



DATOS PERSONALES.

Luis Alberto Godina Rosales

- ♦ **Curp:**
GORLo20417HDGDSSAo
- ♦ **Fecha de nacimiento:**
17 de abril del 2002
- ♦ **RFC:**
GORLo20417G59
- ♦ **NSS:**
26160216110
- ♦ **Estado civil:**
Soltero
- ♦ **Género:**
Sexo: Hombre

DATOS DE CONTACTO

-  Lalbert_estudio
-  Lalbert_estudio
-  Lalbert
-  Luis Alberto Godina Rosales
-  Luis Alberto Godina Rosales
-  **Domicilio:**
 - 1ra privada de juan aldama 7 barrio de San Miguel 52140 Metepec, México.
 - Av Veracruz S/ numero San Gaspar Tlahuelilpan 52147 Metepec, México.
-  **Tel celular:**
+52 722 239 6825
-  **Correo:**
godinarosalesl@gmail.com

HABILIDADES

Diseño de identidad;

Construcción conceptual, elección tipográfica, selección de gama cromática, bocetaje, aplicaciones y estrategias de imagen visual.

Diseño Editorial;

Maquetación, selección tipográfica y composición y jerarquía social.

Diseño Publicitario;

Publicidad digital, diseño de campañas publicitarias, merchandising

Diseño de Packaging;

Vestido de packaging, selección cromática, storytelling, legibilidad y regulaciones.

Animación;

Motion graphics, animación 2D Y 3D, videos promocionales, infografías animadas, interactividad y presentaciones multimedia

Fotografía;

Fotografía de producto, concepto, planificación, diseño lumínico, edición y retoque, creatividad y narrativa visual

GRADO DE ESTUDIOS

Licenciatura en Diseño Gráfico

Facultad de Arquitectura y diseño
Universidad Autonoma del Estado
de México

Carrera tecnica en mantenimiento automotriz

Colegio de estudios cientificos y
tecnologicos del Estado de México
Titulo

IDIOMA:

Inglés B2

Facultad de Arquitectura y Diseño Gráfico

Universidad Autonoma del Estado de Mexico

Avalado por el plan de estudio F15 de la
licenciatura en Diseño Gráfico

◊ Software

Adobe suit:

- Illustrator- Intermedio
- Photoshop- Intermedio
- Audition- Básico
- Indesig- Intermedio
- After effect- Intermedio
- Premier Pro- Intermedio
- Lightroom- Intermedio
- Dreamweaver- Intermedio

◊ Figma- Intermedio

◊ Microsoft suit:

- Excel; Intermedio
- Word- Intermedio
- Power point-Intermedio

◊ Canva

◊ Facebook e Instagram Adds

◊ Blender- Intermedio

◊ Uso de inteligencia Artificial

APTITUDES

- Extrovertido
- Proactivo
- Resiliente
- Adaptable
- Innovador
- Persuasivo
- Inteligencia emocional
- Habilidades de retroalimentación
- Estrategico
- Flexible

- Liderazgo
- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo
- Aprendizaje rapido
- Trabajo bajo presión
- Elocuente

◊ Otras habilidades:

- Conceptualización
- Pensamiento critico
- Inteligencia emocional
- Servicio al Cliente

EXPERIENCIA LABORAL

- **2022-2024**

Rediseño de imagen visual para IMPLEMENTOS PARA BOSQUE Y JARDÍN

Realicé el rediseño de la imagen visual y el desarrollo del storytelling de la marca, creando un logotipo adaptado a las necesidades del cliente. Además, diseñé contenido para redes sociales y productos promocionales como trípticos, llaveros, manteles, flyers, entre otros.

También implementé campañas publicitarias en Facebook e Instagram, con el objetivo de aumentar las ventas tanto en Toluca como en otros estados de la República.

Desarrollé fotografía de producto y montajes para la creación de contenido en redes sociales. Aprendí a diseñar campañas efectivas para aumentar las ventas y a realizar la correcta exportación de documentos para imprenta.

- **2022**

Creación de Calendario Año 2023

Cliente: Reparación y Venta de Equipos Forestales

Se realizó un calendario para el año 2023, en el cual llevé a cabo la composición y maquetación. Además, gestioné la búsqueda de clientes y supervisé el proceso de impresión en la imprenta.

- **2023-2024**

Fotografía de retrato y creación de contenido multimedia

Cliente: Fugsive DJ

Se realizaron sesiones fotográficas tanto en estudio como en exteriores para la creación de contenido destinado a redes sociales. La fotografía en exteriores se llevó a cabo en condiciones de poca luz, lo que representó un desafío para las tomas. Sin embargo, el resultado fue muy satisfactorio. Disfruté mucho trabajar con un DJ, ya que este tipo de proyecto permite una gran libertad creativa.

- **2024**

Creación de contenido para redes sociales de diferentes empresas

Cliente: Rhami Media

Diseñé diferentes posts tanto de Instagram como de Facebook, para empresas de diferentes rubros, así como contenido multimedia

EXPERIENCIA ACADEMICA

- **2022**

- Rediseño de revista VOGUE con temática de recorrido turístico.**
Cliente VOGUE

- El proyecto consistió en realizar una investigación para poder desarrollar un recorrido turístico en la zona de Metepec con la intención de plasmarlo en una revista. Las fotos y el diseño editorial fueron realizados por un equipo de trabajo en la materia de fotografía.

- Aprendí la gestión de tiempo y la organización del proyecto desde cero, así como también el desarrollo fotográfico y editorial de una revista, teniendo en cuenta los conocimientos tecnológicos que esto conllevaba. Aprendí a liderar un equipo y sobre todo a tomar decisiones en momentos difíciles.

- **2022**

- Creación de un periódico disruptivo**
Cliente: JÓVENES LECTORES

- El desarrollo de este periódico tiene como finalidad renovar la lectura de públicos jóvenes en los periódicos; de esta manera, logramos que las casas editoriales que hacen periódicos puedan seguir innovando y produciendo este medio de comunicación que tiene muchos años.

- Aprendí a desarrollar un periódico desde cero, creamos el nombre, el logo y toda la parte de conceptualización para poder innovar en este rubro. Adoptamos una postura disruptiva, ya que se realizó un periódico totalmente fuera de lo común.

- **2022**

- Diseño y planeación de revista de festivales de música**
Cientes consumidores de festivales de música.

- Géneros a partir de un público en concreto una revista con propósito informativo y de entretenimiento, con temática de FESTIVALES DE MÚSICA, se hizo una investigación en la cual se recopiló algunos de los festivales de música más importantes en todo el mundo con géneros variados como música electrónica, pop e hip hop.

- La idea principal era crear una revista que jugara con la armonía visual y también con la forma en la que se leen las revistas, ya que en esta revista puedes voltearla en diferentes vistas para poder apreciar las imágenes y esto genera una mayor atracción en la lectura.

El conocimiento adquirido al momento de investigar las diferentes revistas que existen en el mercado, nos dimos cuenta de que muchas no juegan con la riqueza visual que se puede llegar a obtener.

- **2023**

Planificación y maquetación de una aplicación

Cliente: Diseñadores gráficos

Se planeó el desarrollo de una aplicación teniendo en cuenta una necesidad. La necesidad que detecté fue el bloqueo creativo; es así como nace kilig. JPG como una galería en la cual los diseñadores podrán subir sus proyectos y también pueden dialogar entre ellos y eso no es todo, también pueden conseguir clientes y seguir aprendiendo de otros diseñadores.

Aprendí mucho ya que se realizó la maquetación en Figma y fue un proceso muy arduo por la manera en que se creaban los enlaces, pero resultó fascinante la manera en que se desarrolla una app..

- **2023**

Desarrollo de revista interactiva.

Cliente: Diseñadores Editoriales

La revista interactiva consistía en crear un documento que nos permitiera navegar en toda la revista por medio de botones y sobre todo que fuera bastante dinámica y atractiva, ya que los temas tratados son muy técnicos.

Me gusto el tener que trabajar bajo presión y con un equipo de trabajo bastante Proactivo, ya que no paraban de dar ideas y con esas ideas yo tomaba la decisión se aplicaban de esa manera o podíamos experimentar sobre esa idea, creo que las fotos realizadas tuvieron un proceso de edición minuciosa y bastante cansado, ya que no teníamos idea de como se editaban las fotos.

- **2023**

Rediseño y maquetación del libro Dioses y héroes. Autor: Ana María Shua

Cliente: Ana María Shua

Se buscó un libro en internet que tuviera un diseño muy viejo o que tuviera solo una versión PDF para poder rediseñar y maquetar el libro para darle una perspectiva diferente, esto nos permite entender como es que se debe de maquetar un libro respetando las características editoriales y sobre todo de impresión.

Me gustó bastante, ya que es un tema que me gusta mucho y me permitió ver lo complejo que es maquetar y diseñar un libro, pero al final me gustó ver el resultado, así captando la atención de su público objetivo que son niños.

• 2023

Creación de material gráfico para un evento; presentación de revista cliente: Disco eterno

El evento fue ficticio; sin embargo, toda la planificación de material gráfico como: boletos, invitaciones, gafetes, etc. Fue hecho con base en las necesidades de un evento de esta magnitud; es por ello que se realizaron mockup de cada material.

El realizar un evento conlleva mucha organización y sobre todo la creación de material gráfico para así unificar la imagen del evento, pero el resultado final fue muy impactante y sobre todo es muy homogéneo entre sí.

• 2024

Diseño señáletico del IPEFH cliente: IPEFH

Se planeó y desarrolló el sistema señáletico del Instituto IPEFH, ya que cuenta con cuatro niveles educativos que son: preescolar, primaria, secundaria y preparatoria. Nosotros solo tomamos en cuenta secundaria y preparatoria para desarrollar este sistema, ya que los ergonomistas para esas edades son diferentes a los niños más pequeños fue un trabajo muy duro, ya que se hizo investigación de campo recopilación de información y un ajuste en la imagen visual del IPEFH para lograr una homogeneidad en sus señales, es un trabajo que engloba tanto regulaciones de protección civil así como también la regulación de un diseño simple, pero funcional se hicieron unas cuantas señales en físico para mostrar la calidad y que el diseño y tamaños son los adecuados para su aplicación.

Fue un proyecto muy tedioso, pero también me gustó mucho porque al crear una estrategia para implementar cada señal siguiendo un flujo de tránsito, es bastante complejo, pero así es como se hace que un lugar pueda tener un flujo de personas constante y que no se pierdan dentro del lugar.