

# STAR UNA NUEVA ESPERANZA WARS

DIPLOMADO DIRECCIÓN DE ARTE PARA LA PRODUCCIÓN DE  
PUBLICACIONES DIGITALES.  
“DIRECCIÓN DE ARTE PARA EL DISEÑO DE INFOGRAFÍA DIGITAL  
DE STAR WARS PARA EDITORIAL INK ”  
LIC. MÉNDEZ MENDOZA NAYLA VICTORIA



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON  
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

“DIRECCIÓN DE ARTE PARA EL DISEÑO DE INFOGRAFÍA DIGITAL  
DE STAR WARS PARA EDITORIAL INK”

**T E S I N A**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**L I C E N C I A D A E N D I S E Ñ O Y C O M U N I C A C I Ó N V I S U A L**

P R E S E N T A

MENDEZ MENDOZA NAYLA VICTORIA

MTRA. VANESSA CAMACHO TAPIA

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
DISEÑO EDITORIAL EN LA ERA DIGITAL	2
EL DISEÑADOR EDITORIAL	3
EDITORIAL INK	5
PROCESO CREATIVO	7
FORMALIZACIÓN Y PREFIGURACIÓN	10
MATERIALIZACIÓN Y REALIZACIÓN DE PROYECTO	12
CONCLUSIÓN	15
FUENTES	16

# INTRODUCCIÓN

Este proyecto es una infografía, en el cual se tiene la oportunidad de entrar en un mundo de información, imaginación, publicidad y entretenimiento en donde se encuentra toda la perspectiva de lo que se toma en cuenta para llegar al público deseado. Esta infografía contiene aspectos y acciones que van dirigidas al avance tecnológico poniendo en práctica la vanguardia obtenida en el Diseño Editorial Digital, reúne un conjunto de acciones y progresos heredados de algunos diseñadores de renombre, dirigiéndose básicamente al público con grandes expectativas del film.

Es importante destacar que cada uno de los puntos presentados en este proyecto están debidamente sustentados para llegar al público en general y crearle una necesidad de lectura, información y cultura para que nuestra sociedad esta cada día actualizada en los cambios tecnológicos que se generan en nuestro país. En el mundo de la tecnología día a día se crean cambios importantes y mejoras para estar en un mundo actualizado, es primordial tener todas las herramientas a nuestro alcance para que a su vez esto simplifique la vida de cada uno de nosotros.

Diseño Editorial Digital esta basado en publicidad, venta y compra encontrando la oferta y la demanda en la tecnología, así creamos una necesidad y una propuesta al alcance de sus manos. Sin embargo, es indispensable desmenuzar la mente del público en general ya que también como Diseño Editorial Digital estamos expuestos a las carencias que tenemos en nuestro entorno, de acuerdo a lo que la audiencia requiere, en algunas ocasiones tenemos que actuar como psicólogos y analistas de una información que se presente, porque de no ser adecuada todo el diseño se cierra y no abra una segunda oportunidad para presentar la misma información, cabra la posibilidad de presentar esta información pero ya no en el mismo formato.

Cabe hacer mención que en los párrafos anteriores se ha tratado de un tema de publicidad impresa, pero tenemos que tomar en cuenta que también la publicidad visual es indispensable ya que en nuestro país algunos de nuestro compatriotas no saben leer, pero tienen muy presente las imágenes y como representa una imagen cierta acción o situación, es por eso que al presentar esta infografía genera con color y representaciones gráficas todo el diseño a seguir y por ende dirigido también a las personas con escasos conocimientos de lectura.

La riqueza emocional, sentimental y abstracta que logramos con toda esta diversidad de diseño es amplia y clara, logrando así una satisfacción para la vida actual y futura. Este proyecto concentra toda la información que se requiere para llegar a una publicación necesaria y crear toda la producción digital que envuelve el entorno de este film.

# DISEÑO EDITORIAL EN LA ERA DIGITAL

El diseño editorial es la composición y maquetación de publicaciones que contiene color, tipografía e imágenes de manera que logre una comunicación efectiva para el receptor, y se mantiene en constante evolución, gracias a la tecnología que nos apoya en diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y que satisfacen las necesidades esenciales de la humanidad, el diseño a tenido que regenerar, modificar, producir y garantizar una mejor estructura visual, siempre utilizando las reglas de diseño, así, la sociedad va formando parte de eventos visuales con la mejor calidad y el mejor contenido.

El diseño editorial nos ha ayudado a dar información sobre cualquier tema ya sea por medio de revistas, periódicos, libros, etc. Como va pasando el tiempo la tecnología va incrementando con el uso de redes sociales, aplicaciones y servicios, que facilitan su uso tales como la búsqueda de información rápida, concreta y la interacción del diseño en dichas aplicaciones, esto a hecho que el diseño editorial tenga que realizar funciones digitales, para que el usuario pueda tener acceso a la información que requiera en cualquier momento, tiempo o lugar, dando desventaja a medios impresos ya que obtienen menos lectores,



El diseño editorial digital esta aumentando de lectores por su facilidad, disposición y distribución, también por tu interactividad entre el contenido de este mismo como videos, tipografía animada, imágenes, texto en scroll, sonidos y los diferentes colores y contrastes.

Es bien sabido que el Diseño Digital es un fenómeno del consumismo actual y que a lo largo del tiempo a repercutido en la sociedad que conlleva a generar tendencias, ideología e incluso hábitos de vida marcando una evidente división general en la cultura de la sociedad; esto hace que el usuario tenga la necesidad de adquirir elementos como dispositivos móviles, computadoras, tablets o cualquier otro dispositivo que le permita estar a la vanguardia, a su vez genera el consumismo global de aplicaciones, que ayudan a obtener informaciones en los distintos medios como libros, revistas, periódicos y publicidad informativa de manera que facilite eficazmente la interactividad del usuario y que al mismo tiempo mantenga la rapidez de la búsqueda de cualquier información que se requiera en cualquier momento y en cualquier lugar en donde se encuentre el usuario dando la oportunidad al Diseño Digital. Hoy en día por ésta tendencia del Diseño Digital Editorial los hábitos han cambiado, ya que el usuario prefiere manejar los distintos dispositivos por la sencillez en que lo puede obtener, dejando atrás la información adquirida por medios impresos.

# El Diseñador Editorial

El diseño siempre ha estado ligado a la tecnología. El diseño editorial es la composición de los elementos (tipografía, imágenes, fotografía, color, ilustraciones) para ayudarnos a implementar y complementar cualquier acción, siempre tomando en cuenta la composición y la maquetación, teniendo como objetivo comunicar efectivamente al usuario y satisfacer las necesidades, realizando un espacio nuevo de herramientas físicas y conceptuales para obtener un mejor desarrollo del lenguaje.

Desde que se nos presentó la página web como una forma de obtener información rápida y amplia para el usuario, el diseño está constantemente actualizando sus características a este medio como una comunicación y transición para un lenguaje fácil y sencillo, sin embargo, en nuestro entorno existe una realidad profunda, amplia y en ocasiones limitada, no quiere decir que el diseño se ha limitado en sus formas de comunicar, sino que, el diseño editorial ha tenido la ventaja de la tecnología como una herramienta para llegar al público en constante rapidez, facilidad de interactuar en la interfaz y con esto, el uso de plataformas; adecuándolas a los diferentes tipos de redes sociales, a medida que se amplía la audiencia, los lectores se han incrementado notoriamente, de esta manera podemos cubrir las necesidades que el receptor requiere actualmente.

La importancia de saber las características como la composición, la retícula, la maquetación y el formato en el que se va a implementar el uso del espacio de trabajo del medio Digital, es esencial contemplar estos elementos ya que el Diseño es responsable del uso y la comunicación en el espacio, es así que debemos saber que es un medio de transmisión de información con el uso temporal de un espacio, que contiene jerarquías de información, espacios publicitarios y navegación adecuada para facilitar al usuario con la interfaz.

Es indispensable conocer los aspectos que debe llevar los medios digitales para obtener y garantizar la facilidad del usuario ante el Diseño Editorial Digital, así, la forma de comunicar se apoyará de acuerdo a las necesidades del receptor, llevándolo a las nuevas tendencias digitales, las cuales sobresalen por la tecnología como dispositivos móviles y Tablet que mejoran las funciones con rapidez y eficacia para adquirir información concreta, pero no olvidando los aspectos, como; la psicología de la sociedad, la audiencia, el análisis del entorno donde nos encontramos, la cultura y la veracidad de la tecnología para ejecutar diseños digitales.

La comunicación visual es directa, penetrable y universal para cualquier sociedad y cultura. Es la expresión que existe entre la imagen y el

significado, es decir, que la imagen tiene la facilidad de una reacción directa, rápida y concreta para el usuario con el fin de que comprendan cada uno de los elementos gramaticales y sintácticos como tipografía, dibujos, ilustraciones, color, fotografía y animaciones. Lo más importante de la comunicación visual es que deja atrás el idioma, lengua y nación ya que se presenta con imágenes simples y rápidas de entender para que el mensaje sea claro, preciso y conciso para el receptor.

El Diseño Editorial Digital nos ofrece la facilidad de interactuar con el receptor, crear una emoción visual y de satisfacer las necesidades de la sociedad, así mismo tiene la finalidad de obtener más seguidores, lectores por lo que incrementa las ventas y la distribución, se actualiza con facilidad y al momento. En este proyecto se realizará una infografía con la finalidad de que el receptor o la audiencia al que va dirigido adquiera la información adecuada al tema, logrando un atractivo visual que contenga imágenes en movimiento, tipografía en scroll, color de acuerdo a la psicología del personaje que se está hablando y video, apoyándonos en acciones tridimensionales por medio de volúmenes, sombras, texturas, luz, movimiento etc. Sin dejar atrás la estructura y la maquetación de cada uno de los signos y los elementos dentro de un mismo espacio.

La infografía se lleva a cabo por periodistas que recopilan información de acuerdo al tema, a su vez el diseñador se encarga de seleccionar los elementos adecuados que son imágenes, colores y signos que representen visualmente el contenido, para que al finalizar el proceso llame la atención del receptor. La infografía es una manera informal de comunicar, es más atractiva para el receptor a partir del uso de colores, imágenes o diseños especialmente seleccionados. No suele contener demasiada información si no que la misma es brindada en cantidades limitadas ya que se centra en las imágenes, por lo cual hace que la lectura o su visualización sea más rápida, con estos elementos se dice todo y es viable para hablar de la Industrial Light and Magic, Historia, Trayectoria e Imágenes que llevaron a George Lucas a la creación de STAR WARS. Para que la infografía este bien ejecutada se debe de tomar en cuenta:

a) Formato: Antes de la realización es importante tener en cuenta los formatos para su creación de acuerdo al medio informativo en el que se presentará, puede variar dependiendo del soporte en que se realice ya sea en un periódico, revista, libro, folleto o internet; los más conocidos son... DIN, A4, A3, A1, en otros ya que con estos es más fácil la inserción en web y blogs. La "infografía torre" es la disposición vertical utilizado para difundir contenidos didácticos, corporativos o publicitarios en internet.

b) Retícula: No existe una retícula formal para la realización de la infografía, se basa en la adaptación de los elementos en el espacio de trabajo, tomando en cuenta que mientras la

retícula tenga una modulación más extensa, existe la posibilidad y la garantía de que los signos tengan la facilidad de ejecutar el acomodo proporcional.

c) Composición: Se basa en la posición de las imágenes, tipografía, color, fotografía e ilustración en un mismo espacio teniendo como finalidad un resultado correcto y coherente para el receptor.

d) Tipografía: Con ello se realiza a partir de moldes en relieves para una mejor ejecución, sabemos que no es necesario demasiada información en la realización de la infografía pero si es evidente que el poco texto que se encuentra sea satisfactorio para obtener la atención del usuario.

e) Imágenes: Es la base del proceso de la infografía ya que con el conjunto de imágenes bidimensionales se dice todo por lo que es necesario cuidar el aspecto y el significado que queremos dar a entender, con el objetivo de atraer la mirada del receptor.

f) Color: Es el apoyo fundamental para obtener una mejor percepción visual del diseño con la información y el contenido del proyecto adecuado, para implementar el color se toma en cuenta las tendencias actuales de la sociedad y la formalización de la empresa.

El diseñador tiene el deber de tomar en cuenta todos estos aspectos para la realización de un buen diseño, ya que si no toma en cuenta cada elemento tiende a fallar en la infografía, por lo que creará confusión en la visualización y en el entendimiento,

provocando confusión al receptor, por lo que es viable proporcionarle una interacción atractiva y eficaz para su mejor aportación en la sociedad y en la cultura en la que nos encontramos.





# EDITORIAL INK

Editorial Ink es una empresa mexicana que aborda libros digitales, creada en el 2012 con el fin de ofrecer una experiencia única y transmitir de manera interactiva y eficaz. La filosofía que caracteriza a la Editorial Ink es “Editar un libro es un arte y un concepto”.

Se basa en contribuir a la difusión de cultura y entretenimiento creando espacios propicios para el conocimiento. Atendiendo el compromiso moral con nuestro entorno, nuestros colaboradores y con nuestros accionistas. Con el objetivo de consolidar el liderazgo de la marca, accediendo a nuevos mercados y enriqueciendo nuestra oferta cultural.



Editorial Ink es una editorial pionera en la creación de libros interactivos, que busca abrir camino a los autores y obras mexicanas en su integración al mercado global y digital. De la mano de los autores, artistas, ilustradores y fotógrafos hispanos más reconocidos, Ink, además de libros interactivos de temas variados entre los que destacan: cocina, desarrollo personal, historia, literatura infantil, fotografía, arte y arquitectura incursiona en el mercado de las apps.

Busca recuperar el arte de editar libros y es por eso que cada una de las obras atraviesa por un proceso editorial de la más alta calidad que integra audios y videos inéditos, diseños personalizados de foros e interiores, trabajos iconográficos e inclusive dedicatoria de puño y letra de los autores. El objetivo es garantizar que los libros interactivos cobren vida, pongan en juego nuestros sentidos y logren deleitar hasta al lector más exigente.

Para el Director General de la Editorial Ink, los medios electrónicos como tabletas han transformado la forma de leer, sino que también han abierto la cultura de hacer negocios para la industria editorial. Ink sabe que el acceso a la población es limitado pero los negocios editoriales tienen su futuro en plataformas digitales, por eso Editorial Ink se dedica exclusivamente a la creación de libros interactivos, con el fin de

ofrece a los autores y lectores una solución que les permite tener un producto más atractivo que sólo letras en una pantalla, utilizando ilustración, fotografías y arte en cada uno de sus productos.

Un punto fuerte de esta Editorial es el precio (entre \$ 60.00 y \$ 100.00 pesos), normalmente los libros no tienen un costo elevado, donde el libro con precio máximo sería aquel con imágenes, sonidos y una experiencia completa, esto se debe a que gasta para desarrollar la experiencia del usuario pero no en papel, distribución ni en transporte de los ejemplares, esto hace de Ink la mejor opción para adquirir obras.

Editorial Ink tiene gran extensión de temas, por ello abarca a la audiencia de:

Niños: 2 a 12 años.- Se encarga de ilustrar de manera efectiva para que interactúe con la lectura.  
Adolescentes: 13 a 18 años.- Contiene material informativo, cultural y de arte que lo engancha desde la primera hoja.

Jóvenes: 19 a 28 años.- Fomentan la imaginación como temas de ficción y actualiza el criterio de los individuos para un mejor conocimiento

Adultos: 30 a 59 años.- Amplia su conocimiento y mejora el lenguaje visual para un mejor concepto visual.

En este proyecto se realizará una infografía con el objetivo de ampliar el panorama digital, con el título STAR WARS “episodio cuatro” para comunicar de forma clara y precisa los efectos visuales, la historia, la industria que tuvo que fundar para dar vida a las creaciones, a mundos irreales y de donde obtuvo la inspiración para escribir la historia del film. Esto no sólo será un medio informativo, sino que se apreciará animaciones que ayuden a formalizar y entender el proceso de adaptación, se implementará fragmentos de la película para sustentar los avances de la tecnología, texto dinámico ocupando una tipografía palo seco, matte paint con elementos equilibrados de naves, estrellas y planetas con el fin de cubrir las necesidad visuales del usuario.

Editorial Ink tiene como objetivo realizar un libro que hablará de STAR WARS, con el apoyo de la infografía ayudaré a obtener un mejor conocimiento informativo de la producción, realización, creación y conocimientos visuales que lo llevaron a montar la primer película. Con el fin de que la audiencia esté enterada de los acontecimientos, de la historia y de los efectos especiales de esta cinta, así también manejé este proyecto como medio publicitario para la próxima película.



## 4.1 Proceso Creativo

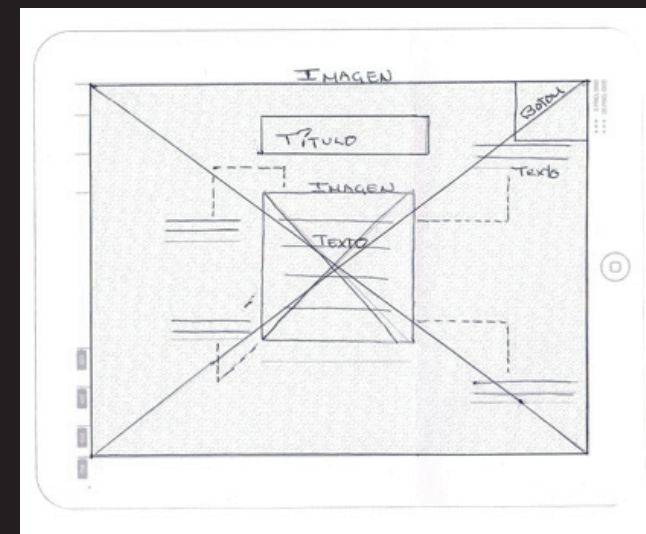
Al iniciar con el desarrollo de un Diseño se toma en cuenta tres pasos que nos permite llegar al resultado deseado, este sistema coincide en satisfacer al usuario de forma directa obteniendo el beneficio o el desagrado. El medio al que nos referimos es a cualquier medio de comunicación visual que garantice el correcto funcionamiento del diseño, por lo cual, la comunicación es indispensable para el desarrollo correcto dentro del procedimiento que se evaluará, el primer paso que se toma en cuenta es el análisis de la creatividad al que nos enfrentamos y en el torno al que queremos llegar con la creatividad. En esta fase se utilizan preguntas como (¿por que?, ¿para que? ¿cuál es su finalidad?) tomando en cuenta las causas del problema, será fácil de proyectar y ejecutar el desarrollo; la segunda es el conjunto de elementos que se ocuparán en un espacio de trabajo, estas herramientas nos ayudan a ejecutar un mejor orden de objetos necesarios para implementar y posicionar en el área del proyecto, no es conveniente juzgar las ideas ya que todas son buenas, con el objetivo de obtener el mayor número de ellas; el tercer paso es la selección de signos obteniendo criterios, tanto subjetivos como objetivos para valorar y clasificar y filtrar las mejores.

Esto nos ayuda a mantener un orden de estructura y así poder agilizar convenientemente el resultado, si no tenemos en cuenta estos tres pasos, el desarrollo se complicará y finalmente obtendremos un desequilibrio en los elementos,

por lo cual la conceptualización del diseño se verá meramente mal proporcionada y no beneficiará al receptor. Esto sin lugar a duda es fundamental para mantener la creatividad, la estructura y la calidad del buen diseño.

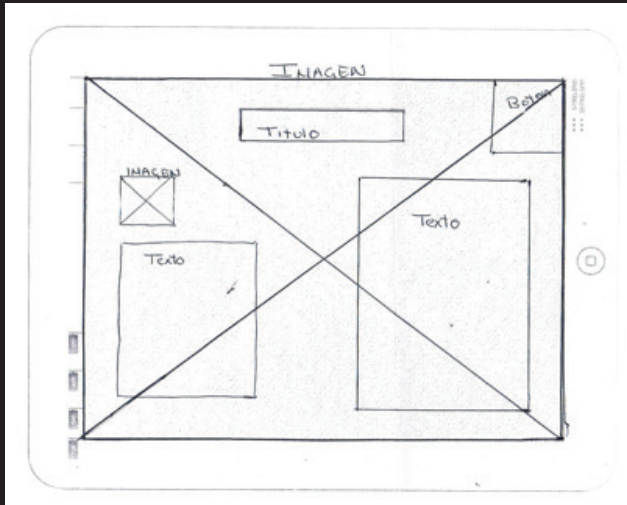
### Conceptualización

Este proceso de bocetaje, es la primera idea generada para la creación de una infografía con el título STAR WARS, en ella se observa el acomodo de los elementos tomando en cuenta el equilibrio y el orden adecuado para este primer paso que se utilizará. En ésta etapa se tomó en cuenta los bocetos rouge para la primera idea, aquí se observa el resultado posible, organizando y acomodando los elementos como título, imagen, texto, símbolos o signos.



a) Boceto Portada

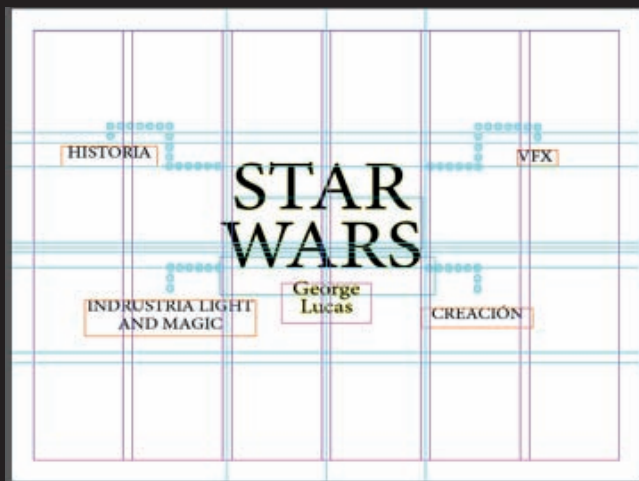
a) En esta primera propuesta se observa una composición, iniciando con una imagen de fondo, continuando con el título en altas y bajas, seguido por un bloque de texto en la parte central en la cual se encuentra dividida en 4 partes dando paso a los posibles subtemas de información. a) Boceto Portada



a) En este apartado se muestra el título centrado seguido por una imagen en la parte inferior izquierda, de bajo de ella se encuentra una caja de texto y en la posición derecha objetivamente otra caja de texto con la posibilidad de información adecuado sobre el proyecto. a) Boceto Portada

a) Boceto Portada b) Boceto Primer Apartado

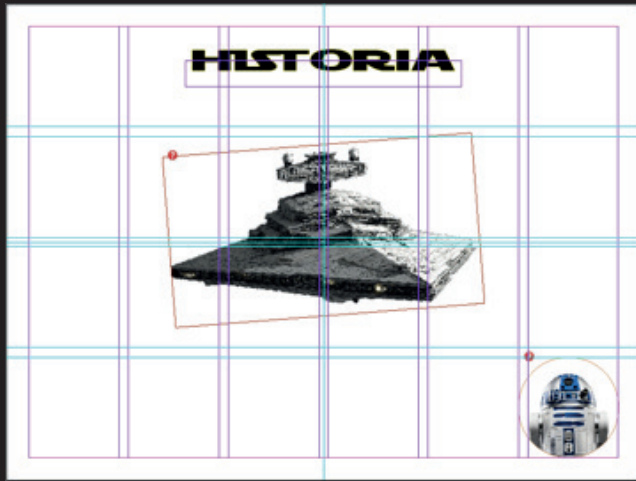
En esta etapa se contempla la maquetación y la retícula que se va a ocupar para el desarrollo del proyecto. La retícula que se ocupó fue retícula modulada de 6 x 4 para tener mejor flexibilidad en los elementos al momento de la organización de tipografía, imágenes, texto y signos de apoyo para una mejor visión.



1) Se observa la distribución de los elementos y signos tomando en cuenta el color y la tipografía. Lo que sobresale es el título del tema "STAR WARS", así como los temas que se van a abordar, manteniendo signos que van acorde con el tema.

1) Prueba

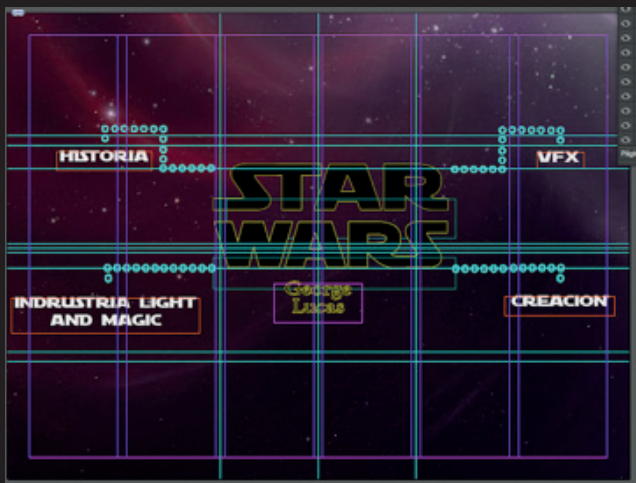




2) En la parte superior central se encuentra el título del primer apartado o boceto formal, en el centro del espacio de trabajo se observa una imagen con la finalidad de equilibrar y en la parte inferior derecho un elemento con la imagen de r2t2 para contrastar.

2) Prueba

En esta sección muestro la posible finalidad del bocetaje, es la organización de los elementos, la tipografía que se ocupará, la imagen que llevará para dar mayor visualización e impacto que se requiere. Estos ejemplos son el resultado a presentar..



3) En esta etapa lo complemente con el color y con el fondo dando referencia al bien y el mal con colores azules y rojos.

3) Boceto - Portada



4) Boceto - Primera Pág.

4) Se mantiene un equilibrio entre la imagen (nave) y el fondo por lo que se aprecia más elementos en opacidad con una iluminación que sobresale para así crear sombras y luz.

## 4.2 Formalización y prefiguración.

Para obtener mejores resultados en cualquier proyecto a realizar, es necesario obtener visualizado el Diseño Editorial Digital como una manera de simpatía ante el usuario, ya que el público encontrará creíble el espectáculo y el trabajo se distinguirá de los demás, es por eso que se diseña de acuerdo a las necesidades de la audiencia.

En este apartado se muestra las etapas del proceso creativo (boceto layout), en la cual se presenta el color, la tipografía, las imágenes y el video; que se tomaron en cuenta para realizar la posición adecuada y satisfactoria, que dé equilibrio entre los signos y las animaciones de este proyecto, por lo tanto esta producción obtendrá resultados que beneficiarán al receptor. La interfaz fue realizada con la finalidad de facilitar a la audiencia en el manejo correcto de las características, tales como; la información, las imágenes y las animaciones, que hacen ver la infografía como un medio digital de información concreta, así, el resultado del proyecto es satisfactorio.

### Boceto Layout:

Al presentar el espacio de trabajo se consideraron los elementos tales como la tipografía, el color del fondo, el color del texto, el color de los signos y las imágenes, que hicieron de este primer boceto la prueba final, gracias a la retícula de 6x4 se obtuvo la organización adecuada para los elementos de tal manera que al visualizar la composición de cada uno de ellos, se obtenga un equilibrio visual satisfactorio para el espectador. Así, al momento de poner todos los elementos de un mismo espacio de trabajo podemos visualizar si es correcto o incorrecto el acomodo de los elementos, esto nos ayuda a facilitar la interfaz frente al usuario, de forma que se cree una armonía del proyecto.



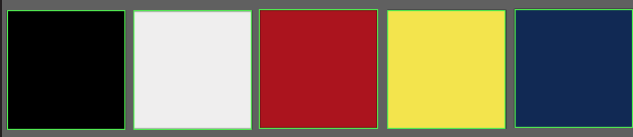
a) Imagen Elementos

a) Se observa del lado izquierdo la retícula con la distribución de los elementos. Del lado derecho se encuentra ya con el color en la tipografía, matte paint del fondo y la disposición de todos los elementos dentro de un mismo espacio.

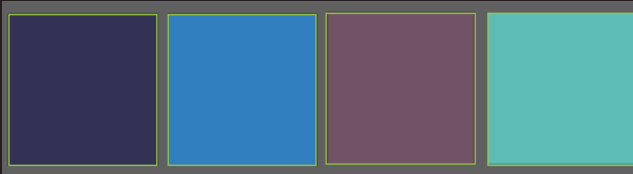
### Gama de color

El color es necesario para cualquier diseño; y en el Diseño Editorial Digital el color es fundamental para generar una mejor visualización y contraste; al no obtener color en el diseño se puede interpretar como un fracaso y mal visto para la sociedad, así que para el Diseño Editorial Digital garantiza el resultado como una forma de aceptación de acuerdo a la audiencia a la que nos estamos dirigiendo. Como he mencionado con anterioridad; “Si tu trabajo crea simpatía ante el usuario, entonces el trabajo se distinguirá ante los demás”.

En este proyecto se utilizó la misma gama de colores de STAR WARS, basándome en la posición de los colores del film, esto se introdujo en la tipografía, imágenes y fondo. Para tener armonía en el espacio de trabajo se implementó los colores siguientes, con el fin de crear equilibrio, luz, sombras y enfoque en los elementos a resaltar.



Valor del color de acuerdo a CMYK  
000000 FCFAFB AB191F F2E34C 1D2C50

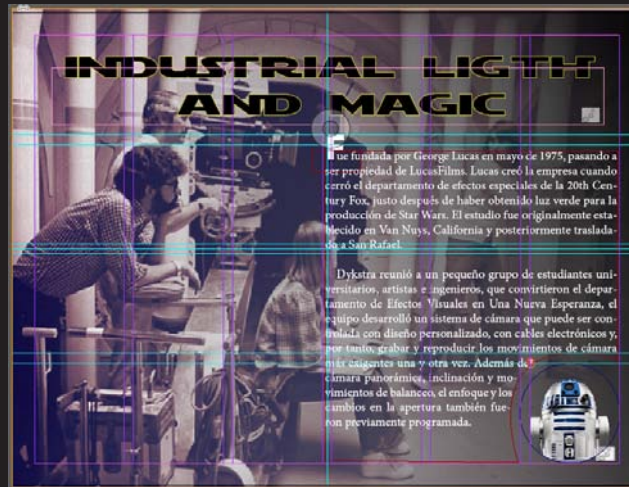


Valor del color de acuerdo a CMYK  
323053 317FBF 715266 5CBCB5

# GEORGE LUCAS

El origen de la tipografía se basa en que George Lucas le comenta a la diseñadora gráfica Suzy Rice que deseaba crear un logo que pareciera “muy fascista”, intimidadora e impactante. La elaboración grafica surge a partir de la tipografía Helvetica Black que es considerada como fascista; Rice utilizó este tipo de letra como inspiración para el logo oficial de STAR WARS.

Aquí una presentación del espacio del trabajo, visualizando la tipografía en los títulos.



b) Imagen tipográfica

b) En esta propuesta se muestra la tipografía en la parte superior central con elementos como caja de texto de lado derecho y como fondo una representación grafica de la producción filmando una escena.

La segunda tipografía que se utilizo fue Minion Pro, esto para la información ya que simplifica la sencillez y la claridad, para no cargar tanto peso en una misma escena de trabajo, así el resultado será satisfactorio para cualquier usuario a interpretar este proyecto de Diseño Editorial Digital.

# Lucas

## Tipografía

Se tomo en cuenta dos elementos tipográficos, la primera se basó en la escritura inicial de Star Wars, ya que es muy emblemático desde hace mucho tiempo (1975), en donde se empezó la elaboración de guiones y The Industrial Light and Magic, que se fundo por la creación de efectos especiales. Sólo ocupa esta tipografía los títulos para dar énfasis y mayor peso a los apartados, como se muestra.

# STAR WARS

## 4.3 Materialización y realización del proyecto.

En esta etapa, muestro el diseño, que en algunos casos han tenido cambios, en algunos mínimos y en otros más notorios, pero de igual manera importantes para el resultado satisfactorio final. Se hacen cambios porque visualmente no se obtiene el resultado correspondiente, pero se preguntarán ¿Cómo se logra ese resultado?, pues bien, al momento de diseñar tu primer boceto estas imaginando como se vería ya una vez terminado, como va pasando el proceso de diseño te surgen dudas, las resuelves de acuerdo a la enseñanzas adquiridas, a la experiencia y a la necesidad que tiene la audiencia, así que es necesario ver una y otra vez la interactividad y el equilibrio del espacio de trabajo, hasta que el resultado quede y sea viable para las necesidades de la audiencia.



c) Modificación

c) En el primer cambio se visualiza la distribución de tipografía con el nombre de “George Lucas” que se encuentra casi en medio del espacio de trabajo justo debajo de Star Wars.

d) Al momento de reproducir el EPUB este elemento no se alcanza a distinguir por lo tanto se modifico y se optimizo en la parte superior en medio, justo arriba de Star Wars.



d) Resultado

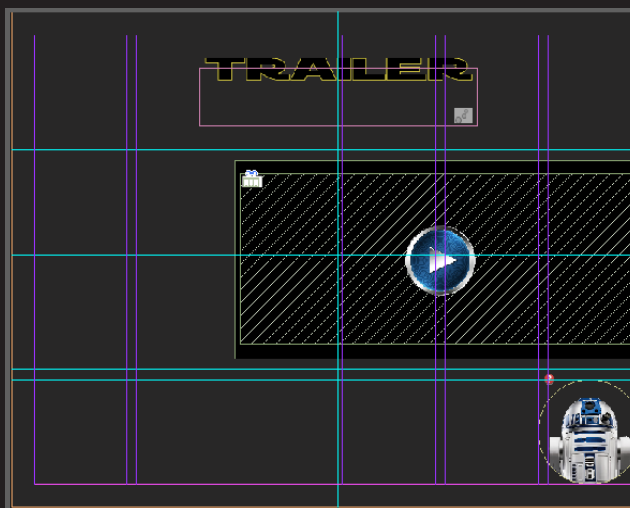
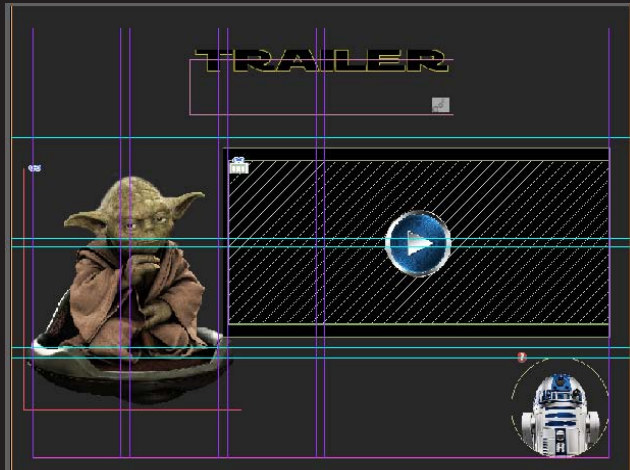
e) En esta sección se aprecia un vacío en el centro de nuestro espacio. Por lo cual se complementa con un elemento grafico (nave) que tiene una animación, detenerse justo en el centro del espacio de trabajo y desvanecerse poco después de llegar ahí. Cómo se muestra en las imagen de abajo.



e) Cambio



f) Este apartado se aumento un elemento, ya que sin este elemento se visualiza un espacio vacío, sin equilibrio y sin armonía para esta interactividad, de forma que actúen uno sobre el otro compensándose y anulándose recíprocamente entre imagen, tipografía, color e ilustración.



f) Cambio 2

## Aplicación y ejecución del diseño.

Este proyecto se basa en la información adquirida de libros, proyectos personales, experiencias y estudios de diseño editorial digital, la infografía que estoy presentando se crea por la necesidad de ir a la vanguardia con las tecnologías tales como animaciones avanzadas, aplicaciones que nos ayudan a facilitar la interactividad y a las nuevas plataformas como Apple, android y sistemas que generalizan en la satisfacción del usuario, así da pie al diseño. El diseño se apoyo en el uso de tipografía y color de acuerdo a la película de Star Wars, de ahí fue creciendo la visualización de la interfaz, ya que implemente elementos como imágenes que me ayuda a crear un mayor peso, matte paint; que es un conjunto de imágenes en un mismo espacio de trabajo teniendo en cuenta la luz, equilibrio, sombras y distribución de los elementos, con la finalidad de crear un conjunto que se ocupa como fondo para el proyecto.

También se tomo en cuenta la maquetación, retícula de 6x4 y el formato para facilitar la posición de los elementos, gracias a estos aspectos, la interfaz es viable para las animaciones implementadas, la tipografía y la imágenes que se presentan. Este diseño es satisfactorio porque tiene aspectos y características del tema, además de tener igualdad en el área de trabajo y equilibrio que apoya a cada uno de los elementos encontrados en esta infografía.

## DOMMY



g) Dommy - Primera Página.

Se presenta el resultado final con los títulos sobresalientes por la tipografía inspirada por STAR WARS formando equilibrio entre los subtemas y los signos de animación empleadas, con un matte paint como fondo.



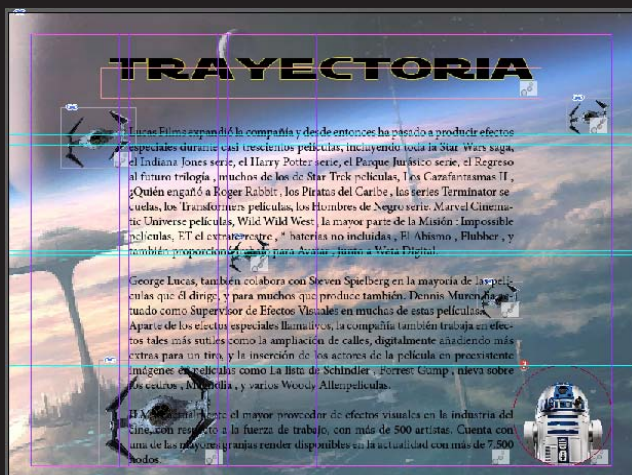
h) Dommy - Segunda Página

h) En esta parte se visualiza el título centrado en la parte superior con el apoyo del texto centrado en el espacio de trabajo y proporcionando semejanza con las naves para una distribución adecuada.



i) Dommy - Tercera Página

i) Es simple en esta etapa ya que el título y la caja de texto hablan de la empresa que fundo en 1975, así que elegí un fondo dando ilusión y entendimiento a lo que esta escrito en la información.



j) Dommy - Cuarta Página

j) En esta página se complementa el equilibrio con las animaciones de las pequeñas naves, al mismo tiempo se presenta el texto con la finalidad de centrarse justo a la mitad, prosiguiendo con el título en la parte superior central.



k) Dommy - Quinta Página

k) En el boceto se nota el mal funcionamiento (nave) por lo que se decidió eliminar el elemento ya que no proporcionaba ningún equilibrio en la distribución. El resultado es satisfactorio, ahora en la parte inferior se encuentran las pequeñas imágenes y en el centro del espacio de trabajo se observa las imágenes en tamaño notorio.



l) Dommy - Sexta Página

l) Con la finalidad de que el proyecto satisfaga al usuario, también se decidió modificar esta página manteniendo el orden, el título y la tipografía, con el cambio de ampliar el video quedando centrado en el área de trabajo.

# Conclusión

Las propuestas de este proyecto tocan campos muy variados, tampoco son siempre coincidentes, pero revelan una tendencia común. Todas parten de la conciencia de un vacío y de una necesidad: ausencia de un proyecto claro y capaz. Tomar en cuenta cada uno de los aspectos generados en este proyecto es llegar a un objetivo requerido por la sociedad, la cual tiene necesidades de expresar, crear y sentir para presentar o proyectar un mundo mejor.

Si podemos hacer que una o varias personas cambien la manera de actuar o vivir una experiencia con esta infografía, estamos consientes que el proyecto cumplió las expectativas requeridas, con esto podemos decir que toda empresa que realice diseño editorial digital tendrá la ventaja de llegar a una mayor audiencia.

La infografía que se presenta se adapta a los cambios que se han venido generando a lo largo de nuestros tiempos, podemos mencionar que existen infografías impresas y digitales; la importancia hacia este cambio es la tendencia a la tecnología, dando paso al uso constante de aplicaciones en los distintos formatos o plataformas que se utilizan como medio de información o comunicación, que son los dispositivos móviles, tabletas etcétera, se hace el uso constante de imágenes, formas, color y tipografía dando pie a una visualización que atrae directamente al público, es así lo que nos lleva a un campo visual completo en el diseño y la comunicación visual.

Se puede destacar que el diseño y la comunicación visual sigue siendo la mejor manera de atracción hacia cualquier sociedad, cultura y psicología, tomando en cuenta que esta área conceptual es y será una de las mejores para la creación de medios publicitarios en el presente y futuro. La experiencia que he adquirido, es la formalización de proyectos profesionales, he entendido que el mejor enfoque publicitario es la visualización y el diseño ya que el usuario capta con facilidad la información que se presenta por medio de imágenes, color, video y sonido, para crearle al receptor una necesidad.

# Fuentes

Castillo, H., (2000). Hacia un nuevo proyecto de Nación. México, Esfuerzo.

Pérez, F., (2003). III Complejidad del arte-diseño contemporáneo en Lo Material y lo Inmaterial.

Pérez, F., (2003). La era de la Mundialización en Lo Material y lo Inmaterial en el arte – diseño contemporáneo.

Creame, P., y M. R., Lea, (2000). Redactar la introducción y redactar la conclusión.