



ACORDE
AL ARTE

Mario José Hurtado Madriñan

Diseño de comunicación visual

Directora: Ana Milena Artistizabal

Enfasis: Marca y complementaria con mercadeo

Universidad Pontificia Javeriana de Cali

2023



TE MA

Metodología para ayudar a diseñar portadas de música electrónica de manera que se transmita de manera adecuada del contenido de la misma a los oyentes.

OB JE TI VOS

General

Potenciar el diseño como herramienta de comunicación para el desarrollo de portadas para artistas de música electrónica en Colombia.

Específicos

Crear una metodología replicable para generar comunicación visual en la música por medio de las portadas de álbumes.

Brindar una solución que sistematice dicha metodología de co-creación por medio del diseño.

Generar una portada para el álbum de un artista implementando la metodología desarrollada.

MARCO

Visual / Sonoro

- La sinestesia
- La era digital
- Complemento expresivo de la música

Las portadas de los álbumes de música son una forma de arte visual que se utiliza para transmitir la identidad y el mensaje de un artista o banda

James(2018)

TEÓRICO

Importancia de una portada

- Expresión artística
- Herramientas de promoción
- Indicador de genero musical

Las portadas de los álbumes pueden adoptar convenciones estilísticas visuales que ayudan a los oyentes a identificar rápidamente el género musical al que pertenece un álbum

Negus(2019)

Marketing

- Identidad de marca
- Colaboraciones
- Festivales y eventos
- Panorama actual
- Streaming y redes sociales

Una de las principales ventajas de las colaboraciones entre artistas es la oportunidad de llegar a nuevos públicos.

Team R(2023)

Cocreación

- Satisfacción del cliente
- Comunidad
- Ideas y soluciones innovadoras

La co-creación permite a las empresas entregar experiencias personalizadas y enriquecedoras a los clientes, lo que aumenta su lealtad y compromiso

Prahalad y Ramaswamy (2004)

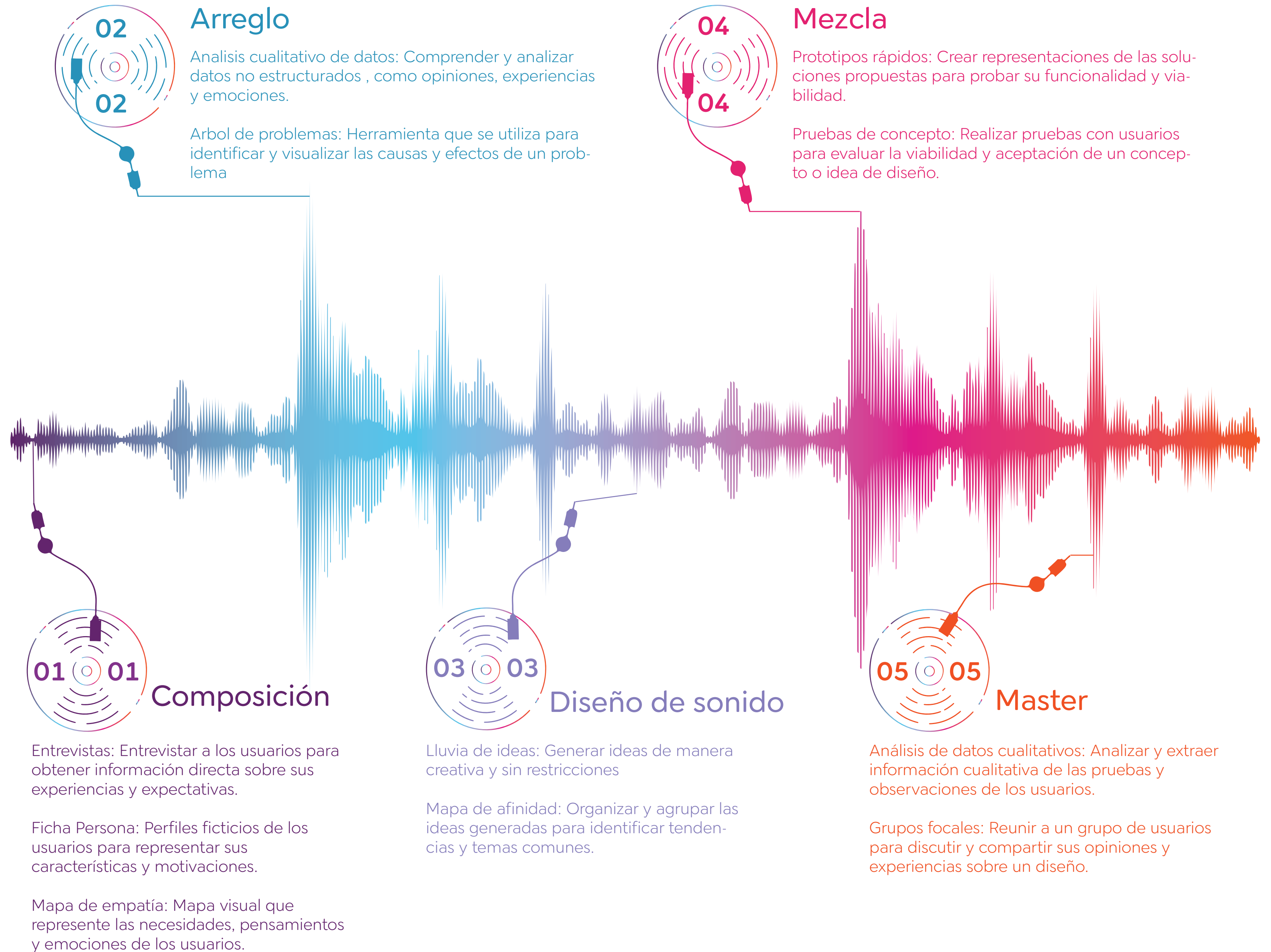
Representación

- Colores
- Estilos
- Foreshadowing
- Narrativas

La música electrónica es como un lienzo en blanco donde los sonidos se transforman en formas y colores. Es una fusión de tecnología y arte que crea un universo visual único.

Acquaviva (2017)

METODOLOGIA



USUARIO

MIGUEL SÁNCHEZ

ESTUDIANTE DE MUSICA EN ICESI



● SOBRE MI

Me llamo Miguel Sanchez, tengo 21 años, estoy cursando 6to semestre de Musica en Icesi y estoy trabajando en propulsar mi carrera como músico

BIO

Edad: 21 años
Estrato: 5
Ubación: Cali
Genero: Masculino
Estado civil: Union libre
Orientación: Heterosexual
Nivel de educación: Bachiller

MOTIVACIÓN

Desde pequeño he tenido un gran interes por la música, nunca fui el mejor cantante ni instrumentista, sin embargo cuando descubrir que no necesitaba de estas habilidades para hacer música, mi mundo cambió.



La música es el idioma del alma

INSPIRACIÓN



PERSONALIDAD

Persistente



Optimista



Recursivo



Creativo

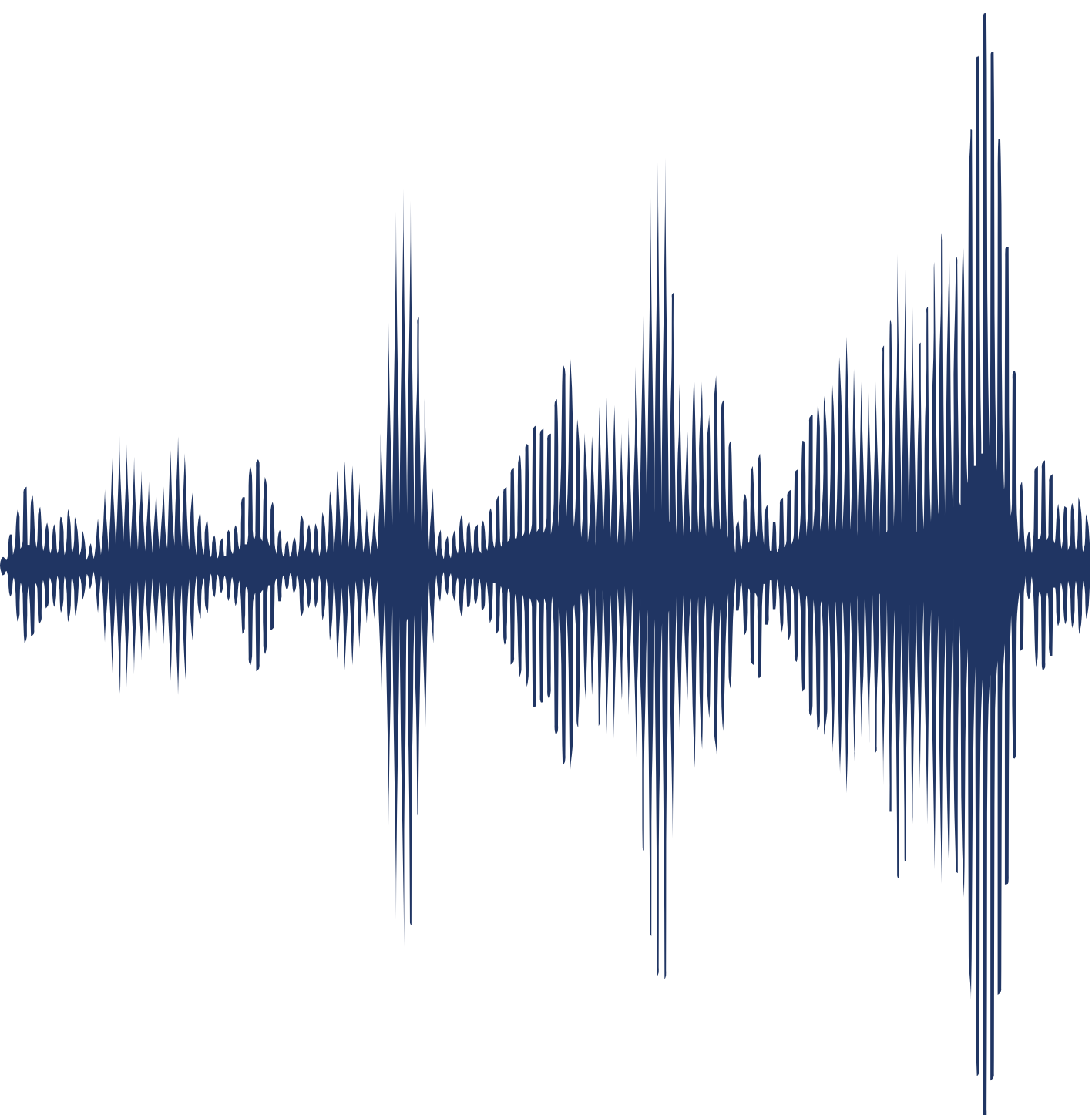


HABILIDADES

Composición



Comunicación



BENCH MARKING

SEC TORIAL

Representación Gráfica

Valor a la música

Generación de narrativas

Accesibilidad



Avicii "Stories" fue una historia interactiva contada a través de Instagram en donde dependiendo de las elecciones que tome el usuario habrá como resultado una de las de las canciones del álbum.

- Importancia de la música
- Conexión emocional
- Interacción
- Co-Creación



Charlie Puth es un cantante y productor musical que usa su TikTok para mostrar de manera recursiva a sus fans como crear canciones y narrativas por medio de sonidos del día a día recomendados por sus seguidores

- Valor a la música
- Co-Creación
- Conexión
- Interacción



Architecture In Helsinki, creó una tienda pop-up en Melbourne Central. De la mano con artistas y diseñadores locales para crear una variedad de productos que reflejaran la brillante imagen y positividad del álbum

- Comunidad
- Valor a la música
- Colaboración

BENCH MARKING

NO SECTORIAL



Valor a la
música

Generación
de narrativas

Representación
gráfica

Accesibilidad



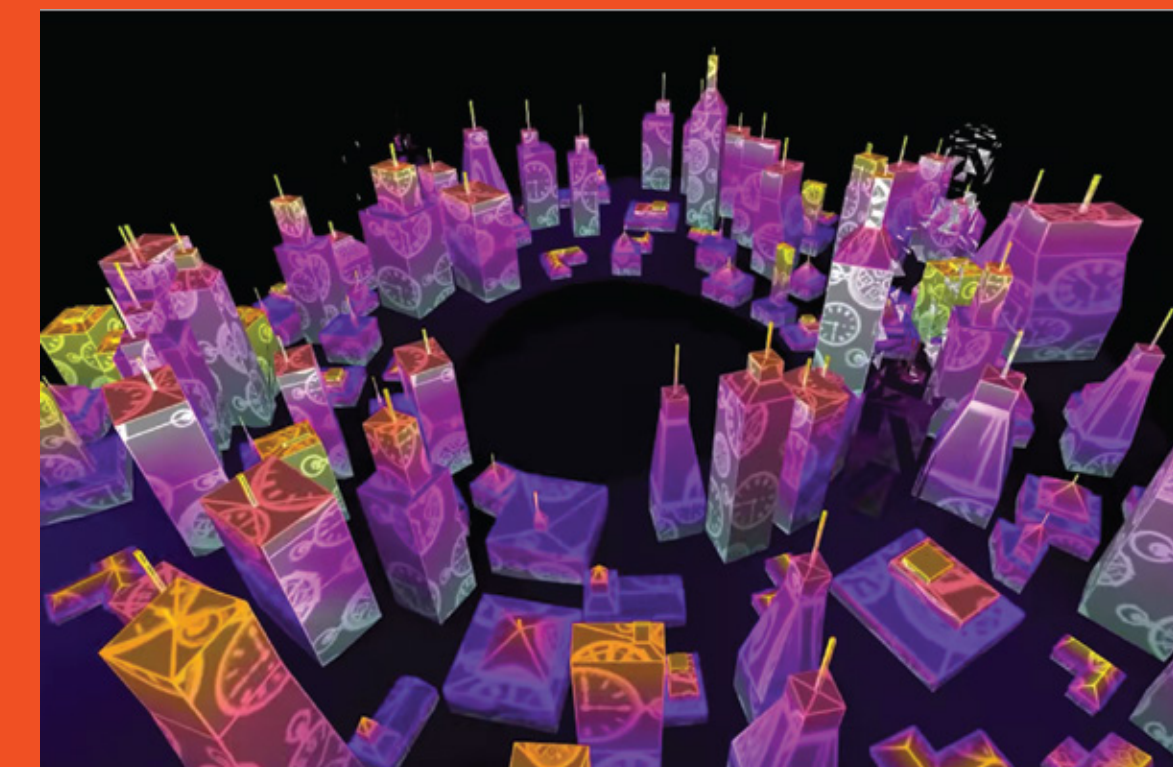
“Once upon a time in Shaolin” fue un álbum compuesto por Wu Tang Clan en 2015, con solo un espécimen físico del album

- Sensación de exclusividad
- Rareza
- Experiencia



Mil ideas por la niñez es un ejercicio de innovación social liderado por Aldeas Infantiles SOS que consiste en recopilar los mensajes de diversos niños de Colombia y con estos generar una canción que aborde una temática de la niñez.

- Expresión
- Co-Creación
- Valor a la música
- Pertenencia



Soundscape es una aplicación desarrollada por Brian Heno y Karl Hyde que permite a sus fanáticos apuntar con sus teléfonos al album “Someday World” mientras se reproduce para ver paisajes sonoros que coinciden con las canciones del álbum en tiempo real

- Experiencia Visual
- Comprensión musical





RE QUE RI MI EN TO S

Necesidad	Requerimiento	Tipo	Obligación/ Deseo	Descripción
Es necesario que haya un proceso interactivo entre diseñador y artista en el proceso de diseño.	Co-Creacion	F-O	O	Para los artistas es necesaria una interacción estrecha con el artista para lograr el diseño de la portada de album.
La metodología pueda ser usada por artistas de todos los géneros musicales.	Adaptabilidad	T-O	D	Bases y procedimientos generalizados.
Es necesario que la metodología sea ágil.	Agilidad	F-O	O	Siendo la etapa final de la creación de un album, no hay tiempo y se requieren resultados rápidos.
Es necesario presentarlo por medio de un servicio accesible a los usuarios.	Accesibilidad	E-C	O	Es necesario poder llegar a los músicos ya que a veces les cuesta conseguir el diseñador adecuado.
Debe ser una solución compatible con el entorno digital.	Digitalización	T-O	O	Dado los medios en los que se mueven los artistas mayoritariamente hoy en día, debe ser digital.
Debe ser compatible con las diferentes plataformas de streaming y sus herramientas.	Compatibilidad	E-C	D	Es necesario poder interactuar con las herramientas de las plataformas que usan los
Es necesario que otros músicos participen de manera activa en el proyecto.	Socialización Co-Creacion	T-O	O	^{músicos} La participación de otros músicos nutre el proyecto al dar el punto de vista de la
El proceso creativo debe tener en cuenta las limitaciones brindadas por el artista o la discografía	Empatización	E-C	O	^{industria} Análisis de datos, verificación de antecedentes.

INSIGHTS

- La comunicación entre diseñadores y artistas es crucial para un resultado satisfactorio de portada.
- El incumplimiento en los plazos de entrega, perjudica la imagen del diseñador
- La calidad y trabajo dedicado al producto determina el valor percibido
- Las herramientas digitales otorgadas por las plataformas de streaming son útiles para promocionar el producto.
- La socialización reafirma la correspondencia entre diseño y música.
- Los artistas y discografías conllevan consigo una serie de limitaciones que deben ser tenidas en cuenta

CONCLUSIONES

Comunicación

La ausencia de comunicación puede llevar a resultados no deseados, conflictos de ideas y tergiversación de la estética deseada.

Costos

Los artistas buscan opciones más asequibles, como trabajar con diseñadores amigos o hacer uso de inteligencia artificial, para reducir los costos asociados con el diseño.

Conceptualización

Los músicos deben establecer una idea clara y concreta para transmitir al diseñador, y que de esta manera, el resultado se acerque más a lo que desea.

Limitaciones

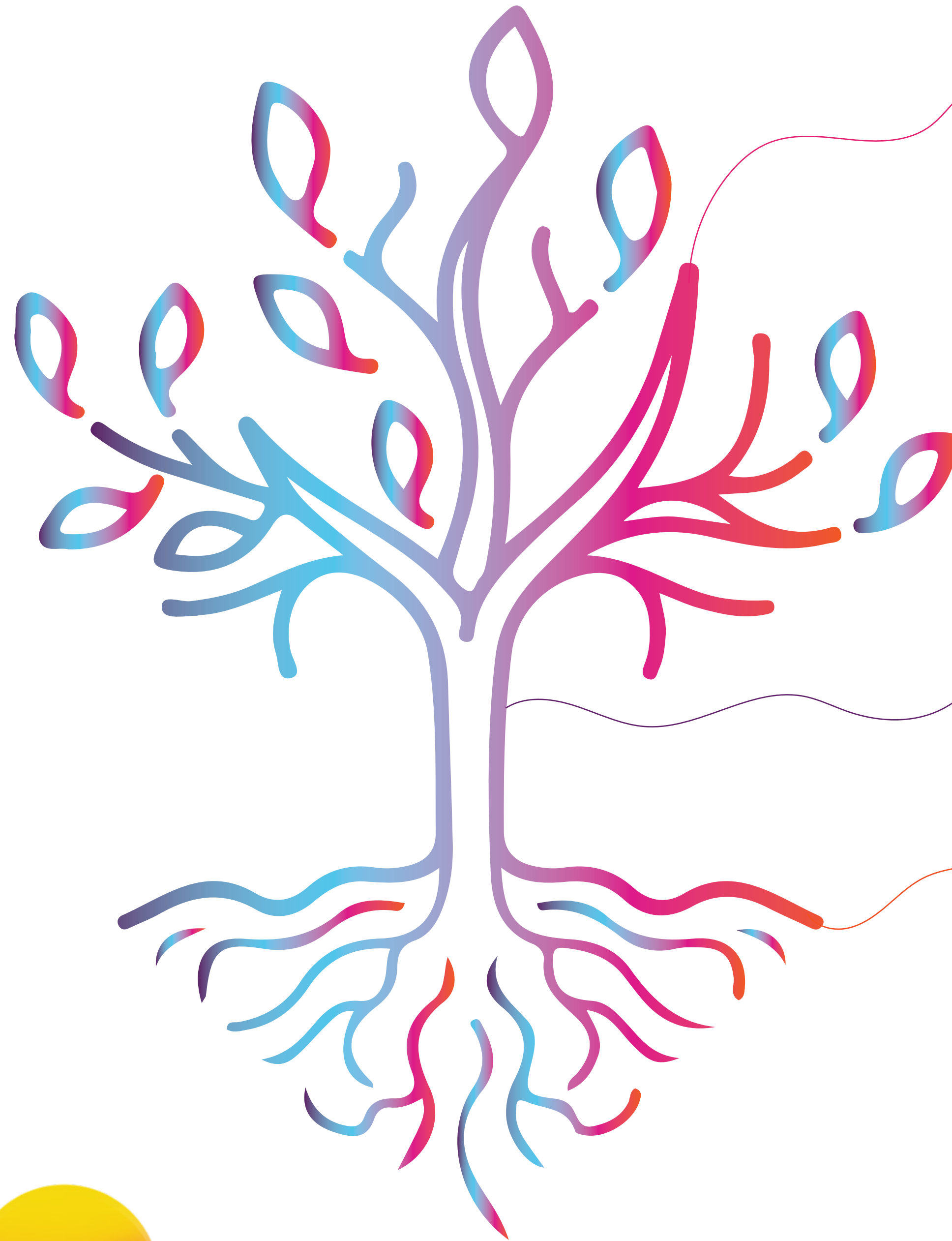
Las limitaciones impuestas por las discográficas pueden influir en el proceso de diseño de la portada en términos de estilo, elementos gráficos y decisiones creativas.

Proceso creativo

El proceso creativo varía entre los artistas, sin embargo la retroalimentación y la socialización, son piezas claves a la hora de decidirse o no por un diseño.



ÁRBOL DE PROBLEMAS



Efectos

Resultados mediocres, carentes de un verdadero carácter comunicativo, tomando como referencia lo que el resto de diseñadores hacen.

Clientes insatisfechos dada la incapacidad del diseñador de lograr transmitir de manera adecuada su arte de manera gráfica.

Problemas de comunicación que llevan al diseñador a no comprender lo que quiere transmitir el artista de manera adecuada.

Falta de confianza generada por medio de músicos, teniendo en cuenta la fuerte presencia actual de inteligencias artificiales en este campo.

Problema Principal

Los músicos tienen dificultades para aprovechar todas las herramientas del diseño en sus producciones.

Causas

Falta de concientización respecto a la importancia de una portada para un álbum.

Carencia de un espacio en el cual músicos y diseñadores puedan interactuar para nutrir el resultado gráfico de un álbum.

Escasez de herramientas/plataformas que enseñen a tanto músicos, como diseñadores los aspectos cruciales a la hora de crear un álbum.

Ideología consumista que afecta a nuestra generación y exige un constante flujo de contenido.



LLU VIA

Plug-in

- Compatible con SoundCloud, Spotify y Apple Music
- Guiar al músico en un paso a paso en como crear una portada de álbum de manera adecuada.
- Aspecto de red social permitiendo así la interacción entre músicos.

DE

Aplicación móvil

- Gratuita y de fácil acceso
- Instruye y guía al músico en la creación de un álbum.
- Contenido audiovisual explicando el paso a paso de la metodología

IDEAS

Servicio de creación de portadas

- Cuenta de diseño en redes sociales que brinde este servicio.
- Contendrá diseños realizados por la cuenta y diseñadores aliados.

Plataforma Interactiva

- Orientada a diseñadores y músicos
- Los diseñadores podrán exponer sus trabajos a potenciales clientes
- Instruye y guía al músico en la creación de un álbum.



DIA
GRAMA

DE

AFI
NID
DAD

Diagrama de afinidad - Solución

Contenido	Accesible	Difusión	Objetivos
Contiene la información fruto de la investigación de manera informativa o por medio de un paso a paso con la guía resultante de la misma.	Permite el facil acceso a cualquier músico o diseñador interesado en el campo.	Presencia en redes sociales de caracter masivo, de manera que tenga un amplio alcance.	Educar a tanto diseñadores como músicos respecto a la importancia del diseño como un medio comunicativo de la música.
Permite la interacción tanto entre músicos, como entre músicos y diseñadores.	Otorga al músico la opción de decidir con quien trabajar y la complejidad del trabajo acorde con su presupuesto.	Presencia en plataformas en redes sociales que permitan la creación de una comunidad en la cual diseñadores y músicos puedan interactuar, debatir y compartir.	Atractivo tanto para músicos como diseñadores de manera que ambos se vean beneficiados del proyecto.
Dispone de un medio por el cual los músicos podran exponer su trabajo de manera que se más atractivo para los mismos.		Espacio físicos en instituciones con el objetivo de alcanzar al publico objetivo de manera mas directa.	Permitir la creación de una comunidad de músicos y diseñadores que trabajan en este nicho.

SISTEMA

- **Alcance del proyecto**
El músico debe escoger los procesos de diseño que quiere llevar a cabo.
- **Revisar la identidad gráfica**
Revisión del estilo gráfico del artista. Encontrar las tendencias de color, de estilo, etc.
- **Considerar limitaciones**
Definir los requerimientos de la productora discográfica o el artista.
- **Selección de diseñador**
Proceso de búsqueda del diseñador adecuado por medio del artista
- **Benchmarking**
Análisis comparativo del artista, su género y los artistas sustitutos.
- **Definición de usuario**
Investigación del target del artista para guiar el diseño

- **Identificar conceptos clave**
Proceso de identificación de los conceptos mas importantes que el artista quiere representar en el album
- **Definir colores y ambiente**
Establecer una paleta de colores, que represente adecuadamente lo que quiere transmitir el artista.
- **Generación de un prompt**
Descripción detallada de los elementos y tematicas que el músico quiere ver presente en el trabajo del diseñador

- **Tres (3) Propuestas**
Realización de 3 propuestas acorde al brief y la investigación previa del artista por parte del diseñador
- **Ajustes de diseño x1**
Sesión de retroalimentación respecto a las 3 propuestas finales a mostrar en focus group.
- **Focus Group**
Sesión de retroalimentación entre artistas, en la cual estos evalúan la efectividad y representación de las portadas respecto a la canción. De aquí se escoge una portada
- **Sesión de escucha personal**
Sesión de escucha personal del músico en la cual, este comprueba su nivel de satisfacción con el producto e identifica que tanto representa a su música
- **Ajustes de diseño x2**
2 Sesiones de retroalimentación respecto a la propuesta escogida en la cual el artista tiene 2 oportunidades para realizar cambios.
- **Finalización del diseño**
Entrega de la portada final al artista

Composición

- Definir el alcance
- Revisar la identidad gráfica
- Considerar limitaciones
- Benchmarking
- Investigación de usuario

Arreglo

- Identificar conceptos clave
- Definir colores y ambiente
- Generación de un prompt

Master

- Tres(3) propuestas
- Ajustes de diseño x1
- Focus group
- Sesión personal de escucha
- Ajustes de diseño x2
- Finalización del diseño

METODOLOGIA PARA CREACIÓN DE UN ÁLBUM

El proyecto se difundirá de manera digital por medio de redes sociales y en espacios físicos pertinentes al tema.

Redes

Reddit

Espacio para interactuar y compartir.



Instagram

Comunicación de alcance masivo



Eventos

Conferencias

Exponer la plataforma y sus beneficios

Crear comunidad

Formar a diseñadores y músicos

PROMOCIÓN

ACORDE ALARTE

Diseñador – Visibilidad

- **Perfil/Portafolio**
Plataforma web para exponer su trabajo por fuera y por dentro del proyecto.
- **Rating/Evaluaciones**
Posibilidad de ser calificado y recomendado por su calidad de trabajo.
- **Cobro por comisión**
Facilidad de conseguir encargos a cambio de una comisión para la plataforma web.
- **Premios de diseño**
Oportunidad de ganar recompensas de manera ocasional al mejor diseño/el mas exitoso.
- **Interacciones profesionales**
Posibilidad de interactuar y comunicarse con clientes y colegas de manera profesional, en un mismo lugar.

ACORDE ALARTE

FUNCIÓN

Interactuar

Permite la interacción entre músicos por medio de un chat en el cual se podrán compartir conocimientos e ideas.

Comunidad

Facilita conocer nuevas personas y crear comunidades de músicos con los mismos intereses. Comparte tus proyectos y recibe retroalimentación de manera segura.

Educar

Espacio en el cual poder mostrar a los músicos la metodología planteada para ayudarlos a crear sus portadas de album de manera mas acertada.

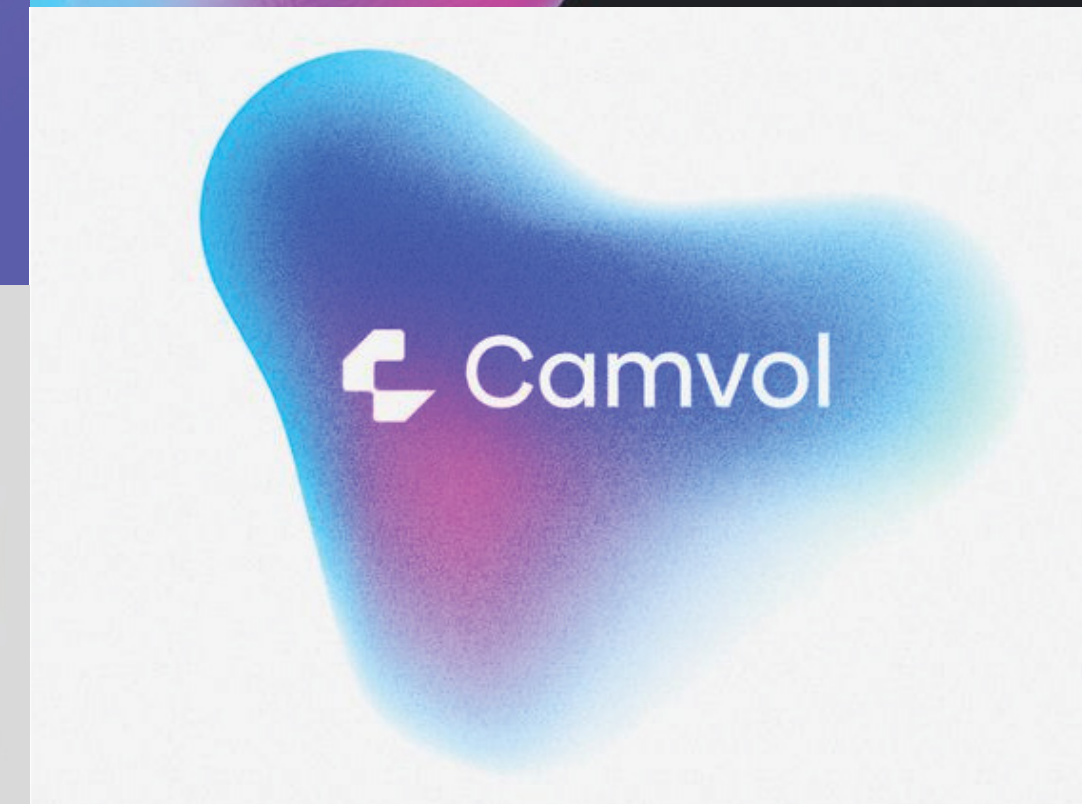
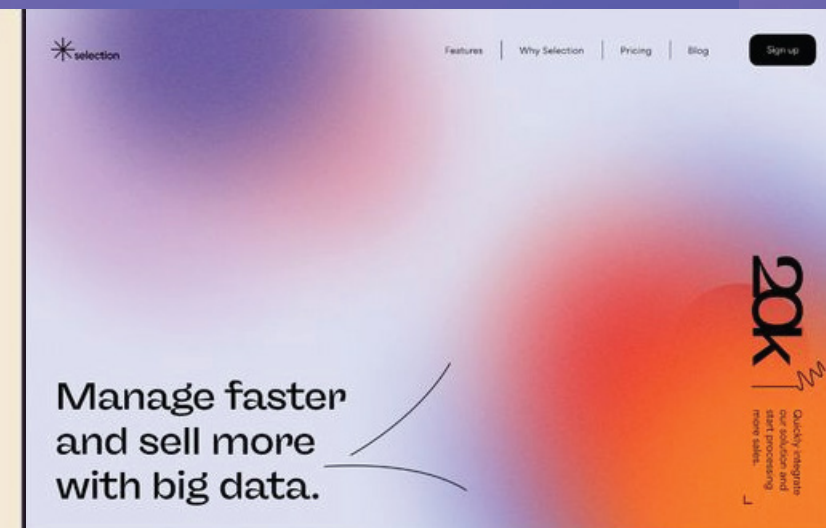
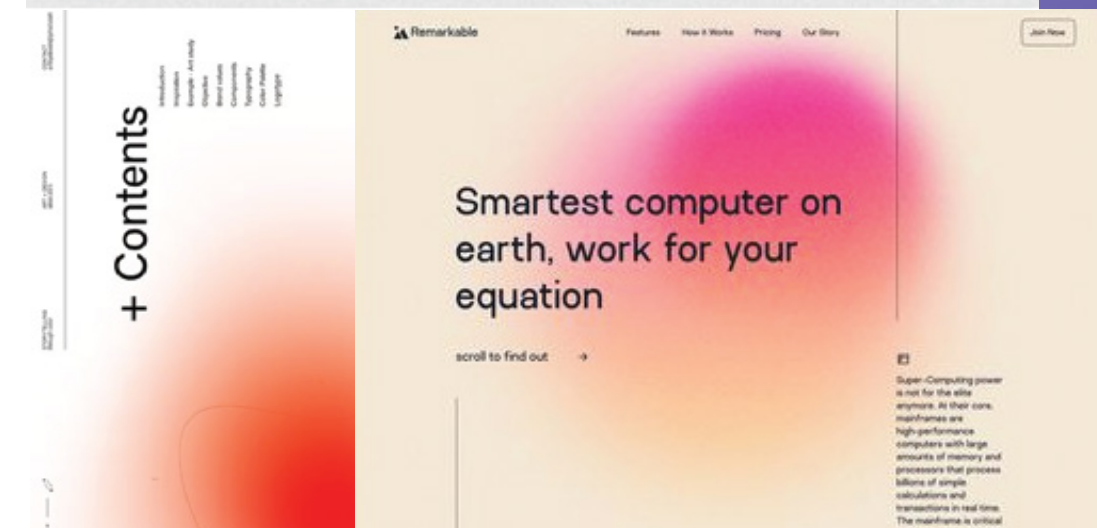
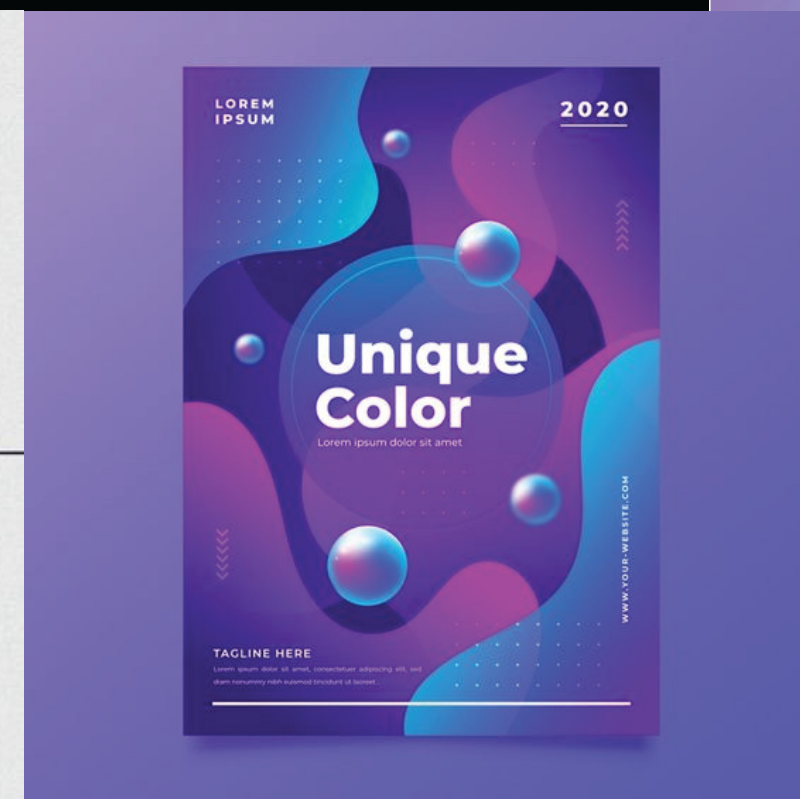
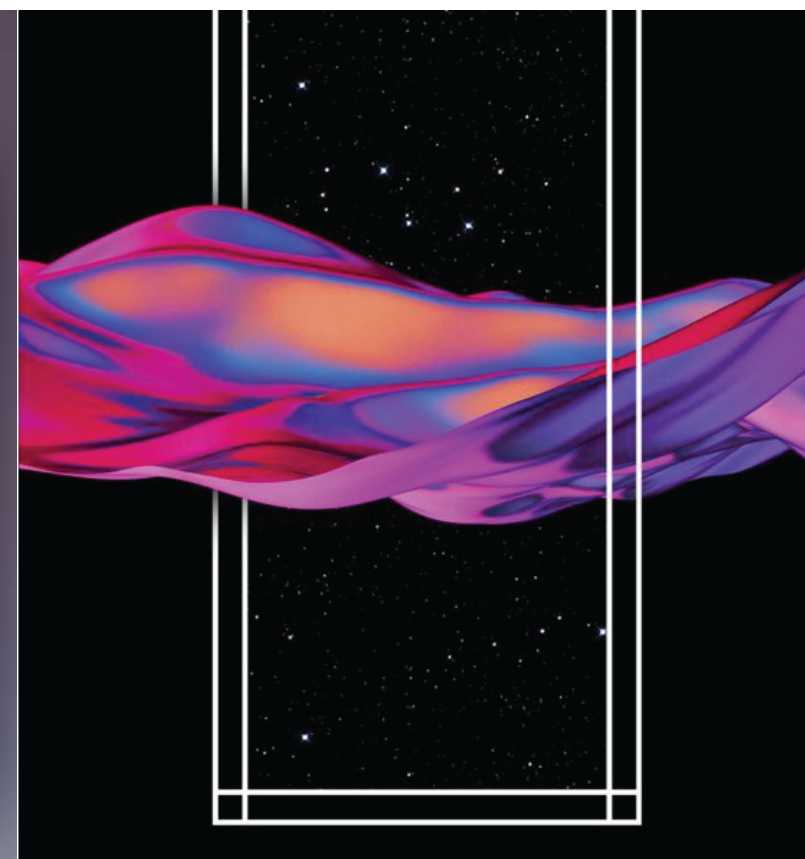
FEAT (Plataforma Web)

USUARIOS

Músico – Guía

- **Acompañamiento**
Espacio en el cual guiar el proceso creativo de la imagen gráfica con la ayuda de profesionales.
- **Conocer**
Posibilidad de conocer una amplia variedad de diseñadores y estilos que puedan conectar con la estética del músico.
- **Interacciones profesionales**
Posibilidad de interactuar y comunicarse con clientes y colegas de manera profesional, en un mismo lugar.
- **Aprender**
Oportunidad para aprender acerca del mundo del diseño y lo que conlleva el diseño de la identidad gráfica de una marca o producto.

MOOD BOARD



PRO
CE
SO

FEAT.

FEAT.

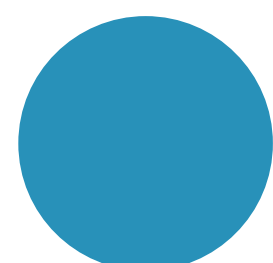
FEAT.

FEAT.

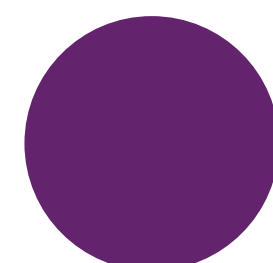
CO
LO
RES

FEAT.

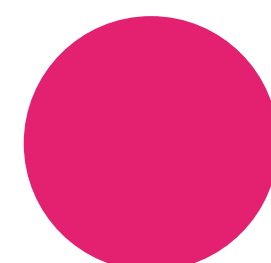
Los colores del logo fueron escogidos a manera de representar de manera adecuada a la electrónica en su conjunto, dado que este está compuesto de diversos subgéneros que se ven representados por diferentes colores.



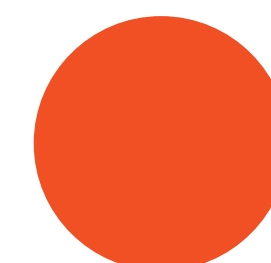
Sensación
electrónica



Deep Trance
Dark Techno



Psytrance
Acid



House
Bounce

CON CEP TUA LI ZA CIÓN

Fluidez

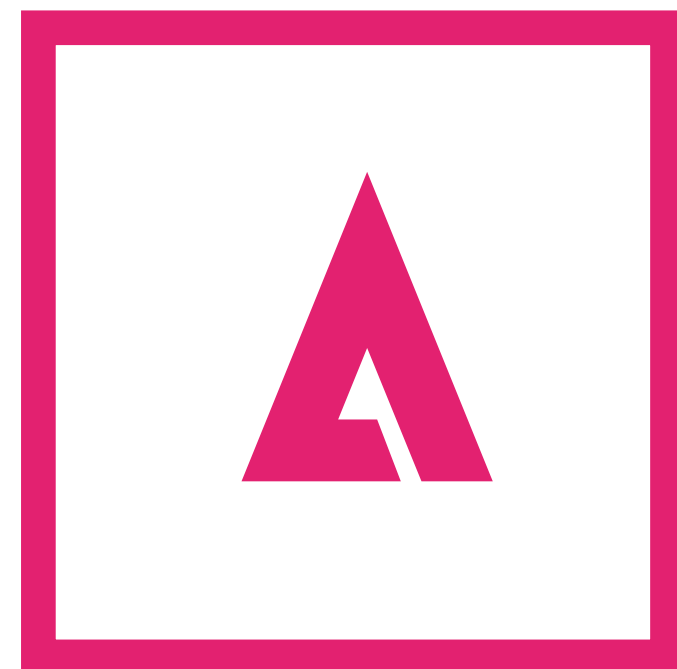
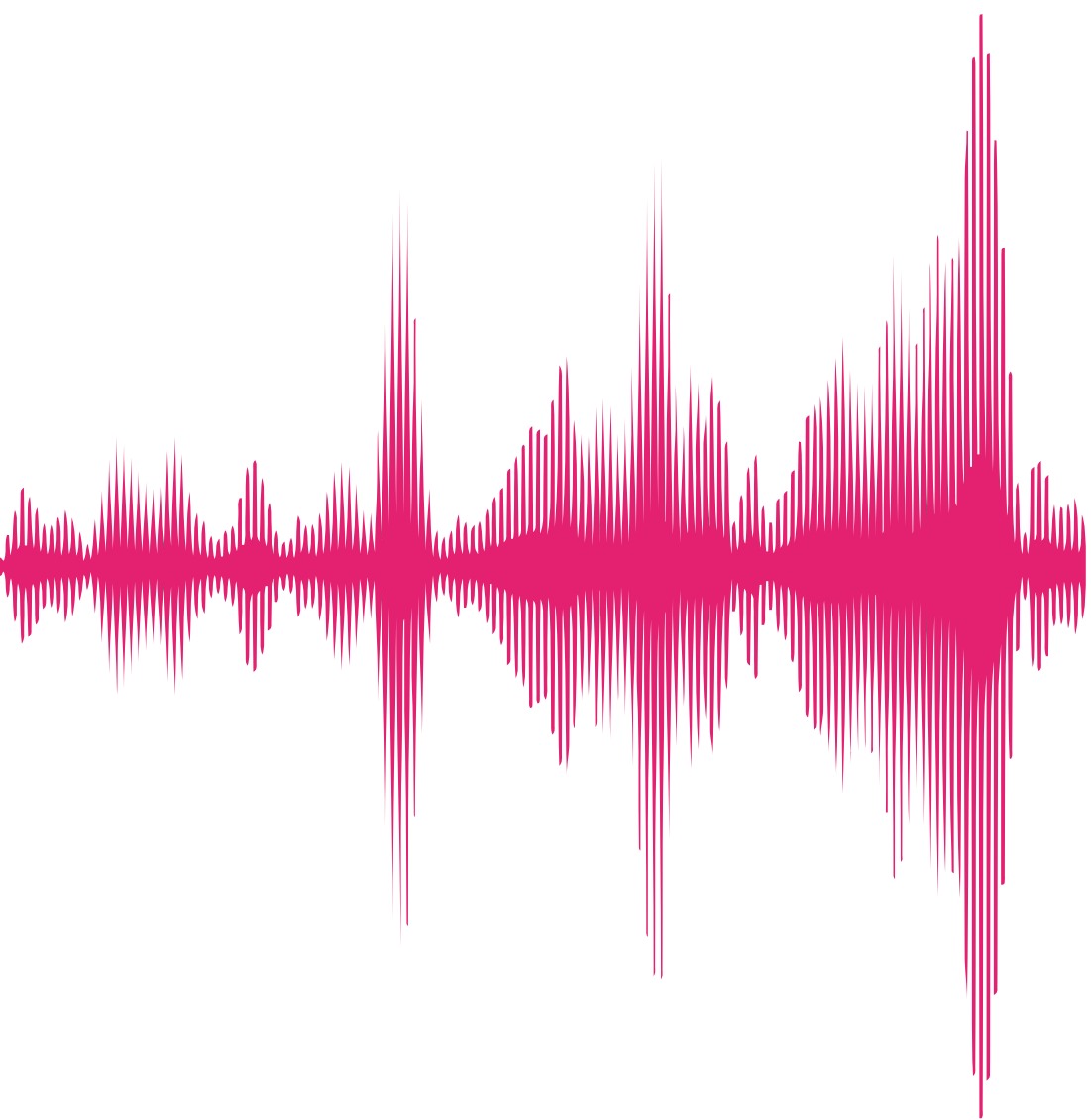
La fluidez en las de las letras en sus diferentes curvas fue pensada en base a la fluidez de la música sin importar el genero.

Colaboración

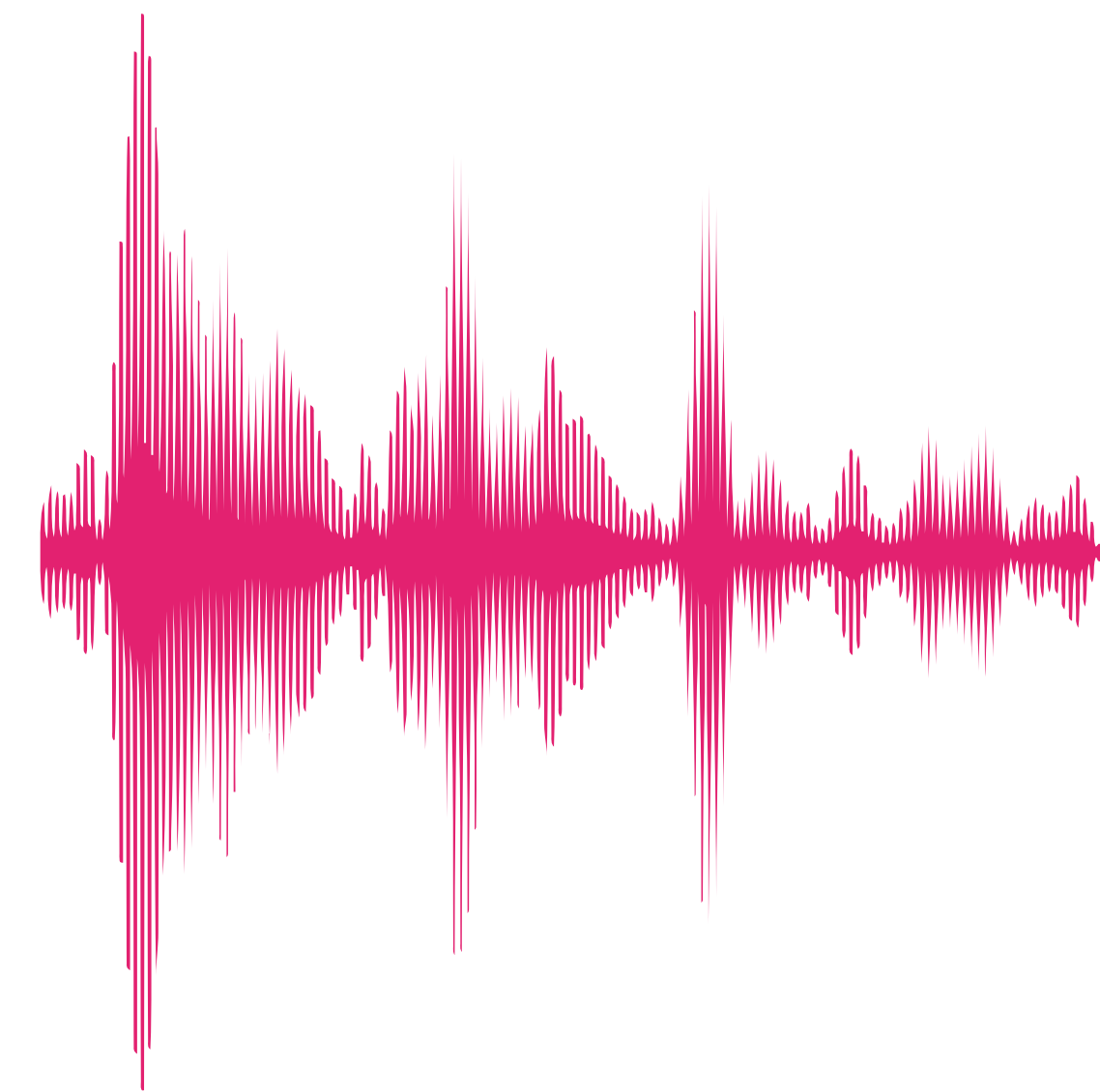
Las letras estan todas separadas en dos partes, haciendo alusión al tem de la colaboración en donde solo la unión de ambas partes puede formar una letra.

Futurismo

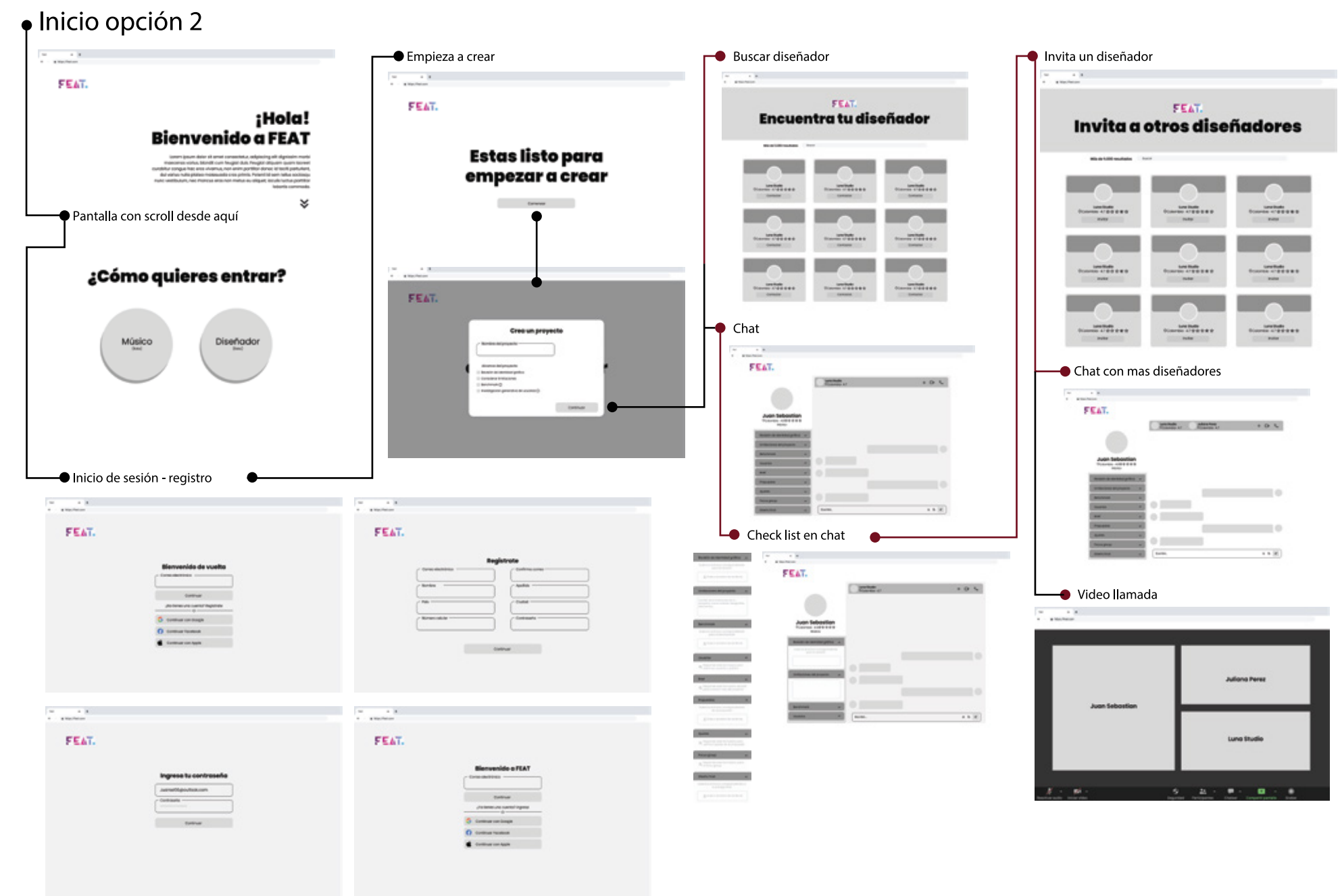
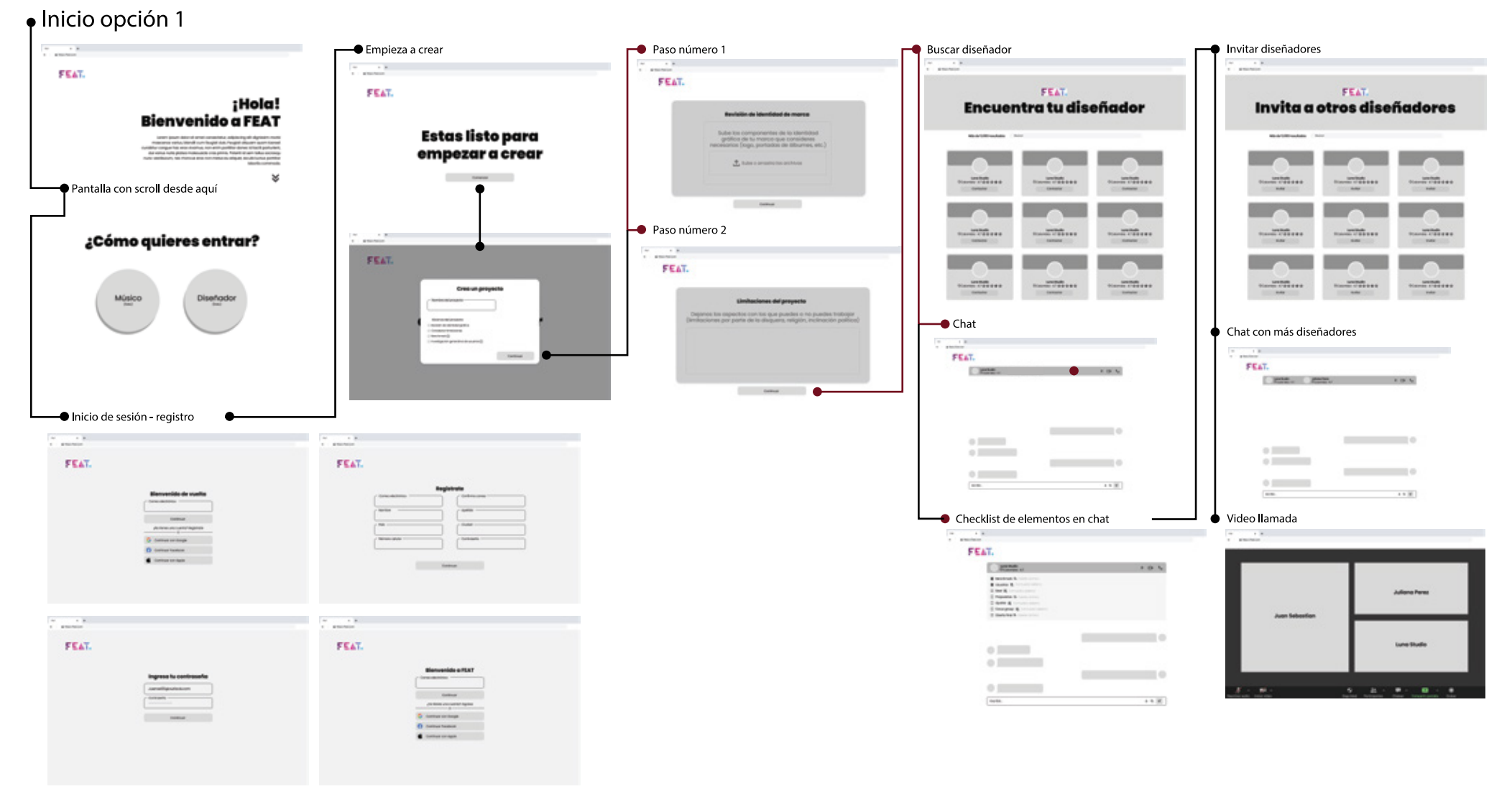
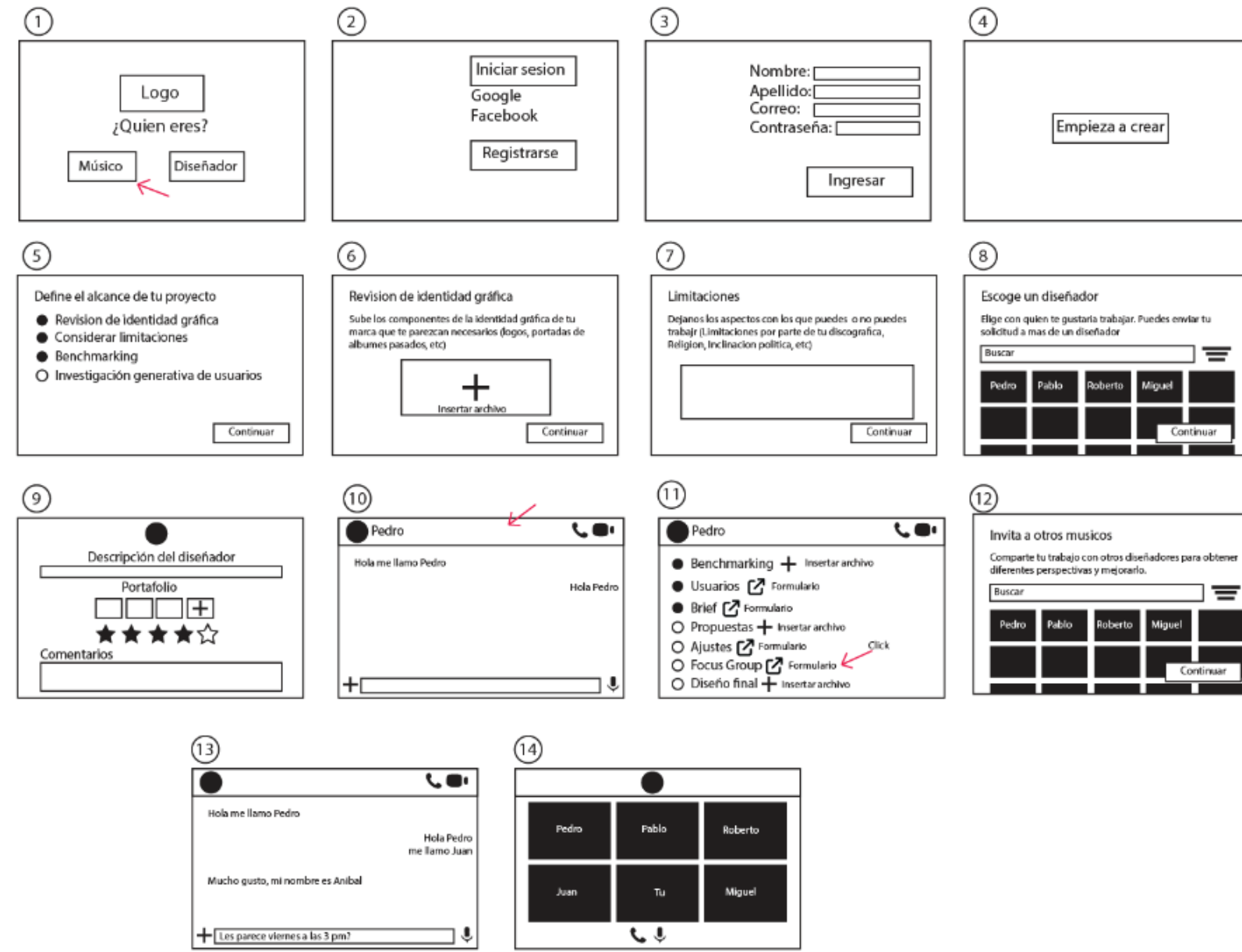
El logo surge de la tipografía Afogand, que es escogida a raíz de su carácter futurista. el cual juega un gran papel en la industria de la música electrónica y percepción del público frente a la misma.



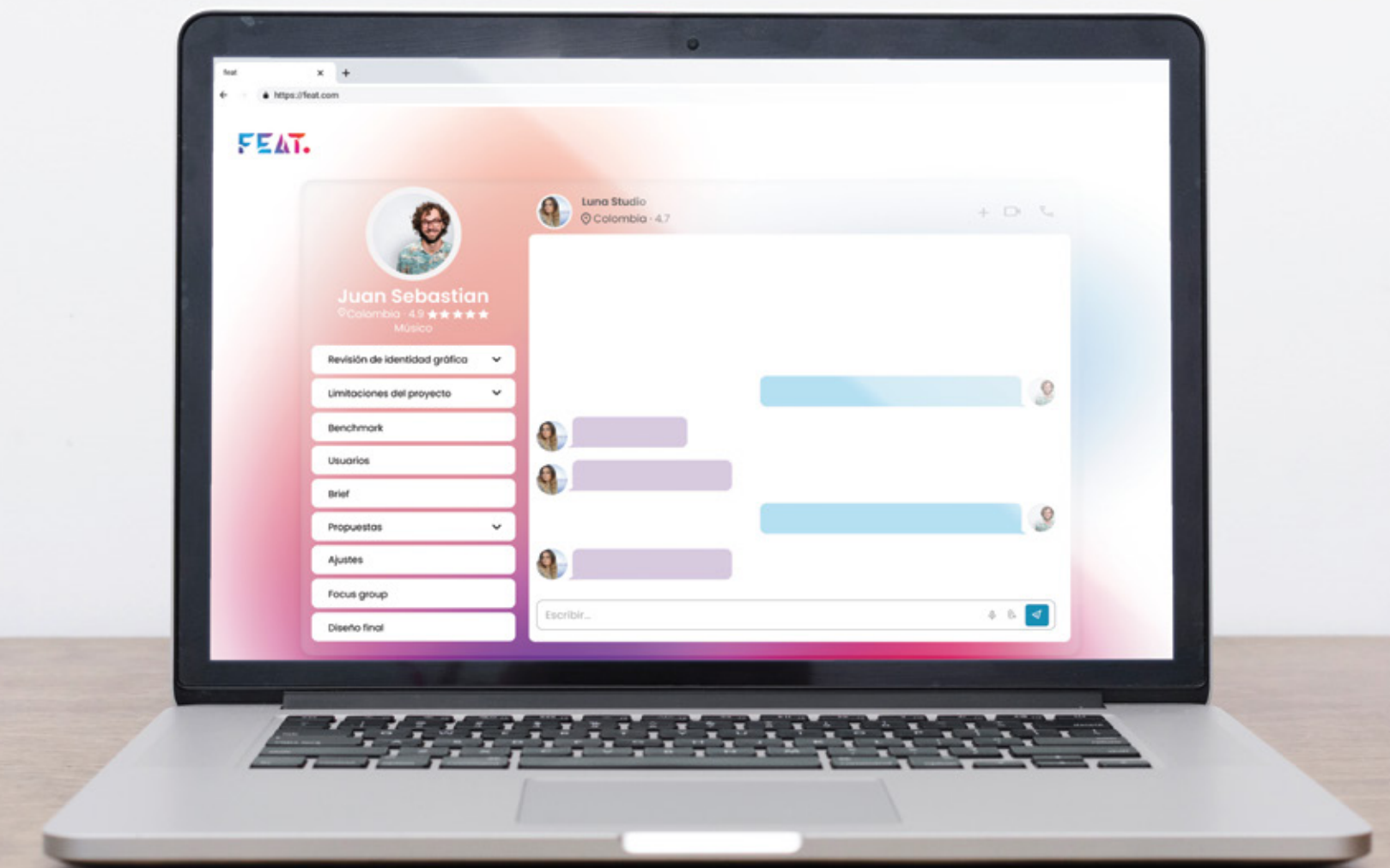
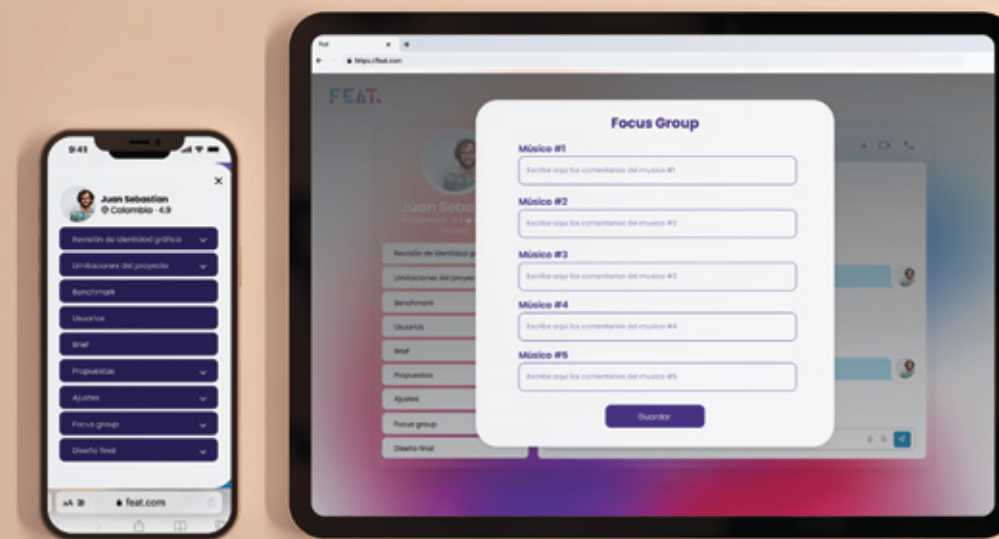
AFOGAND
ABCDEFGHIJKLM
LMNOPQRSTUVWXYZ
123456790? !?i



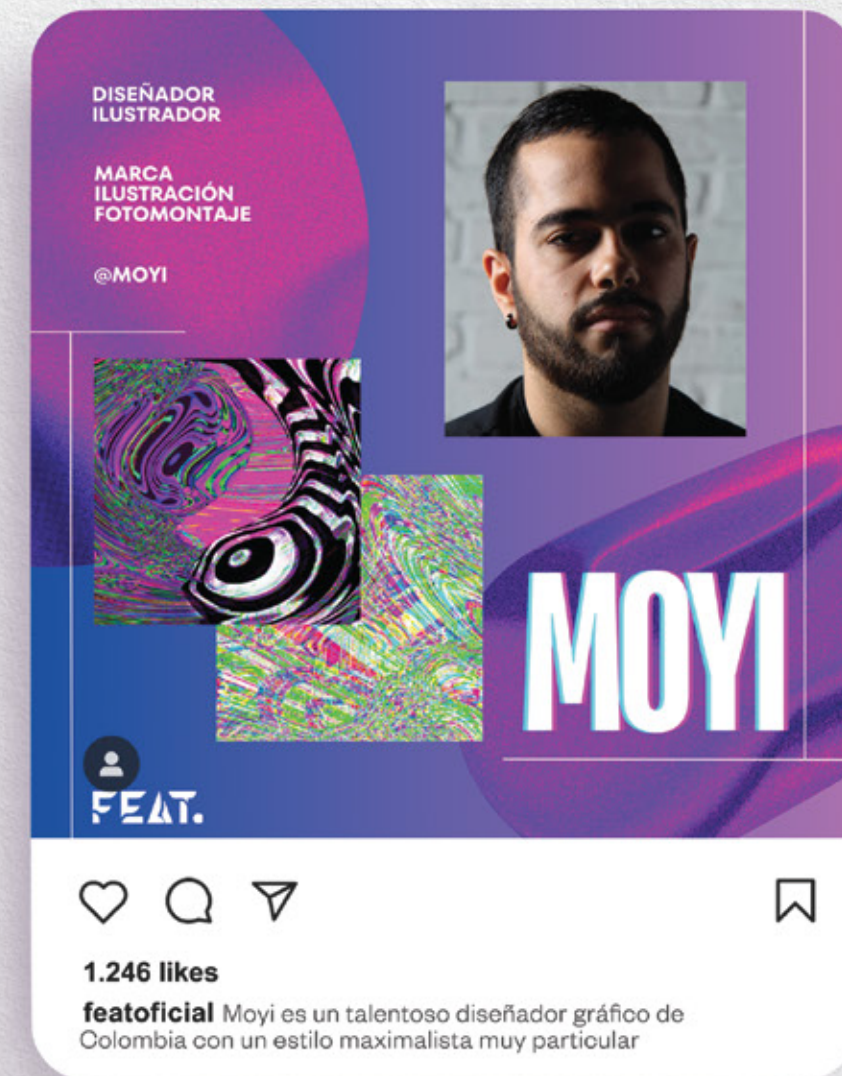
PROTOTIPO



PLATAFORMA WEB



PRO MO CIÓN



PROMOCIÓN

The screenshot shows the homepage of the r/Featoficial subreddit. At the top, there's a header with the subreddit name 'Featoficial' and a 'Joined' button. Below that, there's a 'Create Post' button and navigation options like 'Hot', 'New', and 'Top'. A pinned post by u/SafePin9006 says '¡Bienvenidos a Feat!'. Below that, another post by the same user says 'Conozco a muchos que son asi...' with a meme image of a horse and the text 'When your client asks ...if you can do it cheaper?'. The right sidebar contains 'About Community' information, 'Community topics' (Art, Collaboration, Diseño, Design, Music), and 'Filter by flair' options (Meme, Pregunta, Discusión). At the bottom, there are 'r/Featoficial Rules' and 'Moderators' information.

The screenshot shows a post in the r/Featoficial subreddit titled 'Que opina de la portada que desarrolle para Pablo Galaxia?'. The post is a 'Pregunta' (Question) and features a digital art image of a desert landscape with colorful, abstract structures. The post has 19 total views, a 100% upvote rate, 0 community karma, and 0 total shares. The post text asks for opinions on the cover art. Below the post, there are comments from the original poster (OP) and a comment from another user. The right sidebar shows the subreddit name 'r/Featoficial', its creation date (Nov 7, 2023), member count (1 member, 2 online), and a list of rules. At the bottom, there are 'Back to Top' buttons.



PROMOCIÓN

- **Alcance del proyecto**
El músico debe escoger los procesos de diseño que quiere llevar a cabo.
- **Revisar la identidad gráfica**
Revisión del estilo gráfico del artista. Encontrar las tendencias de color, de estilo, etc.
- **Considerar limitaciones**
Definir los requerimientos de la productora discográfica o el artista.
- **Selección de diseñador**
Proceso de búsqueda del diseñador adecuado por medio del artista
- **Benchmarking**
Análisis comparativo del artista, su género y los artistas sustitutos.
- **Definición de usuario**
Investigación del target del artista para guiar el diseño.

- **Identificar conceptos clave**
Proceso de identificación de los conceptos mas importantes que el artista quiere representar en el album
- **Definir colores y ambiente**
Establecer una paleta de colores, que represente adecuadamente lo que quiere transmitir el artista.
- **Generación de un prompt**
Descripción detallada de los elementos y tematicas que el músico quiere ver presente en el trabajo del diseñador

- **Tres (3) Propuestas**
Realización de 3 propuestas acorde al brief y la investigación previa del artista por parte del diseñador
- **Ajustes de diseño x1**
Sesión de retroalimentación respecto a las 3 propuestas finales a mostrar en focus group.
- **Focus Group**
Sesión de retroalimentación entre artistas, en la cual estos evalúan la efectividad y representación de las portadas respecto a la canción. De aquí se escoge una portada
- **Sesión de escucha personal**
Sesión de escucha personal del músico en la cual, este comprueba su nivel de satisfacción con el producto e identifica que tanto representa a su música
- **Ajustes de diseño x2**
2 Sesiones de retroalimentación respecto a la propuesta escogida en la cual el artista tiene 2 oportunidades para realizar cambios.
- **Finalización del diseño**
Entrega de la portada final al artista

- **Metodología**
 - Importancia de un portada de álbum
 - Metodología propuesta
 - Participación del público

- **Plataforma Web**
 - Presentación de la plataforma
 - Demostración del proceso
 - Ejemplos de portadas FEAT
 - Beneficios de usar FEAT

- **Cierre**
 - ¿Donde encontrarnos?
 - Invitación
 - Sesión de preguntas

Resultados
Finalizando la charla se mostraran ejemplos de portadas como resultado de usar la plataforma FEAT para despertar el interes del acudiente

Beneficios
Se explicará a los acudientes los beneficios de ser un músico y usar la plataforma de FEAT

Invitación
Se le hará saber al público como nos pueden contactar y en que espacios nos pueden encontrar (Reddit e Instagram) Adicionalmente se pondrá en pantalla un link de invitación para registrarse en FEAT

PROMOCIÓN

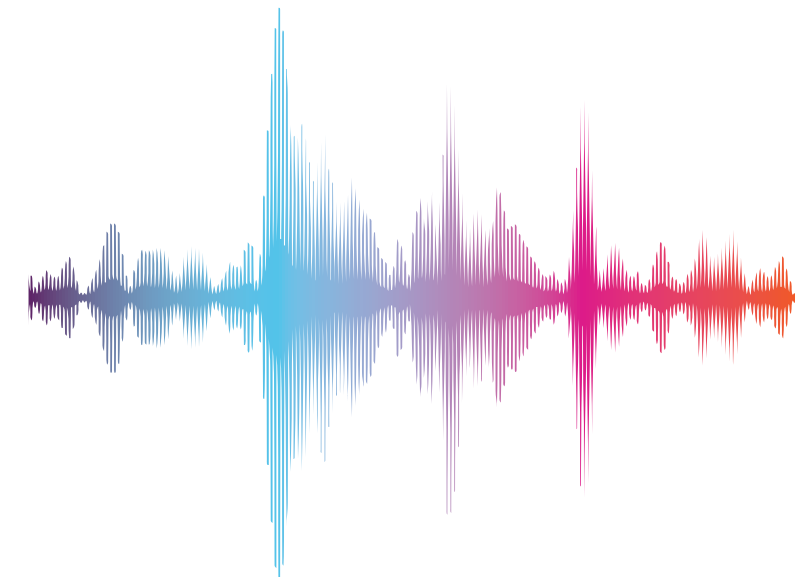
TEMAS ABORDADOS



- **Sesión de preguntas**
Espacio al finalizar la conferencia dedicado a resolver preguntas de la audiencia respecto a la metodología planteada, la dinámica de la pagina web y demas preguntas que le puedan surgir los asistentes.
- **Tiempo de duración**
Debido a que sigue un formato en base a las charlas TED que no son de larga duración para mantener el interes de los conferencistas. La charla tendra una duración de aproximadamente 10-15 minutos al finalizar la charla.

DESPUES

- **Demostraciones**
Se aprovechara el espacio para mostrar a los acudientes la funcionalidad de la pagina web por medio de una demostración de como se veria un paso a paso real de la metodologia planteada por medio de la plataforma FEAT
- **Práctico**
Dado que uno de las fortalezas de la metodologia consiste en forzar al músico a visualizar su portada ideal, se realizaria un breve sesión de briefing con algún voluntario.



INTERACCIÓN

DURANTE

OBJETIVOS

Informar

Busca informar a un público potencialmente interesado, sobre la metodología planteada por el proyecto y como se implementa por medio de la plataforma web.

Educar

Tiene como uno de sus objetivos enseñar a un público que está empezando su carrera musical, acerca de la importancia de la representación gráfica de su música y como esta puede potenciar la misma.

Comunidad

Tiene el objetivo de despertar el interés del publico en torno a hacer parte de la comunidad Feat de músicos y diseñadores, por medio de los beneficios que puede ofrecer.

CREACION

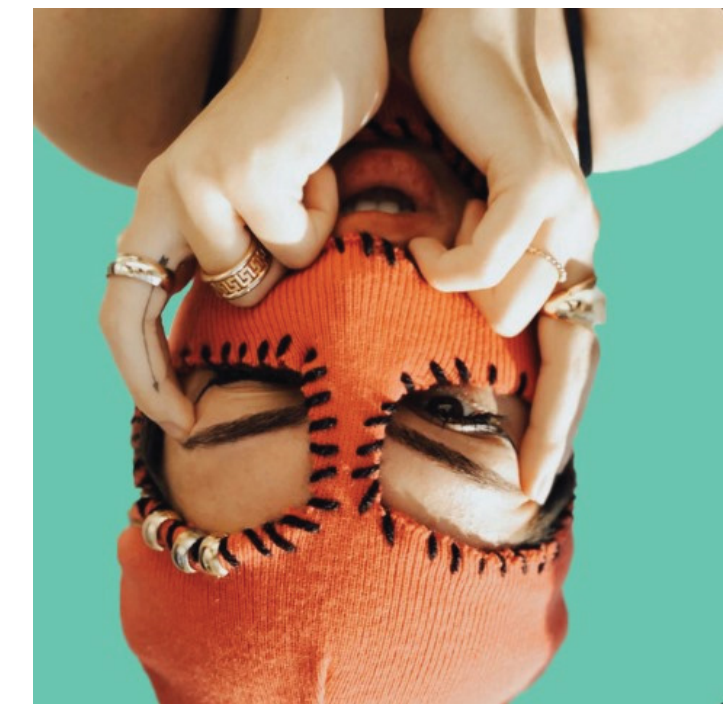
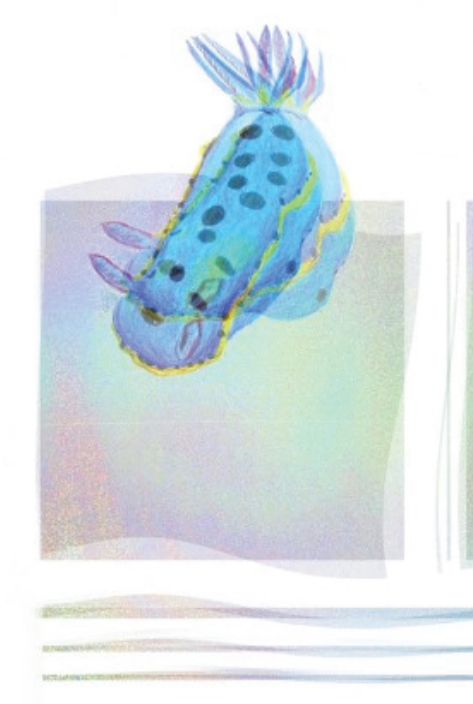
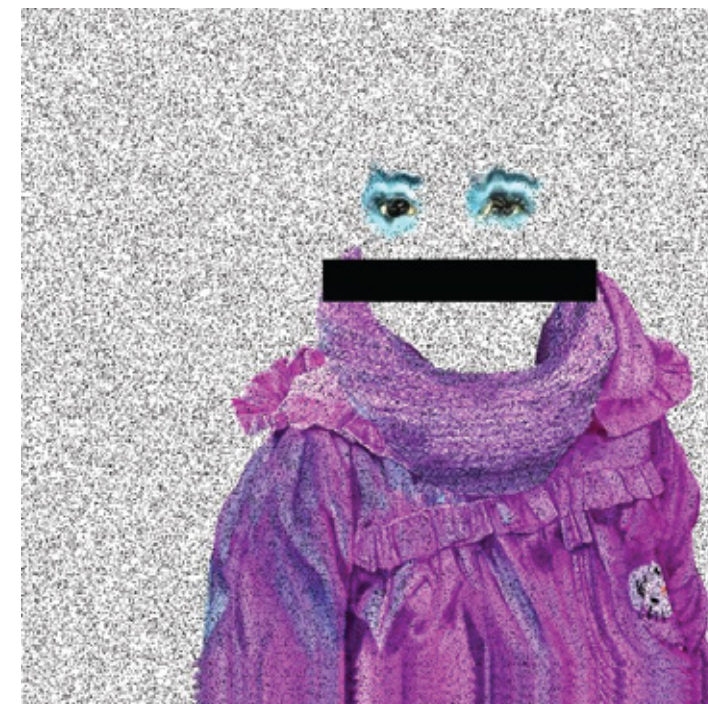
Alcance del proyecto

- Limitaciones
- Selección de diseñador
- Definición de usuarios
- Revisión de identidad gráfica
- Benchmarking
- Brief



DE UN ÁLBUM

Revisión de identidad gráfica



Limitaciones

- No usar rojo como color principal
- No incluir mensajes políticos

CREACION

Sectorial

DE UN ÁLBUM

Benchmarking



Isity es un artista de música electrónica en su mayoría hardcore. No se encuentra información adicional acerca de el/ella



Kaizo Slumber es un proyecto de música rave y hardcore que comenzó a finales de 2020 por un músico electrónico con sede en Newcastle, conocido bajo el seudónimo de Kaizo Ziad. Su música fusiona elementos del hardcore digital y el rave de los 90 con el hardcore punk y el metal,

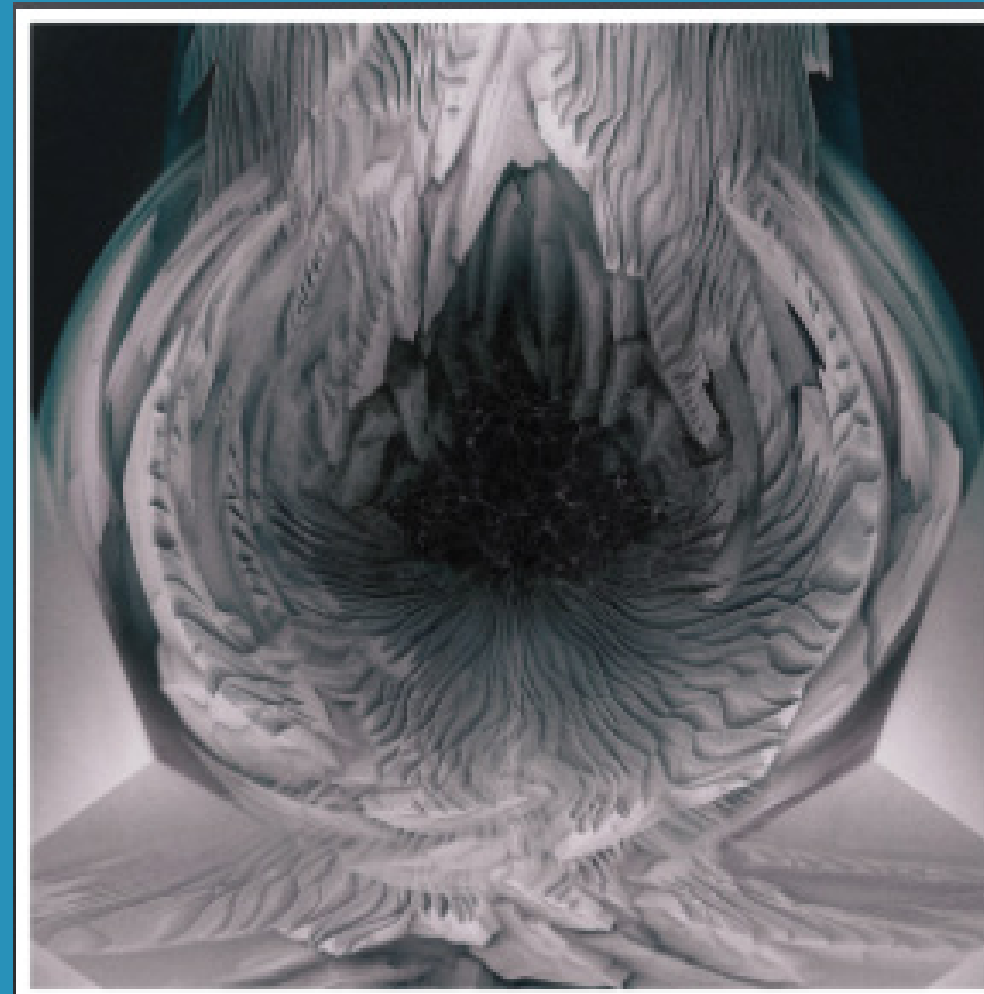


Tokyopill es un artista japonés que se especializar en hacer Lo-fi y Chillstep. No se conoce más acerca de el.

CREACION

DE UN ÁLBUM

Benchmarking



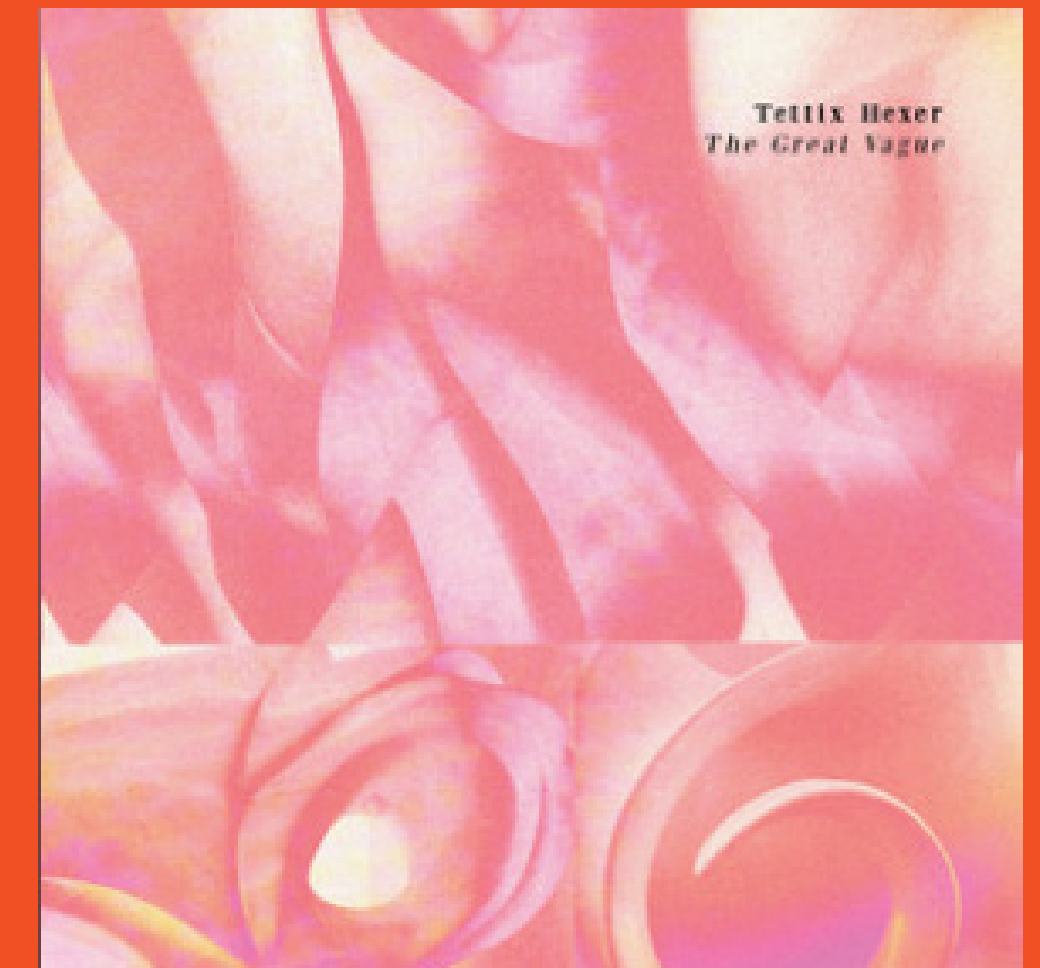
Luka Beatovic es un artista de música electrónica en su mayoría experimental. No se encuentra información adicional acerca de el/ella

No



Originado en Chicago Purelink es una agrupación de tres músicos, entre los cuales se encuentran Millia Kindtree y Concave Reflection. El trio de músicos se especializar en música electrónica de ambiente

Sectorial



Tettix Hexler es un artista inglés que se especializa en hacer música experimental melódica. No se conoce más acerca de el.

CREACIÓN

Definición de usuario

- Norteamericano
- Generación Z
- Estratos 3-4
- Geek
- Introverso
- Alegre
- Hombre
- Soltero
- Queer

DE UN

ÁLBUM

Brief

Conceptos clave

- Nostalgia
- Retro
- Melancolia

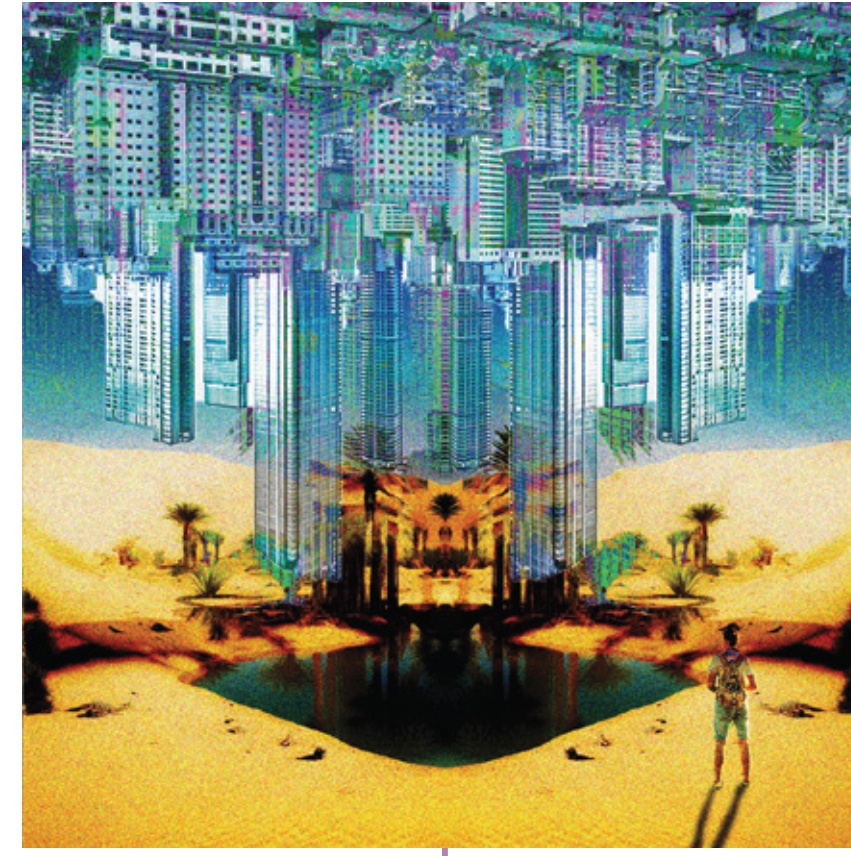
Colores y ambiente

- Frios
- Iridescente
- Amigable

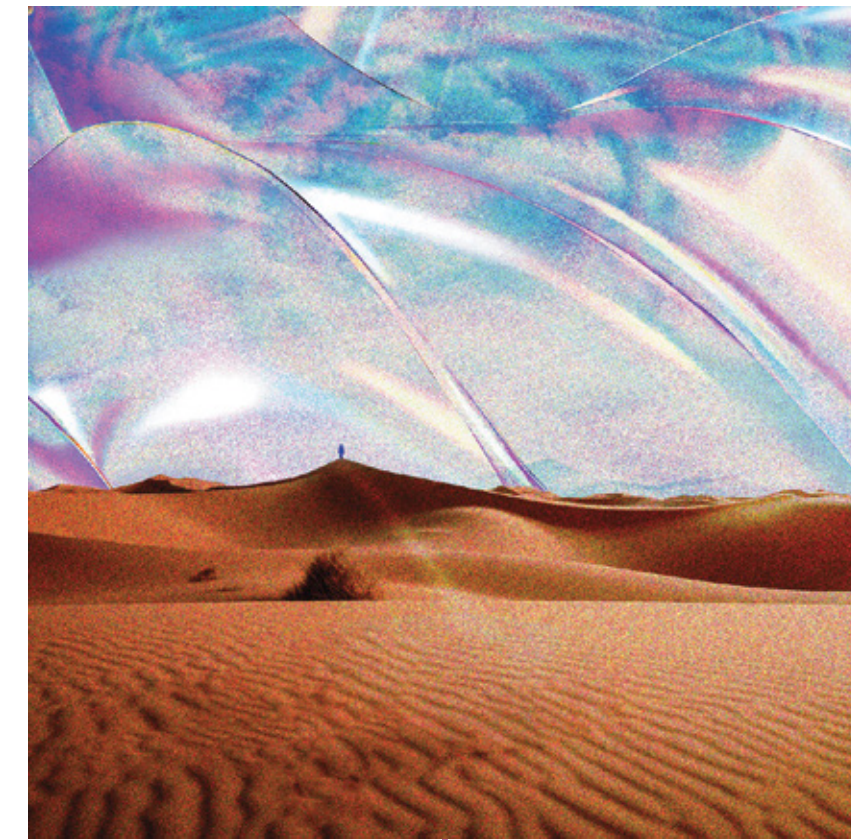
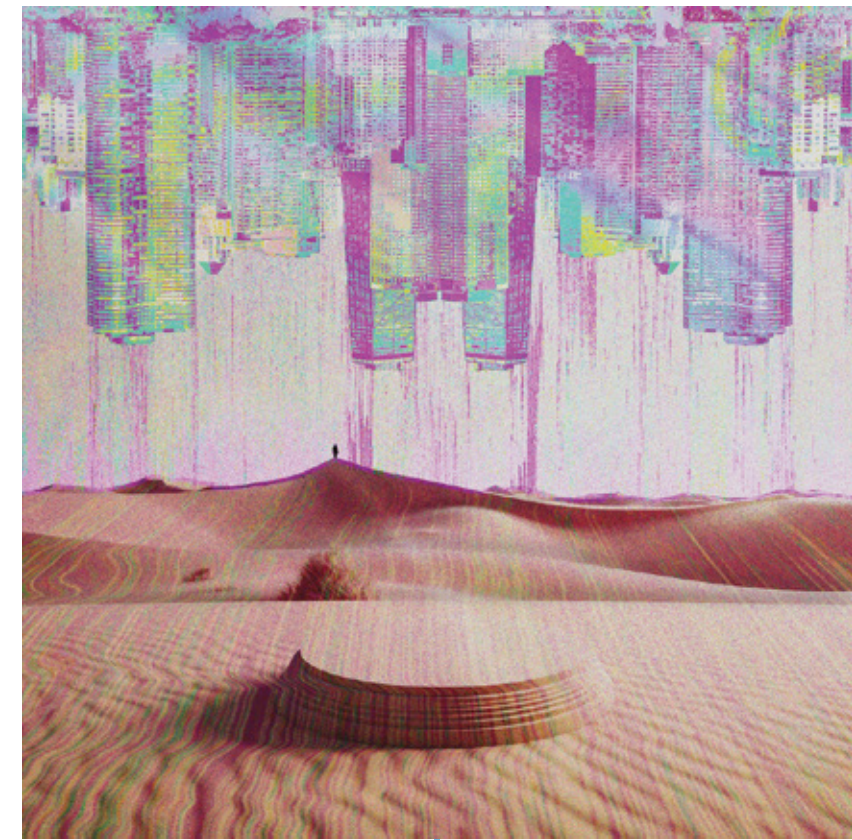
Prompt

“Un lugar/ciudad con arquitectura brutalista con predominancia de colores iridiscentes. Presencia de una persona a lo lejos. Un desierto árido de fondo”

PRO PUE TAS

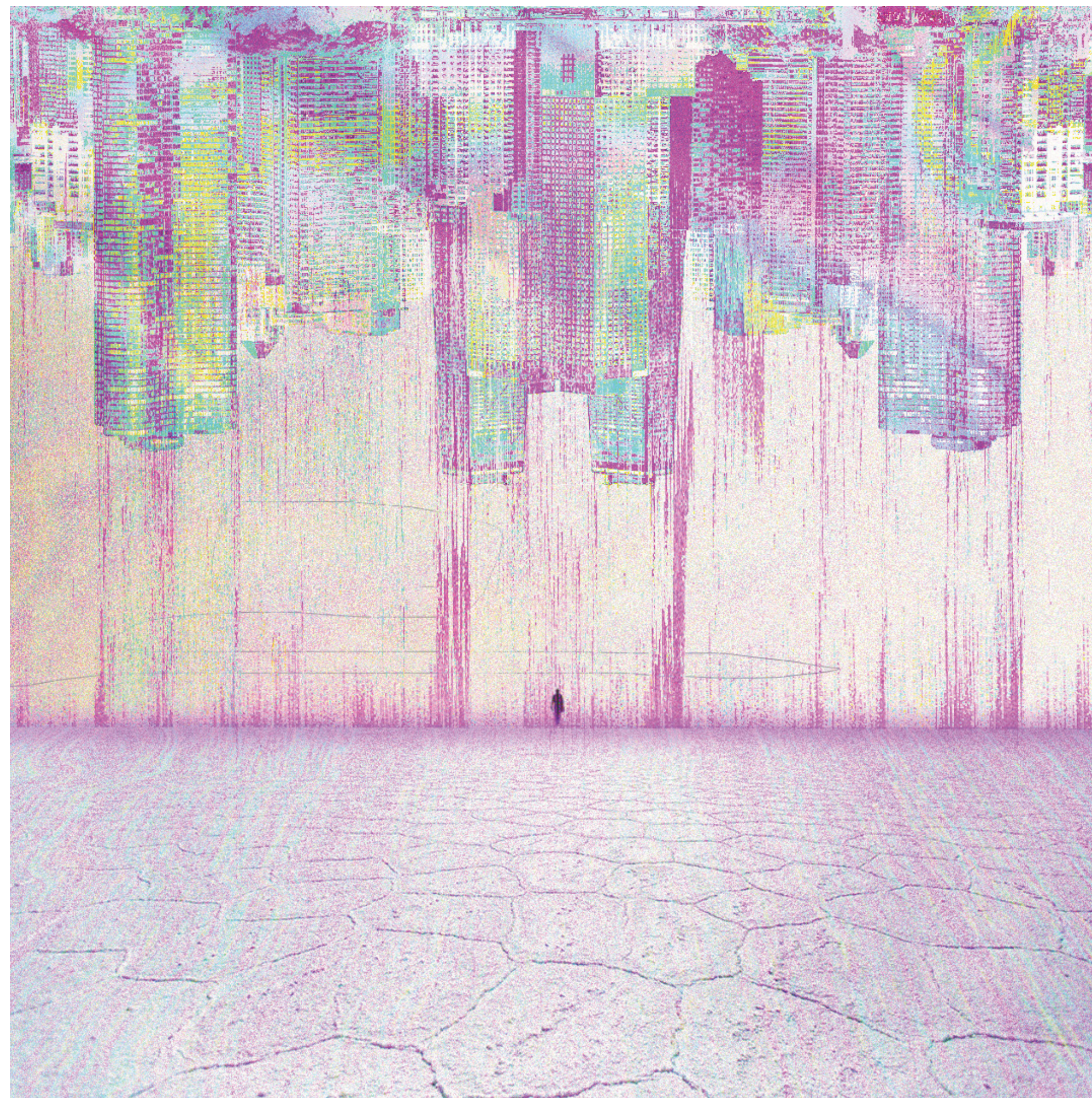


Correcciones x1



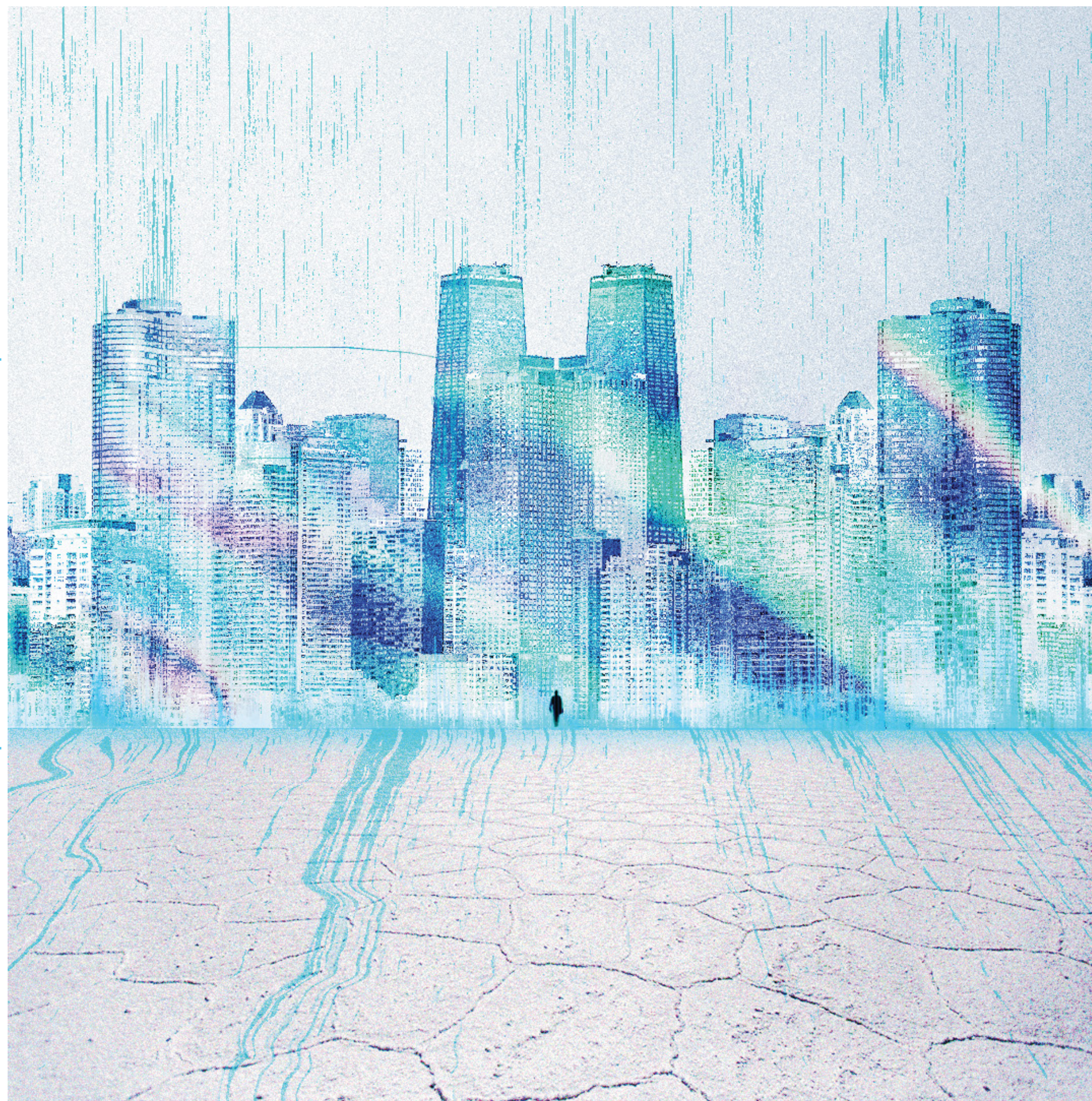
PRO PUESTAS

Correcciones x2



**PRO
DUC
TO**

**FI
NAL**



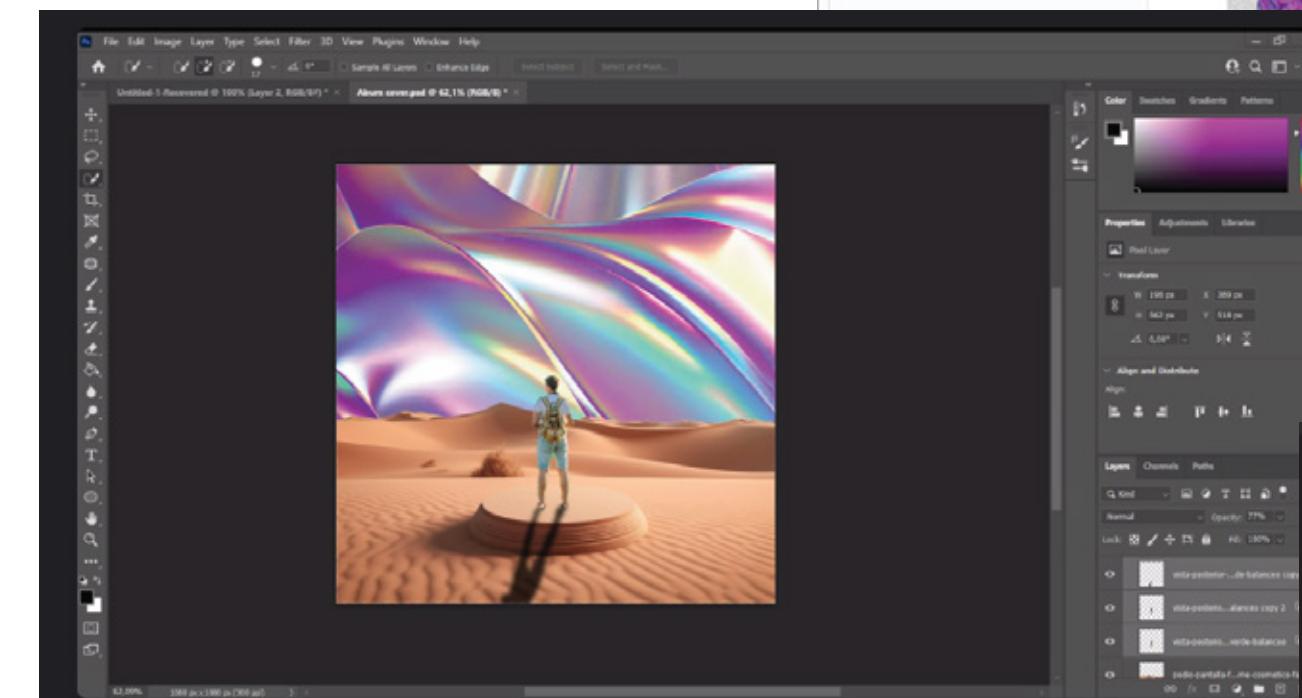
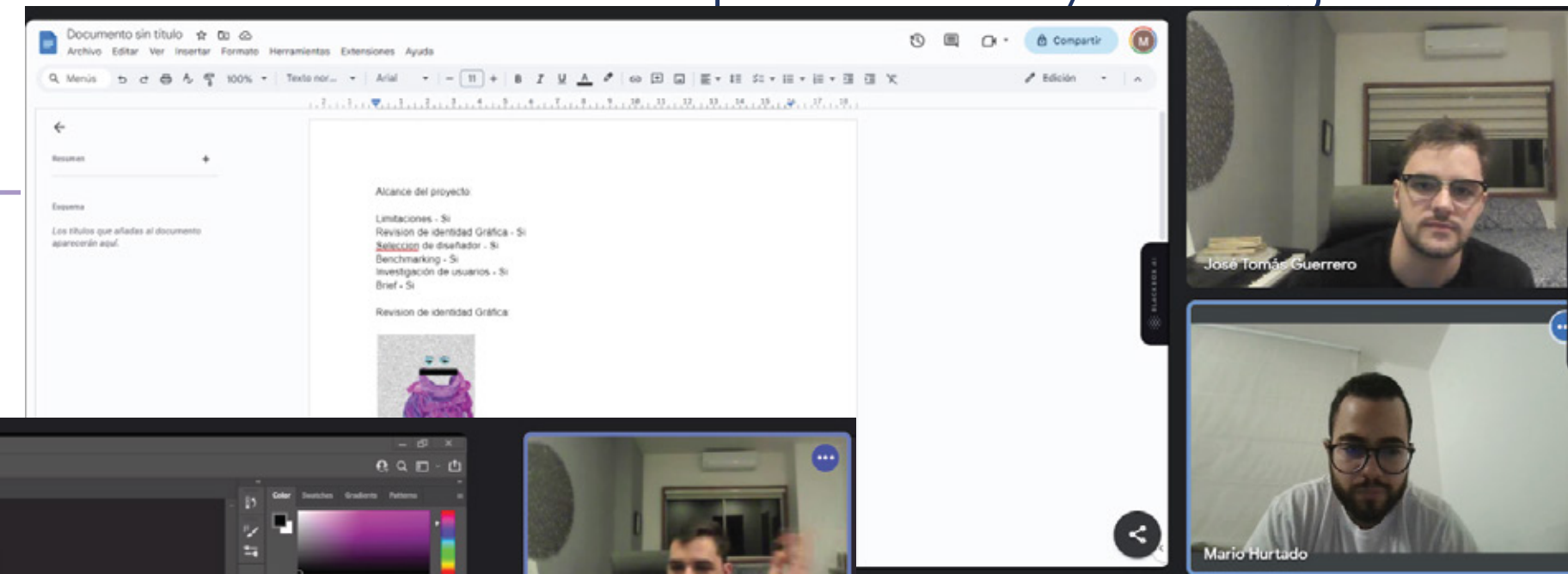
PRUEBAS USUARIO

Para este proyecto se realizaron dos tipos de validaciones, siendo el objetivo de la primera validar el proceso propuesto por la metodología del proyecto y la segunda una validación del resultado fruto de esta.

Validación de metodología

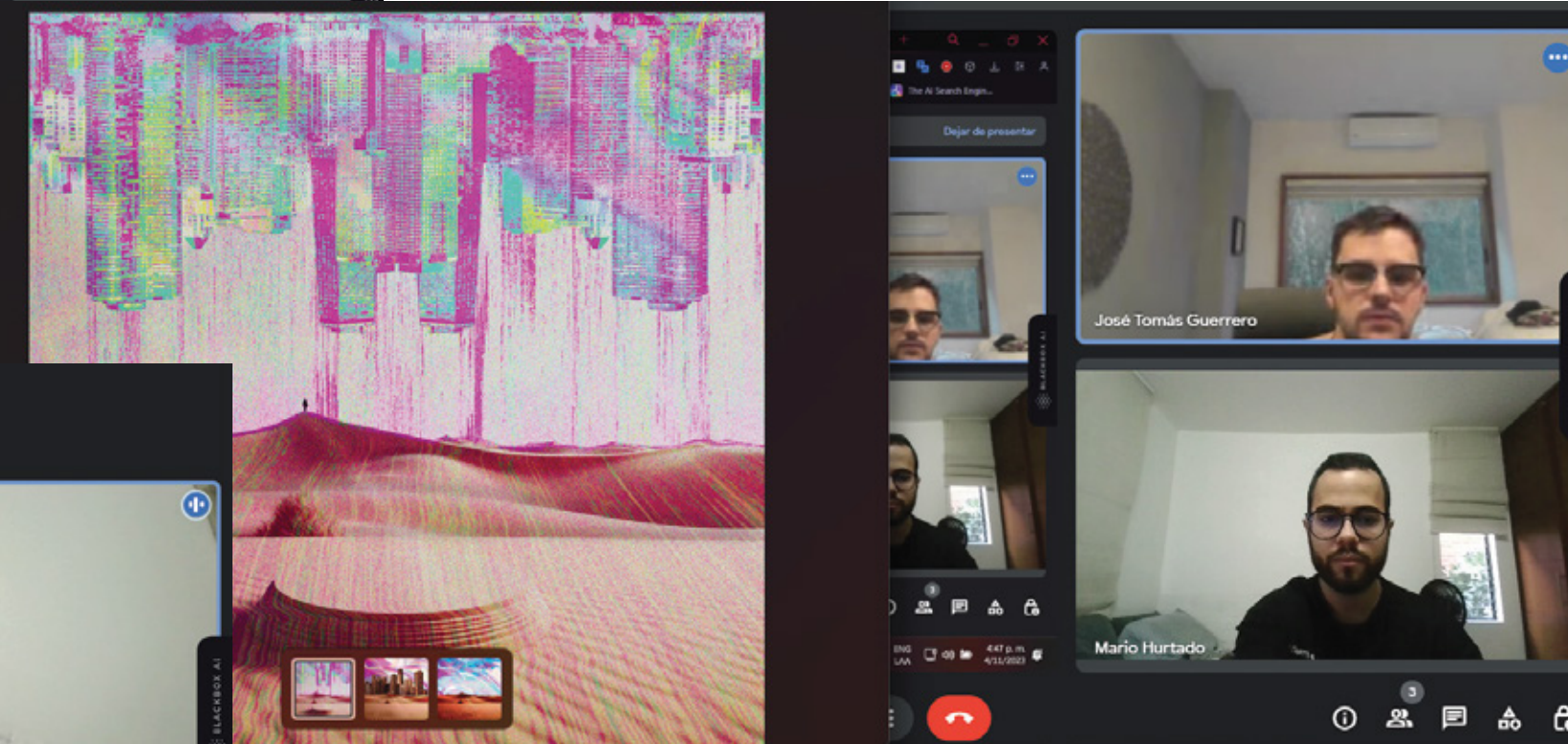
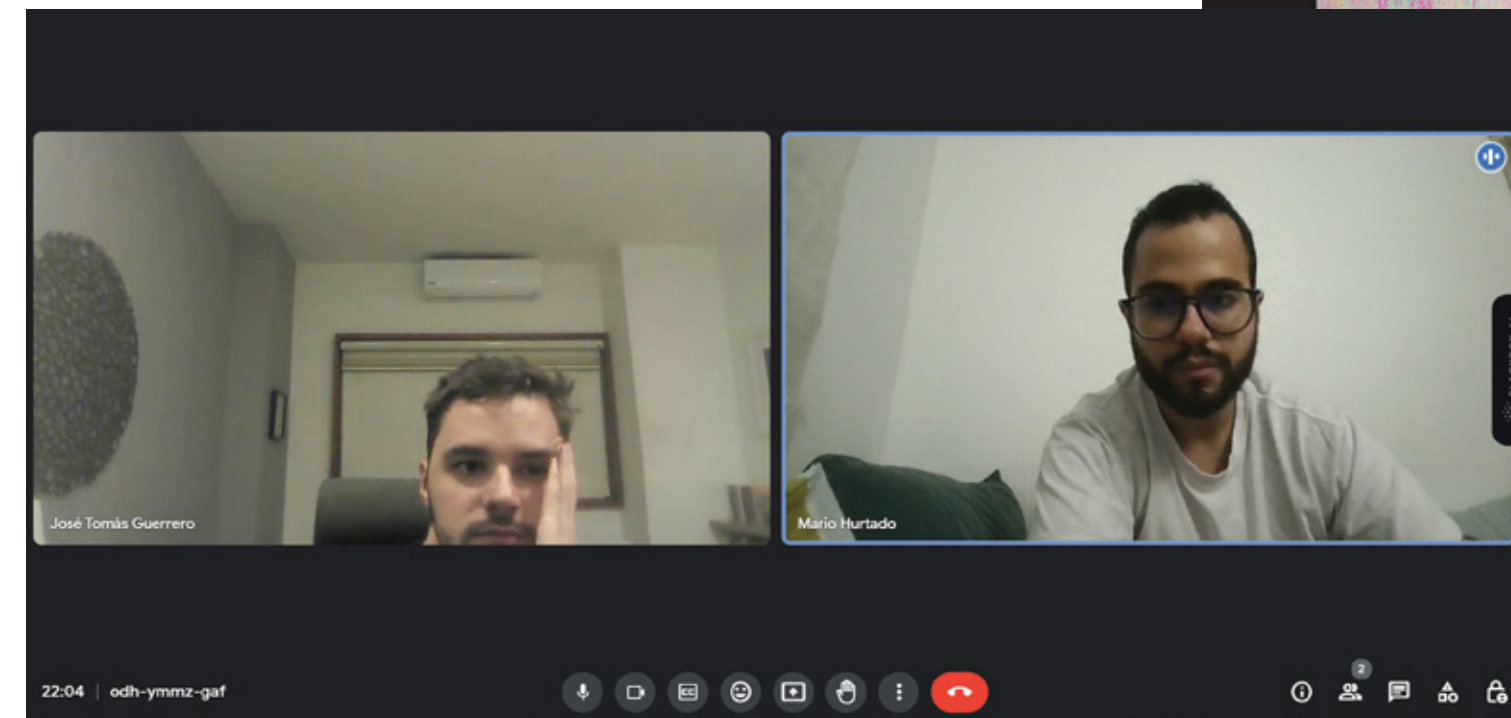
Desarrollo de "Composición" y "Arreglo"

Correcciones X1



Correcciones X2

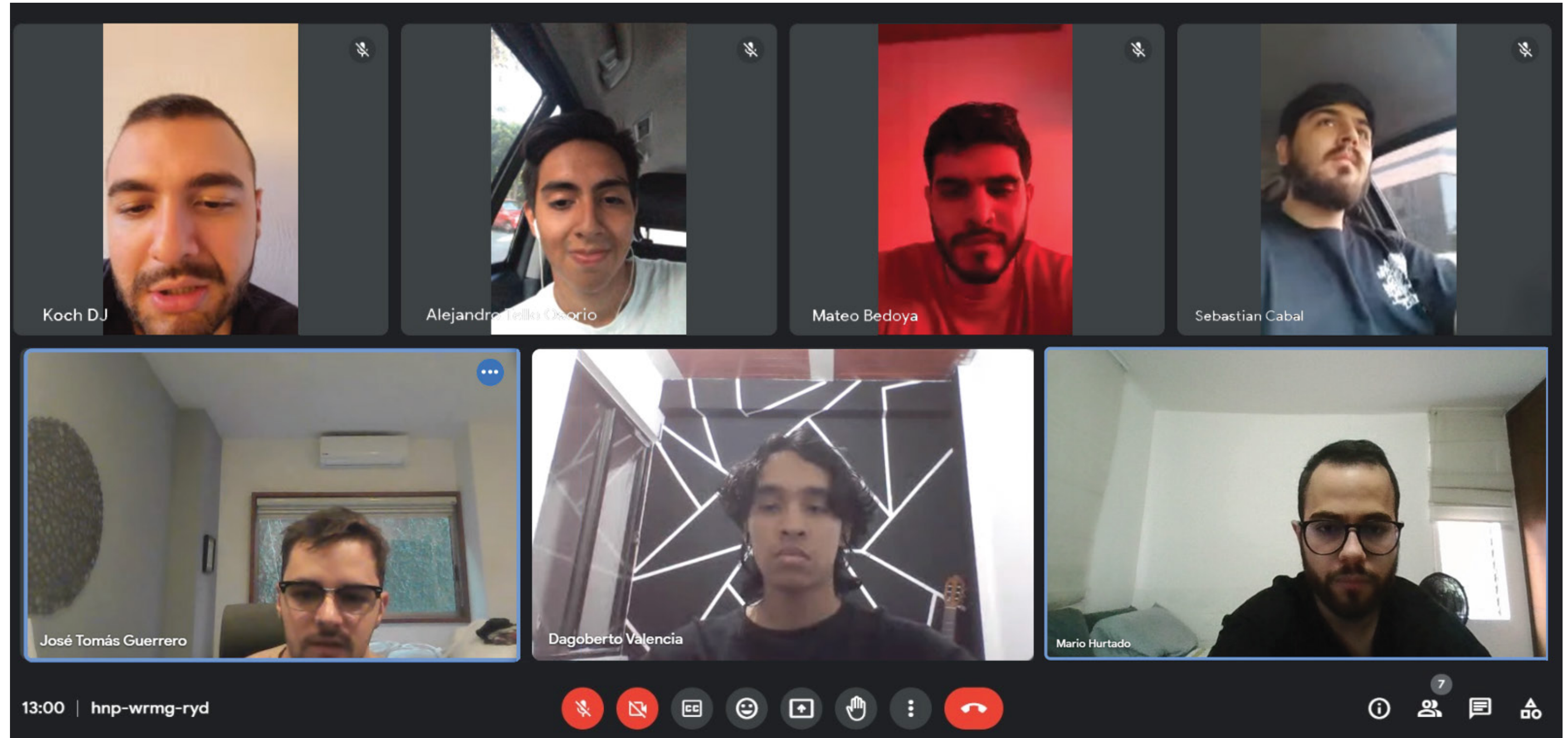
Correcciones X3



PRUEBAS USUARIO

Validación de resultados

Focus Group



CON CLU SIÓN

Conclusión de metodología

- El estilo detallado de los diferentes componentes de la metodología permitió entender un poco más la visión de Pablo.
- El involucramiento de ambas partes, permitió un mejor entendimiento entre ambas partes.
- El “Prompt” fue un aspecto clave, forzando a Pablo a visualizar de manera más clara lo que le gustaría se hallará en su portada.
- La especificidad proporcionada por el detallado brief trajo consigo algunas limitaciones, en especial a la hora de realizar cambios al arte propuesto inicialmente.
- Se presentaron ciertos conflictos de ideas entre Pablo y el diseñador a la hora de hacer los primeros cambios; sin embargo, es incierto si estas diferencias surgieron como fruto de la metodología.

CON CLU SIÓN

Conclusión de resultados

- La especificidad proporcionada por la metodología permitió un resultado muy acertado, debido a que los 5 músicos participantes del focus group pudieron identificar las temáticas de la canción e incluso el público al que estaría dirigido sin contexto alguno.
- Dos de cinco músicos destacaron que el diseñador debería tener más libertad creativa y no verse tan limitado por la especificidad de la metodología.
- Un músico destacó que si bien la portada representaba muy bien lo que el músico quería, lo que él quería no cuadraba con su música.

