



**DISEÑO GRÁFICO.
ÁREAS DE ACTUACIÓN.
RECURSOS Y
PROCEDIMIENTOS.**

TEMA 20

ZURIÑE FERNÁNDEZ DE CARRANZA



ÍNDICE

1. EL DISEÑO GRÁFICO

*** 6 Principios del diseño gráfico**

2. ÁREAS DE ACTUACIÓN

3. RECURSOS

4. PROCEDIMIENTOS

5. IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN

6. CONCLUSIONES





El diseño gráfico es una **disciplina creativa** que se centra en **comunicar ideas y mensajes visualmente** a través de la COMBINACIÓN DE IMÁGENES, TEXTO Y OTROS ELEMENTOS GRÁFICOS.

Desde la creación de logotipos hasta la maquetación de páginas web, el diseño gráfico se **manifiesta en múltiples formas.**

Precusores Históricos (2000 A.C. - Siglo XV)

1

Civilizaciones Antiguas

Las civilizaciones egipcia y mesopotámica utilizaban jeroglíficos e imágenes para la comunicación visual.

2

Invento de la Imprenta (s. XV)

Johannes Gutenberg revolucionó el diseño gráfico al imprimir texto e imágenes, fomentando la demanda de elementos visuales atractivos.

3

Impacto en la Tipografía

La imprenta condujo a la creación de tipografías y estilos tipográficos, estableciendo este elemento como fundamental en el diseño gráfico.

Revolución Industrial y el Nacimiento del Diseño Gráfico (Siglo XIX)

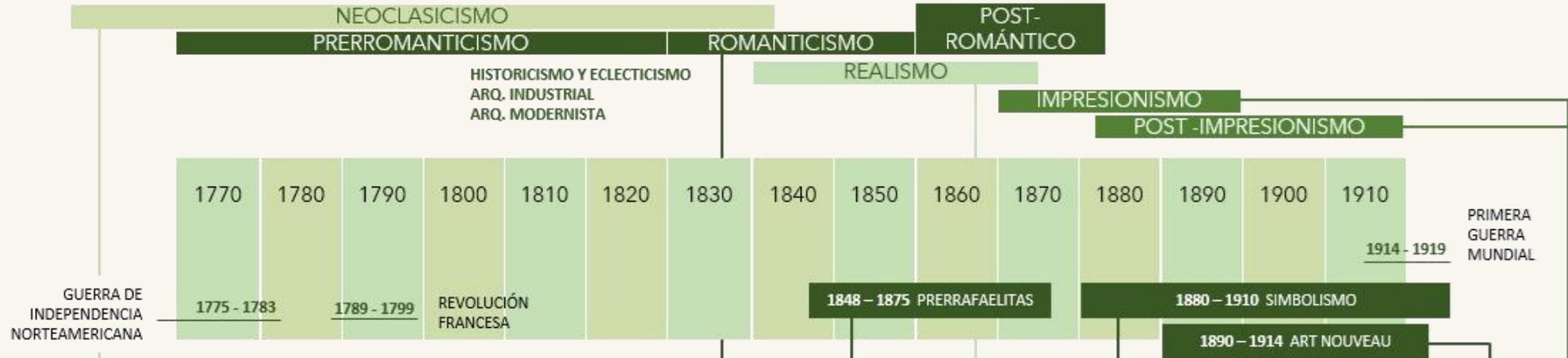


CON LA **REVOLUCIÓN INDUSTRIAL**, LA PRODUCCIÓN EN MASA SE CONVIRTIÓ EN LA NORMA, IMPULSANDO EL DISEÑO GRÁFICO CON AVANCES TECNOLÓGICOS Y LA NECESIDAD DE ANUNCIAR PRODUCTOS.

<<<
EDAD MODERNA

SIGLO XIX

>>>
EDAD CONTEMPORÁNEA
VANGUARDIAS



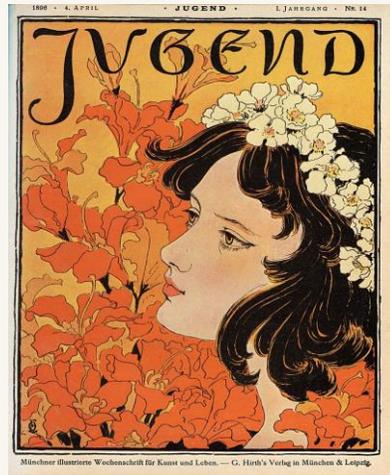
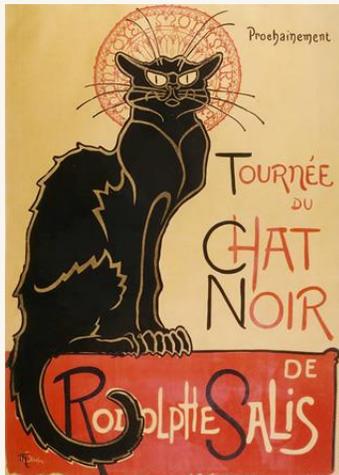
PRIMERA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL 1760 -1840.
SEGUNDA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL 1870 -1914.



Revolución Industrial y el Nacimiento del Diseño Gráfico (Siglo XIX)

Estilo Art Nouveau (modernismo)

1



2

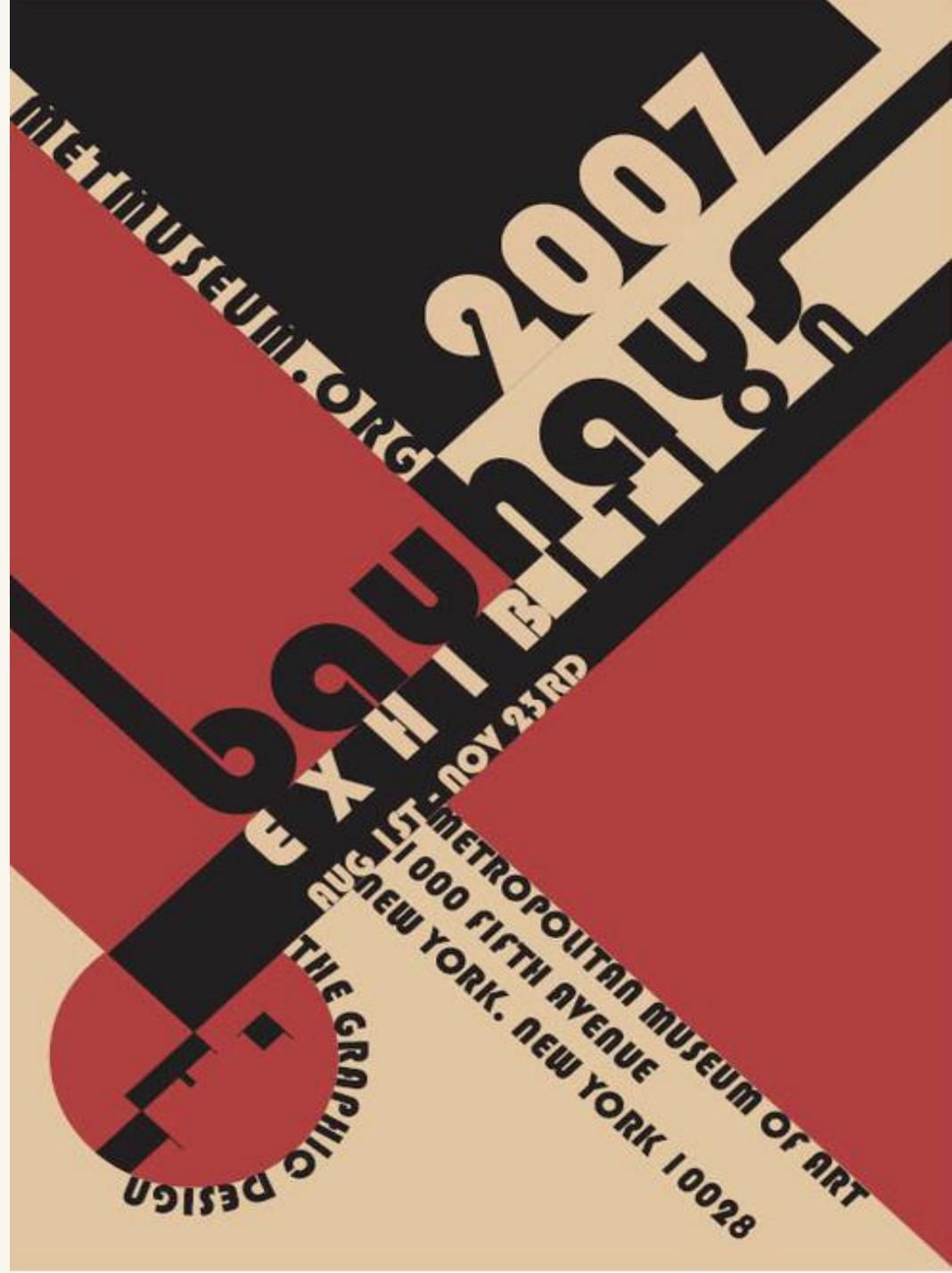
La Bauhaus (s.XX)

Tuvo un papel central en **definir principios del diseño**, sentando las bases del diseño gráfico incluido en su plan educativo.

DISEÑO GRÁFICO

APROXIMACIÓN HISTÓRICA

ELEMENTOS BÁSICOS



architype bayer

a b c
x y z

a

universum

abcdefghijklmnop
opqrstuvwxyz

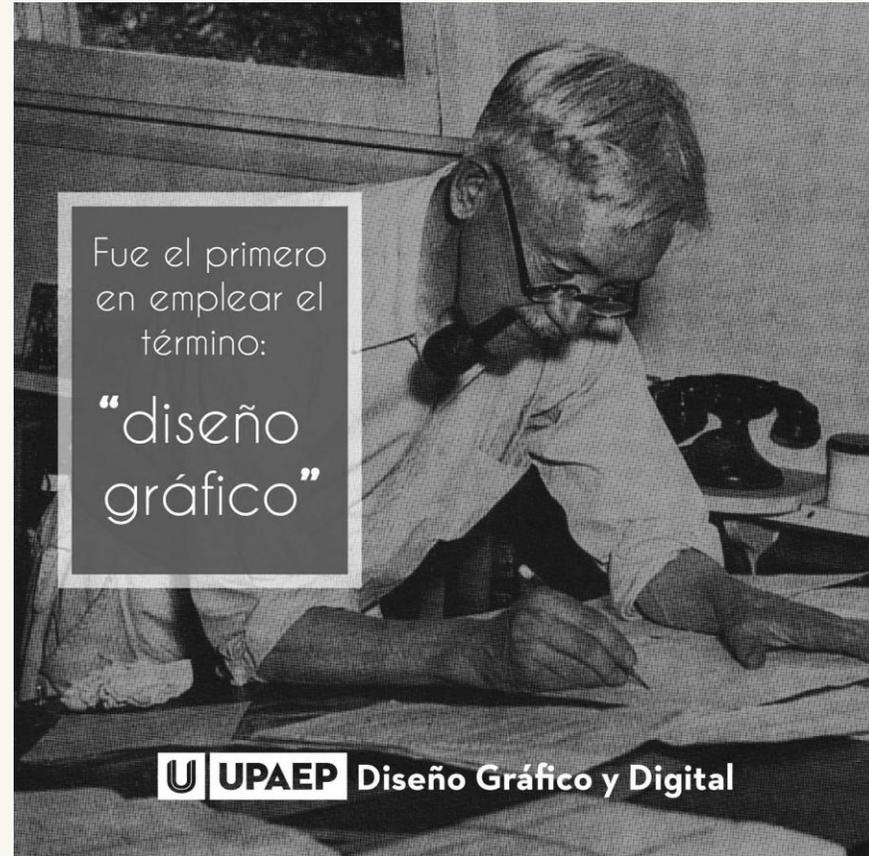
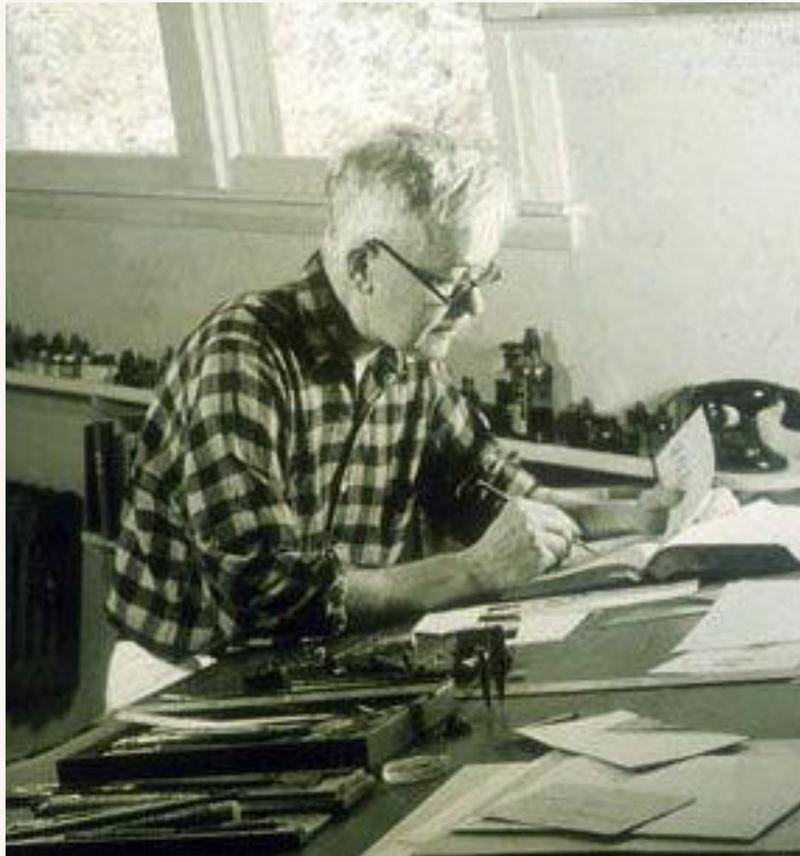
0123456789



Fuente Architype Bayer, creada por **Herbert Bayer** con el nombre de universal en 1925.

La primera vez que se emplea el término diseño gráfico es **en 1922 por William Addison Dwiggins**.

A partir de ahí, la evolución de esta disciplina ha sido constante e incesante



Fue el primero
en emplear el
término:

“diseño
gráfico”

U UPAEP Diseño Gráfico y Digital



Desarrollo del diseño gráfico moderno (Siglo XX)

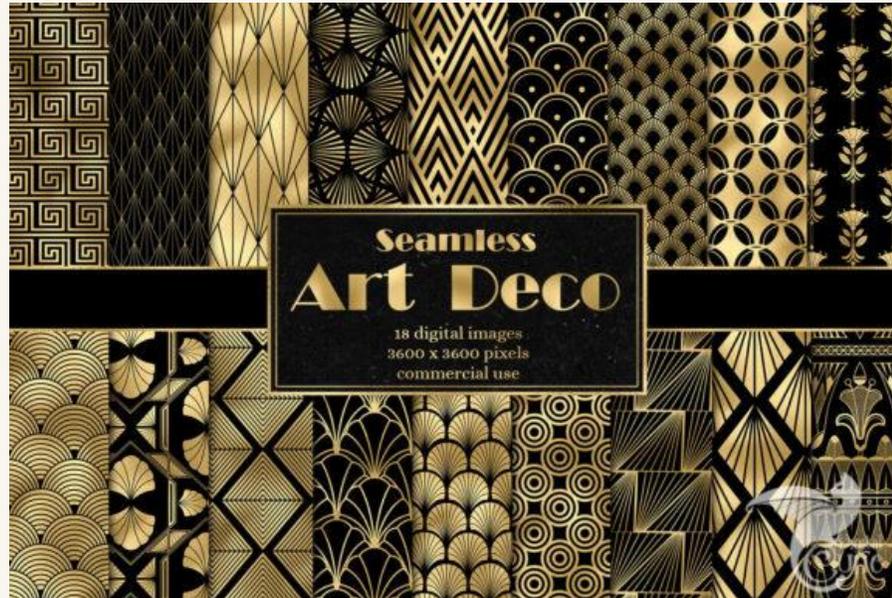
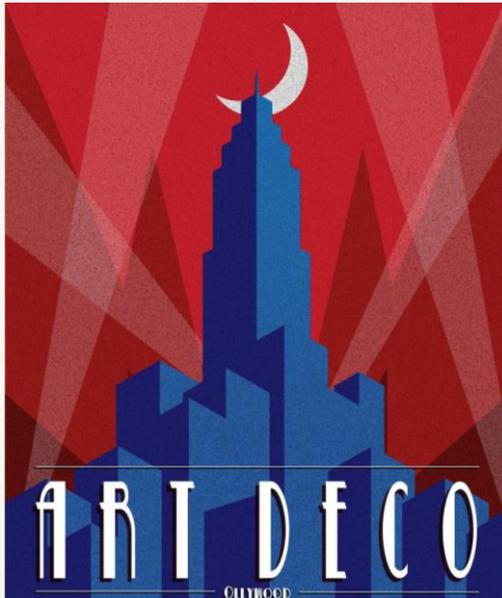
El siglo XX presenció una explosión de creatividad en el diseño gráfico, alimentada por **movimientos artísticos y avances tecnológicos**

Estilo Art Decó

Desarrollo del diseño gráfico moderno (Siglo XX)

Estilo Art Decó

Más estilizada, a menudo con letras geométricas y adornos elaborados. Los colores vibrantes y contrastantes, junto con la simetría y la elegancia



Desarrollo del diseño gráfico moderno (Siglo XX)

Las Vanguardias

Desafiando las convenciones establecidas y explorando nuevas formas de expresión



Desarrollo del diseño gráfico moderno (Siglo XX)



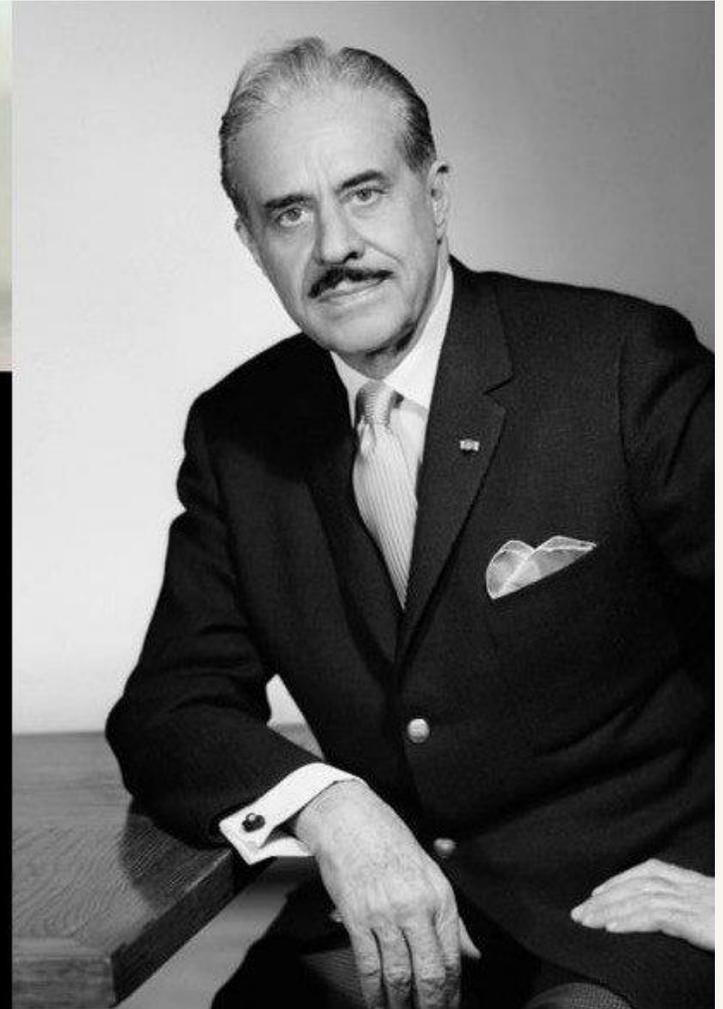
Desarrollo del diseño gráfico moderno (Siglo XX)

(Siglo XX)



Coca-Cola diseñado por

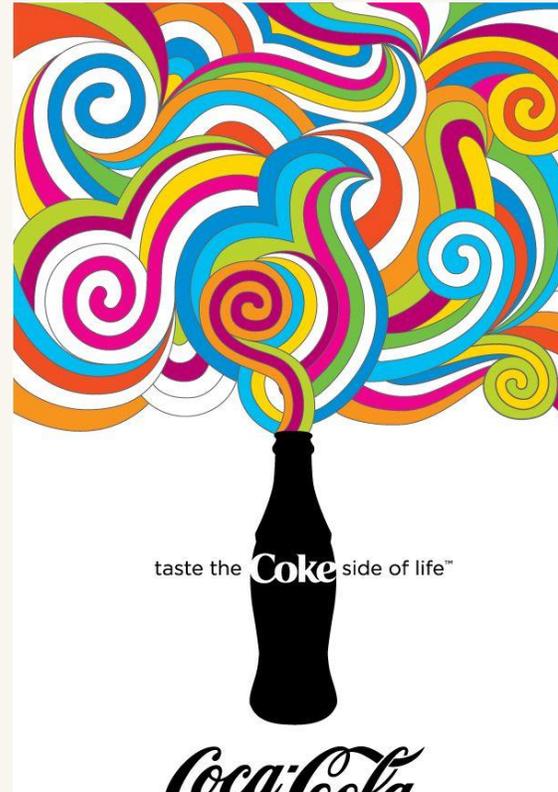
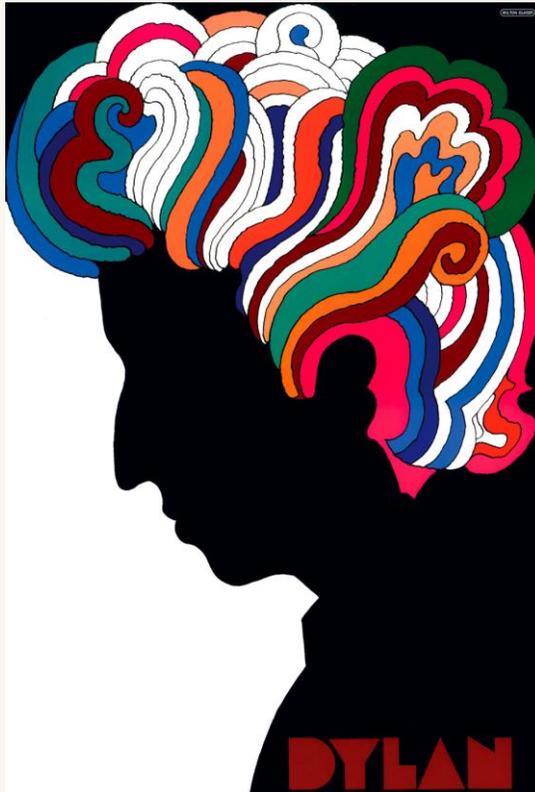
RAYMOND LOEWY



icono cultural

MILTON GLASER

“Casi me desmayé al comprender que se puede crear vida con un lápiz, en ese momento decidí que esa iba a ser mi vida.”



DISEÑO GRÁFICO

ELEMENTOS BÁSICOS

APROXIMACIÓN HISTÓRICA

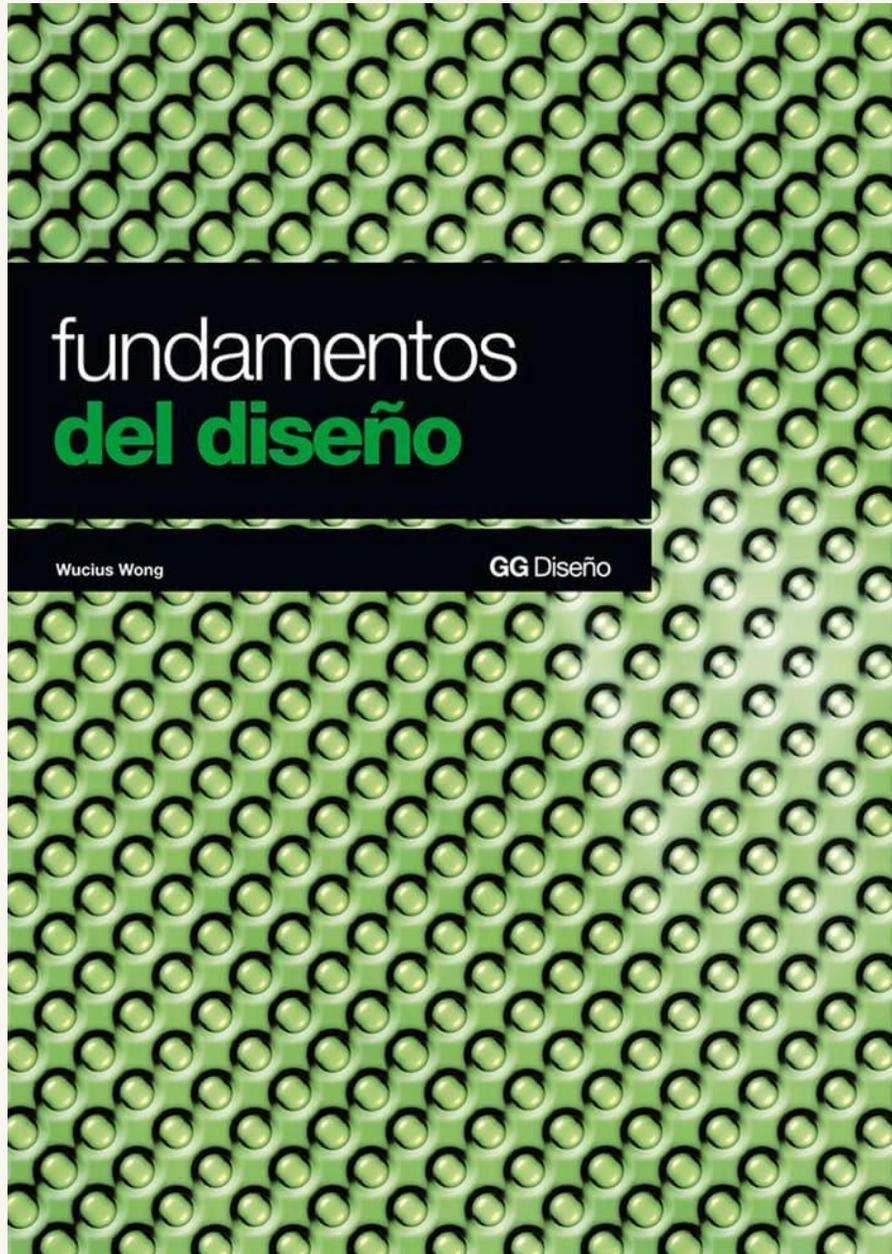


Era digital y diseño gráfico contemporáneo (SIGLO XXI)

LA TRANSICIÓN AL SIGLO XXI MARCÓ EL AUGUE DEL DISEÑO GRÁFICO DIGITAL CON LA **EXPANSIÓN DE INTERNET Y LAS REDES SOCIALES.**

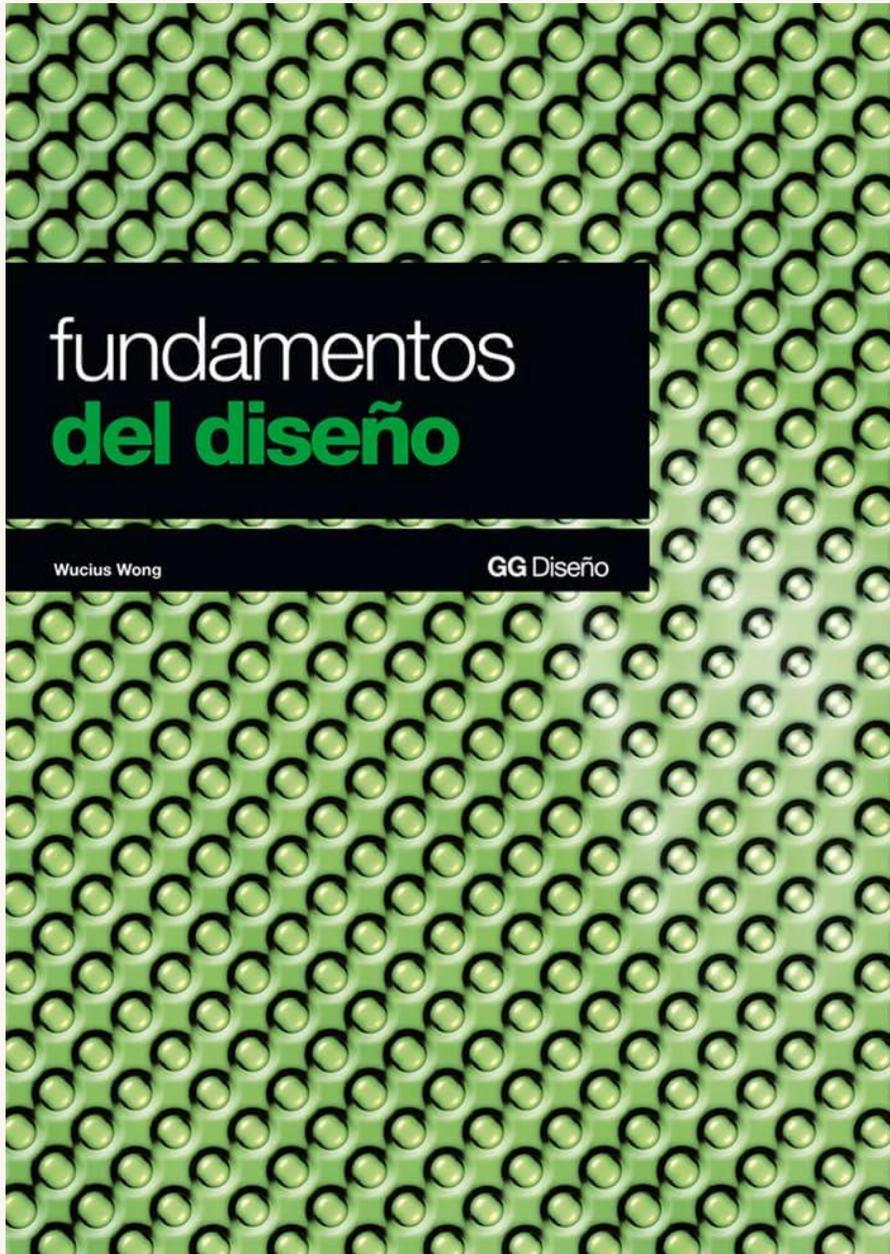


El diseño contemporáneo abraza la diversidad estilística, desde minimalismo hasta maximalismo, y refleja la **globalización de la cultura visual.**



WUCIUS WONG PROPONE UNA
**CLASIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS
FORMALES DEL DISEÑO GRÁFICO** EN
SUS ESTUDIOS.

WONG (1985) SUGIERE AGRUPAR ESTOS
ELEMENTOS EN **CUATRO CATEGORÍAS**
PRINCIPALES:



WUCIUS WONG PROPONE UNA
**CLASIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS
FORMALES DEL DISEÑO GRÁFICO** EN
SUS ESTUDIOS.

WONG (1985) SUGIERE AGRUPAR ESTOS
ELEMENTOS EN **CUATRO CATEGORÍAS**
PRINCIPALES:

- (1) **ELEMENTOS CONCEPTUALES.**
- (2) **ELEMENTOS VISUALES.**
- (3) **ELEMENTOS DE RELACIÓN.**
- (4) **ELEMENTOS PRÁCTICOS.**

Conceptuales

Incluyen conceptos abstractos como punto, línea, plano y volumen.

Visuales

Características visuales directas como forma, medida, color y textura.

Relación

Se centran en la disposición y conexión de las formas dentro del diseño.

Prácticos

Abordan conceptos abstractos con implicaciones prácticas como representación y significado.

6 PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. ÉNFASIS O PUNTO FOCAL

2. BALANCE O EQUILIBRIO

3. RITMO O MOVIMIENTO

4. PROPORCIÓN O ESCALA

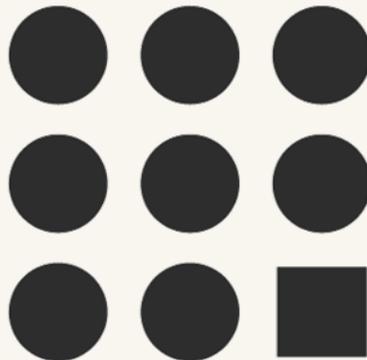
5. UNIDAD O ARMONÍA

6. SIMPLICIDAD

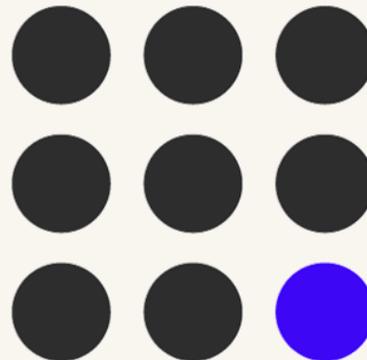
CENTRO DE ATENCIÓN SOBRE UN ELEMENTO.

Romper la jerarquía visual y ayudarnos de la forma, el uso del color o el tamaño.

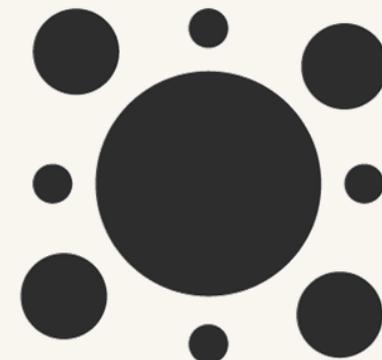
= CAPTAR LA ATENCIÓN DEL PÚBLICO



FORMA



COLOR



TAMAÑO

6 PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. ÉNFASIS O PUNTO FOCAL

2. BALANCE O EQUILIBRIO

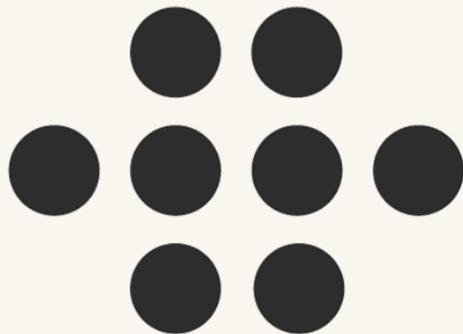
3. RITMO O MOVIMIENTO

4. PROPORCIÓN O ESCALA

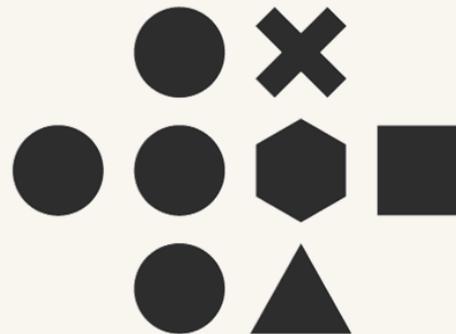
5. UNIDAD O ARMONÍA

6. SIMPLICIDAD

PARTE DEL **PESO VISUAL** DE LOS ELEMENTOS EN UNA COMPOSICIÓN. SE HACE USO DEL BALANCE PARA OTORGAR **ESTABILIDAD Y ESTRUCTURA**, **CREAR ÉNFASIS Y DINAMISMO**.



SIMÉTRICO



ASIMÉTRICO

elementos visuales en una disposición **estéticamente agradable** o en una disposición particular para cumplir un propósito

6 PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. ÉNFASIS O PUNTO FOCAL

2. BALANCE O EQUILIBRIO

3. RITMO O MOVIMIENTO

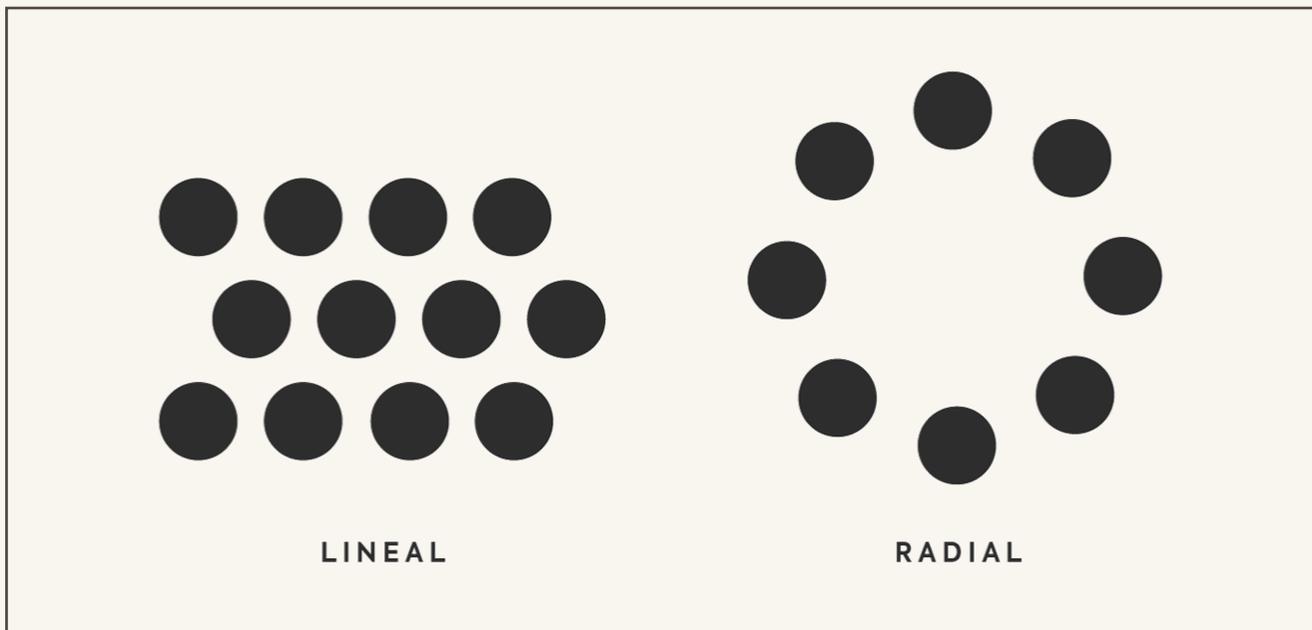
4. PROPORCIÓN O ESCALA

5. UNIDAD O ARMONÍA

6. SIMPLICIDAD

ASEGURAR UNA CORRECTA LECTURA DEL DISEÑO.

El principio del ritmo o de movimiento es la cualidad por la que podemos controlar al ojo alrededor de un elemento o espacio, podemos **dirigir el ojo de los espectadores dentro de nuestra composición.**



El ritmo es la secuencia con que aparecen los elementos que componen el diseño: el orden, la repetición y la forma de organizarlos.

6 PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. ÉNFASIS O PUNTO FOCAL

2. BALANCE O EQUILIBRIO

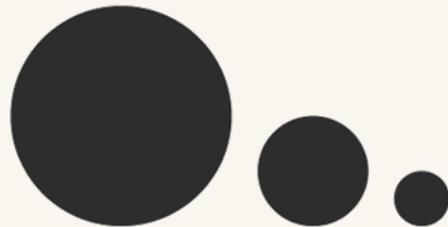
3. RITMO O MOVIMIENTO

4. PROPORCIÓN O ESCALA

5. UNIDAD O ARMONÍA

6. SIMPLICIDAD

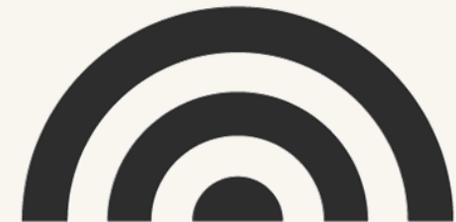
RELACIÓN DEL TAMAÑO DE LOS OBJETOS CON LA COMPOSICIÓN FINAL.
Dentro del principio de escala podemos tener en cuenta 3 subcategorías:



TAMAÑO



PROPORCIÓN



DIVISIÓN

6 PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. ÉNFASIS O PUNTO FOCAL

2. BALANCE O EQUILIBRIO

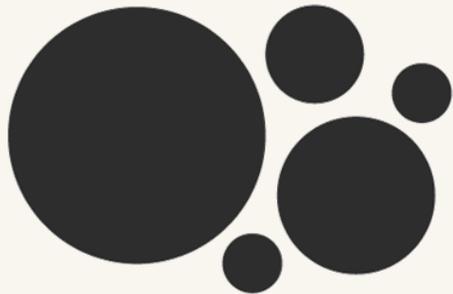
3. RITMO O MOVIMIENTO

4. PROPORCIÓN O ESCALA

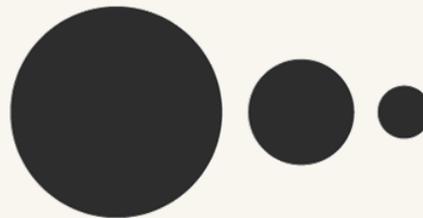
5. UNIDAD O ARMONÍA

6. SIMPLICIDAD

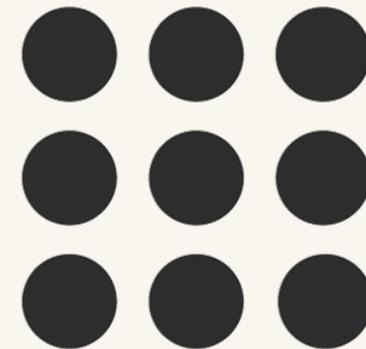
UN BUEN DISEÑO SIEMPRE ESTÁ **RELACIONADO CON UN GRUPO** DE ELEMENTOS RELACIONADOS Y ORGANIZADOS ENTRE SÍ, REPRESENTANDO UNA UNIDAD.



REPETICIÓN



SUCESIÓN



PROXIMIDAD

6 PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. ÉNFASIS O PUNTO FOCAL

2. BALANCE O EQUILIBRIO

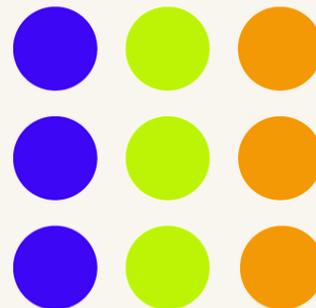
3. RITMO O MOVIMIENTO

4. PROPORCIÓN O ESCALA

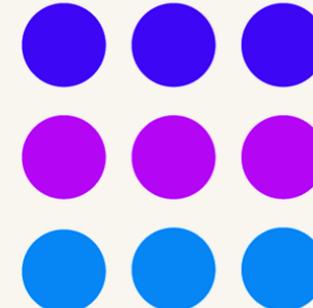
5. UNIDAD O ARMONÍA

6. SIMPLICIDAD

Y no debemos olvidar que también podemos otorgar **unidad mediante la armonía con el uso de colores análogos o mediante el contraste con el uso de colores complementarios.**



CONTRASTE
(COMPLEMENTARIOS)



ARMONÍA
(ANÁLOGOS)

6 PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. ÉNFASIS O PUNTO FOCAL

2. BALANCE O EQUILIBRIO

3. RITMO O MOVIMIENTO

4. PROPORCIÓN O ESCALA

5. UNIDAD O ARMONÍA

6. SIMPLICIDAD

= MINIMIZAR O SINTETIZAR UN DISEÑO

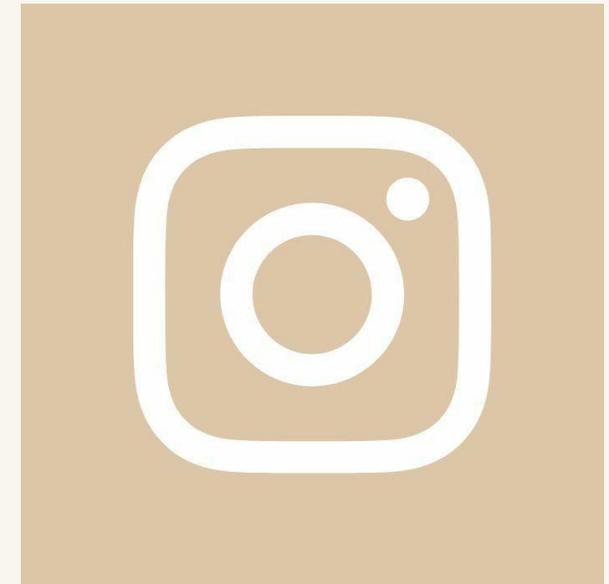
GARANTIZAR QUE UNA PIEZA DE COMUNICACIÓN SEA CLARA Y CONCISA



menos, es más

crear balance y generar impacto

eliminar o sintetizar información y detalles



6 PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO

1. ÉNFASIS O PUNTO FOCAL

2. BALANCE O EQUILIBRIO

3. RITMO O MOVIMIENTO

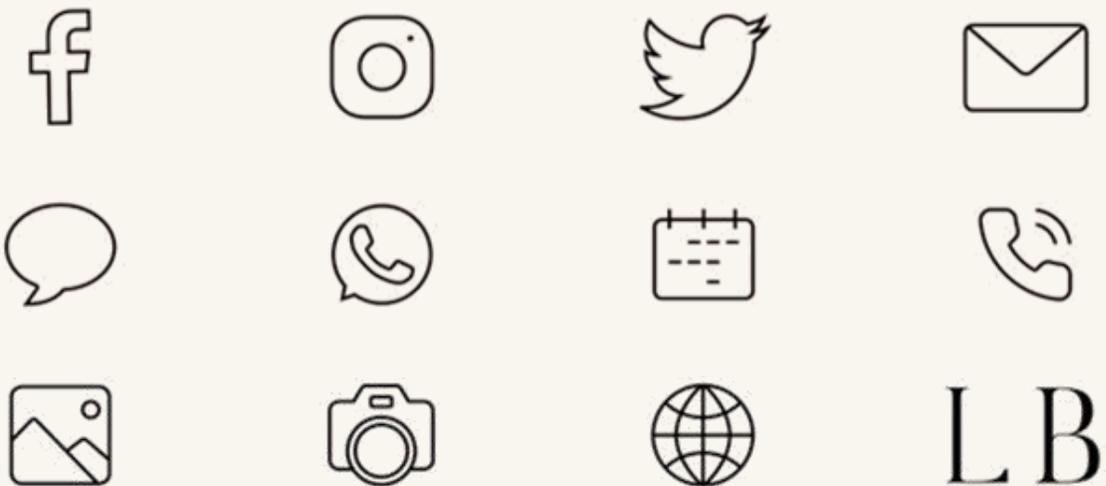
4. PROPORCIÓN O ESCALA

5. UNIDAD O ARMONÍA

6. SIMPLICIDAD

= **MINIMIZAR O SINTETIZAR UN DISEÑO**

GARANTIZAR QUE UNA PIEZA DE COMUNICACIÓN SEA CLARA Y CONCISA



ÁREAS DE ACTUACIÓN



ABARCAN UNA **AMPLIA GAMA DE CAMPOS** DONDE LOS DISEÑADORES APLICAN SUS HABILIDADES CREATIVAS Y TÉCNICAS DIVERSAS.



1. La imagen de empresa - diseño de identidad corporativa

Elementos visuales representativos

El diseño de identidad corporativa incluye logotipos, tarjetas de visita y elementos de branding.

Association with the brand

El objetivo principal es que la identidad visual se asocie automáticamente con la marca.

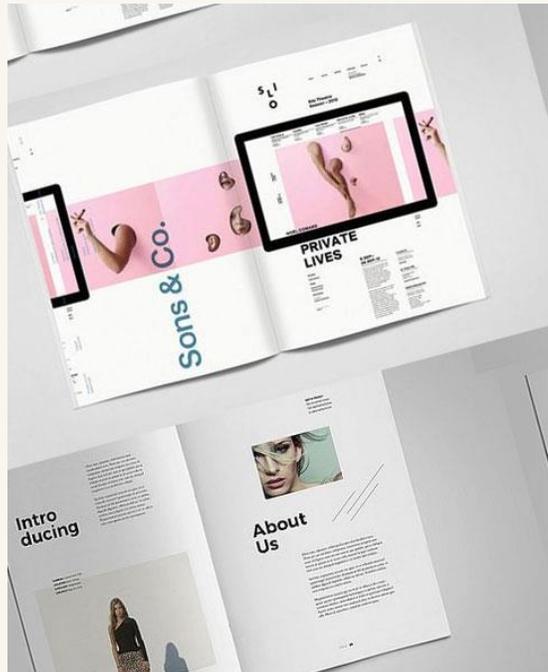
Distintas representaciones gráficas

Puede incluir marca verbal, marca icónica e incluso una combinación de ambas.



2. Diseño Editorial

- Maquetación y diseño de publicaciones impresas o digitales.
- Involucra la organización visual y jerarquía de la información.
- Aplicación en libros, revistas, periódicos, y catálogos.





3. Diseño Publicitario

El diseño publicitario abarca la creación de carteles, banners, y anuncios impresos y digitales para promocionar productos, servicios o eventos. Es fundamental transmitir el mensaje de forma efectiva a través de elementos visuales impactantes.



4. Diseño de Envases y Etiquetas

Va más allá de la estética, ya que también considera la funcionalidad y la atracción del consumidor.



1899-1902 1900-1916 1915 1957 1961 1991 1993 2007

5. Diseño de sitios web y UX/UI



Diseño de Interfaz de Usuario Impactante

El diseño de interfaz de usuario (UI) busca crear una experiencia visual atractiva y funcional para los usuarios finales.



Experiencia de Usuario Inmersiva

La experiencia de usuario (UX) se centra en la usabilidad y la interacción, asegurando una navegación intuitiva y agradable.

6. Diseño Multimedia: Ilustración y Gráficos Animados

Creación de Ilustraciones Digitales

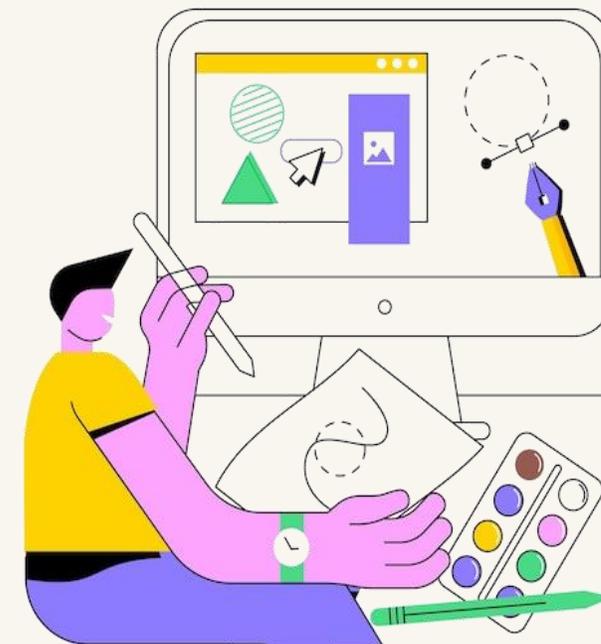
Las ilustraciones digitales son creadas con software especializado para ser utilizadas en redes sociales, presentaciones y contenido multimedia.

1

2

Diseño de Motion Graphics

Esta técnica implica la creación de elementos visuales en movimiento, como animaciones y gráficos dinámicos, utilizados en videos con impacto visual.



7. Diseño tipográfico

- La importancia de la elección tipográfica
- Arte del lettering y la caligrafía



8. Diseño Ambiental y Señalización (Señalética)



9. Diseño social y sin fines de lucro

- **Creación de conciencia** ————— Colaboración en proyectos para crear conciencia sobre problemas sociales.
- **Comunicación impactante** ————— Para comunicar mensajes impactantes sobre causas benéficas.





Elementos, herramientas o fuentes disponibles y utilizadas por diseñadores para crear y desarrollar proyectos visuales.

- a. ÚTILES Y EQUIPOS DE TRABAJO
- b. HERRAMIENTAS, PROGRAMAS Y FUENTES DIGITALES

a. ÚTILES Y EQUIPOS DE TRABAJO

INSTRUMENTOS TRADICIONALES

Se refieren a cualquier material y **técnica gráfico plástica tradicional**. Incluyen lápices de madera, portaminas, gomas de borrar, plumas, tintas, rotuladores, tablero de dibujo, plantillas, patrones, escuadras, reglas, entre otros.



a. ÚTILES Y EQUIPOS DE TRABAJO

ÚTILES Y EQUIPOS DIGITALES

Estos equipos proporcionan la potencia necesaria para ejecutar software especializado, siendo Adobe Creative Cloud y CorelDRAW dos de las suites más prominentes en la industria del diseño gráfico.



b. HERRAMIENTAS, PROGRAMAS Y FUENTES DIGITALES

1

Softwares Específicos de Diseño Gráfico

Adobe Creative Cloud:
conjunto de herramientas
esenciales para
diseñadores gráficos
profesionales, incluyendo
Photoshop, Illustrator e
InDesign.

2

3

b. HERRAMIENTAS, PROGRAMAS Y FUENTES DIGITALES

1

Softwares Específicos de Diseño Gráfico



Creative Cloud

All Apps

2

Bancos de Imágenes y Recursos Visuales

Acceso a una amplia variedad de imágenes de alta calidad es fundamental para enriquecer los diseños.

3

b. HERRAMIENTAS, PROGRAMAS Y FUENTES DIGITALES

1

Softwares Específicos de Diseño Gráfico



Creative Cloud

All Apps

2

Bancos de Imágenes y Recursos Visuales



3

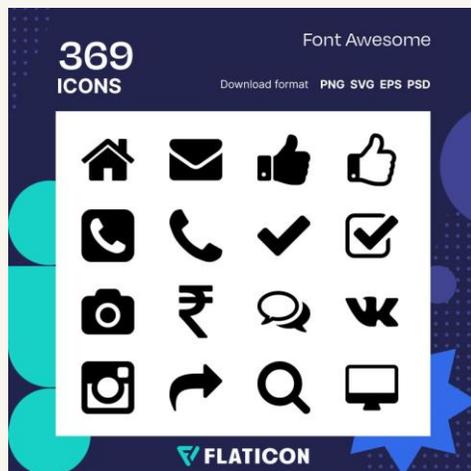
Inspiration Boards y Moodboards

Plataformas como Pinterest y Milanote permiten crear boards visuales que sirven como referencia y guía durante el proceso creativo.

b. HERRAMIENTAS, PROGRAMAS Y FUENTES DIGITALES

4

Bancos de iconos y de Vectores



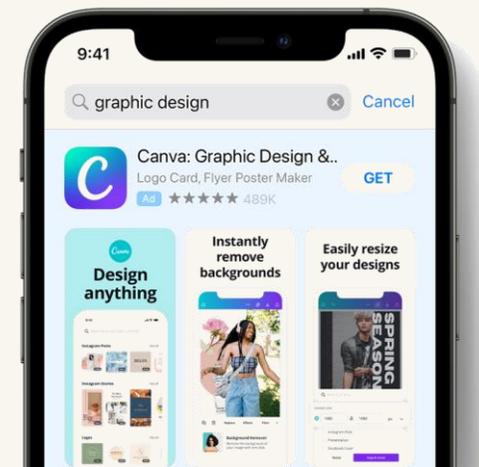
5

Tipografías y fuentes



6

Herramientas de edición de imágenes



PROCEDIMIENTOS

PASOS ESPECÍFICOS Y LAS ACCIONES SISTEMÁTICAS QUE SE SIGUEN PARA PLANIFICAR, DESARROLLAR Y FINALIZAR UN PROYECTO GRÁFICO. ESTOS PROCEDIMIENTOS SON IMPORTANTES YA QUE ASEGURA QUE **EL DISEÑO CUMPLA CON LOS OBJETIVOS DEL CLIENTE, SEA VISUALMENTE ATRACTIVO Y SEA EFECTIVO EN LA COMUNICACIÓN DEL MENSAJE DESEADO.**



1. Investigación y Análisis

El proceso de diseño comienza entendiendo las **necesidades del cliente y analizando a la audiencia** objetivo para adaptar el mensaje de manera efectiva.



2. Planificación y Estrategia

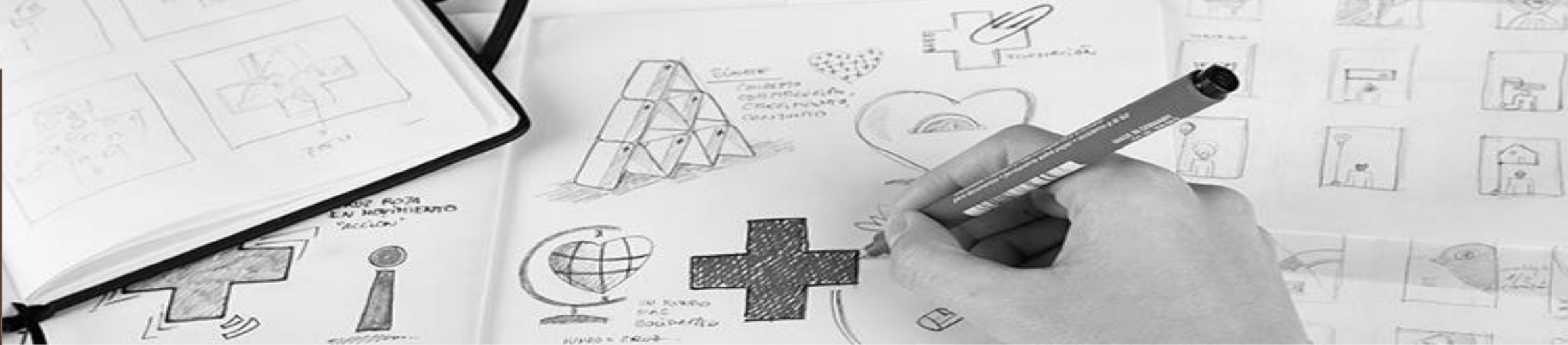
Definición de Objetivos

Establecer claramente los objetivos del diseño.

Desarrollo de Estrategias

Planificar la estructura general del diseño, la paleta de colores y otros elementos visuales.





3. Conceptualización y Bocetos

Generación de Ideas Creativas

Explorar diferentes conceptos y enfoques creativos.

1

2

Bocetos Iniciales

Crear esbozos para visualizar y refinar las ideas antes de pasar a la ejecución digital.

4. Diseño Digital

Aplicación de Herramientas de Diseño

Utilizar software especializado para crear versiones digitales del diseño.



Desarrollo Visual

Trabajar en la apariencia final del diseño, incluyendo la disposición, tipografía, y elementos gráficos.



5. Revisión y Retroalimentación- *feedback*

Presentación al Cliente

Mostrar al cliente el diseño propuesto.

Recopilación de Comentarios

Recibir retroalimentación del cliente y realizar ajustes para satisfacer sus requisitos.



6. Producción y Entrega

1 Finalización del Diseño

Realizar ajustes finales y preparar el diseño para su implementación.

2 Entrega del Producto Final

Proporcionar al cliente los archivos finales en los formatos apropiados.



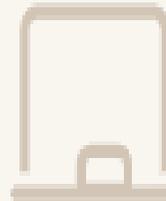


7. Evaluación Posterior



Análisis del Rendimiento

Evaluación de la efectividad del diseño después de su implementación.



Aprendizaje y Mejora

Identificación de áreas de mejora y aprendizaje para futuros proyectos.

Ejemplo en Sistema Offset de impresión



TALLER DE DISEÑO GRÁFICO PARA NIÑOS



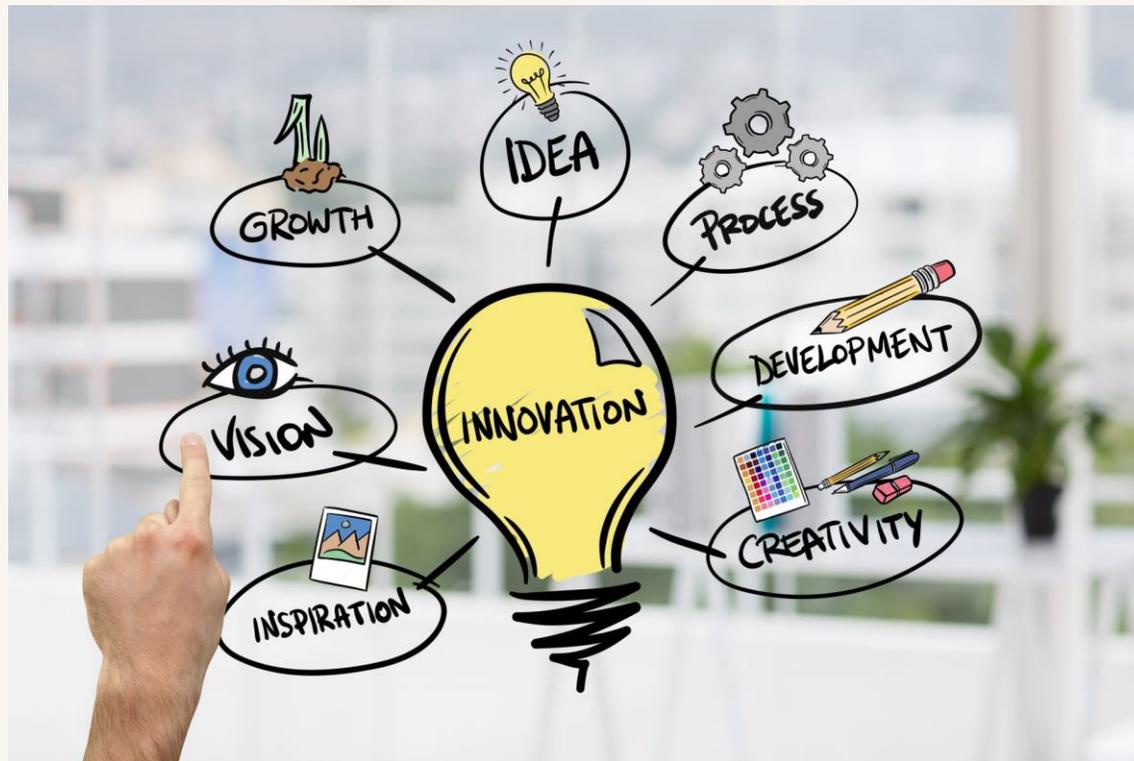
Un espacio de proyectos y juegos para que los más chicos comprendan y desarrollen el lenguaje visual y gráfico.



El diseño gráfico, al ser una herramienta poderosa para comunicar ideas de manera efectiva y crear entornos de aprendizaje visualmente atractivos, **DESEMPEÑA UN PAPEL ESENCIAL EN EL ÁMBITO EDUCATIVO.**

● FACILITAR LA COMPRENSIÓN VISUAL DE CONCEPTOS COMPLEJOS

El diseño gráfico simplifica conceptos complejos a través de gráficos, infografías y esquemas.



guía
virtual
con power point
fácil y rápido

Canva

- **FACILITAR LA COMPRENSIÓN VISUAL DE CONCEPTOS COMPLEJOS**

El diseño gráfico simplifica conceptos complejos a través de gráficos, infografías y esquemas.

- **ESTIMULAR LA CREATIVIDAD**

El diseño gráfico fomenta la imaginación y el pensamiento innovador tanto en el alumnado como en el profesorado.



- **FACILITAR LA COMPRENSIÓN VISUAL DE CONCEPTOS COMPLEJOS**
El diseño gráfico simplifica conceptos complejos a través de gráficos, infografías y esquemas.
- **ESTIMULAR LA CREATIVIDAD**
El diseño gráfico fomenta la imaginación y el pensamiento innovador tanto en el alumnado como en el profesorado.
- **MEJORA DE LA RETENCIÓN DE INFORMACIÓN**
La información presentada visualmente se recuerda de manera más efectiva, mejorando la retención de información.

● **FACILITAR LA COMPRENSIÓN VISUAL DE CONCEPTOS COMPLEJOS**

El diseño gráfico simplifica conceptos complejos a través de gráficos, infografías y esquemas.

● **ESTIMULAR LA CREATIVIDAD**

El diseño gráfico fomenta la imaginación y el pensamiento innovador tanto en el alumnado como en el profesorado.

● **MEJORA DE LA RETENCIÓN DE INFORMACIÓN**

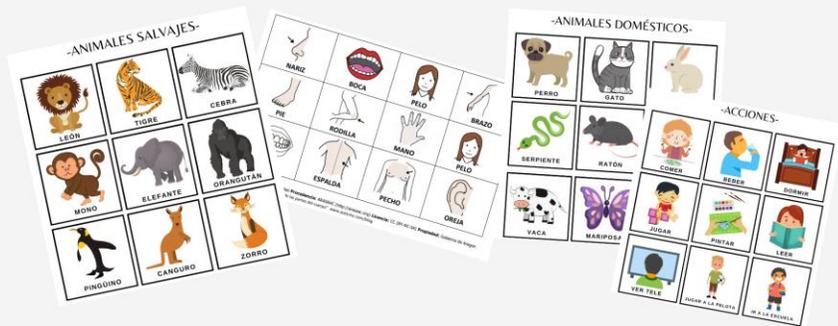
La información presentada visualmente se recuerda de manera más efectiva, mejorando la retención de información.

● **PREPARACIÓN PARA EL MUNDO DIGITAL**

El diseño gráfico equipa a los estudiantes con las habilidades necesarias para expresar ideas de manera efectiva en un entorno tecnológico.



Plantillas de tarjetas de PICTOGRAMAS



EL DISEÑO GRÁFICO ES UNA RAMA ESPECÍFICA DEL DISEÑO, QUE SE ENFOCA EN LA **CREACIÓN VISUAL Y LA COMUNICACIÓN MEDIANTE ELEMENTOS GRÁFICOS.**



- Se utilizan herramientas visuales como **imágenes, texto, formas y colores** para **transmitir mensajes o información** de manera efectiva y estéticamente agradable.
- ESTA RELACIÓN EMISOR-MENSAJE-RECEPTOR ESTÁ PRESENTE EN **CASI TODAS LAS SITUACIONES DE NUESTRO DÍA A DÍA.**

CONCLUSIONES



PUEDE INFLUIR DIRECTAMENTE EN LA FORMA EN QUE **EL ALUMNADO ABSORBE Y RETIENEN INFORMACIÓN.**

A MEDIDA QUE LAS METODOLOGÍAS EN EDUCACIÓN EVOLUCIONAN HACIA UN ENFOQUE MÁS DIGITAL Y VISUAL, **LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO GRÁFICO SE VUELVE CADA VEZ MÁS SIGNIFICATIVO EN LOS CENTROS EDUCATIVOS.**

SOCIEDAD = EDUCACIÓN

y para bien o para mal, nuestra sociedad está plagada de imágenes



La capacidad de **crear e interpretar una obra de arte** es una competencia que se tiene en cuenta en la educación.