



UNIVERSIDAD NACIONAL

CIDEA

Escuela de Arte y Comunicación visual

Práctica Profesional Supervisada
IDENTIDAD VISUAL

(Imagen Gráfica)

Departamento de Promoción Estudiantil

Prof. Tutor: MFA Carlos Castro Vindas
Supervisor empleador: Marco Salazar Oviedo
Alumno: Diego Segura Arce
Cédula: 401950699

II Ciclo 2013

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Identidad Visual o Identidad Corporativa (Imagen Gráfica)	3
---	---

ANTEPROYECTO

Definición del Problema	4
Justificación	4
Objetivo General	4
Objetivos Específicos	4
Alcances y limitaciones	5
Procedimiento de ejecución	5
Descripción de actividades	5
Cronograma	6

ETAPA 1: ANTECEDENTES DE DPE (Referentes)

Propuestas anteriores creadas por el DPE	7
Área Artística	8
Área Deportiva	9
Recreación	10
Producciones de Artes Gráficas del DPE	10

ETAPA 2: PROCESO DE DISEÑO

Fase 1	11
Fase 2	14
PROPUESTA FINAL	16

ETAPA 3: APLICACIONES

Sistema Operativo (papelería)	17
Sistema Promocional	18

CONCLUSIÓN	19
------------------	----

BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

INTRODUCCIÓN

Consiste en la elaboración de un diseño de Identidad Visual para el Departamento de Promoción Estudiantil (DPE) de la Universidad Nacional (UNA). Este diseño dará identidad y será reconocido visualmente por todos los estudiantes grupos culturales, y personal que labora para del departamento, así como se convertirá en un ícono del departamento en donde oficialmente podrá ser reconocido por toda la población de la universidad. Por muchos años este departamento ha estado carente de un logo que se posicione en el medio estudiantil y universitario como uno de las organizaciones importante del campus, al carecer de este se pretende en este proyecto dotar de un diseño que lo identifique y lo posicione.

Consideramos el DPE y mi persona que hay una necesidad primordial de un diseño que represente con identidad visual y a la vez lo posicione entre los estudiantes. Una vez ubicado este diseño será visto y quedará en el inconsciente colectivo de toda la población estudiantil actual y aquellos que ya dejaron de ser estudiante de nuestra universidad. Las expectativas de crear este diseño, es darle sentido de pertenencia a al Departamento de Promoción Estudiantil y así posicionarlo en el medio como una marca de pertenencia.

Es importante destacar que este diseño dará unificación a dos grandes áreas del DPE como lo son el deporte, arte y recreación. Para la elaboración del mismo se llevará a cabo un análisis de los antecedentes existen del DPE y la trayectoria que estos han seguido a través del tiempo.

Identidad Visual o Identidad Corporativa (Imagen Gráfica)

Es la manifestación física de la marca.
En general incluye la marca, normas gráficas y un grupo de líneas maestras.

Las aplicaciones de Identidad Visual más habituales:

Papelería: Tarjetas de presentación, sobres membretados, hojas membretadas para diferentes usos, facturas, sellos, facturas, etc.

Elementos multimedia o informáticos: página web, formato de email, interactivos, etc.

Vestimenta: camisas, uniformes, etc.

Vehículos del Departamento: automóviles, camionetas, motos, etc.

Otros: Artículos u objetos de oficina.

Definición del problema

El Departamento de Promoción Estudiantil abarca tres grandes áreas de Recreación, Arte y Deporte. La intención de este es integrar a la y él estudiante a ser parte de todas sus actividades promocionales. En la actualidad este departamento no cuenta con una imagen gráfica que represente el quehacer de la misma y a la vez que integre las tres áreas mencionadas del departamento institucional.

Justificación

Es importante y primordial la creación de una imagen gráfica que proporcione identidad visual al Departamento de Promoción Estudiantil; que año tras año incorpora a los diferentes grupos deportivos, artísticos y recreativos promoviendo el quehacer de los estudiantes. De tal forma, que el departamento debe contar con una imagen gráfica oficial que lo identifique y lo posicione en el medio del ámbito universitario.

Objetivo general

Diseñar una Imagen Gráfica que represente e identifique, por medio de esta el Departamento de Promoción Estudiantil de la Universidad Nacional.

Objetivos específicos:

- 1-Diseñar una imagen gráfica estilizada que identifique al Departamento de Promoción Estudiantil de acuerdo a los servicios que brinda en el campo de Recreación, Arte y Deporte.
- 2-Unificar con un lenguaje similar las tres grandes áreas que el departamento de vida estudiantil promueve,
- 3- Poner en práctica los conocimientos desarrollados y aprendidos en el énfasis de diseño gráfico.
- 4- Sugerir color y diseño para uso permanente de esta identidad.

Alcances y limitaciones

La elaboración y construcción de una imagen gráfica como identidad visual aplicado en rotulación, papelería u otro medio, va a permitir que la gente identifique el diseño y quehacer del Departamento de Promoción Estudiantil.

Como limitaciones podría llegarse a dar que el diseño no sea funcional y directo y no llegue a identificar correctamente el Departamento de Promoción Estudiantil. Y no se fusione a la imagen establecida como oficial, tamaño, forma, dimensiones color y por lo tanto, no llene las expectativas del departamento.

Procedimiento de ejecución:

- Definición del anteproyecto, investigación de los antecedentes y posteriormente análisis de los mismos.
- Proceso de diseño: bocetos o croquis de acuerdo con los análisis de los antecedentes investigados. Posteriormente se dará seguimiento a la parte digital de algunas propuestas manuales elegidas para ser editadas (ajustes de diseño).
- Aplicaciones: propuestas del diseño de cómo iría impreso en sistema promocional, papelería u otro medio (de manera digital).
- Presentación Final.

Descripción de actividades:

-Primera Etapa: Como primera parte se procede a definir el anteproyecto, se hace investigación y análisis de propuestas diseñadas anteriormente en el Departamento de Promoción Estudiantil que unifican las tres áreas.

-Segunda Etapa: se continúa con el proceso de diseño, en el cual se hacen bocetos manuales de acuerdo a la investigación y análisis realizados de antecedentes. Se hace la selección de las primeras propuestas manuales para ser editadas y corregidas respectivamente en programas tales como Ilustrador, InDesign y Photoshop. Se inicia con la propuesta digital, se escanean los bocetos a lápiz y posteriormente serán editados en Ilustrador. En esta etapa se inician las primeras propuestas de diseño

-Tercera Etapa: En esta etapa se eligen los colores, formas, etc., las cuales serán parte de la propuesta final donde se tomará en cuenta la aprobación de las personas del DPE encargadas. Se continua de manera digital a sugerir las propuestas en sistema promocional, papelería u otro medio y la aprobación de las mismas por el DPE.

-Cuarta Etapa: Presentación final de informe escrito y presentación oral.

Cronograma de actividades							
ETAPA	Agosto			Setiembre	Octubre		Noviembre
1	Semana	Horas	Actividades				
	1	10	-Definición de anteproyecto.				
	2	10	-Antecedentes: Investigación y análisis.				
	3	10	-Primeras ideas de bocetos.				
2	Semana	Horas	Actividades				
	1	10	-Bocetos manuales.				
	2	15					
	3	10	-Proceso digital.				
3	Semana	Horas	Actividades				
	1	15	-Proceso digital. (aprobación de la misma).				
	2	15					
	3	15	-Aplicación: en sistema promocional, papelería u otro medio (aprobación de la misma).				
	4	15					
5	10						
4						Presentación final de informe escrito y presentación oral.	
Total:	160 horas						

Etapa 1: ANTECEDENTES DE DPE (Referentes)

Propuestas anteriores creadas por el DPE: El servicio de Artes Gráficas del Departamento de Promoción Estudiantil brinda el diseño para material publicitario desde 1974, primordialmente de las actividades recreativas, artísticas y deportivas, apoyando además otros eventos de los Departamentos de la Vicerrectoría de Vida Estudiantil.



Esta fue una de las primeras propuestas creadas para el Departamento de Promoción Estudiantil en el año de 1989 por el diseñador Marco Aurelio, y que posteriormente ha sido editado.

Su representación gráfica fue incluir en el diseño las dos grandes áreas de Arte y Deporte con imágenes que aludieran a cada disciplina deportiva o bien campo artístico.

En el diseño están presente los colores primarios, secundarios, blanco y negro.



Esta es otra propuesta y utilizada actualmente en papelería. Fue creada en el 2012 de una forma más abstracta y no simplificada como la anterior.

Gráficamente son líneas que generan movimiento y que van a un solo ritmo, en representación al Deporte, mientras que el campo artístico es representado con una línea indefinida con un gesto de una pincelada.

Colores utilizados: negro, blanco y rojo.

Etapa 1: ANTECEDENTES DE DPE (Referentes)

Área Artística: Grupos Artísticos, Talleres Culturales, Encuentros Meridianos, Cine en el Campus.
 En el área artística cuenta con los siguientes grupos representativos: Orquesta Latinoamericana de Cuerdas, Rondalla UNA, Marimba UNA, Bailes Populares Querube, Ballet Folclórico Barbac, Coro o de Cámara de Sierra, Teatro Universitario UNAnime, Grupo Musical ALMAdera y el Cuarteto de Saxofones.



Brochur



Logos del Área Artística

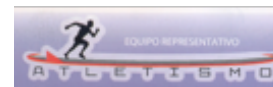
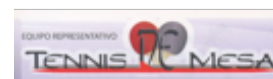
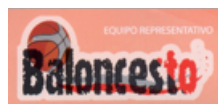
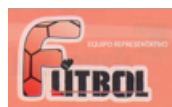
Etapa 1: ANTECEDENTES DE DPE (Referentes)

Área Deportiva: Equipos Representativos, Centro de Acondicionamiento Físico y Salud, Recreación Promoción Estudiantil UNA.

Cuenta con los siguientes equipos: ajedrez, atletismo, baloncesto, fútbol, fútbol sala, karate, natación, porrismo, taekwondo, tenis de mesa y voleibol.



Brochur



Logos del Área Deportiva

Etapa 1: ANTECEDENTES DE DPE (Referentes)

Recreación: Dentro de las opciones de tiempo libre ofrecemos a toda la comunidad universitaria del Campus Omar Dengo, Encuentros Meridianos, espacio de expresión artística, los jueves de 12:00pm a 1:00pm. A las 2:00pm de los jueves, cine en el Campus es el encuentro de el buen cien en la Casa Estudiantil, ofreciendo películas de contenido social, cultural y espiritual. Además, Festivales Artísticos y Deportivos donde se desarrollan actividades propias de arte y deporte.



Producciones de Artes Gráficas del DPE

Las artes gráficas se emplean como un medio de difusión publicitaria la cual DPE utiliza en rótulos, carteles, páginas web y otros.

El término “Artes Gráficas” hace referencia a la producción de todo tipo de elementos visuales a partir del dibujo y el grabado. Con el diseño gráfico DPE transmite mensajes a la población estudiantil y a la comunidad nacional sobre las actividades programadas y la divulgación de proyectos a través de material impreso y página web.



Etapa 2: Proceso de diseño - FASE 1

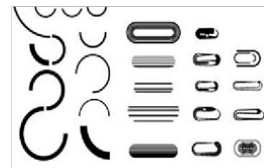
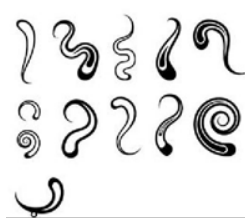
Composición del diseño

Se valoran los dos diseños creados anteriormente por el Departamento de Promoción Estudiantil y se toman en cuenta elementos como lineales y orgánicos para la nueva propuesta.

También, se valoran otro tipo de elementos de diseño, como son:

- 1- Referentes de diseño, que mantienen un dinamismo.
- 2- Análisis de algunos referentes creados para extraer lo necesario e integrarlo en el nuevo diseño para el DPE.

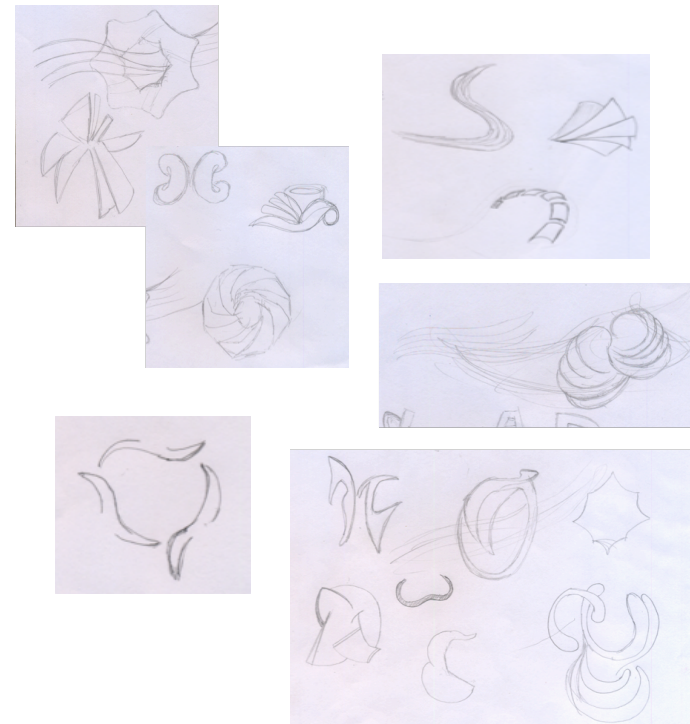
La intención de elaborar un diseño dinámico, tiene como objetivo reflejar la importancia, del deporte y el arte como disciplinas que siempre reflejan dinamismo y movimiento en sus quehaceres.



Primeros bocetos manuales

Dentro de lo que es la composición del diseño a realizar para el DPE, se trabaja con líneas y elementos que produzcan dinamismo o movimiento.

Se valúan los elementos que generen movimiento.



Etapa 2: Proceso de diseño - FASE 1

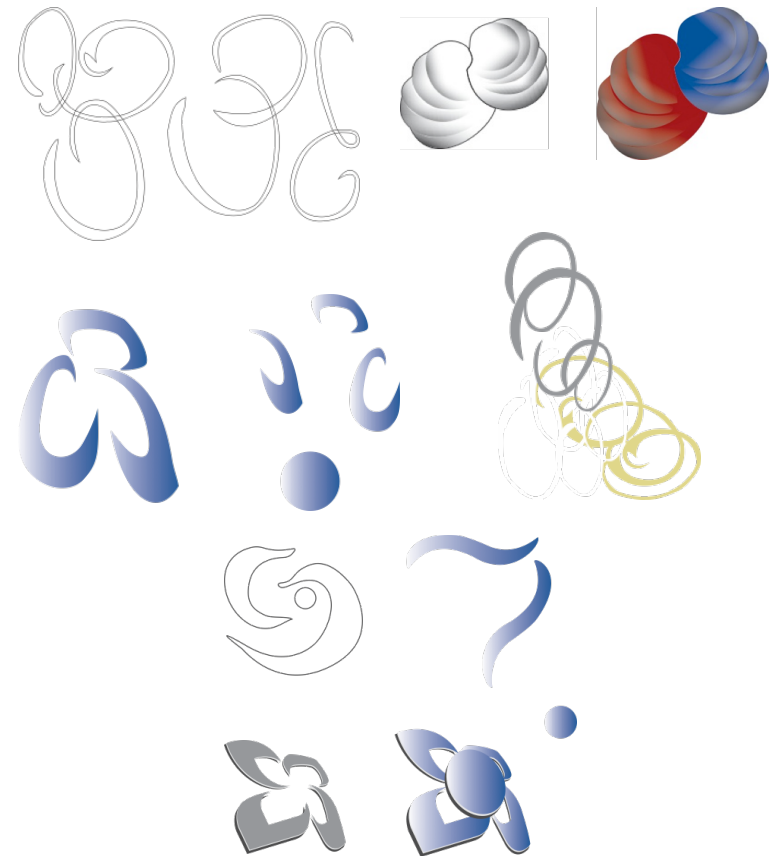
Colores a utilizar en la propuesta

Se utilizarán los colores oficiales de la Universidad Nacional: el Rojo UNA (Pantone 185) y el Blanco. Pero también este sistema de identidad utiliza además del Rojo y tres colores adicionales: Azul UNA (Pantone Reflex Blue), Gris UNA (Pantone Coll Gray 6) y Negro.



Primeros bocetos digitales

Se continúa con los elementos de líneas, en este caso aplicando a su vez el color con algunos colores planos y en otros también gradientes y transparencias.

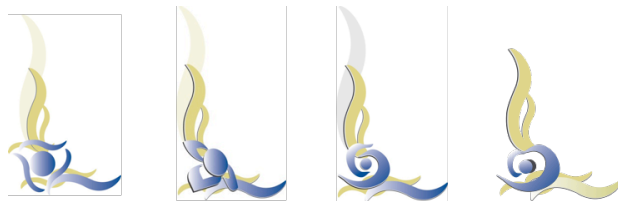


El color en Cuatricromía (CMYK o Full Color)

Rojo UNA	Azul UNA	Gris
C 15%	C 100%	C 0%
M 100%	M 75%	M 0%
Y 100%	Y 10%	Y 0%
K	K	K 50%

Etapa 2: Proceso de diseño - FASE 1

En esta primer propuesta, el diseño presenta elementos orgánicos, líneas en general que producen movimiento. La intención de utilizar movimiento o cierto dinamismo en el diseño es para hacer énfasis a las tres áreas del DPE (Arte, Deporte y Recreación) que por lo general está presente en sus actividades. Con respecto al color; se utilizan los colores tradicionales de la Universidad Nacional (rojo, azul, gris, negro y beige) en representación a la institución pública.



En la composición, los elementos utilizados son líneas orgánicas en donde las de fondo unas están colocadas verticalmente y otras en horizontal siempre generando un movimiento visual en donde se enmarca la recreación. En el centro casi de la composición se utiliza un elemento que haga énfasis a las áreas de Arte y Deporte con una intención de encerrarlos en un elemento casi insinuado de la esfera en representación general al DPE que encubre estas áreas. De acuerdo al color, los dos elementos internos que se encuentran en medio de la composición uno está en rojo en representación de la parte competitiva al área Deportiva y el azul a un movimiento aún así dinámico pero pasivo tal y como lo es el área artística.



Aquí lo que se analiza es la ubicación del logo del DPE con respecto a la propuesta de diseño.



Estas son las primeras ideas del cómo podría ir aplicado el diseño en papelería.



Etapa 2: Proceso de diseño - FASE 1

Durante el proceso de la primera fase, se realiza un cambio importante sustituyendo los dos elementos internos de la composición por una esfera más insinuada y manteniendo el gris de los elementos de fondo, estos colores rojo y azul se emplean solo por el rojo de UNA.



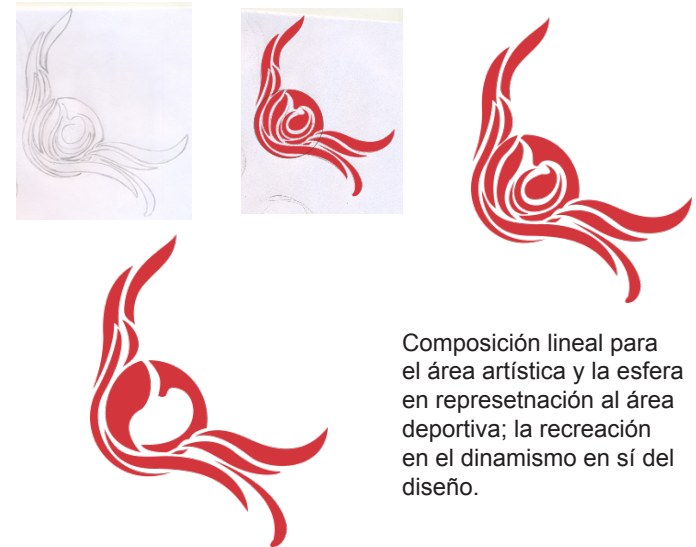
La esfera insinuada



Propuesta de papelería

Etapa 2: Proceso de diseño - FASE 2

Con base en el proceso anterior de diseño se procedió a realizar una segunda fase, en donde se toman decisiones para unificar aún más la idea de movimiento por medio de los elementos pero dándole más dinamismo y con colores que representen este específicamente de las áreas del DPE. Pero se modifican elementos y colores en una sola composición. Se mantienen la posición de las líneas orgánicas de fondo horizontales y verticales, y la idea del círculo está más presente. El área deportiva se ve representada por medio del círculo, mientras que las líneas orgánicas pasan a ser parte de la representación del arte para finalmente el dinamismo nos da la recreación por medio de un solo diseño.



Composición lineal para el área artística y la esfera en representación al área deportiva; la recreación en sí del diseño.

Etapa 2: Proceso de diseño - FASE 2

Continuando con la segunda fase, las líneas orgánicas se mantienen pero son modificadas a tal punto en que el dinamismo y movimiento estén más presentes, mientras tanto se trabaja con la esfera y se busca un diseño que represente más el área deportiva. De acuerdo a los colores utilizados anteriormente que eran los colores oficiales de UNA, ahora se trabaja con colores que identifiquen más al DPE.

Para el color: se utilizan colores que generen más dinamismo en el diseño, en este caso se usan colores primarios y secundarios, entre cálidos y fríos.



La composición del diseño puede ser colocado en distancias formas. Un ejemplo como este de manera simétrica el cual permite un recorrido visual muy agradable.



Propuesta de papelería

PROPUESTA FINAL

Justificación

Las dos grandes áreas de Arte y Deporte junto con Recreación se representan ahora en un diseño gráfico de identidad visual para el Departamento de Promoción Estudiantil de la Universidad Nacional, en donde se funden en una sola composición, con una identificación muy puntual, de tal forma que el diseño de la UNA llegue a ser reconocido como un elemento de identidad entre los estudiantes y toda la población que trabaja para la universidad (docentes, administrativos, seguridad y público visitante).

Composición del diseño

La composición del diseño está creada con elementos orgánicos y con una esfera palpable que nos remite al dinamismo del mismo que es el deporte, posteriormente las líneas orgánicas forman un movimiento visual que representan el arte, precisamente en donde el arte tiene esa libertad de expresión, por otra parte el área de Deporte se representa con una esfera un tanto orgánica, pero con unas líneas que generan un ritmo pero unas más adelantadas que otras, esto para indicar lo competitivo que es el deporte y finalmente la recreación se ve representada por la gracia del movimiento lineal y color que finalmente nos dan una totalidad de energía y vitalidad en un diseño armonioso y con carácter dinámico.

Con respecto al color: se utilizan tres colores cálidos (amarillo, rojo y anaranjado) y un color frío verde). Los colores cálidos son para este caso referencia al deporte, en donde el deporte representa más ese momento competitivo, por el calor de juego, mientras que el color frío está más enfocado a lo pasivo y emotivo del arte en algunos casos.



Dicho diseño tiene la posibilidad por su composición orgánica de ser colocado en cualquier posición, incluso extractos o partes del mismo para representar al DPE dependiendo de su aplicación en sistema de papelería, promocional, rotulación, etc.



Etapa 3: Aplicaciones

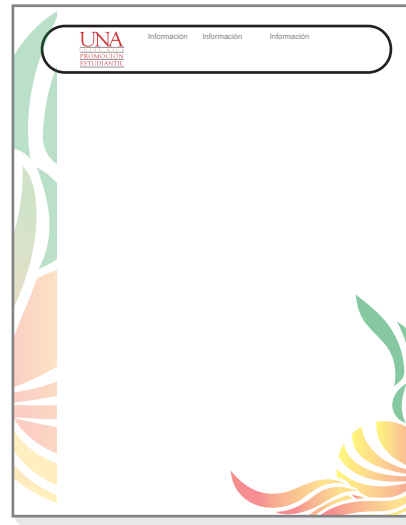
Sistema Operativo (papelería)

Hoja membretada, tarjeta de presentación, sobres, gafetes, hojas fax.

Hoja membretada



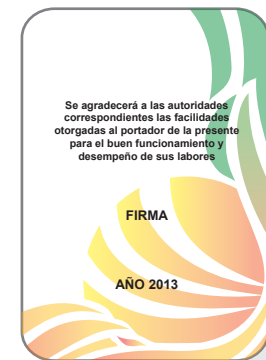
Hoja fax



Tarjeta de Presentación



Sobre



Gafete

Etapa 3: Aplicaciones

Sistema Promocional

Camisetas, jarras, llaveros, botones, lapiceros y llaves maya.

Camisetas



Llavero

Llave maya



Jarras



Botones



Lapiceros

CONCLUSIÓN

En la práctica profesional supervisada que realicé en el Departamento de Promoción Estudiantil junto a mi profesor tutor Carlos Castro Vindas y el supervisor empleador Marcos Salazar (Diseñador de Artes Gráficas del DPE), el objetivo general se logró; el cual consistía en Diseñar una Imagen Gráfica que represente e identifique, por medio de esta el Departamento de Promoción Estudiantil de la Universidad Nacional.

En el desarrollo; en primera instancia realicé un análisis de los diseños creados anteriormente en el DPE y con base a ellos se tomaron en cuenta conceptos de movimiento y dinamismo. Después procedí a la elaboración de las primeras ideas (bocetos) sobre papel y posteriormente a la digitalización de los mismos. En la edición del diseño, utilicé el programa de Ilustrador CS5 y así definí el color y los elementos elegidos para representar el DPE. Durante el proceso del diseño los elementos fueron cambiando de tal forma que fue necesario dividir el proceso en dos fases, en donde la segunda fase fue la que nos llevó a la propuesta final. El dinamismo y movimiento junto con colores cálidos y fríos entre elementos orgánicos quedaron visualmente representados en el diseño.

Todo el tiempo que se tomó gracias a la ayuda y la aprobación de mi tutor y supervisor empleador para desarrollar el diseño de imagen visual del Departamento de Promoción Estudiantil, espero que sea de función alguna y si es así que muy pronto esté a la disposición del público universitario y otros.

BIBLIOGRAFÍA

Departamento de Promoción Estudiantil (2013) Información general. Extraído de: <http://www.vidaestudiantil.una.ac.cr/promocion>

10 Tentulogo (2012) Identidad Visual. Extraído de: <http://tentulogo.es/blog/diferencias-entre-logotipo-isotipo-imagotipo-marca-imagen-corporativa-identidad-visual/>

Relaciones Públicas (2000) Manual de Imagen Gráfica UNA. Imp. Publicaciones. Heredia, Costa Rica.

Munari, Bruno (2005) Diseño y Comunicación Visual, Edit. Gustavo Gili, Barcelona, España.

Wucius Wong (2002) Fundamentos del Diseño, (5ta ed.) Edit. Gusvavo Gili, Barcelona, España.

Hernández Castro, Franklin (1998) Estética Artificial. (1ra. edic.) Edit. Mith Oz Ediciones, S.A. San José, Costa Rica.

ANEXOS

Control de Horas		
ETAPA 1: Agosto		
Semana/ Días/ Horario/ Horas Totales	Actividades	Firma Supervisor
1: Martes y Jueves de 8:00am a 1:00pm / 10 horas	Definición de anteproyecto.	
2: Martes y Jueves de 8:00am a 1:00pm / 10 horas	Antecedentes: investigación y análisis.	
3: Martes y Jueves de 8:00am a 1:00pm / 10 horas	Primeras ideas de bocetos.	
4: Martes y Jueves de 8:00am a 1:00pm / 10 horas		
ETAPA 2: Setiembre		
Semana/ Días/ Horario/ Horas Totales	Actividades	Firma Supervisor
1: Martes y Jueves de 8:00am a 1:00pm / 10 horas	Bocetos manuales.	
2: Martes y Jueves de 8:00am a 3:30pm / 15 horas		
3: Martes y Jueves de 8:00am a 1:00pm / 10 horas	Proceso digital.	
2: Martes y Jueves de 8:00am a 3:30pm / 15 horas		
ETAPA 3: Octubre		
Semana/ Días/ Horario/ Horas Totales	Actividades	Firma Supervisor
1: Martes y Jueves de 8:00am a 3:30pm / 15 horas	Proceso digital (aprobación de la misma).	
2: Martes y Jueves de 8:00am a 3:30pm / 15 horas		
3: Martes y Jueves de 8:00am a 3:30pm / 15 horas	Aplicación: en sistema promocional, papelería u otro medio (aprobación de la misma).	
4: Martes y Jueves de 8:00am a 3:30pm / 15 horas		
4: Martes y Jueves de 8:00am a 3:30pm / 10 horas		
ETAPA 4: Noviembre		
Presentación final de informe escrito y presentación oral.		
TOTAL: 160 HORAS		