GONZÁLEZ DANIEL
Portafolio

GONZÁLEZ DANIEL IVÁN

Diseñador de la
Comunicación Gráfica

PERFIL

Hombre. Soltero. 30 años.

Objetivo: Desarrollarme profesionalmente en el área de Diseño Gráfico, Dirección y/ó Producción dentro del ambito de los videojuegos a nivel nacional e internacional.

CONTACTO

044 55 37 26 07 75

www.danielgonzalezgd.com
froglenn@hotmail.com

CDMX

MÁS AQUÍ

behance.com/froglenn

HABILIDADES PROFESIONALES

- DISEÑO GRÁFICO
- SERVICIO AL CLIENTE
- COMMUNITY MANAGEMENT
- PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
- GAME DESIGN

APTITUDES

- CREATIVIDAD
- TRABAJO EN EQUIPO
- APRENDIZAJE
- INICIATIVA

CONOCIMIENTOS

- INGLÉS AVANZADO
- JAPONÉS BÁSICO
- ADOBE CREATIVE CLOUD AVANZADO
- FRANCÉS BÁSICO
- OFFICE AVANZADO

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- FREELANCE / MAYO 2016 - ACTUAL
  Diseñador Gráfico en CDMX: Solución a problemas de comunicación gráfica por medio de la gestión oportuna de las necesidades del cliente con base en una metodología integral y eficiente.
- BRANDEA.ME / ABRIL 2013 - JULIO 2013
  Community Manager: Publicaciones en redes sociales para distintas entidades particulares. Monitoreo de redes sociales.
- BURSATRON / DICIEMBRE 2010 - MAYO 2012
  Editor de Video: Edición de videos de la empresa. Creación de Motion Graphics. Toma y edición de audio y video.
- TELETECH / OCTUBRE 2010 - DICIEMBRE 2010
  Customer Service Representative: Tomando llamadas de atención al cliente en una campaña de television por cable e internet dirigida al estado de Texas en los Estados Unidos.
- LATTE CAFETERÍA / MAYO 2010 - SEPTIEMBRE 2010
  Mesero: Tomar ordenes. Servir mesas. Atención a cliente.

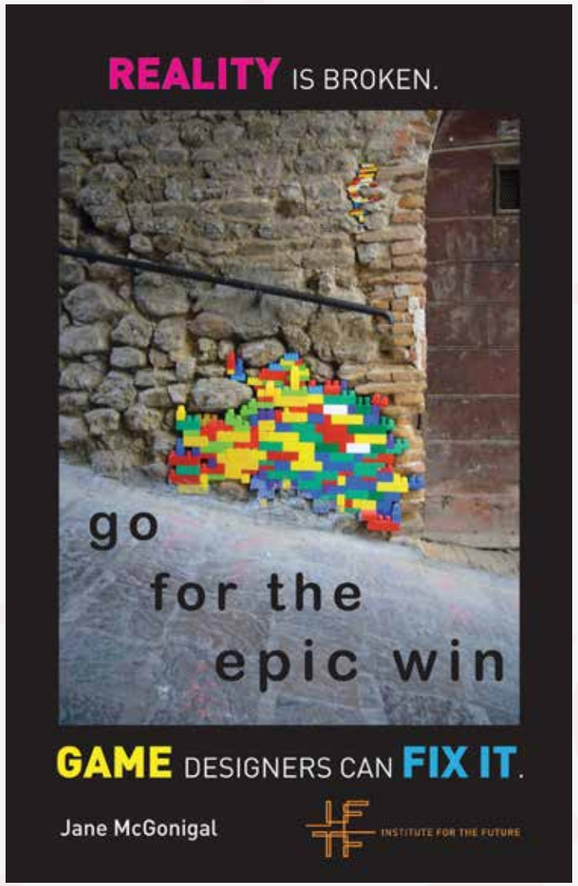
ESTUDIOS

- LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA / PRIMAVERA 2012 - 2017
  Universidad Autónoma Metropolitana: División de Ciencias y Artes para el Diseño. Unidad Azcapotzalco.
- LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUAS MODERNAS INGLESAS / VERANO 2006 - 2009 (TRUNCA)
  Universidad Nacional Autónoma de México: Facultad de Filosofía y Letras.
- PREPARATORIA / 2003 - 2006
  Colegio Inglés Michael Faraday: Área de Artes y Humanidades.
- LABORATORIO DE INNOVACIÓN EN VIDEOJUEGOS / 2014
  CONALCULTA: Centro de Cultura Digital.
- TALLER DE DISEÑO DE (VIDEO) JUEGOS / 2016
  CENART: Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.
- LABORATORIO INTERDISCIPLINAR DE EXPERIMENTACIÓN E INNOVACIÓN CON VIDEOJUEGOS Y ARTE INTERACTIVO (LEIVA) 2016 / 2016
  CENART: Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes.

Categorias

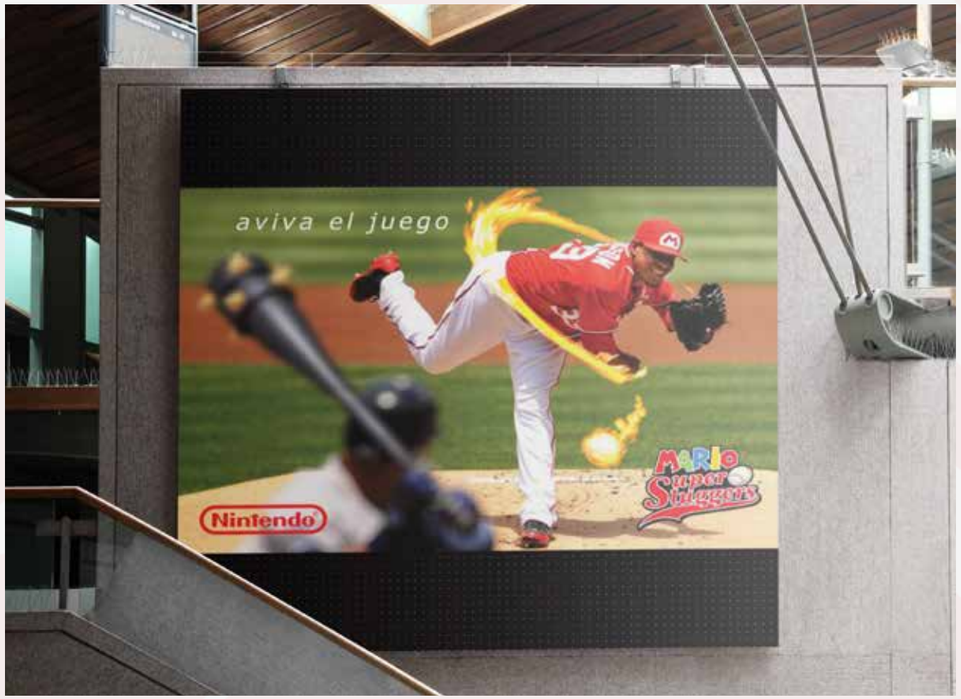
- **Publicidad**
- **Envase**
- **Fotografía**
- **Ilustración**
- **Identidad**
- **Editorial**
- **Señalética**
- **Multimedia**

Publicidad



CARTEL PARA PRESENTACIÓN DE LIBRO

- Cartel para la comunidad universitaria UAM-Azc.
- Herramientas utilizadas: Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.



EJERCICIOS DE MANIPULACIÓN DIGITAL EN PUBLICIDAD

- Anuncios ficticios para un videojuego y una videoconferencia.
- Técnica de manipulación digital y fotomontaje.
- Herramientas utilizadas: Adobe Photoshop.

Publicidad

CARTEL EDUCACION

- Cartel para la comunidad universitaria UAM-Azc.
- Técnica de ilustración digital y tipografía.
- Herramientas utilizadas: Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

ANUNCIO PUBLICITARIO PARA APLICACIÓN MOVIL

- Anuncio para la aplicación Bit Buds.
- Técnica de ilustración digital.
- Herramientas utilizadas: Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

Fotografía

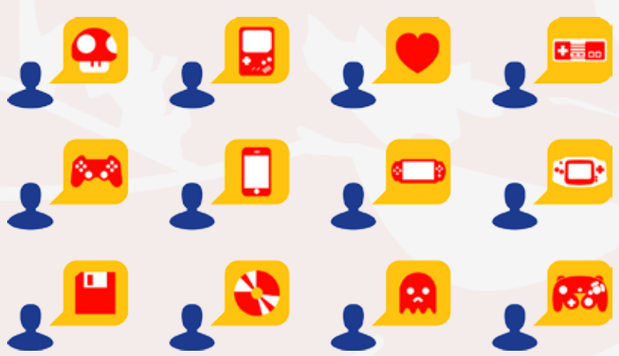
FOTOMONTAJE Y MANIPULACIÓN DIGITAL

- Ejercicios personales de manipulación digital de fotografías.
- Colorización, corrección de color, fotomontaje, retoque.
- Herramientas utilizadas: Adobe Photoshop y Lightroom.

RECREACIÓN DE PINTURA CON FOTOGRAFÍA Y MANIPULACIÓN DIGITAL

- Se toma como modelo la pintura “Femme et Fleurs” de José Roman.
- Fotografía de estudio y retoque digital.
- Herramientas utilizadas: Adobe Photoshop y Lightroom.

IV FORO INTERNACIONAL DEL VIDEO JUEGO



IDENTIDAD PARA EL FORO INTERNACIONAL DEL VIDEOJUEGO

- Rediseño de la identidad para el Foro Internacional del Videojuego.
- Diseño de logotipo, paleta de colores y aplicaciones.
- Herramientas utilizadas: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe Indesign.

APLICACIONES PARA LA IDENTIDAD DE EL FORO INTERNACIONAL DEL VIDEOJUEGO

- Diseño de gráfica complementaria.
- Composición con los colores primarios.
- Herramientas utilizadas: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Identidad

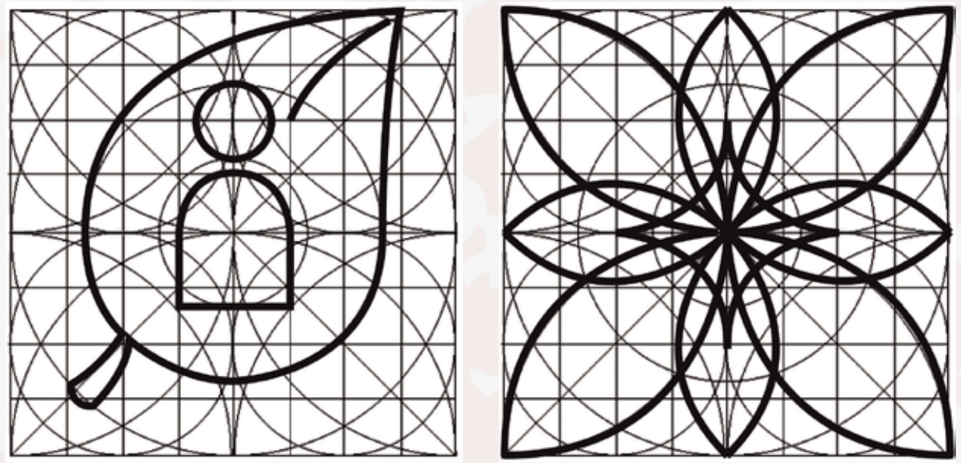
DISEÑO DE LOGOTIPO PARA GENERACIÓN UNIVERSITARIA

- Diseño de logotipo, identidad con ilustración tradicional.
- Conjunto de procesos y técnicas para el desarrollo de una identidad.
- Herramientas utilizadas: Adobe Illustrator.

DISEÑO DE LOGOTIPO PARA ESTUDIO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

- Diseño de logotipo, identidad con rotoscopia.
- Conjunto de procesos y técnicas para el desarrollo de una identidad.
- Herramientas utilizadas: Adobe Illustrator.

Señalética



ÍCONOS PARA SEÑALIZACIÓNDEL JARDÍN BOTÁNICO DE LA UNAM

- Desarrollo iconográfico de los espacios del jardín botánico de la UNAM.
- Señalización, retículas, abstracción y pregnancia.
- Herramientas utilizadas: Adobe Indesign y Adobe Illustrator.

APLICACIÓN DE LA SEÑALIZACIÓN DEL JARDÍN BOTÁNICO DE LA UNAM

- Diseño de señalización para el recorrido de un área al aire libre.
- Señalización, retículas, abstracción y pregnancia.
- Herramientas utilizadas: Adobe Indesign y Adobe Illustrator.

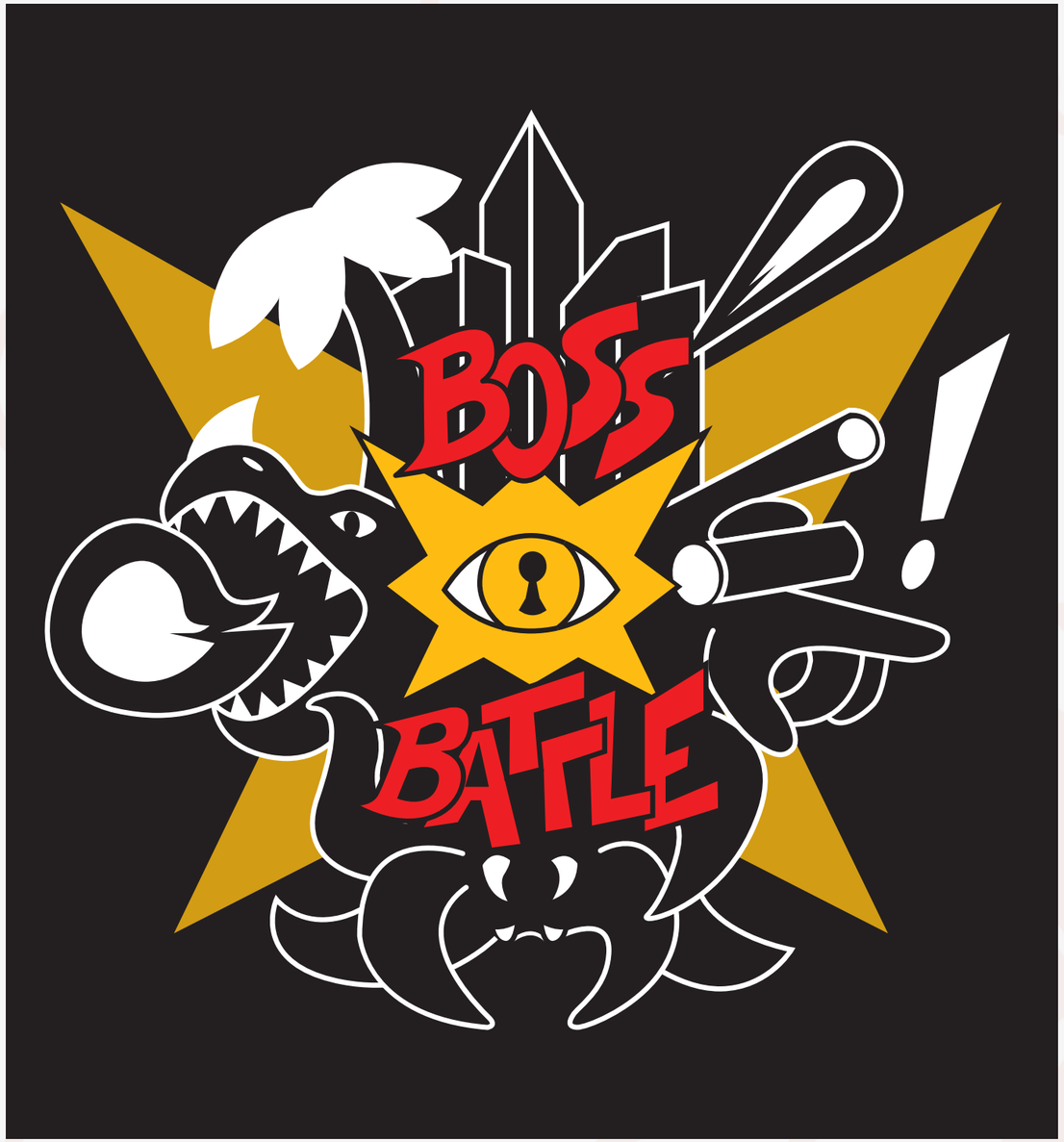
Empaque

DISEÑO DE EMPAQUE Y ETIQUETA PARA RIKYU GOURMET TEA

- Diseño de identidad, logotipo, empque y etiqueta para Rikyu Gourmet Tea.
- Conjunto de procesos y técnicas para el desarrollo de una marca Premium.
- Herramientas utilizadas: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Adobe Indesign.

APLICACIÓN DE EMPAQUE Y ETIQUETA PARA RIKYU GOURMET TEA

Empaque



DISEÑO DE ETIQUETA PARA BOSS BATTLE MEZCAL

- Diseño de logotipo, identidad y etiqueta para Boss Battle Mezcal.
- Conjunto de procesos y técnicas para el desarrollo de una marca Premium.
- Herramientas utilizadas: Ilustración tradicional, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

DISEÑO DE ETIQUETA PARA CATNIP

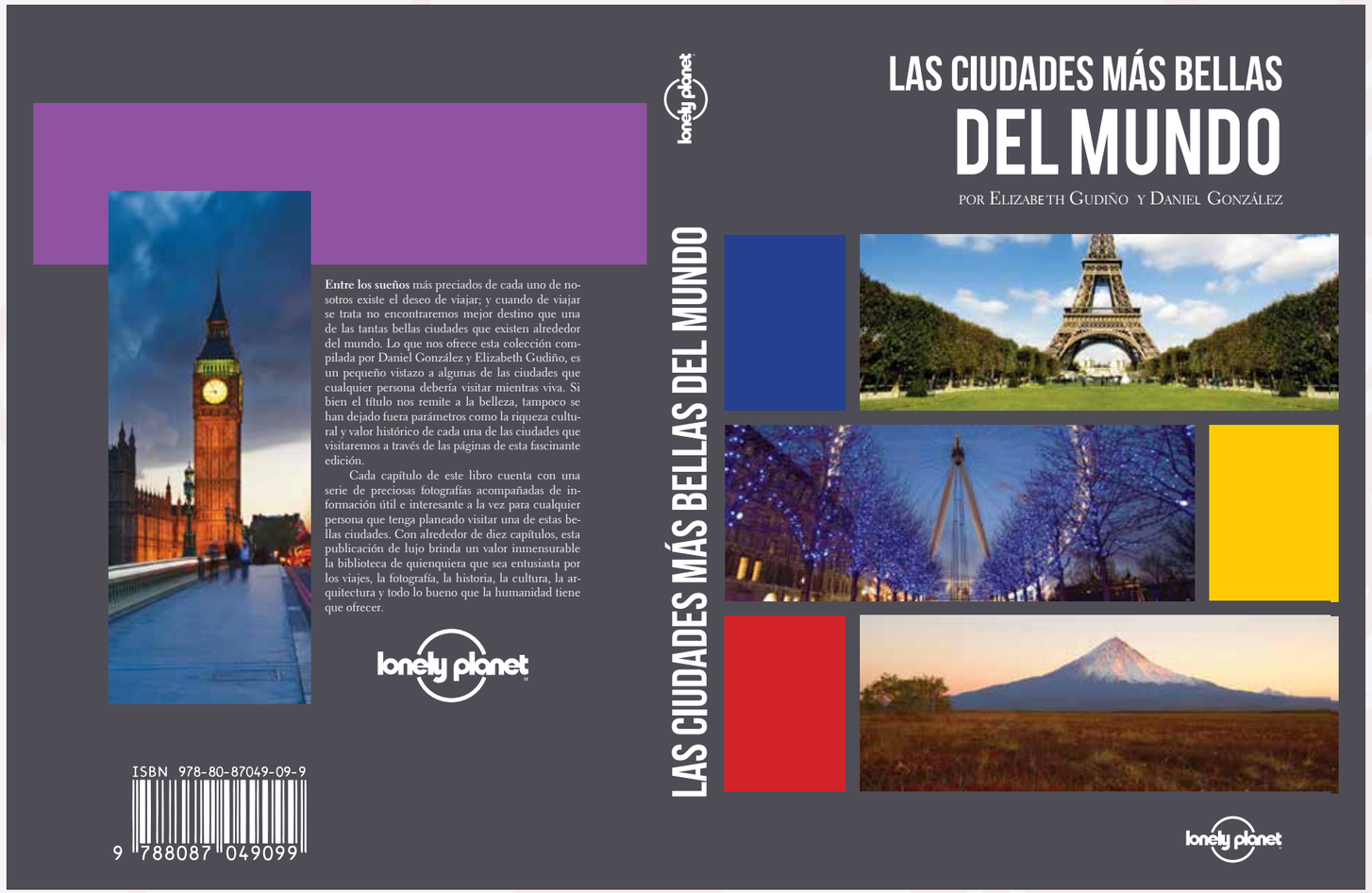
- Diseño de logotipo, identidad y etiqueta para Catnip.
- Conjunto de procesos y técnicas para el desarrollo de una marca Premium.
- Herramientas utilizadas: Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

Ilustración

ILUSTRACIÓN PARA CUENTO INFANTIL

- Diseño de personajes y fondos.
- Trazado y coloreado vectorial de ilustraciones.
- Herramientas utilizadas: Ilustración tradicional y Adobe Illustrator.

PREVISUALIZACIÓN DE ILUSTRACIÓN DE CUENTO INFANTIL



KIOTO
EL CORAZÓN DE JAPÓN

POR GONZÁLEZ MORALES DANIEL IVÁN

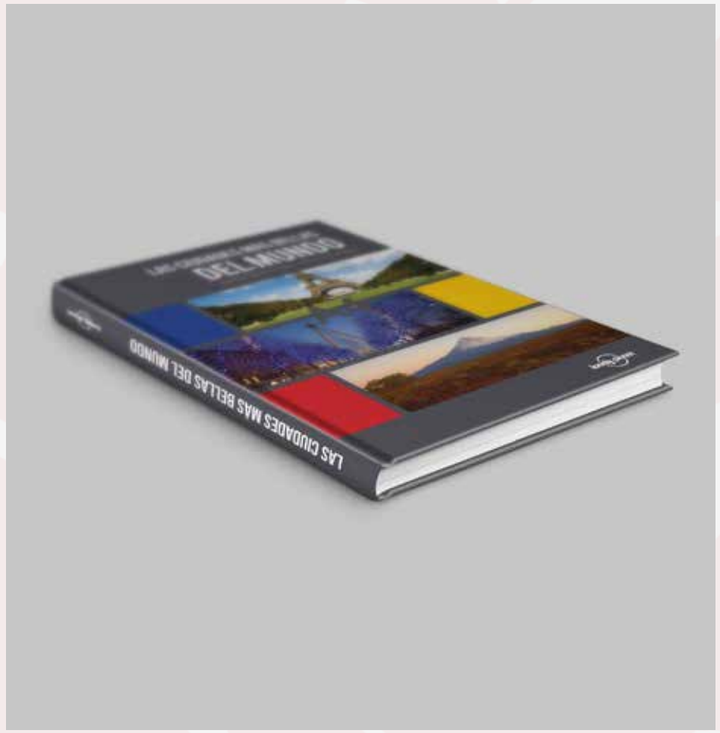
Kioto –el corazón de Japón y una ciudad con más de mil años de historia. La mejor manera de descubrir el "verdadero Japón", es incluir Kioto en su itinerario. La ceremonia de té, los arreglos forales, los kimonos y las Maiko, todo esto y mucho más, puede encontrarlo en el centro cultural de Kioto. Y, en medio de esta milenaria cultura se desarrolla la ciudad, base de una industria puntera, una ciudad en la que podrá hacer copras de lujo. Venga a saborear la hospitalidad, el misticismo, la cultura, el bullicio, y la serenidad que hacen que Kioto sea el destino principal de Japón. Kioto-bienvenidos a Japón. Esta página recopila una serie de informaciones que le serán de gran utilidad a la hora de planificar su viaje a Kioto. Esperamos que su viaje a Kioto esté lleno de recuerdos inolvidables.

Se dice que los lugares Patrimonio de la Humanidad de la UNESCO "representan las obras maestras del ingenio creativo humano" y que tienen "un extraordinario valor universal". La variedad, el lapso histórico que cubren y el gran número de lugares considerados como Patrimonio de la Humanidad con los que cuenta Kioto no tienen parangón con otros lugares de Japón. El Castillo Nijo-jo y los dieciséis templos y santuarios sintoístas que se muestran en la parte inferior de esta página debajo fueron elegidos como lugares Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1994. Durante más de treinta y cinco años el Comité del Patrimonio de la Humanidad de la UNESCO y la Organización Educativa, Científica y Cultural de las Naciones Unidas han puestos sus esfuerzos en nombrar, catalogar y preservar tanto los tesoros naturales como los hechos por el hombre de la humanidad.

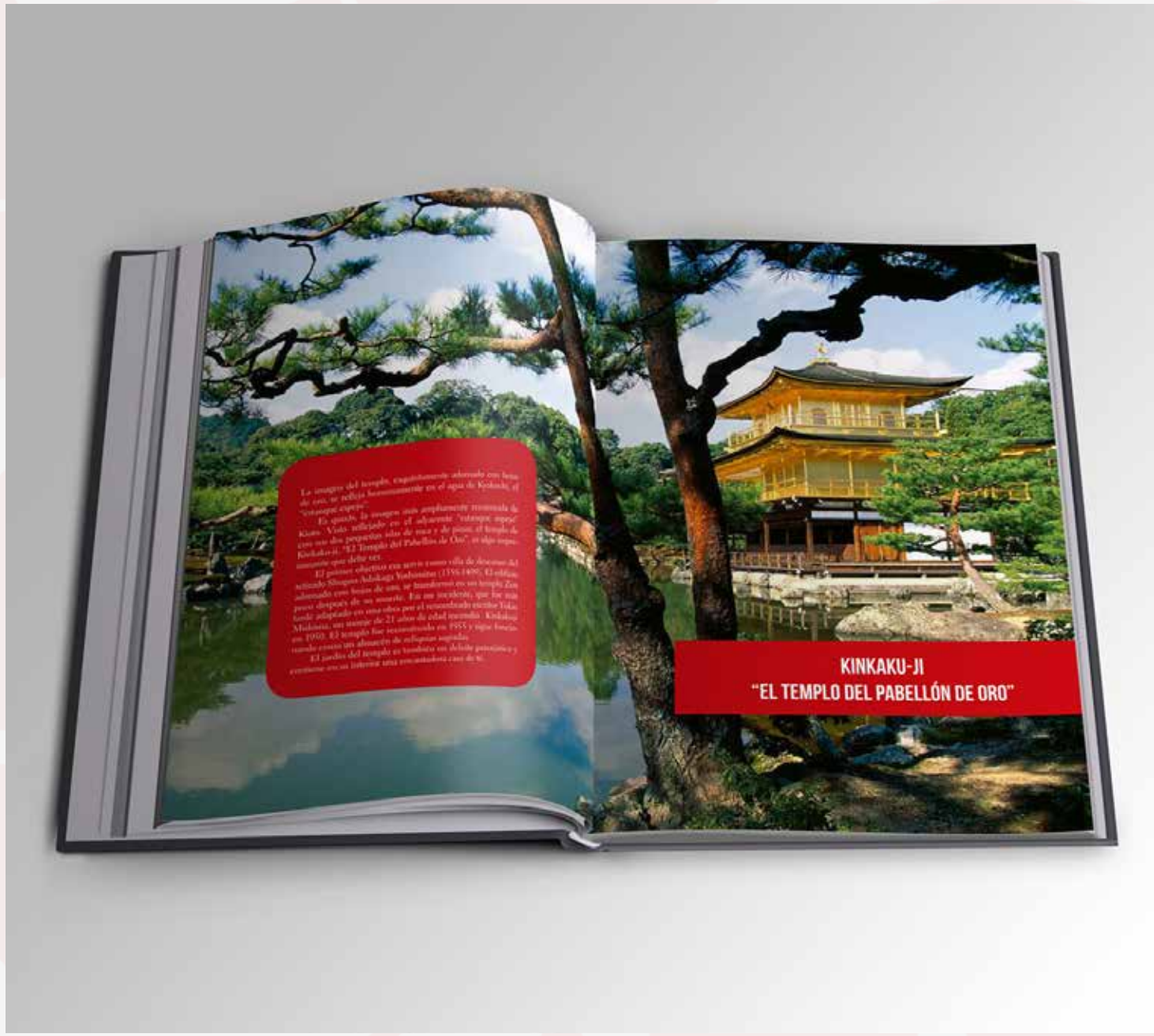
8

DISEÑO DE PORTADA Y CONTRAPORTADA PARA LIBRO DE ARTE

- Diseño editorial para libro de arte que inluye diseño de forros.
- Conjunto de procesos y técnicas para el desarrollo de una publicación impresa.
- Herramientas utilizadas: Adobe Illustrator y Adobe Indesign.



PREVISUALIZACIÓN DE LIBRO DE ARTE



Multimedia

EDICIÓN DE VÍDEO CON ELEMENTOS EN 3D

- Modelos, armado y animación en tres dimensiones.
- Edición de vídeo de presentación de material didáctico.
- Herramientas utilizadas: Adobe After Effects.

VER COMPLETO EN: www.behance.net/gallery/31662047/Edicion-de-video-y-motiongraphics-para-Bursatron-SC

Bit Buds

DESARROLLO DE APLICACIÓN PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

- Diseño de logotipo, personajes e interfaz gráfica.
- Ilustración tradicional y digital.
- Herramientas utilizadas: Adobe Illustrator y Game Maker.

DESCARGA DESDE: www.drakami.com/bitbuds/descarga