

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO



Elaboración de material visual
didáctico para la exposición y
comprensión del tema

Técnicas Visuales

Proyecto de graduación presentado

por:

Thelma Angélica García Alvarado

Previo a optar al título de:

Técnico Profesional en Diseño Gráfico

Guatemala, abril del 2,001

DL
02
†(972)

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Decano	Arq. Rodolfo Portillo Arriola
Vocal I,	Arq. Edgar López Pazos
Vocal II	Arq. Jorge González
Vocal III	Arq. Hermes Marroquín
Vocal IV	Bach. Damaso Rosales
Vocal V	Bach. Nery Barahona

Tribunal Examinador

Diseñadora Gráfica	Judith Santos Diéguez
Diseñador Gráfico	Francisco Chang Meneses
Arquitecta	Brenda Penados Baldizón

Asesor

Diseñador Gráfico	Marco Antonio Morales
-------------------	-----------------------

Dedicatoria

A Dios:

Padre misericordioso que siempre ha estado a mi lado derramando bendiciones en mi vida y en mi familia, porque gracias a Él todas mis metas se han hecho realidad y con su bendición jamás le faltará nada a mi vida.

Dichoso el que halla sabiduría, el que adquiere inteligencia. Porque ella es de más provecho que la plata y rinde más ganancias que el oro.

Proverbios 3:13

A mis padres:

Mil gracias por todo lo que me han dado, pero sobretodo por haberme dado la vida y estar siempre conmigo brindandome su apoyo, consejos y amor.

Oye, hijo mío, la instrucción de tu padre, y no desprecies la dirección de tu madre; porque adorno de gracia serán a tu cabeza, y collares a tu cuello.

Proverbios 1:8-9

¡GRACIAS!

Indice

Introducción	1
--------------	---

CAPÍTULO I

1. Planteamiento del problema	5
1.1 Justificación	5
1.2 Objetivos	7
1.2.1 Generales	7
1.2.2 Específicos	7

CAPÍTULO II

1. Marco teórico conceptual	11
1.1 Conceptos relacionados con el contenido	11
2. Contexto	16

CAPÍTULO III

1. Propuesta gráfica justificada	19
1.1 Justificación	19
1.2 Prebocetos del titular	19
1.3 Bocetos del titular	20
1.4 Folleto	22
1.4.1 Formato	22
1.4.2 Tipología	22
1.4.3 Imágenes	22
1.4.4 Color	22
1.5 Bocetos del material gráfico	23
1.5.1 Prebocetos para portada del folleto	23
1.5.2 Boceto para la portada del folleto	24
1.5.3 Bocetos de páginas interiores	24
1.6 Diapositivas	26
1.6.1 Diseño y diagramación	26
1.7 Tarjetas guía	26
1.7.1 Diseño y diagramación	26
1.8 Bocetos finales del material gráfico	27
1.8.1 Boceto final del titular	27
1.8.2 Boceto final de subtítulos	27
1.8.3 Diseño y diagramación de la portada	29
1.8.4 Diseño y diagramación de las páginas interiores	29
1.8.5 Material gráfico	30

Folleto 33

Tarjetas guía 53

CAPÍTULO IV

1. Comprobación de la eficacia de la piezas 63

Conclusiones y recomendaciones 67

Bibliografía 71

Anexos 75

TÉCNICAS VISUALES

Introducción

INTRODUCCIÓN

Tras el título **Elaboración de material visual didáctico para la exposición y comprensión del tema Técnicas Visuales**, se encuentra una serie de pasos que se han dado para solucionar efectiva y funcionalmente la carencia de material didáctico para aprendizaje del tema antes mencionado.

Entre esos pasos encontramos: el planteamiento del problema, la construcción del marco teórico conceptual y contextual, y el paso más importante es la elaboración de una propuesta gráfica la cual tiene como finalidad crear material de apoyo y ser utilizado por el catedrático y los alumnos de la asignatura Diseño Visual I del Programa de Diseño Gráfico.

La falta de material didáctico en el nivel superior dificulta la exposición y aprendizaje de temas teóricos.

Con la creación de piezas de diseño (un folleto y un juego de diapositivas) con ejemplos gráficos de cada una de las técnicas se fortalecerá el tema expuesto.

El diseño gráfico se caracteriza por ser innovador, creativo y porque logra, mediante la buena utilización de los elementos, transmitir un mensaje de impacto. Para ello, el diseñador debe utilizar, entre otras cosas, las distintas técnicas visuales. Es esta la razón por la que el presente proyecto está dedicado a ejemplificar gráficamente las Técnicas Visuales más importantes y de mayor uso.

Definiremos técnica visual como: "Estrategia de selección y composición de imágenes y/o texto que se utilizan con la clara intención de obtener un resultado predefinido en el público." (Morales, entrevista)

Las técnicas que aparecen en el presente proyecto son: la simetría, asimetría, contraste, simplicidad, complejidad, regularidad, irregularidad, unidad, fragmentación, actividad, pasividad, equilibrio, inestabilidad, realismo, distorsión, reticencia, exageración, economía, profusión, rigidez, espontaneidad, sutileza, audacia, neutralidad, acento, plano, profundo, transparencia y ocultación.

Téngase en cuenta que se debe utilizar objetivamente cada técnica, ya que no todas son apropiadas para cualquier problema de diseño. Por ejemplo, no se utilizará la técnica inestabilidad para una campaña política, pero, será bastante apta para la portada de un disco compacto (CD) de *rock*.

La metodología que se utilizó es la de cuatro etapas, ya que ayuda a alcanzar de forma precisa los objetivos planteados.

Las etapas en que está dividida esta metodología son: **Racional**: En esta etapa es donde se recopila la información conceptual y contextual para que el diseñador conozca la naturaleza del problema a resolver. **Creativa**: Es en esta etapa donde, después de analizar la información recabada, se hacen varias propuestas de diseño para su estudio; después se presenta en la etapa **Constructiva** la solución más acertada. Luego de haber estudiado, analizado y creado una propuesta gráfica es necesaria su aprobación por parte del grupo objetivo. Esto se realiza y se mide el grado de efectividad en la etapa **Evaluativa**. Además en esta última etapa se evalúa el logro de los objetivos planteados.

TÉCNICAS VISUALES



Capítulo I

Planteamiento del problema

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Necesidad de material didáctico para la enseñanza de la Técnicas Visuales a estudiantes de Diseño Visual I del segundo semestre del Programa de Diseño Gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1.1 JUSTIFICACION

La Universidad de San Carlos de Guatemala es uno de los centros educativos, en el ámbito superior, más importantes del país. Lamentablemente la calidad de educación que en ella se imparte ha ido en descenso, no por deficiencia por parte del cuerpo docente, sino por varias causas que la aquejan. Dos de ellas, quizás las más importantes, son: **la superpoblación estudiantil** y la que nos interesa estudiar para la creación de este proyecto es: **la falta de material didáctico** adecuado a la necesidad que tenga el estudiantado.

Actualmente, la Universidad de San Carlos no cuenta con suficientes recursos gráficos que puedan ser utilizados para reforzar la enseñanza que en ella se imparte; y esto provoca que el estudiante no preste una debida atención, no entienda o pierda el interés de inmediato sobre el tema que se está exponiendo, impidiendo obtener un aprendizaje adecuado al nivel superior en el que se encuentra. Y como consecuencia, él sale a la calle a trabajar en áreas que desconoce, ya que no tuvo la posibilidad de conocer y comprender.

El problema de la falta de material gráfico en la enseñanza superior afecta a todas las escuelas, facultades, programas, etc., de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Por esta razón el estudiante de Diseño Gráfico que tiene la oportunidad de realizar su proyecto de graduación debe poner a prueba todos sus conocimientos y elaborar material que contribuya a disminuir este problema.

Como es imposible que solo en un estudio como éste se trate de crear material de apoyo necesario para toda la universidad, se ha delimitado a un grupo específico:

Estudiantes del curso de Diseño Visual I del segundo semestre del Programa de Diseño Gráfico, para el tema Técnicas Visuales.

La razón de realizar este material didáctico para dicho tema es porque el diseñador gráfico requiere de estrategias de diseño que le ayuden a desarrollar su creatividad y presentar de manera efectiva un mensaje visual. Conociendo las principales técnicas visuales y teniendo una base en la cual puede respaldar su creación podrá, entonces, realizar diseños de mayor impacto.

Las piezas de diseño que se elaboraron en este proyecto son un juego de diapositivas y un folleto. Se eligieron tales piezas por factibilidad y eficiencia.

En la Facultad de Arquitectura de la USAC, tanto alumnos como docentes pueden hacer uso de un aparato proyector de diapositivas. Esta es una de las razones por lo que se eligió el juego de diapositivas como parte del material didáctico. Otra razón es que con la ayuda del proyector todos los alumnos dentro del salón de clase podrán apreciar, claramente, los ejemplos gráficos.

Por otro lado, la razón de elaborar un folleto es que el estudiante lleve a su casa material que refuerce lo visto en clase y le sirva de guía en el momento de diseñar. Además es fácil y económica su reproducción.

Es importante señalar que con la creación

de este material didáctico se busca resolver, además, el problema del lenguaje más comprensible y presentar imágenes que ayuden a la comprensión del tema de las técnicas visuales. Las definiciones de las técnicas visuales están basadas en el material de Donis Dondis pero con un lenguaje más sencillo y de fácil de comprensión.

Planteamiento del problema

1.2 **OBJETIVOS**

1.2.1 **GENERALES**

- Proponer para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Programa de Diseño Gráfico el uso de material visual que estimule la comprensión y creatividad del estudiante; y refuerce con gráficas los temas teóricos.
- Resolver la carencia de material didáctico para el tema Técnicas Visuales de Diseño Visual I.
- Facilitar la comprensión del tema con la utilización de un lenguaje claro y comprensible.

1.2.2 **ESPECÍFICOS**

- Elaborar un folleto que explique los conceptos de las Técnicas Visuales y contenga ejemplos gráficos de cada una.
- Crear un juego de diapositivas para apoyar el contenido del folleto y su uso en clase.
- Diseñar una guía para el docente del curso de Diseño Visual I, para la utilización de las diapositivas.

TÉCNICAS VISUALES



Capítulo *II*

Marco teórico conceptual y contextual

1. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

El diseñador gráfico es un profesional práctico. Pero antes de que esté preparado para enfrentarse con problemas reales, debe dominar, por lo menos, las técnicas visuales más importantes, ya que son una de las bases de la creación del diseño.

El diseñador debe resolver problemas de comunicación. "Los problemas que debe encarar le son siempre dados. esto supone que él no puede alterar ninguno de los problemas, sino que debe encontrar las soluciones apropiadas." (WONG: 1982, 9) Esto significa que el diseñador debe tener buenas bases de diseño para poder resolver cualquier problema que se le plantee. Con la utilización de las técnicas visuales se pretende que el creativo tenga más alternativas a la hora de diseñar y que sus creaciones tengan una razón lógica.

1.1 CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL CONTENIDO

Sería imposible enumerar aquí todas las técnicas visuales disponibles o dar definiciones acertadas de las mismas. En esto, como en todos los escalones de la estructura de los medios visuales, la interpretación personal es un factor muy importante. A pesar de estas limitaciones puede definirse cada técnica y su contraria en parejas.

Todos los conceptos y definiciones que a continuación se presentan, excepto contraste y rigidez, fueron copiados literalmente del libro *La Sintaxis de la Imagen, Introducción al alfabeto visual*, de la autora: Donis Dondis. Los ejemplos visuales que contiene dicho material, son con los que se cuenta, actualmente, para impartir la asignatura de

Diseño Visual I de Diseño Gráfico. El objetivo de este proyecto es fortalecer gráficamente esta teoría, porque aunque cuente con imágenes, aun es muy poco, ya que se necesita involucrar al estudiante en el contexto en que vive; y esto lo lograremos presentándole un tipo de mensajes publicitarios icónicos con las que él está familiarizado.

CONTRASTE

Se crea por oposición entre colores, formas, tamaños. Hay contraste entre lo grande y lo pequeño, lo oscuro y lo claro, lo ancho y lo angosto, lo vertical y lo horizontal. El contraste es uno de los principios más importantes del diseño.

EQUILIBRIO e INESTABILIDAD

Dentro de las técnicas visuales, y después del contraste, la más importante es la del equilibrio. Su importancia primordial se basa en el funcionamiento de la percepción humana y en la intensa necesidad del equilibrio, que se manifiesta tanto en el diseño como en la reacción ante una declaración visual. Su opuesto sobre un espectro continuo es la inestabilidad. El equilibrio es una estrategia de diseño en la que hay un centro de gravedad a medio camino entre dos pesos. La inestabilidad es la ausencia de equilibrio y da lugar a formulaciones visuales muy provocadoras e inquietantes.

SIMETRÍA y ASIMETRÍA

El equilibrio se puede lograr en una declaración visual de dos maneras: simétrica y

asimétricamente. La simetría es el equilibrio axial. Son formulaciones visuales totalmente resueltas en la que a cada unidad situada a un lado de la línea central corresponde exactamente otra en el otro lado. Es perfectamente lógico y sencillo de diseñar, pero puede resultar estático e incluso aburrido. Los griegos consideraban que la simetría era un mal equilibrio, pero el equilibrio, de hecho, puede conseguirse también variando elementos y posiciones, de manera que se equilibren los pesos. El equilibrio visual de este tipo de diseños es complicado, porque requiere el ajuste de muchas fuerzas, pero resulta interesante y rico en su variedad.

REGULARIDAD e IRREGULARIDAD

La regularidad en el diseño consiste en favorecer la uniformidad de elementos, el desarrollo de un orden basado en algún principio o método respecto al cual no se permiten desviaciones. Su opuesto es la irregularidad que, como estrategia de diseño, realza lo inesperado y lo insólito, sin ajustarse a ningún plan descifrable.

SIMPLICIDAD y COMPLEJIDAD

El orden contribuye considerablemente a la síntesis visual de la simplicidad, técnica visual que impone el carácter directo y simple de la forma elemental, libre de complicaciones o elaboraciones secundarias. La formulación opuesta es la complejidad que implica una complicación visual debido a la presencia de numerosas unidades y fuerzas elementales, que da lugar a un difícil proceso de organización del significado.

UNIDAD y FRAGMENTACIÓN

Las técnicas de unidad y fragmentación son parecidas a las de simplicidad - complejidad y entrañan estrategias de diseño parecidas. La unidad es un equilibrio adecuado de elementos diversos en una totalidad que es perceptible visualmente. La colección de numerosas unidades debe ensamblarse tan perfectamente que se perciba y considere como un objeto único. La fragmentación es la descomposición de los elementos y unidades de un diseño de piezas separadas que se relacionen entre sí, pero conserven su carácter individual.

ECONOMÍA y PROFUSIÓN

La presencia de unidades mínimas visuales es típica de la técnica de la economía que contrasta con su opuesta de la profusión en muchos aspectos. La economía es una ordenación visual frugal y juiciosa en la utilización de elementos. La profusión está muy recargada y tiende a la presentación de adiciones discursivas, detalladas e inacabables al diseño básico que, idealmente, ablandan y embellecen mediante la ornamentación. La profusión es una técnica visualmente enriquecedora que va asociada al poder y la riqueza, en cambio, la economía es visualmente fundamental y realza los aspectos conservadores y reticentes de lo pobre y lo puro.

RETICENCIA y EXAGERACIÓN

La reticencia y la exageración son las contrapartidas intelectuales del dípolo economía - profusión y sirven a fines similares aunque en contextos distintos. La reticencia es una

conformación de gran comedimiento que persigue una respuesta máxima ante elementos mínimos. En realidad, la reticencia, en su estudiado intento de engendrar grandes efectos, es la imagen molecular de su opuesto visual, la exageración. Ambas, y cada una a su manera se toman grandes libertades en la manipulación de los detalles manuales. La exageración, para ser visualmente efectiva debe recurrir a la ampulosidad extravagante, ensanchando su expresión mucho más allá de la verdad para intensificar y amplificar.

RIGIDEZ y ESPONTANEIDAD

En la rigidez los elementos se disponen estáticamente. Percibimos el conjunto como exageradamente tieso. La espontaneidad en cambio, se caracteriza por una falta aparente de plan. Es una técnica de gran carga emotiva, impulsiva y desbordante.

ACTIVIDAD y PASIVIDAD

La actividad como técnica visual debe reflejar el movimiento mediante la representación o la sugestión. La postura enérgica y viva de una técnica visual activa resulta profundamente modificada en la fuerza inmóvil de la técnica de representación estática que produce, mediante un equilibrio absoluto, un efecto de aquiescencia y reposo.

SUTILEZA y AUDACIA

La sutileza es, en el mensaje visual, la técnica que elegiríamos para establecer una distinción afinada, rehuyendo toda obviedad o energía de propósitos. Aunque la sutileza

indica una aproximación visual de gran delicadeza y refinamiento, debe utilizarse muy inteligentemente para conseguir soluciones ingeniosas. La audacia es, por su misma naturaleza, una técnica visual obvia. El diseñador debe usarla con atrevimiento, seguridad y confianza en sí mismo, pues su propósito es conseguir una visibilidad óptima.

NEUTRALIDAD y ACENTO

Afirmar que un diseño puede tener un aspecto neutral, parece casi una contradicción en sus términos, pero lo cierto es que hay ocasiones en que el marco menos provocador para una declaración visual puede ser el más eficaz para vencer la resistencia o incluso la beligerancia del observador. La atmósfera de neutralidad es perturbada en un punto por el acento, que consiste en realizar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme.

REALISMO y DISTORSIÓN

El realismo es la técnica natural de la cámara, la opción del artista. Nuestra experiencia visual y natural de las cosas es el modelo del realismo en las artes visuales, cuyo empleo puede recurrir a numerosos trucos y convenciones calculadas para reproducir las mismas claves visuales que el ojo transmite al cerebro. La configuración de la cámara es una imitación de la del ojo y, en consecuencia, repite muchos de sus efectos. Para el artista, el uso de la perspectiva reforzada con la técnica del claroscuro puede permitirle sugerir lo que vemos directamente en nuestra experiencia. Pero son ilusiones ópticas. Precisamente por esta razón el realismo mejor estudiado de la pintura se denomina "engaño del ojo". La distorsión fuerza el

realismo y pretende controlar sus efectos desviándose de los contornos regulares y, a veces, también de la forma auténtica. Es una técnica que responde a un intenso propósito y que, bien manejada, produce respuestas también muy intensas.

PLANA y PROFUNDA

Estas dos técnicas visuales se rigen fundamentalmente por el uso o la ausencia de perspectiva y se ven reforzadas por la reproducción fiel de información ambiental, mediante la imitación de los efectos de luz y sombras propias del claroscuro, para sugerir o eliminar la apariencia natural de la dimensión.

TRANSPARENCIA y OPACIDAD

Las técnicas opuestas de la transparencia y la opacidad se definen físicamente una a la otra: la primera implica un detalle visual a través del cual es posible ver, de modo que lo que está detrás es percibido por el ojo; la segunda, es justamente lo contrario, el bloqueo y la ocultación de elementos visuales.

SINGULARIDAD y YUXTAPOSICIÓN

La singularidad consiste en centrar la composición en un tema aislado e independiente, que no cuenta con el apoyo de ningún otro estímulo visual, sea particular o general. El principal efecto de esta técnica es la transmisión de un énfasis específico. La yuxtaposición expresa la interacción de estímulos visuales situando al menos dos claves juntas y activando la comparación relacional. (DONDIS: 1976, 130-141)

1.2 CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL TEMA

COLOR

Es la impresión que da la luz sobre el ojo al reflejarse en un cuerpo.

DIAGRAMAR

Es distribuir adecuadamente los elementos de diseño dentro de un espacio o formato determinado. (PAZ: 1994,72)

Es dibujar o bocetar, a tamaño natural o reducido, el orden y la importancia de los elementos de una página, se deben indicar el tamaño de las ilustraciones, el título, los subtítulos, los colores y las columnas.

Los elementos que contiene una diagramación son titulares, bloques de texto, logotipo, ilustraciones o fotografías, pie de foto, viñetas o cualquier otro elemento decorativo.

TITULAR

El titular es un elemento muy importante dentro del formato de diseño ya que contiene el mensaje que atraerá al grupo objetivo. Debe colocarse en una posición, con la tipografía y tamaño adecuado para que aparezca en primer plano. (PAZ: 1994,78)

TEXTO

Por lo regular se trabaja en columnas. Contiene el mensaje que se desea transmitir al lector. (PAZ: 1994,78)

FOTOGRAFÍAS O ILUSTRACIONES

Son elementos con imágenes dentro de un diseño. Estos pueden ir dentro de un recuadro en diferentes tamaños o dimensio-

nes o pueden presentarse las imágenes únicamente con un contorno irregular. (PAZ: 1994,78)

PIE DE FOTO

Es el texto que describe una fotografía o ilustración. Generalmente se coloca debajo de estos. (PAZ: 1994,72)

LOGOTIPO

El logotipo es el elemento que identifica a una empresa o marca de todas las demás.

VIÑETAS Y ELEMENTOS DECORATIVOS

Son elementos que pueden ir dentro de un diseño para hacerlo más llamativo o estético.

DIPOSITIVAS

Fotografía positiva en negro o en colores, realizada sobre un soporte transparente (vidrio o película) a partir de un negativo o de una película reversible.

DISEÑO

Es el proceso de creación visual con un propósito. El diseño es la mejor expresión visual de la esencia de "algo", ya sea esto un mensaje o un producto. (WONG: 1982, 9)

ESCALA DE GRISES

En sistemas computarizados, es la forma de determinar una gama de brillo para cada pixel en el monitor, desde el negro (0) hasta el blanco (255).

FOLLETO

Publicación unitaria no periódica, consta de más de cuatro páginas y de menos de cincuenta, excluidas la portada y contrapor-

tada.

MARGEN

Para el Diseño Gráfico, es el espacio blanco de cabeza (arriba), al corte (afuera), al pie (abajo) y al lomo (hacia adentro) de la página.

MATERIAL DIDÁCTICO

Es el material que se utiliza en una exposición magistral para reforzar, con imágenes, temas teóricos a tratar. Entre los más comunes se encuentran: los folletos, manuales, diapositivas, sonoramas y videos.

MATERIAL GRÁFICO

Es el material sobre el cual se plasman de manera creativa letras, imágenes, símbolos y signos con el fin de transmitir un mensaje.

PROYECTOR DE DIAPOSITIVAS

Es un aparato eléctrico que proyecta imágenes fijas a color (positivo). Al reflejar la luz de proyector en las imágenes de las diapositivas, éstas se reflejan en la pared, en una pantalla, una manta o el elemento que se desee utilizar para proyectarlas. De preferencia se debe utilizar en un lugar oscuro para una mayor definición de las imágenes.

TIPOGRAFÍA

Estudia los tipos de letras que existen y sus características. Las letras pueden tener distintas variaciones, por su:

Forma:

Curva, recta, inclinada

Peso o grosor:

Delgada, regular, gruesa

Posición:

Superior, intermedia, inferior

Versión:

Mayúsculas o altas

Minúsculas o bajas

Ancho:

Condensadas, regulares o expandidas

Remate o serif:

Rectiformes (formas rectas),

Curviformes (formas curvas) y

Mixtiformes (formas rectas y curvas

combinadas)

(PAZ: 1994, 27-30)

2. CONTEXTO

En 1975, el "Plan de Desarrollo Universitario", de la Facultad de Arquitectura, recomienda la creación de carreras técnicas cortas. Es entonces cuando nace en la Facultad de Arquitectura el Programa de Diseño Gráfico.

El Programa de Diseño Gráfico se implementó por la necesidad de formar profesionales que salgan en menos tiempo de la universidad; pero que estén en la capacidad de generar y transmitir ideas que contribuyan a la superación y desarrollo del país.

Este programa cubre las áreas teórica y práctica que proporcionan al estudiante los conocimientos teóricos y metodológicos para fundamentar la práctica del diseño.

Esta carrera tiene una duración de seis semestres académicos y una práctica supervisada de Diseño. El pensum está estructurado por prerrequisitos, con lo que se persigue mantener la naturaleza integral del mismo.

Uno de los cursos más importantes de Diseño Gráfico es Diseño Visual I que está ubicado en el segundo semestre de la carrera y tiene como prerrequisito todo el primer semestre. La asignatura proporciona técnicas y conceptos para diseñar de forma creativa y racional.

Las técnicas visuales son formas creativas y efectivas de diseñar. Con ellas el estudiante puede explotar su creatividad proponiendo diseños con más de una técnica. Estas técnicas las puede poner en práctica en cualquiera de los cursos y planteamientos que él desee siempre y cuando, lo haga en forma creativa y funcional.

TÉCNICAS VISUALES



Capítulo III

Propuesta gráfica justificada

1. PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA

Es esta la etapa más importante de este proyecto. El lector será testigo de la metamorfosis que sufrió la idea original para la creación del material didáctico.

1.1 JUSTIFICACIÓN

Las piezas de diseño que se elaboraron como material didáctico para la enseñanza de técnicas visuales son: un folleto, un juego de diapositivas y tarjetas guía para las diapositivas. Lo que se busca con el uso de dichas piezas de material gráfico es que el docente fortalezca su cátedra con la ayuda de las diapositivas y pueda despejar, en una forma más clara, las dudas que el estudiante pueda tener con respecto del tema en cuestión; mientras que el folleto es para que el estudiante lo reproduzca y pueda consultarlo en cualquier momento, además reforzar lo aprendido en clase y tener más ejemplos de cómo utilizar las técnicas visuales. Con él, podrá comparar la forma de utilizar dichas técnicas tanto en Guatemala como en el extranjero, además el folleto posee ejemplos de material elaborado para algunos de los cursos de Diseño Gráfico. Con ello el estudiante podrá darse cuenta que si se utilizan las Técnicas Visuales en la elaboración de proyectos del pensum de Diseño Gráfico.

El grupo objetivo para el que fue diseñado el material didáctico es:

Estudiantes del 2º. Semestre de Diseño Gráfico, que cursan la asignatura de Diseño Visual I. Comprendidos entre 18 a 30 años.

1.2 PREBOCETOS DEL TITULAR

Es en esta etapa, donde se da inicio al bocetaje de las piezas de diseño. Con estos bocetos se busca resolver el problema planteado.

La primera fase es presentar el título en una forma creativa que exprese claramente cuál es el tema que se está tratando.

Las razones por las que fueron desaprobadas las siguientes ideas, son:

- Ocupa mucho espacio en el encabezado (a lo largo de la página).
- se ve vacío el encabezado (a lo ancho de la página).

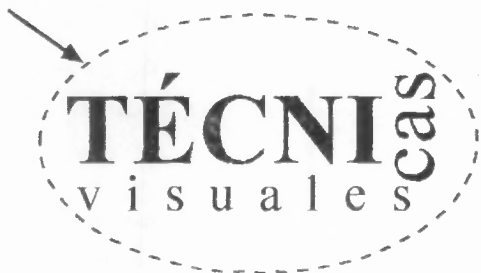
Ejemplo:



- Muy simple.
- Todos los ejemplos carecen de algún elemento que le de firmeza a la idea (una figura geométrica).

TÉCNICAS
v i s u a l e s

No se adapta al encabezado



TÉCNICAS
Visuales

Le falta alguna figura geométrica para darle firmeza



TÉCNICAS
VISUALES

Muy simple



1.3 BOCETOS DEL TITULAR

Utilizando siempre la idea que se plasmó en los prebocetos se realizaron los bocetos, pero utilizando algún elemento geométrico para darle más soporte al diseño.

- Hay contraste entre la figura geométrica y el texto (positivo y negativo), en la colocación, tipo y tamaño de la tipología.

- Los colores más comunes para representar el contraste son blanco y negro, por esa razón se imprimió a una tinta.

- La tipología que se utilizó es muy sobria, clara y moderna. Algunos de los ejemplos evocan a más de una técnica visual.

Técnicas
Visuales

TÉCNICAS
VISUALES

TÉCNICAS
VISUALES

Técnicas VISUALES

Técnicas **Visuales**

Técnicas
Visuales

Técnicas
Visuales

Este es el modelo que se eligió para titular. Posee un alto contraste, le da firmeza al diseño, la tipología es sobria y moderna.

Técnicas
Visuales

↓
TÉCNICAS **VISUALES**

Propuesta gráfica justificada.....

1.4 FOLLETO

El folleto, que a continuación se detalla, contiene ejemplos gráficos de publicidad guatemalteca que posee las distintas técnicas visuales. Además, para hacer más claro el tema y ayudar al estudiante a comprender y aprender tales técnicas también contiene figuras esquemáticas que ejemplifican a cada técnica visual de la que se va tratando; los subtítulos son ejemplos de cómo utilizar las técnicas con la tipología.

1.4.1 Formato

El formato utilizado para el folleto es tamaño carta (8.5" x 11") vertical. Esta orientación del papel da la sensación de seguridad en el lector. Se elaboró en tamaño carta por ser la medida más común y de fácil manejo. Está impreso el tiro y retiro en papel bond de 80 gramos.

1.4.2 Tipología

El folleto fue elaborado con letra tipo *Helvética* de 14 pts. para facilitar la lectura; además, por ser un tipo moderno sin serif se adapta perfectamente al grupo objetivo. Está dividido en dos columnas para no cansar la lectura. El texto está justificado.

El titular se encuentra sobre un rectángulo que mide 0.7" de alto X 5" de ancho, ya que de esta forma le da más estabilidad al diseño y ocupa menos espacio a lo largo de la hoja. Posee el tipo de letra *Benguiat Frisky*, en positivo y negativo de 39 pts.

TÉCNICAS VISUALES

Para los subtítulos se utilizaron, en donde fue necesario, distintos tipos de letra y tamaños para representar, con el uso de la

tipología, cada técnica visual y lograr una forma creativa de reforzar la definición de cada una, llamando la atención del lector. Los que no necesitaban un cambio drástico para representar cada técnica visual están en tipo *Helvética* de 20 pts. Todos los subtítulos están centrados.

Ejemplo:



1.4.3 Imágenes

Fueron, unas, extraídas de las siguientes revistas y periódicos guatemaltecos:

- Revista *Amiga*,
- Revista *Economía y Finanzas*
- Revista *Futuro*,
- Revista *Guide Magazine of Guatemala*
- Revista *Mirada*,
- Revista *Nosotros, la gente de Huehue*
- Periódico *Prensa Libre*
- Periódico *El Periódico*
- Otras son diseños de la autora de este proyecto

Cada imagen representa claramente la técnica visual que se describe.

1.4.4 Color

El folleto está impreso a una tinta (negra) por facilidad y economía para la reproducción.

1.5 BOCETOS DEL MATERIAL GRÁFICO

A continuación, se presentan los bocetos para la elaboración de material didáctico para el tema Técnicas Visuales. El material que se diseñó es:

- Un folleto,
- Un juego de diapositivas y
- Tarjetas guía para las diapositivas.

Para unificar el diseño y se vea como una sola idea, en todo el material gráfico aparece el título "Técnicas Visuales" en positivo y negativo.

1.5.1 Prebocetos para portada del folleto

Con el diseño de la portada se busca lograr que el lector se involucre con el tema desde el inicio. Es por esta razón que, con el uso de la tipología, se ha realizado una composición donde se mezclan varias técnicas visuales para hacer más efectivo el mensaje. Estos ejemplos poseen exageración, espontaneidad y contraste.

No hay unidad,
entre los elementos

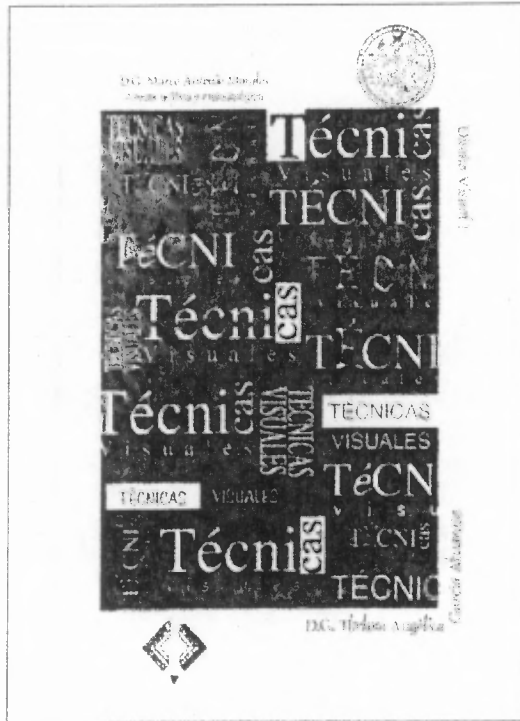


Los elementos están
flotando en el papel.



1.5.2 Boceto para la portada del folleto

El siguiente boceto para portada fue desapro- bado porque puede confundirse con un folleto de Tipología.

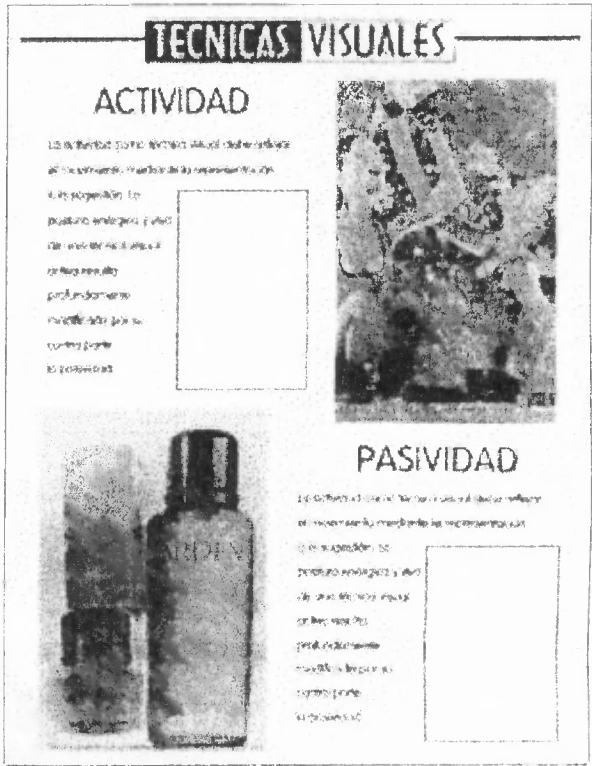


1.5.3 Bocetos de páginas interiores.

Las razones por las que fueron rechazados los siguientes bocetos, son:

- Saturación,
- Imágenes muy pequeñas,
- Crea confusión,
- No delimita bien los espacios,
- Muy formal

No delimita bien los espacios y crea confusión, ya que no es fácil saber a qué porción de texto pertenece cada imagen.



Propuesta gráfica justificada

TECNICAS VISUALES

PASIVIDAD ACTIVIDAD

La actividad como técnica visual debe alterar el momento mediante la representación, o la gestión, la postura energética y vital de una técnica visual, cuyo resultado es profundamente modificado en la forma innovadora de la técnica de representación estética que produce, mediante un equilibrio absoluto un efecto de aparición y reposo.




PASIVIDAD ACTIVIDAD

La actividad como técnica visual debe alterar el momento mediante la representación, o la gestión, la postura energética y vital de una técnica visual, cuyo resultado es profundamente modificado en la forma innovadora de la técnica de representación estética que produce, mediante un equilibrio absoluto, los efectos de aparición y reposo.

¡Nueva! Presentación




(Única, pura y deliciosa!)


Hay saturación de elementos. Las imágenes son muy pequeñas, dificultan la reproducción.

TECNICAS VISUALES

NEUTRALIDAD


Forma que en diseño puede ser un elemento esencial, cuando que sea concebido en sus términos, para ser un elemento que sea necesario en que el mismo sea producido para ser el elemento visual que sea el más alto en que sea la esencia de la belleza de la belleza de la belleza.





ACENTO

La atracción de neutralidad es perturbada no se puede por el acento, que consiste en realizar estructuralmente una sola cosa contra las demás. Observe cómo se comporta en ellas un punto y cómo se comporta en ellas un elemento de entre los demás en todos los casos.




Están muy junto el texto a la figura esquemática. Necesita más espacio el margen izquierdo para poder encuadernarlo.

Muy formal, aunque es comprensible.

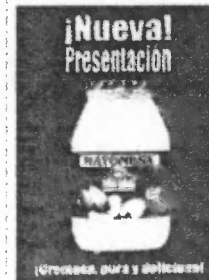
TÉCNICAS VISUALES

REALISMO

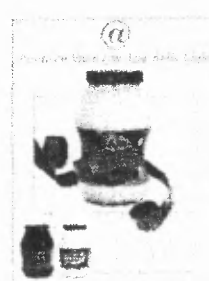
La experiencia visual y natural que el ser humano adquiere de las cosas es para las artes visuales el modelo de trabajo, mediante su técnica, cuyos resultados reproducen los mismos mensajes visuales que el objeto real. Uno de los tipos de realismo es la ilustración de la cámara, la cual tiene una gran similitud al ojo humano.



¡Nueva! Presentación




(Única, pura y deliciosa!)



DISTORSION

La Distorsión transforma el Realismo y pretende representar sus efectos desvirtuando los contornos regulares y, a veces, también la forma original. Es una técnica que responde a un claro propósito y que, bien manejada produce efectos interesantes y sorprendentes.



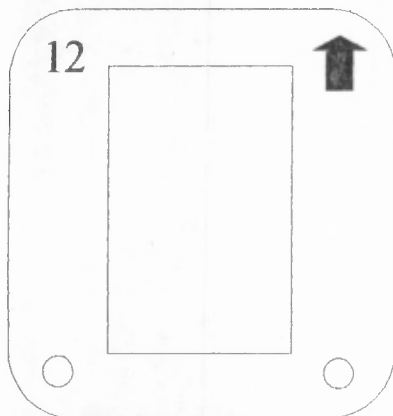
Propuesta gráfica justificada.

1.6 DIAPOSITIVAS

1.6.1 Diseño y diagramación

Las diapositivas irán acompañadas de tarjetas guía; para que el docente sepa que técnica visual está representando cada una. Todas las diapositivas tienen que coincidir con su respectiva tarjeta guía.

En la parte superior izquierda de la montura de cada diapositiva, aparece un número que tiene que coincidir con su tarjeta correspondiente. En la parte superior derecha tiene una flecha indicando la orientación de la diapositiva. Esto es para evitar confusión a la hora de colocarlas en el proyector.



Tipología

Los números que aparecen en las monturas de las diapositivas tienen el tipo *Helvética* de 14 pts. para una mejor visibilidad.

Imágenes

Cada diapositiva contiene el ejemplo de una técnica visual. Los ejemplos gráficos que poseen fueron extraídos de revistas extranjeras:

- *Cosmopolitan,*
- *National Geographic,*
- *PC Magazine,*
- *Saludable,*
- *TV y novelas,*

- *Vanidades.*

Todas estas revistas circulan en Guatemala.

Formato

Las diapositivas son del tamaño de los negativos de un rollo de 135 mm.

Color

Las diapositivas son en color para captar las imágenes sin variaciones.

Las imágenes de las diapositivas fueron tomadas desde un plano frontal, con luz de día para una mejor definición y claridad.

El color de los numerales es negro ya que las monturas son blancas para que exista contraste. La flecha es de color rojo para llamar la atención del usuario y sepa la orientación de la diapositiva.

1.7 TARJETAS GUÍA

La finalidad de estas tarjetas es que el docente sepa a qué técnica visual pertenece cada diapositiva y tenga a la mano la definición de cada una de ellas. Éstas poseen los mismos titulares (en distinta ubicación) y textos que el folleto. Las imágenes son las mismas de las diapositivas.

1.7.1 Diseño y diagramación

El diseño de las tarjetas es similar al diseño del folleto, para mantener la unidad.

Formato

El formato utilizado para las tarjetas es tamaño personalizado (4.67 x 5.25") horizontal. Esta orientación del papel da la sensación de reposo. Se elaboró en ese

tamaño para facilitar su manejo. Está impreso solo el tiro en papel bond de 120 gramos, forradas con papel contac para que tengan firmeza en el momento de ser utilizadas.

Tipología

Las tarjetas poseen el tipo de letra *Helvética* de 14 pts. (en los subtítulos) y *Helvética* de 12 pts. en el cuerpo del texto para facilitar la lectura. No se utilizó el mismo diseño del folleto para los subtítulos ya que las tarjetas son de uso exclusivo del docente. El texto está dividido en dos columnas para no cansar la lectura. Alineado a la izquierda.

El titular está en posición vertical en el costado izquierdo de la página. Posee el tipo *Benguiat Frisky* de 16 pts. invertido.

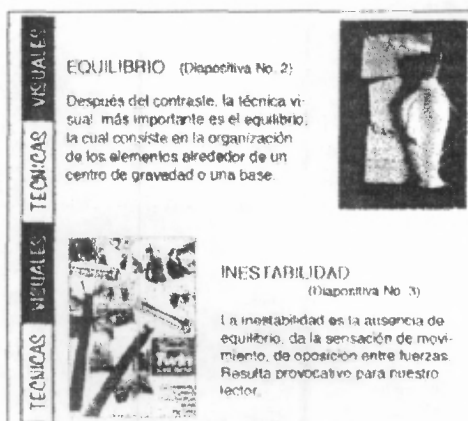
Imágenes

Las imágenes son exactamente las mismas que contiene las diapositivas, como ya se dijo, esto es para que el docente sepa a qué diapositiva pertenece cada tarjeta. Las imágenes tienen una medida de 2" de alto X 1.5" de ancho.

Color

Esta impreso a una tinta, por cuestión de costos y porque, al momento de reproducir, las copias salen con buena resolución.

Ejemplo:



1.8 BOCETOS FINALES DEL MATERIAL GRAFICO

1.8.1 Boceto final del titular

Se eligió este titular por las siguientes razones:

- Posee un claro ejemplo de contraste (positivo y negativo)
- *Benguiat Frisky* es un tipo de letra bastante moderno que se adapta perfectamente al grupo objetivo.
- El uso de la tipología en altas le da más soporte a la idea.

TÉCNICAS VISUALES

1.8.2 Boceto final de subtítulos

No se presentaron prebocetos y bocetos de los subtítulos ya que la primer idea que se presentó fue aprobada.

Para cada subtítulo se utilizó la tipología adecuada según el caso.

EQUILIBRIO

INESTABILIDAD

REALISMO

DISTORSIÓN

CONTRASTE

Unidad

FRA G MEN TA CIÓN

Sutileza

RETICENCIA

Economía

Audacia

EXAGERACIÓN

Profusión

actividad

ESPONTANEIDAD

Pasividad PLANO

RIGIDEZ

PROFUNDO - SIMETRÍA -

TRANSPARENCIA

ASIMETRÍA

~~OCULTACIÓN~~

REGULARIDAD

IRREGULARIDAD

NEUTRALIDAD

ACENTO

Simplicidad

Complejidad

1.8.3 Diseño y diagramación de la portada

El diseño que fue aprobado para la portada del folleto posee varias de las imágenes que se encuentran en el interior del folleto. Esta fue creada con las siguientes técnicas visuales.

Distorsión, en el lado izquierdo de la portada se colocó una pantalla color gris que contiene imágenes de manera alargada y ensanchada.

Irregularidad, ya que todas las imágenes poseen distintas medidas.

Acento, porque sobresalen las imágenes sobre los otros elementos.

1.8.4 Diseño y diagramación de las páginas interiores

Las páginas interiores del folleto se diseñaron con base en varias técnicas visuales.

Simetría en la colocación tanto de las imágenes como del texto. Realismo, porque todos los ejemplos publicitarios fueron tomados de la realidad. Plana, porque carece de perspectiva. Contraste entre el texto y el fondo (blanco y negro).

Cada página está subdividida en dos franjas horizontales. Se consiguió esta subdivisión a través de una línea quebrada de tres segmentos: uno horizontal en el centro de la hoja y los otros dos en sus extremos. El del extremo derecho es una recta vertical ascendente y el del extremo izquierdo una descendente.

En el extremo inferior izquierdo sobre la línea vertical de división (en todas las páginas), se encuentra el nombre de quien elaboró el material didáctico para que se le dé el crédito en el momento de la reproducción.

El siguiente ejemplo es el que fue aprobado para el diseño de las páginas interiores.


Delimita bien el espacio, separa correctamente los elementos y es interesante para el grupo objetivo.




TÉCNICAS VISUALES

Economía

La economía consiste en la utilización y presencia de unidades extremas en el dibujo. Esta técnica busca la sencillez y moderación para transmitir un mensaje; es juiciosa y se debe pensar o razonar muy bien el uso de cada elemento. Resalta los aspectos contrastantes, colores y puros.





Para que lleguen TV Sus Dos Consumos Este Verano



Profesión

La profesión es una técnica visualmente enriquecedora que se asocia al poder y la riqueza. Esta técnica embellece el dibujo mediante la utilización de muchos adornos, está muy recargada. Posee abundancia de elementos y detalles.


*Nótese que en el ejemplo se repite constantemente cada técnica visual (en el subtítulo, la figura esquemática, la imagen y el texto), la razón es que, de esta manera, hay menos probabilidades de que el estudiante las olvide ya que tiene cuatro formas distintas de recordarlas.

1.8.5 Material gráfico

A continuación se presenta todo el material didáctico diseñado para el tema "Técnicas Visuales".

- En primer lugar encontrará la muestra del folleto a tamaño original.

- Luego están las tarjetas guía de la diapositivas también a tamaño real.

Nota: las imágenes de las diapositivas son las que contienen las tarjetas guía, es por esta razón que no se presentan individualmente.

* En todas las páginas aparece una técnica visual con su opuesta, excepto donde aparece el contraste; ya que esa técnica no tiene opuesta. Para mantener unidad con todo el folleto se colocó la introducción en esa página.

TÉCNICAS VISUALES

 Folletto



Técnicas Visuales

Diseño Visual I



García Alvarado

D.G. Thelma Angélica

TÉCNICAS VISUALES

1

INTRODUCCIÓN

El presente folleto, denominado "Técnicas Visuales", recopila y presenta una serie de anuncios publicitarios extraídos de publicaciones guatemaltecas e ilustraciones de mi creación. Cada gráfica ejemplifica a una técnica visual distinta.

Este material no contiene todas las técnicas visuales que existen, ya que son innumerables, pero si aparecen las más importantes y de mayor uso en la publicidad.

El objetivo de este documento es que el estudiante conozca las técnicas visuales más comunes y sepa en que caso utilizar cada una.

Por ejemplo; no se utilizará la técnica Profusión en un anuncio de artículos deportivos, pero será bastante adecuada para uno de joyería.

En cada página aparece una técnica con su contraria.

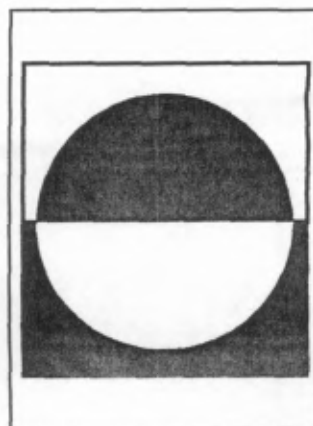
MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA



(G1.1)

CONTRASTE

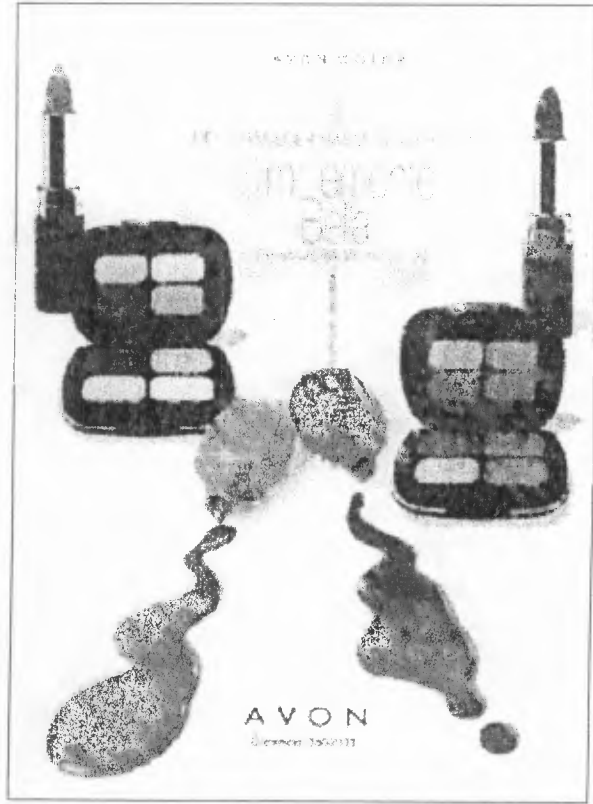
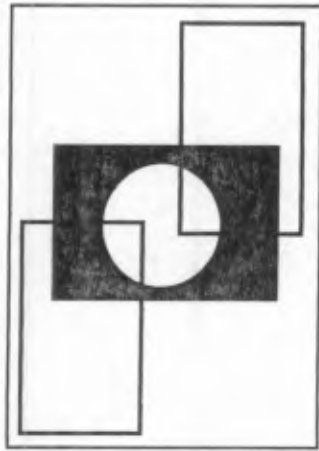
Se crea por oposición entre colores, formas, tamaños. Hay contraste entre lo grande y lo pequeño, lo oscuro y lo claro, lo ancho y lo angosto, lo vertical y lo horizontal. El contraste es uno de los principios más importantes del diseño.



TÉCNICAS VISUALES

EQUILIBRIO

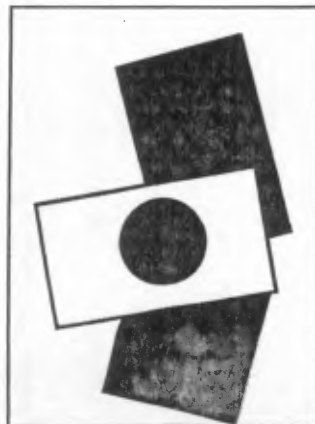
Después del contraste, la técnica visual más importante es el equilibrio; la cual consiste en la organización de los elementos alrededor de un centro de gravedad o una base.



(G1.2)

INTESTABILIDAD

La inestabilidad es la ausencia de equilibrio. Da la sensación de movimiento, de oposición entre fuerzas. Resulta provocativa para nuestro lector.



MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA



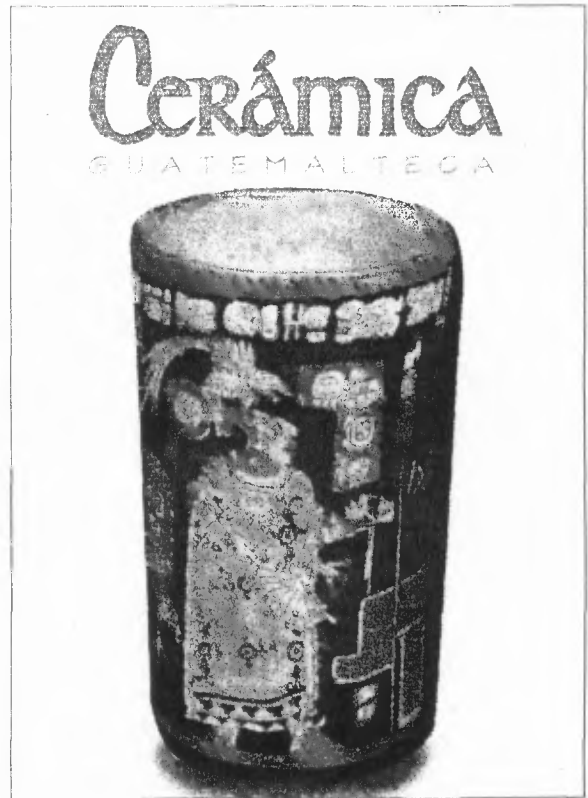
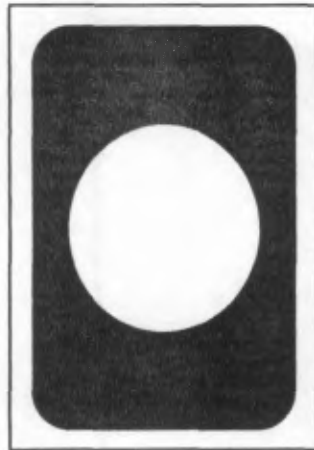
(G1.3)

TÉCNICAS VISUALES

3

- SIMETRÍA -

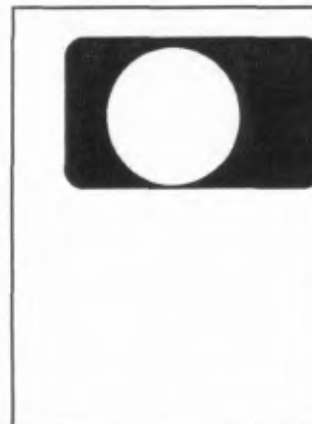
Al dividir un diseño exactamente por la mitad, deben quedar de ambos lados la misma cantidad de elementos para que haya simetría. Esta técnica da la sensación de rigidez, seguridad y unidad de los elementos. El diseño puede resultar estático e incluso aburrido.



(G2.2)

ASIMETRÍA

La asimetría es poner más elementos de un lado del diseño que del otro. Es una distribución intuitiva pero no desordenada. Es difícil que nuestro lector logre el equilibrio visual, pero resulta más llamativa que la simetría.



MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA

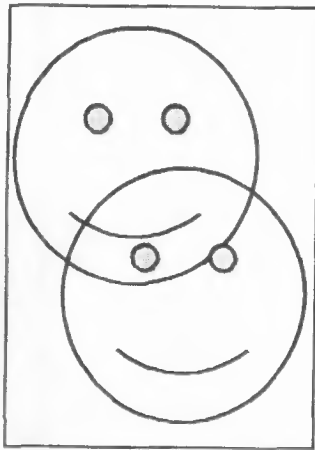


(G1.4)

TÉCNICAS VISUALES

TRANSPARENCIA

La transparencia implica un detalle visual, a través del cual es posible ver, de modo que lo que está detrás es percibido por el ojo.



(G6)

El más fuerte y sólido respaldo para...

Invertir en obligaciones a plazo fijo, con los más altos intereses del mercado, amplia flexibilidad en reconversión y mínimos de solo Q.1.000.00

PREGUNTE SOBRE EL GRAN RENDIMIENTO DE NUESTROS BONOS HIPOTECARIOS.

Llámenos hoy mismo o visítenos personalmente

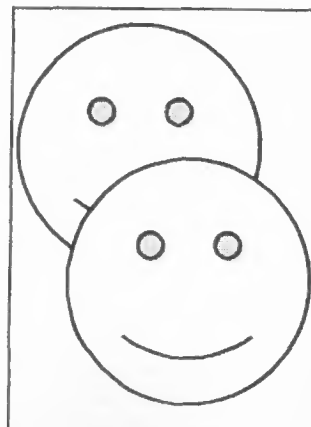
DEPARTAMENTO DE ASESORIA FINANCIERA

Centro Financiero Torre 1
2do. Nivel, 7 Av. 5-10, zona 1
Tel.: 3345111, Ext. 24-12

(G7)

OCULTACIÓN

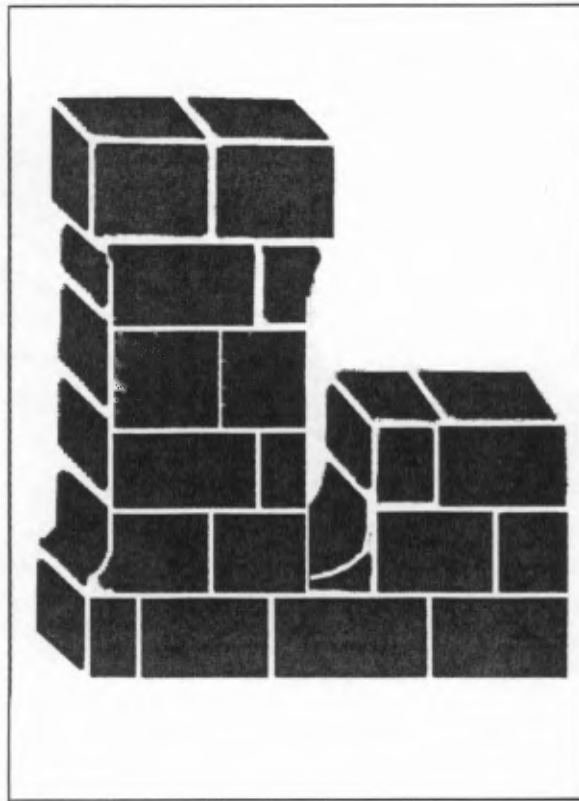
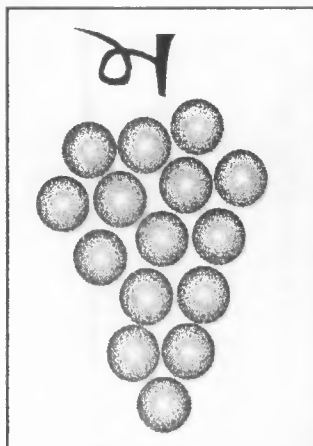
La ocultación es justamente lo contrario de la técnica visual transparencia, es el bloqueo de elementos visuales, impidiendo poder ver total o parcialmente lo que se encuentra detrás.



TÉCNICAS VISUALES

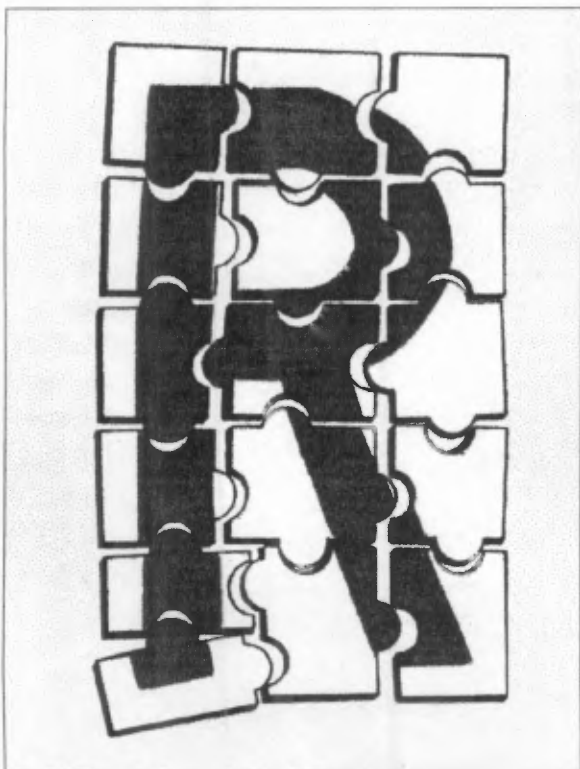
Unidad

El ojo humano integra los elementos porque están muy juntos. Percibe todo antes que las partes. En la unidad los diversos elementos que conforman un diseño deben ensamblarse perfectamente de manera que el ojo los capte como un objeto único.



(G2.3)

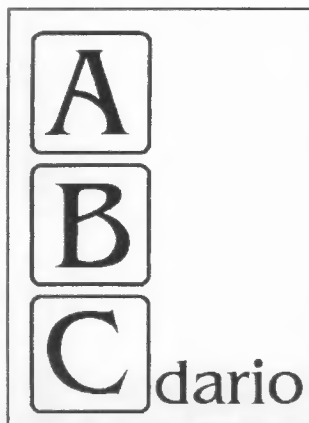
MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA



(G2.4)

FRA G MEN TA CIÓN

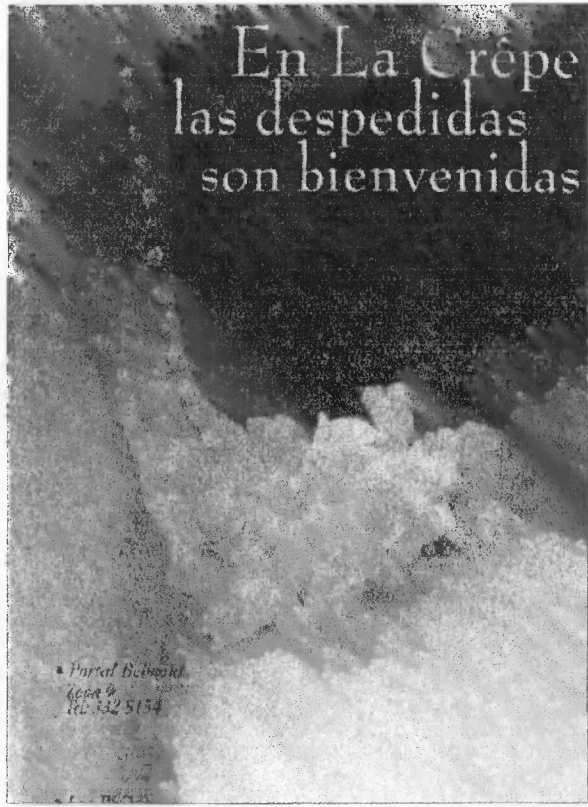
La fragmentación es apartar los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionan entre sí, pero conserven su carácter individual.



TÉCNICAS VISUALES

Sutileza

Es una técnica que busca transmitir un mensaje delicado, tenue e ingenioso. La sutileza es un claro ejemplo visual de gran delicadeza y refinamiento, debe utilizarse muy inteligentemente para conseguir soluciones ingeniosas.



(G1.5)

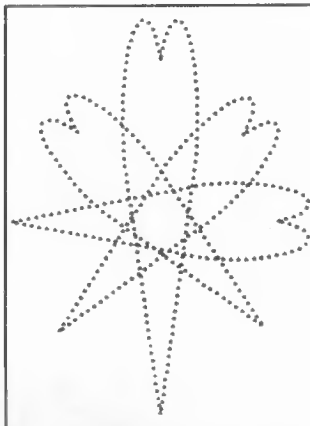
MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA



(G1.6)

Audacia

La audacia es el atrevimiento en la colocación y combinación de los elementos visuales en un diseño. El diseñador debe usarla con seguridad y confianza en sí mismo, pues su propósito es conseguir una muy buena visibilidad en el mensaje, a través de lo sorprendente y poco común.

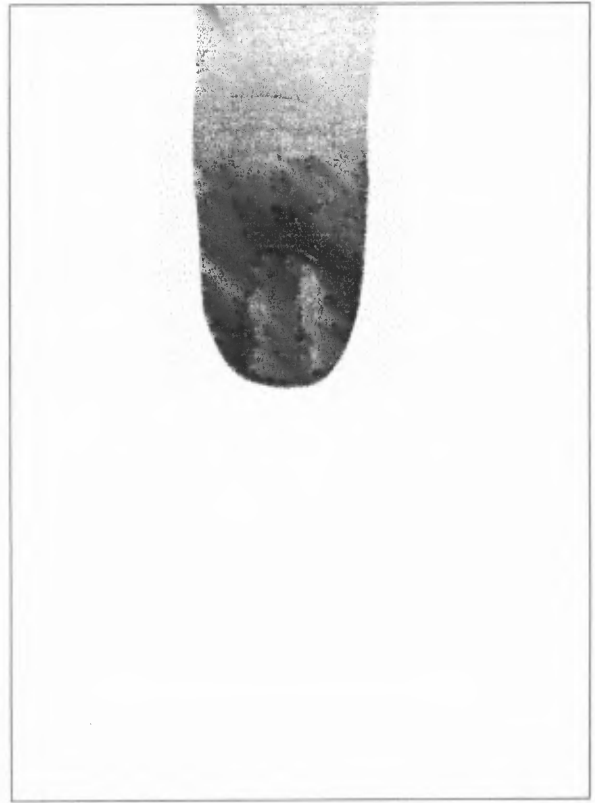
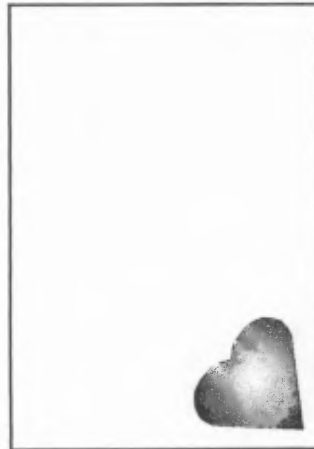


TÉCNICAS VISUALES

7

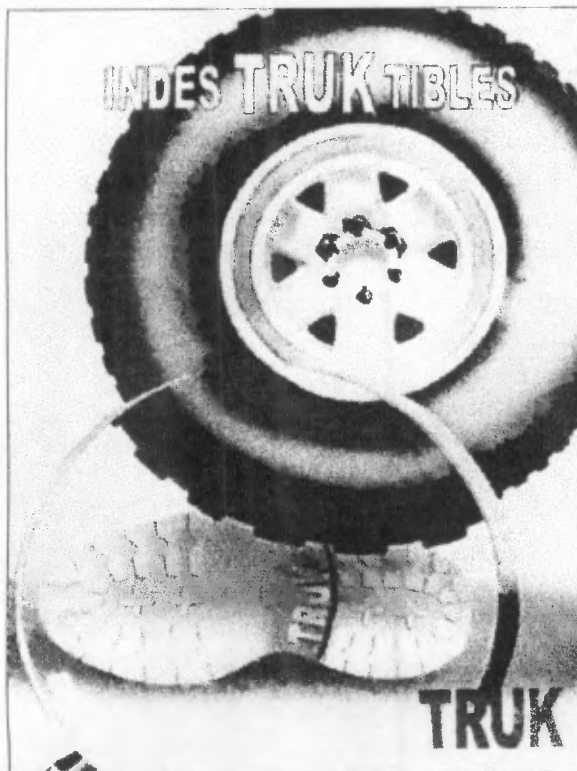
RETICENCIA

La reticencia persigue una respuesta máxima ante elementos mínimos. Tanto la reticencia como la exageración, se toman grandes libertades en la manipulación de los detalles visuales. Requiere de ingenio, libertad y conocimiento no sólo del uso de los elementos visuales, sino también de su impacto psicológico.



(G3)

MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA



(G2.5)

EXAGERACIÓN

La exageración consiste en deformar los elementos dándoles proporciones mayores de las que tienen en realidad. Esta técnica, para ser visualmente

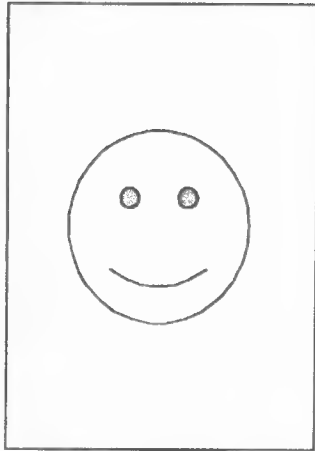
efectiva debe recurrir, muchas veces, a la utilización de elementos irrerales para hacer intenso el diseño.

**LO
VE**
LOVE LOVE

TÉCNICAS VISUALES

Economía

La economía consiste en la utilización y presencia de unidades mínimas en el diseño. Esta técnica busca la sencillez y moderación para transmitir un mensaje; es juiciosa y se debe pensar o razonar muy bien el uso de cada elemento. Realza los aspectos conservadores, pobres y puros.

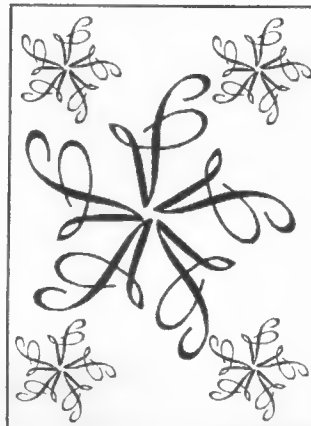


(G4.1)

Profusión

La profusión es una técnica visualmente enriquecedora que se asocia al poder y la riqueza. Esta técnica embellece el diseño mediante la utilización de muchos adornos, está muy recargada. Posee

abundancia de elementos y/o detalles.

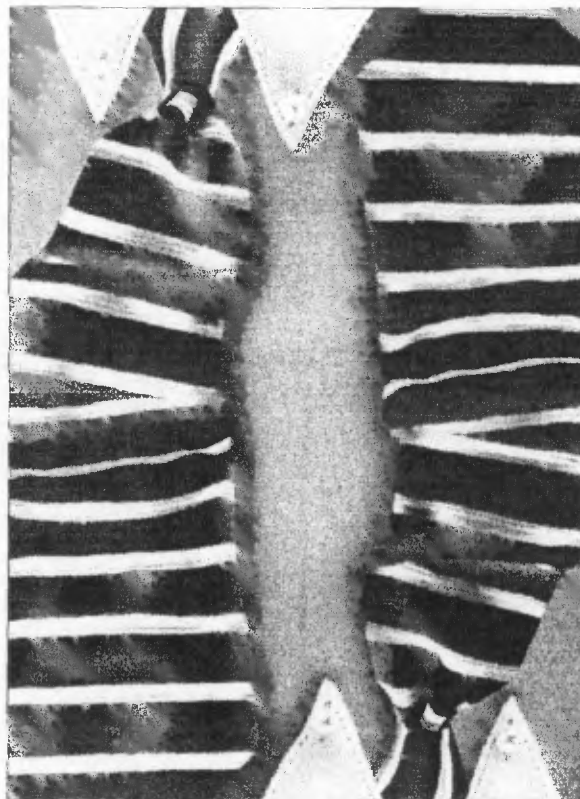
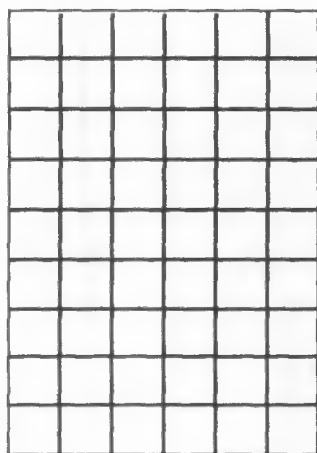


(G5)

TÉCNICAS VISUALES

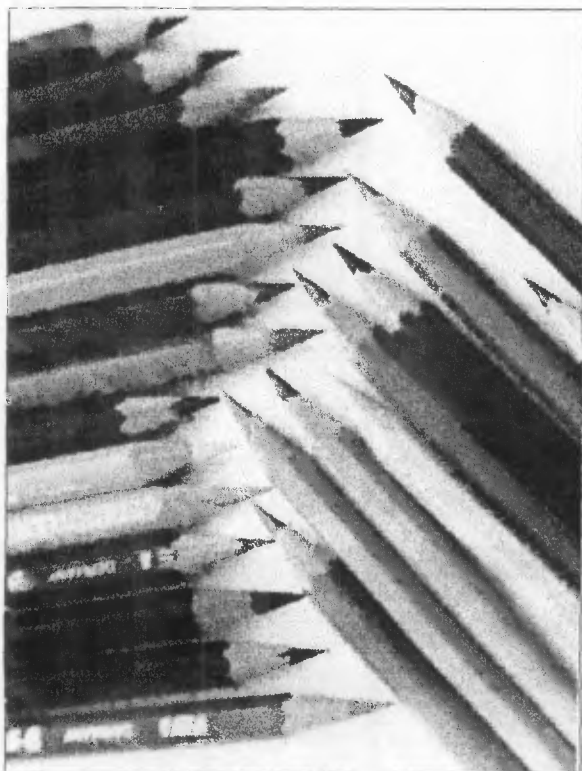
REGULARIDAD

La regularidad en el diseño consiste en mantener la uniformidad en los elementos. Está basada en algún orden o principio que no permite desviaciones.



(G2.6)

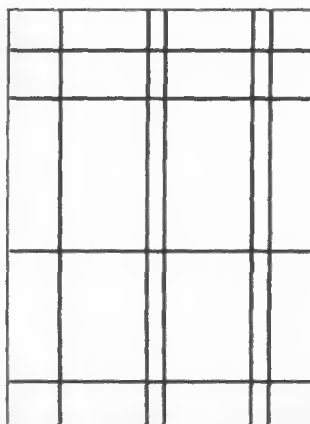
MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA



(G2.7)

IRREGULARIDAD

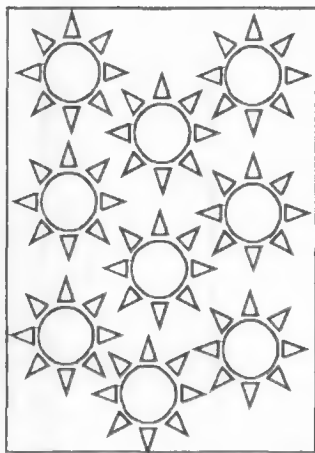
La técnica visual opuesta de regularidad es la irregularidad que como estrategia de diseño realza lo inesperado y las cosas poco comunes, sin ajustarse a algún plan fácil de descifrar.



TÉCNICAS VISUALES

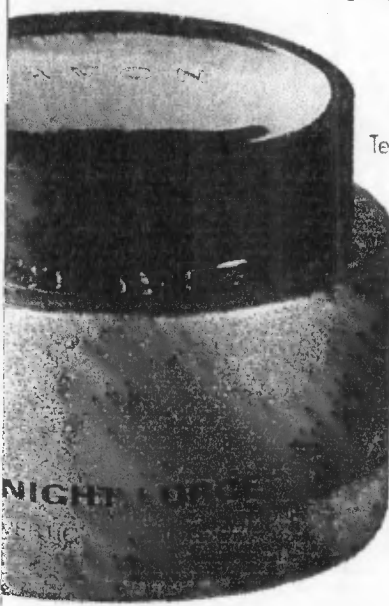
NEUTRALIDAD

En la neutralidad ningún elemento visual se destaca. No hay intención de realzar nada.



(G4.2)

MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA



ANEW
Night Force
Vertical Lifting Complex.

AVC¹⁰ La Nueva
Tecnología para su
Culis

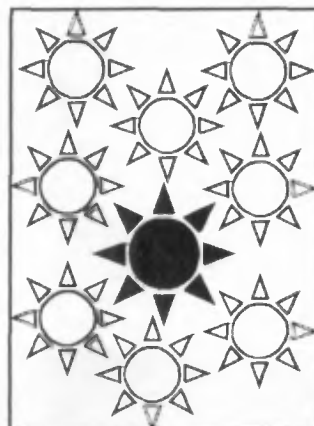
Define y
Reafirma la piel
de su rostro.

AVON
SKIN CARE
LABORATORIES

(G1.7)

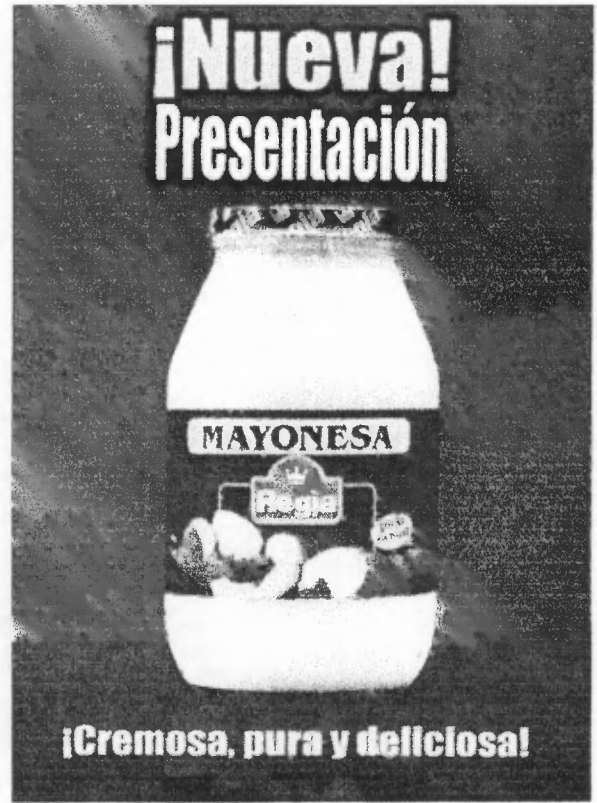
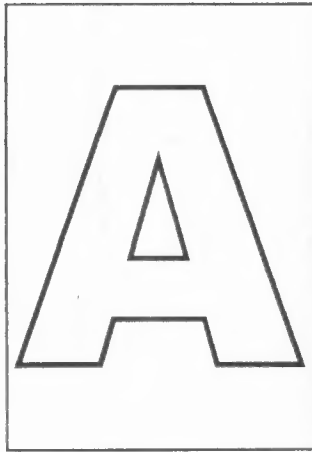
ACENTO

La neutralidad es transformada en algún punto por el acento, que consiste en realzar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme. Algún elemento concreto se destaca sobre los otros.



REALISMO

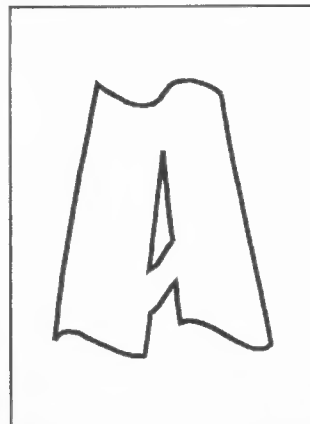
La experiencia visual y natural que el ser humano adquiere de las cosas es para las artes visuales el modelo de realismo; mediante numerosos trucos calculados reproduce los mismos mensajes visuales que el ojo transmite al cerebro. Uno de esos trucos es la utilización de la cámara, la cual tiene una gran similitud al ojo humano.



(G18)

DISTORSIÓN

La distorsión transforma el realismo y pretende controlar sus efectos desviando los contornos regulares y, a veces, también la forma original. Es una técnica que responde a un claro propósito y que, bien manejada, produce respuestas interesantes e impactantes.



MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA

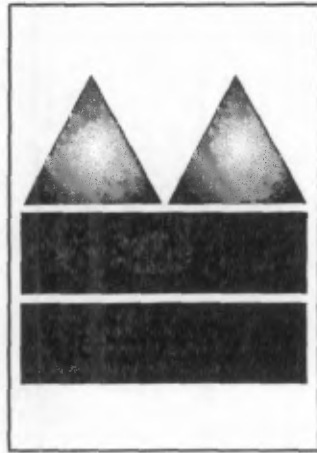


(G19)

TÉCNICAS VISUALES

RIGIDEZ

En la rigidez los elementos se disponen estáticamente. Percibimos el conjunto como exageradamente tieso.



guide magazine

GUATEMALA

Guatemala, Land of Eternal Spring, possesses a pre-Columbian and natural heritage, rich in diverse attractions and historic background. One can find everything, ranging from a cosmopolitan capital city, to the most beautiful ecological places.

Its main cities are the capital (1), modern and growing recently; La Antigua Guatemala (2), with buildings dating from the XVI and XVII centuries, real treasures of the Spanish Renaissance; and Quetzaltenango (3), second city in importance, with a mountainous configuration and important beautiful landscapes.

For those seeking Guatemala's historic past, they should first visit the archeological site of Zaculeu (7), a fortified city with a small museum exhibiting ceramic pieces and human skeletons. Miraflores (8) in Chimaltenango, is the former capital of the Mayas. Palenque, the Ruins of Quetzal (11) in Itzamal, with the largest stone block worked by the ancient Mayas. El Palenque (12) department in Guatemala offers the highest number of archeological sites being in the Mayapochi Tikal (13), where recent excavations have uncovered a group of older structures, named "The Last Mayas". Archeological sites are found in Peten: Dos Pilas (14), and Rio Azul (15).

Guatemala, País de la Eterna Primavera, posee un patrimonio cultural y natural único y variado, abarcando un diverso espectro histórico y de atractivos. Desde la cosmopolita ciudad de Guatemala, hasta las más bellas zonas ecológicas.

Sus principales ciudades son la capital (1), la Antigua Guatemala (2), con edificios que datan de los siglos XVI y XVII, verdaderos tesoros del renacimiento español; y Quetzaltenango (3), segunda ciudad en importancia, con una configuración montañosa y un paisaje que se alza en él, con la más bella arquitectura.

Quien que busca el pasado histórico de Guatemala, no debe pasar por el sitio arqueológico de Zaculeu (7), una ciudad fortificada y un pequeño museo donde se exhiben piezas de cerámica y esqueletos humanos. Miraflores (8) en Chimaltenango, que es la antigua capital de los mayas. Palenque, Las Ruinas de Quetzal (11) en Itzamal, con el mayor bloque de piedra trabajada por los antiguos mayas. El departamento del Peten nos ofrece la mayor cantidad de sitios arqueológicos de la época maya. Tikal (13), donde excavaciones recientes han obtenido un conjunto de estructuras más antiguas descubiertas por los arqueólogos "Mayas Perdidos". Entre otros sitios que podemos visitar Dos Pilas (14), Rio Azul (15).

(G8)

MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA

DESCUBRE PROPIESTILO

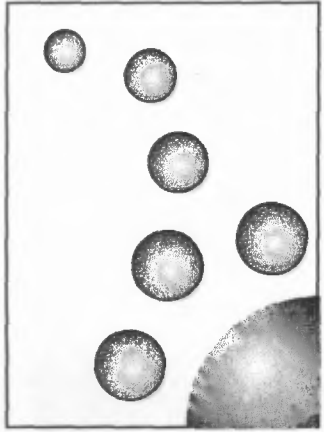
COLOR • TREND

AVON

(G1.10)

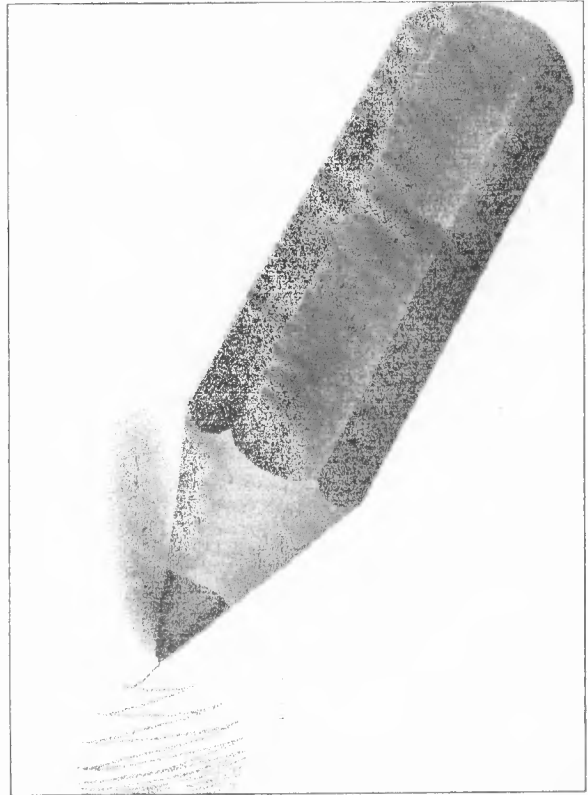
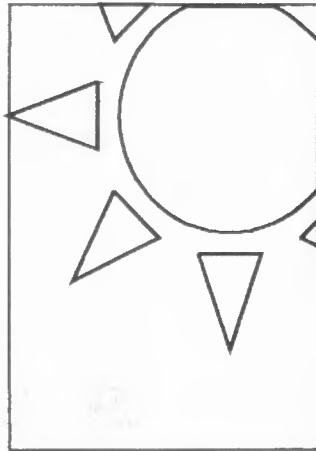
ESPONTANEIDAD

Los elementos se distribuyen libremente. Parece como si no hubiera planificación. Es una técnica de gran carga emotiva, impulsiva y desbordante.



Simplicidad

La simplicidad se caracteriza, en un diseño, por la escasez de elementos, presencia de áreas blancas y descansos para la vista. Esta técnica está libre de complicaciones o elaboraciones secundarias.



(G2.8)

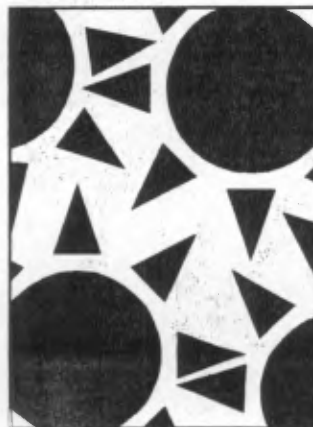
MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA



(G9)

Complejidad

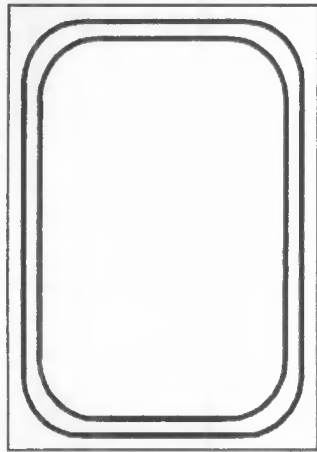
La complejidad se caracteriza por la abundancia de elementos sobre el papel. Saturación. Da lugar a un difícil proceso de organización del significado.



TÉCNICAS VISUALES

PLANO

Técnica que tiene ausencia de perspectiva. Utiliza efectos del claroscuro para eliminar la apariencia natural de la dimensión.



Ya ocupamos el
primer nivel

en la ampliación del Centro Comercial Galerías La Pradera.

HOME
center *FruitValia*

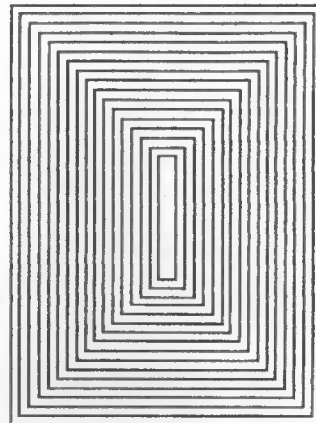
(G4.3)



(G1.11)

PROFUNDO

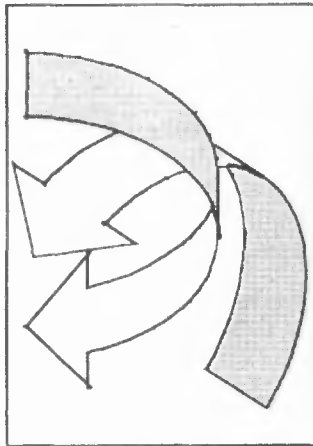
Se rige por el uso de la perspectiva y se ve reforzada por la reproducción fiel de la información ambiental, utilizando el claroscuro para sugerir la apariencia natural de la dimensión.



TÉCNICAS VISUALES

actividad

La actividad es una técnica visual enérgica y viva; refleja el movimiento mediante la representación o la sugestión.



(G1.12)

MATERIAL GRÁFICO ELABORADO POR: ANGÉLICA GARCÍA

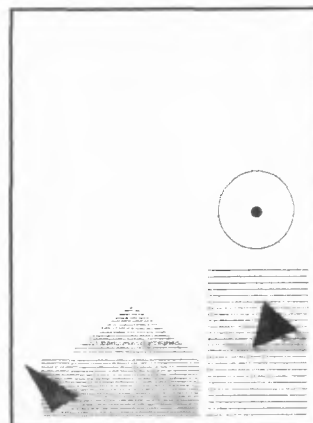


... Testigo silencioso, custodio de la herencia maya.

(G2.9)

Pasividad

La pasividad representa reposo absoluto, falta de actividad. Técnica de representación estática que produce, mediante un equilibrio absoluto, un efecto de descanso.



TÉCNICAS VISUALES

Abreviaturas de citas bibliográficas

Ejemplo de lo que significan las abreviaturas:

(G1.1)

Si aparece con un numeral como este, significa que hay más de una imagen extraída de la misma fuente

El nombre de la publicación de donde fue extraída cada imagen.

- (G1) Revista "Amiga"
- (G2) Elaboración propia (Angélica García)
- (G3) Periódico "Prensa Libre"
- (G4) Revista "Mirada"
- (G5) Revista "Nosotros La gente de Huehue"
- (G6) Revista "Dinero"
- (G7) Revista "Economía y Finanzas"
- (G8) Revista "Guide Magazine"
- (G9) Revista "Futuro"

TÉCNICAS VISUALES

 Tarjetas
guía

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

PORTADA
(Diapositiva No. 0)



CONTRASTE (Diapositiva No. 1)

Se crea por oposición entre colores, formas, tamaños. Hay contraste entre lo grande y lo pequeño, lo oscuro y lo claro, lo ancho y lo angosto, lo vertical y lo horizontal. El contraste es uno de los principios más importantes del diseño.

TECNICAS VISUALES

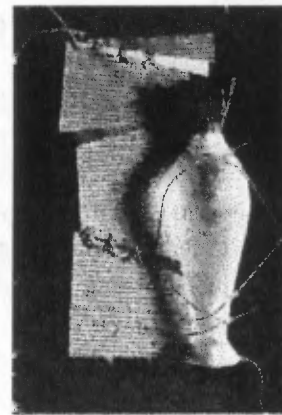
TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

EQUILIBRIO (Diapositiva No. 2)

Después del contraste, la técnica visual más importante es el equilibrio; la cual consiste en la organización de los elementos alrededor de un centro de gravedad o una base.

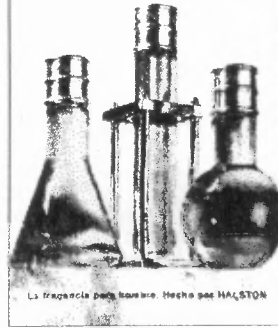


INESTABILIDAD
(Diapositiva No. 3)

La inestabilidad es la ausencia de equilibrio. Da la sensación de movimiento, de oposición entre fuerzas. Resulta provocativa para nuestro lector.

SIMETRÍA (Diapositiva No. 4)

Al dividir un diseño exactamente por la mitad, deben quedar de ambos lados la misma cantidad de elementos para que haya simetría. Esta técnica da la sensación de rigidez, seguridad y unidad en los elementos. El diseño puede resultar estático e incluso aburrido.

**CATALYST****ASIMETRÍA** (Diapositiva No. 5)

La asimetría es poner más elementos de un lado del diseño que del otro. Es una distribución intuitiva pero no desordenada. Es difícil que nuestro lector logre el equilibrio visual, pero resulta más llamativa que la simetría.

RETICENCIA (Diapositiva No. 6)

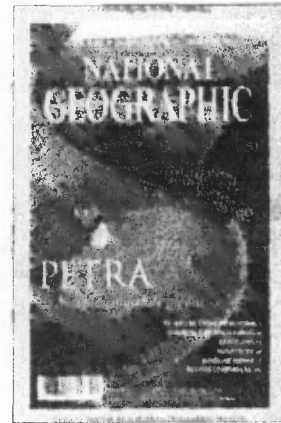
La reticencia persigue una respuesta máxima del espectador ante elementos mínimos. Tanto la reticencia como la exageración, se toman grandes libertades en la manipulación de los detalles visuales. Requiere de ingenio, libertad y conocimiento no sólo del uso de los elementos visuales, sino también de su impacto psicológico.

**EXAGERACIÓN** (Diapositiva No. 7)

La exageración consiste en deformar los elementos dándoles proporciones mayores de las que tienen en realidad. Esta técnica, para ser visualmente efectiva debe recurrir, muchas veces, a la utilización de elementos irreales para hacer intenso el diseño.

REALISMO (Diapositiva No. 8)

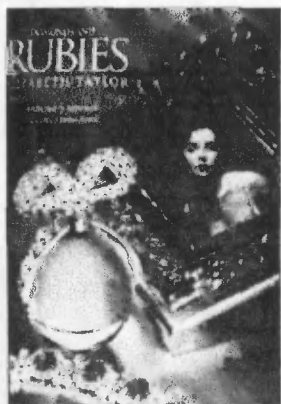
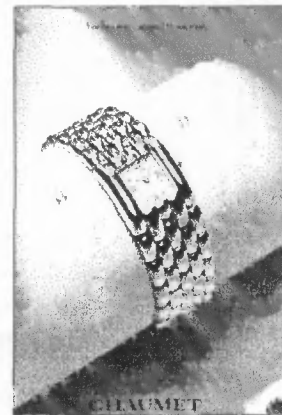
La experiencia visual y natural que el ser humano adquiere de las cosas es para las artes visuales el modelo de realismo; mediante numerosos trucos calculados reproduce los mismos mensajes visuales que el ojo transmite al cerebro. Uno de esos trucos es la utilización de la cámara, la cual tiene una gran similitud al ojo humano.

**DISTORSIÓN** (Diapositiva No. 9)

La distorsión transforma el realismo y pretende controlar sus efectos desviando los contornos regulares y, a veces, también la forma original. Es una técnica que responde a un claro propósito y que, bien manejada, produce respuestas interesantes e impactantes.

ECONOMÍA (Diapositiva No. 10)

La economía consiste en la utilización y presencia de unidades mínimas en el diseño. Esta técnica busca la sencillez y moderación para transmitir un mensaje; es juiciosa y se debe pensar o razonar muy bien el uso de cada elemento. Realza los aspectos conservadores, pobres y puros.

**PROFUSIÓN** (Diapositiva No. 11)

La profusión es una técnica visualmente enriquecedora que se asocia al poder y la riqueza. Esta técnica embellece el diseño mediante la utilización de muchos adornos, está muy recargada. Posee abundancia de elementos y/o detalles.

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

RIGIDEZ (Diapositiva No. 12)

En la rigidez los elementos se disponen estáticamente. Percibimos el conjunto como exageradamente tieso.



ESPONTANEIDAD

(Diapositiva No. 13)

Los elementos se distribuyen libremente. Parece como si no hubiera planificación. Es una técnica de gran carga emotiva, impulsiva y desbordante.

TECNICAS VISUALES

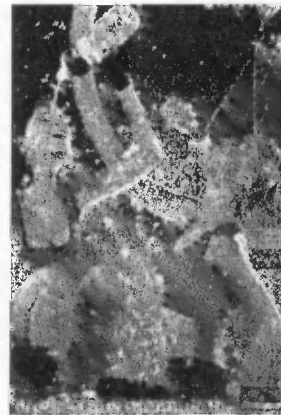
TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

ACTIVIDAD (Diapositiva No. 14)

La actividad es una técnica visual enérgica y viva; refleja el movimiento mediante la representación o la sugestión.

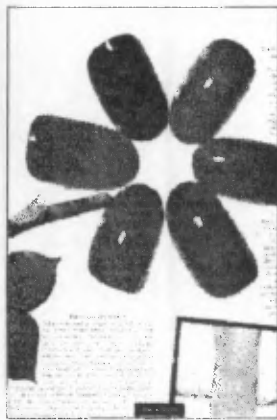


PASIVIDAD (Diapositiva No. 15)

La pasividad representa reposo absoluto, falta de actividad. Técnica de representación estática que produce, mediante un equilibrio absoluto, un efecto de descanso.

SUTILEZA (Diapositiva No. 16)

Es una técnica que busca transmitir un mensaje delicado, tenue e ingenioso. La sutileza es un claro ejemplo visual de gran delicadeza y refinamiento, debe utilizarse muy inteligentemente para conseguir soluciones ingeniosas.

**AUDACIA** (Diapositiva No. 17)

La audacia es el atrevimiento en la colocación y combinación de los elementos visuales en un diseño. El diseñador debe usarla con seguridad y confianza en sí mismo, pues su propósito es conseguir una muy buena visibilidad en el mensaje, a través de lo sorprendente y poco común.

NEUTRALIDAD

(Diapositiva No. 18)

En la neutralidad ningún elemento visual se destaca. No hay intención de realzar nada.

**ACENTO** (Diapositiva No. 19)

La neutralidad es trastornada en algún punto por el acento, que consiste en realzar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme. Algún elemento concreto se destaca sobre los otros.

TECNICAS VISUALES

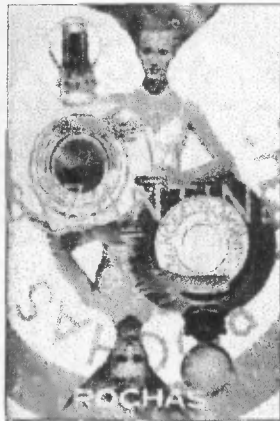
TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

SIMPLICIDAD (Diapositiva No. 20)

La simplicidad se caracteriza, en un diseño, por la escasez de elementos, presencia de áreas blancas y descansos para la vista. Esta técnica está libre de complicaciones o elaboraciones secundarias.



COMPLEJIDAD

(Diapositiva No. 21)

La complejidad se caracteriza por la abundancia de elementos sobre el papel: saturación. Da lugar a un difícil proceso de organización del significado.

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

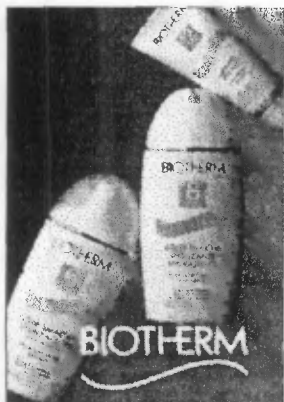
TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

REGULARIDAD

(Diapositiva No. 28)

La regularidad en el diseño consiste en mantener la uniformidad en los elementos, está basada en algún orden o principio que no permite desviaciones.



IRREGULARIDAD

(Diapositiva No. 29)

La técnica visual opuesta de regularidad es la irregularidad que como estrategia de diseño realza lo inesperado y las cosas poco comunes, sin ajustarse a algún plan fácil de descifrar.

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

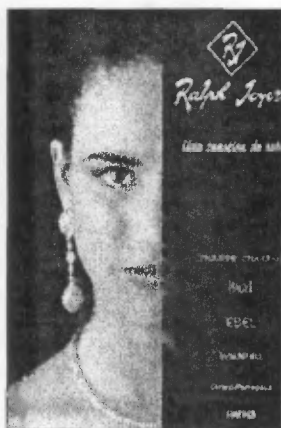
TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

TRANSPARENCIA

(Diapositiva No. 24)

La transparencia implica un detalle visual, a través del cual es posible ver; de modo que lo que está detrás es percibido por el ojo.



OCULTACION (Diapositiva No. 25)

La ocultación es justamente lo contrario de la técnica transparencia, es el bloqueo de elementos visuales, impidiendo poder ver total o parcialmente lo que se encuentra detrás.

TECNICAS VISUALES

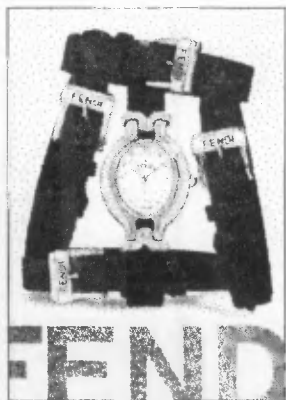
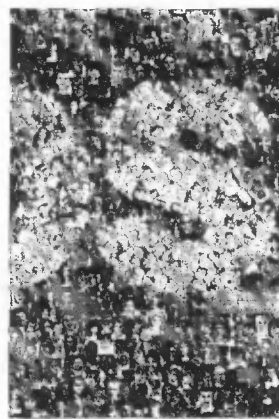
TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

TECNICAS VISUALES

UNIDAD (Diapositiva No. 26)

El ojo humano integra los elementos porque están muy juntos. Percibe el todo antes que las partes. En la unidad los diversos elementos que conforman un diseño deben ensamblarse perfectamente, de manera que el ojo los capte como un objeto único.



FRAGMENTACIÓN

(Diapositiva No. 27)

La fragmentación es apartar los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionen entre sí, pero conserven su carácter individual

TÉCNICAS VISUALES



capítulo IV

Comprobación de la eficacia
de las piezas

1. COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS

Para comprobar la eficacia de las piezas, es necesario realizar un diseño de prueba. Esto consiste en determinar objetivamente si las piezas diseñadas como material didáctico son funcionales o no para el grupo objetivo.

Los aspectos que se deben tomar en cuenta para la recolección de datos son los siguientes:

Grupo objetivo

- Estudiantes de Diseño Gráfico
- Segundo semestre
- Asignados a Diseño Visual I
- Hombres y mujeres
- de 18 a 30 años
- Clase media-media

Grupo muestra

Consiste en tomar del 5 al 20% del grupo objetivo y presentarles las piezas gráficas y pasar la encuesta; para que al momento de presentarlo con el grupo total, ya se tenga una noción de lo que va a ocurrir; o si el "grupo muestra" sugiere algún cambio significativo (en las piezas gráficas y/o la encuesta) se realizará antes de llevar a cabo el Diseño de Prueba.

Muestra representativa

El total de personas que conformaron el grupo objetivo es de 40. Utilice el 10% de muestra, formada por 2 hombres y 2 mujeres.

Recolección de datos

Para verificar la eficacia de las piezas, el instrumento que se utilizó fue la encuesta. Este instrumento permite tener contacto directo con el informante y obtener datos objetivos y rápidos.

La encuesta presentada contiene 11 preguntas relacionadas con el diseño, diagramación, color, etc., del material gráfico.

Está impresa en hoja tamaño carta, a 11 Pts. con un tipo de letra *Times New Roman* que facilita la lectura. En el encabezado aparece el número de boleta el logotipo de la Universidad de San Carlos y el de Diseño Gráfico. (Ver *Anexos*)

Estrategia para la recolección de datos

Las piezas de diseño fueron presentadas a 40 estudiantes de Diseño Visual I, sección "A" del 2º. Semestre de Diseño Gráfico. Primero el catedrático proyectó las diapositivas y dio la explicación correspondiente a cada una. Al finalizar con las diapositivas se les entregó una muestra del folleto, adjunto del cuestionario para que lo evaluaran.

Orden y clasificación de la información

Las piezas de diseño son eficaces si el 70% de las respuestas son afirmativas.

Después de encuestado el grupo objetivo se procedió a:

- En un cuestionario vacío se fue anotando la cantidad de veces que estaba marcada cada selección.
- Se calcularon los porcentajes de cada respuesta.
- Se elaboraron las gráficas en Excel.

Síntesis de la interpretación

Después de realizado el Diseño de Prueba y de haber tabulado las respuestas, se llegó a la conclusión que el material gráfico presentado a los estudiantes es eficaz ya que más del 70% consideran que es fácil de comprender y aprender las Técnicas Visuales con la ayuda de dicho material.

TÉCNICAS VISUALES

 Conclusiones
y recomendaciones

CONCLUSIONES

1. Se resolvió el problema de la carencia de material didáctico para el tema Técnicas Visuales.
2. El lenguaje utilizado en el material gráfico el claro y comprensible.
3. Según los resultados obtenidos de la encuesta, se puede afirmar que el material didáctico presentado es eficaz, y ayuda a una mejor comprensión y utilización de las Técnicas Visuales.

RECOMENDACIONES

1. Para utilizar publicidad existente, en futuros proyectos, se recomienda pedir autorización del autor, debido a que tienen derechos reservados.
2. Utilizar ejemplos gráficos de su propia creatividad en el material que diseñe.
3. Basarse en experiencias propias para crear material didáctico. Pensar en cuáles fueron los temas en los que más dificultad tuvo para aprender y si aún no existe material didáctico, considerarlo como tema para su proyecto de graduación.

TÉCNICAS VISUALES

 BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

- Dondis, Donis A.
1996 **La Sintáxis de la imagen, Introducción al alfabeto visual.** Editorial Gustavo Gil S.A. Barcelona, España 221 págs.

- Sausmarez, Maurice de
1995 **Diseño básico, dinámica de la forma visual en las artes plásticas.** Ediciones Gustavo Gil, México, 1995.

- Universidad de San Carlos de Guatemala,
Propuesta de creación de la escuela de Diseño Gráfico.
30 de agosto de 1993

- Paz, Eva
1992 **Fundamentos de Tipología. Guatemala.** Editorial LEA

- Wong, Wucius
1982 **Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional**
Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, 1982

TÉCNICAS VISUALES

a
n
exos

The logo consists of a dotted circle with a crosshair (a vertical line on the left, a horizontal line on the top, and a vertical line on the right). A large, bold, serif letter 'S' is positioned to the right of the circle, partially overlapping it.

1. ANEXOS

En este apartado se encuentra la muestra de la encuesta que fue entregada a los alumnos de Diseño Visual I de Diseño Gráfico, para evaluar las piezas de diseño (folleto y diapositivas) que fueron realizadas como material didáctico. Contiene las gráficas que ejemplifican en porcentajes las respuestas que se obtuvieron con la encuesta; y que validan las piezas de diseño.



Comprobación de la eficacia las piezas de diseño utilizadas como material didáctico.

OBJETIVO: Conocer los criterios del estudiante respecto al material didáctico expuesto.

EDAD: SEXO: F M REPITENTE SI NO

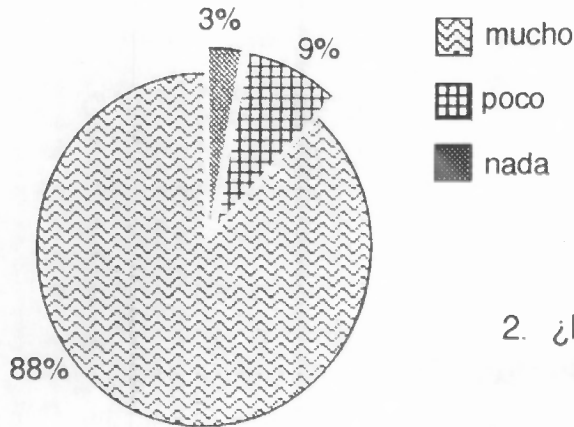
I SERIE

INSTRUCCIONES: Marque con una X, la respuesta que considere la más apropiada.

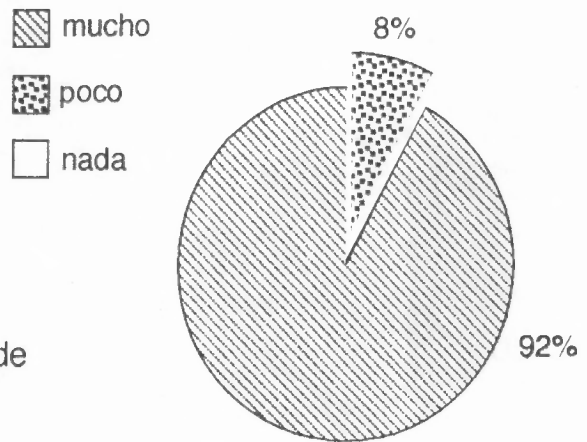
- 1. ¿Considera creativa la forma invertida que se utilizó para el titular? MUCHO POCO NADA
2. ¿Le ayuda a comprender mejor el tema el diseño que tienen los subtítulos? MUCHO POCO NADA
3. ¿Considera que los subtítulos ilustran de forma adecuada cada tema? MUCHO POCO NADA
4. ¿Es legible la tipología de 14 Puntos Helvética? MUCHO POCO NADA
5. ¿Contiene un lenguaje claro y comprensible la definición de cada técnica visual? MUCHO POCO NADA
6. ¿Fortalecen Las figuras esquemáticas la comprensión de las imágenes? MUCHO POCO NADA
7. ¿Ejemplifican correctamente cada tema las imágenes que contiene el folleto? MUCHO POCO NADA
8. ¿Le parece creativa la portada? MUCHO POCO NADA
9. ¿Considera que la repetición del título ("Técnicas Visuales") en la portada le ayuda a memorizar el tema? MUCHO POCO NADA
10. ¿Le ayudan las diapositivas a comprender mejor lo que se está tratando en el folleto? MUCHO POCO NADA
11. ¿Considera que la utilización de este material didáctico le ayudará al aprendizaje y utilización de las Técnicas Visuales? MUCHO POCO NADA

PARA USO EXCLUSIVO DEL ENCUESTADOR OBSERVACIONES

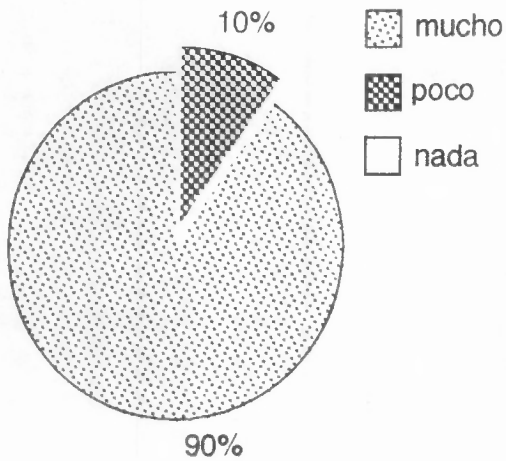
1. ¿Considera creativa la forma invertida que se utilizó para el titular?



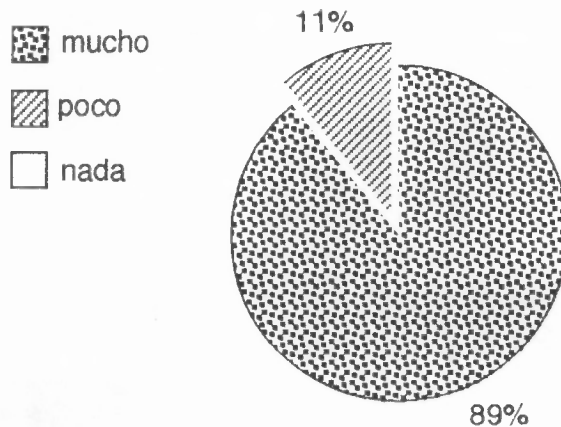
2. ¿Le ayuda a comprender mejor el tema el diseño que tienen los subtítulos?



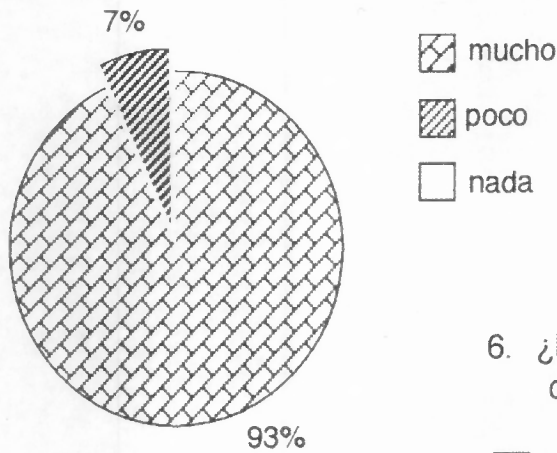
3. ¿Considera que los subtítulos ilustran de forma adecuada cada tema?



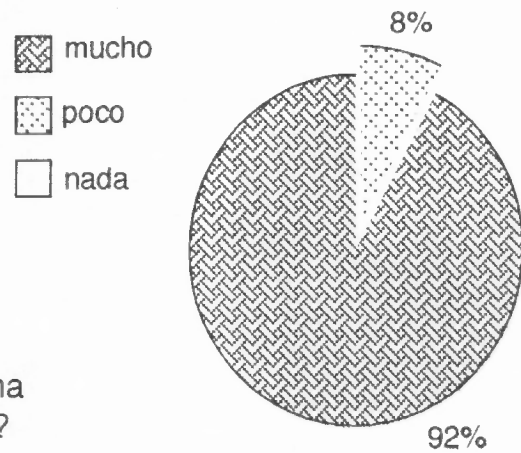
4. ¿Es legible la tipología de 14 puntos Helvética?



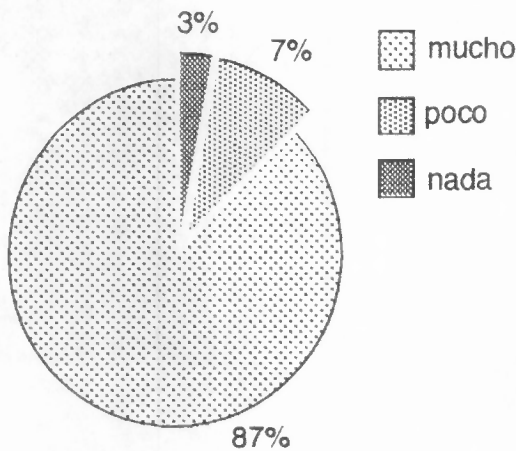
5. ¿Contiene un lenguaje claro y comprensible la definición de cada técnica visual?



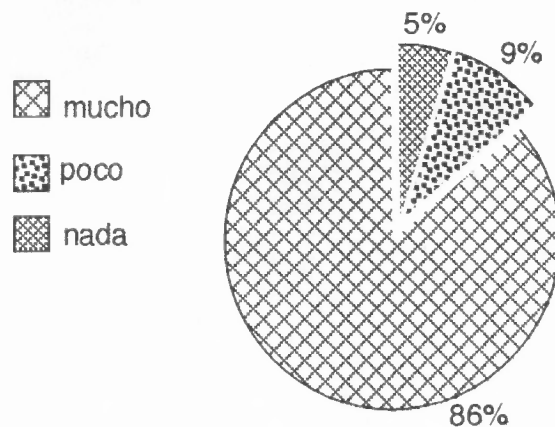
6. ¿Fortalecen las figuras esquemáticas la comprensión de las imágenes?



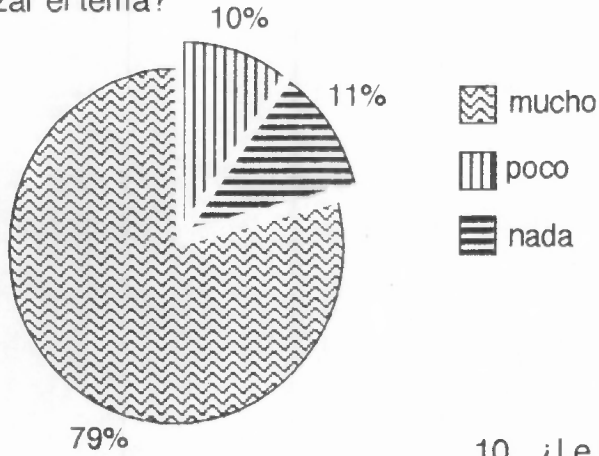
7. ¿Ejemplifican correctamente cada tema las imágenes que contiene el folleto?



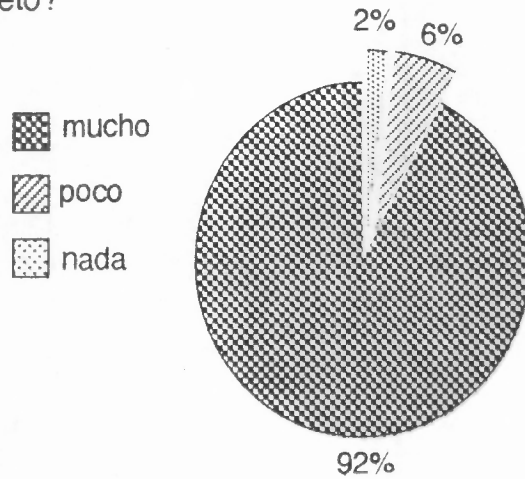
8. ¿Le parece creativa la portada?



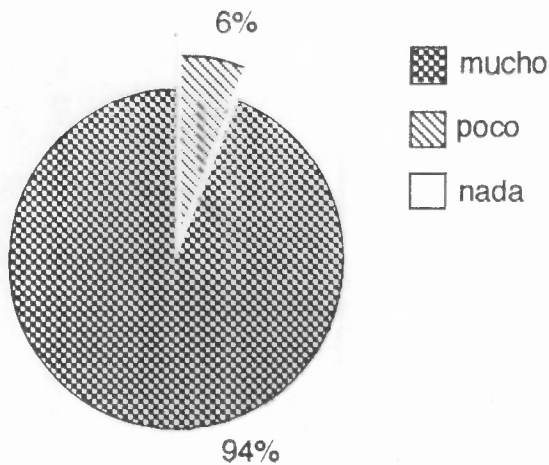
9. ¿Considera que la repetición del título ("Técnicas Visuales") en la portada le ayuda a memorizar el tema?



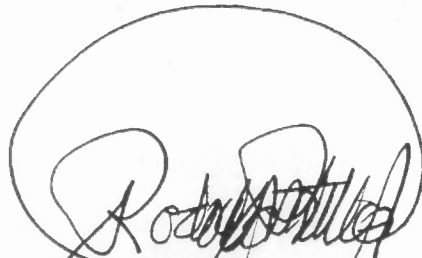
10. ¿Le ayudan las diapositivas a comprender mejor lo que se está tratando en el folleto?



11. ¿Considera que la utilización de este material didáctico le ayudará al aprendizaje y utilización de la Técnicas Visuales?



IMPRÍMASE

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rodolfo Portillo Arriola', enclosed within a large, hand-drawn circle.

Arq. Rodolfo Portillo Arriola
Decano

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'D.G. Marco Antonio Morales', enclosed within a large, hand-drawn circle.

D.G. Marco Antonio Morales
Asesor

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Thelma Angélica García Alvarado', enclosed within a large, hand-drawn circle.

Thelma Angélica García Alvarado
Sustentante