

TALLER CREATIVO IMPLEMENTACIÓN CURSO DE ILLUSTRATOR
MARKETING PERSONAL S.A



LEONARDO REINA PAREJA

INSTITUCIÓN UNIVERISITARIA PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
DISEÑO TEXTIL Y PRODUCCIÓN DE MODA
MEDELLIN
2019

TALLER CREATIVO IMPLEMENTACIÓN CURSO DE ILLUSTRATOR
MARKETING PERSONAL S.A



LEONARDO REINA PAREJA

Trabajo de grado para optar al título de Tecnólogo en
Diseño Textil y Producción de Moda

Asesor:

Martín Fernando Duque Gutiérrez

Docente

Ingeniero administrativo y de finanzas

INSTITUCIÓN UNIVERISITARIA PASCUAL BRAVO
FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO
DISEÑO TEXTIL Y PRODUCCIÓN DE MODA
MEDELLIN
2019

DEDICATORIA

Agradezco a mi Profesores Giovanna Cadavid, María Bernarda Álvarez paula Castañeda ,Rosalba Molina Agudelo , Ana Patricia Bonnet, Maria Isabel Baena Arias por su paciencia amor y dedicación, por hacer de mí una mejor persona y un excelente profesional, a mis compañeros de quienes continuaron y quienes desistieron semestre tras semestre y ahora mi amiga Sol Maria Jiménez ,Mateo Rendon Pérez , Maria Camila Villegas, por su compromiso, lealtad, respeto y apoyo incondicional para este proceso, Yenni Mosquera por enseñarme y compartir muchos conocimientos conmigo, ser una compañera leal colaboradora y hacer parte de este proceso tan enriquecedor.

Agradezco a mi asesor de práctica, por siempre estar disponible ayudarme y fortalecer mi proceso de práctica de manera eficaz, comprensiva y excelente profesional, agradezco por hacer de este semestre enriquecedor compartiendo sus conocimientos conmigo.

Y sobre todo agradezco a mi Familia por su apoyo a mi tía Jenny pareja Cossío por apoyarme siempre en todo a mi hermana Laura Reina por creer siempre en mi a mi mama por su apoyo incondicional amor fe y paciencia a mi Prima Andrea Restrepo Pareja por sus consejos y a mi familia en general por apoyarme y acompañarme en el proceso.

CONTENIDO

GLOSARIO	4
1. INTRODUCCION	¡Error! Marcador no definido.
1.1 PROBLEMA	¡Error! Marcador no definido.
1.2 JUSTIFICACION.....	¡Error! Marcador no definido.
1.3 OBJETIVOS GENERALES	7
2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	¡Error! Marcador no definido.
3. METODOLOGIA.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1 REFERENTES.....	9
3.2 CIBERGRAFIA	12
4. CONCLUSIONES	13
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	¡Error! Marcador no definido.

.....

GLOSARIO

ESPACIO DE TRABAJO:

TRABAJO EN EQUIPO:

MOTIVACIÓN:

PROACTIVIDAD:

ACTITUD:

ENERGIA:

CREATIVIDAD:

RESPONSABILIDAD:

RENDIMIENTO:

RENTABILIDAD:

SATISFACCIÓN:

BIENESTAR:

CALIDAD:

COMPROMISO:

IMPACTO:

EFICIENCIA:

ENTORNO:

Pionero entre los programas de dibujo para Mac, el Illustrator es un clásico en Autoedición y una de las aplicaciones más usadas por los ilustradores. Permite crear diseños de gran nitidez y calidad de detalle. Esta calidad de herramienta es debida en gran parte al uso del lenguaje Postscript creado por la factoría Adobe.

La filosofía de trabajo del software es sencilla. Su unidad elemental de dibujo es el trazado. Son líneas sencillas, rectas o curvas o combinaciones de ambas, cuadrados, círculos, elipses, rectángulos o formas irregulares, todas ellas combinables entre sí.

Hay varias herramientas para crear trazados: la de "bosquejo" permite crear líneas irregulares y la "pluma" equivale a dibujar rectas o patrones de curvas. Una vez creado el trazado, se puede pintar, copiar, duplicar, modificar, combinar o des combinar, etc. El siguiente vídeo puede servirte de introducción.

Introducción:

El diseño y la ilustración juegan un papel importante a la hora de la materialización y construcción de un concepto hecho algo tangible o visual; es la forma de hacer real una idea que pasa por nuestra mente, existen distintos medios técnicas y software para llevar a cabo una tarea gráfica, por ende se orientan a las distintas jefes de línea en la técnica visual de software illustrator, donde se orienta la importancia de estas plataformas para la aplicación en distintas áreas en el diseño textil y producción de moda, enfocándose en la realización de fichas técnicas con distintas características y formas de orientar la forma del diseño.

Formulación del proyecto

Problema:

Actualmente, se identifica que varias jefas de línea de la empresa no cuentan con los conocimientos, elementos y experiencia necesaria para la materialización y desarrollo de piezas gráficas, lo cual no les permite tener una técnica más actual en la estructuración y diseño de un producto, tales como calzado, vestuario y líneas para el hogar, ya que el uso de dicho software por parte de ellas es mínimo, esta situación hace que se requiera la contratación de terceras personas, lo que implica dejar en manos de otras personas decisiones determinantes en la estructuración y materialización de estos artículos. De allí surge la necesidad de proporcionar elementos técnicos necesarios para la idealización visual de un producto Y el desarrollo técnico de sus características donde se pretende apoyar de manera positiva al mejoramiento del campo creativo y así potenciar el perfeccionamiento de piezas graficas.

Justificación:

A continuación, se establecen las razones de peso por las cuales es importante el desarrollo de este trabajo así como la conveniencia desde los siguientes criterios.

Porque es conveniente realizar este trabajo a nivel social: Estos aspectos o criterios definirán la importancia del proceso investigativo técnico, teórico y tecnológico como metodología que responderá a la necesidad, además, esta propuesta le apuesta a el mejoramiento físico y digital de las propuestas investigativas y de desarrollo grafico o visual de fichas técnicas,(necesidades) de muestras, ideas y propuestas para la producción de piezas de moda con especificaciones de producto en cuanto a piezas forma uso silueta diseño cortes y acabados, ya que actualmente el proceso de estas fichas de necesidades para las reuniones y comités (M3) donde se presentan las propuestas y necesidades de diseño para cada campaña no cuentan con dicha información gráfica. Así mismo, actualmente no se cuenta con una información más técnica, clara y precisa acerca de las especificaciones técnicas en cuanto a lo grafico en donde se muestran de manera legal y

correcta datos sistematizados que pueden ser codificados y leídos mediante software e información digital que asumen ciertas herramientas como máquinas de alta tecnología corte ensamble estampación y sublimación; donde estrictamente aceptan archivos o formatos en (PNG,AI,PD)

De esta propuesta surge respuesta a la necesidad de utilizar plenamente como apoyo estas herramientas para mejorar el sentido de actuación para con las herramientas y que brinda una mejor ágil e innovación en herramientas para el desarrollo tecnológico y avanzado de piezas y prendas de moda, esto ayudará a mejorar el desarrollo de piezas adecuándonos a la época y las herramientas de la actualidad.

Este nuevo proceso brindará la oportunidad de mejorar en cuanto a los procesos de calidad y agilidad en los servicios de cada una de las áreas asignadas como células de trabajo para un mejor rendimiento en los procesos. También ayudará a suplir las necesidades de los jefes de línea desarrolladores y planeadores (células de trabajo) para mejorar los procesos internos de diseño y desarrollo, mediante una mejor comunicación de las ideas y propuestas; por otra parte, este proceso podrá ser más desarrollado para la implementación de futuras estrategias lúdicas pedagógicas para el aprendizaje y mejor desempeño en el área de diseño.

La importancia de este curso les permitirá a las jefes de cada línea una panorámica visual alternativa actual como método y técnica gráfica para la implementación, desarrollo de sus conceptos, piezas gráficas y con el fin de lograr un producto para conveniencia y mejoramiento propio en el área creativa y productiva de herramientas digitales.

Objetivos:

General

Potenciar las cualidades creativas de cada jefe de línea en el aprendizaje técnico para el desarrollo e implementación de las piezas gráficas y visuales en la creación de un producto, aportando conocimientos en el manejo del software illustrator, donde aprenderán herramientas como máscaras de recorte, calco de imagen dibujo técnico en pluma y otras distintas funciones específicas para la realización de formatos y segmentos de la gráfica en el diseño.

Específicos

Enseñar el manejo de software ilustrador para el uso y creación de nuevas piezas graficas en el ámbito moda en la empresa marketing personal

Mejorar la implementación de las fichas técnicas, el rendimiento y uso de la misma para la ejecución de formatos técnicos e información de cada producto.

Enfocar las jefas en el uso de las herramientas de software para la creación de piezas gráficas visuales mediante clases mensuales.

Contribuir en el mejoramiento y desarrollo de las competencias gráficas y digitales para el diseño de piezas graficas.

Metodología:

Se realizarán clases de direccionamiento estratégico para la utilización de herramientas graficas del software ilustrador donde se aprenderán distintas características de uso y función por necesidades de creaciones gráficas y visuales.

Se darán una clase cada mes donde se aprenderán las herramientas básicas de diseño en ilustración donde se aprenderá a generar distintos formatos y piezas graficas para el uso de diseño textil y producción de productos de moda y prácticas en casa.

Las jefas de línea tendrán un método de trabajo homework, práctica o estudio donde potenciaran y desarrollaran los conocimientos vistos en las clases basados en diseños muestras y posibles comités de necesidades donde definen que se planea en cada campaña y como se desarrollara cada producto materializados en dichas piezas graficas para lograr una metodología practica y funcional.

Referentes:

Michael Kutsche:

Es un artista alemán residente en Los Angeles. Ilustrador y diseñador de personajes. Su trabajo es influenciado por la pintura del renacimiento flamenco, técnica que usa un mix de temple (combinación de agua y grasa animal como sellador) y óleo, con la que busca exclusivamente la representación del efecto cromático (teoría del color). Kutsche expresa realidades paralelas a la conocida con la aparición de monstruos, deidades y, generalmente, personajes ficticios o de cómics.



Zutto:

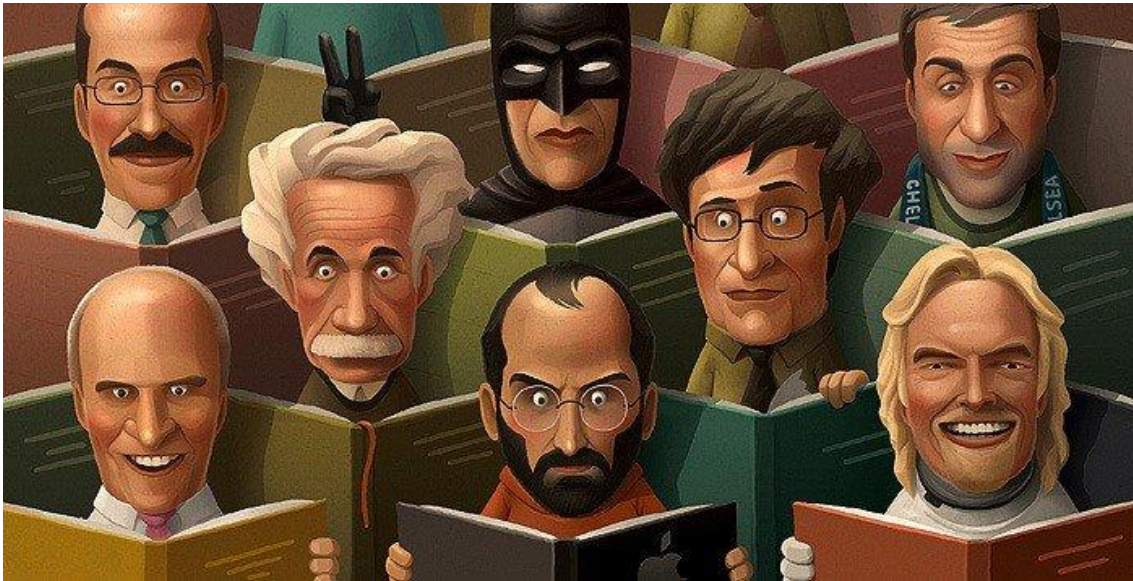
Zutto es como mejor se le conoce a la artista rusa Alexandra. Desde siempre supo que su vocación era el dibujo, y su afición a esta disciplina la llevó a convertirla en su forma de vida. Dedicó algunos años a trabajar como diseñadora e ilustradora freelance; es autodidacta y desarrolla principalmente el dibujo vectorial.

Zutto reconoce que es la ilustración digital el medio para comunicarse con el mundo. Realiza su trabajo con Adobe Illustrator, generalmente escenas multicolores de fantasía con personajes que parecen hacerse uno con el paisaje. La artista suele publicar un tutorial de sus obras en progreso para que los usuarios sigan su proceso artístico.



Andrey Gordeev:

De Andrey Gordeev se conoce poca información. Es un ilustrador ruso con un estilo muy distintivo en el manejo del color y para perfilar sus personajes. Su estilo compositivo está configurado por la vida cotidiana y las situaciones políticas actuales. Integra en ingeniosas ilustraciones ambos tópicos y propone con ellas escenas entre humorísticas y satíricas.



George Barbier:

Es un ilustrador francés nacido en Nantes en el siglo XIX, el 10 de octubre de 1882 en París y que falleció el 16 de marzo de 1932, siendo uno de los más importantes ilustradores de moda del Art Decó en Francia. Poco se sabe de la vida de George, solamente que estudió en la École nationale supérieure des beaux-arts de París siendo alumno de Jean Paul Laurens. A mediados de la década de 1920 trabajó con Erté para diseñar decorados y vestuarios para el Folies Bergère y en 1929 escribió la introducción para la aclamada exposición de Erté y logró renombre a través de sus apariciones regulares en la revista L'Illustration. Su primera exposición fue por primera vez en 1910 en el Salón de los Humoristas bajo el alias de Édouard William, no fue hasta el año siguiente cuando fue descubierto al presentar su primera exposición, en la galería de su tío Louis-Maurice Boutet de Monvel (1851–1913), tenía entonces 29 años.

George también fue pintor y diseñador de moda. Sus dibujos reproducidos por litografía y coloreados aparecieron en las más famosas revistas de la época, como los diarios satíricos Le Rire o La Baionette, y las revistas de moda como Modes et Manières, Les feuilles 'Art, Femina, Vogue... donde además de los dibujos escribió ensayos y numerosos artículos. Realizó ilustraciones para publicidades de las cuáles les ayudaron a estar vinculado a las grandes casa de moda, además el joyero Louis Cartier también le encargó en 1914 la imagen que posteriormente se convertiría en la marca registrada de la firma: una pantera a los pies de una mujer sosteniendo un enorme collar.



laissez-moi-seule!

Cibergrafía:

<https://www.publicidadpixel.com/>

<https://www.dsigno.es/blog/disenio-grafico/illustrator-en-el-mundo-del-diseno>

Conclusiones:

Con este proyecto de propuesta de mejoramiento se pretende proporcionar conocimiento para diseñar piezas graficas en el ámbito digital y potenciar las características e ideas creativas de las jefes de línea diseñadoras con el fin de iniciar una nueva forma de diseñar y realizar propuestas de creaciones de piezas y productos de moda en plataformas software hardware y técnicas para el desarrollo en maquinaria tecnológica e industrial.

Se relaciono e identifico que se debe implementar en la empresa un nuevo manejo de la herramienta y software illustrator para promover y desarrollar piezas graficas desde una nueva configuración de maquinaria y herramientas tecnológicas para la mejora de procesos de producción promoviendo cambios positivos en el área de diseño.

Es fundamental resaltar que los procesos están en constante cambioy van ligados de los avances tecnológicos las nuevas necesidades el abastecimiento y la variedad en productos.

Con el animo y el deseo de ofrecer un mejor y eficiente proceso con MARKETING PERSONAL S.A está comprometida en la búsqueda del mejoramiento garantizando su eficiencia y eficacia con con las herramientas innovadoras marcando un diferencial.

“MARKETING PERSONAL S.A.” tiene un compromiso de reestructurarse en búsqueda de éxito en todas las áreas, beneficiado directamente a quienes pertenecen a ella con fortalecimiento para el futuro, con visión que promueva excelencia en la calidad, servicios y desempeños eficaces de cada labor.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. BIERUT, M., Fundamentos de diseño gráfico, Infinito, 2009. BLOM-DAHL ANDERSEN, CH. A., Principios generales de la comunicación visual, Seminarios y ediciones, 1975.
2. CIRLOT, Juan Eduardo, Diccionario de símbolos tradicionales, Luis Miracle, 1958
3. BALDWIN, J. ROBERTS, L., Comunicación visual. De la teoría a la práctica, Parramón, 2007.
4. ARNHEIM, R., Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador, Alianza Editorial, 1980
5. AMBROSE – HARRIS, Fundamentos del diseño gráfico, Parramón, 2009
6. AMBROSE – HARRIS, Bases del diseño (Colección), Parramón, 2008.
7. ECO, Umberto. *Tratado de Semiótica General*. Ed. Debo, Indiana University.
8. LAKOFF, George. *“The contemporary theory of metaphor”*, Cambridge University, 1995.
9. TAUTE, Michelle. *Claves del Diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2008
10. Alcaide Marzal, J.; Diego Más, J.A.; Artacho Ramírez, M.A., Diseño de producto, Universidad Politécnica de Valencia, 2001
11. Félez, J.; Martínez, M. L.; Cabanellas, J. M.; Carretero, A., Fundamentos de ingeniería gráfica, Síntesis, 1999.
12. Leiceaga Baltar, X. A., Normas básicas de dibujo técnico, AENOR, 1994.