



# Guía de recomendaciones metodológicas

## TP 1

Luego de elegir el cliente con el cuál trabajar el primer paso antes de armar el brandsheet es preguntarnos cuáles son los rasgos estables de la marca elegida.

Paleta cromática (indagar sobre las distintas aplicaciones que se hacen de la marca en distintos medios: digitales e impresos)

Tipo de imagen que se utiliza en la marca (vectorial, mapa de bits)

### 1) Brandsheet:

Es necesario armar una guía o un instructivo que contenga la información necesaria para lograr un buen uso de la marca. Deberá tener la siguiente información:

Paleta cromática adaptada a los distintos sistemas de color (RGB, CMYK, Hexadecima, Catálogo Pantone y Vinilo ORACAL ) <https://www.oracalshop.com.ar/productos/>

Si la marca posee tipografía, crear curvas.

Vectorizar la marca (En caso de que tenga imagen de mapa de bits realizar el tramado de la misma o sintetizarla, para poder reproducirla en diferentes sistemas)

Luego del armado del brandsheet deberán investigar aún más sobre su cliente para el armado de una estrategia pertinente que les servirá como guía para este trabajo y los siguientes.

Observar:

Misión y visión de la marca  
Cómo se muestra a su público  
Qué le interesa, cómo opina  
Fortalezas, Debilidades, Oportunidades, Amenazas (FODA)  
Público objetivo  
Etc.

Armar un “moodboard” o panel de inspiración para ordenar las referencias visuales que respondan la estrategia y a la investigación.

### 2) Pieza impresa en serigrafía

¿Cómo armar un original para serigrafía?

El primer paso es decidir que pieza vamos a imprimir.

Es importante preguntarnos qué tipos de piezas permite realizar este sistema de impresión, para reesto se debe tener en cuenta las ventajas y desventajas:

Indagar sobre los tipos de tintas existentes para el sistema  
Los soportes que acepta



El proceso de impresión  
La tirada (artesanal e industrial)  
Los acabados

Podemos imprimir por ejemplo: una botella de vidrio, una remera, una bolsa, etc.

Es necesario saber las medidas exactas la pieza que queremos imprimir y plantear un diseño que se adapte a las mismas. El archivo se trabaja:

En un tamaño que permita que entre el diseño y las marcas de registro. Es importante usar marcas de registro en todas las capas, esto va a permitir que la ubicación de cada “mancha” sea exacta y que el diseño quede prolijo. TIP: utilizar el atajo “Ctrl + C” para copiar, seguido del atajo “Ctrl + F” para pegar el objeto exactamente en el mismo lugar de la mesa de trabajo, dónde se copió.

En capas, esto se debe a que tenemos que trabajar separando nuestro diseño en tintas, es decir cada capa corresponderá a una de las tintas. (La cantidad final de capas será la cantidad de tintas que tenga el diseño.)

Modo de color CMYK

Especificar cada tinta en su capa correspondiente.

La imagen puede ser bitmap, vectorial o combinada. Si hay uso de tipografías no olvidar convertir a curvas. Si la imagen es bitmap es necesario tramarla.

Antes de entregar revisar atentamente las pautas de entrega, es muy importante guardar y nombrar los archivos de forma clara y además del original incluir un mockup o un fotomontaje sobre cómo debería quedar la pieza final.

### 3) Piezas sublimadas

Al igual que en serigrafía el primer paso es decidir que pieza vamos a imprimir, debemos entender cuáles son las limitaciones del sistema y que objetos nos permite producir.

Por ejemplo este tipo de impresión nos permite trabajar con algunos objetos curvos como tazas y termos, pero también se pueden sublimar piezas planas y textiles como delantales, remeras, bolsas, etc.

Es necesario saber las medidas exactas la pieza que queremos imprimir y plantear un diseño que se adapte a las mismas. El archivo se trabaja:

Recordar que los objetos deben ser aptos para sublimación y las telas tener al menos 60% de poliéster. Los anchos de bobina bobina son de 1,60 o 1,90m y el mínimo de impresión 5m lineales.

Modo de color RGB. La imagen puede ser bitmap, vectorial o combinada. Si hay uso de tipografías no olvidar convertir a curvas.

Antes de entregar revisar atentamente las pautas de entrega, es muy importante guardar y nombrar los archivos de forma clara y además del original incluir un mockup o un fotomontaje sobre cómo debería quedar la pieza final.



## 4) Piezas impresas en tampografía

El primer paso es decidir que pieza vamos a imprimir, tener en cuenta que la superficie de este sistema es limitada, depende del tamaño del tampón.

Podemos imprimir objetos lisos y curvos por ejemplo: pelotas antiestres, lapiceras, botellas, mates, patillas de anteojos, etc.

Debemos ser precisos al sacar las medidas exactas de la pieza y plantear un diseño que se adapte a las mismas.

Modo de color CMYK, la mezcla de colores que se utiliza en tampografía es tomada de la carta pantone.

El archivo se trabaja a tamaño.

En capas, esto se debe a que tenemos que trabajar separando nuestro diseño en tintas. La cantidad final de capas será la cantidad de tintas que tenga el diseño.

Especificar cada tinta en su capa correspondiente.

Es importante usar marcas de registro en todas las capas.

El sistema permite imprimir imágenes bitmap, pero se suelen trabajar imágenes vectoriales. Si hay uso de tipografías no olvidar convertir a curvas. Si la imagen es bitmap es necesario usar trama.

Antes de entregar revisar atentamente las pautas de entrega, es muy importante guardar y nombrar los archivos de forma clara y además del original incluir un mockup o un fotomontaje sobre cómo debería quedar la pieza final