



REPÚBLICA DE COLOMBIA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL DE PALMIRA
“INSTITUCIÓN EDUCATIVA “DE ROZO”
Aprobada por Resolución N° 0835 del 20 de FEBRERO de 2.017

GUÍA DE APRENDIZAJE No. 03

Grado:	DECIMO
Área o asignatura:	SISTEMAS
Fecha de recibido:	Junio 10
Fecha de entrega:	
Nombre del estudiante:	
Objetivo de aprendizaje y/o DBA:	Maneja el concepto de Multimedia mediante actividades (Reflexión inicial y contextualización, apropiación y transferencias de conocimiento) Reconoce la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada. Analiza los diferentes conceptos y utilidades de los elementos multimediales

INTRODUCCIÓN

Podemos definir el diseño gráfico como el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

La función principal del diseño gráfico será entonces transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc.

LO QUE ESTOY APRENDIENDO

DISEÑOR GRAFICO

ELEMENTOS DEL DISEÑO GRAFICO

- **Elementos gráficos simples:** puntos y líneas de todo tipo (libres, rectas, quebradas curvas, etc.)
- **Elementos geométricos con contorno o sin él:** polígonos, círculos, elipses, óvalos, etc.
- **Elemento gráfico de texto:** son de diferentes Tipos: letras de diferentes formas y estructura, utilizadas para presentar mensajes textuales.
- **Elementos Gráficos de imagen:** son variados, y pueden ser diferentes representaciones de la imagen como logotipos, iconos, Ilustraciones, Fotografías, etc.

ELEMENTOS BÁSICOS

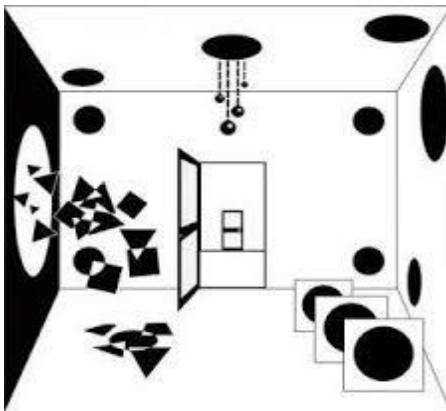
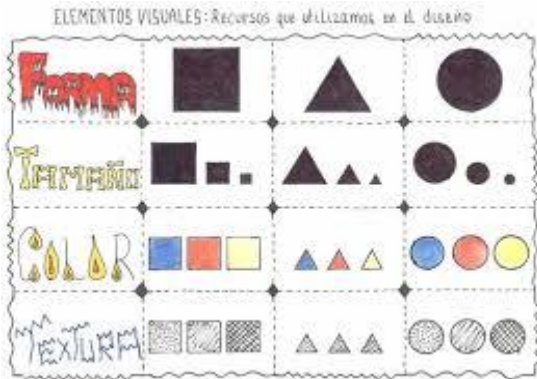
Existen en el diseño gráfico elementos básicos que se combinan unos con otros en un grafismo, y de esta combinación surge un resultado final en el que tienen mucha importancia una serie de conceptos propios del diseño gráfico, entre los que destacan:

- **Las agrupaciones:** conjuntos de elementos relacionados mediante proximidad, semejanza, continuidad o simetrías.
- **La forma:** es la que determina a cada elemento gráfico aislado y de las agrupaciones de elementos.
- **Los contornos:** partes límites de los elementos, que permiten distinguirlos de los demás y del fondo, pudiendo estar definidos mediante bordes, cambios de color o cambios de saturación.
- **La ubicación:** lugar que ocupa cada elemento gráfico o agrupación de ellos en el espacio del grafismo.
- **El tamaño:** tamaño relativo de cada elemento gráfico respecto los que le rodean. Escalas.
- **El color:** puede definir color de cada elemento individual, colores de cada agrupación de elementos, conjunto total de colores usado en un grafismo, disposición relativa de los elementos con color y armonía entre colores.
- **El contraste:** intensidad de visualización de cada elemento con relación a los que le rodean y al grafismo completo.
- **El equilibrio:** cada grafismo conlleva un sistema de referencia espacial que consigue un nivel de equilibrio mayor o menor.

- **La simetría:** disposición espacial regular y equilibrada de los elementos que forman la composición gráfica
Se habla de multimedia interactiva, cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuándo; a diferencia de una presentación directa, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.



Ejemplos



DISEÑO GRÁFICO EN PC

Para abordar el estudio de Diseño Gráfico en PC, es necesario tener presente los aspectos teóricos, heredado de la tradición cultural, que abarcan distintas disciplinas, con la finalidad de establecer un principio común y un orden de prioridades.

Cabe acotar también que la computación, en tal sentido, no queda al margen de ninguna profesión y en cada una puede ofrecer distintos aportes. Por ejemplo: Un diseñador de modas podrá realizar bocetos manualmente, pero también puede escanear los dibujos como paso previo para la publicación de sus trabajos en revistas especializadas.

A fin de ofrecer un orden esquemático, se puede subdividir en teorías generales y aporte tecnológico.

• TEORÍAS GENERALES

Abarcan un conjunto de aspectos teóricos, cuyo orden es el siguiente: Diseño Gráfico, Gestalt, Signo, Color, Imagen y Publicidad.

En tal sentido, el Diseño Gráfico surge como una integración comunicacional de las distintas especializaciones. Tomando este criterio, el Diseño se subdivide, a su vez, en: diseño industrial, diseño arquitectónico, diseño de modas, diseño de publicidad, diseño de instrumentos, etc. Los roles que se le asignan a cada uno de los profesionales pueden catalogarse en el siguiente orden: diseñador industrial, diseñador de modas, diseñador publicitario, diseñador de instrumentos, etc.

En materia de computación, se tomarán como criterios específicos los siguientes enunciados:

Diseño de programas: Un estudio minucioso de los lenguajes informáticos aplicados a los softwares utilitarios y de base.

Diseño de juegos: Comprende una estructura delineada a partir de la combinación de lenguajes informáticos con sonidos, color, imágenes, etc., para el armado y producción de juegos interactivos.

Diseño de Páginas Web: Un conjunto de normas que se establecen para el armado, compilación y publicación de páginas Web al sistema de Internet.

Diseño Gráfico en PC: Un esquema de contenidos que aúnan las bases del Diseño Gráfico tradicional, aplicando los programas utilitarios básicos y específicos de diseño vectorial.

De la misma manera, para los diseñadores en computación, se podrá analizar un doble carácter: por un lado, todos son operadores, y por el otro, cada tarea designará su rol: diseñador de softwares, diseñador de juegos, diseñador de páginas Web y diseñador gráfico en PC.

APORTES TECNOLÓGICOS

Los aportes tecnológicos, vinculados con el diseño, han sido decisivo en muchos casos. La tradición mantenía vigente este concepto para agrupar una serie de recursos propios del diseñador, en correspondencia directa con los recursos técnicos que ofrecía la profesión.

Hoy, es posible subdividirlo en dos ámbitos: recursos tecnológicos y aspectos técnicos. Se puede definir a lo "tecnológico" como el aporte que brinda la tecnología, en este caso, circunscripto al ámbito de la computación, y a lo "técnico", como la aplicación de recursos estratégicos; una síntesis de contenidos de distintas disciplinas que convergen su aplicación en lo proyectual y en la formulación de ideas creativas en el campo de la producción de objetos.

RECURSOS TECNOLÓGICOS

La computación es considerada como una herramienta fundamental para la elaboración de bocetos, dibujos vectoriales, inclusión de efectos, armado de distintas estructuras, etc. Es posible amalgamar dos criterios básicos: ciencia y arte para establecer a la computación como ciencia de la ecología de la comunicación.

Para un diseñador gráfico, el conocimiento de los programas utilitarios define su actividad, y es imperioso reconocer que no todos los programas ofrecen la misma utilidad. Por ejemplo: No es lo mismo armar un libro que una tapa. Para el primero, se utilizará el programa PageMaker porque permite manejar una autoedición; en cambio, para el restante, es posible crearlo a partir de un programa vectorial: Corel Draw, en combinación con Corel Photo-Paint.

A fin de establecer una relación entre los programas utilitarios y los recursos computacionales, es preciso subdividirlos en tres aspectos: Programas básicos, programas específicos y recursos anexos.

- **Programas básicos**

Se denomina de esta manera a los programas que todo operador debe conocer: Word y Paint, principalmente, no descartándose la posibilidad de utilizar Excel para los gráficos.

- **Programas específicos**

Se consideran a un grupo de softwares que permiten una aplicación directa de las actividades propias del diseño. Si bien existe en el mercado una competencia extrema en cuanto a marcas y sistemas, es lógico aclarar que se toma como criterio la recomendación del uso de los programas: PageMaker, Corel Draw y Corel Photo Paint.

✓ **PageMaker:** "Es un programa de autoedición que nos permite diseñar y diagramar en la pantalla las páginas de un libro, publicación, revista o folleto... En general los textos provienen de programas externos de procesamiento de texto (aunque pueden crearse dentro del propio programa) y las fotografías e imágenes de periféricos como video cámaras o scanners o de archivos comerciales al efecto. Los gráficos pueden provenir de planillas de cálculo o de programas gratificadores especializados. La diagramación, una de las habilidades destacadas de PageMaker, consiste en el manejo adecuado de la relación entre texto, imágenes y espacio en blanco, para lograr páginas atrayentes y de fácil lectura. Y no menos importantes son los aspectos referidos al uso del color, otra de las características salientes del programa." (Strizinec, 1996:2/3)

✓ **Corel Draw:** "Programa de ilustración y diseño gráfico de tipo vectorial u orientado a objetos; esto quiere decir que cada uno de los elementos que creamos en pantalla son objetos independientes y que, tanto su forma o tamaño como su organización, es fácilmente modificable de forma individual." (De León, 1999:13)

✓ **Corel Photo-Paint:** "Programa que permite realizar tareas profesionales relacionadas con imágenes digitales como el retoque o distorsión o el perfeccionamiento de su contenido." (Pascual González, 1999:XIII)

PRACTICO LO APRENDIDO

De acuerdo a los conceptos contenidos en la guía, debes iniciarte en el diseño gráfico utilizando elementos generales:

1. Para cada uno de los elementos básicos elaborar su propia composición
 - a. **Elementos gráficos simples:**
 - b. **Elementos geométricos.**
 - c. **Elemento gráfico de texto:**
 - d. **Elementos Gráficos de imagen:**

FUENTES BIBLIOGRAFICAS

- SITIO WEB BY SANDRA MEJIA
<https://sites.google.com/iederozo.edu.co/integracion-multimedia/dise%C3%B1o-grafico?authuser=1>
- https://www.ecured.cu/Elementos_b%C3%A1sicos_del_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico#Leyes_de_la_percepci.C3.B3n
- <https://apuntesmultimedia.wordpress.com/2013/04/19/elementos-basicos-del-diseno/>
- <http://www.conocimientosweb.net/descargas/article2377.html>

