



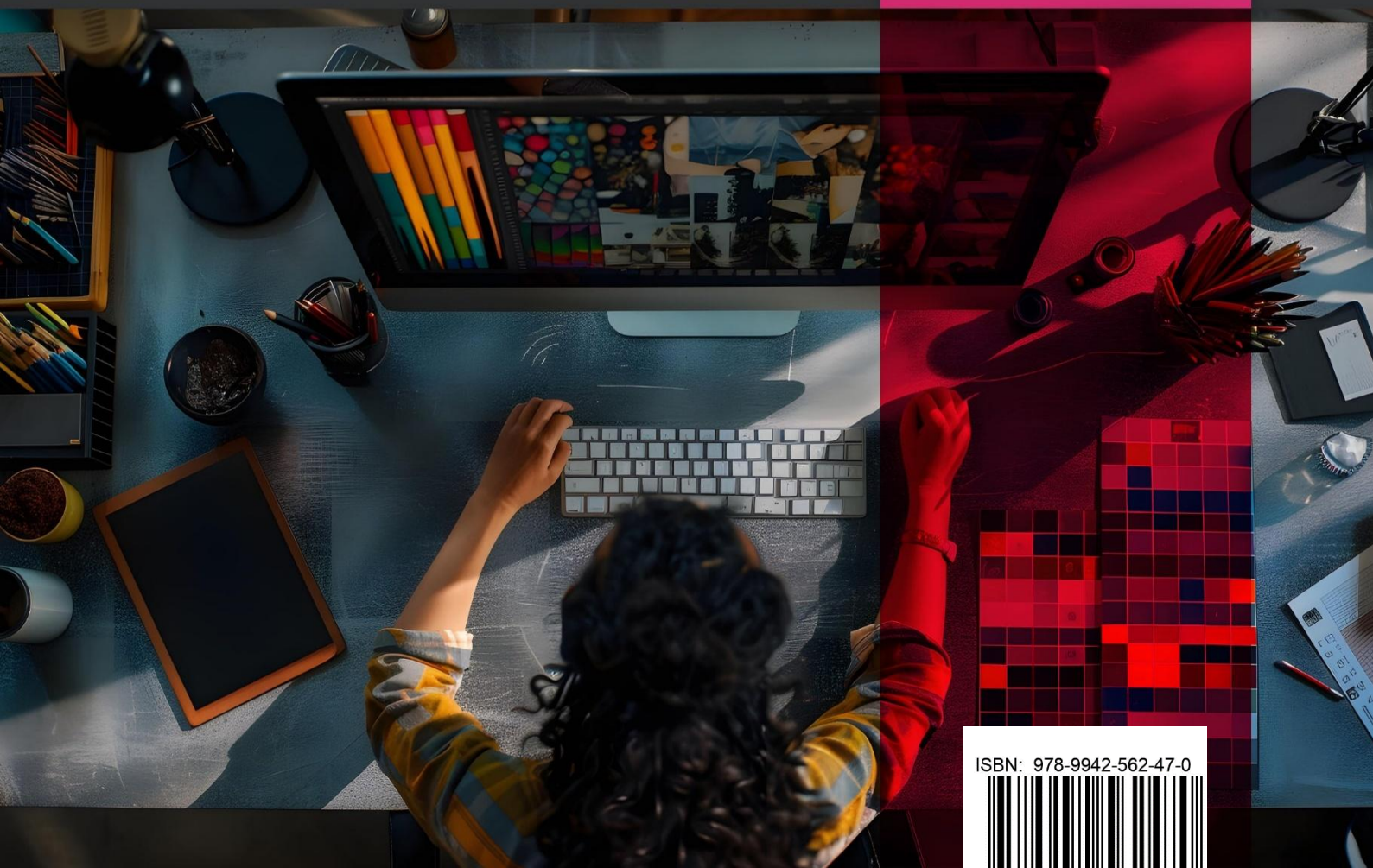
**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO QUITO**
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

Guía práctico experimental de

FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO

Autor: Camila Victoria Díaz Díaz

Am



ISBN: 978-9942-562-47-0



9 789942 562470

2025

GUÍA PRÁCTICO EXPERIMENTAL DE FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO

CARRERA: ANIMACIÓN MULTIMEDIA

PERIODO ACADÉMICO: SEPTIEMBRE 2025 – FEBRERO 2026

DOCENTE TUTOR: CAMILA DÍAZ DÍAZ

EDICIÓN: PRIMERA

AÑO: 2025

TRABAJO EN EDICIÓN:



EQUIPO EDITORIAL:

MSC. DAVID PEREIRA SALAZAR

MSC. KEYERMAN TOAPANTA CISNEROS

ISBN: 978-9942-562-47-0



QUITO – ECUADOR



ÍNDICE GENERAL

1	GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO	3
1.1	Descripción de la asignatura.....	3
1.2	Objetivos de la asignatura	3
1.3	Contenidos mínimos.....	4
1.4	Resultado de aprendizaje	4
2	UNIDAD 1: Fundamentos y Principios del Diseño	5
2.1	Practica experimental 1.....	5
2.2	Practica experimental 2.....	11
1.2	Practica experimental 3.....	17
1.3	Practica experimental 4.....	22
3	UNIDAD 2: Composiciones visuales	27
2.1	Practica experimental 1.....	27
2.2	Practica experimental 2.....	33
2.3	Practica experimental 3.....	38
2.4	Practica experimental 4.....	44
4	UNIDAD 3: Ilustración Digital y Aplicación Creativa.....	50
3.1	Practica experimental 1.....	50
3.2	Practica experimental 2.....	57
3.3	Practica experimental 3.....	62



1 GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO

1.1 Descripción de la asignatura

La asignatura Fundamentos de Diseño Gráfico introduce a los estudiantes al universo visual desde los conceptos esenciales que rigen la práctica del diseño. A lo largo del curso, se exploran las bases teóricas y técnicas que permiten comprender cómo se construyen, organizan y comunican las imágenes en distintos soportes. La asignatura combina teoría, experimentación y aplicación práctica, brindando un espacio para que los estudiantes descubran su capacidad creativa, aprendan a resolver problemas visuales y se familiaricen con los procesos de creación gráfica contemporánea.

En un entorno digital en constante evolución, donde conviven lo funcional y lo estético, el diseño gráfico ha expandido sus fronteras hacia campos como la animación, la publicidad, el diseño de interfaces y la ilustración digital. Esta asignatura responde a esas dinámicas, enseñando no solo a crear imágenes efectivas, sino también a comprender el impacto de estas en la cultura visual actual. A través de ejercicios que articulan lo analógico y lo digital, se fomenta el desarrollo de habilidades técnicas y conceptuales que permiten adaptarse a distintos formatos y medios.

Como parte del núcleo de diseño gráfico dentro de la carrera de Animación Multimedia, esta asignatura aporta herramientas fundamentales que acompañarán a los estudiantes en todo su proceso formativo. Fortalece su capacidad de análisis, su criterio estético y su dominio técnico, elementos clave para desempeñarse con solvencia en áreas como la creación de personajes, escenografías, interfaz visual y piezas promocionales. Además, promueve el pensamiento visual como lenguaje transversal en el perfil del egresado, contribuyendo a la consolidación de una identidad gráfica sólida y profesional.

1.2 Objetivos de la asignatura

Proporcionar a los estudiantes la capacidad de analizar y comprender los principios y fundamentos en la construcción visual de mensajes gráficos. A través de la exploración crítica de conceptos como la forma, el color, la composición, la tipografía y la retórica visual, así como la aplicación de técnicas básicas de ilustración, diagramación y uso de software especializado, los estudiantes desarrollarán habilidades para analizar y resolver desafíos creativos en el ámbito del diseño gráfico aplicado a medios digitales, publicitarios e interactivos. Este conocimiento les permitirá aplicar herramientas visuales y tecnológicas de manera efectiva en la creación de contenidos gráficos para plataformas multimedia, contribuyendo al desarrollo de un perfil profesional sólido y aportando a la solución de problemas visuales en la industria de la animación, el diseño y la comunicación visual.



1.3 Contenidos mínimos

- Fundamentos del diseño.
- Principios de diseño.
- Composiciones digitales.
- Elementos publicitarios.
- Diseño de interfaces.
- Ilustración.
- Programas básicos especializados en diseño.

1.4 Resultado de aprendizaje

Diseña productos multimedia y aplicaciones, por medio del estudio y uso de instrumentos digitales, para el manejo de programas graficadores en el proceso de automatización.



2 UNIDAD 1: Fundamentos y Principios del Diseño

2.1 Practica experimental 1

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Exploración de la interfaz de Illustrator: “¿Cuál es tu mayor miedo?” (Composición 1080×1080)

Objetivos

Reconocer y utilizar la interfaz de Adobe Illustrator (espacios de trabajo, menús y herramientas) para crear una composición gráfica básica de 1080×1080.

Antecedentes/Escenario

En el inicio del trabajo con Adobe Illustrator, comprender la interfaz es clave para diseñar con orden y seguridad: saber dónde están los menús, cómo se organizan los espacios de trabajo y para qué sirve cada herramienta permite pasar de la exploración a la creación. En esta práctica, el estudiante asume el rol de diseñador que está iniciando su proceso y debe producir una composición gráfica básica en formato 1080×1080 px, utilizando el entorno del programa (herramientas, paneles y menús) para construir una pieza personal que le permita familiarizarse con el flujo real de diseño digital.

Recursos necesarios

Software y equipo

- Computador con Adobe Illustrator instalado.
- Mouse (recomendado) o tableta digital (opcional).

Recursos digitales

- Paleta de color descargada
- Tipografías del sistema o Adobe Fonts (opcional).
- Guía de exportación (indicaciones del docente).

Planteamiento del problema

En cualquier entorno académico o profesional donde se desarrollen piezas gráficas digitales, es fundamental dominar la interfaz del software de diseño para trabajar con orden, precisión y eficiencia, ya que un uso incorrecto de menús, paneles y herramientas puede provocar desorganización del archivo, pérdida de tiempo y resultados poco consistentes.

En esta actividad, el estudiante debe reconocer y utilizar la interfaz de Adobe Illustrator (espacios de trabajo, menús y herramientas) para resolver un desafío práctico: crear una composición gráfica básica en formato 1080×1080, aplicando de manera intencional herramientas esenciales del programa y gestionando correctamente el archivo para su entrega.

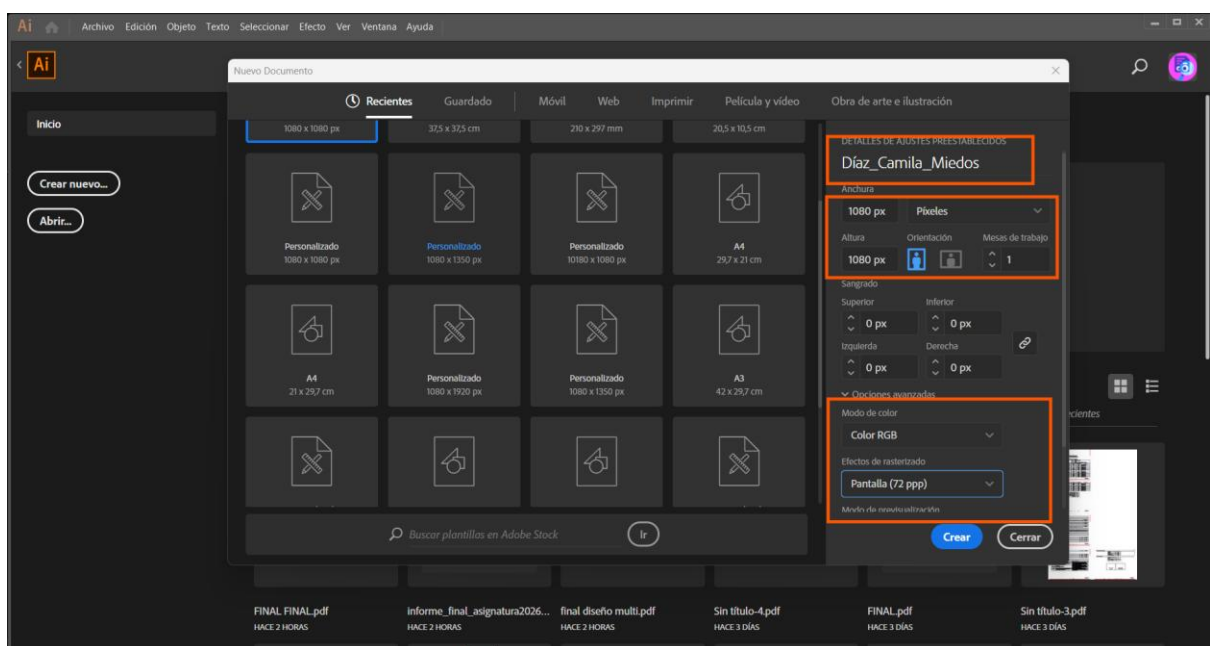
Pasos por realizar

1. Abrir Illustrator y revisar el espacio de trabajo (recomendado: *Aspectos esenciales clásicos*)
2. Identificar rápidamente: barra de herramientas, barra de control superior, paneles (Color, Swatches, Capas, Propiedades)
3. Crear un documento nuevo: 1080 × 1080 px, modo color RGB, 72 ppp.
4. Guardar el archivo como:
 - Apellido_Nombre_Miedos.ai (para tener respaldo editable).
5. Crear una capa base para ordenar la composición.
6. Escribir el título usando Texto de punto (clic con la herramienta Texto, no arrastrar cuadro).
7. Escribir el texto poético usando Texto de párrafo (puede ser en un bloque, pero idealmente ordenado con jerarquía).
8. Construir el gráfico personal con:
 - Formas (rectángulo, círculo, polígono, estrella).
 - Trazos (líneas, pluma o lápiz).
 - Rellenos y contornos (grosor, color, estilo).
9. Ajustar composición: jerarquía (título > gráfico > texto), balance, alineación, contraste y legibilidad.
10. Revisar capas: ordenar elementos (fondo / gráfico / título / texto).

11. Guardar nuevamente el archivo editable (.ai).
12. Exportar a JPG: Archivo > Exportar > Exportar como... > JPG
 - Seleccionar calidad alta / 100% (o la recomendada por el docente).
13. Verificar el JPG final: que mida 1080×1080, que no esté pixelado y que el texto se lea.
14. Subir el archivo JPG a la plataforma indicada.

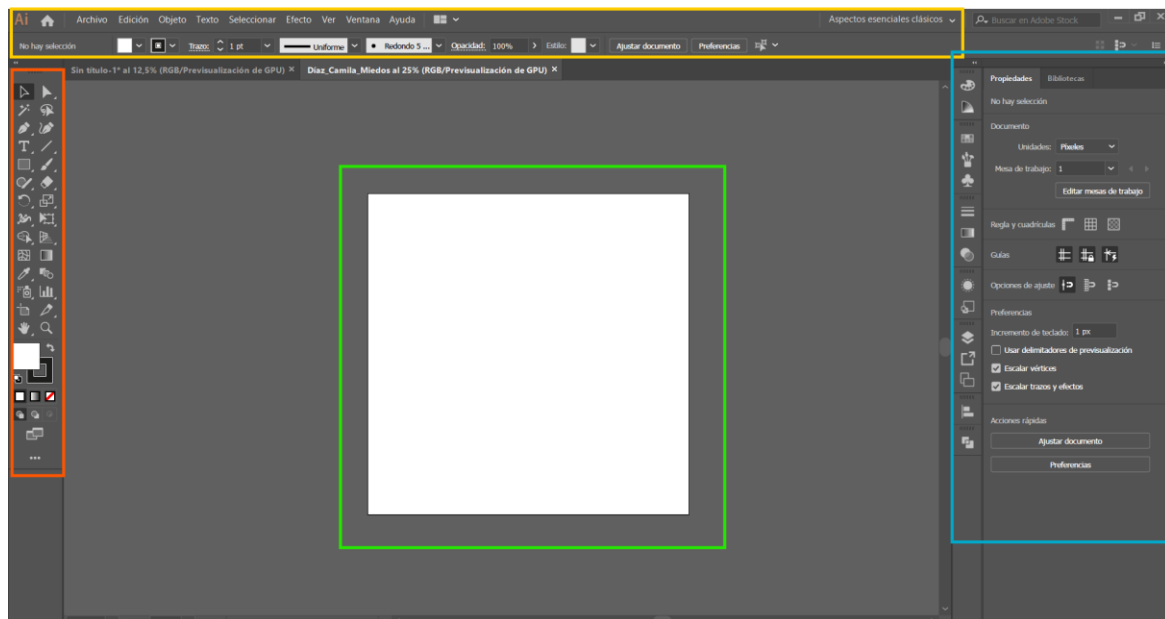
Desarrollo

Creación de un nuevo archivo con las especificaciones detalladas en Pasos.



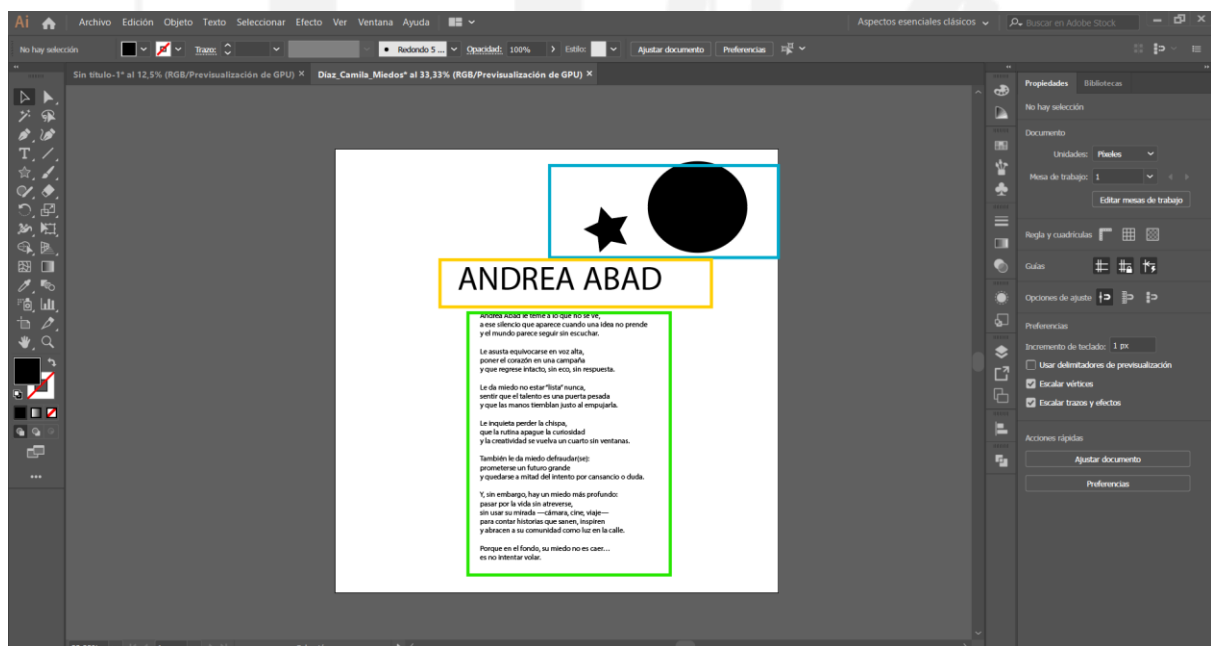
Identificar los espacios de trabajo

- Barra de títulos.
- Barra de Herramientas.
- Mesa de trabajo
- Propiedades



Usar las herramientas adecuadas para la construcción gráfica.

- Formas
- Texto de punto
- Texto de párrafo

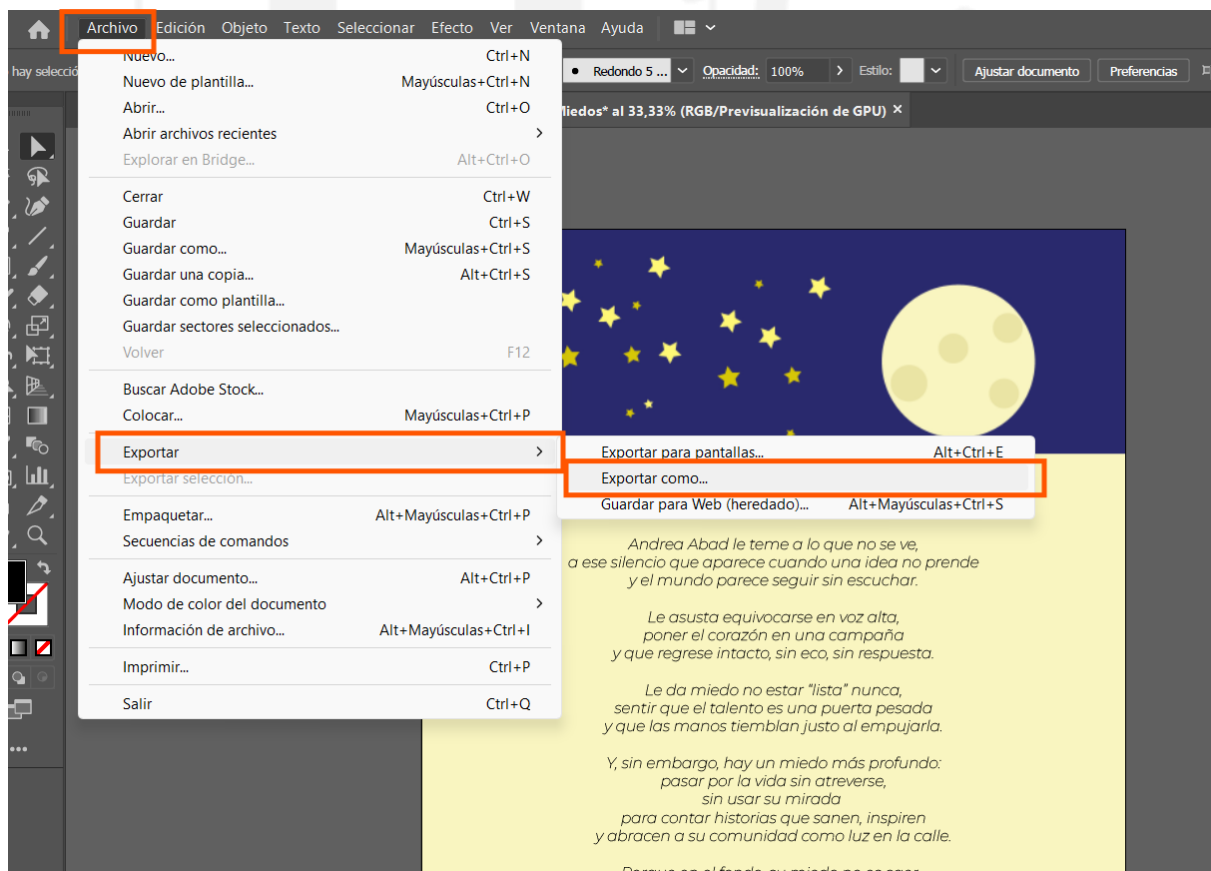


Dar forma, sentido estético y propósito a la composición



Exportar por primera vez un documento.

Seleccionar el formato JPG y seleccionar la carpeta adecuado cuidando flujo de trabajo.





ANDREA ABAD

*Andrea Abad le teme a lo que no se ve,
a ese silencio que aparece cuando una idea no prende
y el mundo parece seguir sin escuchar.*

*Le asusta equivocarse en voz alta,
poner el corazón en una campaña
y que regrese intacto, sin eco, sin respuesta.*

*Le da miedo no estar "lista" nunca,
sentir que el talento es una puerta pesada
y que las manos tiemblan justo al empujarla.*

*Y, sin embargo, hay un miedo más profundo:
pasar por la vida sin atreverse,
sin usar su mirada
para contar historias que sanen, inspiren
y abracen a su comunidad como luz en la calle.*

*Porque en el fondo, su miedo no es caer...
es no intentar volar.*

Resultados esperados

Al concluir la actividad, el estudiante habrá desarrollado una composición gráfica básica en formato 1080×1080 px, evidenciando el reconocimiento y uso funcional de la interfaz de Adobe Illustrator (espacios de trabajo, menús y herramientas), así como la aplicación de recursos esenciales del programa para integrar texto y elementos gráficos con legibilidad, jerarquía y orden visual, culminando con la exportación correcta del archivo en formato JPG listo para su entrega o publicación digital.



2.2 Practica experimental 2

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

DEXTER: Redibujo vectorial con herramienta pluma y cuentagotas (1080×1350)

Objetivo

Aplicar la herramienta Pluma de Adobe Illustrator para construir un redibujo vectorial básico, fortaleciendo el control del trazo, la precisión de la forma y el uso del color mediante muestreo.

Antecedentes/Escenario

En el diseño gráfico, gran parte del trabajo profesional consiste en transformar referencias visuales en piezas limpias, escalables y editables; por eso, la vectorización manual es una habilidad clave para desarrollar logotipos, ilustraciones simples y gráficos para redes. En esta práctica, el estudiante asume el rol de diseñador que debe interpretar una imagen propuesta y reconstruirla en Illustrator usando la herramienta Pluma, no como calco automático, sino como ejercicio de control técnico: construir curvas, ajustar nodos y dominar el flujo de trabajo para obtener una versión vectorial ordenada, coherente y lista para exportación digital.

Recursos necesarios

- Computador con Adobe Illustrator instalado.
- Imagen base propuesta por el docente (referencia para el redibujo).
- Mouse (recomendado) o tableta digital (opcional).
- Conocimientos básicos: selección, capas, relleno/contorno, zoom.

Planteamiento del problema

En el desarrollo de piezas gráficas profesionales, es necesario construir formas vectoriales precisas y editables que mantengan coherencia en curvas, proporciones y color, evitando resultados irregulares o desordenados que dificulten su uso posterior. En esta actividad, el estudiante debe

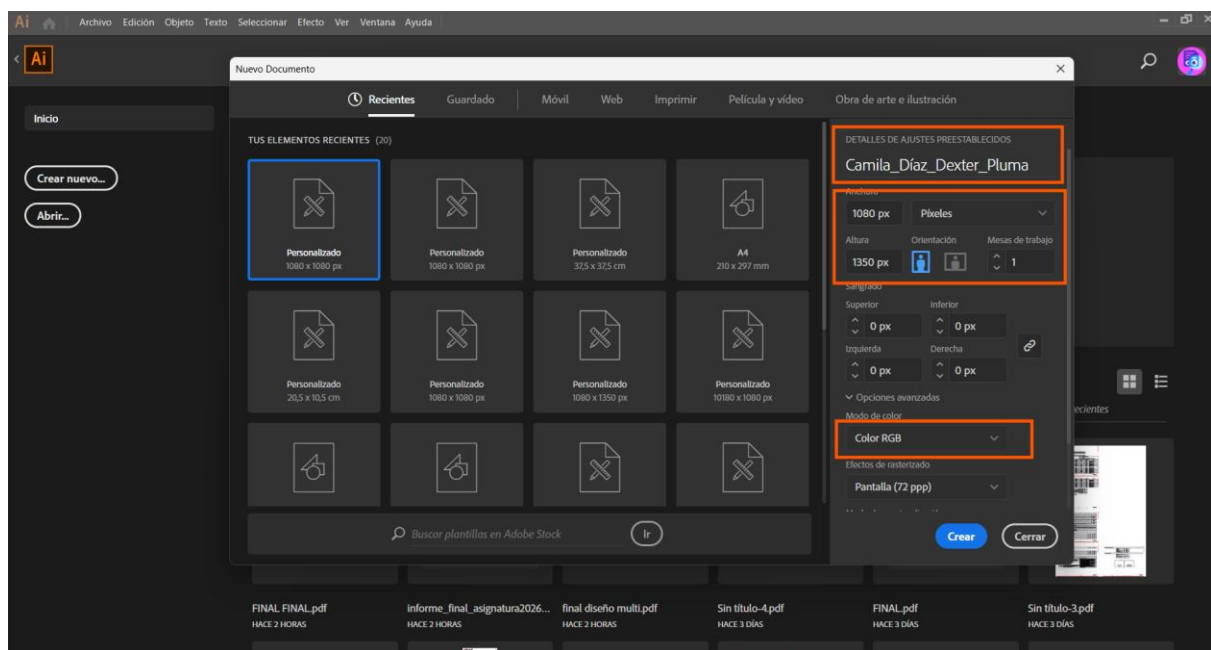
realizar el redibujo de una imagen propuesta utilizando la herramienta Pluma y el cuentagotas, organizando el trabajo en una mesa de 1080×1350 y generando un resultado final exportado en JPG junto con el archivo editable en formato .ai.

Pasos por realizar

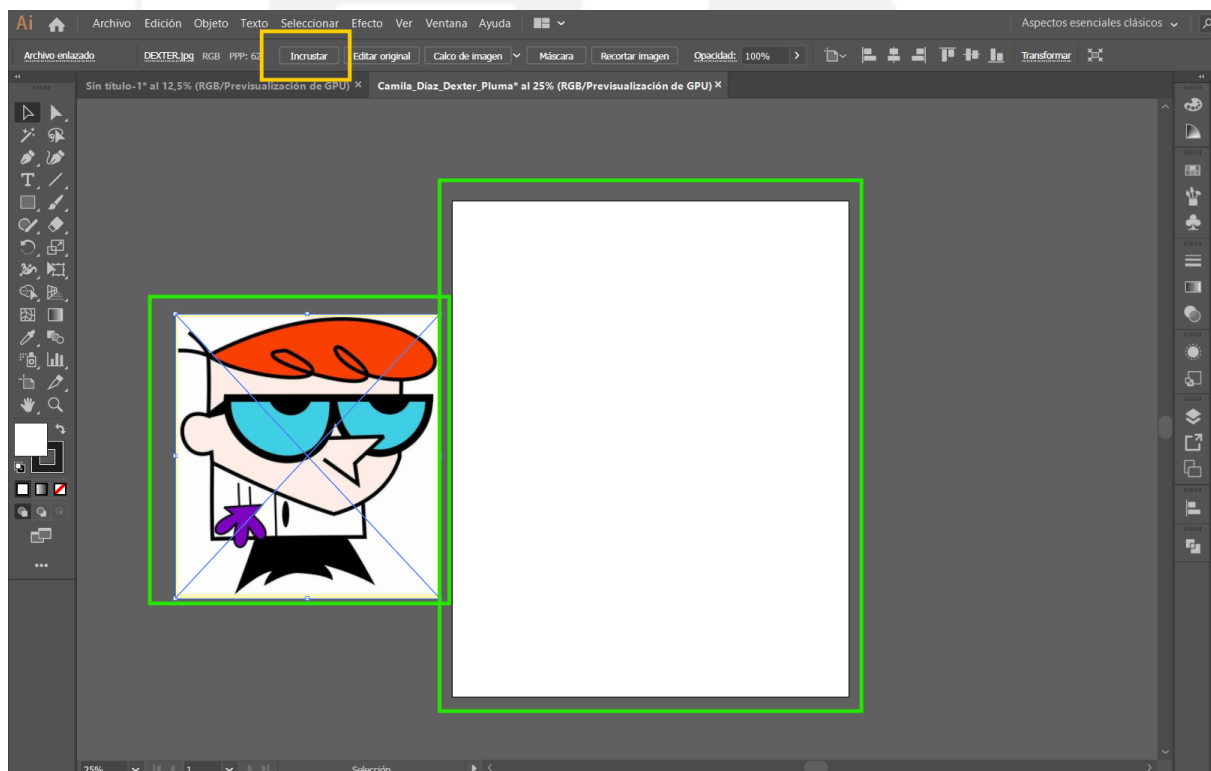
1. Abrir Adobe Illustrator y crear un documento nuevo en formato 1080×1350 px (modo RGB).
2. Guardar el archivo editable con nomenclatura sugerida: Apellido_Nombre_Dexter_Pluma.ai.
3. Importar la imagen propuesta (Archivo > Colocar) y ajustarla a la mesa de trabajo.
4. Bloquear la capa de la imagen de referencia y crear una nueva capa para el redibujo.
5. Seleccionar la herramienta Pluma y comenzar por las formas principales (silueta o contornos más grandes).
6. Construir curvas controlando nodos y manejadores: colocar pocos puntos, priorizar curvas limpias.
 - 6.1 Refinar trazos: convertir puntos (ancla suave/ángulo), ajustar manejadores y corregir proporciones.
- 7 Separar elementos por grupos lógicos (cabello, rostro, ropa, accesorios, fondo, etc.) para ordenar la edición.
- 8 Aplicar color usando cuentagotas para muestrear tonos de la imagen de referencia (rellenos y contornos según necesidad).
- 9 Revisar consistencia: cierres de formas, bordes limpios, alineación, simetría si aplica, y limpieza de capas.
- 10 Guardar nuevamente el archivo editable (.ai).
- 11 Exportar en JPG (Archivo > Exportar > Exportar como... > JPG) con calidad alta / 100%.
- 12 Verificar el JPG final (medidas correctas y nitidez).

Desarrollo

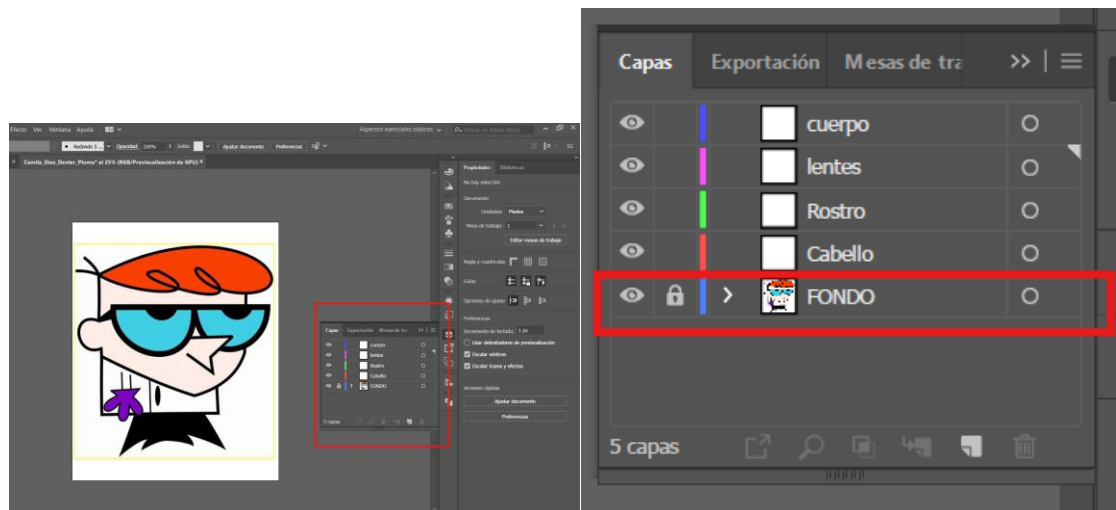
Crear el nuevo documento con las especificaciones detalladas en pasos



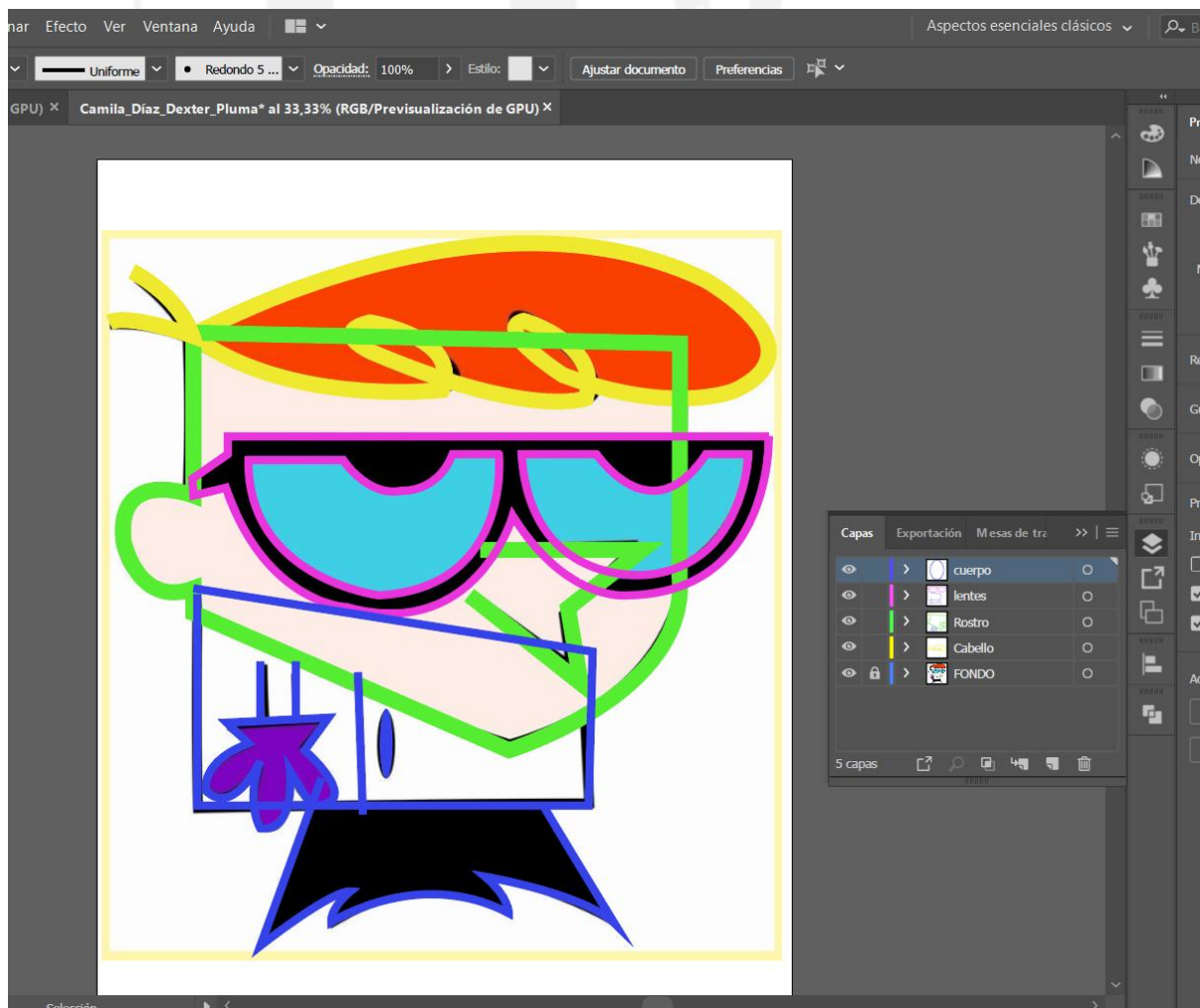
Importar la imagen, incrustar y acoplar a la mesa de trabajos



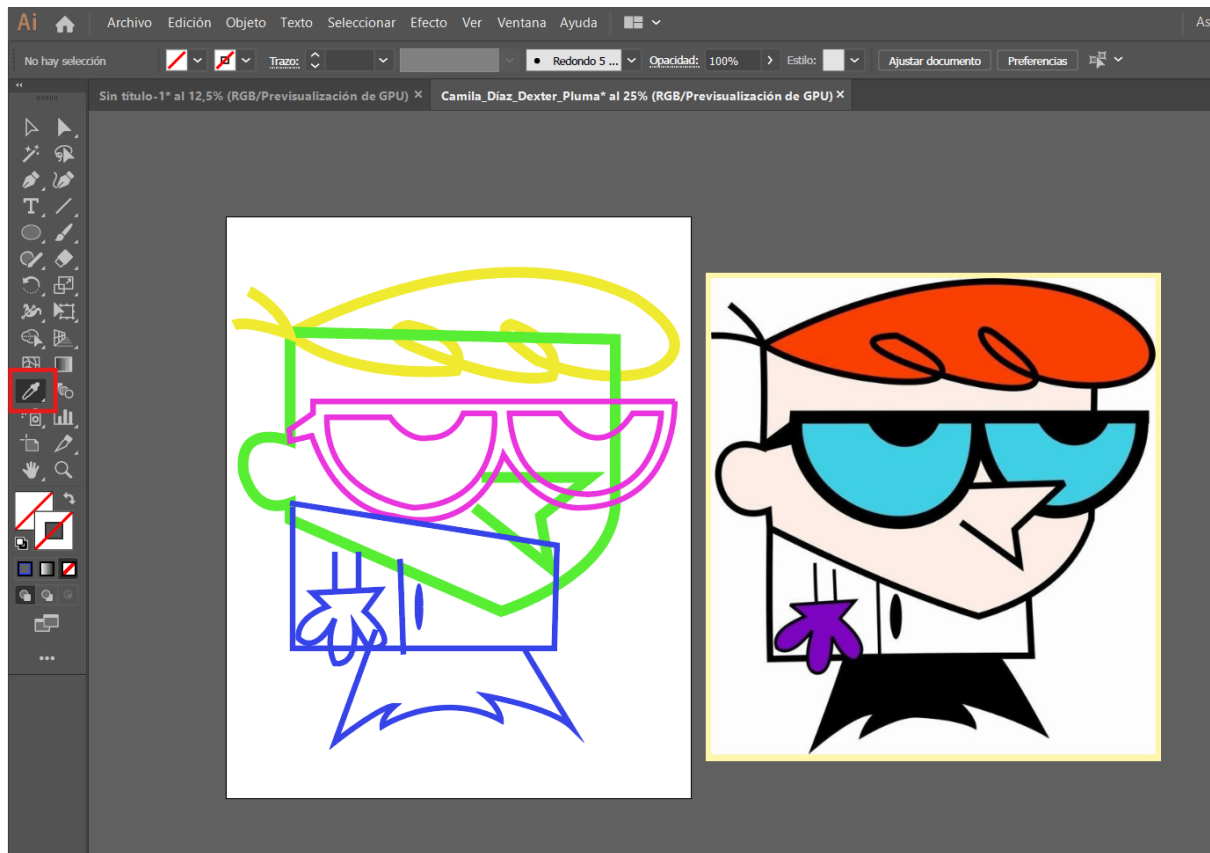
Ordenar capas y bloquear la capa base



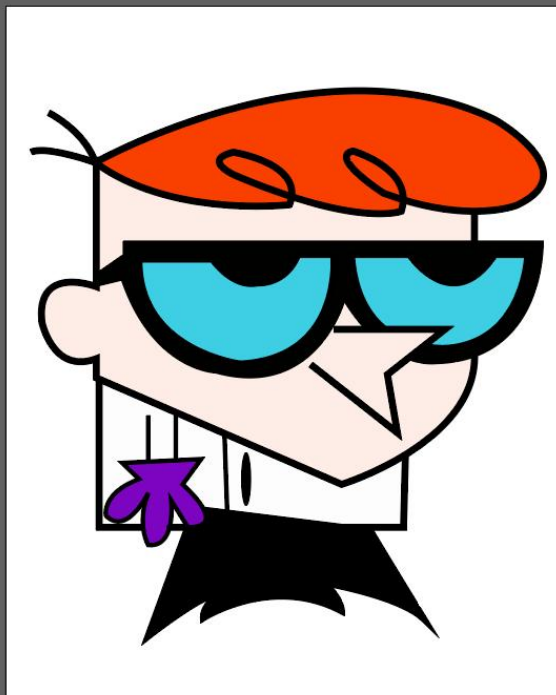
Identificar los bloques de color y delinear usando la herramienta pluma. Cuida detalles, poco uso de puntos de anclas y el uso de trazos limpios.



Con la herramienta cuenta gotas colorizar cada uno de los elementos. Aplicar de manera lógica el uso de trazo y relleno.



VECTORIAL



PIXEL



Resultados esperados

El estudiante inicia configurando una mesa de trabajo vertical 1080×1350, adecuada para publicación en redes, e integra la imagen propuesta como referencia en una capa bloqueada para evitar desplazamientos accidentales. A partir de allí, reconstruye la ilustración de manera manual utilizando la herramienta Pluma, priorizando la precisión del contorno y la limpieza de las curvas mediante el control intencional de nodos y manejadores; el proceso debe evidenciar orden técnico (capas separadas, elementos agrupados y formas cerradas) para garantizar editabilidad y correcciones futuras. Posteriormente, aplica el color mediante el cuentagotas, muestreando tonos de la referencia y ajustándolos si es necesario para mantener coherencia visual. Finalmente, guarda el archivo editable en formato .ai como evidencia del proceso y exporta el resultado final en JPG con calidad alta, validando que el diseño conserve proporciones, nitidez y una lectura visual clara.

1.2 Practica experimental 3

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Armonías de color + Distorsión envolvente: (análoga, complementaria y monocromática)

Objetivos

Aplicar leyes de armonía del color y la técnica de distorsión envolvente en la creación de tres composiciones gráficas, demostrando coherencia cromática y control visual en piezas digitales.

Antecedentes/Escenario

En diseño gráfico, el color funciona como un sistema que organiza la percepción y define la intención visual de una pieza; por eso, dominar las leyes de armonía (análoga, complementaria y monocromática) permite construir composiciones más coherentes, legibles y expresivas. Paralelamente, técnicas como la distorsión envolvente (Envelope Distort) aportan dinamismo y carácter al texto o a las formas, siempre que se mantenga control sobre la lectura y la estructura. En esta actividad, el estudiante asume el rol de diseñador de contenido para redes y debe producir una serie de tres composiciones en formato 4x5 (1080x1350), buscando paletas en Adobe Color y aplicando en cada diseño una armonía distinta junto con la distorsión envolvente como recurso principal.

Recursos necesarios

- Computador con Adobe Illustrator instalado.
- Acceso a Adobe Color para búsqueda de paletas (análoga, complementaria y monocromática).
- Tablero/archivo de ejemplo proporcionado por el docente (referencia de estructura y estilo).
- Elementos a recrear: dos comestibles y un objeto libre (según indicación del docente).
- Paneles sugeridos: Color, Muestras (Swatches), Propiedades, Capas, Tipografía.
- Conexión a internet (si se requiere subir exportaciones a Drive/OneDrive).

Planteamiento del problema



En la creación de piezas gráficas para redes sociales, un uso incorrecto del color y efectos aplicados sin criterio puede generar composiciones confusas, sin unidad y con baja legibilidad, afectando la comunicación visual y la calidad del resultado. En esta actividad, el estudiante debe crear tres diseños en formato 4x5 (1080x1350), donde en cada composición aplique una ley de armonía del color obtenida desde Adobe Color (análoga, complementaria y monocromática) y utilice la distorsión envolvente (Envelope Distort) como recurso visual central, recreando dos elementos comestibles y un objeto libre, para finalmente exportar las tres mesas de trabajo en JPG con calidad adecuada para su entrega.

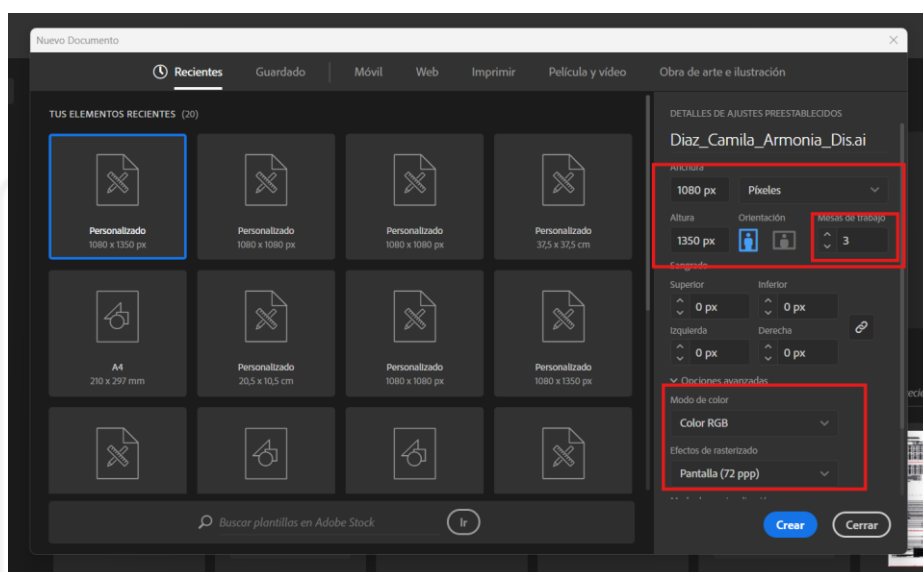
Pasos por realizar

1. Crear un documento nuevo en Illustrator con tres mesas de trabajo en formato 1080x1350 px (4x5).
2. Guardar el archivo editable con nomenclatura sugerida: Apellido_Nombre_Armonia_Dis.ai
3. Revisar el tablero/ejemplo del docente para comprender composición base, márgenes y estilo esperado.
4. Ingresar a Adobe Color y buscar tres paletas, una por armonía:
 - a. Paleta 1: Análoga
 - b. Paleta 2: Complementaria
 - c. Paleta 3: Monocromática
5. Importar o registrar las paletas en Illustrator (muestras) y asignar una paleta a cada mesa de trabajo.
6. En cada composición, recrear los elementos requeridos: dos comestibles y un objeto libre, cuidando consistencia de estilo (mismo nivel de detalle y tratamiento visual).
7. Aplicar la técnica de Distorsión envolvente (Envelope Distort) en cada mesa de trabajo como recurso principal:
 - a. Objeto > Distorsión envolvente > Crear con deformación (Warp), o
 - b. Objeto > Distorsión envolvente > Crear con malla (Mesh), o
 - c. Objeto > Distorsión envolvente > Crear con objeto superior (Top Object).
8. Aplicar color respetando la armonía asignada, verificando contraste y relación tonal.

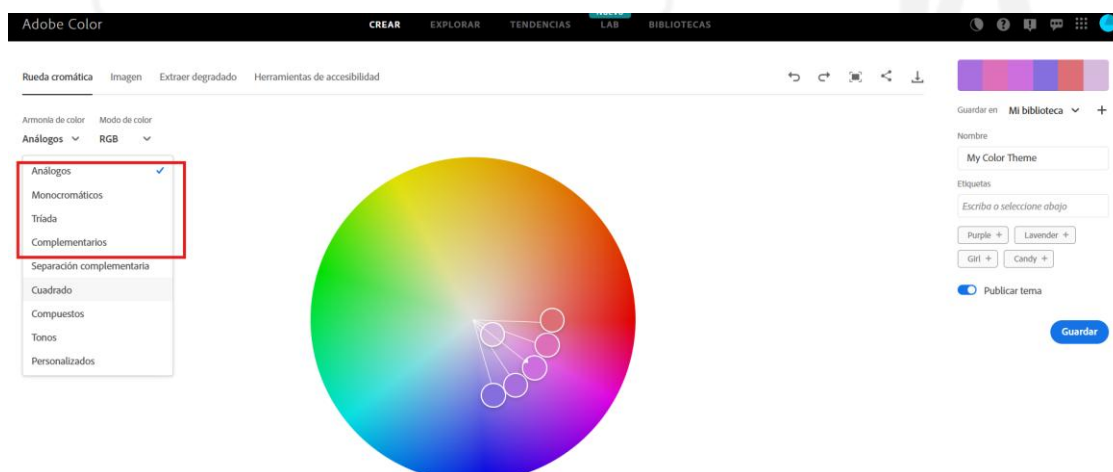
9. Guardar el archivo editable final (.ai).
10. Exportar las tres mesas de trabajo en JPG (calidad alta/100%) y verificar tamaño y nitidez.
11. Enviar los JPG; si el archivo es pesado, subir imágenes a Drive/OneDrive y compartir el enlace.

Desarrollo

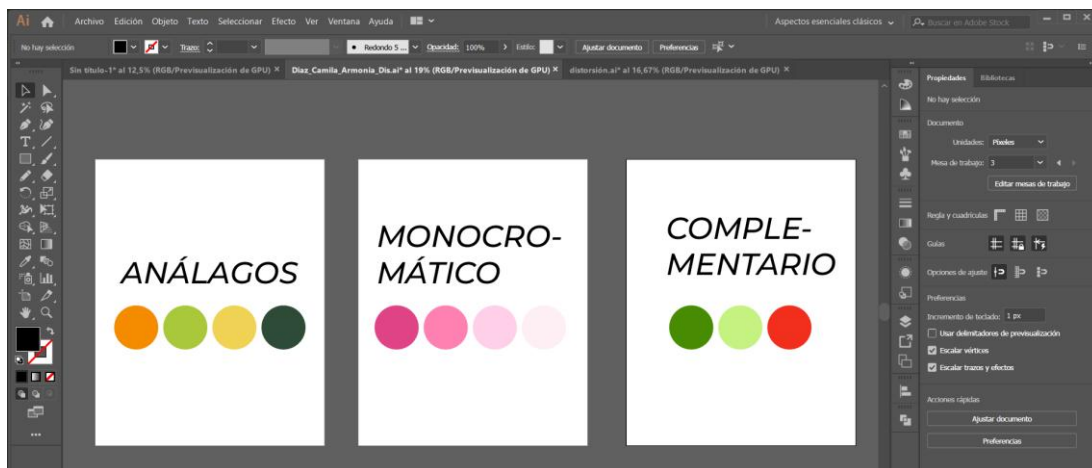
Crear el nuevo documento con las especificaciones detalladas en pasos. (3 mesas de trabajo)



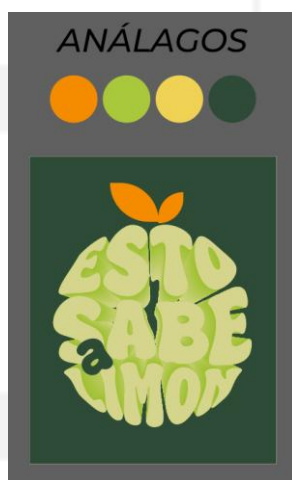
Explorar la página Adobe Color en búsqueda de paletas según la ley. Seleccionar la adecuada para el producto a representar.



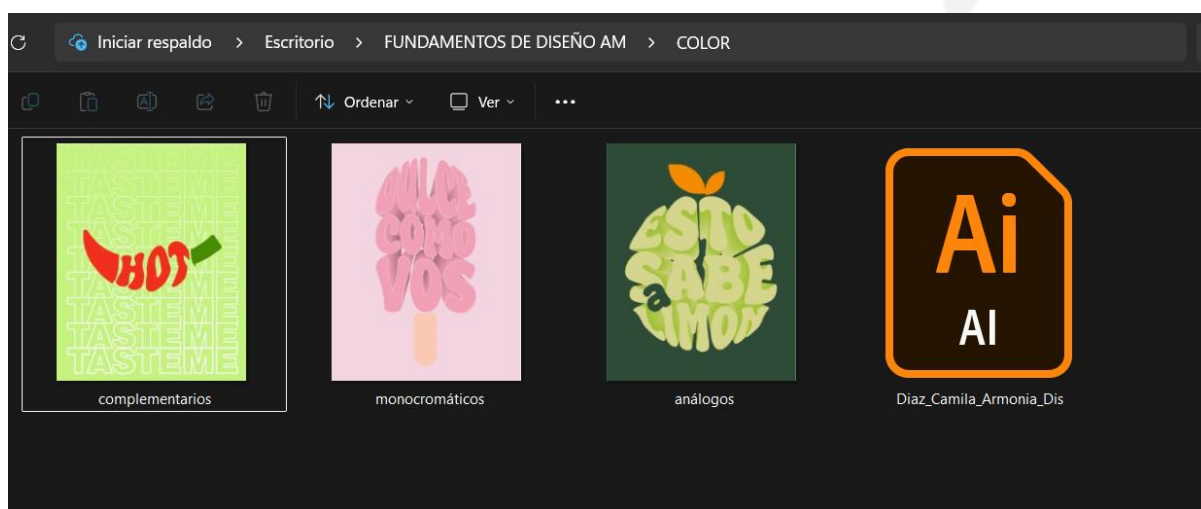
Registrar las paletas en Illustrator (muestras) y asignar una paleta a cada mesa de trabajo.



En cada composición, recrear los elementos requeridos: dos comestibles y un objeto libre, cuidando consistencia de estilo. Aplicar distorsión envolvente.



Guardar el archivo editable final (.ai), y exportar las tres mesas de trabajo en JPG (calidad alta/100%) y verificar tamaño y nitidez.



Resultados esperados



Al concluir la actividad, el estudiante habrá producido tres composiciones en formato 4x5 (1080x1350) que evidencien aplicación consciente de paletas obtenidas en Adobe Color y de las armonías análoga, complementaria y monocromática, integrando de manera controlada la técnica de distorsión envolvente como recurso visual principal, y entregando como resultado tres JPG finales con coherencia cromática, legibilidad y unidad gráfica, junto con un archivo editable .ai organizado y correctamente estructurado.



1.3 Practica experimental 4

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Buscatrazos: Recreación de 10 figuras + creación de un animal con formas

Objetivo

Aplicar la herramienta Buscatrazos de Adobe Illustrator para construir y combinar formas vectoriales, desarrollando precisión técnica y control compositivo en la creación de figuras y una ilustración simple.

Antecedentes/Escenario

En el diseño vectorial, gran parte de la construcción gráfica se basa en pensar por formas: unir, recortar, intersectar y excluir elementos para obtener símbolos limpios, escalables y fáciles de editar. La herramienta Buscatrazos permite resolver estas operaciones de manera profesional, siendo esencial para crear íconos, logotipos, pictogramas e ilustraciones geométricas. En esta práctica, el estudiante asume el rol de diseñador que debe replicar referencias gráficas con exactitud y luego demostrar creatividad técnica creando un animal únicamente con formas, utilizando Buscatrazos como recurso principal para construir volúmenes, vacíos, cortes y composiciones claras.

Recursos necesarios

- Computador con Adobe Illustrator instalado.
- Imagen/plantilla de referencia con las 10 figuras (proporcionada por el docente).
- Herramientas base: Formas (rectángulo, elipse, polígono), Selección, Alinear, Guías.
- Paneles recomendados: Buscatrazos, Capas, Alinear, Transformar, Color.
- Mouse o tableta digital (opcional).

Planteamiento del problema

En la producción de gráficos vectoriales, lograr figuras limpias y consistentes depende de la capacidad de combinar formas con precisión, evitando trazos improvisados o resultados irregulares

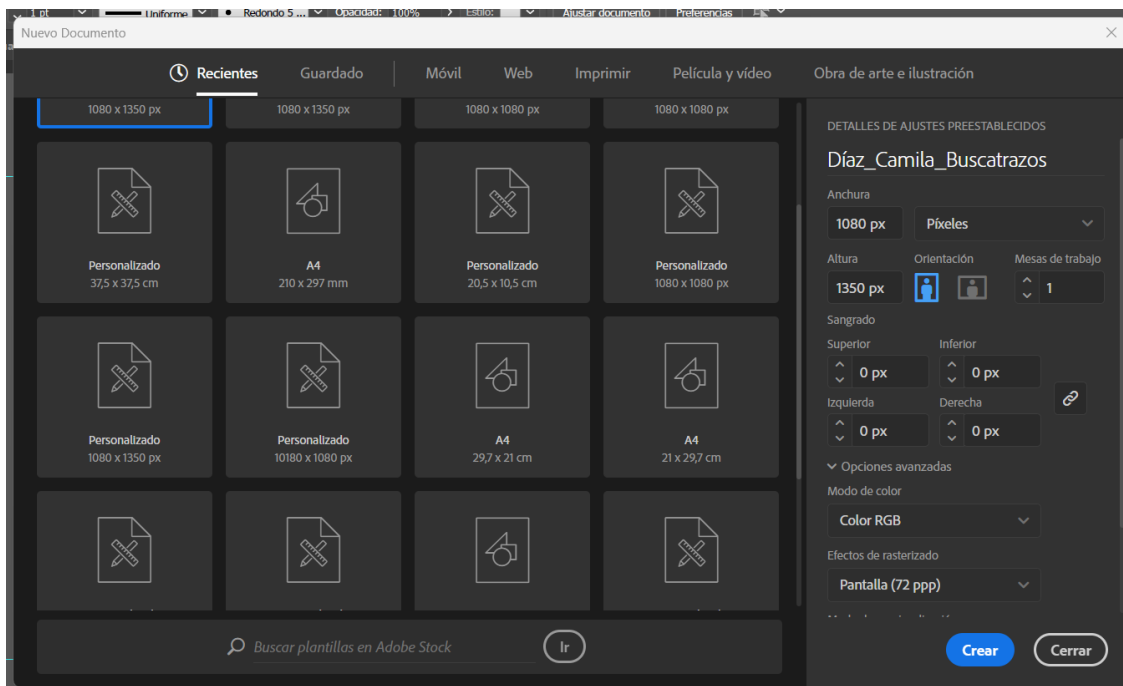
que dificulten la lectura y la edición posterior. En esta actividad, el estudiante debe recrear 10 figuras utilizando la herramienta Buscatrazos y, adicionalmente, crear un animal construido únicamente con formas, demostrando orden técnico, exactitud en la réplica y control en la construcción de formas mediante operaciones vectoriales, para entregar el archivo editable y el exportado final en formato JPG.

Pasos por realizar

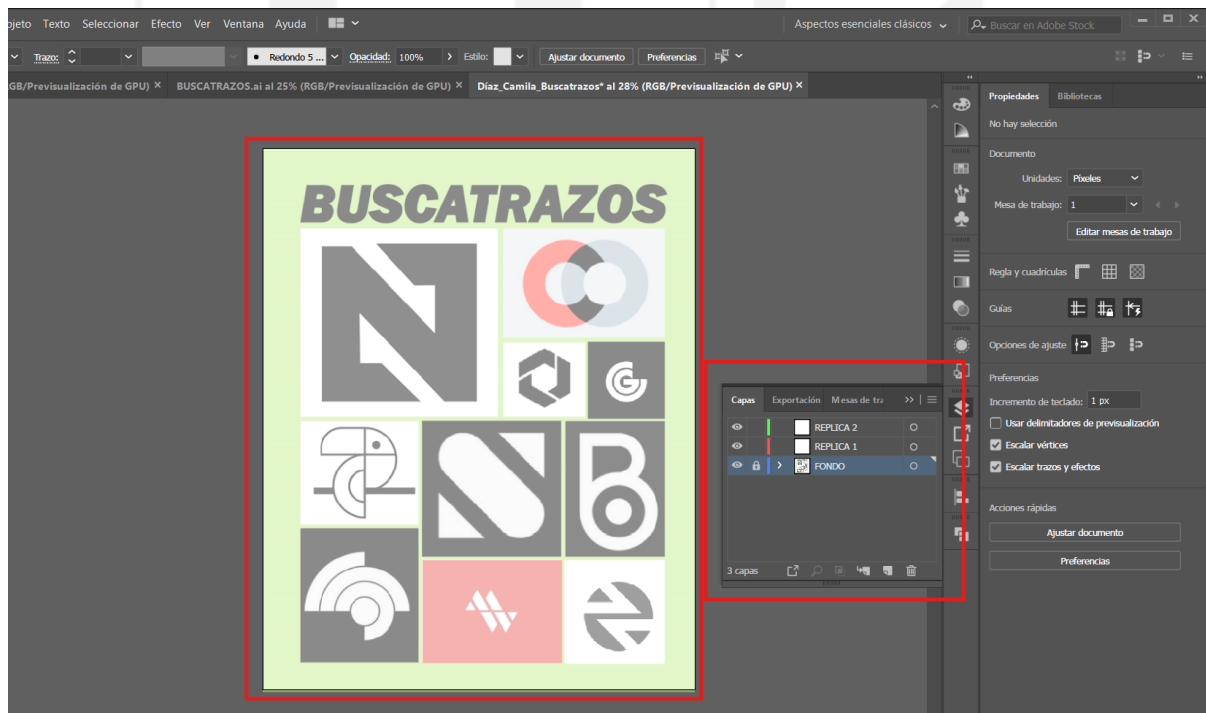
1. Crear un documento nuevo en Illustrator: usar mesa vertical 1080×1350 o la plantilla de clase).
2. Guardar el archivo editable con nomenclatura sugerida: Apellido_Nombre_Buscatrazos.ai.
3. Colocar la imagen de referencia (las 10 figuras) y ajustarla en una capa; bajar opacidad si es necesario.
4. Bloquear la capa de referencia y crear una capa nueva para construir las figuras.
5. Activar panel Buscatrazos (Ventana > Buscatrazos) y ubicar Unir, Menos frente, Intersecar, Excluir.
6. Para cada figura: construirla con formas básicas (círculos, rectángulos, polígonos) antes de aplicar Buscatrazos.
7. Usar Alinear y Transformar para mantener proporciones, simetrías y consistencia (misma lógica de grosor/espacios).
8. Aplicar Buscatrazos para generar el resultado final de cada figura (uniones y recortes limpios). Repetir el proceso hasta completar las 10 recreaciones verificando similitud con la referencia.
9. Crear el animal solo con formas: definir silueta general (cabeza/cuerpo/patas/cola) con figuras geométricas.
10. Ordenar el documento (capas, grupos y nombres básicos) y guardar el archivo editable final.
11. Exportar a JPG (calidad alta/100%) y verificar nitidez y composición.

Desarrollo

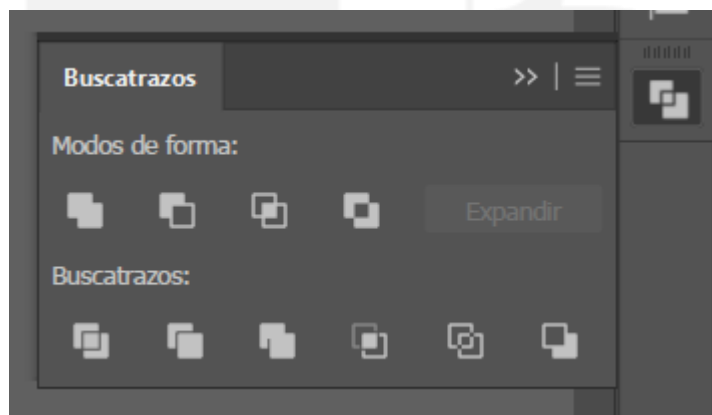
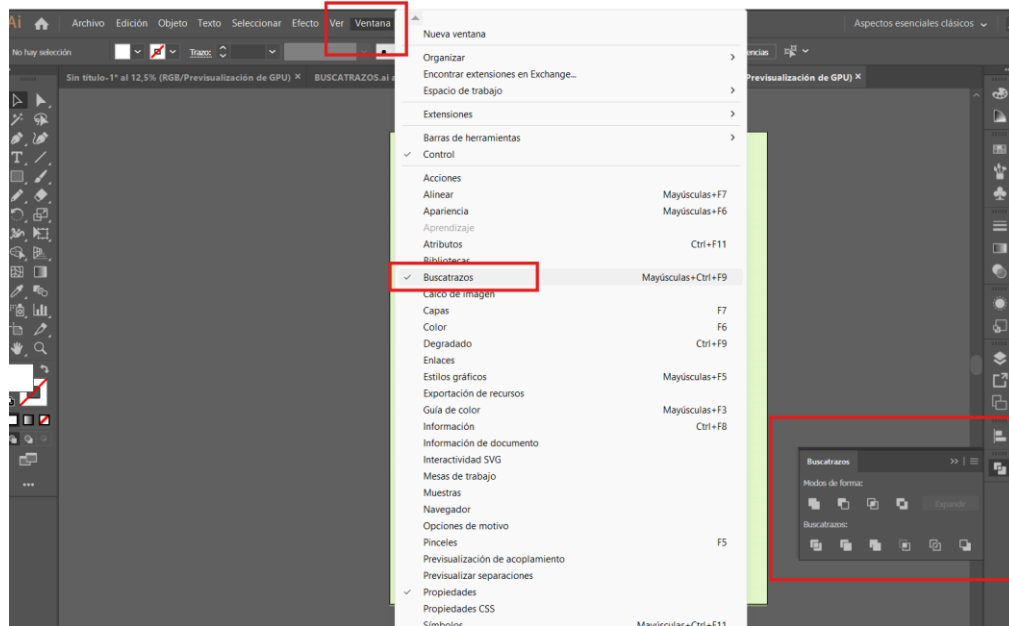
Crear el nuevo documento con las especificaciones detalladas en pasos



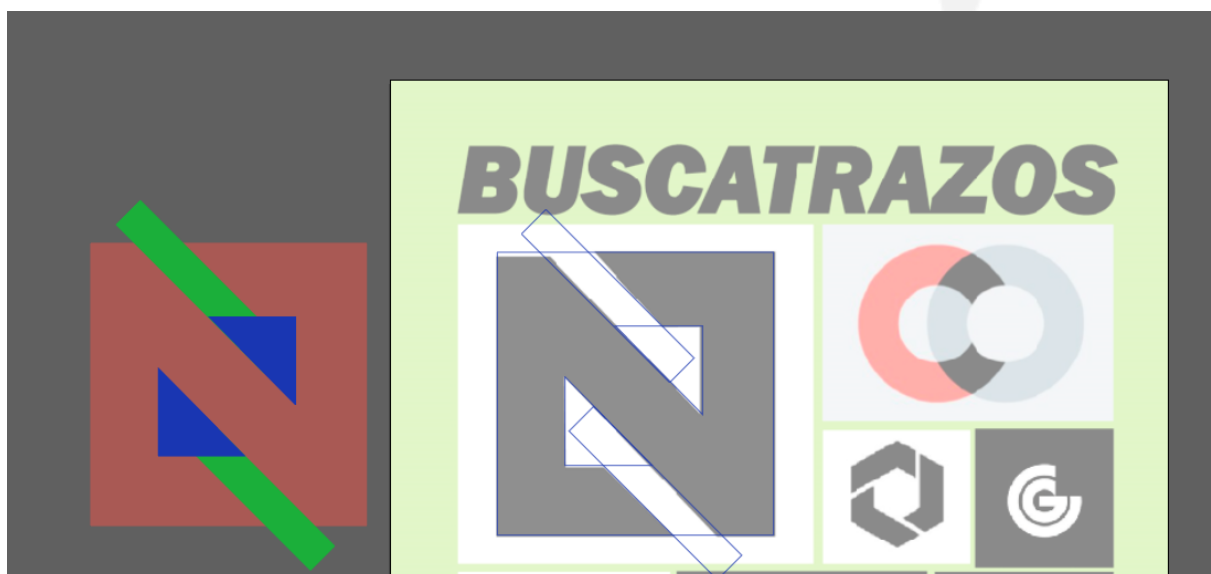
Colocar la imagen de referencia (las 10 figuras) y ajustarla en una capa; bajar opacidad si es necesario. Bloquear la capa de referencia y crear una capa nueva para construir las figuras.



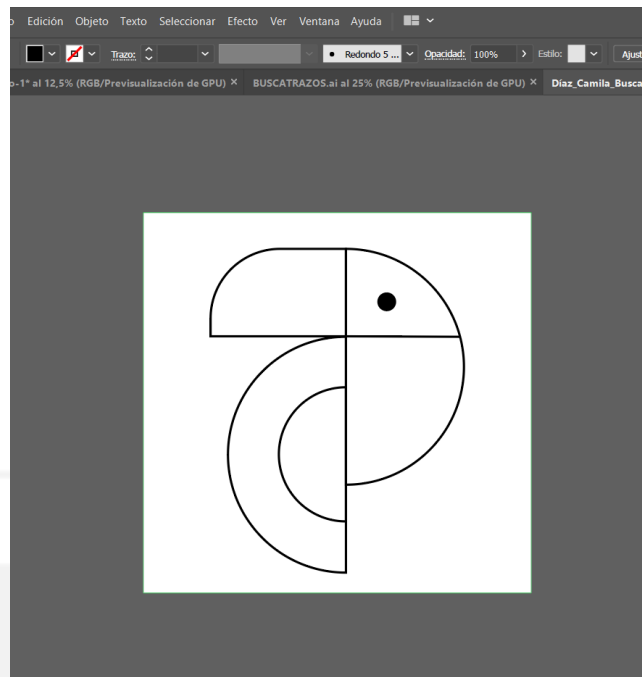
Activar panel Buscatrazos (Ventana > Buscatrazos) y ubicar Unir, Menos frente, Intersecar, Excluir.



Aplicar Buscatrazos para generar el resultado final de cada figura



Crear el animal solo con formas: definir silueta general (cabeza/cuerpo/patas/cola) con figuras geométricas.



Resultados esperados

El estudiante trabaja a partir de una referencia visual para recrear diez figuras vectoriales aplicando una lógica de construcción geométrica: primero descompone cada figura en formas simples, luego alinea, duplica y ajusta proporciones para mantener exactitud, y finalmente utiliza Buscatrazos para unir, recortar e intersectar, logrando bordes limpios y resultados consistentes. Una vez completadas las recreaciones, el estudiante diseña un animal construido exclusivamente con formas, demostrando comprensión del sistema vectorial al generar siluetas, vacíos y detalles mediante operaciones del Buscatrazos, manteniendo orden técnico en capas y grupos para que el archivo sea editable. Al finalizar, guarda el documento en formato .ai y exporta el resultado en JPG con calidad adecuada, evidenciando precisión, limpieza formal y control de la herramienta.

3 UNIDAD 2: Composiciones visuales

2.1 Practica experimental 1

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Afiche tipográfico A3: Productores de cine que transformaron la industria

Objetivo

Aplicar la clasificación tipográfica y la jerarquía visual en el diseño de un afiche formato A3, utilizando tipografías descargadas desde Dafont o Google Fonts para comunicar un tema cultural con claridad y carácter.

Antecedentes/Escenario

La tipografía no solo “es letra”: es tono, época, intención y estructura. En diseño gráfico, elegir una familia tipográfica y combinarla con otras exige criterio, porque de eso depende que el mensaje se lea, se entienda y se sienta. Al mismo tiempo, la jerarquía visual permite ordenar la información para guiar el ojo del espectador (qué se lee primero, qué después y qué queda como soporte). En esta práctica, el estudiante asume el rol de diseñador editorial/cultural que debe crear un afiche informativo sobre productores de cine que marcaron un antes y un después en la industria, tomando decisiones tipográficas conscientes (clasificación, contraste y combinaciones) para lograr una pieza clara, atractiva y con identidad.

Recursos necesarios

- Computador con Adobe Illustrator.
- Acceso a Dafont o Google Fonts para descarga e instalación de tipografías.
- Información base (nombres, aportes y datos clave) sobre productores de cine seleccionados.
- Banco de imágenes.

Planteamiento del problema



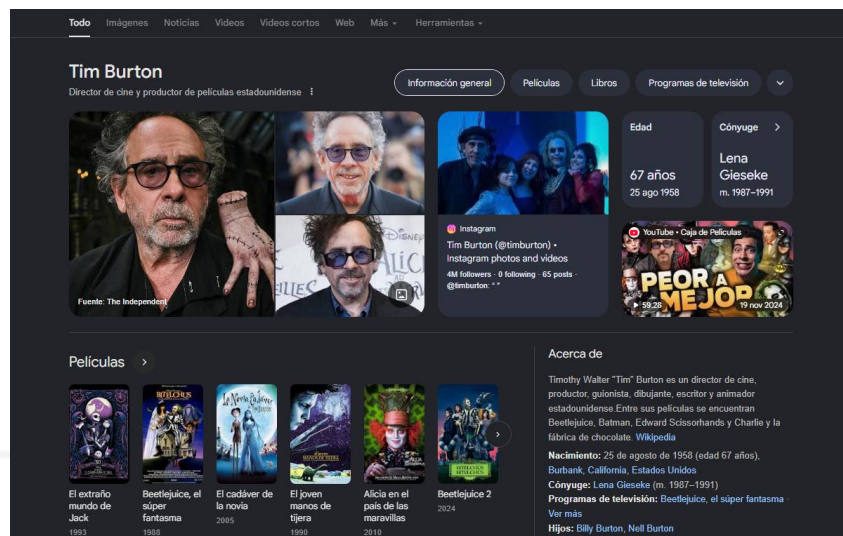
En el diseño de afiches, el exceso de tipografías, la falta de jerarquía y combinaciones sin criterio suelen generar piezas confusas y poco profesionales, donde el mensaje principal se pierde y la lectura se vuelve difícil. En esta actividad, el estudiante debe diseñar un afiche en formato A3 sobre “productores de cine que transformaron la industria”, combinando tipografías descargadas desde Dafont o Google Fonts y aplicando principios de clasificación tipográfica y jerarquía visual, con el fin de organizar la información de manera clara, atractiva y coherente para su presentación final.

Pasos por realizar

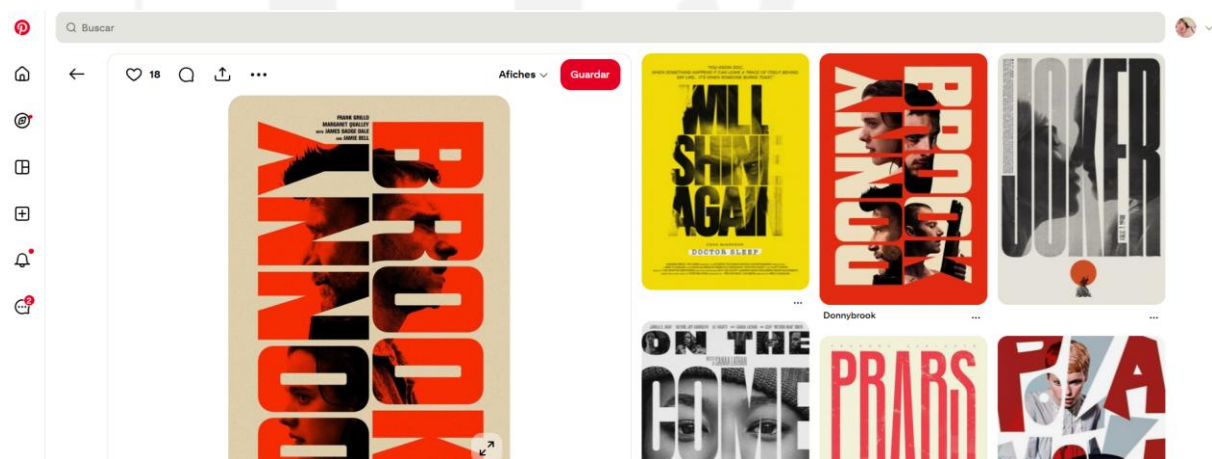
1. Definir el enfoque del afiche: lista de productores o uno solo y su aporte clave.
2. Buscar referencias visuales (afiches tipográficos/editoriales) para orientar estilo y composición.
3. Descargar e instalar tipografías desde Dafont o Google Fonts (mínimo 2 familias).
4. Crear el documento en formato A3 (orientación vertical).
5. Guardar y nombrar el documento editable con la siguiente nomenclatura:
Apellido_Nombre_AficheTipografia
6. Construir una retícula simple (márgenes, columnas o guías) para ordenar el contenido.
7. Definir jerarquías: título principal, subtítulos, cuerpos de texto, datos complementarios.
8. Seleccionar combinación tipográfica considerando clasificación (serif, sans serif, script, display) y contraste.
 - a. Diseñar la composición tipográfica: escala, peso, interlineado, alineación, ritmo y espacios en blanco.
 - b. Revisar legibilidad y coherencia: evitar saturación de fuentes, cuidar consistencia de estilos y tamaños.
9. Ajustar detalles finales: ortografía, alineaciones, consistencia de márgenes, balance general.
10. Guardar el archivo editable y exportar el afiche final en formato PDF

Desarrollo

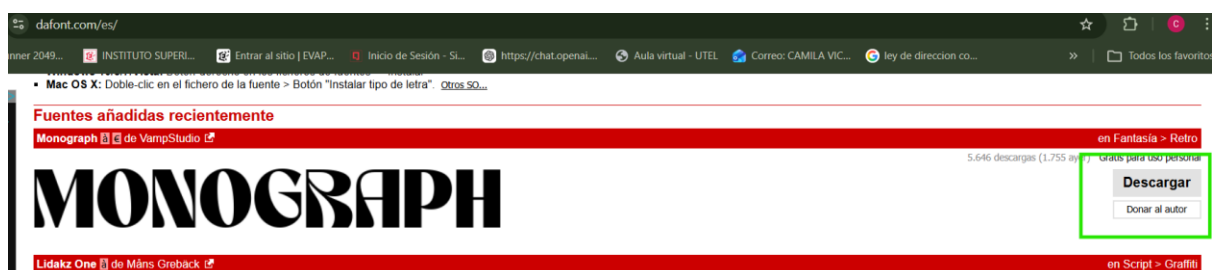
Definir el enfoque del afiche: lista de productores o uno solo y su aporte clave.

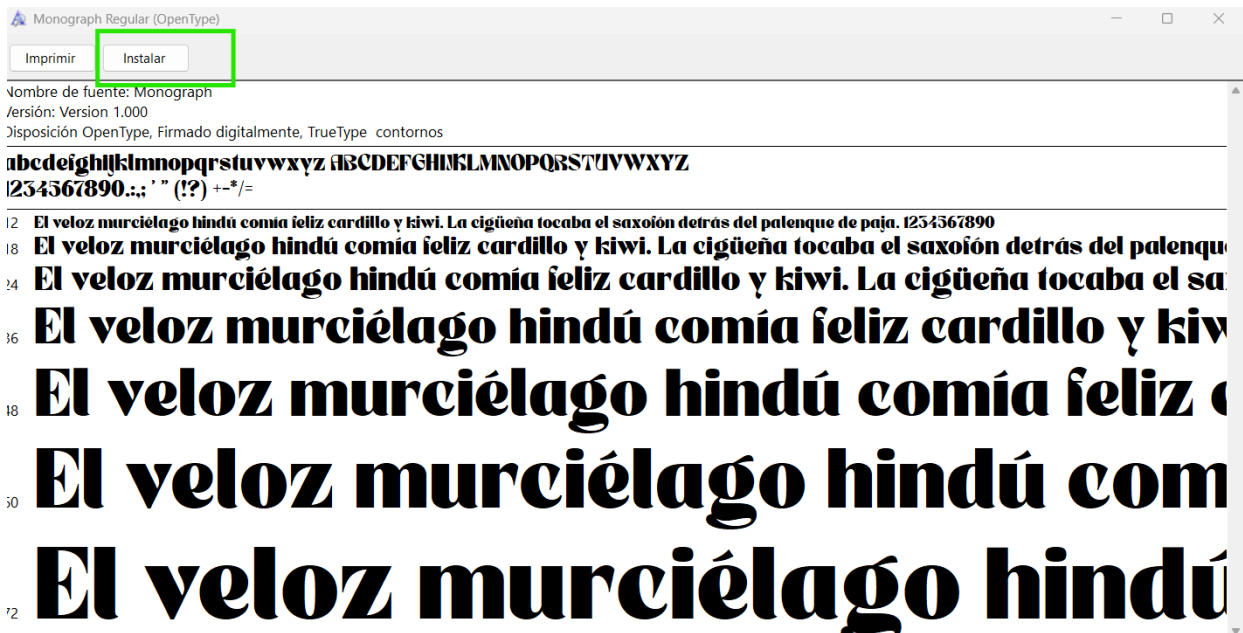


Buscar referencias visuales (afiches tipográficos/editoriales) para orientar estilo y composición.

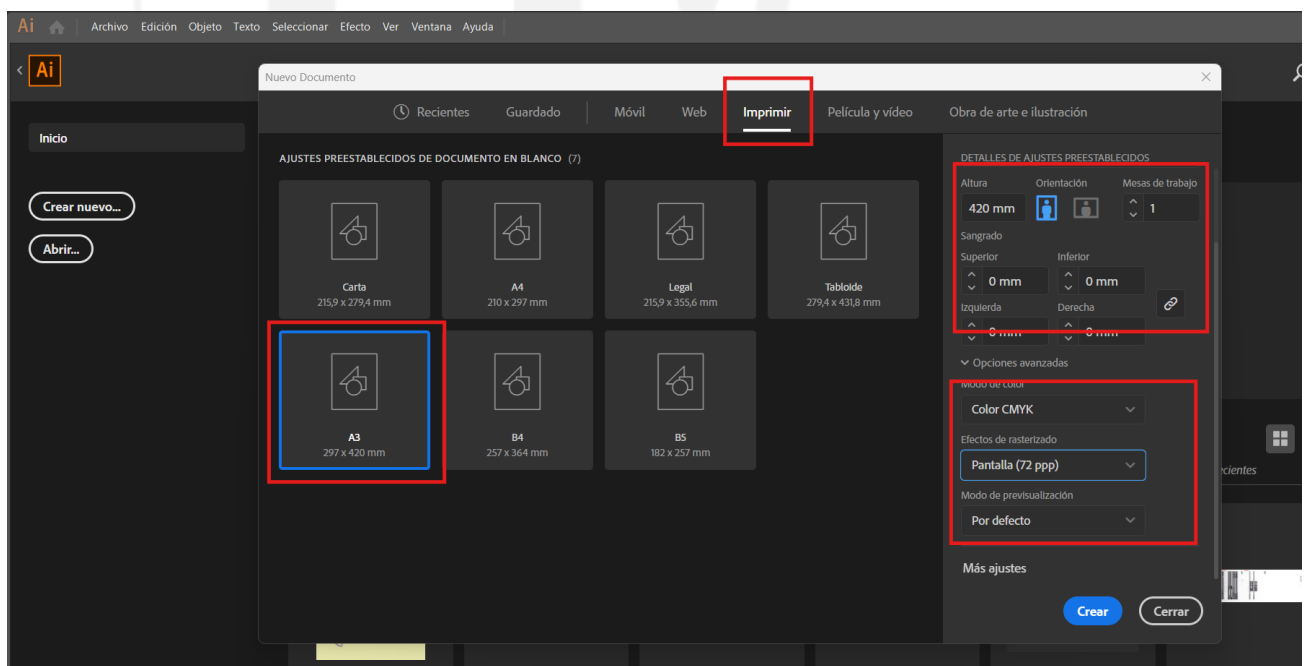


Descargar e instalar tipografías desde Dafont o Google Fonts (mínimo 2 familias).

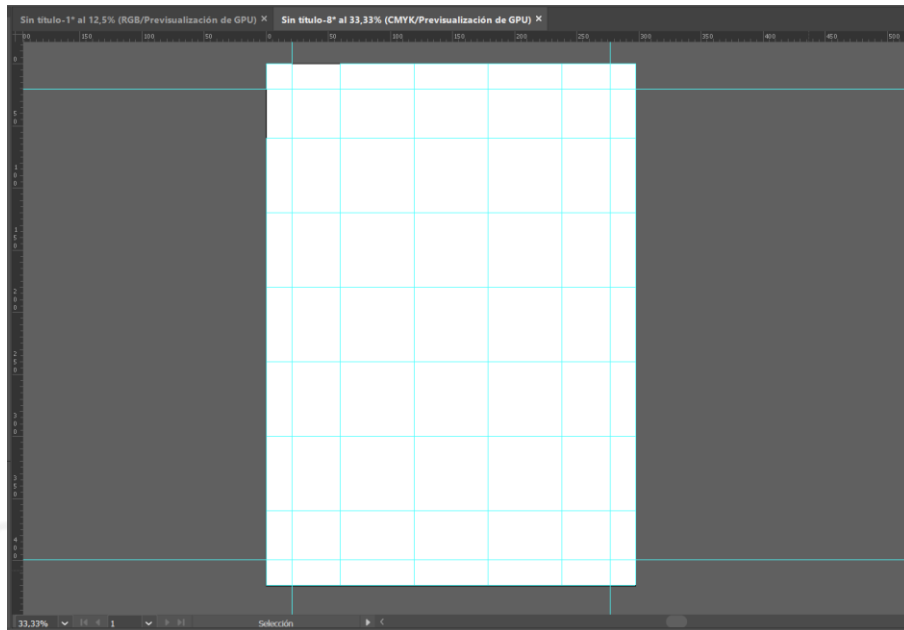




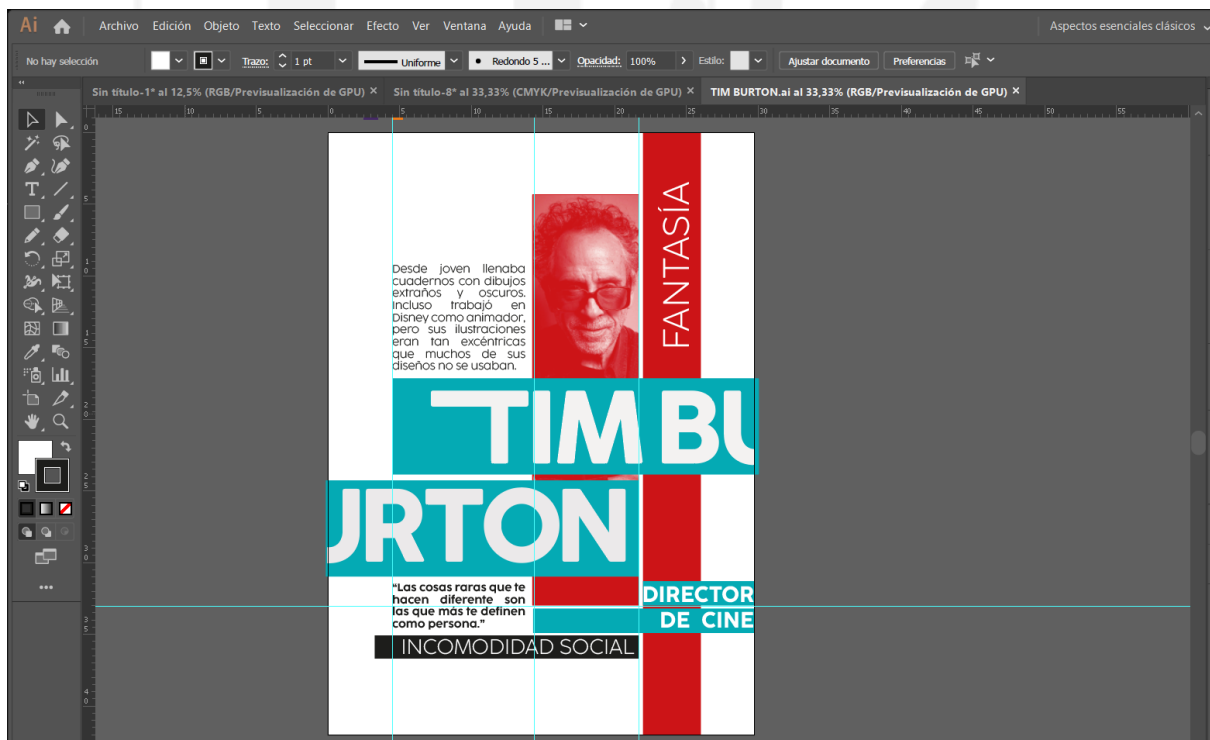
Crear el documento en formato A3 (orientación vertical).



Construir una retícula simple (márgenes, columnas o guías) para ordenar el contenido.



Seleccionar combinación tipográfica considerando clasificación (serif, sans serif, script, display) y contraste.



Ajustar detalles finales: ortografía, alineaciones, consistencia de márgenes, balance general.



Resultados esperados

Al concluir la actividad, el estudiante habrá diseñado un afiche A3 que comunique de forma clara el tema “productores de cine que transformaron la industria”, evidenciando comprensión de la clasificación tipográfica y el uso intencional de jerarquía visual mediante combinaciones de fuentes descargadas de Dafont o Google Fonts, logrando una composición legible, equilibrada y coherente, con un archivo editable organizado y una exportación final lista para impresión o presentación digital.

2.2 Practica experimental 2

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Adaptación de una composición a distintas dimensiones

Objetivo

Adaptar una composición digital a distintos formatos de publicación, aplicando criterios de formato, dimensión, jerarquía visual y equilibrio compositivo.

Antecedentes/Escenario

En el diseño para entornos digitales, una misma pieza rara vez se publica en un solo tamaño: redes sociales y plataformas exigen múltiples proporciones, y el reto real del diseñador es conservar el mensaje, la identidad visual y la legibilidad al recomodar elementos. La adaptación no consiste en “estirar” el diseño, sino en recomponerlo: ajustar espacios, reordenar jerarquías y mantener balance para que funcione en cada formato. En esta actividad, el estudiante parte de una composición creada en clase y asume el rol de diseñador de contenido que debe transformarla en versiones optimizadas para formatos clave: 4×5 para feed, 9×16 para historias/reels, 1×1 y portada de Facebook, cuidando la distribución de elementos y el impacto visual en cada caso.

Recursos necesarios

- Computador con Adobe Illustrator (o software indicado por el docente).
- Archivo editable de la composición realizada en clase (.ai).
- Conocimiento básico de: mesas de trabajo, guías, alineación, jerarquía visual y exportación.
- Paneles recomendados: Capas, Alinear, Transformar, Propiedades.
- Conexión a internet

Planteamiento del problema

En diseño digital, publicar una pieza sin adaptarla al formato correcto provoca recortes, pérdida de legibilidad y desorden visual, afectando la comprensión del mensaje y el desempeño de

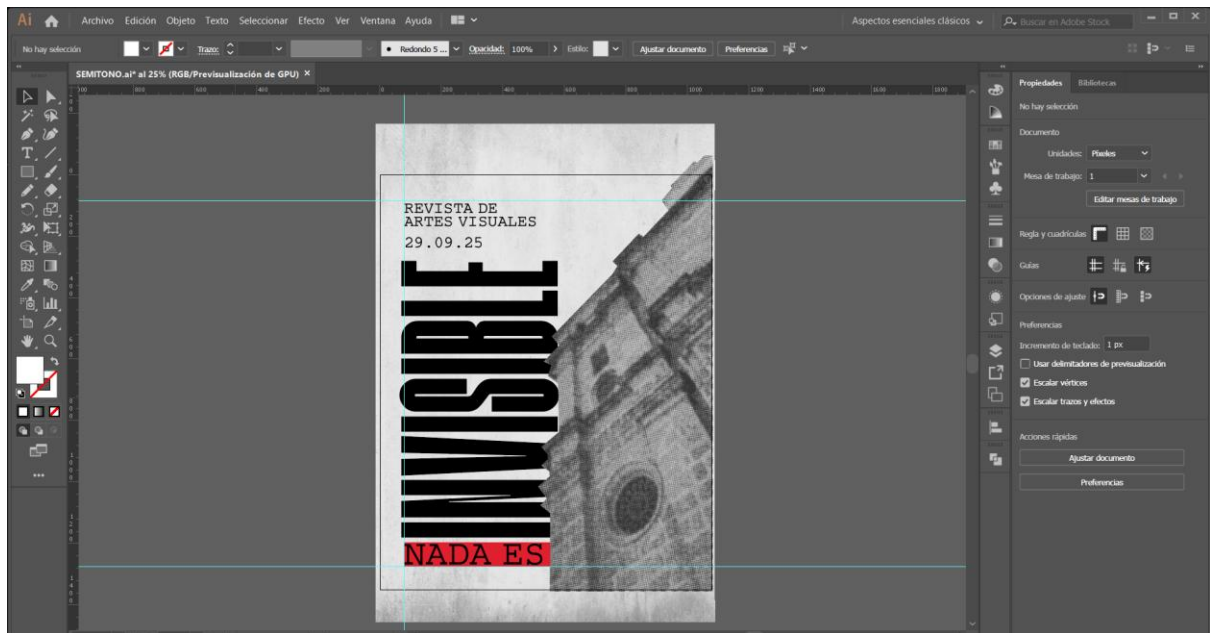
la pieza en cada plataforma. En esta actividad, el estudiante debe adaptar la composición realizada en clase a tres formatos diferentes (4×5, 9×16 y portada de Facebook), reorganizando espacios y elementos para mantener jerarquía, equilibrio y coherencia visual en cada versión, y entregar las exportaciones finales en JPG o PDF listas para su publicación y revisión.

Pasos por realizar

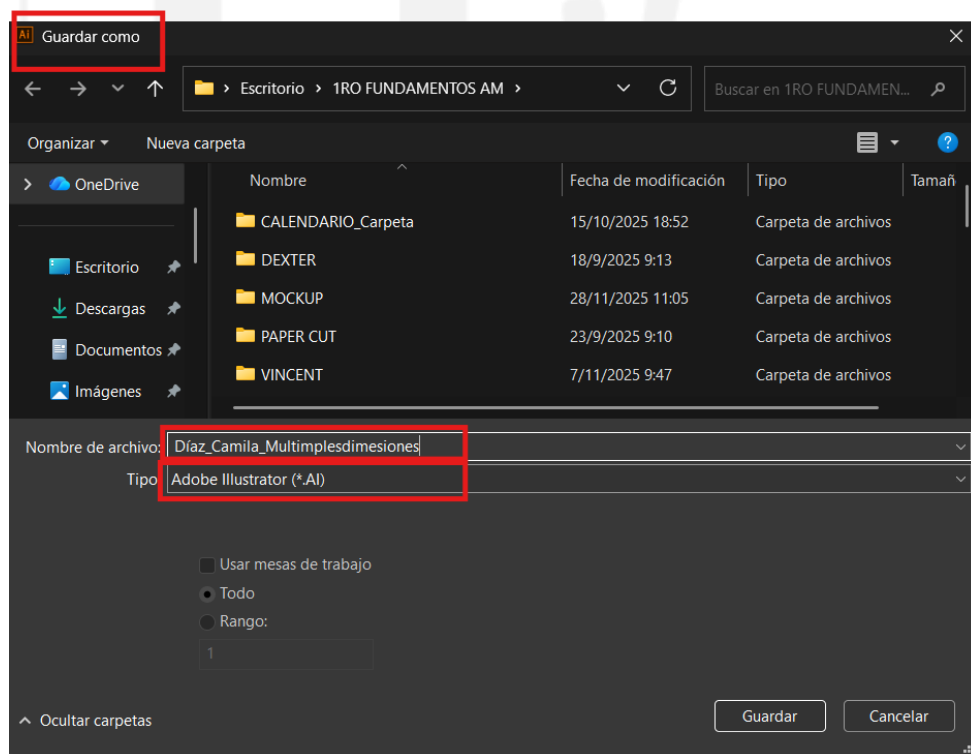
1. Abrir el archivo editable de la composición realizada en clase.
2. Guardar una copia del documento para la actividad con la nomenclatura sugerida:
Apellido_Nombre_MultiplesDimensiones.ai
3. Crear tres mesas de trabajo adicionales (o un documento nuevo con tres mesas) con los formatos requeridos:
 - a) 4×5: 1080×1350 px
 - b) 9×16: 1080×1920 px
 - c) Portada Facebook
 - d) 1x1: 1080 x 1080 px
4. Ajustar la composición en cada formato sin deformar: reubicar elementos, cambiar escala, reorganizar jerarquía y redistribuir espacios.
 - a) Revisar legibilidad: tamaños de texto, contraste, márgenes y “zona segura” (especialmente en portada de Facebook).
 - b) Ajustar balance visual: evitar que el diseño quede “pesado” en un lado o que existan vacíos sin intención.
 - c) Verificar coherencia entre versiones: mantener estilo, paleta, tipografía y mensaje principal.
5. Guardar el archivo editable final (.ai).
6. Exportar cada mesa de trabajo en el formato JPG.

Desarrollo

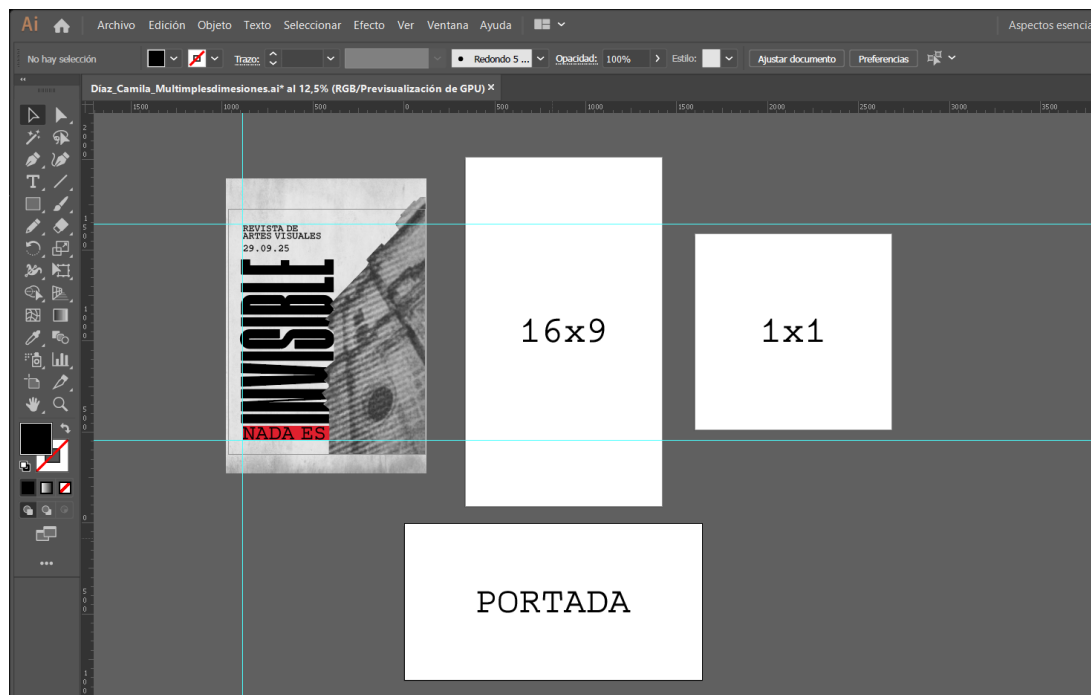
Abrir el archivo editable de la composición realizada en clase.



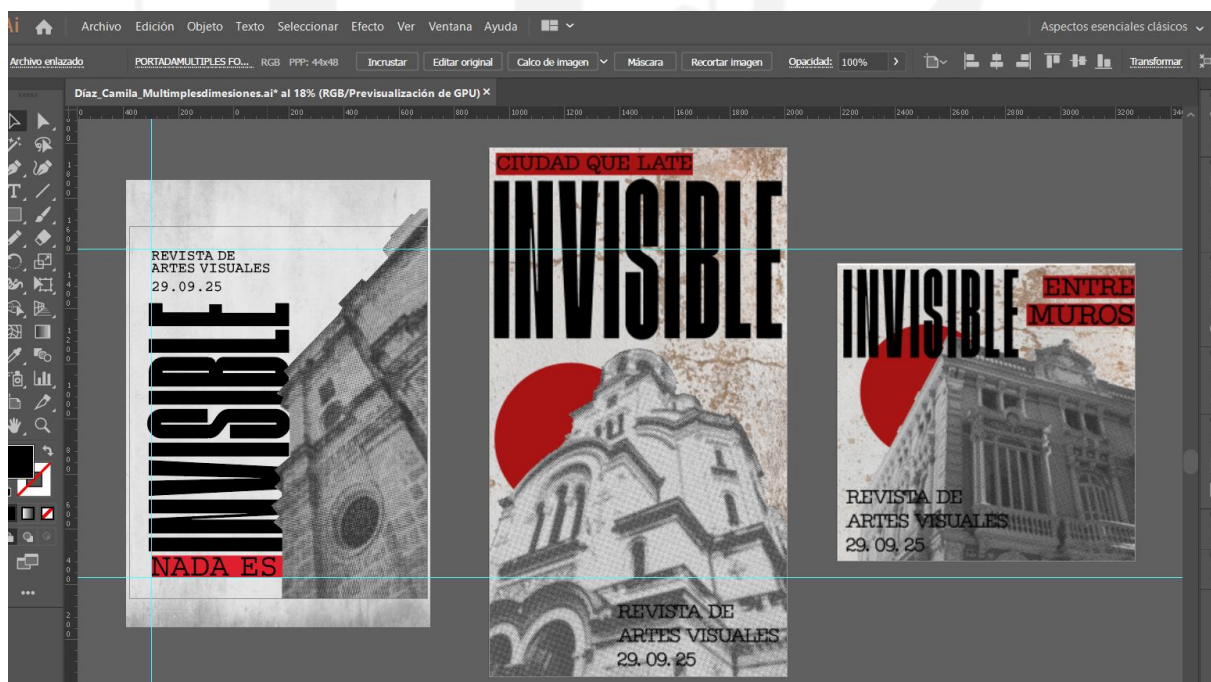
Guardar una copia del documento para la actividad con la nomenclatura
Apellido_Nombre_MultiplesDimensiones



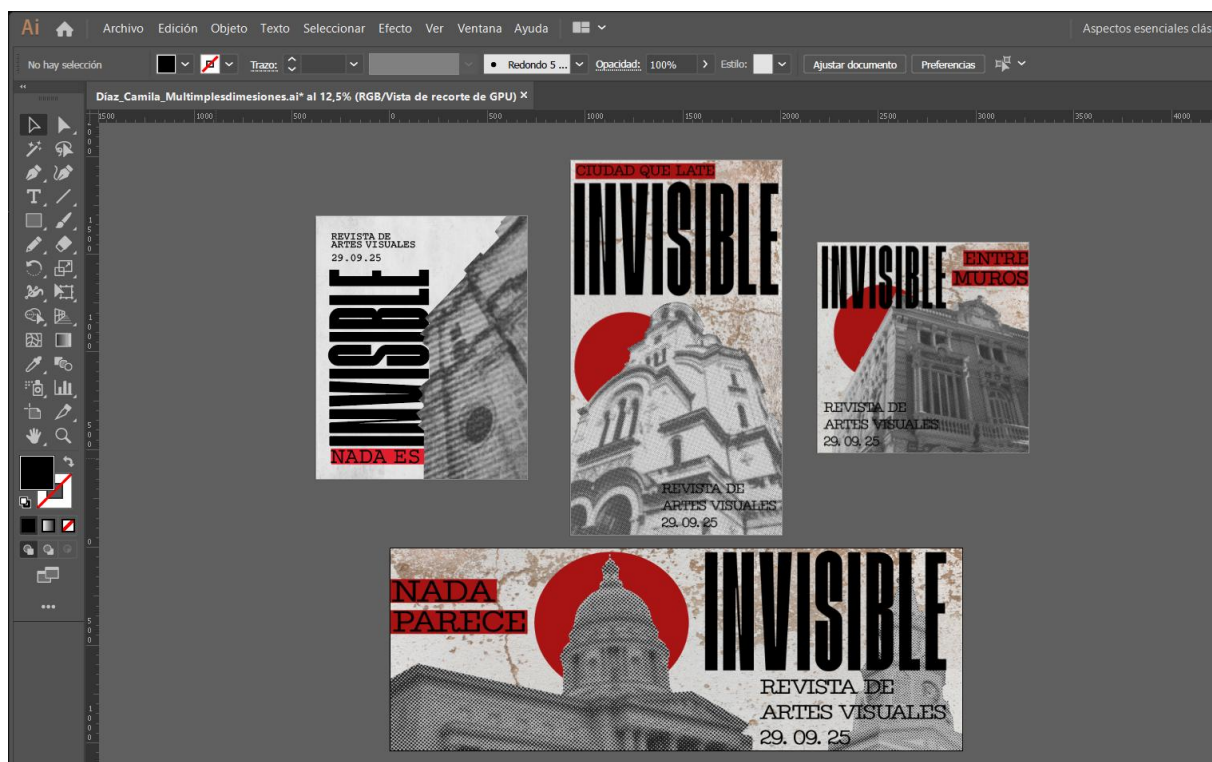
Crear tres mesas de trabajo adicionales con los formatos requeridos: 4x5, 9x16, Portada Facebook
1x1.



Ajustar la composición en cada formato sin deformar: reubicar elementos, cambiar escala, reorganizar jerarquía y redistribuir espacios.



Revisar legibilidad: tamaños de texto, contraste, márgenes y “zona segura” (especialmente en portada de Facebook).



Resultados esperados

Al concluir la actividad, el estudiante habrá generado tres adaptaciones coherentes de una misma composición digital en los formatos 4×5, 9×16, 1x1 y portada de Facebook, evidenciando capacidad para reorganizar elementos sin deformarlos, mantener jerarquía visual, equilibrio y legibilidad en cada proporción, y entregar exportaciones finales en JPG o PDF junto con un archivo editable ordenado y correctamente estructurado.



2.3 Practica experimental 3

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Corrientes de diseño: Afiche Brutalista

Objetivo

Aplicar la corriente de diseño Brutalista en la creación de un afiche A4 en CMYK, interpretando un tema social elegido por el estudiante a través de decisiones gráficas intencionales (composición, tipografía, contraste y recursos visuales) que prioricen impacto y claridad comunicativa, de modo que el resultado final mantenga coherencia conceptual y cuente con condiciones técnicas adecuadas para su exportación en PDF y producción impresa.

Antecedentes/Escenario

Las corrientes de diseño permiten comprender cómo la estética puede convertirse en discurso: no solo se ve de una manera, sino que comunica una postura. El brutalismo, con su lenguaje crudo, directo y de alto contraste, suele romper con lo decorativo para privilegiar impacto, tensión visual y lectura frontal del mensaje. En esta actividad, el estudiante asume el rol de diseñador de comunicación social y debe representar un tema de interés colectivo a través de un afiche brutalista, trabajando en formato A4 en CMYK y siguiendo parámetros vistos en clase para lograr una pieza lista para impresión, con fuerza gráfica y coherencia conceptual.

Recursos necesarios

- Computador con Adobe Illustrator (o software indicado por el docente).
- Conocimientos básicos de: composición, tipografía, jerarquía y exportación para impresión.
- Referencias del estilo brutalista revisadas en clase (parámetros, ejemplos, rasgos).
- Recursos gráficos (si aplica): tipografías, texturas, figuras, imágenes propias o autorizadas según indicación del docente.
- Materiales de impresión: vinil o couché + soporte (cinta o foam), según entrega en clase.

Planteamiento del problema

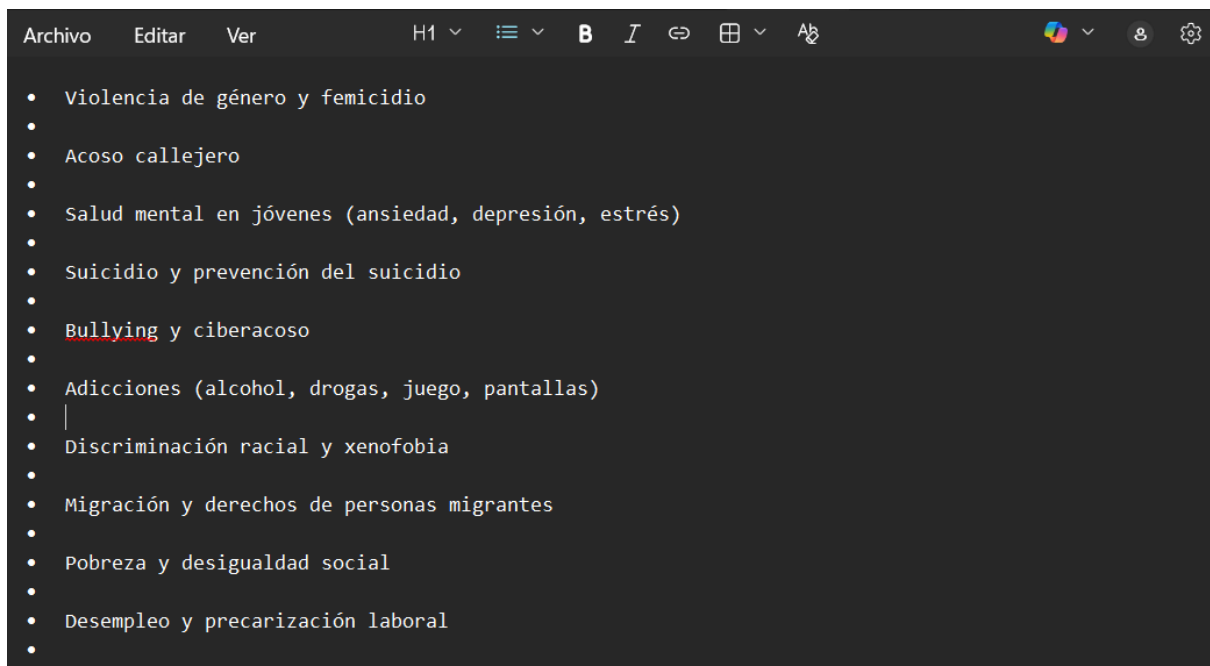
En la comunicación visual de temas sociales, una estética neutra o demasiado decorativa puede diluir el mensaje y restar impacto; por ello, es necesario tomar decisiones gráficas coherentes con la intención comunicativa, especialmente cuando el producto final será impreso. En esta actividad, el estudiante debe seleccionar un tema social y representarlo mediante un afiche en estilo brutalista, trabajando en formato A4 con configuración CMYK y siguiendo los parámetros aprendidos en clase, para generar una pieza con alto impacto visual, claridad comunicativa y condiciones técnicas adecuadas para exportación en PDF e impresión final.

Pasos por realizar

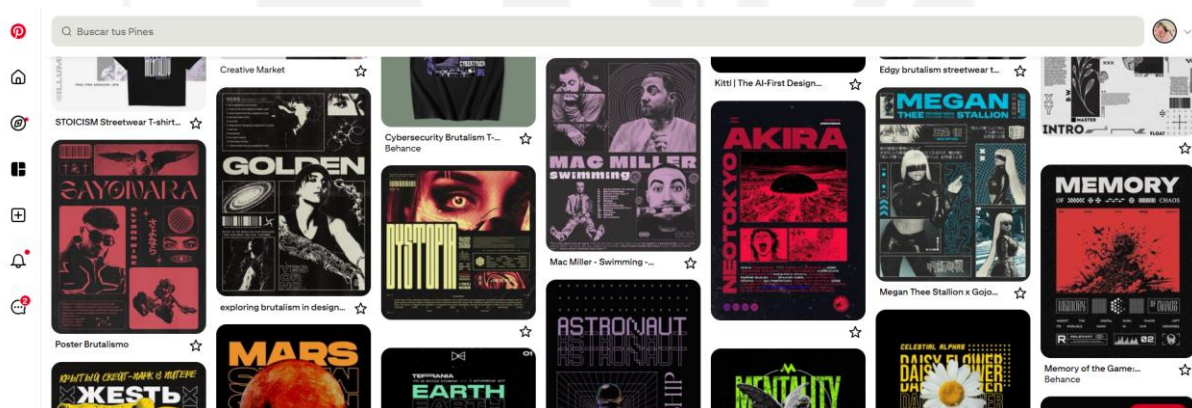
1. Seleccionar un tema social (ej.: violencia de género, salud mental, contaminación, derechos humanos, migración, desigualdad, etc.).
2. Definir el mensaje central del afiche en una frase o idea fuerza (qué debe entenderse en 5 segundos).
3. Reunir referencias del estilo brutalista vistas en clase y anotar parámetros clave (contraste, crudeza visual, tipografía, composición).
4. Crear el documento en A4 y configurar el modo de color en CMYK.
5. Guardar y nombrar el archivo editable con la nomenclatura sugerida:
Apellido_Nombre_AficheBrutalismo_A4.ai
6. Construir la composición brutalista: jerarquía agresiva/intencional, alto contraste, tipografía protagonista y recursos gráficos crudos (según parámetros de clase).
 - a) Verificar legibilidad: tamaños tipográficos adecuados para impresión, contraste suficiente y orden visual.
 - b) Revisar consistencia técnica para impresión: márgenes, sangrado si aplica (según indicación), y resolución correcta si se usan imágenes.
7. Guardar el archivo editable final (.ai).
8. Exportar el afiche en PDF para impresión y entrega en EVA.
9. Revisar el PDF final (tamaño A4, colores CMYK, nitidez) antes de subirlo.
10. Imprimir el afiche desde el PDF en vinil o couché y montarlo con soporte en cinta o foam para la entrega presencial.

Desarrollo

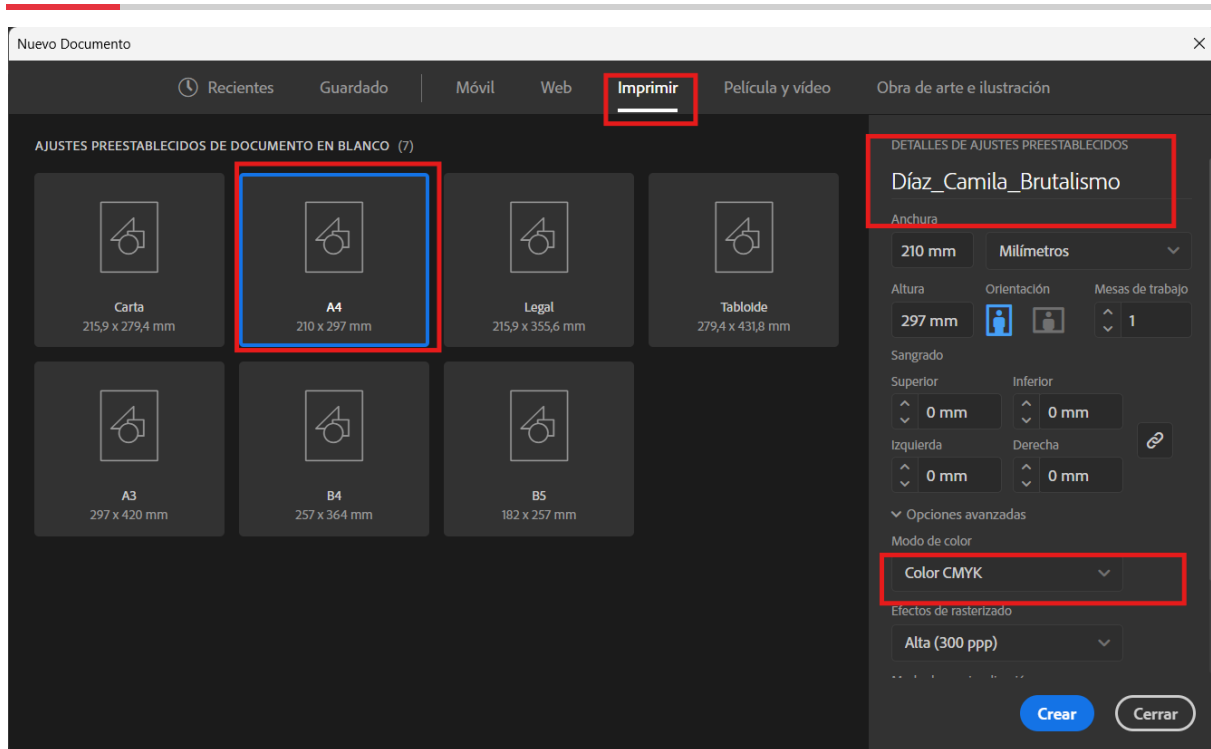
Seleccionar un tema social



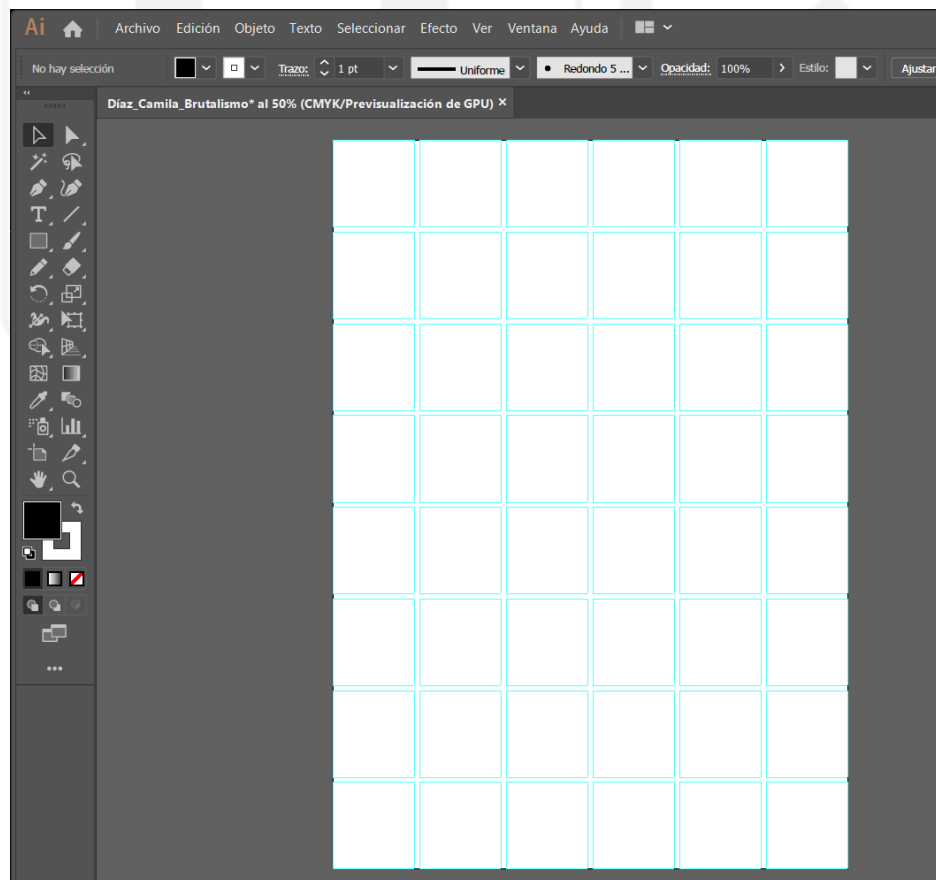
Reunir referencias del estilo brutalista vistas en clase y anotar parámetros clave (contraste, crudeza visual, tipografía, composición).



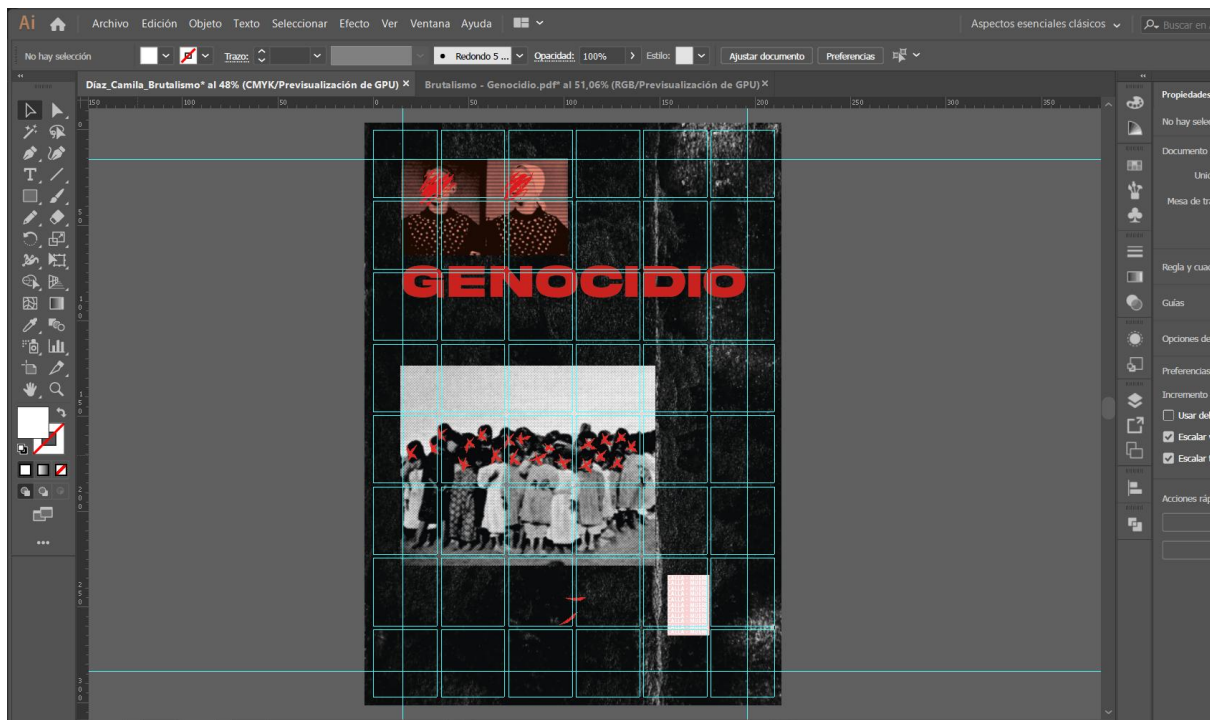
Crear el documento en A4 y configurar el modo de color en CMYK. Guardar y nombrar el archivo editable con la nomenclatura: Apellido_Nombre_Brutalismo_A4



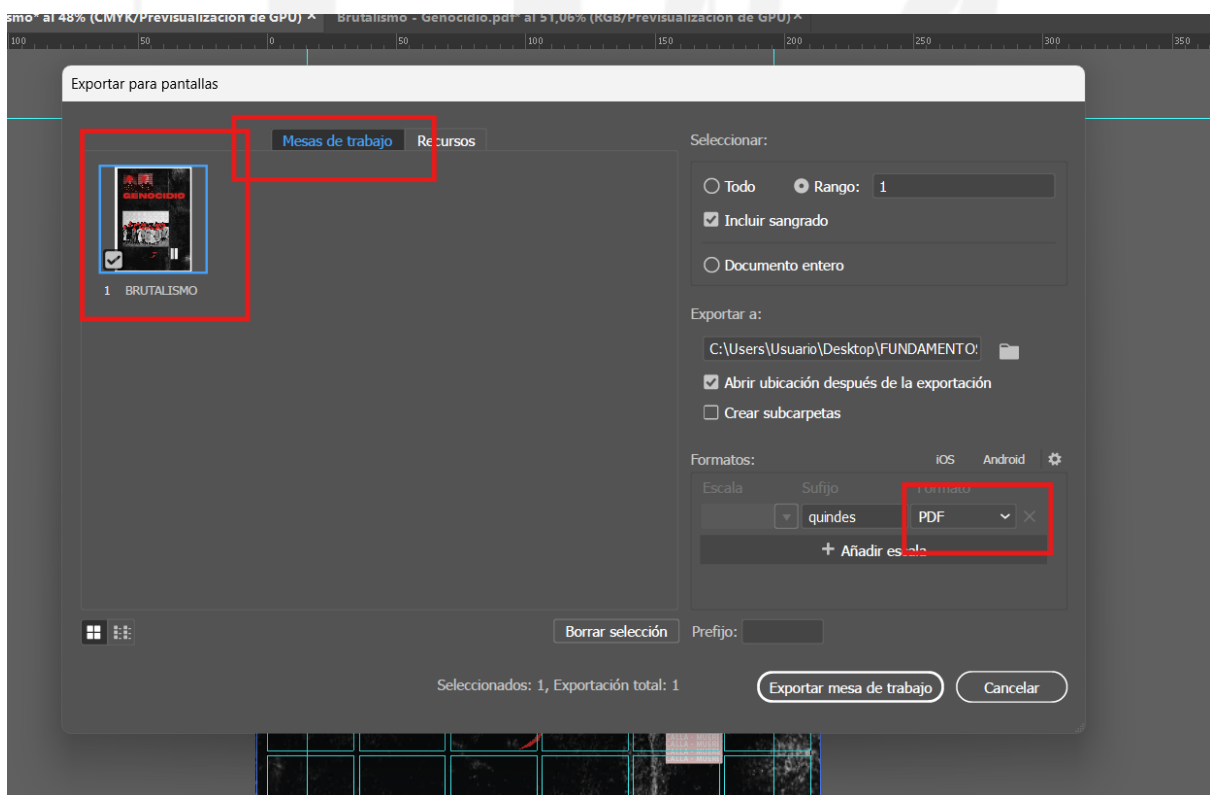
Crear una retícula modular, correspondiente a la corriente analizada



Construir la composición brutalista



Guardar el archivo editable final (.ai). Exportar el afiche en PDF para impresión y entrega en EVA.





Resultados esperados

Al concluir la actividad, el estudiante habrá desarrollado un afiche A4 en CMYK que represente un tema social mediante recursos propios del brutalismo, evidenciando una relación coherente entre mensaje y lenguaje visual, con jerarquía tipográfica contundente, alto contraste, composición intencional y uso estratégico de recursos gráficos crudos para generar impacto y provocar reflexión. El resultado final deberá mantener legibilidad y fuerza comunicativa a distancia, demostrar criterios básicos de orden técnico (alineación, márgenes, manejo de capas y consistencia visual) y estar preparado correctamente para su circulación académica: un PDF listo para subir a EVA y para impresión de calidad, además de una versión impresa en el material solicitado (vinil o couché) montada sobre soporte, presentada en clase como pieza final.

2.4 Practica experimental 4

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Carrusel Vincent van Gogh: síntesis visual, jerarquía y espacios en blanco

Objetivo

Aplicar principios de síntesis visual, jerarquía y uso intencional del espacio en blanco para diseñar un carrusel digital temático, asegurando claridad comunicativa y coherencia gráfica entre sus piezas.

Antecedentes/Escenario

En el diseño para redes sociales, un carrusel no es un conjunto de láminas sueltas: es una secuencia que guía la lectura y sostiene una identidad visual constante. Para lograrlo, el diseñador debe sintetizar información y recursos visuales, priorizar mensajes mediante jerarquía y permitir que el contenido respire a través del espacio en blanco, evitando saturación y confusión. En esta actividad, el estudiante asume el rol de diseñador de contenido cultural y debe crear un carrusel sobre Vincent van Gogh, construyendo cinco piezas en formato 4x5 RGB que mantengan unidad visual, utilicen elementos compartidos entre mesas y presenten la información de forma ordenada, atractiva y fácil de recorrer.

Recursos necesarios

- Computador con Adobe Illustrator.
- Información base sobre Vincent van Gogh (biografía breve, obras, estilo, datos clave).
- Recursos visuales: imágenes de obras o referencias (según indicaciones del docente) y/o elementos gráficos propios.
- Tipografías (del sistema o descargadas con criterio).
- Paneles recomendados: Capas, Alinear, Carácter/Párrafo, Color, Muestras.

Planteamiento del problema



En la creación de carruseles digitales, la falta de jerarquía, el exceso de elementos y el mal uso del espacio en blanco suelen generar piezas saturadas donde el mensaje se pierde y la lectura se vuelve pesada, afectando la comprensión y el interés del público. En esta actividad, el estudiante debe diseñar un carrusel temático sobre Vincent van Gogh compuesto por cinco mesas de trabajo en formato 4x5 (RGB), aplicando síntesis visual, jerarquía y espacios en blanco, y utilizando elementos compartidos entre las mesas para asegurar coherencia gráfica y continuidad narrativa en toda la secuencia.

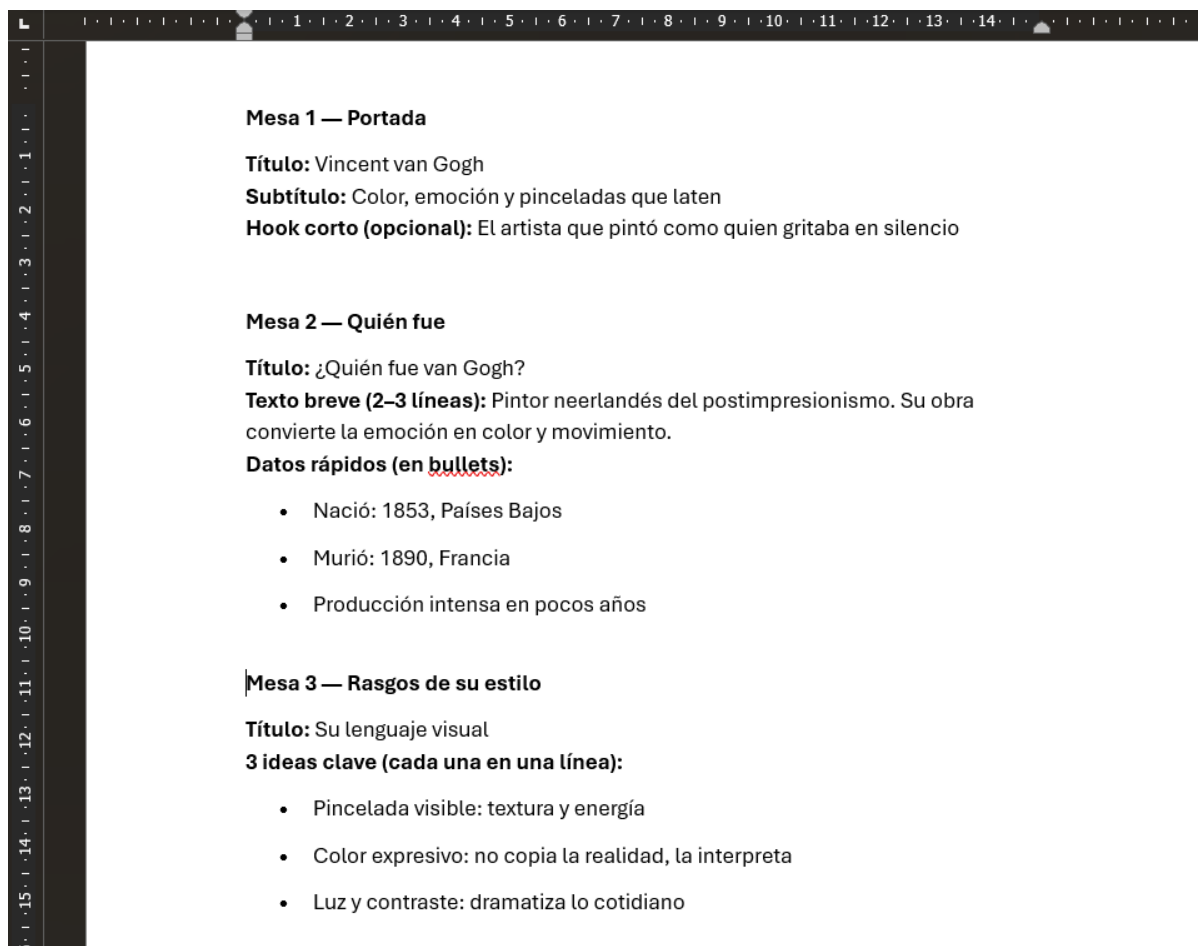
Pasos por realizar

1. Definir el enfoque del carrusel: qué se contará sobre Vincent van Gogh (ej.: vida, estilo, obras clave, curiosidades, legado).
2. Establecer una estructura de 5 láminas (títulos sugeridos):
 - a) Portada
 - b) Contexto/biografía breve
 - c) Obras o estilo visual
 - d) Dato/curiosidad/impacto
 - e) Cierre o conclusión
3. Crear un documento nuevo en Illustrator en RGB con 5 mesas de trabajo formato 4x5 (1080x1350 px).
4. Guardar y nombrar el archivo editable con la nomenclatura sugerida:
Apellido_Nombre_VanGogh
5. Redistribuir las mesas en el espacio de trabajo. Definir un sistema visual compartido para todo el carrusel: paleta, tipografías (máx. 2), estilos de títulos, márgenes, retícula.
6. Diseñar la lámina 1 (portada) estableciendo jerarquía principal (título + elemento visual dominante). Diseñar las láminas 2 a 5 usando síntesis visual: texto breve, ideas clave, íconos o recursos mínimos.
7. Asegurar elementos compartidos entre mesas (ej.: barra, numeración, encabezado fijo, marco, patrón, sello, color de fondo) para continuidad.
8. Controlar el espacio en blanco: dejar respiración alrededor de textos e imágenes para mejorar legibilidad y orden.

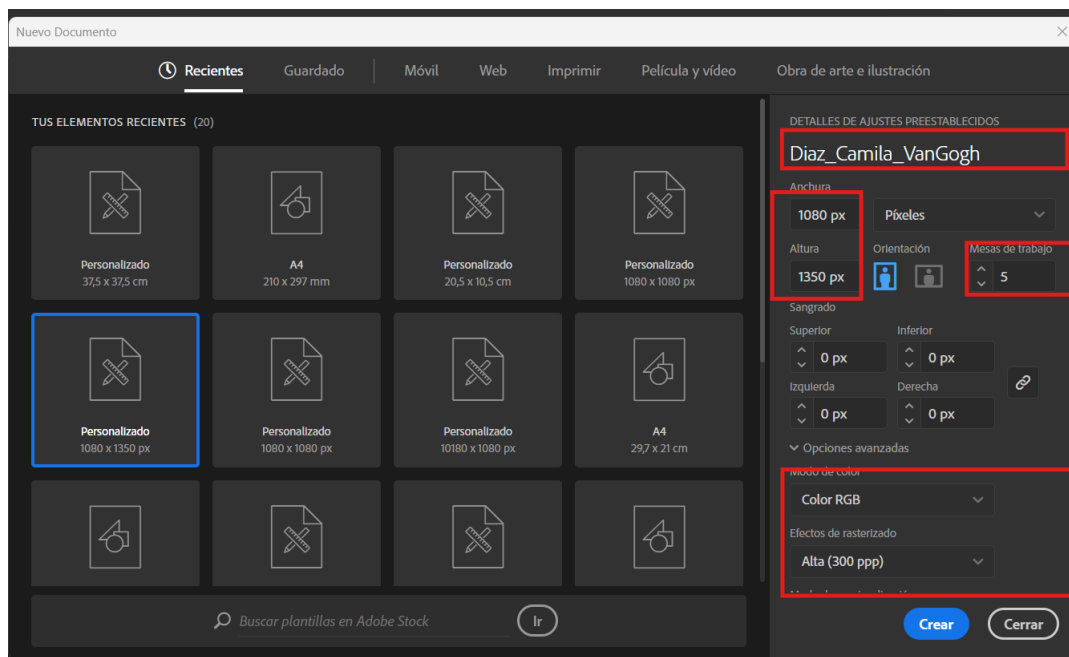
9. Guardar el archivo editable final y exportar el carrusel en el formato solicitado (JPG o PDF), verificando calidad y medidas.

Desarrollo

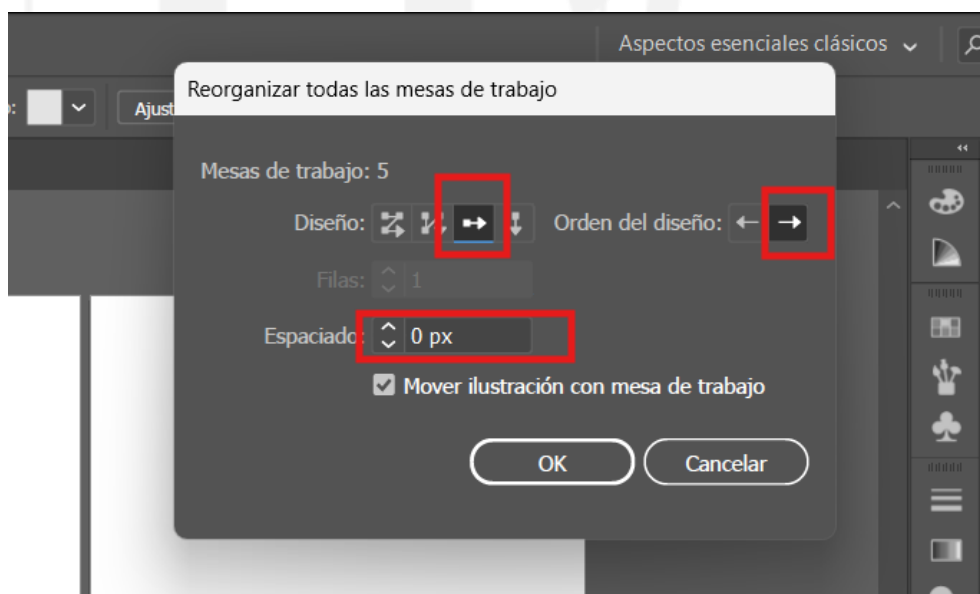
Definir la información, no improvisar la estructura.



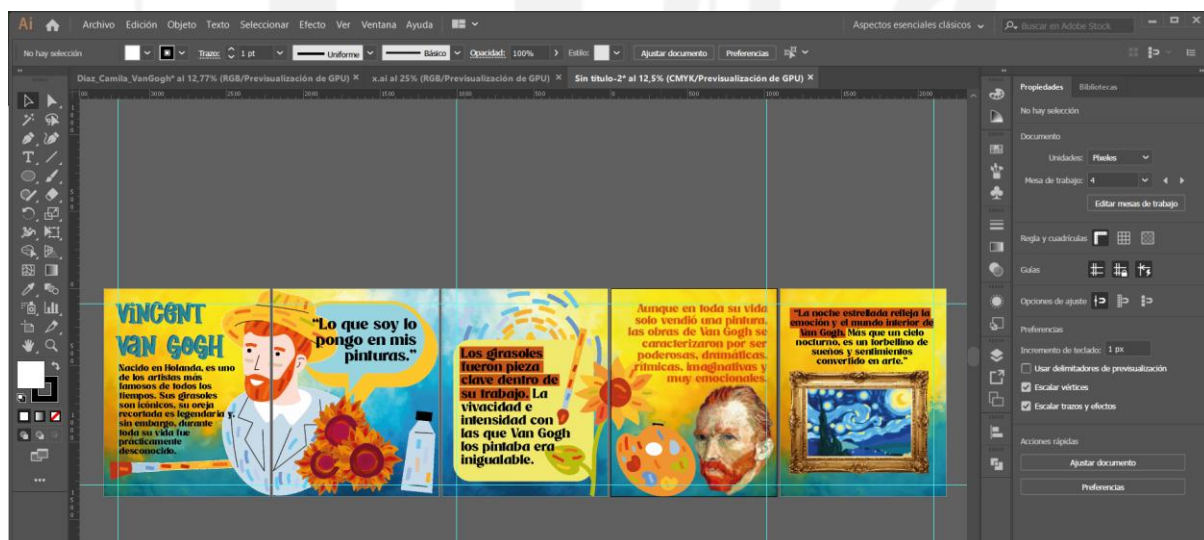
Crear un documento nuevo en Illustrator en RGB con 5 mesas de trabajo formato 4x5 (1080x1350 px). Guardar y nombrar el archivo editable con la nomenclatura sugerida:
 Apellido_Nombre_VanGogh_4x5



Redistribuir las mesas en el espacio de trabajo. Definir un sistema visual compartido para todo el carrusel: paleta, tipografías (máx. 2), estilos de títulos, márgenes, retícula.



Diseñar la lámina 1 (portada) estableciendo jerarquía principal (título + elemento visual dominante).
Diseñar las láminas 2 a 5 usando síntesis visual: texto breve, ideas clave, íconos o recursos mínimos.



Resultados esperados

Al concluir la actividad, el estudiante habrá producido un carrusel digital de cinco piezas en formato 4x5 RGB sobre Vincent van Gogh, evidenciando capacidad de síntesis visual al seleccionar y comunicar información esencial, aplicar jerarquía tipográfica y compositiva para guiar la lectura, y utilizar el espacio en blanco como recurso de orden y énfasis, manteniendo coherencia gráfica

mediante elementos compartidos entre mesas, y entregando un archivo editable organizado junto con exportaciones finales en JPG o PDF listas para su presentación.



4 UNIDAD 3: Ilustración Digital y Aplicación Creativa

3.1 Practica experimental 1

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Afiche comercial y afiche social: aplicación de figuras retóricas

Objetivo

Aplicar figuras retóricas visuales en la creación de dos afiches, diferenciando enfoques comerciales y sociales mediante decisiones gráficas coherentes y una producción lista para entrega en formato PDF.

Antecedentes/Escenario

Las figuras retóricas no pertenecen solo a la literatura: en diseño gráfico funcionan como herramientas para persuadir, insinuar, intensificar o suavizar un mensaje mediante recursos visuales. En publicidad y comunicación social, la retórica permite construir significados con impacto y estrategia, jugando con metáforas, ironías, eufemismos o exageraciones que modifican la forma en que el público interpreta una imagen. En esta actividad, el estudiante asume el rol de diseñador de comunicación y debe crear dos afiches que demuestren control de la retórica visual: uno comercial con un concepto específico y otro social con elección libre de tema y figura, integrando fotografía original y recursos generados con inteligencia artificial, y preparando la entrega final en PDF.

Recursos necesarios

- Computador con Adobe Illustrator (o software indicado por el docente).
- Cámara o celular para obtener una fotografía original.
- Herramienta de generación de imágenes con IA (según criterio del estudiante y disponibilidad) para producir la segunda imagen, si se requiere.
- Tipografías y recursos gráficos (íconos, texturas, formas) según estilo de la propuesta.

- Conocimientos básicos de: composición, jerarquía, tipografía, edición de imagen y exportación a PDF.

Planteamiento del problema

En el diseño de afiches, un mensaje puede resultar obvio, confuso o poco persuasivo si no se construye con intención comunicativa y recursos retóricos que orienten la interpretación del público, especialmente cuando se busca vender una idea, un producto o provocar reflexión social. En esta actividad, el estudiante debe crear dos afiches aplicando figuras retóricas: un afiche comercial basado en el tema Viagra y la figura del eufemismo, y un afiche social donde se elija libremente un tema social y una figura retórica, incorporando en el proceso una fotografía original y otra imagen que puede ser generada con inteligencia artificial, para finalmente entregar ambos diseños exportados en PDF e incluir en comentarios los nombres de los integrantes responsables de la composición.

Pasos por realizar

1. Revisar las figuras retóricas vistas en clase y seleccionar el enfoque visual para cada afiche.
2. Definir formato de trabajo (A3) y crear un documento con dos mesas de trabajo (una por afiche).
3. Guardar y nombrar el archivo editable con la nomenclatura sugerida:
Apellido_Nombre_Retorica
4. Afiche 1 (comercial): establecer el concepto del producto (Viagra) y definir cómo se aplicará el eufemismo de manera visual y textual.
5. Producir y seleccionar la fotografía original que se usará en uno de los afiches (planificar encuadre, luz y elementos).
6. Generar o conseguir la segunda imagen (puede ser creada con IA) para el otro afiche, cuidando coherencia estética.
7. Diseñar el afiche comercial: jerarquía clara, mensaje persuasivo, aplicación evidente del eufemismo y composición profesional.
8. Afiche 2 (social): elegir un tema social y una figura retórica, y diseñar la pieza con intención reflexiva y lectura clara.
9. Ajustar tipografía, retícula, contraste y balance visual en ambos afiches, evitando saturación y cuidando legibilidad.

10. Guardar el archivo editable final (.ai).
11. Exportar ambos afiches en un solo PDF (o en dos PDFs, según se solicite) y verificar calidad y lectura.

Desarrollo

Revisar las figuras retóricas vistas en clase y seleccionar el enfoque visual para cada afiche.

La Retórica de la Imagen: Una Perspectiva de Barthes

Explorando cómo las imágenes persuaden y comunican significados profundos.

Roland Barthes fue un pionero en el análisis semiológico de la imagen. Su trabajo es relevante en publicidad, arte y propaganda.

por Camila Díaz
Última edición hace 8 meses



Los Tres Mensajes de la Imagen Según Barthes

T		
Mensaje Lingüístico (Anclaje/Relevo)	Mensaje Denotado (Literal)	Mensaje Connotado (Simbólico/Cultural)
El texto que acompaña la imagen, como un eslogan o pie de foto, que ancla o releva su significado.	Lo que la imagen muestra objetivamente, sin interpretaciones añadidas. Ej: Un coche rojo.	Los significados subjetivos, ideológicos o culturales que la imagen evoca. Ej: Coche rojo = velocidad.

Figuras de Comparación y Exageración

Metáfora

Qué es: Consiste en trasladar el significado de un objeto o idea a otro con el que comparte alguna característica, creando un sentido figurado.

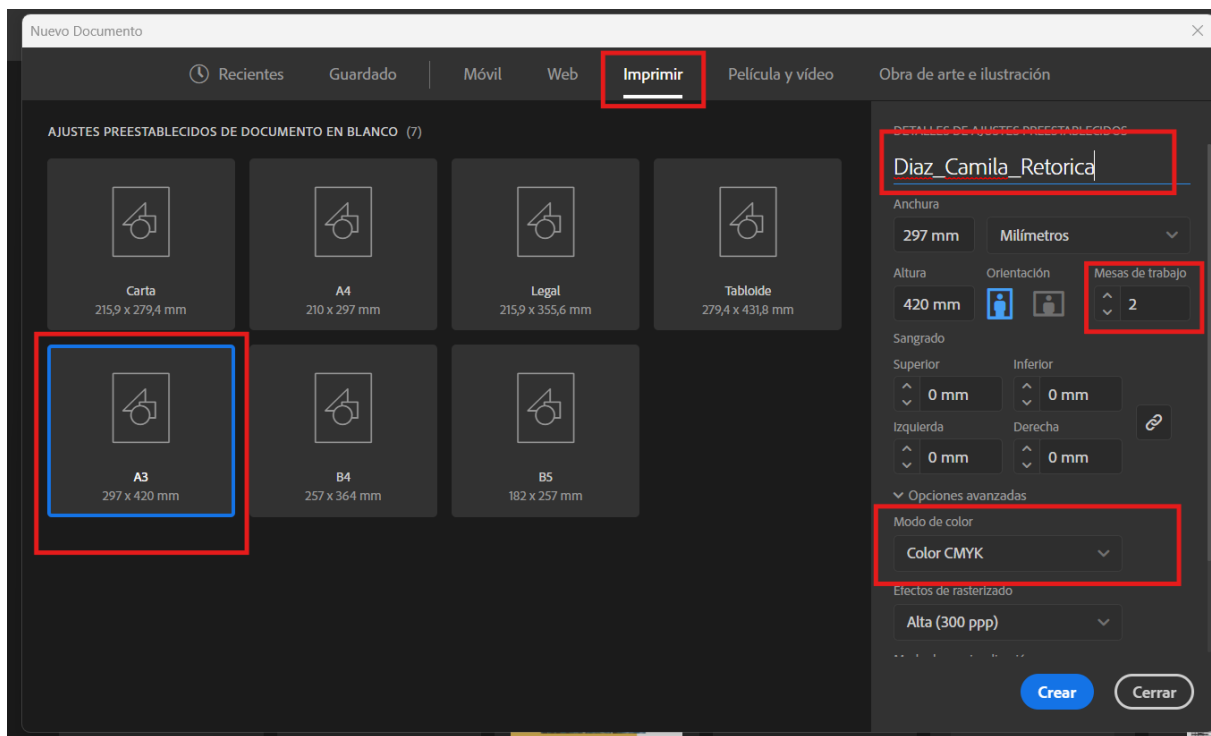
Ejemplo lingüístico: "Tus ojos son dos luceros".



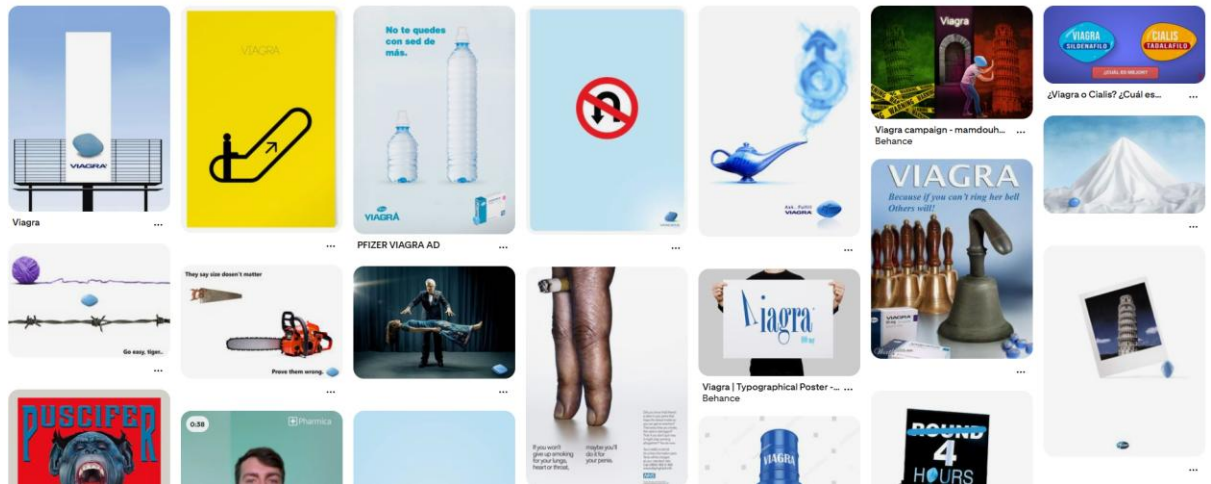
Definir formato de trabajo (A3) y crear un documento con dos mesas de trabajo (una por afiche).

Guardar y nombrar el archivo editable con la nomenclatura sugerida:

Apellido_Nombre_Retorica



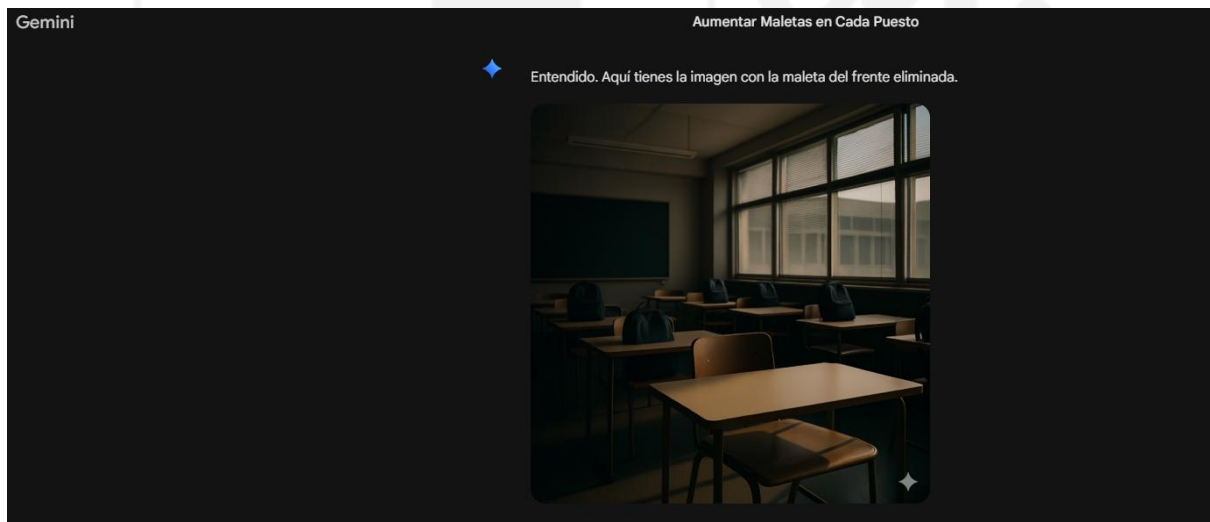
Afiche 1 (comercial): establecer el concepto del producto (Viagra) y definir cómo se aplicará el eufemismo de manera visual y textual.



Producir y seleccionar la fotografía original que se usará en uno de los afiches (planificar encuadre, luz y elementos).



Generar o conseguir la segunda imagen (puede ser creada con IA) para el otro afiche, cuidando coherencia estética.

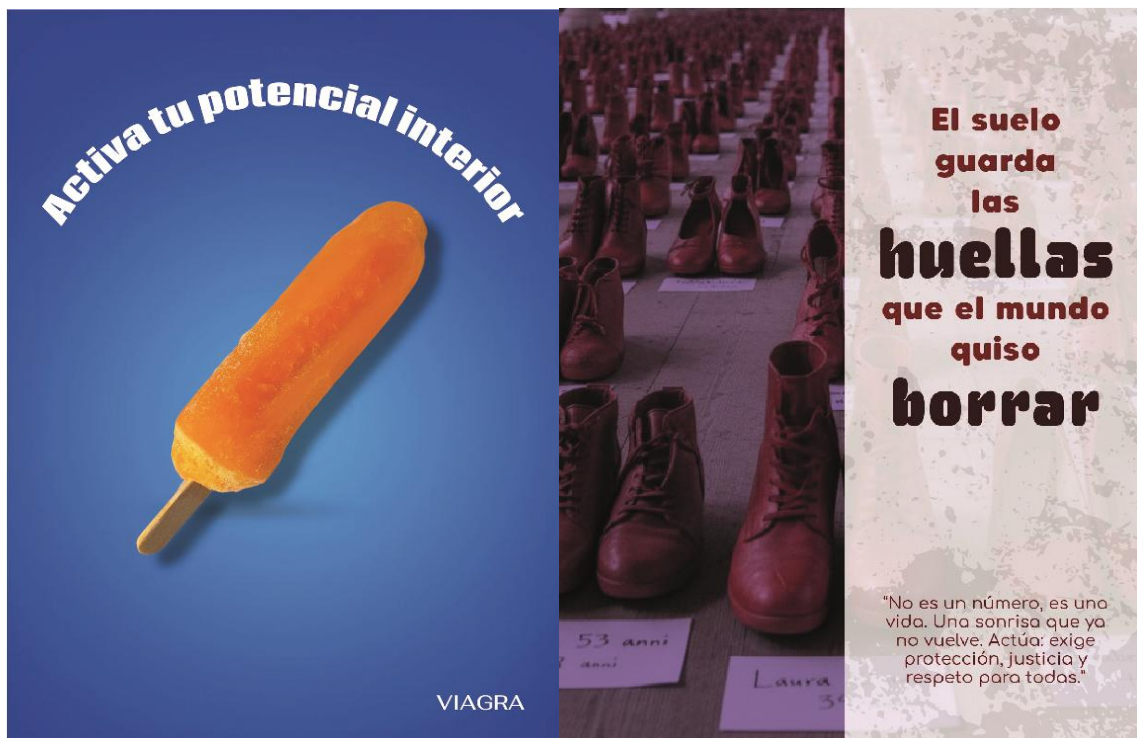


Diseñar el afiche comercial: jerarquía clara, mensaje persuasivo, aplicación evidente del eufemismo y composición profesional.



Afiche 2 (social): elegir un tema social y una figura retórica, y diseñar la pieza con intención reflexiva y lectura clara.





Resultados esperados

Al concluir la actividad, el estudiante habrá desarrollado dos afiches con enfoques diferenciados (comercial y social) que evidencien aplicación consciente de figuras retóricas visuales, con mensajes claros, jerarquía bien resuelta y composición coherente, integrando una fotografía original y otra imagen que puede ser generada con inteligencia artificial, y entregando un PDF final listo para revisión académica junto con un archivo editable organizado y la identificación de los autores en los comentarios de la plataforma.

3.2 Practica experimental 2

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Propuesta: síntesis visual de una planta medicinal (bocetos + 3 propuestas digitalizadas)

Objetivo

Desarrollar la capacidad de síntesis visual mediante la observación, simplificación y digitalización de una planta, generando propuestas gráficas claras y coherentes a partir de formas esenciales.

Antecedentes/Escenario

La síntesis visual es una habilidad base en diseño gráfico: permite transformar la realidad en formas simples, legibles y con identidad, como ocurre en íconos, ilustración editorial, patrones o isotipos. Para sintetizar, el diseñador observa, selecciona rasgos esenciales y elimina lo innecesario sin perder reconocimiento. En esta actividad, el estudiante trabaja como diseñador que debe traducir una planta real a lenguaje gráfico, iniciando con bocetos desde varias perspectivas para comprender su estructura y luego construyendo propuestas digitales que demuestren claridad formal y un criterio cromático definido mediante el uso de colores sólidos y saturados.



Recursos necesarios

- Imagen de la planta de referencia.
- Materiales para bocetar: lápiz/portaminas, borrador, marcador fino (opcional), hojas blancas o cuaderno.

- Computador con Adobe Illustrator (o software indicado por el docente).
- Recursos de color: paletas propias o referencias de color (sin degradados, colores planos).
- Cámara/celular o escáner para fotografiar o escanear bocetos (si se va a calcar/digitalizar).

Planteamiento del problema

En procesos de ilustración y construcción gráfica, una representación con exceso de detalle suele perder claridad, dificulta la lectura y no funciona bien en tamaños pequeños o aplicaciones digitales, por lo que se vuelve necesario sintetizar la forma y conservar solo lo esencial para comunicar con eficacia. En esta actividad, el estudiante debe crear bocetos de la síntesis visual de una planta desde varias perspectivas y digitalizar al menos tres propuestas usando colores sólidos y saturados, entregando el resultado final exportado en formato JPG con un nivel de simplificación que mantenga reconocimiento y coherencia visual.

Pasos por realizar

1. Elegir una planta medicinal y una referencia. Observarla con atención (forma general, ritmos, simetrías, hojas, tallo, vacíos).
2. Realizar bocetos desde varias perspectivas (mínimo 3 ángulos), buscando simplificar progresivamente.
3. Seleccionar los mejores bocetos y definir criterios de síntesis: qué rasgos se conservan y qué se elimina.
4. Crear un documento nuevo en Illustrator (trabajar en mesas 1080×1080).
5. Guardar y nombrar el archivo editable con la nomenclatura sugerida:
Apellido_Nombre_Bocetos
6. Importar/colocar los bocetos (foto o escaneo) y bloquear la capa si se va a usar como guía.
7. Digitalizar las 3 propuestas construyendo la forma con herramientas vectoriales básicas (formas, pluma, buscatrazos, según necesidad).
8. Aplicar colores sólidos y saturados en cada propuesta, cuidando contraste y coherencia (sin degradados).
9. Revisar limpieza formal: bordes, cierres de formas, proporciones, equilibrio y legibilidad.
10. Guardar el archivo editable final (.ai).

11. Exportar el resultado en JPG (calidad alta/100%) y verificar nitidez antes de enviar.

Desarrollo

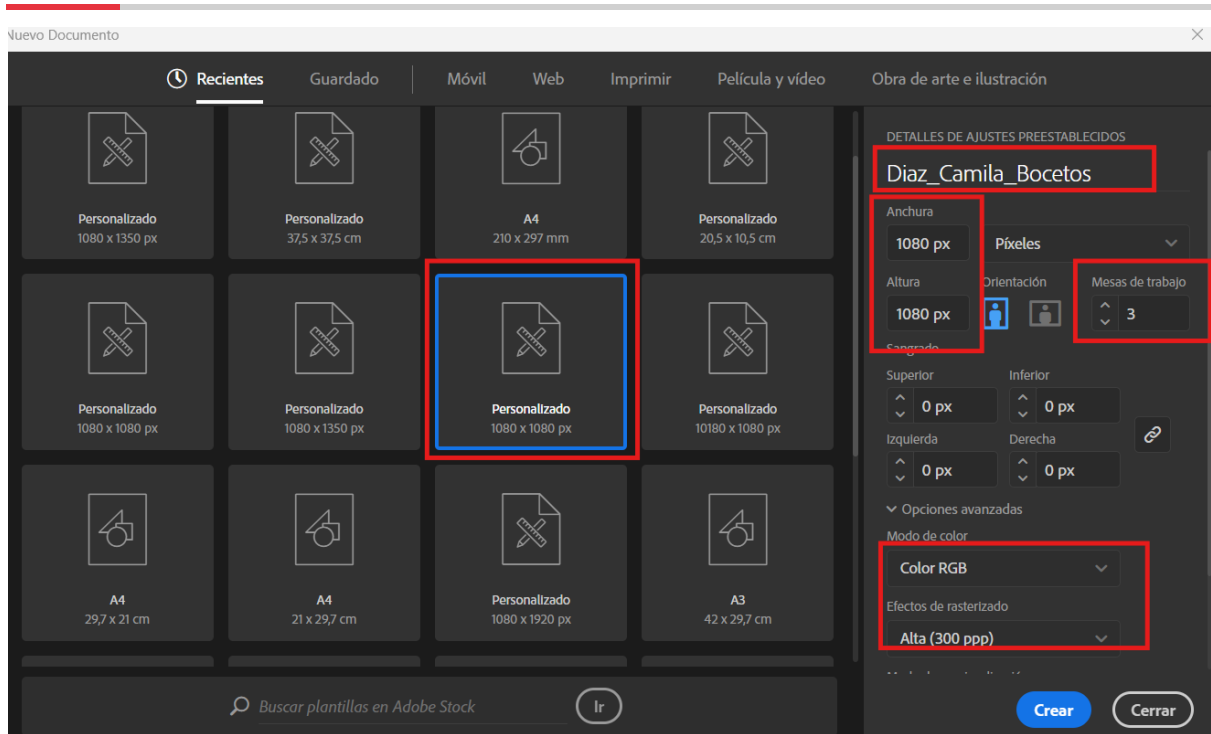
Elegir una planta y una referencia. Observarla con atención (forma general, ritmos, simetrías, hojas, tallo, vacíos).



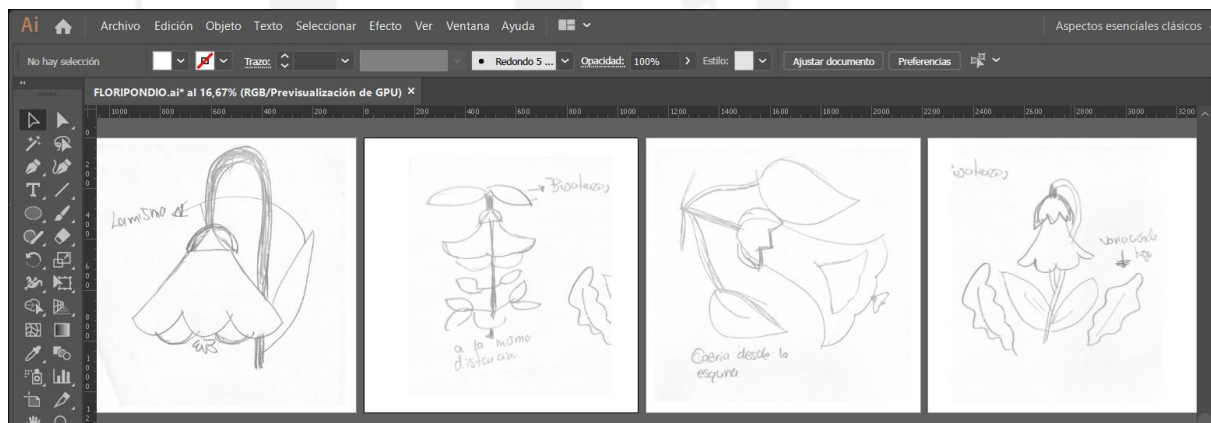
Realizar bocetos desde varias perspectivas (mínimo 3 ángulos), buscando simplificar progresivamente. Seleccionar los mejores bocetos y definir criterios de síntesis: qué rasgos se conservan y qué se elimina.



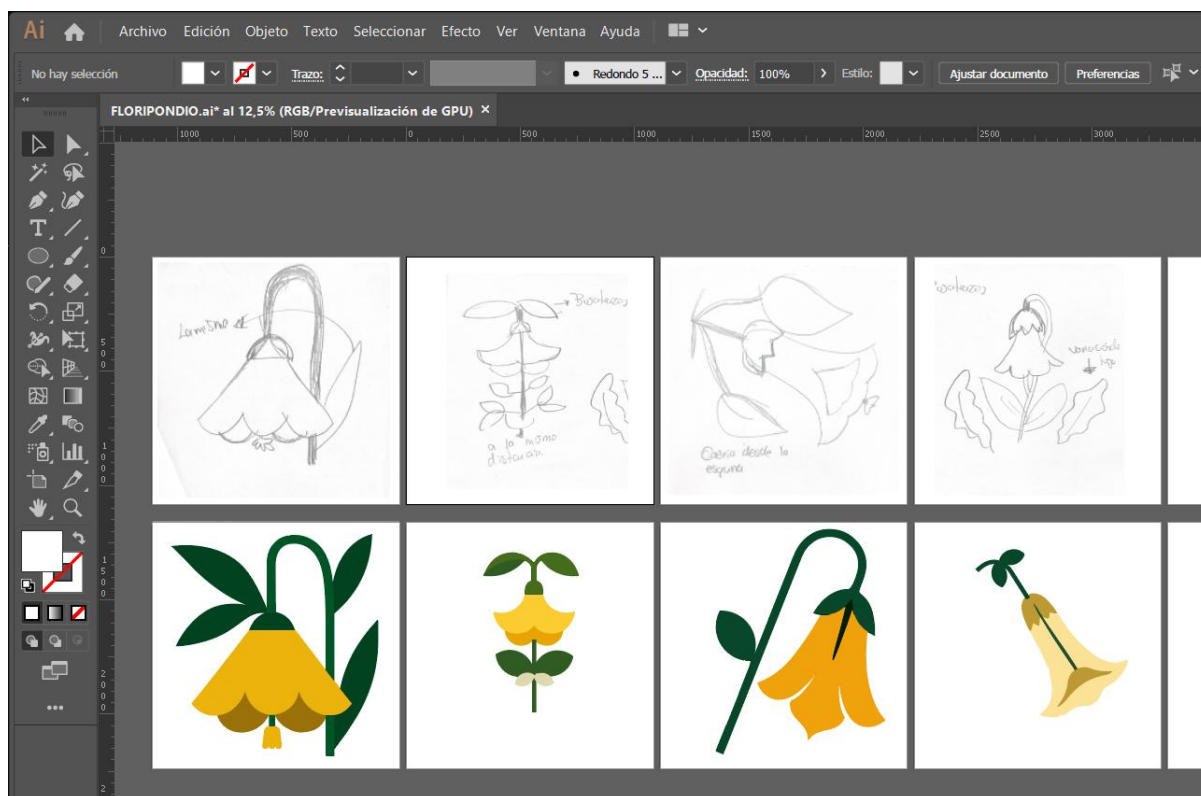
Crear un documento nuevo en Illustrator (trabajar en mesas 1080×1080). Guardar y nombrar el archivo editable con la nomenclatura sugerida: Apellido_Nombre_Bocetos



Importar/colocar los bocetos (foto o escaneo) y bloquear la capa si se va a usar como guía.



Digitalizar las 3 propuestas construyendo la forma con herramientas vectoriales básicas (formas, pluma, buscatrazos, según necesidad). Aplicar colores sólidos y saturados en cada propuesta, cuidando contraste y coherencia (sin degradados).



Resultados esperados

El estudiante parte de la observación directa de una planta para comprender su estructura visual y traducirla a una forma sintetizada que funcione como gráfico claro. El proceso inicia con bocetos desde distintas perspectivas para capturar rasgos esenciales y explorar variantes de simplificación, seleccionando luego las soluciones más prometedoras. Posteriormente, el estudiante digitaliza al menos tres propuestas, cuidando que cada una mantenga reconocimiento y presente una interpretación distinta de la misma planta, ya sea por geometrización, reducción de detalles o manejo del espacio negativo. El uso de colores sólidos y saturados refuerza la lectura y aporta identidad a cada versión, mientras que la limpieza vectorial y el orden del archivo aseguran un resultado final profesional. Finalmente, el estudiante exporta en JPG para entrega, evidenciando un proceso completo de observación, síntesis, experimentación y traducción digital.

3.3 Practica experimental 3

Cargo:	Docente		
Nombre:	Camila Díaz Díaz		
Asignatura:	Fundamentos de Diseño Gráfico		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Primer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Afiche comercial y afiche social: aplicación de figuras retóricas

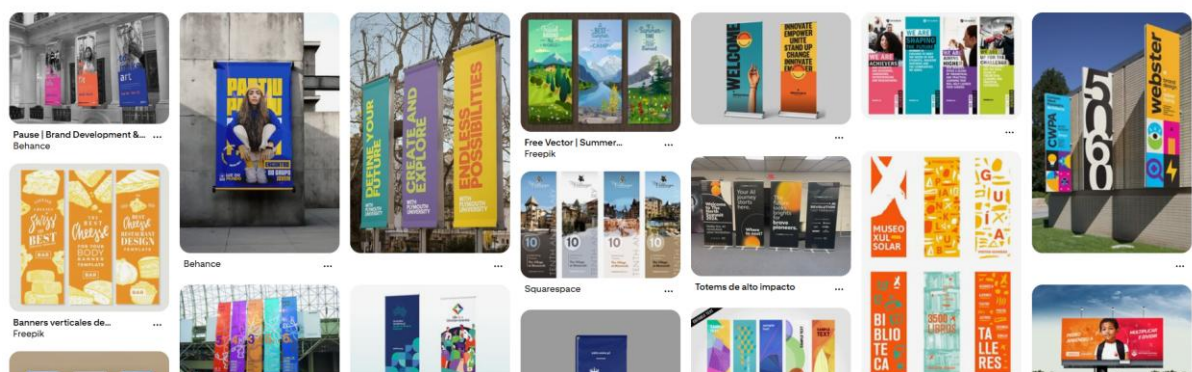
Objetivo

Diseñar una composición tipo banner basada en la síntesis visual de una flor, aplicando criterios de jerarquía, composición y legibilidad para un resultado listo para impresión y exportación en PDF.

Antecedentes/Escenario

En piezas impresas y formatos publicitarios, el banner funciona como un soporte de lectura rápida: su objetivo es captar atención en pocos segundos y conducir la mirada de manera vertical, desde un punto focal claro hacia información secundaria. A diferencia de una composición libre, el banner exige control del espacio, proporción y jerarquía, porque cualquier exceso de elementos o un mal manejo de escala puede convertirlo en una pieza confusa, vacía o saturada. Además, al tratarse de un formato pensado para impresión, las decisiones de diseño deben anticipar condiciones reales de visualización, como la distancia de lectura, el contraste, el tamaño tipográfico y la limpieza de bordes y formas.

Cuando el contenido principal es una síntesis visual, el reto se vuelve más exigente: la imagen debe ser protagonista sin perder claridad formal y sin depender de detalles innecesarios. La síntesis visual implica identificar rasgos esenciales, simplificar y construir una forma reconocible y estética, capaz de sostenerse en gran formato sin volverse pesada. En esta actividad, el estudiante asume el rol de diseñador que presenta una flor como concepto visual central, utilizando su síntesis como recurso gráfico dominante y acompañándola con un nombre y una breve descripción que completen el mensaje sin competir con la imagen. El diseño se desarrollará dentro de una mesa A2, delimitando el área específica del banner (23,5x54 cm), cuidando composición, ritmo, espacios en blanco y legibilidad, para producir una pieza lista para exportación en PDF e impresión con calidad profesional.



Recursos necesarios

- Computador con Adobe Illustrator.
- Síntesis visual de una flor (realizada previamente)
- Nombre de la flor y un texto breve descriptivo (1–2 líneas).
- Tipografías (del sistema o descargadas con criterio).
- Paneles recomendados: Capas, Alinear, Carácter/Párrafo, Color, Propiedades.

Planteamiento del problema

En piezas tipo banner, un mal manejo de proporciones y jerarquía puede provocar composiciones vacías o saturadas, donde el elemento principal pierde protagonismo y el texto se vuelve poco legible, afectando la comunicación y la calidad de impresión. En esta actividad, el estudiante debe crear una composición de banner dentro de una mesa A2, desarrollando el diseño en el área definida de 23,5×54 cm, donde la síntesis visual de una flor sea la protagonista, acompañada por el nombre de la flor y un texto breve, para entregar el archivo editable y un exportado en PDF con la nomenclatura indicada.

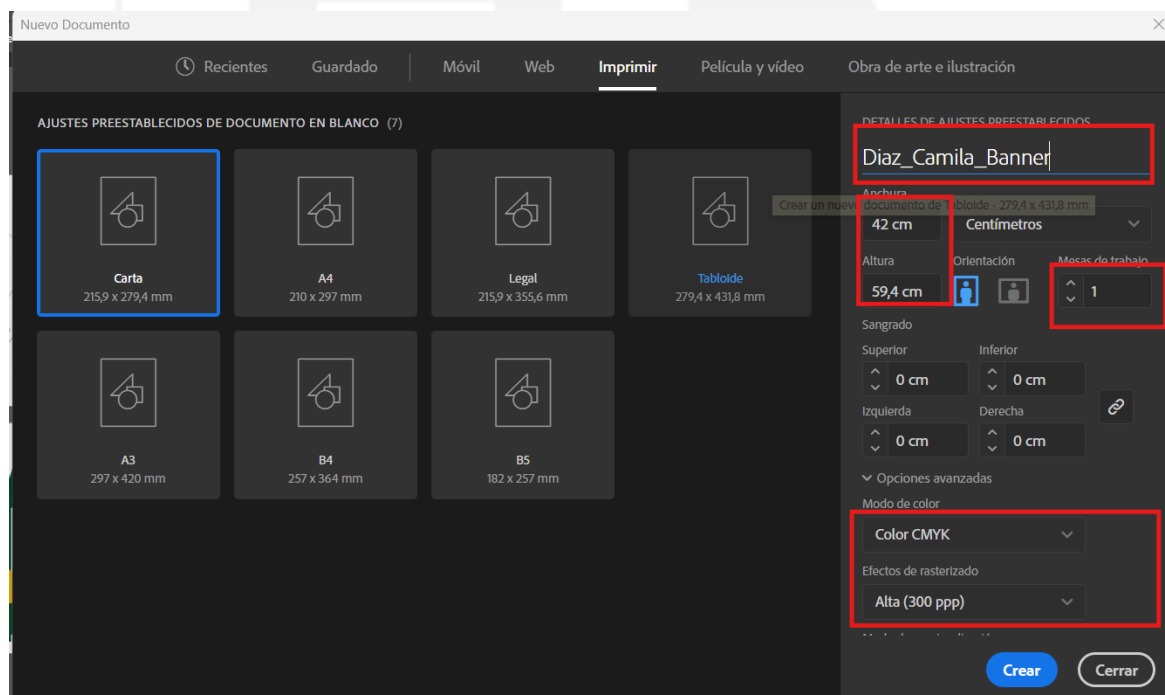
Pasos por realizar

1. Crear un documento nuevo en Illustrator en formato A2 (42×59,4 cm).
2. Dentro del A2, trazar una guía o rectángulo que delimite el área de composición del banner en 23,5×54 cm.
3. Guardar y nombrar el documento editable con el formato solicitado: Apellido_
Nombre_Banner
4. Definir jerarquía tipográfica:
 - a. Nombre de la flor (título)

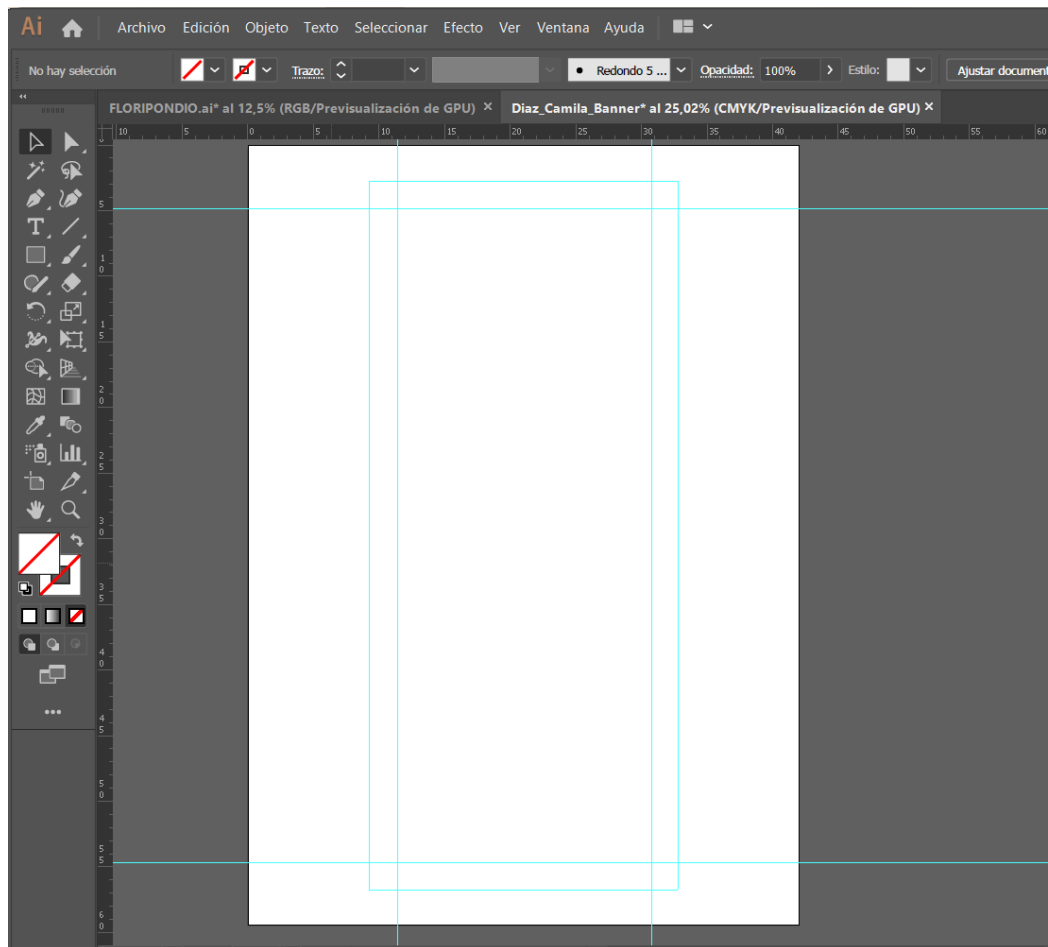
- b. Texto breve/descripción (soporte)
5. Componer el banner cuidando alineación, balance visual y uso intencional del espacio en blanco.
6. Revisar legibilidad para impresión: tamaños, interlineado, contraste y márgenes de seguridad.
7. Organizar capas y guardar el archivo editable final.
8. Verificar el PDF final (tamaño, nitidez, lectura) y enviarlo junto con el editable.

Desarrollo

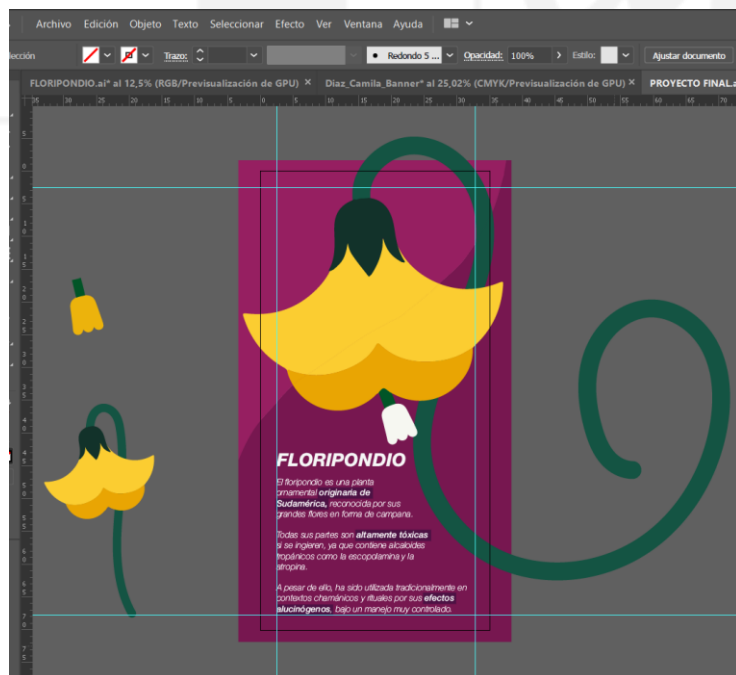
Crear un documento nuevo en Illustrator en formato A2 (42×59,4 cm). Guardar y nombrar el documento editable con el formato solicitado: Apellido_ Nombre_Banner



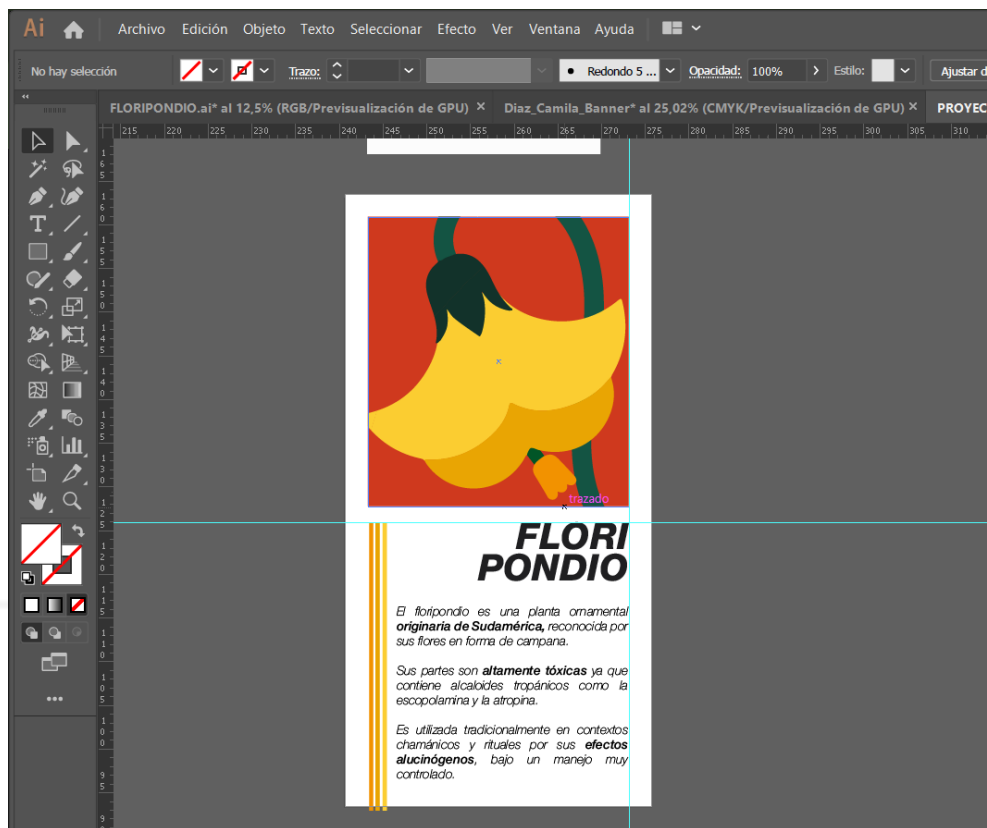
Dentro del A2, trazar una guía o rectángulo que delimite el área de composición del banner en 23,5×54 cm.



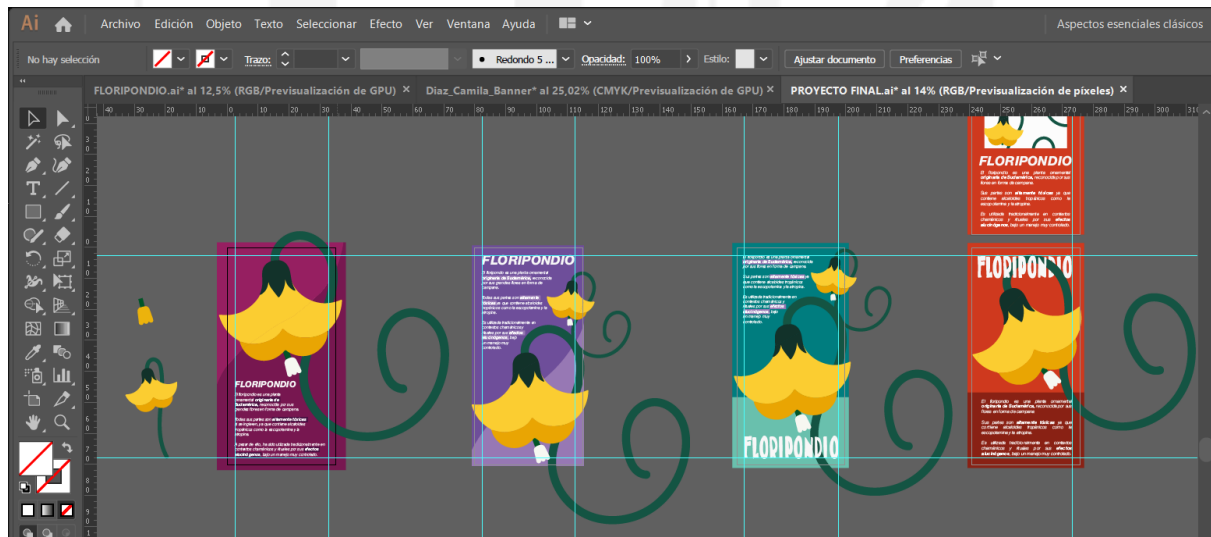
Componer el banner cuidando alineación, balance visual y uso intencional del espacio en blanco.



Revisar legibilidad para impresión: tamaños, interlineado, contraste y márgenes de seguridad.



Organizar capas y guardar el archivo editable final.





Resultados esperados

Al concluir la actividad, el estudiante habrá diseñado un banner vertical dentro de una mesa A2, donde la síntesis visual de una flor funcione como elemento protagonista y se complemente con tipografía clara y mínima, evidenciando jerarquía visual, equilibrio compositivo y legibilidad para

impresión, entregando un archivo editable correctamente nombrado y estructurado junto con un PDF final exportado con calidad adecuada y listo para su presentación o impresión.

