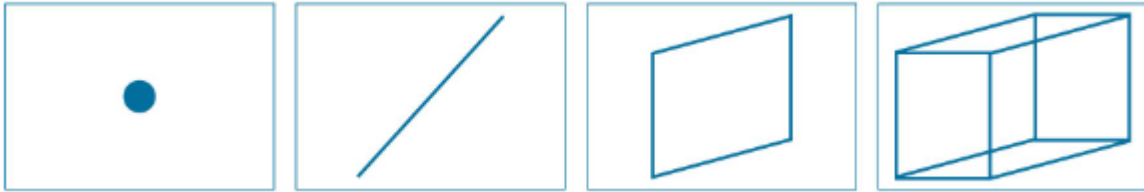


3. Elementos de Diseño

1. Elementos Conceptuales



A) El punto

1. Indica posición.
2. No tiene largo.
3. No tiene ancho.
4. No ocupa zona en el espacio.
5. Es el principio y fin de una línea y el punto por donde se cruzan dos líneas.
6. El recorrido de puntos se convierte en una línea.

B) La línea

1. Tiene largo.
2. No tiene ancho.
3. Está limitada por puntos.
4. Forma los bordes de un plano.
5. El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano.

C) El plano

1. Tiene largo.
2. Tiene ancho.
3. No tiene grosor.
4. Tiene posición y dirección.
5. Está delimitado por líneas.
6. Define los límites extremos de un volumen.

D) El volumen

1. Tiene una posición en el espacio.
2. Está limitado por planos.
3. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.

2. Elementos visuales

- A) Forma: Identificamos lo que percibimos porque lo que vemos posee una forma (configuración externa de algo). Una forma se define como un área que se destaca del espacio que la rodea debido a un límite definido explícita o implícitamente.
- B) Medida: Todas las formas tienen un volumen o una dimensión. El tamaño de las formas se puede establecer de forma relativa, por comparación de unas con otras, pudiendo decir así que una forma es más grande o más pequeña que otra pero, en cualquier caso, es físicamente medible.
- C) Color: Todo lo que existe en la naturaleza tiene color. Las cosas que vemos no sólo se diferencian entre sí por su forma y tamaño, sino también por su colorido. El color y, el contraste de color en particular, se utiliza también para llamar la atención sobre una parte determinada de la imagen.
- D) Textura: Es la característica visual o táctil de todas las superficies. El material con el que se hacen los objetos aporta a su superficie una textura determinada con unas determinadas características de rugosidad, suavidad, aspereza, homogeneidad, etcétera.

3. Elementos de relación

- A) Dirección. La dirección de una forma depende de su relación con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas con las cuales se compara.
- B) Posición. La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro que la contiene o a la estructura global del diseño.
- C) Espacio. Las formas por muy pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio (extensión que contiene toda la materia existente. Parte que ocupa cada objeto sensible puede estar ocupado o vacío. Se puede utilizar la perspectiva (arte que enseña el modo de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición con que aparecen a la vista) para organizar y sugerir el espacio creando la ilusión de profundidad. Se pueden superponer objetos de modo que el observador percibe como más cercano el objeto que está delante de los demás. También podemos lograr la profundidad dentro del campo visual utilizando el contraste y la variación de tamaño en las formas.
- D) Gravedad. La sensación de gravedad no es visual, es psicológica. Tenemos tendencia a aplicar cualidades tales como pesadez o ligereza, estabilidad o inestabilidad, tanto a las formas individuales como a los grupos de formas.

4. Elementos prácticos

- A) Representación: Una forma es representativa cuando se deriva de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano. La representación puede ser realista, estilizada (interpretar convencionalmente la forma de un objeto, haciendo más delicados y finos sus rasgos) o medio abstracta (que no pretende representar seres o cosas concretos y atiende solo a elementos de forma, color, estructura, proporción, etc). Una fotografía de un monumento es una representación realista del mismo. Un dibujo de los perfiles de dicho monumento es una representación estilizada del monumento y un dibujo naif (estilo pictórico caracterizado por la deliberada ingenuidad, tanto en la representación de la realidad como en los colores empleados) del monumento es una representación semiabstracta.
- B) Significado: Es la imagen conceptual que se representa en nuestra mente cuando el diseño transporta un mensaje visual. Cada receptor del mensaje le dará una interpretación, un significado distinto, según sean sus conocimientos y experiencias previas.
- C) Función: La función se hace presente cuando un diseño debe servir a un determinado propósito. La imagen anterior cumple una función muy importante. Colocada en el lugar adecuado como por ejemplo, una sala de revelado de fotografías, o una sala de microfilmación cumple la función de mantener el ambiente oscuro para poder trabajar.

Referencias:

Diseño de Interfaces Web - Logongas:

<https://logongas.es/doku.php?id=clase:daw:diw:1eval:tema01>

Diseño de Interfaces Web - StatikKidz Github:

<https://github.com/statickidz/TemarioDAW/tree/master/DIW>

Diseño de Interfaces Web - Editorial Síntesis.