

UNIVERSIDAD DEL SURESTE  
DISEÑO GRÁFICO

**SISTEMA DE IMPRESIÓN**

Lic. José de Jesús Arguello Contreras  
Kelly Karina Gordillo Cano

15 / octubre / 2020

# PROCESO DE DISEÑO

El proceso de diseño es una guía de gestión de proyectos que se utiliza para supervisar la ejecución de un proyecto grande, que generalmente implica dividirlo en partes más pequeñas y evaluar el progreso en varios hitos específicos. El proceso de diseño generalmente consiste en una serie de pasos que siguen los diseñadores, ingenieros, arquitectos o científicos para producir una solución a un problema específico.

El alcance de las soluciones que proponen debe cumplir con los criterios especificados en la definición del problema o realizar una tarea específica. El proceso de diseño comienza con algunas preguntas sobre el problema que está tratando de resolver. Esto es fundamental para definir la necesidad específica a fin de encontrar una solución viable.

## BOCETOS

Como herramienta o habilidad, el boceto tiene su papel en el proceso de diseño. Esa función variará según el producto final que se cree, el tamaño y el alcance del proyecto, el estilo, la experiencia y el flujo de trabajo del diseñador individual, y las expectativas del cliente. Obtenga más información sobre cómo se utiliza el boceto en el proceso de diseño dentro de múltiples disciplinas de diseño.

El papel del boceto en el arte digital varía dependiendo de si crea sitios web, identidades, ilustraciones, conceptos de productos u otros diseños. Un proyecto grande con un presupuesto de cliente significativo se beneficiará del boceto durante todo el proceso de diseño. Esto asegura que antes de invertir una gran cantidad de tiempo en refinar una solución, primero se acuerde una dirección con el cliente.

El bosquejo puede comenzar suelto, comenzando con conceptos básicos. Luego trabaje en composiciones o diseños. Después de elegir esas direcciones, los conceptos se pueden refinar aún más con un bosquejo detallado.

## DUMMIES

Un dummy es una simulación de un producto terminado, respetando todas sus características de diseño, color, proporciones, textura, etcétera. Se hace generalmente con la finalidad de usarlo en la producción de una pieza gráfica o de un comercial de televisión o cine para permitir una mejor representación del producto real.

También puede decirse que Dummy es una simulación de lo que se va a presentar en la campaña publicitaria, en el spot de cine, etc. Es decir, es lo que se le va a presentar al cliente antes de llevar a cabo la producción. Ej. Prototipo de un nuevo estilo de auto que saldrá al mercado.

Pueden ser formas inflables que pretenden representarla exactamente un producto, también pueden ser hechos de cartón. Los dummies publicitarios, representan un prototipo a escala de un producto, este incluye todos los elementos visuales que se utilizan en la reproducción final.

## ORIGINALES MECÁNICOS

Son todos los elementos que componen el impreso, pero alto contraste. En pocas palabras la base de diseño para una publicación. Armado manualmente (poco utilizado en la actualidad), desde hace mucho tiempo este tipo de original es relativamente barato y es todavía usado por ciertas imprentas. Es la más utilizada hoy en día y se puede manipular fácilmente. Este original es llevado directamente a la cámara para la elaboración del negativo.

## -ORIGINAL DE SUAJE

Es una herramienta rotatoria que se utiliza para cortar el contorno de las etiquetas, es una herramienta de corte utilizada en la fabricación de artículos que forman un eslabón, en las diferentes cadenas de producción de las industrias. Navaja de corte y pieza de doblez, consta de dos elementos.

## ORIGINAL DIGITAL

Podemos considerar como otro tipo de originales a los ya digitalizados, entendiendo por tales a los ya escaneados anteriormente o que se crearon directamente **con** una aplicación informática. En el primer caso se generarían de un original transparente u opaco con sus correspondientes características y parámetros al digitalizar, y en el segundo caso no tuvieron que pasar por el escáner. Pero en ambos casos se genera un nuevo problema: el de la compatibilidad entre los equipos y programas de creación de imagen y los de tratamiento o reproducción, en definitiva, que el archivo de la imagen sea compatible (que se pueda abrir y manipular).

## CONCLUSIÓN

**TODOS ESTOS MÉTODOS QUE SE HACEN ANTES DEL PRODUCTO FINAL, NOS AYUDA A TENER UNA MUESTRA CLARA DE CÓMO SERÁ, DESDE SU ESTRUCTURA, SU COLOR Y LOS DETALLES QUE CONLLEVE, CADA PASO ES DE SUMA IMPORTANCIA PARA QUE SE CUMPLAN NUESTRAS EXPECTATIVAS DE LO QUE QUEREMOS CONSEGUIR.**