

DISEÑO: teoría, ejercicios para practicar y exámenes

ÍNDICE:

1_ DEFINICIÓN DE DISEÑO. LOS RECURSOS Y EL PROCESO DEL DISEÑO.

LA SEÑALÉTICA.

EJERCICIO 1: Diseño de un Pictograma.

2_ LOS ELEMENTOS PLÁSTICOS Y RECURSOS DE ORGANIZACIÓN DE LA FORMA. LA IMAGEN CORPORATIVA.

EJERCICIO 2: Diseño de un Logotipo.

3_ LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL. PRINCIPIOS DEL DISEÑO. LA TIPOGRAFÍA.

EJERCICIO 3: Diseño de una tipografía.

4_ EL ART NOUVEAU. LA COMPOSICIÓN EN DISEÑO. EL CARTEL.

EJERCICIO 4: Diseño de un cartel.

5_ LA ESCUELA DE LA GESTALT. LA MODULACIÓN.

EJERCICIO 5: Diseño modular.

6_ LA ESCUELA DE LA BAUHAUS. EL DISEÑO EDITORIAL Y LA PUBLICIDAD.

EJERCICIO 6: Diseño Publicitario.

7_ EL DISEÑO INDUSTRIAL. EL FUNCIONALISMO. LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

EJERCICIO 7: Diseño de un envase.

8_ EL POSTMODERNISMO. EL DISEÑO DE MOBILIARIO.

EJERCICIO 8: Diseño de un mueble.

9_ LA BIÓNICA, ERGONOMÍA Y ANTROPOMETRÍA. DISEÑO DEL ESPACIO HABITABLE.

EJERCICIO 9: Diseño de decoración.

1_ DEFINICIÓN DE DISEÑO. LOS RECURSOS Y EL PROCESO DEL DISEÑO.

El Diseño es la realización de una idea dirigida a dar una respuesta útil a una necesidad concreta. Debe unir aspectos estéticos y funcionales.

Aplicaciones del Diseño:

- Diseño Gráfico:	
Diseño Editorial (revistas, periódicos, folletos, libros...)	
Diseño Publicitario (anuncios, folletos, carteles,...)	
Identidad Corporativa (anagrama, logotipos, símbolos, emblema, marca,...)	
Señalética, iconos, pictogramas.	
Tipografía.	
- Diseño Industrial:	
Objetos, envases y mobiliario.	
Diseño textil y de moda.	
- Diseño ambiental:	
Interiorismo (escenografía y escaparatismo)	
Espacio habitable (urbanismo, jardinería)	

LOS RECURSOS DEL DISEÑO:

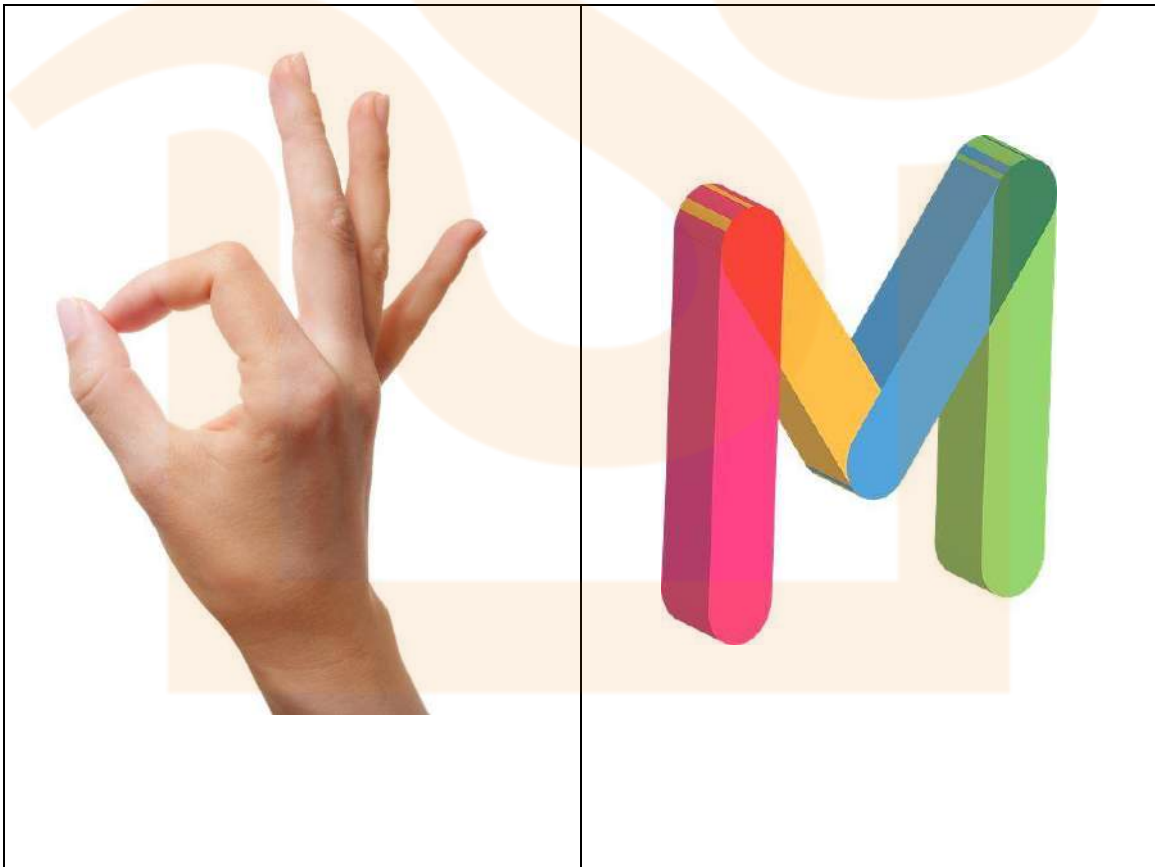
Para realizar un Diseño debemos trabajar con todos los conceptos adquiridos de Dibujo Artístico, Geometría, Color, Comunicación Audiovisual, Fundamentos del Arte...que nos van a ayudar a crear IDEAS DE DISEÑO propias.

Los RECURSOS BÁSICOS para crear un diseño son:

- 1- RECURSOS DE DIBUJO ARTÍSTICO.
- 2- RECURSOS DE CREACIÓN DE FORMAS.
- 3- RECURSOS DE DIBUJO GEOMÉTRICO.
- 4- RECURSOS CON EL COLOR.
- 5- RECURSOS CON LA TIPOGRAFÍA.
- 6- RECURSOS CON LA PERSPECTIVA.
- 7- RECURSOS CON LA COMPOSICIÓN.
- 8- RECURSOS CON MATERIALES ARTÍSTICOS Y DIGITALES.

En las siguientes páginas vamos a hacer ejercicios practicando estos recursos que durante todo el curso serán la base de cada idea de diseño.

Trabaja con estas 2 imágenes de referencia:



1- RECURSOS DE DIBUJO ARTÍSTICO:

SIMPLIFICAR A LÍNEAS:	SIMPLIFICAR A CONTORNOS:
SIMETRÍA:	ABSTRACCIÓN:

2- RECURSOS DE CREACIÓN DE FORMAS:

**RECORTAR EL CONTORNO EN
POSITIVO Y NEGATIVO EN CARTULINA:**

**RECORTAR EL CONTORNO EN POSITIVO
Y NEGATIVO EN PAPEL DECORADO:**

**PEGAR ELEMENTOS REALES EN EL
DISEÑO:**

RECORTAR LA FORMA Y SEPARAR:

3- RECURSOS DE DIBUJO GEOMÉTRICO:

TRIÁNGULO, CUADRADO, ROMBO:

**CUADRADO, HEXÁGONO DENTRO DE
UNA CIRCUNFERENCIA:**

ÓVALO Y ESPIRAL:

ENLACES:

4- RECURSOS CON EL COLOR:

BLANCO, NEGRO O GRIS CON UN PUNTO DE COLOR:

MONOGROMÍA (GAMA DE COLORES):

CONTRASTE DE TONOS FRÍOS Y CÁLIDOS:

CONTRASTE DE TONOS COMPLEMENTARIOS:

5- RECURSOS CON LA TIPOGRAFÍA:

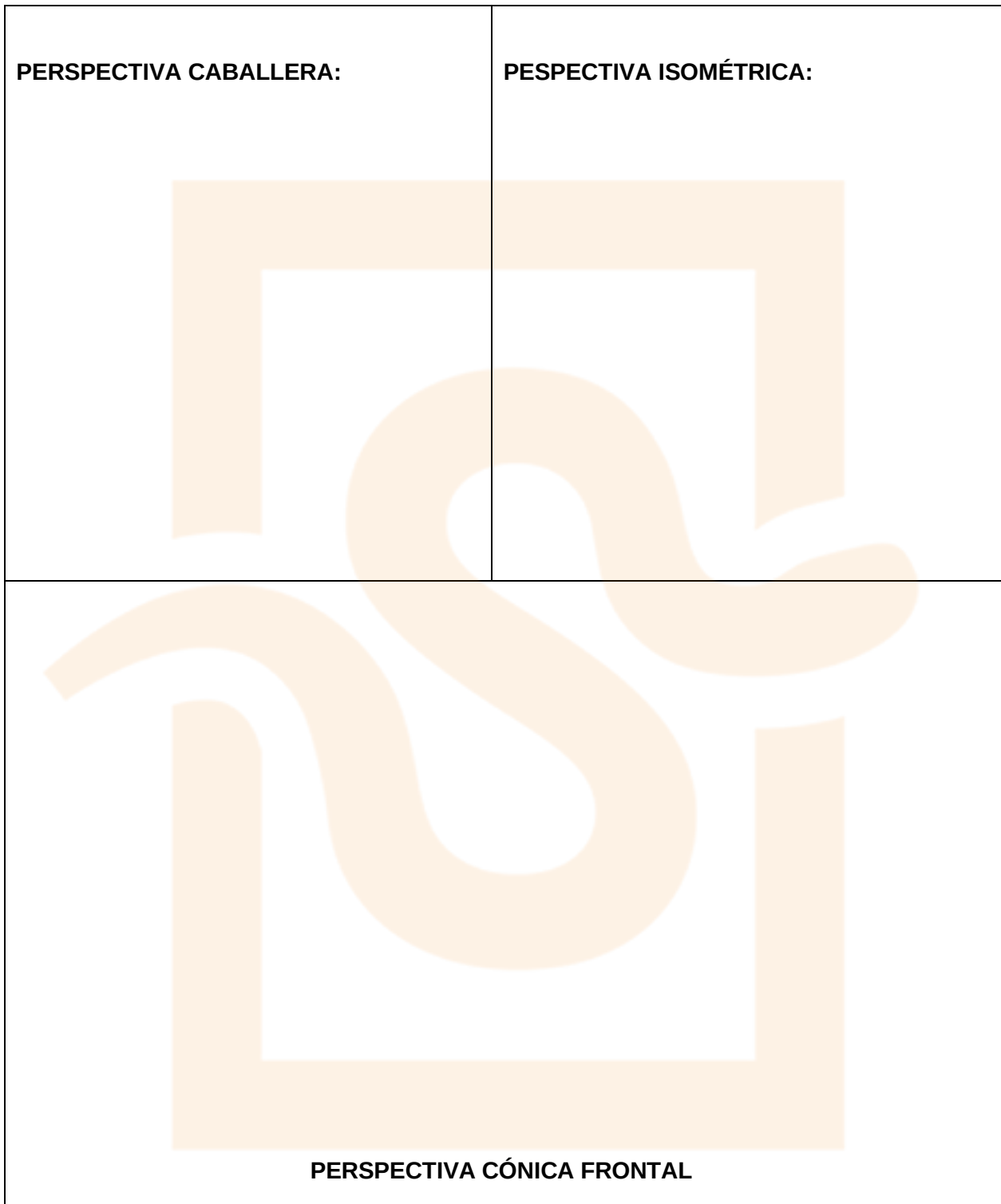
ESCRIBIR CON DIFERENTES ESTILOS DE TIPOGRAFÍAS:

DIBUJAR UNA FORMA SUSTITUYENDO UNA LETRA:

ESCRIBIR HACIENDO UNA FORMA:

CAMBIAR FORMAS Y TEXTURAS DE LAS LETRAS:

6- RECURSOS CON LA PERSPECTIVA:



7-RECURSOS CON LA COMPOSICIÓN:

(Se verá en el Tema 4: Diseño de un cartel)

8-RECURSOS CON DIFERENTES MATERIALES:

(Lápices de colores, rotuladores, recortes, rotuladores técnicos, témperas, diseño digital) Se irán viendo durante el curso en los distintos ejercicios.

PROCESO DEL DISEÑO.

Todo ejercicio de Diseño es un proceso creativo de búsqueda a la solución de un problema.

Consta de 3 partes:

1_ PRESENTACIÓN Y ESTUDIO DEL EJERCICIO:

Describir el problema que se plantea. Estudiar ejemplos parecidos en la Historia del Diseño y buscar documentación: investigación de otros diseños, sus formas y estilos.

Reflexionar con ideas previas sobre las posibilidades de nuestro diseño.

2_ CREATIVIDAD:

Dibujar bocetos variados en formas y estilos.

Seleccionar la mejor idea que se adapte al problema de Diseño que nos han propuesto.

3_ ARTE FINAL:

Realización técnica del diseño definitivo.

Realización de una maqueta.

Escribir una Memoria explicativa de todo el proceso.

EJEMPLO DE UN EJERCICIO DE DISEÑO:

Siguiendo los PASOS DEL PROCESO DE UN DISEÑO, observa cómo se ha realizado el diseño de un **ICONO PARA ARCHIVOS SECRETOS** para el escritorio del ordenador:

PRESENTACIÓN Y ESTUDIO DEL EJERCICIO:

Describir lo que se va a realizar:

- 1- Se describe qué voy a hacer en este proyecto de diseño:
- 2- Se investiga lo que voy a diseñar: cuales son las características generales de una **ICONO DE ORDENADOR**: tamaño, color, material,...
- 3- Se escriben o dibujan algunas ideas previas:
El color preferido, alguna afición personal, las iniciales del nombre...

Investigar y estudiar otros ICONOS:



CREATIVIDAD:

Dibujos de bocetos variados. Trabajar a mano alzada usando con lápices de colores o rotuladores.

Normalmente se realizan varias ideas con lápiz, luego se selecciona una y se colorea de diversas maneras.



ARTE FINAL:

Dibujo final con la idea concreta de la tarjeta personal.

El Arte Final siempre se realiza en papel definitivo (formato de dibujo A-4, cartulina, papel basic, de acuarela,...) y con materiales técnicos (reglas, compás, plantillas, rotuladores técnicos 0,2-0,4-0,8).



MEMORIA:

Explicar por escrito todo el proceso seguido en este Diseño:

- 1- Lo que se ha realizado.
- 2- La forma que tiene y los elementos añadidos: letras, imágenes,... Porque se han elegido esos elementos finalmente.
- 3- Explicar el color final y el porqué de su elección.

MAQUETA: a veces se realiza una maqueta a tamaño real.

SEÑALÉTICA:

Es la parte del Diseño de comunicación audiovisual que realiza las señales o símbolos que guían, orientan u organizan a las personas.

Los símbolos gráficos que se diseñan deben de ser sintéticos y fáciles de comprender, utilizando formas sencillas y colores planos.

ALGUNOS TIPOS DE SEÑALES:

Pictogramas	Dibujo que simplifica una acción o un lugar: 
Señales de tráfico	Símbolos que orientan a las personas: 
Señales de atención	Imágenes que llaman la atención sobre algo: 
Iconos	Símbolos que identifican una acción: 
Símbolos	Dibujos muy simples que simbolizan ideas: 

IDEAS BÁSICAS PARA DISEÑAR UNA SEÑAL:

Usar formas geométricas básicas: cuadrados, círculos,...	  
Simplificar las formas al máximo, no poner detalles que puedan confundir:	
Usar colores planos y contrastados:	 

EJERCICIO 1: DISEÑO DE UN PICTOGRAMA

NOMBRE: _____

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.	(1 punto)	
2ª parte: Estudio e Investigación.	(1 punto)	
3ª parte: DISEÑO: 1- Bocetos	(3 puntos)	
2- Diseño Final	(3 puntos)	
3- Memoria	(2 puntos)	
NOTA FINAL		

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.

Define lo que es la Señalética.

Describe 3 ejemplos de Diseño Gráfico.

2ª parte: Estudio e Investigación.



Observa este PICTOGRAMA y responde por escrito o dibujando:

¿Qué indica?, ¿Cuántos colores tiene? ¿cómo está dibujada la figura humana? ¿qué formas geométricas incluye?

3ª parte: Diseño:

**PRUEBA DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA
UNIVERSIDAD**
CURSO 2017-2018

DISEÑO

- Instrucciones:
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final del enunciado.
 - e) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN A

El uso de la mascarilla se ha vuelto obligatorio para protegernos de las enfermedades infecciosas, pero esto hace que la comunicación entre nosotros no sea tan completa como antes.

Diseña un PICTOGRAMA de una cara con mascarilla usando como máximo 3 tonos planos de color que defina una expresión o sentimiento concreto (miedo, alegría, tristeza, enamoramiento,...) por medio de las expresiones de los ojos y cejas.

Realiza varios bocetos y construye una maqueta en cartulina del Diseño Final.

Puedes ayudarte de las siguientes imágenes:



La parte del Diseño que se ocupa de las señales o símbolos se llama:

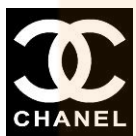
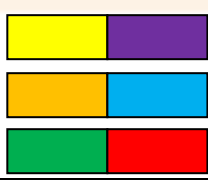
Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1. Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1. Solución forma-función: 1 punto.
 - 2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:
 - 1. Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2. Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
 - 3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4. Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.
- Respuesta a la pregunta formulada con un máximo: 0,5 puntos.

FECHA DE ENTREGA: _____

2_ LOS ELEMENTOS PLÁSTICOS Y RECURSOS DE LA ORGANIZACIÓN DE LA FORMA EN DISEÑO.

Cuando se elabora un diseño usamos formas y colores básicos y sus combinaciones buscando construir nuevos significados. Las formas plásticas básicas ya conocidas se resumen en este esquema:

LÍNEAS: La línea genera una dirección y un sentido y obliga al ojo a realizar un desplazamiento para seguirla.			
 Recta horizontal o vertical: Transmiten la idea de equilibrio y calma, simbolizan algo que crece.	 Líneas curvas: Simbolizan dinamismo, vitalidad y sensualidad.	 Recta diagonal: Asciende o desciende según su sentido creando alegría y superación o tristeza y decaimiento.	
FORMAS: Las formas son la base del lenguaje del diseño, su simplicidad es fácil de percibir y de recordar y transmiten ideas muy reconocidas.			
FORMAS GEOMÉTRICAS:  Cuadrado, triángulo, círculo: Se asocian con la seguridad y la estabilidad.	FORMAS ORGÁNICAS:  Son curvas libres y se asociación a la vida y la naturaleza. Crean sensación de movimiento y sensualidad.	FORMAS ABSTRACTAS:  Son formas irregulares que crean sensaciones abstractas e ideas abiertas y modernas.	
EL COLOR: Ayuda a entender el diseño y a darle significado, ya que posee asociaciones simbólicas en cada cultura:			
Blanco: 	Es símbolo de paz, pureza y armonía	Colores fríos o cálidos: 	Fríos: significan calma, serenidad y seguridad. Cálidos: alegría, agresividad, calor.
Negro: 	Simboliza misterio, poder y elegancia.	Colores complementarios: 	Crean contraste e impacto visual. Aportan dinamismo y cercanía.
Grises: 	Se relaciona con la vejez, con la inteligencia y la elegancia.	Monocromía: 	Crea combinaciones armoniosas y suaves.

LA IMAGEN CORPORATIVA.

La Identidad o Imagen Corporativa es el conjunto de imágenes y objetos que identifican a una empresa o institución.

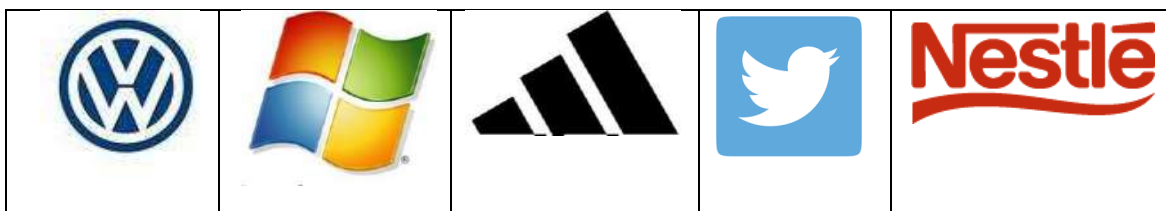
Se diseña para ser atractiva al público, interesar a los consumidores y facilitar la identificación de una serie de productos.

Está compuesta principalmente por varios de estos elementos:

1_ LOGOTIPO: Es el elemento gráfico que identifica a una empresa o institución. Está formado por formas o imágenes muy simples y de fácil identificación.	
2_ MARCA: Es el nombre de la empresa. La marca se realiza con una tipografía determinada sencilla y legible. Normalmente el logotipo y la marca tienen como medida la misma altura y comparten los mismos colores.	
3_ COLOR CORPORATIVO: Son los colores que identifican a la empresa o institución. No deben ser más de 3 tonos diferentes y deben estar en consonancia con lo que se quiere vender o publicitar.	

Recursos gráficos para realizar logotipos:

- 1- Usar la inicial de la marca.
- 2- Simplificar una imagen relacionada con la empresa.
- 3- Repetir una forma o hacer una simetría.
- 4- Dibujar una acción muy simple.
- 5- Usar la marca como logotipo.



EJERCICIO 2: DISEÑO DE UN LOGOTIPO

NOMBRE: _____

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.	(1 punto)	
2ª parte: Estudio e Investigación.	(1 punto)	
3ª parte: DISEÑO: 1- Bocetos	(3 puntos)	
2- Diseño Final	(3 puntos)	
3- Memoria	(2 puntos)	
NOTA FINAL		

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.

Define qué es una Imagen Corporativa.

Describe 3 recursos para realizar Logotipos.

2ª parte: Estudio e Investigación.

Estudia las siguientes Imágenes Corporativas:

Responde por escrito o dibujando:

1º-**Forma geométrica general**: 2º-**Logotipo** (recurso usado): 3º-**Marca** (tipo de letras, tamaño y situación): 4º-**Color** corporativo



3ª parte: Diseño:

	UNIVERSIDADES DE ANDALUCÍA PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD CURSO 2012-2013	DISEÑO
---	--	---------------

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final de su enunciado.
 - e) Se permite la utilización del material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN A

Realice un diseño de imagen de identidad corporativa, consistente en logotipo y símbolo, para una empresa de peluquería canina llamada **"Rulo Guau Guau"** dedicada al estilismo. También ofrece servicio de complementos, alimentación, servicio veterinario y guardería.

La técnica o procedimientos empleados serán libres, debiendo utilizar 3 tintas, incluido el fondo.

Se puede inspirar en cualquiera de las tendencias que se ejemplifican.

¿Cómo se llama el famoso diseñador catalán autor del diseño de la mascota llamada "Cobi" de los Juegos Olímpicos de Barcelona de 1992?



Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1. Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1. Solución forma-función: 1 punto.
 - 2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 5 puntos:
 - 1. Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2. Presentación del ejercicio: 1 punto.
 - 3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4. Explicación del proceso metodológico (Memoria): 1 punto.

FECHA DE ENTREGA: _____

3_ LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL. PRINCIPIOS DEL DISEÑO.

El Diseño siempre ha estado presente en la vida de la humanidad, desde la prehistoria el hombre ha fabricado todo aquello que le era necesario con los recursos que ha tenido a su alcance.

Pero el concepto de Diseño, tal como lo entendemos hoy en día aparece con el surgimiento de la máquina y la expansión de la producción con la Revolución Industrial en el siglo XIX.

Durante ese siglo el concepto de Diseño y de diseñador pasó por varias etapas:

- 1- El movimiento “Arts and Crafts” (Artes y Oficios), creado en Inglaterra por **Willian Morris**, cuya filosofía tenía como idea principal la oposición a la producción mecanizada frente a la idea de que los artistas debían implicarse en el proceso de fabricación de los objetos.
- 2- El “Art Nouveau” o “Modernismo”, movimiento de final del siglo XIX que introduce motivos naturalistas y orgánicos en el diseño, valorando la figura del artesano y un sentido artístico de la vida frente al desarrollo maquinista. Tuvo una gran influencia en la arquitectura, **Antoni Gaudí** es su mayor exponente.
- 3- El “Funcionalismo”, movimiento que se inició al norte de Europa a final de siglo, donde prevalecían formas más geométricas con un estilo más funcional y austero. Diseñadores importantes fueron **Otto Wagner**, que definió el funcionalismo con la frase “Sólo puede ser bello lo que es práctico” y **Hermann Muthesius**, quien crea la fundación “Werbund Institut”, cuya postura une los valores artesanales del trabajo manual y los del progreso social a través del uso de la máquina.

Esta integración será la clave del éxito del Diseño en el siglo XX.

Ejemplos de diseños del siglo XIX:

		
Silla del movimiento “Artes y Oficios”. A.H. Mackmurdo.	Fachada Modernista. Antoni Gaudí.	Tetera funcionalista. Peter Behrens.

LA TIPOGRAFÍA.

La Tipografía estudia las formas, estilos y los usos de las letras, llamadas “tipos” en el mundo del Diseño.

Es importante conocer la estructura o forma de los tipos para poder crear diseños nuevos así como su clasificación a lo largo de la historia:

ESTRUCTURA O ESTILO		CLASIFICACIÓN O FAMILIA	
Mayúscula Minúscula	A a	Gótica	Old English ALGERIAN
Redonda Cursiva	A A	Humanista o Romana	Times New Roman Garamond
Negrita Fina	A A	De palo seco	Arial BAUHAUS
Con modulación Sin modulación	A A	De escritura	<i>Blackadder</i> Bradley
Con remate Sin remate	A A	De fantasía	JOKERMAN Snap

RECURSOS DE DISEÑO CON TIPOGRAFÍAS:

Además se puede usar la tipografía como recurso visual dibujando con ella, cambiándole la forma, el color...

 Diseño con diferentes tipografías.	 Sustituir una letra por una imagen.
 Diseño usando la tipografía como línea o como relleno de una forma.	 Cambiar texturas y color de las letras.

EJERCICIO 3: DISEÑO DE UNA TIPOGRAFÍA.

NOMBRE: _____

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.	(1 punto)	
2ª parte: Estudio e Investigación.	(1 punto)	
3ª parte: DISEÑO: 1- Bocetos	(3 puntos)	
2- Diseño Final	(3 puntos)	
3- Memoria	(2 puntos)	
NOTA FINAL		

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.

Define lo que es el FUNCIONALISMO.

¿Cual de estos diseños es “funcionalista”?:



2ª parte: Estudio e Investigación.

Observa estas tipografías y escribe o dibuja cómo es su estructura y la familia a la que pertenece:

EL PAÍS

twitter 

3ª parte: Diseño:

	UNIVERSIDADES DE ANDALUCÍA PRUEBA DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA UNIVERSIDAD CURSO 2016-2017	DISEÑO
---	---	---------------

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final del enunciado.
 - e) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN A

Basándose en uno de los tres estilos mostrados en los siguientes carteles, diseñe la etiqueta de un envase cilíndrico, de 4 cm de diámetro y 8 cm de alto, para un remedio natural para la piel llamado "Néctar natural", compuesto de esencias de hierbas, flores y frutas, teniendo en cuenta las siguientes pautas:

- Diseño plano de la etiqueta.
- Indicación de la escala utilizada.

¿Cuáles fueron las fuentes empleadas por la Bauhaus para su tipografía?



(En clase: realiza al menos 3 bocetos distintos a mano alzada, el Diseño Final en formato A-4 con regla y compás a color)

Técnica Artística: Rotuladores de colores)

Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1) Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2) Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1) Solución forma-función: 1 punto.
 - 2) Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:
 - 1) Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2) Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
 - 3) Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4) Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.
- Respuesta a la pregunta formulada con un máximo de 0,5 puntos.

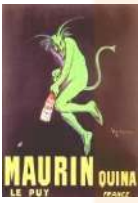
FECHA DE ENTREGA: _____

EL ART NOUVEAU. LA COMPOSICIÓN EN DISEÑO.

El Modernismo o ART NOUVEAU es un movimiento que surge a finales del siglo XIX cuya característica es la introducción de motivos naturalistas y orgánicos en el diseño.

ANTONI GAUDÍ es una de las figuras más relevantes de este movimiento, introduciendo grandes cambios en la arquitectura y el diseño de objetos. Integra en sus edificios toda serie de trabajos artesanales: cerámica, vidrio, forja,...	  Parque Güel Silla Thonet
---	--

Pero donde más influencia tuvo este estilo fue en el diseño de carteles, llenando las calles de publicidad y convirtiéndolas en “galerías de arte urbanas”. Son destacados los siguientes autores:

	TOULOUSE-LAUTREC (1864-1901): Aunque era pintor impresionista realizó numerosos carteles y elevó el estado del cartel a categoría de arte. Dibujaba carteles para promocionar espectáculos nocturnos, siendo sus encuadres lo más original de su obra.
	ALPHONSE MUCHA (1860-1939): En sus carteles introdujo un estilo muy decorativo en el que predominaba la línea clara y pura. Fue uno de los máximos exponentes del Art Nouveau. Dibujaba sobre todo mujeres jóvenes rodeadas de flores y gran cantidad de adornos.
	LEONETTO CAPPIELLO (1875-1942): Creó imágenes simples que capturaban la atención y la imaginación del espectador de la calle. Se le considera el padre de la publicidad moderna ya que a menudo usaba la caricatura y los fondos simples para llamar la atención.
	RAMÓN CASAS (1866-1932): Uno de los mejores cartelistas españoles, desarrolló un lenguaje sencillo, llamativo y eficaz. Diseñó la propaganda de bebidas tan famosas como Anís del Mono o Codorniu.

EL CARTEL.

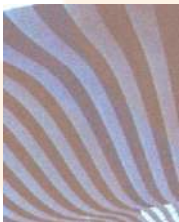
El cartel es un medio esencial en nuestra cultura visual. Se realiza con la unión de una imagen y un texto y ha de ser capaz de informar con rapidez y eficacia.

Existen 3 tipos de carteles:

- Cartel Informativo: informa de cualquier acontecimiento.
- Cartel Cultural: informa de exposiciones o concursos oficiales.
- Cartel Comercial: promociona un producto.

Los elementos del cartel son:

- La **IMAGEN**.
- El **TEXTO**.
- El **COLOR**.
- La **COMPOSICIÓN**.

La IMAGEN es la parte principal del cartel, debe ser llamativa y simple. Puede ser una fotografía, un dibujo o una textura.			
	Formas básicas Abstractas	Formas básicas realistas	Detalles ampliados
El TEXTO es la parte informativa del cartel. Hay que elegir una tipografía acorde con el tema y que sea legible.			
	Texto de acompañamiento	Texto que se une a la imagen	El texto es el cartel
El COLOR ayuda a comprender el mensaje del cartel. Hay que trabajarlo consiguiendo contrastes que ayuden a entenderlo.			
	Blanco y negro	Monocromático	Contraste de complementarios

LA COMPOSICIÓN.

Componer es ordenar los elementos que configuran el diseño (imágenes y texto) atendiendo a los diferentes conceptos o leyes compositivas:

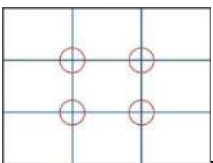
- 1- EQUILIBRIO de las formas y color, para conseguir diferentes tipos de composición:

		
COMPOSICIÓN CENTRAL: crea una imagen estable y equilibrada.	COMPOSICIÓN DIAGONAL: se usa cuando queremos que el mensaje sea más dinámico ya que crea movimiento.	COMPOSICIÓN LATERAL: ayuda a leer los mensajes ya que la vista se desplaza hacia donde esté la imagen.

- 2- LEY DE COMPOSICIÓN DE MASAS, donde simulando una balanza intentamos buscar un equilibrio entre los elementos visuales para que tengan el mismo peso visual en todo el diseño:

 Ley de la Balanza	
En las dos partes de una imagen el peso visual debe ser el mismo.	En esta imagen la figura queda a la izquierda, para compensar el equilibrio visual el texto y los detalles se sitúan a la derecha.

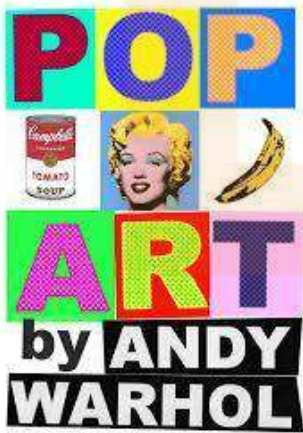
- 3- LEY DE LA SECCIÓN ÁUREA: es una fórmula matemática que permite dividir el diseño en partes proporcionalmente armónicas y crear puntos de atención dividiendo el espacio creativo en tercios:

		
El espacio del diseño se divide en tercios, buscando los puntos de más atención.	Los puntos de atención se sitúan en los tercios de las imágenes, creando composiciones armónicas y dinámicas.	

ESTILOS ARTÍSTICOS EN EL DISEÑO DE CARTELES.

El diseño de carteles siempre ha ido unido con las tendencias artísticas de la Historia del Arte y ha evolucionado como un arte más.

Pero hay 3 tendencias artísticas que predominan en el diseño de carteles:

	CARTEL ART NOUVEAU El Modernismo o ART NOUVEAU es un movimiento que surge a finales del siglo XIX. Se caracteriza porque tiene un estilo decorativo, usa flores, hojas y la figura femenina y utiliza colores planos con tonos pastel. No imita ninguna otra técnica anterior (óleo) y usa la imprenta para difundirse por medio de carteles. TOULOUSE-LAUTREC en 1870 con su cartel “<i>Moulin Rouge</i>” elevó el cartel a categoría de arte.
	CARTEL CONSTRUCTIVISTA El Constructivismo es un movimiento artístico que surgió en Rusia en 1914. Con los nuevos movimientos de arte: Cubismo, Futurismo o Expresionismo y una sociedad cada vez más industrializada, surgieron las escuelas de la BAUHAUS y el grupo DE STIJL, creando carteles donde la simplificación de la forma era lo más importante. Se simplifican las imágenes a líneas y curvas técnicas, como construidas con máquinas. Se usa poco color, donde predomina el negro y se trabaja con colores planos.
	CARTEL POP Es un movimiento artístico del siglo XX que se caracteriza por el empleo de imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación, tales como anuncios publicitarios, comics, el mundo del cine y la tv... Andy Warhol fue el artista más reconocido de este tipo de arte. Las imágenes en el arte Pop son sencillas y dibujadas como si fuera un cómic. Los colores suelen ser muy llamativos y contrastados. Sigue siendo un estilo muy usado hoy en día.

EJERCICIO 4: DISEÑO DE UN CARTEL

NOMBRE: _____

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.	(1 punto)	
2ª parte: Estudio e Investigación.	(1 punto)	
3ª parte: DISEÑO: 1- Bocetos	(3 puntos)	
2- Diseño Final	(3 puntos)	
3- Memoria	(2 puntos)	
NOTA FINAL		

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.

Explica lo que es el ART NOUVEAU o MODERNISMO.

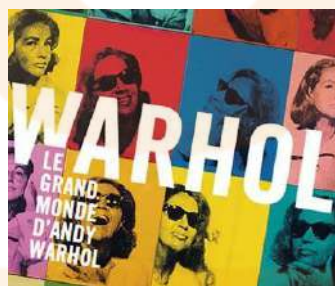
¿Cuales son los 4 elementos que definen un cartel?

2ª parte: Estudio e Investigación.

El primer cartel es estilo MODERNISTA y el segundo ESTILO POP. Describe las diferencias:



Modernismo



Arte Pop

3ª parte: Diseño:

	UNIVERSIDADES DE ANDALUCÍA PRUEBA DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA UNIVERSIDAD CURSO 2016-2017	DISEÑO
---	---	---------------

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final del enunciado.
 - e) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN A

Realice un cartel original respetando los estilos que se muestran a continuación. Se debe incluir el texto: IV Festival de Jazz de Cádiz. Del 1 al 5 de agosto de 2017. La técnica o procedimientos empleados serán totalmente libres.

¿A qué corriente o estilo pictórico perteneció Toulouse Lautrec?



Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1) Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2) Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1) Solución forma-función: 1 punto.
 - 2) Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:
 - 1) Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2) Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
 - 3) Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4) Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.
- Respuesta a la pregunta formulada con un máximo de 0,5 puntos.

FECHA DE ENTREGA: _____

5_ LA ESCUELA DE LA GESTALT.

La "GESTALT" fue una escuela psicológica que estudiaba la expresión de las formas visuales y los efectos de los estímulos visuales sobre el cerebro humano. Significa "forma" y se creó en Alemania a principios del siglo XX.

Después de numerosos experimentos, establecieron unas leyes básicas que son las que se usan cuando generamos una imagen en Diseño, para seguir criterios que estimulen la percepción del espectador.

La GESTALT definió 4 leyes de organización lógica:

	LEY DE LA TOTALIDAD PERCEPTUAL: Percibimos los estímulos como un todo y tendemos a agruparlos en una forma con una organización interior. (Aunque en el dibujo de la izquierda solo hay manchas, nosotros lo vemos como una figura real: un perro.)
	LEY DE LA SIMPLICIDAD: Se define como la tendencia a percibir y a organizar los estímulos en estructuras simples. Así, agrupamos varias formas por proximidad, semejanza, continuidad o cierre. (En el dibujo de la izquierda hay 4 círculos a los que les falta un cuarto, sin embargo tendemos a simplificar la imagen y ver un cuadrado.)
	LEY DE LA PREGNANCIA O DE LA BUENA FORMA: Las formas bien estructuradas tienden a ser percibidas más directamente y quedan más tiempo en la memoria visual del espectador. (Estos dos símbolos representan marcas famosas, sin embargo el de la izquierda es el que mejor vemos y recordamos gracias a su forma simple y equilibrada.)
	LEY DE LA FIGURA Y EL FONDO: Siempre percibimos un elemento principal (figura) y uno subordinado (fondo), estableciendo un orden de importancia entre ambos. (En esta imagen una de las dos formas la vemos como principal y la otra como fondo, no podemos percibir las dos a la vez ya que nuestro cerebro las ordena dándole importancia a una u otra.)

Estas Leyes son muy usadas por la publicidad, ya que ésta atiende principalmente a nuestro subconsciente:

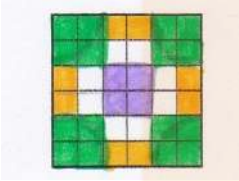
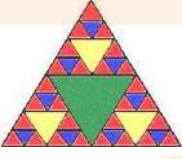


LA MODULACIÓN.

A la hora de planificar un diseño podemos usar formas **simples** (cuando aparecen solas) o **compuestas** (cuando se agrupan y combinan unas con otras).

Cuando una o más formas se repiten se origina una **estructura**. Las formas que integran esa estructura se denominan **módulos**.

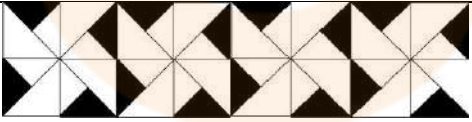
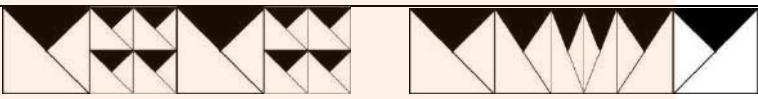
El módulo es un dibujo muy simple que se crea a partir de formas geométricas, generalmente el cuadrado o el triángulo:

			
Módulos cuadrados	Módulos triangulares	Módulos Narazies	Módulos libres

Para crear estructuras con estos módulos, se repiten de varias maneras geométricas, realizando lo que se llama una **modulación**.

Por ejemplo, MODULACIONES con el siguiente módulo:

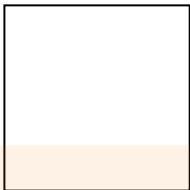
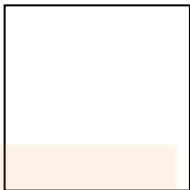
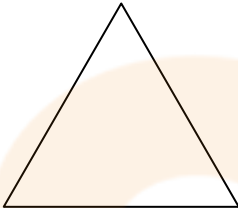
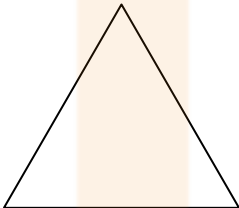
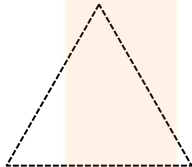
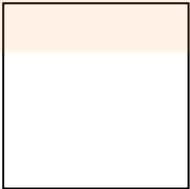
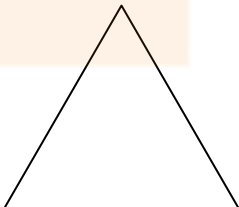


Repeticiones:	
Simetrías:	
Giros:	
Cambios de tono:	
Submódulos y Dilataciones:	

En Diseño se usa la modulación como recurso para crear cenefas, estampaciones textiles, suelos,...

EJERCICIO:

Dibuja 2 ejemplos de los siguientes módulos:

MÓDULO CUADRADO		
MÓDULO TRIANGULAR		
MÓDULO NAZARÍ O TRANSFORMADO	 Transformar un cuadrado	 Transformar un triángulo
MÓDULO LIBRE	 A partir de un cuadrado	 A partir de un triángulo
MÓDULO TRIDIMENSIONAL	 A partir de un cuadrado	 A partir de un triángulo

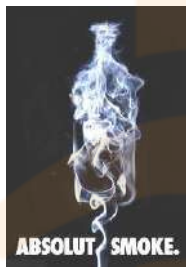
EJERCICIO 5: DISEÑO MODULAR

NOMBRE: _____

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.	(1 punto)	
2ª parte: Estudio e Investigación.	(1 punto)	
3ª parte: DISEÑO: 1- Bocetos	(3 puntos)	
2- Diseño Final	(3 puntos)	
3- Memoria	(2 puntos)	
NOTA FINAL		

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.

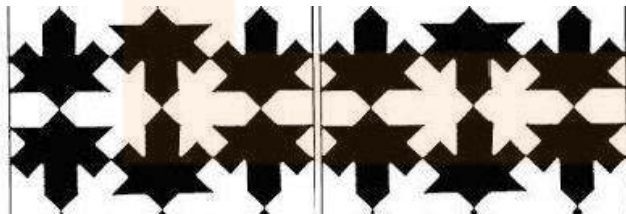
¿Qué estudia la ESCUELA DE LA GESTALT?



Observa la imagen publicitaria de la izquierda del VODKA ABSOLUT y escribe o dibuja qué leyes de la GESTALT está usando.

2ª parte: Estudio e Investigación.

Estudia el diseño modular de esta imagen de la Alhambra: módulo y repeticiones modulares:



3ª parte: Diseño:

**PRUEBA DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA
UNIVERSIDAD**
CURSO 2017-2018

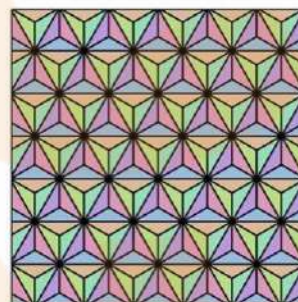
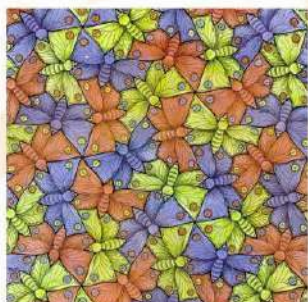
DISEÑO

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final del enunciado.
 - e) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN A

Diseña un estampado gráfico para decoración de una tela con el tema mariposas y basándote en estructuras modulares. A partir de los bocetos se presentará una composición gráfica de , al menos, cuatro elementos para que se entienda con claridad la estructura modular del diseño.

Las siguientes imágenes pueden servir de guía o documentación:



Los diseños decorativos de LA ALHAMBRA están formados por módulos llamados:

Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1. Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1. Solución forma-función: 1 punto.
 - 2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:
 - 1. Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2. Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
 - 3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4. Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.
- Respuesta a la pregunta formulada con un máximo: 0,5 puntos.

FECHA DE ENTREGA: _____

6_ LA ESCUELA DE LA BAUHAUS.

La **Bauhaus** fue una escuela de diseño que nació en Alemania en 1919 bajo la dirección de Walter Gropius.

En un principio fue un centro experimental de las artes y se ha convertido en la base del diseño actual, siendo el punto de referencia de todas las tendencias progresistas.

El objetivo de los proyectos de la Bauhaus era el de crear productos que poseyeran un alto grado de funcionalidad y que fueran asequibles económicamente para la mayor parte de la sociedad.

Ejemplos de diseñadores claves de la Bauhaus:



WALTER GROPIUS: fue quien creó la Escuela bajo la idea de reducir la forma de los objetos a sus elementos geométricos, usando materiales modernos e innovadores sin perder su función.



NOHOLY NAGY: fue profesor de la Bauhaus y precursor del uso de la tipografía en los carteles, usándola como elemento pictórico.



MARCEL BREUER: inventó los muebles de acero tubulado y abrió las puertas a la fabricación en serie. Mostró un gran interés por las construcciones modulares y las formas simples.



MIES VAN DER ROHE: fue uno de los arquitectos más influyentes del siglo XX. Proyectó edificios donde predominan las formas geométricas y la simplificación de espacios.

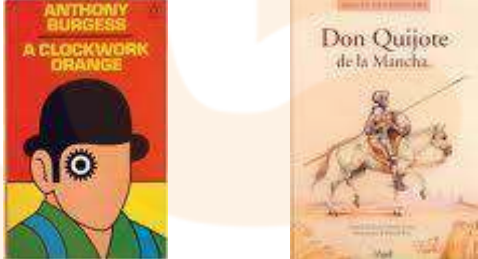
EL DISEÑO EDITORIAL Y LA PUBLICIDAD.

Gracias a la invención de la imprenta y a la industrialización, estos dos tipos de diseño se han hecho muy populares y rodean al hombre moderno.

El DISEÑO EDITORIAL se dedica a diseñar libros, folletos, periódicos y revistas, portadas de discos,....

Las **portadas** de estos productos son su medio principal de promoción, por lo que su diseño deberá ser claro y eficaz.

Por lo tanto habrá que prestar especial atención a la composición de las imágenes y del texto para que la información esté acorde con el diseño y el consumidor tenga una idea previa de la que compra:

 Los trípticos o folletos son hojas informativas de un evento puntual. Deben ser claros con la información escrita y las imágenes y el color servirán sólo de acompañamiento.	 Las portadas de libros tienen que dar una idea de la lectura. Hay que prestar especial atención a la imagen usada y su color y la tipografía del título debe estar en consonancia con el tema.
 En las portadas de periódicos y revistas, además de la imagen y el título es importante la distribución del texto secundario, ya que la función informativa es fundamental.	 Las portadas de discos tienen una función informativa de la música que se va a escuchar, las imágenes usadas deben de dar una idea clara de ello.

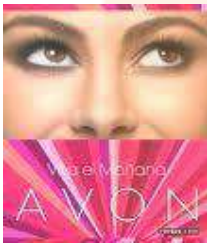
En cuanto al **DISEÑO PUBLICITARIO**, se caracteriza porque además de informar quiere persuadir al espectador y actuar sobre él.

Lo más importante de estos diseños es que la lectura y la comunicación sea clara y eficaz. Para que el mensaje sea útil, tenemos que saber a quién va dirigido: cuales son sus gustos, sus necesidades, su edad,... en definitiva su manera de pensar.

Lo componen los diseños de carteles, anuncios, vallas publicitarias, rótulos, flyers, publicidad en internet (banners),...

Los dos componentes esenciales son LA IMAGEN y EL TEXTO:

La **imagen** debe ser clara, original y de rápida lectura:

 Un primer plano siempre será más llamativo que un plano general y tiene una lectura más rápida.	 Una imagen polisémica (con varios significados) es más rica ya que se puede asociar con diferentes ideas.	 Crear un “recorrido visual”(este anuncio se lee de izquierda inferior a derecha superior) capta más tiempo la atención del espectador.
--	--	---

El **texto** puede servir de guía e interpretación de la imagen o puede ser complementario. Además su tamaño y color crean también una imagen visual:

 El texto o slogan de este anuncio sirve de guía a la imagen. Es lo fundamental, ya que atiende directamente a la personalidad del consumidor.	 El texto es complementario a la imagen y explica una característica que diferencia al consumidor.	 El texto de este anuncio promocionando la vida vegetariana tiene el mismo impacto visual que la imagen inferior.
--	--	--

EJERCICIO 6: DISEÑO PUBLICITARIO

NOMBRE: _____

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.	(1 punto)	
2ª parte: Estudio e Investigación.	(1 punto)	
3ª parte: DISEÑO: 1- Bocetos	(3 puntos)	
2- Diseño Final	(3 puntos)	
3- Memoria	(2 puntos)	
NOTA FINAL		

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.

Explica lo que es la ESCUELA DE LA BAUHAUS.

¿Qué es el “recorrido visual” en un anuncio publicitario y para qué se usa?

2ª parte: Estudio e Investigación.



Observa este cartel “estilo Bauhaus”. Explica por escrito o dibujando el estilo de la imagen, tipografía, color y composición y relacionalo con la Escuela de la Bauhaus.

3ª parte: Diseño:

**PRUEBA DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA
UNIVERSIDAD**
CURSO 2017-2018

DISEÑO

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final del enunciado.
 - e) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN A

Realiza el diseño de la entrada a la Fiesta de Graduación de este curso con estilo BAUHAUS.

El tamaño debe ser: 180 x 90 mm. Y en el texto debe aparecer: GRADUACIÓN DE LA PROMOCIÓN 2019-2021. Escuela de Arte de Motril.



El fundador de la Escuela de la Bauhaus en Alemania en 1919 fue::

Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1. Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1. Solución forma-función: 1 punto.
 - 2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:
 - 1. Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2. Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
 - 3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4. Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.
- Respuesta a la pregunta formulada con un máximo: 0,5 puntos.

FECHA DE ENTREGA _____

7_ EL DISEÑO INDUSTRIAL. EL FUNCIONALISMO.

El Diseño Industrial tiene como fin la ideación de objetos y productos destinados al uso y consumo de las personas, dentro de unas normas de estética y funcionalidad.

Proyecta todo lo relacionado con los envases, objetos de consumo, mobiliario,...

Entre dentro del ámbito del diseño tridimensional, por lo que requiere el manejo de los sistemas técnicos de representación de los objetos.

EL FUNCIONALISMO

En el Diseño Industrial es fundamental la relación entre forma y función, o lo que es lo mismo, entre su apariencia externa y la interna, ya que además de ser estéticamente aceptable tiene que servir para algo.

El Funcionalismo es la ideología que define esta relación: plantea que la planificación del proceso ha de nacer de la necesidad, la cual justifica que la forma esté originada por las características funcionales, que serán las que le otorguen significado.

Ejemplos de diseños funcionalistas:

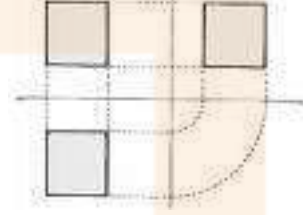
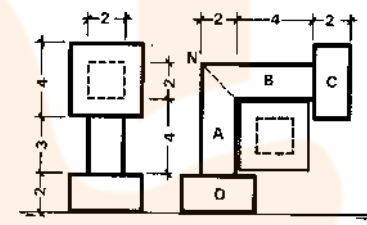
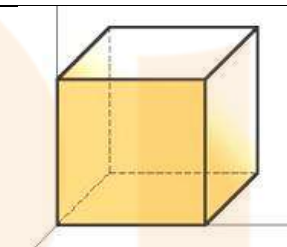
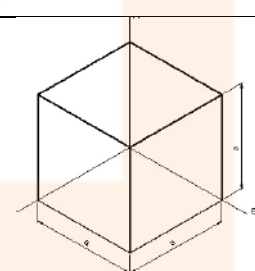
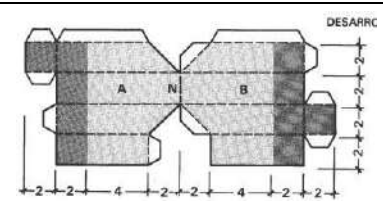
	LE CORBUSIER : Uno de los arquitectos y diseñadores más influyentes del Funcionalismo. Para él una vivienda era una “máquina para vivir”, tenía que ser práctica y funcional. Sus objetos siguen la misma teoría sin perder el gusto estético.
	MIES VAN DER ROHE: Este arquitecto proyectaba estructuras muy simplificadas y útiles. Procuraba que no tuvieran ornamento y que sus formas fueran simples y bellas.

LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Los Sistemas de Representación tienen como objeto representar sobre una superficie bidimensional los objetos tridimensionales.

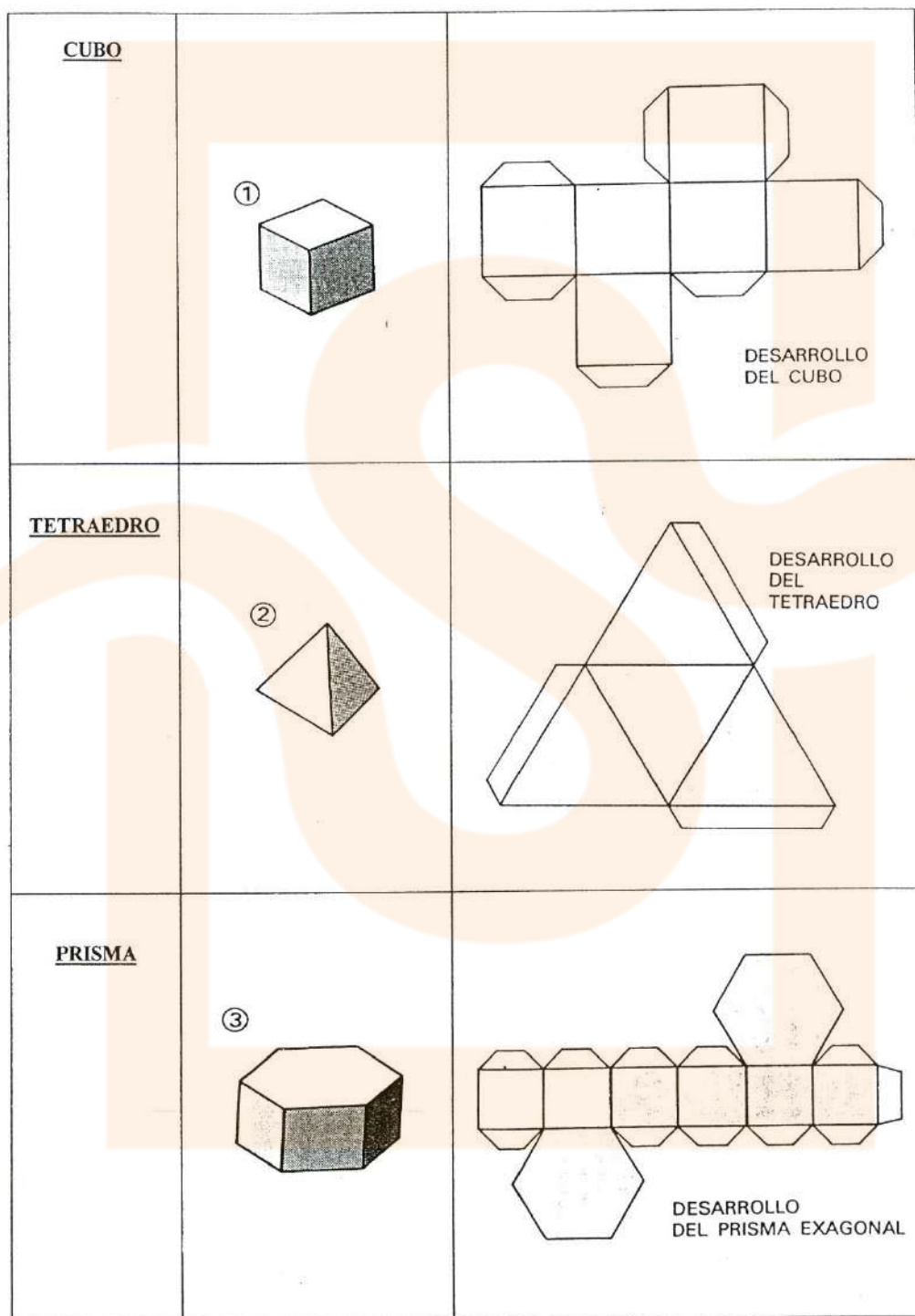
Forman parte del Dibujo Técnico y permiten una interpretación objetiva de las formas, medidas y perspectivas de nuestros diseños. Además tienen un carácter universal, por lo que es un lenguaje común a todos los diseñadores y productores del mundo.

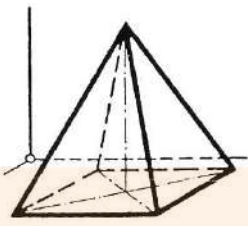
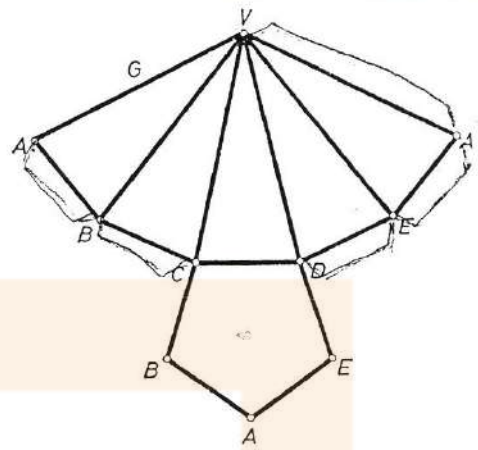
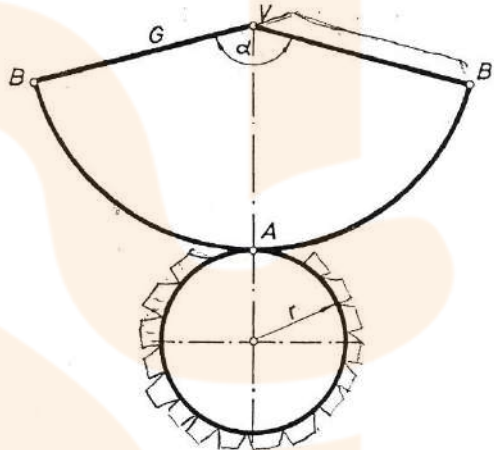
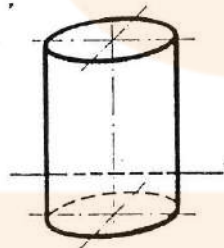
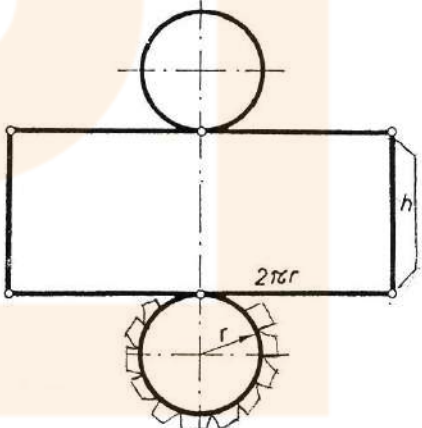
Cualquier Diseño de objetos pasa por los siguientes Sistemas de Representación:

SISTEMA DIÉDRICO:	Dibuja las diferentes caras del objeto a diseñar tal y como son: son las vistas o ALZADO, PLANTA Y PERFIL.	
ESCALA Y ACOTACIÓN:	La escala nos indica la relación que hay entre el dibujo y el objeto. La acotación son las medidas reales del objeto que diseñamos.	 E 1:10
PERSPECTIVA CABALLERA:	Es la manera de dibujar nuestro diseño dando ilusión de 3 dimensiones. Esta perspectiva tiene siempre una cara de frente.	
PERSPECTIVA ISOMÉTRICA:	Otro sistema de representar objetos más realistas, donde las 3 caras tienen la misma inclinación y medidas similares al objeto.	
DESARROLLO:	Es el dibujo de la forma tridimensional completa en plano para su posterior montaje.	

FIGURAS TRIDIMENSIONALES BÁSICAS Y SU DESARROLLO:

A partir de estas formas se diseñan todos los objetos tridimensionales, aplicándoles secciones o uniones de varias figuras. Son básicas para el PACKAGING o diseño de envases:



<u>PIRÁMIDE</u>		
<u>CONO</u>		
<u>CILINDRO</u>		

EJERCICIO:

Busca un envase de cartón de un producto que uses a diario y represéntalo de las siguientes maneras:

SISTEMA DIÉDRICO:(VISTAS) (**Alzado, planta y perfil**)

ESCALA Y ACOTACIÓN:

PERSPECTIVA **CABALLERA**:

(a escala)

PERSPECTIVA **ISOMÉTRICA**:

(a escala)

DESARROLLO:

(a escala y con los elementos de diseño gráfico: imagen, texto y color)



EJERCICIO 7: DISEÑO DE UN ENVASE

NOMBRE: _____

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.	(1 punto)	
2ª parte: Estudio e Investigación.	(1 punto)	
3ª parte: DISEÑO: 1- Bocetos	(3 puntos)	
2- Diseño Final	(3 puntos)	
3- Memoria	(2 puntos)	
NOTA FINAL		

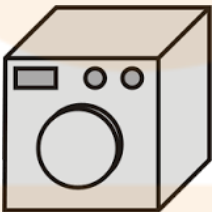
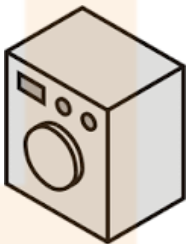
1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.

Define lo que es el DISEÑO INDUSTRIAL.

¿Qué es un Sistema de Representación?

2ª parte: Estudio e Investigación.

¿Cómo es el DESARROLLO de un prisma de base cuadrada?

Dibuja los ejes de PERSPECTIVA de estos dos objetos y deduce cómo se llama cada perspectiva representada.		
---	---	---

3ª parte: Diseño:

PRUEBA DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA UNIVERSIDAD CURSO 2017-2018

DISEÑO

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final del enunciado.
 - e) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN B

Basándose en uno de los tres estilos mostrados en los siguientes carteles, diseñe el envase y etiquetado para un remedio natural para la piel, llamado "savia natural", el cual usa esencias de hierbas, flores y frutas, siguiendo las pautas expuestas:

- Diseño plano del etiquetado.
- Un dibujo del envase, a mano alzada, en caballera o axonométrico, mostrando el lugar que ocuparía la etiqueta o etiquetas que tuviese.



Lance Rodo Perfume, Alphonse Mucha, 1896



Afiche para la película Metropolis, Boris Bilinsky, 1927



Klub Schule Migros Ecole, Tissi Rosemarie, 1988

Uno de los arquitectos y diseñadores más influyentes de Funcionalismo fue:

Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1. Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1. Solución forma-función: 1 punto.
 - 2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:
 - 1. Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2. Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
 - 3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4. Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.
- Respuesta a la pregunta formulada con un máximo: 0,5 puntos.

FECHA DE ENTREGA: _____

8_ EL POSMODERNISMO.

El diseño actual tiene fundamentalmente dos tendencias:

1ª- Una que tendría su máximo exponente en Alemania, es heredera de la Bauhaus, donde los diseños son ante todo funcionales, de gran sobriedad y pureza de formas.

2ª- Los diseñadores italianos, con formas más experimentales, con un estilo propio, donde aparte de la funcionalidad se intenta innovar la forma y usar nuevos materiales.

He aquí ejemplos de diseño de nuestros días:

	BRAUN: Diseño alemán donde la funcionalidad es lo primordial. Se usan materiales de color negro o gris y hay una ausencia de adornos.
	TOTAL DESING: Estudio de diseño gráfico de Holanda, que modernizó el diseño gráfico mundial introduciendo tipografías limpias y usando el sentido del humor para acercarlo a las personas.
	ALESSI: Diseñador italiano. Su inspiración es el arte Pop por lo que el colorido es fundamental en los objetos. Las formas que realiza son escultóricas y los materiales empleados son modernos y alegres.
	IKEA: Ejemplo de empresa de diseños nórdicos en los que priman las líneas claras, fáciles de montar y empaquetar. Su bajo coste ha sido el responsable de que todo el mundo pueda adquirir muebles de diseño.

DISEÑO DE MOBILIARIO:

El diseño de muebles constituye uno de los elementos básicos de toda decoración y debe de cumplir no sólo con su carácter funcional sino también con su belleza estética y su adaptación a las dimensiones de las personas.

También es importante que se pueda fabricar en serie y transportar.

Hay que seguir las siguientes normas para que el diseño sea completo:

- Formas: las partes del mueble tienen que estar equilibradas siguiendo unas formas comunes.
- Proporción: es fundamental una relación armónica entre las distintas partes para que sea un conjunto bien organizado y útil a las personas.
- Materiales: también hay que pensar en qué material se va a construir, maderas, hierro, plásticos, tejidos,...para un uso eficaz.

Historia del mobiliario desde la industrialización:

 Silla de Gaudí	ART NOUVEAU (1880-1920) Es un movimiento que tiene como referente la naturales: árboles, ramas, formas angulosas,... Su representante más conocido es <i>Gaudí</i> .
 Silla de Thonet	INDUSTRIALISMO (1900-1925) Claro precedente de la industrialización y la realización en serie son los muebles de <i>Michael Thonet</i> , cuya silla de madera curvada y rejilla se sigue fabricando hoy en día. Usa las líneas curvas y las maderas simplificando las formas.
 Silla Zig-Zag de G. Rietveld	RACIONALISMO (1920-1950) La economía de los elementos: cuadrados, rectángulos y muy poco colorido es la base de este diseño.
 Silla de Le Corbusier	LA BAUHAUS El acero toma el lugar de la madera en la fabricación de objetos. Se diseña con líneas puras y elaboraciones simples sin adornos. La idea común es "menos es más", incluso en el uso del color.

 Silla de <i>Alvar Aalto</i>	MUEBLE NÓRDICO (1940-1959) Los diseñadores finlandeses, en concreto <i>Alvar Aalto</i>, recuperaron la madera para curvarla con elegancia, volviendo a darle un aspecto menos racional y más humano. La importancia era para los tipos de madera sin usar motivos decorativos.
 Sillas de <i>Marco Zanuso</i>	BEL DESING (1960-1980) Es un movimiento que surge en Italia y con ellos nace el mobiliario de masas. Su éxito une la elegancia, la funcionalidad y la ironía. Usan materiales nuevos, como el plástico para introducir un variado colorido.
 Silla de <i>Philippe Starck</i>	MUEBLE DE FIRMA (1980-1990) También surgen diseñadores que son tratados como artistas. <i>Philippe Starck</i> firma sus sillas, otros se inspiran en el arte Pop o abstracto,... Se considera a los muebles como esculturas que podemos llevar a nuestras casas.
 Silla de <i>Shiro Kurumata</i>	MINIMALISMO (1990- 2000...) Este movimiento crea objetos con líneas simples y expresivas y sin adornos. Sigue siendo lo más usado hoy en día ya que es fácil de realizar y transportar. Destaca el diseño japonés con <i>Shiro Kurumata</i>.

EJERCICIO 8: DISEÑO DE UN MUEBLE

NOMBRE: _____

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.	(1 punto)	
2ª parte: Estudio e Investigación.	(1 punto)	
3ª parte: DISEÑO: 1- Bocetos	(3 puntos)	
2- Diseño Final	(3 puntos)	
3- Memoria	(2 puntos)	
NOTA FINAL		

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.

Explica las normas que hay que seguir para que el Diseño de MOBILIARIO sea completo. ¿Qué es el MINIMALISMO?

2ª parte: Estudio e Investigación.

Observa la silla de la izquierda y re-diseñala con los estilos que se indican:



- Estilo ART-NOUVEAU
- Estilo MUEBLE DE FIRMA
- Estilo MINIMALISTA

3ª parte: Diseño:

	UNIVERSIDADES DE ANDALUCÍA PRUEBA DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA UNIVERSIDAD CURSO 2016-2017	DISEÑO
---	---	---------------

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final del enunciado.
 - e) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN B

Diseñe un mueble que complemente a uno de los propuestos en las imágenes. Represente a mano alzada tanto la planta, alzado y perfil, como su perspectiva. La técnica o procedimientos empleados serán totalmente libres.

¿Qué ciencia estudia las medidas del cuerpo humano adaptándolas al diseño industrial, a los diseños de indumentaria y a la ergonomía?



(En clase: Dibuja bocetos variados comentando los cambios y presenta 2 Diseños Finales: uno en perspectiva técnica y el mismo a color situando el mueble en una habitación.)

Técnica Artística mixta: rotuladores técnicos y lápices de colores.)

Se evaluará:

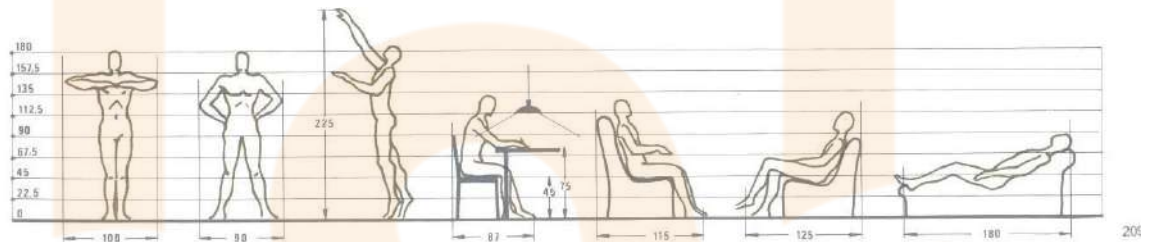
- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1) Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2) Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1) Solución forma-función: 1 punto.
 - 2) Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:
 - 1) Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2) Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
 - 3) Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4) Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.
- Respuesta a la pregunta formulada con un máximo de 0,5 puntos.

FECHA DE ENTREGA: _____

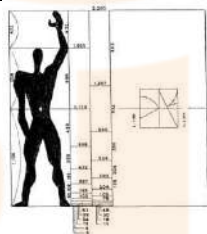
9_ LA BIÓNICA, ERGONOMÍA Y ANTROPOMETRÍA.

El diseñador, cuando crea un objeto, lo hace para que lo usemos las personas, por lo tanto, sus dimensiones han de estar en justa proporción con las del cuerpo humano.

La **ERGONOMÍA** es la ciencia que estudia la relación existente entre el cuerpo humano y las cosas que le rodean. Además estudia la adaptación del hombre a la máquina, su espacio de trabajo y sus costumbres, todo con objeto de hacer los objetos más cómodos, más bellos y útiles. Cualquier objeto diseñado bajo estudios ergonómicos será más eficaz, ya que se adaptará mejor a quien lo usa y, por lo tanto, a su funcionalidad.

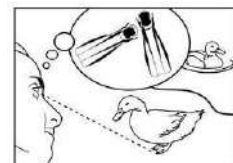


La **ANTROPOMETRÍA** se encarga de estudiar las medidas y proporciones de las partes del cuerpo.

		
El canon griego de Doríforo divide las proporciones del cuerpo en 7 cabezas.	El canon de las proporciones humanas de Leonardo da Vinci busca la belleza ideal con proporciones perfectas.	El modulator de Le Corbusier establece las proporciones humanas según la sección aurea de las partes del cuerpo.

La **BIÓNICA** se encarga de aplicar los principios de los sistemas biológicos a la solución de problemas técnicos.

Sería el caso de las prótesis artificiales, donde la máquina imita la biología de las personas a las del simple ejemplo de unas aletas de buceador que imitan a las patas de los patos.



EL DISEÑO DEL ESPACIO HABITABLE. DISEÑO DE INTERIORES.

Además de diseñar objetos, el diseñador puede realizar decoración de interiores. Este aspecto engloba el interiorismo, la escenografía teatral, de cine o televisión, las fachadas comerciales, murales, escaparates, stands,...

Se trata de crear un ambiente con unas características determinadas y con una función para un uso determinado.

Habrá que realizar el siguiente proceso:

- 1º- Realizar un croquis de la planta del espacio que se va a decorar. Debe ser con medidas y a escala.
- 2º- Estudiar los objetos que se van a incluir sin olvidar la relación de tamaño con las personas.
- 3º-Realizar una perspectiva con el espacio y los objetos incluidos.
- 4º-Hacer un estudio del color adecuado y de las luces y sistemas de iluminación.

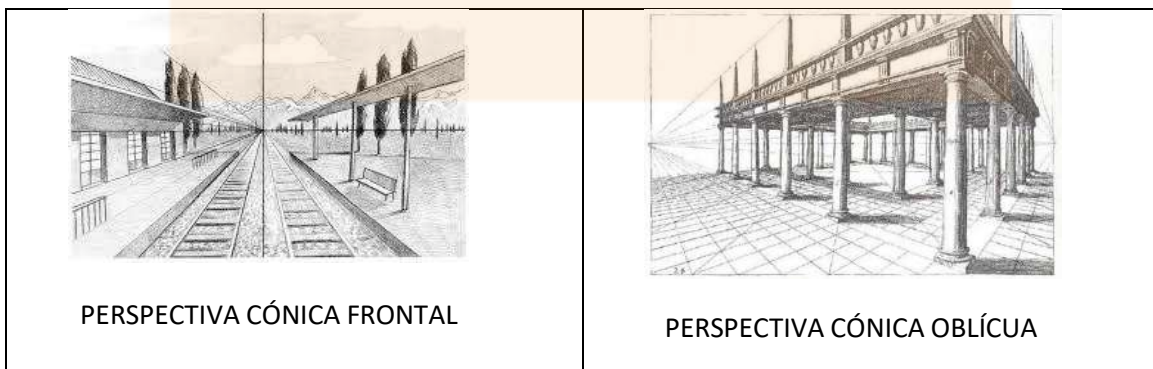
Ejemplos de diseños de interiores:



PERSPECTIVA CÓNICA.

Para este tipo de diseños se usa la perspectiva Cónica

El resultado de este sistema de representación se asemeja mucho a la visión del ojo humano, ya que las líneas acaban en uno o dos puntos que simulan la visión real.



EJERCICIO 9: DISEÑO DE DECORACIÓN

NOMBRE: _____

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.	(1 punto)	
2ª parte: Estudio e Investigación.	(1 punto)	
3ª parte: DISEÑO: 1- Bocetos	(3 puntos)	
2- Diseño Final	(3 puntos)	
3- Memoria	(2 puntos)	
NOTA FINAL		

1ª parte: Definiciones y Conceptos básicos.

Explica el uso de la BIÓNICA en diseño.

¿Qué es la ERGONOMÍA??

2ª parte: Estudio e Investigación.

De estos objetos: explica cual es ERGONÓMICO y cual no. Razona tu respuesta.



3ª parte: Diseño:



UNIVERSIDADES DE ANDALUCÍA PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD CURSO 2012-2013

DISEÑO

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final de su enunciado.
 - e) Se permite la utilización del material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN B

Realice el diseño de una marquesina (parada) de autobús. Esta deberá contener elementos que permitan resguardarse de las inclemencias, permitir con comodidad la espera y posibilitar la inclusión de elementos publicitarios.

Las imágenes que se muestran son un ejemplo de diseño de este mobiliario urbano. La propuesta ha de ser universal, por lo que debe dar una respuesta global a todo tipo de usuarios, debiendo conjugar estética y funcionalidad.

Se realizarán las vistas necesarias para la correcta visualización de la marquesina o una perspectiva de la misma. Explique en la memoria el concepto de croquis.



Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1. Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1. Solución forma-función: 1 punto.
 - 2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 5 puntos:
 - 1. Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2. Presentación del ejercicio: 1 punto.
 - 3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4. Explicación del proceso metodológico (Memoria): 1 punto.

FECHA DE ENTREGA: _____