



UNIVERSIDAD DEL SURESTE

ALVARO EDUARDO MORENO GONZALEZ

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO MULTIMEDIA

CARLOS ANDRES PEREZ

RESÚMEN

COMITÁN DE DOMINGUEZ CHIAPAS

14 DE JUNIO DEL 2020

La relación que tienen la tecnología y el diseño, es que el diseño implica pensamiento implicado con la anticipación, la generación de preguntas, la detección de necesidades y el reconocimiento de oportunidades dando lugar estas fases del diseño a poder crear un artefacto tecnológico con recursos limitados.

En el pasado, la innovación en el diseño se ha enfocado en 2 estrategias el desempeño del producto permitido por tecnologías de ruptura (innovación Radical) y, mejorar soluciones de los productos permitido por un mejor análisis de las necesidades del usuario (innovación incremental).

Ahora, la innovación guiada por el diseño permite diferentes e inesperados significados (innovación radical de significados) que es una visión más amplia de lo que la gente no ha solicitado pero aprecia cuando recibe, por lo que combinarla con inversión en tecnología, eventualmente llevará al liderazgo en la competencia.

Y se define al diseño como una actividad creativa y técnica encaminada a idear objetos útiles y estéticos que puedan llegar a producirse en serie. Si bien estos conceptos se encuentran bien definidos, el avance de las tecnologías ha dado lugar a productos de diseño que pueden compararse en aspectos y problemáticas con el campo del arte, dejando de lado la obviedad de la producción en serie que requieren los productos de diseño. Por ejemplo, hay que tener en cuenta “que las que nosotros llamamos obras de arte no constituyen el resultado de alguna misteriosa actividad, sino que son objetos realizados por y para seres humanos” (Gombrich, 1950). Esta apreciación de Gombrich hace considerar al arte como algo más terrenal, se incluyen matices del contexto en el que fueron creadas y mensajes que se quieren transmitir dentro de estos contextos. En este sentido se acercaría a la forma en la que se crean los productos de la vida cotidiana, hechos por y para seres humanos manteniendo un lenguaje determinado según el contexto (Gombrich, 1950). Al manifestar un mensaje, también se refleja el contexto determinado en el que fue concebido una obra o producto. De esta manera las pinturas de temas religiosos se podrían comparar con el desarrollo de una tostadora o aspiradora (considerados tecnologías novedosas en sus comienzos). La concepción de una obra de tema religioso transmite como mensaje el poder de estas instituciones en periodos concretos así como estos productos son concebidos con la premisa de agrandar al público femenino en el marco de la sociedad machista de los años '50. De esta manera, se deduce que todas las producciones humanas transmiten los valores del espacio y tiempo

en el que fueron producidas. Entonces por qué no considerar que, por ejemplo los productos de la empresa Apple pueden ser percibidos como obras de arte en sí mismas en el sentido en que transmiten los valores de conexión, comunicación, simpleza e inmediatez de la sociedad actual. En relación a esta concepción de que un celular y otros dispositivos tecnológicos pueden ser vistos como obras de arte del siglo XXI hay posturas encontradas. No hay duda que en relación a la relevancia que tienen en nuestra época y los cuestionamientos que disparan se pueden ser vistos de esta forma. Pero también hay una opinión generalizada de que este tipo de productos, especialmente los de la empresa Apple, solo responden a cuestiones de marketing para beneficio económico y a crear distancias socio-económicas entre los que pueden o no acceder a nuevos modelos y actualizaciones. Bajo esta última perspectiva consumista es que el artista digital Michael Tompert y el fotógrafo Paul Fairchild convirtieron estos reconocidos productos en esculturas congeladas en el tiempo a través de la fotografía tras golpearlos, dispararles y quemarlos. (Apple Destroyed Products, 2010) En estas obras se ve claramente el desprecio hacia la sociedad de consumo tecnológico en la que estamos inmersos a través de un icono clave como es el iPhone y otros productos de la marca.

Hay muchísimos programas de diseño y específicos para los diferentes diseños que quieras hacer.

Hay programas solo para edición de vídeos, para imagen, para los dos, y otros programas mas específicos como para diseño web, diseño flash, gif.

Ahora menciono los programas mas conocidos de Diseño Gráfico, y los mejores.

Adobe Photoshop: El Photoshop es la madre del Diseño Gráfico, es el mejor programa de disseny gráfico.

Te permite hacer lo que deseese, simplemente tienes que tener imaginación para llevar a cabo tus diseños.

Gimp: Este es el programa gratuito mas parecido a Photoshop, hecho por los creadores del Sistema Operativo Libre, Linux.

Funciona por capas, aunque con Photoshop se pueden hacer mayores diseños.

Sony Vegas: Actualmente es uno de los mejores programas de edición de vídeo, te permite hacer infinidad de efectos, superponer vídeos...

Cinema4D: Un programa exclusivo para hacer diseños y vídeos en 3D, en el se pueden modelar casas, coches, edificios, monumentos, textos en 3D, abstracts...

Adobe After Effects: Un Editor de vídeo creado por Adobe, es un programa que se utiliza sobre todo para efectos especiales.