



Espacio de  
Formación  
Multimodal

# Elementos básicos de diseño

## 1. Elementos básicos de diseño

El diseño es una actividad creativa y fundamental en el proceso de formación gráfica o visual, y en ella intervienen imágenes que, mentalmente, has percibido en diferentes experiencias, como: una película, una obra de arte, revistas, paisajes, etcétera. Esta percepción referencial te ayuda a crear, de manera personal, una nueva imagen para comunicar un mensaje. De esta forma puedes iniciar el desarrollo de materiales que conlleven a actividades de aprendizaje.

### 1.1 Propiedades de la forma

Las propiedades de la forma son el punto, la línea y el plano, elementos que en la realización gráfica o visual de materiales, te pueden funcionar como un ABC (elementos indispensables) para estructurar un elemento gráfico y estético, sin dejar a un lado el color y la textura.

#### 1.1.1 Forma

La forma se refiere a la disposición geométrica que te permite crear representaciones de objetos. Un círculo, un cuadrado, un triángulo, un rectángulo y un polígono son formas básicas de composición.



#### 1.1.2 Color

La forma se refiere a la disposición geométrica que te permite crear representaciones de objetos. Un círculo, un cuadrado, un triángulo, un rectángulo y un polígono son formas básicas de composición.



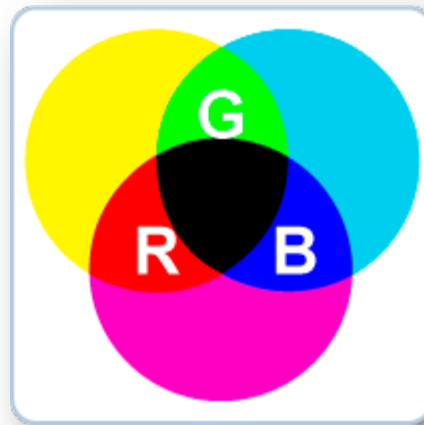
Los colores se pueden combinar de diferentes maneras para que se vean armónicos y agradables a la vista. Puedes hacer estas combinaciones si eliges colores cálidos, fríos, análogos, complementarios o en armonías de tres colores. Estas combinaciones te son útiles al momento de elegir una gama cromática o paleta de color para una presentación.





### 1.1.2.1 RGB y CMYK

El modelo de color RGB (Red, Green y Blue), dada su intensidad de color, se utiliza para establecer armonías o combinaciones en monitores o pantallas.



El modelo CMYK (Cyan, Magenta, Yellow y Key) se utiliza para impresiones en color sobre papel u otras superficies.

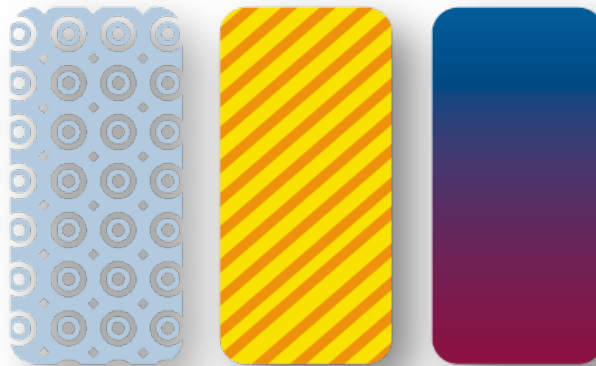


### 1.1.3 Textura

La textura es la propiedad de las superficies externas de los objetos, que se pueden percibir por medio de la vista y/o el tacto. En tu memoria perceptiva guardas una serie de cualidades asociadas a los objetos, tales como: la seda es suave, la arena áspera, el metal frío y la lana caliente. La textura de un elemento u objeto te transmite sensaciones y características relacionadas con él.



En presentaciones de pantalla, aprovechando los recursos del color, también puedes usar texturas o motivos que de manera visual emiten diferentes sensaciones.



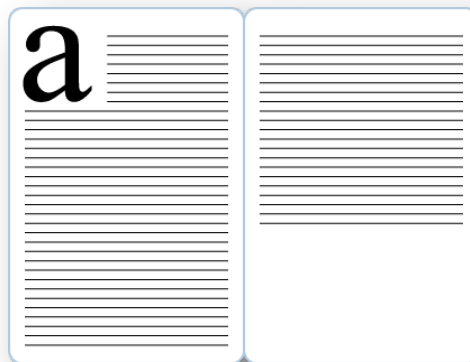
## 1.2 Tipografía

La tipografía, al igual que el modo de color, se usa tanto en pantalla como en impresiones. Para su selección debes considerar el cuerpo de las letras: con patas o patines, o de palo seco. Se te recomienda usar tipografía Sans Serif de palo seco en tamaños de 12 a 16 puntos en párrafos, incluir de 5 a 8 palabras por línea para su correcta leibilidad y legibilidad, incluir texto claro sobre texto oscuro en pantalla para que se lea mejor y usar más espacio entre las líneas para hacer más ligera la lectura.

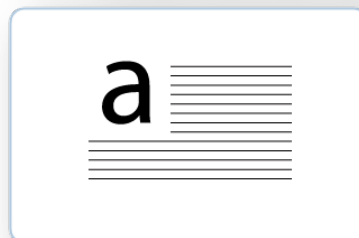


## 1.3 Formatos

El formato es la orientación que se da a una imagen (horizontal y vertical), con base en el formato de los medios, se te recomienda usar formatos verticales para textos o presentaciones en impresos, y formatos horizontales para presentaciones en pantalla.



Formato vertical para impresos

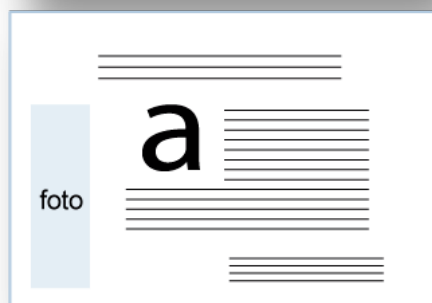
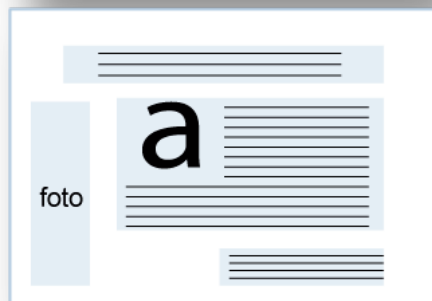
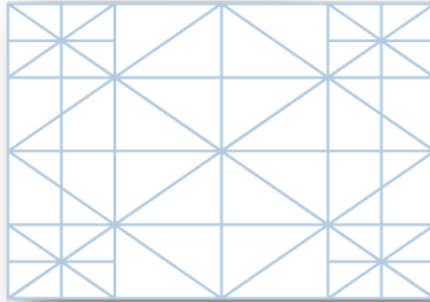


Formato horizontal para pantalla

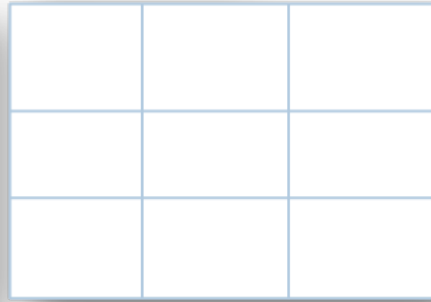
## 1.4 Composición

La composición se refiere al ordenamiento de los elementos que contiene un gráfico o una presentación (texto, imágenes, plecas, recuadros, paginaciones u otra). Para ordenar tu contenido en una imagen o presentación, se te recomienda usar la retícula de Van de Graaf, que consiste en hacer divisiones imaginarias por mitades y así, generar líneas proporcionales que te ayudan a darle forma a tu contenido, o bien, la retícula de tercios, que consiste en dividir el formato en tercios para colocar los mínimos elementos.

Retícula Van de Graaf



Retícula de tercios



## 1.5 Extensión y resolución

La extensión de un archivo constituye una serie de caracteres que identifican su formato y aparece al final de su nombre. Al momento de guardar una imagen en un programa de edición, es importante considerar qué extensiones son visualizadas fácilmente en cualquier computadora. Se te recomienda elegir JPG, PNG, PNG24, GIFF o BMP.

La resolución corresponde al tamaño del archivo e indica cuánto detalle puede apreciarse en la imagen. En impresos se te recomienda una resolución de 300 PPI y en formatos de pantalla, como base, una resolución de 72 PPI, siempre y cuando la imagen no se observe con poco definida o pixeleada.



Imagen de alta resolución, de 10x66 mm a 300 PPI.



Imagen de baja resolución, de 10x66 mm a 52 PPI.