



Nombre: Abraham Urbina Trujillo.

Nombre del profesor: María Eugenia Pedrueza Cano.

Materia: Proyección de Diseño Gráfico.

Trabajo: Proceso de Diseño Revista.

Grado: Quinto cuatrimestre.

Grupo: Diseño Gráfico.

20 de enero de 2024

1. Planteamiento del problema:

Diseño y maquetación para una revista enfocada a la música en todos los géneros, y propuestas de nombre para la misma.

2. Investigación:

Diseño Gráfico en las revistas

El diseño gráfico va más allá de la estética visual y desempeña un papel vital en nuestra sociedad contemporánea. A través de sus funciones informativas, persuasivas, educativas y de entretenimiento, el diseño gráfico moldea nuestra percepción, facilita la comunicación y enriquece nuestra experiencia visual. Al comprender y apreciar las diversas funciones del diseño gráfico, podemos aprovechar todo su potencial para crear mensajes impactantes, memorable y efectivos en un mundo visualmente orientado.

Esta disciplina creativa se enfoca en la creación y combinación de elementos visuales, como imágenes, tipografía, colores y formas, con el objetivo de comunicar mensajes claros, efectivos y atractivos. Utilizando principios estéticos y técnicas de composición, el diseño gráfico busca transmitir ideas, conceptos o información de manera visualmente impactante y accesible.

Además, abarca una amplia gama de aplicaciones y campos, incluyendo publicidad, marketing, branding, diseño editorial, diseño web, diseño de interfaces, empaque, señalización, entre otros. Es una herramienta esencial para la creación de identidades visuales, logotipos, carteles, folletos, páginas web, anuncios, y cualquier otro medio donde la comunicación visual juegue un papel fundamental.

¿Qué hace el diseño gráfico?

Además de su enfoque estético, el diseño gráfico también considera aspectos funcionales y de usabilidad. Los diseñadores gráficos deben tener en cuenta los objetivos y el público objetivo de un proyecto, así como la legibilidad, la jerarquía visual, la navegación intuitiva y la experiencia del usuario. Por eso, el diseño busca equilibrar la forma y la función para lograr resultados efectivos y satisfactorios.

Para llevar a cabo su trabajo, los diseñadores gráficos utilizan diversas herramientas y software de diseño, como Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, entre otros. También emplean técnicas de diseño como el diseño tipográfico, la composición, la selección de colores, la ilustración y la fotografía. Con ello crean piezas visuales que transmiten el mensaje deseado de manera impactante.

Podríamos decir entonces que una de las disciplinas con las que más relación tiene es con la de la comunicación corporativa y el marketing, ya que se encarga de plasmar en muchos soportes ideas y mensajes. Por ejemplo, en el packaging de

productos, en las webs corporativas o en los carteles comerciales. ¡Casi todo cuenta con el apoyo del diseño gráfico!

Conceptos básicos al diseñar revistas:

1. Tipografía: es el arte de componer letras para comunicar un mensaje determinado. Su técnica se basa en la elegir y usar diferentes “tipos”. Éstas hacen referencia a los estilos o modelos de letras utilizados.
2. CMYK, RGB y Pantone: son conceptos relacionados con el color. Las siglas “CMYK” hacen referencia a «Cyan, Magenta, Yellow and Key» (cian, magenta, amarillo y negro). Es el modo de color utilizado al diseñar para imprimir. Las siglas “RGB” hacen referencia a «Red, Green and Blue» (Rojo, Verde y Azul), el modo de color utilizado al diseñar digitalmente. Por ultimo, Pantone es un sistema de color estandarizado para la impresión, que proporciona inspiración de diseño, especificación de color y precisión de impresión.
3. Resolución: es el número de unidades que ocupan una pulgada lineal en una imagen. Puede medirse en PPI (píxeles por pulgada).
4. Mockup: se trata de fotomontajes que permiten hacer pruebas con respecto al aspecto final que tendrá un trabajo para poder mostrárselo a los clientes.
5. Marcas de corte: son aquellas señales que indican a una impresora por dónde debe recortar el papel.
6. Guía de estilo: hace referencia al conjunto de estándares que se debe seguir para realizar trabajos de una determinada marca.
7. Creep: se refiere al margen interior de un libro o revista.
8. Naming: define la creación léxica de nombres de marcas o productos con fines comerciales.
9. Logotipo, isologo e imagotipo: el logotipo es la representación gráfica de una marca que se compone por letras (por ejemplo Canon). El isologo es la representación visual de una marca que unifica imagen y tipografía (por ejemplo Burguer King). Por último el imagotipo hace referencia a la representación visual de una marca en la que existe un elemento que podemos leer y otro que no (por ejemplo LG).
10. Tirada: es el conjunto de ejemplares que conforman una edición tras la tarea de impresión desde su inicio hasta su fin.

Competencia:

1. Mojo
2. Rockdelux
3. Rockcor
4. Sound Magazine
5. Revolver Magazine
6. Rolling Stone
7. Pitchfork

8. The FADER
9. Billboard
10. Consequence
11. Pop Magazine
12. VAN Magazine
13. Ritmo
14. JazzTimes
15. Aquarium Drunkard
16. We Rave You
17. Dancing Astronaut
18. DJMag.com
19. The Source
20. XXL

3. Síntesis/ Análisis/ Conceptos

Los primeros diseñadores gráficos que tuvieron las herramientas necesarias para manejar diversos elementos visuales como las formas, textos, tipografías, tonos, ilustraciones fotografías, entre otros, era muy importante que tuvieran total manejo de estos elementos para comunicar de forma correcta la información e ideas de los clientes, en este punto empieza a tener mucha fuerza la comunicación publicitaria. Con el nacimiento de la industria de la imprenta surge también una nueva profesión, la del tipógrafo o cajista, persona experta en maquetación y ajuste de texto; para este nuevo proceso de impresión de textos e imágenes se hace necesario el abastecimiento de nuevos materiales, nuevas tintas, fuentes tipográficas, entre otros.

Actualmente las revistas vienen en versión impresa y también la versión digital, donde habla de los conciertos más sonados, de la moda en la música, las tendencias, y presenta los videos más populares del mismo. También permite que el lector tenga acceso a las historias, reseñas y noticias más importantes de la cultura musical.

Desde la década de los 90 en adelante, las revistas musicales lideraron por varios años el top de revistas gracias a sus llamativas letras rojas y a la forma en la que se ha comunicado con el público. Otro aspecto relevante son sus fotografías provocativas, las portadas con personajes destacados del momento, así como sus reconocidos tops, donde se reúne lo mejor de lo mejor.

Conceptos:

Visual, Color, Forma, Gráfica, Creatividad, Idea, Arte, Estética, Comunicación.
Textura, Persuasión, Composición, Elementos, Estimulo, Música, Revista,
Emociones, Lista, Ritmo, Oído, Sonido

Propuestas de nombres:

1. Musique Revue
2. Visual Music
3. Music Magazine
4. Sound of Heaven
5. Musika
6. Aesthetic Music
7. Muusika
8. Coquette Music
9. En tu oído
10. Musicart
11. Musicalizate
12. In your ear
13. Emotion Musical
14. Ruleta de sonidos SOUND ROULETTE
15. Zene Magazin HÚNGARO
16. A todo ritmo

4. Maquetación