



# Fundamentos del diseño

## Wucius Wong

## INTRODUCCIÓN



# QUE ES DISEÑO

El diseño es un proceso de creación visual con  
un **propósito**.

A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de  
las visiones personales y los sueños de un artista,  
el diseño cubre exigencias práctica





# El lenguaje visual

Es la base de la creación del diseño

Comprender el lenguaje visual aumentará en el  
diseñador su capacidad para la  
**organización visual**



## El Diseñador es una persona que resuelve problemas

- Debe encontrar las soluciones apropiadas.
- Se puede trabajar de manera intuitiva, pero explorando e investigando todas las situaciones visuales posibles, se llegará a una solución profesional



## Elementos de diseño

- Se distinguen cuatro grupos de elementos:
  - a) Elementos conceptuales.
  - b) Elementos visuales.
  - c) Elementos de relación.
  - d) Elementos prácticos.





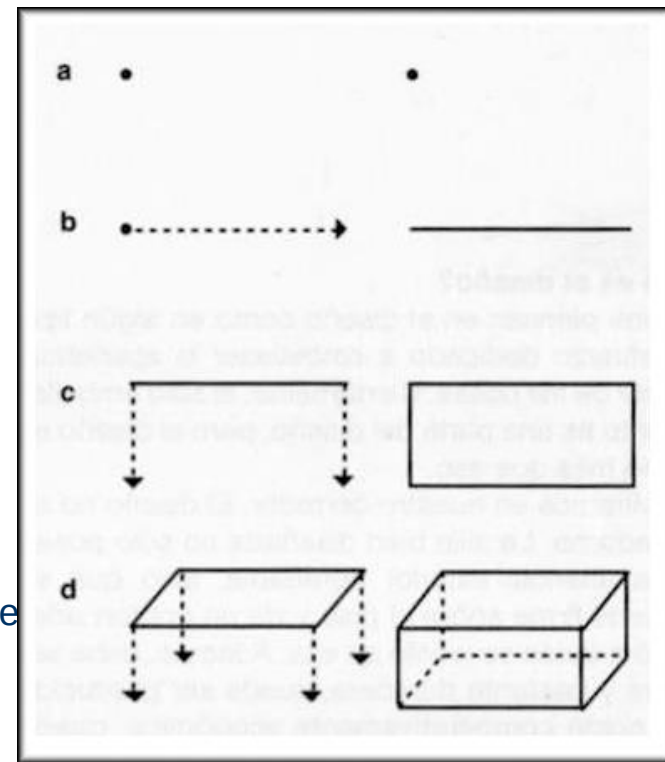
# Elementos visuales

a) *Punto*. Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio.

b) *Línea*. Cuando un punto se mueve, su re-corrido se transforma en una línea.

c) *Plano*. El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano.

*Volumen*. El recorrido de un plano en movimiento se convierte en un volumen.





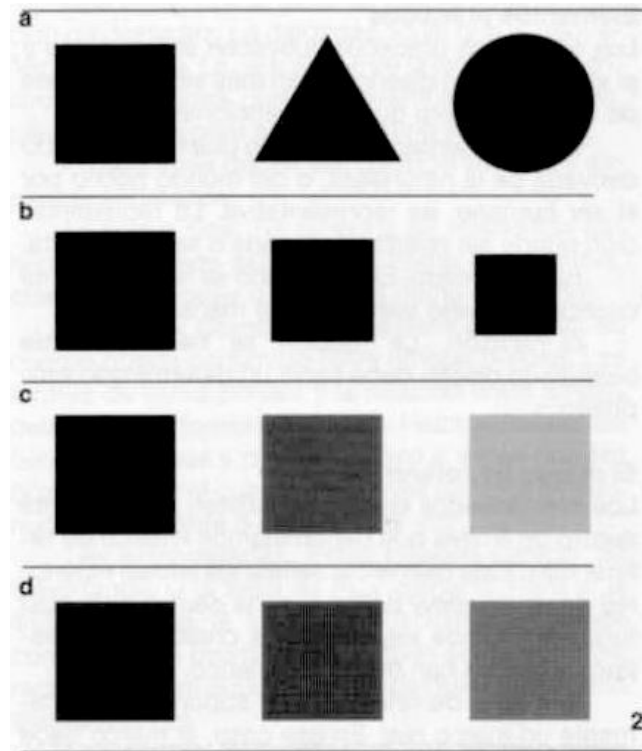
# Elementos visuales

a) *Forma*

b) *Medida*

c) *Color*

d) *Textura*





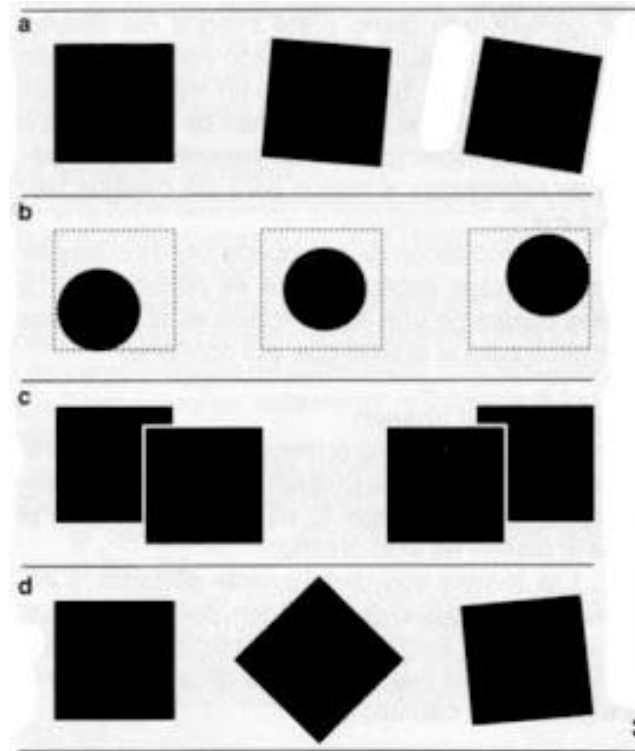
## Elementos de relación

a) *Dirección*

b) *Posición*

c) *Espacio*

d) *Gravedad*





## Elementos prácticos

- a) **Representación.** Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.
- b) **Significado.** El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.
- c) **Función.** La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado pro-pósito.



# El marco de referencia

**El marco es el límite exterior de un diseño**

- Si no existe un marco real, los bordes de un cartel, o las páginas de una revista o las diversas superficies de un paquete se convierten en referencias al marco para los diseños respectivos.





## El plano de la imagen

- El plano de la imagen es en realidad la superficie plana del papel (o de otro material) en el que el diseño ha sido creado.





# Y Forma

La manera en que una forma es creada u organizada  
junto a otras formas, está gobernada por lo que  
denominamos

**“estructura”**



# Y Forma

## La forma y los elementos conceptuales

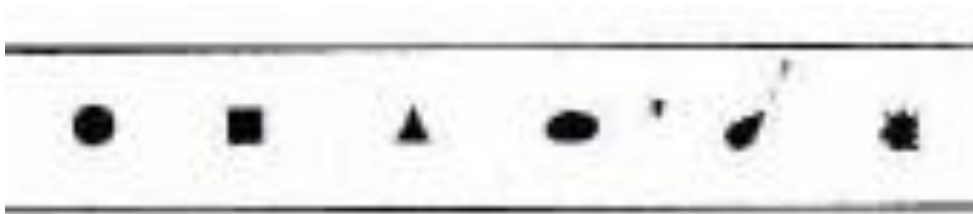
El punto, la línea o el plano, cuando son visibles, se convierten en forma.

Un punto sobre el papel, por pequeño que sea, debe tener una figura, un tamaño, un color y una textura si se quiere que sea visto



# Forma con punto

- Características principales del punto:
  - a) su tamaño debe ser comparativamente pequeño
  - b) su forma debe ser simple.





## Forma con línea

- a) Su ancho es extremadamente estrecho;
- b) Su longitud es prominente.

Tres aspectos :

**La forma total.** Recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano

**El cuerpo.** Afilado, nudoso, vacilante o irregular

**Las extremidades.** Pueden ser cuadrados, redondos, puntiagudos o cié cualquier otra forma simple





# La forma como plano

- *a) Geométricas*



- *b) Orgánicas*



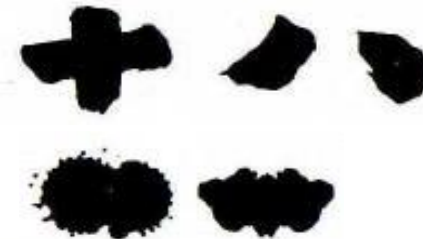
- *c) Rectilíneas*



- *d) Irregulares*



- *e) Manuscritas*  
• *f) Accidentales*





# La forma y la distribución del color

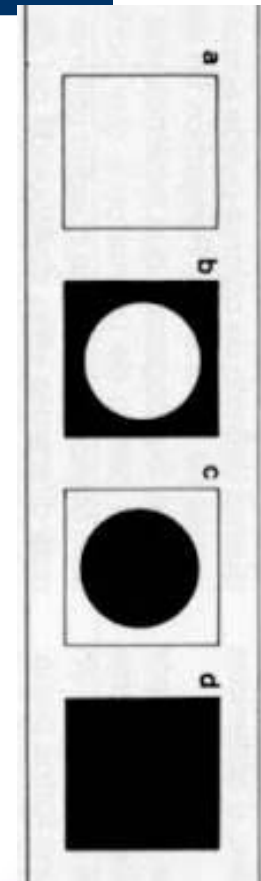
- Cuando se la percibe como ocupante de un espacio, la llamamos forma “positiva”. Cuando se la percibe como un espacio en blanco, rodeado por un espacio ocupado, la llamamos forma “negativa”
- La forma es la “figura”, que está sobre un “fondo”





# La forma y la distribución del color

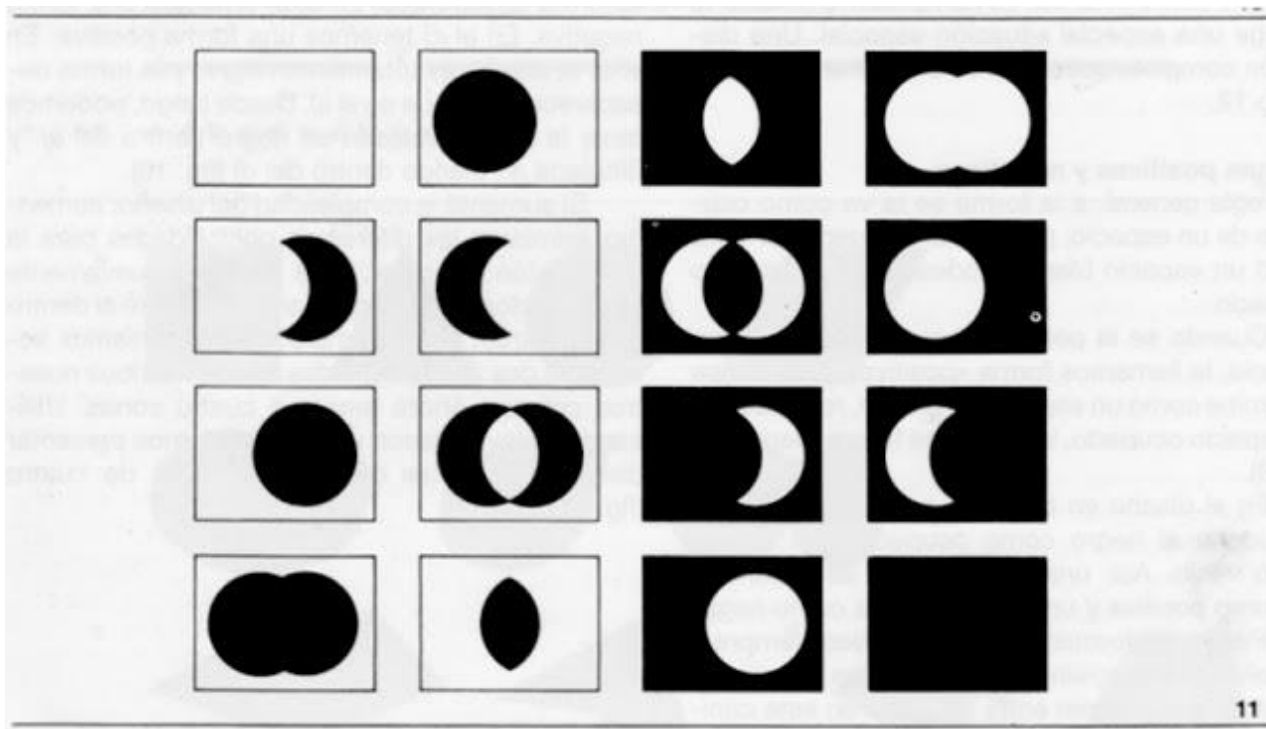
- a) Forma blanca sobre fondo blanco
- b) Forma blanca sobre fondo negro
- c) Forma negra sobre fondo blanco
- d) Forma negra sobre fondo negro





## Mayor complejidad del diseño

Aumentan las posibilidades para la distribución del color.





# Interrelación de formas

a) *Distanciamiento*



b) *Toque*



c) *Superposición*



d) *Penetración*



e) *Unión*



f) *Sustracción*



g) *Intersección*



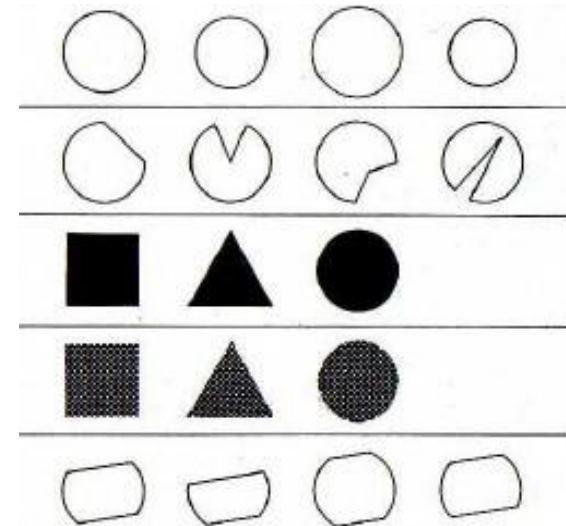
h) *Coincidencia*





# Repetición

- Módulos: Cantidad de formas similares. Unifican el diseño
  - Repetición de módulos:
  - El método más simple.
  - Tipos de repetición:
    - De figura
    - De tamaño
    - De color
    - De Textura
    - De Dirección
    - De posición
    - De espacio
    - De gravedad

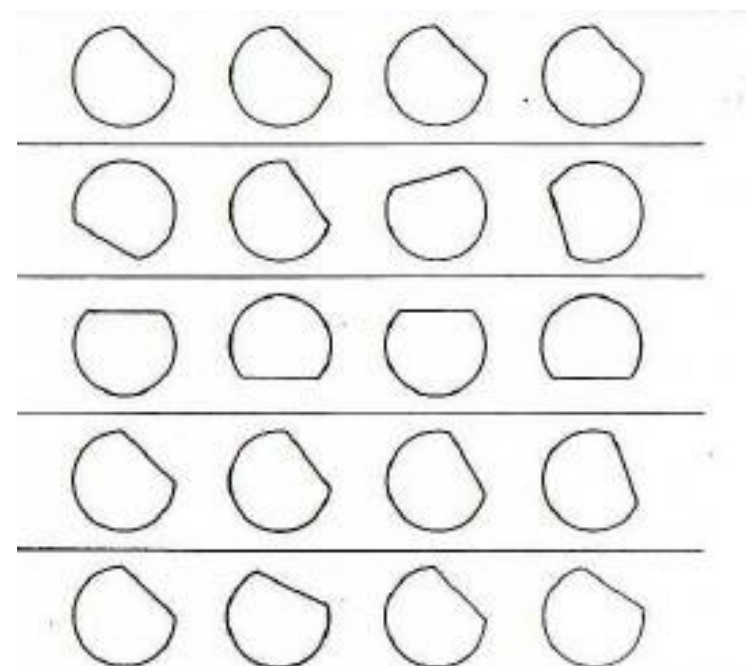




# Repetición

## Variaciones direccionales

1. Direcciones repetidas
2. Direcciones indefinidas
3. Direcciones alternadas
4. Direcciones en gradación
5. Direcciones similares

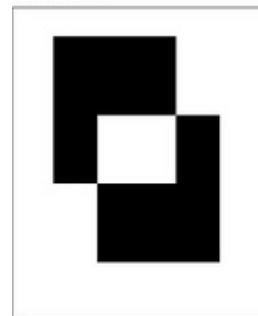
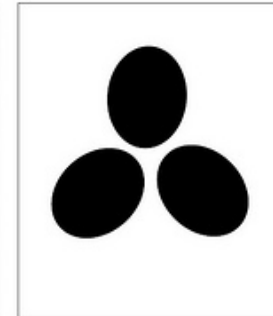
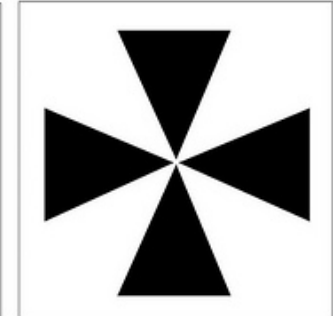




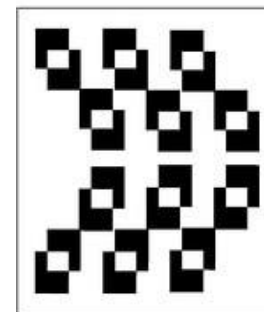
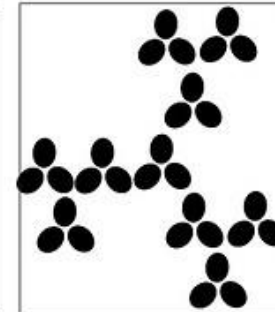
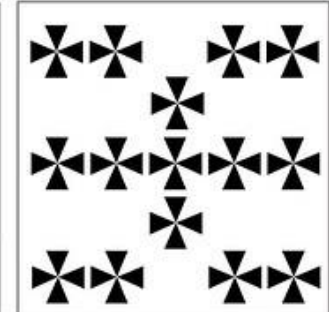
# Repetición

- Submódulos: Varios módulos en repetición que forman un módulo mayor.
- Supermódulo: Módulos agrupados que se convierten en una forma mayor.

MODULOS



SUPERMODULOS

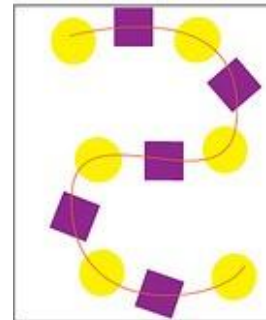




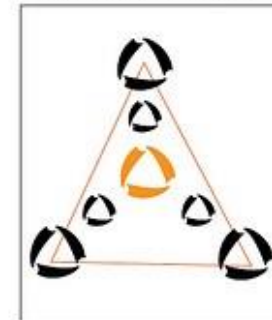
# Repetición

- Disposición lineal
- Disposición cuadrada
- Disposición en rombo
- Disposición triangular
- Disposición circular

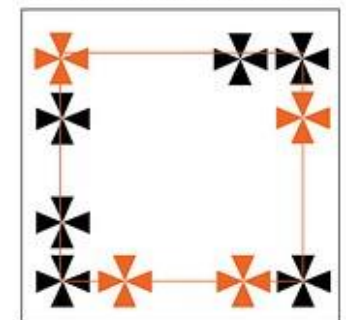
Disposición Lineal



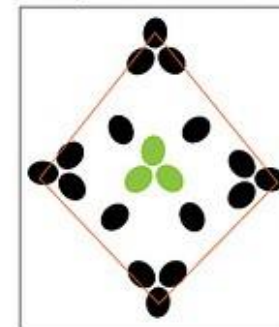
Disposición Triangular



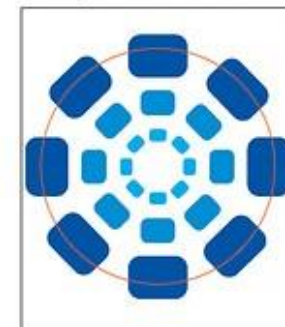
Disposición Cuadrada o Rectangular



Disposición en Rombo

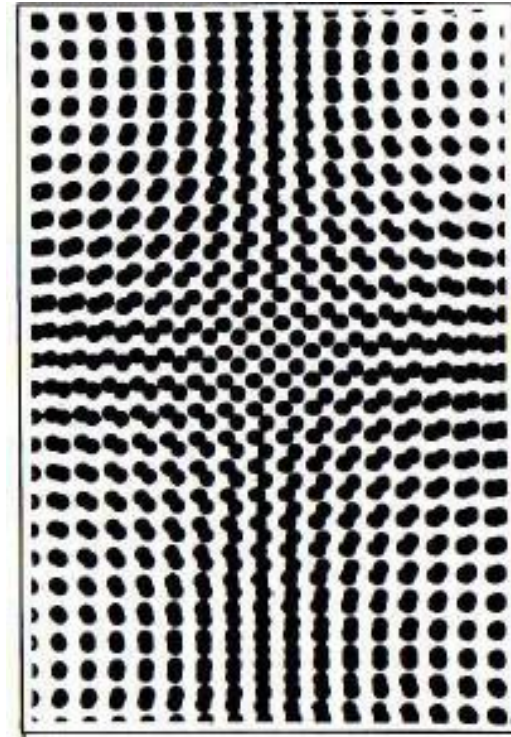


Disposición Circular



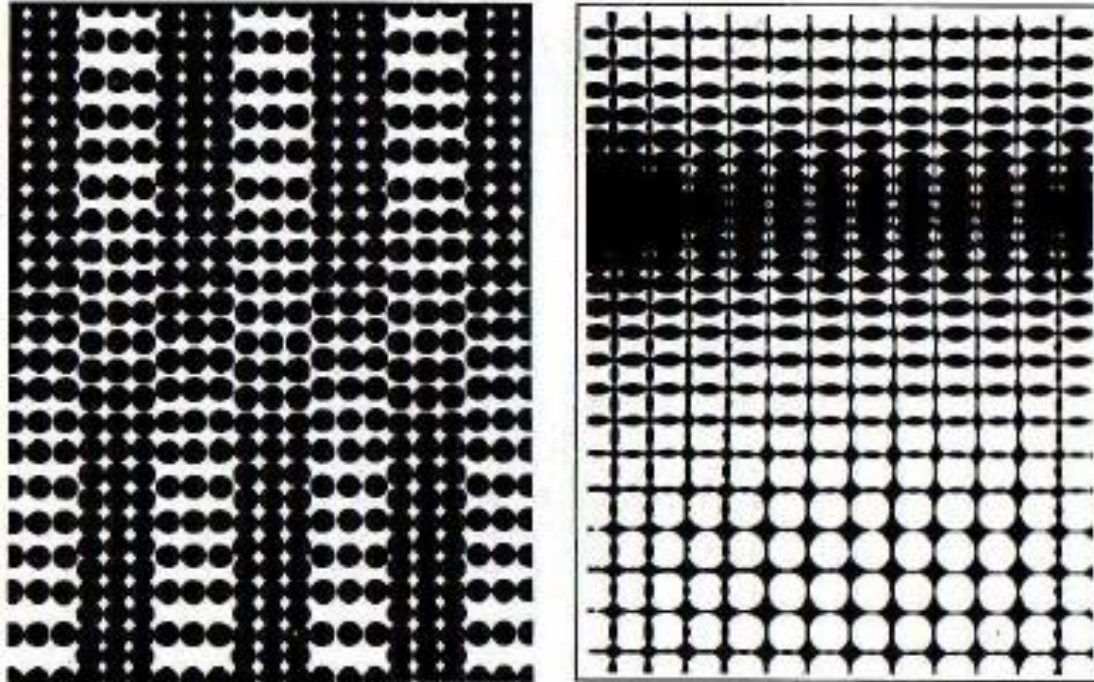


# Repetición



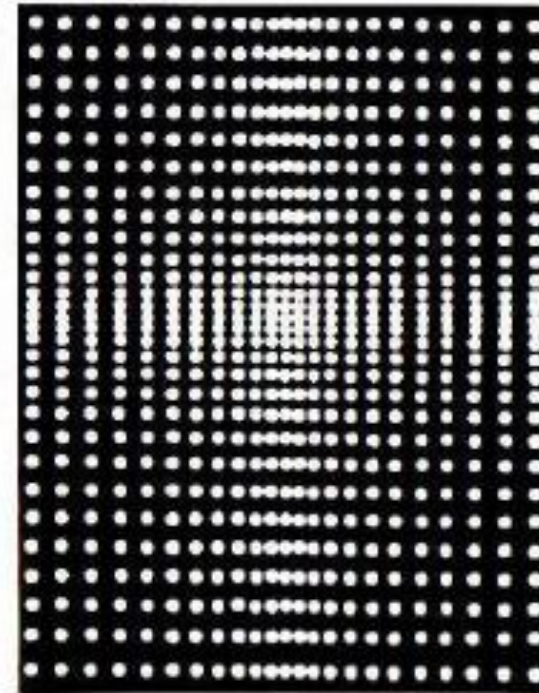


# Repetición



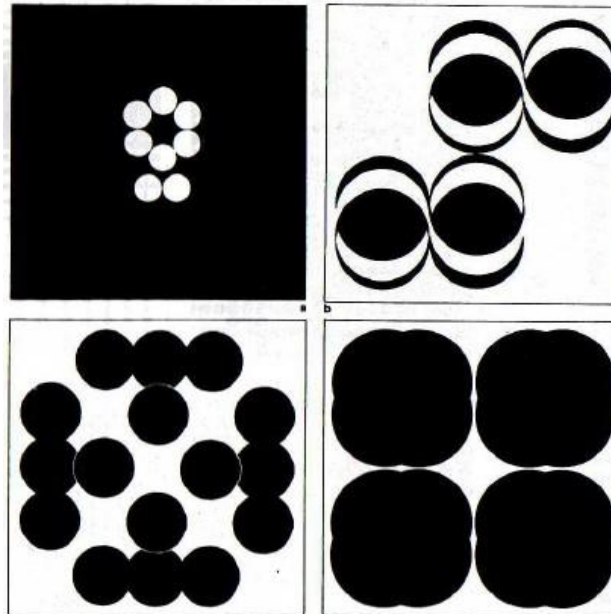


# Repetición



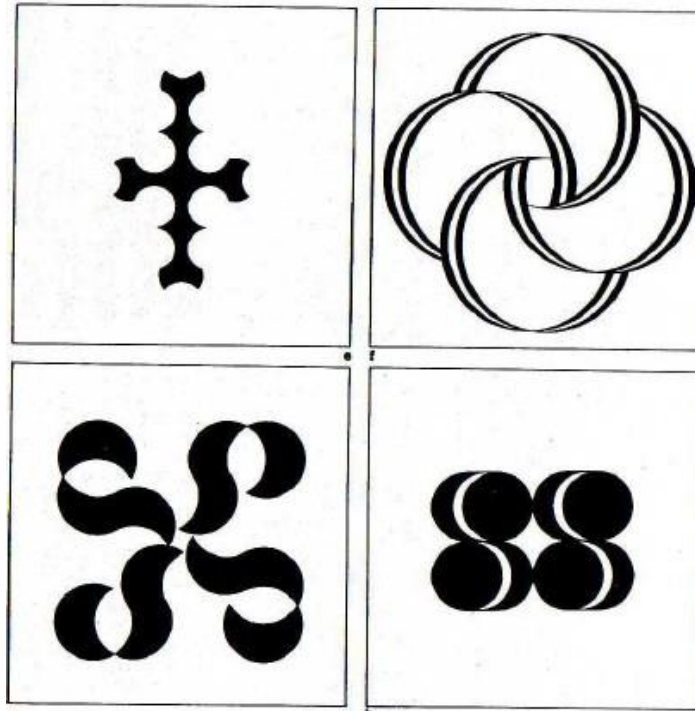


# Repetición





# Repetición





# ESTRUCTURA

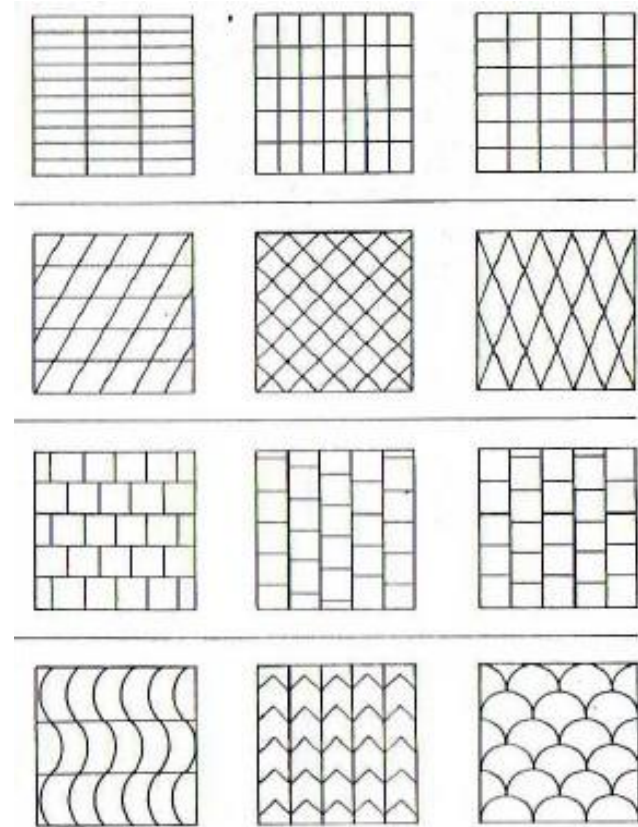
- Estructura invisible
- Estructura visible
- Estructura de repeticion





# ESTRUCTURA

- Retícula básica
  - Variaciones:
    - De proporción
    - De dirección
    - Deslizamiento
    - Curvatura
    - Reflexión
    - Combinación
    - Divisiones
    - Retícula triangular
    - Retícula hexagonal





## SIMILITUD

### Similitud de figuras

Asociación



Imperfección



Distorsión



Unión Sustracción

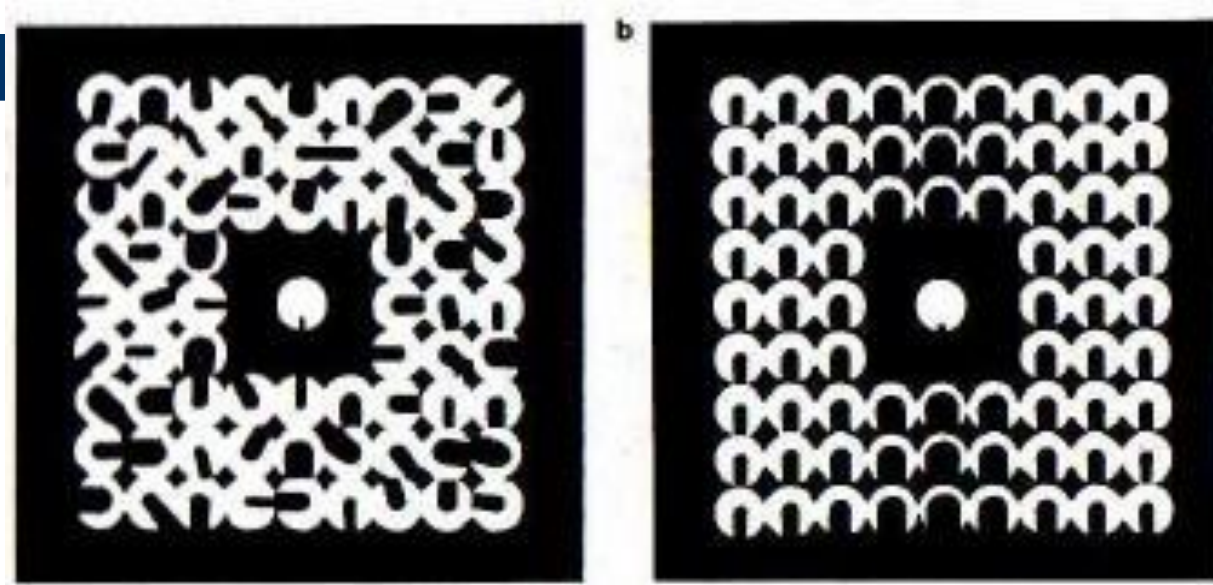




## Tensión Compresión

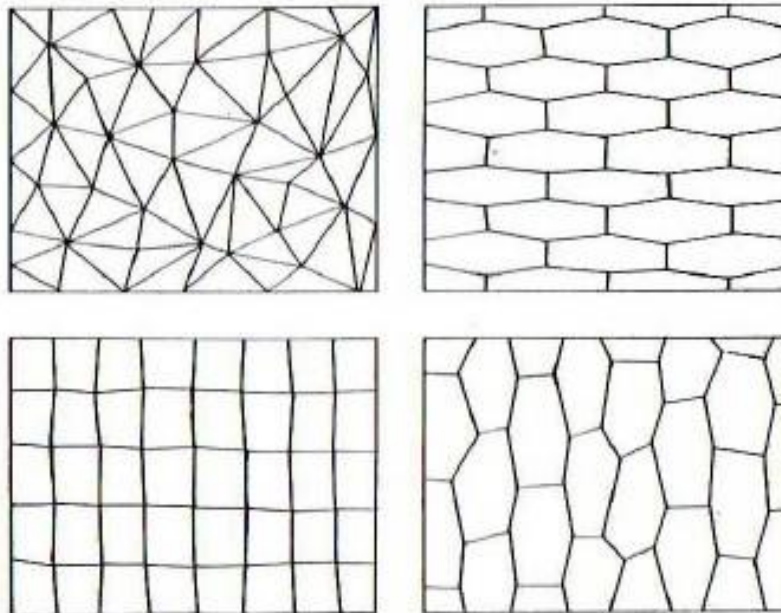
## Compresión





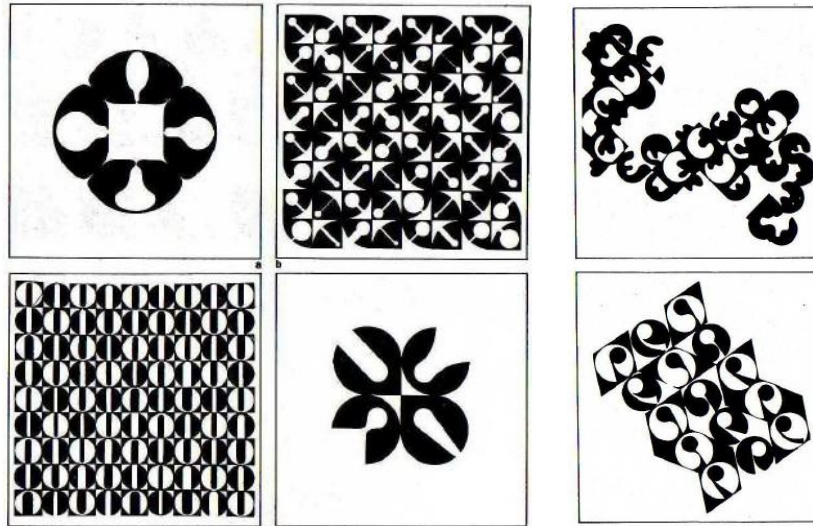


I





I





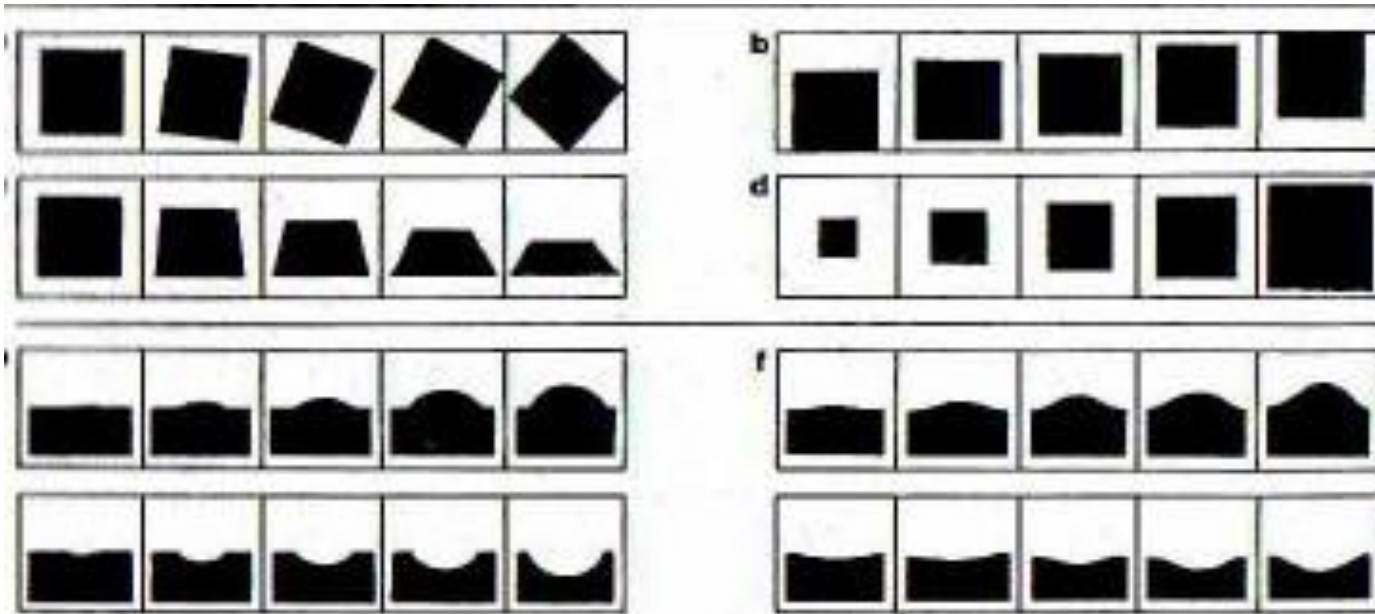
# GRADACION

- Cambio gradual de manera ordenada:
  - Gradación de módulos
  - Gradación espacial
  - Gradación en la figura



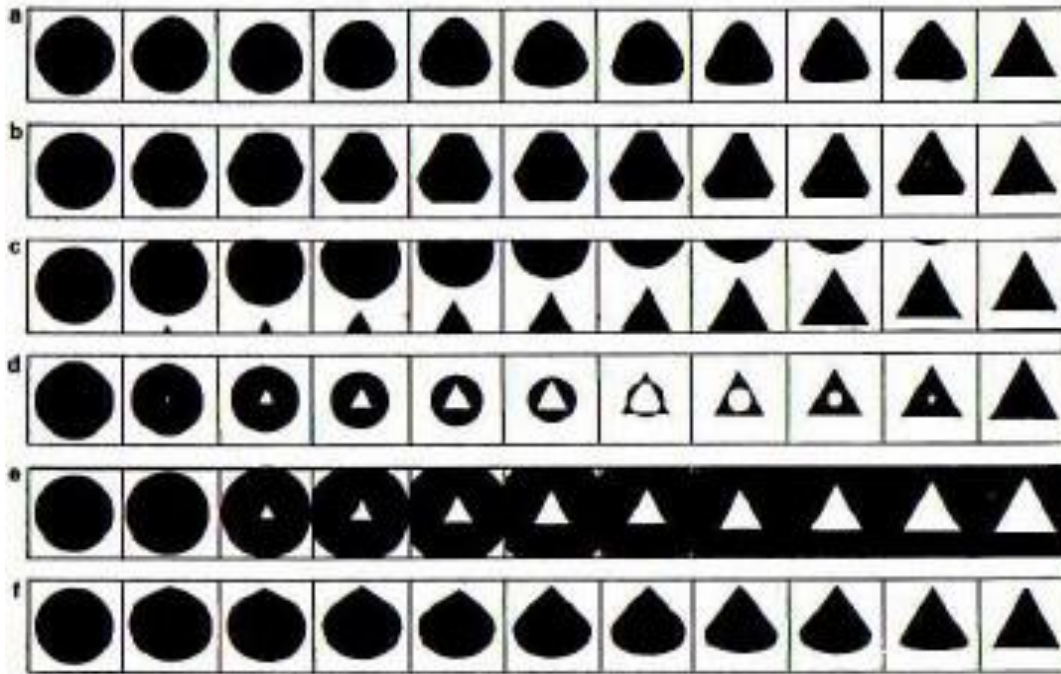


# GRADACION



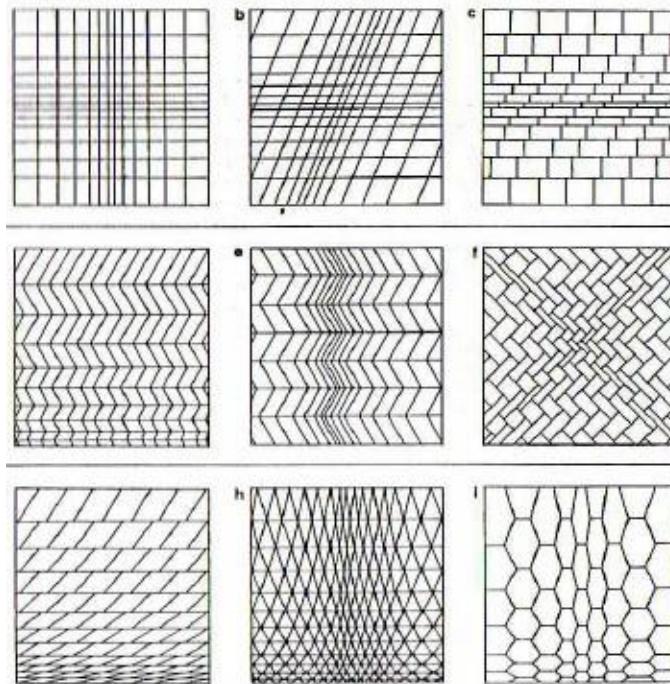


# GRADACION



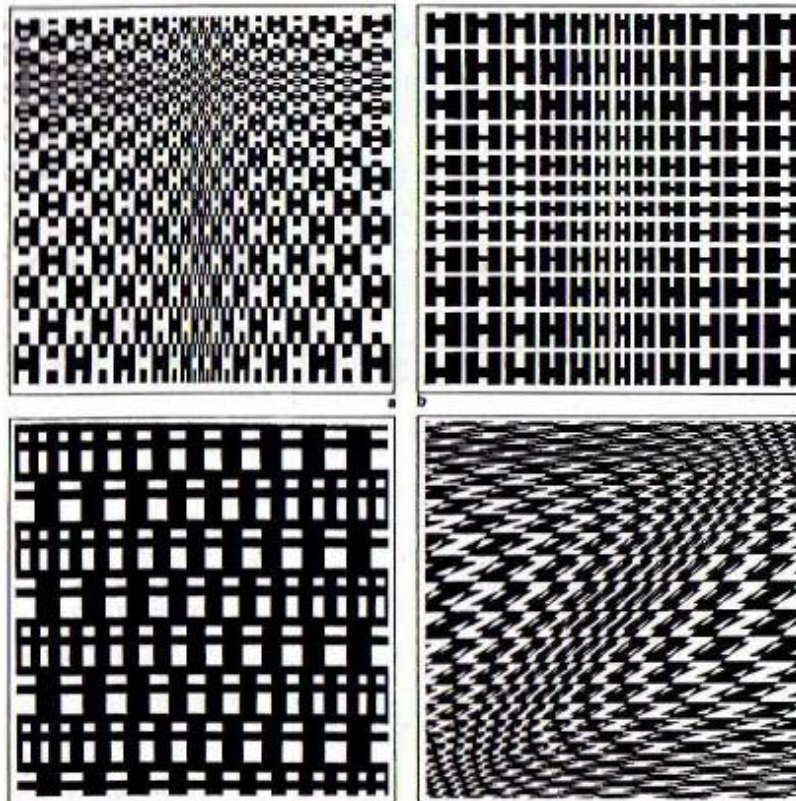


# GRADACION



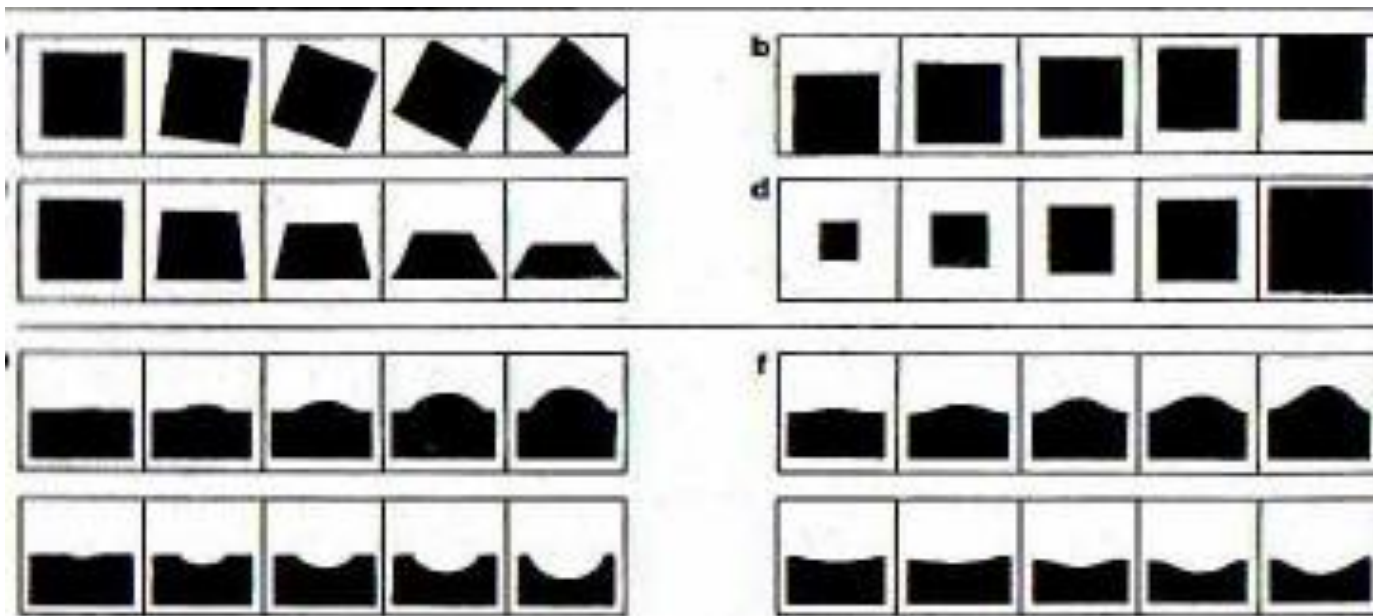


# GRADACION





# RADIACION





# RADIACION

Los módulos se repiten girando  
regularmente alrededor de un centro





# RADIACION

## ESTRUCTURA DE LA RADIACION

Centro de radiación Direcciones  
de la radiación

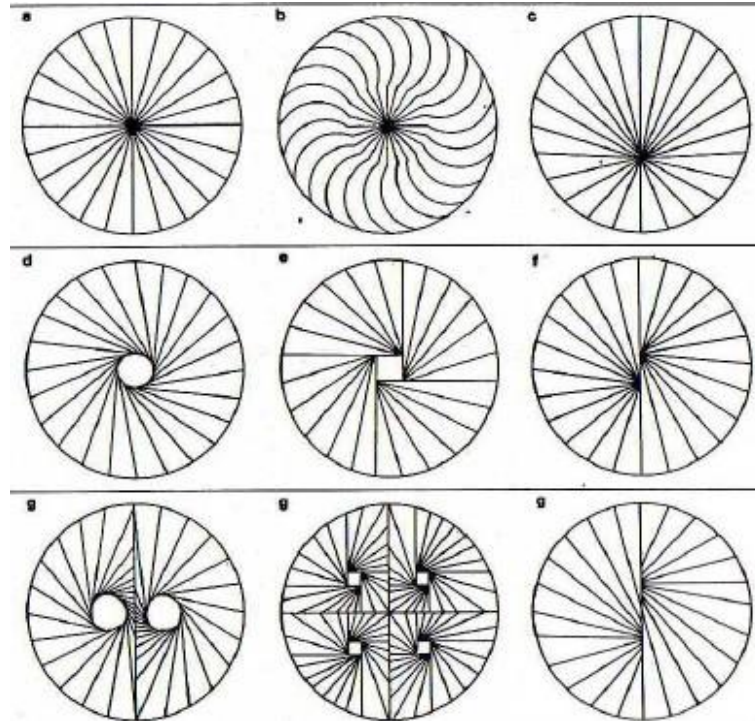




# RADIACION

Los módulos  
Irradian desde  
el centro

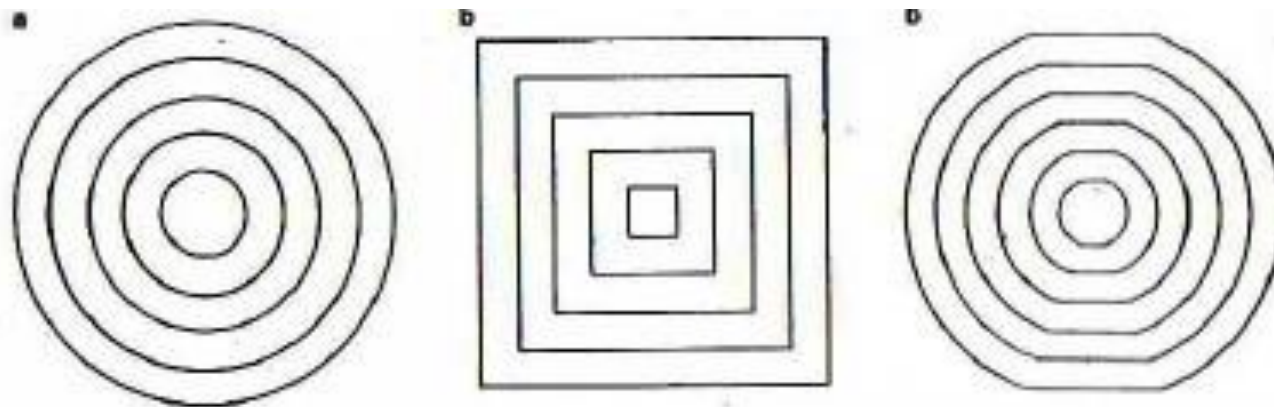
## Estructura centrífuga





# RADIACION

## Estructura concéntrica

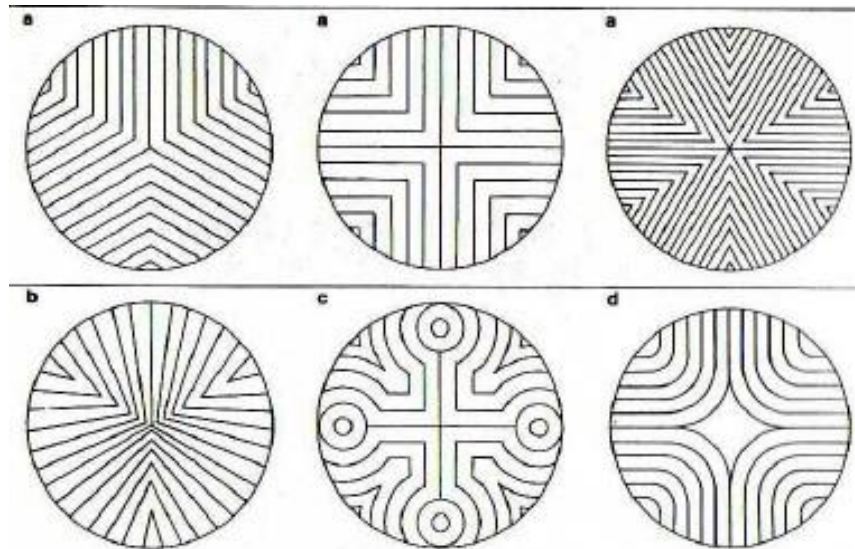


Los módulos rodean al centro en capas regulares



# RADIACION

## Estructura centrípeta

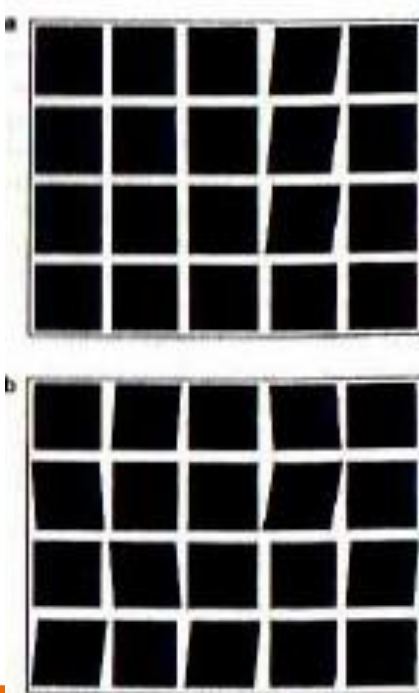


Los módulos se dirigen hacia el centro



# ANOMALIA

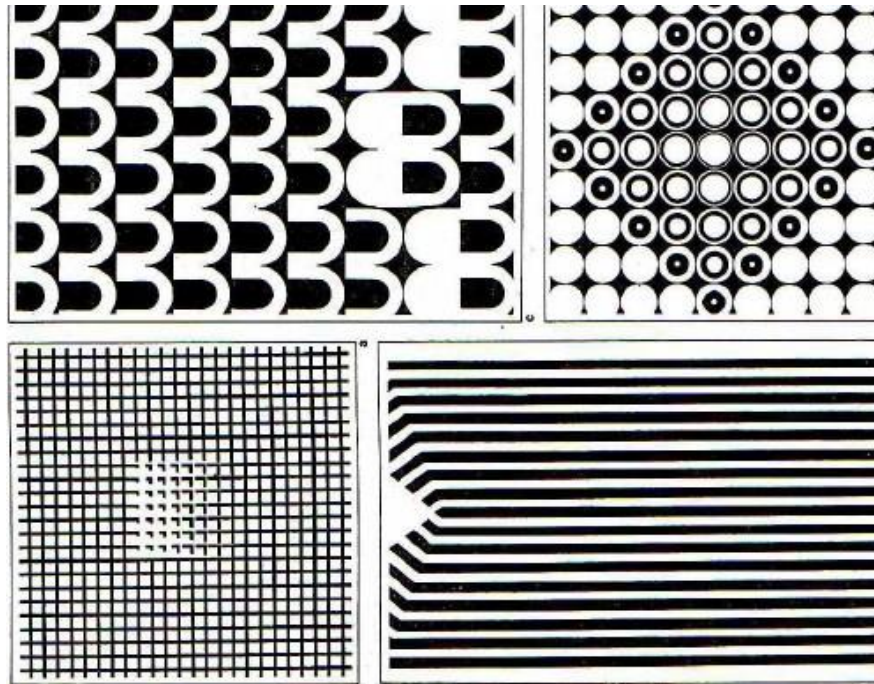
Es la aparición de una irregularidad en un diseño regular



- Anomalía en las estructuras
- Anomalía en los módulos



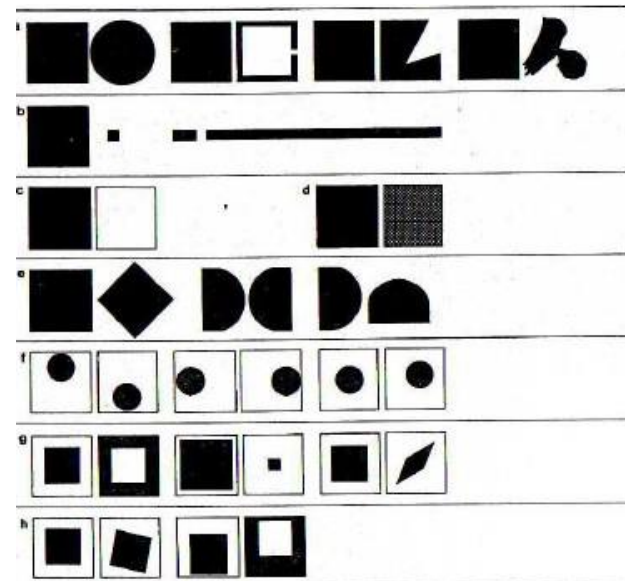
# ANOMALIA





# CONTRASTE | La estructura

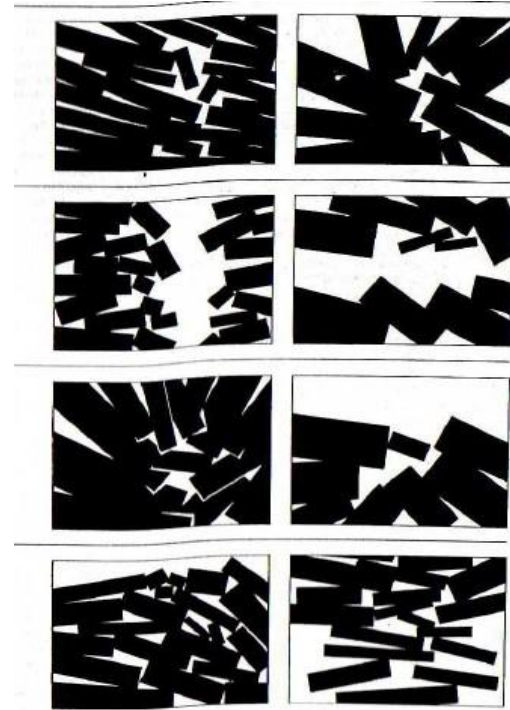
- Contraste de figura
- Contraste de tamaño
- Contraste de color
- Contraste de dirección
- Contraste de posición
- Contraste de espacio
- Contraste de gravedad





# CONTRASTE | La estructura

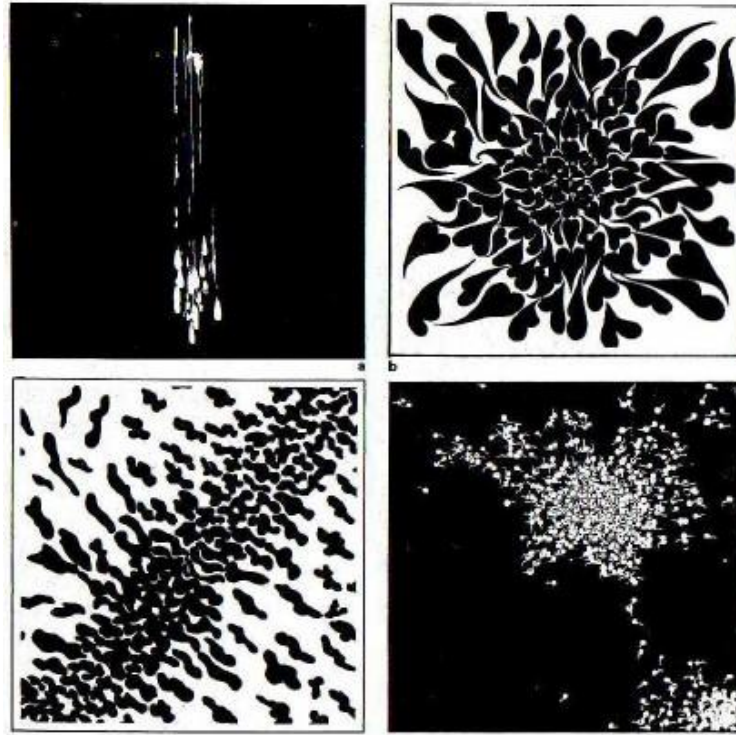
- Dirección
- Posición
- Espacio
- Gravedad





# CONCENTRACION

Distribución de  
módulos  
concentrados hacia  
ciertos sectores de la  
image





# TEXTURA

¿Cómo obtenemos una textura visual?

- Dibujo
- Impresión
- Manchado
- Fotografía
- Collage



# TEXTURA





# TEXTURA



# Técnico en Diseño

e integración de Multimedia



# Técnico en **Diseño** e integración de **Multimedia**



I

I