



**Nombre de alumno: Santos Espinosa
María José**

**Nombre del profesor: Carlos Andrés
Pérez Arredondo**

Nombre del trabajo: Resumen

**Nombre de la materia: Diseño
Multimedia**

Grado: Noveno Cuatrimestre

Grupo: Diseño Gráfico

Hoy en día el diseño se define de su forma más general como: el arte de lo posible. En términos más técnicos, diseño es el proceso consciente y deliberado por el cual elementos, componentes, potenciales, tendencias, etc. se disponen de forma intencionada en el continuo espacio-tiempo con el fin de lograr un resultado deseado.

En su expresión más potente, diseño es imaginar y alumbrar nuevos mundos. Por lo que, podemos decir que esto ha ido evolucionando a lo largo de la historia, de un modo en el que el diseño actual, es aplicable en todos los objetos y actividades del ser humano.

Si analizamos, de verdad podemos encontrarlo en: casas, construcciones, ropa, zapatos, maquillaje, estilo personal, envases, mobiliario, interiores, exteriores, medios de transporte, accesorios, herramientas, composiciones, arte (desde siempre), tecnología, etc. El campo para el diseño ahora se considera infinito.

Partiendo del diseño de sitios o sistemas como Diseño de la Interacción podemos determinar al menos 5 objetivos para el diseño: Definir el producto final. Acotar y minimizar los costos. Poner foco en el usuario. Sacar la presión que el diseño implica para el equipo de programación. Hacer creíbles y «cumplibles» los cronogramas.

Un diseño gráfico profesional debe ser capaz de transmitir sensaciones de coherencia, equilibrio y personalidad, lo cual es posible gracias a una buena combinación de elementos que, por lo general, no son tomados en cuenta, pero que van formando un diseño sólido profesional.

Uno de los objetivos principales del diseño gráfico consiste en crear un producto gráfico que pueda transmitir el mensaje de la marca de la empresa. En este sentido, debes tener en cuenta que un buen diseñador gráfico conoce cuál es la fuente tipográfica correcta que podrá satisfacer las necesidades de sus clientes, asimismo, busca crear proporciones armónicas a través de la composición y la selección de los colores adecuados.

Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales, estéticas y simbólicas. El proceso necesita numerosas fases como las siguientes: observación, investigación, análisis, testado, ajustes, modelados (físicos o virtuales mediante programas de diseño informáticos en dos o tres dimensiones), adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto industrial, construcción de obras ingeniería en espacios exteriores o interiores arquitectura, diseño de interiores, o elementos visuales de comunicación a difundir, transmitir e imprimir.

Diseñar es una tarea compleja, dinámica e intrincada. Es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, ergonomía con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad. De esto último se puede desprender la alta responsabilidad ética del diseño y los diseñadores a nivel mundial. Un buen punto de partida para entender este fenómeno es revisar la Gestalt y como la teoría de sistemas aporta una visión amplia del tema.

El diseño involucra variadas dimensiones que van más allá del aspecto, la forma y el color, abarcando también la función de un objeto y su interacción con el usuario. Durante el proceso se debe tener en cuenta además la funcionalidad, la operatividad, la eficiencia y la vida útil del objeto del diseño.