

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN</b>					
	NOMBRE ALUMNA:					
	ÁREA / ASIGNATURA: Tecnología e Informática					
	DOCENTE: Ligia Machado Pérez					
	PERIODO	TIPO GUÍA	GRADO	Nº	FECHA	DURACIÓN
2	Aprendizaje	9º	1	Mayo de 2024	2 Unidades	

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO

1. Identifica los elementos que conforman el entorno de trabajo de programas para el diseño de publicaciones y material de marketing, describiendo la función de cada uno.
2. Describe los diferentes diseños para elaborar proyectos publicitarios que le ofrece el software de diseño a su alcance, explicando las diferencias entre estos.
3. Diseña un proyecto publicitario conservando la uniformidad y estética en cada elemento.

## CONCEPTOS BASICOS PARA CREAR UN BUEN DISEÑO

1. **Crear y establecer un concepto:** No es recomendable iniciar un diseño sin un rumbo o sin un concepto, ya que se convertirá en la dirección a seguir, es necesario tener claro qué es lo que queremos y a donde queremos llegar.
2. **Originalidad:** Es un elemento básico que depende del estilo, de los métodos y el mensaje que se este desarrollando.
3. **Hay que comunicar, no solo decorar:** La finalidad del contenido no se basa solo en que quede bonito, todo lo que se coloque debe comunicar, debe tener una razón de ser.
4. Utiliza dos familias tipográficas como máximo: se deben utilizar para jerarquizar la información, su correcta combinación en color, tamaño y estilo puede ser de gran ayuda para comunicar un mensaje.
5. **Densidad y espacio:** Entre el vacío y lo lleno debe haber una relación de sentido. El mensaje debe carecer de zonas privadas de sentido (no significa que no deba haber espacios vacíos). No hay que llenarlo todo, hay que dejar respirar el diseño.
6. **Escoger los colores con un propósito:** Los colores se deben utilizar con un criterio definido, teniendo cuidado en su selección y combinación, ya que cada uno transmite un mensaje diferente al subconsciente del lector.
7. **Menos, es más:** Se debe evitar los excesos gráficos ya que lo único que harán es llenar el diseño de elementos innecesarios.

