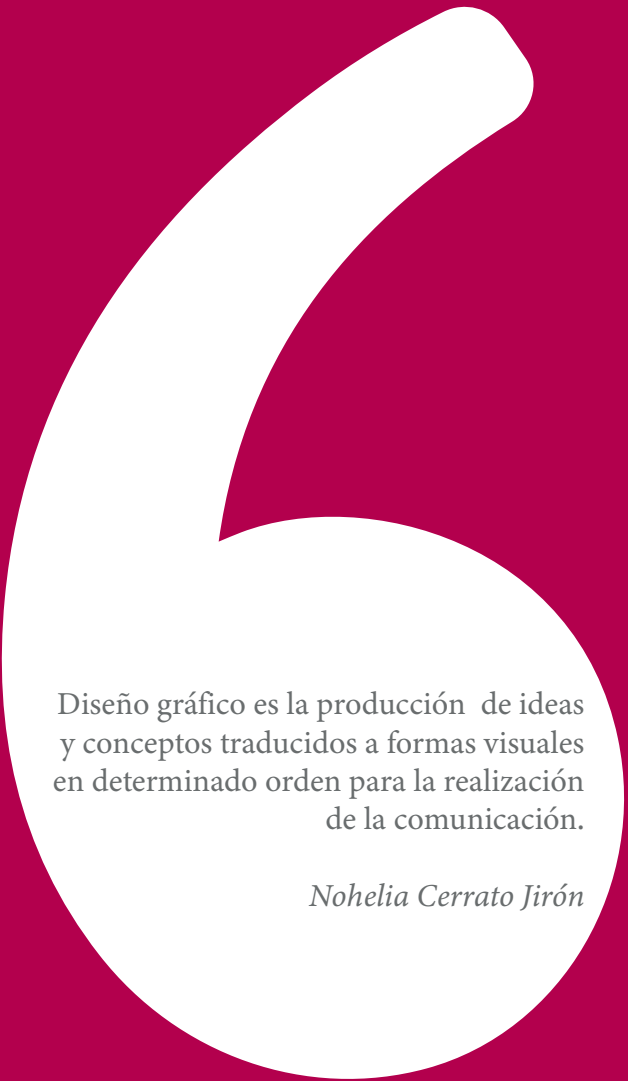




De la mente
al pixel

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 Comprender 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:

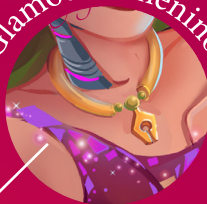
El punto de partida	Formular un plan de sistematización	Recuperación del proceso
Tener en cuenta la experiencia vivida.	Definir para qué y qué experiencia queremos sistematizar.	Reconstruir la historia de la experiencia.
Reflexiones críticas		Conclusiones
Interpretar y aprender de lo ocurrido.		formular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

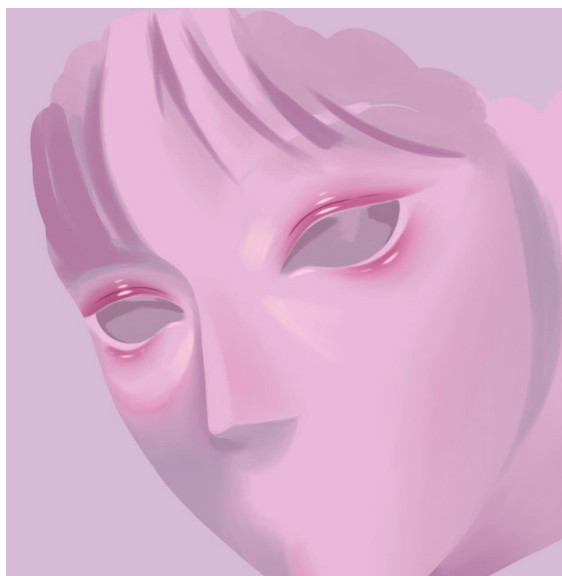
Principalmente, me inspiro en mis gustos personales, tales como el maquillaje, los colores rojo y azul, la moda Y2K, el estilo cyberpunk, y, sobre todo, en la representación de mujeres. Me apasiona exagerar rasgos como narices puntiagudas, pestañas largas, y el uso de ojos y cabellos de colores poco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

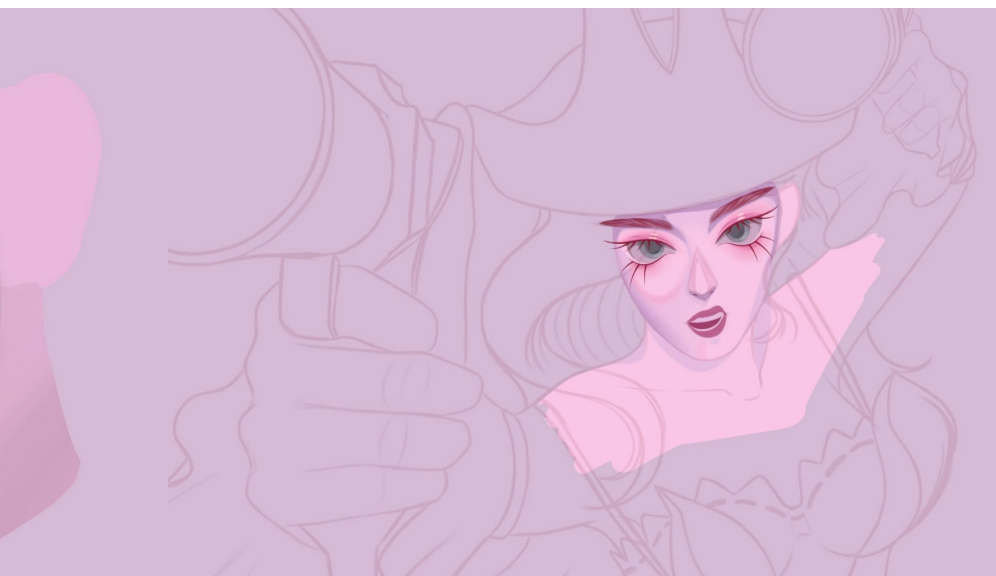
| Investigación y proceso creativo

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.

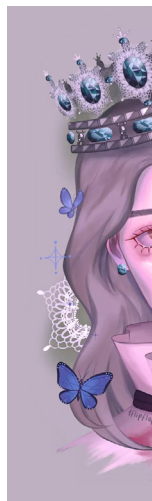
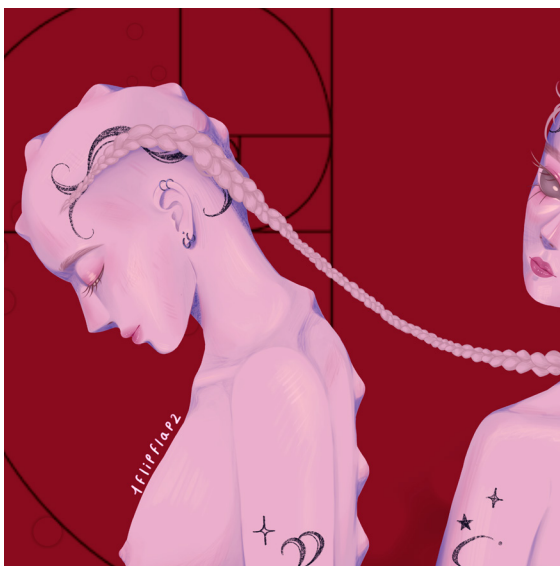
Posteriormente, realizo un boceto inicial, utilizando trazos sueltos que me permiten visualizar la idea de manera preliminar y evaluar si este cumple con mis criterios personales y la visión estética que

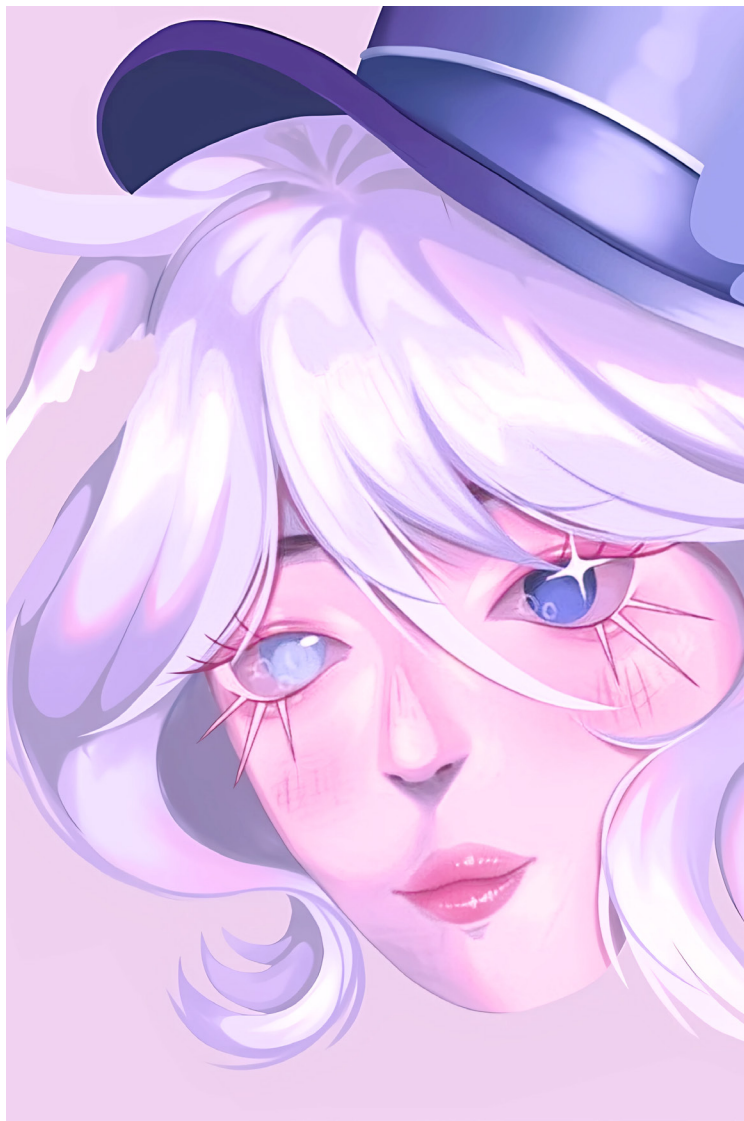
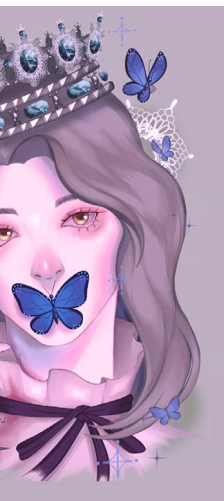
afecta negativamente la obtención tanto a mi productividad como al aprovechamiento del tiempo.

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.

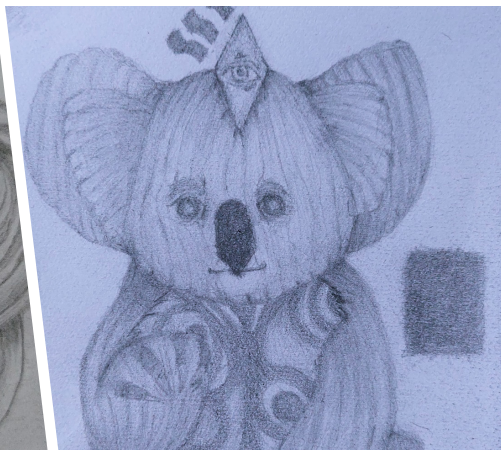
la construcción de composiciones, sino que también me llevó a explorar elementos visuales que se incorporarán de manera abstracta en mis obras.

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 conferían 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 gestionar 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





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.

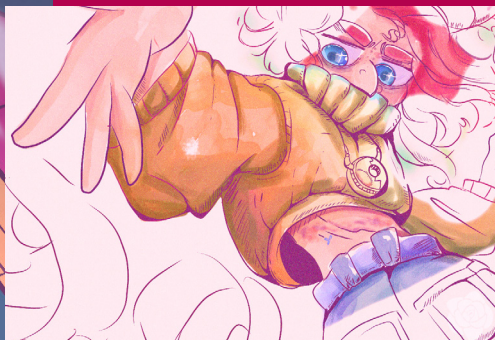




| Producción y ejecución:

Es común que la idea original sufra cambios significativos a medida que avanzo 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.

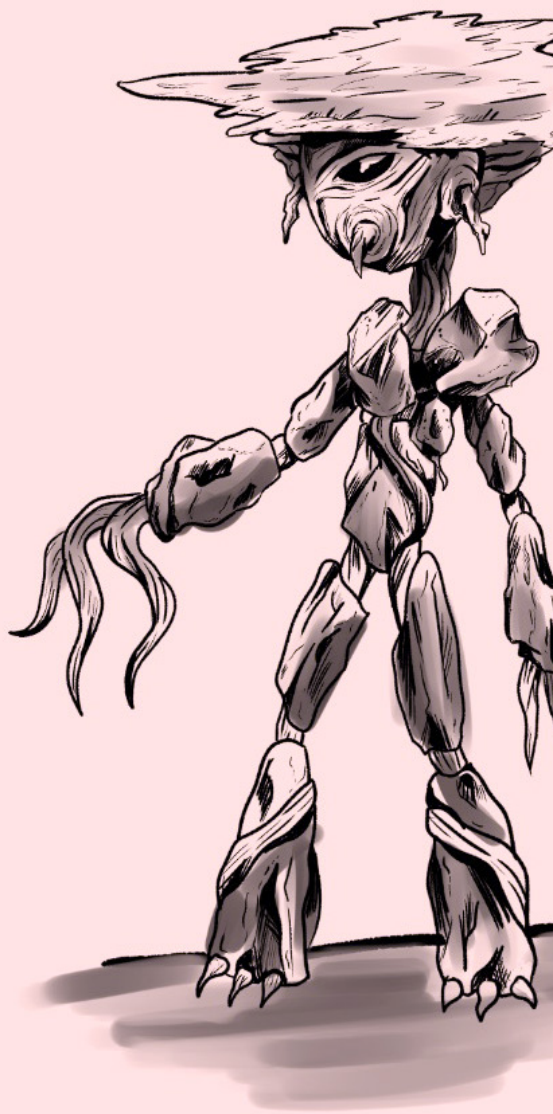
La naturaleza de mis proyectos determina en gran medida la metodología que adopto. Cuando deseo experimentar con nuevas técnicas o explorar el ámbito digital, me sumerjo en una investigación sobre materiales y métodos que podrían ser relevantes.



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.

”

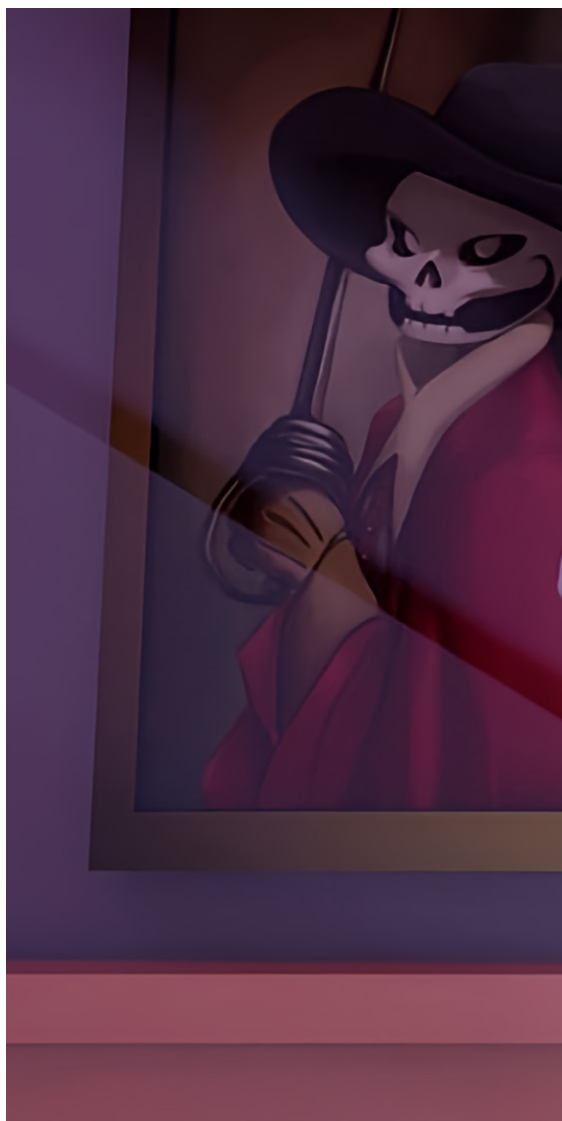




Modelado 3D



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

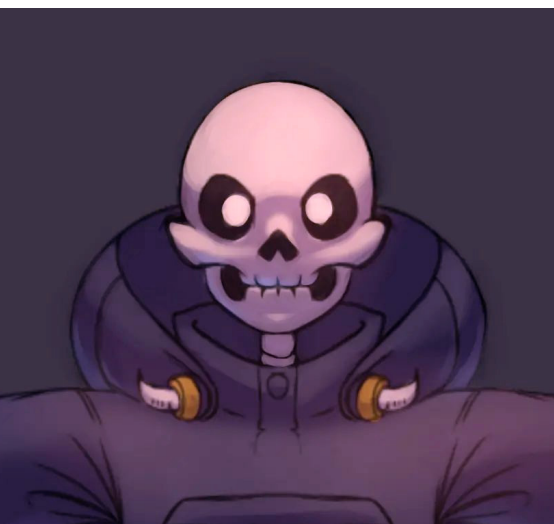
y motivan, buscando siempre un incentivo emocional que me impulse a realizar el trabajo.

| 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 evalúo cuáles ideas son viables y útiles, dejando de lado aquellas que no lo son.

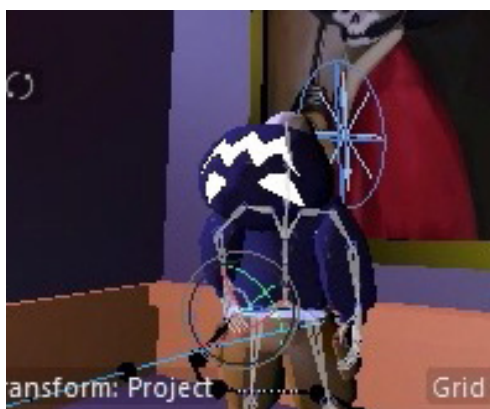
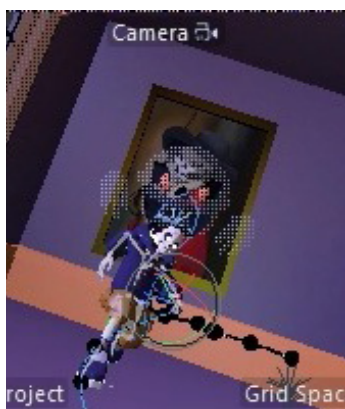


| Producción y ejecución:

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



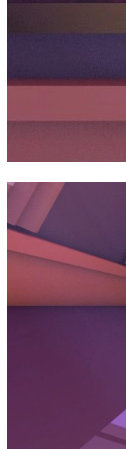
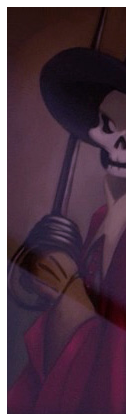
para facilitar la animación, los resultados no fueron satisfactorios. Busqué movimientos referenciales, pero aún así no lograba captar la esencia que deseaba: un personaje que ingresara, examinara un cuadro, se asustara y huyera. Ante la falta de recursos para lograrlo de manera precisa, decidí implementar 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.

Spoky 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

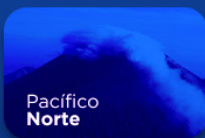
Recientes


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:

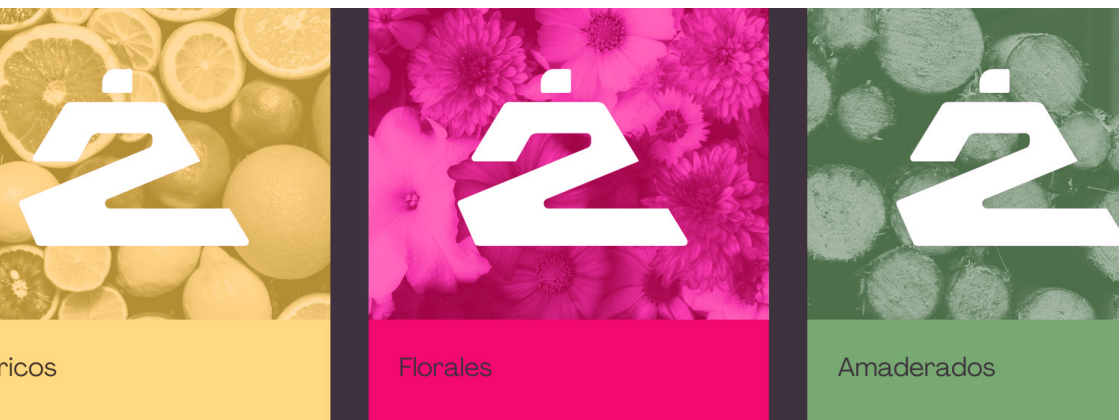
El proyecto resultó en un producto innovador que permitió aplicar y consolidar conocimientos adquiridos, recibiendo elogios del equipo docente por la calidad del trabajo, destacando la coherencia entre el diseño gráfico y el prototipo de la aplicación.



Diseño de logo



Perfumandos



ricos

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:

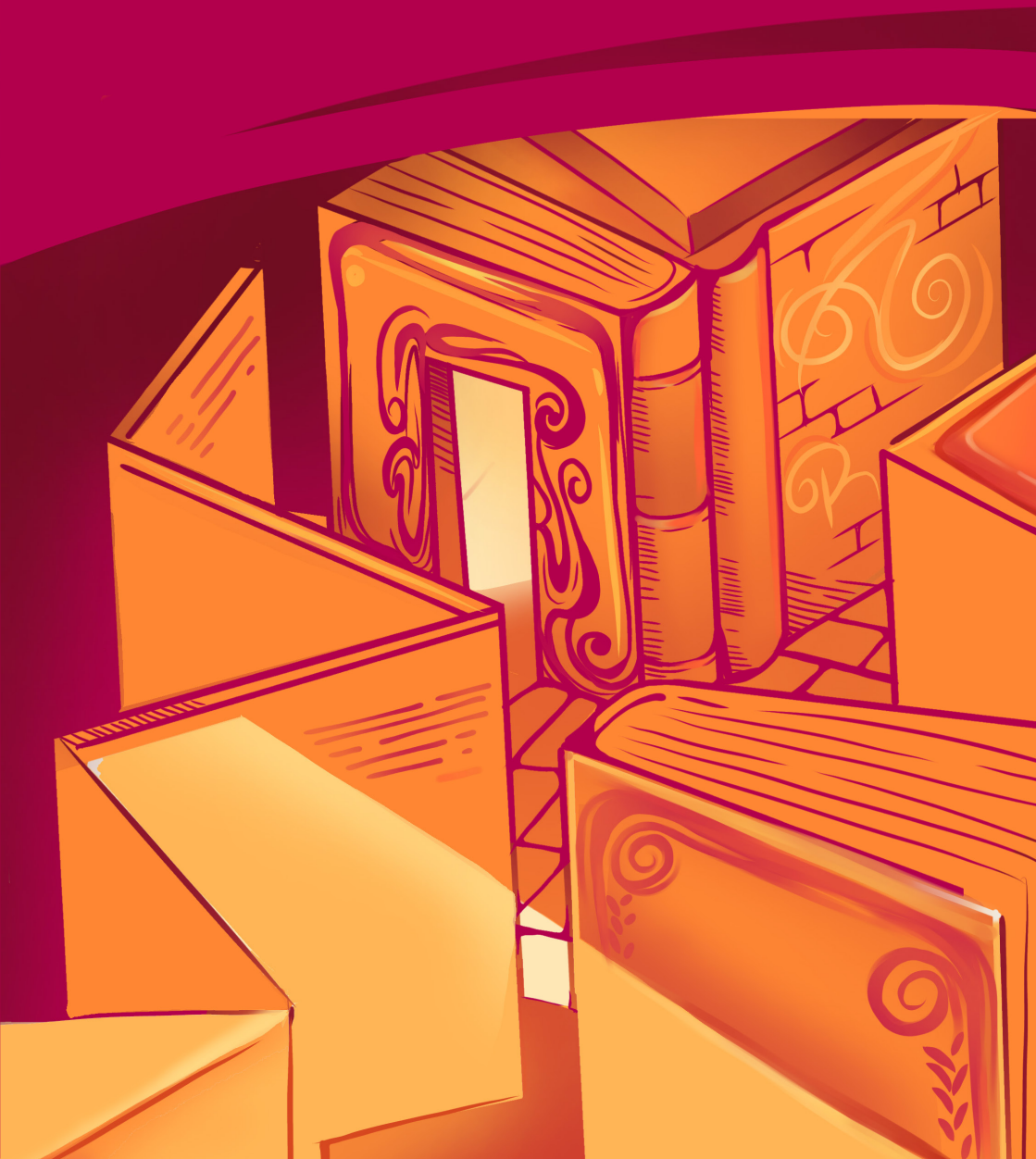
Este proyecto tuvo un valor especial tanto para el cliente, al tratarse de su primer diseño profesional,



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





Armonía entre emoción y precisión.

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

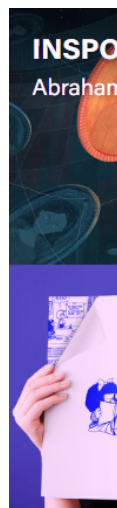
El uso de plataformas como Pinterest, Behance y, ocasionalmente, X (anteriormente Twitter) me ha permitido desarrollar mecanismos efectivos para buscar e identificar referencias visuales relevantes. Estas herramientas no solo facilitan la creación de conceptos visuales, sino que también enriquecen mi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

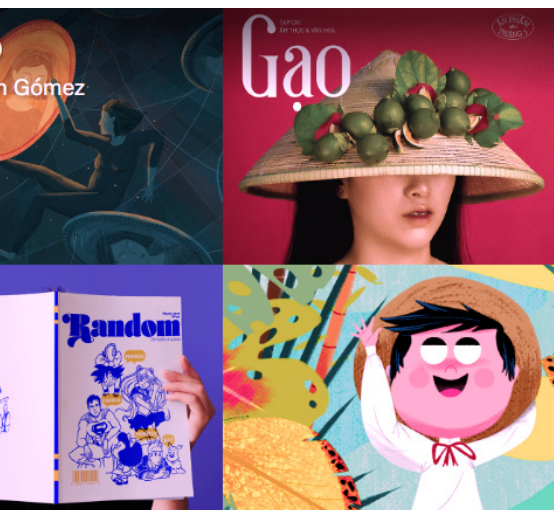


La música desempeña un papel esencial durante el desarrollo de mis proyectos. Según la temática y mi estado emocional, seleccionó géneros que potencian mi inspiración y creatividad. Este vínculo entre la música y el diseño gráfico refleja cómo los estímulos sensoriales externos pueden influir en las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

| Investigación y proceso creativo

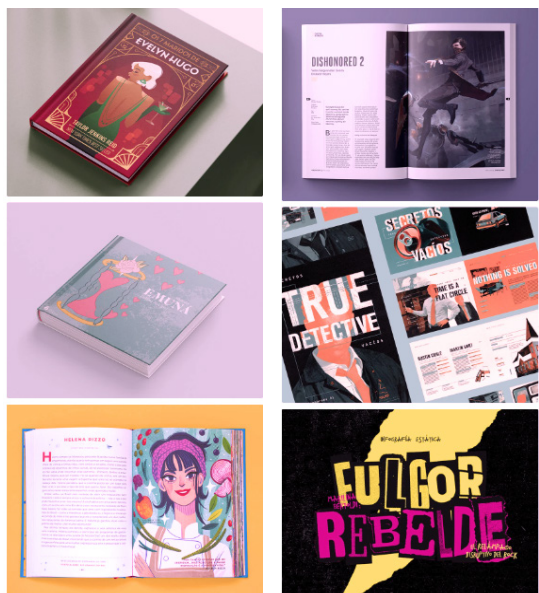
El minimalismo es la técnica que predomina en mi trabajo, especialmente en proyectos institucionales, como revistas académicas, trípticos y boletines. Este enfoque permite transmitir mensajes de manera precisa y efectiva, evitando la sobrecarga visual y manteniendo un equilibrio estético adecuado. El 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 dista mucho de los antiguos orígenes de Halloween. Durante siglos, esta misteriosa noche ha experimentado muchos cambios derivados de la mezcla de las tradiciones y los rituales 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 nabo hueco.

Cuando los irlandeses emigraron a América, comenzaron a usar calabazas en lugar de nabos para tallar los famosos "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 temáticas 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 calaveras también es común. Halloween es una celebración lúdica y diversiva 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, según 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 festiVal de la cosecha gallega, 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, amistad 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 convicciones y creencias personales. Algunos intentan redimir 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.

disfraces, historia, mitos y mucho más



Recorreremos la historia de la noche de Halloween y las razones de su popularidad actual.

A fecha de hoy, la mezcla de fiestas, su
y caramelos da mucho de lo que los
Halloween. Durante siglos, esta mis-
perimentado muchos cambios derivados
de los tradiciones y las culturas de los países oc-
ciden de la Noche de las Brujas una celebración muy
de tradiciones que han ido transformándose fruto de
a lo largo de los años, Halloween ha evolucionado y ha
elementos de diferentes culturas. Por ejemplo, la tra-
calabazas y colocar velas dentro de ellas proviene
nuestro de "Jack-o'-lantern" según la leyenda,
hombre astuto que engañó al diablo varias veces. Tras
muerte, no fue aceptado ni en el cielo ni en el infer-
fue condenado a vagar eternamente con un car-
dentro de un nabo hueco.

Cuando los irlandeses emigraron a América, c

El carnaval es una festividad que ha evolucionado a lo largo de los años, fusionando antiguas tradiciones culturales 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 temáticas y el juego de la "trick-or-treat", donde los niños van de puerta en puerta pidiendo dulces. La decoración con motivos espeluznantes como fantasmas, brujas y calaveras también es común. El carnaval es una celebración llena de misterio y diversión 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

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, festividades celtas con sus propias tradiciones religiosas. En el siglo IX, el Papa Gregorio IV designó el 1.º 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,

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, amistad 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 redimir la celebración, dándole un enfoque más

Algunas historias de terror no mueren nunca, aunque hoyo poco fundamento tras ese terror. Por ejemplo, se dice que las sectas satánicas, mucho más habituales en la ficción que en la realidad, sacrifican gatos negros en Halloween.

Pero según los expertos, no existen muchas pruebas de dichos miedos y los pocos incidentes aislados en los que se maltrató a gatos negros fueron obra de solitarios, normalmente adolescentes perturbados.

Otro bulo de Halloween son las galletas envenenadas, o que contienen agujas y cuchillos.

Sin embargo, el sociólogo Joel Best explicó en 2010 que estos rumores de golosinas peligrosas podrían ser manifestaciones de miedos e inquietudes por el futuro. En un mundo donde tantas amenazas, terrorismo, el hundimiento de las bolsas, etc. parecen incontables, podría reconfortar que los padres se centren en calamidades evitables, como que su hijo muera por una manzana envenenada.



Además de "La Llorona", "El hombre del saco" y "El jinete sin cabeza", hay otras leyendas urbanas de Halloween que han perdurado en el tiempo y causan escalofríos. Algunas de ellas incluyen "El fantasma de la casa abandonada", "El payaso siniestro" y "La maldición de la mansión encantada".

1 La Llorona. Este leyenda se originó en México y cuenta la historia de una mujer que, tras perder a sus hijos, llora y busca desesperadamente por ellos. Se dice que su espíritu aterrorizado vaga por las noches, llorando y buscando a sus hijos. Escuchar sus lamentos se considera un mal presagio, relacionado con tragedias o muertes inminentes.

2. El hombre del saco. Este leyenda es especialmente conocida en España y Latinoamérica. Se dice que un misterioso hombre acecha a los niños desobedientes o travessos. El hombre del saco los atapa y los mete en un saco para llevárselos. Se utiliza como una forma de asustar a los niños por que se comen carne craramente.

3. El jinete sin cabeza: Esta leyenda se popularizó gracias al cuento "La leyenda de Sleepy Hollow" de Washington Irving. Cuenta la historia de un jinete decapitado que busca venganza en el pueblo de Sleepy Hollow. Se dice que su presencia trae malos augurios y que aparece montado en su caballo blanco en noches de tormenta.

Estas leyendas urbanas han sido transmitidas de generación en generación y forman parte del folclore popular relacionado con Halloween. Aunque no tienen base real, han logrado convertirse en entretenimiento para muchas personas durante esta festividad.

(Disfruto del espíritu
escalofriante de Halloween)

Armonía entre: emoción y precisión.

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.

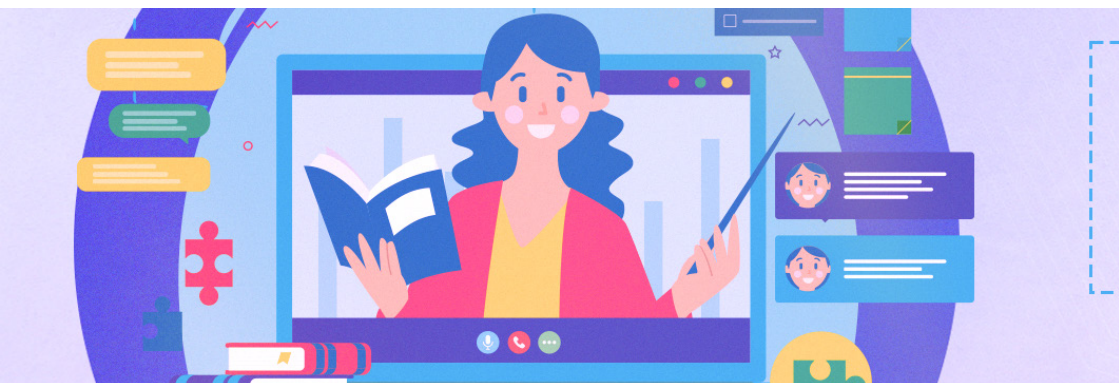
Producción audiovisual

Lic. Omar Altamirano

Perspectivas docente.



Retos y soluciones en la producción audiovisual



En mi trabajo como diseñador gráfico, he tenido que racionalizar cada proyecto, asegurándome de que todo tenga un sentido coherente. El proceso siempre comienza con una investigación profunda sobre el concepto o temática que se me demanda. Dedico tiempo a entender los detalles y el contexto del proyecto, investigando las tendencias actuales y las técnicas utilizadas en proyectos similares.

| La idea y su concepción:

Después, evalúo cómo puedo representar visualmente esas ideas, realizando pruebas para asegurarse de que todo cumple con el concepto planteado. Este enfoque metodológico me permite crear representaciones visuales efectivas y estéticamente agradables, garantizando que el resultado final sea siempre profesional y acorde a las expectativas del cliente.



| 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

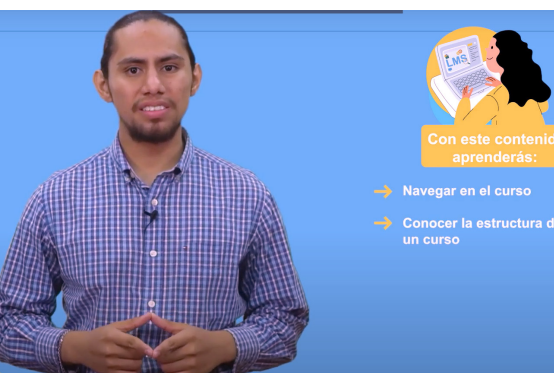
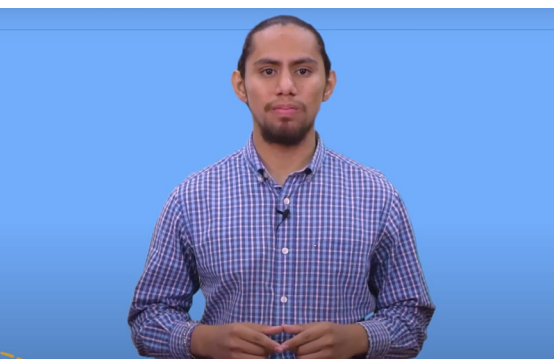
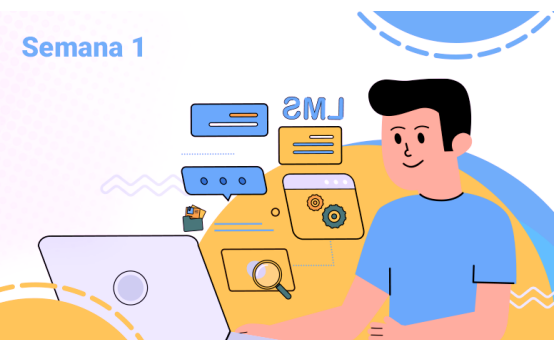


Tema 2: Configuración de los ajustes básico de un curso



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

Semana 1



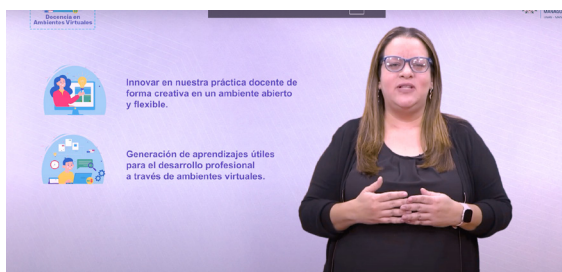
me aseguro de que las ideas seleccionadas sean prácticas y funcionales. Por ejemplo, en producción audiovisual, evalúo si la continuidad de la escena es correcta y si la musicalización se emplea adecuadamente para la narrativa visual. Esto garantiza que el producto final no solo sea visualmente atractivo, 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

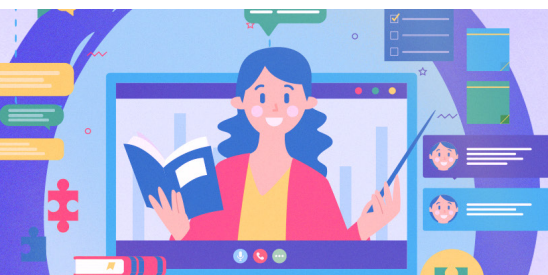
según las nuevas necesidades. La presión puede ser alta, pero es crucial mantener la calma y encontrar soluciones creativas bajo presión. He aprendido a canalizar mis emociones y a concentrarme en las soluciones, utilizando la música como una herramienta para mantener mi creatividad y enfoque. Este enfoque 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

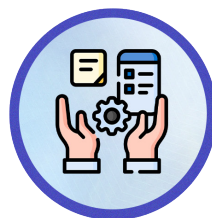
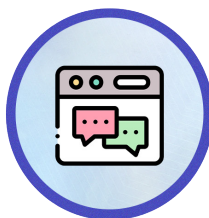


Bienvenidos al curso

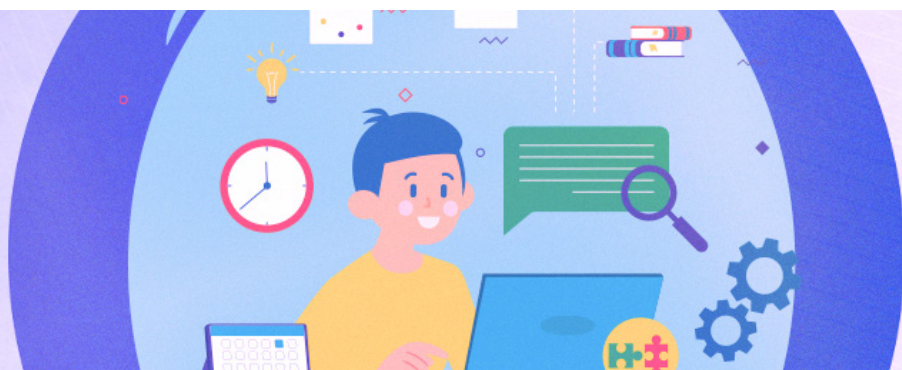
Docencia en Ambientes Virtuales



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

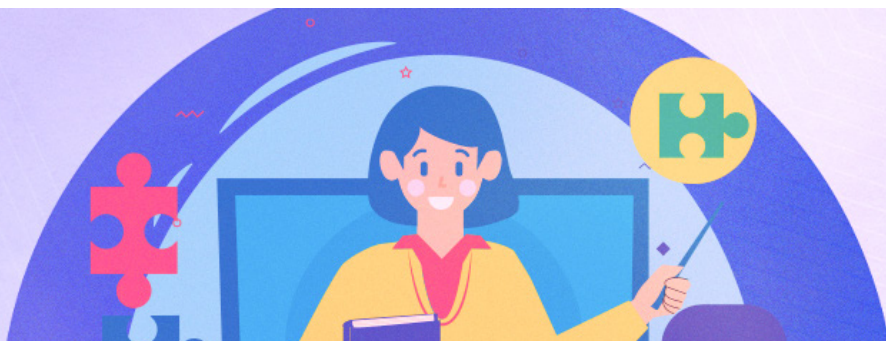
mantener una comunicación clara y constante ayuda a evitar malentendidos y asegura que todos estén alineados con los objetivos del proyecto.

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 Mairena

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 ideathons, 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.

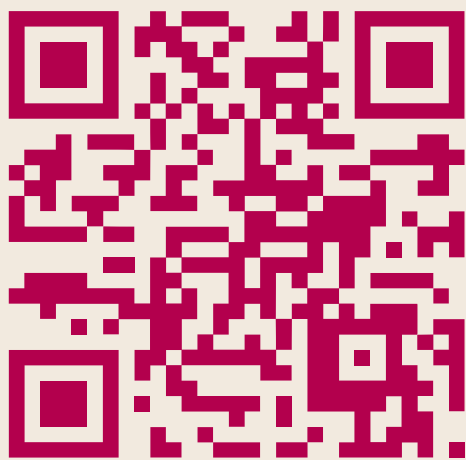
Omar Altamiano

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