**Énfasis**

* Se encarga de que una característica particular llame la atención del espectador.
* Este también puede ser reconocido como un punto focal.

**Colocación**

el centro directo de una composición es el punto en el que los usuarios miran primero y, por lo general, es el lugar más fuerte para producir énfasis. Cuanto más lejos del centro esté un elemento, es menos probable que sea notado primero.

**Continuación**

La continuidad es uno de los métodos más comunes que utilizan los diseñadores web para unificar un diseño. De forma predeterminada, el borde izquierdo de los títulos, textos e imágenes colocados en una página web forma una línea vertical en el lado izquierdo de la página antes de aplicar cualquier estilo.

**Aislamiento**

El aislamiento promueve el énfasis. Un elemento que se destaca de su entorno tenderá a exigir atención.

**Contraste**

El contraste se define como la yuxtaposición de elementos gráficos diferentes y es el método más común utilizado para crear énfasis en un diseño. El concepto es simple: cuanto mayor sea la diferencia entre un elemento gráfico y su entorno, más resaltará ese elemento.

**Proporción**

Crear énfasis en su diseño no es sólo la clave para que su llamado a la acción se destaque. También es la forma en que movemos los ojos del espectador por la página. Al darle a los elementos un nivel de énfasis descendente, puede sugerir un orden a seguir para los visitantes.

**Diseños básicos**

**Navegación en la columna izquierda**

* Independientemente de si estamos hablando de diseño de diseño líquido o de ancho fijo, el formato de navegación de la columna izquierda es un estándar tradicional.
* La desventaja de los sitios que utilizan la navegación en la columna izquierda es que puede parecer que les falta creatividad. Se ha hecho tantas veces, de tantas maneras, durante tantos años, que tienden a parecer iguales.

**Navegación en la columna derecha**

común para sitios de noticias, redes sociales y sitios web con esquemas de navegación expansivos que no pueden estar contenidos en una navegación superior simple. la decisión de colocar una columna de navegación a la izquierda o a la derecha es una cuestión de criterio que en realidad tiene que ver con la cantidad y el tipo de contenido que tiene que organizar.

**Navegación de tres columnas**

Aunque pueden ser necesarias tres columnas en páginas que tienen mucha navegación, breves fragmentos de contenido o publicidad para mostrar, los espacios en blanco son esenciales si queremos evitar que un diseño parezca desordenado.

**Encontrar inspiraciónUsando un archivo de morgue**

si estás haciendo una ilustración o un proyecto de marketing que involucra trenes, recortas e imprimes todo lo que puedas encontrar que pueda inspirarte y lo guardas todo en una carpeta.

**Nuevas tendencias**

Mire más allá de los colores y texturas de los cuadros que componen el diseño e intente identificar ideas estándar y tendencias de diseño.

**Estilo de revista sin navegaciónPies de página expansivos**

muchos sitios están utilizando esta parte de la página que alguna vez se descuidó para incluir información de contacto, navegación ampliada del sitio y contenido de redes sociales.

**Minimalismo básico**

consiste en reducir el diseño a los elementos más esenciales.

**Cambio de tamaño: diseños fijos, fluidos o responsivos**

En el diseño de impresión, el bloque contenedor es un objeto físico como una tarjeta de presentación o un cartel publicitario.

**Ancho fijo**

son más fáciles de diseñar y mantener porque básicamente estás creando exactamente lo que diseñas en Photoshop. Con el sistema de cuadrícula 960 del que hablé anteriormente, es probable que esté trabajando para lograr un diseño de ancho fijo.

**Ancho del fluido**

Un diseño fluido o líquido está diseñado con anchos basados en porcentajes, de modo que el contenedor se estire cuando cambia el tamaño de la ventana del navegador.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ventajas | contras |
| Ancho fijo | Le da al diseñador mas control sobre una imagen  Permite espacios en blanco planificados  Mejora la legibilidad con bloques de texto más estrechos | Puede aparecer en ventanas grandes del navegador  Le quita el control al usuario |
| Ancho fluido | Se adapta a la mayoría de las resoluciones de pantalla y dispositivos.  Reduce el desplazamiento del usuario | Difícil de leer cuando el texto abarca una amplia distancia.  Mas difícil de ejecutar con éxito.  Limita o impone espacios en blanco. |

**Una alternativa: diseños responsivos**

Metodología Omnipotente de Transformación de Mercurio, La técnica aprovecha algunas incrustaciones de fluidos sofisticadas y Consultas de medios CSS3 para cambiar completamente el diseño a medida que alcanza ciertos umbrales de ancho.

**Resolución de la pantalla**

Cuando los diseñadores dicen que un sitio está diseñado u optimizado para una resolución de pantalla particular, en realidad están hablando de la resolución del monitor del espectador. Hoy en día, se supone que los navegadores de escritorio muestran al menos 1024×768. Incluso la mayoría de los netbooks tienen una resolución de 1024×600 o superior. Por esa razón, 960px se ha convertido en el ancho de facto para la mayoría de los proyectos de diseño web.

**Empezando**

Dependiendo del cliente, estas ideas preconcebidas pueden ayudar o dificultar el proceso de diseño; más a menudo, esto último.

Partes importantes del diseño que debería tener cualquier obra:

1. Márgenes
2. Columnas
3. Objetos visuales (en la parte superior)

PRUEBA ESTO

* Comienza con el proyecto que te distrae. Haga algunos bocetos en miniatura utilizando el diseño que funciona siempre. ¿Cuántas variaciones del diseño de obras en todo momento puedes esbozar para el proyecto?
* Encuentre ejemplos de noticias y publicidad del diseño que funciona en todo momento. ¿Puedes encontrar un ejemplo en la Web? Identifica y etiqueta las partes de cada uno. ¿En qué se parecen o no los diseños?
* Elija una causa social que lo inspire y desarrolle un cartel de anuncio de servicio público (PSA) utilizando el diseño que funciona en todo momento.
* Investiga un poco
* Desarrolla un concepto y escribir la copia. Incluyendo las etiquetas apropiadas.
* Busque imágenes apropiadas.
* Experimente combinando fuentes hasta que encuentre una que funcione bien para su concepto.
* Utilice el diseño que funciona en todo momento y cree miniaturas de sus ideas.
* Ejecutar una composición de cartel.

1. Elija una causa social que lo inspire y desarrolle un cartel de anuncio de servicio público (PSA) utilizando el diseño que funciona en todo momento. línea de corte debajo de la imagen
2. Titular (título debajo de la línea de corte)
3. Copiar (colocar el cuerpo del texto en columnas debajo del titular)
4. Etiquetas (corresponde a el logotipo, información de contacto, etc. En la esquina inferior derecha.)

**Errores del Diseño Grafico**

1. Cosas que parpadean sin cesar.
2. Fotos deformadas (mantener las proporciones)
3. Fotos desnudas (hacer uso de reglas finas para bordear fotografías que tengan bordes ambiguos.
4. Bordes y cuadros voluminosos
5. Márgenes engañados
6. Centrar todo
7. 4 esquinas y desorden
8. Espacio negativo atrapado
9. Fondos ocupados
10. Énfasis correcto (no usar todo en mayúsculas o subrayar todo)
11. Malas balas (Utilice viñetas reales para las listas y utilice sangrías francesas para alinear las listas correctamente).
12. Viudas y huérfanos (Evite roturas poco elegantes en la parte inferior y superior de las piernas del tipo).

**Unida des básicas de comunicación visual.**

1. **Espacio**. - El espacio positivo es un espacio lleno. El espacio negativo es el espacio vacío, que no es tu enemigo.
2. **Línea**. - Para delinear los límites del espacio o crear un espacio positivo, la línea es nuestra herramienta más primordial.
3. **Forma.** –
   * + Las figuras y formas inorgánicas son precisamente geométricas, como círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos, etc. perfectos.
     + Las formas orgánicas son más naturales, como las que se encuentran en la naturaleza.
4. **Tamaño.** - El tamaño es importante a la hora de componer diseños ya que puede hacer que las cosas griten con importancia o hacerles susurrar.
5. **Patrón.** –
   * + Los patrones inorgánicos se duplican con precisión y sin variación.
     + Patrones orgánicos, no tanto porque los elementos que se repiten pueden ser de diferentes tamaños, verse ligeramente diferentes o aparecer a diferentes distancias unos de otros.
6. **Textura.** - Generalmente pensamos en la textura en términos de tres dimensiones o bajorrelieve, como la escultura, los textiles, el arte de técnicas mixtas o incluso la pintura acrílica o al óleo aplicada de manera espesa. Pero los diseñadores pueden crear la ilusión de textura, profundidad y dimensión en 3D, ya sea en una pantalla o en papel.
7. **Valor.** - Estamos hablando de oscuridad y luz. El contraste entre los ángeles resaltados y el fondo oscuro crea contraste y misterio.
8. **Punto focal.** - Lo más importante visualmente en cualquier diseño. A veces llamado principio de énfasis, el punto focal es el centro de atención en el diseño o distribución.
9. **Contraste**. - Es un principio importante para diseñar diseños interesantes (en contraste con los aburridos). El contraste, como principio, ofrece una gran flexibilidad.
10. **Equilibrio.** - Cuando el tablero está nivelado, el balancín está equilibrado. Para lograr el equilibrio, cada lado del tablero debe tener el mismo peso.

El equilibrio asimétrico tiende a ser más emocionante visualmente, o al menos más interesante visualmente, que el equilibrio simétrico.

1. **Movimiento.** - El principio del movimiento se remonta a la idea de que un buen diseño controla el flujo de la mirada a través de la composición. el movimiento y el flujo es que desea mover el ojo a través del diseño para transmitir información y evocar emoción.
2. **Ritmo.** - Tiene que ver con la repetición estratégica de elementos, algo así como un contratiempo.
3. **Perspectiva.** –
   * + Línea del horizonte: línea establece una sensación de distancia.
     + Tamaño y escala relativos: el tamaño relativo de los objetos entre sí también puede crear la sensación de distancia, donde los objetos grandes parecen más cercanos que los pequeños que pueden parecer más lejanos.
     + Perspectiva: Dos líneas que convergen cada vez más juntas hacia un punto de fuga en la distancia (o que divergen cada vez más hacia el primer plano) también crean la sensación de movimiento a través de la perspectiva lineal.
     + Perspectiva atmosférica: el último, el valor y el color también pueden indicar el sentido de perspectiva o distancia. Los valores de los colores oscuros siempre parecen más cercanos que los claros. Los colores en primer plano tienen valores más ricos y oscuros que los colores en la distancia, que tienden a desvanecerse y desvanecerse.
4. **Unidad**. - . Unidad significa que todas las partes del diseño funcionan juntas y todo parece pertenecer al mismo conjunto.