

PORTAFOLIO

Profesional

MARLA NICOLÁS



★ Ganexa 2016

Contenido



Curriculum	4
Revista "DOLCI"	6
Calendario	8
Campaña de Marvel	10
Metas realizadas y metas para cumplir	12
Portada de Libro	14
Manual de Marcas	16
Recorte de Vinilo	18
Poster de Cine	20
Etiqueta de botella "Ron"	22
Bibliografía y Sitios Web	23



MARLA NICOLÁS



Diseñadora Gráfica e Ilustradora
Curriculum

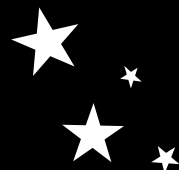
Nombre: Marla Betania
Apellido: Nicolás Diaz
C.I: 040663090
Nacionalidad: Venezolana

6265-5041
Escay16@Gmail.com
Bella Vista, Ciudad Panamá

Estudios académicos:

2014- actualmente. Universidad de Artes Ganexa
Licenciatura de Diseño Gráfico con énfasis en publicidad

2009. UE. "Monseñor Francisco de Ibarra y Herrera"
Bachiller de Ciencias. Estado Carabobo
República Bolivariana de Venezuela,
Ministerio del Poder Popular para la Educación



Experiencia Laboral:

2016 Empresa 507 Estudio
Diseñadora Gráfica Visual
2015-2016 Macrofest Panamá
Modelo y Vendedora



Idiomas:

Español
Inglés

Referencia:



John Wirth
Profesor de Artes Plásticas en Instituto Nacional de Cultura.
jeanmichael27@yahoo.com

Angela Fong
Profesora de la USMA en Moda.
angelafongpanama@yahoo.com
Cel: 6609 8432

Luis D'Alessandro
Gerente Comercial de la empresa Grupo L&P SA.
Luis.dalessador@grupolyp.com.pa
Cel: 8337263

Pasatiempos:

Dibujar e Ilustrar personajes. de diversas
ramas del arte.

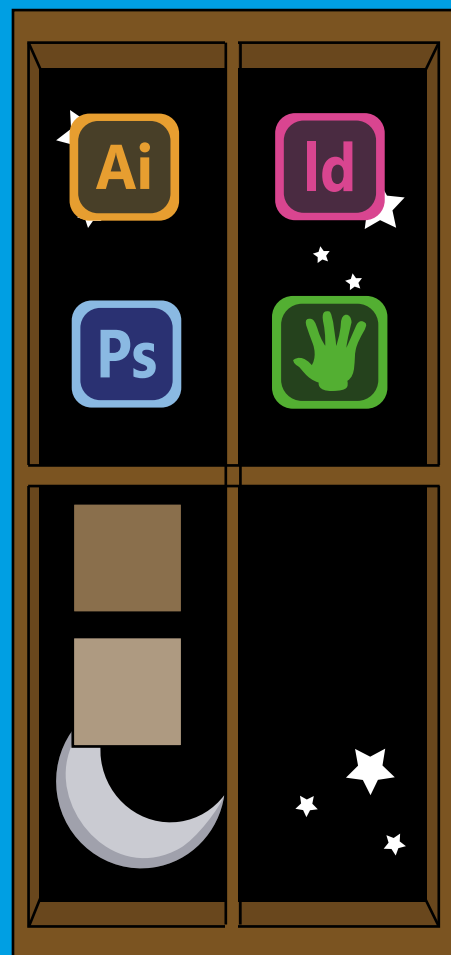
Escribir libros o Fanfic's.

Participar en eventos y pasareras, vestida de
la época victoriana y del género Steampunk.



Habilidades:





Revista "DOLCI"

Objetivos: Se realizó un trabajo en pareja; realizando dos cosas en ella, la primera un logotipo, la segunda una revista de tamaño 8.1/2x11 pulgadas donde debería reflejar de que se trataba.

Antecedentes: Se pensó en qué tipo de revista se debería hacer y mediante esa idea, se comenzó a trabajar con el borrador del logotipo y el nombre a poner; finalmente luego de varios ensayos y dibujos, se eligió un ganador, que es Dolci, que significa dulce en Italiano. Ya teniendo el logotipo y el tema se comenzó a crear la diagramación y el diseño de la revista.

Aspectos conceptuales: La revista está enfocada en los dulces de café, ya que resulto agradable la idea. Se decidió que el nombre de la revista que sería Dolci y sus colores.

Técnicas utilizadas: Se utilizaron dos programas de Adobe, Illustrator y Photoshop; en donde el segundo fue para la creación y modificación de imágenes y fotos para las publicidades, mientras que con Illustrator se diagramó la revista. La tipografía que decidió para realizar los artículos de la revista fue Myriad Pro, por ser más legible y simple, mientras el logo fue completamente original. La paleta de colores fue tomada por los colores de los granos de café. La diagramación es normal, es centrada y se lee de izquierda a derecha como todas las revistas. La retícula que se uso es de dos columnas para la información del artículo, debido que es más fácil de leer y no aburre al lector.



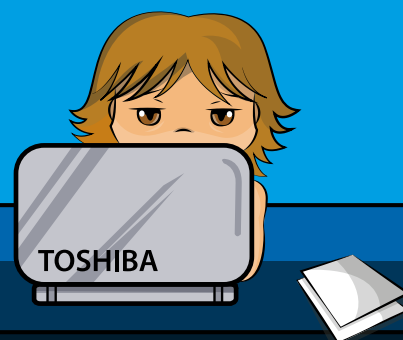
Logotipo



Portada y contraportada



Página 4 y 5 de la revista Dolci





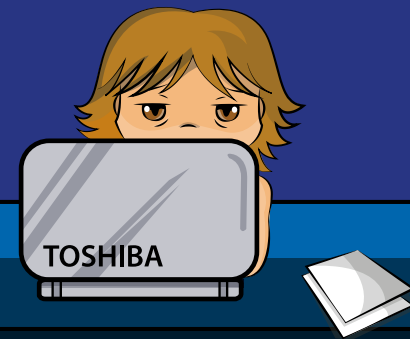
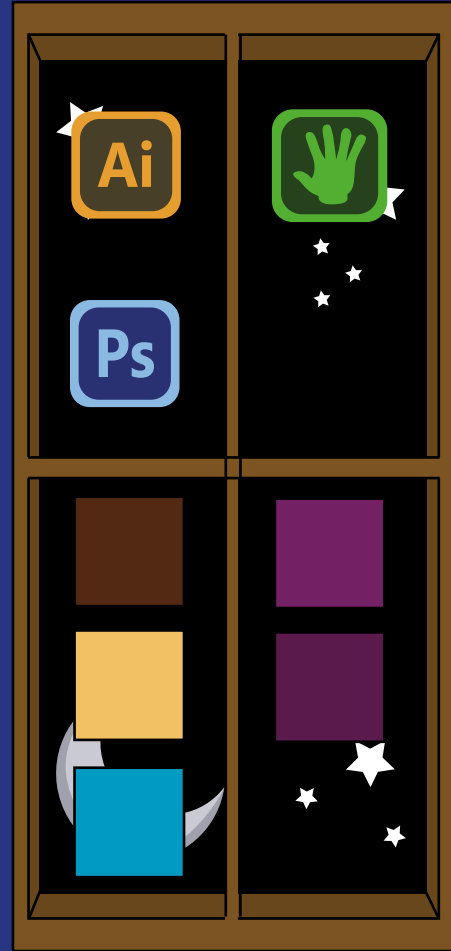
Calendario

Objetivos: Se pidió crear un calendario de 11x17 pulgadas, realizándolo con dos técnicas en el proyecto; mano alzada y digital.

Antecedentes: Se buscaron diversos temas que podrían manejarse para el calendario, tales como moda, películas, animales entre otros; se decidió realizar sobre los videojuegos. Además también se buscó información para crear y dibujar alas de Ángeles y posiciones humanas, al final de todo, se unió la información y comenzó el trabajo. También se buscó un buen fondo para la imagen.

Aspectos conceptuales: Está basada en el videojuego de "Assassin's Creed Rogue 2015" con ciertas modificaciones en el diseño. Assassin's Creed Rogue es un videojuego de aventura, acción y sigilo, basado en una ficción histórica, es la octava entrega de la saga y su temática gira en torno a la Guerra de los Siete Años (1756-1763) en Norteamérica, incluyendo el Atlántico Norte, el valle del río Apalache y Nueva York. El protagonista es un asesino traicionado por su hermandad que se une a los Templarios en busca de venganza, durante la Guerra.

Técnicas utilizadas: Se realizó a mano alzada los bordes lineados con la técnica de plumilla (se nota más esa técnica en las alas), luego se escaneo y se llevó a Photoshop donde se coloreo, creando el volumen y las sombras, también se realizó un montaje con el fondo en el programa. La tipografía es Century Regular, se eligió esta letra ya que es la más parecida del videojuego original. Las paletas de colores es la escala de los colores fríos. La diagramación es central y su lectura es arriba para abajo.



Campaña de Marvel

Objetivos: Se pidió realizar una campaña publicitaria de diferentes medios de comunicación de una empresa conocida, pero con diversos productos.

Antecedentes: Se buscaron diversas empresas en el área del cine (ya que era más popular que otros medios en aquel entonces) que mostraran un gran impacto en ese año, en donde se tomó la empresa Marvel, pero en el área cinematográfica que se estrenaría en esa fecha. Luego de ello, se tomaron diferentes muestras de imágenes de escenas de las películas y eligiendo las que se verían bien con un producto; ya teniendo esas imágenes, se eligieron los productos que más representarían a los personajes de Marvel, tales como: Spiderman una cámara de Sony, Iron-man un reloj de Rolex y la película de Civil War tres bebidas gaseosas de Coca-cola, Pepsi y dr. Pepper cola.

Aspectos conceptuales: Cada producto de la campaña, se debía colocar en un medio de comunicación; en donde se vería bien en la estructura de la publicidad. Tomando lo siguiente: la publicidad de Civil War sería para revista, la de Spiderman en medios sociales de internet y de Iron-man en un mupie.

Técnicas utilizadas: Se utilizaron dos programas de Adobe, Photoshop para editar y mejorar las imágenes e Illustrator para las tipografías. Se respetaron las tipografías de los títulos de las películas y se intentó buscar una tipografía que se adaptara a ellas. Los colores son variados, como tonos de grises, rojos, azules y un poco de verde. Las diagramaciones son diversas ya que son tres publicidades que se realizaron, tanto centrales como contra peso. Entre la retícula, se usó una a dos columnas en la diagramación.

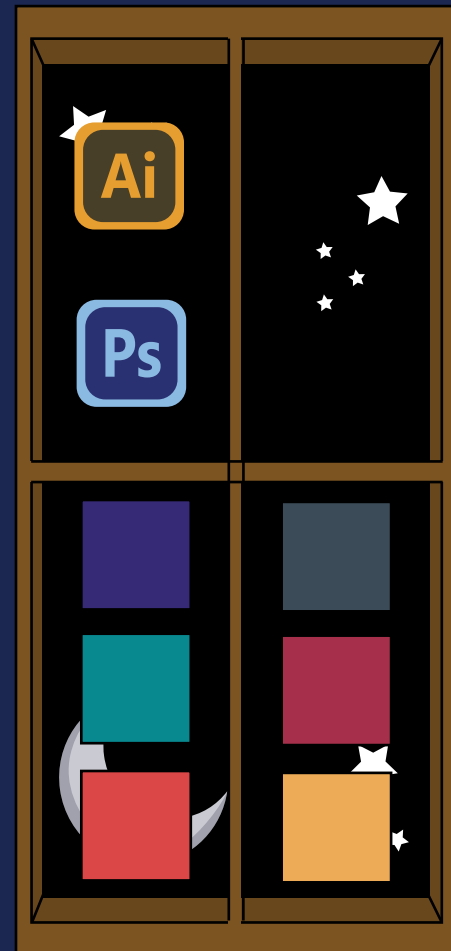


Publicidad para revista

Publicidad para Redes Sociales



Publicidad para mupie



Metas realizadas

Conocimientos y sueños alcanzados

★ En Venezuela

Graduarme con honores en el bachillerato.

Termine mi tesis de Bachillerato “como afecta el anime a los niños de 8 a 12 años en la UE. MFIH” con honores.

Ingrece y ser aceptada en la Universidad de Arturo Michelena.

Entre y participe en un taller de dibujo en manga.

★ En Panamá

Conseguir los trámites de transferencia universitaria sin problemas.

Que aceptaran mis papeles de extranjera en Panamá.

Tener el honor de conocer y participar en un taller con el famoso magaca Kohei Nishino de Japón.

Participar en el “Summer Fashion Model” como modelo del grupo “Steampunk Squadrón 507”.

Participar dos años consecutivos en el “Fashion Week Panama”.

Metas para cumplir

Sueños y ambiciones del futuro

★ En Panamá

Terminar mis estudios de la Universidad.

Tener experiencia de trabajo laboral en una empresa de diseño o de revista.

Tener una página web propia, donde muestra mis propias creaciones como una página en Youtube y ser respetada por mi trabajo.

Mejorar más mis habilidades artísticas.

★ En el extranjero

Vivir en España y conocer más mis raíces del pasado .

Sacar una beca en maestría.

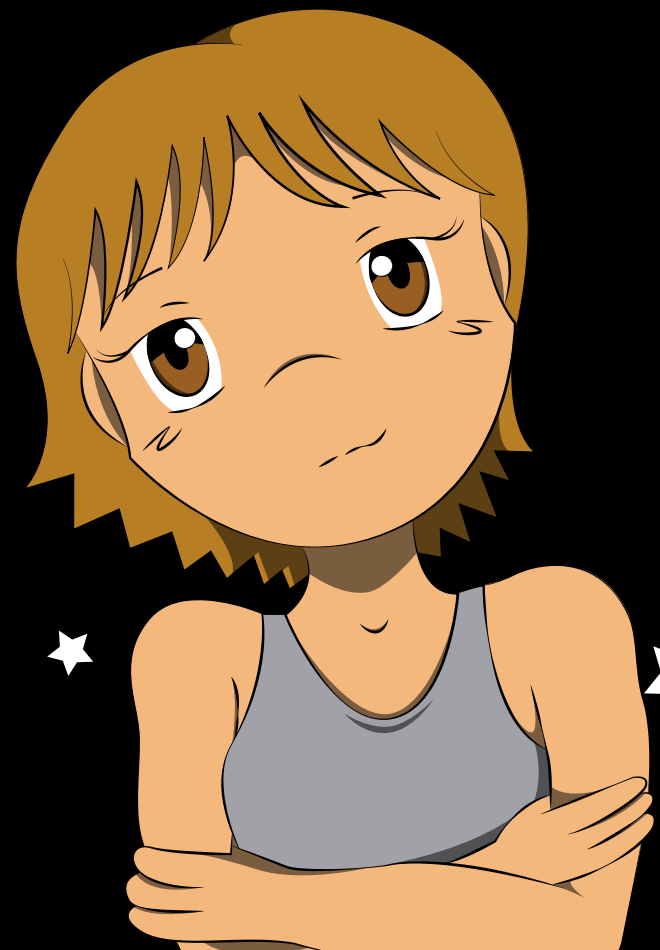
Hacer una maestría en Ilustración digital o restauración del arte, en Europa.

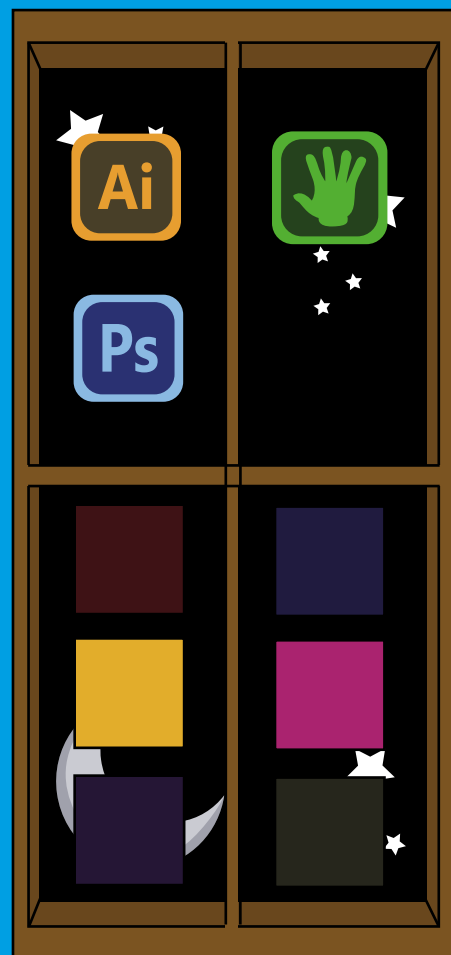
Trabajar en alguna empresa, donde valoren mis Ilustraciones y diseños.

Realizar algunos, mangas propias.

Trabajar en alguna empresa de Animación similar a Pixar.

Viajar a diferentes Países y conocer sus culturas.





Portada de Libro

Objetivos: Se pidió realizar una portada de un libro, basándose en algún tema particular adecuado para la ocasión. Además de armar un resumen sobre el tema del libro. En este trabajo contaba la creatividad y el manejo de los programas que se usaran en la carrera.

Antecedentes: Se Buscaron diversas Ilustraciones de la categoría de terror y se adaptó a un estilo propio en el trabajo. Además se buscó que tipo de personaje sería el más original para poner, creando así un personaje nuevo y desconocido. Mientras, que el escenario, que no es propio, se sacó de una foto real, encontrada en la internet, aunque se redibujó en el proceso para que tuviera armonía con el personaje.

Aspectos conceptuales: Se eligió esta temática, ya que era inusual en el campo que se manejaba en aquella época, dando una oportunidad para mejorar esa creatividad especial. Aparte que era un tema no muy visto en el salón o simplemente los compañeros no quisieron irse a esa área.

Técnicas utilizadas: Se utilizaron dos programas de Adobe, Illustrator y Photoshop, pero antes de esos programas se realizó un boceto a mano alzada como guía. Se utilizaron tres tipografías, el título es Papyrus Regular, el resumen es Andalus* Regular y el del autor es Nueva Std Regular. El color más resaltante en la portada es el rojo carmesí, aunque también se usaron diversos colores pero en forma más opaca para dar más oscuridad en la imagen. La diagramación es central, a excepción del logo y la barra de códigos que están en los costados.



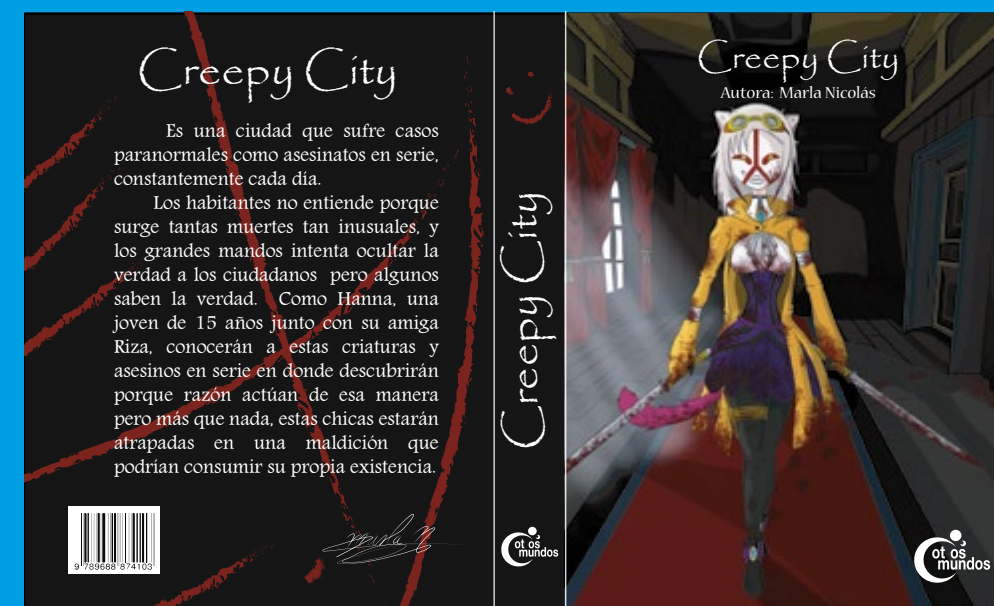
Segundo paso



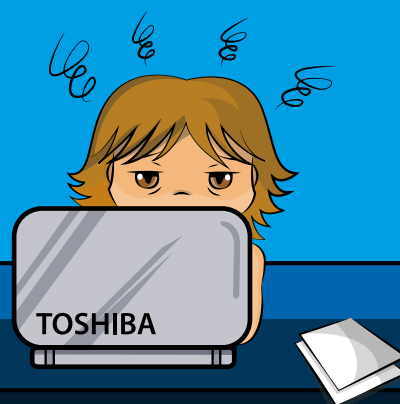
Primer paso



Tercer paso



Trabajo definido



Manual de Marcas

Objetivos: Se pidió realizar un manual de marcas de alguna compañía. Comprende tanto el diseño del logotipo, la publicidad y los materiales de la empresa.

Antecedentes: Se buscaron viejos trabajos realizados en la universidad y se debió elegir cuál sería la mejor opción para colocar en el manual. En esta ocasión, se tomó un diseño de un restaurante de hamburguesas, llamada Restaurant Wonnig para el trabajo.

Aspectos conceptuales: Restaurant Wonnig, es una franquicia extranjera que muestra sus habilidades culinarias de buena calidad en hacer hamburguesas, está dirigida para el gusto de toda la familia o amigos. Wonnig significa delicioso en alemán, la razón de escoger ese nombre es para transmitir que su sabor es agradable y único.

Técnicas utilizadas: Se utilizaron dos tipos de programas de Adobe; Illustrator para los diseños del logotipo, las publicaciones y diseños de materiales de la empresa, mientras Indesign fue usado para diagramar y organizar el manual de Marcas. Los colores usados fueron unas tonalidades de anaranjados uno más claro que otro y el color negro. Las tipografías usadas para el trabajo fueron: Minion Pro para los párrafos, Georgia para los títulos, además también se usaron para las letras del logotipo. La diagramación es de una revista, está dividida en dos columnas para los párrafos y las imágenes están alineadas y centradas en esas columnas.



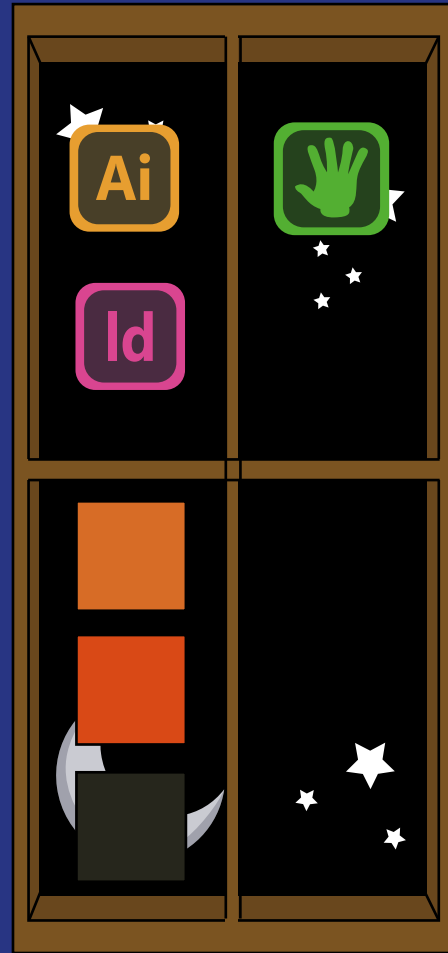
Logotipo



Portada y Contraportada

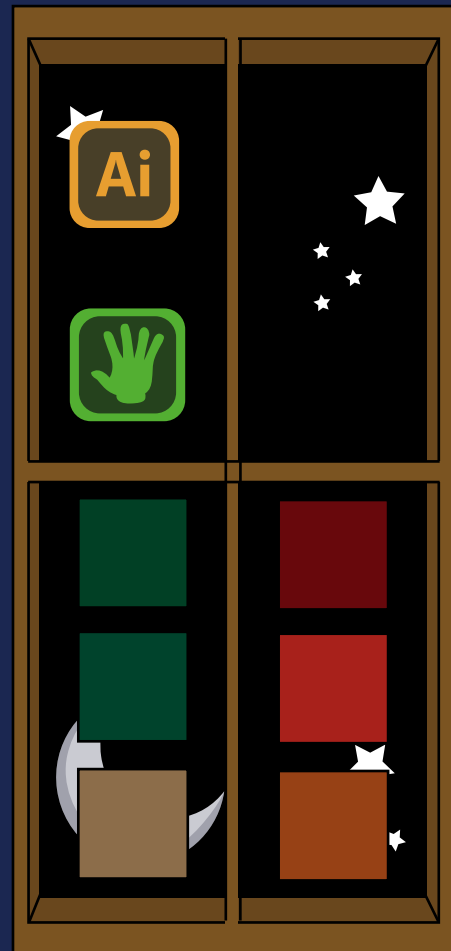


Página 4 y 5 del manual





Recorte de Vinilo



Objetivos: Se pidió realizar dos diseños diferentes, uno para una tabla de surf y el segundo un diseño de un sol de tamaño 24x24 pulgadas, aunque con un tono diferente. En estos trabajos se tomarían en cuenta la dificultad, la creatividad, el manejo y la puntualidad de entrega.

Antecedentes: El diseño era un tema libre para todo el mundo; se realizaron los dos trabajos como Ilustraciones y los temas se enfocaban en la nostalgia en la infancia. El tema del sol era el Anime o más específicamente la serie de Dragon Ball, el objetivo era que las personas lo identificaran rápido y les diera nostalgia del diseño. Al contrario con el segundo trabajo; la tabla de surf, se enfocó en la compañía Marvel, buscando un superhéroe de buen humor y carisma, se tomó en cuenta a Spiderman, pero no se tomó en cuenta con su traje típico rojo y azul, más bien quisimos mostrar otro traje, que alguna vez Peter Parker ha usado, tomando el traje de Ironspider.

Aspectos conceptuales: Los diseños tenían que ser simples pero con dificultad, ya que se iba a realizar la técnica del recorte de vinilo en ellas. Se debió ser muy cuidadoso en elegir los colores que se iban a usar y que forma en que debía ser pegado, usando la técnica húmeda, la razón es que el vinilo es como una pegatina y si no se pega bien se dejara en el interior grumos de aire que dañaran el diseño. Además para realizar este trabajo se debió tener mucha paciencia y tiempo para realizarlo.

Técnicas utilizadas: Solo se usó un programa Adobe Illustrator, para realizar la planilla del boceto, todo fue hecho a mano alzada. Los colores usados fueron: un verde oscuro, verde brillante, mostaza, color salmón, naranja, rojo, blanco, negro y dorado.



Diseño del Sol

Diseño la tabla de Surf



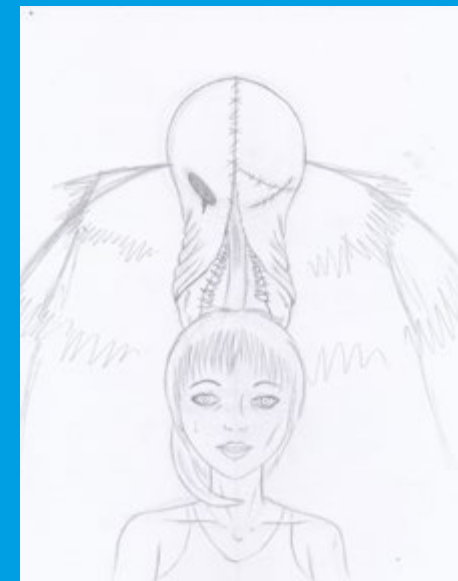
Poster de Cine

Objetivos: Nos pidieron crear una portada de cine en donde el tema fue elegida al azar, con un formato de 8 ½ x 11 pulgadas.

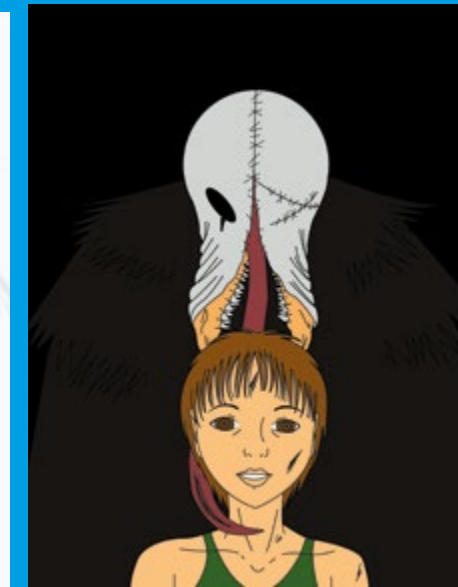
Antecedentes: Se tuvo que buscar diferentes ejemplos de portadas de película de terror (ya que es el tema tocado) para poder encontrar alguna inspiración en la creación, además buscando algún tema único.

Aspectos conceptuales: En la búsqueda del proyecto en el internet, se encontró un fanfic de horror muy llamativo, llamado THE DEVOURING OF SEDES. Esa historia fue la inspiración perfecta para crear el personaje principal de la portada, aunque también tiene similitud con la película ALIEN'S.

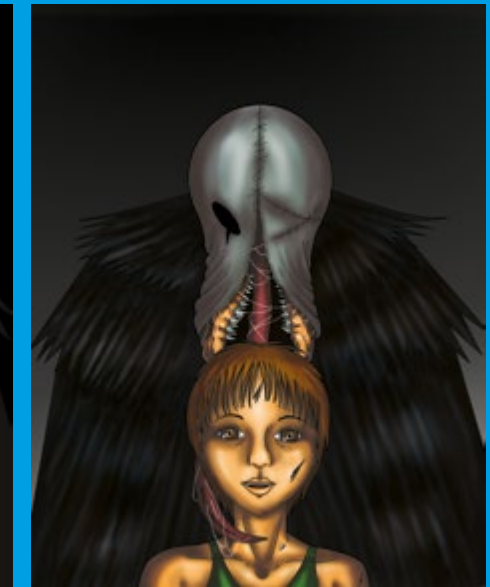
Técnicas utilizadas: Se realizó a mano alzada el boceto y luego se pasó a adobe Photoshop para darle color, volumen e iluminación. Los colores utilizados para la ilustración fueron: marón, negro, gris y color carne, aunque con diferentes tonos. La diagramación es centrada y simétrica. Las tipografías utilizadas fueron: Charlemagne Std para el Título y Constantia para los sub títulos.



Primer paso



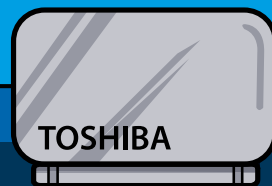
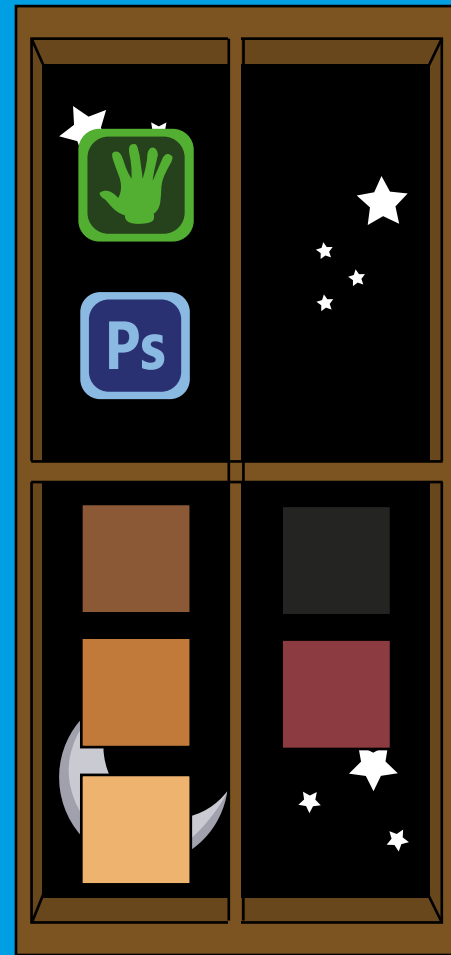
Segundo paso



Tercer paso



Trabajo definido



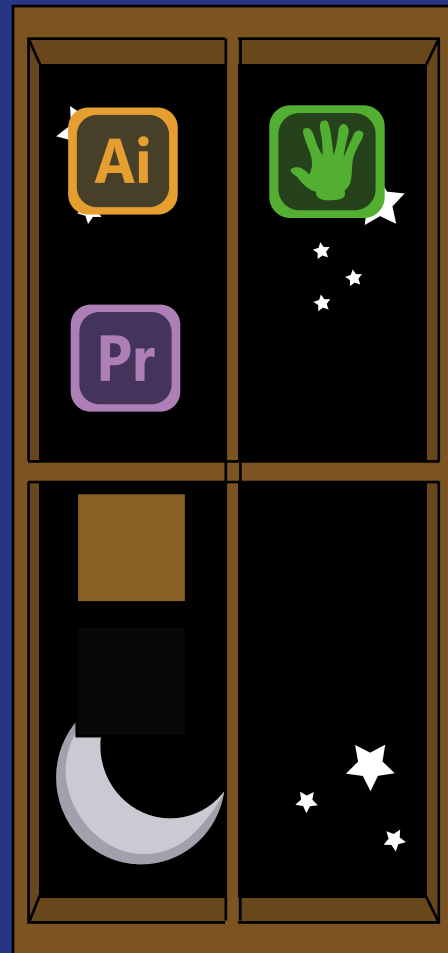
Etiqueta de botella “Ron”

Objetivos: Nos pidieron realizar una etiqueta para una bebida alcohólica, además también diseñar su caja y la forma particular que tendría.

Antecedentes: Se buscó diferente información sobre bebidas para tener alguna inspiración en el trabajo. Pero pasando un rato nos llamaron la atención las bebidas Asgarianas (se sabe que toman más cervezas pero hay algún que otro licor en los países nórdicos) en donde se buscó más información de la historia de ellos y en qué países han estado.

Aspectos conceptuales: Para diseñar la Etiqueta, tenía que mostrar poder, creatividad y que era una bebida Asgareana por ello se decidió colocar a Odín Dios Nórdico. Mientras que la forma de la caja y diseño se decidió realizarla a lo tradicional, más que nada por el presupuesto y el tiempo que teníamos.

Técnicas utilizadas: Se realizaron en mano alzada y usando luego el programa Adobe Illustrator, más que nada para la etiqueta. Los colores son negro y color chocolate claro. Las tipografías usadas en la etiqueta y logotipo, fueron Times New Roman Bold para el título principal y Trajan Pro 3 para las pequeñas indicaciones de la bebida. La composición de la etiqueta es simétrica y esta equilibrada.



Etiqueta y Logotipo



Botella y Caja de Asgard

Bibliografía

- SAMARA, Timothy.
2006 Diseñar con y sin retícula,Barcelona, España.
Editorial Gustavo Gil.
- HASLAM, Andrew.
2007 Creación, Diseño y producción de libros,
Barcelona, España, Art Blumes, S.L.
- ABMBROSE, Gavin y Paul HARRIS
2006 Diccionario Visual de diseño gráfico,Barcelona.
España, Index Book, SL.
- HAMPSHIRE, Mark y Keith STEPHENSON
2008 Packing, como diseñar envases para público
concreto, Barcelona, España,
Index Book, SL.
- EISEMAN, Leatrice
2006 A Pantone color Resource. Color: messages and
meanings.USA.
Hand Book Press.
- FISHEL, Catharine y Bill GARDNER
2008 Logo Lounge 4, 2000 identidades de grandes
diseñadores, Barcelona,
España, Index Book, SL.

Sitios Web

- Historia de los Vikingos de Alberto Porlan
17/07/2016, 09:14:10
<http://www.muyhistoria.es/edad-media/articulo/vikingos-los-gigantes-del-norte>
- Manual de Marca, todo lo que debes saber
de Luiggi Santa Maria
29/05/2016, 9:50:18
<http://www.staffcreativa.pe/blog/manual-marca/>
- Juegos mega full
08/07/2015 15:45:5
<https://juegosmegafull.wordpress.com/assassins-creed-rogue-2015-espanol-codex-full-mega-google-drive-4shared-1fichier-torrent/>

