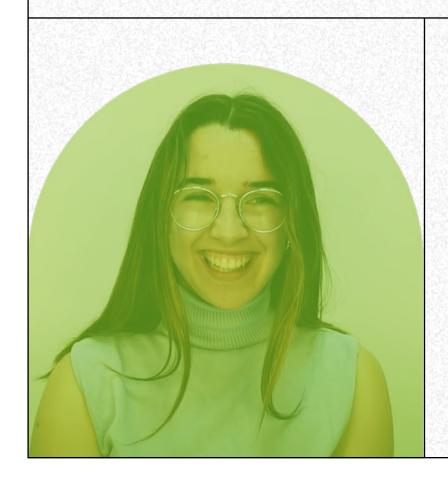
DISEÑO GRÁFICO

PORTFOLIO

LAURA CANDÓN GALÁN

2022

SOBRE MÍ



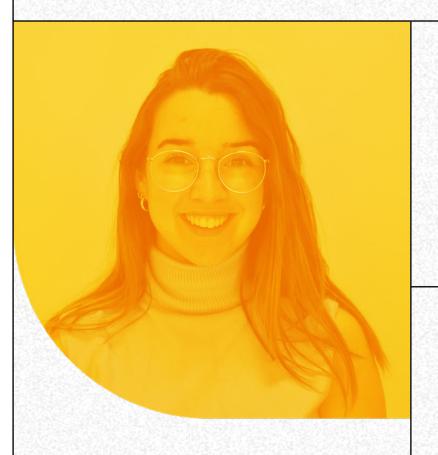
Soy **Laura Candón**,

Diseñadora gráfica centrada en la **función del diseño** y en la creación de elementos gráficos que **transmitan un mensaje**.

Por mi forma de ser, me gusta que los temas que trato no sean preocupantes ni deprimentes. Mis diseños transmiten energía y positividad a través del color y la vida.

Soy una persona nerviosa, no me gusta perder el tiempo, y tampoco me gusta hacer perder el tiempo a la gente. Me centro en la experiencia del usuario y me aseguro de su bienestar, por eso siempre intento transmitir el mensaje de forma directa, rápida y eficaz.





FORMACIÓN ACADÉMICA

2019-Actualidad.

Grado oficial en diseño gráfico.

Escuela Superior de Arte y Diseño de Andalucía.

ESADA. Granada.

COMPETENCIAS

Eficiencia

Sociabilidad

Organización

Tolerancia al estrés

Adaptabilidad

Aprendizaje

Comunicación

Iniciativa

SOFTWARE















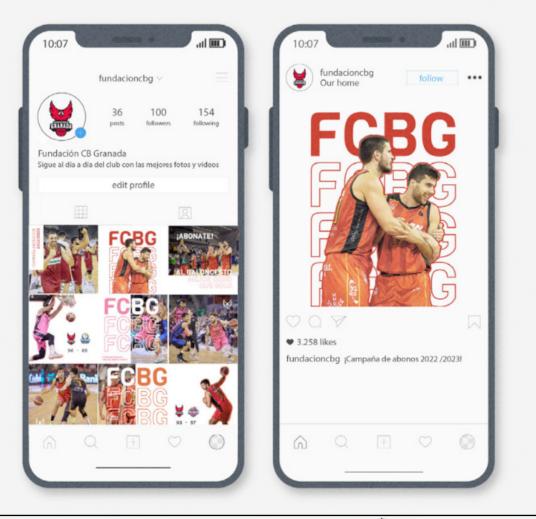
Campaña publicitaria

Creación de la campaña de abonados 2022/23 del equipo de baloncesto del Granada con el objetivo de captar nuevos abonados y mantener a los que ya son del club.

CLIENTE	Fundación CB Granada
VALORES	Familiaridad Compromiso Motivación Accesibilidad Trabajo en equipo
	MADE IN GRANADA

PROYECTO 01 FCBG







IDEA PRINCIPAL

Vender una experiencia a través de la imagen gráfica y una nueva oferta, que proponía que el ya abonado podía llevar a un acompañante totalmente gratis a un partido, con la idea de que esté acompañante se lo pasará tan bien que se que se convertirá en abonado.

Se le dió al club una imagen totalmente nueva y refrescante, sin perder la esencia del club, usando para ello sus colores corporativos e imágenes de sus actuales jugadores.

Para darlos a conocer se usaron soportes tanto físicos como digitales.

PROYECTO 02 Imagen de un evento artesanal Diseño de la identidad e imagen para un evento que promueve la artesanía española representada como un botijo (pieza de cerámica que mantiene el agua fría) diseñado por el artesano Mario Sierra. CLIENTE ESADA Unión de la artesanía y el diseño VALORES Înnovación Sostenibilidad RUTA ENDO SEÑA MADE IN GRANADA



PROYECTO 02 GOTEA





El evento llamado **Gotea** (como alusión al agua que cae después de beber de un botijo) buscaba enseñar sobre artesanía, mandando un mensaje de como esta está evolucionando con el uso de las nuevas tecnologías, que aceleran el proceso de producción.

Se creó un eslogan para promocionar el evento, que es **Disfruta aprendiendo y diseña artesanía**, que hace referencia a los principales valores y objetivos de nuestro evento, que es disfrutar, aprender diseñar y fabricar elementos artesanales.

La imagen gráfica del evento busca transmitir el mensaje de **innovación en la artesanía**, utilizando como elemento principal de toda la imagen gráfica un botijo creado por nuestro socio de producto, representando este en render para darle ese aspecto tecnológico e innovador.

Los colores elegidos para la marca son una gama de azul y naranja, utilizando el naranja para representar la artesanía y el azul para representar la tecnología.

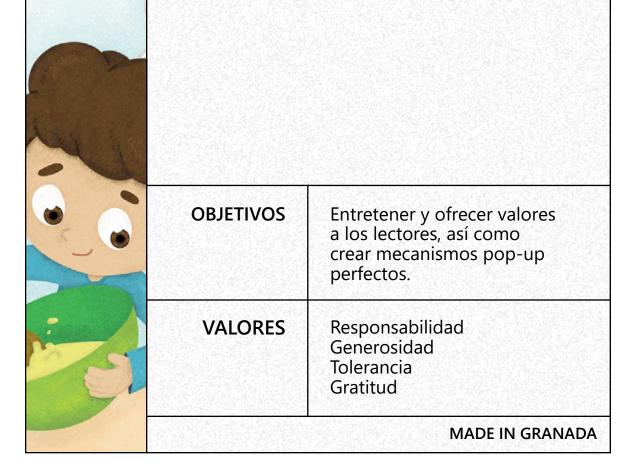
MAYO 2021



PROYECTO 03 TERRAS GAUDA TERRAS GAUDA TERRAS GAUDA

Libro Pop Up infantil

Realización de un cuento infantil, para niños de entre 5 y 8 años, con dislexia (incapacidad parcial o total para entender lo que se lee).



PROYECTO 04 THE BRIGHT SIDE OF PROBLEMS vantage of his love of from them. Great friends are united by small actions LAURA CANDÓN GALÁN

Diseño editorial

Anuario de ESADA año 2019/2020, donde encontraremos secciones para cada modalidad de diseño, con información como profesores, proyectos y actividades del año pasado.

TARGET

Alumnos actuales y aquellos que quieran entrar en la escuela, es decir, un público joven interesado en el diseño.

VALORES

Juventud y creativad















































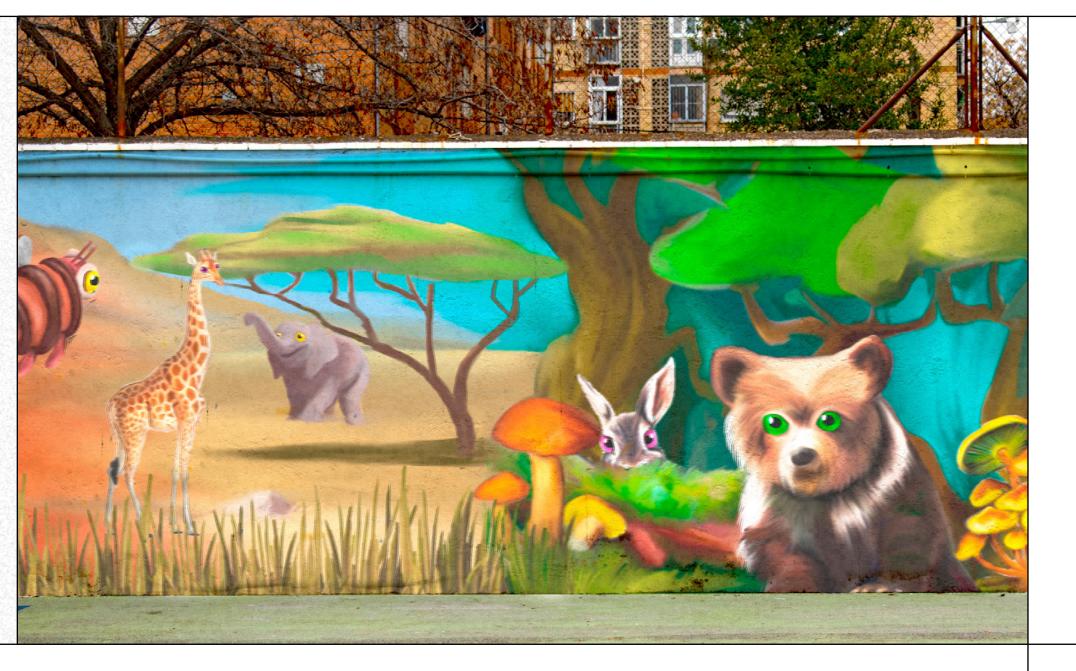


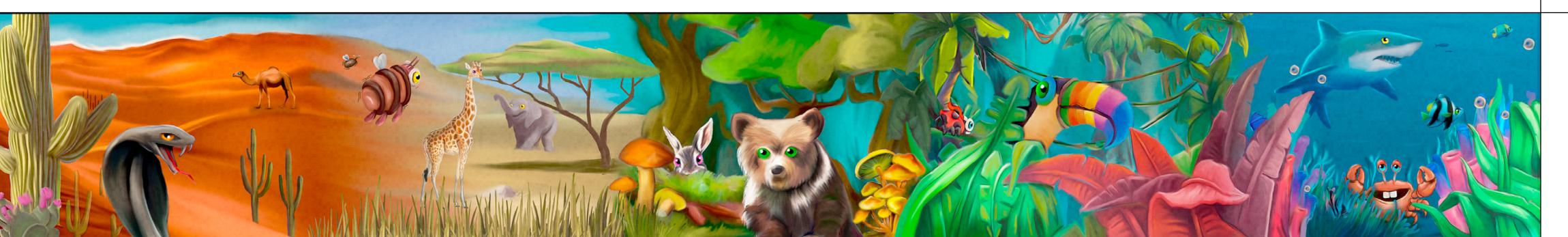


Ilustración graffiti

Realización de un grafiti que cubra todo el espacio habilitado (en este caso un muro largo y bajo en el patio principal del colegio), transmitiendo un mensaje de agradecimiento a la naturaleza, para que los niños aprendan a amarla.







FIN

DESIGN IS THE INTERMEDIARY BETWEEN INFORMATION & UNDERSTANDING

- HANS HOFFMAN