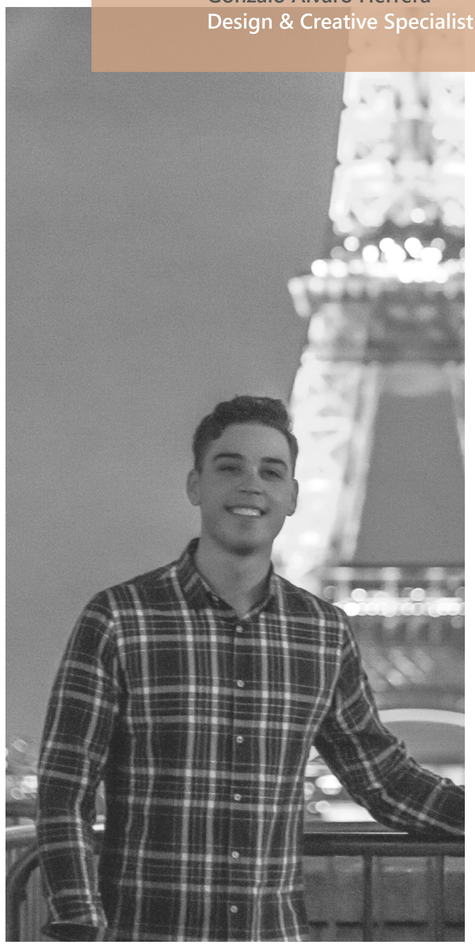
Gonzalo Álvaro Herrera
Design & Creative Specialist



www.gonzaloherrera.com
gonzalo.alvaro96@gmail.com
+34 603 194 309

Sobre Mí

Licenciado en Diseño (Facultad de Bellas Artes)
Universidad Complutense de Madrid

Me considero una persona proactiva, polivalente y sobre todo predispuesto a aprender cosas nuevas. Total capacidad de adaptación y de trabajo en equipo. Ambición por formar parte de proyectos que supongan un reto personal.

Amante de la fotografía, del cine, de la música y de viajar; cuatro disciplinas que considero mis principales fuentes de inspiración y aprendizaje para ampliar mi horizonte creativo. Toda imagen, metraje, canción o ciudad tiene algo único que contar, que le hace diferente al resto y del que siempre se puede aprender algo nuevo.

Mayo ‘17
Junior Graphic Designer
IDONEA Comunicación

Feb ‘18 - Actualidad
Design & Creative Specialist
Indi Marketers / MarTechForum / MPF

Software

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Premiere Pro
Adobe After Effects
Adobe Lightroom
3D Max
Mudbox / Zbrush

Índice

Diseño Gráfico 3
UX/UI 11
Proyectos Públicos 16
Diseño de Objeto 26
Diseño 3D 35
Ilustración 42
Contacto 45

Diseño grá
_fico

Indi Marketers
MarTech Forum
Modern Partner Factory

Tras realizar mis primeras prácticas en Mayo de 2017 y participar en diferentes proyectos públicos como freelance, comienza en Febrero de 2018 mi carrera profesional. Me inicio como Especialista Creativo, trabajando para tres empresas diferentes simultáneamente:

Indi marketers, agencia y consultora especializada en la definición de estrategias y ejecución de planes de marketing para empresas que operan en un mundo digital.

MarTech Forum, guía online especializada en tecnología y marketing digital y buscador de herramientas dirigidas a los profesionales del marketing y la gestión empresarial.

Modern Partner Factory, consultora independiente especializada en modernización de canales de distribución, proceso de comerciales y marketing digital en entornos B2B.

Producción de Banners Online para clientes como Google, Microsoft o Wolters Kluwer, entre muchos otros.

Habilitando el Data Center definido por software
Para satisfacer los continuos cambios en las necesidades empresariales de hoy en día, los departamentos de TI no solo deben reducir los costes y aumentar su eficiencia, sino también apoyar las iniciativas de transformación digital de la propia organización.
Lenovo
Infraestructuras definidas por software
¿Cuáles son los principales retos en los centros de datos?
¿En qué se centrarán las inversiones para resolver estos retos?
Planes de inversión para abordar los desafíos de los Centros de Datos
Las empresas confían en los servidores x86 de Lenovo
La nube lo está cambiando todo
Preparados para el presente y futuro del data center

Microsoft e-books & stands.

Whitepaper para Easyphone (Altitude)

Especialista Creativo

Desde Febrero de 2018 he desempeñado mi labor como especialista creativo, dando soporte tanto a nivel interno de las tres compañías para las que trabajo, como externas, recibiendo encargos de grandes empresas como Microsoft, Lenovo, Ferrovial, Inditex, PwC, Infoavan o TechData, entre muchas otras más.

He realizado todo tipo de labores creativas de manera autónoma, como la producción y maquetación de e-books, banners, stands/enaras para eventos, presentaciones corporativas, rebrandings, diseño de mailings, landings; y otros proyectos de mayor envergadura junto a mi equipo como el diseño y desarrollo de páginas web o campañas estratégicas completas de marketing.

Diseño enaras para campaña Ferrovial-Microsoft Teams.

Documento interno, rellenables Sodexo.

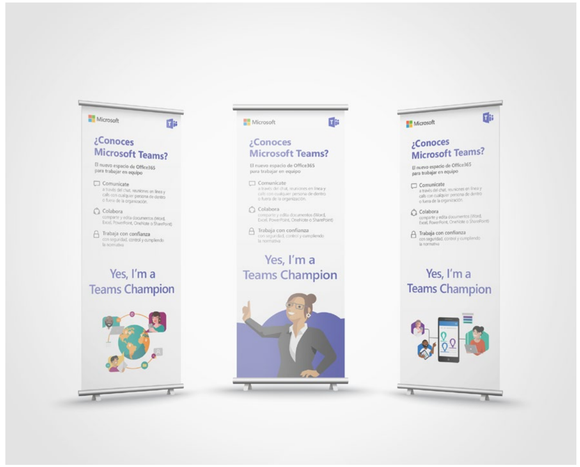
Acreditaciones personal MarTech Forum.

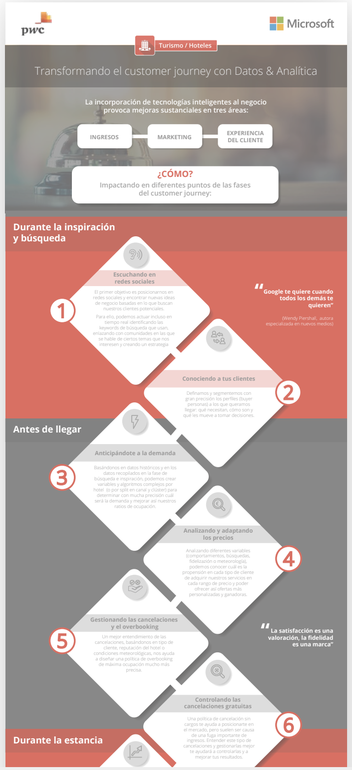
avanade
Cimentando la innovación y la eficiencia en fabricación e ingeniería
La nube revoluciona el ERP
Microsoft Dynamics 365 para Operaciones
La potencia de Microsoft Cloud
El ciclo de vida de los servicios
Machine Learning
IoT
Big Data
Plataforma de integración

Producción y adapatación de materiales corporativos

Producción de materiales completos para campañas de Microsoft Teams: tazas, enaras, chapas, mochilas, lápices, cuadernos, flyers, entre otros. Dichos materiales fueron usados tanto a nivel interno en Microsoft, como adaptados para formaciones de Teams con algunos de sus principales partners.

Familiarizado con los procesos de adaptación de materiales corporativos de las empresas, respetando la identidad visual del cliente. Estoy habituado a trabajar según los brandbooks y las guidelines que el cliente dicta.





Infografía Corporativa Microsoft-PwC

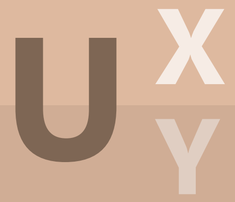
Infografía de concienciativa sobre la llegada de las tecnologías inteligentes.
Siempre respetando las guidelines del cliente.

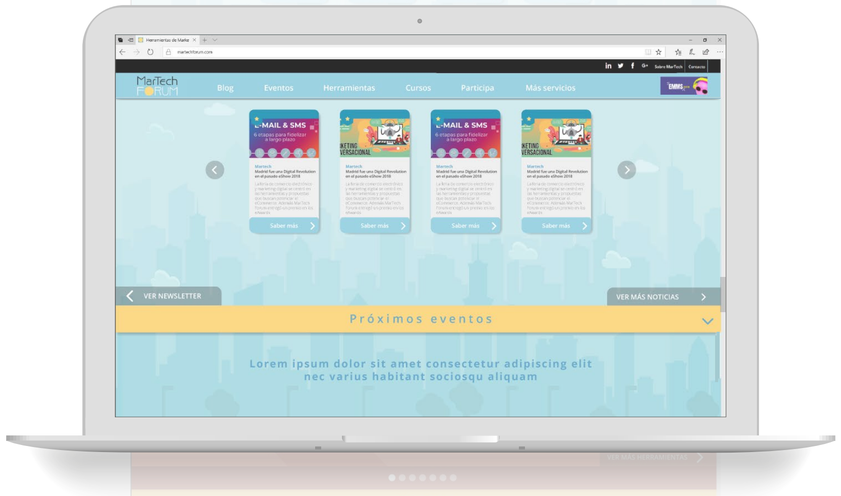
Diseño Stand Microsoft-Inditex

Diseño de stands con temática de supererhéroes, para promover un Hackaton en Inditex, organizado por Microsoft.

Diseño Infografía Corporativa Microsoft-Cepsa

Infografía informativa sobre el uso de las aplicaciones de Microsoft Dynamics 365.


U
X
Y



Rebrand web MarTech Forum

Como he mencionado anteriormente, he podido participar también en algunos proyectos web aportando mi visión creativa desempeñando mi labor como Diseñador UX/UI.

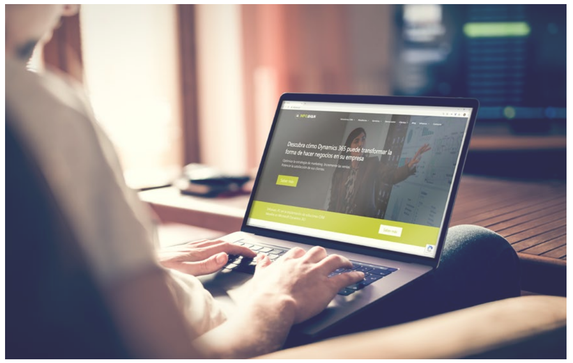
Las interfaces mostradas en Desktop y Resposive se corresponden a la reinterpretación de la Home de MarTech Forum.

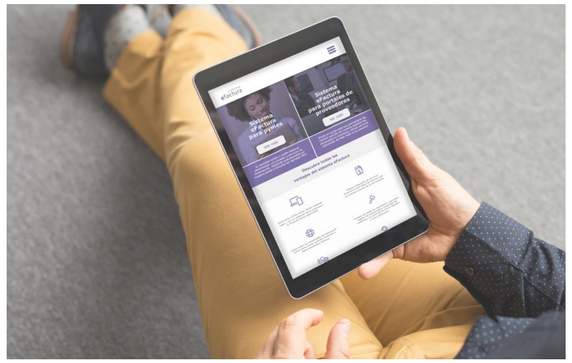
En este proyecto decido simplificar la propuesta anterior, manteniendo el estilo flat característico de MarTech, pero evitando cargar en exceso la web. Al ser una web centrada en la búsqueda de herramientas de marketing, me inspiro en las aplicaciones de búsqueda y consumo más usadas: App Store / Play Store / YouTube. Decido organizar el contenido en cajas, facilitando al usuario la búsqueda y la disposición de las diferentes herramientas.

Webs para clientes

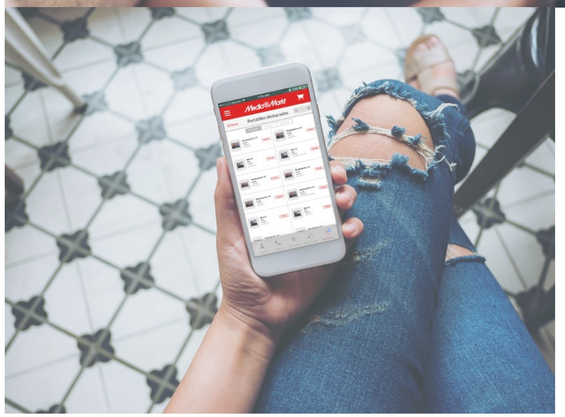
También he realizado, junto con mi equipo de desarrollo, el diseño de webs completas para diferentes clientes como Infoavan, Eurobits y Candeal Arquitectos.

A pesar de realizar las interfaces de usuario, desde los programas Adobe, he ayudado a los desarrolladores y programadores a subir contenido a HubSpot, herramienta con la que han sido creadas las webs, por lo que estoy ligeramente familiarizado con la herramienta.





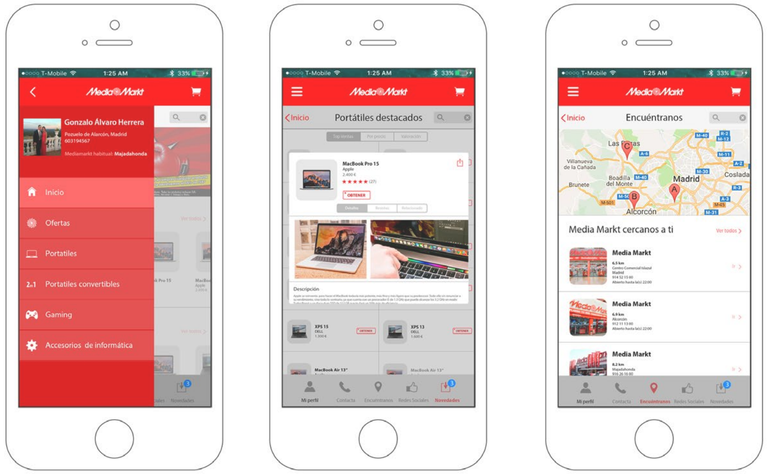
Interfaces Desktop Home Infoavan e iPad Home de Efactura.



Propuesta aplicación iOS MediaMarkt

Propuesta creativa UI para MediaMarkt, adaptando su pagina web a una aplicación nativa del sistema operativo iOS. Cuando realicé este proyecto MediaMarkt no contaba con aplicación en ningún sistema operativo, por lo que encontré interesante tratar de darle una forma a una aplicación para un distribuidor de la magnitud de MediaMarkt.

La intención de mi propuesta, era facilitar la navegación del usuario e incorporar mayores facilidades para la experiencia de usuario, como un apartado geolocalizador de los centros MediaMarkt más cercanos a la posición de usuario.



Interfaces Menú Home, Compra y Cerca de tí, respectivamente.

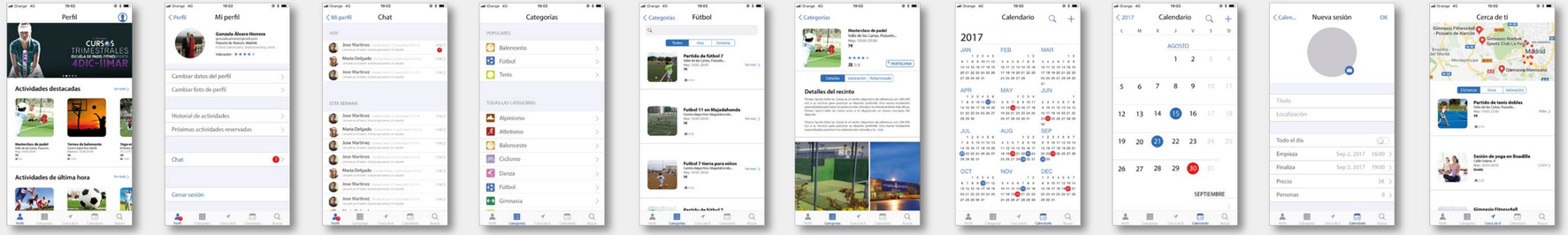
Proyecto personal, App iSport

En 2017 comienzo un proyecto personal enfocado a promover el deporte entre la sociedad.

La idea fue crear una aplicación que permitiese a diferentes personas participar en actividades deportivas, sin necesidad de depender de la disponibilidad de amigos/familiares.

El propósito de este proyecto es conectar a gente interesada en una misma disciplina de un deporte, a través de un catálogo de actividades, creado por la propia comunidad de usuarios. El usuario puede crear una actividad, a una fecha determinada, con un número de personas determinadas; o puede unirse a una actividad creada por otro usuario. Para facilitar la comunicación entre los diferentes usuarios, la aplicación contaría con un chat.

La interfaz de usuario ha sido desarrollada tanto en iOS como en Android.



proyectos públ
_icos

Mocay Crea para un millón

En 2017 Calidad Pascual lanza su primer concurso público de la mano de Mocay: "Crea para un millón", con la intención de dar la oportunidad a jóvenes diseñadores/ilustradores de darse a conocer, realizando con plena libertad creativa el diseño de sus vasos Take Away, concretamente para distribuir un millón de unidades por toda España.

La propuesta que planteé fue co-ganadora y fue distribuida a nivel nacional.

Imágen publicitaria Mocay Take Away

Nocay
Caffè

Valduero Bodegas y Viñedos
+ Universidad Complutense de Madrid

En 2016 Valduero Bodegas y Viñedos y la Universidad Complutense de Madrid, lanzan un concurso creativo a los estudiantes de la Facultad de Bellas Artes. La base del concurso consiste en utilizar las barricas de vino que Valduero cede al alumnado de Bellas Artes para expresarse artísticamente a través de ellas.

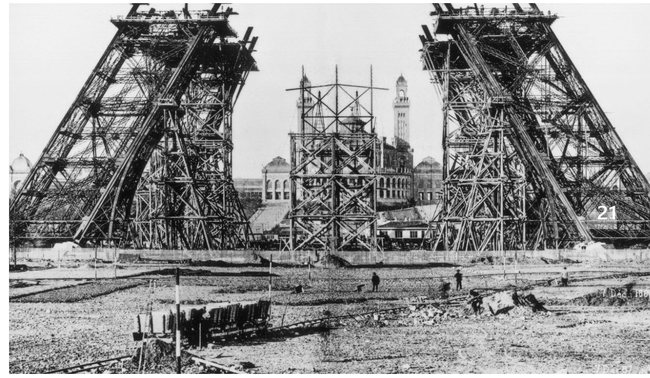
Para realizar el proyecto me inspiré en la campaña publicitaria de otoño de 2013 de Coca-Cola "comparte una Coca Cola con...". Quise trasladar aquella idea de exclusividad en los nombres a la exclusividad de las barricas, haciendo cada barrica lo más única posible.

Para ello, centré mi atención en la época en la que el vino fue creado, plasmando en las tapas de las barricas el acontecimiento más importantes sucedidos en el año de creación del vino.
Una idea simple, sutil y de facil elaboración.

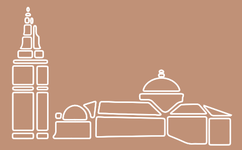
El proyecto fue uno de los diez finalistas de entre todo el alumnado de los grados en Diseño, Bellas Artes y Restauración; y fue expuesto en la sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes, para después ser trasladada hasta Gumiel del Mercado, en Burgos, donde fue expuestas en el Museo de Valduero junto con el resto de finalistas.

Barricas coleccionables

La intencionalidad de este proyecto es doble, ya que es una forma de expresión artística, y comercialmente funciona: es una buena forma de incentivar la compra y colección de barricas de diferentes épocas. Esta propuesta sería llevada a cabo de la misma forma en las botellas de vino.



VALDUERO BODEGAS Y VIÑEDOS
2001
ATENTADO WTC
1896
PRIMEROS JUEGOS OLÍMPICOS
1893
PRIMER VOTO DE LA MUJER
1989
CAIDA DEL MURO DE BERLÍN
1969
MAN ON THE MOON
1955
ALBERT EINSTEIN
1903
PRIMER AVIÓNHERMANOS WRIGHT
1912
HUNDIMIENTO DEL TITANIC
1929
BLACK TUESDA
CRACK DE LA BOLSA
1887
CONSTRUCCION TORRE EIFEL

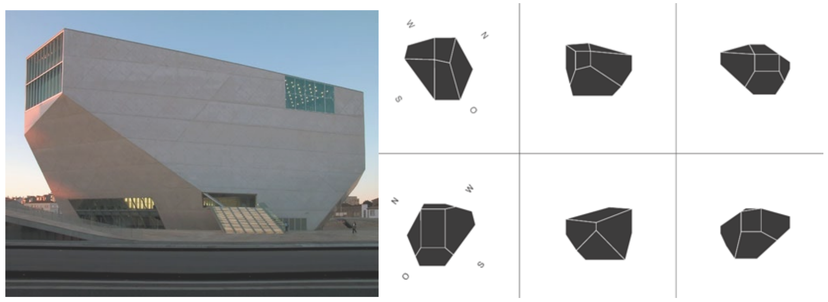


Casa de la Juventud de Moguer

Concurso público lanzado por el Ayuntamiento de Moguer (Huelva) en Noviembre de 2017. El objetivo es dar una identidad visual a la Casa de la Juventud, del Ayuntamiento. Para ello, me inspiro en el diseño del logotipo que realizó Stefan Sagmeister para La Casa da Música, en Oporto.

Busco una identidad visual para La casa de Juventud de Moguer, y solo de Moguer; no para una Casa de la Juventud cualquiera. Para ello, me baso en el monumento más característico de Moguer, el más icónico, siendo este la Iglesia de Nuestra Señora de la Granada.

Represento una vista de la infraestructura, simplificando las formas lo máximo posible, para una fácil identificación. Bajo esta imagen, los jóvenes que acudan a la Casa de la Juventud, realmente sentirán este logo como parte de su pueblo, y de ellos mismos.



Visualmente Identificable

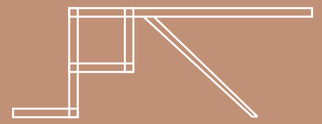
La simplificación de las formas era lo más importante: Representar una estructura tan compleja como la Catedral de la manera más simple posible y que fuese identificable.

Tuve presente alejarme de la sutileza, y la perfección de las formas, dado el público al que va dirigido. Quise evitar a toda costa que lo simple conllevase ser una propuesta minimalista.

Al estar dirigido a un público joven (o para gente de todas las edades y profesiones del pueblo), inexperto, multidisciplinar y con ganas de aprender, la identidad visual requería que fuera más humana , más plástica, con ligeros desperfectos, con irregularidades, alejarlo de lo técnico y asi dar una sensación de "humanidad", y aprendizaje; una identidad visual al alcance de todos.

CASA DE LA JUVENTUD
MOGUER
CASA DE LA JUVENTUD
MOGUER
CASA DE LA JUVENTUD
MOGUER
CASA DE LA JUVENTUD
MOGUER
CENTRO DE INFORMACIÓN JUVENIL
Pl. Del Cabildo, 8
21800 Moguer (Huelva)
cij@aytomoguer.es

Diseño obj
_eto

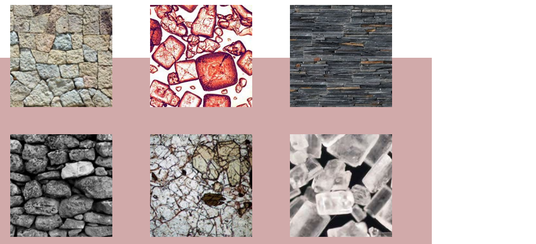


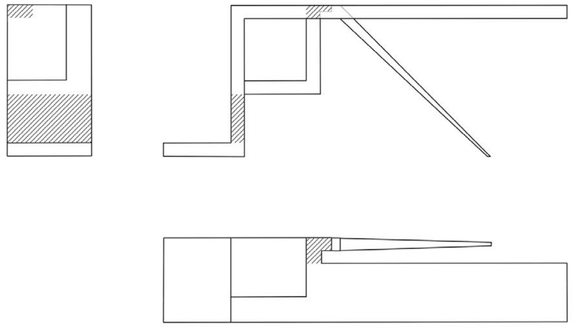
Mesa multifuncional de Diseño

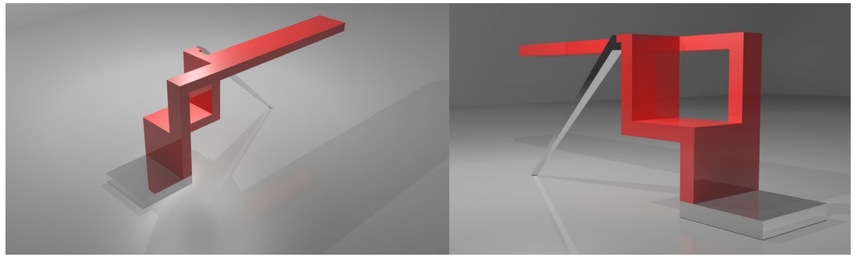
Proyecto personal enfocado al diseño de objeto una vivienda.

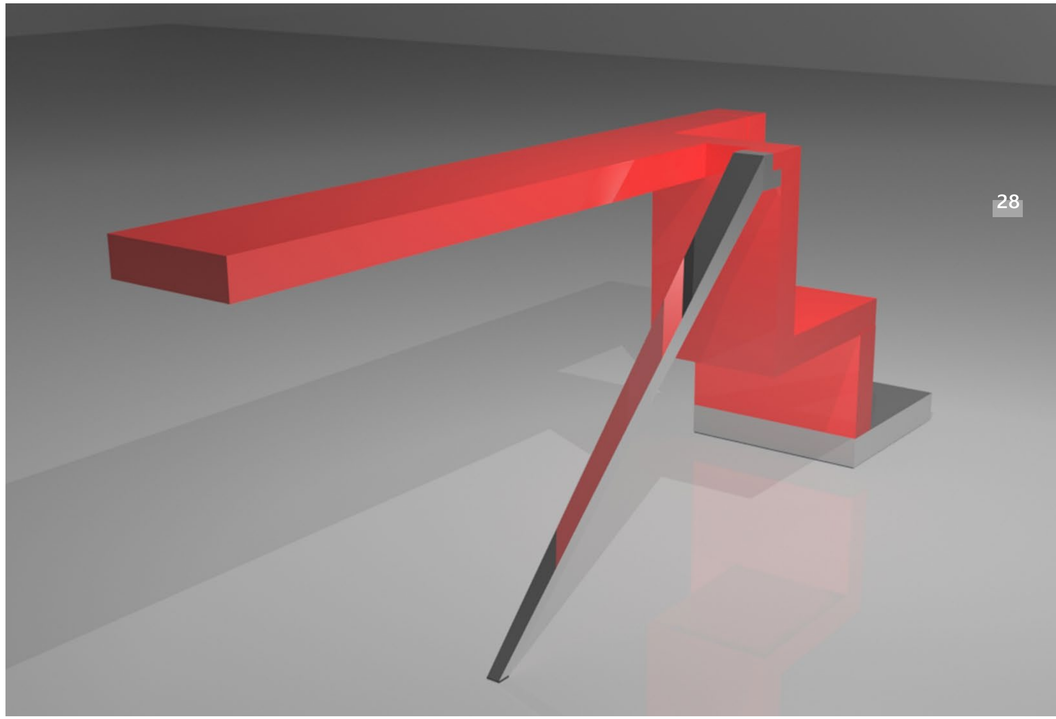
El proceso de creación comienza a partir de la abstracción de formas basadas en elementos naturales. Para ello busco imágenes sugerentes en la naturaleza, comportamientos de estructuras y formas naturales, y busco patrones. Tras una lluvia de ideas y varios procesos de abstracción y de búsqueda de formas, se concibe el producto.

Como resultado tenemos un objeto multifuncional: puede ser utilizado como una mesa de trabajo, puede ser utilizado como silla o incluso utilizado a modo de estantería para depositar libros, objetos de decoración, etc.









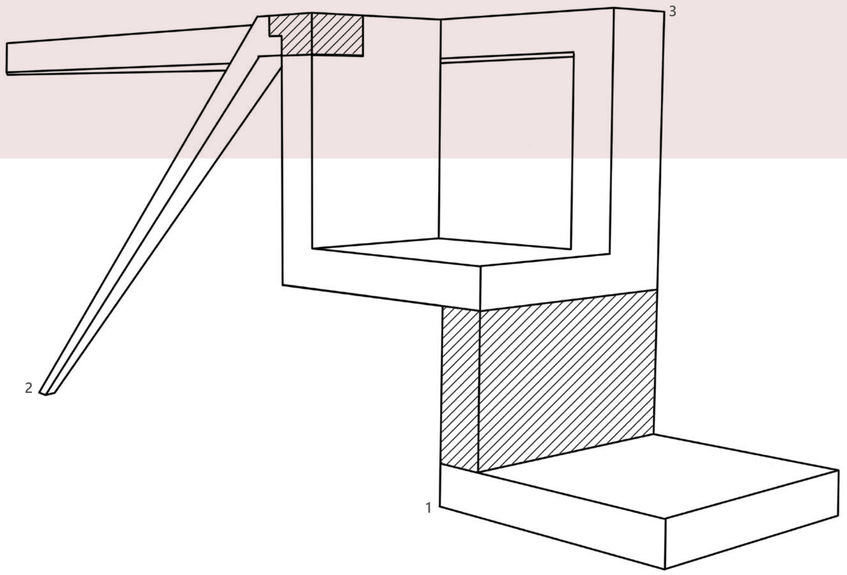
Estructura

El producto está dividido en tres piezas importantes:

1. Base: Da soporte al resto de la estructura. El material de la base sería acero y es hueco por dentro, para evitar que pese en exceso y no sacrificar su manejabilidad.

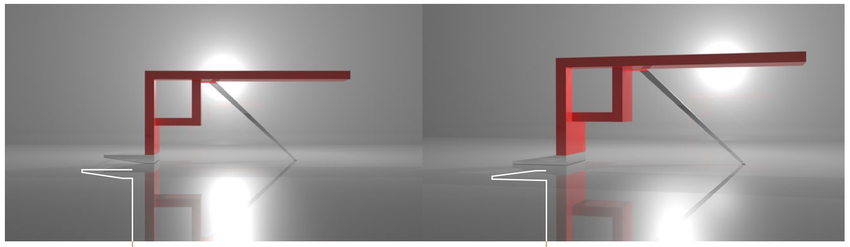
2. Pata: Complementa la base, para equilibrar el lado contrario. También sería de acero y hueco internamente.

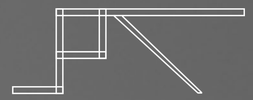
3. Cuerpo: La parte funcional, donde va a tener lugar la mayoría de las intervenciones: sentarse, colocar libros, papeles, móviles, etc. Al contar las dos piezas pesadas mencionadas anteriormente, el cuerpo está realizado en su mayoría con materiales plásticos huecos (para no excederse en peso), a excepción de las zonas de encaje con la pata y la base, que son macizos.

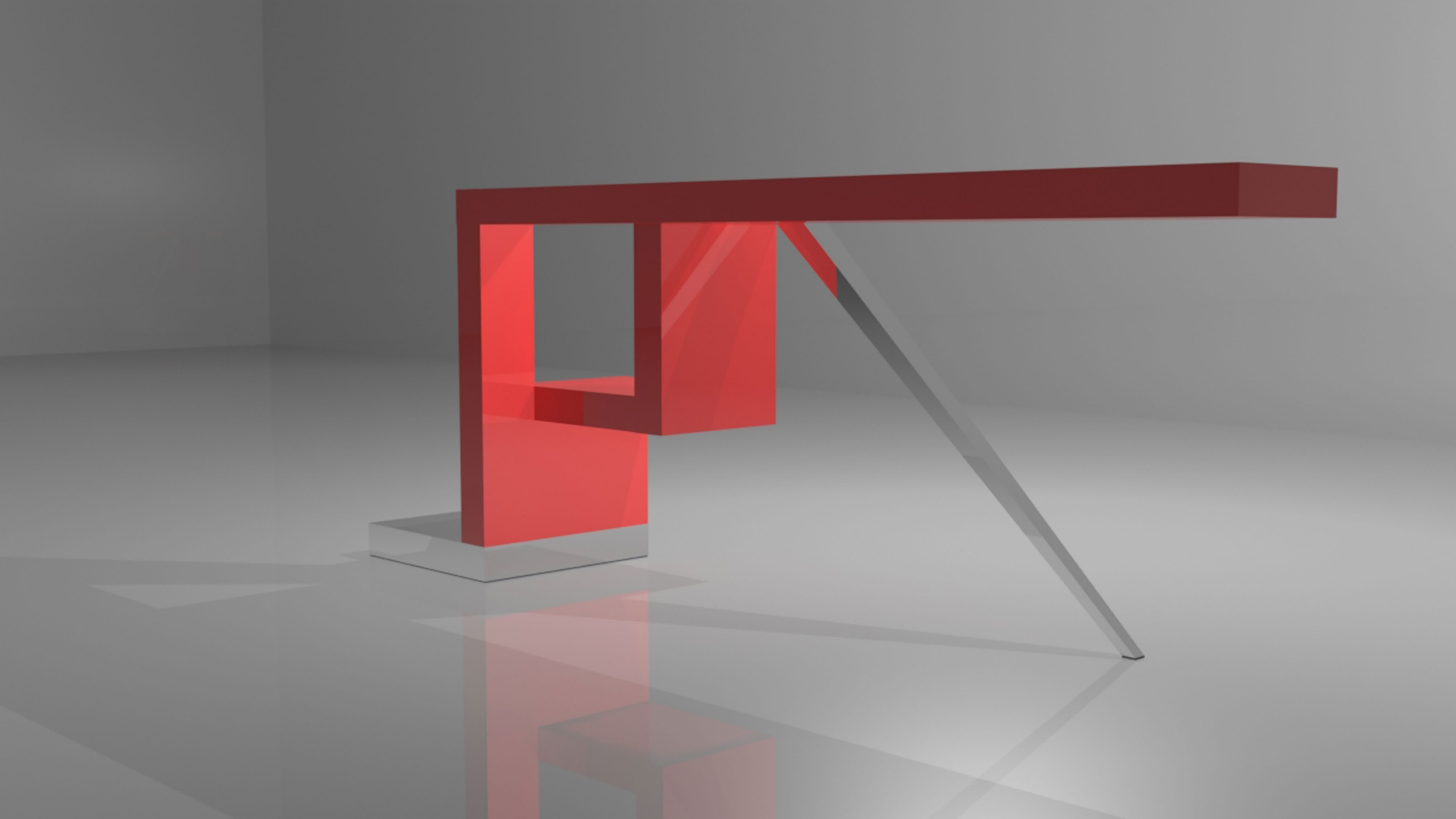


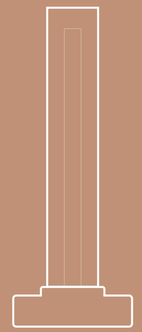
Intercambiable

Tanto la pata como la base son extraíbles e intercambiables. El propósito es que el producto cuente con una gran variedad de diseños de ambos, y que el consumidor ponga los diseños que considere más oportuno.







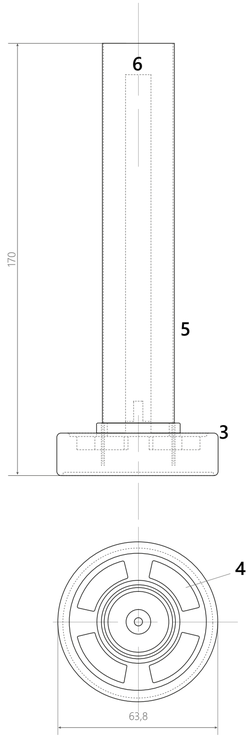


Lámpara didáctica

Propuesta de una lámpara orientada a un público infantil.
El diseño propuesto está inspirado en el mundo ficticio de Star Wars, y tiene un propósito funcional (iluminar), didáctico (aprendizaje infantil básico: interpretación de colores y formas) y creativo (promover las capacidades creativas y artísticas del niño).

Previamente a la concepción del producto, realizo una exhaustiva búsqueda de información sobre las recomendaciones en la Guía de Diseños Ergonómicos, obteniendo la siguiente información:

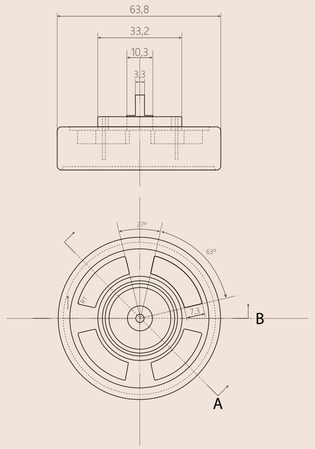
Producto completo
Alzado y planta

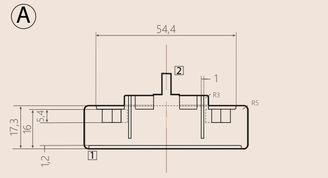


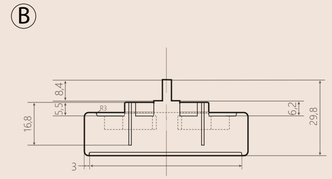
Acetato
Alzado y planta

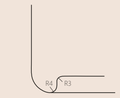
- Ligero y resistente, por lo que el material ha de ser plástico o goma.
- No puede contar con elementos metálicos, grandes texturas o afiladas, con el fin de aumentar la seguridad del niño.
- Cada pieza ha de ser lo suficientemente grande como para que sea imposible que el niño las pueda ingerir.
- Evitar que las formas del juguete contengan esquinas o picos muy pronunciados. Se buscarán formas circulares, "poco agresivas".
- El objeto no debe contar con una capa de pintura, por lo que el material del juguete (plástico o goma) ha de estar pigmentado.

Detalles de la base del producto.

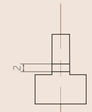






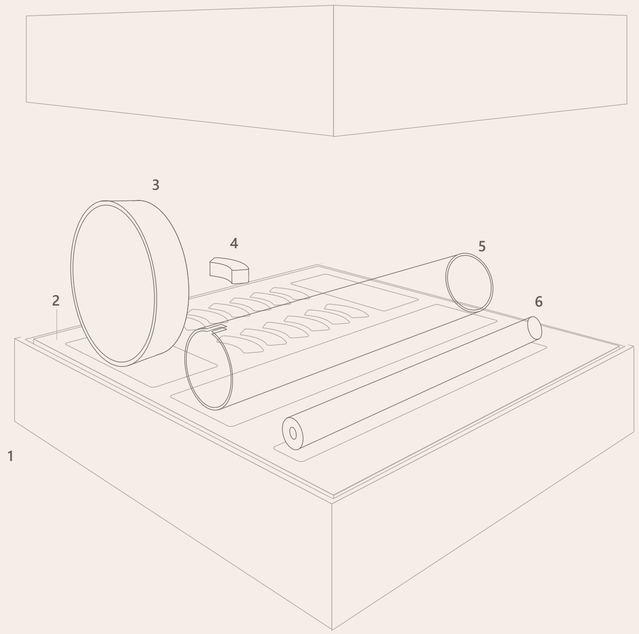


1 Apoyo con el suelo.

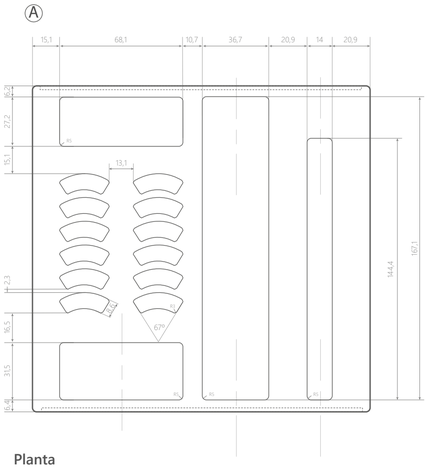


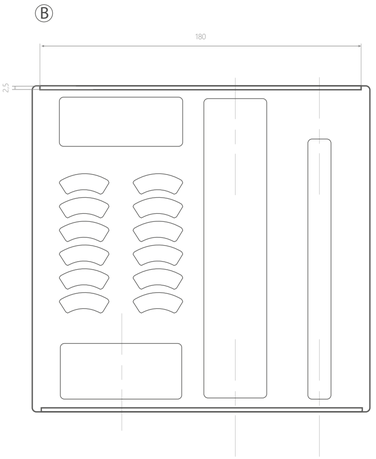
2 Elemento imantado que permite una mejor adherencia entre las piezas 3 y 6.

El producto cuenta con su packaging correspondiente.

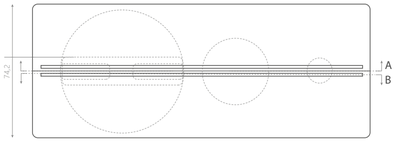


Secciones Packaging
Alzado





Planta



El producto se compone de una base principal circular, un cilindro exterior, un cilindro interior y una serie de acetatos y piezas, todos ellos colocados sobre la base:

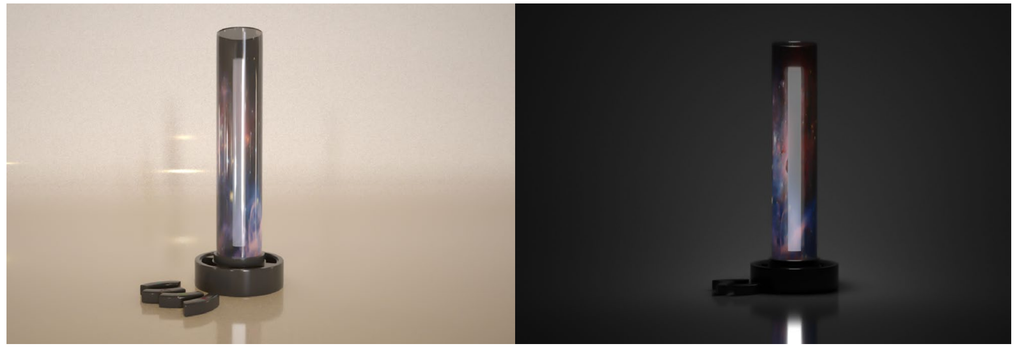
La base: de material plástico hueco, cuenta con cinco hendiduras: una hendidura circular central, donde se colocará la fuente de luz y los acetatos; y alrededor de esta habrá cuatro hendiduras de diferentes colores, donde se colocarán las piezas didácticas extraíbles.

Cilindro interior: será la fuente de luz, de poliestireno iluminado con un led y conectado al centro de la base. Completamente inofensivo, y cargado con pilas. No hay toma de corriente.

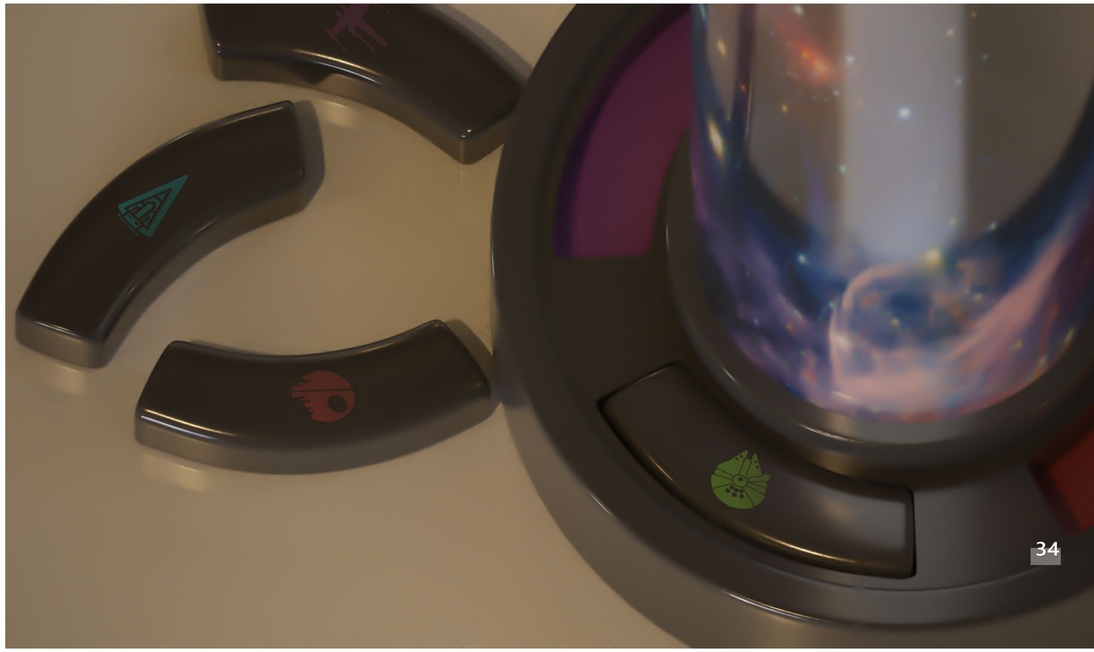
Un cilindro exterior: que podrá encajarse en la base y en el cual se podrán introducir los diferentes composiciones, combinando varios entre sí.

Piezas didácticas: de material plástico, huecas, y sin esquinas pronunciadas, para prevenir cualquier daño. El objetivo es que el niño sepa identificar los diferentes colores de las piezas y saber asociarlos a los huecos de la base.

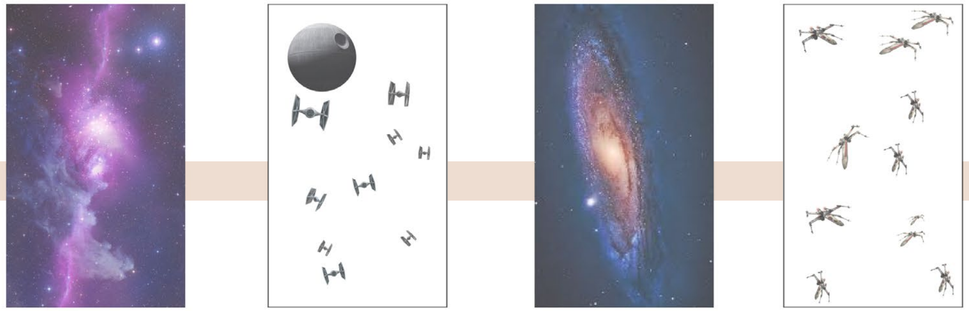
Acetatos: de diferentes transparencias, y diferentes motivos.
El objetivo es crear composiciones al gusto y estas queden proyectadas en su habitación gracias a la iluminación del cilindro interior.



Producto con luz natural y producto iluminado.



Piezas didácticas y hendiduras.



Posibles diseños para los acetatos.

Dis_ 3D
eño

He realizado varios proyectos personales en motores gráficos como Unreal Engine 4 o Unity, por lo que estoy bastante familiarizado con su manejo y con las herramientas que requiere el uso de este tipo de software: composición, assets, materiales, renderizado, animación básica, pequeños conceptos de programación.

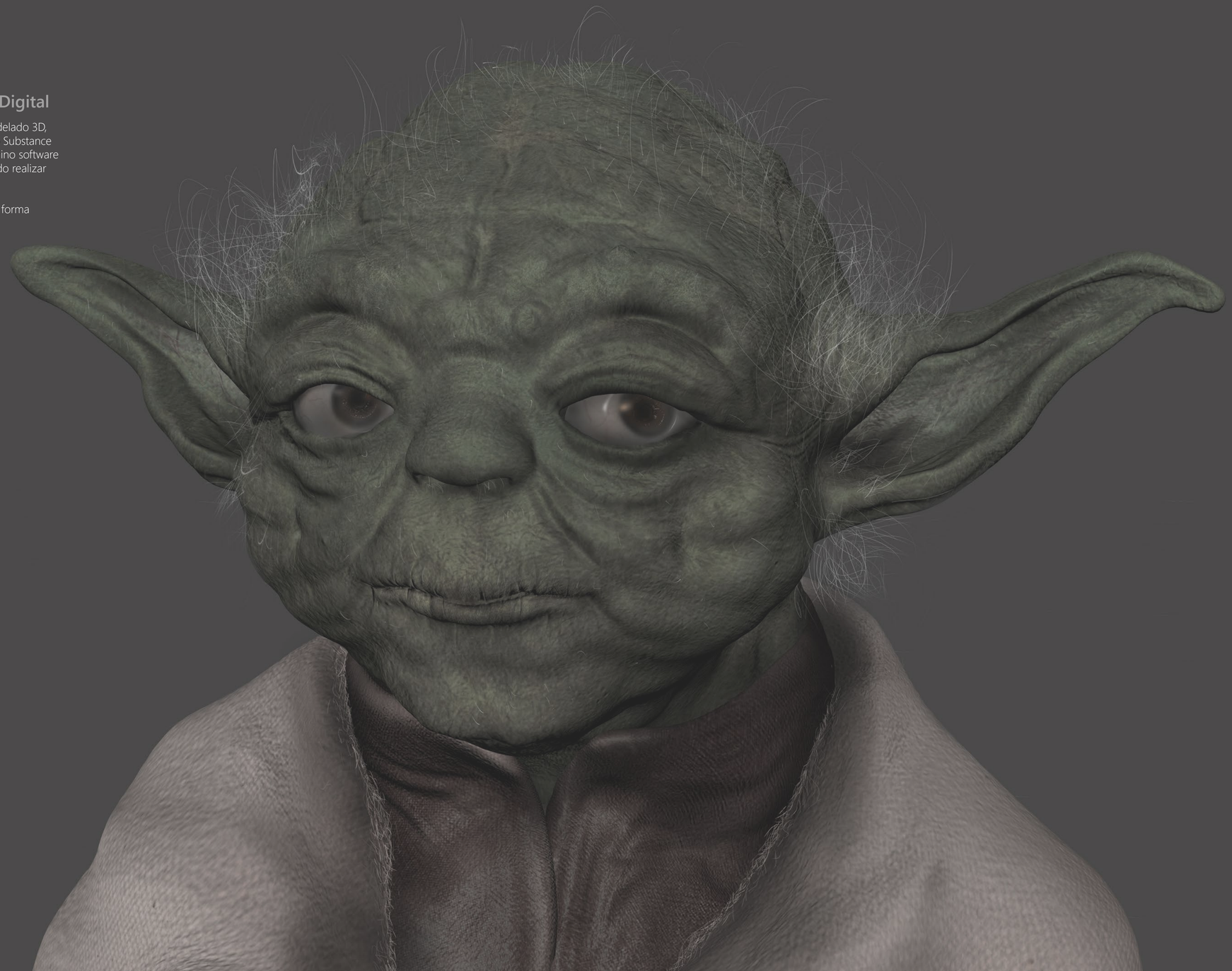
UNREAL ENGINE 4 Diseño de Interiores

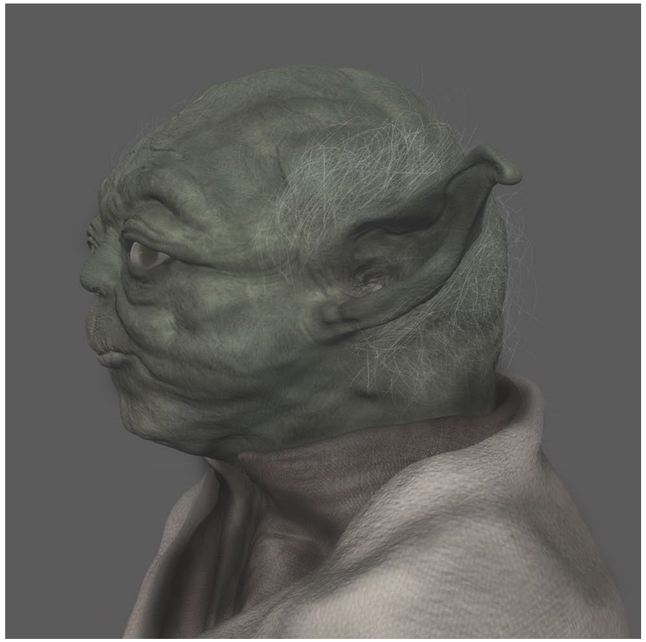
Especial interés y pasión por la creación de entornos digitales, amante de los videojuegos, y efectos especiales. Además, intento seguir de cerca las últimas tendencias en interiorismo, arquitectura e infoarquitectura. Siempre busco el mayor realismo posible en este tipo de proyectos.

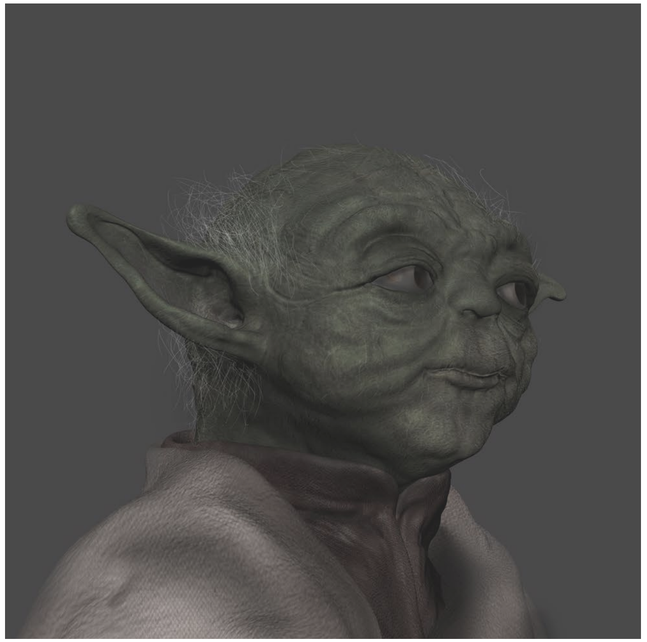
Mudbox Modelado y Texturizado Digital

Total facilidad para desenvolverme con software de modelado 3D, como Mudbox o ZBrush, así como de texturizado como Substance Painter o los mencionados anteriormente. También domino software de modelado poligonal, como 3D Max, con el cual puedo realizar también animaciones básicas.

Estos proyectos personales han sido llevados a cabo de forma recreativa.







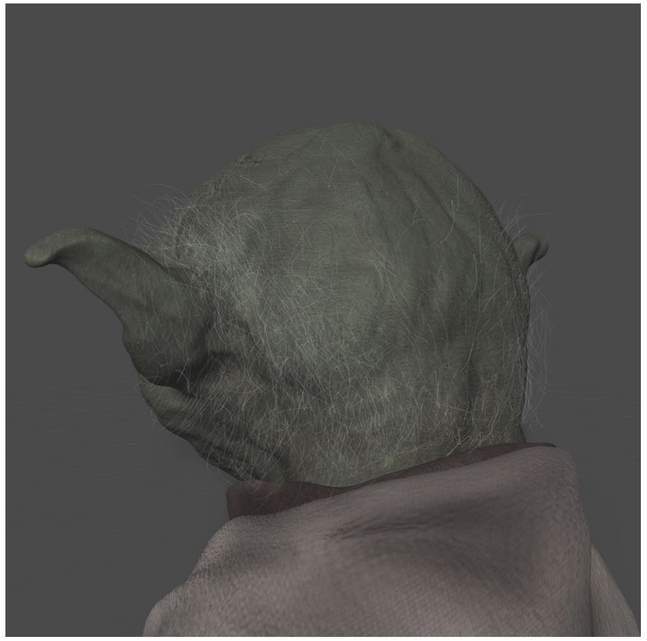


ilustración digital /tradicional

Ilustración Tradicional

Al contrario que en la pintura digital, en la pintura tradicional me decanto más por un estilo que se aleje del realismo. El impresionismo, el expresionismo, el arte abstracto o minimalista son grandes fuentes de inspiración, donde muchas veces el resultado obtenido se llega por un impulso, por el azar, por lo impredecible.

Me gusta apreciar técnicas y obras completamente aleatorias, con ideas locas y caóticas, que huyen de lo predecible y de lo que esta estipulado.

Especial gusto por la producción de técnicas mixtas, especialmente de la acuarela / acuarela y tinta o el acrílico /acrílico y tinta.

Ilustración Digital

Gran facilidad para el dibujo digital, obsesión por el detalle y el realismo.
Todos los proyectos mostrados han sido realizados con propósito recreativo,
a excepción de la ilustración realizada para Mocay, la cual
fue una propuesta para su concurso de vasos Take Away.

gracias!

con _tacto

www.gonzaloherrera.com

gonzalo.alvaro96@gmail.com
+34 603 194 309