

RETROMADNESS - CASO DE PRODUCTO CREATIVO

Nostalgia convertida en un sistema que puede producir.

RetroMadness transforma códigos visuales del pasado en identidad, objetos, empaque y contenido. La dirección creativa conecta cada formato sin reducir el proyecto a una colección de piezas retro.

ROL

Fundador y director creativo

PERIODO

2025 - Presente

ESTADO

Desarrollo activo

01 - VISIÓN DE PRODUCTO

La nostalgia no es el resultado. Es la materia prima.

El proyecto parte de referencias culturales y afectivas, pero su trabajo real consiste en convertirlas en decisiones repetibles: una voz, una gramática visual y criterios para pasar de una idea a un objeto comunicable.

01 Reconocer

Capturar una sensación familiar sin depender de una copia literal.

02 Transformar

Adaptar ritmo, color y forma a materiales y escalas reales.

03 Extender

Dar al sistema suficiente coherencia para crecer hacia nuevos formatos.

02 IDENTIDAD

Una marca con movimiento, contraste y memoria.

El lockup combina una base oscura, tipografía de alto peso y franjas diagonales. Esa estructura funciona como firma y como punto de partida para empaque, contenido y aplicaciones de producto.

03 DEL LENGUAJE AL MERCADO

Una misma idea debe sobrevivir al cambio de soporte.

La colección Memphis permite observar el recorrido completo: origen gráfico, adaptación física y comunicación. Cada etapa modifica la pieza, pero conserva una relación visible con las demás.

03.1 ORIGEN GRÁFICO

Un patrón con reglas propias.

Geometría irregular, contraste alto y repetición controlada construyen una superficie capaz de adaptarse sin perder energía.

03.2 ADAPTACIÓN FÍSICA

La identidad se prueba en el objeto.

El patrón deja de ser una imagen plana. Escala, recorte, costura y herrajes cambian la lectura y obligan a decidir qué elementos deben dominar.

03.3 COMUNICACIÓN

El producto también necesita una voz.

"Memphis Pop" convierte la familia visual en una idea fácil de reconocer y compartir. La comunicación conserva color, ritmo y actitud sin ocultar el objeto que le da origen.

04 EMPAQUE COMO INTERFAZ

El sistema continúa después de diseñar el objeto.

La presentación organiza marca, colección, información de producto y cuidados. El empaque no es un fondo: guía la lectura y prepara una experiencia coherente desde el primer contacto.

04 EVIDENCIA DE SISTEMA

Frente para atraer. Reverso para explicar.

Las dos caras resuelven tareas distintas dentro de una misma gramática visual.

04.1 JERARQUÍA

Jerarquía clara para marca, familia y objeto.

04.2 ESPECIFICACIONES

Especificaciones y cuidados integrados al lenguaje de la colección.

04.3 BASE REUTILIZABLE

Base reutilizable para futuras variantes propias.

05 FAMILIA DE PRODUCTO

Una identidad capaz de cambiar de escala y función.

El mismo territorio creativo llega a objetos con usos distintos. El objetivo no es repetir una composición, sino conservar energía, reconocimiento y una forma consistente de presentar cada pieza.

05.1 OBJETO COTIDIANO

Monedero + accesorio

Superficie, herrajes y patrón se resuelven como una sola pieza.

05.2 OBJETO PERSONALIZABLE

Espejo corazón

La forma del producto define una experiencia distinta y abre espacio para personalización.

06 PROCESO DE PRODUCTO

Un proceso creativo dirigido de principio a fin.

Cada salida se evalúa por su capacidad de pertenecer al sistema y cumplir una función real.

01 Explorar

Definir territorio, referencias, tono y oportunidad de producto.

02 Codificar

Convertir la intención en color, forma, tipografía y reglas.

03 Adaptar

Probar la idea en superficies, escalas y materiales concretos.

04 Resolver

Integrar producto, empaque, información y presentación.

05 Comunicar

Construir piezas sociales con una voz reconocible.

IA visual como herramienta dentro de un proceso dirigido.

Se utiliza para explorar direcciones y variaciones. La selección, edición, adaptación a producto y coherencia final permanecen bajo criterio y curaduría humana.

EVIDENCIA ACTUAL

Lo que ya puede demostrarse.

Identidad y lenguaje visual

Lockups, patrones y variantes documentadas.

Aplicaciones de producto

Monederos, mini llaveros, espejo y stickers.

Empaque y comunicación

Backing cards y piezas sociales conectadas al producto.

DESARROLLO ACTIVO

Lo que el sistema prepara.

Profundidad editorial

Formatos que convierten el lenguaje en experiencias de uso.

Familias propias más consistentes

Criterios reutilizables para nuevas colecciones y objetos.

Operación de producto

Un flujo más claro entre idea, prototipo, producción y contenido.

RETROMADNESS - DIRECCIÓN CREATIVA Y PRODUCTO

El resultado no es una estética retro. Es una capacidad para convertirla en sistema.

RetroMadness demuestra pensamiento de producto creativo: construir una identidad, someterla a restricciones reales y mantener una voz coherente mientras cambia de formato.

FERNANDO VARGAS - RETROMADNESS

EVIDENCIA DE PROYECTO - 2025 - PRESENTE