



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía

general de estudio
de la asignatura

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Paola Estefanía Robalino López



Carrera de Tecnología Superior Diseño Gráfico y Multimedia

Asignatura: Fundamentos del diseño

Código de la asignatura: DGM03-1B2

Primer nivel



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Av. Amazonas y Clemente Yerovi / Latacunga – Cotopaxi
Campus Norte

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Autor: Paola Estefanía Robalino López

MSc. Ángel Velásquez Cajas Editor

Directorio editorial institucional

Mg. Omar Sánchez Andrade Rector

Mg. Fabricio Quimba Herrera Vicerrector

Mg. Milton Hidalgo Achig Coordinador de la Unidad de Investigación

Diseño y diagramación

Mg. Alex Zapata Álvarez

Mtr. Leonardo López Lidioma

Revisión técnica de pares académicos

–Santiago Martín Pazmiño Chávez

Universidad Tecnológica Equinoccial

santiago.pazmino@ute.edu.ec

–Carlos Eduardo Lema Ñacato

Instituto Nelsón Torres

carlos.leya@intsuperior.edu.ec

ISBN: 978-9942-676-55-9

Primera edición

Agosto 2024

Usted es libre de compartir, copiar la presente guía en cualquier medio o formato, citando la fuente, bajo los siguientes términos: Debe dar crédito de manera adecuada, bajo normas APA vigentes, fecha, página/s. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma arbitraria sin hacer uso de fines de lucro o propósitos comerciales; debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar restricciones digitales que limiten legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.



RIMANA
EDITORIAL

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO	5
1. Datos informativos	5
2. Presentación de la Asignatura	5
3. Introducción de los Temas	5
4. Objetivos de Aprendizaje	6
5. Competencia de Unidad	7
6. Resultados de Aprendizaje	7
7. Estrategias Metodológicas	7
8. Criterios de Evaluación	8
9. Desarrollo de las Subunidades	9
10. Autoevaluación	46
11. Evaluación final	47
12. Glosario	47
13. Referencias Bibliográficas	48
14. Anexos o Recursos	48

DESARROLLO GUÍA DE ESTUDIO

1. Datos informativos

Paola Estefanía Robalino López de nacionalidad ecuatoriana, docente de la carrera de Diseño Gráfico Multimedia del Instituto Tecnológico Superior Vicente León, con su formación profesional como Ingeniera en Diseño Gráfico Publicitario cursado en la Universidad Técnica de Ambato, con una maestría en Diseño Gráfico Digital otorgada por la Universidad de la Rioja – España y con más de 10 años de experiencia de carrera docente. La recopilación y estructura de esta información contribuirá para la enseñanza aprendizaje, en donde permite que la planificación de contenidos propios de la materia se conjuguen con lo impartido dentro de las aulas como muestra de los contenidos revisados. El contenido de fundamentos del diseño establece un marco de enseñanza que cronológicamente desarrolla temas básicos y fundamenta la construcción del diseño, pasando por la composición y realización de formas, color, textura, espacio dando como resultado composiciones atractivas que se mezclan con la tipografía, el color y la estética, proporcionando productos visuales considerables y que originan los primeros conceptos de los conceptos en diseño. Esto permitirá que el conocimiento desarrollado y adquirido dentro de las aulas genere elementos básicos visuales que se trasladarán al plano virtual con la utilización de los herramientas virtuales con el fin de ir conceptualizando el diseño en los entornos tecnológicos actuales.

2. Presentación de la Asignatura

En la materia de Fundamentos del Diseño exploraremos los principios fundamentales que constituyen la base del diseño visual. Desde la tipografía hasta la composición, pasando por el color y la forma, analizando cómo estos elementos interactúan para crear mensajes visuales efectivos y estéticamente agradable.

3. Introducción de los Temas

Principios Básicos del Diseño:

Exploraremos conceptos como equilibrio, contraste, énfasis, ritmo

y proporción. Estos principios son esenciales para crear diseños visualmente impactantes y efectivos.

Teoría del Color:

Abordaremos la psicología del color, la rueda de colores, la armonía cromática y la aplicación práctica del color en el diseño. Comprender cómo los colores interactúan entre sí es crucial para transmitir mensajes específicos.

Tipografía:

Estudiaremos la selección adecuada de fuentes, el espaciado, el tamaño y la legibilidad. La tipografía no solo afecta la estética, sino también la comunicación efectiva de la información.

Composición Visual:

Aprenderemos a organizar elementos visuales para lograr una jerarquía efectiva y una comunicación clara. Exploraremos la disposición de elementos y cómo guiar la mirada del espectador.

Diseño Gráfico Digital:

Introducción a herramientas y software de diseño como Adobe Photoshop e Illustrator. Se proporcionará orientación sobre cómo aplicar los principios del diseño en un entorno digital.

4. Objetivos de Aprendizaje

– Identificar conceptos básicos, investigando todas las situaciones visuales posibles.

– Desarrollar una lógica visual al momento de transmitir diferentes ideas y sensaciones por medio de la psicología del color.

– Interpretar formas tipográficas en la composición bidimensional, sea formal o informal.

– Analizar las leyes generales de la comunicación visual y resolución de problemas de mensajes audiovisuales y de multimedia.

5. Competencia de Unidad

- 5.1. Introducción al Diseño
- 5.2. Diseño Gráfico y Multimedia
- 5.3. Elementos base del diseño
- 5.4. Forma
- 5.5. Interrelaciones de forma
- 5.6. Repetición
- 5.7. Estructura
- 5.8. Similitud
- 5.9. Gradación
- 5.10. Radiación
- 5.11. Anomalía
- 5.12. Contraste
- 5.13. Concentración
- 5.14. Textura
- 5.15. Espacio

6. Resultados de Aprendizaje

– Identifica los conceptos básicos del diseño y comunicación visual, investigando todas las situaciones visuales posibles.

– Desarrolla una lógica visual al momento de transmitir diferentes propuestas de cromática adecuada para elementos de diseño.

– Interpreta formas tipográficas en la composición bidimensional, empleando ideas creativas e innovadoras.

– Analiza las leyes generales de la comunicación visual, los elementos de percepción, pensamiento, inteligencia y resolución de problemas.

7. Estrategias Metodológicas

Aprendizaje auto-dirigido: Fomenta que los estudiantes asuman la responsabilidad de su propio aprendizaje. Esto incluye establecer metas,

planificar su tiempo, buscar recursos y evaluar su progreso. Esto desarrolla habilidades de autorregulación y autonomía.

Aprendizaje interdisciplinario: Promueve la integración de diferentes disciplinas y enfoques en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas complejos y adaptabilidad.

Aprendizaje basado en la experiencia: Proporciona oportunidades para que los estudiantes adquieran experiencia práctica en su campo de estudio a través de pasantías, prácticas profesionales o proyectos de servicio comunitario. Esto les ayuda a desarrollar habilidades específicas y les permite aplicar lo que han aprendido.

8. Criterios de Evaluación

Los aspectos a tomarse en cuenta son cuatro ámbitos resaltantes como el factor tiempo, el cumplimiento de las directrices direccionadas dentro de los entornos de aprendizaje, Un estricto orden de presentación y la redacción. Estos aspectos realizarán una simulación del cumplimiento profesional en cada proyecto presentado en los diferentes mercados laborales nacionales.

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES ESTABLECIDAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA (Concepto, contenido, investigación)	Respetar los fundamentos teóricos de cada temática.	3	2,5	0
REDACCIÓN, ORTOGRAFÍA Y ESTÉTICA	Mantiene y cuida su redacción, ortografía y estética.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

9. Desarrollo de las Subunidades

Introducción al Diseño

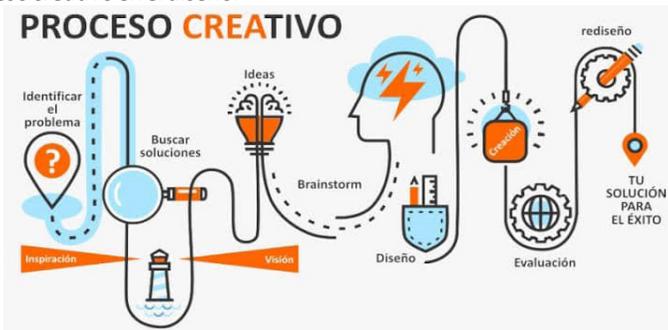
9.1. Introducción al Diseño

La introducción al diseño implica explorar los fundamentos y conceptos esenciales que subyacen en la creación de objetos, sistemas, espacios o experiencias con un propósito específico. “La base del diseño es la conjunción de diversos elementos en una misma área W con objeto de lograr una interacción que transmitirá un mensaje dentro de un contexto determinando. El mensaje puede comunicarse e incluso modificarse mediante una cuidadosa manipulación visual de los elementos que van a ser utilizados dentro del área de diseño. Esencialmente, esos elementos serán palabras, fotografías, ilustraciones e imágenes gráficas, combinadas con una fuerza controladora basada en blanco y negro y color. (Swann, 1990, p.11).”

El diseño es un proceso creativo que busca resolver problemas o satisfacer necesidades a través de la creación de soluciones visualmente atractivas, funcionales y significativas. Puede aplicarse a una amplia gama de campos, como diseño gráfico, diseño industrial, diseño de interiores, diseño de experiencia de usuario (UX), entre otros.

Figura 1

El proceso creativo en el diseño.



Nota. La figura muestra el proceso creativo que se aplica en el diseño.

Fuente. <https://www.facebook.com/universidaddelainnovacion/photos/a.1912442119010961/2994718090783353/?type=3.> (18/01/2024).

Existen principios universales que guían el proceso de diseño. Estos incluyen la simplicidad, la coherencia, la jerarquía visual, el contraste, la proporción y el equilibrio. Estos principios ayudan a crear diseños efectivos y atractivos aportando significativamente a una comunicación visual coherente y por ende a construir un proyecto de percepción de gran representatividad.

“La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre todos nuestros sentidos, sonoros, tónicos dinámicos etc”. (Munari, 2014, p82). “Durante la realización de un proyecto la percepción que otras personas tienen del mismo permite evaluar si lo que se plantea es fácil de entender y comunicar lo que se pretende de forma certera”. (Olivares y Vilahur, 2014, p16). El diseño sigue un proceso que generalmente incluye lo siguiente:

1. Investigación y Análisis: Comprender el problema o la necesidad comunicacional a resolver, investigar el contexto y analizar el grupo objetivo.

2. Ideación y Concepción: Generar ideas creativas, funcionales y explorar diferentes soluciones para abordar el problema de comunicación gráfica.

3. Desarrollo y Prototipado: Convertir las ideas en prototipos o modelos tangibles, esto puede incluir la creación de bocetos y maquetas que muestren la posible solución al problema planteado.

4. Evaluación y Retroalimentación: Obtener información, comentarios, sugerencias sobre los prototipos, evaluar su efectividad y realizar ajustes según sea necesario para una mejor experiencia de usuario.

5. Implementación: Llevar a cabo la producción final del diseño, ya sea una obra gráfica, un producto físico o una experiencia digital, de manera que se exponga al grupo objetivo. El diseño abarca una amplia variedad de disciplinas, entre las que se incluyen:

Diseño Gráfico: Enfoque en la comunicación visual a través de elementos como la tipografía, el color y la composición.

Diseño Industrial: Creación de productos físicos, desde electrodomésticos hasta muebles.

Diseño de Interiores: Configuración y decoración de espacios interiores para mejorar la funcionalidad y la estética.

Diseño de Experiencia de Usuario (UX): Centrado en la creación de experiencias digitales intuitivas y agradables para los usuarios.

Diseño de Moda: Creación de prendas y accesorios con un enfoque estético y funcional.

El diseño tiene un impacto significativo en la vida cotidiana, ya que influye en la forma en que interactuamos con el mundo que nos rodea.

Un diseño bien ejecutado puede mejorar la usabilidad, la eficiencia y la estética, contribuyendo a una experiencia más positiva y satisfactoria para todos los usuarios del producto.

En resumen, el diseño es un proceso creativo y estratégico que busca resolver problemas y mejorar la calidad de vida a través de soluciones visualmente atractivas y funcionales.

9.2. Diseño Gráfico y Multimedia

“El usuario es protagonista de esta forma de comunicación que incluye: la imagen, el audio, el tacto, el desplazamiento e interrelación con el espacio y la posibilidad de elegir un recorrido”. (Olivares y Vilahur, 2014, p16). El diseño gráfico es una disciplina visual que combina arte y comunicación para transmitir mensajes a través de medios visuales. Dentro de este apartado se explica como el diseño se mezcla con varias teorías de la comunicación humana.

“El diseño gráfico es visual, usa imágenes para mostrar, iluminar, indicar, comparar e incluso persuadir. Una buena metáfora debe ser eficaz a nivel sintáctico, semántico y pragmático, y necesita una buena solución conceptual y formal”. (Olivares y Vilahur, 2014, p11).

1. Comunicación Visual: El objetivo principal es transmitir un mensaje de manera clara y efectiva utilizando elementos visuales como imágenes, tipografía, color y diseño.

2. Diseño de Interfaces de Usuario (UI): En el ámbito multimedia, el diseño de interfaces es crucial para crear experiencias de usuario intuitivas y atractivas. Se busca facilitar la navegación y comprensión del contenido.

3. Animación y Video: La multimedia a menudo incluye elementos animados y videos para enriquecer la experiencia del usuario. Esto puede ser desde animaciones simples hasta producciones más complejas.

4. Desarrollo Web Multimedia: Los diseñadores multimedia a menudo trabajan en el diseño y desarrollo de sitios web que incorporan varios tipos de contenido interactivo.

5. Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR): Estas tecnologías emergentes también están vinculadas a la multimedia, ofreciendo experiencias inmersivas que combinan elementos virtuales con el entorno real.

En la era digital, las fronteras entre diseño gráfico y multimedia tienden a difuminarse, ya que muchos proyectos requieren la combinación de habilidades de ambas disciplinas. El diseño gráfico puede integrarse con elementos multimedia para crear experiencias más completas y cautivadoras en diversos medios y plataformas.

9.3. Elementos base del Diseño

Los elementos base del diseño son los componentes fundamentales que los diseñadores utilizan para crear composiciones visuales efectivas y atractivas. Estos elementos proporcionan la base sobre la cual se construyen los diseños. Aquí están los elementos principales:

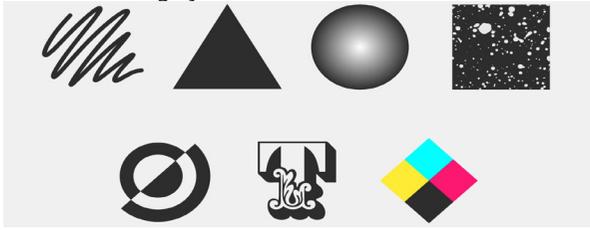
1. Punto:

Definición: Marca visual más pequeña y simple.

Uso: Puede ser usado para llamar la atención, crear patrones o indicar ubicaciones.

Figura 2

Elementos base del diseño gráfico



Nota. En la ilustración se presentan los elementos base del diseño y sus componentes.
Fuente. <https://imborrable.com/blog/elementos-visuales-diseno-grafico/>. (17/01/2024).

9.4. Forma

En diseño, la “forma” se refiere a la apariencia visual o estructura externa de un objeto o elemento. Es uno de los elementos básicos del diseño y es esencial para la creación de composiciones visuales. La forma puede ser bidimensional o tridimensional, y puede ser definida por líneas, contornos, colores y texturas. “Como fuera señalado, los elementos conceptuales no son visibles. Así, el punto, la línea o el plano cuando son visibles, se convierten en forma. Un punto sobre el papel, por pequeño que sea, tiene una figura, un tamaño, un color y una textura si se quiere que sea visto. También debe señalarse lo mismo de una línea o de un plano”. (Wong, W, 1997.p45). Aquí hay algunos puntos clave sobre la “forma” en el contexto del diseño:

1. Bidimensional y Tridimensional:

La forma bidimensional se refiere a la longitud y el ancho de un objeto en una superficie, como en una imagen o un lienzo. La forma tridimensional agrega profundidad y volumen, incorporando la dimensión del grosor o la profundidad. Esto es especialmente importante en diseño de productos o entornos tridimensionales.

2. Definición de Contorno:

La forma puede ser definida por un contorno claro y distintivo que delinear su borde. Este contorno puede ser suave o angular, dependiendo del estilo y la intención del diseño.

3. Simplicidad o Complejidad:

Las formas pueden ser simples y geométricas, como círculos, cuadrados o triángulos, o más complejas y orgánicas, dependiendo de la intención del diseñador.

4. Jerarquía Visual:

La variación en las formas puede utilizarse para establecer jerarquías visuales, destacando elementos clave o creando contrastes entre diferentes partes del diseño.

5. Interacción con Otros Elementos:

Las formas interactúan con otros elementos del diseño, como el color, la textura y el espacio, para crear una composición visual equilibrada y atractiva.

6. Reconocibilidad y Significado:

En algunos casos, las formas pueden representar objetos reconocibles, lo que agrega significado y contexto al diseño. Por ejemplo, la forma de una manzana en un logotipo podría representar una empresa relacionada con la industria de la comida.

La forma en diseño es fundamental para la expresión visual y la comunicación. Los diseñadores utilizan la forma de manera estratégica para lograr ciertos efectos visuales, transmitir mensajes específicos y crear composiciones estéticamente agradables.

9.5. Interrelación de formas

“Las formas pueden encontrarse entre sí de diferentes maneras. Hemos demostrado que cuando una forma se superpone a otra, los resultados no son tan simples como podíamos haber creído” (Wong, W, 1997.p49). La interacción de formas en diseño se refiere a cómo las diferentes formas presentes en una composición visual se relacionan y afectan entre sí. La manera en que las formas interactúan puede influir en la estética general, la legibilidad del diseño y la percepción del espectador. Aquí hay algunos aspectos clave de la interacción de formas:

1. Armonía y Coherencia:

Las formas deben trabajar juntas de manera armoniosa para crear una composición coherente y agradable visualmente. La repetición de formas similares o la elección de formas que comparten características visuales pueden contribuir a la cohesión.

2. Contraste:

La introducción de formas contrastantes puede destacar elementos específicos y agregar interés visual. El contraste en tamaño, forma, color o textura puede atraer la atención y crear dinamismo en el diseño.

3. Equilibrio:

El equilibrio en la interacción de formas es crucial. Puede ser simétrico o asimétrico, pero debe sentirse equilibrado para evitar que el diseño se vea desordenado o pesado en un lado.

4. Flujo Visual:

La interacción de formas puede guiar el ojo del espectador a través del diseño de manera intencional. La disposición y dirección de las formas pueden crear un flujo visual que lleva la atención a lo largo de un camino específico.

5. Superposición y Encadenamiento:

La superposición de formas o su disposición en una secuencia puede crear una sensación de profundidad y complejidad. Esto también puede ayudar a establecer relaciones entre las formas.

6. Formas Negativas:

La forma negativa, que es el espacio alrededor y entre las formas, también es esencial. La forma negativa puede contribuir a la claridad y legibilidad del diseño, afectando la percepción de las formas positivas.

7. Jerarquía Visual:

Las formas pueden ser organizadas jerárquicamente para indicar la importancia relativa de los elementos en el diseño. Esto ayuda a guiar la atención del espectador y a transmitir la información de manera efectiva.

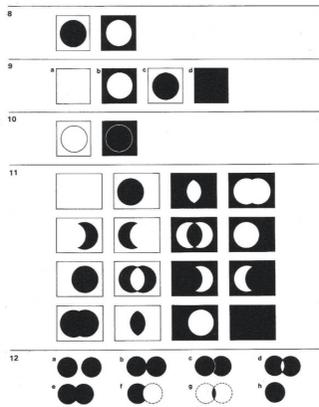
8. Integración de Temas:

La interacción de formas también puede ser utilizada para expresar temas o conceptos específicos. Las formas pueden ser seleccionadas y dispuestas para evocar ciertas asociaciones o simbolismos.

En última instancia, la interacción de formas es un aspecto esencial del diseño que permite al diseñador crear composiciones visuales significativas y efectivas. La consideración cuidadosa de cómo las formas se relacionan entre sí contribuye a la coherencia, la comunicación eficaz y la estética general del diseño.

Figura 3

Interrelación de Formas



Nota. En la ilustración se presentan las distintas formas de interrelación.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

9.6. Repetición

“Cuando un diseño ha sido compuesto por una cantidad de formas, las idénticas o similares entre si son formas unitarias o módulos que aparecen mas de una vez en el diseño”. (Wong, W, 1997.p53). La repetición es un principio fundamental del diseño que implica la utilización repetida de ciertos elementos visuales a lo largo de una composición. Este principio agrega coherencia, consistencia y unidad a un diseño. Aquí hay algunos aspectos clave sobre la repetición en diseño:

1. Consistencia Visual:

La repetición de elementos o módulos en colores, formas, tipografías o patrones crea una consistencia visual en todo el diseño. Esto ayuda a establecer una identidad visual sólida y a que el diseño sea fácilmente reconocible y memorable.

2. Jerarquía Visual:

La repetición se puede usar para establecer una jerarquía visual, destacando ciertos elementos y creando una estructura visual coherente. Por ejemplo, la repetición de un color específico puede indicar la importancia de ciertos elementos.

3. Cohesión:

La repetición ayuda a unir diferentes partes de un diseño, proporcionando una conexión visual entre elementos separados. Esto puede ser especialmente útil en diseños complejos o compuestos por varias secciones.

4. Claridad y Organización:

Al utilizar la repetición, se facilita la lectura y comprensión del diseño. La consistencia en el uso de elementos visuales ayuda a organizar la información de manera clara y atractiva.

5. Creación de Patrones:

La repetición puede ser utilizada para formar patrones visuales, lo que añade interés y textura al diseño. Los patrones repetidos pueden ser simples, como líneas o cuadrados, o más complejos, como motivos decorativos.

6. Agrupación Visual:

Agrupar elementos similares mediante la repetición ayuda a que el diseño sea más legible y fácil de entender. Los elementos repetidos se perciben como relacionados y forman unidades visuales cohesivas.

7. Economía Visual:

La repetición puede simplificar un diseño al reducir la necesidad de inventar constantemente nuevas soluciones visuales. Esto puede hacer que el diseño sea más eficiente y efectivo.

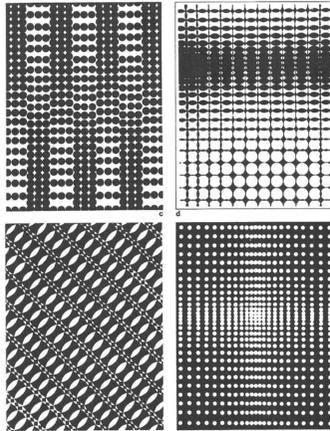
8. Identidad de Marca:

En el diseño de marcas y logotipos, la repetición de elementos visuales clave contribuye a construir una identidad de marca fuerte y reconocible. Esto puede incluir la repetición de colores, formas o iconos específicos.

Es importante destacar que, aunque la repetición es poderosa para lograr consistencia y cohesión, también es crucial equilibrarla con la variedad para evitar que el diseño sea monótono. La combinación adecuada de repetición y variación crea un diseño visualmente atractivo y efectivo.

Figura 4

Ejercicios de repetición



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría de repetición.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

9.7. Estructura

La estructura en diseño se refiere a la organización y disposición de los elementos visuales dentro de una composición. Una estructura bien definida proporciona claridad, jerarquía y cohesión al diseño, permitiendo que los usuarios o espectadores comprendan la información de manera efectiva. Aquí hay algunos aspectos clave relacionados con la estructura en diseño:

1. Jerarquía Visual:

La estructura establece una jerarquía visual que guía la atención del espectador hacia los elementos más importantes. Esto se logra mediante la manipulación del tamaño, el color, la posición y otros atributos visuales.

2. Rejillas y Cuadrículas:

El uso de rejillas y cuadrículas ayuda a organizar y alinear los elementos de manera consistente en el diseño. Esto proporciona una estructura visual ordenada y facilita la ubicación y disposición de los elementos.

3. Alineación:

La alineación coherente de elementos crea una estructura visual sólida. La alineación puede ser vertical, horizontal o basada en una rejilla, contribuyendo a una apariencia ordenada y profesional.

4. Consistencia en la Tipografía:

La consistencia en el uso de la tipografía, incluyendo estilos, tamaños y espaciado, contribuye a una estructura visual coherente. Esto facilita la lectura y comprensión del contenido.

5. Espacio en Blanco (o Negativo):

La estructura también se relaciona con la gestión del espacio en blanco. El espacio en blanco proporciona descanso visual y ayuda a separar y definir áreas específicas del diseño.

6. Bloques de Contenido:

Agrupar contenido relacionado en bloques o secciones contribuye a la estructura del diseño. Estos bloques pueden tener una forma visual distinta o estar separados por líneas o espacios para indicar divisiones claras.

7. Flujo Visual:

La estructura guía el flujo visual del espectador a través del diseño. El diseño debe tener un punto de entrada claro y una secuencia lógica para facilitar la comprensión.

8. Organización de la Información:

La estructura es esencial para organizar la información de manera lógica. Un diseño bien estructurado facilita la presentación de contenido de manera clara y accesible.

9. Adaptabilidad y Escalabilidad:

Una estructura sólida permite que el diseño sea escalable y adaptable a diferentes formatos y tamaños sin perder su cohesión y legibilidad.

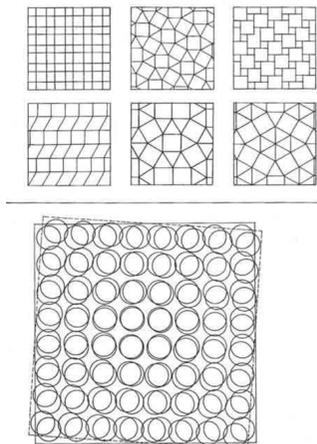
10. Repetición y Patrones:

La repetición de elementos visuales y la creación de patrones también contribuyen a la estructura, proporcionando consistencia y una apariencia organizada.

La estructura en diseño es esencial para lograr un equilibrio entre la coherencia y la variedad. Una estructura sólida proporciona una base visual que facilita la comunicación efectiva y mejora la experiencia del usuario.

Figura 5

Ejercicios de estructura



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría de estructura.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

9.8. Similitud

La similitud en diseño se refiere a la repetición de características visuales comunes entre elementos dentro de una composición.

“Las formas pueden parecerse entre si y sin embargo no ser idénticas. Si no son idénticas, no estarán en repetición. Están en similitud. Los aspectos de la similitud pueden encontrarse fácilmente en el naturaleza. Las hojas de un árbol , los árboles del bosque, los granos de arena en la playa, las olas del oceano, son ejemplos vívidos”. (Wong, W, 1997.p69).

Al incorporar similitudes, los diseñadores pueden crear cohesión, establecer patrones y transmitir una sensación de unidad en sus trabajos. Aquí están algunos aspectos clave de la similitud en diseño:

1. Atributos Visuales Compartidos:

La similitud implica la repetición de atributos visuales, como color, forma, tamaño, textura o estilo, entre diferentes elementos. Cuando los elementos comparten características similares, se crea una conexión visual.

2. Consistencia Estilística:

Mantener consistencia en el estilo visual contribuye a la similitud. Esto puede incluir la elección de una paleta de colores coherente, tipografía uniforme y estilos de ilustración o fotografía consistentes.

3. Creación de Patrones:

La similitud puede utilizarse para crear patrones visuales. Por ejemplo, al repetir una serie de formas o colores, se establece un patrón que puede ser atractivo y memorable.

4. Jerarquía Visual:

A través de la similitud, se puede establecer una jerarquía visual. Al asignar ciertos atributos a elementos clave, como colores más llamativos o tamaños más grandes, se destacan frente a otros elementos.

5. Identidad de Marca:

En el diseño de marca, la similitud es crucial para mantener una identidad visual coherente. Los elementos visuales compartidos a lo largo de diferentes aplicaciones (logotipos, sitios web, material impreso) refuerzan la marca.

6. Organización de la Información:

La similitud puede utilizarse para organizar la información. Por ejemplo, en un conjunto de íconos, la similitud en el estilo visual ayuda a los usuarios a reconocer patrones y entender la funcionalidad.

7. Unidad en Composiciones:

En composiciones complejas, la similitud asegura que los elementos pertenezcan visualmente al mismo conjunto. Esto puede aplicarse a la presentación de datos, diseños de interfaz de usuario y otros contextos.

8. Flujo Visual:

Al utilizar la similitud, se puede guiar el flujo visual del espectador a través del diseño. Elementos visualmente similares tienden a agruparse, lo que influye en cómo se mueven los ojos a través de la composición.

9. Facilita la Interpretación:

La similitud facilita la interpretación visual. Cuando ciertos elementos comparten atributos, el espectador puede entender rápidamente cómo se relacionan y qué significan.

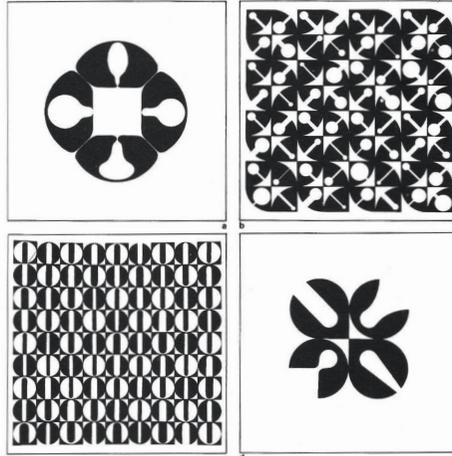
10. Efecto Estético:

La similitud también puede tener un impacto estético positivo. La cohesión visual y la armonía resultante pueden hacer que el diseño sea más agradable y equilibrado.

La similitud es un principio de diseño poderoso que contribuye a la cohesión y legibilidad visual. A través de la repetición de atributos visuales comunes, se establece una conexión entre elementos diversos, mejorando la comprensión y la experiencia del usuario.

Figura 6

Ejercicios de similitud



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría similitud.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

9.9. Gradación

“La gradación es una experiencia visual diaria. Las cosas que están cerca de nosotros parecen grandes, y las lejanas pequeñas. Si miramos desde abajo a un edificio alto, con una fachada de ventanas iguales, el cambio en tamaño de las ventanas sugiere una ley de la gradación”. (Wong, W, 1997.p75).

La gradación en diseño se refiere al cambio gradual de un elemento visual a lo largo de una serie. Puede aplicarse a diversos atributos, como color, tamaño, forma o intensidad, y se utiliza para crear transiciones suaves y efectos visuales graduales. Aquí están algunos aspectos clave de la gradación en diseño:

1. Transiciones Suaves:

La gradación implica una transición gradual de un estado a otro. Por ejemplo, en la gradación de color, los colores cambian suavemente de un tono a otro sin cambios bruscos.

2. Color:

En la gradación de color, se pueden aplicar transiciones suaves entre diferentes tonalidades o saturaciones. Esto puede crear efectos visuales atractivos y armoniosos.

3. Tamaño:

La gradación de tamaño implica cambiar gradualmente el tamaño de elementos en una composición. Puede ser utilizado para guiar el ojo del espectador o para crear un efecto de profundidad.

4. Forma:

Cambiar la forma de manera gradual puede producir resultados visuales interesantes. Por ejemplo, la transición de formas geométricas a formas más orgánicas a lo largo de una serie de elementos.

5. Intensidad:

En términos de iluminación, la gradación de intensidad se refiere a la variación gradual de la luz o la oscuridad en una composición. Esto puede añadir profundidad y realismo a la representación visual.

6. Textura:

La gradación de textura implica cambiar suavemente la rugosidad o suavidad de una superficie en un diseño.

Puede utilizarse para dar una sensación táctil visual o para crear un efecto tridimensional.

7. Tipografía:

En el diseño de texto, la gradación puede aplicarse cambiando gradualmente el peso de la tipografía (ligero a negrita), el tamaño del texto o la opacidad.

8. Efectos Visuales:

La gradación se utiliza para crear efectos visuales, como sombras, degradados y transiciones suaves entre diferentes elementos. Esto puede agregar profundidad y complejidad a un diseño.

9. Narrativa Visual:

La gradación puede utilizarse para contar una historia visual. Por ejemplo, en la representación gráfica de una línea de tiempo, la gradación de color o tamaño puede indicar cambios progresivos a lo largo del tiempo.

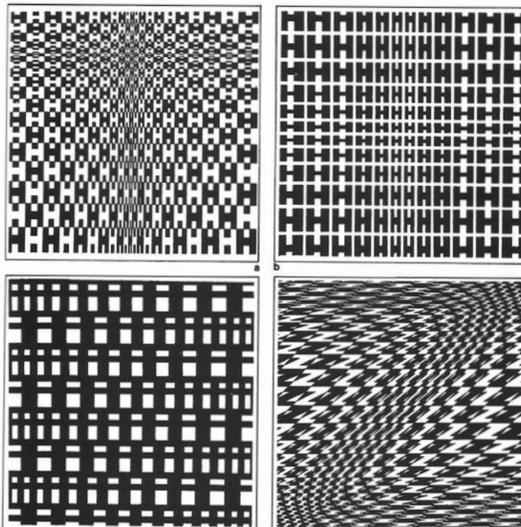
10. Énfasis y Focalización:

La gradación puede utilizarse para dirigir la atención del espectador hacia un punto focal en el diseño, ya que las transiciones suaves pueden guiar naturalmente la mirada.

La gradación es una técnica versátil que puede ser utilizada de diversas maneras para mejorar la estética y la coherencia visual en el diseño. A través de cambios graduales, se pueden lograr efectos visuales impactantes y una transición suave entre elementos.

Figura 7

Ejercicios de gradación



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría de gradación.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

9.10. Radiación

La radiación en diseño se refiere a un principio visual que implica la disposición de elementos de diseño desde un punto central, de manera que se expanden hacia afuera como los rayos de una rueda o el sol.

“La radiación puede ser descrita como un caso especial de la repetición. Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales que giran regularmente alrededor de un centro común producen un efecto de radiación”. (Wong, W, 1997.p87).

Este efecto crea una sensación de movimiento, energía o dirección radial desde el punto central. La radiación puede aplicarse a varios elementos, como líneas, formas, colores o patrones. Aquí hay algunos puntos clave sobre la radiación en diseño:

1. Punto Central:

La radiación comienza desde un punto central dominante en la composición. Este punto puede ser un elemento específico, como un logotipo, una imagen o cualquier punto focal que el diseñador elija.

2. Rayos o Líneas Radiales:

Desde el punto central, se extienden líneas o elementos en dirección radial, creando una disposición que irradia hacia afuera.

Estos “rayos” pueden ser líneas rectas, curvas o incluso formas.

3. Efecto de Movimiento:

La disposición radial da la impresión de movimiento o energía que se expande desde el centro hacia el exterior.

Este efecto puede ser utilizado para transmitir dinamismo y atención.

4. Diseño Asimétrico:

La radiación a menudo se asocia con diseños asimétricos, ya que la disposición radial no sigue una simetría tradicional. Esto puede resultar en composiciones visualmente interesantes y únicas.

5. Focalización Visual:

El punto central y la radiación pueden utilizarse para guiar la atención del espectador hacia un área específica de la composición. Esto es útil para resaltar elementos clave o mensajes importantes.

6. Diseño de Logotipos:

La radiación se utiliza comúnmente en el diseño de logotipos para crear una sensación de expansión y energía desde el centro del logotipo. Puede ser una técnica efectiva para transmitir la marca y sus valores.

7. Estética Decorativa:

La disposición radial puede aplicarse con fines decorativos, como en patrones, ilustraciones o diseños gráficos, para crear una apariencia visualmente atractiva y dinámica.

8. Inspiración Natural:

La radiación se encuentra en la naturaleza, como en los rayos del sol o las ondas que se propagan desde un punto central, y se puede utilizar para evocar asociaciones naturales y energéticas.

9. Diseño de Interfaces:

En diseño de interfaces, la radiación puede aplicarse para organizar visualmente la información, especialmente cuando se desea enfatizar un elemento principal.

10. Equilibrio Visual:

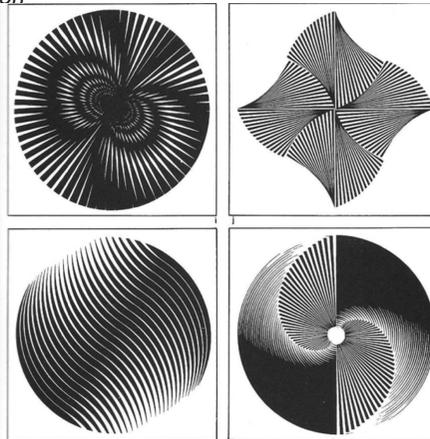
Aunque la radiación puede crear una sensación de dinamismo, es importante equilibrarla adecuadamente para evitar que el diseño se vea desequilibrado o abrumador.

La radiación es una técnica de diseño que puede ser utilizada de manera efectiva para transmitir ciertos conceptos o crear composiciones visuales interesantes y dinámicas.

Su aplicación dependerá de los objetivos específicos y del contexto del diseño.

Figura 8

Ejercicios de gradación



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría de radiación.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

5.11. Anomalía

En el contexto del diseño, la palabra “anomalía” se utiliza para describir algo que desvía o se aparta de la norma, de lo que es típico o esperado. Puede referirse a elementos o características inusuales, disruptivas o que llaman la atención por su singularidad. Aquí hay algunas formas en las que la anomalía puede manifestarse en el diseño:

1. Elemento Disruptivo:

Una anomalía en el diseño podría ser un elemento que se desvía significativamente del estilo general de una composición, llamando la atención de manera intencional para generar interés o destacar un punto específico.

2. Color Inusual:

El uso de un color inesperado o inusual dentro de una paleta de colores puede considerarse una anomalía. Esto puede crear contraste y focalización visual.

3. Tipografía Inconsueta:

Utilizar una fuente de texto poco convencional o inusual en comparación con el estilo general del diseño podría ser considerado una anomalía tipográfica.

4. Diseño Asimétrico en un Contexto Simétrico:

Introducir asimetría en un diseño que, de otra manera, seguiría un patrón simétrico puede ser visto como una anomalía, generando interés visual.

5. Fotografía o Ilustración Inesperada:

Incluir una imagen o ilustración que se aparte dramáticamente del tema o estilo general del diseño puede considerarse una anomalía.

6. Formato No Convencional:

Utilizar un formato inusual o poco común para un medio específico puede constituir una anomalía, captando la atención debido a su rareza.

7. Composición Inesperada:

La disposición de elementos de una manera no convencional o inesperada en relación con las convenciones de diseño comunes puede ser vista como una anomalía.

8. Interactividad Inusitada en Diseño Web:

En el diseño web, la inclusión de elementos interactivos o características de navegación que difieren de las expectativas del usuario podría considerarse una anomalía.

9. Contraste Visual Extremo:

Un alto nivel de contraste, ya sea en términos de color, tamaño o forma, que destaque significativamente en comparación con el entorno general, puede ser una anomalía.

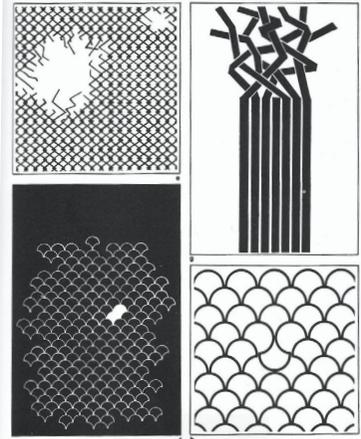
10. Elementos Inesperados en el Diseño de Producto:

En el diseño de productos, la inclusión de características o funciones que no se encuentran típicamente en productos similares puede considerarse una anomalía.

Es importante señalar que la introducción de anomalías en el diseño puede ser una estrategia efectiva para captar la atención, generar interés y destacar información clave. Sin embargo, debe hacerse con cuidado para asegurarse de que la anomalía tenga un propósito claro y no cause confusión o distraiga del mensaje principal del diseño.

Figura 9

Ejercicios de gradación



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría de anomalía.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

9.12. Contraste

El contraste en diseño es la diferencia notable entre elementos visuales en una composición. Esta diferencia puede ser creada mediante la variación de atributos como color, tamaño, forma, textura o tono.

“El contraste ocurre siempre, aunque su presencia pueda no ser advertida. Existe contraste cuando una forma esta rodeada de un espacio blanco. Hay un contraste cuando una línea recta se cruza con una curva. Lo hay cuando una forma es mucho mayor que otra. Lo hat cuando coexisten direcciones verticales y horizontales”. (Wong, W, 1997.p105).

El contraste es una herramienta poderosa que se utiliza para resaltar, llamar la atención y crear impacto visual.

Aquí hay algunos aspectos clave sobre el contraste en diseño:

1. Contraste de Color:

La variación de colores intensos o el uso de colores complementarios puede crear un fuerte contraste. Esto puede ser efectivo para resaltar elementos clave o para organizar información visualmente.

2. Contraste de Tamaño:

Diferenciar el tamaño de los elementos puede destacar ciertos elementos y crear jerarquía visual. Un elemento más grande puede captar más atención que elementos más pequeños.

3. Contraste de Forma:

Utilizar formas distintas o inesperadas en relación con el entorno puede crear contraste visual. Este contraste puede ser utilizado para resaltar ciertos elementos o crear interés visual.

4. Contraste de Textura:

La variación en la textura, ya sea suavidad frente a rugosidad, puede agregar un elemento táctil visual y crear contraste en el diseño.

5. Contraste de Posición:

Colocar elementos en ubicaciones inesperadas o desplazarlos de la alineación típica puede crear un contraste visual. Esto puede romper patrones previsibles y generar interés.

6. Contraste de Tipografía:

Utilizar diferentes tipos de fuente, tamaños de letra o estilos tipográficos puede agregar contraste y jerarquía en el diseño de texto.

7. Contraste de Intensidad:

Cambiar la intensidad del color o el tono en una escala de grises puede crear contrastes sutiles y agregar profundidad visual.

8. Contraste de Espacio:

La variación en la cantidad de espacio alrededor de los elementos puede crear contrastes de espacio positivo y negativo, lo que influye en la organización y la legibilidad.

9. Contraste de Estilo:

Combinar estilos visuales diferentes, como la fotografía realista junto con ilustraciones simples, puede crear un contraste estilístico que llame la atención.

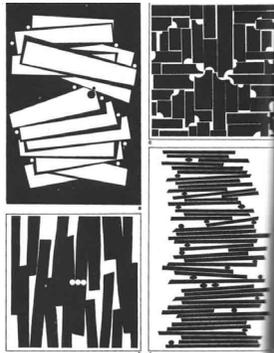
10. Contraste de Dirección:

La variación en la dirección de elementos, como líneas diagonales en contraste con líneas horizontales, puede agregar dinamismo y energía visual.

El contraste es esencial para crear diseños visuales interesantes y equilibrados. Al utilizar el contraste de manera efectiva, los diseñadores pueden guiar la atención, resaltar información importante y mejorar la legibilidad general del diseño. La clave es encontrar el equilibrio adecuado y asegurarse de que el contraste sirva a los objetivos específicos del diseño.

Figura 10

Ejercicios de contraste



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría de contraste.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf.

9.13. Concentración

En el contexto del diseño, la “concentración” se refiere a la atención focalizada en elementos específicos dentro de una composición.

Es la capacidad de dirigir y mantener la atención del espectador en áreas particulares del diseño.

Aquí hay algunos aspectos importantes relacionados con la concentración en diseño:

1. Punto Focal:

La concentración se puede lograr al crear un punto focal en el diseño. Este punto focal es un área estratégicamente resaltada que atrae la atención del espectador de manera inmediata.

2. Jerarquía Visual:

La concentración está vinculada a la jerarquía visual, donde ciertos elementos son destacados para indicar su importancia relativa. Esto ayuda a guiar la mirada del espectador y a organizar la información de manera clara.

3. Contraste y Color:

El uso de contrastes visuales, como colores llamativos o cambios abruptos en el diseño, puede dirigir la atención hacia áreas específicas. La concentración se logra al destacar elementos mediante colores que contrastan con el fondo.

4. Tamaño y Escala:

Elementos de mayor tamaño o escala pueden servir como puntos focales y atraer la atención.

La concentración se logra al manipular el tamaño de los elementos para crear jerarquía y énfasis.

5. Tipografía:

Cambios en el estilo de la tipografía, como tamaños de letra más

grandes, negritas o estilos distintivos, pueden concentrar la atención en mensajes clave o información esencial.

6.Espacio en Blanco:

El uso inteligente del espacio en blanco alrededor de ciertos elementos puede ayudar a concentrar la atención en ellos, ya que la simplicidad visual puede destacar áreas específicas.

7.Posicionamiento Estratégico:

Colocar elementos importantes en posiciones estratégicas dentro del diseño puede guiar naturalmente la mirada del espectador y centrar la atención en ciertos puntos.

8.Dirección Visual:

Elementos como líneas o formas que dirigen la mirada hacia un área específica del diseño contribuyen a la concentración. La dirección visual puede utilizarse para guiar la atención de manera efectiva.

9.Uso de Imágenes o Gráficos:

Imágenes o gráficos impactantes pueden ser utilizados como puntos focales para concentrar la atención.

La calidad y relevancia de estas imágenes juegan un papel crucial.

10.Narrativa Visual:

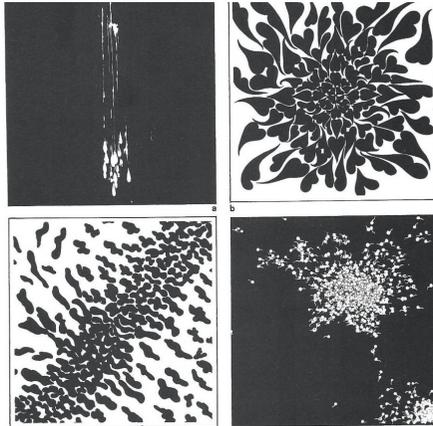
Contar una historia visual mediante una secuencia de elementos también puede dirigir la atención. La concentración se logra al organizar los elementos de manera que cuenten una historia visual coherente.

La concentración efectiva en diseño es esencial para comunicar mensajes de manera clara, destacar información crucial y crear una experiencia visual coherente.

Al utilizar estrategias como puntos focales, jerarquía visual y contrastes, los diseñadores pueden influir en la percepción del espectador y lograr que se concentre en aspectos específicos del diseño.

Figura 11

Ejercicios de concentración



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría de concentración.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

9.14. Textura

La textura en diseño se refiere a la apariencia visual o táctil de una superficie o elemento. Aunque el diseño gráfico y digital a menudo se percibe visualmente en lugar de táctil, la textura se utiliza para simular o sugerir sensaciones táctiles a través de elementos visuales. Aquí hay algunos aspectos clave sobre la textura en diseño:

1. Textura Visual:

En diseño gráfico, la textura visual se logra mediante la representación de patrones, líneas, sombras y otros elementos que crean una apariencia de rugosidad, suavidad, aspereza u otras características táctiles.

2. Textura Táctil Simulada:

Aunque los diseños digitales no tienen una dimensión táctil real, la textura se utiliza para simular la sensación de superficies reales. Esto puede ser crucial en la representación de productos o materiales.

3. Uso de Patrones:

Los patrones repetitivos, como cuadros, rayas o formas geométricas, pueden crear una textura visual. Estos patrones pueden ser sutiles o pronunciados, según la intención del diseño.

4. Texturas Fotográficas:

Incorporar fotografías o imágenes de texturas reales, como madera, piedra, tela, en el diseño puede agregar autenticidad y una sensación táctil visual.

5. Capas y Superposiciones:

El uso de capas y superposiciones en el diseño puede generar una sensación de profundidad y textura. Esto se logra al combinar elementos visuales que interactúan de manera compleja.

6. Grano y Ruido:

Agregar grano o ruido a una imagen puede crear una textura visual que puede evocar una estética vintage o retro. Este efecto puede utilizarse para lograr un estilo específico.

7. Ilustraciones de Texturas:

Las ilustraciones detalladas que representan texturas, como el césped, el agua o la arena, pueden ser creadas digitalmente para agregar realismo y textura a un diseño.

8. Efectos de Sombra y Luces:

La manipulación de sombras y luces puede acentuar la textura visual. Esto se utiliza para resaltar relieves, hendiduras o áreas elevadas en un diseño.

9. Tipografía con Textura:

Algunos diseños incorporan texturas en las letras o tipografías para darles un aspecto más táctil. Esto puede ser especialmente efectivo para logotipos o encabezados.

10. Adaptación a Pantallas Táctiles:

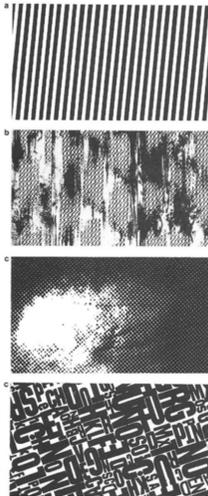
En el diseño de interfaces para dispositivos táctiles, la textura visual

puede ser utilizada para indicar áreas interactivas o botones, ofreciendo una experiencia visual que sugiere una superficie táctil.

La textura en diseño agrega interés visual, profundidad y realismo a las composiciones. Puede utilizarse de manera sutil para dar una sensación de cohesión o de manera más pronunciada para crear un impacto visual fuerte. La elección de texturas en el diseño depende de la intención del diseñador y del mensaje que se quiera transmitir.

Figura 12

Ejercicios de concentración



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría de textura.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

9.15. Espacio

El espacio en diseño se refiere a la distribución y organización de elementos visuales en una composición. Es una herramienta clave que los diseñadores utilizan para crear equilibrio, jerarquía y fluidez en sus trabajos. Hay dos tipos principales de espacio en diseño: espacio positivo y espacio negativo.

1. Espacio Positivo:

También conocido como “espacio activo” o “forma”, se refiere al área ocupada por los elementos visuales en una composición. Pueden ser objetos, imágenes, texto u otros elementos gráficos.

2. Espacio Negativo:

También conocido como “espacio en blanco” o “espacio pasivo”, se refiere al área vacía o no ocupada en una composición. Es el espacio que rodea y separa los elementos visuales entre sí. Es igualmente importante para el diseño y puede tener un impacto significativo en la percepción visual.

Aspectos clave sobre el espacio en diseño:

Organización y Estructura:

El espacio se utiliza para organizar y estructurar elementos visuales en una composición. Puede determinar la relación entre los elementos y facilitar la comprensión de la información presentada.

Jerarquía Visual:

Manipulando el espacio, los diseñadores pueden establecer jerarquías visuales que guían la atención del espectador. Elementos colocados en áreas más grandes o con más espacio a menudo se perciben como más importantes.

Legibilidad y Claridad:

El espacio adecuado alrededor de elementos de texto o imágenes es crucial para la legibilidad y la claridad. Un buen uso del espacio negativo evita la congestión y mejora la comprensión.

Equilibrio Visual:

La distribución equilibrada del espacio positivo y negativo contribuye al equilibrio visual en el diseño. El equilibrio puede ser simétrico, asimétrico o radial, dependiendo de la disposición de los elementos.

Creación de Ambiente:

El espacio también puede utilizarse para establecer un tono o

ambiente en el diseño. Por ejemplo, un uso generoso de espacio en blanco puede dar una sensación de elegancia y simplicidad.

Enfoque y Dirección Visual:

El espacio puede ser manipulado para dirigir la atención del espectador hacia un punto focal o guiar la dirección visual a través de una composición.

Adaptabilidad y Escalabilidad:

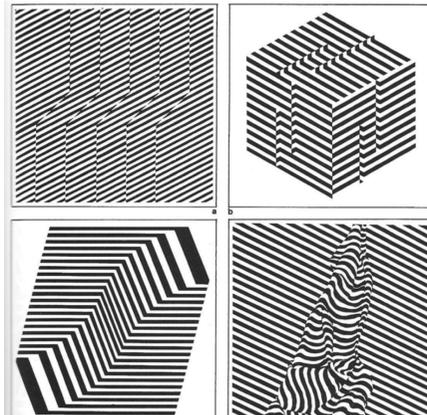
El espacio bien gestionado facilita la adaptabilidad del diseño a diferentes formatos y tamaños, ya que elementos visuales y texto pueden expandirse o contraerse dentro del espacio disponible.

Estilo y Estética:

El espacio también contribuye al estilo y la estética del diseño. Un diseño minimalista puede hacer un uso extensivo del espacio en blanco, mientras que un diseño más complejo puede tener un espacio negativo más limitado.

Figura 13

Ejercicios de concentración



Nota. Ejercicios de aplicando la teoría de textura.

Fuente. Tomado del libro de Wucius Wong, Fundamentos del Diseño Bi y Tri dimensional. https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf.

TRABAJO PRÁCTICO Nº1

TEMA: FORMA – INTERRELACION DE FORMAS

Indicaciones

1. Cada uno de los estudiantes debe realizar un recorrido por varios lugares con el fin de detectar e ilustrar las formas de su entorno que pueden ser geométricas, orgánicas, como también las formas y su interrelación estableciendo 4 ejemplos de cada uno.

Procedimiento:

2. Realizar el recorrido del entorno detectando las diferentes formas y su interrelación.

3. Ilustrar los 4 ejemplos de formas geométricas, orgánicas y su interrelación

4. Realizar una composición en formato A3 de los ejemplos de formas geométricas y su interrelación, y otra composición en formato A3 de los ejemplos de formas orgánicas y su interrelación.

5. Esquematizar con color las composiciones

Rúbrica

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES ESTABLECIDAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA (Concepto, contenido, investigación)	Respetar los fundamentos teóricos de cada temática.	3	2,5	0
REDACCIÓN, ORTOGRAFIA Y ESTÉTICA	Mantiene y cuida su redacción, ortografía y estética.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO N°2

TEMA: REPETICIÓN – ESTRUCTURA

Indicaciones

1. Cada uno de los estudiantes debe realizar un recorrido por varios lugares con el fin de detectar e ilustrar las formas de su entorno que pueden ser geométricas, orgánicas, como también las formas para realizar la composición de repetición y establecer la estructura, se debe presentar. 4 bocetos de los módulos y se elegirá 1 para su realización a gran escala.

Procedimiento:

2. Realizar el recorrido del entorno detectando las diferentes formas para el bocetaje del módulo.

3. Ilustrar los 4 ejemplos bocetos, y elegir el de mejor composición

4. Realizar una composición con el módulo establecido en una de las diferentes estructuras.

5. Esquematizar con color las composiciones

Rúbrica

		PUNTUACIÓN		
ASPECTOS A EVALUAR		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES ESTABLECIDAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA (Concepto, contenido, investigación)	Respetar los fundamentos teóricos de cada temática.	3	2,5	0
REDACCIÓN, ORTOGRAFÍA Y ESTÉTICA	Mantiene y cuida su redacción, ortografía y estética.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO N°3

TEMA: SIMILITUD – GRADACIÓN

Indicaciones

1. Cada uno de los estudiantes debe realizar un recorrido por varios lugares con el fin de detectar e ilustrar las formas de su entorno que pueden ser geométricas, orgánicas, como también las formas para realizar la composición de repetición y establecer la estructura, se debe presentar. 4 bocetos de los módulos y se elegirá 1 para su realización a gran escala.

Procedimiento:

2. Realizar el recorrido del entorno detectando las diferentes formas para el bocetaje del módulo.

3. Ilustrar los 4 ejemplos bocetos, y elegir el de mejor composición

4. Realizar una composición con el módulo establecido en una de las diferentes estructuras.

5. Esquematizar con color las composiciones

Rúbrica

		PUNTUACIÓN		
ASPECTOS A EVALUAR		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES ESTABLECIDAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA (Concepto, contenido, investigación)	Respetar los fundamentos teóricos de cada temática.	3	2,5	0
REDACCIÓN, ORTOGRAFÍA Y ESTÉTICA	Mantiene y cuida su redacción, ortografía y estética.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO Nº4

TEMA: RADIACIÓN Y ANOMALÍA

Indicaciones

1. Cada uno de los estudiantes debe bocetar un módulo inspirado en la naturaleza, para realizar la aplicación de radiación y anomalía en la pieza gráfica.

Procedimiento:

2. Realizar el bocetaje del módulo para la aplicación.
3. Ilustrar los 4 ejemplos bocetos, y elegir el de mejor composición
4. Realizar una composición con el módulo establecido la aplicación de radiación y anomalía.
5. Esquematar con color las composiciones

Rúbrica

ASPECTOS A EVALUAR		PUNTUACIÓN		
		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES ESTABLECIDAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA (Concepto, contenido, investigación)	Respetar los fundamentos teóricos de cada temática.	3	2,5	0
REDACCIÓN, ORTOGRAFÍA Y ESTÉTICA	Mantiene y cuida su redacción, ortografía y estética.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO N°5

TEMA: CONTRASTE – CONCENTRACIÓN

Indicaciones

1. Cada uno de los estudiantes debe bocetar un módulo inspirado en la ARQUITECTURA, para realizar la aplicación de contraste y concentración en la pieza gráfica.

Procedimiento:

2. Realizar el bocetaje del módulo para la aplicación.
3. Ilustrar los 4 ejemplos bocetos, y elegir el de mejor composición
4. Realizar una composición con el módulo establecido la aplicación de contraste y concentración.
5. Esquematizar con color las composiciones

Rúbrica

		PUNTUACIÓN		
ASPECTOS A EVALUAR		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES ESTABLECIDAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA (Concepto, contenido, investigación)	Respetar los fundamentos teóricos de cada temática.	3	2,5	0
REDACCIÓN, ORTOGRAFÍA Y ESTÉTICA	Mantiene y cuida su redacción, ortografía y estética.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

TRABAJO PRÁCTICO N°6

TEMA: TEXTURA Y ESPACIO

Indicaciones

1. Cada uno de los estudiantes debe bocetar un módulo inspirado en los animales, para realizar la aplicación de textura y espacio en la pieza gráfica.

Procedimiento:

2. Realizar el bocetaje del módulo para la aplicación.
3. Ilustrar los 4 ejemplos bocetos, y elegir el de mejor composición
4. Realizar una composición con el módulo establecido la aplicación de textura y espacio.
5. Esquematizar con color las composiciones

Rúbrica

		PUNTUACIÓN		
ASPECTOS A EVALUAR		Adecuado	Suficiente	Insuficiente
ADECUACIÓN AL TIEMPO ESTABLECIDO	La presentación es en la fecha correspondiente.	1	2,5	0
CUMPLE CON LAS DIRECTRICES ESTABLECIDAS	Cumple con todas las indicaciones establecidas	2	2,5	0
ORDEN Y COHERENCIA (Concepto, contenido, investigación)	Respetar los fundamentos teóricos de cada temática.	3	2,5	0
REDACCIÓN, ORTOGRAFIA Y ESTÉTICA	Mantiene y cuida su redacción, ortografía y estética.	4	0,5	0
PUNTUACIÓN TOTAL		10,00	5,50	0,00

10. Autoevaluación

Tema: Introducción al Diseño – Diseño Gráfico Multimedia – Elementos Base del Diseño.

Conteste las siguientes preguntas, luego de haber identificado e interpretado los contenidos analizados

Seleccione el literal de la respuesta correcta o conteste con sus propias palabras.

1. El diseño Gráfico es:

- a. Comunicación
- b. Estrategia
- c. Atención
- d. Creatividad

2. Qué es el concepto dentro del Diseño?

3. La percepción visual es:

- a. Un proceso psicológico donde se estimulan los sentidos
- b. Un acto físico textual de la persona
- c. La construcción de ideas
- d. El concepto generado

4. Qué significa la Multimedia en el Diseño?

5. Qué significa la Multimedia en el Diseño?

11. Evaluación final

La evaluación final se establece de forma presencial con una evaluación escrita.

Tema: Aplicaciones de Diseño Gráfico.

1. Realice un módulo inspirado en las Culturas del Ecuador específicamente en la Cultura Salasaca.

2. Con el módulo relizado en la pregunta 1 realice la conceptualización en un formato A3 de:

- Repetición
- Radiación
- Anomalía
- Contraste
- Textura

12. Glosario

Conexión: Enlace, unión, vínculo, acoplamiento, nexos, enganche, empalme, trabazón, engarce, enchufe, ensamble, ensambladura.

Visuales: El concepto refiere a aquello que está vinculado a la visión (el acto y el resultado de ver: es decir, de percibir objetos a través de los ojos gracias a la luz).

Tridimensional: Se utiliza para calificar a aquello que tiene tres dimensiones. Para comprender a qué se refiere la noción, por lo tanto, es necesario entender el concepto de dimensión.

Interpretaciones: Es el hecho de que un contenido material, ya dado e independiente del intérprete, sea “comprendido” o “traducido” a una nueva forma de expresión.

Metáfora: Una metáfora es un tipo de tropo o figura retórica que traslada el significado de un concepto figurado a otro real, estableciendo una relación de semejanza o analogía entre ambos términos.

Mensaje: Según la teoría de la comunicación, es la información que el emisor envía al receptor a través de un canal de comunicación. Así, pues, el mensaje es la razón de ser del proceso comunicativo y es, al mismo tiempo, aquello que se comunica.

13. Referencias Bibliográficas

- Olivares, E. Vilahur, L. 2da ed. (2014) Dibujo para Diseñadores Gráficos, Editorial Parramon.
- Swann, A. 1era ed. (1990) Bases del Diseño Gráfico, Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Munari, B. 1era ed. (2014) Diseño y Comunicación Visual, Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Wong, W. 7ma ed. (1991) Fundamentos del Diseño bi y tri – dimensional, Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Ojeda, N. 1era ed. (2012). Introducción a la Multimedia. Red Tercer Milenio.

14. Anexos o Recursos

Anexo 1

- <https://www.youtube.com/watch?v=m4oPRwUm8Lg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=7N2v0bpNFKA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=GPDII8MXr64>



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO
VICENTE LEÓN

Guía

general de estudio
de la **asignatura**

Agosto 2024

ISBN: 978-9942-676-55-9



9 17 8 994 2 16 7 6 5 5 9