
PREMIOS
GRAFFITI
UN VIAJE AL FONDO DEL CEREBRO

Diseño de Persuasión 2
Bruno Azzi | 168569

Proyecto final, rediseño de identidad para los Premios Graffiti edición Nº16 del 2018.

DISEÑODEPERSUASIÓN2-PREMIOSGRAFFITI



Premios Graffiti a la Música Uruguaya
Edición Nº 16
Rediseño de Identidad para la última edición.

En este nuevo rediseño para la edición de los Premios Graffiti, se optó por primero buscar un concepto para luego defender gráficamente la idea a desarrollar en el proyecto final y sus respectivas piezas. Este concepto mencionado anteriormente consiste principalmente en la conexión que hay entre el cerebro humano y las extremidades, como lo son, los brazos, los pies, las piernas, las manos. Estas últimas necesitan del cerebro para poder actuar, es decir, esperan la señal del mismo para poder moverse y tocar una nota en la guitarra o un golpe en el tambor de la batería. Es por eso que el concepto final que se ha desarrollado refiere a un viaje en nave hacia el interior del cerebro, lugar donde estaría ocurriendo el evento de los premios, donde se puede notar en el afiche publicitario a un hombre parado con un instrumento que ha bajado de la nave para llegar al concierto de los premios. Allí también se encontrarán cuatro personajes relacionados con la música que habitan en ese planeta.

Características de la Identidad

Paleta Tipográfica.

La tipografía utilizada fue FLAMA Condensada en sus versiones de light, regular, y negrita.

FLAMA Regular - 0123456789
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Paleta Cromática.

La paleta crómatica fue elegida a partir de los colores de los denominados "extraterrestres" donde habitualmente son conocidos por poseer un color verde fluorescente. Por otro lado también se utilizó un color rosado, con matices de rojo tinto para representar el color del cerebro. Ambos se plasman ante un pantone oscuro para dar la idea de que todo se ubica en el espacio, y que el cerebro forma parte del sistema de planetas del universo.

PREMIOS GRAFFITI
· UN VIAJE AL FONDO DEL CEREBRO ·

PANTONE 151 - 16 U

PREMIOS GRAFFITI
· UN VIAJE AL FONDO DEL CEREBRO ·

PANTONE 57 - 6 U

PREMIOS GRAFFITI
· UN VIAJE AL FONDO DEL CEREBRO ·

PANTONE 433 CP

Desarrollo Gráfico

Las piezas gráficas componen en gran parte la identidad total de todo el proyecto. Todas estas piezas son impresas, algunas se entregarán con anticipación al evento como lo son las invitaciones, otras se utilizarán en el momento del mismo, como las tarjetas de ganadores de los premios y algunas se entregarán como souvenir, como lo son los pegotines y la pieza modelo 3D que veremos más adelante en el librillo.
Primero que nada se introducirán los cuatro personajes o los cuatro extraterrestres que fueron mencionados en el concepto inicial.



Piezas Gráficas

Afiche Publicitario

El afiche publicitario trata de contar todo en un solo aviso, es decir comunicar todo el concepto del proyecto en una sola imagen, donde se encuentran los personajes, el hombre que recién se bajó de la nave y que llega al escenario.





Piezas Gráficas

Invitación al evento

En la tarjeta de invitación podemos ver presente a uno de los personajes para acompañar y mantener una unión en las piezas, vemos también un contenedor verde que también aparece en el afiche, conteniendo al nombre del invitado.

DISEÑODEPERSUASIÓN2-PREMIOSGRAFFITI



Piezas Gráficas

Tarjetas Ganadoras

Las tarjetas ganadoras incluyen a los ganadores en ciertas categorías musicales, o de videos producidos, etc. En cada una encontramos el nombre de la categoría ganadora acompañado por uno de los personajes de la trama central.

DISEÑODEPERSUASIÓN2-PREMIOSGRAFFITI









DISEÑODEPERSUASIÓN2-PREMIOSGRAFFITI

Piezas Gráficas

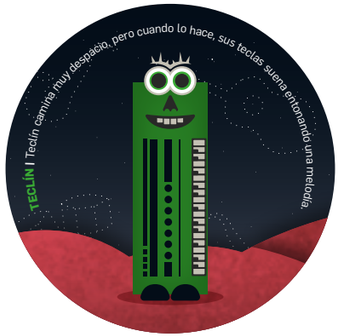
Pegotines

Los pegotines son circulares
y contienen en primer plano
a cada uno de los personajes,
contando una de sus habilidades.









Piezas Gráficas

Premio

En principio se iba a optar por realizar un premio 3D con una nave espacial, pero luego el modelo 3D de la nave espacial pasó a ser un souvenir para todos los invitados y el premio se realizó en un material más elegante y delicado como cristal.



Piezas Gráficas

Modelo 3D - Souvenir

El modelo 3D se mandó a imprimir expresamente para este evento, donde los invitados y los músicos se podrán llevar este souvenir dentro de una cajita simple con un diseño similar a la estetica de las demás piezas.



DISEÑO DE PERSUASIÓN 2 - BRUNO AZZI - Nº 168569