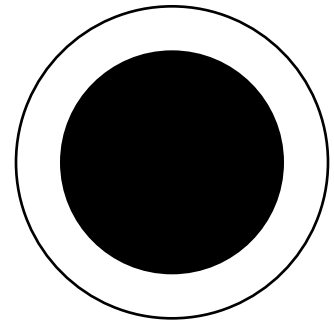




*By Meris Medina*



# Índice

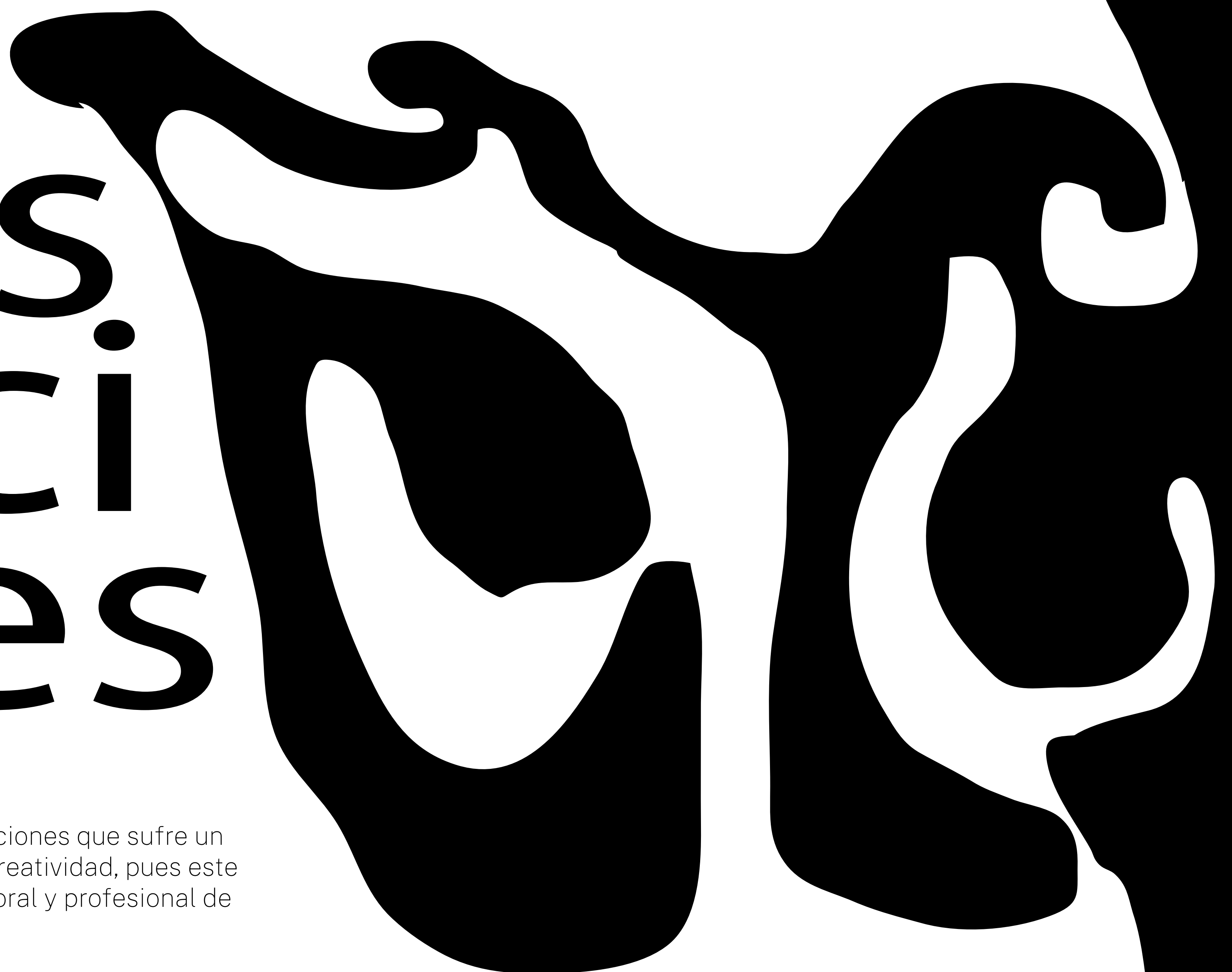
- Tema
- Moodboard
- Referencias
- Tipografía
- Páginas maestras
- Layout
- Mockups
- Escaneados
- Pruebas descartadas
- Conclusiones
- Webgrafía

*Tema*

# Frustraciones 12 de un diseñador

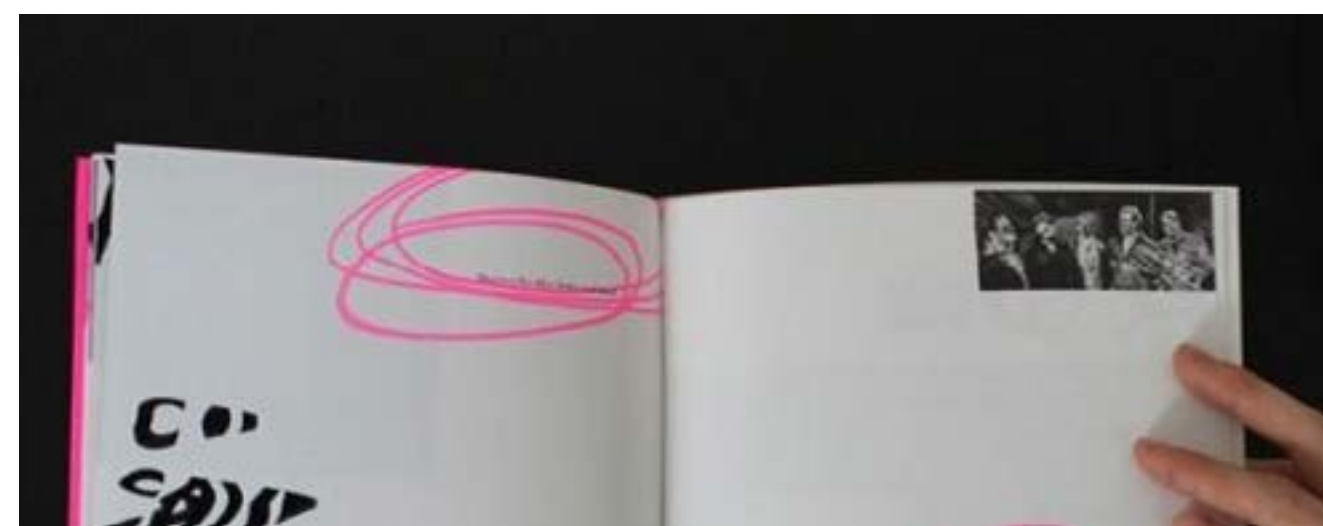
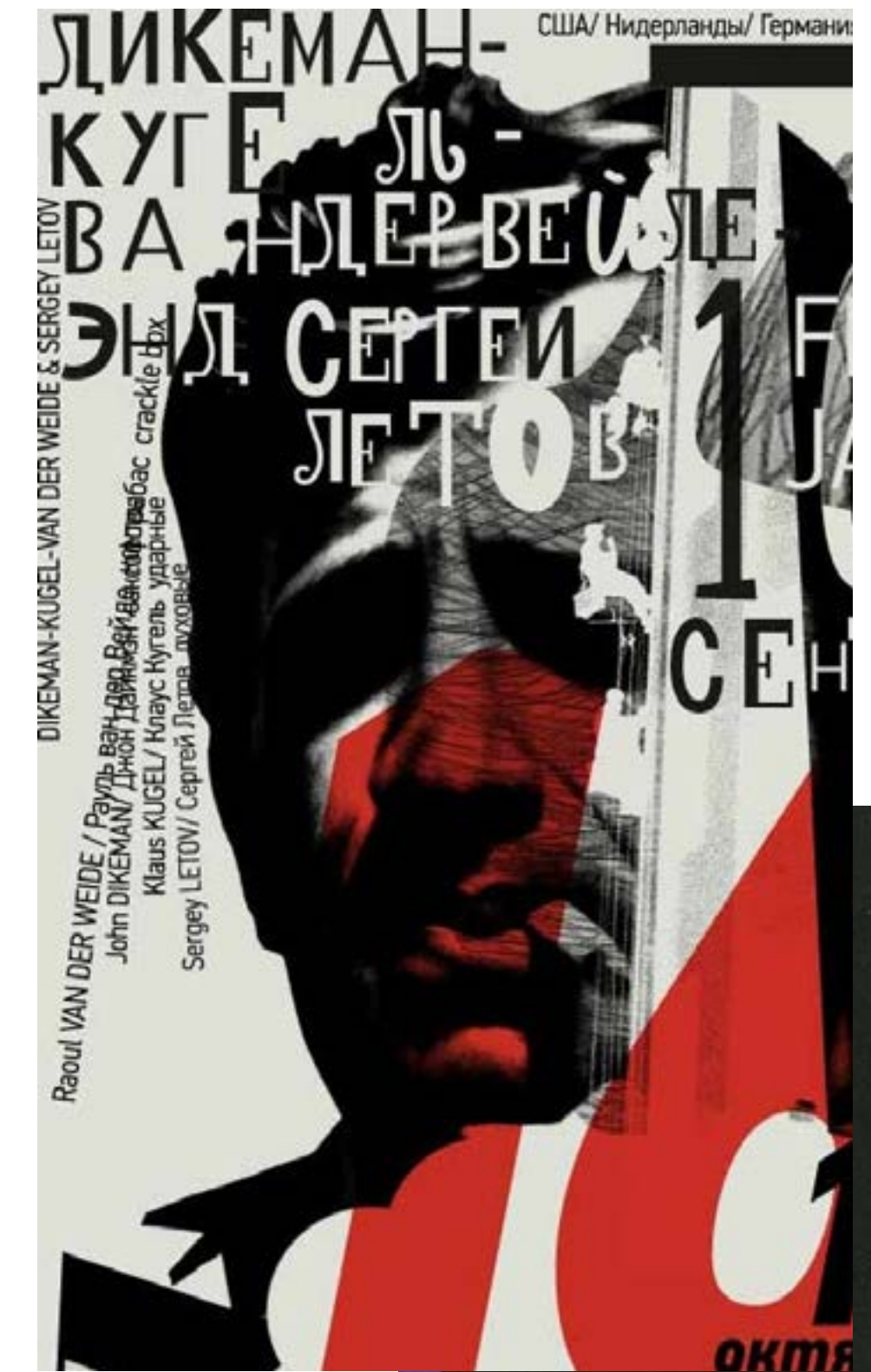
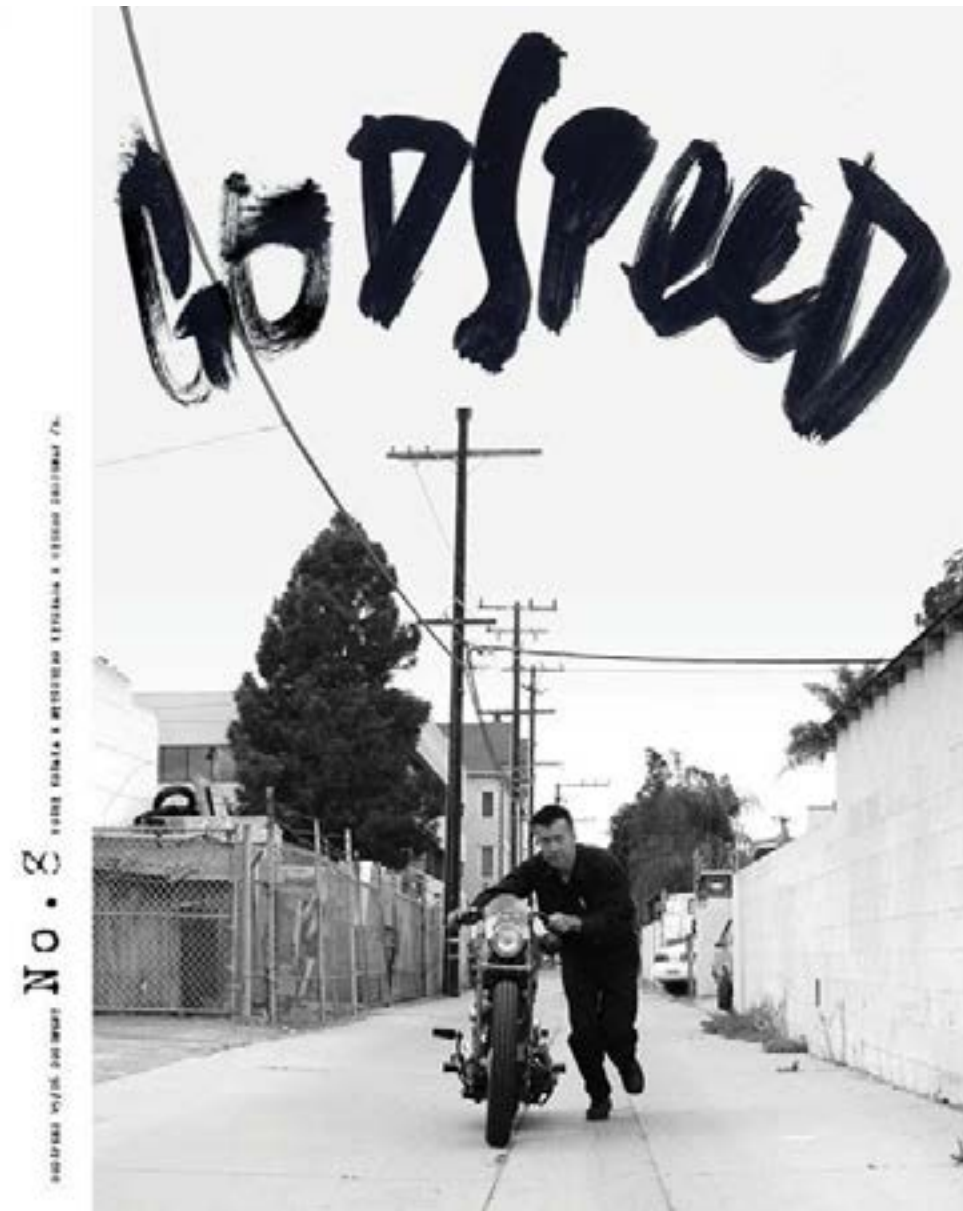
*de un diseñador*

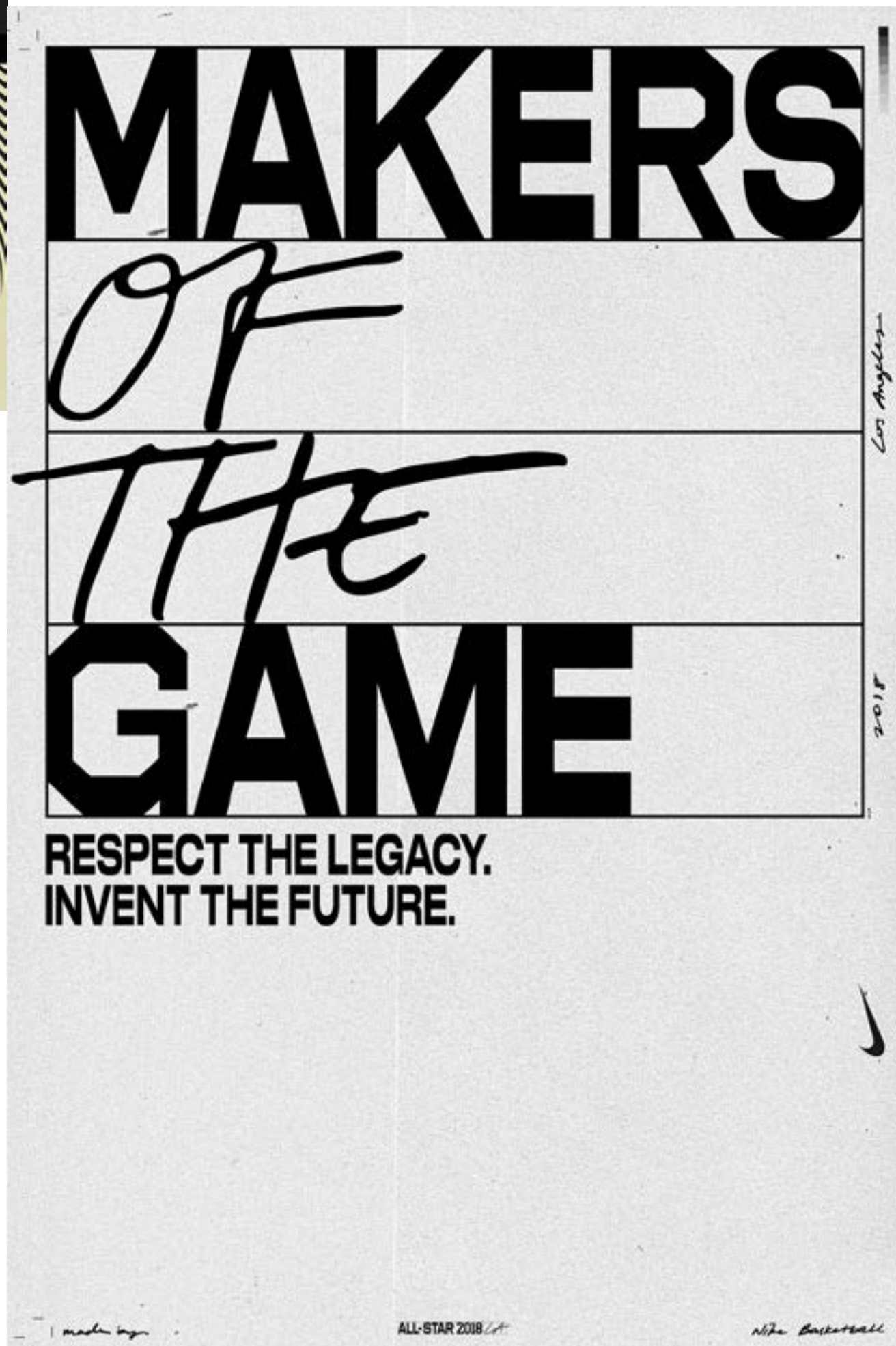
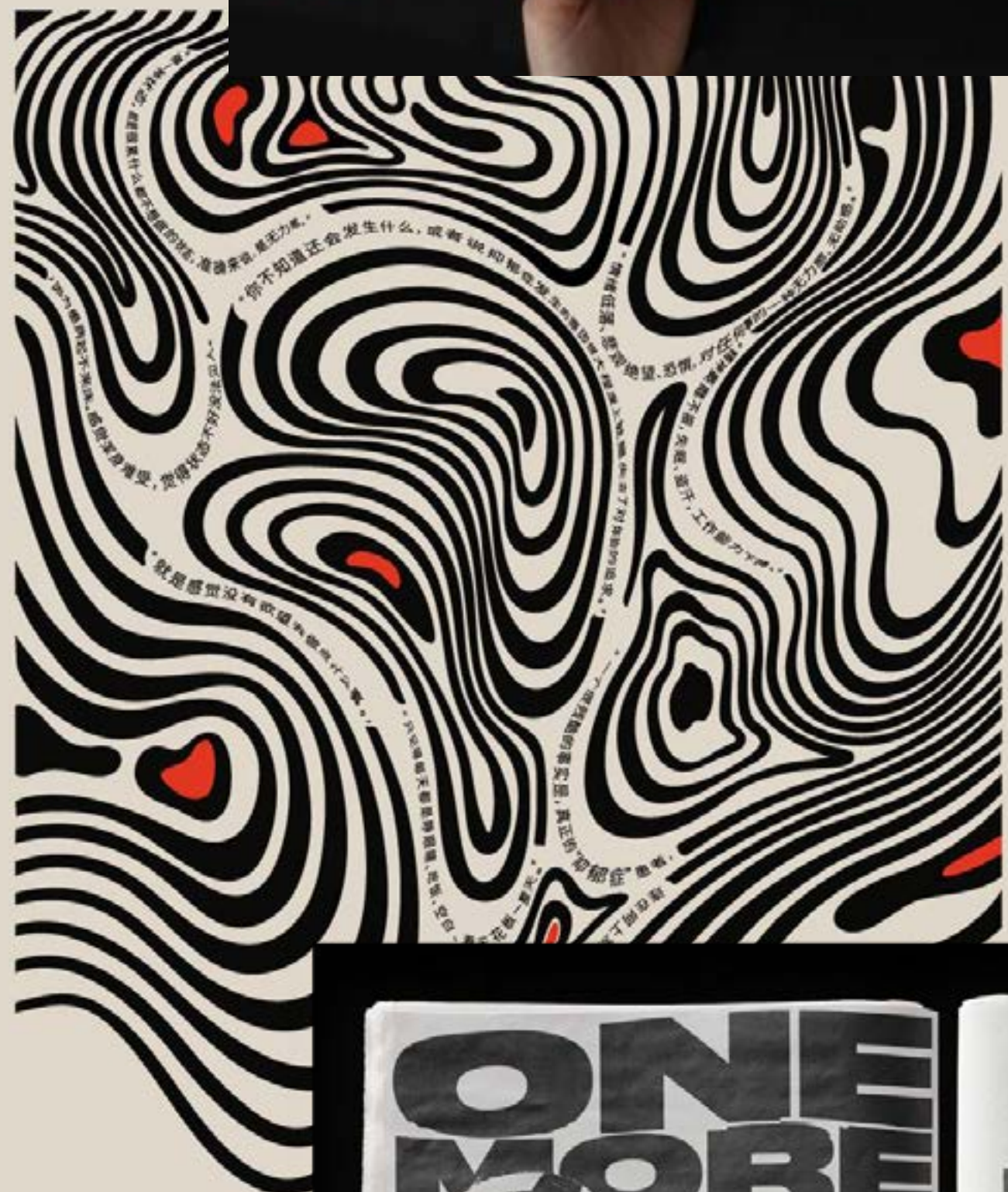
Este fanzine refleja las 12 principales frustraciones que sufre un diseñador durante el proceso de creación y creatividad, pues este lidia con todo esto mientras tiene el deber moral y profesional de entregar un proyecto impecable.



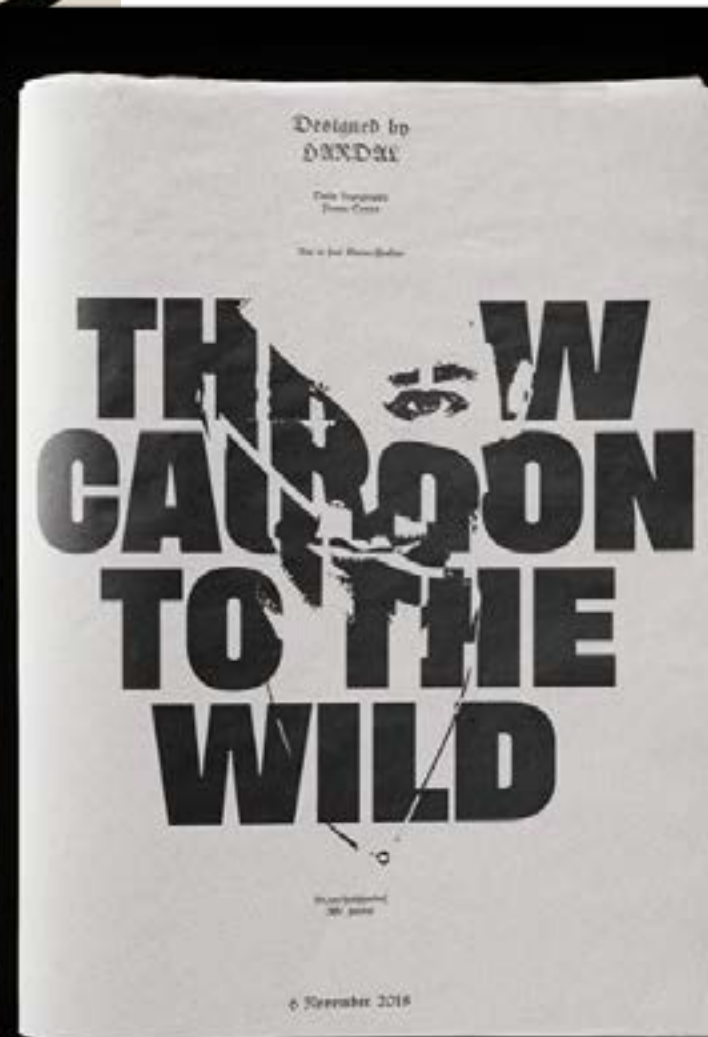
# Referencias

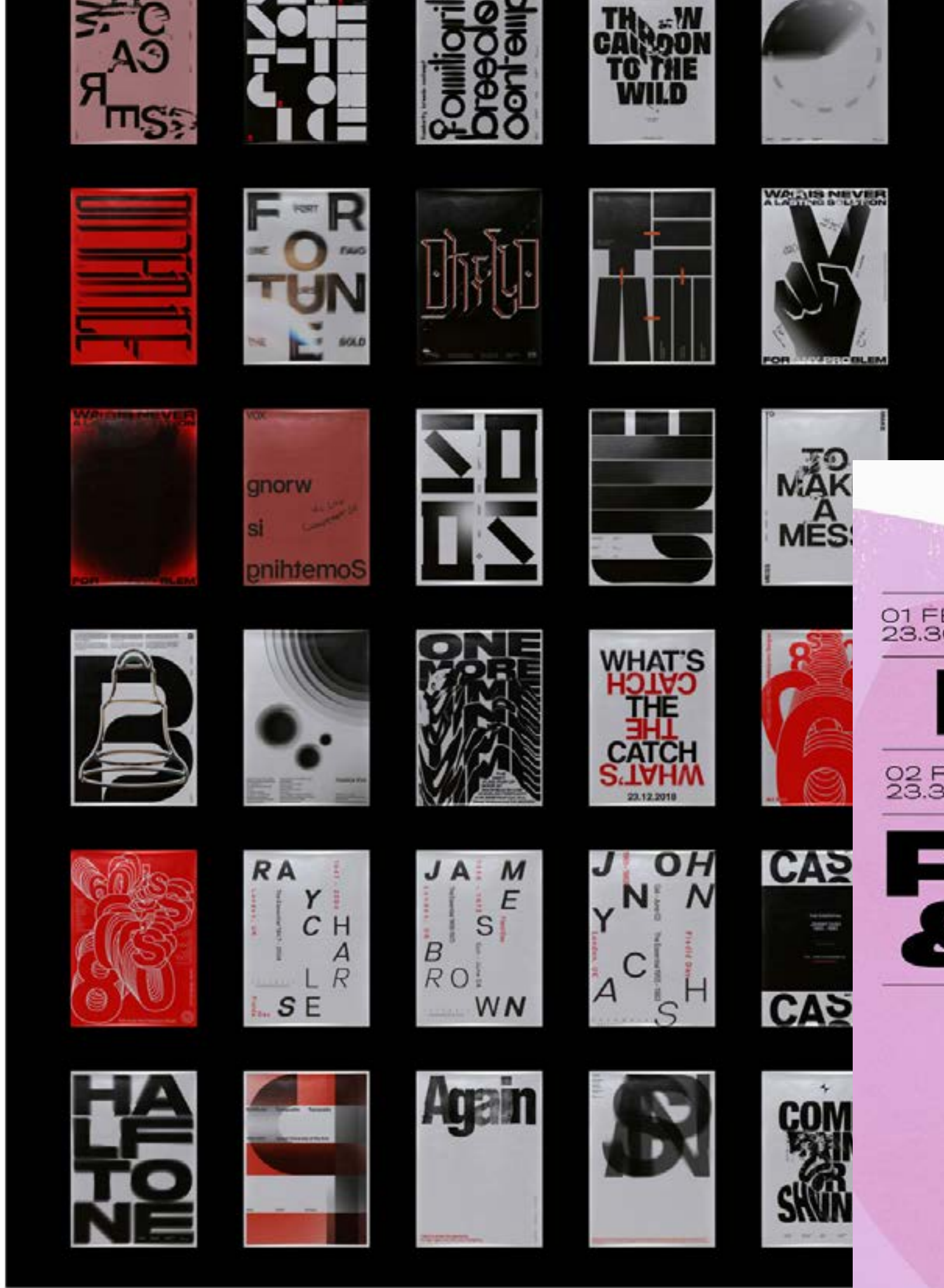
Fuentes de inspiración en las que se ha basado este fanzine, a nivel de estilo grafico, estetica, color, tipografia y concepto.





03. POWERL  
"抑郁的反义词不是快乐  
而是活力。"





01 FEBRER 23.30H ENTRADA 5€ LEEBEATS DJ'S

# LETS

02 FEBRER 23.30H ENTRADA 5€ CABALLO GANADOR DJ'S

# PELUT & GON

YEAH! INDIE ROCK CLUB PEDRET 66 GIRONA

# YEAH!

# LIVE!

Célébrations jazz, électroniques et urbaines festivalcontours.fr #festivalcontours

23-26 mai 2019 Olichy Parc Roger Salengro, Pavillon Vendôme, l'Impimerie Hotel

Romare, Hak Baker, Kodōma, Days in Orbit, Saudade, Lucien & The Kimono Orchestra, Louise Chen, Pablo Valentino, Jasmín, Mongobey, Fleçon, Midori (Menace), Mab'ish, Souley, Adlanito, Wildcake, Astral joue Michel Légrand, Leeroy, Bol Motown

# festival contours

City Girona KIBLIND reiser PIP Vascot nova TRAK

Album Release

# Annabel

26 01

New album! Hoe staat het met z'n liefvermogen na 10 jaar?!

Annabel Schiedstraat 20 Rotterdam info@annabel.nl 06 2528 9491 (whatsapp) facebookvrienden worden! Deuren open 22:00 www.annabel.nl

# Moodboard



En este moodboard se encuentran las imágenes utilizadas en el fanzine, que reflejan la esencia del proyecto junto con las formas y los colores.

## NEUTRO

---

**Aa**

---

Esta tipografía ha sido la que se utilizó para los títulos y numeración, refleja dinamismo y fuerza, con un toque de geometría que contrasta las formas orgánicas del fanzine.

---

**ABCDEFGHIJKLM-  
NOPQRSTUVWXYZ-  
Zabcdefghijklmnopqrstuvwxyz´?¿i!#(&)  
@1234567890,;:.**

---

---

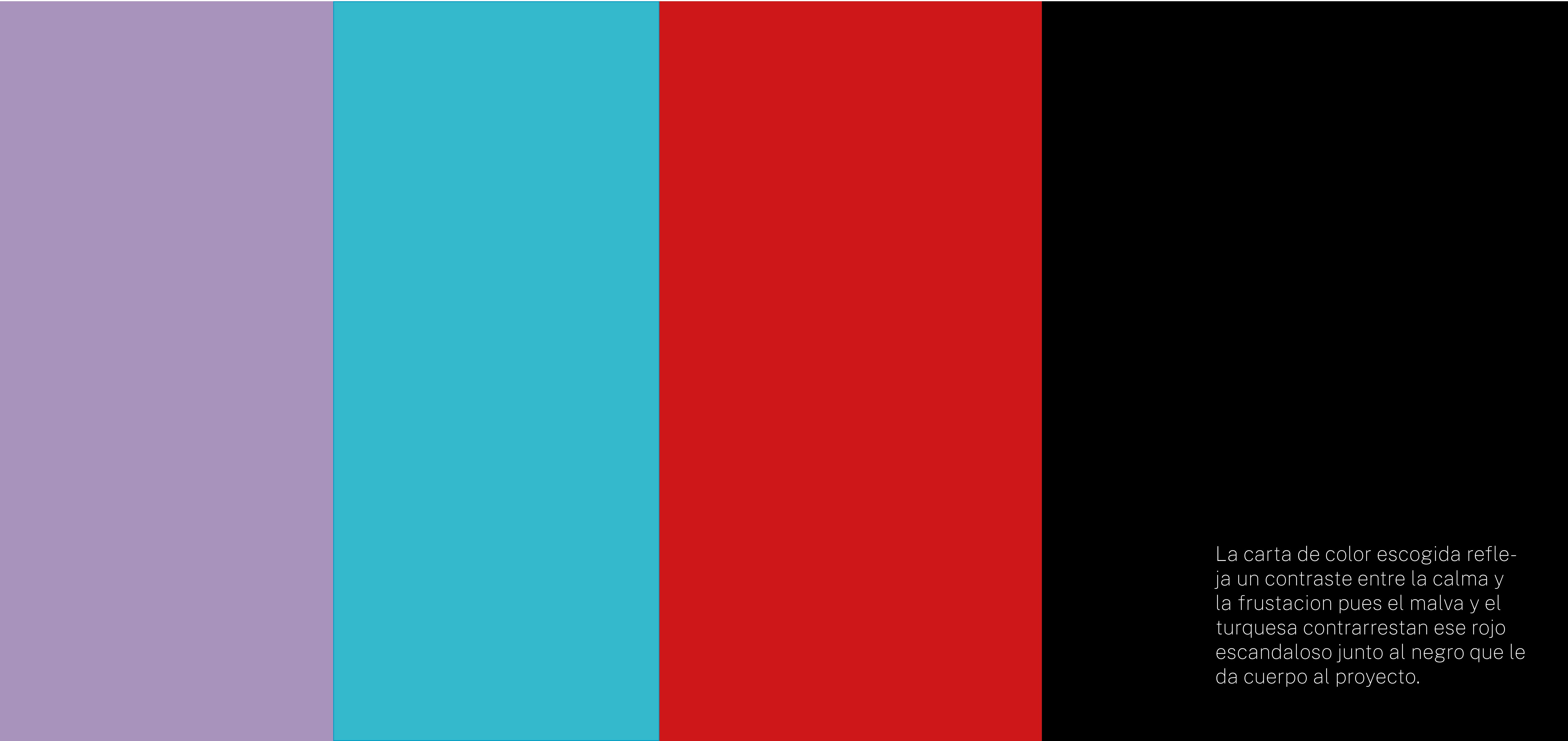
No hay nada más frustrante que haber invertido muchas horas en hacer una propuesta la cual al final sufre tantos cambios que deja de ser tuya. La peor parte es que la gente no entiende que esos cambios implican tiempo y el tiempo, en el ámbito creativo y laboral, es dinero lo cual siempre genera cierta frustración que te hace pensar si tomar ese trabajo fue la mejor decisión.

---

Y esta ha sido la tipografía utilizada en los cuerpos de texto más largos, es una tipografía más neutra y sencilla que acompaña el caos que representa mi proyecto.



## *Carta de color*



La carta de color escogida refleja un contraste entre la calma y la frustración pues el malva y el turquesa contrarrestan ese rojo escandaloso junto al negro que le da cuerpo al proyecto.

# Paginas maestras



# Layout

# 12.

## FRUSTRACIONES DE UN DISEÑADOR

by Mera Medina

### CONTENIDOS

1. Definirte como diseñador
2. Cambios, cambios, cambios
3. No hay tiempo
4. Procrastinar más de lo debido
5. Trabaja en equipo
6. No te atrevas a decir que no
7. No duermas ni sueñas
8. Perfeccionismo
9. Tienes miedo a no dar la talla
10. Validación de tu trabajo
11. Te dispersas
12. Competencia



## 1

### DEFINIRTE COMO DISEÑADOR

Al ser la creatividad una cualidad que no todos poseen, por lo que, es común encontrarse con personas que no entienden por qué se puede ganar dinero siendo diseñador. Para algunos el diseño es sólo un hobby que se hace por diversión, pero para otros es una profesión real, para otros es una vocación, para otros es una pasión, para otros es una necesidad. En ambos casos, el diseñador debe estar dispuesto a aceptar que sus expectativas pueden ser diferentes, siempre y cuando sea que no entienda qué es ser diseñador y por qué, que las expectativas tampoco se comprendan del todo.

## 2

### CAMBIOS, CAMBIOS, CAMBIOS.

No hay nada más frustrante que hacer un trabajo creativo cuando se hace una propuesta de un cliente que no funciona, cuando se cambia el cliente o cuando se cambia el proyecto. Pero, es importante recordar que los cambios son parte del proceso creativo y que, a veces, es necesario aceptar que la mejor decisión es la que se toma en el momento.

## 3

### NO HAY TIEMPO

Una situación que comúnmente nos genera frustración, es tener todo el tiempo que nos da el día para hacer un trabajo, pero cuando llega el momento de hacerlo, nos damos cuenta de que no tenemos tiempo para diseñarlo. Esto puede ser debido a que no tenemos un plan claro de lo que vamos a hacer, o porque nos distraemos demasiado. Es importante recordar que el tiempo es un recurso limitado y que debemos gestionarlo de manera eficiente.

## 4

### PROCRASTINAR MÁS DE LO DEBIDO

Todo diseñador que en su vida profesional ha tenido que procrastinar, sabe que es una de las peores cosas que se puede hacer. Procrastinar es posponer una tarea que se debe hacer, y esto puede ser debido a que nos sentimos abrumados por la tarea, o porque nos falta información. Es importante recordar que procrastinar puede tener consecuencias negativas para nuestro trabajo y nuestra salud.

## 5

### TRABAJOS EN EQUIPO

Puede que seas un diseñador creativo y que tengas muchas ideas, pero si no sabes trabajar en equipo, es difícil que puedas tener éxito. Trabajar en equipo es una habilidad que se puede aprender y que es esencial para cualquier diseñador que quiera tener un negocio exitoso. Es importante recordar que trabajar en equipo puede ser una experiencia muy enriquecedora y que puede ayudarte a crecer como profesional.

## 6

### NO TE ATREVES A DECIR QUE NO

Tener miedo a que nos rechacen una idea, a que nos digan que no, es una de las mayores barreras que nos impide crecer como diseñadores. Es importante recordar que decir que no es una habilidad que se puede aprender y que es esencial para cualquier diseñador que quiera tener un negocio exitoso. Es importante recordar que decir que no puede ser una experiencia muy enriquecedora y que puede ayudarte a crecer como profesional.



## 7

### NO DUERMO NO SUEÑO

El cansancio físico y mental es uno de los mayores problemas de un diseñador. Esto se debe a que el trabajo creativo requiere mucha energía y concentración. Es importante recordar que dormir bien es esencial para mantener un alto nivel de productividad y creatividad. Es importante recordar que dormir bien puede ser una experiencia muy enriquecedora y que puede ayudarte a crecer como profesional.



## 8

### PERFECCIONISMO

Todo el diseñador sabe que ser perfeccionista puede ser una buena cualidad, pero también puede ser una mala. El perfeccionismo puede ser una barrera que nos impide avanzar y que puede tener consecuencias negativas para nuestro trabajo y nuestra salud. Es importante recordar que el perfeccionismo puede ser una experiencia muy enriquecedora y que puede ayudarte a crecer como profesional.



## 9

### TIENES MIEDO A NO DAR LA TALLA

Si te comparas con otros diseñadores o con tus compañeros, es común que tengas miedo a no dar la talla. Esto se debe a que el trabajo creativo requiere mucha habilidad y experiencia. Es importante recordar que el miedo a no dar la talla es una barrera que nos impide avanzar y que puede tener consecuencias negativas para nuestro trabajo y nuestra salud. Es importante recordar que el miedo a no dar la talla puede ser una experiencia muy enriquecedora y que puede ayudarte a crecer como profesional.



## 10

### VALIDACIÓN DE TU TRABAJO

No te sientas nunca seguro de que lo que haces sea una buena solución al problema, y que siempre tengas que pedir validación a otros. Esto se debe a que el trabajo creativo requiere mucha habilidad y experiencia. Es importante recordar que la validación de tu trabajo es una barrera que nos impide avanzar y que puede tener consecuencias negativas para nuestro trabajo y nuestra salud. Es importante recordar que la validación de tu trabajo puede ser una experiencia muy enriquecedora y que puede ayudarte a crecer como profesional.

## 11

### TE DISPERSAS

El tener muchas ideas y proyectos en mente, puede ser una buena cualidad, pero también puede ser una mala. Si te dispersas demasiado, es difícil que puedas tener éxito. Es importante recordar que la dispersión es una barrera que nos impide avanzar y que puede tener consecuencias negativas para nuestro trabajo y nuestra salud. Es importante recordar que la dispersión puede ser una experiencia muy enriquecedora y que puede ayudarte a crecer como profesional.

## 12

### COMPETENCIA

Siempre estás buscando como ser mejor que los demás, y no te das cuenta de que estás perdiendo tiempo y energía. Es importante recordar que la competencia es una barrera que nos impide avanzar y que puede tener consecuencias negativas para nuestro trabajo y nuestra salud. Es importante recordar que la competencia puede ser una experiencia muy enriquecedora y que puede ayudarte a crecer como profesional.



### CRONICAS DE UN DISEÑADOR

by Mera Medina





# FRUSTRACIONES DE UN DISEÑADOR

by Meris Medina



## CAMBIOS, CAMBIOS, CAMBIOS.

## NO HAY TIEMPO

Otra situación que constantemente nos genera frustración, es tener tanto trabajo que no tenemos tiempo para desarrollar aquellos proyectos personales que nos restablecen el ego creativo y nos ayudan a mejorar nuestras habilidades.

No hay que perder tiempo en hacer cosas que no nos gustan, lo mejor es hacer cosas que nos gustan y nos ayudan a mejorar nuestras habilidades.

## PROCRASTINAR MÁS DE LO DEBIDO

Suele suceder que en nuestra necesidad de tener el control, creemos que también podemos manejar el tiempo a nuestro antojo y todo es divertido, hasta que nos percatamos de lo mal que lo hemos distribuido y ardemos en las llamas de los estrés. Lo peor es cuando sucede constantemente y no sabemos qué estamos haciendo mal.

4

## TRABA- JOS EN EQUIPO

Suele ser un lobo solitario el momento de trabajar, pero al momento de compartir escritorio e ideas con otros colegas o compañeros, lo que deriva en discusiones incómodas y algunas rupturas. Generalmente, esto se debe a una serie de frustra-

5

7

**DEFINIRTE COMO DISEÑADOR**

Al ser la creatividad una cualidad innata, no se puede enseñar. Sin embargo, se puede aprender a utilizarla. El diseñador debe aprender a utilizarla de una manera creativa y original. El diseñador debe aprender a utilizarla de una manera creativa y original. El diseñador debe aprender a utilizarla de una manera creativa y original.



**TE DISPERSAS**

Una persona dispersa es aquella que no puede concentrarse en una sola tarea. Esto puede deberse a una falta de motivación o a una falta de interés. El diseñador debe aprender a utilizar su tiempo de manera efectiva y a mantenerse concentrado en su trabajo.



**COMPETENCIA**

Siempre es importante tener una buena competencia. Esto puede ser una habilidad técnica o una habilidad interpersonal. El diseñador debe aprender a utilizar sus habilidades de manera efectiva y a mantenerse actualizado en su campo.



**CAMBIOS, CAMBIOS, CAMBIOS.**

No hay nada más importante que estar preparado para los cambios. Esto puede ser un cambio de trabajo o un cambio de estilo de vida. El diseñador debe aprender a utilizar sus habilidades de manera efectiva y a mantenerse flexible ante los cambios.

**NO HAY TIEMPO**

Una persona que no tiene tiempo es aquella que no puede encontrar el tiempo para hacer lo que quiere. Esto puede deberse a una mala gestión del tiempo o a una falta de prioridades. El diseñador debe aprender a utilizar su tiempo de manera efectiva y a mantenerse organizado.



**NO TE ATREVES A DECIR QUE NO**

Tener miedo a decir que no es una de las principales causas del estrés. Esto puede deberse a una falta de confianza o a una falta de habilidades de negociación. El diseñador debe aprender a utilizar sus habilidades de manera efectiva y a mantenerse firme ante las demandas.

**NO DUERMO NO SUEÑO**

El sueño es esencial para el bienestar físico y mental. Sin embargo, muchos diseñadores tienen problemas para dormir. Esto puede deberse a una falta de rutinas o a una falta de habilidades de relajación. El diseñador debe aprender a utilizar sus habilidades de manera efectiva y a mantenerse relajado.



**PROCRASTINAR MAS DE LO DEBIDO**

Procrastinar es una de las principales causas del estrés. Esto puede deberse a una falta de motivación o a una falta de habilidades de gestión del tiempo. El diseñador debe aprender a utilizar su tiempo de manera efectiva y a mantenerse comprometido con su trabajo.



**8**





**CRONICAS  
DE UN  
DISEÑADOR**  
by Meris Medina

**FRUSTRACIONES  
DE UN DISEÑADOR**

by Meris Medina



12

FRUSTRACIONES  
DE UN DISEÑADOR

FRUSTRACIONES ⚡  
DE UN DISEÑADOR

*Pruebas descartadas*

**FRUG  
TRA  
CIONES  
NES**

**FRUG  
TRA  
CIONES  
NES**  
DE UN DISEÑADOR

**LOR**

**IPSUM**

**CRONICAS  
DE UN  
DISEÑADOR**

**CRONICAS  
DE UN  
DISEÑADOR**

# CON CLUSIÓN

“12 frustraciones de un diseñador” es un fanzine creado con el objetivo de reflejar mi experiencia a lo largo de este primer año de curso, y lo que me he dado cuenta que conlleva ser diseñador, lo cual no es solo tener momentos de inspiración, dibujar bonito y tener buen gusto, también es saber soportar el estrés y aun ser capaz de tener creatividad, manejar de manera heroica el tiempo, tener la capacidad de ir a la universidad sin haber dormido y aun así presentar un proyecto impecable, desarrollar malos hábitos de sueño, ojeras y no parar de generar nuevas ideas. Poder hacer más de 10 proyectos simultáneamente y manejar tu vida personal al mismo tiempo; como pueden ver leer eso genera un poco de frustración, pues ahora imaginen vivirlo, es toda una odisea que he resumido en 12 frustraciones que acompañan este camino, en realidad hacer este proyecto me ayudó a hacer una catarsis y poder filtrar esa frustración para que ustedes como espectadores pudieran verla reflejada en una linda revista.

# *Webgrafía*

¿Cuál Es Tu Mayor Reto o Frustración Como Diseñador Gráfico?. (2021). Retrieved 3 June 2021, from <https://originarts.com/cual-es-tu-mayor-reto-o-frustracion-como-disenador-grafico/>

Las 5 frustraciones más comunes de un diseñador y cómo superarlas | Blog | Domestika. (2021). Retrieved 3 June 2021, from <https://www.domestika.org/es/blog/262-las-5-frustraciones-mas-comunes-de-un-disenador-y-como-superarlas>

Vida diaria y frustraciones de un Diseñador #infografia #infographic #design-TICs y Formación. (2021). Retrieved 3 June 2021, from <https://ticsyformacion.com/2016/05/21/vida-diaria-y-frustraciones-de-un-disenador-infografia-infographic-design/>



Memoria Fanzine  
*Tècniques de presentació digital*  
LCI Barcelona  
1ºA Diseño de Moda  
Meris Sofia Medina Castro  
2020-2021