

Diseño

Revisión de tareas

Look & Feel

Objetivo principal:

Definir el diseño gráfico del producto, de forma tal que esté alineado con las características del público meta.

Cuatro aspectos a considerar:

- Moodboard
- Tipografía
- Cromática
- Iconografía

1

Moodboard

Objetivo principal:

Resumir cómo se desea que se vea el proyecto desde el punto de vista gráfico, cómo podrían ser los iconos, la cromática y la tipografía (aspectos topológicos).

1

JUST A FLESH WOUND



1



1



1



2

Glyph



Character

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S Š T U V W X Y Z Ž
A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S Š T U V W X Y Z Ž 1 2 3 4 5
6 7 8 9 0 ‘ ? ’ “ ! ” (%) [#] { @ } /
& < - + ÷ × = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Style:

Type here to preview text

40px

REGULAR

2

Glyph

Ss

Characters

A B C Ć D Đ E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V W X Y Z
Ž a b c č á d đ e f g h i j k l m n o p q r s š t u v w x y z ž 1 2 3 4 5
6 7 8 9 0 ‘ ’ “ ! ” (%) [#] { @ } / & < - + ÷ × = > ® © \$ € £ ¥ ¢ :
; , . *

Styles

Type here to preview text

40px 

Regular

2

Glyph

M

m

Characters

A B C Ć Č D Đ E F G H I J K L M N O P Q R S Š T U V
W X Y Z Ž a b c Ć Č d Đ e f g h i j k l m n o p q r s š t u
v w x y z Ž Ă Ā Ė Ė Ó Ó U ā ā ē ē Õ ū 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
?’ “ ! ” (%) [#] { @ } / & < - + ÷ × = > ® © \$ € £ ¥ ¢ : ; , . *

Styles

Type here to preview text

40px



Thin

Thin Italic

Extra-Light

Extra-Light Italic

OSCARS

EMMA STONE
"LA LA LAND"

Best Actress

abc

The
OSCARS®

"MOONLIGHT"

**ADELE ROMANSKI, DEDE GARDNER
AND JEREMY KLEINER, PRODUCERS**

Best Picture



"MOONLIGHT"

**ADELE ROMANSKI, DEDE GARDNER
AND JEREMY KLEINER, PRODUCERS**

Best Picture

BEST PICTURE

"MOONLIGHT"

Adele Romanski, Dede Gardner
and Jeremy Kleiner, Producers



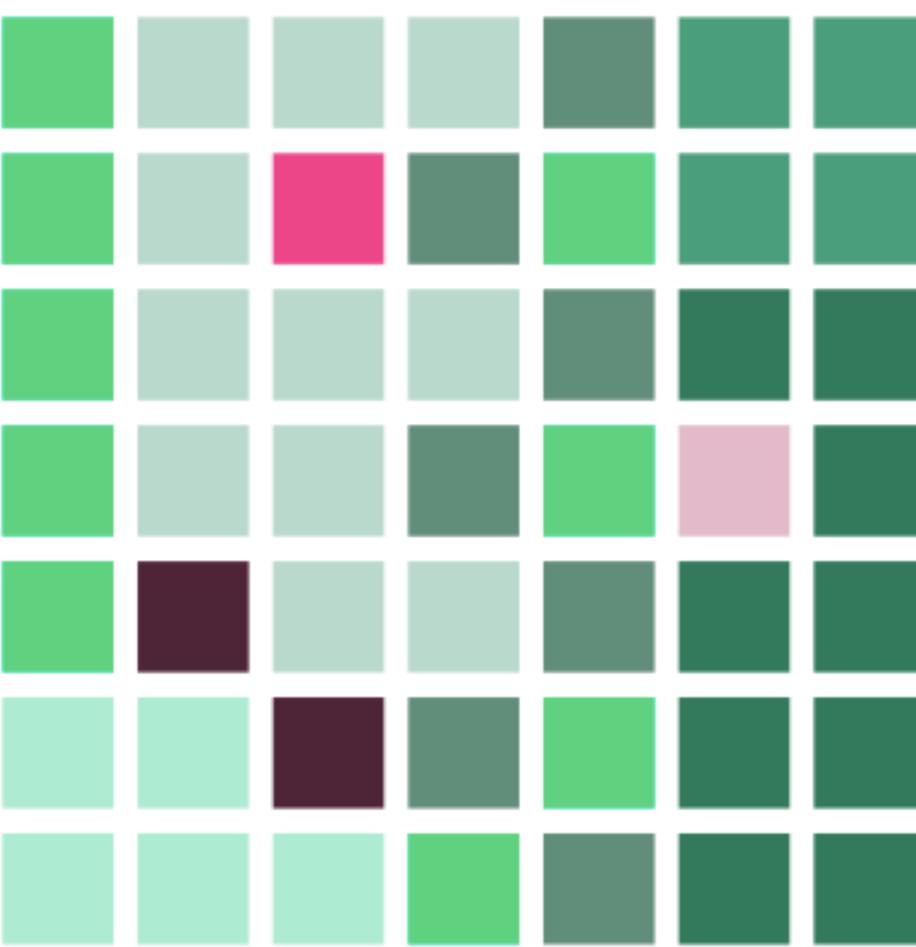
3

Cromática

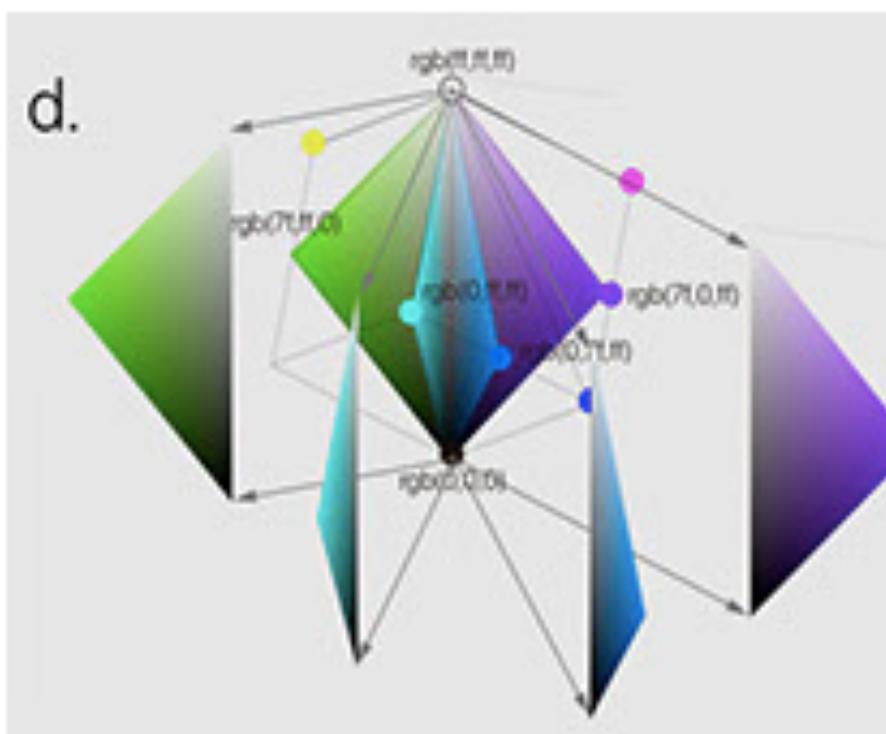
3



3



<http://skizata.com/tutorial.html>



teoría del color
resumen de los aspectos más
importantes de la teoría del color para
usos digitales (2017.01.27)



nota combianndo colores HSB
este tutorial muestra como combinar
colores a partir de código. esta
estrategia es especialmente cuando es
necesario generar, en tiempo real,
combinaciones de colores que
requieren de muchos matices distintos.
(1.11.14)

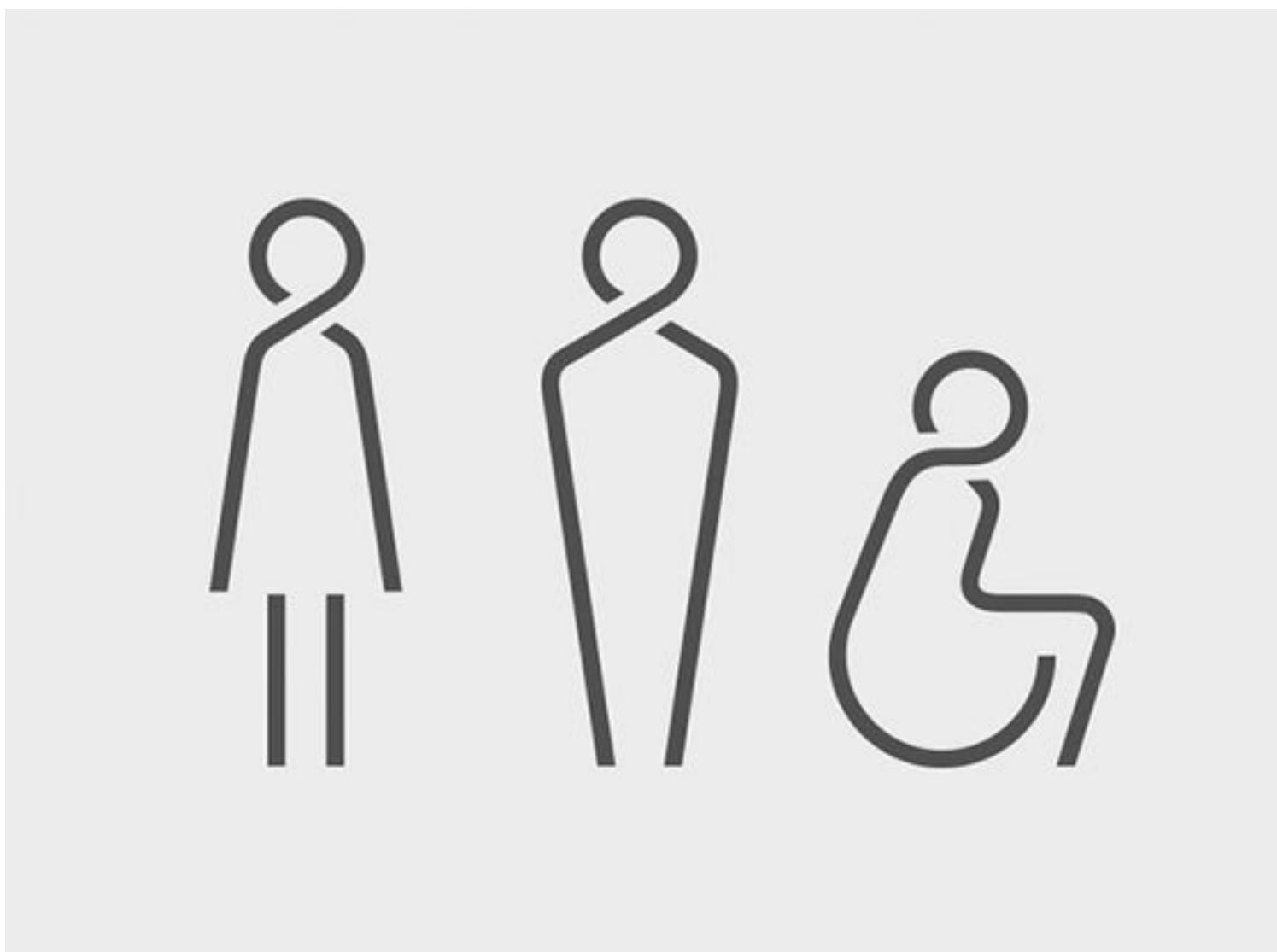
4

Iconografía

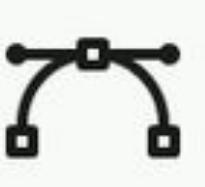
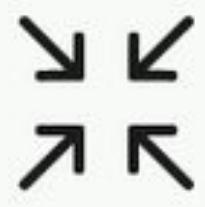
4



4

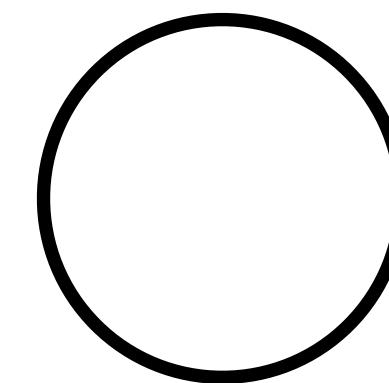
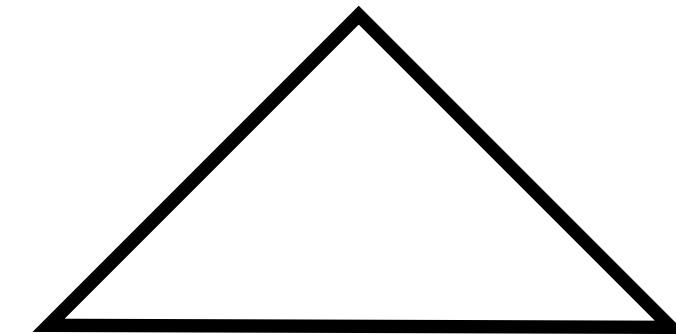
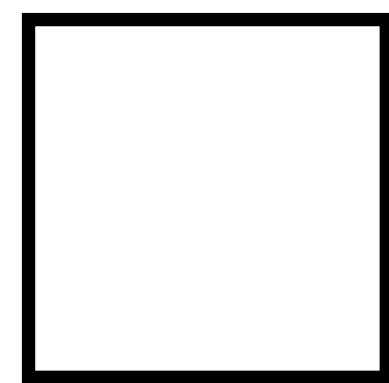


4



Quiz 10

Dibujar un ejemplo de jerarquía y ritmo con al menos dos de los siguientes elementos:



**Tarea 8: Definir los cuatro elementos
del look and feel y continuar con
wireframes y Paper Prototyping**