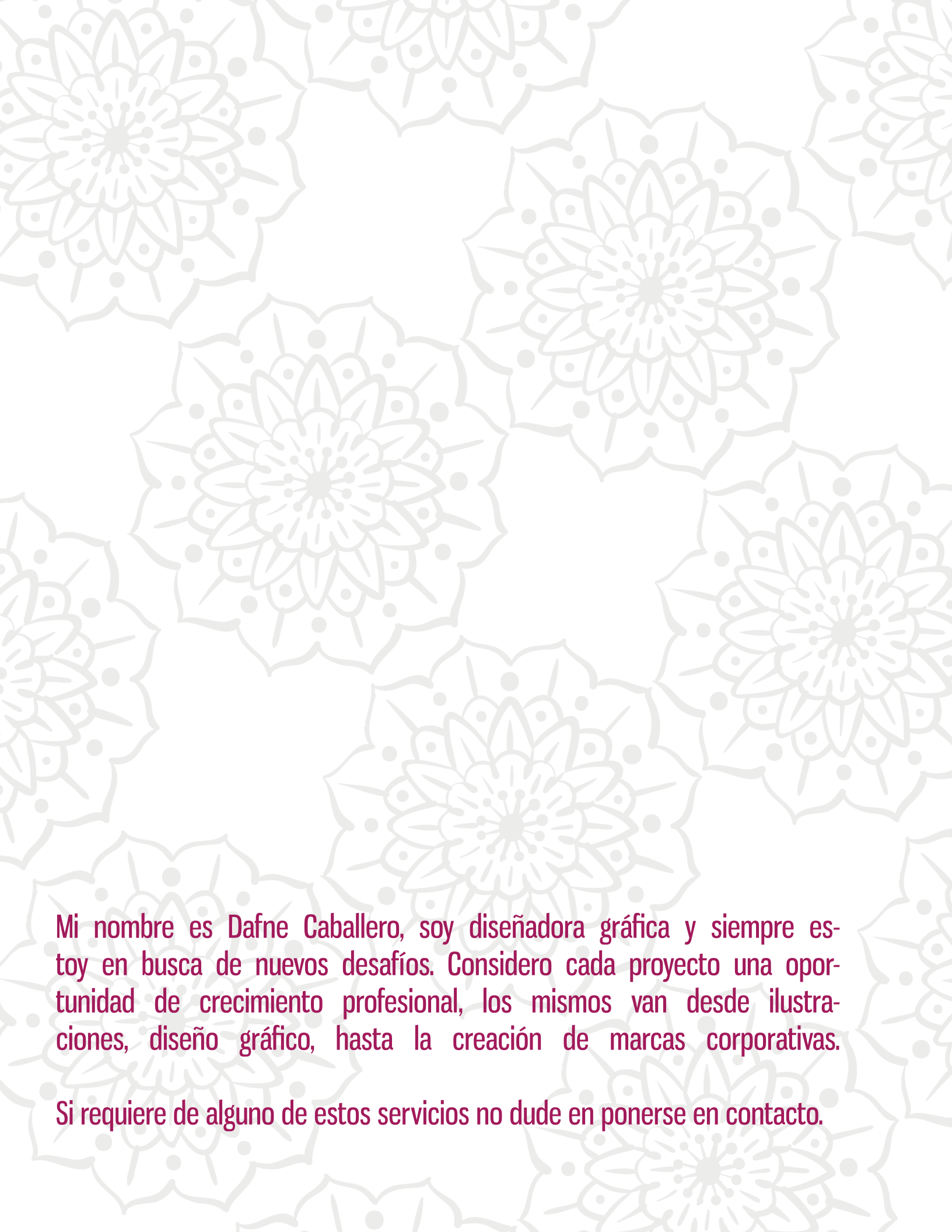


Dafne Caballero

Portafolio Profesional
Universidad del Arte Ganexa - Panamá 2017





Contenido

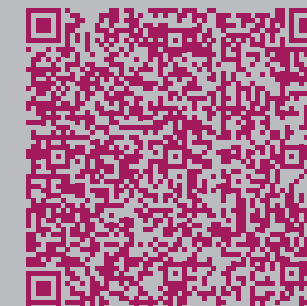
Curriculum Vitae	4
Cinegrama	6
Volcanes	8
El Machtetazo	10
Breccia Mia Pizza	12
Constructivismo	14
Telescopio	16
Luz de la Esperanza	18
Dog Chow	20
Bibliografía	22

Mi nombre es Dafne Caballero, soy diseñadora gráfica y siempre estoy en busca de nuevos desafíos. Considero cada proyecto una oportunidad de crecimiento profesional, los mismos van desde ilustraciones, diseño gráfico, hasta la creación de marcas corporativas.

Si requiere de alguno de estos servicios no dude en ponerse en contacto.

Dafne Caballero

Diseñadora Gráfica



Perfil

25 de noviembre de 1996 (20 años)
 Panameña
 8-912-779
 Panamá Oeste, Arraiján, Burunga, La Omar

Contacto

dafne2596@gmail.com
 247-4304
 6659-9646

Educación

Actual 2017: Universidad del Arte Ganexa
Diseño Gráfico con énfasis en publicidad
2012 - 2014: Panama Height Internacional Academy
Bachiller en ciencias con énfasis en programación

Idiomas

Español: **Avanzado** Inglés: **Básico**

Conocimiento

Adobe Illustrator	Adobe Photoshop	Adobe Indesign	Adobe Premier
★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆

Hobbies



Experiencia Laboral

2017: Ministerio de Relaciones Exteriores (MIRE)
Academia Diplomática y Consular Ernesto Castellero Pimentel
Dpto. de Comunicación - Diseñadora Gráfica

Referencias

Luis Alberto Martin
Coordinador de Comunaciones y Relaciones Públicas
 6550-1028
 sito.martins@gmail.com

Nicole Hazera
Diseñadora Gráfica
 6774-8995
 nicolehazera@gmail.com

Eduardo Loo
Asistente Administrativo SUME 911
 6852-4576
 eduardo.loo0996@gmail.com



Cinegrama

Objetivos

Este fue un proyecto realizado en grupo de dos personas, con el objetivo de diseñar un programa de televisión dirigido a los amantes del cine y de la farándula. Donde se transmitiría información de la farándula, próximos estrenos de películas, tráiler y lo último en las noticias cinematográficas. La idea de Cinegrama, también era tener algo de interacción con los televidentes, regalando boletos para los estrenos de las películas a través de trivias.

Antecedente

La idea de crear Cinegrama surge como una alternativa a la escasez de programas de contenido cinematográfico, lo que existen la mayoría se concentran en la farándula de los artistas.

Aspectos Conceptuales

Para transmitirle al público de manera directa sobre lo que se trata este programa se utilizaron elementos especialmente relacionados con el cine (como la cinta cinematográfica y las palomitas de maíz).





Volcanes

Objetivos

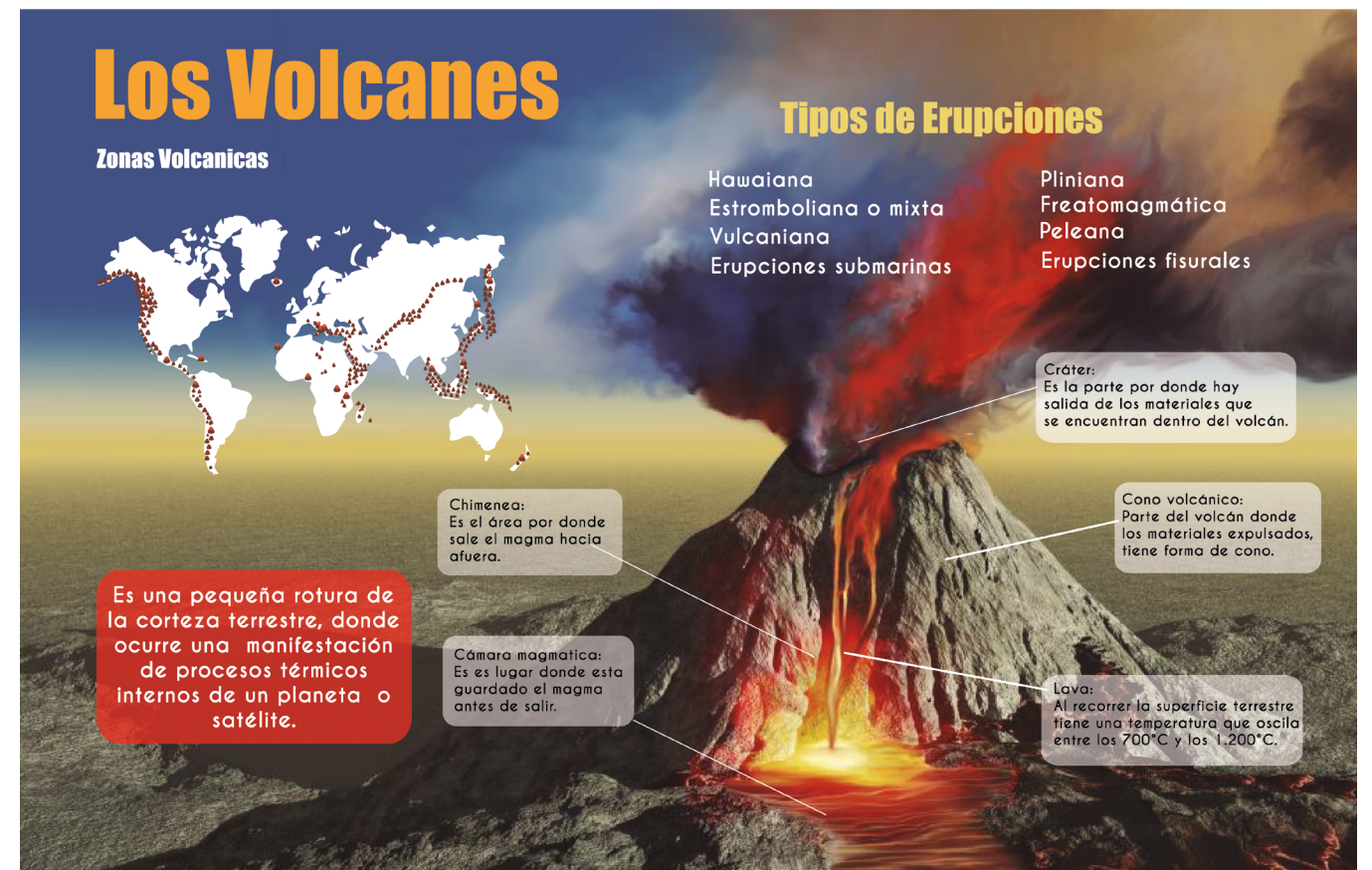
El objetivo de la creación de esta infografía es buscar y educar a las personas sobre los volcanes ubicados en América y Europa.

Antecedente

Para realizar esta infografía fue necesario investigar y leer sobre la historia de los volcanes y plasmarlo de forma sintetizada.

Aspectos Conceptuales

Siendo una infografía, se necesita transmitir una información directa y simplificada para no perder el interés del lector. Usando de fondo una fotografía de un volcán y añadido un mapa mundi, donde se encuentran localizados los volcanes de América y Europa.





El Machetazo

Objetivos

Este trabajo fue hecho en parejas y el objetivo era crear una campaña de relanzamiento del departamento de electrodomésticos del Machetazo. Esta campaña duro dos meses, además de los nuevos artes, se realizó una especie de oferta en, que por la comprar de cierta cantidad de productos te regalaban un raspadito donde te daban un descuento de acuerdo a lo que saliera; este descuento solo aplicaba a los electrodomésticos.

Antecedente

Para realizar esta campaña se hizo un briefing del cliente, para saber su competencia, su público objetivo y saber un poco más de la empresa. También hicimos un análisis FODA para ver las cosas que la empresa debía mejorar y así superar a su competencia.

Aspectos Conceptuales

Siendo fieles a los colores representativos del Machetazo, se adaptan los artes de esta manera con las fotografías tomadas de los electrodomésticos.





Breccia Mia Pizza

Objetivos

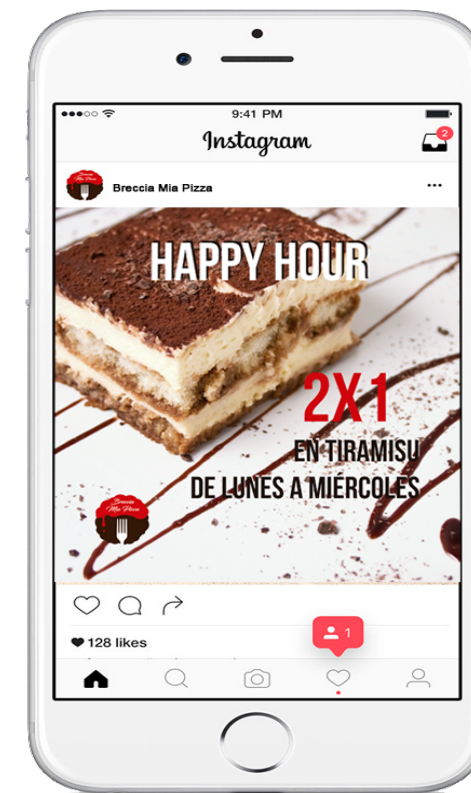
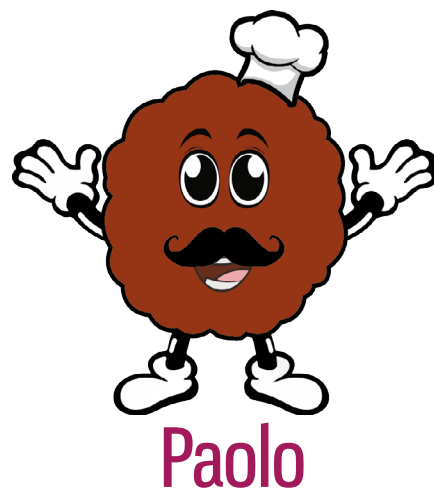
Crear toda la identidad corporativa de una franquicia de restaurantes, además de esto teníamos que diseñar un personaje que le llamara la atención a los niños; junto con el personaje se creó un pequeño libro donde se cuenta la historia de donde nació el personaje y el restaurante. Se creó el logo, su papelería, el manual de marca, el menú, algunas aplicaciones y ejemplos de algunos artes para las redes sociales.

Antecedente

Al momento de realizar este proyecto se buscó algunas referencias de logos de otros restaurante y también se buscó algo de información referente al tipo de comida se haría en el restaurante.

Aspectos Conceptuales

Se decidió que el logo y la imagen de este restaurante sea una albóndiga ya que es uno de los principales platos a los que se dedican. Los colores se eligieron porque son los tradicionales de la pasta y de los ingredientes que se utiliza en la comida italiana.





Constructivismo

Objetivos

El trabajo consistía en hacer unos afiches para una campaña de prevención de delito, pero siempre había que mantenerse en la línea del constructivismo.

Antecedente

Se investigó sobre los diferentes delitos que se dan en el mundo relacionados con algún tipo de maltrato y en base a esta información se hizo el arte.

Aspectos Conceptuales

Se escogió esta paleta de colores y estas tipografías ya que son los que más resaltaban en esta época del constructivismo.





Telescopio

Objetivos

Diseñar y diagramar un pequeño libro sobre algunos invento histórico; para la línea “Inventos: extensión de los sentidos”

Antecedente

Se hace una serie de investigaciones sobre los inicios del telescopio; como fue evolucionando hasta la actualidad y la gran importancia que tiene hoy en día; existe mucha información referente a este tema, así que se trató de sacar la más relevante. También se utilizó imágenes para las ilustraciones.

Aspectos Conceptuales

Con las tipografías utilizadas se buscaba hacer que la lectura no fuera tan pesada para las personas; que fuera un poco amigable a la vista del cliente. Y la paleta de colores fue sacada en base a los colores de los planetas y del espacio.

CREACIÓN

La invención del telescopio marcó un antes y un después en la evolución de la astronomía y la ciencia en general.

El telescopio es uno de los instrumentos científicos que más ha revolucionado la ciencia. Fue una ventana abierta a la ubicación del ser humano en el Universo y abrió la visión más allá de la Tierra y de las estrellas.

El primer telescopio fue creado por Hans Lippershey, un fabricante de lentes holandés, durante los años del siglo XVII. Según las historias Lippershey descubrió esto gracias a sus hijos que un día jugaban con sus lentes y notaron que al juntarlos los objetos lejanos se amplaban.

Lippershey observó ese fenómeno y ofreció el invento en secreto a la corona de su país, dado su indiscutible valor estratégico.

Galileo Galilei se enteró de la invención de este instrumento y enseguida diseñó el suyo propio, este consistió en dos lentes simples una plana convexa y otra biconcava colocadas en los extremos de un tubo de plomo consiguiendo una ampliación de la imagen de tres aumentos. Fue variando diseños hasta conseguir 30 aumentos. A diferencia de los anteriores diseñadores de telescopios Galileo empezó a comprender el mecanismo físico del instrumento y a comenzar a realizar ciencia.

Galileo se dio cuenta de la importancia de la calidad de las lentes. También notó que la reducción del tamaño de la abertura aumentaba la definición de la imagen. Pero un campo de visión tan pequeño hace que este instrumento sea muy difícil de manejar pues el campo de visión es muy estrecho.



Telescopio de Galileo

Galileo obtuvo resultados tan espectaculares que harían cambiar el concepto del Sistema solar que se tenía en la época. En su obra de 1610 “Sidereus nuncius” describe todas sus observaciones astronómicas con gran detalle, siendo este el primer tratado sobre astronomía. Galileo observó la Luna, estrellas y varios planetas.

Observando la Luna comprobó que tenía formas irregulares, aparición cráteres y no era homogénea, al mirar a las estrellas observó que podía ver estrellas que no se veían a simple vista y además solo las veía como puntos, con lo que descubrió que el Universo era mucho más grande y que las estrellas estaban muy lejos.

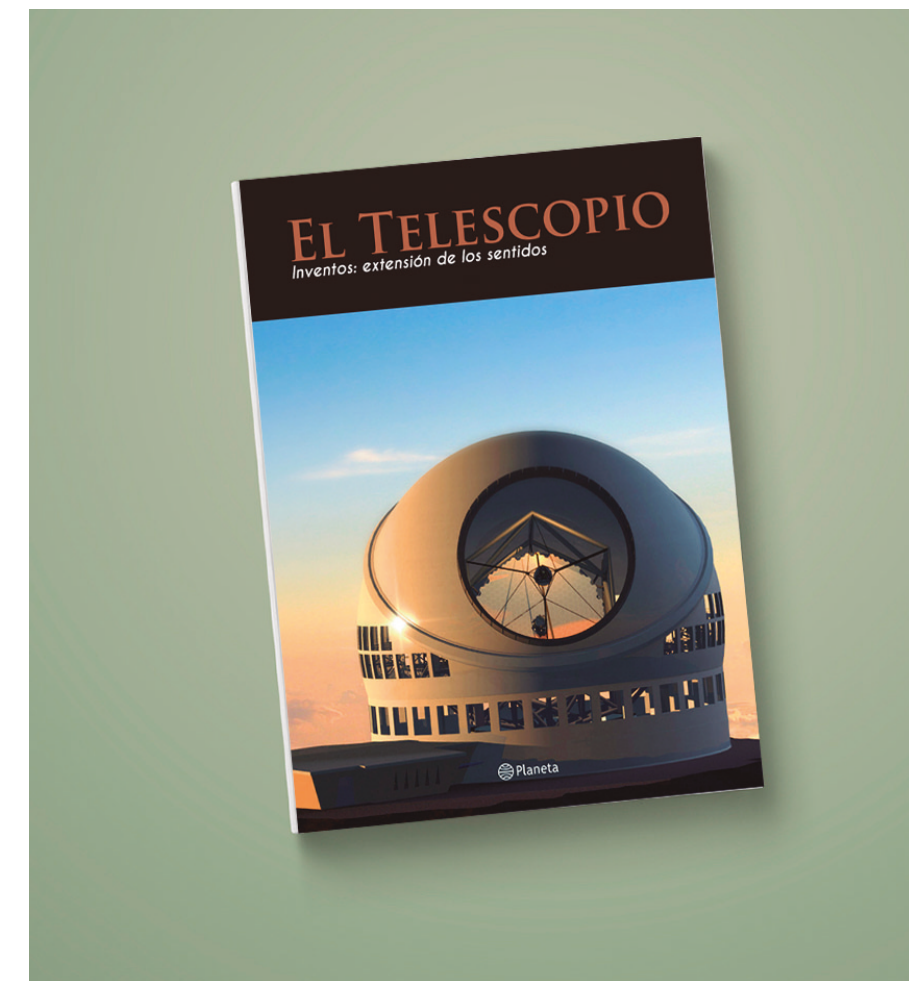
Paleta de Colores



Familias Tipográficas

TRAJAN PRO
Caviar Dreams

Herramientas





Luz de la Esperanza

Objetivos

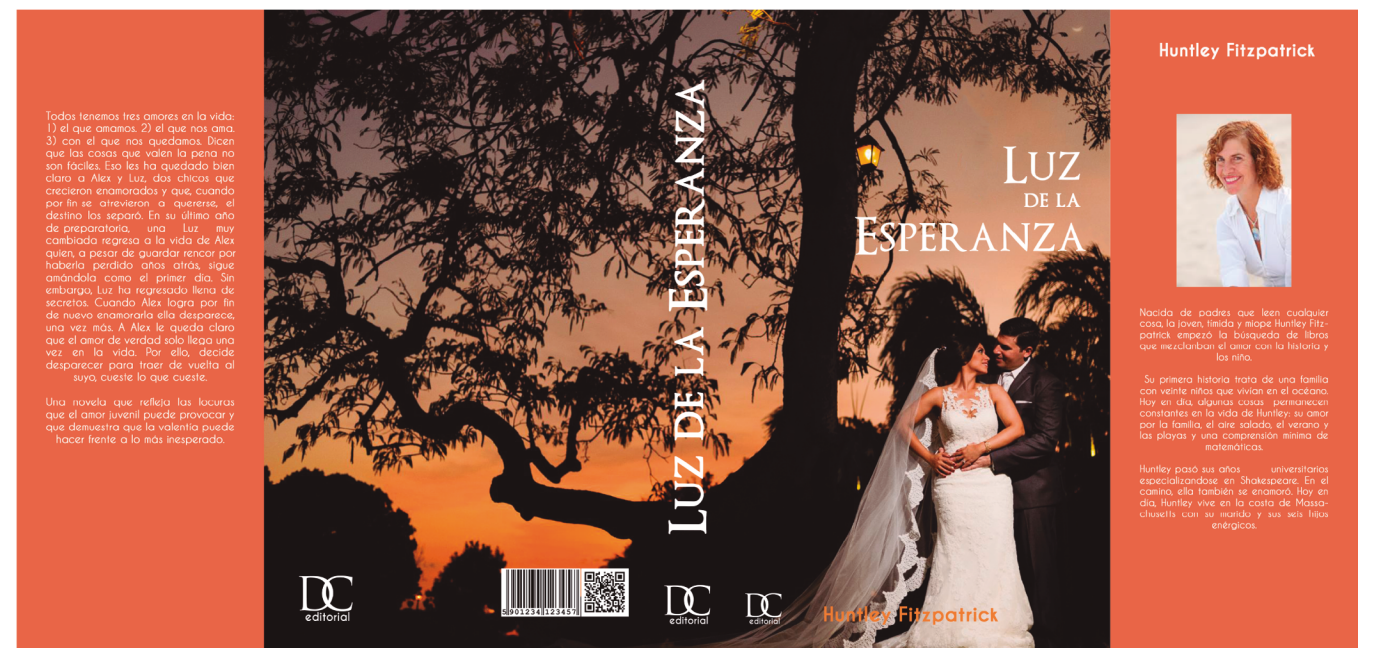
El objetivo de este proyecto era crear y diseñar un libro e editorial desde cero para promocionar este libro.

Antecedente

Para la creación de este libro, se necesitó crear el origen de la historia, y ver como se relaciona la portada con lo que está plasmado en el libro.

Aspectos Conceptuales

Se utilizó una fotografía capaz de representar la calidez de la historia contemporánea que se plasma en el libro, buscando de igual manera que concuerde con lo puesto en la sinopsis del mismo.





Dog Chow

Objetivos

El objetivo de este trabajo era diseñar un stand de alimento para perros y mostrarle a los clientes todos los productos que esta marca tenia. Este stand estaría ubicado en una pequeña feria de mascotas.

Antecedente

Para la promoción de esta comida, fue importante informarse sobre los ingredientes de la comida para perros. A su vez, manejar y saber la información de cada producto, saber los ingredientes alimenticios necesarios para el perro y saber la mejor manera de promoverlo.

Aspectos Conceptuales

Se trata de transmitir a los clientes porque es mejor alimentar a sus mascotas con lo que le ofrece esta marca. Se utilizan los colores fieles del producto.





Bibliografía

Samara, Timothy

2006 Diseñar con y sin retícula, Barcelona, España Editorial Gustavo Gil.

Mayra Mercedes, Robertson Karem, Sato Andrea, Tavera Elizabeth Vidal José

2015 Guía PUCP para el registro y el citado de fuentes, Lima, Perú Editorial Textus.

Tipografía DaFont

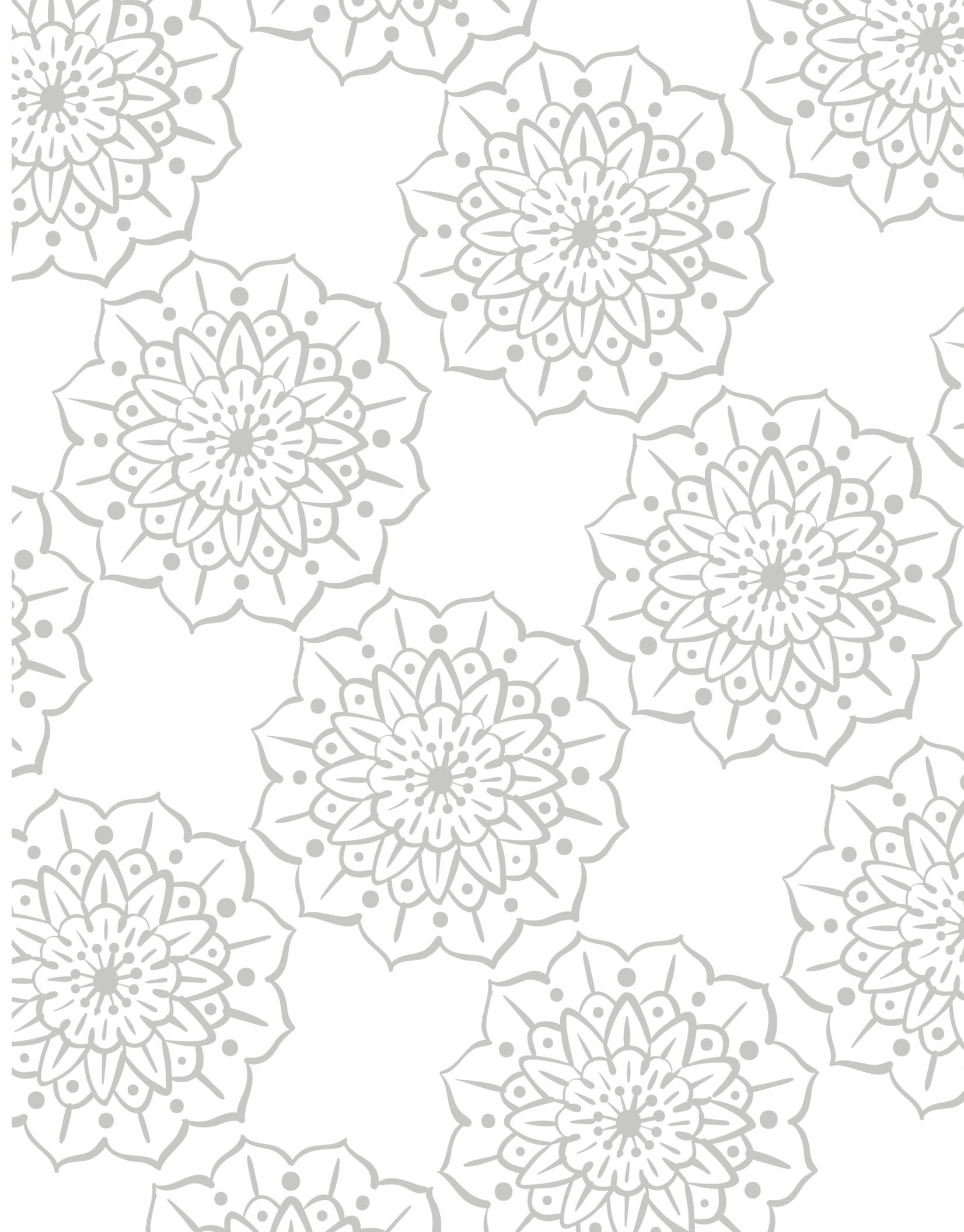
www.dafont.com

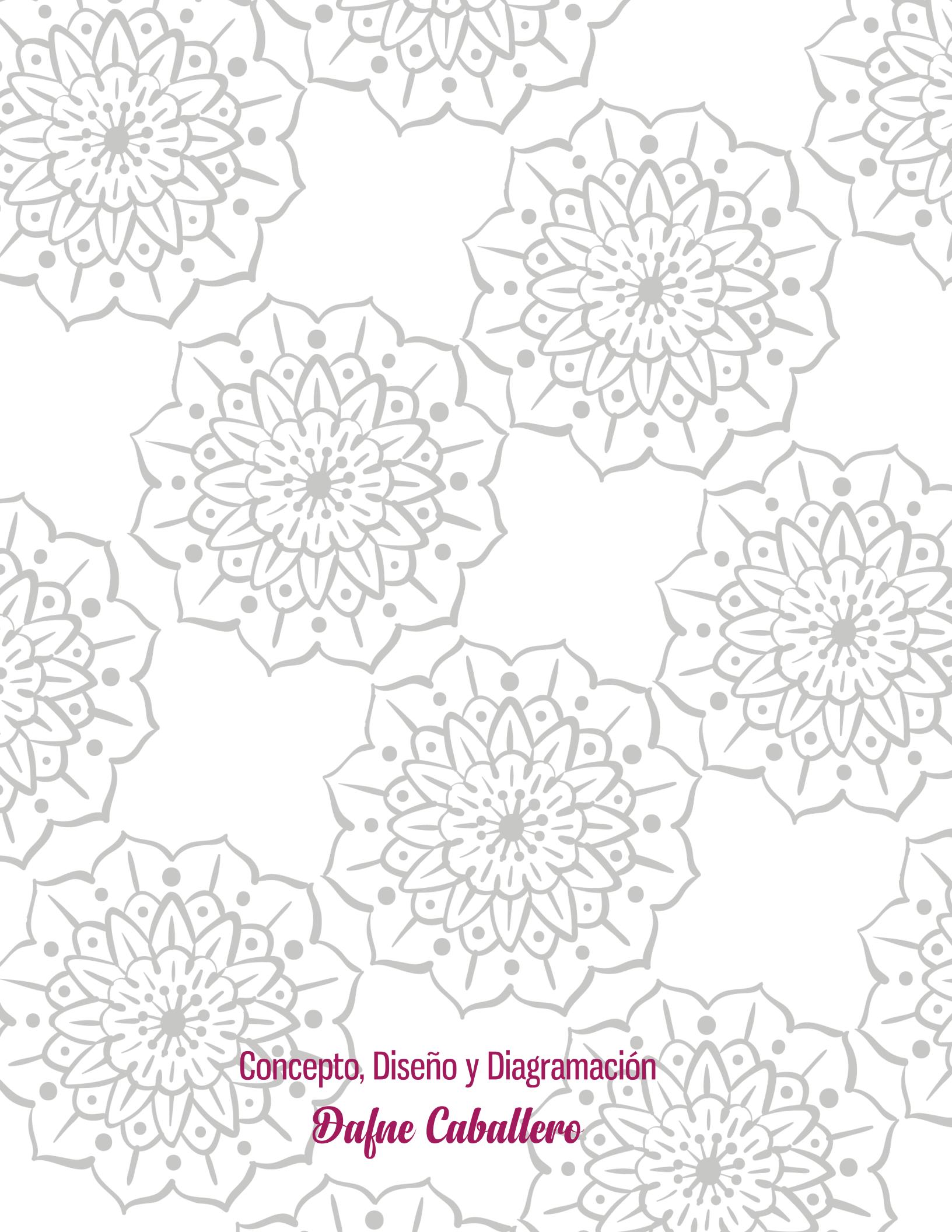
Año:2017

Freepik: Free Stock Images & Vector

www.freepik.es

Año:2017





Concepto, Diseño y Diagramación

Dafne Caballero