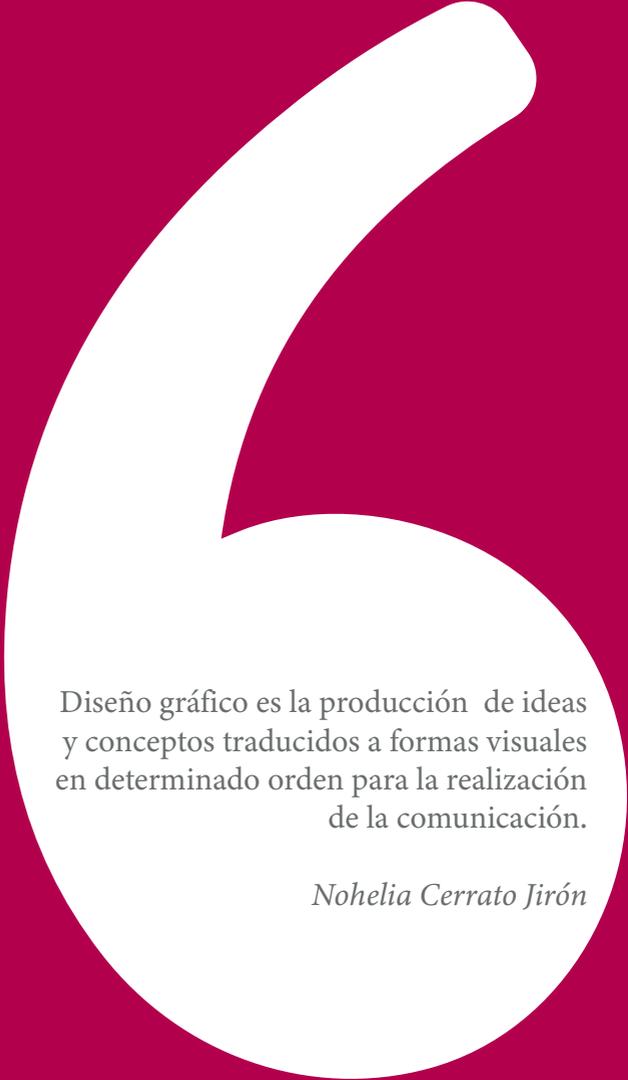




De la mente
al pixel

De la mente
al pixel

Abraham Gomez | Melissa Reyes
(Coordinadores)



Diseño gráfico es la producción de ideas
y conceptos traducidos a formas visuales
en determinado orden para la realización
de la comunicación.

Nohelia Cerrato Jirón

Indice



Flip Flap:
Más allá
de lo propio.

Jeorgen Abaunza

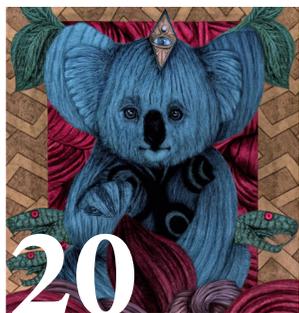


Ilustración mixta:
Un viaje de
experimentación y
estilo personal.

Jorge Ruiz

Entre flores y frutas:
Crónicas del corazón.

Melissa Reyes



Introducción 10

Nota de portada 12



Reflexiones sobre
la inspiración y la
innovación artística.

Deydrick Mairena



Spoky Coke

Rodny Sagastume



Turs

Stanley Lira



**Armonía entre:
emoción y precisión**

Abraham Gomez



**Retos y soluciones en la
producción audiovisual**

Omar Altamirano

Colaboradores 100

Perfumandos

Stanley Lira

Presentación

El presente texto es una recopilación de sistematizaciones de experiencias de diseñadores gráficos que exploran sus procesos creativos, los cuales son fundamentales para la realización de proyectos específicos. En un campo tan dinámico como el diseño gráfico, la comprensión de los procesos creativos de los diseñadores permite apreciar la complejidad de su trabajo y la variedad de enfoques que utilizan para enfrentar los desafíos.

A través de cada sistematización, cada diseñador comparte cómo aborda su proceso creativo, ofreciendo una visión detallada de las estrategias y metodologías que emplea en su trabajo, las cuales nos permiten conocer cómo estos procesos impactan su formación integral. Además, estas narrativas enriquecen el entendimiento del diseño gráfico como una disciplina en constante evolución, donde la reflexión sobre la práctica se convierte en una herramienta clave para el crecimiento profesional y personal.

Introducción

Una de las herramientas más importantes para un diseñador es el registro de su memoria, especialmente de los hechos que son considerados esenciales para explicar su dinámica y capacidad creativa. Compartir aprendizajes y experiencias ha sido una de las mayores contribuciones del ser humano a la humanidad. En este sentido, las experiencias de los pioneros del diseño han sido un pilar fundamental en el desarrollo de esta profesión, que continúa emergiendo desde la creatividad humana.

El proceso creativo es una etapa clave en el diseño, aunque muchas personas a menudo desconocen cómo se desarrolla. Este proceso se manifiesta de manera distinta en cada individuo, volviéndose único y personal, permitiendo expresar una visión verdaderamente única.

La sistematización de experiencias es un método que no solo permite apropiarnos de lo ocurrido en pasado, si no, principalmente, recuperar de la experiencia vivida los elementos críticos que nos permitan dirigir mejor nuestra acción para hacerla transformadora, tanto de la realidad que nos rodea, como transformadora de nosotros mismos como personas.

La sistematización no solo nos permite mejorar nuestras acciones, sino que también transforma nuestra visión como diseñadores y como personas, integrando de manera crítica los aprendizajes del pasado. Como señala Oscar Jara “la sistematización busca entender lo que ha ocurrido, cómo ha ocurrido con el fin de mejorar la práctica y crear nuevos conocimientos” (Jara, 2018,p.129). Esta perspectiva nos incita a explorar y a su vez analizar nuestras experiencias de manera crítica y reflexiva, en lugar de solo archivarlas como recuerdos pasados.

Aunque la sistematización no es un proceso rígido que siga una receta o un modelo predeterminado, Oscar Jara sugiere una metodología flexible que puede guiar el proceso de manera efectiva, a la cual el llama los *cinco tiempos* que consta de tener en cuenta lo siguiente:

El punto de partida	Formular un plan de sistematización	Recuperación del proceso
Tener en cuenta la experiencia vivida.	Definir para qué y qué experiencia queremos sistematizar.	Reconstruir la historia de la experiencia.
Reflexiones críticas		Conclusiones
Interpretar y aprender de lo ocurrido.		formular recomendaciones y aprendizajes clave.

Este libro integra una selección de sistematizaciones que van desde la ilustración digital, modelado 3d, diseño editorial, diseño de logo, diseño publicitario y producción audiovisual, con la misión de dar a conocer y compartir los procesos creativos que han permitido a diseñadores desarrollar su propia versión y metodología. Al poner en común estas experiencias, no solo buscamos exponer el valor de estos procesos, sino también ofrecer herramientas o pautas que cualquier diseñador pueda adaptar y hacer suyas. En este sentido, los cinco tiempos de Jara no son una fórmula rígida, sino una estructura que permite organizar, reflexionar y aprender de cada experiencia creativa, permitiendo a cada diseñador crear un proceso que se ajuste a su manera de ver el mundo.

Onírico



Glamour femenino



Naturaleza muerta



Clave de Sol



Nota de portada

La ilustración de la portada es una pieza de carácter narrativo que sintetiza visualmente la esencia creativa de este libro. Cada elemento que la compone refleja las inspiraciones artísticas de los colaboradores, fusionándose en un concepto que representa las diversas perspectivas del diseño.

Los elementos musicales, aportados por Deydrick Mairena, se materializan en el vestido carmesí de la figura principal, adornado con la clave de sol como símbolo de la armonía creativa. Jeurgén Abaunza contribuye con la incorporación de detalles exuberantes y joyas brillantes, exaltando el glamour femenino y la majestuosidad de las formas. Melissa Reyes inspira la conexión con la naturaleza a través de delicados detalles florales y tonos verdes, evocando la vida y la esencia del mundo natural.

Por su parte, Abraham, aporta el romanticismo con la representación de una figura femenina de semblante sereno, reflejando la belleza y la profundidad emocional del amor. Jorge Ruiz trae consigo una reflexión intrigante mediante elementos de naturaleza muerta, como un cráneo deformado, que invita al observador a contemplar la fragilidad y la permanencia. Rodny Sagastume enriquece la composición con un entorno alegórico inspirado en los videojuegos, donde portales brillantes sugieren una transición a mundos fantásticos. Finalmente, Omar Altamirano aporta un toque onírico con un pez alado que emerge del portal, simbolizando la trascendencia y el infinito potencial creativo.

Esta portada ilustrada no solo marca visualmente el espíritu del libro, sino que también narra, a través de sus elementos, el viaje colectivo de creatividad y expresión que representa este proyecto.

Ilustración digital



Flip Flap

Más allá de lo propio

| La idea y su concepción

Flip Flap no solo representa un espacio para mi expresión artística, sino que también refleja un viaje personal de crecimiento y superación. Comprometido con la creación de ilustraciones originales, en la que se combina técnicas digitales y tradicionales para producir stickers,

pósters, llaveros y comisiones personalizadas. Estas ilustraciones suelen realizarse en entornos diversos, ya sea en mi escritorio mientras escucho música y canto, o en momentos libres, como mis trayectos en autobús o clases. Cada ilustración, desde la planificación y el bocetaje hasta el renderizado y el resultado final, requiere alrededor de seis horas, distribuidas en





varias sesiones no consecutivas. La fuente de mis ideas es variada y no se limita a un solo concepto.

| Fuentes de inspiración

Principalmente, me inspiro en mis gustos personales, tales como el maquillaje, los colores rojo y azul, la moda Y2K, el estilo cyberpunk, y, sobre todo, en la representación de mujeres. Me apasiona exagerar rasgos como narices puntiagudas, pestañas largas, y el uso de ojos y cabellos de colores poco convencionales, complementados con una abundante cantidad de joyería y accesorios exuberantes.

Este proyecto surge desde mi infancia, sin embargo, no fue hasta que cumplí 17 años que se podría decir que la marca tomó forma. Aunque siempre dibujé, solía dejarlo de lado debido a la falta de práctica y constancia.

A los 18 años, participe en mi primera feria, empecé a vender mis productos y al año siguiente, incorporé llaveros a mi oferta. A pesar de enfrentar bloqueos creativos que estancaron el proyecto, recientemente he logrado recuperar la constancia, lo que me ha llevado a un crecimiento gradual en mis redes sociales.

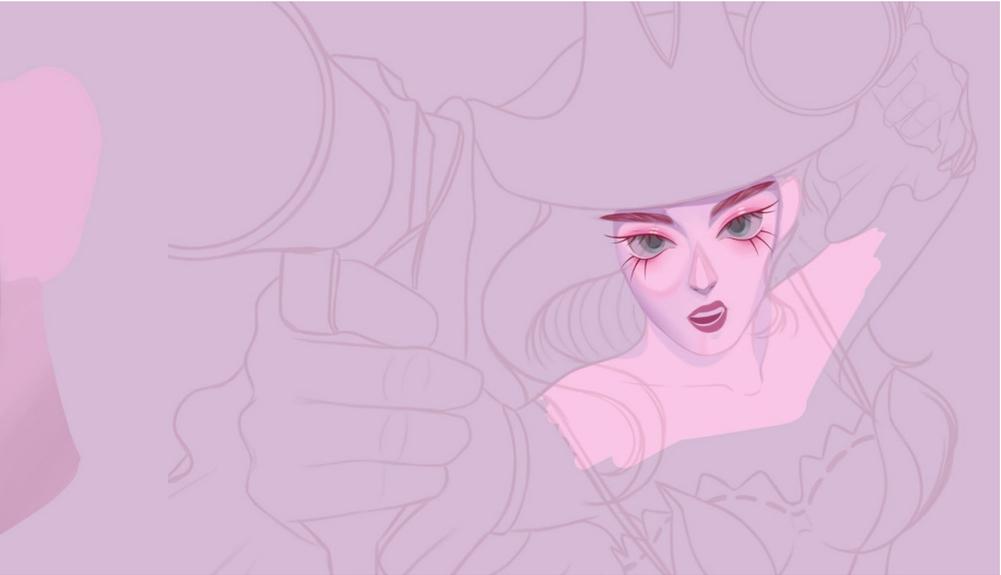
| Investigación y proceso creativo

Defino mi estilo como flexible, delicado pero extravagante, donde la exageración de rasgos y una paleta de colores vibrantes son los elementos distintivos. Utilizo pestañas largas, mejillas, párpados y narices sonrojadas, así como cabellos coloridos y ojos grandes con un brillo especial. Mi proceso de exploración e



investigación incluye dos enfoques principales. Primero, busco referencias visuales en redes sociales y medios impresos, como libros y revistas, para planear la composición, la paleta de colores, y otros elementos de mis ilustraciones.

Segundo, realizo un análisis de tendencias en redes sociales para crear fanarts que atraerán a una audiencia mayor. Esto implica un consumo constante de contenido



variado, lo que me permite aprender y evolucionar en mis ilustraciones. Sin embargo, a veces encuentro bloqueos creativos; Por ello, intento mantener la constancia en mi trabajo, dibujando regularmente para no oxidar mi proceso creativo.

| Producción y ejecución:

Para cada ilustración, busco una referencia visual que me facilite aterrizar mis ideas de manera

concreta. Procedo a planificar el concepto que guiará la ilustración, llevando a cabo una investigación sobre temas y proyectos similares de otros artistas, con el objetivo de comprender diversos puntos de vista y enfoques.

Posteriormente, realizo un boceto inicial, utilizando trazos sueltos que me permiten visualizar la idea de manera preliminar y evaluar si este cumple con mis criterios personales y la visión estética que

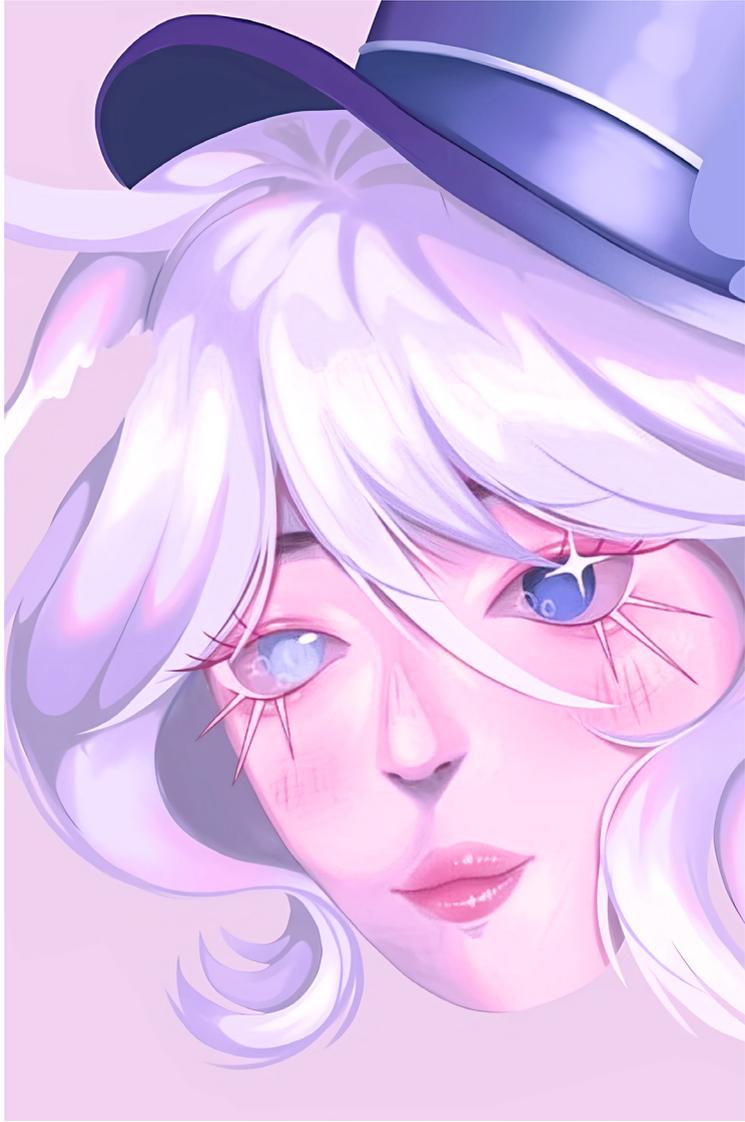
afecta negativamente la obtención tanto a mi productividad como al aprovechamiento del tiempo.

Generalmente, mis ilustraciones siguen su rumbo inicial, ya que me tomo el tiempo necesario para planear la composición, lo que me permite capturar la esencia original de los bocetos sin necesidad de cambios drásticos. Continúo aprendiendo que mi estilo de dibujo evoluciona con cada proyecto, lo que me llena de emoción al esperar el resultado final.

| Impacto y resultados:

A lo largo de la existencia de mi marca, he obtenido clientes satisfechos y recurrentes. En el mercado nacional, he tenido la oportunidad de participar en ferias y eventos, donde mis productos (stickers, posters, llaveros) han tenido una gran aceptación, agotando inventarios. En el ámbito internacional, las comisiones digitales han sido satisfactorias para mis clientes, quienes aprecian la posibilidad de crear su propio concepto, ilustrado en mi estilo artístico.





Esta experiencia me brinda confianza y satisfacción, al ver mis productos impresos y recibir la respuesta del público, lo que me motiva a seguir innovando. Además, este proyecto me proporciona un apoyo económico significativo. Mis redes sociales están creciendo de manera gradual, gracias a mi reciente constancia en la publicación de contenido, lo que ha comenzado a generar mayor visibilidad.

Cada ilustración es un testimonio de mi dedicación y evolución como artista, y me comprometo a seguir explorando nuevas ideas y estilos mientras mantengo la esencia de lo que he creado. La constante interacción con mi audiencia no solo enriquece mi proceso creativo, sino que también establece un diálogo que inspira y motiva a seguir adelante.





Ilustración mixta

Un viaje de experimentación
y estilo personal

Jorge Ruíz



Ilustración mixta

Un viaje de
experimentación
y estilo personal

| La idea y su concepción

Este proyecto personal surge de una profunda pasión por la ilustración, fortalecida a lo largo del tiempo por la búsqueda de un estilo propio y distintivo. En el contexto actual, donde las herramientas digitales han transformado radicalmente las prácticas de ilustración, muchos artistas han dejado de lado el uso del papel y el lápiz de grafito, un ámbito que encapsula la esencia del trazo manual, la textura auténtica, la originalidad y la destreza inherente al dibujo en soporte físico.

| Fuentes de inspiración

Reconociendo mi pertenencia a este grupo de diseñadores e ilustradores que han optado por técnicas digitales, decidí explorar la posibilidad de fusionar estas dos corrientes, adentrándome en un universo que, aunque no es completamente nuevo, permanece en gran medida inexplorado.

Definido este concepto, mi objetivo fue experimentar hasta dar con un estilo que me resultara satisfactorio, utilizando

este enfoque diferenciador para enriquecer mis ilustraciones. Para lograrlo, entendí que no solo era crucial combinar diferentes técnicas, sino también otorgar un significado a cada elemento que ilustrara. Esto implicaba generar emociones en el espectador, ya fuera mediante el dibujo, la elección de colores, las texturas o la composición general de la obra.

La elaboración de estas piezas se centra en una reflexión constante sobre temáticas simbólicas y abstractas, impregnadas por mi



experiencia y perspectiva personal. Inicialmente, concebí la ejecución de las ilustraciones mediante bocetos y composiciones detalladas realizadas en papel con grafito, capturando trazos y texturas que son difíciles de reproducir en el entorno digital.

Posteriormente, estas ilustraciones serían fotografiadas en alta calidad y trasladadas a Photoshop, donde procedería a aplicar el color digitalmente, ajustando los niveles de luz y sombra antes de enmarcar la pieza final.

| Investigación y proceso creativo

Con el tiempo, el planteamiento original se adaptó a las circunstancias de inspiración, optimización, tiempo y recursos disponibles. Antes de iniciar la fase de experimentación, llevé a cabo una etapa de investigación, en la que estudié las ilustraciones y técnicas de artistas que considero referentes, muchos de los cuales emplean una combinación de técnicas tradicionales y digitales. Este proceso no solo enriqueció mis habilidades y mi comprensión sobre



Ilustración mixta: Un viaje de experimentación y estilo personal.

la construcción de composiciones, sino que también me llevó a explorar elementos visuales que se incorporarán de manera abstracta en mis obras.

Durante la fase de experimentación y ejecución creativa, decidí modificar mi enfoque inicial. En lugar de crear una única retícula que abarcara toda la composición, opté por una retícula dividida, comenzando con pequeños dibujos análogos a lápiz. Trabajar en capas

me permitió explorar diferentes gestos y dejar rastros que conferirían a cada pieza características únicas en términos de patrones, texturas y complejidad, facilitando mi intervención en el medio digital. Este enfoque también me brindó la oportunidad de reutilizar imágenes previamente elaboradas en composiciones futuras.

| **Producción y ejecución:**

Una vez completados los dibujos, procedí a capturar las imágenes utilizando mi teléfono. Era esencial





para mí asegurar un registro de alta resolución que permitiera gestionar adecuadamente la ampliación y luminosidad de las obras. Esta etapa resultó ser un desafío significativo, ya que la captura de fotografías requería una iluminación óptima y la ausencia de sombras que obstruyen la imagen. Tras varios intentos, logré obtener las capturas necesarias, que luego fueron transferidas a Photoshop para su montaje y edición.

El proceso de edición digital se organizó en tres etapas esenciales: el montaje de las imágenes, el color de la línea y el color base, seguido de los ajustes finales y la exportación de las piezas. Cada elemento se combinó meticulosamente, generando un amplio espectro de posibilidades compositivas.

En lo que respecta a la paleta de colores, establecí un equilibrio entre tonos claros, medios y oscuros, que se lograron a partir de los diferentes niveles del lápiz de grafito en el papel. Busqué que los colores aplicados contrastan entre sí, logrando un balance armónico.

| Impacto y resultados:

Finalmente, marque cada pieza terminada, preparándose para su exportación. A lo largo del proceso de ejecución, implementé diversos ajustes que mejoran tanto la técnica como el flujo del proceso creativo. A medida que progresaba, comprendí que para maximizar el potencial de esta técnica mixta, era fundamental adoptar un método de captura de imágenes más eficiente, como el uso de un escáner. Aunque las imágenes obtenidas con mi teléfono resultaron aceptables, esta alternativa podría simplificar considerablemente el proceso, permitiendo un registro más limpio y preciso.

Este proyecto no solo ha sido un campo de aprendizaje constante, sino que ha facilitado el desarrollo de un estilo de





Ilustración mixta: Un viaje de experimentación y estilo personal.



“

ilustración que emplea técnicas mixtas. En cada pieza, plasmo mis pensamientos y gestiono texturas orgánicas y originales, que es característico y difícil de replicar en el ámbito digital.

La dedicación a este proyecto personal ha revelado diversas posibilidades dentro del diseño y la ilustración, incentivando a salir de mi zona de confort, a pensar de manera creativa y a expandir mis horizontes más allá de una única técnica.

Lo que se convierte en un espacio inicial en la implementación de técnicas mixtas, estableciendo una metodología que servirá como cimiento para agregar valor a futuras ilustraciones digitales. Este camino no sólo ha elevado mis conocimientos

”

Entre flores y frutas

Crónicas del corazón

Melissa Reyes



@melodyre408



Entre flores y frutas: Crónicas del corazón.

En el marco de este proyecto, se llevó a cabo una serie de actividades centradas en la creación de ilustraciones, dibujos y bocetos, predominantemente en formato digital. A lo largo de un periodo que abarca desde el año 2022 hasta el presente, estas ilustraciones fueron realizadas en diversos entornos y horarios, con una significativa cantidad de ellas completadas en el hogar de la autora. La elección de un ambiente tranquilo y relajado es fundamental para facilitar el proceso creativo, ya que las distracciones externas pueden interferir en la concentración necesaria para llevar a cabo tareas que requieren un enfoque profundo.

| La idea y su concepción

El inicio de las ideas que informan estas ilustraciones proviene de un proceso creativo personal que se ha ido desarrollando de manera gradual. Las obras se dividen en dos secciones principales: una que narra una historia que ha sido elaborada durante los últimos años y otra dedicada a los “amigos”, un apartado que reúne momentos divertidos y experiencias vividas. El seudónimo “Melody Rey”, creado en 2015, surge de un juego de palabras inspirado en las series animadas de Disney. Esta elección de nombre, que combina un matiz personal



con un sentido de identidad artística, fue motivada por el deseo de contar con un alter ego que encapsula mi amor por el arte, la música y la narrativa en diversas formas. Desde su adopción, el seudónimo ha sido acogido con calidez por familiares y amigos, lo que ha contribuido a establecer una conexión más profunda con mi práctica artística.

La experiencia universitaria, iniciada en 2020, marcó un hito significativo en mi desarrollo personal y profesional, ya que conocí a una figura que, a pesar de su ausencia, ha dejado una huella imborrable en mi vida. Esta persona me enseñó sobre la importancia de la disciplina, la puntualidad y la determinación, cualidades que se han convertido en pilares de mi enfoque hacia la creación artística.

| Fuentes de inspiración

En 2021, comencé a explorar la representación de personajes bajo el concepto de “Limón” y “Sr. Naranja” (o “Mr. Orange”), lo que resultó ser un ejercicio crucial en



mi proceso de desarrollo creativo, fusionando experiencias pasadas con nuevas narrativas.

La sección dedicada a “amigos” representa una esfera más personal y emocional, donde se recogen momentos de amabilidad y apoyo, aquellos que atesoro como recuerdos felices. Este apartado no tiene la intención de ser comercial ni buscar reconocimiento, sino que actúa como un mural que refleja mis mejores momentos y experiencias. Además, incorpora efemérides significativas, conectando así la vida personal con la expresión artística.

| Investigación y proceso creativo

En cuanto a los criterios que guían mi proceso creativo, no tengo un filtro definido para determinar qué ideas seguir y cuáles descartar. Cada elemento, por más pequeño que sea, puede contribuir al concepto global de la obra. La flexibilidad es clave; a menudo, las ideas que inicialmente parecen sencillas pueden evolucionar y enriquecer el resultado final. La comprensión y transmisión de la esencia de



lo que deseo expresar son mis principales objetivos, y confío en que el proceso creativo me guiará hacia el resultado deseado, incluso si eso implica explorar caminos menos convencionales.

El proceso de investigación que acompaña la creación de mis ilustraciones implica un enfoque en elementos visuales que son fundamentales para la narración de la historia principal.

Esto incluye la investigación de aspectos esenciales como la magia, las armas, y el vestuario, todos elementos que aportan autenticidad y un estilo distintivo a mis obras. Mi inspiración se nutre de animes que incorporan aventuras y elementos místicos, como “Tensei Shitara Slime Datta Ken”, los cuales han influido notablemente en mi enfoque artístico. A su vez, la estética medieval y contemporánea se entrelazan en mis trabajos, enriqueciendo la representación visual y aportando profundidad a los personajes.

Asimismo, la naturaleza juega un papel crucial en mis ilustraciones, donde cada elemento natural es seleccionado con cuidado para añadir simbolismo. Flores como las campanillas y los lirios representan aspectos significativos de la personalidad de mis personajes, convirtiéndose en símbolos que enriquecen la narrativa visual. Esta conexión con la naturaleza, arraigada en mis experiencias de vida en el campo, me ha permitido desarrollar un profundo amor por los detalles que se encuentran en el entorno natural.

La filosofía bohemia y espiritual también resuena en mi trabajo, donde los símbolos naturales y los pequeños rituales diarios aportan calma y significado a la vida.

Además, mi fascinación por las historias que combinan elementos de ternura y oscuridad, como el subgénero “gore cute”, me impulsa a explorar narrativas complejas que desafían las convenciones. Este estilo me permite reflexionar sobre la fragilidad de la vida y la belleza que puede encontrarse en los momentos más oscuros, generando una experiencia visual que invita a la introspección. La estética colorida y caricaturesca, junto con elementos inquietantes, me inspiran a crear arte que estimule la imaginación y provoque emociones diversas.





| Producción y ejecución:

Es común que la idea original sufra cambios significativos a medida que avanza en el trabajo. Esta evolución es una parte natural del proceso creativo, donde agregar detalles y ajustar la composición puede enriquecer la obra final. He aprendido a ser más paciente y a confiar en el desarrollo de la idea, a pesar de no poder visualizar el resultado desde el inicio. La organización de mis pensamientos y la segmentación del trabajo en partes más manejables son estrategias que he adoptado para reducir la presión y asegurarme de que el resultado sea coherente y auténtico.

Cada experiencia vivida, ya sea a través de interacciones personales o de la asistencia a eventos, ha influido en mi forma de abordar los procesos creativos. Estas vivencias me han enseñado a apreciar cada detalle y a integrar elementos que me conectan personalmente con mi obra, proporcionando un contexto enriquecedor a cada ilustración.





| Impacto y resultados:

Compartir mi trabajo en redes sociales ha fomentado conexiones con personas que se identifican con los temas que exploro, lo cual se convierte en una motivación adicional para continuar con mi práctica artística. El proceso creativo es un viaje constante de exploración y aprendizaje. Cada obstáculo enfrentado, cada idea desarrollada y cada ilustración completada contribuyen a una comprensión más profunda de mí misma y de mi arte.

El reconocimiento recibido, tanto en el ámbito personal como en redes sociales, refuerza la efectividad de mi proceso creativo y me impulsa a seguir explorando nuevas fronteras en mi expresión artística.

Reflexiones sobre

La inspiración y la innovación artística

Deydrick Matrena



Reflexiones sobre la inspiración y la

innovación artística.

.....

Mi proceso creativo inicia hace cinco años, cuando iniciaba mis estudios en cuanto al arte. Durante este periodo, he tenido la oportunidad de trabajar en una variedad de proyectos, los cuales, en su mayoría, han sido ejecutados de manera tradicional, aunque también he incursionado en el ámbito digital.

| La idea y su concepción

Una idea puede provenir de múltiples fuentes de inspiración. Entre las más significativas se encuentran las conversaciones, las imágenes, las experiencias vividas, así como, de manera primordial, la música y la literatura. Además, los videojuegos han jugado un

papel crucial en el surgimiento de ciertos sentimientos o conceptos que eventualmente se traducen en proyectos artísticos. Esta interacción con diferentes medios me ha permitido cultivar un enfoque versátil y dinámico en mi proceso creativo.

| Fuentes de inspiración

En cuanto a la selección de ideas a desarrollar, no suelo seguir un criterio riguroso. La mayoría de la música que disfruto y el contenido que consumo comparten ciertas similitudes, lo que conlleva a que las ideas que surgen en mi mente tiendan a ser coherentes con esas influencias. En esencia, lo que se manifiesta en mi trabajo es una representación de lo que ocurre en mi interior.

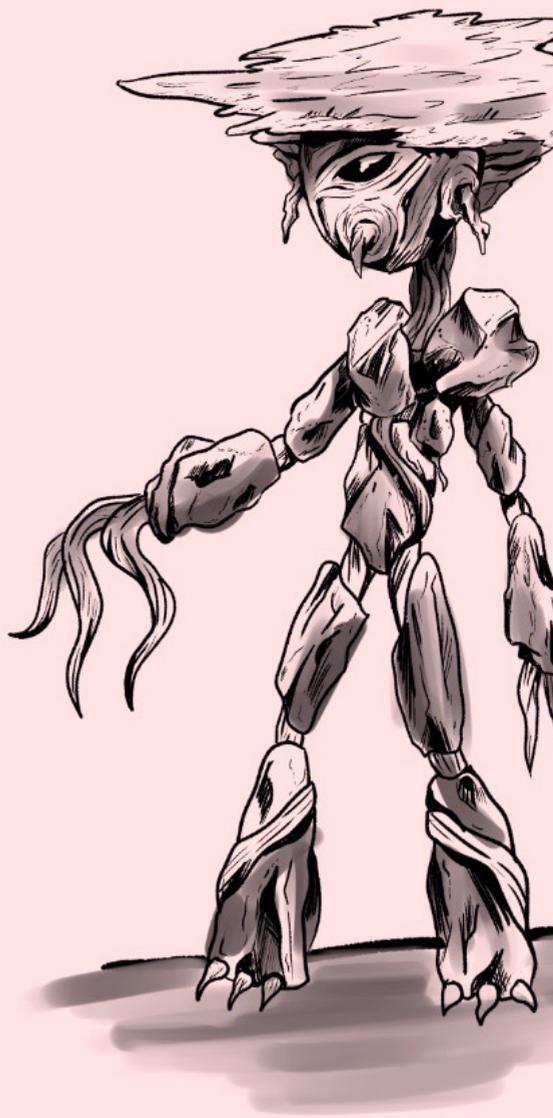
La naturaleza de mis proyectos determina en gran medida la metodología que adopto. Cuando deseo experimentar con nuevas técnicas o explorar el ámbito digital, me sumerjo en una investigación sobre materiales y métodos que podrían ser relevantes.



Este proceso de exploración es fundamental, ya que mis obras digitales y tradicionales suelen diferir, impulsándome a seguir un camino de constante aprendizaje. La búsqueda de nuevas experiencias y la experimentación se han convertido en pilares de mi práctica artística.

Es pertinente señalar que, en mis inicios, mi forma de dibujar era diferente de lo que es ahora. En un momento determinado, comprendí la necesidad de un cambio y, a partir de esa iniciativa, comencé a experimentar con técnicas innovadoras. A pesar de que este camino ha estado marcado por momentos de frustración debido a la dificultad de lograr resultados específicos, estas experiencias han sido cruciales para mi crecimiento como artista.

Las limitaciones en cuanto a materiales y herramientas también han influido en mi evolución. Por ejemplo, la calidad de mi anterior computadora representaba un obstáculo significativo, lo que me llevó a realizar una inversión



en un equipo más adecuado. Asimismo, he tenido que reemplazar mis materiales de pintura y pinceles al no obtener los resultados esperados.

| Investigación y proceso creativo

Dentro de mi repertorio de influencias, hay ciertos videojuegos que disfruto visitar, pues siempre ofrecen nuevas perspectivas e inspiraciones. Desde hace un tiempo, he estado trabajando en un cómic, el cual ha experimentado diversas transformaciones en su concepto original. A pesar de estas variaciones, me esfuerzo por preservar el núcleo de la idea inicial, reconociendo que la evolución de un proyecto es natural y a menudo enriquecedora.

| Producción y ejecución:

He aprendido, a lo largo de mi trayectoria, la importancia de mantener una actitud flexible y receptiva ante los cambios. Cada

nuevo proyecto representa una oportunidad valiosa para aprender y perfeccionar mis habilidades. Mi disgusto a la repetición me impulsa a explorar diversas técnicas y enfoques, ya que el estancamiento es una sensación que deseo evitar a toda costa. Esta necesidad de innovación constante me motiva a experimentar y a enriquecer mi práctica artística.

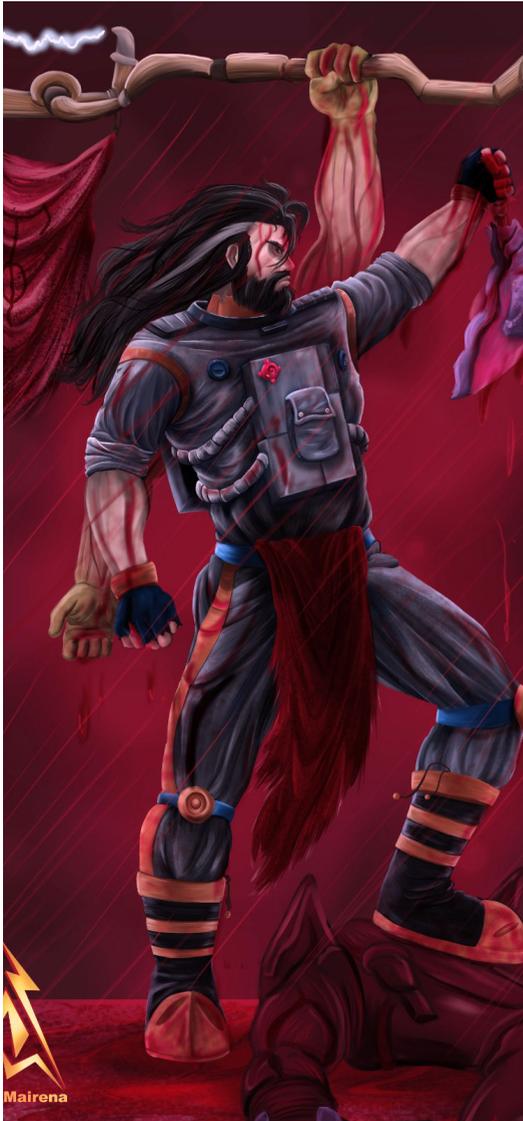


“

Mi proceso creativo se caracteriza por una búsqueda continua de inspiración y un deseo inquebrantable de evolución. A través de la combinación de diversas influencias, la adaptación a nuevas técnicas y la disposición a abrazar el cambio, cada proyecto se convierte en un peldaño en mi camino artístico, permitiéndole crecer y explorar nuevas dimensiones de mi expresión creativa.

”



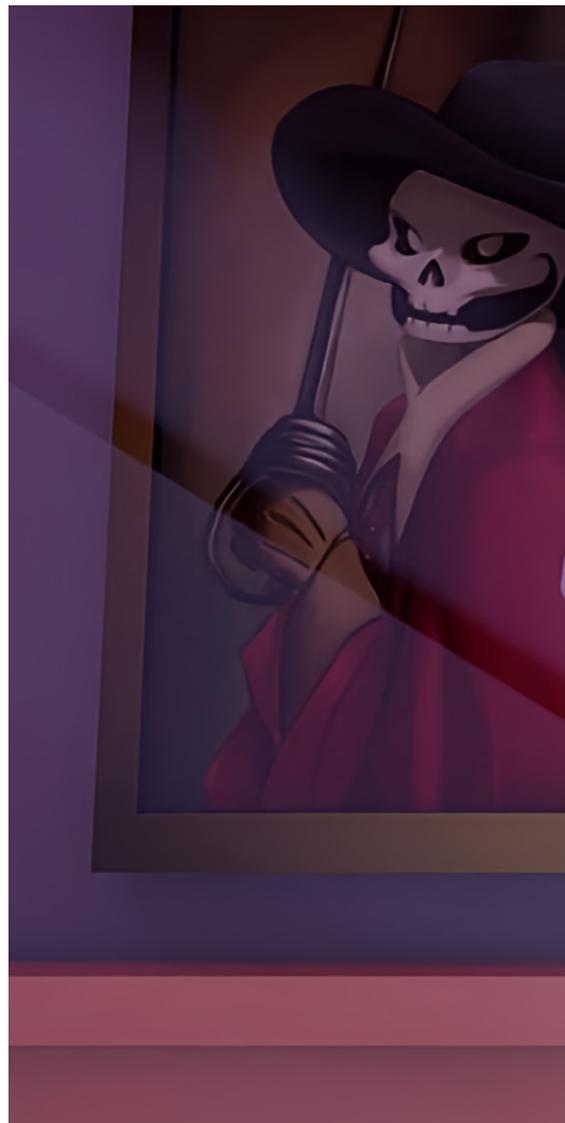


Modelado 3D



Spoky

Coke





Me complace presentar este proyecto titulado **Spoky Coke**, el cual se configura como una animación desarrollada en el software Cinema 4D. Este trabajo, que corresponde a un ejercicio académico en la asignatura de modelado, se llevó a cabo a lo largo de varios meses y se centró en el diseño de un personaje específico, en lugar de simplemente ejecutar una animación completa. La creación de personajes, en mi experiencia, presenta múltiples desafíos, y es precisamente este aspecto el que me impulsa a abordar proyectos de animación más ambiciosos.

| La idea y su concepción

La idea de **Spoky Coke** surgió durante el proceso de diseño del personaje, el cual se transformó en un entorno: un pasillo de mansión que, durante el mes de octubre, se vio impregnado de una estética propia de Halloween, sirviendo como fuente de inspiración y temática principal. Mi enfoque en la creación se basa en aquellos elementos que más me cautivan

y motivan, buscando siempre un incentivo emocional que me impulse a realizar el trabajo.

| Fuentes de inspiración

En este sentido, el proceso creativo exige una reflexión profunda sobre las referencias utilizadas, que abarcan desde la iluminación y el escenario hasta detalles como la anatomía del esqueleto del personaje. El estilo visual del personaje se asemeja al de un videojuego denominado *Sans Undertale*, lo que me llevó a explorar diversas referencias

para asegurar una representación adecuada. Aunque en ocasiones no dispongo de todas las referencias necesarias, siempre me esfuerzo por encontrar aquellas que se alineen con mi visión, lo cual resulta en una serie de bocetos y dibujos que ayudan a visualizar mejor el concepto de la mansión y otros elementos en mi mente. Es importante mencionar que, debido a las limitaciones temporales, no se llevó a cabo una investigación exhaustiva para este proyecto. En su lugar, opté por simplificar cada elemento, lo que se tradujo en modelos de un solo color y con





escasa variedad. Modelé todos los componentes desde cero, excepto por una botella que fue descargada. El entorno incluye elementos tales como cortinas, cuadros y candelabros, todos elaborados de manera manual.

| Investigación y proceso creativo

En el ámbito del modelado 3D, me dedico a experimentar con simulaciones de fenómenos como la lluvia, el movimiento de telas





y otros efectos que amplían mis horizontes creativos. Aunque estas prácticas son fundamentales para mi aprendizaje, no todas resultan idóneas para incluir en un portafolio.

A pesar de ello, estudiar la dinámica de caída de las telas y la interacción de los objetos en el entorno se convierte en un ejercicio valioso que fomenta la creatividad y da lugar a proyectos que pueden ser presentados públicamente. A lo largo del



proceso creativo, me surgen numerosas ideas, y a menudo me siento tentado a incorporar todas ellas en un mismo proyecto. Sin embargo, la experiencia me ha enseñado que este enfoque puede resultar abrumador. Por lo tanto, desarrollé un proceso de selección en el que evalué cuáles ideas son viables y útiles, dejando de lado aquellas que no lo son.

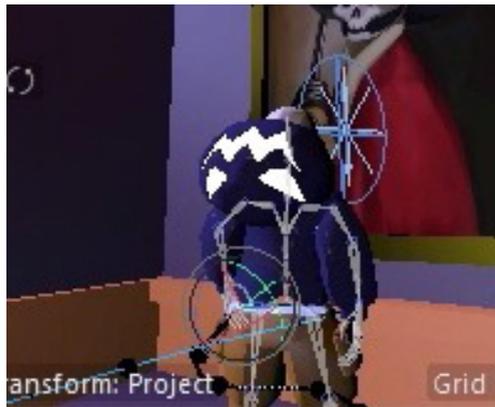
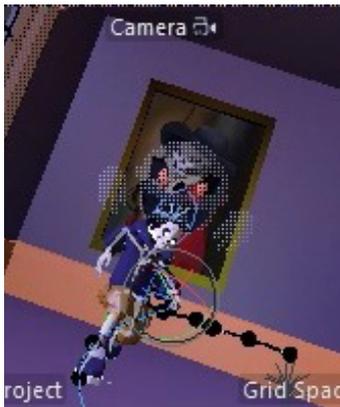


| Producción y ejecución:

En el caso de **Spoky Coke**, reflexioné sobre la calidad de las texturas, que me parecieron suficientemente detalladas. A pesar de que inicialmente había planificado crear múltiples cuadros, me di cuenta de que el contexto de la animación —en el que el esqueleto interactúa



con uno de ellos— no requería un nivel de detalle tan elevado. Sin embargo, al optar por una producción más elaborada, me vi consumido por el tiempo y terminé limitando el acabado de muchas de las obras, dejando algunas simplemente a color. Una anécdota relevante ocurrió durante el proceso de rigging del personaje. La rigidez de mis conocimientos en este aspecto me llevó a utilizar un recurso en línea. A pesar de las recomendaciones del profesor de grabar mis propios movimientos



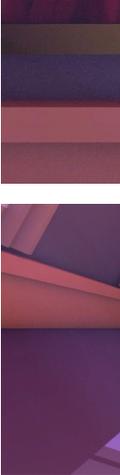
para facilitar la animación, los resultados no fueron satisfactorios. Busqué movimientos referenciales, pero aún así no lograba captar la esencia que deseaba: un personaje que ingresara, examinara un cuadro, se asustara y huyera. Ante la falta de recursos para lograrlo de manera precisa, decidí implementar una solución manual, ajustando cada hueso de manera individual, similar a la técnica del stop motion. Sin embargo, no todo fue un camino despejado. Durante el proceso, experimenté un fallo crítico: la malla del personaje se rompió, guardándose en un estado enrollado, lo que provocó un desajuste total en el sistema. Aunque en ese momento el recurso de control Z no era viable, mi capacidad para mantener la calma en situaciones de estrés me ayudó a enfrentar el desafío. Enfrenté la situación revisando el esqueleto y tratando de replicarlo en otro personaje, pero sin éxito. Finalmente, decidí no transferir el movimiento del esqueleto, sino importar una nueva malla y equilibrar los pesos. Este proceso culminó en una

solución que implicó rehacer la malla del personaje, eliminando y reinstalando la piel, lo que resultó en una animación de la que me siento profundamente satisfecho.

Para comenzar la animación, implementé una técnica denominada “*blocking*”, que consiste en utilizar figuras básicas para definir movimientos. En este caso, diseñé un túnel para el pasillo, un cuadrado representando al personaje y una esfera blanca que simbolizaba al fantasma. La experimentación con movimientos de cámara fue un componente novedoso en mi proceso creativo, lo que enriqueció mi comprensión del flujo narrativo en la animación.

| Impacto y resultados:

De esta experiencia, aprendí a ser más meticuloso en la gestión de los pesos para evitar futuras complicaciones. Un legado importante que me dejó este proyecto es la importancia de realizar respaldos constantes y visualizar de antemano cómo se manifestará el resultado final.







“

Además, me gusta explorar fuera de mis áreas de especialización. Por ejemplo, en una ocasión, intenté transformar un poema en un modelo tridimensional que interpretará sus elementos. Mi inspiración también proviene del trabajo de otros creativos, como Germán Coronel, un desarrollador de videojuegos cuyo enfoque se centra en la comprensión y

recreación de mecánicas de juego desde sus fundamentos, en lugar de simplemente copiar y pegar código. Su enfoque me resulta fascinante y me motiva a considerar cómo podría aplicar una metodología similar en mis propios proyectos, ya sea en el ámbito de los videojuegos o el cine, y qué elementos resultaría interesante incorporar en el proceso.

Spooky Coke

Acceso a la animación
Escanea aquí



Diseño Publicitario



Turs

| La idea y su concepción

La idea del diseño surgió de manera espontánea, y desde su concepción fue concebida como un identificador completamente tipográfico. Aunque no se contó con una fuente específica que inspirara la idea, su desarrollo se basó en la intuición creativa, valorando su aplicabilidad y viabilidad.

Se destacó la importancia de la simplicidad y la libertad creativa para determinar cómo integrar conceptos dentro del diseño. El proceso de investigación incluyó la recopilación de referencias visuales y análisis de conceptos relevantes para la industria del turismo virtual. Para este proyecto, se empleó el enfoque del Neo Brutalismo, una tendencia emergente en el diseño de interfaces de usuario (UI). Este estilo se caracteriza por el uso de tipografías de gran tamaño, colores vibrantes y contrastantes, creando una estética única y contemporánea. Durante este proyecto, se



priorizó un enfoque experimental, trabajando directamente en los programas de diseño desde una perspectiva inicial de exploración. Este método combinó el bocetaje tradicional con la experimentación digital, aprovechando herramientas tecnológicas para añadir originalidad y profesionalismo al diseño.

Entre los principales desafíos enfrentados se destacó la auto-comparación con tendencias populares. Este obstáculo se abordó adoptando un enfoque fluido y personalizado, integrando habilidades propias y permitiendo que las ideas fluyeran naturalmente, sin forzar el proceso creativo.

| Investigación y proceso creativo

A lo largo del proceso de diseño, se realizaron ajustes tanto en los aspectos estéticos como en los conceptuales. Un ejemplo destacado fue el logotipo de “Turs”, el cual evolucionó desde un concepto inicial hacia una representación más alineada con elementos culturales y simbólicos del contexto nacional.



13:10



Immpoints

CATEDRAL DE GRANADA



Reproducir



La Catedral de Granada, primer **Immpoint** de la Ciudad Inmersiva, resalta por su arquitectura neoclásica y su relevancia histórica. Este recorrido virtual permite apreciar su majestuosidad y su profundo valor cultural.

Importante: Este Immpoint tuvo su última actualización en Noviembre de 2024, las nuevas funciones solo están disponibles con el **EVNT Premium Pass**

Similares

IGLESIA
XALTEVA

CATEDRAL DE LEÓN

Te puede interesar

IGLESIA LA
MERCED

13:10



Buscar

Recientes



Turs
PODCAST

EP.15 ¿Cómo funciona el turismo en el 2024?

Categorías según la región

Pacífico
Norte

Central
Norte

Pacífico
Central

Central
Centro

Pacífico
Sur

Central
Sur



TURS EVNT
2024

LA GRAN SULTANA ES LA **GRAN SEDE**



El proyecto reafirmó la importancia de aceptar que no siempre es posible cumplir al 100% con los estándares de ciertas tendencias, siendo válido aplicar una perspectiva personal o integrando elementos de diversas corrientes estilísticas.

| Producción y ejecución:

El proceso de diseño permitió identificar que el estrés puede prolongar bloqueos creativos y que la flexibilidad es esencial para enfrentar cambios, ya sea desde el equipo de diseño o por parte de los clientes. Este enfoque facilitó una ejecución asertiva y adaptable, generando resultados satisfactorios.

| Impacto y resultados:

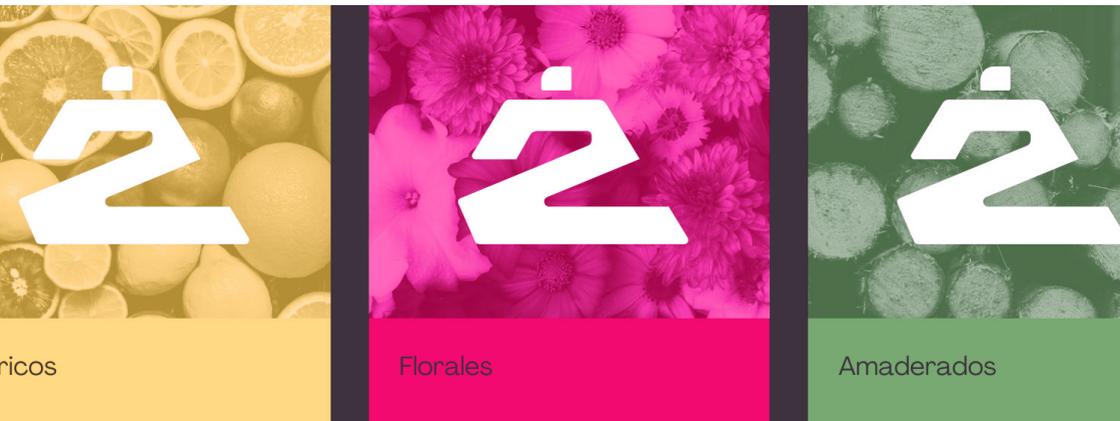
El proyecto resultó en un producto innovador que permitió aplicar y consolidar conocimientos adquiridos, recibiendo elogios del equipo docente por la calidad del trabajo, destacando la coherencia entre el diseño gráfico y el prototipo de la aplicación.



Diseño de logo



Perfumandos



Citrinos

Florales

Amaderados

| La idea y su concepción

El proyecto inicial consiste en desarrollar un identificador tipográfico cuya fuente emulara las imperfecciones características de las botellas de perfume de épocas antiguas. Sin embargo, esta idea no resultó del todo efectiva, lo que llevó a replantear el enfoque mediante una investigación orientada a identificar conceptos y elementos clave en el ámbito de la perfumería. El proceso de

conceptualización y diseño se basó en un método intuitivo, valorando la viabilidad de cada concepto según su aplicación potencial. Este procedimiento incluyó una etapa de investigación que abarcó referencias visuales y análisis de tendencias dentro del rubro seleccionado.

| Fuentes de inspiración

Para este proyecto en particular, se optó por una combinación

de diseños contemporáneos, caracterizados por su simplicidad y funcionalidad, con tendencias retro que abarcan desde los años 70 hasta los 2000. Esto dio como resultado un diseño que integra tipografías rígidas y una paleta cromática variada. , alternando entre colores vibrantes, tonos pastel y matices ligeramente apagados.

| Investigación y proceso creativo

La generación de ideas no fue forzada, sino que se permitió que estas emergieran de forma natural a lo largo de la cotidianidad. Inspiraciones, conceptos y visiones surgieron de manera orgánica, influyendo directamente en el proceso creativo. Una característica distintiva de mi metodología fue la decisión de trabajar desde cero en el programa de diseño, utilizando herramientas que permitieron explorar y añadir originalidad y profesionalismo al producto final. Este enfoque combinó la elaboración de bocetos iniciales con la experimentación directa en la plataforma digital.



Uno de los mayores desafíos enfrentados fue la comparación constante con las tendencias predominantes y la percepción de que estas no se reflejaban plenamente en el diseño. Para superar este obstáculo, se priorizó el flujo natural del proceso creativo, la integración de un estilo propio y el trabajo en consonancia con las habilidades desarrolladas.

| Producción y ejecución:

A medida que avanzaba el diseño, surgieron ajustes no solo en los aspectos estéticos, sino también en los elementos conceptuales y lingüísticos.

El aprendizaje más significativo fue reconocer que no es posible cumplir al 100% con los estándares establecidos por las tendencias. Es válido aplicar una perspectiva personal y adaptar elementos de diferentes corrientes para enriquecer el diseño. Además, se comprendió que el estrés prolonga los bloqueos creativos, mientras que un enfoque flexible y abierto facilita la adaptación a los cambios



requeridos tanto por el diseñador como por el cliente.

| Impacto y resultados:

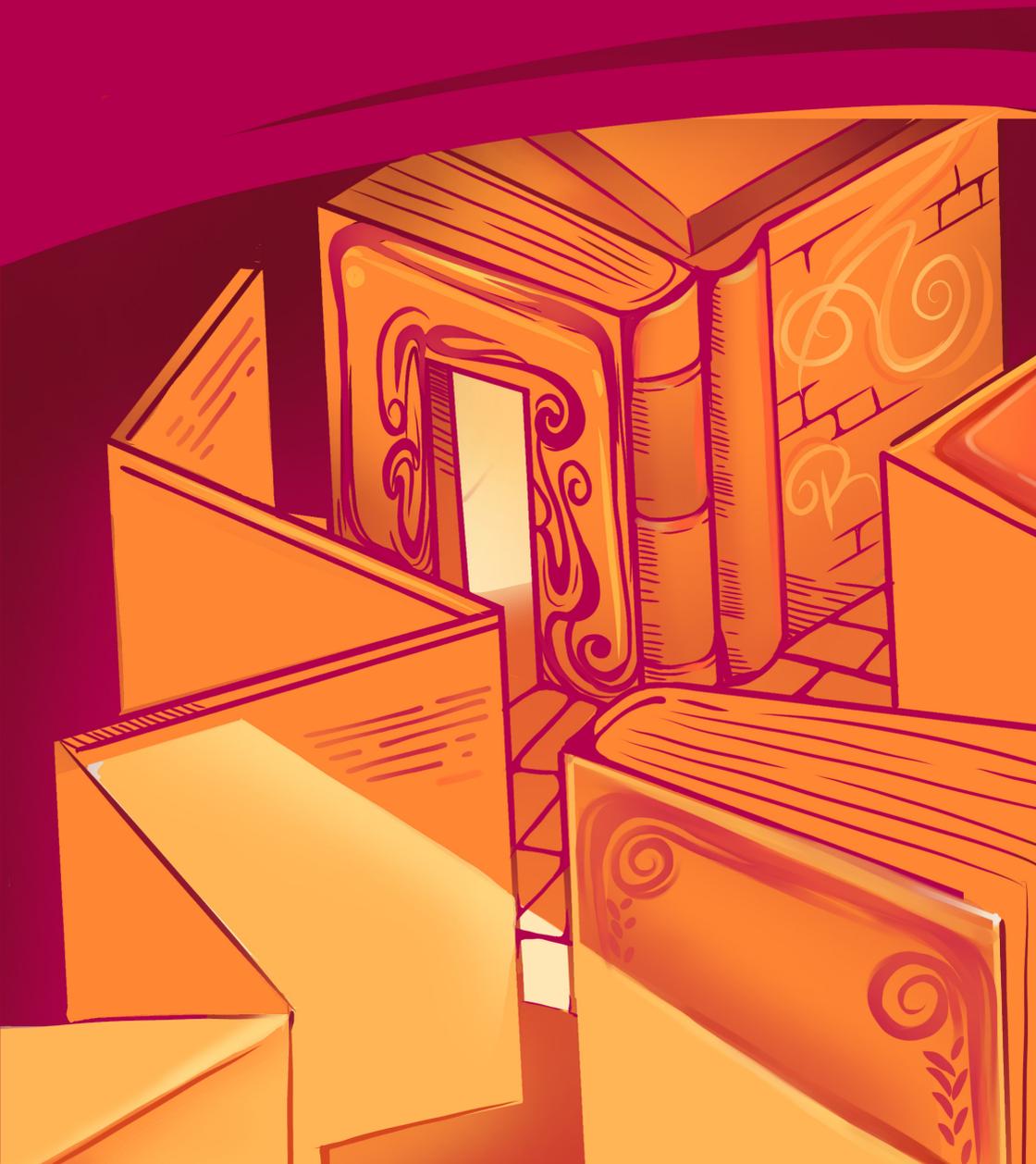
Este proyecto tuvo un valor especial tanto para el cliente, al tratarse de su primer diseño profesional,



como para mí, ya que representó una oportunidad para poner en práctica mis conocimientos y adquirir una comprensión más profunda del entorno laboral como trabajador freelance. El diseño resultante, que será aplicado en los espacios de la tienda, el packaging

y la publicidad del negocio, representa un paso importante en la materialización de ideas y en el desarrollo de habilidades profesionales en el campo del diseño gráfico.

Diseño editorial





La idea y su concepción:

En los proyectos personales, las ideas emergen de manera gradual, usualmente a partir de un detonante emocional, como la ansiedad. Para mí, el diseño se ha convertido en una herramienta efectiva para procesar y canalizar emociones. Sin embargo, cuando se trabaja en proyectos con plazos establecidos, el abordaje difiere. Reconozco que cada proyecto posee niveles

específicos de complejidad y tiempos de desarrollo, lo que exige una fase de investigación exhaustiva sobre los conceptos y significados que deberán integrar las composiciones.

Al buscar plasmar mis ideas con precisión, opto frecuentemente por la técnica del minimalismo. Esta elección responde a mi objetivo de transmitir los mensajes de manera clara y directa, sin sobrecargar los

elementos visuales. En proyectos editoriales, siempre recorro a referencias visuales disponibles en plataformas como Pinterest o Behance, que me ofrecen una guía inicial para definir el estilo, la paleta de colores, el esquema de diagramación y el tipo de ilustraciones a emplear. Este proceso resulta especialmente crucial cuando las ilustraciones dependen completamente de mí, como sucede en proyectos de libros ilustrados.

| Fuentes de inspiración

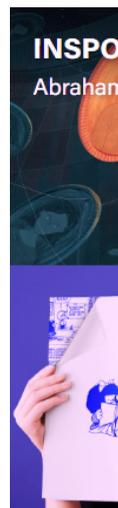
El uso de plataformas como Pinterest, Behance y, ocasionalmente, X (anteriormente Twitter) me ha permitido desarrollar mecanismos efectivos para buscar e identificar referencias visuales relevantes. Estas herramientas no solo facilitan la creación de conceptos visuales, sino que también enriquecen mi comprensión sobre cómo emplear elementos de diseño, como espacios en blanco y retículas, en proyectos editoriales.

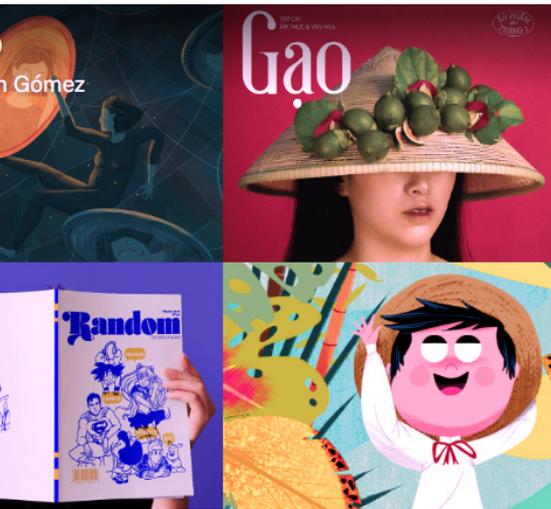


La música desempeña un papel esencial durante el desarrollo de mis proyectos. Según la temática y mi estado emocional, selecciono géneros que potencian mi inspiración y creatividad. Este vínculo entre la música y el diseño gráfico refleja cómo los estímulos sensoriales externos pueden influir en las decisiones visuales, ayudándome a conectar emocionalmente con el proyecto y a desarrollar un estilo único.

| Investigación y proceso creativo

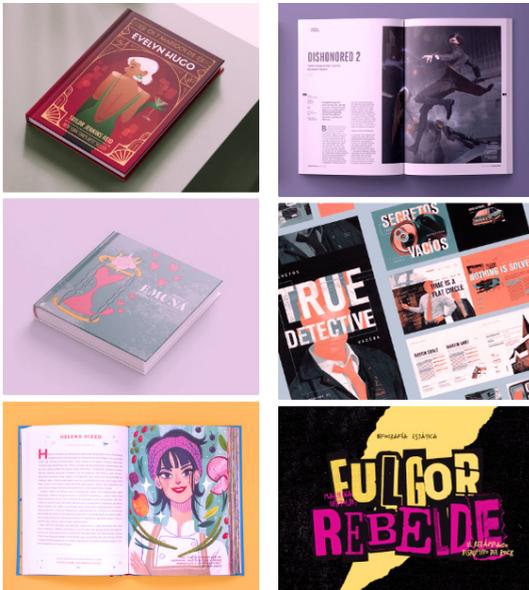
El minimalismo es la técnica que predomina en mi trabajo, especialmente en proyectos institucionales, como revistas académicas, trípticos y boletines. Este enfoque permite transmitir mensajes de manera precisa y efectiva, evitando la sobrecarga visual y manteniendo un equilibrio estético adecuado. El minimalismo no solo es una herramienta estilística, sino también un recurso para destacar la esencia del contenido, optimizando la jerarquización y organización





visual de los elementos gráficos.

No obstante, adapto mi estilo cuando el proyecto lo exige. Por ejemplo, un libro ilustrado con una temática específica, como Halloween, requiere un enfoque más detallado y flexible, en el que las decisiones de diseño reflejan fielmente la esencia cultural y simbólica del contenido. Este proceso implica el análisis profundo de los significados visuales y la integración de recursos gráficos que enriquecen la experiencia del usuario.



Por lo general, en el desarrollo de portadas, elaboré moodboards o bocetos que registro y almaceno en las plataformas digitales que utilizo. Estos recursos visuales son fundamentales para organizar y explorar mis ideas, ya que me permiten definir de manera clara lo que quiero lograr y cómo llevar a cabo. En caso de no tener acceso inmediato a estas plataformas, recurrí a escribir de forma detallada mis ideas en una libreta, asegurándome de registrar palabras clave que puedan facilitar búsquedas posteriores

Armonía entre: emoción y precisión.

y mantener una coherencia conceptual en el proceso creativo. Este enfoque garantiza que ninguna idea se pierda y optimiza la planificación y ejecución de los proyectos de diseño.

Producción y ejecución:

El proceso creativo no está exento de desafíos. Uno de los más frecuentes son los bloqueos creativos, los cuales se manifiestan especialmente al diseñar retículas o al integrar conceptos visuales complejos. Para afrontarlos, mantengo una actitud reflexiva y flexible, buscando adaptar o transformar ideas que inicialmente no encajan en el proyecto. Se considera que ninguna idea es inútil, ya que cada una puede inspirar nuevas propuestas o evolucionar en algo valioso para el diseño final.

La paciencia y la experimentación son claves en este contexto. Evaluar la técnica empleada y explorar alternativas me permite

HALLOWEEN

disfraces, historia, mitos y mucho más



Ilustración propia

Recorremos la historia de la noche de Halloween y los razones de su popularidad actual.

A fecha de hoy, la mezcla de fiestas, sustos, bromas y caramelos daña mucho de los antiguos orígenes de Halloween. Durante siglos, esta misteriosa noche ha experimentado muchos cambios derivados de la mezcla de las tradiciones y las culturas de los países occidentales, que hacen de la Noche de las Brujas una celebración muy especial llena de tradiciones que han ido transformándose fruto de su historia. A lo largo de los años, Halloween ha evolucionado y ha incorporado elementos de diferentes culturas. Por ejemplo, la tradición de tallar calabazas y colocar velas dentro de ellas proviene de la leyenda irlandesa de "Jack-o'-lantern". Según la leyenda, Jack era un hombre astuto que engañó al diablo varias veces. Después de su muerte, no fue aceptado ni en el cielo ni en el infierno, por lo que fue condenado a vagar eternamente con un carbón encendido dentro de un nablo hueco.

Cuando los Irlandeses emigraron a América, comenzaron a usar calabazas en lugar de nabos para tallar las famosas "Jack-o'-lanterns". Esta tradición se popularizó y se convirtió en un símbolo icónico de Halloween.

Halloween es una festividad que ha evolucionado a lo largo de los años, fusionando antiguas tradiciones celtas con elementos cristianos y adoptando costumbres de diferentes culturas. Además de las calabazas talladas, otras tradiciones populares incluyen el uso de disfraces, la realización de fiestas familiares y el juego de "trick-or-treat", donde los niños van de puerta en puerta pidiéndoles dulces. La decoración con motivos espeluznantes como fantasmas, brujas y calabozos también es común.

Halloween es una celebración festiva y divertida que ha perdurado en el tiempo y se ha convertido en una de las festividades más populares en muchos países.

Origen pagano y trajes celtas

Los orígenes de Halloween se remontan a hace más de 3.000 años cuando la Universidad de Oxford, cuando los pueblos celtas de Europa celebraban su año nuevo, llamado Samhain, en el que hoy consideramos el día 1 de noviembre. La víspera de este festiaval de la cosecha galés, Samhain, lo que nosotros conocemos como Halloween, se cree que los espíritus caminaban por la Tierra mientras viajaban al más allá, junto con otras criaturas, como hadas y demonios. Este ritual servía para despedir a Lugh, el dios del Sol, y dar la bienvenida a los meses cortos y fríos que trae consigo el otoño.

La influencia cristiana en la fiesta de Halloween ha sido objeto de debate y diversidad de opiniones. A lo largo de la historia, la Iglesia Católica ha intentado cristianizar festividades paganas, como el Samhain, fusionándolas con sus propias tradiciones religiosas. En el siglo IX, el Papa Gregorio IV designó el 1 de noviembre como el Día de Todos los Santos para honrar a los santos y mártires. La víspera de esta festividad, conocida como All Hallows' Eve (Víspera de Todos los Santos), fue adoptada por algunos cristianos como una ocasión para recordar a los santos y reflexionar sobre la vida después de la muerte.

Con el tiempo, Halloween se ha convertido en una festividad secular y comercializada, en la que se destacan disfraces, decoraciones espeluznantes y la recolección de dulces. Algunos cristianos han optado por participar en Halloween desde una perspectiva lúdica y comunitaria, separando la celebración de su contexto original y enfocándose en aspectos más ligeros y divertidos. Organizan eventos alternativos en iglesias o comunidades, como festivales de luz o fiestas temáticas que promueven valores cristianos como amor, unidad y generosidad.

Por otro lado, existen cristianos que consideran que Halloween tiene raíces paganas y está asociado con prácticas ocultas o supersticiones que contradicen sus creencias religiosas. Optan por no participar en la festividad y pueden elegir actividades alternativas que estén más alineadas con su fe. En definitiva, la influencia cristiana en la fiesta de Halloween varía según las creencias y convicciones personales. Algunos intentan "cristianizar" la celebración, dándole un enfoque más positivo y conectándola con su fe, mientras que otros prefieren evitarla debido a sus orígenes paganos y asociaciones con lo oculto. Es importante respetar las diferentes perspectivas y decisiones individuales en relación a esta festividad.

"Halloween: una fusión cultural donde la diversión supera los dilemas religiosos."



La influencia cristiana en la fiesta de halloween.

asegurar que cada elemento diseñado cumpla con los objetivos establecidos. Aunque estos momentos de estancamiento pueden ser frustrantes, también representan una oportunidad para encontrar soluciones innovadoras.

Durante la producción, es común realizar ajustes en elementos previamente establecidos, como la retícula. Estos cambios responden a la evolución natural del proyecto ya la necesidad de mejorar continuamente los resultados. Documentar mis ideas en moodboards y bocetos me permite mantener un registro claro de las propuestas y objetivos, facilitando la toma de decisiones durante el desarrollo.

| Impacto y resultados:

El aprendizaje constante es una práctica inherente a mi proceso creativo. Cada proyecto representa una oportunidad para perfeccionar





habilidades y explorar nuevos enfoques, tanto en el ámbito profesional como en la vida cotidiana. Si bien el reconocimiento externo no siempre se materializa, la satisfacción personal y el crecimiento profesional que experimentó en cada entrega son motivaciones suficientes para continuar diseñando, investigando y creando.

El diseño gráfico, más allá de ser una disciplina técnica, es un ejercicio de constante reflexión y aprendizaje. Integrar referencias visuales, adaptar estilos según las necesidades del proyecto y enfrentar los retos creativos con estrategias claras son prácticas que enriquecen mi desarrollo profesional.

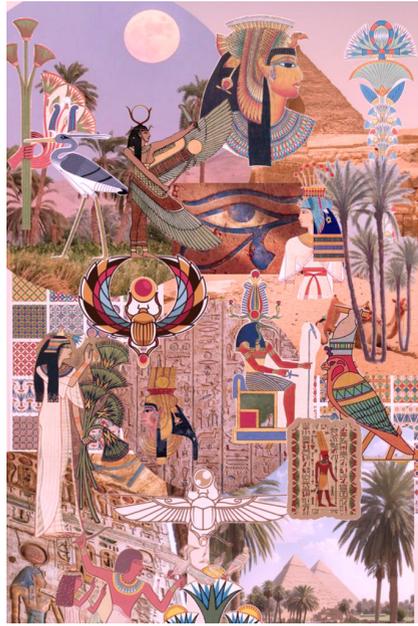
Estas metodologías no solo contribuyen al éxito de cada entrega, sino que también fomentan un crecimiento continuo.

Producción audiovisual

Lic. Omar Altamirano

Perspectivas docente.





| Fuentes de inspiración

La música juega un papel importante en mi proceso creativo. Suelo inspirarme con géneros específicos como el sad indie y el rock alternativo, que me ayudan a acelerar mi trabajo. La música no solo me motiva, sino que también me ayuda a canalizar mis ideas de manera más fluida. Escuchar música durante el proceso creativo me permite mantenerme enfocado y reducir el estrés, lo que a su vez mejora la calidad de mi trabajo. Además, busqué inspiración en profesionales que han desarrollado proyectos similares, observando cómo ejecutan sus ideas. Analizar sus trabajos y técnicas me permite aprender de sus éxitos y errores, aplicando estos conocimientos en mis propios proyectos para innovar y mejorar constantemente. Al representar visualmente una idea, considero varios aspectos prácticos y estéticos. Por ejemplo, en tipografía, manejo de puntajes y continuidad de escenas en producciones audiovisuales.

| Investigación y proceso creativo

Lo práctico es fundamental; un diseño debe ser funcional y estéticamente agradable. Analizo detalles como el contraste de colores, jerarquía tipográfica y manejo de luces para asegurarse de que el resultado final sea homogéneo y realista. Utilizo referencias históricas y simbólicas cuando es necesario, como en diseños inspirados en deidades griegas, lo que me ayuda a crear trabajos más profundos y significativos. Estas referencias no solo enriquecen el diseño, sino que también le otorgan una capa adicional de significado y contexto cultural que puede resonar mejor con el público objetivo. En el proceso de selección de ideas, utilizo filtros para determinar cuáles seguir y cuáles descartar. La subjetividad juega un papel importante, pero también

Departamento de Educación a
Distancia Virtual, UNAN-Managua
Curso I Sistema de Administración del Aprendizaje I

Bienvenido al curso

Sistemas de Administración del Aprendizaje I



Tema 2: Configuración de los ajustes básico de un curso



Nota: Todos los derechos de recursos visuales y audiovisuales pertenecen a la **UNAN-Managua**.

Semana 1



me aseguro de que las ideas seleccionadas sean prácticas y funcionales. Por ejemplo, en producción audiovisual, evalúo si la continuidad de la escena es correcta y si la musicalización se emplea adecuadamente para la narrativa visual. Esto garantiza que el producto final no solo sea visualmente atractivo, sino también coherente y efectivo en su comunicación. También considero factores como el tiempo y los recursos disponibles, ajustando mis expectativas y enfoques según las limitaciones del proyecto. Esta capacidad de adaptación es crucial para asegurar que el proyecto se mantenga en el camino correcto y se complete a tiempo y dentro del presupuesto.

Enfrentar bloqueos técnicos o emocionales es parte del trabajo. Cuando una idea no funciona como imaginaba, gestiono mis emociones y me concentro en ajustar el diseño

según las nuevas necesidades. La presión puede ser alta, pero es crucial mantener la calma y encontrar soluciones creativas bajo presión. He aprendido a canalizar mis emociones y a concentrarme en las soluciones, utilizando la música como una herramienta para mantener mi creatividad y enfoque. Este enfoque me ha ayudado a superar momentos de frustración y a mantener la calidad de mi trabajo. Además, practicar técnicas de mindfulness y relajación me ha permitido gestionar mejor el estrés y mejorar mi capacidad de concentración, lo que resulta en una mayor productividad y un mejor desempeño general.

| Producción y ejecución:

En producción audiovisual, la planificación es clave. Desde la preproducción, es necesario un buen estudio de localizaciones, manejo de tiempos y recursos.



Departamento de Educación a
Distancia Virtual, UNAN-Managua
El docente en la educación a distancia virtual

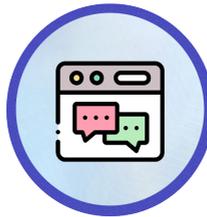


Bienvenidos al curso

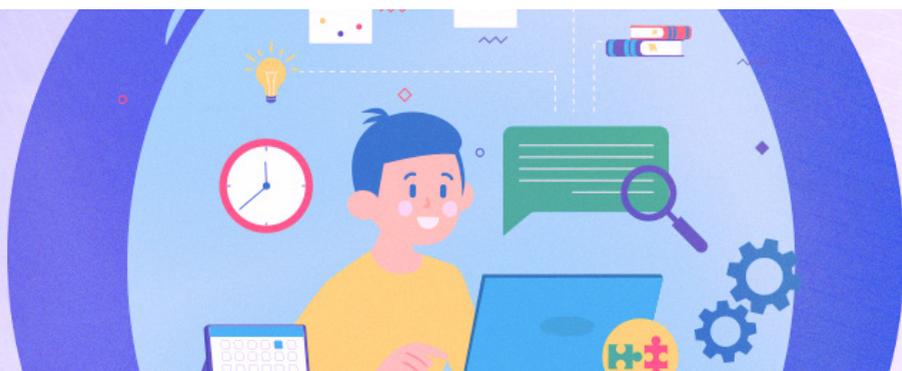
Docencia en Ambientes Virtuales



Unidad I: Fundamentos de la educación a distancia virtual



Nota: Todos los derechos de recursos visuales y audiovisuales pertenecen a la UNAN-Managua.



Los errores en esta etapa pueden afectar todo el proceso, especialmente la continuidad de la iluminación y la calidad de las tomas. Un buen plan de rodaje y una adecuada gestión de recursos son esenciales para garantizar una producción fluida y sin contratiempos. Esto incluye la realización de fichas de localizaciones, el estudio de los horarios de luz natural y la obtención de permisos necesarios, lo cual asegura que cada aspecto del rodaje esté cuidadosamente coordinado. Además, involucrar a todo el equipo en la planificación y

mantener una comunicación clara y constante ayuda a evitar malentendidos y asegura que todos estén alineados con los objetivos del proyecto.

Además, en producciones más elaboradas, es vital contar con un storyboard detallado que permita visualizar cada escena antes de su grabación. Aunque en producciones rápidas no siempre es posible, en proyectos de mayor envergadura este paso es indispensable. La correcta planificación reduce la posibilidad de errores y facilita la realización de ajustes sobre

la marcha sin comprometer la calidad del producto final. Un storyboard bien elaborado sirve como una guía visual que ayuda a todos los miembros del equipo a entender mejor el flujo y la estructura de la producción, asegurando una ejecución más coherente y efectiva.

Uno de los mayores obstáculos es la tecnología. Tener un equipo adecuado es esencial para un trabajo fluido. Si la computadora no tiene suficiente capacidad, el proceso de edición se vuelve frustrante y lento. También es importante dominar el software de edición para evitar bloqueos técnicos y

mejorar la gestión de secuencias y efectos. La falta de un equipo adecuado puede ralentizar significativamente el proceso creativo, afectando tanto la eficiencia como la calidad del trabajo final. Además, en la postproducción, la calidad del equipo es crucial. Por ejemplo, trabajar con monitores que tengan una buena resolución y fidelidad de color es esencial para garantizar que las tomas y los efectos visuales se vean correctamente. Un equipo con una buena capacidad de procesamiento también permite una edición más rápida y efectiva, reduciendo



los tiempos de espera y aumentando la productividad. La experiencia en producción audiovisual me ha ayudado a perfeccionar habilidades técnicas y de planificación. Enseñar a otros sobre estos procesos me ha permitido consolidar mi conocimiento y encontrar nuevas formas de mejorar. Aunque los desafíos son constantes, la satisfacción de ver un proyecto bien ejecutado es inmensa. Además, he aprendido a manejar diferentes aspectos de la producción, desde la iluminación y el sonido hasta la edición y la postproducción, lo que me ha permitido desarrollar un enfoque integral y multifacético. Compartir mi experiencia con estudiantes y colegas no solo fortalece mis habilidades, sino que también contribuye a la evolución de la industria, fomentando un entorno de aprendizaje continuo y colaboración.

Trabajar en la educación también me ha brindado la oportunidad de influir en las futuras generaciones de diseñadores y productores audiovisuales. Al compartir mis experiencias y conocimientos, ayudó a los estudiantes a desarrollar sus propias habilidades y a entender la importancia de una planificación adecuada y un enfoque meticuloso en cada etapa del proceso creativo. Esto no solo enriquece mi propio conocimiento, sino que también contribuye al crecimiento y desarrollo de la industria en general. Ver a mis estudiantes aplicar lo aprendido y prosperar en sus propios proyectos es una de las mayores recompensas de mi carrera, reafirmando la importancia de la educación y el desarrollo profesional continuo.

El impacto de mi trabajo se refleja en la retroalimentación positiva de clientes y colegas. Aunque siempre hay críticas,

Bienvenidos al curso

FORMACIÓN CIUDADANA

SEMANA 1

► **Tema 1:** Conceptualizaciones básicas: capitalismo, socialismo del siglo XXI, neoliberalismo

SEMANA 1

► **Tema 1:** Conceptualizaciones básicas: capitalismo, socialismo del siglo XXI, neoliberalismo



estas me motivan a seguir mejorando. La subjetividad en el diseño es inevitable, pero mantener un enfoque práctico y estético ayuda a superar estos retos. Cada proyecto es una oportunidad para aprender y crecer, y la retroalimentación constructiva es fundamental para el desarrollo continuo. La satisfacción de ver que mi trabajo es bien recibido y apreciado

me impulsa a explorar nuevas ideas y técnicas. El proceso de creación es dinámico y en constante evolución, y cada éxito me motiva a seguir innovando y mejorando. Además, trabajar en colaboración con otros profesionales del campo me permite intercambiar ideas y aprender de diferentes perspectivas, lo que enriquece mi propio enfoque y habilidades.

El proceso creativo en diseño gráfico y producción audiovisual es complejo y lleno de desafíos. Sin embargo, con una planificación adecuada, manejo de bloqueos técnicos y emocionales, y un constante desarrollo profesional, es posible lograr resultados excepcionales que satisfacen tanto a clientes como a uno mismo.

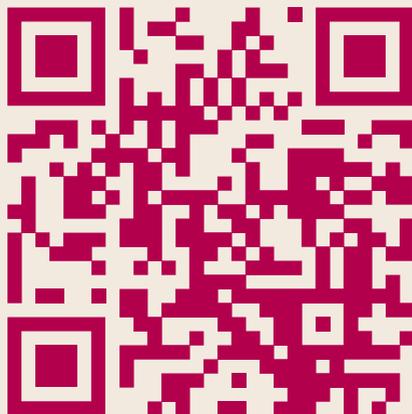
La clave está en la dedicación, la pasión por el trabajo y la capacidad de adaptarse a las circunstancias. La combinación de creatividad, técnica y organización es esencial para superar los obstáculos y alcanzar la excelencia en cada proyecto. Al final del día, es la combinación de estas habilidades y la disposición para aprender y adaptarse lo que permite a un diseñador gráfico o productor audiovisual prosperar en un campo tan dinámico y exigente.



Retos y soluciones en la producción audiovisual

Acceso a la
producción audiovisual

Escanea aquí



Colaboradores

Jeorgen Abaunza

Estudiante de 5to año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la UNAN Managua, perteneciente al Área de conocimiento de Educación, Arte y Humanidades. Con una trayectoria en la creación e innovación de productos, empaques y planificación de estrategias para proyectos novedosos. Ganador del Primer lugar en la Feria de Diseño de producto 2022, y del Primer lugar de la Feria de Emprendimiento de la UNAN - Managua 2023, destacando en ambos con ideas completamente originales, funcionales e innovadoras. Además de participar en la creación de los Productos estrella de las Ciudades creativas de Nicaragua y en la elaboración de un catálogo para la exhibición de los mismos; Lo que resalta la capacidad y versatilidad para ser participe en diferentes ramas de la materia profesional, creativa y artística.

Jorge Ruíz

Estudiante quinto año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia en la UNAN-Managua, perteneciente al área del conocimiento de Educación, Arte y Humanidades. Con una trayectoria que abarca una sólida experiencia en el Diseño de identidades visuales para marcas, Diseño de experiencia e interfaz de usuario y Diseño 3D, demostrando habilidades y destrezas en la creación de proyectos visuales innovadores y funcionales. Ha colaborado como encargado en proyectos evaluativos En el Centro de innovación y Diseño, y participando como asesor en el Rally Latinoamericano del año 2023, al igual ha participado en proyectos de diseño 3D en representación de la carrera en actividades internacionales, lo que subraya la capacidad para destacarse en un entorno competitivo, demostrando liderazgo y el compromiso con la excelencia creativa.

Colaboradores

Melissa Reyes

Estudiante de 5to año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia en la UNAN-Managua, en el Área de Educación, Arte y Humanidades. A lo largo de mi formación académica, he tenido la oportunidad de destacar en ámbitos creativos y sostenibles, integrando innovación y responsabilidad en mi trabajo. En 2023, obtuve el primer lugar en el Concurso de Diseño de Producto Sostenible Folk de Nicaragua Diseña.

Además, cuento con un técnico en instrucción artística de la *Escuela Nacional de Artes Plásticas Rodrigo Peñalba*, lo que me ha brindado una base sólida en técnicas artísticas tanto tradicionales como contemporáneas. Es por ello que la naturaleza se ve reflejada en mis dibujos digitales.

Deydrick Mairéna

Estudiante de diseño gráfico con experiencia en ilustración. Destacó al obtener el primer lugar en un concurso de ilustración organizado por la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua), en el cual participaron diseñadores de los diferentes Centros Universitarios Regionales (CUR).

Además, participó en un proyecto mural en la Facultad Regional Multidisciplinaria (FAREM), donde colaboró en la creación de un diseño de gran formato, de 5 metros de ancho por 3 de alto.

Colaboradores

Rodny Sagastume

Estudiante de quinto año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia en la UNAN-Managua, en mi tiempo como estudiante me he desarrollado con mayor interés en las Artes Visuales de mi carrera, esto incluye la Ilustración, Video, 3D, y animación tanto 2D como 3D. A lo largo de la carrera he participado en diferentes concursos, como los realizados cada año por el día del Diseñador, que para resumir, cada año me lleve primer o segundo lugar en Dibujo o Ilustración ya que siempre participe en ambos. También participe en una competencia de Rusia y Nicaragua donde entregamos un Modelo 3D que mezclaba ambas culturas, proyecto increíble donde el trabajo en equipo fue fundamental, del cual no nos llevamos un premio pero si una gran experiencia como en todos los proyectos que he realizado.

Stanley Lira

Estudiante de tercer año en Diseño Gráfico y Multimedia, dentro del área de Educación, Arte y Humanidades. Durante mi formación, he desarrollado proyectos de Branding con un enfoque estratégico y visualmente impactante. Formé parte de la ruta creativa del Hackathon Nicaragua, avanzando hasta los ideathones, lo que me permitió aplicar mis habilidades en contextos desafiantes. Además, en el ámbito académico, me he destacado notablemente en clases, demostrando un alto rendimiento y compromiso con el aprendizaje. Siempre busco superar expectativas y aportar soluciones creativas que generen valor.

Colaboradores

Abraham Gomez

Estudiante quinto año de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia, perteneciente al área del conocimiento de Educación, Arte y Humanidades. Con una trayectoria que abarca una sólida experiencia en Diseño Editorial, demostrando habilidades y destrezas en la creación de proyectos visuales innovadores y funcionales. Además, con reconocimiento de talento en el que se destaca con el primer lugar en la categoría de Innovación durante el Rally Latinoamericano del año 2023, lo que subraya la capacidad para destacarse en un entorno competitivo y el compromiso con la excelencia creativa.

Omar Altamiano

Licenciado en Diseño Gráfico y Multimedia, egresado de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN-Managua). He desempeñado mis saberes y competencias en el área de comunicación institucional de la Universidad Nacional Agraria (UNA). Actualmente me desempeño como docente en la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia en el departamento de Tecnología Educativa de la UNAN-Managua.

De la mente **al pixel**

Formato versión digital
Escanea aquí





"El contenido precede al diseño.
Diseñar en ausencia de contenido
no es diseño, es decoración"

Jeffrey Zeldam