

TEMA 0: ELEMENTOS PRÁCTICOS: REPRESENTACIÓN, SIGNIFICADO, FUNCIÓN.

Introducción

- Los elementos prácticos del diseño **son aquellos aspectos que permanecen ocultos en el contenido y la importancia de este.**
- Estos **elementos permiten que podamos identificar y comprender objetos en nuestro entorno, aun sin etiquetas o señales explícitas.**
- **Un ejemplo de esto es cuando reconocemos una papelera en la calle sin necesidad de que haya un cartel que lo indique.** Esto se debe a que el diseño transmite su función y significado de manera intuitiva.



1. Representación

La representación **se refiere a cómo una forma en el diseño se deriva de la naturaleza o del mundo creado por el ser humano.**

Existen **diferentes niveles de representación:**

- **Realista:** Representa fielmente la realidad.
- **Estilizada:** Se interpreta de manera convencional la forma de un objeto, suavizando o exagerando algunos rasgos.
- **Semiabstracta:** No intenta representar seres o cosas concretas, sino **que se enfoca en elementos como forma, color, estructura, proporción, etc.**



Importancia: La representación ayuda a transmitir la identidad visual de los objetos. Dependiendo del nivel de abstracción, el observador puede percibir diferentes aspectos del objeto.

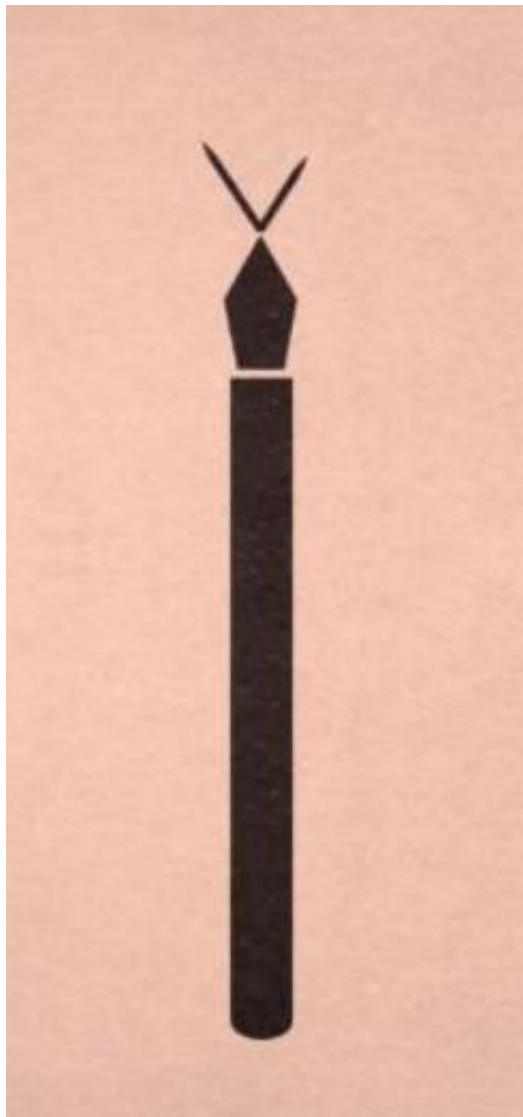
2. Significado

El significado en el diseño es la interpretación conceptual que se forma en nuestra mente cuando vemos un objeto.

Es el mensaje visual que se transporta a través del diseño. El significado puede variar entre los individuos, ya que cada persona lo interpreta según sus conocimientos, experiencias y contexto cultural.

Subjetividad: El significado no es universal. **Un mismo diseño puede tener diferentes interpretaciones para distintas personas.**

Ejemplo: Una señal de "pare" puede tener un significado claro en una cultura donde este símbolo se utiliza en el tráfico, pero podría no tener sentido en otra sin este contexto.



Importancia: **Entender el significado permite que el diseño sea más efectivo al comunicar ideas** o cumplir con funciones específicas.

3. Función

La función de un diseño se refiere a su propósito práctico. **El diseño no solo debe ser visualmente atractivo, sino también servir para un objetivo específico. Un objeto diseñado de manera adecuada cumple con su función de manera eficiente, integrándose de forma natural en su entorno.**

- Ejemplo: Una puerta giratoria tiene como función controlar el flujo de personas que entran y salen de un edificio, minimizando la pérdida de energía. Además, su diseño está alineado con este propósito.
- Relación con la estética: A menudo, la funcionalidad y la estética se combinan, y un diseño que cumple bien su función también puede ser visualmente atractivo.

Importancia: **Un diseño que no cumple con su función no es efectivo, sin importar lo estéticamente agradable que sea.**



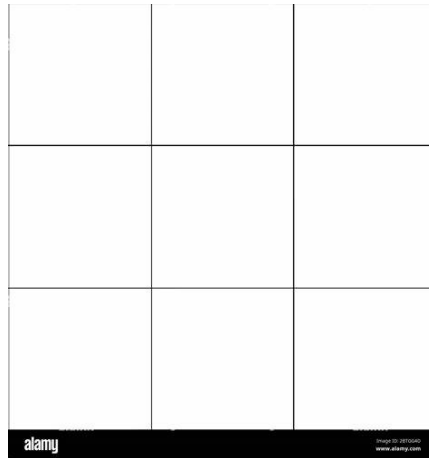
Resumen

- Los elementos prácticos en el diseño (representación, significado y función) son esenciales para que el objeto diseñado cumpla su propósito y comunique eficazmente su mensaje.
- Aunque no siempre son visibles a simple vista, estos elementos determinan cómo percibimos, entendemos y usamos los objetos que nos rodean.

REGLA DE LOS TERCIOS

La regla de los tercios, aplicada al diseño de aplicaciones multimedia, **sigue el mismo principio básico** que en la fotografía: **dividir visualmente la pantalla o el diseño en una cuadrícula de tres partes horizontales y tres verticales.**

Aunque el diseño web no siempre sigue reglas tan estrictas, utilizar la regla de los tercios puede **ayudar a crear composiciones más equilibradas, estéticamente agradables y fáciles de navegar.**



¿Cómo aplicar la regla de los tercios en el diseño web?

1. **División del diseño:** Imagina que el área de tu página web está dividida por dos líneas verticales y dos horizontales que crean una cuadrícula de 3x3, similar a lo que se hace en fotografía.
2. **Puntos de intersección:** Los puntos de intersección de estas líneas (conocidos como "puntos fuertes") son áreas clave donde puedes colocar elementos visuales importantes, como imágenes, botones de llamada a la acción (CTA), logotipos o titulares.

Colocar estos elementos en los puntos de intersección atrae de forma natural la mirada del usuario hacia esos elementos.

3. **Líneas de los tercios:** Del mismo modo, las líneas horizontales y verticales de la cuadrícula sirven como guías para alinear elementos del contenido.

Por ejemplo:

- El logotipo o el menú de navegación pueden colocarse a lo largo de una de las líneas horizontales o verticales.
- Las imágenes o gráficos importantes pueden alinearse con una de las líneas verticales para dar equilibrio al diseño.

Ejemplos de la regla de los tercios en el diseño de aplicaciones multimedia

1. **Imágenes y gráficos:** Al igual que en la fotografía, **las imágenes grandes en una página web** (como los banners o las imágenes de fondo) **se pueden ubicar según la regla de los tercios.**

Por ejemplo, una imagen de producto podría estar alineada con una de las líneas verticales en lugar de estar centrada, dejando más espacio para el texto en el lado contrario.

2. **Llamadas a la acción (CTAs):** Colocar los botones de llamada a la acción en **uno de los puntos de intersección guía al usuario a realizar una acción** (como registrarse o hacer clic en un enlace) de manera más intuitiva.

Estos puntos son donde el ojo del usuario tiende a gravitar, por lo que situar allí los elementos importantes mejora la efectividad del diseño.

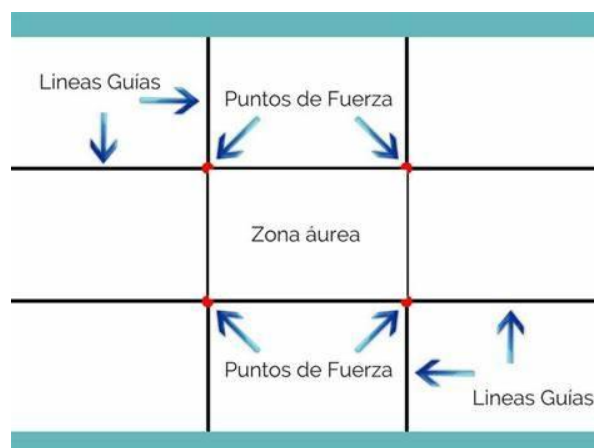
3. **Texto y contenido:** En lugar de centrar todos los textos, puedes alinearlos con **las líneas de los tercios.**

Por ejemplo, en una página con un blog, el título principal puede alinearse con una línea horizontal superior, y las imágenes de acompañamiento, con una de las líneas verticales, creando un flujo visual natural para el usuario.

4. **Diseño asimétrico:** Utilizar la regla de los tercios fomenta un **diseño asimétrico, que puede resultar más atractivo y dinámico** en comparación con un diseño perfectamente centrado.

5. **La zona áurea:** dentro de esa división, es el área donde se concentra el **interés visual máximo** — equivalente a los “puntos fuertes” en la regla de los tercios, pero más precisa y estética

Esta asimetría controlada genera interés y dirige la atención del usuario de manera efectiva.



Beneficios de usar la regla de los tercios en diseño de aplicaciones

- **Guía visual:** Ayuda a dirigir la atención del usuario hacia los elementos más importantes del sitio, como el texto principal, los gráficos clave o los botones de acción.
- **Equilibrio visual:** La regla de los tercios crea una sensación de balance visual, evitando que los elementos queden demasiado centrados o desorganizados, lo que mejora la experiencia de usuario.
- **Navegación intuitiva:** Al seguir los principios de esta regla, se crea una estructura de página más limpia, lo que **facilita la navegación y mejora la legibilidad.**

Ejemplo de aplicación

Imagina un sitio con un banner grande en la página de inicio. En lugar de centrar todo el contenido:

- El texto principal podría alinearse con una de las líneas verticales del tercio izquierdo.
- Una imagen de fondo o gráfica importante ocuparía el espacio en el tercio derecho, alineándose con las líneas.
- Un botón de “Explorar Cursos” puede colocarse en uno de los puntos de intersección inferiores.

Resumen

La regla de los tercios en el diseño web es una **herramienta eficaz para lograr un diseño equilibrado y atractivo.**

Al ubicar elementos importantes en puntos clave o a lo largo de las líneas de los tercios, **se mejora la experiencia visual y se guía al usuario de manera intuitiva** por el sitio.

Aunque **no es una regla estricta, puede ser un excelente punto de partida para diseñadores** que buscan mejorar la composición y la efectividad de sus aplicaciones multimedia.