



Después de situarnos históricamente y entender la evolución del Diseño Gráfico, debes aplicar de forma práctica todos los conocimientos que has asimilado hasta el momento.

Para ello es fundamental que tengas presente todos los conceptos que has estudiado en el tema 2, 3 y 4 de la Unidad 1.

Todos aquellos elementos del diseño: conceptuales, visuales, de relación y prácticos vas a empezar a aplicarlos. Así como las estructuras de composición bidimensional y por supuesto el proceso de diseño.

En cualquier proyecto que te enfrentes de diseño gráfico, ya sea un logotipo, un cartel publicitario o una simple tarjeta de visita deberás emplear los pasos explicados en el tema 4 de la unidad 1: Análisis, diseño y planificación, desarrollo y distribución.

Si bien en la unidad 3 conocerás de forma más profunda todos los tipos de trabajos que pertenecen al campo del diseño gráfico, en esta unidad 2 asimilarás a través de un ejercicio práctico dos conceptos fundamentales:

1. Elementos básicos del diseño gráfico vistos en el tema 2 Unidad 1.
2. Las herramientas de diseño.



De [Crtierion](#) en Flickr de Lic. C.C.

1. Elementos del Diseño Gráfico



Como bien recordarás, el tema 2 de la primera Unidad describe con detalle cuales son todos los elementos del diseño, para que puedas recordar y aplicar tus conocimientos en el campo del diseño gráfico te daremos unas pautas con las que podarás identificar de forma sencilla en cualquier manifestación gráfica sus elementos básicos.

La línea y la forma.

<p><u>La línea</u>; escucha atentamente la presentación para entender de que forma la línea participa como elemento básico del diseño gráfico.</p> <p>En la presentación observarás rectángulos que representan folios dentro de los cuales se distribuye la línea y los textos. La línea se moverá de forma aleatoria en cada hoja y cambiará de proporción para que entiendas las diversas sensaciones que produce.</p>	<p><u>La forma</u> puede presentarse como fotografía, ilustración o gráfico y es otro de los elementos del diseño gráfico que debes tener en cuenta, escucha atentamente la presentación.</p> <p>El modo de representación de la forma, será el mismo que en la presentación anterior. Sobre unos bocetos, de unos supuestos folios, se representará la forma que cambiará de posición y de proporción en cada boceto, para que de nuevo entiendas, las diversas sensaciones que se producen.</p>
<p>Haz clic aquí si quieres verlo más grande</p>	<p>Haz clic aquí si quieres verlo más grande</p>

Relación entre línea y forma.

<p>La relación entre la línea y la forma te ayudará a crear diversas composiciones gráficas, escucha atentamente la presentación.</p>
<p>Haz clic aquí para verlo más grande</p>

Ejercicio resuelto

Practica la relación entre elementos del diseño con la aplicación HARINGKIDS: <http://www.haringkids.com>

Observa este tutorial de la aplicación, en el que además te ponemos un ejemplo para practicar con las sensaciones diferentes que producen las relaciones entre elementos del diseño.



2. Herramientas del Diseño Gráfico



Las herramientas básicas de un diseñador son un simple papel y un lápiz, y por supuesto una pizca de imaginación. Para esbozar una idea bastará con estos dos elementos, en cambio, para desarrollar tu diseño de forma profesional y con la intención de poder posteriormente reproducirlo en diversos formatos o reproducirlo en serie, tendrás que emplear diversos programas informáticos.

Hasta hace muy poco casi todos los softwares que se empleaban en el diseño gráfico eran privados, en cambio, en la actualidad, gracias a la web 2.0 encontramos interesantes y muy completos softwares de licencia libre.

Uno de los programas privados más empleados para el retoque fotográfico es el Adobe Photoshop, cuya alternativa libre, la encontrarás en el programa Gimp. Como pretendemos que comiences a emplear por ti mismo herramientas de diseño profesional, en esta unidad te enseñaremos a manejar de forma sencilla el programa Gimp. Desarrollarás por ti mismo un elemento gráfico, que en nuestro caso se tratará de un fondo de escritorio.

Observa atentamente esta presentación que te ayudará a conocer todas aquellos softwares libres que podrás emplear en el campo del diseño gráfico digital.

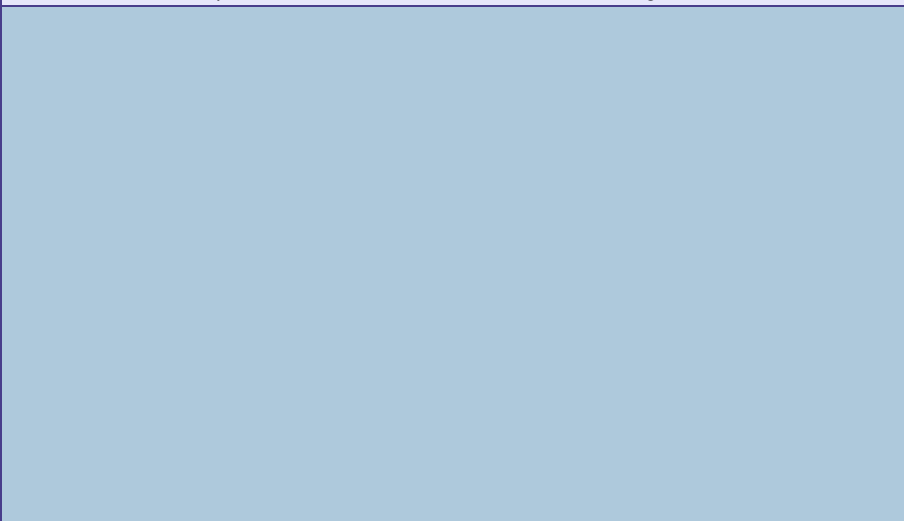
Diseño Gráfico Digital en Software Libre v3.21



View more [presentations](#) from [Leonardo J. Caballero G.](#)

Curiosidad

En este curioso vídeo podrás conocer cómo se fabrica un diseñador gráfico.



3. Importancia del proceso en un proyecto de Diseño Gráfico



Recuerda lo aprendido en el tema 4 de la primera Unidad. En el proceso de un diseño intervienen cuatro pasos principales: análisis, diseño o planificación, desarrollo, y verificación, testeo, producción.

En este tema, te recordaremos los pasos a seguir en un proyecto de diseño mediante un caso práctico. Vas a diseñar un fondo de escritorio. Este elemento, servirá de excusa para que recuerdes como se aborda de manera profesional un proyecto.

En el tema siguiente te ayudaremos a realizar el fondo de escritorio mediante el programa de software libre Gimp, lo que pretendemos es que te acerques de una forma más práctica al diseño, pero sin que dejes de entender, que un diseño no parte de un programa informático si no de unos pasos previos que a continuación te vamos a desarrollar.

<div> </div>			
<p>El primer paso es el análisis, tendrás que definir muy bien el concepto. Tener como referente una imagen, palabra o frase, puede ayudarte como punto de partida para llenar el temido folio en blanco.</p> <p>Para este caso aquello que te va a inspirar serán las palabras: APRENDER, DISEÑO GRÁFICO Y SENCILLEZ.</p> <p>La intención es diseñar un fondo de pantalla que nos transmita las ganas de aprender diseño gráfico. Si la intención es que el fondo de pantalla resulte funcional, tendrá que ser sencillo puesto que todos los iconos de los programas que habitualmente empleamos deben verse con claridad sin que nuestro fondo lo enturbie todo.</p>	<p>El segundo paso es el diseño y planificación, tendrás que buscar la inspiración teniendo siempre en cuenta el concepto inicial. Busca un estilo ¿que colores quieres que definan la imagen? GizMag es una revista digital de diseño gráfico que puede servirte como fuente de inspiración, clic sobre la imagen para acceder a ella.</p>	<p>El tercer paso será el desarrollo, realiza bocetos con los elementos del diseño que vayas a emplear. Posteriormente emplearás un programa digital, en este caso el Gimp (lo realizarás paso por paso en el siguiente tema), que te ayudará a dar un resultado final a tu diseño.</p> <p>Haz clic en la imagen para ver mejor los bocetos.</p>	<p>Por último, la verificación. En este caso será poner en tu monitor el fondo de pantalla y comprobar que es funcional.</p> <p>Haz clic en la imagen para ver mejor el resultado final.</p>
De Manelari en Flickr de Lic. C.C.	Revista de diseño online GizMag	De creación propia	De creación propia

Para saber más

Si clicas sobre la imagen, podrás acceder a un monográfico muy interesante para que conozcas la selección del proceso de impresión. Por lo general será en la imprenta donde te asesoren acerca de el proceso más conveniente que necesites. No es lo

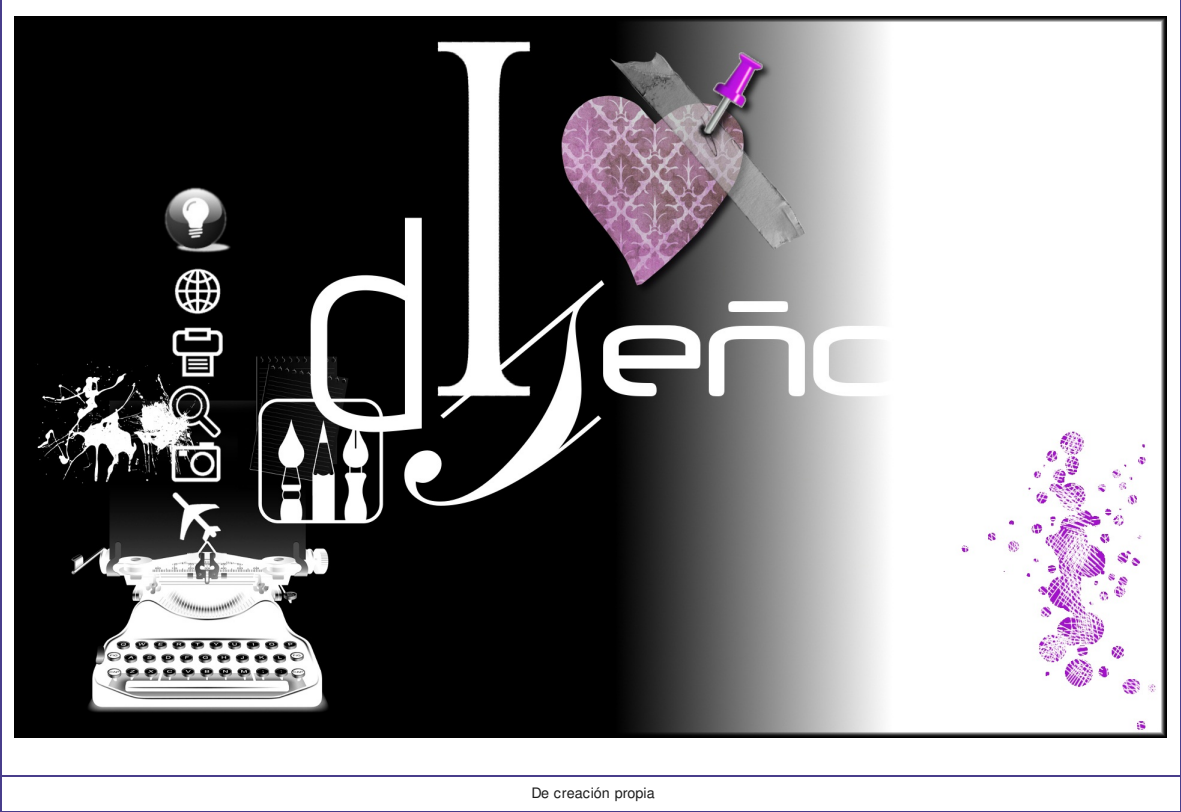
mismo imprimir un calendario que una revista o una tarjeta de visita. Hemos pensado que aunque no se trata una labor del diseñador, si pertenece al cuarto paso en el proceso de diseño y es interesante que para verificar que la impresión sea la correcta, conozcas algunos detalles de la misma.

Guía del proceso gráfico



Enviado por [Prof. Jesús A. Cerda](#)

Este será el fondo de escritorio que crearás con el programa Gimp en el siguiente tema. Analiza ahora todos sus elementos



De creación propia

<p>En este cuadro pretendemos que analices la relación entre todos los elementos del diseño, repasa el tema 2 de la primera Unidad.</p> <p>Clica sobre el audio de la parte inferior de cada imagen que te explicará de forma detallada cada uno de estos elementos de relación.</p> <p>Si quieres ver la imagen más grande haz clic sobre ella.</p>		
LA FORMA	EL TAMAÑO	EL COLOR
LA DIRECCIÓN	EL SIGNIFICADO Y MENSAJE	

