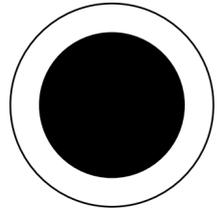




By Meris Medina



Índice

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

Tema

Frustraciones 12 de un diseñador

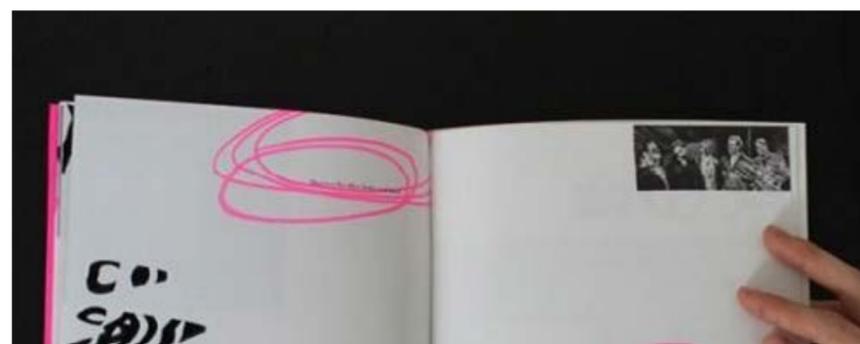
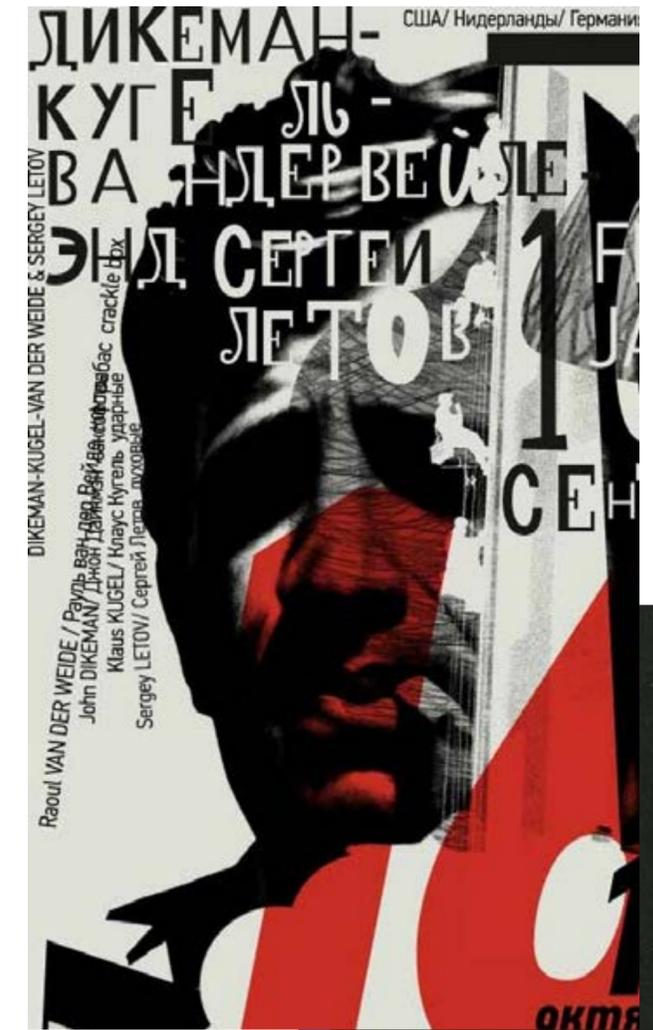
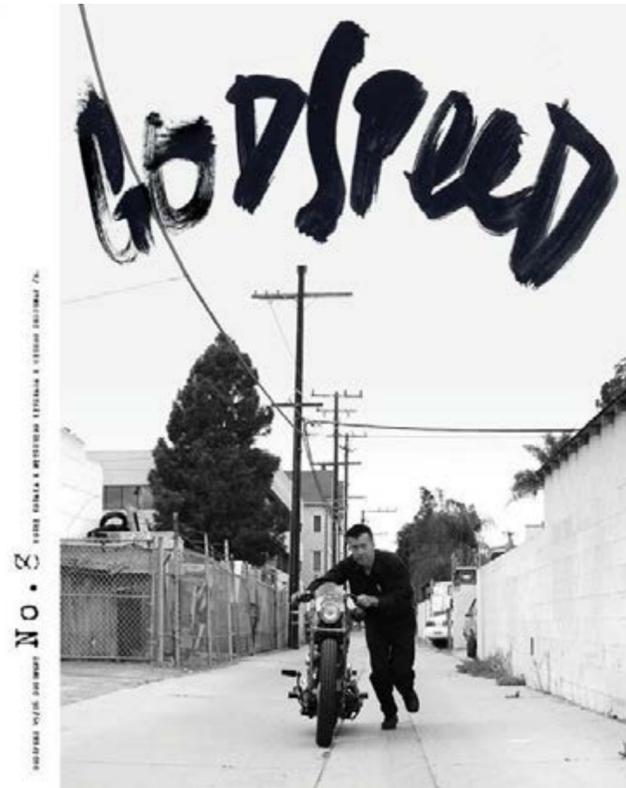
de un diseñador

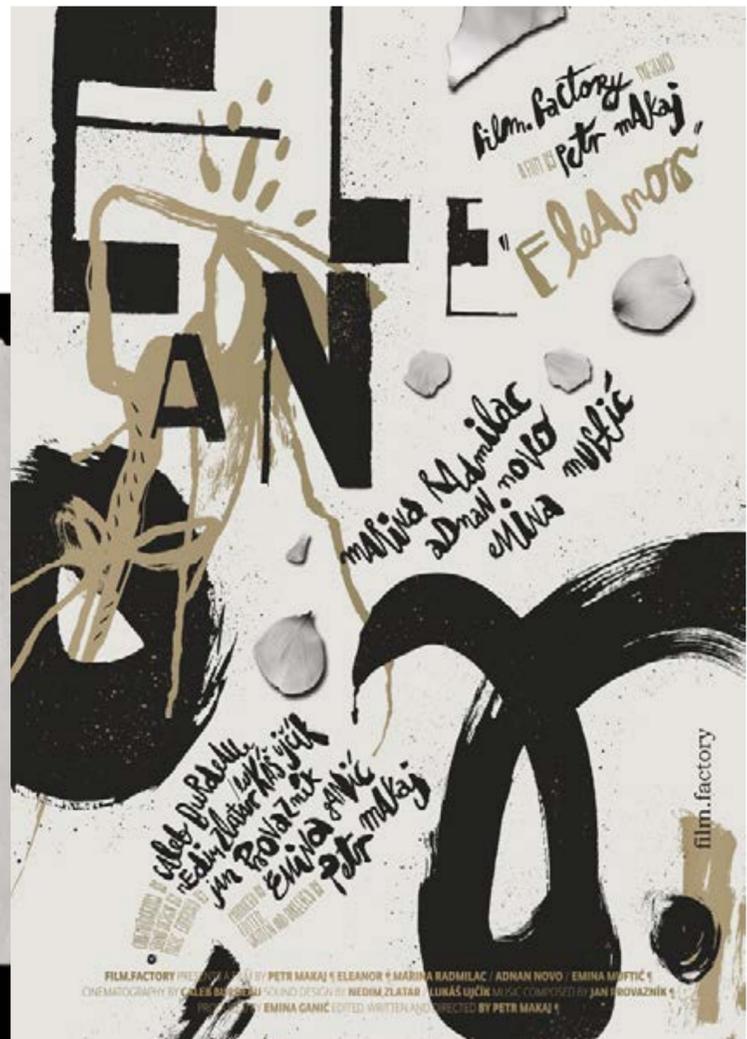
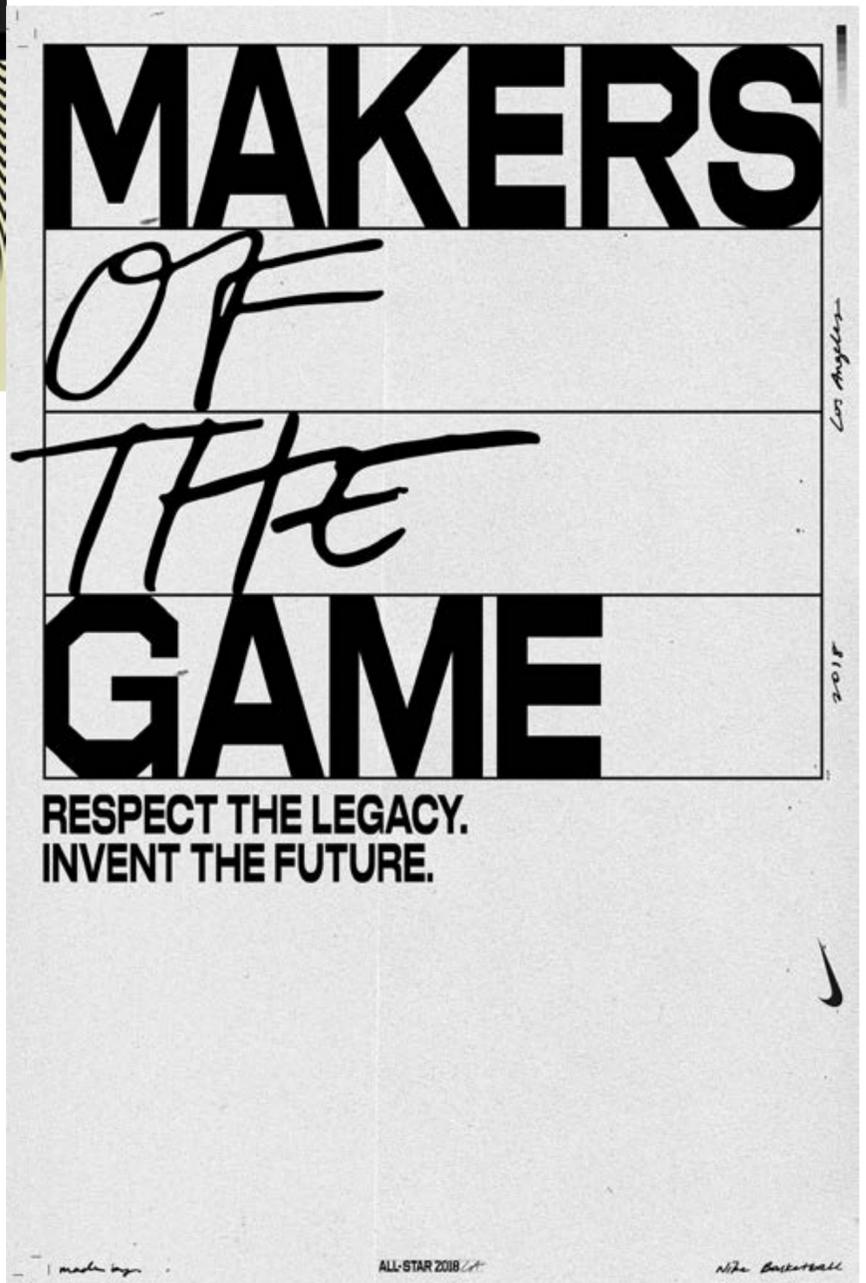
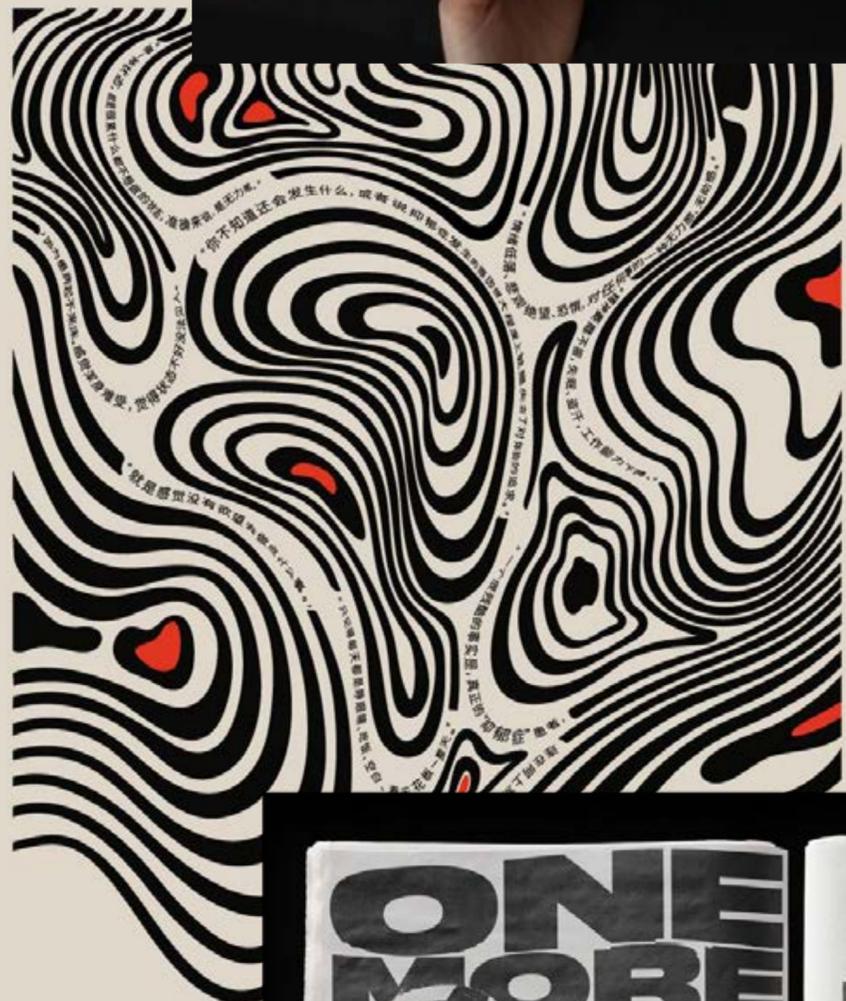
Este fanzine refleja las 12 principales frustraciones que sufre un diseñador durante el proceso de creación y creatividad, pues este lidia con todo esto mientras tiene el deber moral y profesional de entregar un proyecto impecable.



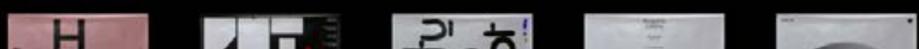
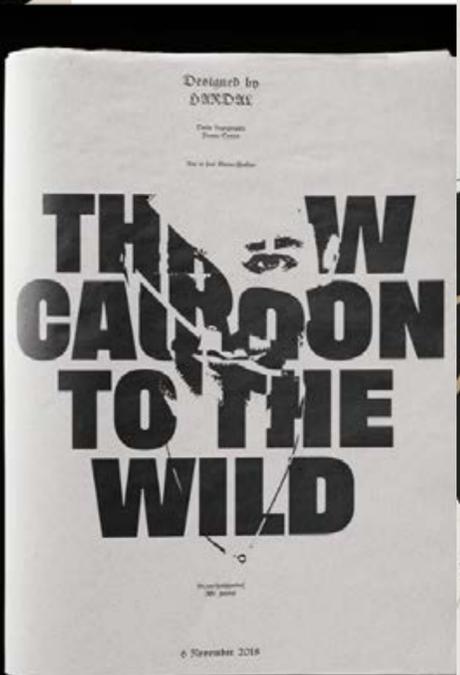
Referencias

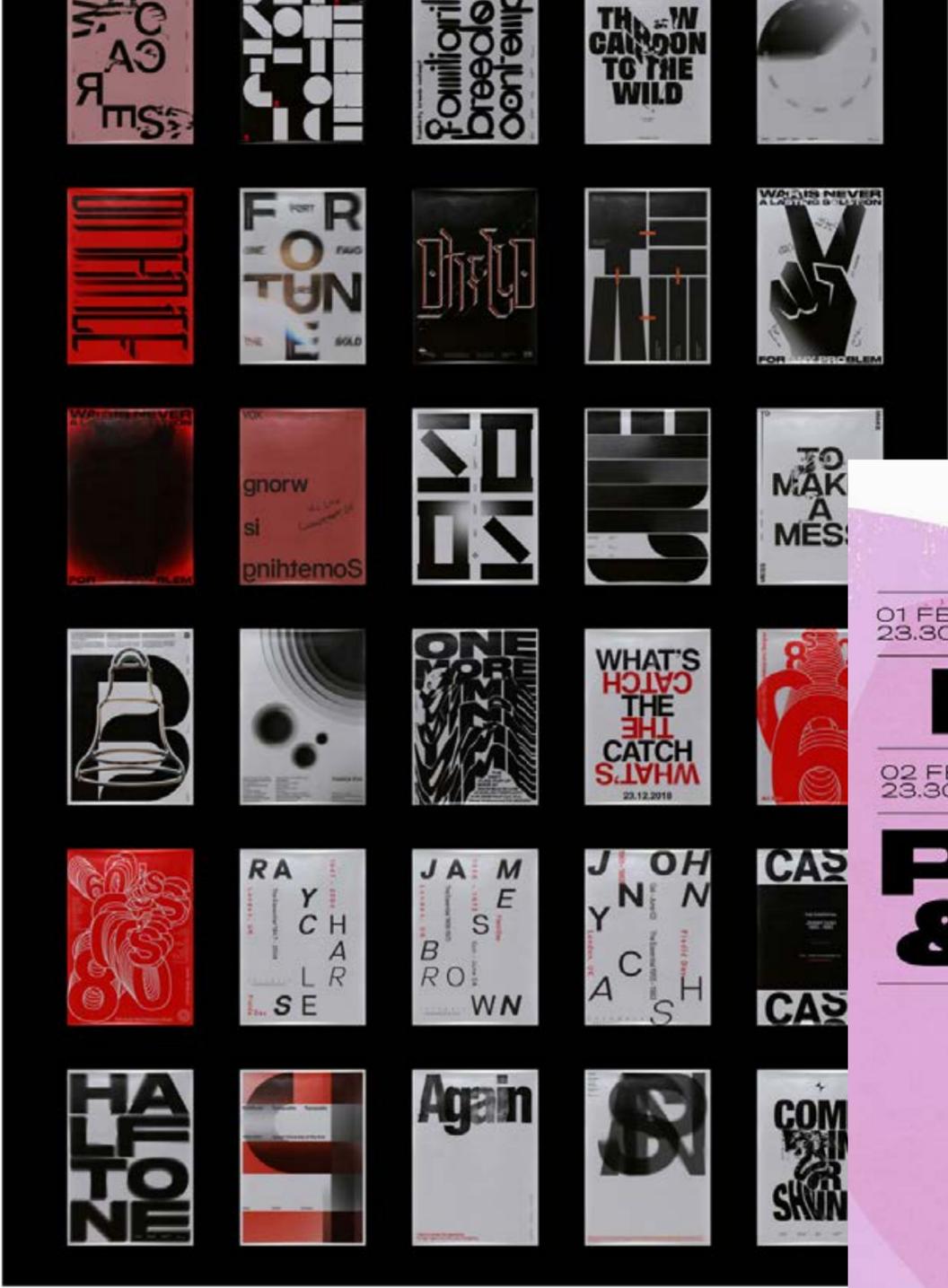
Fuentes de inspiración en las que se ha basado este fanzine, a nivel de estilo grafico, estetica, color, tipografia y concepto.





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

LET'S

02 FEBRER 23.30H ENTRADA 5€ CABALLO GONADOR 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, Kodäma, 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 Legrand, Leeroy, Bol Motown

festival contours

Logo: C-ty, G, P, W, KIBLIND, reiser, PIP, nova, TRAK

Album Release

Annabel

26 01

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

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

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-
qrstuvwxyz'?!#(&)
@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



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. Trabajas en equipo
6. No te atreves a decir que no
7. No duermes ni sueñas
8. Perfeccionismo
9. Tienes miedo a no dar la talla
10. Validación de tu trabajo
11. Te dispersas
12. Competencia

DEFINIRTE COMO DISEÑADOR

Al ser la creatividad una cualidad que no todos poseen, ¿cómo se define un diseñador? ¿Por qué algunos al iniciar el camino de este oficio sienten que no entienden por qué se puede ganar dinero siendo creativo? En ambas cosas hay una respuesta: la creatividad es una habilidad que se desarrolla con la práctica y el estudio. No se trata de un talento innato, sino de una habilidad que se puede aprender y mejorar con el tiempo.

CAMBIOS, CAMBIOS, CAMBIOS.

No hay nada más frustrante que hacer un trabajo creativo cuando se te pide que cambies de dirección o que cambies de cliente. Esto sucede con frecuencia en el mundo del diseño, ya sea por cambios de prioridades o por cambios de gustos. Lo importante es saber manejar estos cambios con gracia y profesionalismo, ya que a menudo son necesarios para el éxito de un proyecto.

NO HAY TIEMPO

Una situación que constantemente nos genera frustración, es tener todo el trabajo que no tenemos tiempo para desarrollarlo. Esto sucede con frecuencia cuando se nos pide que hagamos un trabajo en un tiempo menor al que necesitamos. La solución es priorizar los proyectos y delegar algunas tareas cuando sea posible. También es importante establecer límites y decir no cuando sea necesario.

PROCRASTINAR MÁS DE LO DEBIDO

Todo diseñador que en su vida profesional ha tenido que procrastinar, sabe que es una mala práctica. Procrastinar es diferir o retrasar una actividad o una decisión que debería haberse hecho ya. Esto puede ser causado por falta de motivación, falta de recursos o simplemente por el miedo a fallar. La solución es establecer un horario de trabajo y cumplirlo, así como buscar apoyo y recursos cuando sea necesario.

TRABAJOS EN EQUIPO

Puede que seas un diseñador creativo y tengas muchas ideas, pero si no sabes trabajar en equipo, es difícil que puedas desarrollar proyectos exitosos. Trabajar en equipo es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica. Esto implica comunicarse efectivamente, escuchar a los demás y trabajar juntos para lograr un objetivo común.

NO TE ATREVES A DECIR QUE NO

Tener miedo a que nos rechacen una idea o un proyecto, es una situación que nos genera frustración. Sin embargo, decir que no es una habilidad que se puede aprender y mejorar con la práctica. Esto implica establecer límites y decir no cuando sea necesario, ya que a menudo son necesarios para el éxito de un proyecto.

NO DUERMO NO SUEÑO

El cansancio físico y mental es uno de los mayores problemas de un diseñador. Esto se debe a la falta de sueño y al estrés constante. Esto puede afectar nuestra capacidad de pensar creativamente y tomar decisiones. La solución es establecer un horario de trabajo y cumplirlo, así como buscar apoyo y recursos cuando sea necesario.

PERFECCIONISMO

Todo el diseñador tiene que ser perfeccionista. Esto es bueno, pero también puede ser malo. El perfeccionismo puede ser una fuerza que nos impulsa a mejorar, pero también puede ser una trampa que nos impide avanzar. La solución es establecer un horario de trabajo y cumplirlo, así como buscar apoyo y recursos cuando sea necesario.

TIENES MIEDO A NO DAR LA TALLA

Si te comparas con otros diseñadores o con tus compañeros, es normal que tengas miedo a no dar la talla. Sin embargo, cada diseñador tiene sus propias habilidades y talentos. La solución es establecer un horario de trabajo y cumplirlo, así como buscar apoyo y recursos cuando sea necesario.

VALIDACIÓN DE TU TRABAJO

No te sientas nunca seguro de que lo que haces sea una buena solución al problema, y siempre siempre en las redes sociales que puedes tener tu proyecto. Te comparas con los demás, en lo malo que puede pasar al diseñar tu negocio, o en lo bueno que puedes hacer si lo haces bien. La solución es establecer un horario de trabajo y cumplirlo, así como buscar apoyo y recursos cuando sea necesario.

TE DISPERSAS

El mundo creativo y del diseño está lleno de una gran variedad de oportunidades. Sin embargo, es fácil que te desvíes de tu objetivo principal. La solución es establecer un horario de trabajo y cumplirlo, así como buscar apoyo y recursos cuando sea necesario.

COMPETENCIA

Siempre estás buscando como ser mejor que los demás, y no te das cuenta de que estás compitiendo con otros diseñadores. Esto puede ser una trampa que nos impide avanzar. La solución es establecer un horario de trabajo y cumplirlo, así como buscar apoyo y recursos cuando sea necesario.

CRONICAS DE UN DISEÑADOR

by Mera Medina

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 hacer más en lugar de el fin del día de ser que lo y esos cosas el tiempo laboral, es genero que hace para fue la mejor

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 reproches. Generalmente, esto genera varias frustra-

5

7

DEFINIRTE COMO DISEÑADOR

Al ser la creatividad una cualidad innata, no se puede enseñar. Sin embargo, se puede aprender a utilizarla. Para ello, el diseñador debe tener una actitud abierta y una mente curiosa. En este sentido, el diseñador debe estar dispuesto a aprender de los demás y a experimentar con nuevas ideas. El diseñador debe ser capaz de comunicar sus ideas de manera clara y concisa. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de comunicación. El diseñador debe ser capaz de trabajar en equipo y de colaborar con otros profesionales. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de trabajo en equipo. El diseñador debe ser capaz de gestionar su tiempo y de cumplir con los plazos. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de gestión del tiempo. El diseñador debe ser capaz de resolver problemas de manera creativa. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de resolución de problemas. El diseñador debe ser capaz de adaptarse a los cambios. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de adaptación. El diseñador debe ser capaz de mantenerse actualizado en su campo. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de aprendizaje continuo. El diseñador debe ser capaz de trabajar bajo presión. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de resistencia al estrés. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera autónoma. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de auto-gestión. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera colaborativa. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de colaboración. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera creativa. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de creatividad. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera eficiente. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de eficiencia. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera efectiva. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de efectividad. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera responsable. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de responsabilidad. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera ética. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de ética. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera sostenible. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de sostenibilidad. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera innovadora. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de innovación. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera disruptiva. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de disruptividad. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera transformadora. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de transformabilidad. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera regenerativa. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de regenerabilidad. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera restauradora. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de restaurabilidad. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera regenerativa. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de regenerabilidad. El diseñador debe ser capaz de trabajar de manera restauradora. En este sentido, el diseñador debe tener una buena capacidad de restaurabilidad.



TE DISPERSAS



COMPETENCIA



CAMBIOS, CAMBIOS, CAMBIOS.

NO HAY TIEMPO



NO TE ATREVES A DECIR QUE NO

NO DUERMO NO SUEÑO



PROCRASTINAR MAS DE LO DEBIDO





**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