

CREACIÓN DE LA MASCOTA PARA LOS JDN

Qué es y qué representa una “mascota”

La “mascota” es una imagen que representa en este caso la identidad de un proyecto y puede ser embajador/a del mismo, en nuestro caso, acompañará al logo JDN.

Logo de los JDN con el cuál la mascota va a convivir.



Será una imagen que también identificará y recordará a los JDN.

Algunos Tips que podrán tener en cuenta si lo quisieran:

Teniendo en cuenta la época en que vivimos, esta imagen debería estar acorde con las actualizaciones tecnológicas.

Algunas características a tener en cuenta para su creación:

1. Colores: algo que hace llamativo a una mascota son los colores que se emplean en ella, por lo general son acordes o iguales a los colores del logotipo, con el fin de que tengan un sentido de pertenencia. Elegir colores que lo hagan destacar
2. Personalidad: debería ir acorde a los valores de los JDN, considerar los movimientos que podría llegar a tener, evitar los posibles movimientos y/o gestos agresivos.
3. Actitudes: es necesario tener en cuenta las edades a los cuales está destinada, adolescentes y jóvenes para los que debe ser amigable.
4. Personaje: definir si será un dibujo, caricatura, una persona, un animal o un grupo de ellos. Lo importante del personaje, radica en las actitudes y la personalidad, que sean representativas de los juegos y nuestra cultura. Por ejemplo animales autóctonos (tucu-tucu, tero, mulita, apereá, carpincho, tatú, ñandú, etc).