



UNIVERSIDAD DEL SURESTE

Gabriela Nájera Bravo

9º Cuatrimestre

DISEÑO GRÁFICO

Diseño Multimedia

Ing. Andres Alejandro Reyes Molina



El Diseño

¿Qué es el Diseño?

Es brindar una solución particular a una problemática con el fin que dicha solución sea práctica, estructurada y objetiva, esto solo se logra con los elementos que la componen como líneas, colores, formas, etc. Para el diseño cause un gran impacto a la sociedad

1.1 Concepto de Diseño (Bosiepe)

Gui Bosiepe es un diseñador industrial. Teórico y docente del diseño.

ESQUEMA ONTOLÓGICO:

1. Cumplir la acción del usuario.
2. Tareas que el usuario desea cumplir.
3. Se necesitan estrategias para poder llegar a las metas del usuario.

Conceptos del Diseño:

- Productividad
- Razonamiento
- Estandarización
- Innovación
- Ocio creativo

1.2 Clasificación de las áreas del Diseño

Diseño Interactivo: Es el diseño centrado en entender a las personas con el fin de crear productos aptos a sus necesidades, experiencias, evaluando también como las personas se relacionan con productos nuevos. Mediante el uso de gráficos, audiovisuales, sonidos, animaciones en 2 y 3d.

Diseño Multimedia: Es todo lo que abarca el desarrollo y contenido visual, digital, audiovisual, 3D, es decir en él se crean animaciones, efectos de sonido, efectos visuales, programaciones y aplicaciones.

Diseño Visual: Enlaza al diseño gráfico y todo el mundo audiovisual, propone crear herramientas conceptuales necesarias para crear, identificar y comprender el proceso y constitución del lenguaje visual.

Otras áreas del Diseño:

- Arquitectónico
- Interiores
- Industrial
- Modas
- Textil
- Gráfico
- Editorial
- Arte
- Publicitario
- Digital
- Productos
- Web

1.3 Objetivos del Diseño

El diseño multimedia es una profesión cuya actividad consiste en producir contenido para comunicaciones audiovisuales en donde el receptor puede llegar a interactuar con el mismo.

1.3 Objetivos del Diseño

¿Cuál es el objetivo?

Solucionar un problema de un cliente de forma visual para llegar al público objetivo o target al que va destinado.

¿Cómo llegar al objetivo?

- Ver la necesidad del cliente
- Equilibrar (Función y forma)
- Resultados (Únicos y creativos)
- Dominio de los programas
- Crear archivos eficaces

¿Cómo cumplirlos?

- Cumplir con los presupuestos
- Cumplir el timing
- Guardar los archivos
- Comunicar los derechos y licencias
- Colaborar con los departamentos
- Objetivos personales