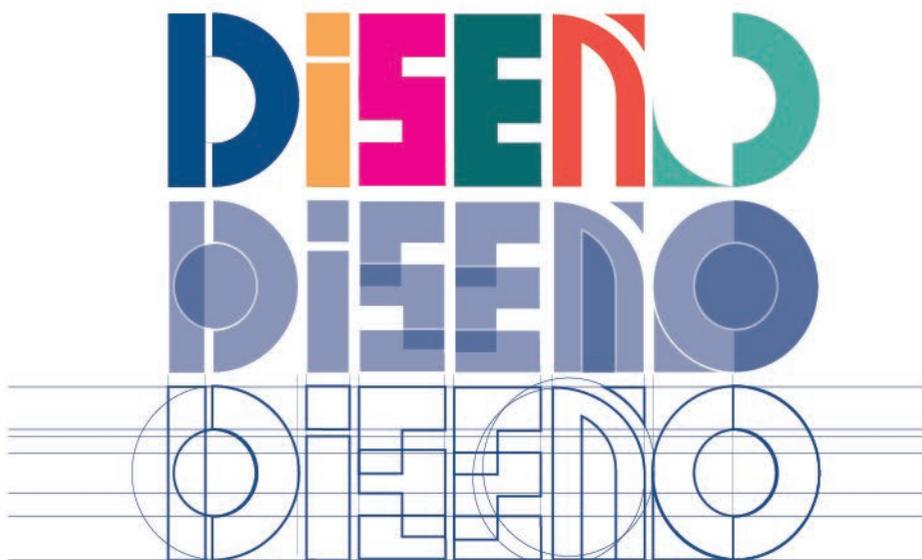




UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA

Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco



Diseño Gráfico

Guía del estudiante

Primera edición, 2016

Autores

© 2016, Mónica Alejandra Huerta Castañeda, Luz Elena Rivera Cedano.

Segunda edición 2022

© 2022, Luz Elena Rivera Cedano

Coordinadora: Romy Florencia Hernández Pérez

Editora Literaria: Mónica Alejandra Huerta Castañeda

Diseñadora: Luz Elena Rivera Cedano

D.R. © 2022, Universidad de Guadalajara

Sistema de Educación Media Superior

Liceo 496. Colonia Centro

44100 Guadalajara, Jalisco

ISBN:

Noviembre 2022

Esta prohibida la reproducción parcial o total, por cualquier medio físico o electrónico de este contenido.

DIRECTORIO

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí
Rectoría General

Dr. Héctor Raúl Solís Gadea
Vicerrectoría Ejecutiva

Mtro. Guillermo Arturo Gómez Mata
Secretaría General

Sistema de Educación Media Superior

Mtro. César Antonio Barba Delgadillo
Dirección General del Sistema de Educación Media Superior

Dra. María del Socorro Pérez Alcalá
Secretaría Académica del Sistema de Educación Media Superior

Mtro. Jesús Alberto Jiménez Herrera
Secretaría Administrativa del Sistema de Educación Media Superior

Lic. Romy Florencia Hernández Pérez
Dirección de Educación Continua, Abierta y a Distancia

Índice

Introducción	6
Objetivo	6
Competencias del curso	6
Rasgos del perfil de egreso	7
¿Cómo voy a aprender?	7
Rol del estudiante y asesor (a)	8
Proceso de evaluación	9
Simbología	11
<i>Actividad Preeliminar. Un viaje por el diseño</i>	12
Módulo I. Comunicando una idea	15
Introducción	15
La investigación del contexto como parte fundamental del diseño.	17
Actividad 1. Investigación del contexto.	18
Semiótica ¿Qué es eso?	20
Actividad 2. Identifica signos que ayuden a comunicar tu idea. <i>(Collage de clichés)</i>	20
Cierre de Módulo	26
Avance 1. Redactando la idea	26
Módulo II. Los elementos a considerar en el cartel.	28
Introducción	28
Elementos de diseño y transformaciones isométricas, ¿qué son?	30
Actividad 1. Aplicación transformaciones isométricas y de los elementos de diseño.	30
<i>Actividad complementaria</i>	33
Tipografía y color	37
Actividad 2. ¿Cuál tipografía y qué color transmiten el mensaje deseado?	37
<i>Actividad complementaria</i>	40
Cierre de Módulo	41
Avance 2. Diseñando la idea	41
<i>Actividad complementaria. ¿Y los derechos de autor?</i>	43

Módulo III. Tu diseño al mundo.	46
Introducción	46
Unidades y formatos	48
Actividad 1. Unidades, formatos y tamaños.	48
<i>Actividad complementaria</i>	51
Retículas y sección áurea	52
Actividad 2. Traza la retícula de tu cartel	52
<i>Actividad complementaria.</i>	57
Cierre de módulo	58
Avance 3. Proyectando tu cartel de manera profesional	58
<i>Actividad complementaria</i>	59
Para finalizar.	60
Proyecto integrador. Mi propuesta	61
Galería de carteles	62
Autoevaluación	63
Coevaluación	64
Bibliografía	65



Introducción

Si miras detenidamente a tu alrededor, en tus traslados, cuando navegas en la web, mientras ves la televisión te darás cuenta que todo el tiempo hay **mensajes** publicitarios invitándote a adquirir un producto. ¿Recuerdas alguno en particular que haya llamado tu atención? ¿podrías describirlo? ¿cuál era el mensaje? ¿lo compraste? Detrás de cada anuncio que ves, hay un equipo de trabajo que analizó que tú (y otros como tú) eran su público objetivo y utilizó **elementos** con los que te sentiste **identificado**.

Así como la publicidad funciona ¿crees que se pueda utilizar el diseño gráfico para enviar un mensaje que ayude a la sociedad?, ¿cómo solucionarías una problemática a través de un diseño gráfico?, ¿cómo diseñarías un gráfico que **prevenga de una situación de riesgo** a tus amigos, a tus hermanos, a tus papás o a niños que viven cerca de ti?

Uno de los objetivos del diseño gráfico es **facilitar la comunicación** humana mediante el uso de signos y símbolos; sin embargo no se puede estar seguro del impacto que tendrá el diseño en los demás, porque para cada contexto, un mismo gráfico puede representar distintas cosas. Pero, si eres cuidadoso y analizas e investigas sobre el grupo o comunidad a quien quieres enviar el mensaje, podrías utilizar los **medios adecuados** para asegurarte de que sea recibido.

A lo largo de estas 6 semanas analizaremos los principios de diseño y te darás cuenta de que su importancia va más allá de la estética o el arte, porque a través de ellos podemos persuadir, comunicar y por qué no, ayudar.

Objetivo

Conceptulizar un mensaje a través de los códigos y elementos gráficos utilizando los medios adecuados para dar solución a un problema.

Competencias del curso

Competencias Específicas

- Aplica elementos de diseño gráfico a partir de principios teóricos para la comunicación de una idea.
- Construye una composición gráfica con base en los principios de la estética, percepción visual y originalidad para expresar una idea.
- Explica el diseño de su composición gráfica, de acuerdo a sus elementos para la difusión de un mensaje.

Rasgos del perfil de egreso

Sensibilidad estética. Disfruta y comprende las manifestaciones del arte; contribuye a la preservación del patrimonio cultural; evalúa la producción artística de su país y del mundo.

Gestión de la información. Evalúa y aplica información utilizando estrategias de búsqueda, organización y procesamiento de la misma, para la resolución de problemas en todos los ámbitos de su vida, mediante la utilización de diversas herramientas a su alcance. Utiliza las **tecnologías de la información y la comunicación** para intercambiar ideas, generar procesos, modelos y simulaciones, de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje e innovación.

Pensamiento creativo. Utiliza su **imaginación y creatividad** en la elaboración y desarrollo de proyectos innovadores.

Forma de trabajo

Además del uso de la metodología ABP como forma de trabajo, a continuación, te presentamos la dinámica en la que se da tu participación durante la TAE de Diseño Gráfico.

La dinámica de trabajo y organización se dará en tres formas: grupo, equipo e individual. El trabajo en grupo consiste en tener sesiones grupales denominadas plenarias para compartir trabajo, construir tareas, compartir puntos de vista y enriquecer el trabajo de todo el grupo con tus aportaciones. El trabajo en equipo es cuando se forman equipos para compartir, construir y evaluar trabajos entre ustedes para obtener un producto determinado que contribuya al aprendizaje de todo el equipo, para ello es necesario que realmente desarrolles habilidades de colaboración para que puedas concluir con éxito tus tareas. El trabajo individual es necesario para la contribución de tus trabajos, aportaciones, reflexiones, análisis y conclusiones en las otras dos formas de trabajo.

En ésta TAE particular comenzaremos con la **selección de contenidos**, (en este caso, una problemática que este presente en tu entorno) para después **sintetizar la información**, (búsqueda de estereotipos y soluciones ya empleadas) lo que nos llevará a un **proceso de abstracción**, (dónde aplicarás signos y símbolos) para posteriormente llegar a la **materialización de la pieza gráfica**.



Rol del estudiante y asesor (a)

El asesor(a) es un facilitador(a) que contribuye al desarrollo de capacidades de los estudiantes.

Su papel es el de guiar a los alumnos a través de los diversos recursos, ampliar la información, fomentar la convivencia en el grupo y las discusiones grupales.

Instruir a los alumnos en el uso de las herramientas virtuales e incentivarlos a ser partícipes de su propio aprendizaje.



Se espera que los estudiantes se involucren con los temas, que sean capaces de utilizar razonamientos lógicos a través de las situaciones analizadas, que formen su criterio y que participen con los demás compañeros en la resolución de conflictos sociales y de las relaciones humanas.

Proceso de evaluación

La evaluación de esta trayectoria de aprendizaje especializante comprende tanto los productos de aprendizaje que se fueron obteniendo en los avances de proyecto como en las actividades de aprendizaje, así como las interacciones de colaboración que ayudan a enriquecer el estudio en el aula tanto virtual como presencial.

En la autoevaluación y coevaluación se espera que el estudiante solo haga la entrega contestada de los instrumentos, es decir: los resultados que él considere haber logrado no tendrán un valor numérico significativo en su evaluación, es solo para observar cómo se fue dando el aprendizaje bajo su perspectiva, a fin de desarrollar la metacognición.

La evaluación está concebida como parte integral del proceso de aprendizaje por lo que se encuentra presente en sus diferentes momentos para evidenciar los aspectos que constituyen este proceso, para lograrlo se prevé los siguientes tipos:

- **Diagnóstica.** Al inicio de la TAE se llevará a cabo esta evaluación mediante una serie de preguntas a responder en un foro con lo cual se revela el estado actual del estudiante con respecto a la temática.
- **Formativa.** Durante la construcción de los productos de aprendizaje se estará generando la evidencia necesaria para ir identificando los avances en la construcción de los saberes.
- **Sumativa.** Estará presente en algunos momentos de la TAE en donde se dará una valoración cualitativa y cuantitativa.

La evaluación global del curso se describe en el cuadro siguiente:

Evaluación Global

Proyecto integrador	50 puntos
Actividades de aprendizaje	30 puntos
Autoevaluación	5 puntos
Coevaluación	10 puntos
Exposición de carteles	5 puntos
Total	100 puntos



Evaluación del proyecto integrador

Avance 1.	15 puntos
Avance 2.	15 puntos
Avance 3.	15 puntos
Proyecto integrador	5 puntos
Total	50 puntos

Simbología



Actividad

SEMS

Señótica ¿Qué es eso?

Los seres humanos nos comunicamos por medio de todo lo que hacemos, la manera más común es a través del lenguaje, pero también el uso de gestos, de posturas, de música, memes, emociones, expresa nuestras ideas, emociones y pensamientos.

La señótica es un instrumento utilizado por comunicadores y diseñadores para entender cómo se construyen esos mensajes, el sentido y el significado que tienen para las personas, y sabiendo esto, cómo lograr hacer piezas gráficas que generen determinado efecto en ellas.

Es importante comprender que en el proceso de comunicación visual hay signos establecidos en el contexto social que facilitan que los mensajes sean entendidos correctamente. Y es tarea del diseñador seleccionar el adecuado para el público al que se quiere dirigir.

Por ejemplo, cuando asocias la palabra "amor" (que imagen se te viene a la mente? La gran mayoría pensará en un corazón. El corazón es un signo o representación de la emoción o el sentimiento del amor. Este signo es algo tan común que se ha vuelto un cliché. Los clichés, que también pueden entenderse como estereotipos, ayudan a que el mensaje "se deslice" prácticamente a nuestro objetivo. A partir de estos signos podrás comunicar tu idea efectivamente. ¿Estás listo para comenzar?

Actividad 2. Identifica signos que ayuden a comunicar tu idea. (Collage de clichés)

Objetivo
Analiza los signos de comunicación más comunes para representar ideas, emociones, acciones o formas de ser.

Modalidad
Mista

Producto
Collage de clichés.

22

Diseño Gráfico. Libro del Asesor



Instrucciones

Instrucciones

1. Revisa la infografía Señótica y los videos en los recursos de apoyo.
2. Explora en la web, identifica y descarga imágenes de signos (íconicos, indicativos o simbólicos) sobre el tema del que vas hacer tu cartel.
3. Realiza un collage con el material que encuentres.
4. Entrega tu producto de acuerdo con las indicaciones del asesor.

Criterios de evaluación.

- Fondo**
- Las imágenes utilizadas corresponden con la problemática descrita en la actividad 1.
 - Las imágenes utilizadas son signos alusivos al tema.
- Forma**
- Entrega la actividad en tiempo y forma.
 - Su trabajo se presenta con limpieza y calidad.



Instrucciones

1. Revisa la infografía Señótica y los videos en los recursos de apoyo.
2. Explora en la web, identifica y descarga imágenes de signos (íconicos, indicativos o simbólicos) sobre el tema del que vas hacer tu cartel.
3. Realiza un collage con el material que encuentres.
4. Entrega tu producto de acuerdo con las indicaciones del asesor.

Criterios de evaluación.

- Fondo**
- Las imágenes utilizadas corresponden con la problemática descrita en la actividad 1.
 - Las imágenes utilizadas son signos alusivos al tema.
- Forma**
- Entrega la actividad en tiempo y forma.
 - Su trabajo se presenta con limpieza y calidad.

Señal que...

Se denomina collage (del francés collage, que traduce "pegar") a una técnica artística consistente en la construcción de obras plásticas mediante la aglomeración o composición de piezas o recortes de distinto origen, dispuestas un tono unificado. En estas palabras, se trata de armar una obra con pedacitos obtenidos de otras fuentes.

"Collage" Amor. Español. Editorial. Fund. De Apoyo. New Concept. Dependencia Impresión y Diseño. Última edición: 2016. página 66. Consultado: 04 de mayo de 2022.

23



Glosario



Evaluación



Recursos y material de apoyo

SEMS

Recursos y material de apoyo

Elementos of Design
[Matt Greenwood] (3 julio 2014). Element of Design [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/99874106>

Transformaciones isométricas Clara Olvera Rosales Hernández

Este término proviene del griego, **ISO**, que significa igual, y **METRIA**, que significa medir. Se le denomina Transformación isométrica a un cambio de posición de una figura sin alterar su tamaño y/o forma, únicamente la orientación en la que se encuentra.

Se clasifican en:

TRASLACIÓN

1. Traslaciones
2. Rotaciones
3. Simetrías (reflexiones)

Traslación

Es una transformación que, como su nombre lo indica, **traslada o mueve todos los puntos de una figura en una misma dirección**, cuidando a su vez una misma longitud y sentido.

En pocas palabras, es como si se "empujara" una figura hacia un sentido específico y se relacionar los puntos de la misma, tanto en su posición inicial como en la final.

24

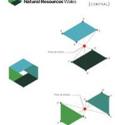
Diseño Gráfico. Libro del Asesor

Simetría

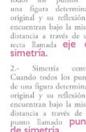
Una simetría o reflexión es una transformación que implica repetir una misma figura en una dirección determinada, teniendo en cuenta una línea de referencia llamada eje de simetría, de tal manera que la figura original queda "reflejada" de sí misma en el lado contrario del eje ya mencionado, cuidando la misma distancia entre los puntos de la figura.

Dentro de la simetría existen 2 variantes:

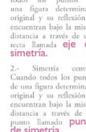
Simetría axial



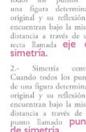
Simetría central



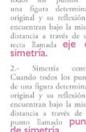
Simetría axial



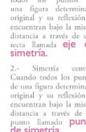
Simetría central



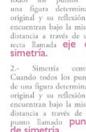
Simetría axial



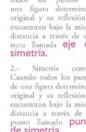
Simetría central



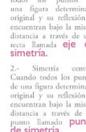
Simetría axial



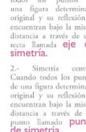
Simetría central



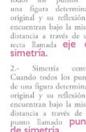
Simetría axial



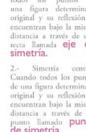
Simetría central



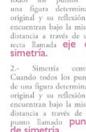
Simetría axial



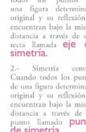
Simetría central



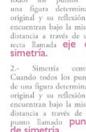
Simetría axial



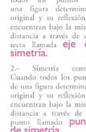
Simetría central



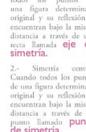
Simetría axial



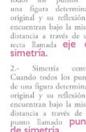
Simetría central



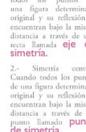
Simetría axial



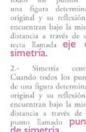
Simetría central



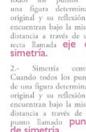
Simetría axial



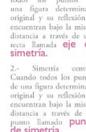
Simetría central



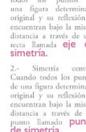
Simetría axial



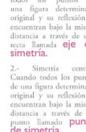
Simetría central



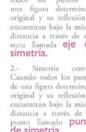
Simetría axial



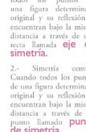
Simetría central



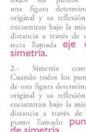
Simetría axial



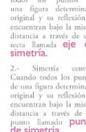
Simetría central



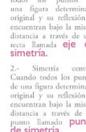
Simetría axial



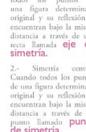
Simetría central



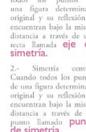
Simetría axial



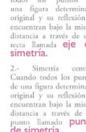
Simetría central



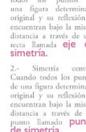
Simetría axial



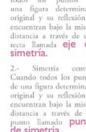
Simetría central



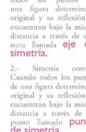
Simetría axial



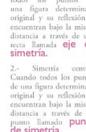
Simetría central



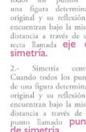
Simetría axial



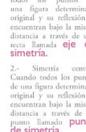
Simetría central



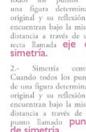
Simetría axial



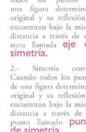
Simetría central



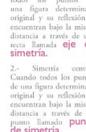
Simetría axial



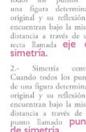
Simetría central



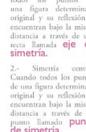
Simetría axial



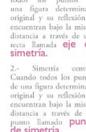
Simetría central



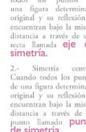
Simetría axial



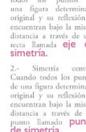
Simetría central



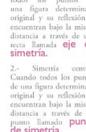
Simetría axial



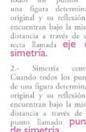
Simetría central



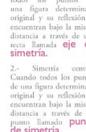
Simetría axial



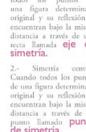
Simetría central



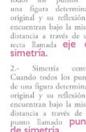
Simetría axial



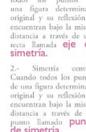
Simetría central



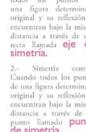
Simetría axial



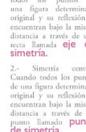
Simetría central



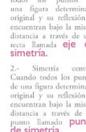
Simetría axial



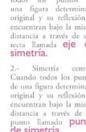
Simetría central



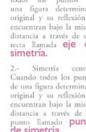
Simetría axial



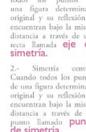
Simetría central



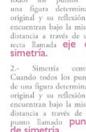
Simetría axial



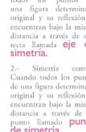
Simetría central



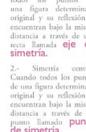
Simetría axial



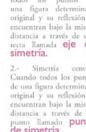
Simetría central



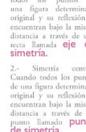
Simetría axial



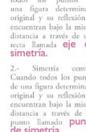
Simetría central



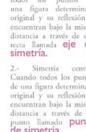
Simetría axial



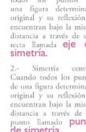
Simetría central



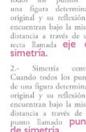
Simetría axial



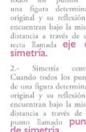
Simetría central



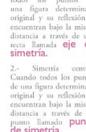
Simetría axial



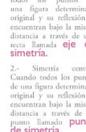
Simetría central



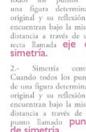
Simetría axial



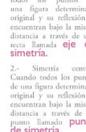
Simetría central



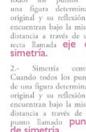
Simetría axial



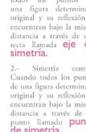
Simetría central



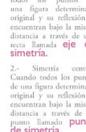
Simetría axial



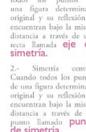
Simetría central



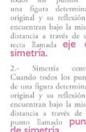
Simetría axial



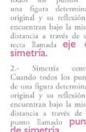
Simetría central



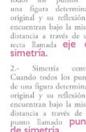
Simetría axial



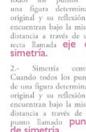
Simetría central



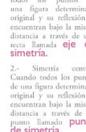
Simetría axial



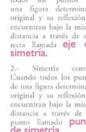
Simetría central



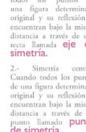
Simetría axial



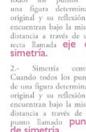
Simetría central



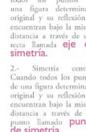
Simetría axial



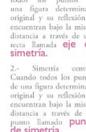
Simetría central



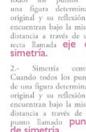
Simetría axial



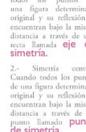
Simetría central



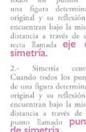
Simetría axial



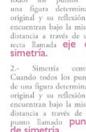
Simetría central



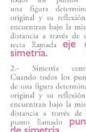
Simetría axial



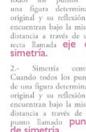
Simetría central



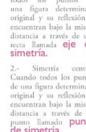
Simetría axial



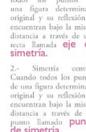
Simetría central



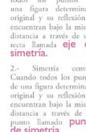
Simetría axial



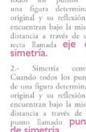
Simetría central



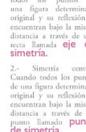
Simetría axial



Simetría central



Simetría axial





Actividad Preeliminar. Un viaje por el diseño

Antes de comenzar hagamos un breve recorrido, con los momentos más importantes del diseño gráfico a través de la historia. Esto te dará un panorama de su importancia en el proceso de comunicación y de cómo la tecnología ha sido importante en su evolución.

Propósito

Conocer la importancia del proceso de comunicación.

Modalidad

Virtual.

Producto

Foro.

Instrucciones

1. Revisa los videos de la línea del tiempo de la Actividad Preeliminar.
2. Comparte en el foro qué es lo que conocías del diseño gráfico y/o que es lo que se te hace novedoso.

Evaluación

Esta actividad no tiene ponderación, sin embargo, se recomienda realizar para entender como se ha construido el proceso de comunicación.

Recursos y material de apoyo

Un viaje por el diseño, línea de tiempo en Plataforma y/o Infografía.

Un viaje por el diseño



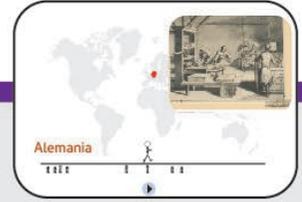
Introducción

Cuando subes una foto, video o una publicación a una red social, estás comunicándote con los demás, pero te has preguntado ¿por qué lo haces ó lo estarás haciendo adecuadamente? Los que han aprovechado mucho mejor estos medios actuales son los diseñadores gráficos y publicistas que aprovechan todos los recursos técnicos y persuasivos para comunicar sus ideas. Pero esto no es nuevo, a lo largo de la historia se han valido de la tecnología para hacer esta función. ¡Veámos como!



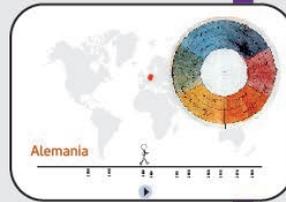
1200

En la Edad Media en los años del 1200 el conocimiento estaba controlado por la Iglesia y los monjes eran los encargados de trasladarlo a libros escribiéndolos a mano, el trazo de sus textos es conocido como caligrafía, (¿HAS VISTO ALGUNOS LIBROS DE CUENTOS IMITANDO ESTE ESTILO?)



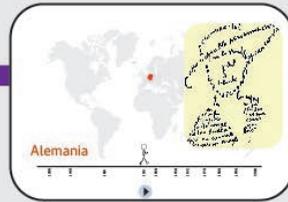
1440

Pero no fué sino hasta la invención de la imprenta en 1440 cuando la tecnología agilizó el proceso de comunicación escrita, aunque el diseño de las letras (tipografía) estaba limitado a lo que se podía grabar en metal.



1810

En 1810 (MIENTRAS EN MÉXICO SE REALIZABA LA INDEPENDENCIA), en Alemania un novelista y poeta llamado Goethe publicó el libro "Teoría de Color" dónde por primera vez se vinculan los colores con las emociones.



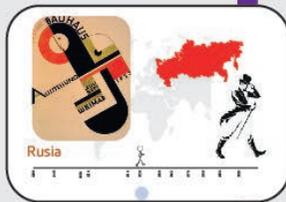
1916

En 1916 los pensadores culturales retomaron la tipografía ornamentada (**G-TRIGLE-IT**) y se comenzó a utilizar para "ser vista, no leída" el trazo de la tipografía era aprovechado para hacer dibujos y formas más caprichosas, que fueron conocidos como caligramas. (CON LO QUE LLEVAMOS NARRADO, PODRÁS DARTE CUENTA QUE EL DISEÑO HA SIDO UNA EXPRESIÓN GRÁFICA DEL PENSAMIENTO DE CADA ÉPOCA)



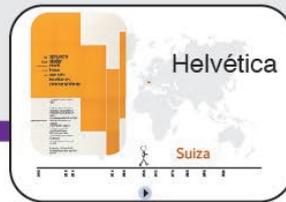
1816

En 1816 con el descubrimiento de la técnica del fotgrabado, que consistía en grabar planchas de zinc o de cobre mediante métodos fotográficos, (USABAN QUÍMICOS PARA GRABAR LA PLACA) se logró capturar una imagen y reproducirla, por otro lado se comenzaron a diseñar tipos de letras que fueran distintos al estilo refinado de los manuscritos de la Edad Media, sin adornos y sin "remates" o serifas, (¿QUÉ ES ESO DE SERIFAS?, SI OBSERVAS EL TIPO DE LETRA Times VERÁS COMO EN LA BASE TIENEN COMO UNAS "PATITAS") en ese momento los textos empezaron a ser sin serifas y fué cuando surgió el tipo de letra de PALO SECO (MUCHA PROPAGANDA POLÍTICA SE EMPEZÓ A IMPRIMIR ASÍ, EL TIPO DE LETRA PARECÍA PROTESTAR POR SI MISMA)



1920

Hacia 1920, los comunicadores gráficos empezaron a incorporar geometría en la tipografía lo que dió lugar a diseños más estructurados, por otro lado, los psicólogos comenzaron a estudiar acerca de cómo nuestra mente percibe las figuras y se formuló una teoría llamada Gestalt, dónde se llega a la conclusiones como las que el cerebro tiende a completar las formas y que recibimos mensajes según están agrupados los objetos. (HAS VISTO LOGOTIPOS COMO EL DE JOHNY WALKER, LOS PANTALONES NO ESTÁN DELIMITADOS Y AÚN ASÍ ENTENDEMOS MUY BIEN LA FIGURA)



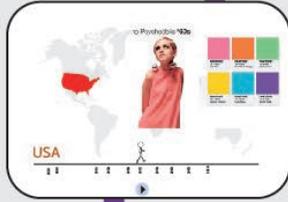
1950

En 1950 surge el denominado "estilo internacional" donde se comienza a estandarizar el diseño editorial y se incorporan guías y retículas (ESA CUADRÍCULA SOBRE LA QUE ESTÁN BASADAS LAS REVISTAS, PERIÓDICOS Y HASTA PÁGINAS WEB) y se da prioridad a la legibilidad (QUE SE LEA) y visibilidad (QUE SE VEA), una aportación de este tiempo fue la tipografía **Helvética**.



Un viaje por el diseño

En el año de 1962 se creó un catálogo de colores para definir los colores de los logotipos, se le denominó PANTONE (ESTO AYUDO A QUE EL COLOR QUE SE IMPRIMIERA TAL CUÁL COMO SE LO IMAGINABAN)



1962

Hacia 1970 se perfeccionaron las máquinas de fotocomposición que fueron inventadas por unos franceses en 1958, las cuáles proyectan imágenes en una placa fotosensible produciendo una copia de la cual se hace una plancha de impresión, lo que fué aprovechado por los periódicos para agilizar sus procesos y el diseño comenzó a ser más creativo y llenarse de color, ya que se reproducía con mayor facilidad.



1970

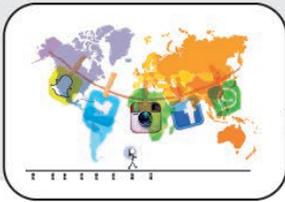
En 1980 Macintosh lanza en su sistema operativo la opción de elegir entre distintos tipos de letras, (ES POR ESTO QUE LOS DISEÑADORES PROFESIONALES FUERON LOS PRIMEROS EN ADQUIRIRLOS) y comenzó la era de la autoedición digital.



1980

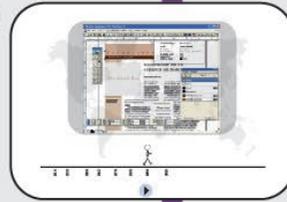
Hoy en día en la era del internet, muchas de las publicaciones se volvieron digitales, cada vez son más las empresas publicitarias y de difusión de la información que se suman a las redes sociales de la web; (FACEBOOK, INSTAGRAM, TIKTOK) la necesidad de adaptabilidad de dispositivos (O SEA QUE SI LE DAS ZOOM A LA PANTALLA DE TU CEL SE ACOMODEN LAS LETRAS, O QUE LAS IMAGENES SEAN FLEXIBLES) están haciendo surgir "tipografías variables responsivas", retículas responsivas para los diferentes espacios, la aplicación de color es programada para que se adapte a las nuevas condiciones de uso, y todo esto son nuevas habilidades y conocimientos que deben aprender los diseñadores gráficos. Y muchas de esas habilidades puedes adquirirlas tú para subir a la web tus publicaciones con mejor estética, con un mensaje más claro y sobre todo, recibas muchos "likes".

2022



1990-2000

Hacia los años entre 1990 y 2000 el diseño gráfico se volvió una profesión con grandes posibilidades, surgieron programas para el diseño de tipografía, diseño editorial, diseño vectorial, de edición de fotos, entre otros. Las revistas, periódicos y publicidad impresa se llenaron de nuevas y novedosas ideas.





Todos
tenemos
algo que decir

Módulo I.

Comunicando una idea

Introducción

Como pudiste observar en la actividad preeliminar, el diseño nació precisamente de la necesidad de comunicar una idea, un pensamiento o un sentimiento. El ser humano se caracteriza por su capacidad de comunicarse y son los sentidos (vista, olfato, gusto, oído, tacto), los que nos ayudan a lograrlo. En el caso del diseño gráfico se recurre al sentido de la vista, sin embargo el éxito de las campañas publicitarias se basa en recordarnos una emoción o un olor, un sonido o una sensación que vivimos. Por eso es tan importante conocer a quien quieres dirigir tu mensaje, porque entre mejor lo conozcas mejor llegará tu idea.

Antes de empezar a realizar trazos y hacer tu diseño, tienes que revisar algunos conceptos para entender cómo es que los seres humanos percibimos nuestro entorno. Así, podrás comunicar efectivamente lo que quieres. Como verás más adelante, existen muchas herramientas, teorías y principios en los que se basa el diseño gráfico que facilitarán que tu idea sea transmitida.

En este primer módulo, aprenderás a observar los mensajes gráficos de tu día a día con un enfoque analítico; esto te ayudará a diseñar tus propios conceptos. **El diseño es una actividad fascinante, ¡disfrútalo!**

Competencias del módulo

Competencias específicas

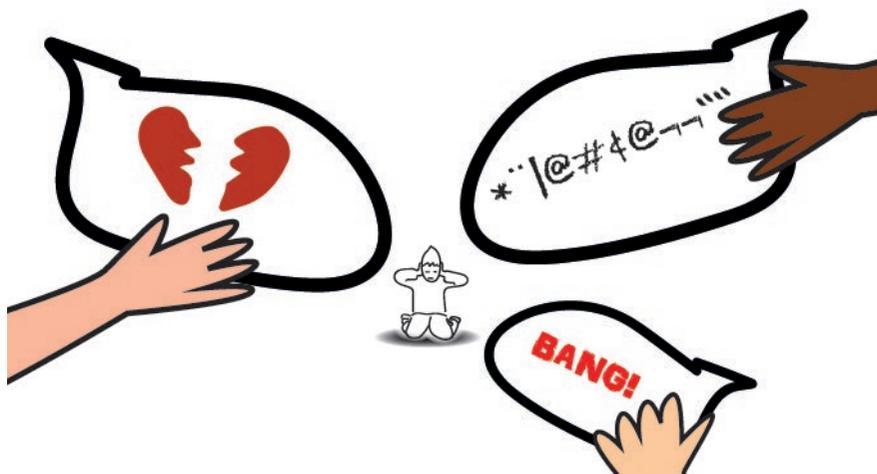
- Aplica elementos de diseño a partir de principios teóricos para la comunicación de una idea.

Contenidos

- Estrategias comunicativas.
- Semiótica.

La investigación del contexto como parte fundamental del diseño

El primer paso para comenzar con el diseño de tu **cartel**, (qué es el **producto final** de ésta TAE), es investigar sobre el tema y analizar el contexto social en el que se ubica. Esto te va a dar los elementos clave para comenzar con el boceto. Puedes iniciar planteándote las siguientes preguntas: **¿Qué tema es el que hay que abordar? ¿Cuál es el mensaje que quieres dar? ¿Qué esperas conseguir con ese mensaje? ¿Porque es necesario conseguirlo?**



Por ejemplo:

- Imaginemos que en la colonia donde está ubicada tu prepa hay mucha **inseguridad** y en los alrededores algunos miembros de la comunidad estudiantil sufren de robo y/o acoso.
- El problema no se podría eliminar con una sola acción, pero entonces piensas en varias soluciones, y una podría ser romper con la **indiferencia** hacia los demás.

Para ello, te gustaría proponer a los estudiantes un **cartel** con un mensaje que los convenza de no dejar a nadie solo y tener estrategias de acción para acompañarse entre varios.

Siguiendo el ejemplo anterior, continuemos con los próximos pasos:

- Una vez que tienes **identificado el problema** se tiene que sustentar con noticias y gráficas de índices de robos y agresiones en la zona.
- Para la propuesta de **solución**, será necesario investigar cómo se ha abordado con campañas publicitarias este problema en otras partes como tu localidad, el país o incluso, en el mundo. Esto le dará solidez y justificación a tu propuesta.
- Ya que has definido el problema y tienes algunas propuestas para su posible solución, deberás delimitar el público al que va dirigido el mensaje. Para ello, identifica cuáles características tienen las personas a las que quieres dirigirte, cuáles son los medios por los que se comunican, edad, gustos, comportamientos, intereses, tipo de música, etc. No será el mismo lenguaje si quieres dirigirte a un maestro, a un estudiante o a un padre de familia. De esta manera garantizas que el mensaje llamará su atención y, probablemente, los motive a realizar **una acción concreta**.

Cartel

El cartel es uno de los ejercicios de síntesis y creatividad más retadores. Debe enviar mensaje claro en unos pocos segundos. Su formato es vertical y el tamaño más común 50×70 cm. Aunque estas medidas se han vuelto flexibles con el avance en los procesos de tecnología en impresión. Para el producto final de esta TAE, se realizará un cartel en tamaño doble carta (tabloide).



Actividad 1. Investigación del contexto.

Propósito

Comunicar un mensaje específico a un público seleccionado para motivarlo a realizar una acción concreta.

Modalidad

Mixta.

Producto

Investigación del tema y lista de 20 palabras (lluvia de ideas) relacionadas con el tema.

Instrucciones

1. Analicen en grupo cuál es el tema que podrían abordar para ayudar a su comunidad o preparatoria, de acuerdo con la introducción de este contenido.
2. Busca la definición del tema de la problemática, así como noticias, campañas publicitarias y realiza un resumen de una a dos cuartillas.
3. Haz una lista de por lo menos 20 palabras que será la lluvia de ideas que se relacionen con el tema. (Puedes usar sinónimos)
4. En un documento incluye el resumen y el listado de palabras, entrégalo de acuerdo a las indicaciones del asesor.

Criterios de evaluación.

Fondo

- La definición corresponde al tema.
- Se sustenta la problemática con investigación pertinente y actual.
- Las lista de palabras se relacionan adecuadamente con el tema.

Forma

- Incluye investigación del problema y la lista de 20 palabras.
- Entrega la actividad en tiempo y forma.



Recursos y material de apoyo

“Convertirse en un cartelista social implica investigar, despertar la curiosidad por después capaz de manifestar una conciencia acerca de un problema social. Desde 2011 la Organización “Escucha mi voz” se ha convertido en un espacio que convoca a artistas a manifestarse a través de campañas de educación y derechos humanos. Tales como: Una Verdadera Democracia, Defiende tus derechos humanos, Violencia Intrafamiliar, Todos somos migrantes, Solíamos ser... niños!, Enciende una luz, Yo, Metrópoli.

bioDIVERSIDAD,
Las manos son para crear y actualmente lanza la convocatoria 2022, Raíces.

ENTRA A LA PÁGINA Y OBSERVA LOS CARTELES
[HTTPS://WWW.ESCUCHAMIVVOZ.ORG/](https://www.escuchamivoz.org/)

¿Te animas a participar con una propuesta?



Semiótica ¿Qué es eso?

Los seres humanos nos comunicamos por medio de todo lo que hacemos, la manera más común es a través del lenguaje, pero también el uso de gestos, de posturas, de música, memes, emoticones, expresa nuestras ideas, emociones y pensamientos.

La semiótica es un instrumento utilizado por comunicadores y diseñadores para entender cómo se construyen esos mensajes, el sentido y el significado que tienen para las personas, y sabiendo esto,

cómo lograr hacer piezas gráficas que generen determinado efecto en ellas.

Es importante comprender que en el proceso de comunicación visual hay **signos** establecidos en el contexto social que facilitan que los mensajes sean entendidos correctamente. Y es tarea del diseñador seleccionar el **signo** adecuado para el público al que se quiere dirigir.

Por ejemplo, cuando escuchas la palabra “amor” ¿qué imagen se te viene a la mente? La gran mayoría pensará en un corazón. El corazón es un **signo** o representación de la emoción o el sentimiento del amor. Este signo es algo tan común que se ha vuelto un **cliché**. Los **clichés**, que también pueden entenderse como estereotipos, ayudan a que el mensaje “se deslice” prácticamente a nuestro objetivo. A partir de estos signos podrás comunicar tu idea efectivamente. ¿Estás listo para comenzar?



Actividad 2. Identifica signos que ayuden a comunicar tu idea. (Collage de clichés)

Propósito

Analiza los signos de comunicación más comunes para representar ideas, emociones, acciones o formas de ser.

Modalidad

Mixta.

Producto

Collage de clichés.

abc

GLOSARIO

Se conoce como **signo** al objeto o fenómeno material que, natural o convencionalmente, representa y sustituye a otro objeto o señal.

También, puede ser el gesto hecho con alguna parte del cuerpo para expresar o indicar algo.

TY - JOURAU - Capistrán, Jacob PY - 2006/01/01SP - TI - Aplicación de la semiótica a los procesos del diseño VL - 15 DO - 10.5944/signa.vol15.2006.6134 JO - Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica, ISSN 1133-3634, N° 15, 2006, pags. 233-254 ER - <https://www.universitatcarlemany.com/actualidad/semiotaica-visual-diseno-grafico>



Instrucciones

1. Revisa la infografía “Semiótica”, la lectura “*Hablando de signos, símbolos e iconos*” y los videos en los recursos de apoyo.
2. Explora en la web, identifica y descarga imágenes de **signos** (icónicos, indicativos o simbólicos) sobre el tema del que vas hacer tu cartel.
3. Realiza un *collage* con el material que encontraste.
4. Entrega tu producto de acuerdo con las indicaciones del asesor.



Criterios de evaluación.

Fondo

- Las imágenes utilizadas corresponden con la problemática descrita en la actividad I.
- Las imágenes utilizadas son signos alusivos al tema.

Forma

- Entrega la actividad en tiempo y forma.
- Su trabajo se presenta con limpieza y calidad.



Cliché:

Un *cliché* es una **idea**, frase o expresión que, debido a que ha sido muy usada o repetida, ha perdido su fuerza o novedad y se ha convertido en un tópico o lugar común.

“Cliché”. En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/cliche/> Consultado: 6 de septiembre de 2022, 08:35 am.

Sabías que ...

Se denomina *collage* (del francés *coller*, que traduce “pegar”) a una técnica artística consistente en la construcción de obras plásticas mediante la aglomeración o conjunción de piezas o recortes de distinto origen, dándoles un tono unificado. En otras palabras, se trata de armar una obra con pedacitos obtenidos de otras fuentes.

“*Collage*”. Autor: Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://concepto.de/collage/>. Última edición: 5 de agosto de 2021. Consultado: 14 de julio de 2022.



Recursos y material de apoyo

•What is Semiotics?

Occam's Answers (16 nov 2017). *What is Semiotic?* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=R7VA95JdbMQ>

•Coca cola - analisis semiótico publicidad grafica

Santiago Gomez. (25 may 2017). *Coca cola - analisis semiotico publicidad grafica* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=kdA9VbhIVp4>

•This Is a Generic Brand Video

Kendra Eash [Dissolve] (21 mar 2014). *This Is a Generic Brand Video?* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=2YBtspm8j8M>

Semiótica

(Ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos)



No tiene que ser necesariamente gráfico



Charles Sanders Peirce (1839-1914) los clasificó de la siguiente manera:

icónicos

se parece exactamente al objeto



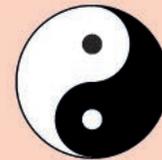
indicativos

El objeto está conectado de manera lógica



simbólicos

No hay relación natural con el objeto, sino que la conexión es por una convención social



Tienen que explicarse para no ser malinterpretados

Todos los campos profesionales que tienen que ver con la **comunicación** pueden beneficiarse con la semiótica, ya que logran que las personas tengan una **interacción sencilla** con su producto o idea.



Programadores de software e interfaces



Ilustradores



Cineastas



Diseñadores y publicistas



Ciencias experimentales

El fin de esto es:

Entender y dar sentido al mundo que nos rodea para comunicarnos mejor con los demás.



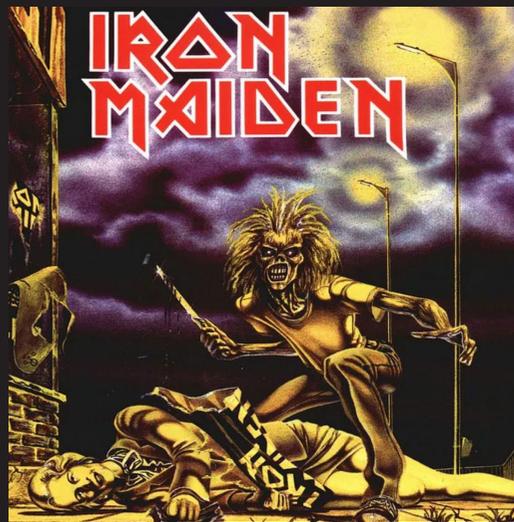
GLOSARIO:
Hito:
Suceso o
acontecimiento que
sirve de punto
de referencia:
la invención de
la imprenta es un
hito cultural.

Hablando de signos, símbolos e íconos

En diversas manifestaciones culturales la simbología e iconos están presentes; donde podemos ver un ejemplo más claro es en la música y en la manera como se dan a conocer y expresan su ideología. En el mundo del rock y el metal, por ejemplo, es fácil reconocerlos. Los **Rolling Stones** se identifican por su icónica lengua, **AC DC** por el rayo que parte su logo e **IRON MAIDEN** tienen a «**EDDIE**». Estos símbolos se han convertido en hitos del diseño gráfico.



«**EDDIE**» se ha convertido en un ícono pop, es decir un personaje que caracteriza la sociedad en una época determinada y es así porque en las portadas de disco de la banda de heavy metal, su creador, Derek Riggs (diseñador gráfico británico de Portsmouth, Inglaterra nacido en 1958) representa a «**EDDIE**» en distintos



acontecimientos históricos, protestando gráficamente contra la guerra o la injusticia social. Ciertamente esto ocasionó críticas e incluso censura en Gran Bretaña (cuando en la portada «**EDDIE**» asesina a Margaret Thatcher primer ministra de Inglaterra) o por diversos grupos religiosos en Estados Unidos que consideraban ofensivas y agresivas sus ilustraciones por su fondos infernales.

Portada de disco Sanctuary (1980)

Cabe destacar que para los eventos masivos y conciertos en la época de los 80's la escenografía era una parte tan importante como la música y es por ello que desplegaban una creación gráfica y artística, por lo que «**EDDIE**» sobresalía de manera especial en el escenario.

Durante los 47 años que la banda ha estado operativa (1975), «**EDDIE**» ha lucido en portadas, carteles, camisetas, volviéndose un icono ochentero mundial, que son utilizadas por todo tipo de personas, incluso aquellas que jamás han escuchado **IRON MAIDEN**.

Un detalle importante que destacar es que Derek Riggs es el poseedor de los derechos sobre «**EDDIE**», por lo que pudo continuar vendiendo de manera independiente sus obras, aún en el lapso donde tuvo diferencias con la banda de heavy metal.

Estas manifestaciones gráficas (en su mayoría contraculturales) son las que sintetizan las emociones, pensamiento y reacciones de una época. **¿Puedes identificar alguna en la actualidad?**

Referencias

Martín, J (2016) (Trabajo de fin de grado) Ideology through Musical Discourse: A Critical Discourse Analysis on Three of the Most. Universidad de Valladolid. <https://core.ac.uk/download/pdf/211102431.pdf>

González, E. (2020) LA IZQUIERDA RADIO. *Dondequiera que estés, Iron Maiden va a atraparte: 40 años del disco debut de la banda que renovó el heavy* <https://www.laizquierdadiario.mx/Dondequiera-que-estes-Iron-Maiden-va-a-atraparte-40-anos-del-disco-debut-de-la-banda-que-renovo-el>

[Redacción] s.f. ESLOGAN, MARKETIN MAGAZINE. *Derek Riggs, el ilustrador de las portadas de Iron Maiden* <https://www.esloganmagazine.com/portadas-de-iron-maiden-derek-riggs/>



Cierre de Módulo

Hemos llegado al final del módulo I y es momento de realizar el primer avance de proyecto en el cuál **escribirás** una propuesta de diseño. Describe el contexto, tu público objetivo y la propuesta gráfica que crees que pueda funcionar para enviar el mensaje con claridad. El proceso de diseño empieza precisamente aquí, donde, antes de iniciar con el boceto, expresas cómo imaginas el producto final. No te limites, piensa en grande, piensa en ser original e innovador.



Avance 1. Redactando la idea

Propósito

Expresar la idea y proponer una forma de solución.

Modalidad

Virtual.

Producto

Redacción de la idea.



Instrucciones

- I. Redacta tu propuesta de diseño en una cuartilla considerando los siguientes puntos:
 - A. ¿Cuál es el tema elegido?
 - B. ¿Qué problemática se quiere resolver?
 - C. ¿A quién va dirigido el cartel?
 - D. ¿Qué se quiere decir, cuál es el mensaje a enviar?
 - E. ¿Cómo se ha enviado ese mensaje antes, hay ejemplos de campañas publicitarias o sociales, comerciales que han hablado de este tema?

F. ¿Qué elementos crees que tendrías que incluir para que llamen la atención del grupo específico a quien te quieres dirigir?

G. Escribe una palabra o frase que pueda comunicar la idea. (Entre más simple y más directa es mejor)

2. Entrega el documento de acuerdo a las indicaciones del Asesor.



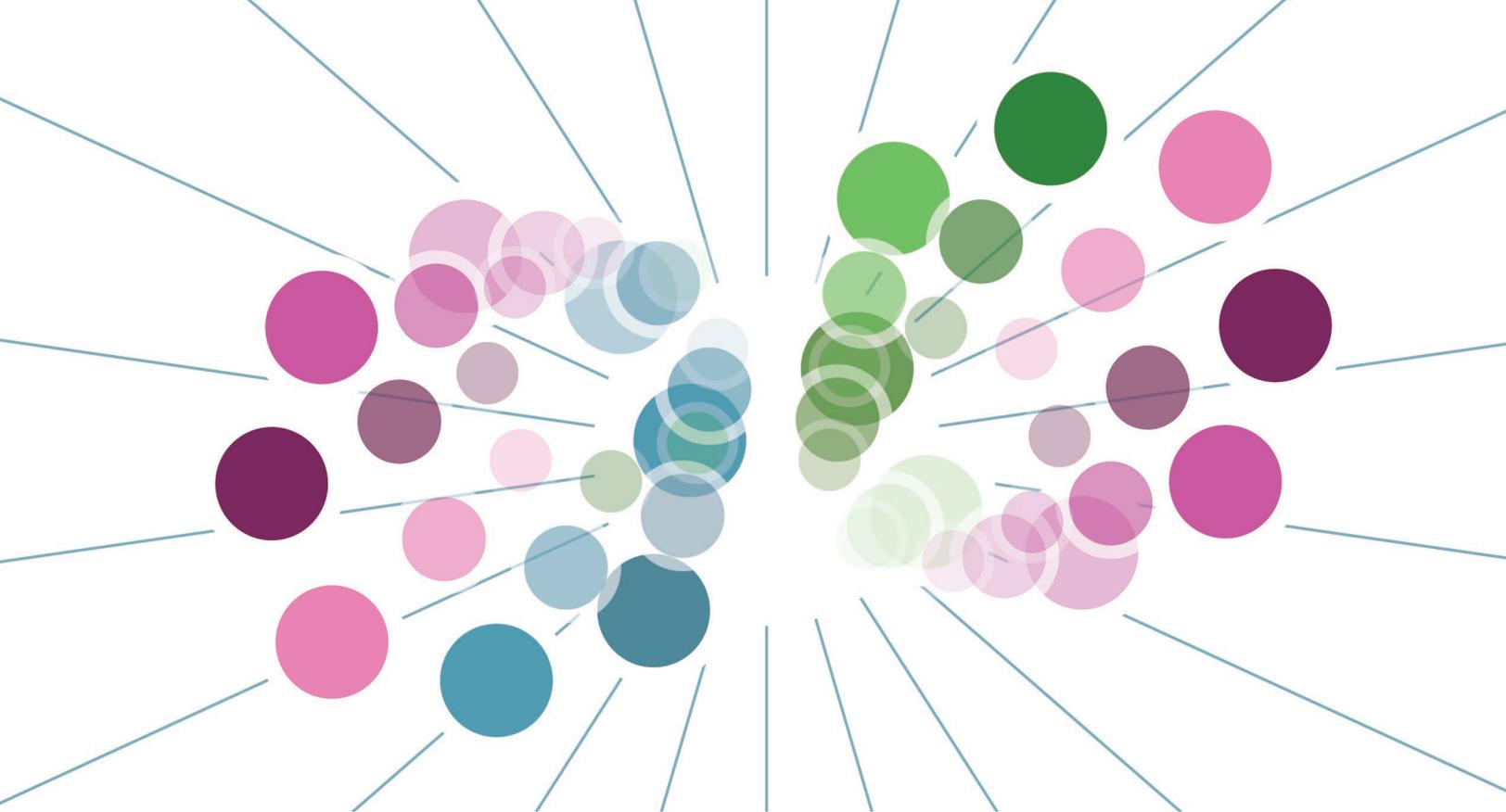
Criterios de evaluación

Fondo

- La propuesta desarrolla los 6 puntos a considerar en las instrucciones.

Forma

- Entrega la actividad en tiempo y forma.



Módulo II.

Los elementos a considerar en el cartel.

Introducción

Los elementos de diseño constituyen un aspecto esencial para el desarrollo de productos de la comunicación gráfica; la estética visual atrae la atención del espectador pero a su vez el uso de estos elementos brinda cualidades al mensaje. Por ejemplo, un espacio con elementos equilibrados puede dar la sensación de estabilidad, por otro lado, un fondo totalmente negro puede parecer abrumador. También se utilizan los gráficos para dirigir la vista del espectador a una información especial y distraer de otra que no se le quiera dar mucho peso.

Conocer estos elementos y aplicarlos adecuadamente es una de las mejores herramientas de los diseñadores. En este módulo conocerás cuáles son los principios básicos del diseño, así como sucede en las artes, música, pintura, y danza, debes practicarlos hasta dominarlos, para después experimentar.

En ésta era tecnológica es tentador comenzar lejos del lápiz y el papel, y muchas veces se llega a buenos resultados, sin embargo, las mejores ideas vienen de tu creatividad y la mejor manera de desarrollarla es conectando tu cerebro con tus manos. **¡Inténtalo y verás cómo comienza a suceder!**

Competencias del módulo

Competencia específica

- Construye una composición gráfica con base en los principios de la estética, percepción visual y originalidad para expresar una idea.

Contenidos

- Los elementos del diseño gráfico (balance, jerarquía, espacio negativo, ritmo, contraste).
- Transformaciones isométricas (traslación, rotación, reflexión).
- Tipografía y color.



Elementos de diseño y transformaciones isométricas, ¿qué son?

En esta actividad identificarás en algunos carteles los elementos del diseño (tales como el balance, la textura, el color, el contraste), así como también las transformaciones isométricas, es decir: cambios de posición de una figura determinada pero sin que dicha figura se modifique, tales como: traslación, reflexión, simetría, rotación. Ambos son

recursos estéticos utilizados por el diseño que ayudan a hacer composiciones armoniosas.

La geometría se encuentra en cada cosa que hacemos e interpretamos visualmente. Resulta imposible no incluirla en nuestra vida cotidiana y mucho menos si nos referimos a la comprensión del diseño a través de sus elementos.

Si analizas con detenimiento la gran variedad de marcas y logotipos famosos, te darás cuenta que muchos de ellos están compuestos de figuras geométricas y, desde luego, también utilizan las transformaciones isométricas y elementos de diseño. En esta actividad, comprenderás mejor qué son y como aplicarlos. A simple vista pareciera que la creación de piezas gráficas es sólo producto de imaginación y creatividad; sin embargo, el diseño profesional se basa en estudios, análisis, teorías y aplicación de un gran número de aspectos que apoyan a la finalidad de transmitir un mensaje.

Actividad 1. Aplicación transformaciones isométricas y de los elementos de diseño.

Propósito

Aplica transformaciones isométricas y elementos de diseño.

Modalidad

Mixta.

Producto de aprendizaje

Aplicación de una transformación isométrica y tabla contestada.



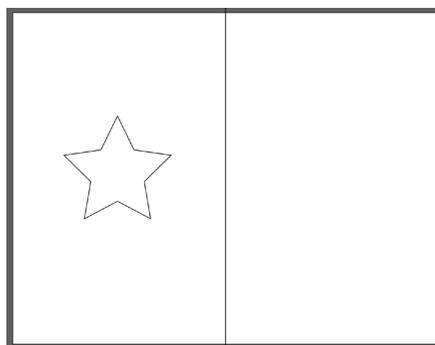
Instrucciones

1. Realiza la lectura *Transformaciones isométricas* (disponible en la sección de Recursos módulo I)
2. Coloca en tu mesa de trabajo una hoja tamaño carta de manera horizontal, traza una línea divisora por mitad. (puedes hacer este ejercicio también en *power point*)
3. En la mitad del lado izquierdo traza una figura, puede ser un rectángulo, triángulo o hexágono.

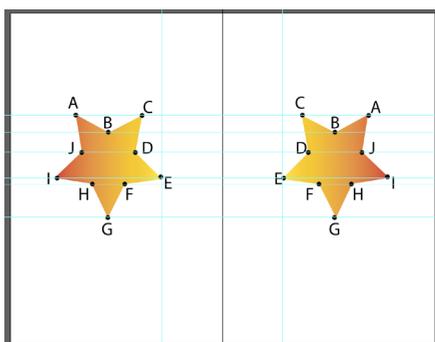
Nota:

Utiliza regla y guías para que tu trabajo tenga la máxima precisión.

Ejemplo:



4. Aplica a tu diseño una transformación isométrica, es decir, una traslación, rotación, simetría o una reflexión. Puedes apoyarte en los ejemplos que se encuentran en la lectura.



5. Ve el video de [Elementos de diseño](#) (disponible en la sección de Recursos módulo I).
6. Realiza los ejercicios en **plataforma** para identificar los elementos de diseño y/o las transformaciones isométricas aplicadas en los carteles y contesta la tabla.
7. Entrega tu tarea de acuerdo a las indicaciones del asesor.



Identifica y escribe los elementos de diseño y/o las transformaciones isométricas contenidos en los carteles.

Carteles a analizar tomados de: <https://www.revistas.uma.es/index.php/idisen/article/view/12624/12964> Aguirre, D. G. B., de la Rosa Munar, J. A., & Moncada, C. M. R. (2012). El cartel: la estampa del mundo que fluye. i+ Diseño. Revista Científico-Académica Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño, 7, 50-60.

Cartel	Elementos de diseño	Transformación isométrica
		
		
		
		
		



Criterios de evaluación

Fondo

- Traslada, rota y/o refleja correctamente todos los vértices de una forma.
- Diferencia un elemento de diseño de una transformación isométrica y las identifica en los carteles.

Forma

- Entrega la actividad en tiempo y forma.
- Su trabajo se presenta con limpieza, calidad y creatividad.

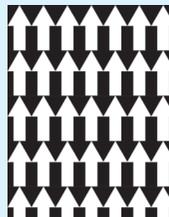
Actividad complementaria

Realiza una plantilla isométrica.

Los materiales necesarios para su elaboración son:

- Hoja cuadriculada
- Regla o escalímetro
- Lápices de colores
- Compás.

Te puedes basar en las siguientes imágenes:





Recursos y material de apoyo

• [Elements of Design](#)

[Matt greenwood] (3 julio 2014). Elements of Design [Video]. Vimeo.
<https://vimeo.com/99876106>

Transformaciones isométricas

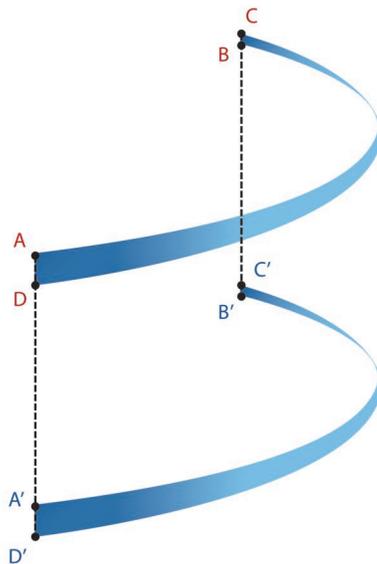
Este término proviene del griego: **iso**, que significa igual, y **metría**, que significa medir. Se le denomina Transformación isométrica a un cambio de posición de una figura sin alterar su tamaño y/o forma, únicamente la orientación en la que se encuentra.

Se clasifican en:

1. Traslaciones
2. Rotaciones
3. Simetrías (reflexiones)



TRASLACIÓN



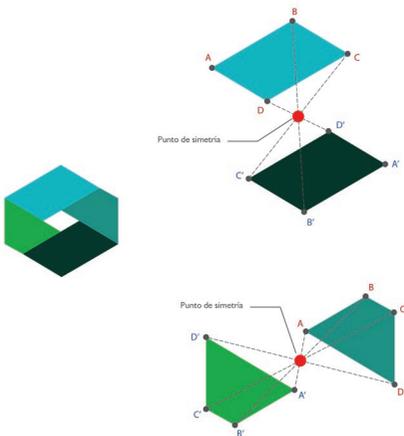
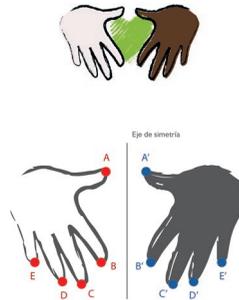
Traslación

Es una transformación que, como su nombre lo indica, **traslada o mueve todos los puntos de una figura en una misma dirección**, cuidando a su vez una misma longitud y sentido. En pocas palabras, es como si se “empujara” una figura hacia un sentido específico y se relacionan los puntos de la misma, tanto en su posición inicial como en la final.

Simetría

Una simetría o reflexión es una transformación que implica repetir una misma figura en una dirección determinada, teniendo en cuenta una recta de referencia llamada eje de simetría, de tal manera que la figura original queda **“reflejada”** de sí misma en el lado contrario del eje ya mencionado, cuidando las mismas distancias entre los puntos de la figura.

Dentro de la simetría tenemos 2 variantes:



1. Simetría axial: Cuando todos los puntos de una figura determinada original y su reflexión se encuentran bajo la misma distancia a través de una recta llamada **eje de simetría**.

2.- Simetría central: Cuando todos los puntos de una figura determinada original y su reflexión se encuentran bajo la misma distancia a través de un punto llamado **punto de simetría**.



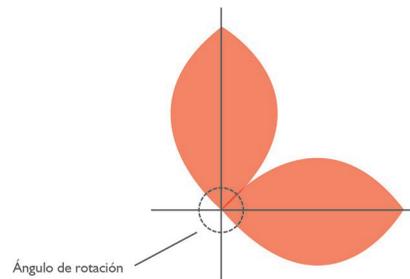
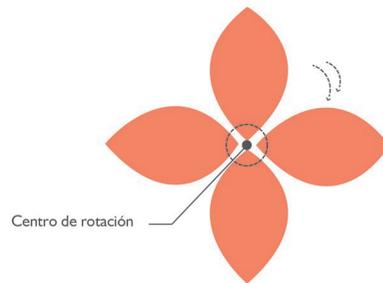
Rotación

Se le denomina rotación a una transformación isométrica en la que todos los puntos de una figura se mueven en relación a un punto que se llama **centro de rotación** y a su vez puede estar dentro de la figura o afuera de ella. A medida que se va efectuando la rotación, se van formando ángulos, los cuáles se llaman ángulos de rotación.

Un sentido de rotación positivo requiere de una dirección contraria a la de las manecillas del reloj, mientras que el negativo viene a ser en el sentido horario normal.



ROTACIÓN



Tipografía y color

En esta actividad, trabajaremos con la tipografía y el color que son elementos de diseño que afectan e influyen en la percepción visual.

Retomando la actividad inicial de este curso, recordemos que el ser humano, en su necesidad de comunicarse, construyó un sistema de lenguaje a través de la escritura; los diseñadores y tipógrafos, a lo largo de la Historia, se dieron a la tarea de dar personalidad a la tipografía con fines estéticos y/o de legibilidad.

Por otro lado, el color es un elemento más de la percepción visual, que se ha vuelto un signo de comunicación inmediata y que se utiliza para despertar, en quien recibe un mensaje ó ve un comercial, una cierta emoción. Los estudios sobre la psicología del color nos explican lo que interpretamos al ver un color, como una sensación cálida con un color amarillo o una sensación fría con el color azul, o tristeza con un tono gris y un estado de alerta cuando vemos un color rojo.

Combinar estos dos elementos en una sola actividad explora muchas posibilidades y ayuda a la creatividad, éste ejercicio te ayudará a elegir con bases justificadas en la teoría de la percepción, tu propuesta de diseño.



Actividad 2. ¿Cuál tipografía y qué color transmiten el mensaje deseado?

Propósito de aprendizaje

Aplica forma, tipografía y color.

Modalidad

Mixta.

Producto de aprendizaje

Composición tipografía con aplicación de color.



Instrucciones

1. Ingresa a la página <https://www.nubedepalabras.es/> para realizar una nube de palabras, con la lluvia de ideas que elegiste en tu avance 1.
 - a) Escoge la **forma** adecuada, consulta la infografía “Semiótica” (disponible en la sección de recursos del módulo anterior).
 - b) Elige el color adecuado, conforme a la teoría de psicología que se expone en la infografía “Color” y en el recurso “Color in motion” (disponible en la sección de recursos del módulo).
 - c) Elige la tipo de letra con base en la infografía “Tipografía” y en el recurso “Que tipo de tipografías existen y como usarlas” (disponible en la sección de recursos del módulo).
2. Revisa el tutorial para realizar una nube de palabras.
3. Entrega tu producto de acuerdo con las indicaciones del asesor.



Criterios de evaluación

Fondo

- El color o colores elegidos son acordes, según la psicología del color, al mensaje que se quiere dar.
- La tipografía elegida es acorde al mensaje que se quiere dar.

Forma

- La nube de palabras es legible y creativa.
- Entrega la actividad en tiempo y forma.



Recursos de apoyo

- [Colors in motion](#)

Cortés, M. [Veronica Del Pilar Noriega Esquivas] (2017). *Colors in Motion* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wawSoGYVHnA>

- [Que tipo de tipografías existen y como usarlas](#)

[GCF Aprende Libre] (12 feb 2019). *Qué tipos de tipografía existen y cómo usarlas | Conceptos básicos de diseño gráfico* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EbV3-AJQEIQ&t=23s>

- [Tutorial: Nube de palabras](#). Disponible en los recursos del Módulo.

Tipografía

(Tipo de letra, estilo o apariencia del texto)

Al elegir el tipo de letra para tu pieza gráfica debes de considerar lo siguiente:

Se utiliza para textos impresos porque facilita la lectura. Tiene un carácter formal.

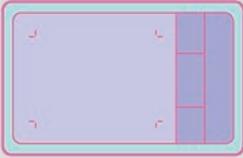
Se utiliza para textos impresos porque facilita la lectura. Tiene un carácter formal.

Serifas

Se utiliza para textos impresos porque facilita la lectura. Tiene un carácter formal.

Sanserif

Es más fácil de leer en pantallas. No tienen el "remate" por eso son denominadas "sin serifas". El estilo es más limpio y moderno.





TAMAÑO

La tipografía se mide en puntos tipográficos
1 punto equivale a 0,3527 mm o 1/72 de pulgada

- 6 pt
- 7 pt
- 8 pt
- 9 pt
- 10 pt
- 11 pt
- 12 pt

El mínimo tamaño legible para impresos es 5 pt
El tamaño estándar en los procesadores de texto es de 12 pt

MISMA FAMILIA, ESTILO DISTINTO

Una familia **tipográfica** da uniformidad al texto. Se utiliza **cursivas** ó **negritas** al aplicar un estilo en la escritura, dando énfasis en algunas frases o distinguiendo cierto tipo de información.

Roman



Black



Medium



Familia: Avenir

Light

Medium oblique

Light oblique

Las tipografías tienen personalidad. Asegúrate que vaya acorde al mensaje que quieres enviar



Cactus

Cada estilo es utilizado para fines distintos

cursivas



Decorativa



MAYÚSCULAS

A El **interlineado** es el espacio que hay entre las líneas de un texto.

VA El **interletrado** es el espacio que hay entre las letras de un texto.

Aw Algunas veces por la peculiaridad de las letras hay que ajustar el espacio solo entre 2 de ellas de manera proporcional, a este proceso se le denomina **Kerning**

El espacio entre letras y líneas es determinante para la legibilidad, un texto se lee mejor con descansos visuales. Son como en la música, "dan ritmo y silencios" a la lectura.

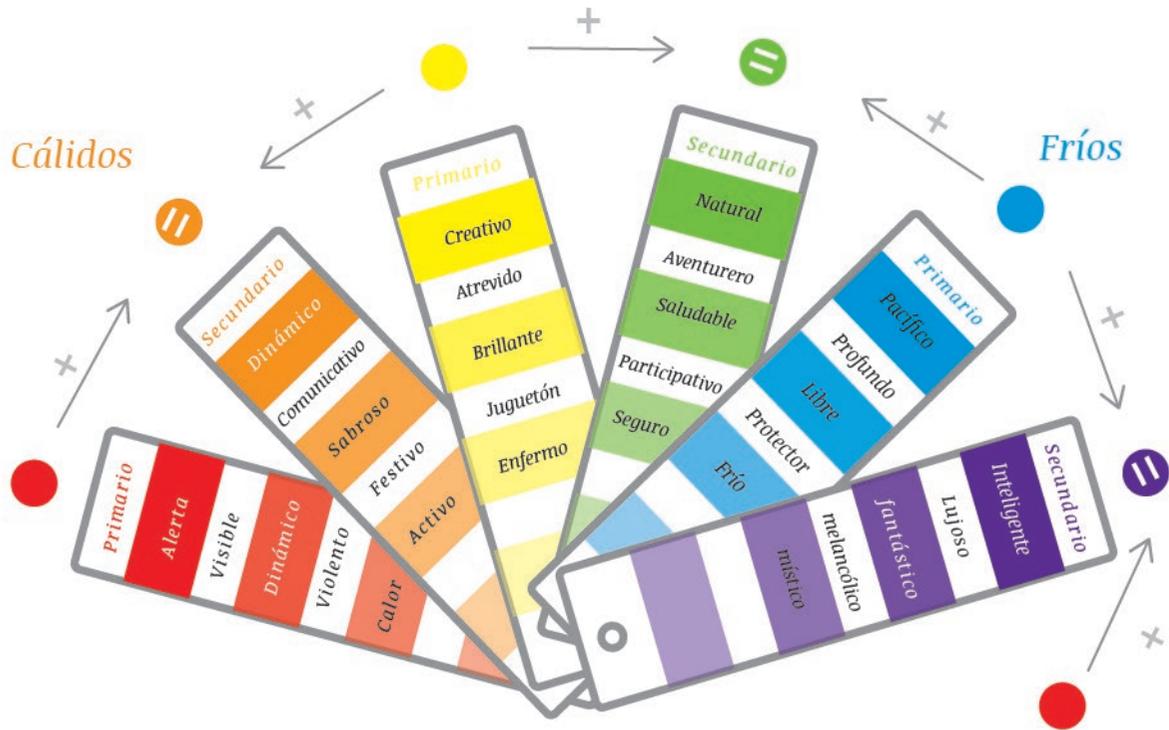


El lenguaje esta compuesto por signos simbólicos y esto hace mucho más interesante el quehacer de los diseñadores gráficos, la tipografía es entonces una herramienta que expresa ideas a través de palabras, pero puede ser también que se esté emitiendo un mensaje específico, aunque no este escrito claramente.

El software de diseño tiene una gran cantidad de funciones para que la tipografía pueda convertirse en un dibujo, que pueda contenerse en diversas formas y adaptarse a distintos formatos.

Color

Al elegir el color para tu pieza gráfica debes de considerar lo siguiente:

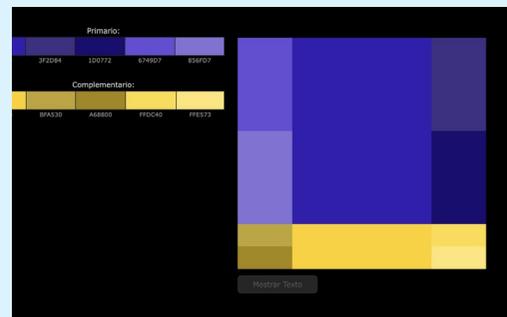


[GCFaprendeLibre] (12 feb 2019). *Qué tipos de tipografía existen y cómo usarlas* [Conceptos básicos de diseño gráfico [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EbV3-AJQEIQ&t=23s>

Actividad complementaria

Realiza una investigación en la web sobre los colores cálidos, fríos, complementarios y tríadas.

Una vez hecho esto, ingresa a la página: Presenciaweb(2017) que incluye una herramienta de círculo cromático <https://www.presenciaweb.net/tools/circulo-cromatico/> donde podrás seleccionar una paleta de colores adecuada para tu cartel.

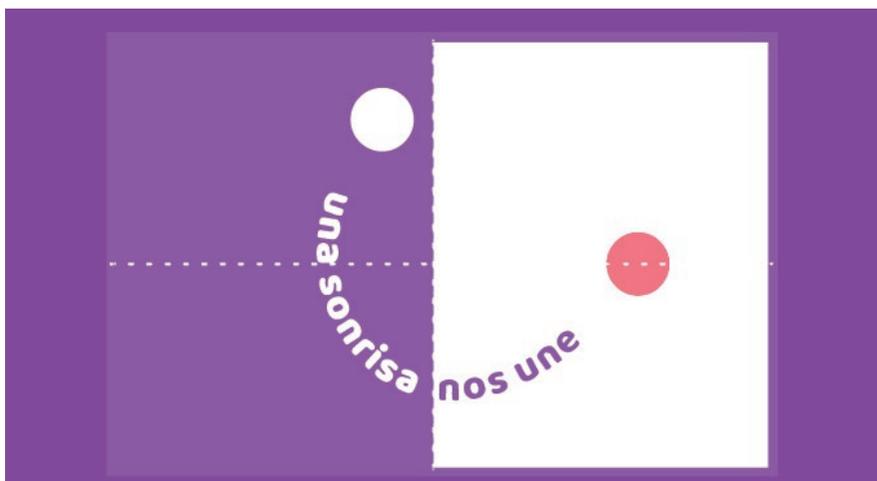


Cierre de Módulo

Ahora que has conocido la importancia de las formas, la tipografía y el color, que son instrumentos para transmitir emociones y retomando el tema de semiótica en el módulo anterior donde es importante tomar en cuenta a los signos ya aprendidos, es tiempo de pensar en plasmar gráficamente tu idea.

Si la idea gráfica se construye con estos elementos, será mucho más efectivo el mensaje.

Como te habrás dado cuenta, aún no hemos llegado a usar un software o app y ya empezamos a diseñar, estas herramientas son importantes pero no imprescindibles para comenzar el proceso creativo y la construcción de tu diseño. ¡Así que toma lápiz y papel y comienza tu boceto!



Avance 2. Diseñando la idea

Propósito

Construye una composición gráfica.

Modalidad

Mixta.

Producto de aprendizaje

Boceto de cartel.



Instrucciones

1. Expresa gráficamente la propuesta de cartel que escribiste en el Avance 1.
2. Emplea una hoja doble carta (43x28cm) en formato vertical.
3. Utiliza la tipografía, colores y signos gráficos que elegiste en las actividades de este Módulo para diseñar una propuesta creativa. Puedes dibujar, usar recortes, hojas de colores, hojas de revista, etc.



4. Diseña tu propuesta aplicando uno o varios elementos de diseño (balance, espacio negativo, jerarquía, color, transparencia, contraste, etc.) y/o las transformaciones isométricas (rotación, simetría, traslación).
5. Entrega tu producto de acuerdo con las indicaciones del asesor.



Criterios de evaluación

Fondo

- Aplica en su composición gráfica uno o más elementos de diseño y/o transformaciones isométricas.
- La composición es original (respeto derechos de autor).
- El mensaje es directo e invita a realizar una acción concreta.

Forma

- La composición es legible y creativa.
- Entrega la actividad en tiempo y forma.



Recursos y material de apoyo:

Otros elementos que te pueden ayudar en tu composición gráfica puedes verlos en el siguiente video:

GCFLearnFree.org. (22 nov 2016) *Empezando con Diseño Gráfico: Diseño y Composición* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=a5KYIHNKQB8>

Actividad complementaria. ¿Y los derechos de autor?



Consulta sobre las licencia de obras y marcas que ayudaran a identificar qué derechos tiene algún recurso, dibujo, vector o fotografía que se encuentra en la web; de esta forma sabrás si puedes emplearlo y que restricciones de uso tiene.

Crea un meme relacionado con los derechos de autor.

El meme puede ser elaborado con una aplicación como Mematic, meme generator o con fotografías y /o dibujos originales.

Licencia de obras



Copyright

Únicamente el autor de la obra tiene derecho a utilizarla.



CopyLeft

Se puede modificar, distribuirla, copiarla o hacer uso comercial siempre y cuando el autor lo desee.



Creative Commons

Permite a autores compartir voluntariamente sus obras, se pueden utilizar de manera gratuita y además modificarse, siempre cumpliendo las especificaciones del autor.

Licencia de marcas



Registered

Está reservada a las marcas registradas.



Trade Mark

Protege logos, además los que están en trámites de ser registrados.



Service Mark

Es el equivalente al TM.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

Usted es libre de:

- Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

La licencia no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

- Atribución** — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.
- NoComercial** — Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.
- SinDerivadas** — Si remedia, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso está permitido por una excepción o limitación aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como privacidad, propiedad, o derechos morales pueden limitar la forma en que utilice el material.

La percepción visual

El mundo lo percibimos a través de los sentidos: recibimos información o estímulos y, después de esto, nuestra mente hace una organización de ellos: los agrupa, sintetiza, simplifica, unifica e interpreta para darle un significado coherente; a todo último se le se conoce como percepción visual. La psicología moderna, a principios del siglo XX, se encargó de estudiar cómo funciona este proceso y de ahí surgió una corriente denominada psicología de la Gestalt (organización alemana Wertheimer, Lewin, Koffka, Köhler), que parte de la teoría de que los objetos no los vemos como elementos aislados sino como una totalidad.

De la Gestalt se desprenden las siguientes leyes o principios: la ley de proximidad, de semejanza o equivalencia, ley de cierre, de pregnancia (reconocimiento de objetos, dar sentido al entorno), simetría, continuidad, experiencia figura-fondo.



¿Alguna vez te has preguntado por qué después de ver una imagen publicitaria surge en ti la **necesidad** de adquirir el producto?

Con la finalidad de convertir un producto en algo deseable para el consumidor los publicistas y diseñadores gráficos hacen uso de dos conceptos teóricos, la retórica y la **persuasión**.

La **retórica**, de acuerdo con Spang (2009), se refiere al “arte del buen decir, destreza y disciplina de la que se echa mano para comunicar y convencer eficaz y responsablemente en ámbitos como el jurídico, la enseñanza, la política, etc.”

¿Por qué sigues consumiendo algo cuando sabes que es dañino para tu salud?

Algunos publicistas hacen uso de figuras retóricas como la **antífrasis** en donde el texto es contrario a lo que expresa la imagen o viceversa.

Mientras tanto, la persuasión se puede definir como “la **capacidad de influir** en la psique y la voluntad de los oyentes para hacerles cambiar de opinión consiguiendo que actúen de una forma determinada” (ibídem).

Esto se traduce en el acto de consumir algún tipo de marca en específico.

Retórica y persuasión



Módulo III.

Tu diseño al mundo.

Introducción

En los módulos anteriores concretaste la idea y el boceto de tu cartel, ahora es momento de hacer la difusión masiva del mismo. Para ello hay que hacer uso de la tecnología que, como hemos visto, es parte intrínseca del diseño gráfico. El paso que sigue es vectorizar tu cartel a través de un software apropiado. A lo largo de este módulo, trabajarás con un software específico para realizarlo, ya sea *Illustrator*, *Inkscape* o *Vectr*.

Para comenzar, es importante que conozcas los términos técnicos: las unidades de medida, el tipo de formatos, tipos de archivo, sistemas de color, etc. para que conozcas las características de cada uno y los casos en los que deben ser utilizados.

Notarás que lo que aprendiste en matemáticas y las tecnologías de la información son aplicables al diseño gráfico. Y que para ejercer ésta profesión, la calidad y precisión en trazos son imprescindibles.

¿Listo para continuar? ¡Adelante!

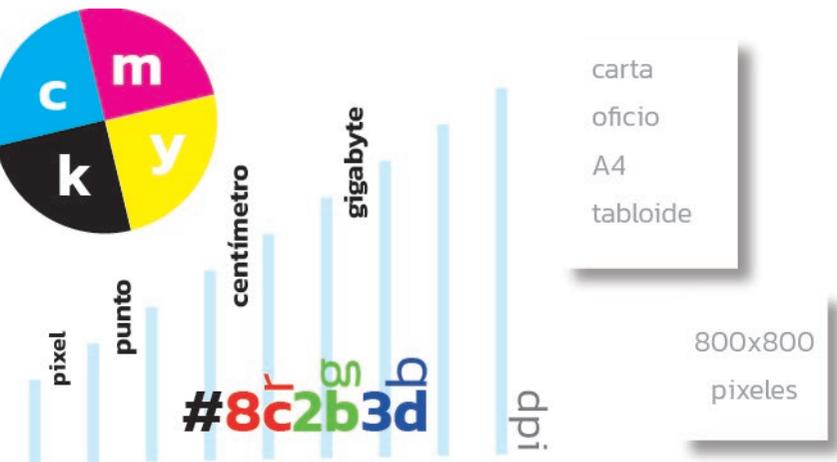
Competencias del módulo

Competencia específica

- Construye una composición gráfica con base en los principios de la estética, percepción visual y originalidad para expresar una idea.

Contenidos

- Unidades de medida, formatos y tamaños
- Retículas y sección áurea
- Software para vectorizar



Unidades y formatos

Un diseñador aparte de ser creativo tiene que utilizar herramientas técnicas para poder difundir el mensaje a diversos medios. Es por ello que es muy importante conocer los estándares y/o reglas de aplicación utilizados actualmente. Hay muchos términos en diseño gráfico que resultan indispensables de conocer, tales como: unidades de medida, formatos y tamaños de hojas, tipos de archivos, sistemas de color, etc. Sabiendo esto podrás decidir cuáles y cómo utilizarlos; si vas a realizar un **diseño en papel o un**

diseño para redes sociales. Esta es una actividad que resultará crucial para el manejo de aspectos relacionados con la comunicación gráfica y que incidirá en la realización de tu proyecto. Así es que, sin más preámbulos, comencemos a trabajar.



Actividad 1. Unidades, formatos y tamaños.

Propósito

Clasifica unidades de medida, formatos y tamaños.

Modalidad

Virtual.

Producto

Lección contestada en línea.



Instrucciones

1. Revisa la infografía *¿Cuál sistema de color, tipo de archivo, y/o medidas utilizar?*, así como los recursos y material de apoyo que se indican en esta actividad.
2. Contesta la *Actividad 1. Unidades, formatos y tamaños*, disponible en plataforma.
3. Entrega tu producto de acuerdo a las instrucciones del Asesor.



Criterios de evaluación.

Fondo:

- Comprende los conceptos de los diferentes tipos de medida, formatos, sistemas de color, tipos de su archivo y su aplicación correcta.

Forma

- Entrega la actividad en tiempo y forma.



Recursos y material de apoyo:

- Canva (2022) *Diferencias entre RGB vs CMYK vs Pantone y cuándo usarlos.* [Archivo de Video] https://www.canva.com/es_mx/aprende/pantone-cmyk-rgb-cual-usar-marketing/
- Zuck Chagas (21 de febrero 2017) Todos los formatos de imagen explicados y evaluados para ti. *Rockcontent.* [Blog] <https://rockcontent.com/es/blog/formatos-de-imagen/>
- Elid Hernández Avilés (20 de jun de 2014) *Sistema medidas tipográficas [elidher]* Slideshare [Diapositivas]. <https://es.slideshare.net/elidhera/sist-med-tipo-elidher>

¿Cuál sistema de color, tipo de archivo, y/o medidas utilizar?

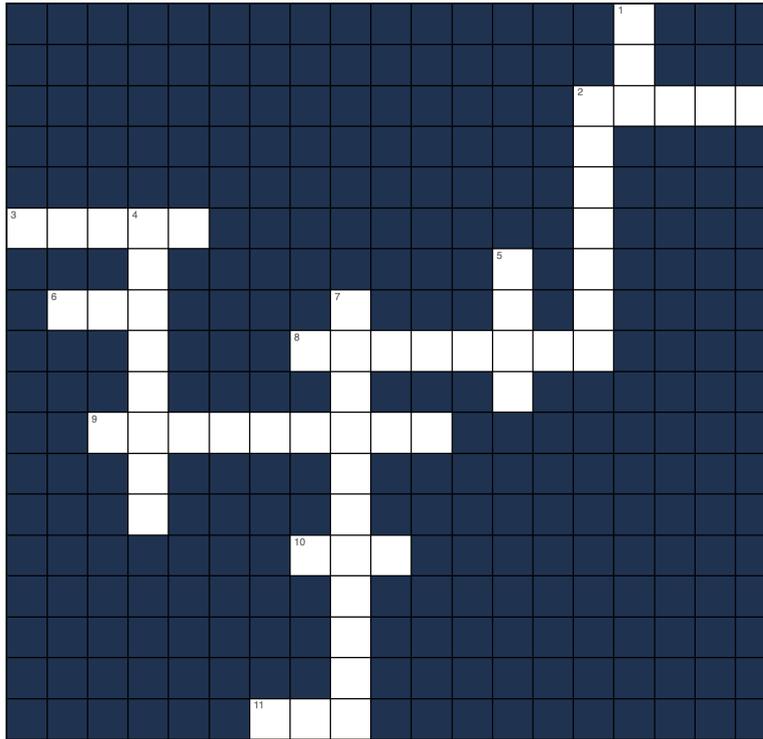
	Publicación digital	Publicación impresa
1	<p>Definir el tamaño del documento</p> <p>1080 pixeles</p> <p>Foto</p> <p>1080 pixeles</p> <p>PIXEL</p>	<p>21.5 centímetros</p> <p>14 centímetros</p> <p>Volante/flyer</p> <p>TAMAÑOS DE PAPEL</p> <p>SISTEMA MÉTRICO INGLÉS</p> <p>SISTEMA MÉTRICO DECIMAL</p>
2	<p>Definir el tipo de imagen y el sistema de color</p> <p>Bitmap RGB Red, Green and Blue</p> <p>Código de color HEXADECIMAL</p>	<p>Vectorial CMYK Cyan, Magenta, Yellow and Black</p> <p>Código de color PANTONE</p>
3	<p>Definir la resolución de la imagen</p> <p>72 dpi Dots per inches</p>	<p>Si se exporta a una imagen bitmap: 150 / 300 dpi</p> <p>Si se mantiene vectorial, no pierde calidad</p>
4	<p>Definir extensiones utilizadas</p> <p>.GIF .PNG .JPG</p> <p>Animado poco peso 256 colores</p> <p>Transparencia Ideal para las licencias o de origen vectorial</p> <p>Opciones de compresión, mantiene calidad, ideal para fotografías</p>	<p>.AI .EPS .SVG .PDF</p> <p>Adobe Illustrator</p> <p>Encapsulated Postscript</p> <p>Scalable Vector Graphics</p> <p>Portable Document File</p>
5	<p>Definir tipografía y tamaño</p> <p>Tipografías san serif Variables OpenType (responsivas)</p>	<p>Tipografías legibles con serifa</p> <p>.tiff. .otf</p> <p>PUNTO, PICA</p>
<p>Los factores anteriores determinan el peso de un archivo</p>		
6	<p>Peso en almacenamiento o soporte en redes sociales</p> <p>El correo y las redes sociales permiten archivos entre 5 y 30 MB</p>	<p>Los archivos vectoriales son más ligeros que los bitmap el peso en estos archivos no determina su calidad.</p>

Actividad complementaria

Con la finalidad de reforzar tu aprendizaje te invitamos a contestar el siguiente crucigrama.

Nota:

Esta actividad también está disponible en la plataforma.



Across

2 Es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital. (5)

3 La unidad de medida más pequeña utilizada en tipografía. (5)

6 Es un modelo de color aditivo, que se utiliza para imágenes n pantalla. (Red, Green, Blue) (3)

8 Es una unidad de cantidad de información cuyo símbolo es el TB equivale a un billón de bytes. (8)

9 Unidad de medida que equivale a la milésima parte del metro. (9)

10 Es un formato para imágenes con hasta 256 colores y tiene una opción para guardarse como animado. (3)

11 Encapsulated PostScript (extensión de archivo) (3)

Down

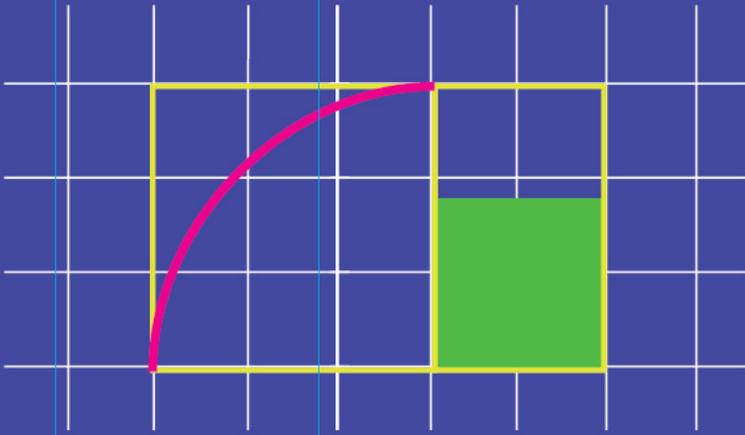
1 En resolución "dots per inches" (3)

2 Un sistema de identificación utilizando en artes gráficas, para asegurar que el color elegido sea igual a la impresión. (7)

4 Usualmente su formato es de 431,7 x 279,4 mm (8)

5 Es un modelo de color sustractivo que se utiliza en la impresión de colores (4)

7 Una ventaja de estas imágenes es su capacidad de mantener su nitidez y definición de los bordes por mucho que se amplíen. (11)



Retículas y sección áurea

Ahora que conoces un poco más acerca de las unidades de medida, así como de los elementos del diseño gráfico, es momento de profundizar en dos aspectos que resultan fundamentales para un diseño equilibrado, sobrio y pertinente: la sección áurea y las retículas.

El primero de estos conceptos hace referencia a la proporción entre medidas, la cual es un elemento de suma importancia para la composición, pues dota de equilibrio a los elementos del

diseño.

Por otra parte, las retículas son utilizadas generalmente para acomodar cajas de texto. De esta manera pueden ser claramente identificadas; los demás elementos como fotografías, viñetas, dibujos pueden estar o no dentro de ella.

Estos dos componentes son aspectos de relevancia al momento de diseñar cualquier composición gráfica, pues la dotan de belleza, equilibrio y perspectiva, resaltando el mensaje que queremos expresar a través de la imagen y no de la palabra.

Para entender un poco más acerca de ellas, realiza la actividad que se te presenta a continuación.



Actividad 2. Traza la retícula de tu cartel

Propósito de aprendizaje

Aplica las unidades de medida, guías, formatos y tamaño.

Modalidad

Mixta.

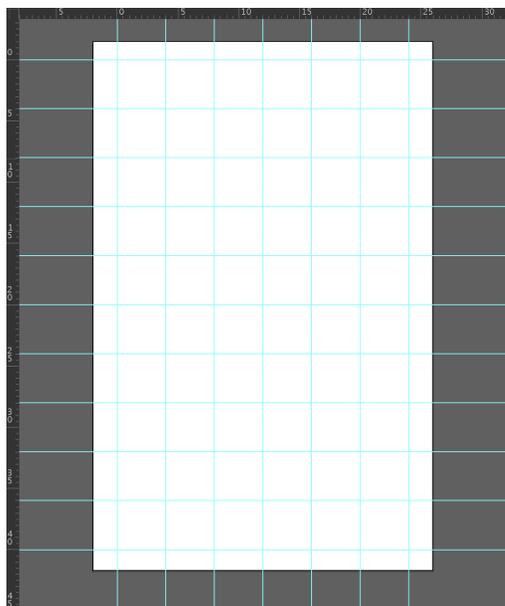
Producto de aprendizaje

Traza de retícula.



Instrucciones

1. Ingresa a la página web vectr.com
2. Haz una cuenta, para que te permita utilizar el programa desde la web. (Puedes realizar esta actividad en cualquier software de diseño, tales como *Inkscape*, que es gratuito o *Adobe Illustrator*)
3. Abre un documento nuevo y elige centímetros como la unidad medida, establece el tamaño del documento como tabloide o doblecarta (43x28cm)
4. Define los márgenes (se sugiere 2 cm para los verticales y de 1.5 cm para los horizontales). Coloca guías horizontales y verticales para realizar una retícula (puedes establecerlos de 4 cm) Guíate en la siguiente imagen:



5. Sigue el “*Tutorial Retícula en Vectr*” que se ubica en esta misma actividad dentro del curso en plataforma . También puedes definir tu propia retícula o incluso utilizar una sección áurea como base. (Revisa en los recursos de Módulo, “*Como trazar una Sección Áurea*”)
6. Guarda tu documento con la extensión .svg (vectorial editable) para que puedas utilizarla en la siguiente actividad.
7. Entrega tu producto de acuerdo con las indicaciones del asesor.



Criterios de evaluación

Fondo

- Aplica correctamente las medidas y formatos solicitados.

Forma

- Entrega la actividad en tiempo y en formato editable.



columna



columna



márgen superior



Recursos y material de apoyo:

“Las retículas”

Las retículas son estructuras sobre las que se apoyan los elementos gráficos. Ayudan a delimitar, organizar, ordenar y dar jerarquía. Generalmente son usadas en el diseño editorial para dar una estructura visual al contenido. Las retículas nos ayudan a construir un diseño creativo pero sobre todo funcional.

Un diseñador que usa retículas es un diseñador que da un orden coherente, que se preocupa por hacer visible su composición. La retícula permite una articulación de espacios de descanso visual y contenido, así como la música se armoniza entre sonidos y silencios.

La retícula básica se compone de una o múltiples columnas. Cada una se emplea para distintas piezas gráficas. Por ejemplo los libros generalmente usan una porque tienen texto

seguido, esto permite dar continuidad a la lectura.

Las revistas o periódicos emplean de 2 a 3 columnas, ya que la cantidad de información que manejan es diversa. Entre más cantidad de elementos o de información a acomodar exista, la retícula debe ser más flexible. Para ello, se emplean las modulares o cuadrículadas. También existen las retículas orgánicas, aquellas que no son tan rigurosas y permiten diseños con más movimiento que pueden usarse en carteles o composiciones gráficas con menos texto.

Una cosa que hay que tener en cuenta es que la retícula debe ser transparente, debe ayudar a acomodar los elementos pero por lo general no se vuelve parte de ellos.

La retícula básica se compone de los siguientes elementos:

Luz Elena Rivera Cedano

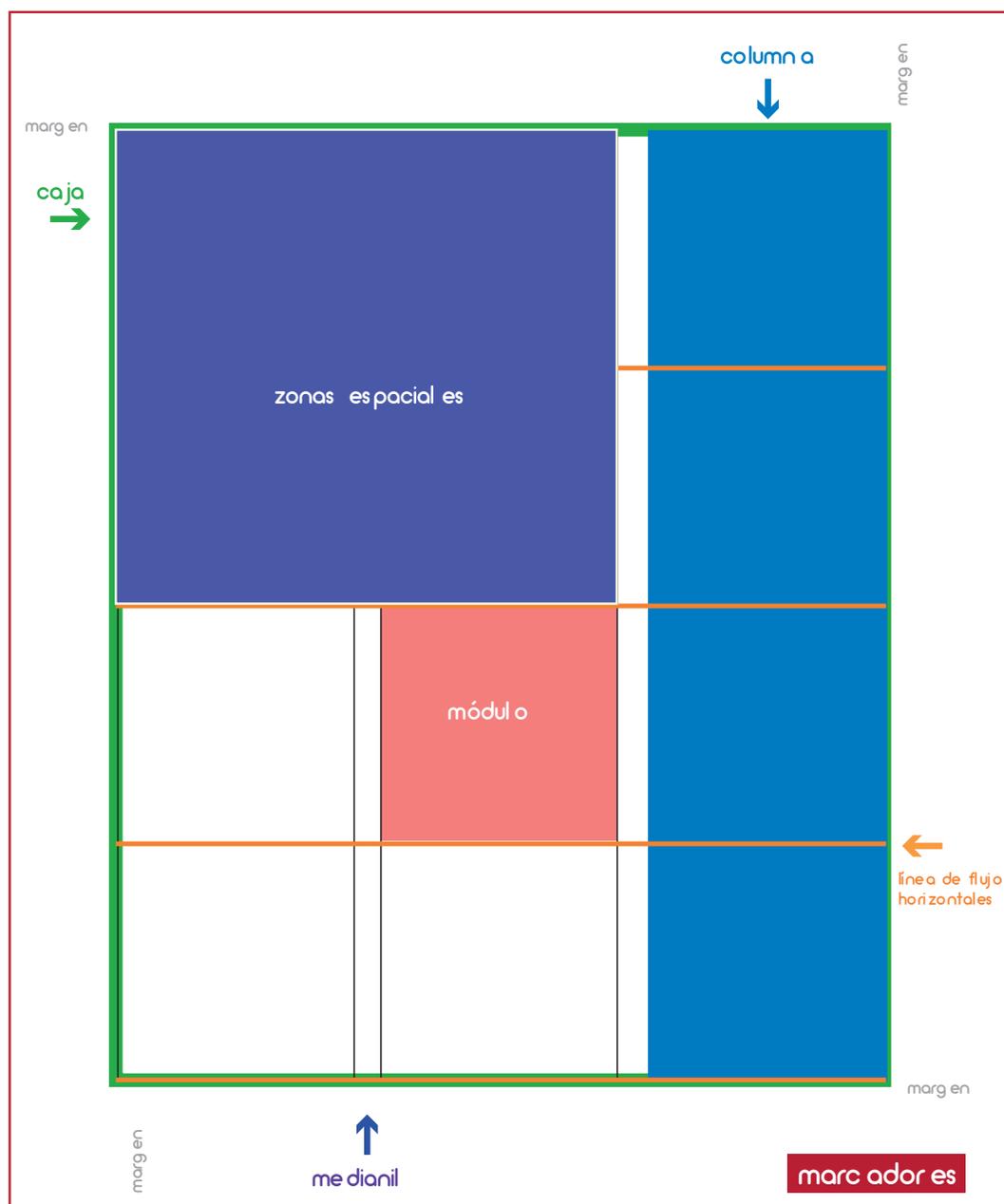
mediana

márgen interior

márgen exterior

márgen inferior

Estructura de la Retícula



Caja: Se le denomina a todo el espacio donde va a estar la información.

Márgenes: Delimitan la caja. Es el espacio entre el borde del papel y el contenido.

Columna: Es el espacio vertical que va del margen superior al inferior.

Líneas de flujo horizontal: Permiten romper con la rigidez de las columnas.

Medianil: Es el espacio entre las columnas.

Módulo: Es una unidad entre el medianil y las líneas de flujo.

Marcadores: Se usa para poner un membrete o un folio a la página.

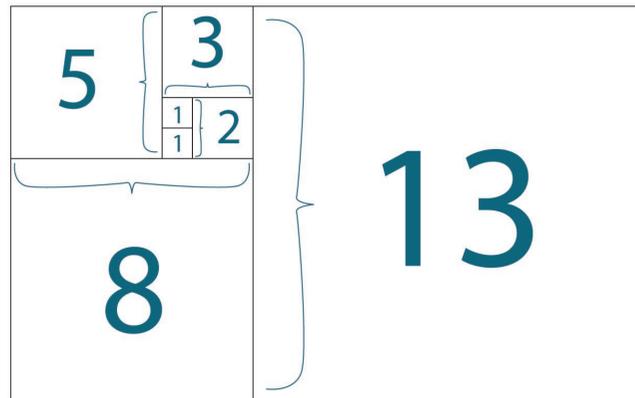


“La sección áurea”

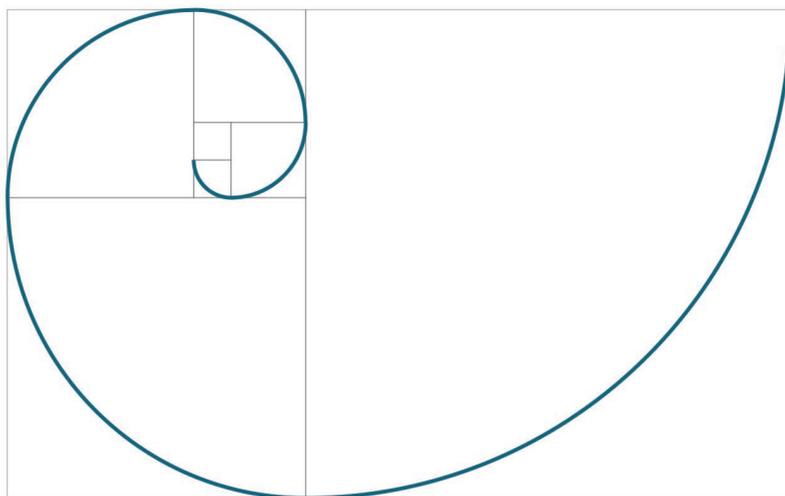
La sección áurea es también conocida como la sección divina, sección de oro o número de oro. Resulta fascinante la armonía que genera por las proporciones que maneja, combinando las matemáticas con el arte. Desde hace muchos años, los artistas han utilizado la sección áurea para dotar de belleza sus obras. Entre ellas, destacan *La Gioconda*, el Partenon, *El nacimiento de Venus*. También en la naturaleza lo podemos apreciar, como en las conchas de los caracoles y en una gran diversidad de plantas.

Para crearlo, todo comienza con un cuadrado (la medida del cuadrado es 1), que a su vez se suma con él mismo ($1+1=2$); luego se toma el resultado y se suma con el número anterior ($1+2=3$), después se toman los últimos dos y se suman ($2+3=5$) y así sucesivamente una infinidad de veces. Si tomáramos el número anterior y lo dividiéramos con el último ($5/3=1.666\dots$) nos dará como resultado un aproximado del número áureo ($1.618033\dots$). En pocas palabras, es la famosa sucesión de Fibonacci: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144...

Esta imagen muestra cómo son las medidas.



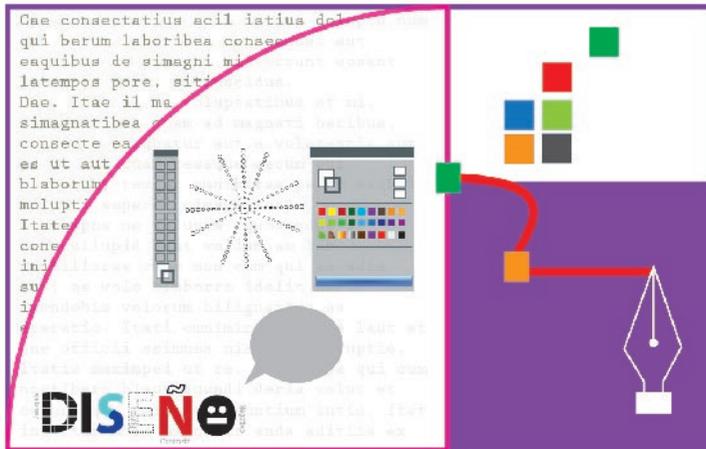
En la actualidad, muchas agencias de publicidad utilizan esta herramienta para sus campañas, como por ejemplo el imatipo de Apple, que está basado en la sección divina, o el imatipo de Twitter, así como su página web.



Actividad complementaria.

Traza una sección áurea.

Te puedes apoyar con estos recursos del Libro así como con el tutorial “*Trazando una sección áurea*” que se encuentra en los recursos del Módulo del curso en campusvirtual.



Cierre de módulo

Ahora que has realizado las anteriores actividades, las cuales te han permitido conocer las retículas, la sección áurea y los diversos tecnicismos que se utilizan en la actividad diaria del diseñador, es tiempo de aplicarlo a tu pieza gráfica. Esto es lo que dará soporte a tu composición y te permitirá digitalizarlo con calidad. Este es el momento donde aplicas las herramientas y te conviertes en un profesional del diseño.



Avance 3. **Proyectando tu cartel de manera profesional**

Trazado vectorial de tu cartel con especificaciones técnicas y en un software profesional de diseño.

Propósito de aprendizaje

Usa software vectorizador.

Modalidad

Mixta.

Producto de aprendizaje

Vectorización del cartel.



Instrucciones

1. Escanea o toma una fotografía de tu avance 2 e insértala al documento que hiciste en la actividad 2 de este módulo.
2. Revisa y sigue los pasos del video: *Cómo realizar un trazado vectorial* en los recursos de Módulo.
3. Traza sobre la imagen que tomaste, tu cartel, con la herramienta pluma o empleando figuras geométricas. Las herramientas unión, diferencia, división, intersección, te ayudarán a hacerlo con mucha mejor precisión. Recuerda utilizar las capas para traer objetos encima o mandar fondos hacia atrás.

4. Elige la tipografía y el color que elegiste desde las primeras actividades. No olvides que el diseño vectorial que realices debe ser lo más apegado al boceto que diseñaste.
5. Entrega tu producto de acuerdo con las indicaciones del asesor.



Criterios de evaluación

Fondo

- Aplica correctamente las herramientas del software.
- Aplica color y/o tipografía a su composición y está alineado a los conceptos de percepción visual, en especial legibilidad y visibilidad.

Forma

- Entrega la actividad en tiempo y en formato editable.



Recursos y material de apoyo

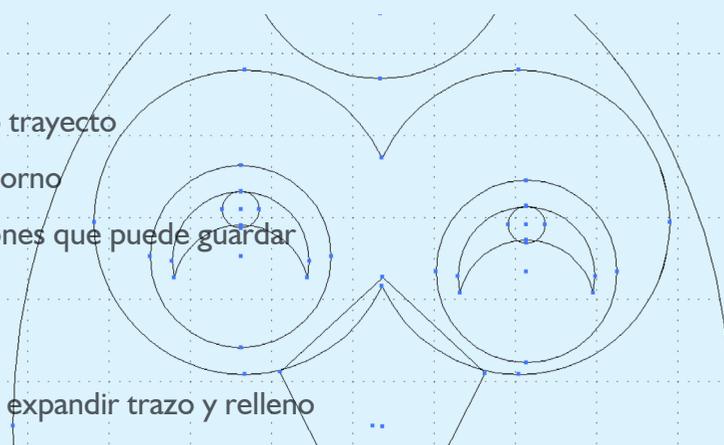
Tutorial de illustrator.

Tutorial de inkscape.

Actividad complementaria

Vectoriza un dibujo sencillo, explora las herramientas:

- a. Alinear y distribuir
- b. Máscara
- c. Degradado
- d. Texto en trazado o trayecto
- e. Contornear o contorno
- f. Diferentes extensiones que puede guardar
- g. Transformar
- h. Alinear
- i. Contorno a trazo o expandir trazo y relleno
- j. Buscatrazos (Unión, División, Exclusión, Intersección)





Para finalizar.

Ha llegado el momento de dar por concluida la TAE de Diseño gráfico, por lo que se te invita a que reflexiones acerca del trabajo realizado y expliques el porqué de cada elemento que compone tu concepto gráfico: los signos utilizados, las formas, el color aplicado, la tipografía, los elementos de diseño que sustentan la estética de tu propuesta, así como las herramientas tecnológicas que facilitaron el proceso para comunicar tu idea.

Una vez hecho esto y expuesto tu trabajo tendrás la oportunidad de observar la reacción de tu público receptor. Te enriquecerá la opinión de tus compañeros. Veámos si lograste enviar el mensaje que propones y si tu creación ayuda a mejorar la problemática que se planteó en un principio.

¡Felicidades por tu dedicación!

Proyecto integrador. Mi propuesta

Propósito

Explica tu cartel como propuesta de diseño para realizar una acción concreta.

Modalidad

Mixta.

Producto

Presentación.



Instrucciones

1. Integra los 3 avances en una presentación creativa, que refleje los elementos de diseño vistos en la TAE (una diapositiva por avance, sintetiza y agrega solo lo relevante).
2. Añade en una diapositiva la justificación donde expliques porque tu propuesta comunicaría efectivamente el mensaje, basándote en los temas vistos: las estrategias de comunicación, principios de percepción visual, signos y elementos de diseño, color, tipografía y composición. (Puedes apoyarte aplicando el cuestionario de la coevaluación a tu cartel).
3. Presenta este proyecto al grupo en el Foro y/o en sesión presencial.
4. La entrega del producto la realizarás de acuerdo a las indicaciones del asesor.



Criterios de evaluación.

Fondo:

- Contiene una descripción clara sobre el problema.
- Justifica su propuesta de solución gráfica, con base en las estrategias de comunicación, principios de percepción visual, signos y elementos de diseño, color, tipografía y composición.

Forma:

- La presentación es original y creativa.
- Entrega la actividad en tiempo y forma.



Galería de carteles

En el Foro de la plataforma, sube tu cartel.

Puedes además, organizarte con tu asesor y compañeros para mostrar todos los carteles del grupo en los muros, en algún salón, o en una publicación en redes sociales de la preparatoria. Lo importante es que el trabajo realizado trascienda más allá de una clase y participen en ayuda a la comunidad y sociedad. **¡Hagamos un mundo mejor!**



Autoevaluación

Has llegado al final de la TAE de Diseño Gráfico, la cual marca el fin de tu bachillerato. Es importante que descubras cuál ha sido, hasta ahora, el logro que has tenido de las competencias específicas del curso. Responde al siguiente instrumento y espera la retroalimentación de tu asesor.

Instrucciones:

Marca con una (X) el nivel que consideras has logrado en cada una de las competencias del curso ahora que ha concluido.

Escribe, en el espacio de observaciones, la razón por la cual consideras que te encuentras en ese nivel.

Competencia	Logrado (3)	En proceso (2)	No logrado (1)	Observaciones
Aplico los elementos del diseño gráfico de acuerdo a sus principios teóricos para comunicar una idea.				
Construyo el concepto gráfico con base en los principios de la estética, percepción visual y originalidad para expresar una idea.				
Explico el porqué del diseño de la composición gráfica de acuerdo a sus elementos.				



Coevaluación

En la presentación del proyecto el asesor te pedirá que retroalimientes a uno de tus compañeros. Apóyate en la siguiente tabla que detalla los contenidos vistos en la TAE. para que tu aporte sea de calidad.

Para la retroalimentación al cartel de tu compañero, apóyate en este cuestionario:

1. ¿Por qué consideras que el mensaje en el cartel de tu compañero **es ó no es** claro e invita a realizar una acción concreta?

2. ¿Cuáles elementos y transformaciones isométricas identificas en el cartel?

3. ¿Cuáles colores y qué tipo de letra son los utilizados el cartel, consideras que son adecuados para el mensaje que quieren transmitir, de no ser así, cuáles sugerirías?

4. ¿Por qué consideras que el cartel **es ó no es** creativo y original?

Bibliografía:

Acosta, S. (2012). *Pedagogía por competencias: aprender a pensar*. México: Trillas.

Amarilis (S/f). Análisis del desarrollo de carteles con pertinencia social en Latinoamérica. *Actas de Diseño*. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/CE-061.pdf

Asier. (14 de febrero de 2014). *ovtoaster.com*. Obtenido de <http://ovtoaster.com/copyright-copyleft-y-creative-commons/>

Blur ediciones (02 de abril 2020) *Diseño gráfico, Historia del diseño, portada destacados*. <http://visual.gi/disen-con-causa/>

Chávez, A. (2003). “El método de proyectos: una opción metodológica de enseñanza en primer grado de educación primaria” (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Nacional unidad 25 A, Culiacán, Sinaloa México.

Cortes, J. Marcos, C. (2018). La línea materializante como método de diseño de carteles. Caso de estudio: *Carteles Somos Agua*. *Revista Zincografía. Comunicación y Diseño*. DOI <http://www.zincografia.cuaad.udg.mx/index.php/ZC/article/view/37> http://revistazincografia.cuaad.udg.mx/sites/default/files/HTML/A2_N3/Materializante/Materializante.html

Kimberly Elam 2007. *Sistemas reticulares. Principios para organizar la tipografía*. España: Editorial Gustavo Gili.

López, A. M. (2014). *Curso Diseño gráfico. Fundamentos y Técnicas*. Madrid: Ediciones Anaya multimedia.

Martí, J. et al (2010, 04). *Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente*. *REVISTA Universidad EAFIT*, 46, 11-21.

Spang, K. (2009). *Persuasión*. Pamplona: EUNSA.

Wong, W. (2015) *Fundamentos de Diseño*. España: Gustavo Gili.

Müller-Brockmann, J. (3a ed.) (2015) *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. España: Gustavo Gili.

Kimberly Elam (2015) *La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición*. España: Gustavo Gili.

Eva Heller (2015) *Psicología del color Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. España: Gustavo Gili.



Complementaria o recursos:

Historia del diseño gráfico. Philip B. Meggs.

http://editorialrm.com/img/pressbook/pressbook_84_1_2.pdf

Retículas y Maquetación.

http://publicidadlicom.files.wordpress.com/2013/05/sistema-de-grillas_muller-brockmann.pdf

<http://kochfede.files.wordpress.com/2013/03/sistemas-reticulares-kimberly-elam.pdf>

Universidad de Guadalajara

Sistema de Educación Media Superior

Secretaría Académica

Dirección de Educación Continua, Abierta y a Distancia

Guadalajara, Jalisco. México

Esta obra se terminó de editar en noviembre de 2022