PORTFOLIO

SELECCIÓN DE PROYECTOS

José Antonio García Estévez

Diseñador digital y creador multidisciplinar

EDICIÓN 2026

jage Creative

VUELVE A LO ESENCIAL.

UNA PRÁCTICA CONSTRUIDA CON TIEMPO, CRITERIO Y APRENDIZAJE

Diseño y tecnología con una mirada propia

En este portfolio se incluye una selección de trabajos que conectan mi experiencia, proceso y evolución profesional.



Soy José Antonio García Estévez.

A lo largo de los años, mi recorrido profesional se ha desarrollado en torno a disciplinas muy relacionadas con la tecnología y la comunicación visual y narrativa, como el diseño gráfico, la edición de imágenes, la maquetación y la informática. Esta combinación me ha permitido trabajar con una perspectiva práctica para comprender cada necesidad, ordenar la información y elegir los recursos visuales y técnicos adecuados.

JageCreative nació como un espacio personal para reunir esa trayectoria y ha evolucionado hasta convertirse en una marca personal y un proyecto de aprendizaje continuo.

La actualización reciente revisa su identidad e incorpora diseño web, reflexión sobre el entorno digital y producción audiovisual con IA generativa. Mantiene los fundamentos adquiridos en trabajos editoriales, gráficos y multimedia.

Este portfolio no pretende mostrar todo lo realizado. Reúne casos que explican mejor mi perfil actual: un proyecto de marca y web, una campaña audiovisual, una experiencia interactiva cultural, una etapa profesional de diseño editorial y dos selecciones de trabajo dedicadas a la imagen y a la comunicación visual.

ENFOQUE Y COMPETENCIAS

Diseñador digital y creador multidisciplinar

Comunicación visual, pensamiento técnico y dirección de proyectos.

Mi forma de trabajar parte de una idea sencilla. Antes de elegir una herramienta, defino qué necesita comunicar el proyecto, cómo se utilizará y qué experiencia debe ofrecer. Esta lógica conecta trabajos muy diferentes, como una publicación, una interfaz, una fotografía o una pieza audiovisual y permite abordar cada proyecto con orden, curiosidad y autocrítica.

01
Diseño gráfico y comunicación
Identidad visual, composición, cartelería, piezas corporativas y adaptación de mensajes a soportes gráficos.

02
Diseño editorial y maquetación
Organización de contenidos, tratamiento de imágenes, jerarquía tipográfica y coherencia entre páginas y publicaciones.

03
Diseño web y experiencia digital
Arquitectura de información, navegación, diseño de páginas, accesibilidad y relación entre contenido y usuario.

04
Dirección creativa con IA
Concepto, guion, generación, evaluación crítica, continuidad visual, montaje y diseño sonoro en proyectos audiovisuales.

"La tecnología cambia el mundo. La humanidad le da sentido."

PRINCIPIO DE COMUNICACIÓN DE JAGECREATIVE

ÍNDICE

Seis casos y una trayectoria

Los casos se organizan por problemas y competencias, no por programas utilizados.

01 **JageCreative** 05
Identidad, experiencia web y herramienta editorial propia: Cuaderno de ideas.

02 **Campaña audiovisual JageCreative** 11
Dirección creativa con IA generativa.

03 **Motril Cultural** 15
Reconstrucción web asistida por IA · 2010 → 2026.

04 **Editorial Megamultimedia** 19
Maquetación, edición y tratamiento de imágenes.

05 **Edición y restauración fotográfica** 23
La imagen como base imprescindible en la comunicación.

06 **Identidad y comunicación visual** 26
Logotipos, cartelería y aplicaciones gráficas.

Resumen profesional 28

Contacto 29

LECTURA COMPLEMENTARIA

La página web permite explorar los proyectos de forma rápida. Este documento amplía el contexto, explica decisiones y conserva una selección que puede consultarse sin conexión.

PROYECTO 01

JageCreative

Identidad, experiencia web y herramienta editorial propia: Cuaderno de ideas.

CATEGORÍA Identidad y diseño digital	**TIPO** Proyecto personal
PAPEL Dirección, concepto y diseño	**ESTADO** Web pública · versión 1.0.57 (28/08/2026)



DESDE UN ARCHIVO DE TRABAJOS A UNA IDENTIDAD CONTEMPORÁNEA

Actualizar sin olvidar la trayectoria

JageCreative surgió como un espacio para reunir mi formación, experiencia profesional y trabajos desarrollados en distintas etapas a modo de portfolio. Con el tiempo, la web fue evolucionando con cada nueva experiencia y etapa de formación, pero en los últimos años, la web dejó de representar mi evolución profesional y la idea del proyecto cambió. Hasta el momento mantenía una lógica de portfolio técnico, centrada en herramientas y categorías. Sin embargo, no explicaba cómo abordaba los proyectos, qué criterios guiaban mis decisiones ni cómo había cambiado mi forma de entender la relación entre tecnología y creatividad.

El rediseño parte de esa necesidad. No quería sustituir el pasado por una imagen completamente nueva, sino reorganizarlo desde una identidad más madura. JageCreative se define ahora como una plataforma personal y profesional donde conviven el perfil, algunos proyectos seleccionados y un cuaderno digital (blog) dedicado a tecnología, creatividad y aprendizaje entre otros temas. La propuesta busca transmitir calma, claridad y cercanía frente a la saturación habitual del entorno digital.

La arquitectura se simplificó para que cada sección cumpliera una función concreta. La página de proyectos funciona como índice visual y las páginas de detalle desarrollan cada caso. El cuaderno digital permite incorporar una voz propia sin convertir el portfolio en una acumulación de piezas y generar más ruido del necesario. El resultado pretende ser útil tanto para procesos de selección como para cualquier persona que llegue a la web desde un contenido o una recomendación.

Evolución de la sección de diseño gráfico · 2010–2023



2010 · Primera versión en Flash, con navegación lateral y una composición centrada en formación y herramientas.



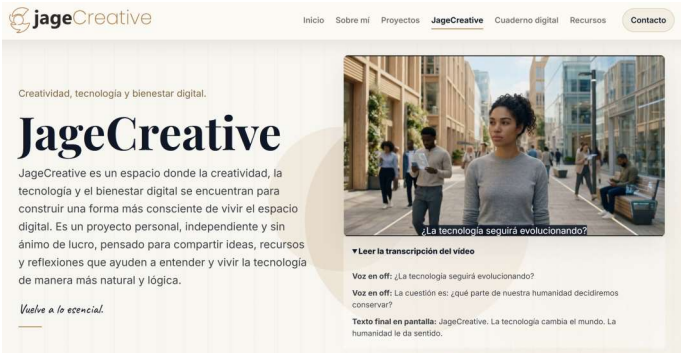
2015 · Reconstrucción en HTML 4.01 y CSS, con mayor separación de contenidos y continuidad del menú lateral.



2023 · Actualización en HTML5 y CSS, con navegación horizontal y reorganización del contenido en columnas.

DECISIONES DE DISEÑO

Menos ruido para transmitir más



Reproductor con subtítulos y transcripción.



PageSpeed Insights · Accesibilidad: 100/100 en móvil y ordenador para la página analizada el 06/08/2026.

Comprobar resultados actuales en PageSpeed Insights
https://pagespeed.web.dev/analysis/https-jagecreative-com





El sistema visual, los espacios en blanco, las jerarquías tipográficas y una paleta contenida permiten diferenciar bloques sin recurrir a estímulos constantes. El claim "Vuelve a lo esencial" resume esa dirección y actúa además como criterio de edición.

En las páginas de proyecto se redujeron los elementos secundarios y se descartaron bloques de trabajos relacionados cuando generaban redundancia y se priorizó un enlace claro para volver al índice.

La adaptación responsive no se plantea como una reducción de la versión de escritorio. Cambian la escala, el orden y la relación entre imágenes y textos para mantener legibilidad y ritmo en pantallas pequeñas.

ACCESIBILIDAD COMPROBADA

La revisión de accesibilidad, iniciada el 6 de agosto de 2026, tomó como referencia las pautas WCAG 2.2 AA. Combiné comprobaciones automáticas con pruebas manuales de navegación por teclado y lectores de pantalla: NVDA en ordenador y TalkBack en móvil.

Los ajustes incluyeron el orden y la visibilidad del foco, el menú móvil, los nombres accesibles y el diálogo de cookies. El reproductor incorporó controles accesibles, subtítulos en español y transcripción.

Tras las correcciones y las pruebas posteriores, no se detectaron barreras críticas dentro del alcance revisado.

RELACIÓN WEB/BLOG

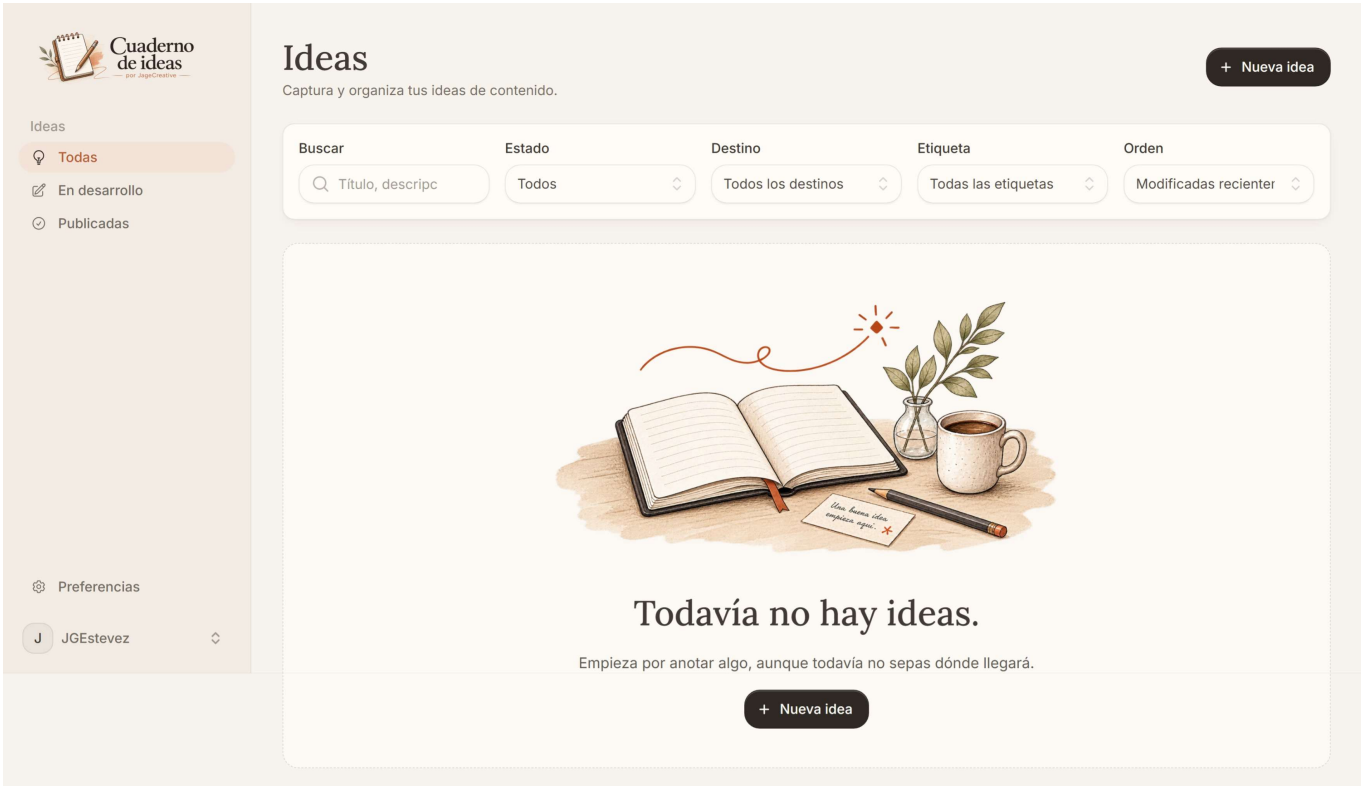
La web de JageCreative está construida a medida con HTML, CSS y JavaScript. Sus páginas presentan el proyecto de forma sencilla y rápida, con una identidad visual propia en todas sus secciones para ofrecer una navegación clara y coherente.

El blog, Cuaderno digital, utiliza WordPress con un diseño propio desarrollado en PHP, HTML, CSS y JavaScript, siguiendo la misma estética de la web. Ambas partes están conectadas para mostrar las últimas entradas del blog en la portada de la web.

En esta actualización utilicé IA como asistente de programación, manteniendo la dirección técnica y visual, la selección de imágenes y la revisión de textos.

UNA HERRAMIENTA EDITORIAL PROPIA.

De una necesidad personal a una aplicación funcional



Estado vacío al iniciar la aplicación o tras guardar una copia local y eliminar las ideas

Cuaderno de ideas nació como una necesidad concreta dentro de JageCreative. Necesitaba disponer de un espacio propio para capturar ideas para publicaciones y desarrollarlas sin depender de calendarios ni automatizaciones externas. Buscaba un flujo sencillo, adaptado a mi proceso editorial.

La aplicación no publica por mí. Organiza el proceso y mantiene la decisión editorial en manos del usuario.

El flujo de trabajo que debía seguir se diseñó antes de programar y cada etapa resuelve una tarea repetitiva distinta.

Apuntar: capturar ideas y notas.

Explorar: proponer perspectivas.

Investigar: buscar información y conservar fuentes.

Escribir: desarrollar un borrador.

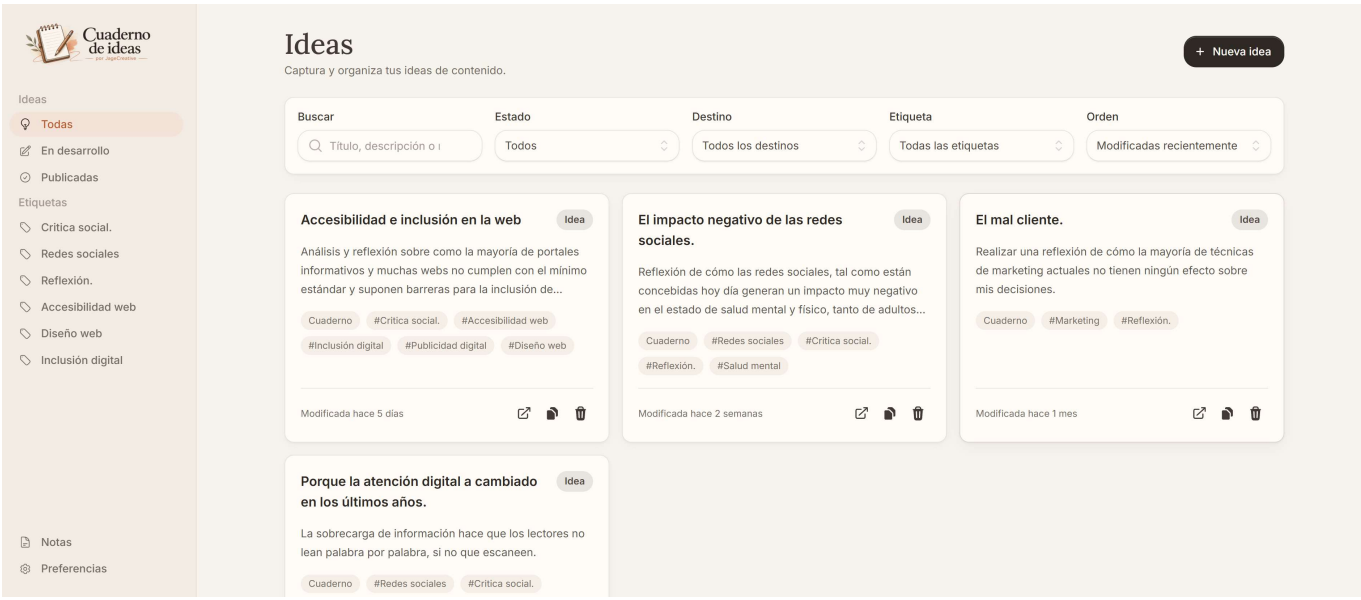
Revisar: comprobar ortografía, claridad y estilo.

FUNCIÓN DENTRO DE JAGECREATIVE

- Herramienta privada para preparar contenidos.
- Sin publicación automática ni conexión con redes.
- IA como apoyo para explorar, investigar y revisar.
- Diseño visual alineado con el Cuaderno digital.

DESARROLLO ASISTIDO Y DECISIONES CONTROLADAS

Programar con IA sin delegar el criterio



Vista principal para crear y organizar ideas, con estados, etiquetas y filtros de búsqueda.

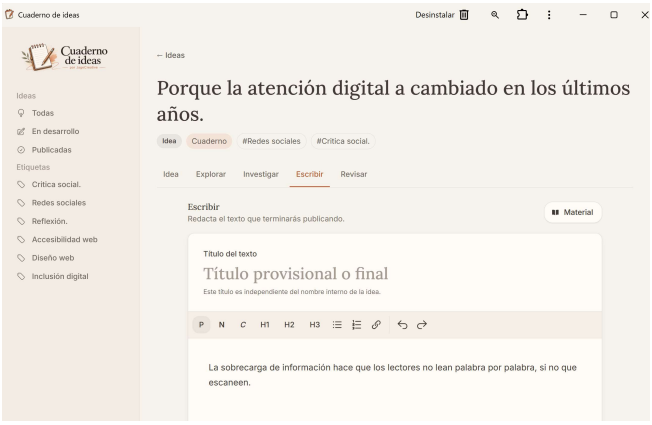
El desarrollo se realizó con Codex como asistente de programación, pero partiendo de una especificación funcional y técnica definida por fases. Primero se desarrolló la aplicación base, todavía sin funciones de IA y después se incorporaron exploración, investigación web y cuatro modalidades de revisión. Cada fase se detenía para comprobar datos, experiencia de uso, seguridad y regresiones antes de continuar.

La aplicación utiliza Laravel, Livewire y Tiptap, con una capa desacoplada para OpenAI Responses API y Web Search. Las respuestas estructuradas, la trazabilidad de fuentes y la aplicación segura de sugerencias se diseñaron para evitar que la IA modificara contenido o tomara decisiones de forma silenciosa. La versión v1.1.0 añadió una identidad visual propia y fue desplegada tras validación local y en producción.

La versión v1.2.0 incorporó sugerencias de etiquetas con IA y un apartado general de notas, independiente de cada idea, para guardar directrices y observaciones de uso.



Pestaña Investigar: permite definir directrices para orientar la búsqueda de información.



Pestaña Escribir: desarrollo del borrador antes de la revisión final.

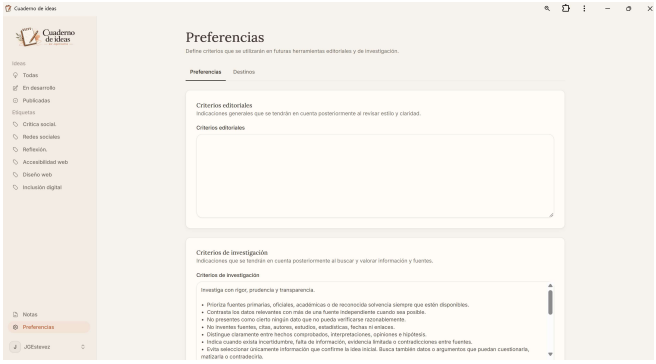
RESULTADO:
Aplicación web privada, operativa y validada mediante pruebas automatizadas y controles de calidad.
El despliegue se realizó de forma segura y cuenta con un procedimiento documentado para restaurar la versión anterior si fuera necesario.

SÍNTESIS DEL CASO

Una identidad que conecta web, contenido y herramienta propia

El principal resultado del nuevo diseño es una identidad capaz de reunir trabajos muy diferentes sin ocultar su contexto. La web organiza el pasado y los proyectos recientes y el Cuaderno digital aporta una voz editorial. La aplicación “Cuaderno de ideas” convierte parte de ese proceso en una herramienta propia para investigar, escribir y revisar contenidos con mayor eficacia.

El principal aprendizaje fue concebir el proyecto como un sistema de componentes conectados y decidir qué conviene automatizar y qué debe seguir siendo una acción deliberada.









ACCESO AL PROYECTO

www.jagecreative.com

PROYECTO 02

Campaña audiovisual JageCreative

Dirección creativa y producción con inteligencia artificial generativa

CATEGORÍA Dirección creativa y audiovisual	**FORMATOS** Anuncio 45 s + 3 piezas de 20 s
PAPEL Concepto, guion, generación y montaje	**CONTEXTO** Campaña de marca propia desarrollada como proyecto final de formación.



Fotograma inicial del anuncio "Dentro de diez años"

ACCESO AL VIDEO

https://jagecreative.com/blog/dentro-de-diez/

LA TECNOLOGÍA CAMBIA EL MUNDO. LA HUMANIDAD LE DA SENTIDO.

Presentar una marca sin convertirla en una demostración de servicios

La campaña audiovisual se desarrolló para traducir la filosofía de JageCreative a un lenguaje breve y emocional.

CONCEPTO Y ENFOQUE

En lugar de enumerar competencias o herramientas, la campaña plantea una reflexión sobre la relación entre el avance tecnológico y la experiencia humana, tanto individual como colectiva. La tecnología forma parte del entorno, pero el sentido de la IA surge de las decisiones, los gestos y la manera en que se utiliza.

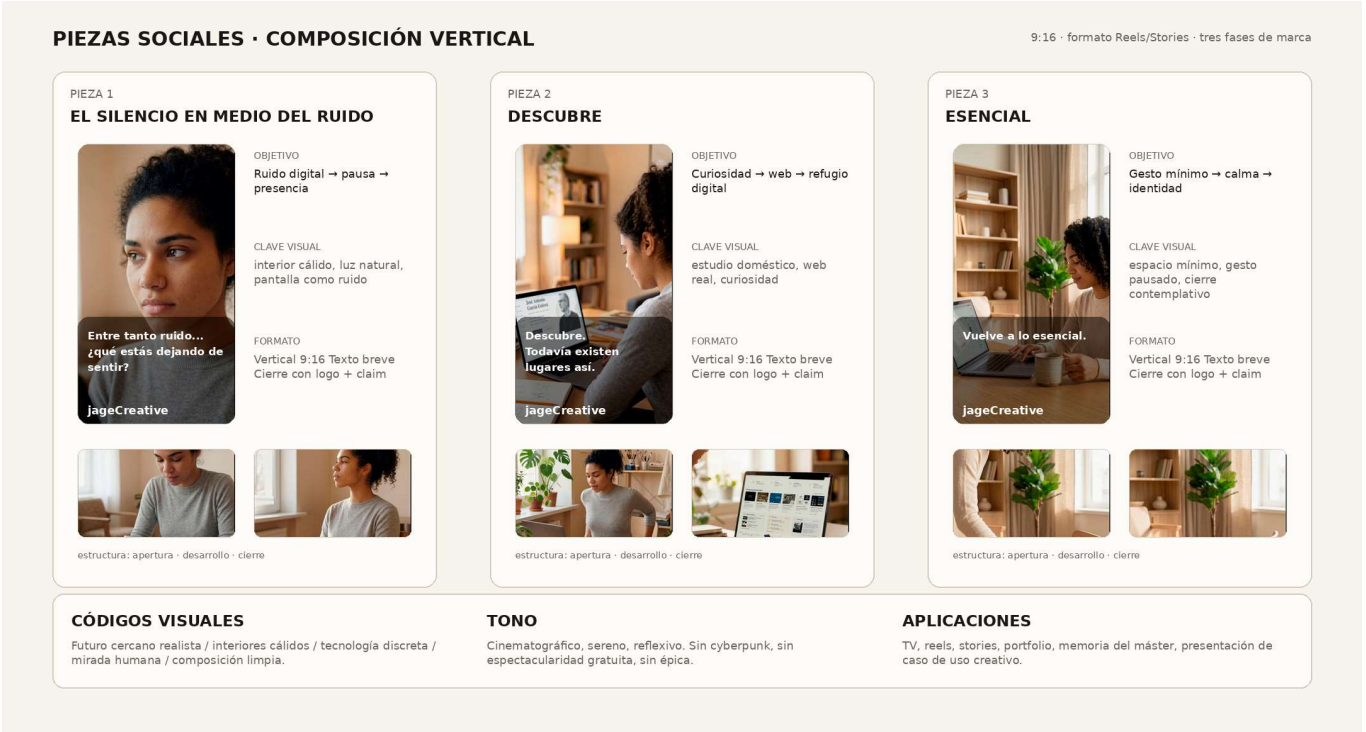
ESTRUCTURA NARRATIVA

El sistema reúne el anuncio de 45 segundos «Dentro de diez años» y tres piezas verticales para redes sociales. El anuncio imagina un futuro cercano y concluye con una reflexión vinculada a la marca.



Las piezas sociales desarrollan un recorrido complementario: detener el consumo automático, descubrir un espacio digital diferente y despertar el deseo de regresar. Cada una cumple una función específica, aunque todas comparten protagonista, tono y criterios visuales.

El storyboard sirvió como guía inicial, pero las decisiones narrativas se ajustaron durante la generación de los planos, a medida que se comprobaba qué funcionaba y qué debía revisarse. También fue necesario corregir encuadres y movimientos de cámara para mantener el flujo y la continuidad entre escenas.

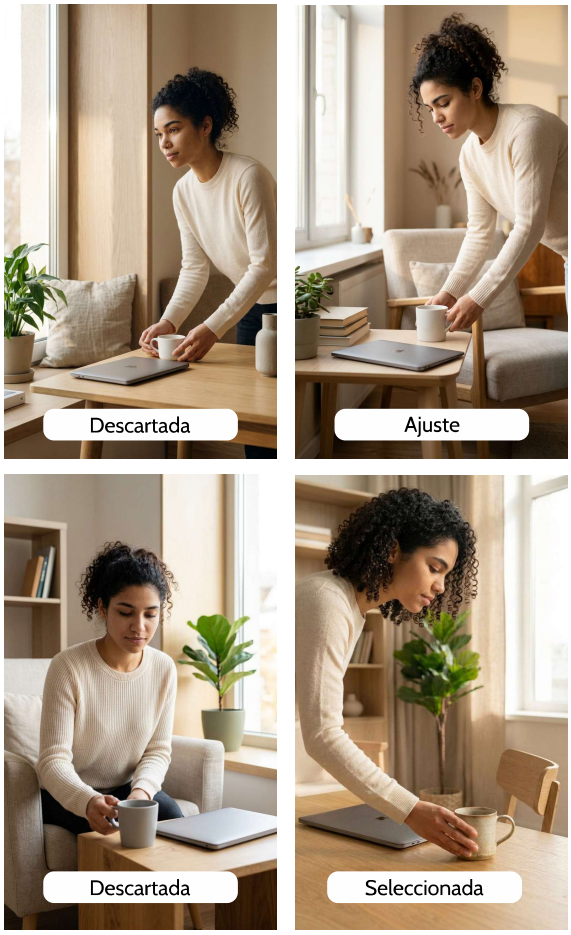


DESPUÉS DE GENERAR, LOS PASOS NATURALES SON EVALUAR Y CORREGIR

Del prompt a la dirección de escena

Iteraciones visuales

Comparativa de versiones de un mismo plano



Continuidad espacial

Ajuste de la posición de la mesa y del eje de cámara para mantener la continuidad con el plano seleccionado (arriba)



Original Corregida

El proceso exigió convertir descripciones generales en instrucciones precisas. Las instrucciones evolucionaron desde la enumeración de elementos visibles hacia indicaciones sobre función narrativa, relación espacial, expresión, acción dominante, cámara y restricciones. Cuando una generación fallaba, la corrección partía de la observación del resultado, por ejemplo, menos sonrisa, encuadre menos frontal, movimiento más simple, mayor estabilidad del espacio o presencia más discreta de la pantalla.

Uno de los retos principales fue mantener continuidad entre imágenes y clips producidos por separado. La protagonista, el vestuario, la luz y los interiores debían conservar una lógica reconocible. En la tercera pieza fue necesario detener la producción, revisar la posición de la mesa, la ventana, la estantería y el eje de cámara, y reconstruir varios planos.

Esa corrección transformó un problema técnico en una evidencia de dirección creativa.

Otra de las decisiones que se tomaron para la tercera pieza fue cambiar el peinado y la ropa para que no diese la sensación de que las tres piezas sucedían en un mismo momento.

La imagen, el vídeo, la música, la voz y los efectos se trataron como capas coordinadas. ChatGPT Images, Kling 3.0 Omni y ElevenLabs cumplieron funciones diferentes, mientras que el montaje final ajustó duración, ritmo, silencios y presencia de marca. La selección y el descarte fueron constantes. El valor estuvo en seleccionar y ajustar el material que funcionaba para construir una campaña coherente.

TRES PIEZAS, UN RECORRIDO

Detenerse, descubrir y querer volver

01 · DETENER

Entre tanto ruido... ¿qué estás dejando de sentir?

La primera pieza crea una pausa antes de presentar la marca. El teléfono deja de ser el centro y el sonido conduce desde la saturación hacia una percepción más física del entorno.

02 · DESCUBRIR

Descubre. Todavía existen lugares así.

La protagonista encuentra la web de JageCreative en un estudio creativo doméstico. La marca se reconoce sin convertirse en una demostración frontal de producto.

03 · VOLVER

Esencial

La última pieza reduce el mensaje a un ritual cotidiano. El cierre del portátil y el espacio vacío consolidan la idea de un lugar al que te apetece regresar.







El resultado demuestra que una campaña generada con IA puede mantener identidad y sensibilidad cuando existe un método de dirección. Las herramientas aceleraron la exploración, pero no resolvieron por sí mismas la narrativa, la continuidad ni el tono. En este caso fue mi criterio, basado en mis experiencias, lo que definió qué debía permanecer, qué debía corregirse y qué debía eliminarse.

ACCESO A LOS VIDEOS

https://jagecreative.com/blog/una-historia-en-tres-momentos/

jageCreative

Vuelve a lo esencial.

PROYECTO 03

Motril Cultural

Reconstrucción web asistida por IA · Flash → HTML · 2010 → 2026

CATEGORÍA Diseño web y patrimonio cultural	**CONTEXTO** Proyecto propio 2010 · reconstrucción 2026
TECNOLOGÍA Adobe Flash + HTML → HTML, CSS y JavaScript	**PAPEL** Investigación, contenidos, fotografía, dirección visual y desarrollo asistido por IA



Portada original en Flash, 2010 (derecha), y reconstrucción en HTML, CSS y JavaScript, 2026 (arriba).



PATRIMONIO INDUSTRIAL Y MINERO DE MOTRIL. CÓMO MOSTRAR CONTINUIDAD Y NO SUSTITUCIÓN

Actualizar una idea sin olvidar cómo fue creada

Motril Cultural fue una idea que nació en 2010 como proyecto personal y académico. En aquella primera versión asumí todo el proceso, desde la investigación y redacción de contenidos, reportajes fotográficos, diseño, programación en Adobe Flash e integración en HTML. El portal reunía distintas áreas sobre patrimonio local y dos recorridos principales: Cultura del Azúcar y Cerro del Toro.
Como el proyecto había sido una experiencia importante en mi formación y Flash había quedado obsoleto, decidí reconstruirlo en HTML, CSS y JavaScript, conservando su esencia.

La actualización de 2026 comenzó revisando el archivo completo: archivos Flash, documentos, imágenes, fotografías, logotipos, capturas y grabaciones para separar lo que pertenecía a una tecnología ya superada de las decisiones que todavía tenían valor.

No quería reproducir Flash literalmente, sino conservar la estructura, el tono sobrio y la identidad del proyecto mientras se reconstruía con herramientas actuales.

Antes de implementar se tomaron algunas decisiones como unir las dos webs en una sola, retirar logotipos institucionales y convertir la reconstrucción en una demostración dentro de jagecreative.com. La continuidad parte, por tanto, de decisiones concretas y no de una modernización automática.



01 · Dos recorridos diferenciados
Cultura del Azúcar y Cerro del Toro comparten portal, con un tratamiento visual propio para cada recorrido.

02 · Memoria del proyecto original
El archivo de 2010 se conserva en un bloque específico, separado de los recorridos actualizados.

VISIÓN PERSONAL Y ASISTENCIA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La IA se usó como apoyo para analizar, implementar y revisar

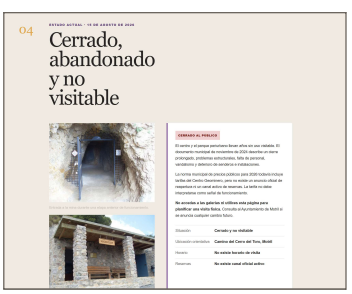












En la reconstrucción de 2026 incorporé la IA como asistente de trabajo para el desarrollo de código e implementación. Su función fue analizar el material original, proponer alternativas, ayudar a organizar la información, apoyar la investigación de datos actuales cuando fue necesario y convertir decisiones ya definidas en una web funcional con HTML, CSS y JavaScript. También intervino como apoyo en la optimización de imágenes, la adaptación responsive, la navegación y las revisiones de contraste, espaciado y comportamiento.

La idea, el diseño y la dirección permanecieron fuera de la automatización.

La elección y sustitución de imágenes, el orden de los recorridos, la recuperación de capturas originales, la diferenciación visual entre una sección clara para Azúcar y otra oscura para Cerro, así como los ajustes de composición y legibilidad, se decidieron de forma iterativa.

Cada nueva captura sirvió para comparar, detectar problemas y corregir.

La actualización también fue editorial. Los textos se revisaron para hablar desde el presente y no presentar información de 2010 como si siguiera vigente. Esto es especialmente visible en Cerro del Toro: la antigua experiencia visitable se mantiene como memoria del proyecto, mientras que en la revisión de 2026 la información se actualizó para reflejar que la mina estaba cerrada y no era visitable, remitiendo a canales oficiales para futuras novedades.

DE LA OBRA ORIGINAL A LA RECONSTRUCCIÓN ACTUAL: MÉTODO Y TECNOLOGÍA

El mismo proyecto, dieciséis años después





Versión en Flash de 2010 (izquierda) y reconstrucción de 2026 (derecha). La nueva composición organiza la información en bloques y diferencia el contexto histórico de los datos de visita.

La reconstrucción reúne Inicio, Cultura del Azúcar y Cerro del Toro en una única web. Azúcar conserva un tono cálido y documental. Cerro, uno oscuro y atmosférico. Ambas secciones comparten navegación, tipografía y lógica editorial, y la estructura final funciona como proyecto independiente, responsive y visitable con tecnologías actuales.

Como caso de portfolio, Motril Cultural documenta dos evoluciones a la vez: la del propio proyecto y la de mi forma de trabajar en la actualidad. La reconstrucción muestra cómo revisar una obra anterior con distancia crítica y conservar lo que sigue teniendo sentido.

RECONSTRUCCIÓN 2026

jagecreative.com/proyectos/motril-cultural/

Dos recorridos actualizados: Cultura del Azúcar y Cerro del Toro. Archivo del alcance original: Historia Gráfica, Puerto de Motril, Semana Santa, Datos Geográficos y Zona de Cultura.
Dirección y decisiones: JageCreative.
IA como asistencia: análisis, organización, implementación y revisión.

PROYECTO 04

Editorial Megamultimedia

Aprendizaje continuo y consistencia en el diseño de publicaciones

CATEGORÍA Diseño editorial	PUBLICACIONES Anitype, Gametype
DISTRIBUCIÓN España	FUNCIONES Maquetación, edición y retoque de imágenes.



Escena expositiva generada con IA; reproducciones de publicaciones incorporadas en Photoshop.

EXPERIENCIA CONTINUADA EN PUBLICACIÓN

Diseño editorial dentro de un entorno profesional

La colaboración para Editorial Megamultimedia constituye la experiencia profesional más sólida de mi trayectoria en diseño editorial. Durante tres años trabajé en tareas de maquetación, edición y retoque de imágenes para las publicaciones Anitype y Gametype, distribuidas en España. A diferencia de las prácticas formativas, este trabajo se desarrolló dentro de una producción real y continuada.

Mi función se centró en preparar y organizar materiales visuales, adaptar imágenes y construir páginas que mantuvieran claridad y coherencia con el carácter de cada publicación. El trabajo editorial obliga a resolver decisiones pequeñas de forma consistente: tamaños, alineaciones, relación entre texto e imagen, ritmo entre páginas, aprovechamiento del espacio y legibilidad. La calidad del conjunto depende tanto de la composición como de la precisión en cada ajuste.

Esta etapa consolidó hábitos que siguen presentes en proyectos actuales: atención al detalle, revisión, orden de archivos, capacidad para trabajar con volumen de contenido y adaptación a una línea visual existente. También permitió comprender el diseño como parte de una cadena de producción, donde cada intervención debe facilitar el paso siguiente y respetar las necesidades del soporte final.
Además, redacté artículos para estas publicaciones.



Detalle de la maquetación de la página 53
del número 14 de Anitype.

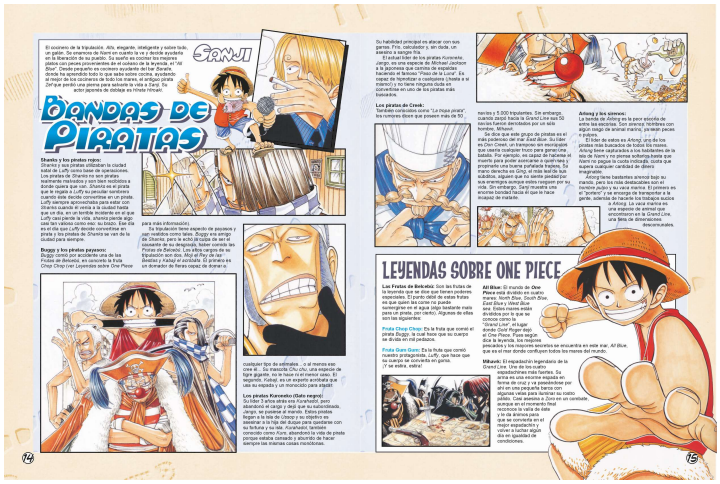


Selección de portadas Anitype y Gametype. Participé en decisiones de diseño y maquetación;
mi trabajo principal se centraba en los interiores.

DE LOS MATERIALES A LA PÁGINA

La importancia del orden, la jerarquía y la consistencia





Dos dobles páginas del artículo “One Piece”, publicado en el número 17 de Anitype.



Maquetación de la página doble del articulo “Hand Maid Mai” publicado en el número 14 de Anitype.

La maquetación editorial comienza antes de colocar elementos en una página. Es necesario identificar tipos de contenido, decidir prioridades y preparar las imágenes para que funcionen dentro del formato. En este contexto, el retoque no era un efecto independiente, sino una operación integrada: corregir, recortar, limpiar o adaptar para mejorar la reproducción y el encaje.

La página debía mantener una lectura clara aun cuando reuniera textos, capturas, ilustraciones o fotografías con características diferentes. La jerarquía permitía distinguir titulares, entradas, bloques secundarios y apoyos visuales. La repetición de estructuras aportaba continuidad, mientras que las variaciones evitaban que la publicación se percibiera mecánica.

El proceso exigía revisar no solo cada página de forma aislada, sino su relación con las anteriores y posteriores.
Márgenes, columnas, alineaciones y densidad forman un sistema y cuando uno de esos elementos cambia sin criterio, la publicación pierde coherencia. Esta visión de conjunto es una de las competencias más transferibles de la experiencia.



SÍNTESIS DEL APRENDIZAJE PROFESIONAL

Fundamentos editoriales aplicados a nuevos soportes

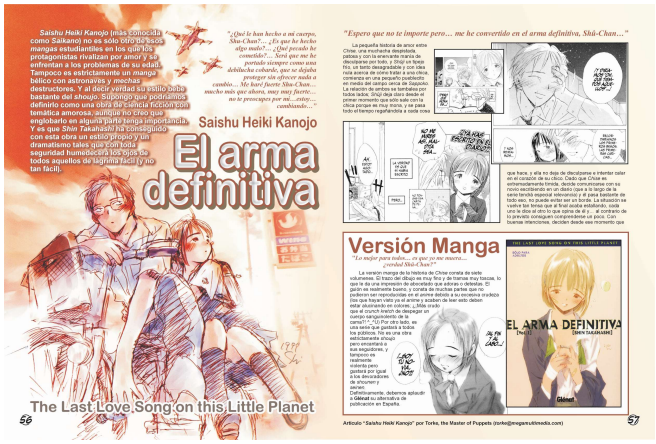


Maquetación de una doble página de la revista Gametype, número 13.

De esta experiencia aprendí que el diseño editorial necesita creatividad, pero también método y fiabilidad. Las decisiones deben sostenerse número tras número y responder a condiciones de producción que no siempre son visibles en el resultado final.

En ese momento yo tenía conocimientos de maquetación e imágenes vectoriales con programas como InDesign e Illustrator, pero fue durante esta experiencia cuando CorelDRAW se convirtió en mi software de referencia para este tipo de trabajos. Este portfolio es una muestra de ello.

Esta base explica por qué el diseño editorial sigue siendo una parte relevante de mi perfil, aunque los proyectos recientes se hayan ampliado hacia la web y el audiovisual. En todos ellos permanece la misma necesidad de organizar información, seleccionar, construir jerarquías y dirigir la atención del usuario o lector.



Maquetación de la página doble del articulo “El arma definitiva” publicado en el número 14 de Anitype.

PROYECTO 05

Edición y restauración fotográfica

La imagen como medio para contar historias.

CATEGORÍA Edición de imagen	ÁMBITOS Restauración, retoque y corrección
PAPEL Diagnóstico y tratamiento visual	SOPORTES Archivo, impresión y pantalla



Composición fotográfica realizada con IA (GPT Images) para generar el fondo y soporte de exposición.
Posterior edición con Adobe Photoshop para insertar la fotografía original (izquierda) y restaurada (derecha) para la comparativa.

En fotografías antiguas, el proceso de restauración parte de una evaluación del deterioro: manchas, roturas, pérdida de contraste, dominantes de color, zonas ausentes o degradación del soporte. La limpieza se realiza de forma progresiva para evitar una imagen excesivamente uniforme. Cuando es necesario reconstruir, se trabaja con referencias próximas y se conserva la textura suficiente para que el resultado no parezca artificial.





Este tipo de trabajos pueden aplicarse a archivos familiares, publicaciones, piezas de comunicación y fondos documentales. La comparación antes/después permite mostrar el resultado, pero no explica por sí sola el proceso ya que detrás existe una secuencia de decisiones sobre limpieza, reconstrucción, textura, tono y destino final.

SELECCIÓN DE CASOS

Envejecimiento digital y tratamiento artístico

Una de las técnicas de edición que más me interesó consiste en invertir el proceso de restauración para dar a una fotografía una apariencia envejecida.

Este recurso puede emplearse en campañas comerciales, proyectos audiovisuales y propuestas creativas de fotografía y arte digital.



Original



Envejecimiento digital

PROCESO:

El proceso combina capas y ajustes de tono, color y saturación. El viñeteado oscurece los bordes y concentra la atención en el centro; una textura de papel envejecido, ajustada en transparencia, completa el acabado.

Aunque requiere un trabajo minucioso, el resultado es especialmente gratificante.

La inteligencia artificial permite crear fondos expositivos que contextualizan y realzan los trabajos, como muestra la composición inferior. Este recurso agiliza la elaboración de propuestas visuales y puede ahorrar tiempo y recursos.



Presentación generada con IA. Posterior edición con Adobe Photoshop para insertar las fotografías.

COMPOSICIÓN A PARTIR DE FOTOGRAFÍAS ORIGINALES

Componer sin perder el carácter de la imagen

El trabajo con fotografía e imagen incluye operaciones diferentes que conviene distinguir. Restaurar busca recuperar la legibilidad de una imagen dañada, retocar corrige o mejora elementos concretos, editar o realizar una composición adapta la fotografía a un uso concreto y reinterpretar modifica deliberadamente su carácter. El primer paso consiste en decidir cuál de estas acciones necesita realmente el material.

En imágenes contemporáneas, los ajustes pueden centrarse en encuadre, exposición, color, eliminación de elementos o preparación para una composición gráfica. El criterio común es que cada intervención tenga una finalidad concreta. El software permite modificar casi cualquier detalle, pero la calidad depende de saber cuándo detenerse.

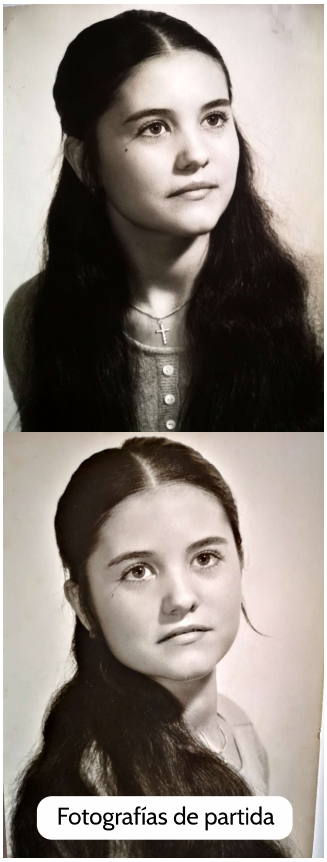
La experiencia en edición de imagen también se relaciona con el resto del portfolio. En diseño editorial y web, las fotografías deben prepararse para convivir con texto y composición. En producción audiovisual con IA, la misma atención se traslada a la continuidad, al color y a la corrección de fotogramas. Cambia el soporte, pero permanece el criterio visual.



Composición final



Presentación generada con IA. Posterior edición con Adobe Photoshop para insertar las fotografías.



Fotografías de partida

PROYECTO 06

Identidad y comunicación visual

Selección de logotipos, cartelería y aplicaciones gráficas

CATEGORÍA Diseño gráfico	SELECCIÓN Identidad, carteles y publicaciones
CONTEXTO Encargos, colaboraciones y formación	PAPEL Concepto y producción gráfica

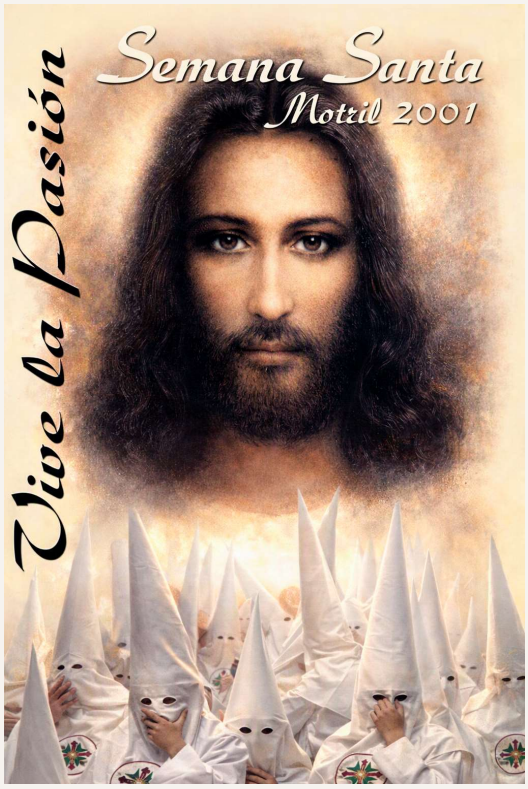
AGM Asesores: Detalle de identidad aplicada a tarjeta corporativa



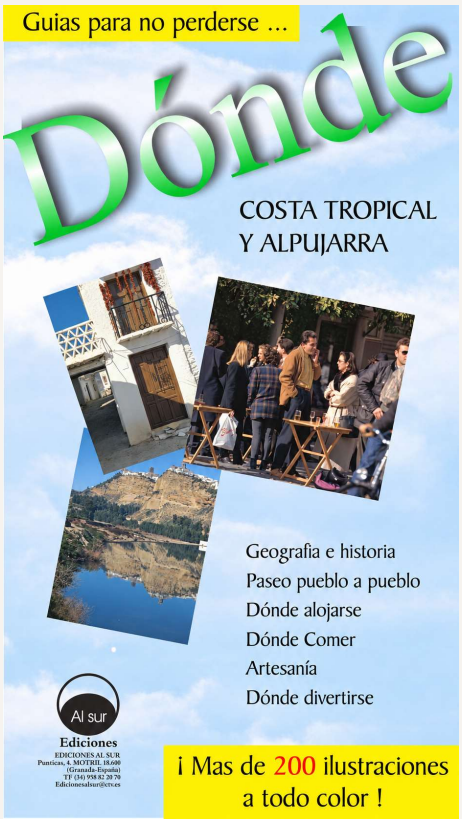
Cocinahogar: Identidad y aplicación comercial



Semana Santa Motril 2001



Dónde, Costa Tropical y Alpujarra



DIFERENTES PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN

Diseño gráfico aplicado a distintos contextos

Esta selección reúne trabajos de etapas anteriores, cada uno con su contexto de aprendizaje y uso. La formación, la práctica personal y las colaboraciones me permitieron aplicar el diseño a necesidades y soportes diferentes.

AGM Asesores

Como proyecto final del curso de diseño gráfico, desarrollé el rediseño del logotipo y la identidad visual de una empresa local. Tras presentar la propuesta a la empresa, esta la adoptó. El proyecto conecta el aprendizaje con una implementación final.

Cocinahogar

Colaboración en identidad y comunicación comercial. La selección muestra el logotipo y su aplicación a piezas gráficas de la empresa.

Concurso fotográfico de Semana Santa 2000

Cartel realizado como práctica del curso de diseño gráfico y utilizado realmente para el concurso. Se incluye como pieza de contexto por su origen formativo y su uso público.

Vive la Pasión 2001

Cartel de Semana Santa de Motril realizado por iniciativa propia, con una composición más sintética, una imagen principal y una jerarquía clara.

Dónde, Costa Tropical y Alpujarra

Diseño de portada realizado para Ediciones al Sur dentro de un trabajo editorial real. La pieza sitúa la composición gráfica al servicio de una publicación concreta.

Con el tiempo, aprender a seleccionar, simplificar y descartar se ha convertido también en una parte esencial de mi forma de diseñar.

AGM Asesores

Identidad visual adoptada por la empresa



Cocinahogar



Concurso fotográfico de Semana Santa 2000

Práctica formativa con uso público



RESUMEN PROFESIONAL

Experiencia creativa, base técnica y capacidad de adaptación

Una trayectoria no lineal que conecta edición, informática, web, operaciones y aprendizaje continuo.

EXPERIENCIA RELEVANTE

Editorial Megamultimedia

Tres años de maquetación, edición y retoque de imágenes para publicaciones distribuidas en España.

JageCreative

Proyecto personal de identidad, web, comunicación y experimentación creativa con nuevas tecnologías.

Informática y soporte

Formación y experiencia en diagnóstico, mantenimiento de equipos, sistemas, redes y atención a usuarios.

Operaciones y logística

Experiencia consolidada en organización, control, preparación de pedidos, atención al cliente y trabajo con procesos.

COMPETENCIAS ACTUALES

- Dirección creativa y conceptualización.
- Diseño gráfico e identidad visual.
- Diseño editorial y maquetación.
- Edición, retoque y restauración de imágenes.
- Arquitectura de información y diseño web.
- Producción audiovisual con IA generativa.
- Evaluación crítica, iteración y documentación.
- Organización, aprendizaje autónomo y resolución de problemas.

HERRAMIENTAS SELECCIONADAS

Adobe Photoshop · Adobe InDesign · CorelDRAW · WordPress · HTML/CSS · Microsoft Office · ChatGPT / ChatGPT Images · Kling 3.0 Omni · ElevenLabs · Microsoft Clipchamp

Formación continua como método de trabajo.

HABLEMOS

de diseño, tecnología y proyectos con alma.

José Antonio García Estévez
Diseñador digital y creador multidisciplinar

CORREO
jgestevez06@gmail.com

WEB
www.jagecreative.com

LINKEDIN
linkedin.com/in/jgestevez

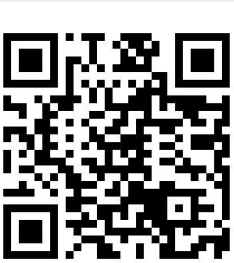
JAGECREATIVE · VUELVE A LO ESENCIAL.

WEB



www.jagecreative.com

LINKEDIN



linkedin.com/in/jgestevez