DEL PUNTO A LA LÍNEA

Autor: Br. Milton Silva
Tutor: Prof. Ricardo Ruiz.

Mérida, 2024.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

FACULTAD DE ARTE
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA VENEZUELA

Del punto a la línea
Diseño de una guía de fundamentos básicos del diseño gráfico para estudiantes de primer al quinto semestre de la licenciatura en diseño gráfico de la Universidad de Los Andes.

Trabajo Especial de Grado para optar por el título de Licenciado en Diseño Gráfico en la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes.

Autor: Milton A. Silva Z.
Tutor: Prof. Ricardo Ruiz.

Mérida, Venezuela.

www.bdigital.ula.ve
Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

www.bdigital.ula.ve

Este documento posee una orientación adecuado para formato de pantalla de computadora, por lo que se sugiere utilizar una PC para una mejor experiencia. Si prefiere usar un dispositivo móvil, recomendamos girar la pantalla 90° y utilizar la función de *zoom* si lo requiere para poder leer con detalle. ¡Gracias por su comprensión!

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios por darme fortaleza durante todo este proceso. Me permitió la sabiduría, la perseverancia y el ímpetu, necesario en cada etapa de este camino.

A mi tutor de tesis Ricardo Ruiz, mi más profundo agradecimiento por ser un guía invaluable, por su paciencia y dedicación. Su pericia no solo enriqueció este trabajo, sino que también amplió mi visión investigativa y estudiantil. Sus comentarios precisos y constructivos fueron fundamentales para la consolidación de este trabajo de grado. Ha sido una pieza fundamental que contribuyó significativamente a elevar la calidad y el rigor científico de esta investigación. Agradezco también al jurado evaluador por su tiempo y disposición para realizar las revisiones necesarias. Sus observaciones, críticas y sugerencias fueron un complemento oportuno para enriquecer y perfeccionar distintos aspectos de la versión final.

A la Universidad de Los Andes, mi más sincero reconocimiento por mantenerse firme ante las adversidades sociales, económicas y políticas, y por seguir sobresaliendo como una institución que prioriza la excelencia académica. Su compromiso con la formación integral y su capacidad para adaptarse a los desafíos del contexto actual son un testimonio de su grandeza y resiliencia.

A mis padres, Milton Silva y María Zambrano, les dedico este trabajo con todo mi amor y gratitud. Ustedes han sido mi ejemplo de esfuerzo, dedicación y sacrificio. Desde los primeros pasos de mi educación en donde me llevaban de las manos, hasta este momento es algo muy significativo, han estado ahí, incondicionales, brindándome su apoyo, su sabiduría y su amor inagotable. Cada uno de mis logros, en realidad, es un reflejo de todo lo que me han enseñado y de las oportunidades que me han dado. Asimismo, a mis hermanos María José y Jesús Alejandro, les expreso mi eterna gratitud por su apoyo incondicional, su comprensión y aliento fueron esenciales para alcanzar este logro.

A mis colegas y amigas, quienes fueron mis compañeras de estudio en la carrera, Alexandra Martínez, Lisbeth Castro y Nathaly Gil, gracias por las conversaciones enriquecedoras, las colaboraciones interdisciplinarias y el compañerismo que hicieron, no solo este trabajo final, sino todo mi proceso académico y universitario una experiencia memorable. Cada una de las vivencias fueron un aporte valioso para la construcción de mi perfil profesional.

De manera muy especial, quiero agradecer a Damaris Uzcátegui quien ha sido mi compañera de vida y especialmente en este camino, mi soporte en los momentos de mayor exigencia y quien asimiló todo mi recorrido. Gracias por ser mi pilar emocional durante los momentos más desafiantes. Su presencia constante, su aliento y su capacidad para iluminar incluso los días más complicados han sido un faro que me guió hacia la culminación de este proyecto.

A mis amistades, aquellas que, aunque no están vinculadas directamente con esta línea de estudio, han sido compañeros de vida en este viaje, primordialmente a quienes han contribuido con mi proceso de manera directa, Raulex Marquez, Genesis Rivas y Julio Ávila, quienes fueron parte del recorrido siendo una compañía invaluable, Juan Márquez, Gerardo Digiusto, Abiron Palma, Alberto Rodríguez y Ronaldo Moscan. Su apoyo incondicional, y los momentos compartidos han sido un refugio en los tiempos más difíciles. Gracias por estar ahí, por creer en mí y por ser parte de esta historia.

No puedo dejar de mencionar a mi fiel compañero de noches de estudio, mi mascota, pancho, cuya presencia silenciosa pero reconfortante me acompañó en largas jornadas de trabajo. Su lealtad y cariño fueron un recordatorio constante de que, incluso en los momentos más solitarios, nunca estuve solo.

Este logro no es solo mío, sino el resultado de un esfuerzo colectivo. A todos, mi más sincero agradecimiento.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

RESUMEN
05

INTRODUCCIÓN
06

01.
CAPÍTULO
Descripción del proyecto

Planteamiento
del problema / 08
Objetivos / 12
Justificación / 13
Propósito / 14

02.
CAPÍTULO
Marco teórico

Antecedentes
de la investigación / 16
Referentes visuales / 18
Bases teóricas / 23

03.
CAPÍTULO
Metodología

Modelo
de la investigación / 31
Proyecto factible / 32
Proceso creativo / 33
Población y muestra / 34
Técnicas e instrumentos / 35
Recolección de datos / 35
Gráficos / 40

04.
CAPÍTULO
Propuesta

Medio de difusión / 42
Limitaciones / 43
Metodología
del contenido / 46
Bases teóricas
y secciones / 47
Criterios gráficos / 49
Formato / 58

CONCLUSIONES
76

BIBLIOGRAFÍA
80

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

RESUMEN

En el presente trabajo final de grado se busca enfatizar la importancia que es para un estudiante de la licenciatura en Diseño Gráfico establecer una base sólida en cuanto a fundamentos básicos del diseño se refiere, ya que permite que el estudiante desarrolle de forma óptima su pensamiento crítico y lúcido en temas de la comunicación visual y pueda ejercer con propiedad su labor profesional.

El objetivo principal de la investigación es diseñar una guía que pueda capacitar a los estudiantes del primer al quinto semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico en tópicos relacionados a las bases de la profesión, la investigación esta enmarcada en la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes. Se implementa una metodología con enfoque cuantitativo, presentado como un proyecto factible con un alcance descriptivo.

El desarrollo de la perspectiva se fundamenta en antecedentes referenciales al tema, y análisis de datos. Aunado a ello la revisión de documentación académica relacionada con los objetivos. De acuerdo con la investigación y creación de la guía, se busca tener como resultado, un producto que logre recopilar de forma precisa y organizada la información pertinente, para que cualquier estudiante de diseño gráfico pueda capacitarse con los fundamentos básicos del diseño para la comunicación visual, en pro a establecer un clima estudiantil preparado y crítico.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

INTRODUCCIÓN

Los estudiantes de diseño tienen como base de su desarrollo crítico una serie de fundamentos, leyes, teorías y técnicas que les permite tener las facultades para el entendimiento gráfico, no solo los conceptos teóricos, sino formas que faciliten la integración de los conceptos a nivel estudiantil y práctico, que ayuden a integrar las bases del diseño en todo su proceso, y que permitan abordar con mayor lucidez el inicio de los proyectos de las asignaturas, ya que en el proceso académico de cualquier estudiante es indispensable el acceso a recursos que permitan maximizar la calidad de aprendizaje.

En la actualidad, la Licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad de Los Andes posee un programa de calidad. Si vamos a materias pertinentes a la investigación, el mismo está dotado con dos materias de fundamentos del diseño bidimensional, color, tipografía y diseño (identidad, editorial y de experiencia). Sin embargo, su distribución de asignaturas fomenta la confusión en el estudiante, a partir de su recorrido académico tomando partida desde su ingreso a la licenciatura. El material didáctico y teórico que disponen los estudiantes en la actualidad se limita al dictaminado por el facilitador y por el recurso bibliográfico dispuesto por el programa de la asignatura.

Es por ello que la presente investigación, desarrolla como premisa el encontrar a través del diseño editorial e instruccional una herramienta facilitadora de información, y flexibilizar el recorrido academico del estudiante universitario. Esta propuesta, serviría como un instrumento que acompañe en su proceso y permita refrescar las bases de la disciplina de manera puntual y accesible, puesto que la misma busca ser una fuente de contenido informativo compacto, variado y resumido.

El proyecto se desarrolla en cuatro segmentos o capítulos que buscan abordar desde distintos aspectos la investigación y desarrollo de la propuesta. En el primer capítulo se describe el aspecto situacional y como las fundamentos de la investigación son necesarias en el proceso academico para el diseñador, es decir, identificar el problema y las necesidades actuales, y a partir de ello, trazar los objetivos a alcanzar. Definir el propósito y la justificación que basa todo el aspecto contextual del proyecto y establecer las razones por las cuales es relevante y pertinente.

En el segundo capítulo, se presentarán los antecedentes investigativos, intentando fomentar cercanía entre otros autores que abordaron una investigación similar, estableciendo puntos de semejanza y de distanciamiento. De la misma manera, se busca encontrar referentes visuales que respalden un recorrido estético o técnico de la parte gráfica. Asimismo, es esencial comprender distintos términos para el correcto entendimiento de la investigación, por ello se requiere definir y puntualizar la terminología pertinente al propósito del diseño de la propuesta.

El tercer capítulo, está dedicado a la metodología empleada, es necesario definir qué tipo de enfoque tiene, qué corte es y a qué tipo de estudio refiere. El sistema e instrumento recolector y acumulador de datos, determina un análisis y unas conclusiones pertinentes para la investigación. Por otra parte, establecer qué formas de proceso creativo son útiles para intentar comprender los mecanismos de creación y desarrollo de la propuesta.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Finalmente, el cuarto capítulo, espera abordar la propuesta, en donde especifica las decisiones técnicas y gráficas, los procesos de desarrollo visual y proporcionar una descripción de los rasgos que describen de manera perceptible a la herramienta diagramada y diseñada.

A partir de la presente investigación, se busca abordar una necesidad de la universidad, y contribuir al fortalecimiento de la formación en la academia de diseño gráfico, facilitando una guía que funja como una herramienta.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Planteamiento de la propuesta
Objetivos
Justificación
Propósito

www.bdigital.ula.ve

01.
capítulo

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA

En los comienzos de una carrera universitaria, generalmente los estudiantes suelen poseer una visión o proyección a corto plazo como universitarios, intentando adaptarse a los nuevos procesos y desafíos académicos a los que se está aventurando, y a mediano plazo, como profesional del área. Sin embargo, se observa que, el actual sistema de asignación y distribución de materias en los primeros semestres de la Licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad de Los Andes, puede dar origen a un proceso de desilusión por parte del estudiante y, por ende limitar su recorrido de aprendizaje en la carrera universitaria y que en todo caso puede hacerse perceptible en los siguientes semestres, resultado de una inadecuada distribución de asignaturas.

La importancia que recae en un diseño óptimo de estructura curricular o del *pensum* durante el recorrido académico para el estudiante es indiscutible. Asimismo podemos mencionar artículos específicos en donde desarrollan con carácter crítico su relevancia, "un sistema educativo que en su esencia debe procurar la aplicación de procesos de enseñanza como estrategias metodológicas, aplicación de recursos con un enfoque de desarrollo crítico y propositivo y con el uso de herramientas tecnológicas" (Espinoza, Freire, Páez, Rios y Paredes, 2018). Ciertamente no se busca percibir si existe una deficiencia con respecto a la calidad de enseñanza ni los mecanismos metodológicos dentro de la carrera a tratar, el foco en esta investigación es la falta en la actualización y distribución en el orden cronológico de aprendizaje en el que dispone las materias dentro del *pensum*.

Es por ello que, una de las etapas iniciales de esta investigación es el definir las dificultades que enfrenta el estudiante, es decir, la razón por la cual se entiende que el modelo de enseñanza actual en la Universidad de Los Andes enfrenta una realidad social, política y económica que permite que estos agentes externos repercutan de forma interna, y en los que a dichos modelos se tienen que adaptar.

En la actualidad, el sistema académico nacional atraviesa una etapa controversial y preocupante; hay en existencia una población reducida que decide emprender un trayecto universitario con gran expectativa en un entorno social inadecuado, los mismos pretenden impartir en la carrera universitaria que los motiva a tomar esta gran decisión, y es por ello que esta población es vital para la Universidad de Los Andes. Dicha población se ha reducido a lo largo del tiempo puesto que no se denota un incentivo o una razón relevante para instruirse en estudios de tercer nivel. En Venezuela, se ha llegado a determinar que uno de cada cuatro estudiantes deserta de su carrera universitaria, según un estudio desarrollado en el 2020 por Verónica Medina a través de "Cobertura educativa Venezuela", determinó que la población estudiantil es de 775.000 para los 3.136.000 jóvenes en una edad comprendida entre los 18 y 24 años, es decir solo el 25%. Para el año 2022, según el portal de noticias Barquisimeto, este disminuiría al 17%.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

www.bdigital.ula.ve

Por otra parte, la Universidad de Los Andes como institución, ubicada en la capital del Estado Mérida, específicamente la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico, pudiese mostrar cierto desinterés a una reestructuración del *pensum*, al menos para la primera etapa de la carrera universitaria; ya que el diseño gráfico al desarrollarse como una labor que emplea de forma directa el uso de la tecnología, el programa de formación debería ajustarse a los cambios en el tiempo, sin embargo hace más de una década que el *pensum*, y la planificación de contenidos dentro de las materias no han desarrollado algún cambio, aunado a esta situación, este probable "desinterés" institucional puede mantenerse latente, e incluso, se llega a incrementar al visualizar que no hay un avistamiento cercano

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

De esta manera, Maquilón y Hernández (2011) sostienen que:

> Cuando buscamos las causas del fracaso escolar se apunta hacia los programas de estudio, la masificación de las aulas, la falta de recursos de las instituciones... los profesores en la búsqueda de solución al problema se preocupan por desarrollar una motivación en sus estudiantes "la motivación para aprender", la cual consta de muchos elementos, entre los que se incluyen: la planificación, concentración en la meta, conciencia metacognoscitiva de lo que se requiere aprender y cómo se pretende aprenderlo, búsqueda activa de nueva información, satisfacción por el logro y ninguna ansiedad o temor al fracaso. (p. 12)

A partir de esta situación, puede notarse, en muchos casos, una falta de motivación por parte del estudiante, lo que en consecuencia resulta en deserción estudiantil en la carrera o confusión continua al llegar a una etapa superior. En el mismo orden de ideas se puede vincular una carga motivacional negativa que puede ser encaminada a la deserción, y aunque este no sea el punto a tratar en la presente investigación, es necesario mencionar las posibles causas. Es entonces cuando se da lugar a la constante desorientación en terminología y fundamentos importantes del diseño gráfico, en estudiantes a medida que va avanzado en su proyección academica, encontrando su raíz en la desestructuración curricular.

Si bien, no se busca establecer una investigación acerca de los procesos de deserción estudiantil, así como tampoco el rediseño del *pensum* académico de la licenciatura, se busca detectar la problemática y establecer una solución viable y oportuna para que el sistema académico se fortalezca y se logre aplacar condiciones que permitan desembocar en estas dos situaciones antes mencionadas; las cuales se pueden regularizar propiamente, a través de la aplicación de las labores del diseño gráfico, es decir, con el diseño de una guía de fundamentos para el correcto porvenir del estudiante en esa primera etapa, y logre consolidar una base sólida de conocimientos que les permitan generar una proyección organizada de sus próximos retos académicos.

De igual manera, para el estudiante y aprendiz del diseño gráfico, es necesario obtener una estructura informativa de fundamentos básicos del diseño, para que, al avanzar en su proceso académico, maneje una valiosa herramienta que fomente las buenas prácticas y óptimas habilidades. A su vez, el estudiante no solo pueda aplicar con seguridad los conocimientos obtenidos, sino que, teniendo mayor lucidez del tema, podría cuestionarse conceptos y teorías que puedan ser útiles para su crecimiento académico, profesional e incrementar la calidad de la clase teniendo participantes de este nivel. Es decir, uno de los objetos de este manual, es fomentar la comprensión crítica, el análisis visual, y el rol como diseñador. Por último, el estudiante obtiene una preparación más sólida para el mundo profesional, obteniendo capacitación necesaria para fundamentar de manera correcta un diseño base.

Las siguientes preguntas de investigación se formulan a partir del desarrollo investigativo para la resolución de los objetivos planteados, estableciendo e identificando de forma clara las debilidades y necesidades por las cuales se tomaría acción, de igual manera, se busca concretar los intereses dentro de la primera etapa de la carrera para y por los estudiantes, intentando cubrir al nivel informativo y gráfico.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Asimismo, contemplar cual contenido informativo y visual es relevante incorporar en la guía: en conceptos de desarrollo estilístico, descriptivo, narrativo, morfológico y visual, estas preguntas de investigación buscan dictaminar entonces, el discurso gráfico que permitiría una correcta proyección para complementar el discurso didáctico que dispone el contenido de la guía.

De esta manera, las preguntas de investigación son:

¿Cómo se podría contribuir a la formación integral de los estudiantes de la primera etapa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la ULA?

¿Cómo podría una guía de fundamentos del Diseño Gráfico complementar la capacitación de los fundamentos básicos del diseño en los estudiantes de la primera etapa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la ULA?

¿Qué contenido teórico y gráfico pueden ajustarse a necesidades informativas que requieran los estudiantes de la primera etapa de la licenciatura en Diseño Gráfico de la ULA?

¿Qué manera de presentación y diseño se haría adecuada y atractiva la guía de forma gráfica a los estudiantes de la primera etapa de la licenciatura de Diseño Gráfico de la ULA?.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una guía para la capacitación de los fundamentos básicos del diseño gráfico a los estudiantes del primer al quinto semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir la base teórica para fundamentar la creación de una guía de fundamentos básicos del Diseño Gráfico.
- Determinar las dificultades de los estudiantes de reciente ingreso y primera etapa en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes.
- Establecer los criterios gráficos para la elaboración de una guía de fundamentos básicos del Diseño Gráfico.
- Diagramar una guía de fundamentos básicos del Diseño Gráfico con la finalidad de dar a conocer al estudiante una base teórica general.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

JUSTIFICACIÓN

El mantener a los estudiantes motivados es una nueva tarea en la realidad universitaria, la cual se ha convertido en un reto, en especial en los primeros pasos en la licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes; puesto que en el programa de asignaturas vigente, no se dispone de una actualización que se vincule con una posible solución a esta problemática, y el realizarlo, conlleva un proceso protocolar que los departamentos administrativos y personal a quienes compete no están dispuestos a ocupar, es de deducir, que se están enfrentando a situaciones con más relevancia para hacer subsistir la continuidad en las actividades universitarias.

Sin embargo, la falta de atención en este punto tan importante como es la decisión de la estructura de las asignaturas por bloque semestral, y que deberían tener un asiduo orden jerárquico, no lo posee, propiciando la desorientación en algunos momentos en el avance del estudiante. Es por ello, que es necesario y pertinente diseñar un instrumento que pueda, a través de su implementación, hacer frente a la omisión dentro de la problematica por parte de la institución, pero al mismo tiempo, que logre brindar beneficios para la misma y a todo su entorno.

De esta manera, es oportuna la implementación del diseño editorial traducido en una guía, la cual daría paso a una solución, estando en manos de los recursos informativos y conocimientos de un diseñador gráfico, es decir, la correcta labor del oficio de un diseñador gráfico darán paso a la creación de un manual que brinde la información requerida para quienes inician la carrera de Diseño Gráfico, asistiéndole y respaldándole para su desenvolvimiento académico con pasos firmes, lo que seguramente permitirá incrementar e incentivar la vocación y seguridad necesaria que se requiere en los estudiantes de nuevo ingreso, y de los primeros semestres de la licenciatura, con la finalidad de mantener el ánimo para la continuidad y finalización de la carrera, de manera correctamente estructurada y satisfactoria.

Finalmente, se debe resaltar que, aunque no es el grupo focal a tratar, es importante mencionar que el diseñador como profesional también podrá tener un respaldo informativo y refrescamiento de los conceptos básicos, que son determinantes, no solo en el proceso de aprendizaje del diseñador, sino además en la totalidad de su labor.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

PROPÓSITO

El propósito de la creación y el diseño de un manual de fundamentos básicos del diseño gráfico, es el de emplear como instrumento de refuerzo informativo, y atribuir a la población estudiantil de la ULA una herramienta que les funcione como guía base para su carrera y labor. Asimismo, esto permitirá que los estudiantes que comienzan la carrera tengan una base importante de conocimiento general en tópicos relacionados con el diseño. A su vez, permite implementar las destrezas desarrolladas a lo largo de la licenciatura, las cuales, implementan las herramientas obtenidas en el proceso académico. La realización de la guía, permitirá que se cree un producto con un discernimiento de la forma, composición, tipografía, formatos, diagramación, colorimetría, y un conjunto de destrezas asociadas a la labor del diseñador profesional.

Una vez señalada la problemática, entendiendo la causa y evaluando las posibilidades, se puede fomentar dicha herramienta con un enfoque didáctico que abra camino a una posible solución, que a su vez, refuerce el proceso evolutivo en su recorrido como estudiante y aprendiz.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación
Referentes visuales
Bases teóricas

www.bdigital.ula.ve

02.
capítulo

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La preparación y consolidación de conocimiento base para un correcto desenvolvimiento académico y profesional es un tema que ha sido foco para los autores en las últimas décadas. Este interés, reviste en la importancia de la óptima preparación para que el estudiante logre alcanzar con mayor ímpetu las habilidades y conocimientos que compete en su área. De esta manera, la presente investigación se encuentra enmarcada en una línea de estudio que tiene como objeto el contribuir y fortalecer la preparación de los estudiantes en los fundamentos básicos del diseño gráfico, a través de una guía que se vincule a ellos como una herramienta de apoyo.

Para contextualizar esta propuesta dentro de los lineamientos mencionados podemos encontrar algunos antecedentes investigativos delimitados en el área a tratar. Uno de ellos es Tacuri (2015), en donde trata como problemática el desconocimiento parcial de los elementos básicos del diseño gráfico, como tema de interés dentro de los estudiantes de tercer semestre, en donde su causa principal se caracteriza por una deficiencia dentro de la malla curricular por parte de la Universidad De Guayaquil, y por priorizar *softwares* de diseño por parte de los estudiantes, por último, busca crear una guía didáctica para la formación académica de los estudiantes, Tacuri enmarca su investigación describiendola de la siguiente manera:

> “la evidente problemática que viven los estudiantes de tercer semestre, por el desconocimiento parcial acerca de los elementos del diseño como son el co lor, tipografía, formas etc. Debido a los múltiples errores que tienen al crear una composición el mensaje no llega a ser transmitido de manera correcta al público objetivo determindo, esta problemática tiene varias causas empezando por que en la carrera no existe en la malla curricular una asignatura como tal, además del poco interés del estudiante de continuar indagando acerca del tema, priorizando siempre el manejo de los softwares de diseño dejando a un lado la parte teórica que lo respaldará a la hora de fundamentar sus proyectos.”

De esta manera, podemos crear puntos de encuentro bastante cercanos, el planteamiento se fundamenta a partir de la deficiencia curricular, y como propone el diseño de una herramienta que funcione como fuente de información enriquecida de fundamentos para los estudiantes, como posible contribución al problema. Sin embargo, existen diferencias, en donde esta investigación puede deslumbrar un tramo de estudio de mayor amplitud, al tratarse de una población estudiantil enmarcada en los estudiantes de los primeros cinco semestres, de la licenciatura en diseño gráfico y no encasillada en un solo semestre. Sumado a ello, Tacuri delimita los puntos a tratar en la guía: los elementos del diseño gráfico, en donde caracteriza como protagonista dentro de los estudiantes de este semestre la falta de fundamentación lógica dentro de sus composiciones, aunado a ello los estudiantes poseen la misma falta de motivación sin embargo su interes mas alla de los conocimientos en fundamentos del diseño, remiten a los conocimientos tecnicos en programas de diseño. De esta manera entonces, el propósito de la guía a presentar en esta propuesta extiende su abanico de puntos a describir, para que el estudiante no solo pueda fundamentar su obra, sino se pueda recargar de un equipamiento informativo, capaz de solucionar cualquier duda básica, y a su vez, estar preparado con conocimientos generales, de áreas de estudio que pretende abordar en semestres y proyectos futuros relacionados con el diseño.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Por otra parte, este campo de estudio se puede desplegar en distintos niveles educativos, en donde es evidente que la presentación y diseño de información es clave para el usuario destino. De esta manera, Pico (2018) estableció en su propuesta de grado de licenciatura titulada “diseño de una cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma) enfocados a niños de primera infancia”, su desarrollo realizado en la Universidad San Mateo, en donde estableció dentro de sus objetivos, “Establecer y analizar el lenguaje gráfico adecuado a emplear en una cartilla enfocada para niños” de esta manera establece como prioridad el saber cuáles son las consideraciones necesarias para elaborar una guía de este tipo para niños, y cuál es el lenguaje gráfico adecuado para flexibilizar su contenido. El punto de partida sobre la importancia de la instrucción en temas de fundamentos del diseño básico se acerca a la presente investigación, así como la búsqueda sobre las formas en las que se dispone la presentación gráfica para su optimo entendimiento, argumenta lo relevante que es para la construcción de un perfil artístico, el cultivar con determinación estas bases, y que pueden influir de manera positiva en su desempeño académico y profesional.

Es de esta manera, los objetivos destacables de la propuesta de Picó son semejantes a la propuesta de esta investigación, sin embargo, toma un recorrido investigativo orientado a estudiantes desentendidos de desarrollos gráficos, e incluso enriquece de manera metodológica e instrumentativa, la recolección de datos a partir de una muestra destacable entre docentes de primaria, y diseñadores profesionales.

Entendiendo los fundamentos del diseño se puede realizar consideraciones a partir de distintas maneras y aplicaciones, como es el caso de la investigación de Rojas (2024), el cual en su tesis de doctorado sobre los “fundamentos del diseño gráfico en los videojuegos interpretación del uso de los elementos del diseño gráfico en la lógica compositiva de la imagen, en los videojuegos de novena generación”, de la Universidad de Palermo, en donde sus principales objetivos se inclinan hacia aspectos tecnológicos desarrollados por corporaciones relacionadas al mundo del entretenimiento en vídeo juegos, y cómo estos se adecuan y proyectan el lenguaje visual, fomentando un estudio investigativo en base a un hecho evolutivo de las tecnologías y como el diseño se tiene que ir adaptando como herramienta para estos productos. Rojas describe en su trabajo sobre el hecho evolutivo en el diseño y como se puede ajustar a partir de los fundamentos basicos, de esta manera narra que:

> “La transformación de las herramie tas usadas por el diseñador y los nuevos pro ductos a diseñar han forzado a repensar la manera en que se diseña, dando el surgimiento de teorías, métodos, sistemas, fundamentos y reglas que buscan ser el medio para entender los procesos actuales de diseño.”

Es entonces, cuando menciona que no descarta la capacidad que posee las teorías del diseño gráfico de ser reconfiguradas permitiendo nuevos enfoques, mencionando prácticas de diseñadores donde deben comprender cómo se materializa la imagen para los medios enfocados a los vídeo juegos y cómo aplica en ese caso los principios del diseño dentro de las lógicas específicas de ese medio, y en sus distintas configuraciones adaptativas a partir de la generación.

Estas propuestas mencionadas nos dan un vistazo general a la línea de investigación en la que se unifican estas propuestas, dando un punto de interés el determinar las formas en las que se puede vincular la guía de fundamentos básicos del diseño para los estudiantes universitarios.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

REFERENTES VISUALES

Podremos hacer mención de referentes visuales como parte fundamental del proceso creativo y descriptivo de la creación y desarrollo construccional de la guía. El poseer fuentes visuales relevantes, genera inspiración y enriquecimiento para un proceso metódico que permite generar un producto sólido y fundamentado en estilos de diseño ya antes utilizados por otros autores reconocidos.

Autor: Romain Pedeboscq
Obra: Graine
Editorial: La Relève y La Peste
2018, Canadá.

La Relève y La Peste es una editorial independiente de libros y revistas en donde tienen como diseñador al canadiense Romain Pedeboscq, el mismo se encarga de curbrir la parte gráfica y en el 2018 publican “Graine”, la cual establece las diferentes formas de fertilización organica, en producciones agricolas.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Podemos observar elementos con suficiente aire, cómodo a la lectura y una experiencia visual agradable, con bloques de texto no necesariamente estructurados en una rejilla, permite el entender que una vez se logren comprender las estructuras y retículas compositivas podremos saber cómo romperlas, sin omitir aspectos técnicos esenciales, como el margen, interlineado, bloque de texto y espacios en negativo.

Otro punto de interés a mencionar, son los soportes en material en crudo, es decir, en la mayoría de los soportes a intervenir en nuestro entorno son de color blanco, las hojas convencionales en material bond son blancas, lienzos para pintar, las pizarras acrílicas, *softwares* de uso universal como hojas de cálculo y de word, incluso plataformas dedicadas al diseño, como CorelDraw, Photoshop, Indesign y muchos otros mantienen su mesa de trabajo en blanco, Kandinsky mencionaba sobre el blanco: “Emerge silencio, no un silencio muerto, sino un silencio profundo y lleno de posibilidades.” claramente es lo más cómodo a nivel visual y de fácil manipulación o intervención.

Sin embargo, un aspecto utilizando como recurso cromático en la pintura en óleo es el omitir el color blanco en la mayor medida, puesto que al igual que el negro son colores que en la realidad, no los vemos en su estado puro. Y cuando hablamos de diseño gráfico, la industria de la imprenta no se queda atrás, máquinas de impresión en cama plana por UV: no solo poseen cuatricromía CMYK, existe un canal independiente para el color blanco.

Lo interesante y de pertinente mención es que en la obras y trabajos como se logra ver en la figura 2, utilizan el blanco como un color más y no como un soporte, es la dinámica del pasar de un no-color, inerte y vacío, a un personaje más de los protagonistas vibrante y enriquecido de presencia.

www.bdigital.ua.es

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Por otra parte, tomando a La Relève et La Peste como una referencia, y la guía a proponer en este trabajo de investigación al estar enriquecida con elementos gráficos y paletas de color meditadas, le permitirá ser una presentación pertinente, propiamente para un nicho interesado en el mundo de las artes gráficas y la comunicación visual.

El estilo utilizado por Pedeboscq, será una recurrida búsqueda referencial en la elaboración de la guía, puesto que al adaptarnos a un aspecto sencillo y de elementos puntuales sin ornamentos, permitirán el acercamiento a un diseño de corte *minimal*, limpio y sobrio. La utilización de jerarquías entre textos, a partir de tamaño, puntaje, grosor, y tipo, hacen de la composición un recorrido casi imperceptible pero presente.

Otro aspecto en esta referencia que se vuelve recurrente, es la utilización de la tipografía como forma más que como significado, casi permitiéndosele a la letra ser un elemento geométrico y casi parece ser desvinculada de un aspecto gramatical. Por último, un alto contraste entre color, y forma, creando una observación totalmente perceptible y lucida a cada elemento, sin temor a utilizar un color solido como background y dejar el contenido en negativo.

www.bdigital.ube.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Autor: Paula Cruz

Obra: Bruxas & bruxos da cidade

2015, Brasil

Este libro es una recopilación de 14 relatos sobre personas acusadas de herejia, es entonces cuando la diseñadora e ilustradora Brasileña Paula Cruz le dio vida visual a esta obra publicada en el 2015 a través de la editorial Babilonia Cultura.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Un trabajo en el cual podemos observar cómo crea dinamismo sin perder el equilibrio. Por una parte, mantiene la organización basándose en estructuras reticulares sólidas, y en contraste de ello, utilizando las vibraciones de tipografías script texturizada, acercándose a lo orgánico y menos industrializado, sin embargo, manteniendo el mismo recurso utilizado por Pedeboscq, permitiéndole a la tipografía ser parte de una composición gráfica independiente.

Asimismo, podemos discernir que sin utilizar una variada gama de colores y tonos, logra mantener el dinamismo entre páginas a partir de la utilización de diferentes formas de uso de los elementos a disposición, de esta manera podemos resaltar el que Cruz posee un vasto control de los elementos y la fuente al sangrar palabras en los costados sin perder la orientación compositiva, utilizar plano detalle para discernir texturas, y utilizar páginas completas de solo arte, el cual demuestra que las piezas gráficas siguen siendo protagonistas de la obra sin ser un mero contenido literario, es decir radica en que a nivel visual los recursos gráficos mantienen y refuerzan el discurso.

www.bdigital.ufp.pe

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

BASES TEÓRICAS

A lo largo de la historia el diseño ha estado presente con múltiples variantes e incluso con diversos nombres, sin embargo, bien se conoce que, a lo largo del desarrollo del conglomerado como sociedad y la aparición de la misma como potencia industrial, se le da cada vez más importancia y relevancia a la comunicación visual y la creación de imágenes como medio de difusión. De manera que, a lo largo de este recorrido se ha encontrado la necesidad de implementar teorías, fundamentos, investigaciones, terminologías y principios que permitan que las labores del diseñador tengan un respaldo estructurado en cuanto a causa y razón.

Aunque ciertamente, la forma en la que los mecanismos de enseñanza han cambiado con el pasar del tiempo y de la evolución de los medios de creación y difusión de piezas gráficas, la importancia que requiere la fomentación de cimientos sólidos en el proceso de aprendizaje es indiscutible.

Por otra parte, es importante resaltar que un buen profesional debe contemplar el aprovechamiento total de los recursos que dispone para su labor, no solo en el diseño gráfico, sino en cualquier área. Es por ello que dentro de los fundamentos requeridos en el aprendizaje de una profesión es indiscutible el aprovechamiento de los recursos, y en este aspecto específico, Niévecela, Castro y Lema afirman que: “La enseñanza del diseñador gráfico depende del uso correcto de los recursos utilizados para la formación en los fundamentos” (p. 195). Y uno de los recursos más valiosos en un aspecto profesional es la utilización de herramientas facilitadoras de información, que se disponga como recurso de refrescamiento de conceptos y fundamentos del diseño.
Es entonces, cuando se logran descifrar diferentes formas de interpretación e internalización, dentro de la percepción de lo que se entiende como enseñanza correcta y adecuada de los fundamentos para el diseñador gráfico, y que, como antes se menciona, no solo para el diseñador, sino para el conglomerado de profesiones, el percibir las herramientas, las oportunidades, las ideas, y los fundamentos teóricos como recursos valiosos dentro del proceso creativo y productivo. El dar valor al sabio manejo y aprovechamiento de los recursos permite que el profesional, posea una extensa gama de posibilidades y alternativas para la resolución de un proyecto.

Es importante hacer mención a que este estudio refiere a los fundamentos del diseño, pero que aunado a ello se establece una propuesta como medio de difusión de dichos fundamentos. Sin embargo, la manera en que se establece esta estructura de enseñanza es solo una posibilidad práctica en función, mas no necesariamente un puente de información absoluto, y de esta manera, en el 2012, Jonathan Bergmann y Aaron Sams en su libro “Dale la vuelta a tu clase” hacen mención que existen así, numerosas formas de llegar al aprendiz, a partir de distintos mecanismos que hagan de la labor del facilitador una experiencia más eficiente y el proceso académico más certero, nos comentan lo siguiente:

> De algún modo, en este entorno, se espera que todos los estudiantes reciban la misma educación. La debilidad del enfoque tradicional es que no todos los alumnos llegan al aula preparados para aprender. A algunos les falta la formación previa adecuada para comprender el material, no les interesa el tema o, simplemente, están desencantados con el modelo educativo actual. (Bergmann y Sams, 2014, p. 19)

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Asimismo, la enseñanza no solo acarrea los fundamentos del diseño, sumado a ello como pilar fundamental para realizar un proceso óptimo, es el darle la relevancia que amerita la forma de hacerlo, es decir, no es solo el fin, es el cómo y de qué manera se academiza. En otro orden de ideas, podemos resaltar un punto más a relacionar con "Dale vuelta a tu clase"; es el mantener motivado al estudiante para darle un recorrido en su aprendizaje fluido y constante, en donde el mismo posea las facultades necesarias para darle un cimiento al próximo y nuevo conocimiento de porvenir.

Es aquí cuando el texto citado cobra vigencia en el presente tema. Los procesos y estructuras académicas de escogencia para el estudiante, son una decisión vital para el correcto desempeño perceptivo, si a estos mecanismos le sumamos la labor del diseñador, podríamos concebir con facilidades adaptadas a las necesidades: los requerimientos didácticos y nicho a enforcar son estudiantes de diseño gráfico, aprendices en busca de conocimiento sobre materia gráfica, es por ello que, el diseño instruccional respaldado bajo el diseño editorial harán contemplar una herramienta fundamentada y justificada para su aprovechamiento académico y profesional.

Es por ello que, como parte de diseño instruccional presentado en esta investigación, el estudiante podrá disponer de una modalidad de aprendizaje en forma de agregado, es decir, se le dispone al aprendiz una modalidad alterna para complementar la academización por parte de la universidad.

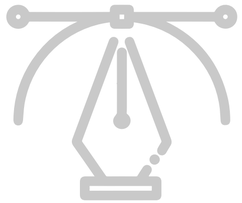
No debemos descartar que vivimos en una era de desarrollo tecnológico, las guías y manuales no solo se quedan en los papeles, es decir los mecanismos de enseñanza han cambiado a una cobertura más mediata, es por ello que debemos hacer mención de los creadores de contenido audiovisual que imparten temáticas afines a la enseñanza de los principios del diseño gráfico, de esta manera "Hey Jaime" es un diseñador gráfico, ingeniero informático y educador que a través de la plataforma web "imborrable" y espacios dedicados a la difusión y proyección de contenido audiovisual como lo es Youtube, siendo homónimo de su *nickname*; incursiona en un proyecto fomentado en la capacitación del diseñador gráfico incluyendo así, conceptos y fundamentos perseguidos y buscados en esta investigación, desarrollando de forma didáctica y dinámica, un contenido acorde y pertinente a los objetivos a tratar.

Es por ello que, a partir de estos avistamientos relacionados con el tema principal de este presente trabajo investigativo y propuesta de solución, se logra percibir cómo se desglosa un abanico de posibilidades en las que se puede abordar el tema de forma puntualizada y de manera multidireccional, puesto que cuando se trata de los mecanismos académicos y pedagógicos de formación pueden ser cuestionados o diversificados a partir de herramientas como fuentes de información facilitadas para y desde el diseño, ya que cualquier propuesta podría ser válida si está en un lineamiento enfocado a la función.

Para desarrollar una visión general de la presente propuesta es necesario el entendimiento a partir de distintas teorías y definiciones que ayudan a darle forma y sentido, de esta manera es posible el reconocer y discernir con mayor facilidad el recorrido dictaminado por la presente propuesta.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual



Diseño gráfico

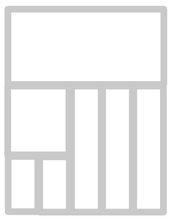
Diseño instruccional

Guía

Fundamentos
del diseño

Diseño editorial

Diagramación



Retícula

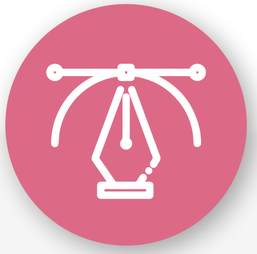
Look and feel

Ebook

www.bdigital.uba.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

DISEÑO GRÁFICO



Si nos referimos a un término global en el cual se puede enmarcar esta investigación es a partir del diseño gráfico claro está, Rand (1993) lo define como “el arte de combinar texto e imágenes para comunicar un mensaje”, es decir, el diseñador gráfico establece su función a partir de la creación de imagines y textos que transmitan un mensaje, a lo cual Meggs y Purvis (2016) lo pueden complementar de la siguiente manera

> Es el arte y la práctica de planificar y proyectar ideas y experiencias con contenido visual y textual. Incluye la creación de imágenes y la disposición de elementos en una página, así como la selección de tipografías y colores, con el objetivo de transmitir un mensaje específico de manera efectiva

Este último, establece como parte del proceso la creación de experiencias, como parte de la comunicación, es por ello que, para la elaboración de una guía, es indiscutible la presencia del diseño gráfico, el usuario debería entonces tomar el contenido no solo de manera literal, aunado a ellos establecer el consumo del contenido como una experiencia.

DISEÑO INSTRUCCIONAL

Dentro del proceso académico existen distintos mecanismos de enseñanza a partir de una evidente planeación, sin embargo, a partir de cómo se dictamine la creación del contenido educativo, asentará los procesos de desenvolvimiento por parte del estudiante. Sin embargo, específicamente mencionamos el diseño instruccional para centros de estudios superiores, a los que Bernal (2012) argumenta

> Es un proceso sistemático, planificado y estructurado, que se apoya en una orientación psicopedagógica adecuada a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y que guarda coherencia con un modelo educativo. Este proceso responde a las necesidades institucionales en cuanto al modelo de formación que se pretende alcanzar (p. 3).

En lo que podemos denotar como carácter funcional del diseño instruccional es la estrategia como refuerzo para el desarrollo académico impartido, que a su vez permite ser adaptativo, asimismo el permitir reflexionar y evaluar cuales son las metas y posibilidades institucionales. Si lo llevamos a la implementación actual, es pertinente entonces la orientación informativa y académica con la elaboración de la propuesta de la guía de fundamentos básicos del diseño, ya que permite ser un complemento para los programas educativos, y se adaptan a lineamientos acorde a la institución.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

GUÍA

Como instrumento protagónico en la presente propuesta, es útil el reforzar la idea principal sobre lo que refiere una guía, es por ello que citamos a García (2014), ya que la define como “instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo.”

De esta forma, García establece características interesantes que le dan forma a la propuesta desarrollada en la presente investigación, en la cual, como carácter general puede desarrollarse de manera digital, y también de forma análoga, así como ratifica la importancia y función que posee para un estudiante dentro de su aprendizaje.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Como motor principal de la presente investigación, podemos establecer qué se entiende por los fundamentos del diseño, y como lo entienden autores, es por ello que Dabner, Stewart y Zempol (2012) lo describen como “principios básicos que guían la creación de composiciones visuales efectivas”.

Aunque no se determinen aun los puntos a los que refiere los fundamentos del diseño, si se puede percibir la premisa en la que se enmarca la guía a partir de los principios básicos del diseño.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

DISEÑO EDITORIAL

La forma de desarrollo especializado a trabajar en la guía, es a partir de los cimientos dictaminados por el diseño editorial, el cual al ser una rama del diseño tiene influencias directas incluso del contenido desarrollado en la guía, de esta manera podemos mencionar que Lupton lo define de la siguiente manera “implica la creación de un sistema visual que organiza el contenido textual e iconográfico para facilitar su comprensión y atractivo estético.”

DIAGRAMACIÓN

Dentro de los procesos prácticos efectuados en la guía, a partir del diseño editorial se utiliza la diagramación como elementos protagónicos, Lupton (2014) la entiende como un “proceso de organizar y estructurar visualmente los elementos gráficos y textuales en una página o pantalla, con el objetivo de facilitar la comunicación efectiva y mejorar la experiencia del usuario”, es decir, a partir de una óptima estructuración, se puede establecer una manera efectiva de organizar los elementos informativos, textuales y gráficos.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

RETÍCULA

El diseño posee una base lineal que determina una estructura invisible para el usuario o lector, pero funcional para el diseñador, puesto que permite una distribución equilibrada. De esta manera, Müller-Brockmann (1981), argumenta que la retícula

Es un sistema de líneas y columnas que organiza el espacio en una página o pantalla, proporcionando una estructura que guía la disposición de los elementos visuales y textuales. Su uso ayuda a crear un diseño coherente y equilibrado, facilitando la legibilidad y la navegación.

Asimismo, se puede complementar la definición de Müller-Brockmann, con elementos que dispone la implementación de la retícula, presentándose con jerarquía visual, escalabilidad y mayor coherencia.

LOOK AND FEEL

La importancia de la experiencia del usuario es un hecho indiscutible a tratar para la usabilidad de la guía, Krug (2014), lo entiende como “apariencia visual (*look*) y la experiencia de interacción (*feel*) que un usuario tiene con un producto, sistema o interfaz. Esto incluye aspectos como los gráficos, la tipografía, los colores y la disposición de los elementos, así como la usabilidad”.

El punto de interés, dentro de la definición que nos ofrece Krug, menciona de manera puntual caracteres a enfatizar, no solo como elemento descriptivo e informativo, sino aunado a ello, un efecto comunicacional y sensorial.

EBOOK

Entendiendo que el medio de difusión es digital, se puede determinar de forma específica cual es el contenedor y como se le llama, es por ello que en la revista Álabe los describe como “libros electrónicos que pueden llegar a contener múltiples informaciones multimedia, tanto textuales como figurativas; esto es, un complejo conjunto de textos digitales, que al tiempo pueden contener enlaces y vídeos”, de esta manera se deduce que la guía de fundamentos básicos del diseño se establece como un documento digital que contiene material visual y textual.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

METODOLOGÍA

Modelo de la investigación
Proyecto factible
Proceso creativo
Población y muestra
Técnicas e instrumentos
Recolección de datos
Gráficos

www.bdigital.ula.ve

03.
capítulo

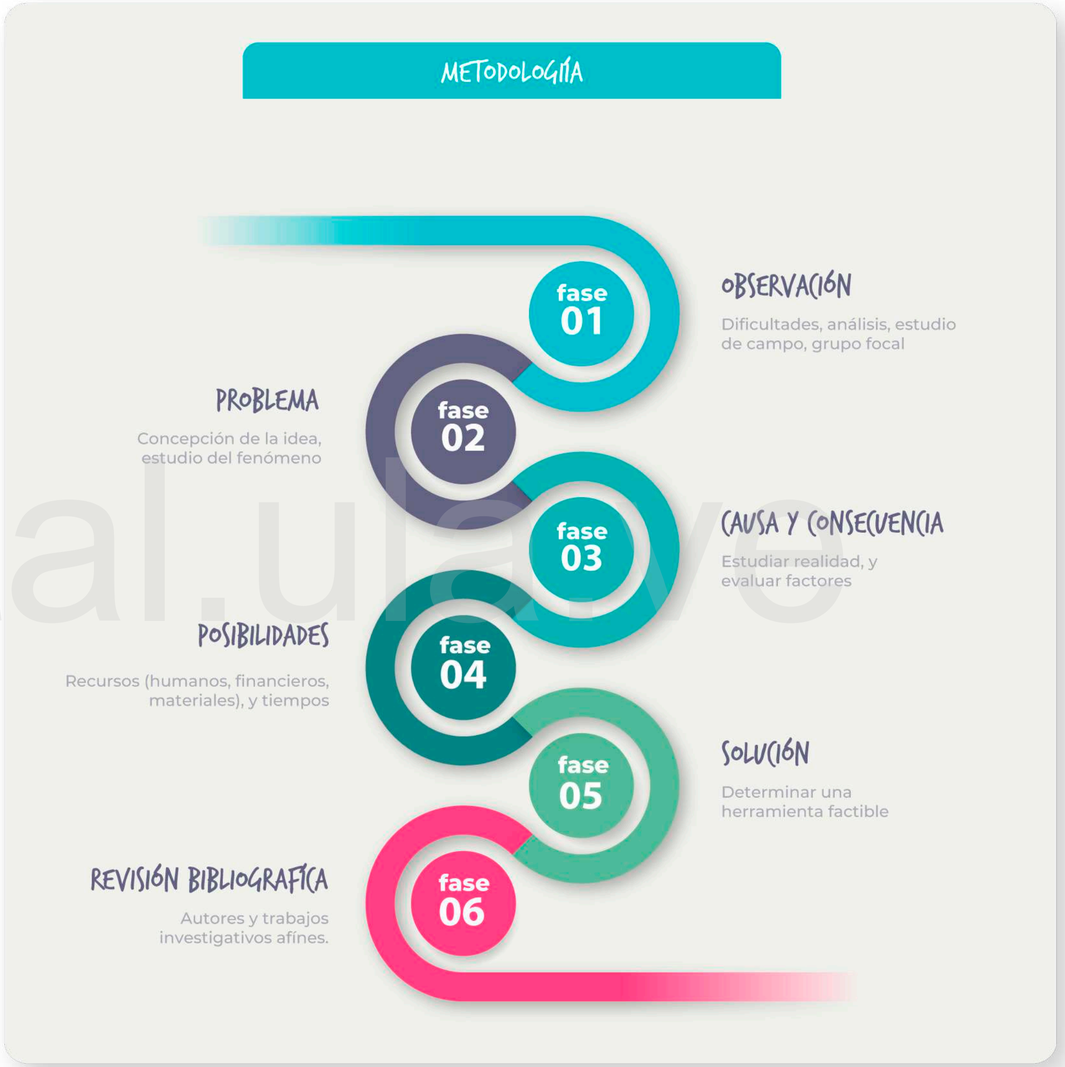
Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

MODELO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de grado contempla una investigación proyectiva con un proceso metodológico de enfoque cuantitativo, se identifica la situación específica basándonos datos recolectados a partir de las perspectivas y experiencias de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte, las cuales se pueden presentar como dificultades para su desenvolvimiento académico.

La búsqueda consiste en entender un fenómeno y enfatizar en un proceso investigativo estadístico que nos permitirá obtener datos específicos e interpretativos sobre la situación a estudiar, a través de ello evaluar de forma reflexiva y plantear una posible solución. Al esta, ser presentada como una propuesta de resolución, se les conoce como “proyecto factible”, con un alcance descriptivo, puesto que, una vez comprendidas las características, se enfatiza el describirlas y analizarlas, para encontrar un posible control situacional a base de las necesidades y expectativas académicas de los estudiantes. Como método empleado para el desarrollo de la investigación, son procesos deductivos partiendo de casos particulares para trabajarlo como una situación general; de esta manera, entonces se puede categorizar como un método de análisis cuantitativo por encuesta.

Esta investigación puede tener una prolongación longeva, puesto que como mencionamos anteriormente otros autores, existen formas de estudio que derivan este tema, pero partiendo de la misma fuente de interés, pueden surgir una cantidad interesante de perspectivas, por la cual el presente puede ser motor de inspiración para estudiar la misma realidad desde otros puntos investigativos y en otros campos académicos. Sin embargo, esta investigación posee un diseño de corte transversal, ya que el caso de estudio se proyecta para tener un fin específico, es decir, la propuesta de so-



www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

lución será razón valedera para finiquitar la investigación situacional, implantando una herramienta útil y necesaria.

Ahora bien, podemos encontrar en este caso dos situaciones en la metodológica fundamentada como proceso: por una parte, entendemos la metodología para un proyecto factible dentro de la investigación, y por otra la metodología como proceso creativo para la creación del manual.

PROYECTO FACTIBLE

En el primer caso, se concibe la idea como punto de partida. Este primer avistamiento surge de la observación. Para determinar el diagnóstico de la situación, se especifica cuál es el grupo focal y se determinará a través del análisis de los datos obtenidos y recolectados por medio de encuestas aplicadas a los estudiantes de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes. Estos últimos, serán la muestra del fenómeno que se presenta en la actitud y aptitud del estudiante a partir de la problemática. De esta manera, se crea una lista de posibilidades, teniendo como ítems de regulación los recursos (bien sea humano, financiero y material) y tiempo. Asimismo, Kerzner, H. habla sobre el proyecto factible como modalidad investigativa:

“no solo debe ser una idea brillante, sino que también debe ser evaluado en términos de su viabilidad técnica, económica y social. La planificación cuidadosa y la investigación son esenciales para asegurar que los recursos se utilicen de manera eficiente y que el proyecto tenga un impacto positivo en la comunidad.”

De esta manera se implementa un estudio de la factibilidad de la propuesta, en otras palabras, que sea viable a nivel social, académico y financiero. Una vez delimitando la documentación antes mencionada, se procede a realizarse el diseño de la propuesta fundamentada con la información y recolección de data oportuna.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

PROCESO CREATIVO

Por otra parte, podemos hacer mención a la segunda parte de la metodología, llamándola fases del proceso creativo para la elaboración del manual. En donde, se comienza estableciendo los puntos teóricos y prácticos que al comienzo de la formación del diseñador gráfico son mencionados con regularidad. Teniendo una serie de puntos a tratar, se pueden depurar los conceptos más anodinos, para darle paso a los de mayor protagonismo a los más funcionales para su primera formación. Una vez teniendo los puntos seleccionados, establecer bloques de información con temáticas similares para darle un orden, y a partir de allí crear un recorrido lógico por medio de un proceso jerárquico en concepto de un trayecto coherente de aprendizaje y no de importancia.
Una vez ya realizada la revisión de literatura y conceptos, se enfatiza en desarrollar una redacción total del manual en donde se generalicen los puntos pertinentes y adecuados.

A partir de este momento se da pie al diseño del manual, en donde se dará inicio a este proceso con la creación de retículas, que se ajusten al desarrollo de diagramación y reticular, de esta manera se facilitará determinar las posibilidades visuales a través de esquemas de composición organizados pero dinámicos, con ello el acompañamiento de la recolección de referencias gráficas que manifiesten a través de ejemplos, las teorías, conceptos y demás contenidos textuales descritos en la guía.
Una vez finalizado, se realiza la digitalización en limpio y diagramación en *softwares* pertinentes como lo son Adobe Illustrator y Adobe Indesign, para que una vez culminado se desarrolle la última etapa de la creación del manual, la cual es la impresión y materialización del mismo.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población valedera de esta investigación son ciertamente los estudiantes a quienes pueda ser útil la propuesta traducida como guía, es decir, aquellos aprendices del diseño gráfico y la comunicación visual. Sin embargo, la selección de las personas que funcionan como informantes, se consideraron a partir de la utilidad de su respuesta a partir de su experiencia. Propiamente el conjunto de individuos oportuno para estudiar el fenómeno en cuestión, son los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes.

Aunque ciertamente la investigación y su desarrollo tengan como objeto ser una herramienta de soporte académico a los estudiantes de la primera etapa de la carrera, la encuesta abarcó los estudiantes de la licenciatura en general, puesto que si los estudiantes de la primera etapa están viviendo el proceso de experimentación descrita por la presente investigación, los estudiantes de semestre superiores son el resultado del fenómeno a estudiar, más allá de la utilidad de la propuesta, esta documentación arrojada por sus respuestas, nos permite entender la experiencia como consecuencia de las carencias, en preparación de los fundamentos del diseño.

CARACTERÍSTICAS DE LA MUESTRA

La muestra está determinada por estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico, los cuales ejercen su proceso académico en la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes, en el núcleo de la ciudad de Mérida, Venezuela. Distribuidos entre ambos sexos, de diversas edades, y con grado de instrucción de bachiller.

POBLACIÓN

- Estudiante
- Aprendiz del diseño
- Interes en la comunicación visual

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

INSTRUMENTO

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para realizar la recolección de datos, se seleccionó la técnica de encuesta autoadministrada de forma online, con una cantidad de doce (12) preguntas cerradas con el objeto de delimitar aspectos relacionados propiamente con la investigación en curso. La encuesta al ser digital, permite la facilidad de respuesta puesto que se puede efectuar de manera remota, con una duración promedio de respuesta de tres (3) minutos, además de conservar los datos de manera tangible, accesible y práctica, sin recurrir a soportes físicos ni medios complejos.

La redacción y escogencia de las preguntas se determina siguiendo los lineamientos orientados por los objetivos específicos. La intención entonces, es evaluar la posible influencia que genera la falta de actualización en el *pensum* académico, la importancia que acarrea el conocimiento de los fundamentos básicos del Diseño Gráfico dentro del proceso del estudiante, y la utilidad que le podrían hallar a una herramienta de teoría del diseño.

Para la creación de la encuesta se utilizan los criterios fundamentados por los autores Hernandez (1998), Senn, J (1987), los cuales dictaminan distintos tópicos que son determinantes para la elaboración de una encuesta acertada, como lo son: facilitar la comprensión de las preguntas haciéndolas de forma directa y sencillas, deben guardar una secuencia lógica, no se deben ser redundantes, ni ser numerosas puesto que facilitaría la deserción del encuestado, por último las preguntas no deben sugerir la respuesta. De esta manera, nos aseguramos de realizar un instrumento acertado, válido y confiable.

CARACTERÍSTICAS DEL INSTRUMENTO

Encuesta integrada por doce (12) preguntas, once (11) cerradas y una (1) libre con carácter de sugerencia.

ANÁLISIS DE DATOS

La interpretación de los datos se da a partir de los resultados arrojados por el instrumento recolector de datos, en este caso la encuesta. Dichos datos no permitirán percibir la situación y el fenómeno, como una realidad en conjunto. Cada pregunta arroja una frecuencia relativa a partir de la repetición acumulativa de cada respuesta, reflejándose en porcentajes (%), para representar grupos de datos que faciliten la comprensión vista de forma general y no de manera puntual. Después de su representación gráfica de cada pregunta, se efectúa un análisis descriptivo para desarrollar la percepción global de la situación, asimismo, no se toman en cuenta variables demográficas, serán datos de respuestas circunstanciales.

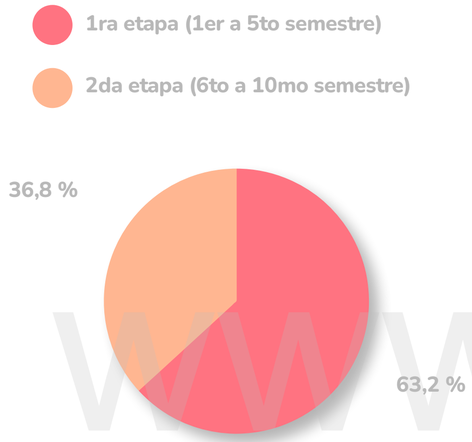
www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

DATOS GRÁFICOS

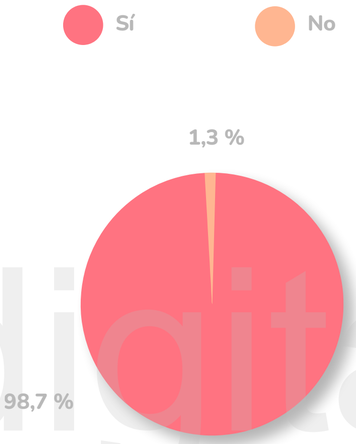
A partir de los resultados arrojados por la encuesta se presentan de la siguiente manera:

1.- ¿Eres de la primera o de la segunda etapa de la licenciatura?



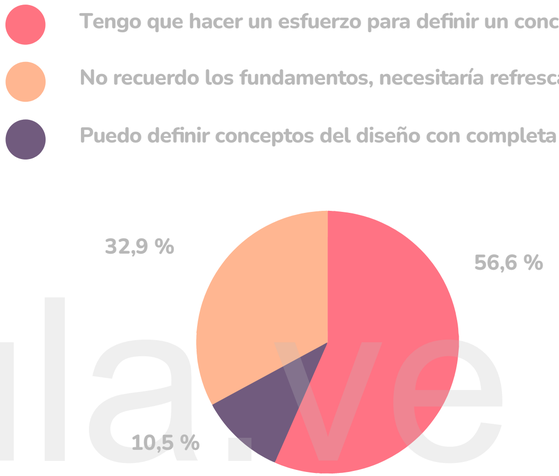
El 36,8% de los encuestados corresponden a la primera etapa de la carrera, y el 63,2% corresponden a la segunda mitad. Como ya hemos mencionado con anterioridad, esta investigación posee un punto de inflexión propiamente en el sistema de distribución del contenido académico de la 1ra etapa, sin embargo, incluir a los de la 2da etapa es crucial puesto que son los fieles representantes de la experiencia, y los que pueden evaluar con exactitud su preparación en cuanto a fundamentos del diseño gráfico respecta.

2.- ¿Crees que los fundamentos del diseño son relevantes en el desarrollo profesional del diseñador gráfico?



El 98,7 por ciento de los encuestados, afirma la importancia que poseen los fundamentos básicos del diseño gráfico para la formación profesional del diseñador. Es decir, enfatizar la pertinencia que constituye el posicionar como objeto principal en la presente investigación.

3.- ¿Recuerdas los conceptos y clasificaciones de los fundamentos teóricos del diseño gráfico?

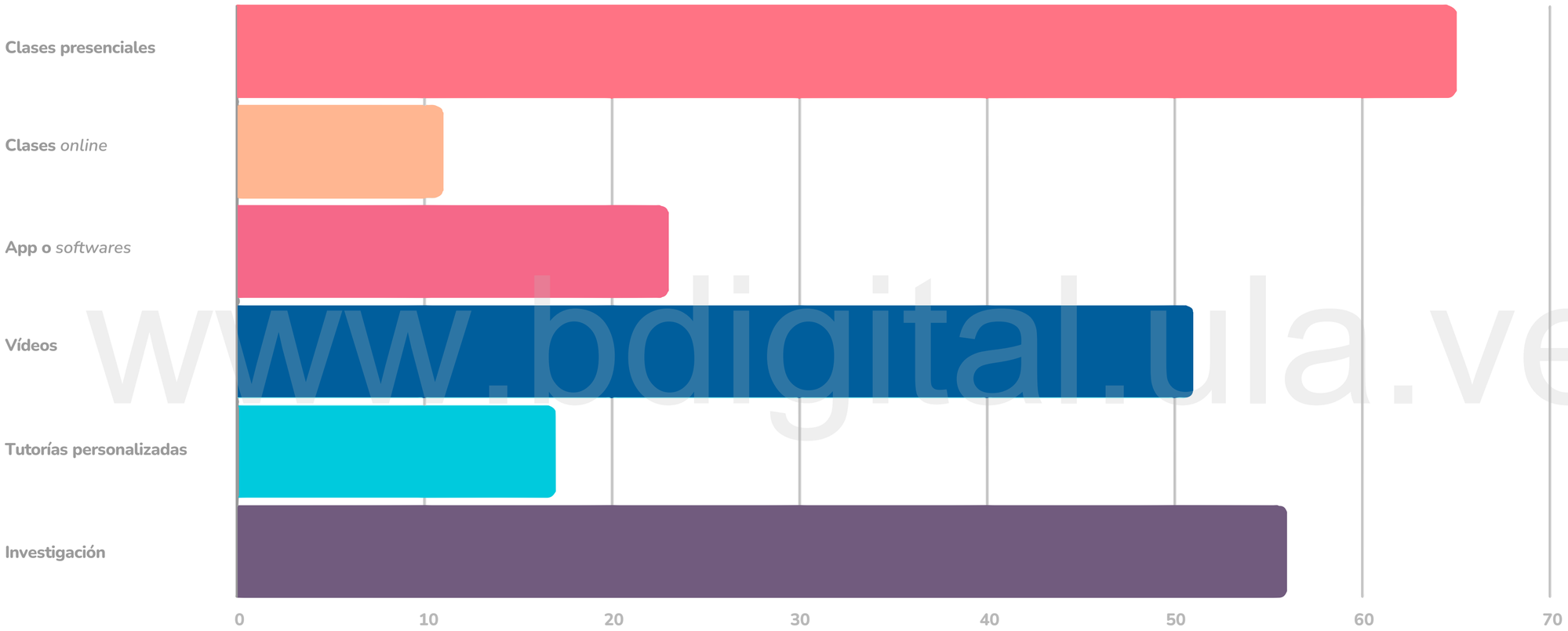


La presente, permite ser un evaluador situacional, al respecto de los conocimientos sobre los fundamentos básicos, en donde el 32,9 por ciento respondió que reconoce de manera plena los fundamentos, y un 56,6 por ciento los tiene presente, pero de manera difusa, y por último un 10,5 por ciento no los tienen en cuenta.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

4.- En tu proceso de aprendizaje, ¿cuáles son las herramientas que han sido de utilidad?



www.bdigital.ula.ve

A partir de los porcentajes visualizados en esta gráfica, es de enfatizar la utilidad que caracteriza las distintas herramientas escogidas por el estudiante, y que les funcionan en su proceso. En todo caso, una guía en donde recaude todos los conceptos bases del diseño les permitirá aclarar sus cuestionamientos o como razón mínima, tener un punto de partida investigativo más sólido.

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

DATOS GRÁFICOS

A partir de los resultados arrojados por la encuesta se presentan de la siguiente manera:

5.- ¿Consideras que la formación recibida en fundamentos básicos de diseño durante la primera etapa de la carrera ha sido suficiente para tu desarrollo académico posterior?

Me basta con lo aprendido en clase, para estar capacitado/a en las áreas básicas del diseño

Complemento generalmente con investigación en casa

El 36,8% de los encuestados corresponden a la primera etapa de la carrera, y el 63,2% corresponden a la segunda mitad. Como ya hemos mencionado con anterioridad, esta investigación posee un punto de inflexión propiamente en el sistema de distribución del contenido académico de la 1ra etapa, sin embargo, incluir a los de la 2da etapa es crucial puesto que son los fieles representantes de la experiencia, y los que pueden evaluar con exactitud su preparación en cuanto a fundamentos del diseño gráfico respecta.

6.- ¿Te sientes capacitado/a para enfrentarte al mundo laboral del diseño gráfico?

Sí

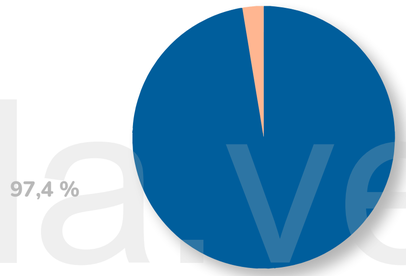
No

La importancia de esta pregunta se fundamenta en el perfil profesional en el que se identifica el estudiante. En el presente instrumento la mayoría de los encuestados pertenecen a la segunda etapa de la carrera, la cual se deberían proyectar con mayor seguridad y pertinencia si a diseño gráfico refiere. Sin embargo, un importante 52,6 por ciento de los encuestados (siendo más de la mitad de la muestra como población), no se sienten capacitados para partir al mundo laboral del diseño. Sin mencionar que la mayoría de estos están por partir a dicha etapa.

7.- ¿Considerarías útil en tu vida estudiantil, una herramienta recopiladora de todos los fundamentos básicos del mundo del diseño gráfico?

Sí

No



El 98,7 por ciento de los encuestados, afirma la importancia que poseen los fundamentos básicos del diseño gráfico para la formación profesional. Es decir, enfatizar la pertinencia que constituye el posicionar como objeto principal en la presente investigación.

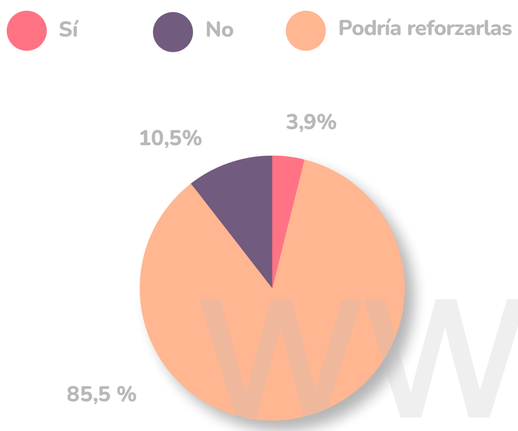
www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

DATOS GRÁFICOS

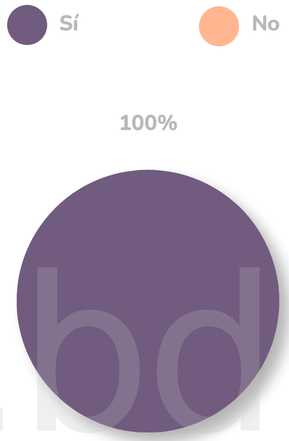
A partir de los resultados arrojados por la encuesta se presentan de la siguiente manera:

8.- ¿Has sentido que la formación en fundamentos básicos de diseño te ha brindado las bases necesarias para afrontar proyectos de diseño más complejos en etapas posteriores de la carrera?



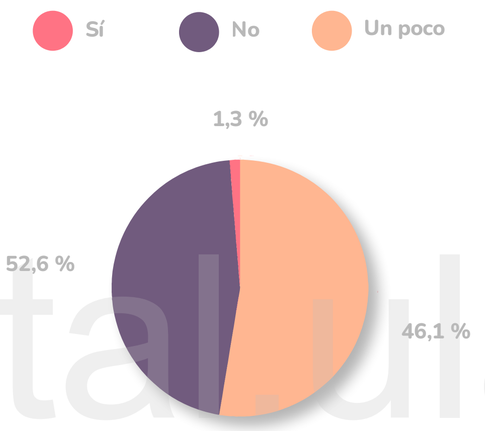
El instrumento a proponer tiene como función principal, el ser una fuente de información que permita a los estudiantes canalizar con exactitud, para encarar con firmeza los proyectos y cursos que están en su porvenir en la carrera. En la cual, solo un 3,9 por ciento posee dicha seguridad, un 10,5 por ciento carece completamente de ello, y el 85,5 por ciento sienten que pueden afrontarlo, pero con muchos cuestionamientos aun sobre los temas base, que podrían reforzar con la propuesta de la guía.

9.- ¿Crees necesario refrescar eventualmente los conceptos básicos del diseño?



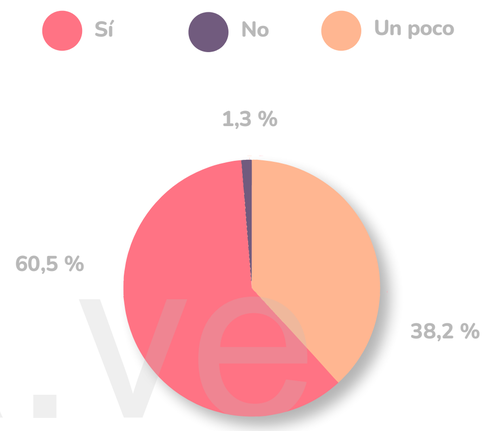
Siendo la única respuesta la cual fue unánime con la respuesta afirmativa, nos proporciona la seguridad en la que el estudio de los fundamentos básicos del diseño debe ser recurrentes, sin lugar a duda una herramienta facilitadora del contenido al respecto permitiría suplir esta necesidad de manera cómoda y rápida.

10.- Generalmente justifico y pongo en práctica en mis entregas y proyectos la teoría básica del diseño.



Ciertamente es indiscutible la presencia de una preparación e instrucción de los fundamentos del diseño gráfico dentro de las materias básicas, sin embargo, es cuestionable la estructura curricular, la cual flaquea en su distribución de las asignaturas, permitiendo que un 52,6 por ciento de los estudiantes dentro de las justificaciones teóricas y respaldo argumentativo se vean influenciados por otros agentes menos técnicos.

11.- ¿Has empleado y puesto en práctica las bases teóricas en la creación de tus últimos proyectos?



La academia nos enseña ser meticulosos en cuanto al respaldo justificativo de cada proyecto, es crucial argumentar las decisiones tomadas dentro de la obra, la utilización de los fundamentos del diseño es indiscutiblemente usados, eso lo refleja un 60,5 por ciento, y 38,2 por ciento nos refleja que los utilizan, pero como es de visualizar en datos anteriores, los mismos no se encuentran totalmente seguros, los cuales claramente no van a tomar en cuenta en su totalidad.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

ANÁLISIS DE LA ENCUESTA

Los resultados obtenidos por la encuesta nos sugieren que los objetivos de esta investigación tienen lugar en cuanto a forma y estructura académica, se logra discernir lo oportuno de la creación de una herramienta que los respalde de forma teórica en las bases del diseño. Por otra parte, es relevante mencionar que la mayoría de las personas en muestra son estudiantes de la segunda etapa de la licenciatura, esto nos permite deducir que la mayoría de los estudiantes de semestres superiores pueden estar utilizando los fundamentos básicos del diseño de manera equivocada o con poca seguridad. Por último, se requiere fomentar unas bases de conocimiento que les permita a los estudiantes egresados como profesionales, enfrentar al mundo laboral de manera segura y adecuada.

Estos resultados nos permiten generalizar a partir de la herramienta colectora de datos, para establecer un panorama en el que se entiende la situación actual y permita abrir paso a la creación de una guía de fundamentos básicos del diseño gráfico para los estudiantes de la licenciatura de la ULA.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

PROPUESTA

Medio de difusión
Limitaciones
Metodología del contenido
Bases teóricas y secciones de la guía
Criterios gráficos
Diagramación

www.bdigital.ula.ve

04.
capítulo

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Una vez aplicado el instrumento y después de haber realizado un análisis de los datos arrojados por los encuestados, se determinó como prioritario la creación de una propuesta que funja como facilitadora de información, y se determine cual es la mejor forma de materializar y divulgar dicha herramienta.

MEDIO DE DIFUSIÓN

La aplicación de una guía en donde establezca un contenido académico e instruccional para los estudiantes y aprendices puede establecer distintos retos, sin embargo, uno de los factores más importantes y que debemos tomar en cuenta son las alternativas de difusión e implementación de la guía.

A primera instancia las dos determinantes que pueden deducirse como medios de difusión, son los medios impresos y los digitales, sin embargo, a partir del entendimiento de la propuesta como prototipo y proyecto mínimo viable, se logra establecer algunos lineamientos dentro de las posibilidades a utilizar como medio de difusión, es por ello que la guía podrá tener mayor eficacia, y certeza de usabilidad en medios digitales, por distintos factores los cuales se pueden enmarcar en las siguientes consideraciones: Fácil acceso, se puede llegar al contenido de la guía con solo el uso de herramientas que usamos cotidianamente (y si hablamos de la población de la investigación aún más, los cuales son estudiantes, y diseñadores), es decir en unos cuantos clics podría ser accesible la información neta de la guía.

Es obtenible de forma sencilla, es decir, teniendo un *link* directo que redireccione de manera expedita a un vínculo donde ya es posible dar con la guía en su versión completa, o fácilmente descargable en PDF como formato de lectura estático.

El archivo descargable sería liviano, es decir no ocuparía mucho espacio en comparación a una serie de libros digitales que puedan contener la información encontrada en la guía, o incluso archivos multimedia, los cuales evidentemente poseen mayor concentración de peso por byte por el tipo de información que almacenan (a partir de lo recolectado en la encuesta, lo cual un 67,1% de la población establece como medio de instrucción alternativa los vídeos y tutoriales). Por otra parte, si el archivo no desea ser descargable, podría obviarse el tener que ocupar un espacio, (aunque sea poco), es entonces cuando se puede optar como alternativa, subir el archivo a “la nube” o cualquier plataforma de almacenamiento *online*. En el mismo orden, podremos mencionar otra ventaja a partir de lo mencionado, la cual es su durabilidad, mientras que en un medio físico es perdible, en digital podría ser permanente si se maneja como un archivo regular y si evidentemente no se le suprime.

Se puede visualizar en múltiples dispositivos, de esta manera si el estudiante o aprendiz requiere de acceso a la guía, puede ingresar a ella a través de un dispositivo alterno que no necesariamente debe ser propio, a diferencia de una guía impresa, la cual de forma general cada estudiante debería tener una copia consigo.

Los formatos de color se reflejan de la manera más vibrante y original, es decir, claramente el archivo matriz de la guía ha sido creado de manera digital, es por ello que al visualizarse de la misma manera, no se establecería ninguna forma de cambio o adaptación de matiz, saturación y brillo, puesto que se mantendría en modos de color RGB, a diferencia de si estableciéramos como vía principal de difusión los medios impresos, el color se adaptaría a un modo CMYK, alterando de forma considerable la legibilidad del color original.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

La adaptabilidad de lectura juega un papel fundamental, y los dispositivos digitales son clave para ello, puesto que da pie a la comodidad del lector, en donde el mismo puede establecer parámetros a conveniencia, como el brillo adecuado a su entorno, un *zoom* cómodo, y la orientación del dispositivo a su disposición. La guía puede ser intervenible, aunque claramente el archivo no posea manera de edición personalizada o libre, en la actualidad existen distintos lectores de PDF en forma de aplicación, que permiten el anexo de notas, resaltado y subrayado, asimismo como forma de apunte accesible se puede realizar captura de pantalla a alguna página o texto determinado, para almacenar en la memoria interna del dispositivo. El archivo al ser digital y poseer una plataforma *online* puede ser actualizable, aunque ciertamente no es previsto crear una guía cambiante, existen detalles que a través del tiempo pueden cambiarse o incluso mejorarse.

Por último, el bajo costo es un factor indiscutible, las formas más accesibles en cuanto a obtención de información en la actualidad es a través de medios digitales.

Una vez, ya teniendo claro las razones y ventajas de la modalidad digital como medio de difusión podríamos denominar a esta propuesta como un ebook, que dispone como formas de visualización, una versión animada (denominada como “filpbook” la cual permite crear una simulación de lectura tradicional con el paso de página, pero a través de una pantalla), y una versión estática (archivo PDF), ambas versiones a doble página. Sin embargo, como medio alternativo, se puede proyectar de forma impresa, una vez sea descartada la posibilidad de su lectura por medios digitales. El uso del flipbook lo dispone un link directo el cual, teniendo un dispositivo inteligente e internet, se podrá ingresar con facilidad. En caso de preferir la lectura estática, se dispone en formato PDF, el cual requeriría del dispositivo inteligente y una aplicación que disponga la apertura de archivos en PDF (aunque la mayoría de los sistemas operativos a la fecha de esta investigación posee un lector de PDF de forma nativa).

LIMITACIONES

Aunque si bien es cierto que, los medios digitales brindan en la actualidad un gran número de posibilidades y comodidades, también podremos encontrar una variedad de limitaciones posibles, es por ello que hacemos mención de algunas:

Claramente esta investigación toma como premisa un miramiento generalizado como caso principal del lector como un supuesto, en el que los mismos poseen dispositivos inteligentes, sin embargo, si obviamos esta consideración, existen estudiantes y aprendices del diseño que no poseen ni cuentan con un dispositivo adecuado para poder visualizar la guía a través del archivo original. Sin embargo, como medio alterno se puede imprimir la guía por medios independientes, facilitando su adquisición.

Aunque la investigación se trate de un rubro muy ligado a desarrollos digitales, debemos tomar en cuenta las personas que aún laboran con diseños a partir de medios análogos, y las cuales algunas de ellas carecen de alfabetización digital. Aunque pueda que sea un caso aislado o particular, se puede implementar la misma solución alterna para la primera limitante, la cual es buscar asistencia cercana que pueda orientar la obtención de la materialización física de la guía.

Por otra parte, una realidad es la distracción a partir del multitarea dispuesto por los móviles, los cuales permiten acceder a una amplia variedad de aplicaciones en segundos, incluyendo las notificaciones incesantes, lo cual puede interrumpir la lectura continua y entorpecer el proceso de aprendizaje.

De esta manera, podemos concluir que existen algunas limitaciones por parte de los medios digitales, sin embargo, solucionables. Tomando en cuenta, que persisten las características aprovechables sobre las limitaciones. Es por ello, que el desarrollo y difusión de la guía se mantiene en un perfil digital.

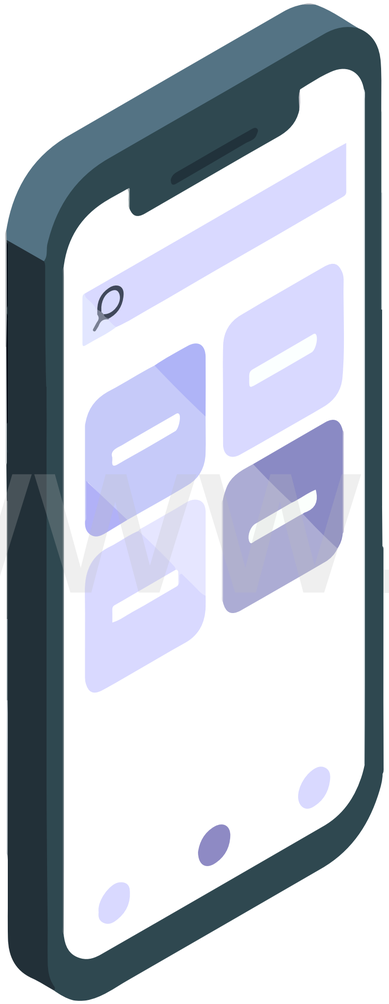
www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Oportunidades	Limitantes
No requiere alfabetización digital	Alto costo
No requiere de batería	Extraviable
Inmediatez de usabilidad	Alteración de color por impresión
	Requiere fuente de luz
	Portabilidad (espacio y peso ocupado)
	Acceso limitado

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual



Oportunidades	Limitantes
Bajo costo	Requiere alfabetización digital
Fácil acceso	Poseer un dispositivo inteligente
Descargable	Fácil distracción
Archivo liviano	Requiere batería
Posibilidad de lectura *online*	Fatiga visual
Acceso desde cualquier dispositivo	
Formatos de color original	
Adaptabilidad de tamaño	
Luz propia	

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

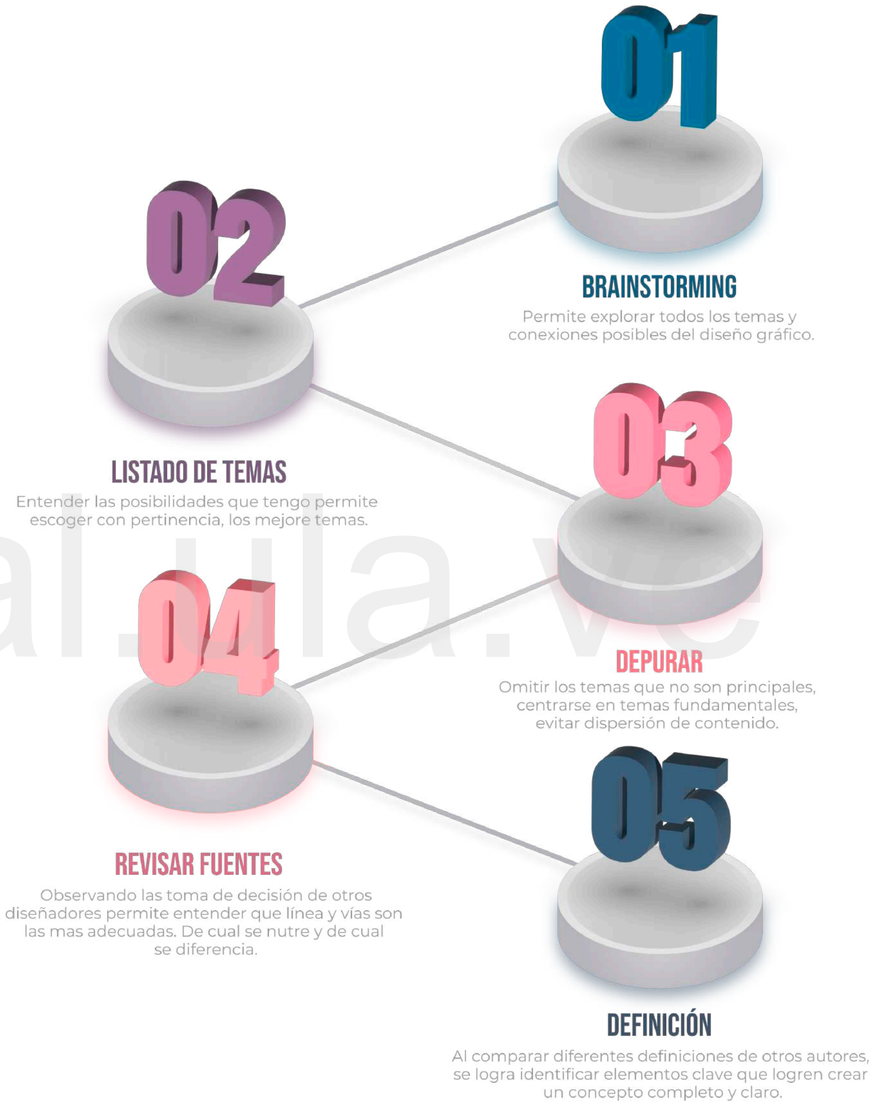
METODOLOGÍA DEL CONTENIDO

La selección del contenido a tratar dentro de la guía, se determinó a partir de un Brainstorming, el cual dentro del marco conceptual se hizo un listado de posibles temas y contenidos informativos que pudiesen crear una propuesta de valor para los primeros pasos del diseñador.

El siguiente proceso, fue estudiar y revisar distintas guías con el mismo tópico de información, para determinar cuál fue la toma de decisión de otros autores, en donde no solo se estudió el contenido informativo, sino la estructura secuencial para un recorrido lógico. A partir de ello, se logra determinar distintos términos y temas imprescindibles y depurar los no fundamentales.

Es entonces cuando se determina que existen una variedad de temas que son importantes en el proceso de aprendizaje y que no se desarrollan de forma específica en la guía, e incluso algunos temas tratados poseen subtemas de interés que no fueron desarrollados. Sin embargo, a partir del mismo filtro de depuración se determinó cuáles son los elementos más esenciales para poder entender a su vez, estos otros términos, cumpliendo con el objeto de la guía que es cubrir las bases del diseño.

Una vez, teniendo claro el listado de los temas a desarrollar, se buscaron al menos tres definiciones de diferentes autores por cada termino a describir, es decir reflejando las definiciones del mismo tema a tratar, y de esta manera crear en conjunto una definición clara, concisa, y completa de cada punto.



www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Por otra parte, el nombre de la guía se concibe a partir de los primeros conceptos que el diseñador aprende, sobre los elementos conceptuales refieren a los primeros de los mismos (la línea) se compone a su vez del otro (el punto), de esta manera se desarrolla una analogía sobre el proceso de crecimiento académico y práctico del aprendiz y el estudiante de diseño, que a través del tiempo cada eslabón, semestre u año, simula un punto que en secuencia se transforma en una línea, la cual se determinaría como el recorrido profesional.

Es entonces, cuando a partir de esta propuesta simbólica se da pie a la creación de la portada, la cual presenta el recorrido, la línea y el punto, en donde incluso los diseñadores más experimentados requieren del uso adecuado de fundamentos básicos del diseño, incluso para sus proyectos más complejos. Una idea que se adecua al uso de la guía, en donde establece como foco principal el recorrido primitivo de los alumnos en busca de esa luz, o del profesional en busca de los conceptos básicos pero generales del diseño.

BASES TEÓRICAS Y SECCIONES DE LA GUÍA

La base teórica realizada en la guía es de carácter instruccional, puesto que se hace una evaluación de los conocimientos y habilidades que los lectores requieren discernir sobre las bases del diseño, el cual como objetivo principal y protagónico es el material sobre los fundamentos básicos del diseño. En el desarrollo del contenido por parte de la guía, se selecciona y organiza la información a partir de los conceptos más importantes, relevantes y oportunos para un aprendiz del diseño, y que le permite a la guía ser una herramienta para el progreso académico y de entendimiento en el rubro.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

La guía posee un contenido neto de 6 temas de las bases del diseño y un agregado en forma de glosario. Las secciones a encontrar en la guía son:

01 Percepción visual

Desarrollando las distintas maneras en que las personas reciben y codifican las imágenes. La teoría de la Gestalt vincula su relación de manera directa y práctica.

02 Elementos

Donde se mencionan todos los fundamentos básicos a nivel teórico, como pieza informativa fundamental para entender la forma, como los elementos conceptuales, visuales, de relación e interrelación de la forma.

03 Composición

En términos generales los elementos que no vemos de manera directa sino señales visuales que dan indicios de su presencia, la composición para el diseñador es como la estructura para el arquitecto, es por ello que se mencionan los elementos de la composición, la retícula y la maquetación.

04 Formatos

Un tema bastante práctico, puesto que el diseñador termina de entender los distintos formatos una vez los ponga en práctica y uso, sin embargo se busca aclarar la variedad que hay y como debería utilizarse, como los formatos de imagen más comunes (jpg, png, eps, pdf), y cuáles de ellos se pueden categorizar dependiendo de si son de fuentes rasterizadas o vectoriales, asimismo se aclara los formatos de corte en papel, como lo es la serie 0A bajo el ISO 216 / DIN 476, para medios impresos.

05 Color

Un tema tan extenso es esencial entender los principios y sus características en el mundo del diseño, por ello es necesario el internalizar cómo funciona el circulo cromático, la teoría del color, las armonías, el tono, la saturación, el brillo, los colores primarios secundarios, y terciarios y como se diferencian los modos de color como RGB y CMYK.

06 Tipografía

Elemento indiscutible de uso para el diseñador, es necesario informarse en concepto de fuente tipográfica, familia, anatomía del tipo, kerning, tracking y la clasificación de la tipografía.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

CRITERIOS GRÁFICOS

Dentro de la línea gráfica a usar en la guía, se buscó sobriedad, orden y comodidad con un corte limpio, para que la experiencia visual se acerque a sensaciones que reflejen en conjunto con el contenido: lucidez e instrucción. Tratando de evitar la percepción de lectura académica convencional y rigurosa. Es por ello que los estilos gráficos que se establecieron como un soporte estético y de función, para establecer los caracteres antes mencionados, tenemos a mención Diseño Minimalista en donde gobierna la simplicidad, y la reducción en gran medida de elementos no indispensables. Sin embargo, se puede hacer mención de otros recursos estilísticos presentes, como el Flat Design (diseño plano), el cual evita la utilización recurrente de sombras y texturas, para fomentar el carácter de limpieza, de igual manera el estilo escandinavo, que establece como prioridad la función sobre la estética simple, y por último el estilo tipográfico, en donde las distintas presentaciones tipográficas son presentadas de diversas formas para permitir una estructura jerarquizad, además de utilizar el tipo como un recurso gráfico y no solo utilizado como grafema con significado lingüístico, sino incorporado como elemento dispuesto en la composición gráfica.

Ahora bien, una vez entendiendo los estilos gráficos en curso podríamos hacer mención de los criterios gráficos de manera más específica, para lograr esa comodidad y ligereza que se desarrolla, da pie a lograrlo, a través del manejo de los espacios en negativo, en donde le da suficiente aire a los elementos para que se puedan percibir de manera independientes, pero entiendo que son parte de un mismo sistema.

La limpieza se traduce a partir de cortes definidos, pocas texturas, ejemplos en forma con estilo minimalista, y la carencia de una paleta cromática intensa o variada, contrario a ello, son paletas neutras y con la combinación de pocos colores.

El entretenimiento para todo diseñador o apasionado de la comunicación visual, claramente son recursos gráficos que acompañe y refuerce la lectura. Es por ello que, en cada pliego de páginas, se podrán encontrar distintos elementos que permitirán al espectador no solo enriquecerse académicamente, aunado a ello también de forma visual, en el mismo orden de palabras podemos justificar de esta manera que su lectura sea a doble página, puesto que bajo la misma premisa de enriquecer la lectura de forma gráfica, también permitirá que el lector incorpore un sistema de desarrollo comparativo de los elementos que representa el diseño con los que está aprendiendo. En otras instancias, el utilizar colores neutros para el desarrollo de la guía, se podría interpretar como un obstáculo a lo entretenido de la lectura, es por ello se incorporan distintas paletas, creando una variación secuencial a la par del cambio de ubicación del texto, es decir no posee un área restringida en el que el ritmo de lectura sea en una sola ubicación por página, esto le da paso al dinamismo.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

TIPOGRAFÍA

Son variadas las tipografías presentes en la guía, sin embargo, de manera general, solo se usan tipografías de tipo San serif, aunque ciertamente las tipografías con serifa son idóneas para bloques de texto.

SERIF

SAN SERIF

El objeto del uso de las tipografías escogidas, tienen como objeto distintas razones, como variedad en la familia, oportunas o pertinentes, legibles y estéticas.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Nunito

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh

Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww

Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

: . , ; - () % $ # &

La fuente escogida para el texto es “Nunito”, una fuente *rounded* en la que posee una extensa familia, abriendo paso a la versatilidad, y la que su anatomía y terminaciones permiten una lectura suave y con un aire de suavidad y amigable, hacen que para lecturas no muy extensas sea ideal.

Archivo Black

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg

Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn

Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt

Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

: . , ; - () % $ # &

Por otra parte, para los títulos se utiliza una tipografía grotesca, con un cuerpo bastante pesado y contrastante, la cual es “Archivo black”, en el que propiamente este tipo de fuentes son diseñadas específicamente para titulares y destacados.

Bebas Neune

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R

S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

: . , ; - () % $ # &

Los datos numéricos dispuestos por las fuentes usadas, no correspondían al funcionamiento de la línea gráfica que posee la guía. Los números determinados por la fuente “Nunito” se intercalan en altura, es decir, no mantienen homogeneidad en la altura X. Por otra parte, los números dispuestos por “Archivo Black” tenían terminaciones de diferenciación, en algunos casos poseen Slab Serif como lo es el caso del número uno (1) y de igual manera hay otros que remiten un estilo de floritura, como lo es el número cuatro (4). Es por ello que, para los datos numéricos, se estableció esta fuente, la misma posee terminaciones limpias y formas rectas.

Anton

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj

Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

: . , ; - () % $ # &

Para el título de la portada, se seleccionó una fuente condensada, “Anton”, puesto que es homogénea, posee el mismo peso en su estructura, la cual también es de trazos gruesos, y con una altura considerable lo cual la hace imponente.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Aunque el puntaje varía dependiendo de la usabilidad de la tipografía, estos son los puntajes usados por cada uso: nombre de la sección (30), enumeración de la sección (300 pts), títulos (18 pts), subtítulos (11 pts), texto (9 pts) y créditos o notas (8 pts).

Fuente tipográfica	Uso	Tamaño
Nunito	Texto / Subtitulo	9 pts / 11pts.
Archivo Black	Título	18 pts.
Bebas Neune	Enumeración de la sección	300 pts.
Anton	Título de portada	66 pts.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

PALETA CROMÁTICA

La escogencia de la paleta cromática, la determina la adaptabilidad de la guía, aunque ciertamente la misma esté creada en términos de medios digitales, si se deciden producir ejemplares en físico, no creará un impacto exponencial en el cambio de RGB a CMYK, puesto que se buscó utilizar colores pasteles y no saturados, lo cual al no haber alta pureza en los colores y manejarlos en mezcla con los colores acromáticos, permite que la ruptura del color aditivo al sustractivo no sea tan evidente o drástica.

Una particularidad obtenida de las referencias visuales estudiadas, fue el tomar el color blanco no solo como un suporte crudo, sino como un color mancha, ejemplificándose así en las composiciones que están en negativo, como páginas y elementos gráficos, por esta razón algunas áreas de la guía son con un background completamente negro.

RGB

CMYK

La modalidad de color utilizada es la aditiva, sin embargo, se utilizan margenes de saturación bajos para poder darle posibilidad a una versión impresa sin alterar drásticamente el tratado de color.

S A T U R A C I Ó N

0%

100%

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

FORMAS

Las formas perceptibles en la guía se podrían considerar que poseen una presencia amigable, y flexible, puesto que dispone de terminaciones redondeadas, y cuando le superpone información o algún elemento la misma posee baja opacidad para que funcione en conjunto con el fondo y no como elementos totalmente independientes, de esta manera no se le permite hacer ruido visual.

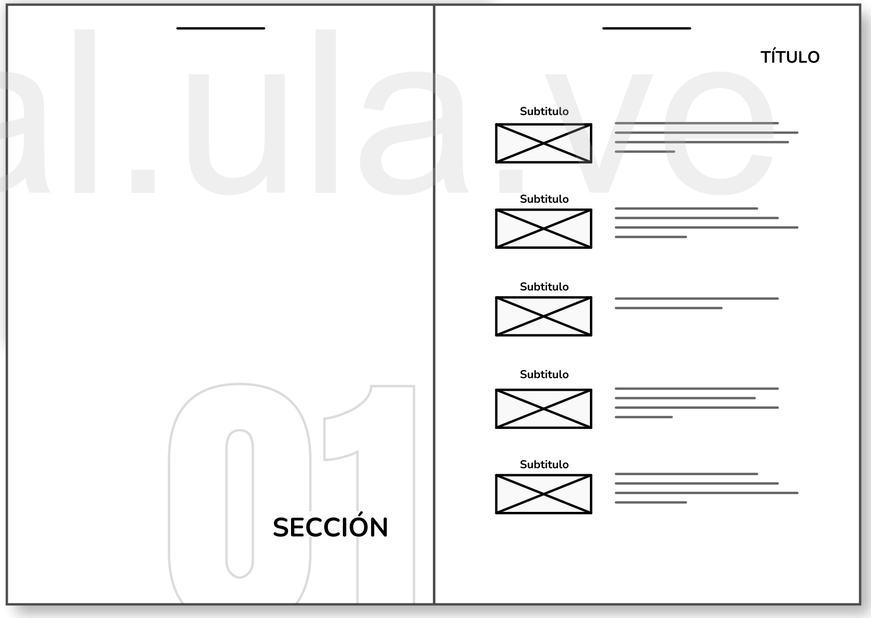
IMÁGENES

El recurso visual empleado se toma de diseños creados por diseñadores variados, en el cual a través de su trabajo han podido establecer distintas formas de ejemplificación y desarrollo explicativo con un respaldo teórico.

Aunque exista un sinnúmero de recursos visuales que funcionan perfectamente como ejemplo para ciertos conceptos, son pocas las imágenes las cuales poseen las características que se requerían para la investigación, la cual refieren a su usabilidad, calidad en resolución, y que posean los datos básicos de cada una, como el autor, año, y localidad. Es por ello, que se realizó una búsqueda exhaustiva en búsqueda de los mejores recursos visuales, aplicando el mismo filtro que en la metodología del contenido, es decir, se buscaron distintos ejemplos aplicables y se procedió a descartar para obtener el mejor recurso encontrable.

DIAGRAMACIÓN

La diagramación dispone de la ubicación de la tipografía de forma convencional, manteniendo la dirección de lectura horizontal, de izquierda a derecha, aunado a ello se creó una jerarquía evidente en tamaño y opacidad, es decir, los títulos poseen un puntaje mucho mayor que el subtítulo, así como mayor opacidad, y de la misma manera aplicable jerárquicamente para los bloques de texto y notas. No hay un molde definido y lineal para toda la guía, es por ello que podríamos mencionar distintos ejemplos:

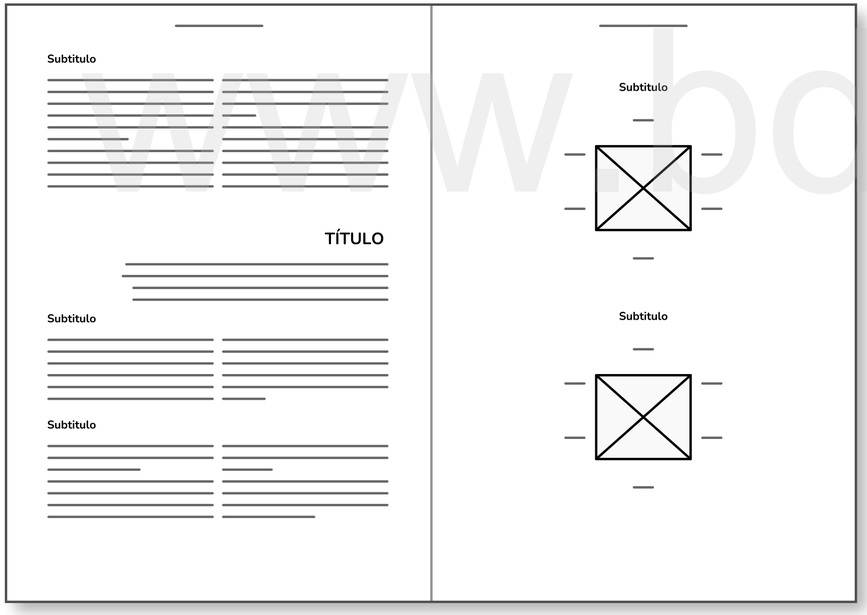


Páginas 6 y 7 “Del punto a la línea”

www.bdigital.ula.ve

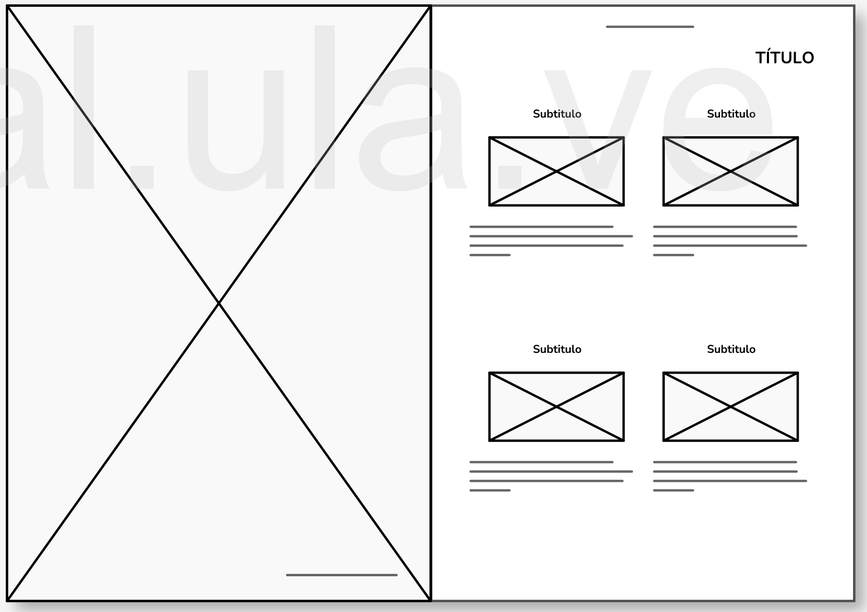
Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Al inicio de cada sección se mantiene una página monocromática y de color plano como enunciando del nuevo módulo, con el número de sección en alto puntaje y que a su vez trabaja como mancha por su ubicación posterior al título de la sección y baja opacidad, es entonces cuando y título asignado se superpone con alto contraste y con un puntaje menor al número, pero no más que los títulos del contenido. Ambos elementos están alineados al lado derecho de la página, y el número de sección es sangrado en la parte inferior. Seguido a la presentación de la sección a comenzar (en todos los casos se usa en las páginas pares), se da inicio al contenido informativo, en este caso, se dejó alineado a izquierda los subtítulos, con su respectiva imagen acompañado de un texto descriptivo a la derecha.



Páginas 32 y 33 “Del punto a la línea”

Cuando hay bloques de texto extensos, se permite justificarlo, a partir de ello se visualiza un mayor orden y limpieza en los elementos de la composición, y como se visualiza en el texto central del título en la página izquierda de la figura, se rompe la estructura de doble columna, permitiendo al texto manejar una sola columna por ser más corto. Se repite este patrón con los textos de presentación después de un título, por no poseer contenido de texto extenso, a su vez, con la búsqueda del dinamismo y romper con una estructura rígida dispuesta por la doble columna, se alinea al costado derecho.

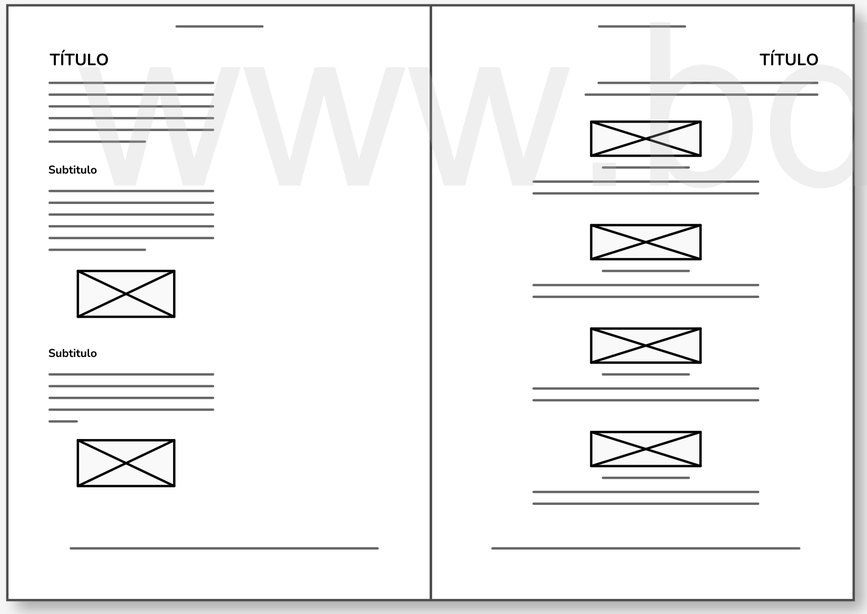


Páginas 10 y 11 “Del punto a la línea”

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Aunque ya se ha mencionado la existencia de imágenes como ejemplos, se debe hacer mención de los diseños de autores varios para la ejemplificación de los contenidos tratados en la guía, los mismos poseen un área sectorizada por la ocupación de toda la página. Este recurso visual se dispone de manera independiente, puesto que se le permite dar independencia y mayor visibilidad al detalle por parte del lector. La disposición de la imagen está destinada a una ubicación especifica dentro de la página mas no dentro de la guía (es decir, no necesariamente en cada página habrá una imagen en un área específica), a diferencia del texto, el cual varía según la cantidad de texto a desarrollar y su función en contraste a los recursos visuales, exceptuando los títulos, los cuales tendrán siempre el mismo destino ubicacional (alineado a la derecha).



Páginas 42 y 43 “Del punto a la línea”

Los créditos y notas de imágenes son presentados con puntajes menores, y dependiendo de la disposición del arte en algunos casos se rota 90° en relación al texto convencional, en el cual se debe leer de abajo a arriba.

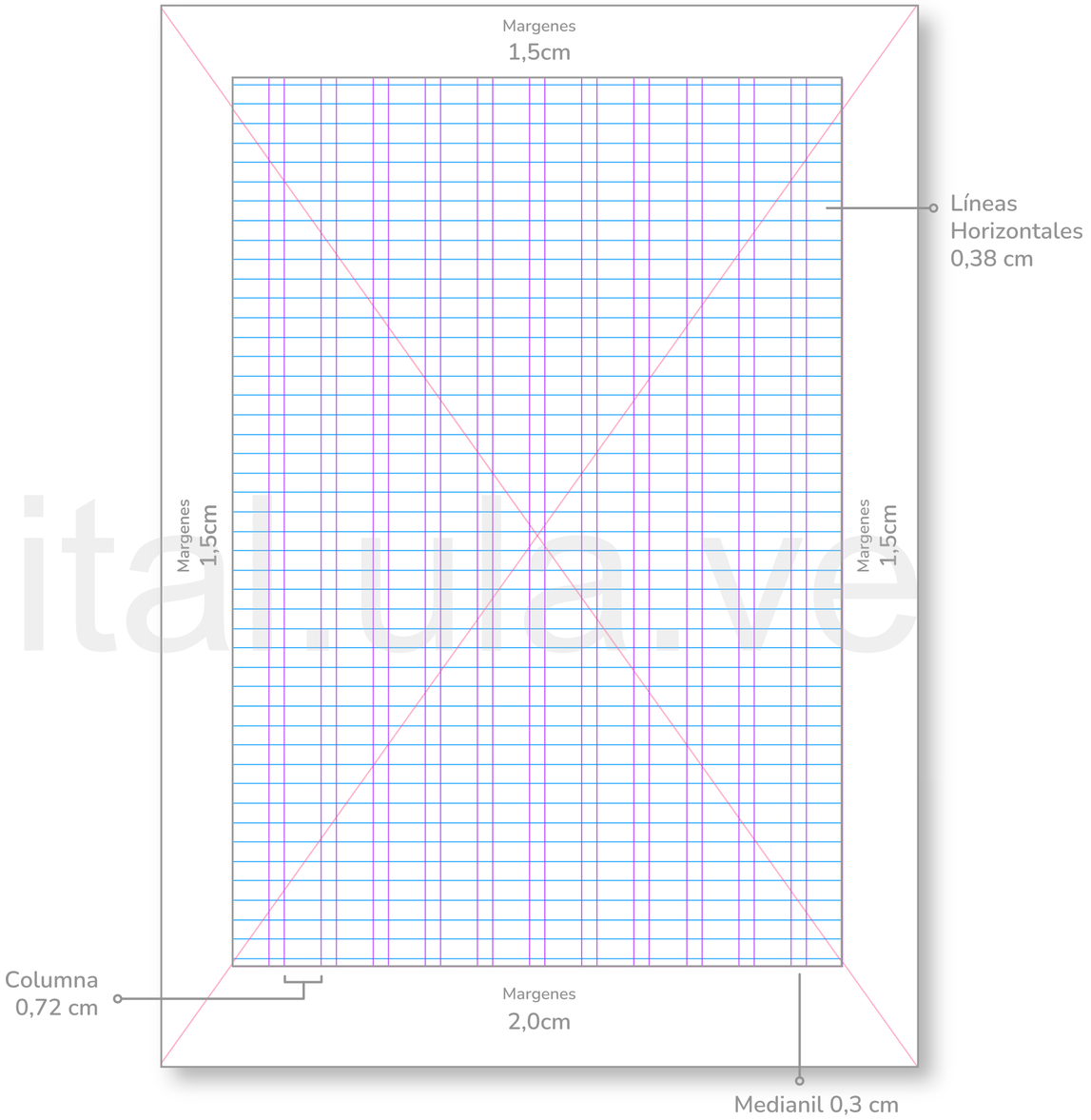
Como último, podemos mencionar, las áreas en negativo que se les permite a algunos contenidos textuales, utilizando una sola columna de la página, la cual se le atribuye un carácter dinámico, pero a su vez se organiza de esta manera para el desarrollo de un solo punto informativo sin vincularlo de manera continua con el siguiente.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

RETÍCULA

La retícula que dispone la guía es a partir de 12 columnas, permitiendo la ubicación de los elementos con mayores posibilidades, con un medianil de 0,3 cm, la disposición horizontal las determina las líneas de texto las cuales se establecen en 0,38 cm, y por último dos diagonales en forma de cruz para determinar el centro. No obstante, la retícula posee un área de margen dispuestos por 1,5 cm a nivel superior, izquierdo y derecho, y 2cm a nivel inferior.



Retícula de todas las páginas de la propuesta “Del punto a la línea”

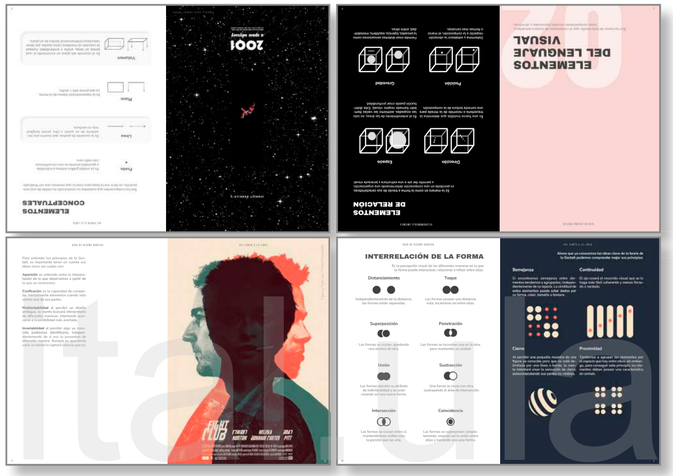
www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

FORMATO IMPRESO

En todo caso, la guía puede ser materializada de manera impresa, es por ello que si fuese caso, entender la imposición de páginas es ideal, el siguiente formato corresponde a la distribución de 16 páginas:

Cara A



Cara B

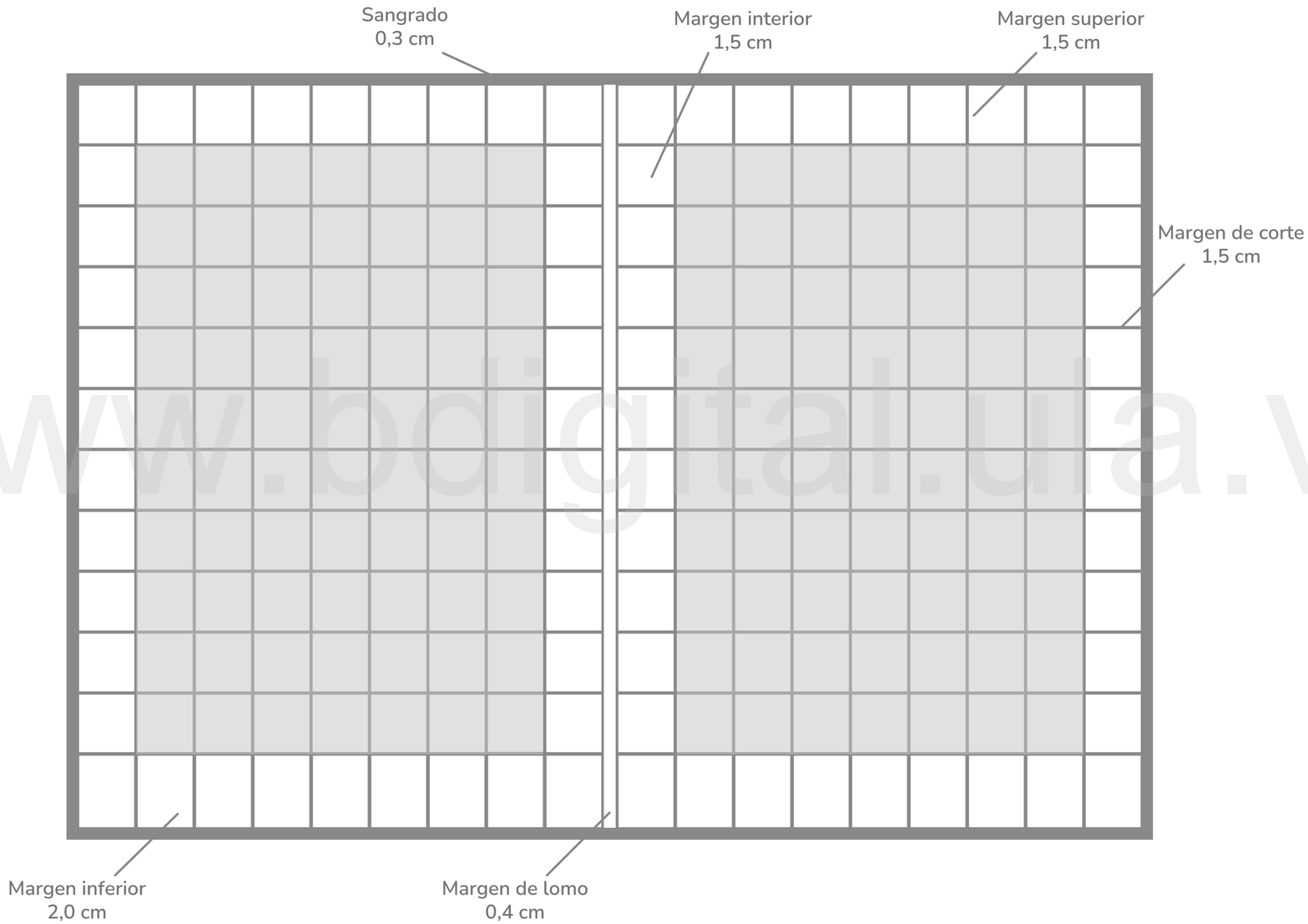
5	12	9	8
4	13	16	1

7	10	11	6
2	15	14	3

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

DISTRIBUCIÓN Y MÁRGENES



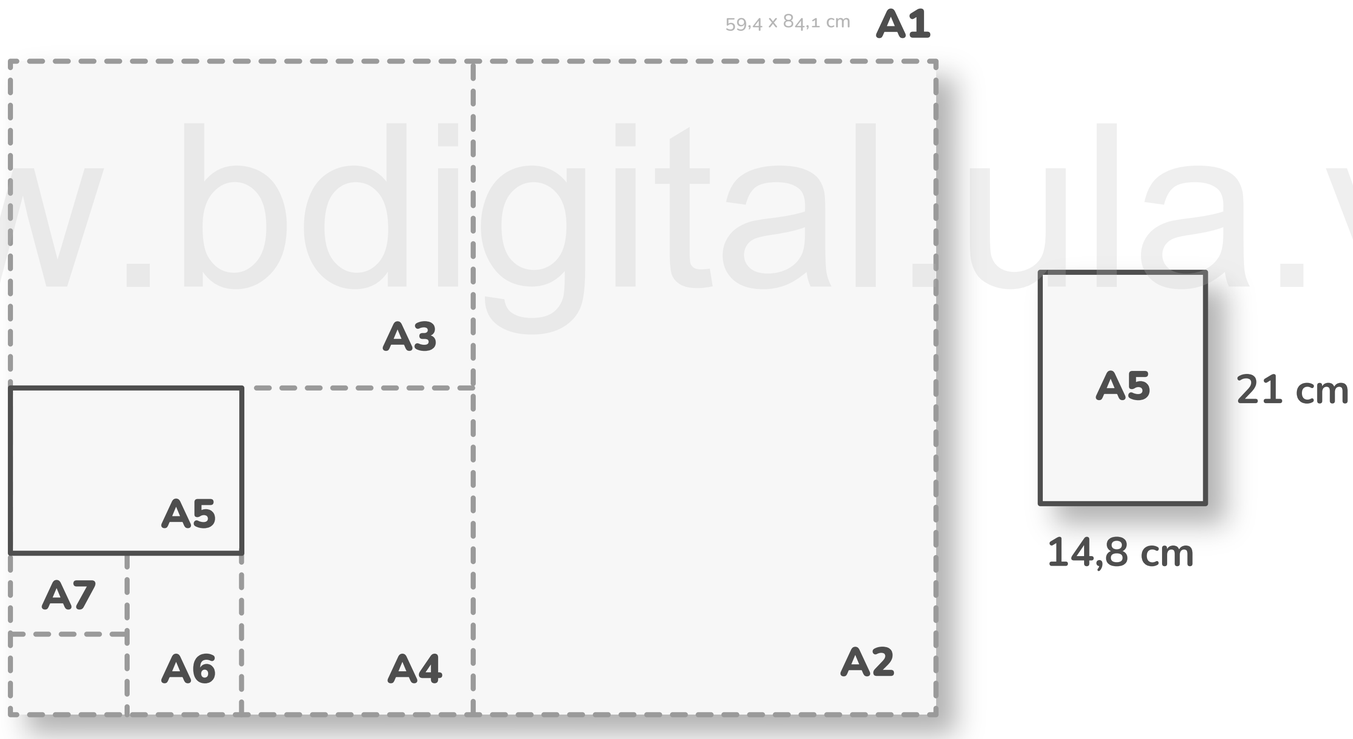
www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

FORMATO IMPRESO

El formato es vertical con tamaño de corte A5 (14,8 cm de ancho por 21 cm de alto), ya que es uno de los formatos normalizado DIN, y manejable a nivel industrial. Sin embargo, el formato de archivo es PDF con un DPI de 300 y modo de color RGB. En todo caso, que se facilite verlo en línea para su visualización en tipo flipbook, podrá acceder a través de un link directo en la plataforma www.heyzane.com a través del link: https://heyzine.com/flip-book/7f33108194.html

En todo caso de entenderse de manera impresa, el corte util es el siguiente:



www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

www.tesisdigitalulave

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Diseño Gráfico, como disciplina protagonica "del punto a la línea" debe ser entendida y definida como "la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados" (Frascara, 1988 p. 19)

De esta manera, la comunicación forma parte indiscutible en la labor del diseñador, es decir, la **comunicación visual** es la forma en que las ideas se transmiten a través de elementos visuales, entonces el diseñador es el que, utilizando el método del diseño puede realizar y construir la comunicación. De esta manera se debería entender la labor del diseñador, no es solo el creador de formas, sino el creador de mensajes.

INTRODUCCIÓN

Existen un sinnúmero de formas de desarrollo del diseño gráfico, sin embargo, cada una de ellas deberían establecer una estructura solida en conceptos técnicos para que esta idea pueda madurar de manera adecuada y optima. Aunque ciertamente, el diseño posea en su proceso un gran porcentaje de creatividad, también es cierto que el diseño gráfico debe ser objetivo, en otras palabras el espectador debe percibir lo que realmente el diseñador desee que perciba y es cuando distintos autores a través del tiempo han establecido ciertos fundamentos, los cuales todo diseñador debe tener presente en su labor. Es entonces, cuando todo aquel que se dedique a la creación de estas piezas gráficas, debe tener como cimiento solido un acumulado de teorías, fundamentos y leyes, que establecen técnicas, parámetros y herramientas las cuales permiten justificar la toma de decisiones en las que el diseñador deberá verse inmiscuido como resolutivo.

Es por ello que las personas interesadas en el mundo de la comunicación visual, le es útil un recurso como "del punto a la línea". Funcionando como herramienta, para los aprendices y estudiantes del diseño, ya que tienen a la mano una fuente de información que les proporciona las bases generales del diseño, pero de la misma manera le es útil a los profesionales que decidan refrescar y repasar los fundamentos básicos del diseño.

01

PERCEPCIÓN VISUAL

Es la manera en como las personas reciben y codifican las imágenes, para el diseñador es una herramienta poderosa, puesto que le permite controlar la información que el espectador recibe.

Es un hecho que una de las maneras del ser humano comprender su entorno es a través de la percepción visual, y en el diseño es crucial para entender como el cerebro procesa los estímulos visuales. En el diseño gráfico se fundamenta una teoría que conecta la utilización de la forma, con la función por captación, la cual es la teoría de la Gestalt.

LA TEORÍA DE LA GESTALT

Es la interacción perceptiva que se da a nivel psicológico entre el diseño y el espectador. Es decir, es la forma en como a través de la observación nuestra mente percibe las cosas como un todo en lugar de segmentarlo.

Estas percepciones ocurren porque nuestro cerebro intenta simplificar y organizar elementos visuales complejos a través de canales sensoriales y de memoria, intentando comprender con mayor facilidad y rapidez.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Para entender los principios de la Gestalt, es importante tener en cuenta sus ideas clave, las cuales son:

Aparición se entiende como la interpretación de lo que observamos a partir de lo que ya conocemos.

Cosificación es la capacidad de completar mentalmente elementos cuando solo vemos una de sus partes.

Multiestabilidad al percibir un diseño ambiguo, la mente buscará interpretarlo de diferentes maneras, intentando acercarse a la posibilidad más acertada.

Invariabilidad al percibir algo ya conocido podremos identificarlo, independientemente de si nos lo presentan de diferente manera. Aunque su apariencia varíe, la mente lo captará como lo que es.

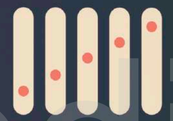
Ahora que ya conocemos las ideas clave de la teoría de la Gestalt podemos comprender mejor sus principios:

Semejanza

Si encontramos semejanza entre elementos tendemos a agruparlos, independientemente de su lejanía. La similitud de estos elementos puede estar dados por su forma, color, tamaño o textura.

Continuidad

El ojo creará el recorrido visual que se le haga más fácil coherente y menos forzado o tardado.



Cierre

Al percibir una pequeña muestra de una figura ya conocida pero que no está delimitada por una línea o borde, la mente intentará crear la sensación de cierre, autocompletando sus partes no visibles.

Proximidad

Tendemos a agrupar los elementos por el espacio que hay entre ellos, sin embargo, para conseguir este principio, los elementos deben poseer una característica en común.

Figura fondo

Es la forma en como el cerebro procesa el espacio en negativo, es decir, intentará ver los objetos separados del fondo, no es capaz de ver los elementos como figura y como fondo a la vez.

Simetría

Los elementos que estén dispuestos de forma equilibrada y organizada se tienden a agrupar, por el contrario, al no estar en orden, se logran dispersar.

Dirección común

Los elementos que construyen un patrón en alguna dirección se verán como una unidad, aunque existan muchas partes.

Figura 1: The lobster / Vasilis Marmatakis

OFFICIAL SELECTION
COMPETITION
FESTIVAL DE CANNES

THE LOBSTER

COLIN FARRELL RACHEL WEISZ JESSICA BARDEN OLIVIA COLMAN ASHLEY JENSEN
ARIANE LABED ANGELIKI PAPOULIA JOHN C. REILLY LÉA SEYDOUX MICHAEL SMILEY BEN WHISHAW

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

02

ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL

Son las bases de todo diseño, que al combinarlos de manera estratégica, crean composiciones visuales funcionales y atractivas.

ELEMENTOS CONCEPTUALES

Son los componentes que sustentan la construcción no visible de una composición, es decir son la base para crear lo que veremos una vez finalizado.

Punto

Es la unidad gráfica mínima e indivisible, y geométricamente es una circunferencia con radio cero.

Línea

Es la sucesión de puntos, que recorre una trayectoria de un punto a otro, posee longitud más no anchura.

Plano

Es la representación básica de la forma, ya que posee alto y ancho.

Volumen

Es el recorrido del plano en movimiento el cual posee un largo, ancho y profundidad. Aunque el volumen se mantiene como ilusión, por tener naturaleza tridimensional dentro de un plano.

La relación entre los elementos se puede dar en función a la composición. Se logra denotar la utilización de la línea, el volumen, la forma, el color y la textura para crear un diseño compuesto y homogéneo.

Figura 2.Translational / Mathew Lucas

ELEMENTOS VISUALES

Existen diferentes elementos que funcionan como componentes para construir las composiciones visuales.

Forma

Es un espacio cerrado y plano, (medible en su anchura y altura), todo lo perceptible posee una forma a partir de su figura o silueta.

Escala

Es la distinción del tamaño de un elemento visual en relación con su entorno. Es decir, podemos crear importancia, y diferencia.

Color

Es la propiedad física, de la interacción perceptible entre la luz y la superficie de un objeto.

Textura

Cualidad de una superficie que alude al tacto de un objeto. En el diseño, aunque no se puedan sentir texturas más allá del soporte, se puede plasmar la ilusión de una. Ayuda a entender la naturaleza de lo representado.

www.bdigitalunma.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

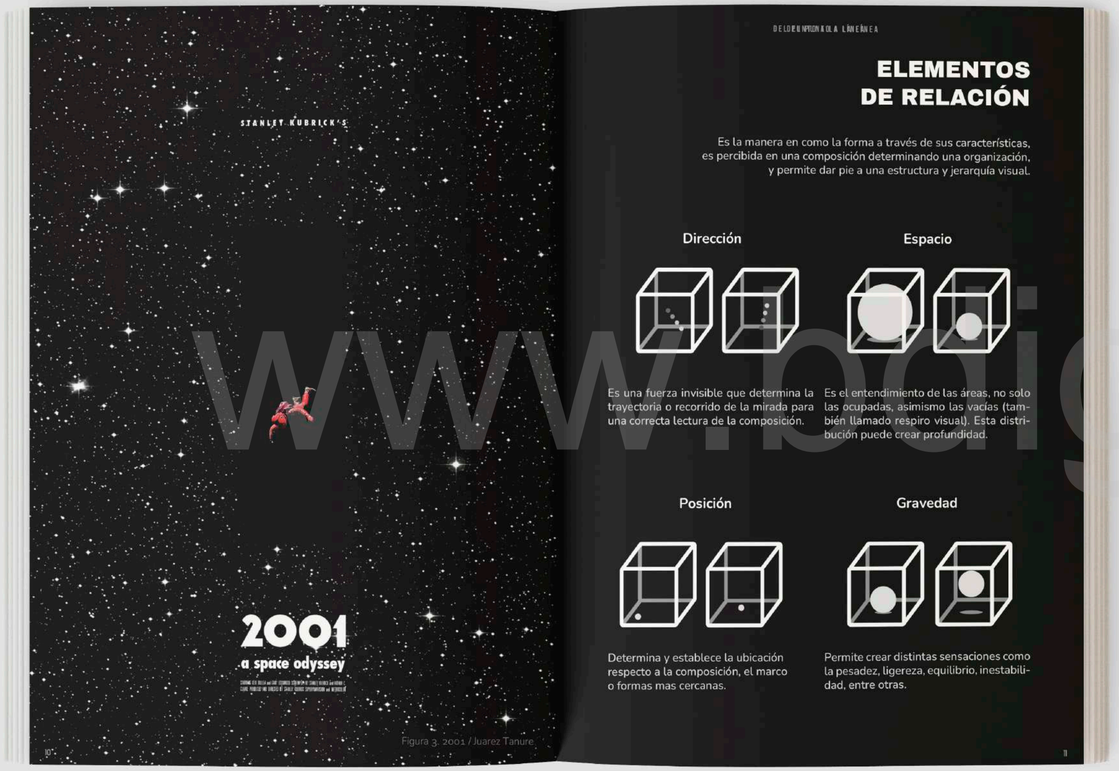


Figura 3. 2001 / Juarez Tanure

ELEMENTOS DE RELACIÓN

Es la manera en como la forma a través de sus características, es percibida en una composición determinando una organización, y permite dar pie a una estructura y jerarquía visual.

Dirección

Es una fuerza invisible que determina la trayectoria o recorrido de la mirada para una correcta lectura de la composición.

Espacio

Es el entendimiento de las áreas, no solo las ocupadas, asimismo las vacías (también llamado respiro visual). Esta distribución puede crear profundidad.

Posición

Determina y establece la ubicación respecto a la composición, el marco o formas mas cercanas.

Gravedad

Permite crear distintas sensaciones como la pesadez, ligereza, equilibrio, inestabilidad, entre otras.

Aunque ya hemos definido **la forma** como elemento visual, se requiere el entendimiento específico para facilitar la comprensión de los temas próximos.

LA FORMA

Es el área que delimita de manera externa a cualquier elemento, objeto o persona. Por lo tanto, es lo que da indicio de la estructura o de las partes que componen ese elemento que se esta figurando. A partir de las cualidades que adopte la forma permitirá distinguir su tipo.

TIPOS

Naturales

Poseen origen natural.

Artificiales

Están creadas por el ser humano.

Geométricas

Su estructura es matemática. Delimitadas por rectas o curvas.

Orgánicas

Su estructura no es determinada por un orden matemático. Es irregular e impredecible.

REPRESENTACIÓN

Existen dos tipos de representación en la forma, la **figurativa** la cual pretende igualar la realidad, y la **abstracta**, la cual intenta no simular algo real.

ELEMENTOS

Contorno

Es la línea externa que separa el elemento del fondo.

Dintorno

Los elementos dentro del contorno son visibles, pudiendo ser líneas, texturas, colores, entre otros. Es la representación de la forma con detalle.

Silueta

Es la forma en relleno delimitando por su contorno, no hay diferenciación del relleno al contorno.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

INTERRELACIÓN DE LA FORMA

Es la percepción visual de las diferentes maneras en la que la forma puede interactuar, relacionar e influir entre ellas.

Distanciamiento

Independientemente de la distancia, las formas están separadas.

Toque

Las formas poseen una distancia nula, tocándose así entre ellas.

Superposición

Las formas se cruzan, quedando una encima de otra.

Penetración

Las formas se incrustan una en la otra, pero manteniendo su unidad.

Unión

Las formas pierden su atributo de individualidad y se unen creando así una nueva forma.

Sustracción

Una forma se cruza con otra, sustrayendo el área de intersección.

Intersección

Las formas se cruzan entre sí, manteniéndose visible solo la porción que las une.

Coincidencia

Las formas se superponen completamente, creando así la unión entre ellas y naciendo una sola forma.

Figura 4: Fight club / Michal Krasnopolski

PSICOLOGÍA DE LA FORMA

La importancia de las formas básicas en el diseño gráfico radica en su capacidad para evocar emociones y asociaciones universales. El cuadrado simboliza estabilidad y orden, el círculo representa unidad y perfección, mientras que el triángulo sugiere energía y dirección. Pero aquí encontramos mas características.

Cuadrado / Rectángulo

Estabilidad, consistencia, equilibrio, fuerza, profesionalismo, eficiencia, orden, análisis.

Triángulo

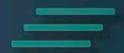
Poder, misterio, religión, ley, liderazgo, enfoque, ambición, competitividad.

Círculo / Óvalos

Emocional, comunidad, amor, unidad, generosidad, unión.

Línea vertical

Compromiso, metas, progreso, dirección.



Orgánico

Creatividad, motivación, dinamismo, intuición, expresión.

The Thermals

35_47

Figura 5: Swiss ritual (35-47) / Devin Sagar

The Body, the Blood, the Machine

2006

Here's Your Future	2:28	Test Pattern	3:27
I Might Need You to Kill	2:27	St. Rose and the Swallows	3:34
An Ear for Baby	3:35	Back to the Sea	4:47
A Pillar of Salt	2:57	Power Doesn't Run on Nothing	5:14
Returning to the Fold	2:39	I Hold the Sound	4:30

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

03

COMPOSICIÓN

Es la forma en como se disponen los elementos dentro de un espacio visual. Facilita el control de la compresión, legibilidad, equilibrio, peso y apariencia estética. En el diseño encontramos diferentes posibilidades compositivas.

TIPOS DE COMPOSICIÓN

La composición es determinada por la manera en como se construye, es entonces cuando se presenta la forma **clásica** (se basa en estructuras estáticas, equilibradas y sobrias), y la forma **dinámica** (se basa en composiciones libres, que generan movimiento o tensión).

ESPACIO FORMATO

Es el área que ocupa y rodea un elemento. Por ello existen dos tipos de espacios. El **positivo**, (que es ocupado por los elementos) y el resto del espacio, el **negativo** (que esta al rededor de estos elementos, por lo tanto se considera vacío.

ESPACIO COMPOSITIVO

La manera en como los elementos están presentes en un plano determinará la construcción de la imagen y a su vez se crea la composición. Es decir, entonces el espacio es el lienzo o superficie delimitador que a través de el, se efectúa la relación de elementos visuales. En conjunto permite darle estructura a la composición y al diseño en su totalidad.

FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

Unidad o Armonía

Es la relación y organización que se dispone en un grupo de elementos entre sí, asemeja que trabajan en conjunto representando una unidad.

Balance o Equilibrio

Otorga a un grupo de elementos estabilidad y estructura, permitiendo la creación del equilibrio y la calma, omitiendo algún protagonista. Se puede producir a partir de la simetría o asimétrica.

Ritmo o movimiento

Cualidad que permite controlar las secuencias de los elementos. Podemos direccionar el modo de lectura que tendrá el espectador.

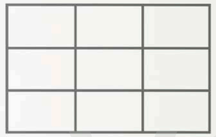
Punto focal o Énfasis

Establece un centro de atención en la composición. Con la ayuda de la jerarquía visual lo podemos conseguir.

GUÍAS COMPOSITIVAS

Hay diferentes guías de composición que funcionan como herramientas visuales para organizar los elemento de forma equilibrada, permiten modular una composición interesante y atractiva a la percepción, la mayoría de estas guías armónicas se construyen a partir de un calculo métrico y matemático.

Regla de los tercios

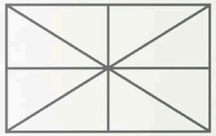


Se divide el plano en nueve partes iguales, formando cruces en cada intersección, los cuales son los puntos de tensión.

Sección áurea

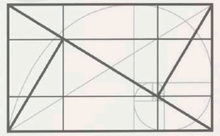
Establece la relación entre las matemáticas y la naturaleza, se construye a partir de valor aproximado de "1,618"

Radial



Se divide el plano de manera que todas las intersecciones confluyan en el centro. Los elementos se organizan en base a un punto central.

Bisección angular de 90°

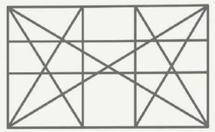


A partir de la sección áurea se establece una segmentación diagonal que permite utilizar los ángulos entre 90° y 45°.

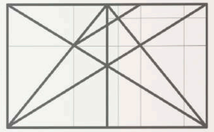
www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Dynamic symmetry



Método Van der Graaf



El conjunto de las líneas verticales, horizontales y diagonales permiten crear ritmo, movimiento y unidad. El objetivo es posicionar los punto de interés donde las líneas se cruzan.

Generalmente usado para encontrar los novenos de las páginas sin utilizar cálculos aritméticos. La estructura se dispone a doble página.

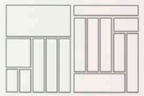
RETÍCULA

Es una estructura invisible compuesta por una serie de líneas, geométricamente dispuestas a formar un sistema de guías. Su función principal es establecer una base para realizar una composición lógica y con una ubicación de elementos organizada y óptima para la comunicación certera. Existen muchos tipos de retículas, pero presentamos las mas utilizadas para una composición armoniosa.

Retícula de manuscrito

Retícula por columna

Retícula por modulo

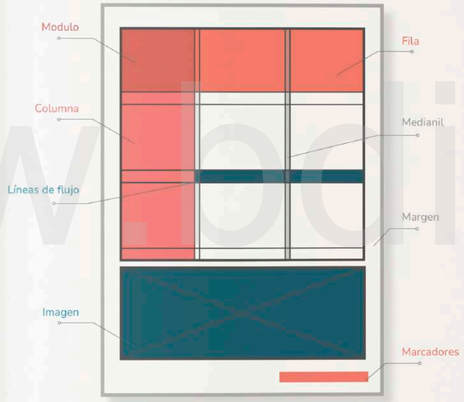


Retícula jerárquica

Nota. Müller-Brockmann establece los principios y técnicas de sistemas reticulares en su obra Grid Systems in Graphic Design.

MAQUETACIÓN

La utilización de estructuras reticulares es recurrente en diseño editorial, este tipo de organización se le llama maquetación, en donde delimitan margenes, bloques de texto, columnas, y áreas específicas para contener imágenes. Entonces, el desempeño de este tipo de grilla permite un flujo de lectura continuo y con un enfoque organizado de la información.



Medianil. Espacio estructural que se deja entre columnas de texto.

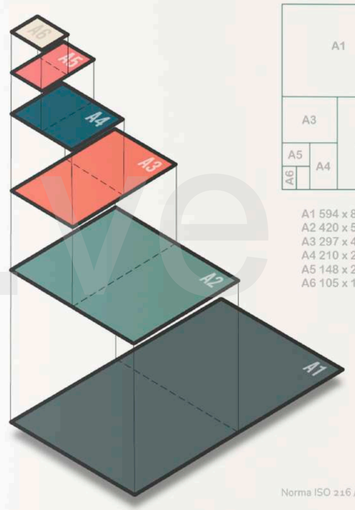
04

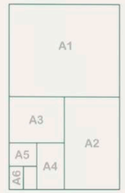
FORMATOS

Existen diferentes formas de presentar los diseños, cada formato posee características específicas que pueden ser ideal para un tipo de diseño en particular y que sea pertinente para lograr el mejor resultado.

SERIES DEL PAPEL

Los formatos del papel se implementan para desarrollar una utilización aprovechable en su máxima capacidad. Es entonces, cuando a partir de cada doblez del pliego, se determina un formato nuevo. Utilizando este sistema podemos escoger algún formato dispuesto por estos cortes, para el máximo aprovechamiento del material.





A1 594 x 841 mm
A2 420 x 594 mm
A3 297 x 420 mm
A4 210 x 297 mm
A5 148 x 210 mm
A6 105 x 148 mm

Norma ISO 216 / DIN 476

Gramaje. Densidad o peso del papel y viene indicado en gramos.

Formato imprenta. Un corte habitual de imprenta es de 96x66 cm.

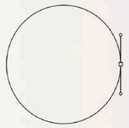
www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

ARCHIVOS

Para entender que tipos de archivos usar, primero hay que entender que la imagen digital se puede desarrollar por dos medios gráficos, rasterizado o vectorizado:

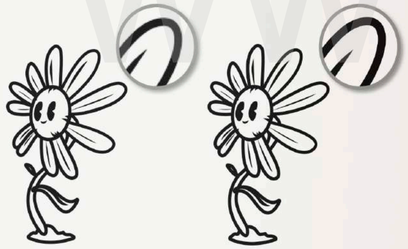
Rasterizado



Vectorizado

Es un sistema estructurado a partir de píxeles fijos, pierde calidad con facilidad al escalarse. Por ello, es importante tomar en cuenta el dpi (resolución).

Los gráficos son a partir de trazados y formas dispuestas por vectores y nodos, por lo tanto las imágenes son modificables o redimensionables.



DPI/PPP. Medida de la resolución que posee una imagen.

Nota. En medios impresos para formatos pequeños es ideal utilizar una resolución de 300 dpi, y para formatos grandes 72 dpi.

EXTENSIONES DE FORMATOS

Estas son las extensiones de formatos, mas comunes, en los archivos de imagen imprimibles y digitales.

.JPG

Es el mas conocido por ser un tipo de archivo predeterminado en muchos medios, no admite transparencia ni es escalable, posee alto grado de compresión por ello es liviano, aunque se utiliza en medios digitales y no se recomienda usarlo en medios impresos, este podría funcionar si posee alta calidad.

.PNG

Menor grado de compresión, mantiene los gráficos en alta calidad y por ello es un archivo pesado, sin embargo no es escalable. Permite transparencias. Generalmente utilizados en medios digitales, no recomendable para impresión.

.EPS

Almacena vectores, ideal para transferir diseños editables, de esta manera permite también el redimensionado y las transparencias. Asimismo, puede leer capas. Ideal para impresiones de gran formato, no sin antes convertir a un archivo rasterizado con buena calidad.

.PDF

El archivo óptimo para medios impresos, puede contener vectores así como imágenes rasterizadas. Aunque mantenga la calidad exacta, este archivo se puede comprimir si es necesario y de igual forma puede ser editable en conjunto con sus capas.

Pixel. Es la unidad más pequeña y básica de una imagen digital.

05

COLOR

El color es la luz reflejada sobre los objetos y es un elemento fundamental para el diseño, puesto que produce significados, evoca sensaciones, e incluso nos ayuda a alterar la percepción de los objetos.

Círculo cromático

El círculo cromático es la organización básica de los colores y como se interrelacionan entre ellos. Aunque existen diferentes presentaciones, el más común es el de 12 colores básicos. Podemos encontrar, los colores primarios, los secundarios y los terciarios. En la parte derecha percibiremos los colores cálidos y en la izquierda los fríos.

Teoría del color

Son parámetros establecidos, para la combinación y la armonía de los colores a partir del círculo cromático. Una correcta elección de la paleta de colores debe ser de manera premeditada y no arbitraria.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Armonías de color

Son las combinaciones armoniosas presentes en el círculo cromático.

Monocromática
Un solo color y sus gradaciones para crear matices.

Análogos
Es la combinación de colores colindantes.

Complementario
Esta formado por los colores que se encuentran en lados opuestos.

Complementario dividido
Dos colores y sus respectivo complementario.

Triada
Son los tres colores unilateralmente equidistantes (a 120°)

Tetrada
Dos colores y sus respectivos complementarios en forma de cruz.

HSB (tono, saturación y brillo)

Las tres características psicofísicas del color son el tono, la saturación y el brillo, los cuales son variables que condicionan la apariencia del color.

Tono o matiz

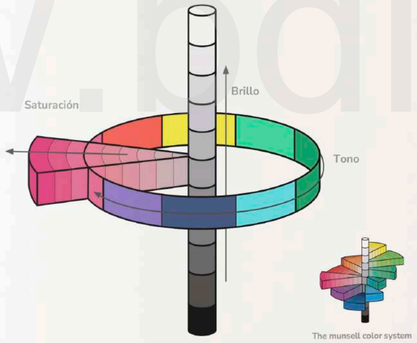
Define la diferencia entre un color y otro. Es decir, nos permite distinguir el rojo del azul, y como varia el tono del color de un extremo al otro.

Saturación

Es el nivel de pureza del color, mientras mas saturado este el color es más puro y posee menos cantidad de blanco.

Brillo o luminosidad

Es la cantidad de luz en el color, es decir alude a la claridad u oscuridad de un tono.



The munsell color system

Colores primarios, secundarios y terciarios

Los primarios son los que nos permiten la creación de los demás colores a partir de su combinación y que por lo tanto se consideran absolutos, puesto que no se pueden llegar a estos a partir de la mezcla de otros colores. A partir de aquí, podemos determinar varios juegos de colores primarios, sin embargo, por simplicidad solo mencionaremos los establecidos de manera tradicional y profundizaremos más de los demás en la síntesis del color.

Por lo tanto, colores primarios a partir del círculo cromático son el amarillo, el azul y el rojo. Los colores secundarios se obtienen a partir de la mezcla en partes iguales de dos primarios. La combinación de estos pueden resultar en el color verde, el naranja, y el morado. Por último, los terciarios nacen a partir de la mezcla resultante de un color primario con uno secundario colindante a este.

MODOS DE COLOR

También conocidos como formatos de color, es la forma de sistematizar los colores a partir de una identificación numérica. Por ser una representación del espectro visible, algunos colores que se presentan en un modo de color no podrían conseguirse en otro.

RGB (Síntesis aditiva)

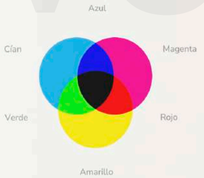
Es el modo de color utilizados en elementos gráficos para canales digitales. También llamados colores luz, puesto que se van sumando los colores luminicos primarios para conseguir los demás, estos colores son el rojo (*Red*), el verde (*Green*) y el azul (*Blue*), y la suma de los tres producirán el color blanco. La codificación de los colores RGB es dada por la enumeración de cada canal (cada color representa un canal) que oscila entre el 1 y el 255.

CMYK (Síntesis sustractiva)

Es el modo de color utilizado para elementos gráficos destinados a sistemas impresos sobre un soporte físico. También llamados colores pigmento, puesto que con la mezcla de tintas se va a sustraer el blanco, reduciendo así la cantidad de luz, los colores primarios son el cían (*Cyan*), magenta (*Magenta*), amarillo (*Yellow*) y negro (*Black*). De combinación de las cuatro tintas obtenemos el color negro. La codificación de los colores CMYK es dada por la enumeración de cada canal (cada color representa un canal) que oscila entre el 1 y el 100.

RGB

CMYK



Hexadecimal. Código de color utilizado para web, almohadilla seguida de 6 números, de la siguiente forma: #15511d.

Pantone. Marca creadora de un sistema de identificación de colores por códigos.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Figura 6. A poster a day (115) / Magdiel López

GUÍA DE DISEÑO GRÁFICO

PSICOLOGÍA DEL COLOR

Es el estudio de cómo el color influye en los mecanismos emocionales y mentales. En el diseño, utilizamos la psicología del color para influir en la percepción del espectador. Cada color evoca significados y sensaciones, comprenderlo permitirá el control de la experiencia del usuario.

- Luz, energía, alegría, riqueza, abundancia, irritación, y acción.
- Seriedad, inteligencia, limpieza, confianza, justicia, tranquilidad, frescura, frio.
- Energía, calidez, vitalidad, entusiasmo, juventud, dinamismo.
- Sencillez, sobriedad, natural, neutralidad.
- Imaginación, nostalgia, espiritualidad, sofisticación, misterio, calidad.
- Dulzura, inocencia, romance, feminidad, inocencia.
- Lujo, elegancia, autoridad, calidad, sobriedad, fuerza, misterio, muerte.
- Inocencia, pureza, limpieza, paz y virtud.
- Dinero, naturaleza, bienestar, frescura, paz, armonía, serenidad
- Pasión, fuerza, amor, audacia, agresividad, peligro y furia.

36

Figura 7. Gregory Alan Isakov Winter Tour / Matthew Fleming (2023).

www.bdigital.ua.es

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

06

TIPOGRAFÍA

En el diseño, las palabras tienen distintas funciones puesto que sirve como texto y como imagen. Es el entendimiento del uso y la clasificación de las diferentes familias o tipo de letras.

Fuente tipográfica

Es la disponibilidad del conjunto completo de caracteres, incluyendo caja alta y baja, numerales, versalitas, fracciones, ligaduras, puntuación, signos matemáticos, acentos y símbolos monetarios.

El tipo de formas geométricas y orgánicas que dispone la anatomía tipográfica es lo que permite que tenga un aspecto y estilo propio.

Familia tipográfica

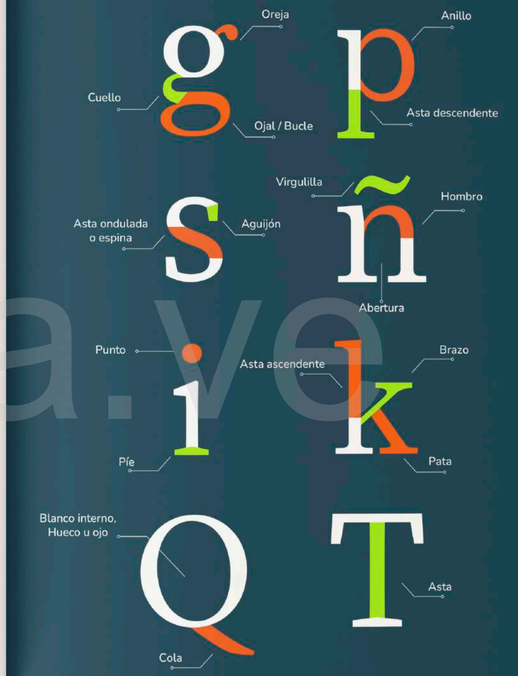
Es la variación de la fuente que posee características similares. Su diferenciación radica en *bold, black, medium, light, thin, book, italic,* etc.

Anatomía del tipo

Es la terminología que se le asigna a las partes que componen a los caracteres tipográficos.

Diagrama de las alturas

Aguijón refiere a las terminaciones de la s y la c, tanto superiores como inferiores.
Altura de la ascendente medida desde la línea base hasta línea ascendente.
Altura de las descendentes medida desde la línea base hasta línea descendente.
Altura de las mayúsculas altura para las mayúsculas de la fuente.
Altura de la x es la altura definida para el tipo, es decir la caja baja de la fuente.
Ascendente es la porción del asta de una letra minúscula que se proyecta por encima de la línea media estipulada.
Asta es el trazo principal vertical u oblicuo más característico de la letra.
Asta ondulada o espina constituye el rasgo principal de la letra s.
Barra es la forma de nexo transversal.
Brazo es parte terminal, que no está incluida dentro del carácter y se proyecta hacia arriba u horizontal.
Ojal es el espacio encerrado que queda por debajo de la línea base.
Caja alta son las letras mayúsculas, también llamadas capitales o versales.
Caja baja son el conjunto de letras formadas por las minúsculas.
Cola es el trazo oblicuo colgante de algunas letras ubicada sobre la línea base.
Contra forma o Hueco es el espacio encerrado dentro de una letra.
Cuello es el trazo que conecta el bucle con el ojal de la caja baja de una letra G.
Línea base es la línea en la cual las bases de las mayúsculas se asientan.
Línea media es una línea imaginaria que define la altura de x de las letras.
Hombro es el trazo curvo que sale del asta principal sin acabar cerrándose.
Oreja es la porción superior pequeña que sobresale de la letra g.
Pata es la línea diagonal que sirve de apoyo a algunas letras.
Serifa o remates son adornos que le confieren propiedades o atributos particulares a las letras.
Virgulilla rasguillo o tilde de la ñ; suele tomar el nombre de cedilla.



www.bdigital.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

KERNING Y TRACKING

Es la modificación del espacio entre letra y letra, la cual nos ayudan a controlar la regularidad en el texto. Son ajustes que se le hace a los textos para crear un ritmo de lectura óptimo y amigable para la percepción del usuario.

Tracking

También llamado interletrado es la alteración proporcional del espacio entre un conjunto de caracteres consecutivos. En otras palabras, al alterar el *tracking* estaremos modificando la separación de todos los caracteres.

C O O L

Kerning

Es la posibilidad de modificar el espaciado entre algunos caracteres, para optimizar el ritmo y esteticidad, ya que algunas letras por su anatomía no se logran acompañar adecuadamente y se recurre a una alteración manual, se debe emplear en el caso de la F, T, V o W.

AV

Nota. Si se desea ajustar el kerning, es el ultimo parámetro a ajustar en un bloque de texto.

CLASIFICACIÓN

Las fuentes tipográficas se clasifican según una serie de características que las permiten agruparse y categorizarse.

Serif

Baskervilla

Poseen en sus extremos un detalle llamado remate o serifa, lo cual permite crear una especie de unión entre letras.

SAN SERIF

Bison

Su característica principal es la ausencia de remates y generalmente poseen en su trazo un grosor uniforme.

Script

Peristiwa

Intentan simular una escritura a mano y mas orgánica, en la mayoría de casos son inclinadas simulando una escritura cursiva.

Decorativa

Beachgly

Poseen fines específicos y gran carga expresiva que no necesariamente debe tener un alto nivel de legibilidad.

Condensado. Tipo de letra comprimido horizontalmente.

Nota. Al combinar, es recomendable 2 tipografías y como máximo 3.

MANCHA DE TEXTO

Es la manera en como la información contenida en el texto es presentada. Es decir, es el área que ocupa el texto dentro de la composición, y como esta se dispone al formato para conseguir una lectura adecuada y facilite la retención de información. Existen distintos factores que permitirán que la mancha tipográfica varíe, como el espaciado entre letras, interlineado, tamaño de fuente, y alineado del parrado (abanderado, centrado, a la derecha o justificado). En casos particulares la mancha de texto puede estar adaptado a imágenes o formas específicas.

Alineado del bloque de texto

Abanderado

A la derecha

Justificado

Centrado

PSICOLOGÍA TIPOGRÁFICA

La importancia de la presencia tipográfica en el diseño es igual de indiscutible como la correcta selección de las mismas. De esto, determinará si el diseño es adecuado y pertinente con su contexto y función, en otras palabras, la tipografía debe así transmitir el mensaje adecuado a partir de su tipología.

Huérfana. Una palabra, línea o párrafo muy corto separado del resto del texto.
Leading. Espaciado entre líneas de texto.
Lorem ipsum. Texto falso de relleno.
Viuda. Línea suelta de un párrafo al final de una página.
Ríos. Son los espacios que se forman dentro del texto cuando se justifica.

GOLDEN SUN

Serif

Las tipografías serifadas transmiten tradición, respeto, estabilidad, seriedad, autoridad, generalmente se adecuan a perfiles institucionales y para lectura de textos largos.

buguardian

Sans serif

Generalmente se asocian a ámbitos modernos, comerciales, y transmiten seguridad, alegría, limpieza y neutralidad.

Betty Kempa
BUSINESS COACH

Script

Las tipografías script son recurrentes en firmas, o para algunos títulos, evoca elegancia, afecto, seducción.

Cracked COOKIES

Decorativa

Adecuadas a ámbitos donde se permita trasmitir mucha personalidad, creatividad, dinamismo, diversión, y exclusividad.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Referencias bibliograficas

Albers, J. (2010). Interacción del color. Alianza

Ambroise, G.; Harris, P. (2007). Fundamentos en la tipografía. Parramon.

Buen, J. (2000). Manual de diseño editorial. Santillana.

Carson, D. (2004). Trek: David Carson. Chronicle Books.

Dabner, D. (2008). Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación. Editorial Blume.

Dabner, D. Stewart, S. Vickress, A. (2021). Diseño gráfico: Fundamentos y prácticas. Blume

Frascara, J. (1988). Diseño gráfico y comunicación. Ediciones infinito.

Frutiger, A. (2002). En torno a la tipografía. Gustavo Gili.

Heller, E. (2009). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial Gg, SL

Kane, J. (2005). Manual de tipografía. Gustavo Gili.

Küppers, H. (1973). Color. Origen, metodología, sistematización, aplicación. Lectura.

Küppers, H. (1980). Fundamento de la teoría de los colores. Gustavo Gili.

Lester, P. M. (2013). Visual Communication: Images with Messages. Cengage Learning.

Lupton, E. (2014). Design Is Storytelling. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Lupton, E. Phillips, J. (2014). Diseño gráfico, nuevos fundamentos. Editorial Gg, Sl

Meggs, P. B., & Purvis, A. (2016). A History of Graphic Design (5th ed.). Wiley.

Müller-Brockmann, J. (1981). Grid Systems in Graphic Design. Verlag Niggli.

Montañez, N. Barrera, O. Naizaque, N. (2015) Fundamentos para el diseño de una

guía que active el pensamiento complejo. Escuela Tecnológica Instituto Técnico Central.

Perfect, C. (1994). Guía completa de la tipografía. Manual práctico para el diseño tipográfico. Editorial Blume.

Portillo, K. Velís, C. (2011). Principios básicos del diseño editorial.

Poulin, R. (2016). Fundamentos del Diseño Gráfico. Los 26 principios que todo diseñador gráfico debe conocer. Promopress.

Rand, P. (1993). Design, Form, and Chaos. New Haven: Yale University Press.

Ricupero, S. (2007). Diseño gráfico en el aura.

Sausmarez, M. (1973/1998). Diseño básico. Dinámica de la forma visual en las artes plásticas.

Simons, J. (2007). Manual del diseñador. Index Books.

Swann, A. (1990). Bases del diseño gráfico. Editorial Gg, Sl.

Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño bidimensional. Editorial Gg, Sl.

Créditos

Pág. 5: Figura 1. The lobster / Vasilis Marmatakis (2015).

Pág. 8: Figura 2.Translational / Mathew Lucas (2015).

Pág. 10: Figura 3. 2001 / Juarez Tanure (2014).

Pág. 15: Figura 4. Fight club / Michal Krasnopolski (2013).

Pág. 17: Figura 5. Swiss ritual (35-47) / Devin Sager (2023).

Pág. 34 y 35: Figura 6. A poster a day (115) / Magdiel López (2017).

Pág. 37: Figura 7. Gregory Alan Isakov Winter Tour / Matthew Fleming (2023).

Se hizo lo posible para localizar y mencionar a los depositarios de los derechos de autor de las imágenes y diseños usados. Sin embargo, si algún dato no es correcto o se ha omitido por error, se hará lo posible por incorporar las correcciones necesarias.

MILTON SILVA

Si eres una persona que se interesa por el mundo del diseño gráfico, las artes visuales y la comunicación visual, este será un manual para aprender o reforzar los fundamentos básicos del diseño gráfico, posee la información necesaria para entender las bases y fundamentos requeridos para comenzar cualquier pieza visual.

Incluye diseños que le dan vida y apoyo ejemplar a cada concepto. Cada uno de los artes son funcionales para entender los fundamentos, con diseños de: Devin Sager, Juarez Tanure, Magdiel López, Mather Lucas, Milton Silva, Michal Krasnopolki y Vasilis Marmatakis.

DEL PUNTO A LA LÍNEA

www.bdigital.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

CONCLUSIONES

La premisa principal de la presente investigación se determinó a partir de distintas posibilidades para dar nacimiento a la propuesta general, la cual es el diseño y diagramación de la guía.

Como primer objetivo específico, se mencionó el definir la base teórica, la cual sería contenedor informativo y textual de la guía, el mismo no se toma de un autor especifico, es el resultado de una idea global de distintos autores, puesto que a partir del criterio a partir de diferentes perspectivas de un solo orden contextual, se crea una amalgama para establecer una teoría compacta y completa. Esto permitió, a la investigación tener un panorama general, de cada uno de los conceptos a tratar descrito por distintos autores especialistas en sus áreas, y de esta manera crear una síntesis textual resultante de estas definiciones y teorías, permitió así, el obtener definiciones y explicaciones completas tomando partes fundamentadas por distintas ideas y corrientes de pensamiento.

En otra instancia, la investigación determina como segundo objetivo el establecer los criterios gráficos, en donde los mismos los determinó un estilo limpio, sobrio y eficaz, en donde se intentó de establecer líneas gráficas contrarias a los recursos textuales tradicionales y conservadores, en donde gobiernan bloques de textos extensos y uniformes, y recursos visuales pequeños y poco atractivos. La línea estética resultante, se consiguió a partir de distintos factores, que se resultaron útiles, y se determinaron distintas conclusiones a partir de esta toma de decisiones:

Los espacios en negativo dentro del plano permitieron conseguir un aura liviana, digerible y limpia, al igual que establecer jerarquías a partir del contraste, entre tamaño, opacidad, y espesor, esto permite flexibilizar el recorrido de lectura y mantener una armonía a partir de la designación de espacios independientes para los módulos en la composición, es decir, se mantuvo una segmentación por contenido textual, visual, y referencial. Aunque el contraste entre tipografías se dé generalmente a partir de la combinación entre fuentes serifadas y san serif, en este caso se mantuvo la utilización de fuente san serif, permitiendo la homogeneidad, sin embargo, esto es posible a partir del contenido textual reducido, es decir, al no encontrarse una cantidad de texto densa abre paso a la utilización de fuentes san serif para bloques de texto. Asimismo, los recursos visuales recolectados fomentaron un reto para la investigación

Como último punto a tratar enmarcado en los objetivos específicos de la investigación, de trata sobre la materialización de la guía específicamente de la diagramación. El cual, como hemos mencionado con anterioridad, es indiscutible que fomenta el protagonismo dentro de la disposición estructural de la guía. Sin embargo, hallazgos claves a mencionar podremos encontrarlos la búsqueda del dinamismo, si bien es cierto que nos basamos en retículas para unificar composiciones, estas son bastante rígidas, metódicas, y lineales, pero a partir de los lineamientos generales del diseño de la guía, se buscó fomentar un contenido dinámico y vibrante, lo cual estableció para la realización y diagramación de la guía un reto soluble, a partir de la misma utilización de fundamentos del diseño que permitieron evitar la rigidez, con variación de cajas de texto (no en su forma sino en su posición), una gama variada de paleta cromática, y jerarquización de la información a partir del contraste.

Por otra parte, dentro de la diagramación, se efectuó el rompimiento del espacio destinado al sangrado, lo cual se caracterizó por el sangrado de algunos elementos,

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

esta decisión premeditada, dada de manera directa por las referencias visuales citadas en la investigación, sin embargo, fuera de estos elementos puntualizados, se mantuvo los márgenes espaciales dictaminados por la grilla.

El aporte obtenido por la guía, es determinante en múltiples aspectos, sin embargo, los más notorios se determinan a partir de en enriquecimiento académico que dispone su función, y los hallazgos en labor gráfica e investigativa para el autor de la guía. La guía podría traducirse en una herramienta permanente para interesados en el área del diseño, funge de soporte en teoría básica, y enriquece los procesos de aprendizaje a partir de recursos de calidad.

El desarrollo investigativo obtenido en su conjunto, incrementó la visión de la línea de investigación tratada, en donde se lograron encontrar distintas fuentes que desarrollaban un mismo término, pero en modalidades diversas, aunque ocurra en distintos campos investigativos, en el área del diseño se obtiene un valor agregado a partir de su naturaleza creativa, es decir, al ser un tópico caracterizado por incluir dentro de su labor procesos creativos, hacen de este recorrido investigativo, una experiencia enriquecedora, puesto que uno de los cimientos del diseño es la observación, agudizar este sentido es clave para la construcción de un profesional analítico y capaz. Por otra parte, el desarrollo investigativo determinó de manera directa el contenido a implementar en la guía de manera literaria, fomentó los puntos en desarrollo, los campos descriptivos y los recursos visuales utilizados.

Las posibilidades de esta investigación son bastante variadas, por una parte, podemos hacer mención de la población a escoger, ya mencionamos la investigación de Pico (2018), el cual establece como usuario lector a niños de primaria, o a Figueroa (2021) el cual lo realizo para jóvenes de bachillerato y sucesivamente se puede diversificar a distintos targets. Por otra parte, la temática en la cual aplicar los fundamentos del diseño se puede puntualizar, como es el caso de Rojas (2024) el cual desarrollo su investigación a partir de la aplicación de los fundamentos del diseño a los vídeo juegos, y como este existen entonces numerosas posibilidades, y no solo en el área de las artes gráficas como tal, se podrían emplear en distintos campos en los que sea pertinente la semejanza de contenido, como arquitectura, diseño industrial, entre otros. Sin embargo, el punto con mayor fuerza en cuanto a las posibilidades y caminos posibles a tratar refiere esta propuesta, es la continuación de la misma guía, pero en términos más extensos y especializados. Como camino abierto se visualiza a largo plazo una posible serie de guías que coleccionen fuentes de información útil sobre el diseño gráfico en general y no solo de sus fundamentos básicos, en donde se puedan enmarcar dentro de sus prácticas y teorías más profundizadas, y que sean útiles para estudiantes más avanzados o incluso profesionales experimentados.

El proceso académico dictaminado por la Escuela de Diseño Gráfico y Artes Visuales de la Facultad de Arte de la ULA, ha permitido una capacitación, academización y experticia suficiente al autor de la presente investigación, para el desarrollo de la misma y materializar de manera satisfactoria la propuesta, en donde los cimientos básicos fueron internalizados como:

Aspectos Prácticos: “Diseño editorial y diagramación” orientado en Diseño 3, “la forma” dictado por Fundamentos Básicos del Diseño Bidimensional 1 y 2, conceptos generales del “color”, tomados de Color 1.

Aspectos teóricos: “análisis, síntesis y redacción” por parte del Taller de Literatura, “metodologías y procesos orientados al proyecto de grado en términos globales” por parte de Metodología de la investigación.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Por último, al desarrollar la introspección de la propuesta resultante, se puede establecer como satisfactorio los objetivos determinados por la presente investigación, en un aspecto funcional, cumple con los parámetros característicos de una guía instruccional, a nivel visual establece una propuesta fresca y sobria, y a nivel estético un diseño limpio y pertinente.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

BIBLIOGRAFÍA

Bergmann, J. Sams, A. (2014). Dale la vuelta a tu clase. Biblioteca innovación educativa.

Cruz, P. (12 de octubre 2016). La Relève et La Peste. Behance. Recuperado el 27 de abril del 2024, de URL: https://www.behance.net/gallery/40750897/Bruxas-bruxos-da-cidade

Frascara, J. (1988). Diseño gráfico y comunicación. Ediciones infinito.

Garrison, D. (2003). E-learning in the 21st century: A framework for research and practice. Routledge.

Hernández, R. (1998). Metodología de la Investigación. Mc GrawHill.

Krug, S. (2014). Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd ed.). New Riders.

Lupton, E. (2014). Design Is Storytelling. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Mansaray, S. (06 de Octubre, 2021). Diseño instruccional: el arte de la arquitectura del e-learning. Ispring. Recuperado el 05 de mayo del 2024, de URL: https://www.ispring.es/blog/diseno-instruccional

Maquilón, S. & Hernandez F. (2011). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes de formación profesional. Reifop

Meggs, P. B., & Purvis, A. (2016). A History of Graphic Design (5th ed.). Wiley.

Müller-Brockmann, J. (1981). Grid Systems in Graphic Design. Verlag Niggli.

Montañez, N. Barrera, O. Naizaque, N. (2015). Fundamentos para el diseño de una guía que active el pensamiento complejo. Escuela Tecnológica Instituto Técnico Central.

Nievecela, A. Castro, P. (2022). Recursos innovadores para la formación del diseñador gráfico ante las exigencias de la contemporaneidad. Revista Enfoques, 6(22), 183–196. https://doi.org/10.33996/revistaenfoques.v6i22.135

Pedeboscq, R. (12 de abril 2018). Bruxas & bruxos da cidade. Behance. Recuperado el 28 de abril del 2024, de URL: https://www.behance.net/gallery/40750897/Bruxas-bruxos-da-cidade

Pico, A. (2018). Diseño de una cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma) enfocados a niños de primera infancia. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Mateo]

Rand, P. (1993). Design, Form, and Chaos. Yale University Press.

Rodriguez, G. (2011). Propuesta para la creación de una revista que divulgue información sobre los problemas ambientales en Venezuela. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Los Andes

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

Rojas, C. (2024). Interpretación del uso de los elementos del diseño gráfico en la lógica compositiva de la imagen, en los videojuegos de novena generación. [Tesis de Doctorado, Universidad de Palermo]

Senn, J. (1987). Retos y estrategias para la investigación en sistemas de desarrollo.

Tacuri, R. (2015). Fundamentos del diseño en la formación académica de los estudiantes de tercer semestre de la carrera de diseño gráfico, de la facultad de comunicación social, de la Universidad De Guayaquil. [Tesis de Licenciatura, Universidad De Guayaquil]

Kerzner, H. (2017). Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling. Wiley.

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

www.bdigital.ula.ve

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual

FACULTAD DE ARTE
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA VENEZUELA

www.bdigital.ula.ve

2024, Mérida

Reconocimiento-No comercial-Compartir igual