

GAME  
OVER

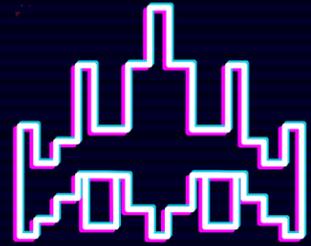
# JORGE F. ESPINOSA M.



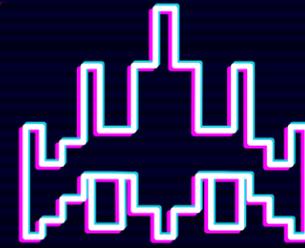
Portafolio Profesional



GAME  
OVER



GAME  
OVER



# Tabla de Contenido

GAME  
OVER



Curriculum	4
Revista Automóviles	6
Campaña Buena Vibra Fest	8
Marca Autos Adictos	10
Logo de Restaurante A la Riojana	12
Carátula Juego Apex PS4	14
Juego de Mesa Biohazard	16
Campaña Adidas Estilo Saúl Bass	18
Revista RECAHO	20
Panfletos Evento de Exhibición	22
Logo Ilustrado Los Tacos de Moy	24



GAME  
OVER



GAME  
OVER

# Jorge Fernando Espinosa Montañez

Ojo de Agua, San Miguelito - Panamá | 6894-8619 | jorge.espinosa0197@gmail.com



## Educación

- Universidad del Arte Ganexa  
Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis en Publicidad (8vo cuatrimestre) 2017- Act.
- Programa de Inglés como Segunda Lengua (ESL en inglés) Panamá – Canadá  
St. Clair College – Windsor, Ontario Canadá. 2017
- Colegio Nuestra Señora de Lourdes  
Bachiller en Ciencias con énfasis en Informática 2014

## Experiencias Laborales

- Multimax - Departamento Publicidad (6 meses) 2016  
Asistente Merchandising
- Motores y Equipos S.A. (6 meses) 2015  
Implementación de CRM  
Captador de Datos

## Logros

- Certificación en Microsoft Office Excel 2010 2014
- Reconocimiento: 3er Lugar en Concurso Semana de la Ciencia 2013 2013
- Reconocimiento: 1er y 3er Lugar en Competencia de natación (Estilo Libre-50 mts) 2010 y 2012
- Reconocimiento: Participación en Programa Cultural-Embajada de Cuba 2011

## Experiencias en Enseñanza

- Colegio Nuestra Señora de Lourdes 2014  
Tutor Estudiantil-Materia: Programación (10mo Grado)
- Programa Verano Feliz-Piscina de Villa Cáceres 2013  
Monitor de Grupo Infantil (4-10 años)
- Colegio Nuestra Señora de Lourdes-Asistente de Laboratorio de Informática 2013  
Coordinación y organización de la disponibilidad de los recursos de los laboratorios.

## Lenguajes

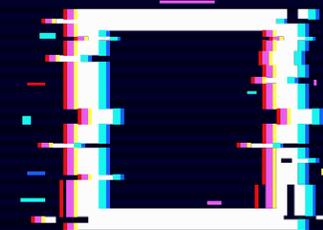
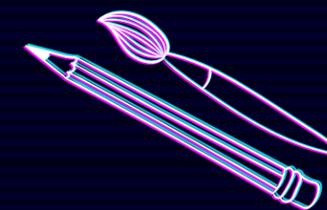
- Español - Lenguaje Nativo
- Inglés - Hablado, Escrito y Leído (Intermedio)

## Intereses



## Habilidades

- Arte:
- Dibujo
- Pintura



## Programas:

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Adobe Premiere
- Paint Tool Sai



## Deportes:

- Triatlón
- Natación
- Fútbol
- Judo



# GAME OVER

# Revista El Automóvil



## Objetivo:

Creación de una revista con el tema “El Automóvil” una de la ediciones del tema central “Inventos: Extensión de los Sentidos”. En esta revista se quiso mostrar la historia y evolución de este gran invento llamado “Automóvil”.

Además se muestran avances e imágenes ilustrativas para mostrar los grandes cambios que ha tenido este invento.

## Antecedentes:

Se nos propusieron varios temas donde cada uno debía escoger alguno para investigarlo y mostrarlo en una revista para hacerlo atractivo ya que busca informar y educar con historia del invento y las características que poseen. Así luego se pasó a diagramar toda la revista para tener una base antes de montar imágenes y texto.

## Concepto:

Texto para títulos: Enso  
 Texto de párrafos: Lato Semibold

Paleta de Colores: se escogió negro y gris para darle seriedad y a la vez elegancia.

Elementos Gráficos: se buscaron figuras sencillas que representaran herramientas o partes mecánicas de un auto.



C: 75%  
 M: 68%  
 Y: 67%  
 K: 90%

C: 33%  
 M: 25%  
 Y: 27%  
 K: 0%

## Programas Utilizados:

Adobe Illustrator  
 Adobe InDesign



# Campaña Buena Vibra Fest



## Objetivo:

Crear una campaña para un festival de Reggae Roots, donde se crearon el nombre, afiches, vallas y material POP. Se busca la manera de hacer una buena campaña donde el tema es "Buena Vibra Fest" y a través de ahí con elementos representativos de este género de música mostrar que se puede crear una gran campaña trabajando solo con elementos vectoriales, colores y fondo.

## Antecedentes:

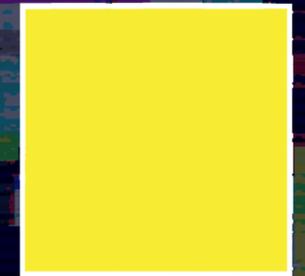
Primero se nos asignó un compañero para trabajarlo en pareja, luego se nos asignó el género de música el cual fue Reggae Roots, para así comenzar a buscar un nombre para la campaña, de ahí proceder a buscar elementos que muestren lo característico de este género como lo son algunos instrumentos como las trompetas y guitarras.

## Concepto:

Texto para título: Blacklisted  
 Texto de párrafos: Headliner No. 45

Paleta de Colores: se escogió amarillo, verde y rojo porque son característicos de la cultura "Rasta" por ser el principal público de esta música.

Elementos Gráficos: escogimos instrumentos, vegetación como palmas, dos grandes bocinas para representar la música y algo muy característico que es el monte "Zion" en Jamaica.



C: 18%  
 M: 100%  
 Y: 91%  
 K: 8%

C: 6%  
 M: 0%  
 Y: 91%  
 K: 0%



C: 90%  
 M: 33%  
 Y: 98%  
 K: 26%

## Programas Utilizados:

Adobe Illustrator  
 Adobe Photoshop



# Marca Autos Adictos



## Objetivo:

Crear desde cero un logo que representase una marca de cualquier tipo. Practicar con la creación de un logo en vectores y que mostrase al área o tema al que pertenece este. Luego hacer un manual que mostrase a la marca como verdadera lo cual lo es, y de ahí sacar afiches, material POP y como extra una página en una red social. Así se busca practicar como hacer crecer una marca.

## Antecedentes:

Esta marca se trabajó en dos partes, como se ha mencionado primero se comenzó creando un logo desde cero, este fue escogido para el área automotriz, luego ya con un logo creado nos pidieron que trabajáramos más a fondo nuestra marca creando afiches, objetivos de la marca, material POP, para así darle vida y hacerla crecer.

## Concepto:

Texto para título: Quantify-Bold

Paleta de Colores: solamente se ha trabajado en una tinta e invertido.

Elementos Gráficos: el logo en sí representa el disco de freno de un auto, por ser algo característico a lo que se dedica la marca y para salir de lo común a marcas que se dedican al área automotriz.



C: 75%  
M: 68%  
Y: 67%  
K: 90%

C: 0%  
M: 0%  
Y: 0%  
K: 0%

## Programas Utilizados:

Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop



# Marca Autos Adictos



## Objetivo:

Crear una identidad de marca para un restaurante, realizando papelería como menú, hija membretada, sobre para carta, etc. También como parte de este ejercicio se crearon uniformes que utilizarían los empleados como camareros, al igual que artículos promocionales como imanes del restaurante y portavasos. Así lograr crear un manual de marca completo que defina dicha empresa de comida.

## Antecedentes:

Nos pidieron escoger de un listado, un estilo de comida correspondiente a un país que nos gustase, luego buscar referencias para crear el nombre donde sacamos 7 opciones y las demás personas votaban cual era el mejor. Para continuar se crea un logo con la temática del estilo de comida para así proceder a crear el manual de marca para el restaurante, adicional a esto cada estilo de comida tenía la ubicación donde se encontraría dicho restaurante para tomar en cuenta también la zona donde se vendería la comida.

## Concepto:

Texto del Logo: Madame Cosmetics  
 Texto en papelería: Book Antigua, Smile Of The Ocean.  
 Texto en el menú: Gabriola, Poor Richard.

Paleta de Colores: el rojo y amarillo representan a la bandera de España y también a dos tipo de pimientos, el verde los vegetales y lo natural y el color negro la elegancia del restaurante.

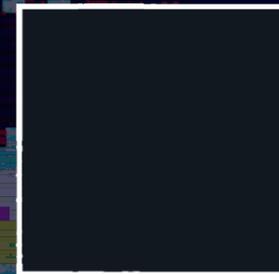
Elementos Gráficos: el logo se compone de trozos de pimientos y una hojita de perejil por ser los ingredientes sobresalientes de esta cocina.



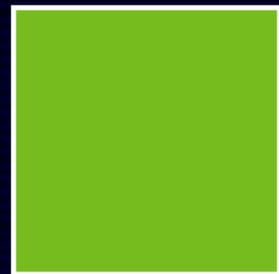
C: 12%  
 M: 100%  
 Y: 91%  
 K: 3%



C: 0%  
 M: 24%  
 Y: 91%  
 K: 0%



C: 81%  
 M: 71%  
 Y: 59%  
 K: 75%



C: 58%  
 M: 2%  
 Y: 100%  
 K: 0%

## Programas Utilizados:

Adobe Illustrator  
 Adobe Photoshop



# Diseño PS4 CoverDisc/Disc



## Objetivo:

Crear un arte nuevo parte de algo existente, en este caso un juego que solamente se encontraba en descargas digitales en la plataforma de Playstation 4, así poder realizar una nueva imagen para este juego que no poseía carátula física y ver como sería su presentación si se relizaría su venta física en las diferentes tiendas.

## Antecedentes:

Se nos puso como tarea realizar una nueva imagen para algo existente, en este caso podíamos escoger cualquier producto o sea era libre el tema, se pensó en un videojuego de la plataforma Playstation 4 por ser un juego que lanzaban recientemente y no tenía una umagen física como tal. Tanto la carátula se realizó el diseño como el CD en físico por ser ambos un conjutno como tal.

## Concepto:

Texto: todos los textos utilizados son propios del videojuego y empresa.

Paleta de Colores: al igual que el texto los colores son originales del videojuego y del arte conceptual de el.

Elementos Gráficos: se utilizaron personajes del mismo videjuego como símbolos principales de la carátula y del mismo CD.



# Juego de Mesa Biohazard



## Objetivo:

Inventar un juego de mesa con algún tema referente al cuidado del medio ambiente. Este tiene el fin de divertirse y a la vez enseñarle a niños, jóvenes y adultos que lo jueguen sobre el cuidado que se debe tener en el medio ambiente y las repercusiones que algunas malas acciones pueden dejar ocasionando problemas en un futuro.

## Antecedentes:

Nos dieron el trabajo de realizar un juego de mesa, podíamos tomar referencias de juegos existentes pero a diferencia de cualquiera existente este tenía un tema a realizarse que era el cuidado del medio ambiente, de ahí había que formar las características del juego y también de que forma se jugaría al igual de los elementos del que lo comprenderían. Vimos varias referencias e hicimos una combinación de un juego de tablero con uno de cartas.

## Concepto:

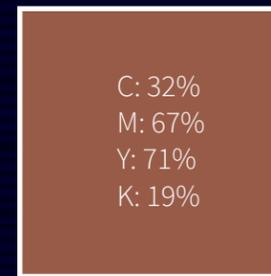
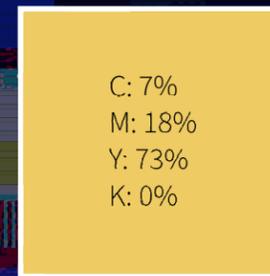
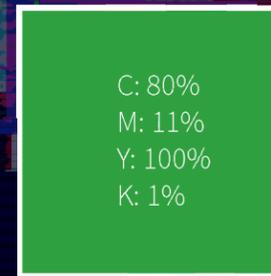
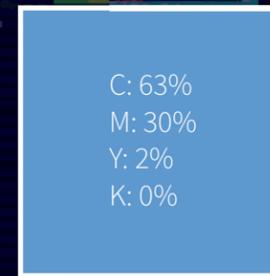
Texto del Logo: Badaboom  
 Texto del tablero y Tarjetas: GillSans

Paleta de Colores: es muy variada ya que cuenta con paisajes naturales lleno de flora y fauna.

Elementos Gráficos: referente al medio ambiente está el planeta tierra como el principal, mucha flora y fauna por ser esto el conjunto del que está compuesto el ambiente.

## Programas Utilizados:

Adobe Illustrator  
 Adobe Photoshop



# Campaña Adidas al estilo Saúl Bass



## Objetivo:

Como ejercicio de crear campañas, se escoge una marca cualquiera, pero en el verdadero reto es que mediante el estilo de uno de los diseñadores gráficos más conocidos del mundo Saúl Bass, tendríamos que basarnos en su estilo para crear toda la línea gráfica de la campaña.

## Antecedentes:

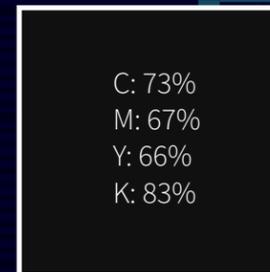
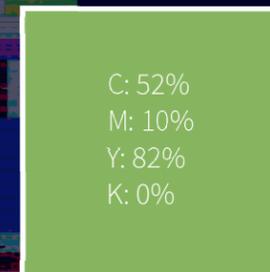
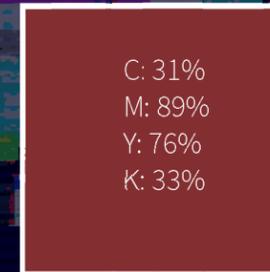
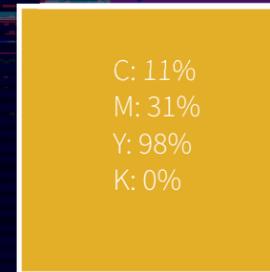
Se nos puso a escoger que marca queríamos hacerla campaña, en nuestro caso escogimos Adidas, marca de ropa de línea deportiva muy reconocida a nivel mundial, de ahí teníamos que partir a realizar 4 diferentes tipo de afiches donde se vieron el estilo del señor Saúl Bass.

## Concepto:

Texto para copy: Estilo Saúl Bass

Paleta de Colores: es muy variada, donde lo que más resalta son los colores vivos por ser colores que Saúl Bass utilizaba mucho en sus diseños.

Elementos Gráficos: el estilo de este diseñador va mucho con formas cuadradas pero asimétricas, se pudiese decir que el diseño es algo abstracto.



## Programas Utilizados:

Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop



# Revista RECAHO



## Objetivo:

Diagramar un revista de un estatus de clase media alta en adelante, donde como base tenemos la revista "HORECA", de ahí nos dieron el nombre RECAHO, por ser una revista dedicada a los REstaurantes, CAtering y HOteles, debemos promocionar e investigar artículos correspondientes a estas tres áreas de consumo internacional.

## Antecedentes:

La base principal es una revista ya existente llamada HORECA, de ahí deriva el nombre que se nos proporcionó "RECAHO", debíamos escoger una tema principal para nuestra revista el cual iba a ser el representativo en toda la revista y de ahí derivaban lo demás. En este caso se esogió como principal los "Cócteles", por eso encontrarán más artículos dedicados a los tragos y bebidas alcohólicas.

## Concepto:

### Portada:

Texto para título: Baskerville Old Face  
 Texto de subtítulos: Gobold High Bold  
 Texto de minipárrafos: Gobold Thin Light

### Cuerpo de la revista:

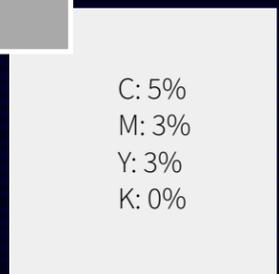
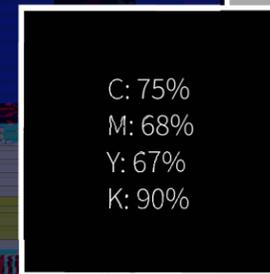
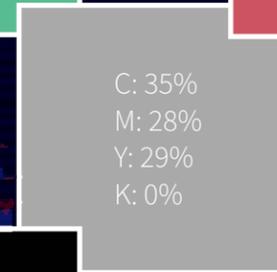
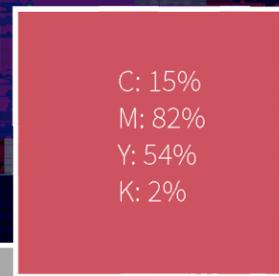
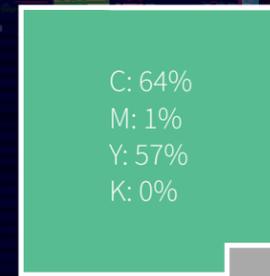
Texto de párrafos: Glacial Indifference

Paleta de Colores: se escogieron colores muy ténues en las tonalidades del verde, rojo, negro y gris.

Elementos Gráficos: se buscaron elementos que acompañaran la temática, como gotas de vinos, jarras de cervezas, vasos de cócteles, etc.

## Programas Utilizados:

Adobe Illustrator  
 Adobe Photoshop



# Panfletos

## Evento de Exhibición



### Objetivo:

Crear tres diferentes artes, para invitar a las personas a participar a un exhibición de arte, donde se hará de forma ficticia el lugar y la hora como parte de la información para el panfleto.

### Antecedentes:

Había que hacer diferentes opciones para un evento, en este caso una exhibición de arte, donde tenemos que buscar una locación y hora, para crear un evento de forma ficticia e invitar a las personas a participar, todo esto como un ejercicio de creación de eventos culturales.

### Concepto:

Texto de Título: Gobold Lowplus, Bebas Kai, French Script MT.

Texto de información: Gobold Lowplus y Georgia.

Paleta de Colores: van acorde a la obras de arte, piezas que se usaron como fondo de cada panfleto, resaltan los colores chocolate, azul, negro y gris.

Elementos gráficos: se usaron figuras geométricas y piezas de arte contemporáneo.

### Programas Utilizados:

Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop



# Logo Ilustrado Restaurante Los Tacos de Moy



## Objetivo:

Idear un logo para un restaurante mexicano mediante la realización de una caricatura del cliente, buscando un aspecto divertido y diferente para una imagen de restaurante.

## Antecedentes:

El cliente buscaba que le realizarán una caricatura personal, para crear su logo de restaurante, acompañado de elementos de la comida mexicana e instrumentos de cocina. El cliente busca al divertido y no muy formal, por ser algo característico de su persona y brindar un personalidad amigable al público.

## Concepto:

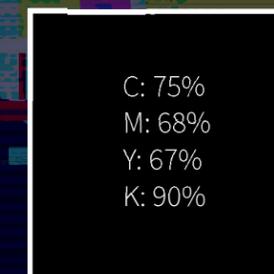
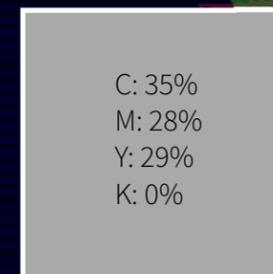
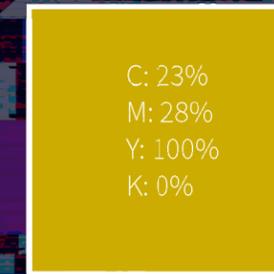
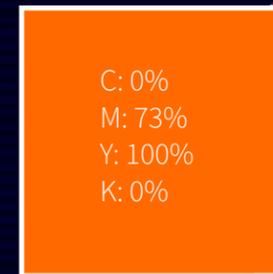
Texto del Logo: Bloomer Demo Regular.

Paleta de Colores: hay colores anaranjados, negro, gris y amarillo por ser colores originales que traen los elementos usados en el logo.

Elementos Gráficos: por ser comida mexicana, el cliente sugirió los elementos como lo es el trompo de la carne, los utensilios de cocina como el cuchillo y la chaira, y para el personaje se acompaña con un sombrero en su cabeza vestido con un suéter estilo polo.

## Programas Utilizados:

Adobe Illustrator  
Paint Tool Sai

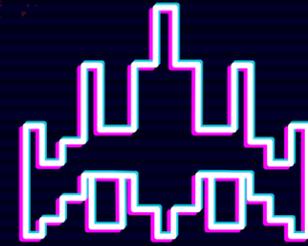




# Bibliografía



GAME  
OVER



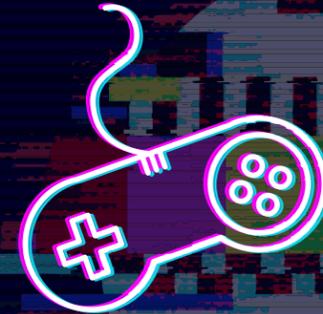
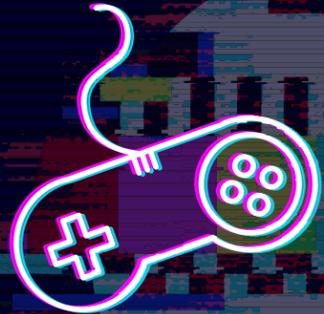
GAME  
OVER



Banco de Imágenes y Referencias  
[www.freepik.es](http://www.freepik.es)  
[www.mockupworld.co](http://www.mockupworld.co)  
[Behance.com](http://Behance.com)

Material proporcionado por la Profesora:

[http://www.cva.itesm.mx/biblioteca/pagina\\_con\\_formato\\_version\\_oct/apa.htm](http://www.cva.itesm.mx/biblioteca/pagina_con_formato_version_oct/apa.htm)

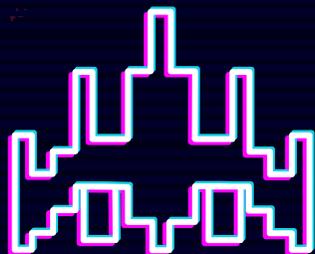


GAME  
OVER



GAME  
OVER





**GAME  
OVER**



Créditos

Diagramación y Edición

Jorge Fernando Espinosa Montañez  
8-923-163

Contacto:  
6894-8619



**GAME  
OVER**