

Unidad 1

REGLAS DE ORO DEL DISEÑO GRAFICO

El diseño gráfico se divide en dos partes el diseño técnico y el diseño estético. El diseño técnico se refiere a cómo hacer las cosas, pero el diseño estético se refiere al porqué de las cosas, y esta es una de las principales diferencias que tiene un buen diseñador gráfico con aquellas personas que solo manejan las herramientas de diseño. Es lo que nos vuelve un profesional en la materia, claro con un poco de creatividad que se le logra solo con la aplicación de estas reglas de oro que son seis.

Ejemplo: La empresa te llama y le pide que desarrolles un volante, los datos que le dan son los siguientes

TECNO-EXPO 2007 //nombre del evento

Descripción

El evento más esperado del año por los amantes de la informática. Este año participan más de 150 empresas internacionales mostrando los avances más recientes para mejorar tu vida y tu trabajo.

No te pierdas esta gran oportunidad de ser testigo presencial de la innovación y el rápido avance de la informática en el mundo.

Información

Fecha: 09 de agosto del 2007

Lugar: Hotel Laguna Rosa

Costo: \$220 por persona

Incluye: Acceso al evento y refrigerios

Teléfono: 00-123-4567

Luego de varios días de trabajo te llaman de la empresa para que entregues el diseño y usted está convencido de su trabajo y tu resultado es el siguiente:

La respuesta de tu cliente es wouuu, no tengo palabras para decirte lo mal que me siento con el trabajo, y tú te sientes herido desanimado, sientes pena hirieron tu orgullo y no entiende que paso, si para ti el diseño estaba bien.



Entonces tu cliente va donde la competencia y le lleva la misma información que te dio, al cabo de los mismos días llegan y le entregan algo así.



TECNO-EXPO 2007

FECHA:
09 de Agosto de 2007

LUGAR:
Hotel Laguna Rosa

COSTO:
\$220 por persona

INCLUYE:
Acceso al evento y refrigerios

TELÉFONO:
00-123-4567

El evento más esperado del año por los amantes de la informática. Este año participan más de 150 empresas internacionales mostrando los avances más recientes para mejorar tu vida y tu trabajo.

No te pierdas esta gran oportunidad de ser testigo presencial de la innovación y el rápido avance de la informática en el mundo.

Wooou, que diferencia y pensar que usaron las mismas herramientas, la misma información y con el mismo tiempo de entrega, pero con un resultado muy diferente, ¿a qué se debe esta diferencia tan enorme?.

Pues bien principal mente al conocimiento estético que tenía el otro diseñador que tú no tienes. Aquí dejo estas preguntas para que reflexionemos antes de entrar en materia de diseño.

1. Los buenos diseños no son obra de casualidad: no es que hoy te paraste con el pie izquierdo o con el pie derecho y hoy te quedan bien y mañana mal no es así, realmente diseñar bien es un conjunto de reglas que se pueden aprender no de la casualidad.

2. Un buen diseño no depende de cuánto usted conozca o maneje los programas: es verdad aunque parezca paradójico un buen diseño no depende de cuánto usted conoce de Photoshop, Corel o Illustrator, realmente usted puede conocer para que sirven todas las

herramientas y aun así seguir haciendo cosas que se vean mal.

3. Tampoco depende de cuanto tiempo tenga en el área: es verdad el tiempo te da experiencia y puede que tus diseños sean mejor, pero llevas siete años y las cosas te siguen saliendo mal, entonces el tiempo no es garantía de que tus diseños te queden bien.

Ahora te doy estas reglas que son sencillas pero muy efectivas, puedes que las haya escuchado por ahí incluso con otro nombre, con otra cantidad, pero estas son las que vamos a explicar y te darás cuenta de los resultados inmediatamente, no tienes que ser un artista, ni un creativo, ni un diseñador para obtener buenos resultados, solo con la aplicación de estas reglas veras lo que puedes hacer en un tiempo muy corto, con resultados inmediatos.

Pues bien las reglas son muy sencillas es la diferencia entre un buen y mal diseño.



Balance

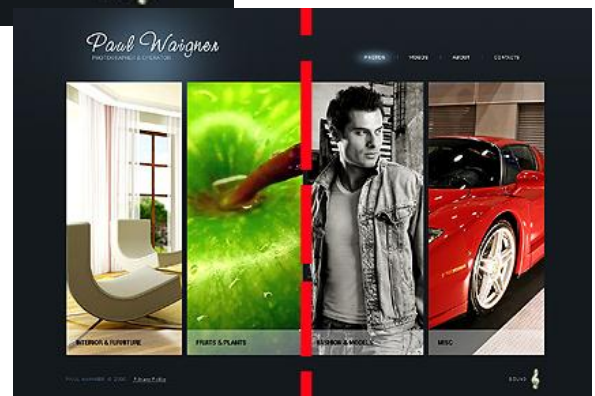
Es la distribución de los elementos dentro de una composición, este puede ser simétrico o asimétrico, en otras palabras miremos este diseño.



Si tomamos este diseño por la mitad vemos que lo que está en un lado es igual al otro lado eso es lo que se llama un balance simétrico es muy fácil verdad.

Lo que tengo en un lado que me genera peso, inmediatamente le genero un contrapeso al lado contrario, esto con el fin de balancear el diseño.

Diseño con balance simétrico



Miremos el encabezado de este diseño.



Cuadro uno

Cuadro dos

La parte cuadro uno, genera un peso visual por su tamaño y por el resplandor, pero en la parte cuadro 2 se genera un contrapeso. A pesar de que la letra sea más pequeña es más larga que la del cuadro uno y también tienen unas pequeñas luces que me generan ese contrapeso que necesito, y hace que el balance no se pierda.

Pero sin duda los mejores diseños son aquellos que tienen el balance asimétrico, ya que estos les dan a los diseños movimiento y dinamismo, son más difíciles de lograr el balance pero no imposibles de hacer, por cierto son más los diseños asimétricos que simétricos ya que este de alguna forma vuelve los diseños muy cuadrados. Veamos esta imagen

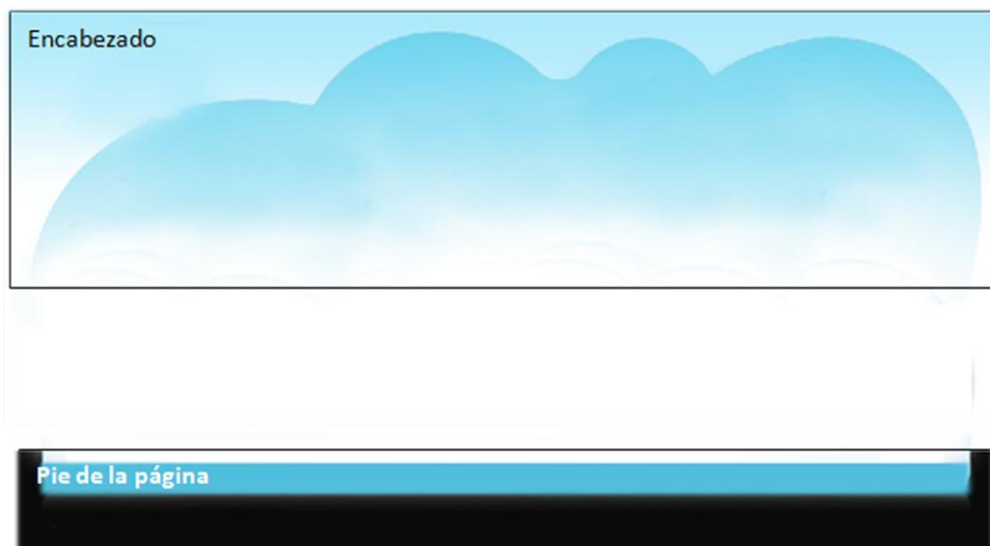


El balance es excelente a pesar de que es asimétrica, ¿pero cómo se logra esto?

Si nos fijamos en el dibujo del gato es demasiado grande y genera mucho peso visual, pero los gatos que están dentro de los círculos y el nombre de la revista le generan contrapeso al dibujo, también son más pequeños pero sus colores resaltan más porque son más vivos y todos juntos generan el balance.

Ahora observemos el encabezado de este diseño:

El encabezado es grande de color azul ocupa casi la mitad del diseño, pero está balanceado con la parte inferior que es más pequeña pero tiene colores más pesados que el encabezado esto hace que se nivelen los pesos visuales.



Pero retomando el diseño inicial vamos a ver que no se aplica nada de balance miremos

La competencia



Este si tiene un balance, vemos que tiene un cinta roja en los extremos, la cual genera un equilibrio en el diseño, el titulo tecno-expo2007, está alineado con el párrafo y con el cuadro que contiene la información. En la parte donde está el monitor, se encuentran unos cds de fondo, el que está en la parte derecha es un cd grande y el de la parte izquierda es un poco más pequeño, esto podría ser un desequilibrio, pero vemos en la parte izquierda una iluminación, que genera un peso y hace que se nivelen los dos cds, a pesar de que uno es más grande que el otro, todo está calculado.

Unidad

Es la propiedad de un diseño que uno todos los elementos en una composición. Puede lograrse a través de colores, imágenes y tipografías.

En conclusión si colocamos algo en el diseño, pues que tenga que ver con lo que estamos haciendo, veamos estos ejemplos:

Nuestro diseño



Si partimos el diseño por la mitad observamos un espacio en el borde derecho, cosa que no tiene el izquierdo, en la parte inferior vemos un destello que está generando un peso al lado derecho y no tiene contrapeso al lado izquierdo, el párrafo no está lineado con nada, ni con las imágenes.

En conclusión, este diseño no cumple con ninguno de los dos balances.



En este diseño vemos que el tema a tratar es el turismo, entonces nos encontramos con palmeras, nubes, playa, elementos que tienen que ver con el tema. Los colores son alegres, como el naranja el cual da la sensación de calor.



En este diseño de volante, vemos que el tema a tratar es la comida, por eso vemos alimentos, como una gaseosa, fresas y una hamburguesa. Los colores como el amarillo dan esa sensación de hambre, todo está relacionado con todo

Nuestro diseño



En este caso estamos hablando de tecnología supuestamente, esa imagen que está ubicada a la derecha "a", no se ve bien, el fondo del volante, parece más para construcción, es un muro y no tiene nada que ver con el tema, el brillo que está en la parte inferior izquierda menos tiene que ver con el tema, en el texto que dice reserve ya, los colores que se utilizaron tampoco tienen que ver con el tema de tecnología, y el título tampoco le hace justicia al diseño. En conclusión esta regla no se cumple, no tienen que ver los elementos con el diseño

La competencia



Todos los colores tienen que ver con tecnología, la imagen del cd igual, el monitor excelente, el fondo también está con ese filin tecnológico, la tipografía en el caso del título, es un poco fuerte, dinámico, en pocas palabras tecnológico, esto es lo que busca la unidad, lo que pongamos en el diseño, sea colores, imágenes y tipografías estén acordes con la idea global

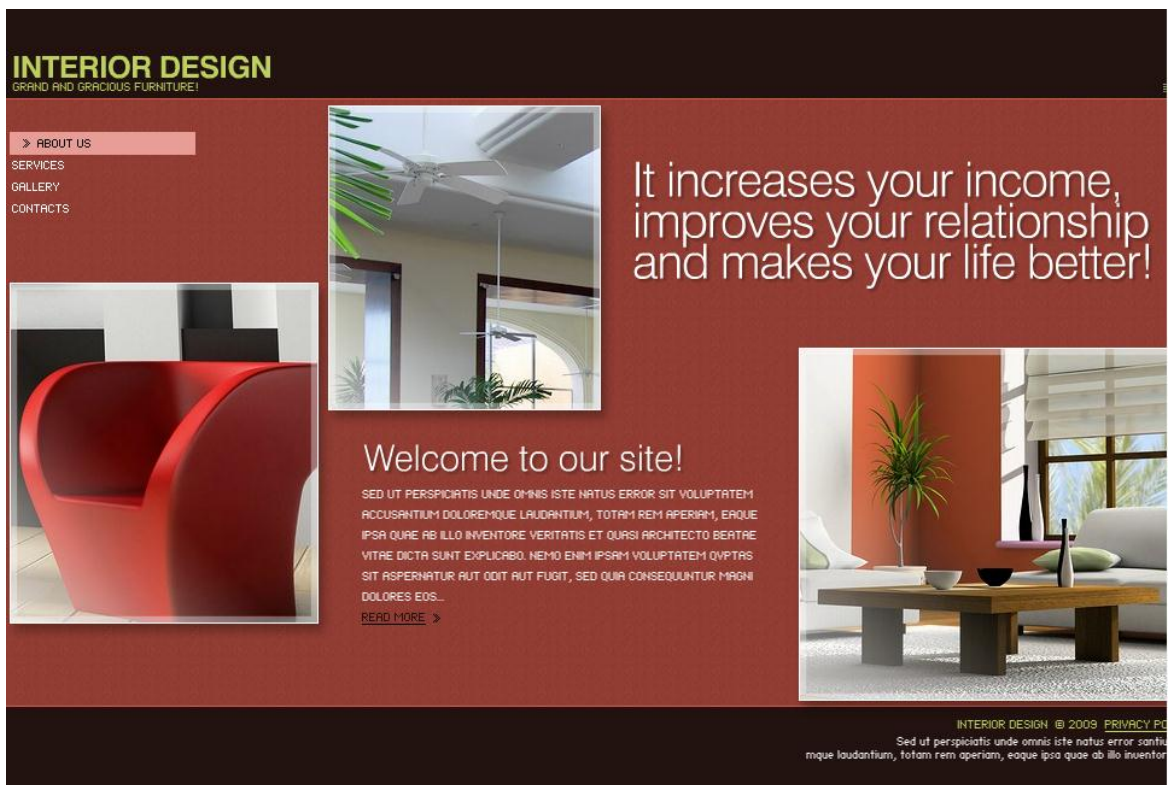
Nota: si colocamos una imagen de forma arbitraria que no tiene nada que ver con el diseño, pues sencillamente la quitamos.

Legibilidad

Características de los textos que permiten entenderlos claramente y sin titubeos. Es decir cualquier cosa que se ponga en el diseño que sea para leerse, pues que se lea y punto. No exagerar con los efectos, no podemos colocar cosas que generen un contraste negativo es decir que no se vea lo que se va a leer.



En este otro diseño observamos que la tipografía es de varios colores, pero todos son legibles ya que se utilizó un fondo oscuro con un texto claro, el texto es para leerse y punto



Si observamos el texto de este diseño vemos que tiene un buen contraste de color, lo que hace que el texto se pueda leer bien, el texto es claro y legible, una regla sencilla pero muy importante

Nuestro diseño



Vemos que los párrafos están montados sobre una imagen de fondo, la cual tiene partes claras como el esto, esto lo hace más difícil de leer, el reserve ya tiene ese movimiento que lo hace más incómodo para el usuario, pero lo peor es el efecto que tiene el texto.

Esto es algo que se cumple perfectamente en el de la competencia

Contraste

Propiedad de los elementos en una composición que permite distinguir unos de otros por ejemplo, si tenemos un fondo oscuro pues que la letra sea clara o al contrario, si tenemos un fondo azul que la letra no sea azul ejemplo:

La competencia



Ejemplo



En el diseño de la competencia tenemos un fondo azul con letra blanca y algunos títulos más grandes de color amarillo, esto hace que el contraste se cumpla el objetivo es hacer que los elementos se puedan distinguir unos de otros.

En este diseño de grupo corporativo RICA, está más claro el contraste, miremos el logo donde dice RICA, tenemos un círculo azul, que es azul como el fondo, pero tiene un iluminado que lo hace resaltar del fondo, y los botones de la página, donde dice lo nuevo, sobre nosotros etc, son blancos y el fondo es claro, pero tiene una ligera sombra para generar ese contraste que necesita para diferenciarlo del fondo.

Nitidez

Es el medio que permite apreciar un diseño de forma satisfactoria, no tiene nada que ver con el diseño, pero sí con el medio por el cual se presenta el diseño, es decir si el diseño es para impresión, pues seleccionar bien el papel y el tipo de impresora, además escoger bien la herramienta con la cual se va a diseñar.

Si es para proyectar, entonces en qué ambiente se va a hacer y tener mucho cuidado con la resolución de la imagen. Como vemos no es una regla que tiene que ver directamente con el diseño, pero sí con el medio por el cual lo presenta.



Jerarquía

Es el control de la importancia visual de los elementos en la composición, en pocas palabras no todo lo que está en el diseño tiene la misma importancia. Esta jerarquía se puede lograr no solamente con el tamaño, también con el lugar donde ponemos algo, o por el color ejemplo:

Nuestro Diseño



En este diseño todo el párrafo tiene una misma jerarquía inclusive información del evento, el título del evento pues no tiene esa fuerza para hacerlo más protagonista, pues parece más importante el destello con el reserve ya

Esta regla es muy importante, ya que permite que el mensaje del diseñador llegue de forma inmediata al usuario, pues lo más importante en el diseño es lo primero que tenemos que mostrar o ser captado por el público.

La competencia



Cosa que no ocurre aquí, el párrafo está en una jerarquía menor que la de la información, pues con los títulos amarillos le damos más importancia, además está encerrado en un cuadro blanco para resaltarlo y diferenciarlo del párrafo. El título es grande y llamativo, pues lo importante es que es algo de tecnología

En conclusión las reglas del diseño digital son:

- Balance
- Unidad
- Legibilidad
- Nitidez
- Contraste
- Jerarquía

Estas reglas debemos memorizarlas si es posible imprimirlas, es la diferencia entre un diseño mediocre y un diseño que resalte, que llame la atención y que se vea bien.