

Composición Gráfica Básica

PEC 2 – Fundamentos del Diseño



Aplicación de Información y Eventos sobre "Juegos de Mesa"

1. Intencionalidad comunicativa

Los conceptos que intento sintetizar en esta composición son "juegos de mesa modernos", "lugares de reunión", "localización de eventos".

Para ello he elegido combinar conceptos provenientes del mundo físico de los juegos de mesa (cartas y tableros) y por el lado digital el concepto de localización gps, para asociarlo al punto más digital de la aplicación.



2. Leyes y/o principios perceptivos de la Gestalt

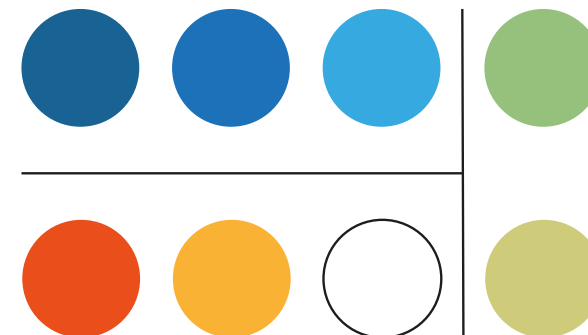
Esta composición utiliza de manera simultánea para lograr transmitir el mensaje objetivo los **principios de cosificación e invariancia**, pues de manera simultánea se dejan intuir los elementos que se están ilustrando (unas cartas y un dado) que aunque están definidas por formas simples, planas y dejando los elementos en unos ángulos no tan evidentes se consigue transmitir el mensaje, debido a la combinación de estos principios.

Por otro lado tenemos la aplicación de la ley de **buena continuidad** que nos permitirá entender que un elemento se encuentra delante del otro y que no son el mismo elemento, lo que refuerza la misión comunicativa al mostrar claramente dos elementos bien diferenciados aún compartiendo el espacio compositivo.

3. Contrastes compositivos de Donis Dondis

Puesto que el documento de objetivos o "briefing" nos daba como objetivo el diseño de una app móvil entiendo que los contrastes compositivos más importantes para el diseño de este tipo de composición gráfica deben atender sin lugar a duda a la **predictibilidad**, puesto que la intención principal de un icono debe ser el designar de forma unívoca la funcionalidad de la app a la que representa.

Y por otro lado la **economía**, puesto que al ser una composición que debe funcionar en unas dimensiones muy pequeñas manteniendo siempre un significado claro y directo, además de permitir obtener una composición lo más apropiada posible para un terminal móvil donde la economía en el diseño de iconos está a la orden del día, lo que permite aumentar la coherencia del diseño.

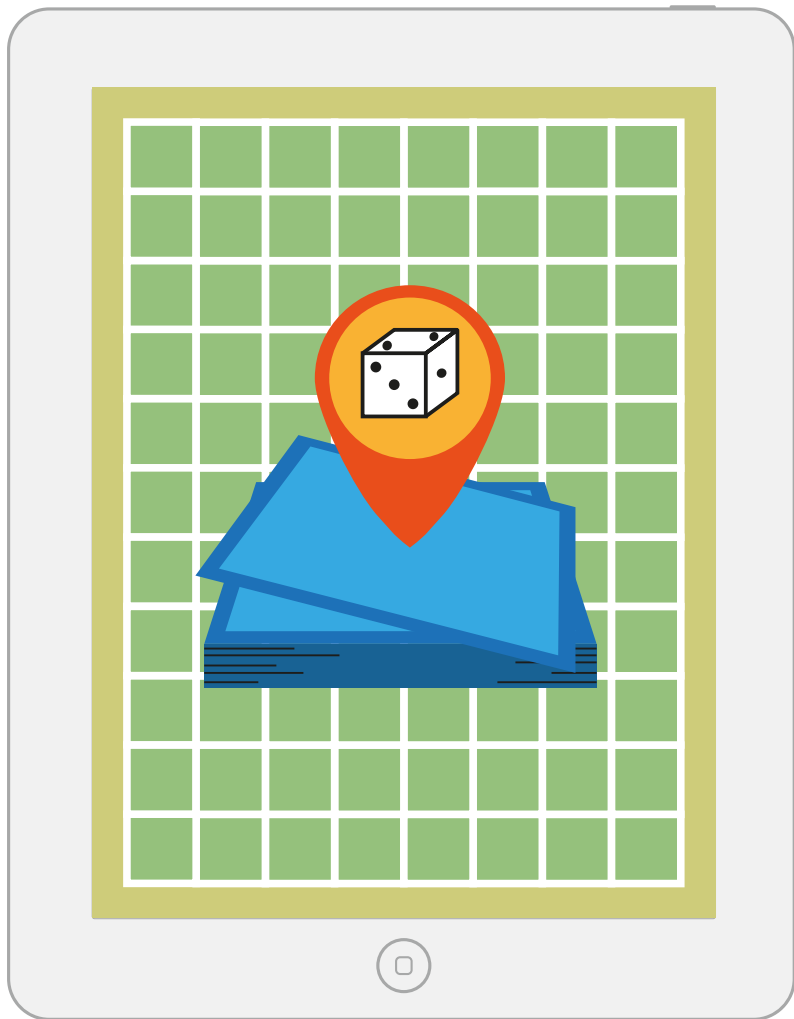


4. Contraste cromático

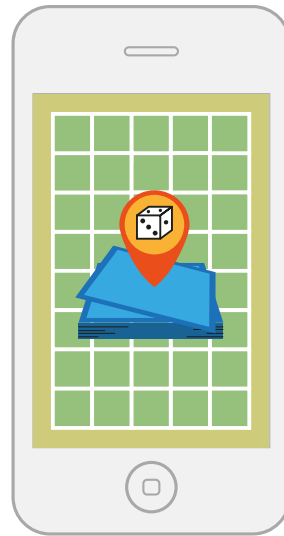
Para la selección del contraste cromático he intentado aplicarlo en 2 pasos, siendo el primer lugar la selección de un **contraste de complementarios** limitado a 2 colores por cada tono de los complementarios para la clara definición de 2 elementos diferenciados en la composición, con el objetivo de ser claramente diferenciables pero agradable el conjunto obtenido.

En una segunda fase para seleccionar un fondo apropiado elegí dos tonos de la misma gama cromática exactamente entre los dos gamas antes seleccionadas para aportar homogeneidad y sentido de conjunto a la composición final.





1. Tablet-Original
Resol. 768x1024 px (72 ppp)



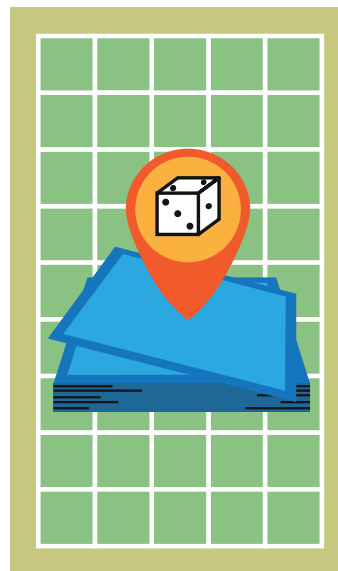
2. Smartphone
Resol. 320x480 px (72 ppp)



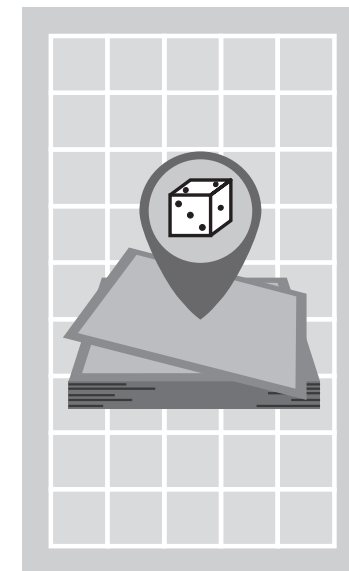
5. Icono Tablet
Resol. 512x512 px
(72 ppp)



6. Icono Smartphone
Resol. 72x72 px
(72 ppp)



3. Impresión a color
Resol. 9x15 cm (300 ppp)



4. Impresión en escala de grises
Resol. 9x15 cm (300 ppp)

Licencia y derechos de autor

Título: App de localizador de eventos de juegos de mesa

Autor: Jose Antonio Ceballos Leva

Fecha: 8/04/2017

Licencia: CC by-nc-nd