



NOMBRE DEL DOCENTE: Natividad Ríos

TALLER: No 2

ÁREA O ASIGNATURA: Diseño e Integración de Multimedia **GRADO:** 10 **GRUPO (S):** 10°1

TEMA(S): FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

SEMANA DEL 27 de abril **AL** 1 de mayo

INDICADOR(ES) A DESARROLLAR:

- Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.
- Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guion literario y el guion técnico.
- Crea el arte de las interfaces, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.

1. DESARROLLO TEÓRICO DE LA TEMÁTICA CON SUS RESPECTIVOS EJEMPLOS

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Los **fundamentos del diseño gráfico** es el conjunto de elementos que ayudan a concebir, organizar, proyectar y realizar comunicaciones visuales u obras gráficas. Estas pueden ser producidas por medios industriales o particulares que tienen como objetivo en común compartir un mensaje.

Un mensaje determinado a grupos específicos, a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, medios digitales, etc.

¿QUÉ ES EL DISEÑO?

Es la actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos. Se aplica habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas que requieren creatividad.



LENGUAJE VISUAL

El lenguaje visual es el lenguaje que desarrollamos en el cerebro relacionado con la manera de como interpretamos lo que percibimos a través de los ojos. Es el que utiliza imágenes y signos gráficos. Tiene como objetivo la transmisión de mensajes a través de la imagen. El lenguaje visual es el sistema de comunicación que se emplea en la creación de mensajes visuales.

Según la finalidad del mensaje podemos distinguir entre tres tipos de lenguajes visuales:

1. Lenguaje visual objetivo: una representación que todos entendemos. Por ejemplo una señal de tráfico
2. Lenguaje publicitario: su objetivo es convencer de la compra de un producto o servicio.
3. Lenguaje artístico: su función es la de crear un sentimiento. Se trata de un tipo de lenguaje estético y puede provocar un sinnúmero de reacciones.

EL CÓDIGO VISUAL

PÁG.16



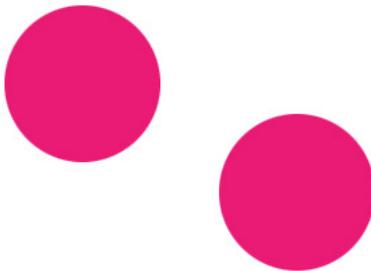
El código visual es el conjunto de signos y normas según los cuales se da significado a un mensaje.

PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO

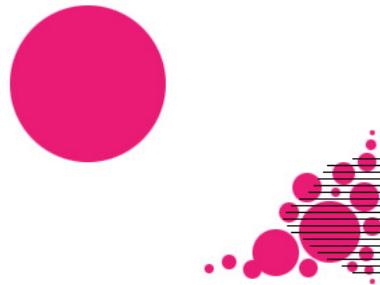
Existen seis principios del diseño los cuales son pautas para reunir elementos de una manera en específico para crear una comunicación efectiva, a través del diseño gráfico. La forma en que se aplican estos principios afecta el contenido expresivo y el mensaje del trabajo. Es bastante raro ver que solo se usa un principio a la vez, sin embargo, no necesariamente se deben usar los seis principios en un diseño, incluso el uso de uno ayuda a crear un buen diseño.

1. **EQUILIBRIO:** El equilibrio es la distribución visual del peso de los objetos, colores y espacio en su diseño. Tenga en cuenta que no es necesario que un diseño sea simétrico para que se le considere equilibrado, sino que también se puede equilibrar un diseño asimétrico. Por ejemplo, con el equilibrio simétrico tendría un elemento en un lado y el mismo elemento en el otro lado. En cambio, con un equilibrio asimétrico podría tener un elemento grande en un lado y varios elementos más pequeños en el otro lado. El equilibrio del diseño se logra por completo mediante la colocación de los elementos dentro de ese diseño.

Equilibrio Simétrico



Equilibrio Asimétrico



2. **CONTRASTE:** El contraste en el diseño es una acentuación de las diferencias entre los elementos. Aplicar contraste a un diseño le permite enfatizar o resaltar los elementos clave. Aunque el contraste generalmente se aplica usando colores opuestos, el contraste es de hecho una unión de varios elementos del diseño, por lo que incluso diferencias en texturas (áspero vs. suave), formas (grande vs. pequeño) y líneas (gruesas vs. finas), solo por nombrar algunos, también crea contraste. La diferencia entre los elementos es lo que crea el interés visual.

A continuación hay algunos ejemplos de cómo se puede aplicar el contraste a un diseño:

Color



Tipo de letra

thankyou

Forma



Línea



Tamaño

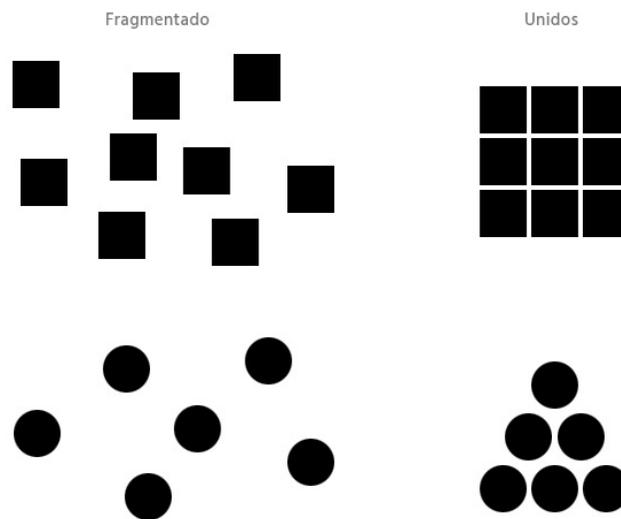


Orientación



3. **PROXIMIDAD:** La proximidad es la relación de cómo encajan los objetos en una composición. El objetivo principal de la proximidad es agrupar elementos relacionados para organizar su diseño. Al colocar dos o más elementos muy cerca el uno del otro, los está agrupando como un grupo cohesivo, en lugar de objetos dispersos y no relacionados. Esto también ayuda enormemente a crear puntos focales para los espectadores.

Como se muestra en la siguiente ilustración, a la izquierda, se ve cómo los objetos individuales que están dispersos y no tienen relación entre sí tienden a crear diseños confusos y caóticos sin puntos focales. Por otro lado, a la derecha, vemos cómo, cuando se colocan muy cerca el uno del otro, estos mismos objetos crean diseños limpios y organizados que crean formas muy distintas.



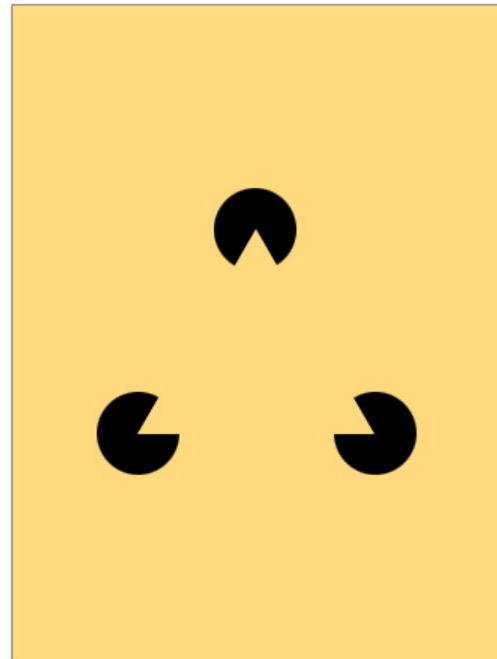
4. **REPETICIÓN:** La repetición refuerza un diseño repitiendo elementos a lo largo de toda la pieza. Es un esfuerzo consciente de unificar todas las partes de un diseño. Puede ser un formato particular, un color, una forma, una fuente en negrita, incluso una textura: repitiendo el elemento a lo largo del diseño, se crea consistencia y continuidad.

Un ejemplo de donde la repetición debería usarse con toda seguridad es el paquete de negocios. Al repetir ciertos elementos en todas las piezas que conforman un paquete de negocios (tarjetas de presentación, sobres, membretes, etc.) está solidando su imagen de marca y creando consistencia.



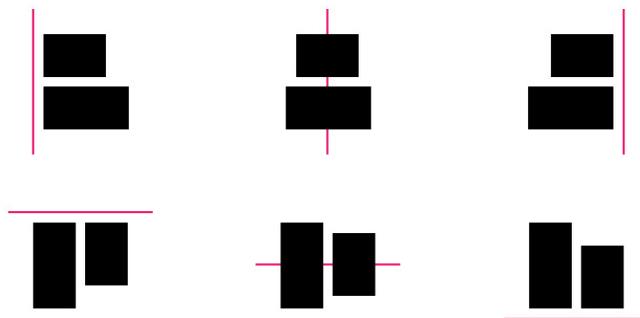
5. **ESPACIO EN BLANCO:** El espacio en blanco es la ausencia de texto y gráficos entre los elementos. También se conoce como «espacio negativo». Aunque se denomina «espacio en blanco», no necesariamente debe ser blanco, puede ser de cualquier color (negro, azul, rojo, amarillo, etc.), cualquiera que sea el color de fondo. El espacio en blanco es importante porque proporciona un espacio de respiración visual para el ojo haciendo que la página se sienta menos apretada.

Como se muestra a continuación (a la izquierda), se ve un hermoso anuncio que es muy limpio y atractivo, creado simplemente usando la menor cantidad posible de gráficos y texto.



El espacio en blanco, o «espacio negativo», es también una gran manera de ser creativo en el diseño de gráficos y logotipos. Puedes dar la ilusión de que hay un objeto allí simplemente mostrando su contorno o parte de su contorno. Esto se muestra en la ilustración (derecha). Al cortar una pieza de cada uno de los tres círculos en el diseño, el contorno de un triángulo se hace visible.

6. **ALINEACIÓN:** La alineación es uno de los principios más básicos e importantes del diseño. Ayuda a unificar los elementos en una página creando una conexión visual entre ellos. Incluso si esos elementos no están muy cerca el uno del otro, cuando se alinea se crea una línea invisible (tanto en el ojo como en la mente) que los conecta. Al establecer una conexión visual con otra cosa en la página, la alineación les dice a los lectores que los dos elementos pertenecen a la misma pieza; esto, a su vez, crea un diseño más nítido y organizado.



2. ENLACES Y/O TEXTOS PARA PROFUNDIZAR LA TEMÁTICA

Enlaces

Video, Conceptos de diseño: Fundamentos del diseño
<https://www.youtube.com/watch?v=7N2v0bpNFKA>

Principios básicos del diseño
<https://www.youtube.com/watch?v=gvejJ27CtKU>

Lectura

Los lenguajes visuales
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448181883.pdf>

3. EJERCICIOS DE REPASO

Desarrolla la actividad en hojas de block o en Illustrator.

Existen varios tipos de logo como lo muestra la imagen

DIFERENTES TIPOS DE LOGOS

LOGOTIPO

Solo tipografía

IMAGOTIPO

Conjunto de tipografía
y pictografía

ISOTIPO

Solo pictografía

ISOLOGO

tipografía y pictografía
unificados



Actividad

Teniendo en cuenta los fundamentos del diseño realiza y los diferentes tipos de logo:

1. Realiza el diseño de 4 tipos de logo
 1. Un Logotipo
 2. Un Imagotipo
 3. Un Isotipo
 4. Un Isologo

Enviar el taller realizado al correo
natividad.rios@medellin.edu.co

Para los que no tienen como mandarlo por correo le toman foto y lo envían por el medio que les quede más fácil.

Nota: para los que tengan computador y el portable de Illustrator pueden hacerlo en el programa.