



ESCUELA DE  
**DISEÑO &  
COMUNICACIÓN**

Edición 14, I Cuatrimestre 2015

ISSN: 2215-5376

**PERIPECIAS**

**EXPERIENCE SFUAD**

**PROYECTO COMPARTIDO**

**ISIDRO FERRER**  
AGARRÁ VOLADOS

**IMPORTANCIA DEL**

BOCETO Y EL TRABAJO  
"ANÁLOGO" EN EL DISEÑO

**YO HAGO MIS**  
PROPIOS DUMMIES

**FOTOGRAFÍA POR:**  
EL HORMIGUERO

## **Vola2**

Revista Académica de la  
Escuela de Diseño y Comunicación  
Edición 14. I Cuatrimestre 2015  
Universidad Americana  
San José, Costa Rica

### **Créditos**

#### **Director**

MSc. Róger Pérez Ramírez

#### **Comité Editorial**

MSc. Róger Pérez Ramírez  
Director de Carrera

Lic. Federico Espinosa Porras  
Coordinador de Carrera

Licda. Michelle Mejía Vargas  
Coordinadora de Agencia de  
Comunicación El Hormiguero

#### **Diseño y Diagramación**

Gabriel Quirós  
Jonathan Marín

#### **Publicista**

Tatiana Salas

#### **Fotografía de Portada**

Natalia Córdoba  
Adriana Mestayer  
Gabriel Quirós

#### **Corrección de Estilo**

El Hormiguero  
Escuela de Diseño y Comunicación

#### **Correo Electrónico**

inhouse@uam.cr

#### **Teléfono**

(506) 2207-7020

#### **Cláusula de responsabilidad**

Las publicaciones que se realicen en la revista Volados no obedecen necesariamente a la línea de pensamiento o investigación de la revista o de la Universidad Americana, por lo que la responsabilidad de su contenido es exclusiva del autor. Esta revista es un espacio de publicación tanto de artículos de docentes como de proyecto de los estudiantes de la Escuela de Diseño y Comunicación. El uso ilegal e indebido de su contenido será responsabilidad exclusiva de quien lo realice.

# ÍNDICE

Editorial	03
Peripecias	04
Diseño Publicitario	12
Técnicas de Expresión Artística	14
Dibujo Publicitario	16
Diseño Digital	18
Licenciatura en Diseño Publicitario	23
Estrategia Publicitaria	29
Artículos Académicos	31
Agarrá Volados	35

# EDITORIAL



**MSc. Róger Pérez Ramírez**  
Director de la Escuela de  
Diseño y Comunicación

Al inicio de cada periodo de matrícula se acercan jóvenes a mi oficina para informarse sobre las diferentes carreras que se imparten en la Escuela de Diseño y Comunicación, pero

en especial en esta ocasión quisiera referirme a una pregunta muy común en el área del diseño. Muchos jóvenes preguntan si iniciarán desde el primer cuatrimestre el aprendizaje de los diferentes programas de cómputo para diseño.

Algunas de las razones que les expongo al responderles que el aprendizaje de las herramientas digitales se inicia a partir del cuarto ciclo del plan de estudios; es que los futuros diseñadores deben primero iniciar un camino amplio y a la vez interesante en el conocimiento y aplicación de los principios universales del diseño y de la percepción antes que manipular una computadora.

Es importante que el estudiante se apropie de estos principios realizando una serie de ejercicios manuales en donde, de igual forma se ejercite en los procesos no solo de diseño sino también creativos. Al final y al cabo como siempre le comento a mis estudiantes “La creatividad es como cualquier otro músculo, se debe ejercitar para estar en forma”.

Muchos lugares ofrecen los llamados “cursos” o “títulos en diseño gráfico”, cuando verdaderamente lo único que aprenden es a manipular los programas de diseño, cosa que no los convierte automáticamente en diseñadores. Durante años me ha fascinado el manejo de las hojas de cálculo del programa Excel, pero ello no me ha convertido en un contador, economista o financiero.

El trabajo manual se hace imprescindible en la actividad de todo diseñador principiante e incluso hasta en el más avanzado, ejemplo de ello se manifiesta en el estilo de trabajo del famoso y muy premiado internacionalmente diseñador madrileño Isidro Ferrer (les insto a visitar su página web para apreciar sus trabajos).

Les invitamos en esa edición a informarse más sobre la función del trabajo manual en el diseño y a conocer trabajos de diseño los cuales han sido elaborados completamente a mano o bien han sido trabajados a mano para ser posteriormente digitalizados.

De igual forma les extiendo una motivación a experimentar y divertirse con el infinito mundo de posibilidades que ofrece el diseño manual puro o bien sea combinándolo con las grandes ventajas que nos proporciona la tecnología digital.

**P**ERIPECIAS





# TRABAJO MANUAL

Gustavo Murillo



Desde siempre el ser humano ha trabajado, invariablemente hemos tenido esta necesidad ya fuera por sobrevivir o por una remuneración, el trabajo le ha brindado al ser humano un mejor entendimiento de la naturaleza y de su entorno, le ha ayudado a formarse en sociedad para compartir el trabajo o su producto, nos ha ayudado distribuir diferentes labores ligadas a un artículo, la historia del trabajo es la misma de la humanidad.

En un principio se hacía con las manos pero ha evolucionado primero con utensilios y herramientas hasta las máquinas complejas que conocemos en estos días. Si de algo tenemos que sentirnos orgullosos es de lo importante que ha sido el aporte del trabajo manual en ese proceso, nuestras habilidades como artesanos y nuestra creatividad han sido los forjadores de esa historia de desarrollo.

Además, el trabajo artesanal ayuda a la comprensión de elementos como el material, la for-

ma, el color, textura, dureza ,etc; ayudando a su comprensión y a su uso adecuado. Fomenta la creatividad, la imaginación, el empleo sano del tiempo libre, fortalece las relaciones y crea vínculos de amistad. Los trabajos manuales son una actividad que ayuda a prevenir y resolver dificultades, permite expresarse y dar rienda suelta a la imaginación. Sirven para entrenar diferentes áreas permitiendo desarrollar y afianzar destrezas a todo nivel. No en vano la educación infantil moderna se basa en mucho en actividades de tipo manual con el objetivo de desarrollar la habilidades de los niños y se considera como un elemento preciso en la formación moral, social y estética del niño. El desarrollo físico, también llamado desarrollo motor, se mejora gracias a la coordinación entre mente, mano y vista que brinda el trabajar con manualidades. El desarrollo social mejora al trabajar con manualidades y también mejora la aptitud de los niños en los trabajos en grupo. También ayuda a que los niños expresen sus sentimientos y mejoren su desarrollo emocional.

Podríamos considerar como un trabajo manual cualquier trabajo que se efectuó con las manos con o sin la ayuda de herramientas, en esos términos muchos de los trabajos actuales siguen siendo manuales, o inclusive muchos de los trabajos o máquinas que conocemos actualmente no están exentas de trabajo manual ya sea como parte de un proceso o en su creación, muchos procesos actuales no pueden carecer de la llamada mano de obra o se convierten en un lujo, por ejemplo la industria automotriz (y cito este ejemplo por ser una de las mas robotizadas actualmente) en una gran parte del su proceso de ensamble no ha podido sustituir la mano humana, y en esta misma línea muchas marcas de autos de lujo, venden con gran pompa los trabajos artesanales que

se realizan en su proceso de ensamble (tapicería , pintura, etc.) si hilamos fino podríamos ir descubriendo otras industrias o actividades en donde el trabajo manual se convierte en una parte importante de sus procesos de manufactura, ahora bien si de alcances hablamos, tendríamos que hablar de la historia total de la humanidad, el trabajo manual es parte importante en todo lo que nos rodea es prueba fiel del ingenio humano, en resumidas cuentas, gracias a todo este proceso, el ser humano ha llegado a la luna, ha automatizado muchos procesos, ha logrado hacer máquinas que recogen las cosechas, ha levantado grandes obras, pintado grandes iglesias, ha hecho máquinas que reproducen música, que pintan, que tejen que bordan, etc.... en fin los alcances son infinitos igual que nuestra creatividad.

## Entrevista al Profesor Gustavo Murillo

### 1.¿Hace cuantos años aprendió el oficio?

Como dibujante no me acuerdo, creo que antes de aprender a caminar, como escultor unos 20 años y como juguetero tengo unos 5 años en realidad toda la vida he estado vinculado a trabajos manuales (gracias a mi familia)

### 2.¿Cómo fue que comenzó la industria ?

Fueron muchas cosas primero creo que aunque suene un poco trillado se me sale mi niño interior creo que me resisto a que crezca por un lado y por otro lado creer en uno mismo, tengo que aceptar que tanto al principio como ahora hay momentos que son difíciles y que se podrían llamar frustrantes pero con empeño y determinación esas cosas se vencen y cada vez estamos más contentos con nuestro producto pero si tengo claro que no hemos terminado que apenas comenzamos.

### 3.¿Qué lo motivo a iniciar con la empresa?

Siempre quise hacer esto pero no existía ni el lugar ni la empresa para intentarlo después de muchos años me di cuenta que si no me generaba yo ese espacio no iba a existir nunca así que la misión fue crearlo, y en eso estamos falta mucho.

Eso por un lado pero también tengo que agradecer el apoyo incondicional de mis esposa, y toda la familia que son parte importante ya que este apoyo me motiva a seguir y querer crecer más todo el tiempo.

### 4.¿De qué manera le enseña a sus estudiantes su experiencia en el trabajo manual?

Trato de que lo valoren, que lo vivan, que se entiendan que no tiene límites y que es muy importante en nuestra historia y en nuestra sociedad actual.

Otra cosa que intento es sobre todo; que entiendan que lleva mucho sacrificio, que no todo sale a la primera (de hecho creo que pocas cosas) que es de hábitos y que entre más se te haga el hábito, mejores resultados vas a obtener.



# EXPERIENCE SFUAD

## Introducción

La Universidad Americana como parte del grupo Laureate ha incentivado a sus estudiantes de la Escuela de Diseño y Comunicación a participar en las becas de estudio en la Santa Fe University of Art and Design en Nuevo México, Estados Unidos. El pasado año las estudiantes Irene López Delgado y Susana Jiménez Cerdas fueron seleccionadas para estudiar 6 meses como estudiantes de intercambio en SFUAD.

Entrevista para revista estudiantes de intercambio Santa Fe

### 1. ¿Cuál es su nombre y qué carrera estudia?

**Susana Jiménez Cerdas** y estudio Diseño del Espacio Comercial

**Irene López Delgado** y estudio Publicidad

### 2. ¿Cómo conoció sobre la beca otorgada por la universidad?

**Susana Jiménez Cerdas** recibí un correo que decía los primeros requisitos para una beca, con el tiempo me llamaron y me dijeron que había pasado el primer filtro y que me seguían avisando con el tiempo los requisitos, después pase otras pruebas, simplemente estaba llenando a ver “ que pasaba.” pero la verdad lo vi como una oportunidad para practicar el inglés, y vivir cosas diferentes; y la verdad me alegra montones que llené eso por llenar por que al final viví algo inolvidable.

**Irene López Delgado:** Por medio de un correo electrónico

### 3. ¿Cómo fue la experiencia al enterarse que sería uno de los estudiantes de intercambio?

**Susana Jiménez Cerdas** yo pensé que era una reunión más como todas las anteriores que tuvimos, dos días después tuve que ir a la universidad a firmar el compromiso que iba, hacer los tramites de la universidad, por dicha con ayuda de mucha gente se logró, fueron carreras, pero la verdad que no hay duda que valió la pena increíblemente, no es tan fácil. pero si lo volvería a repetir.

**Irene López Delgado:** Sumamente emocionante

### 4. ¿Cómo fue la experiencia cuando llegó a la universidad de Santa Fe ?

**Susana Jiménez Cerdas** entre risas y buena gente lo ubican para dormir los estudiantes que “trabajan” ahí mismo, en un lugar que no conoces solo, es difícil, pero se logra, desde el segundo o

tercer día hasta el último día, el 18 de diciembre, Santa Fe se lució, fue inmejorable.

**Irene López Delgado:** Al principio un poco confusa, sin embargo, una vez solucionados los inconvenientes, la experiencia es increíble.

### 5. ¿Cuál fue la mejor de las cosas que vivió en la estadía en el campus y de qué manera cambió su vida esta experiencia ?

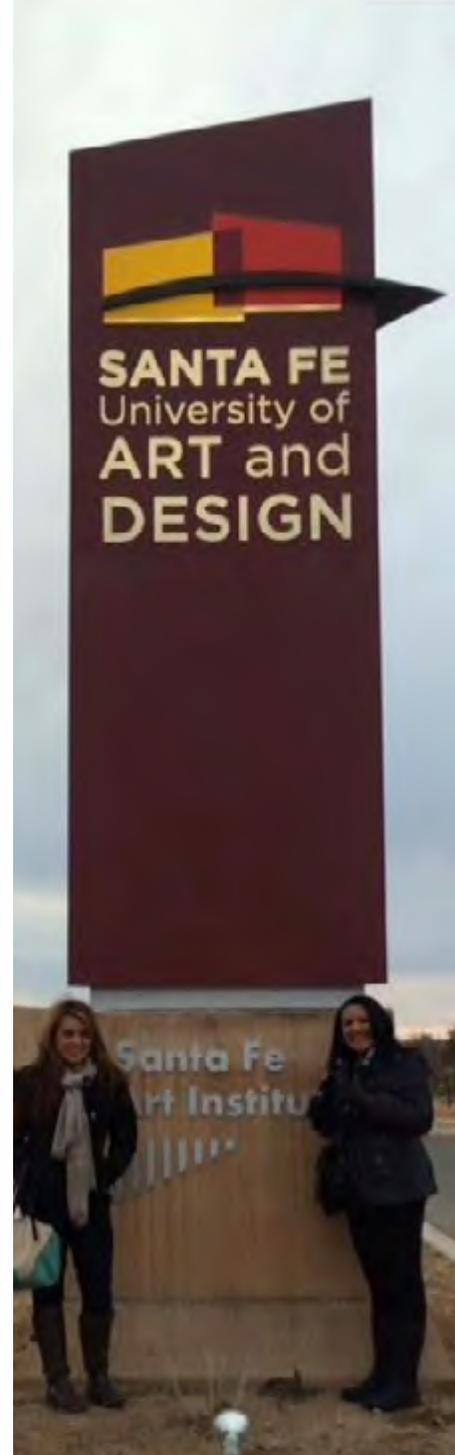
**Susana Jiménez Cerdas** es increíble, uno se acomoda tanto a la vida de ahí que yo siento como que viví años allá, Irene López y yo, Roomie y amiga que conocí allá (estudiante de la uam también), decidimos irnos a conocer el tour de Breaking Bad que fue filmado allá, terminamos en New Port, Santa Mónica, Beverly Hills, Disneyland, y después otro avión y llegamos a las vegas estuvimos unos días y de nuevo a la universidad con energías suficientes casi para empezar los trabajos finales exámenes y entre otros.

**Irene López Delgado:** Adquirir conocimiento en áreas que siempre me han llamado la atención tales como pintura y fotografía de cuarto oscuro.

### 6. ¿Algo que le gustaría que supieran los otros estudiantes de esta oportunidad brindada por la universidad ?

**Susana Jiménez Cerdas** perdí 2 o 3 oportunidades de ir a representar a mi país internacionalmente, los deportistas que han representando a Costa Rica o a su país, saben lo importante que es eso pero seis meses después, creo que fue la mejor decisión que pude tomar, son tantas cosas bonitas que uno se encuentra allá, es tanto la convivencia que estos amigos se convierten en familia, un día cualquiera ver películas, o salir a conocer escalar con algunos un lugar nuevo, o ir a una de las miles de galerías de arte que hay en realidad es algo inolvidable se los recomiendo, llenen los requisitos, “quien quita un quite” y se van.. así como yo. ya estando allá les aseguro no se van arrepentir y van a estar con ganas de volver...

**Irene López Delgado:** Que es una oportunidad que no se debe dejar pasar, es una oportunidad de vida que brindará aprendizaje en muchos sentidos y que les permitirá conocer personas de otros países, nuevas culturas y lugares distintos a lo que tenemos en Costa Rica.



# PROYECTO COMPARTIDO CON LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO III

Dicho proyecto nace de la iniciativa en conjunto de Michelle Mejía Directora de El Hormiguero y la profesora Karla Fernández, las cuales llevan acabo la idea de presentarles a los estudiantes de la clase de Diseño III, la oportunidad de destacar sus destrezas de diseño a través de la elaboración de piezas gráficas para el perfil de redes sociales en Facebook de la agencia interna el Hormiguero, la metodología del mismo consistía en desarrollar distintos formatos basados en la línea corporativa de la agencia para segmentar los diversos tipos de comunicación que realizará la agencia como vocera de la Escuela de Diseño & Comunicación.

La clase contaba con un aproximado de veinte estudiantes a los cuales se les asignó la tarea de preparar el proyecto con un plazo de una semana eligiendo así los 2 mejores. Se recibieron muy buenos resultados por parte de los estudiantes, entre todos los trabajos los más destacados fueron realizados por los alumnos Pablo Ríos García quien ganó el primer lugar y Abigail Ramírez ganadora del segundo lugar. Incentivamos a los profesores a unir nuevos proyectos para seguir brindándole esta oportunidad de destacar los trabajos de los estudiantes.

Es de esta manera, que la Universidad Americana y la Escuela de Diseño y Comunicación brinda grandes posibilidades a los estudiantes y profesores de expandir sus conocimientos en un mercado cambiante, que requiere profesionales hábiles en múltiples áreas del campo.



1



2





# DISEÑO PUBLICITARIO





Astrid Oconitrillo



Josué Martínez



Astrid Oconitrillo



Viviana Solano



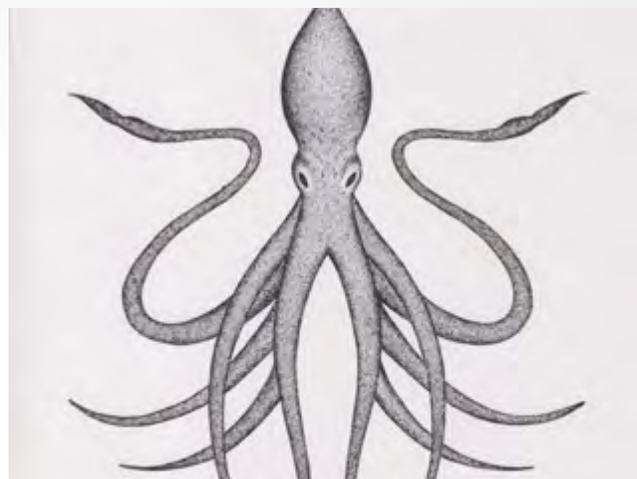


**TÉCNICAS DE  
EXPRESIÓN  
ARTÍSTICA**



# TÉCNICAS DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

# CREACIÓN DE ARTES MANUALES



Jason Arias



Jonathan Marín



Wendy García



Wendy García



**D**IBUJO  
PUBLICITARIO



# DIBUJO PUBLICITARIO

# CREACIÓN ILUSTRACIONES MANUALES



Jonathan Valverde



Jason Arias



María José Sequeira



Joselyn Madrigal





DISEÑO  
DIGITAL

# DISEÑO DIGITAL

# CREACIÓN ILUSTRACIONES DIGITALES



# DISEÑO DIGITAL

# CREACIÓN ARTE REVISTA



Alexander Sánchez



Rufo Torres



Orlando Villalta

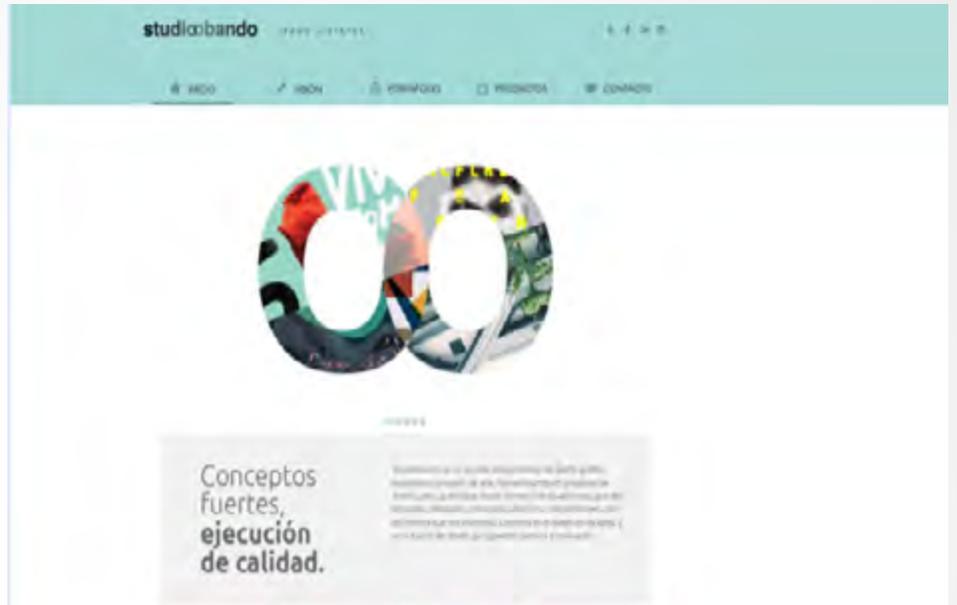


Juan Manuel Gómez



# DISEÑO DIGITAL

# CREACIÓN BOOK DIGITAL



Marco Obando



Douglas Rivera



Jessica Obando



Kenneth Brenes

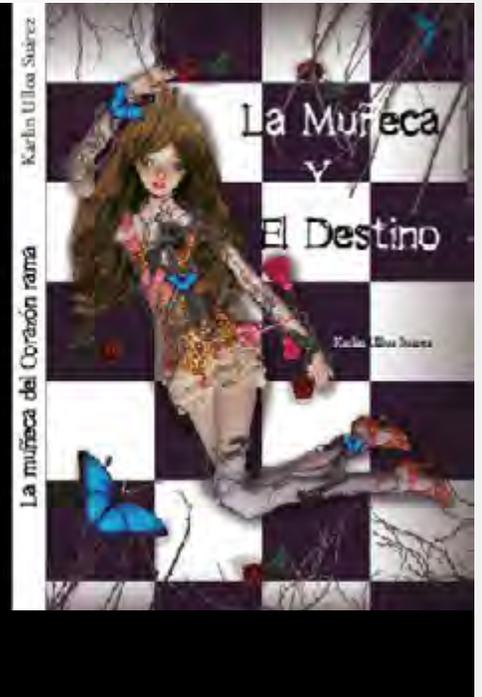


La historia empieza con una chica que se lanza en un viaje que no retomaría una salida fácil, solo se atreve a jugar con el destino y él hará que baile al son de la música y ritmo que desea. Ella influenciada como cual quiere humano que pisa este mundo aprenderá a conocer los mas oscuros e inocente deseos de ella, el destino tratara de enredarla por completo entre sus ramas convirtiéndola en una muñeca de juego para él, desatando en ella el dolor y las esperanzas de desear el triunfo en este juego cruel y glorioso a la vez.

Inspirado en el juego del gran banco, donde se puedes tener todo y a la vez puedes perder todo de un solo , encontrara el camino obtendrá la carta de triunfo y volverá hacer una simple chica con meitas y deseos propios sin depender del destino, ella misma abrirá sus propios caminos... Una historia llena de agríduces.

[www.magatibankbolibols.com](http://www.magatibankbolibols.com)

**Karlin Ulloa**



## LA HISTORIA DE MICKEY MOUSE

Cuando se celebraron los 50 años de la creación de Mickey Mouse, se publicaron los libros de la historia de este personaje. Este libro es una recopilación de los artículos que se publicaron en los periódicos de la época, desde su nacimiento hasta hoy en día. Es un libro que todos los fans de Mickey Mouse deben tener en su colección.

**Fabiola Camacho**

He aquí mi Secreto. Es muy Simple. Conste en que no voy a no con el Corazón. Conste en que no voy a no con el Corazón.

**Karlin Ulloa**

LICENCIATURA

# POST PRODUCCIÓN

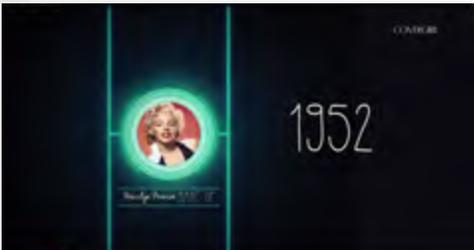
# CREACIÓN POSTPRODUCCIÓN VIDEO PROMOCIONAL



1



Iván Rodríguez



Gabriel Quirós

2



Alejandra Olmazo

3



Isabel Montero

4



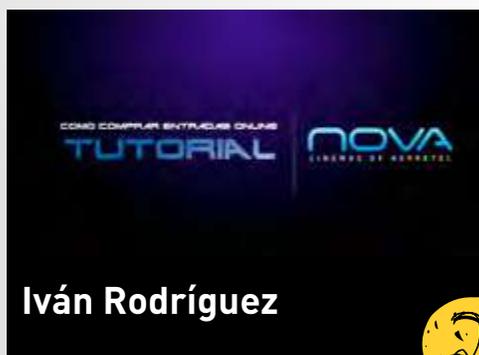
# POST PRODUCCIÓN

# CREACIÓN POSTPRODUCCIÓN VIDEO TUTORIAL

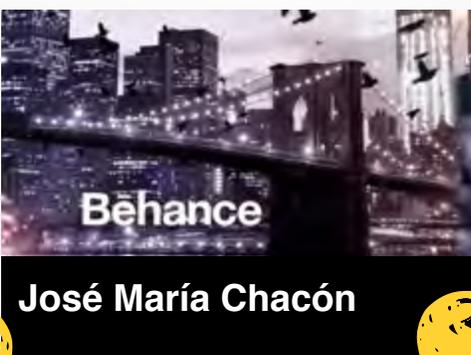
1



Gabriel Quirós



Iván Rodríguez



José María Chacón



Alejandra Olmazo

# POST PRODUCCIÓN

## CREACIÓN POSTPRODUCCIÓN VIDEO CORTINA



1



Advanced wireless.  
Do more in  
more places.

José María Chacón

un lugar muy alejado

Joshua Muñoz



Gabriel Quirós

FUNCIÓNALIDAD

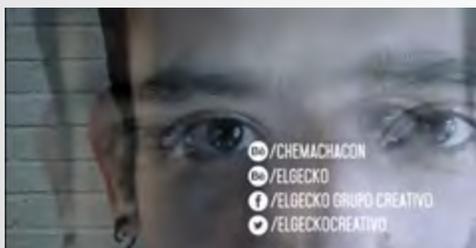
Hannia Brenes

# POST PRODUCCIÓN

## CREACIÓN POSTPRODUCCIÓN VIDEO REEL



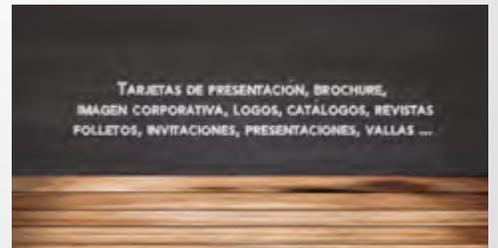
Hannia Brenes



José María Chacón



Gabriel Quirós



Francinie Esquivel



# POST PRODUCCIÓN

# CREACIÓN POSTPRODUCCIÓN VIDEO RECORRIDO



1



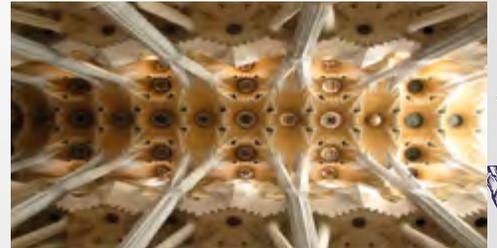
Angie Cervantes

2



Gabriel Quiros

3

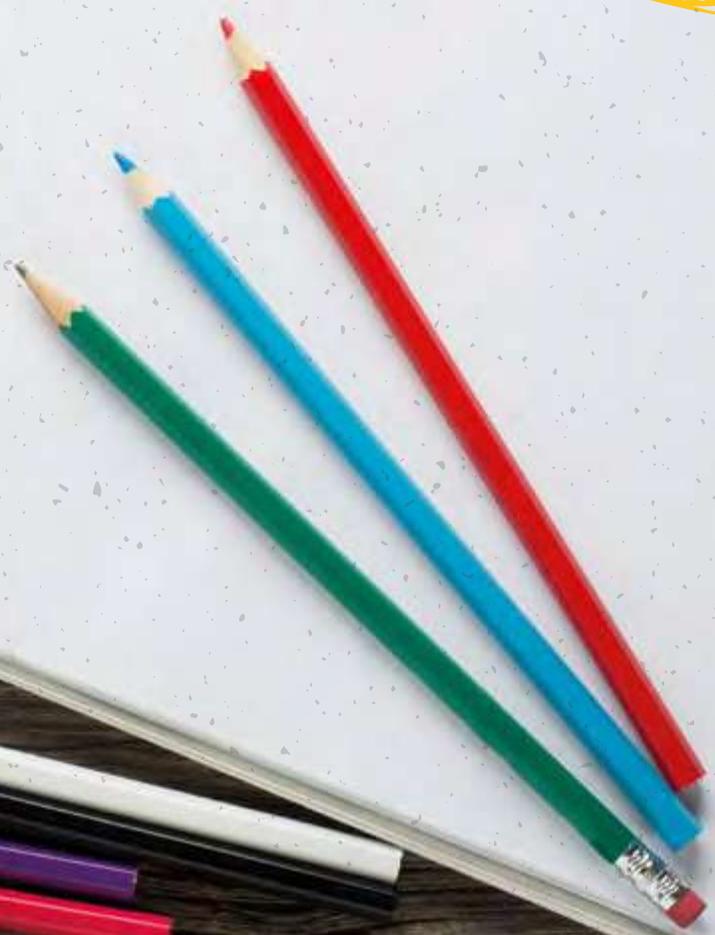


Valeria Bermudez

4



**E**STRATEGIA  
PUBLICITARIA



# CAMPAÑA

## CREACIÓN CAMPAÑA PUBLICITARIA

1





**ARTÍCULOS  
ACADÉMICOS**



# IMPORTANCIA DEL BOCETO Y EL TRABAJO "ANÁLOGO" EN EL DISEÑO

por Diego Zamora.

La mayor parte del tiempo se olvida que la fase más creativa del diseño son los bocetos. En estos se ponen en práctica los medios técnicos necesarios (lápiz, pintura, lapicero, arcilla, plumilla, tiza, yeso y muchos más) para trabajar el concepto y desarrollar la idea.

Es el momento en el que equilibran la parte racional con la creativa; se define los pasos del proyecto y la concreción del mismo, y se alcanza una memorabilidad del trabajo.

Generalmente el boceto por excelencia es el realizado a lápiz y papel, dibujando a mano alzada. Actualmente, esta práctica se ha vuelto tema de discusión tanto entre profesionales como en estudiantes de diseño que están a favor o en contra de las técnicas gráficas tradicionales poniendo al frente el uso de la tecnología que al parecer los han vuelto dependientes, tanto a profesionales como a estudiantes, envolviéndolos en la utilización y adaptación del camino fácil del diseño, sustituyendo una imagen por otra, editando imágenes existentes y contribuyendo a la suma de más y más "basura gráfica" que circula estorbosamente impidiendo apreciar algunas veces la excelencia de los trabajos de los profesionales que diseñan con un verdadero nivel de exigencia.

Se han convertido en "operadores" la mayoría de las veces; dogmáticos en lo gráfico: volviéndolos rígidos y mirando con distintas perspectivas, escondidos

detrás de la "urgencia" en que se debe entregar los trabajos o queriendo demostrar que son "muy profesionales".

La excesiva profesionalización de las labores como diseñadores, a llevado a la devaluación de ciertos recursos, como son el boceto e incluso el desarrollo completo de un proyecto con técnicas "análogas" como son las artes plásticas. Se llega a una depreciación del lenguaje gráfico al no buscar más texturas, colores, tramas, formas y figuras que las que brinda el ordenador y basan los diseños en los recursos que se puede encontrar en él. La profesionalización puede disfrazar la mediocridad.

El tomarse el tiempo para trabajar un boceto o elaborar una obra plástica para el desarrollo de un proyecto – trabajando de forma análoga – permite mirar las cosas desde varios puntos de vista y poder desglosar multitudes de ideas de un mismo concepto. Por ejemplo a dos grandes artistas y diseñadores: el reconocido ilustrador y diseñador español Isidro Ferrer, ganador del Premio Nacional de Diseño (2002) y el Premio Nacional de Ilustración (2006) de España, cuyos trabajos en su mayoría son análogos (obras plásticas); y la artista y diseñadora rusa Yulia Brodskaya, quién con su gran habilidad con la técnica de filigrana ha logrado grandes campañas para marcas como Ford, Dairy Milk, portadas para la revista News Scientist, además de todas sus obras artísticas. Se puede lograr una convergencia



entre “las técnicas antiguas” del lenguaje gráfico y las herramientas tecnológicas del diseño actual.

Se debe entender que el tiempo de ejecución se convierte en un tiempo de reflexión y aprovecharlo; cuando el tiempo es inmediato y la solución es inmediata, se pierde la reflexión y con ella la oportunidad de romper el molde, el dogma, ser original. Tal vez, los diseñadores freelance pueden disponer un poco más del tiempo, negociar con el cliente, que un diseñador que brinda sus servicios en una agencia, pero ambos deben aprender a distinguir cuando la prisa es real y cuándo no lo es. Siempre debe haber un nivel de exigencia personal para lograr que nuestros diseños sean útiles, funcionales y sí... pueden ser hermosos.

El boceto es sin duda una herramienta antigua, como lo son el dibujo a mano alzada y la elaboración de obras plásticas, pero el boceto en sí, como fase de desarrollo de un proyecto nunca ha estado en contra del avance tecnológico, si no más bien ha aprendido a adaptarse a todos los sucesos históricos y sigue adaptándose en el presente a nuevas herramientas. Me gustaría decir que es algo que se ha aplicado a

la inversa pero lamentablemente no lo es: se intenta sustituir la técnica del dibujo a mano alzada por el diseño rápido, cuadrado, predeterminado e inmediato de la sustitución de una imagen por otra. Se tiene tanto acceso a “recursos” en internet que los saturan de imágenes y no son capaces de desarrollar nuevas visiones y optan por la repetición, el clonaje y el “copy-page” para solamente cumplir con la tarea.

El boceto en el desarrollo de un diseño gráfico da argumentos sobre el trabajo: Es el resultado de un proceso de búsqueda; cumple con la función de una bitácora del proceso creativo y es material de retroalimentación. No olviden que el cliente paga por lo que ve.

Es importante rescatar el interés en los diseñadores por cultivar los conocimientos de dibujo a mano alzada con sus diferentes técnicas, el uso de distintas técnicas de expresión artística para descubrir nuevas formas y texturas, demostrando que son tan importantes como las capacitaciones y el aprendizaje de nuevos programas de diseño, y así aprovechar al máximo los recursos necesarios para cumplir con la digna labor del diseñador.

**Diego Zamora**





# YO HAGO MIS PROPIOS 'DUMMIES'

por Ana Isabel Piñero.

En primer lugar, debemos entender qué son los bocetos y los “dummies”. Un boceto se interpreta como un bosquejo o borrador general de un producto, es decir que no necesariamente contiene las características finales, mientras que el término “dummies” es una palabra en inglés que significa maniqués, por lo que podemos aplicarlo como una representación del producto, es decir, que los “dummies” deben ser copia fiel del producto que el cliente espera.

Lo anterior hace llegar a la siguiente conclusión: los bocetos pasan a ser “dummies” cuando sus características son aprobadas por el cliente para iniciar la producción.

El diseño publicitario en el medio laboral es un universo tan amplio y vasto que nunca se sabe claramente en cuál de todos sus planetas tocará desempeñarse como diseñador. Siendo como máxima para algunos la agencia publicitaria, pero hay más allá de esas cuatro paredes.

La capacidad de poder amoldarse a los objetivos que el cliente persigue es lo que dará la oportunidad de crecer y ser mejores profesionales, para eso la conceptualización y desarrollo de diferentes proyectos es necesaria y de suma importancia.

Cuando el cierre de un contrato está sujeto a que el cliente vea, analice, toque, olfatee y casi coma el diseño propuesto, es indispensable que lo tenga en sus manos. La producción a gran escala o escala real en el mejor de los casos, es imposible en ese momento, por lo que el “Dummy” representa la mejor arma para convencer al cliente.

La capacidad de enamorar con un solo producto que será reproducido por lo menos una centena de veces es el chance final.

Aquí cabe mencionar que el “Dummy” tiene que ser prolijo, casi perfecto y no menos que lo que se dará como producto acabado o final. Mostrar algo diferente sería engañarse a sí mismo y peor aún engañar al cliente, por consiguiente toda la habilidad de conceptualización y habilidad manual tienen que ir avocadas a realizar un trabajo perfecto y cien por ciento posible de reproducir por los proveedores del material publicitario aprobado.

Por lo general se está acostumbrado a que el “dummy” se realice en el área de impresión siendo básicamente su máximo exponente, pero esto no debería ser así, se debe estar en la capacidad de realizar “dummies” de las propuestas de publicidad en punto de venta (p.o.p.) artículos promocio-



nales, uniformes, en todo lo que lleve publicidad. Claro está que en algunos casos es más difícil o un poco más caro, pero se estaría más seguro de un resultado final satisfactorio.

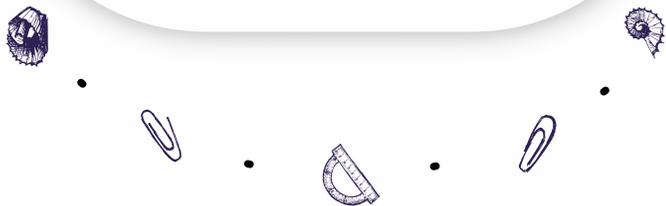
Los profesionales o futuros profesionales en el campo de diseño gráfico, deben contar con una imaginación muy vívida y por consiguiente desarrollada, pero algunos de los clientes o colaboradores no poseen esa habilidad, entonces con la maravillosa herramienta que se nos presenta en el “Dummy”, se podrá mostrar un proyecto publicitario de una forma más convincente.

Los materiales que se usan para realizar “dummies” tienen que ser los adecuados, las técnicas para realizar el trabajo es igual de importante, pues será por medio de ellos que el proyecto llegará a buen término.

Para concluir entonces el “dummy” no es sola-

mente una figura bonita de algo, es un elemento para dimensionar un producto, una herramienta que bien utilizada junto a un “brief” y justificación adecuadas debería cerrar negocios, vender ideas e inspirar al cliente a creer en la capacidad profesional del diseñador gráfico de conceptualizar y crear.

**Ana Isabel Piñero**



AGARRÁ  
VOLADOS





# Isidro Ferrer

por el Hormiguero.

Isidro Ferrer (Madrid, 1963) es un ilustrador y diseñador gráfico formado en arte dramático.

Graduado en Arte Dramático y Escenografía, actuó para diversas compañías teatrales en los años 80. A raíz de un accidente con una larga rehabilitación, se alejó de los escenarios para descubrir su vocación en la comunicación gráfica. Sus inicios profesionales en este terreno se llevan a cabo ejerciendo de ilustrador en el diario El Heraldo de Aragón durante 1988. Poco después, en 1989 complementa su formación en Barcelona, en el estudio de Peret, con el que traba una gran amistad y que influirá definitivamente en su estilo, así como sobre ambos será un referente Pla-Narbona. Cabe destacar que este último también formó en su estudio a Peret. En 1989 crea, junto a otros tres profesionales, el Estudio Camaleón en Zaragoza y comienza a cosechar diversos premios, como el del Ministerio de Cultura al libro mejor editado (en 1993) por El Vuelo de la Razón: Una visión de Goya. Desde 1996 trabaja en su propio estudio en Huesca y comienza a contar con importantes encargos para grupos editoriales como Santillana o Alfaguara y el diario El País. Desde el año 2000 es miembro de AGI (Alliance Graphique Internationale)<sup>2</sup> y en ese mismo año su trabajo apareció recogido en la exposición

AGARRÁ  
VOLADOS





AUMENTÁ TU GRADO ACADÉMICO  
**ENRIQUECÉ TU CONOCIMIENTO**

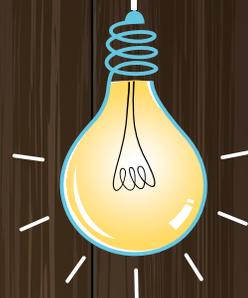
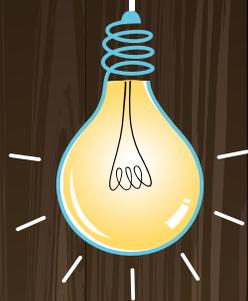
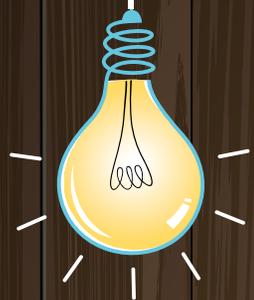
**Licenciatura**

**Comunicación de Mercadeo**



**Licenciatura**

**en Diseño Publicitario**



# wla2

diseño & comunicación

---

**u: m**  
UNIVERSIDAD AMERICANA

