



# Diseño del logotipo de un club de fútbol

Daniel Paiz



## Acerca del autor

Daniel Paiz vive en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas (México) y se graduó en la escuela Gestalt de arte y diseño de esta ciudad. Daniel es diseñador gráfico con experiencia en diversos campos del diseño y la impresión. Además, ha trabajado para varias agencias publicitarias en México y Estados Unidos. Hace unos años, trabajó en el sector deportivo diseñando logotipos e identidades para clubes de fútbol. En la actualidad, trabaja desde su propio estudio en línea para varias marcas creando proyectos gráficos y demostrando la potencia de CorelDRAW en la creación de diseños profesionales. Daniel lleva usando CorelDRAW como principal herramienta de diseño desde el año 2000. Además, también comparte su experiencia como evaluador de versiones beta de CorelDRAW Graphics Suite desde la versión X4. Visite su sitio web en [www.danielpaiz.mx](http://www.danielpaiz.mx).

# Diseño del logotipo de un club de fútbol

El logotipo de un equipo de fútbol profesional debe tener algún tipo de relación con el marco social, cultural y económico local. Las imágenes deben inspirar un sentimiento de orgullo a los seguidores locales, así como comunicar la esencia de la visión y los valores del equipo al público general. En este caso, el equipo de fútbol de Chiapas quería buscar un nuevo logotipo que transmitiese mucho mejor el espíritu, la identidad y los valores del equipo (figura 1).

Antes de empezar a trabajar en el concepto del nuevo logotipo, analizo el antiguo para comprender los motivos por los que no tuvo éxito. Me percaté de que no existe ninguna relación entre las imágenes y la historia, la identidad o el entorno del equipo. La imagen refleja el nombre del club de fútbol; sin embargo, la cabeza del jaguar mira hacia la izquierda, y esto se puede interpretar como retirada o huida de los rivales.



Figura 1: nuevo logotipo (izquierda) y antiguo logotipo (derecha).

## Establecimiento de las necesidades del cliente

Antes de comenzar, establezco los requisitos generales y objetivos del proyecto, además de formular una estrategia para conseguirlos.

1. El logotipo no tiene una identidad regional.

- Solución: resaltar las características locales.
- Resultado: los aficionados apoyarán al equipo como medio de expresión de su cultura e identidad.

2. Las imágenes no tienen el estilo de gráfico adecuado.

- Solución: mejorar el estilo de la vectorización. Tiene que ser limpio, bien definido y fácil de reconocer.
- Resultado: la mejora de la vectorización repercutirá directamente en la estética del

diseño y creará más posibilidades de producción.

3. El concepto actual no transmite de forma adecuada el espíritu y los valores del equipo.

- Solución: crear un concepto bien definido que incluya una mejor administración de los elementos gráficos.
- Resultado: la imagen proyectará el mensaje correcto y será más fácil de comprender.

Tener un concepto y una implementación técnica sólidos puede evitar que se produzcan muchos problemas, desde la falta de atractivo visual hasta dificultades en la producción cuando se use el logotipo en diferentes medios y aplicaciones (figura 2).

Las herramientas de CorelDRAW me permiten abarcar todos estos aspectos al optimizar mis archivos desde el comienzo.



Figura 2: ejemplos de diferentes aplicaciones y medios impresos.

## Búsqueda de elementos del logotipo

Cuando trabaja para un club de fútbol, conoce a gente que ha dedicado su vida a llevar al éxito al equipo. Comparten valores y trabajan apasionadamente en un objetivo común: garantizar que el club funcione de forma adecuada y ascender al equipo a la máxima categoría del fútbol profesional.

Existen varias directrices que hay que tener en cuenta a la hora de diseñar un logotipo deportivo:

- Hablar con los jugadores y con la gente del club. Escuchar sus sugerencias e ideas, así como entender sus necesidades y expectativas.
- Entender la competición. La búsqueda de logotipos de otros equipos nacionales me dio una idea más clara sobre el mercado futbolístico y las estrategias que usan los equipos para dar fuerza al mensaje gráfico. No copiar o usar elementos de otros logotipos. En este sector, la gente siempre está pendiente de la competencia.
- No diseñar de memoria. Por ejemplo, cuando dibuje un animal, observe el animal real. En este caso, visitar el zoo me sirvió para estudiar el jaguar y buscar el ángulo correcto para el animal del logotipo. El balón de fútbol es otro ejemplo. Usé un balón de fútbol real como referencia. Destrocé un par de balones y estudié la forma en la que los trozos encajaban entre sí.

Primero, tengo que identificar los elementos adecuados para incluirlos en el logotipo (es decir, aquellos que estarán en sintonía con el equipo y los aficionados) y, después, debo documentarme sobre cada elemento que tengo pensado usar y justificar el porqué.

**Fútbol:** el balón de fútbol, y más en concreto el modelo Telstar que se usó en la Copa Mundial de México de 1970, se ha convertido en todo un símbolo mundial del fútbol. Quiero usar parte de una imagen de un balón de fútbol e integrarla en la cabeza del jaguar. Para ello, realizo representaciones tridimensionales del balón para buscar el ángulo correcto (figura 3). Si hubiese usado simplemente un balón de fútbol, habría acabado con el elemento más común de todos los logotipos futbolísticos.



Figura 3: Creación de una representación tridimensional del balón de fútbol.

**Jaguar:** la imagen del jaguar está profundamente arraigada en la cultura y tradición locales. El animal, al que se venera por su poder y coraje, es considerado como uno de los animales más representativos del estado de Chiapas. El jaguar es el elemento básico del diseño, ya que su forma, color y expresión definen el logotipo (figura 4).

### Formas geométricas de la arquitectura

**maya:** la cultura maya es la autóctona de esta región del país. Se caracteriza por tener una gran influencia en todo el estado de Chiapas. A los mayas se los reconoce y admira por todos los logros arquitectónicos que han conseguido (figura 5). Tomo la decisión de mezclar las formas geométricas que usaron nuestros antecesores con las manchas del jaguar para representar ambos elementos de una forma abstracta. La belleza y el color de los bosques también se representan mediante el verde místico del logotipo final.

**Escudos:** en nuestra cultura, los jugadores de fútbol son considerados como los nuevos guerreros y son toda una fuente de orgullo para los aficionados. En la actualidad, son once los equipos de fútbol de México que usan

escudos en sus logotipos. Los escudos son un símbolo del compromiso de proteger el honor y de representar el estado de Chiapas. Además, constituye un símbolo importante en la cultura futbolística mundial (figura 6).



*Figura 4: estudio de la forma, el color y la expresión del jaguar (foto realizada por Arturo Arias López).*



*Figura 5: Los elementos de la arquitectura maya basan al logotipo en la historia de la región (foto realizada por Arturo Arias López).*

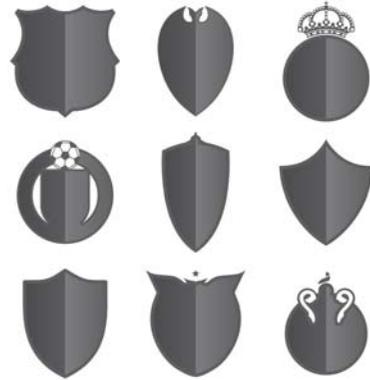
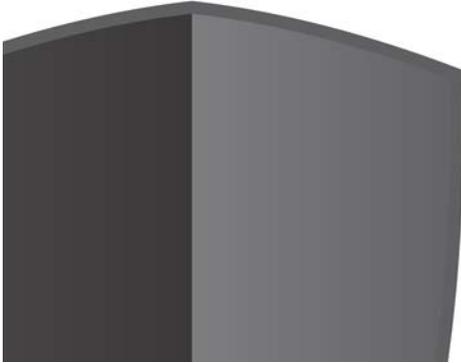


Figura 6: los escudos son una parte importante en la cultura del fútbol mundial.



Figura 7: proceso de esbozo para definir la cabeza del jaguar.

## Comienzo del diseño

El primer paso es crear un esbozo. En este caso, empiezo por el jaguar. En esta etapa, es recomendable usar un pincel de color azul (figura 7). De esta forma, cuando tenga una imagen bien definida, puedo usar una tinta negra para identificar el vector maestro (figura 8). A medida que el diseño evoluciona, voy tomando las decisiones sobre la marcha respecto al esbozo.

Lo que pretendo es integrar de forma parcial el balón de fútbol en la cabeza del jaguar, para que las manchas de la piel del animal tomen la forma hexagonal de un balón de fútbol clásico (figura 9). La decisión de sustituir las manchas

naturales del jaguar por un balón de fútbol puede parecer una locura; sin embargo, una vez que encuentro el ángulo correcto, encaja perfectamente en la composición. También quito los pelos de la barba, ya que hacen que la cabeza ocupe demasiado espacio. De esta forma, el logotipo se hace más compacto.



Figura 8: el esbozo finalizado.

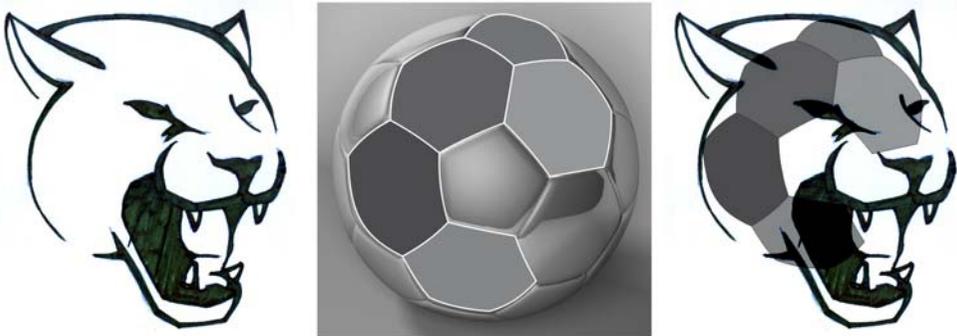


Figura 9: el balón de fútbol se integra de forma parcial en la cabeza del jaguar.

## Digitalización de la imagen

Se ha finalizado el primer paso del proceso de diseño. Vale la pena mencionar que en esta etapa no hay una sola línea recta en la imagen, por lo que la digitalización se convierte en todo un reto. Al usar formas geométricas, puedo buscar la mejor vectorización posible, que conlleva buscar el centro de cada curva del esbozo. El tiempo que lleve este proceso dependerá de la habilidad del diseñador. Utilizo dos herramientas: las herramientas **Elipse** y **Relleno inteligente**.

La herramienta **Relleno inteligente** permite crear objetos a partir de la intersección entre dos líneas (figura 10). Da igual lo complejas

que sean las líneas: esta herramienta resulta muy útil para crear formas a partir de áreas de relleno. Como referente visual, uso colores de contorno diferentes para cada objeto que digitalizo, por lo que consigo un mejor control. Empiezo creando círculos de intersección usando la herramienta **Elipse**. Cuando tengo un segmento completamente definido, lo relleno usando la herramienta **Relleno inteligente** y, después, combino todos los segmentos en un solo objeto de curva (figura 11 y figura 12). Este proceso no es difícil, aunque requiere cierta dosis de paciencia.

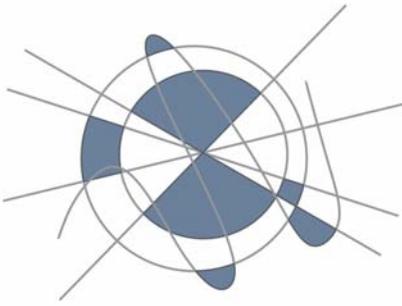


Figura 10: los objetos azules se crean a partir del espacio entre las líneas de intersección.



Figura 11: detalles geométricos del esbozo digitalizado. La herramienta **Elipse** se usa para crear círculos de intersección, mientras que la herramienta **Relleno inteligente** se usa para rellenar las áreas superpuestas y convertirlas en objetos.

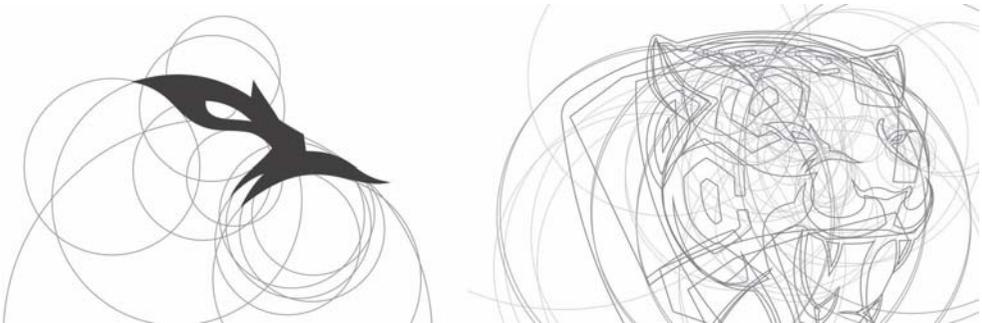


Figura 12: cabeza del jaguar sin definir al completo.



Figura 13: esbozo dibujado a mano y dibujo digital.

El dibujo digitalizado tiene pequeñas diferencias respecto al esbozo dibujado a mano; sin embargo, los trazos están mejor definidos: ojos claramente delineados, orejas redondeadas, dientes y lengua grandes, y rellenos más sólidos (figura 13).

Usando las manchas naturales del jaguar como referencia, identifico un patrón con seis caras, que se pueden incorporar de forma natural a los hexágonos del balón de fútbol (figura 14). Con la herramienta **Silueta (Ctrl + F9)**, añado dos siluetas interiores a cada hexágono. En primer lugar, creo un contorno (cian) en un paso y separo los objetos del grupo de contorno (**Ctrl + K**). A continuación, selecciono el objeto de cian y aplico la segunda silueta (magenta) en un paso. Después, separo los objetos del segundo grupo de siluetas. Elimino el paso intermedio seleccionando el hexágono original y el objeto de cian, y haciendo clic en el botón **Detrás menos delante** de la barra de propiedades. Quito los colores y obtengo el resultado final.

Cuando empiezo a incorporar los hexágonos a la cabeza, me encuentro con un problema: los hexágonos se superponen a los ojos y a la boca del jaguar (figura 15). Sin embargo, no tengo por qué usar todos los hexágonos para conseguir el efecto de balón de fútbol. Esto se debe a que las representaciones tridimensionales producen un efecto de esfera en la cabeza del jaguar, que recuerda a un balón de fútbol. Elimino un par de hexágonos y me quedo con las tres manchas principales del jaguar.

Borro algunas partes de los objetos de hexágono para darles una apariencia más real, parecidos a las manchas del jaguar, y consigo una armonía con el resto de elementos (por ejemplo, los ojos y las orejas del jaguar).

Otra técnica que puede servir de ayuda para el reconocimiento visual de las formas es aumentar el espaciado entre los hexágonos. Otros ajustes consisten en redondear todas las esquinas y todos los trazos.

El siguiente paso es añadir el nombre del equipo al logotipo (figura 16). Por último, añadiendo un color y algunas sombras para que la

imagen tenga una apariencia menos plana (figura 17).

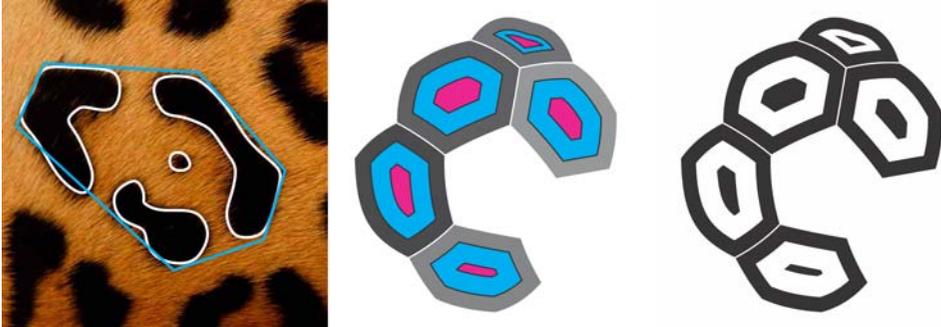


Figura 14: creación de los hexágonos según las manchas del jaguar.



Figura 15: modificación y posicionamiento de los hexágonos.

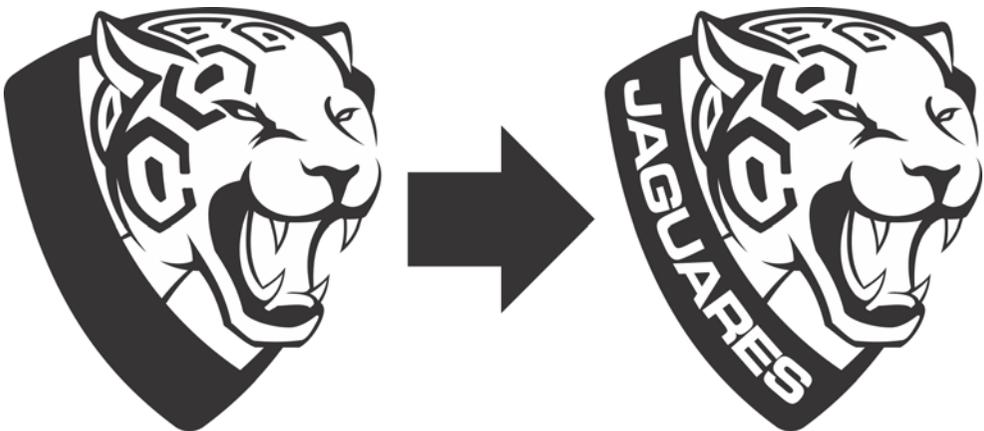


Figura 16: adición del nombre del equipo.



Figura 17: adición de colores y formas.

## Pasos finales

Las etapas finales del proceso de diseño del logotipo incluyen las siguientes fases: creación de las variaciones de color, producción de versiones en escala de grises y monocromáticas del trabajo artístico, establecimiento de tamaños de reproducción mínimos y máximos para evitar distorsiones, y definición del área segura alrededor del logotipo, que es necesario para apartar la imagen de otros elementos de los materiales visuales (figura 18).

## Temas de la guía de estilo del logotipo

La guía de estilo es un documento que define los requisitos de uso del logotipo. Gracias a él, cualquiera puede usar el diseño y comprender los principios básicos de su reproducción. Las directrices aseguran que la representación del logotipo sea precisa y coherente, y además garantizan que este transmita un mensaje positivo e impactante.

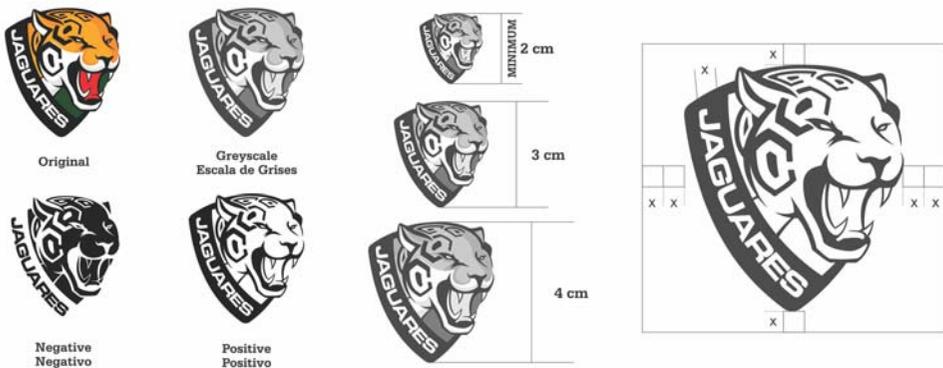


Figura 18: variaciones de color y de escala.

Aunque el objetivo de este documento sea proporcionar instrucciones a las personas responsables de la reproducción y distribución del logotipo, es importante que todos (incluso las personas sin ninguna preparación en diseño) puedan comprenderlo. Por este motivo, la claridad es esencial.

Algunos de los temas fundamentales que trato en la guía incluyen la historia y el objetivo del diseño, diagramas de tamaño y color, tipografía y directrices para el uso de la identidad corporativa. Con esta información, puedo garantizar que las reproducciones del logotipo comuniquen los valores que representa la marca.

## Diseño de la guía de estilo

Las cuadrículas y los márgenes son elementos importantes en el diseño del documento. Una cuadrícula es una guía no imprimible que ayuda al diseñador a trabajar con textos e imágenes dividiendo el texto en columnas para que la lectura sea más sencilla.

Personalmente, uso CorelDRAW como lienzos en blanco. Como no me gusta que mi espacio de trabajo tenga límites, normalmente lo que hago es deshabilitar el borde de la página (haciendo clic en **Diseño ▶ Configurar página** y desactivando la casilla de verificación **Mostrar borde de página**). Sin embargo, en este caso el borde de la página me permite tener un mayor control de las columnas del texto.

Es algo complicado trabajar con una página de diseño cuadrado, ya que no es un formato convencional. Mi decisión es dividir la página en tres secciones para crear una composición bien definida y visualmente equilibrada (figura 19). Los márgenes superior, izquierdo y derecho son de 1 cm, y el inferior, de 1,618 cm.

A estas proporciones también se las denomina "proporción áurea". Muchos artistas usan la proporción áurea en sus trabajos para producir composiciones estéticamente agradables.

El diseño de tres columnas ofrece el marco de diseño básico, así no limita la posibilidad de colocar objetos como quiera. Existe una manera rápida de crear columnas con dimensiones exactas: crear un marco de texto de párrafo (arrastrando la herramienta **Texto**) y, después, dividirlo en columnas con la misma anchura. Para calcular las dimensiones del marco de texto, lo que hago es sustraer los márgenes del tamaño de página. Con los márgenes actuales, por ejemplo, si el documento es de 25,4 x 25,4 cm, el marco de texto debe ser de 23,4 x 22,7 cm; por tanto, escribo esos valores en los cuadros **Tamaño del objeto** de la barra de propiedades.

Después de crear el marco de texto, abro la barra de herramientas **Diseño (Ventana ▶ Barra de herramientas ▶ Diseño)** y hago clic en el botón **Columnas**. En el cuadro de diálogo **Configuración de columnas**, aumento el número de columnas hasta tres, con un medianil de 0,5 cm. El espaciado entre columnas se ajusta automáticamente de manera que se distribuyen uniformemente por todo el marco. También puede calcular la anchura de cada columna manualmente. CorelDRAW le ofrece flexibilidad para realizar la misma tarea usando diferentes características según el flujo de trabajo.

Después, presiono las teclas **Ctrl + K** o hago clic en **Objeto ▶ Descombinar** para dividir las columnas y trabajar con ellas de forma independiente mientras que se mantiene la flexibilidad del diseño. Cuando separo las columnas, estas se convierten en tres objetos de texto de párrafo separados que ya no estarán conectados. Resulta una manera

sencilla de obtener varios marcos de párrafo distribuidos uniformemente por la página. Como la guía de estilo contendrá texto en dos idiomas distintos, no quiero que las columnas se vinculen.

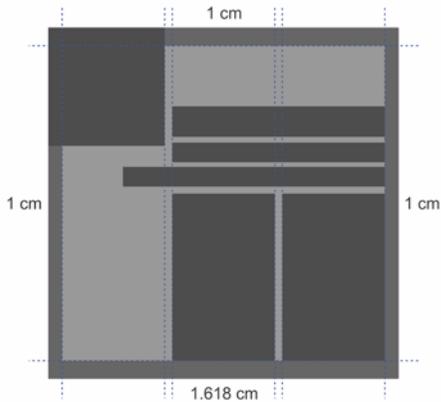
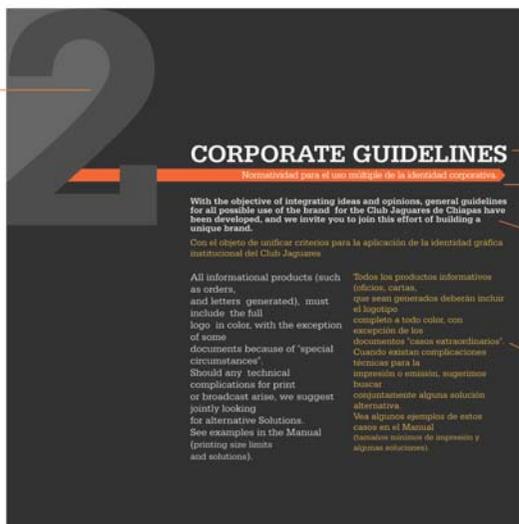


Figura 19: la página se divide en tres columnas, que pueden servir como guía sin que se limiten las posibilidades de diseño del contenido.

Cuando diseño un documento de varias páginas con texto, siempre intento optimizar mi flujo de trabajo. Por ejemplo, la creación de estilos de texto ofrece una forma rápida de asegurar la coherencia de formato en varias páginas sin que haya límites en el contenido o en la composición (figura 20). Un estilo puede incluir más de una propiedad de texto, como color y tamaño de fuente. Por ejemplo, si quiero usar en todos los títulos un tamaño de fuente grande, no tengo que ir aplicándoles formato uno a uno. En vez de eso, aplico el formato a un título, abro la ventana acoplable **Estilos de objetos (Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Estilos de objetos o Ctrl + F5)** y arrastro y coloco el título con formato a la carpeta **Conjuntos de estilos** para que se cree automáticamente un estilo de texto basado en este formato. Tras esto, puedo aplicar el estilo a cualquier texto seleccionando el texto y haciendo doble clic en el conjunto de estilos de la ventana acoplable.

El texto de marcador (hago clic con el botón derecho del ratón en una columna en blanco y, después, en **Insertar texto de marcador**) puede ser de gran ayuda para el diseño del texto y de los gráficos. El texto de marcador tradicional "Lorem ipsum" tiene una estructura similar no solo en la escritura en inglés, sino en muchas otras lenguas. De esta forma, me sirve como un buen punto de referencia para el flujo visual del texto principal. También resulta muy útil cuando un cliente solo debe revisar los gráficos de un proyecto. El texto de marcador ayuda a que el cliente se centre en los gráficos, por lo que le ahorra tiempo y esfuerzo a la hora de realizar comentarios innecesarios sobre texto que puede que siga en progreso.

Serifa Bt Bold 448.3 Pts  
No. sección del documento



Serifa Bt Bold 35 Pts  
TITULARES

Serifa Bt Regular 14.5 Pts  
TITULO SECUNDARIO

Serifa Bt Bold 15.1 Pts  
BULLETS

Serifa Bt Regular 10 Pts  
CUERPO DE TEXTO

Figura 20: uso de estilos para aplicar formato al texto.

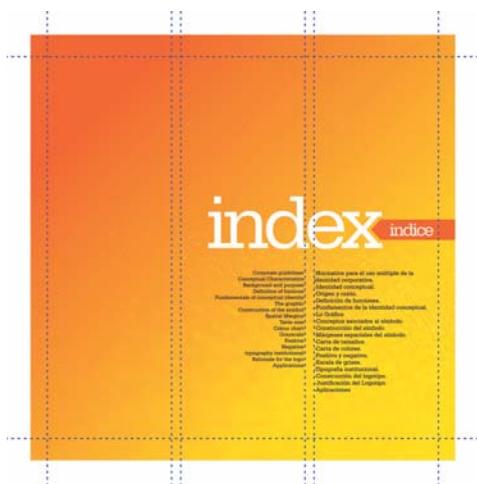


Figura 21: el espacio vacío ayuda a crear una mejor composición.

No se preocupe por el espacio en blanco. El denominado "espacio negativo", en realidad, no es tan negativo, ya que ayuda a crear una composición equilibrada y con armonía (figura 21). Recuerde la regla de los tercios: 1/3 de texto, 1/3 de imagen y 1/3 de espacio en blanco.

Use menos contenido en cada página para obtener un mayor impacto visual. Este proyecto es una guía de estilo bilingüe, así que toda la información se repite en dos idiomas. Aunque si hubiese usado un solo idioma, podría haber conservado fácilmente el mismo diseño con solo la mitad del texto por página. Para compensar la desigual longitud de las columnas, uso una fuente ligeramente más pequeña para uno de los idiomas (figura 22).

Tenga en cuenta que la imagen en pantalla puede tener una apariencia distinta cuando se imprima, así que puede evitar sorpresas desagradables a través de las pruebas suaves (haga clic en el botón **Colores de prueba** en la barra de estado). Es importante activar los colores de prueba de vez en cuando para generar una vista previa del documento impreso (figura 23 y figura 24). Si desea obtener más información, consulte la sección "Pruebas suaves" en la página 64.



Figura 22: algunas páginas de la guía de estilo del logotipo.

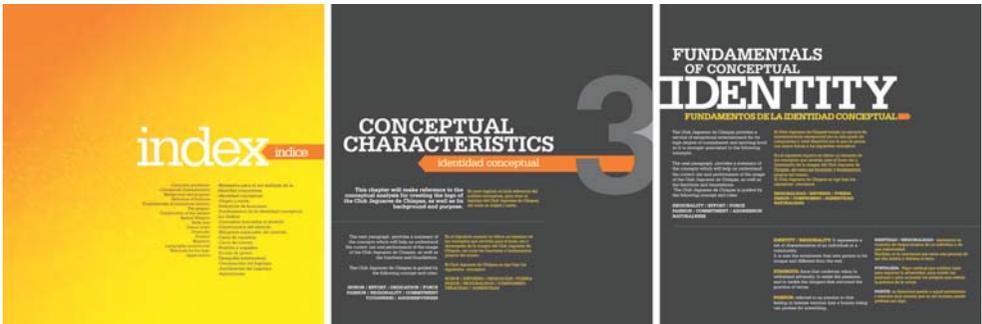


Figura 23: documento tal y como aparece en pantalla (con Colores de prueba desactivado).



Figura 24: vista previa del documento impreso (con Colores de prueba activado).

Cuando esté preparado para enviar el proyecto al cliente o a la impresora, recomiendo publicarlo como PDF para evitar cambios accidentales en el contenido antes de realizar la impresión. En general, es probable que el cliente solicite realizar más cambios. Por tanto, a menos que el cliente lo pida, no tiene que enviar el archivo .cdr original.

En conclusión, por muy compleja que sea la idea que tenga, CorelDRAW ofrece las herramientas necesarias para que se haga realidad, con los resultados más profesionales y las imágenes de la más alta calidad, tanto si el formato final es impreso como si es digital.