

Título Informe Desarrollo Tabla de Skateboarding para Gift Shop (gráfica)

Tipo de Producto Informe Técnico

Autores Fernández, Guadalupe; Ibareuren, Manuela & Mangiaterra, Federico Enzo

Código del Proyecto y Título del Proyecto

A19S10 - Desarrollo Tabla de Skateboarding para Gift Shop (gráfica)

Responsable del Proyecto

Mangiaterra, Federico Enzo

Línea

Desarrollos Funcionales

Área Temática

Diseño

Fecha

Noviembre 2019

INSOD

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas
Proyectuales

FUNDACIÓN
UADE

INFORME FINAL

TABLA DE SKATEBOARDING

FADI - DEDIN – INSOD

Licenciatura en Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Industrial

Informe Final Actividad Científica y Tecnológica

EQUIPO DE TRABAJO

Responsables:

- Lic. Guadalupe Fernández
- Lic. Manuela Iburguren
- Federico Mangiaterra

Alumnos:

- Lucas Coronel
- Juana Fray
- Rocio Barrionuevo
- Macarena Gullo
- Sofia Santoli
- Magalí Campoya
- Facundo Alzarría
- Santiago Monticelli

Fundamentación y objetivos de la ACyT

El objetivo del proyecto fue desarrollar un sistema visual de cinco piezas y la implementación de variables cromáticas para cada una, obteniendo así como resultado del mismo diez piezas gráficas finales, para implementar en las tablas de skateboarding, desarrolladas previamente por el equipo de Diseño Industrial. Luego del desarrollo de lineamiento y bajada gráfica, se investigó, probó y llegó a la conclusión que la mejor forma de implementación en las piezas finales sería aplicando la gráfica en vinilo de impresión de alta calidad, el cual tendrá como terminación final la aplicación de laca poliuretánica, para darle brillo y resistencia al producto. El montaje de la gráfica sobre las tablas, y el seguimiento de la producción impresa, estuvo a cargo del grupo de Diseño Gráfico.

Desarrollo del proyecto

El proyecto se desarrolló en tres etapas, cada una de ellas con múltiples objetivos. Estas etapas consistieron en:

Etapa 1 – Investigación, análisis y documentación

1a - Reunión e investigación de objeto, usuario, contexto.

En nuestro primer acercamiento, comenzamos a relevar e investigar, junto con el equipo de alumnos colaboradores, el universo vinculado con la temática skate.

Fueron objeto de análisis: las diferentes gráficas existentes aplicadas a las tablas, sus marcas, usuarios, principales referentes, tribus, léxico, vestimenta, contexto, diseñadores influyentes en el medio gráfico, etc.

El resultado de este relevo gráfico dio la siguiente conclusión:

1. Las marcas más populares, en muchos casos, utilizan su signo como parte de la gráfica del skate, generando así sistemas visuales:



2. Utilizan las marcas, y vinculan su universo gráfico a diversas temáticas reconocidas:



3. En otros casos, la marca es contenedora de gráfica de distintos artistas muy reconocidos en el ambiente, haciendo piezas para cada profesional, como es el caso de Enjoi:

Artista Jim Houser



Artista Jim Houser, para Caswell Berry y para Cairo Foster

Etapa 2 – Concepto rector / Bajada gráfica

Luego de la investigación y relevo nos hicimos las siguientes preguntas para concluir con el concepto rector de la gráfica del sistema:

- ¿Qué aspectos representan al usuario del objeto?
- ¿Cómo podemos incluir a UADE / FADI en esto?
- Debe ser un objeto de diseño atractivo visualmente. ¿Qué atributos debería tener para serlo?

En respuesta a estas preguntas y para construir el lineamiento a seguir en este sistema de 10 piezas, generamos listado con aspectos gráficos a reflejar, vinculados con las carreras provenientes de FADI, junto con aspectos conceptuales que refieren al mundo del skate.

Aspectos FADI:

Morfológicos

Estructurales

Movimiento

Materialidades

Tecnológicos

Fotográficos

Modulares

Tipográficos

Volumétricos

Aspectos Skate:

Usuarios

Recorridos/ Pistas

Técnicos

Objetuales

Indumentaria

Gustos

Léxicos

Referentes de aspectos FADI:

morfológico



estructural



movimiento



materialidad



tecnológico



experimental



fotográfico



tramas



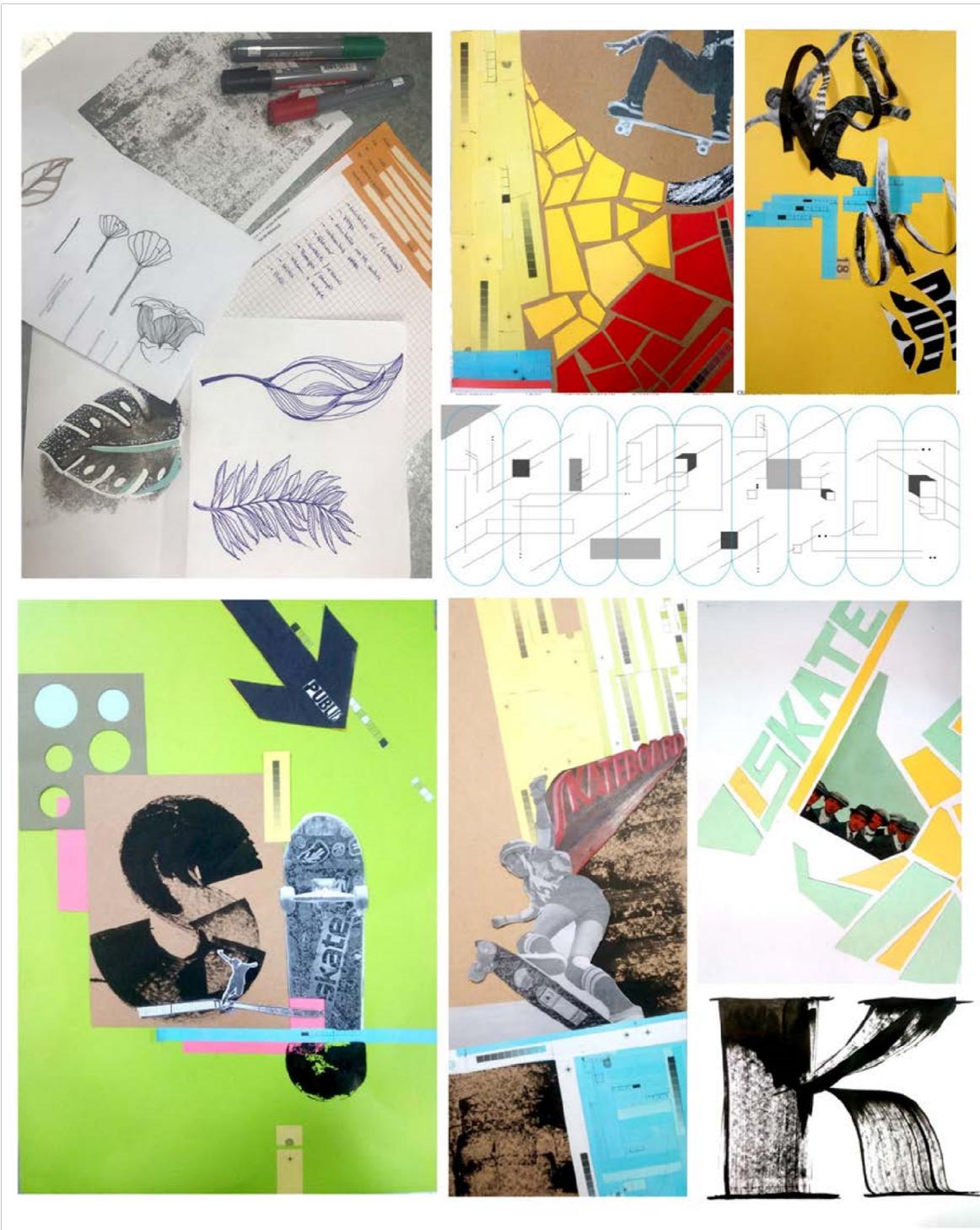
tipografía



volumen



Proceso y armado de recursos gráficos, implementando la metodología de trabajo en taller:



Etapa 3 – Producción final.

Impresión y aplicación de grafica:

Para la materialización se colocó en primer lugar sobre el skate terminado un Primer Poliuretánico, luego se implementó la gráfica con vinilo autoadhesivo de impresión en alta y corte, y se finalizó con una aplicación de Laca Poliuretánica para su acabado brillante y protección del impreso.

La decisión de implementar este proceso de impresión, nos permite generar imágenes con detalles pequeños, y obtener variedad cromática.



Impresión en vinilo autoadhesivo

Skates Terminados



Variables Cromáticas

