

María Méndez Alonso.
Asignatura: Diseño Gráfico.
Abril 2019.

Actividad 2. Diseña el icono de una app.

Plataforma para la adopción de animales procedentes de protectoras, asociaciones, rescatistas y administraciones públicas.





Análisis.



Esta propuesta gráfica permite identificar al receptor la funcionalidad de la app: adopción de animales.

La composición está construida por tres elementos:

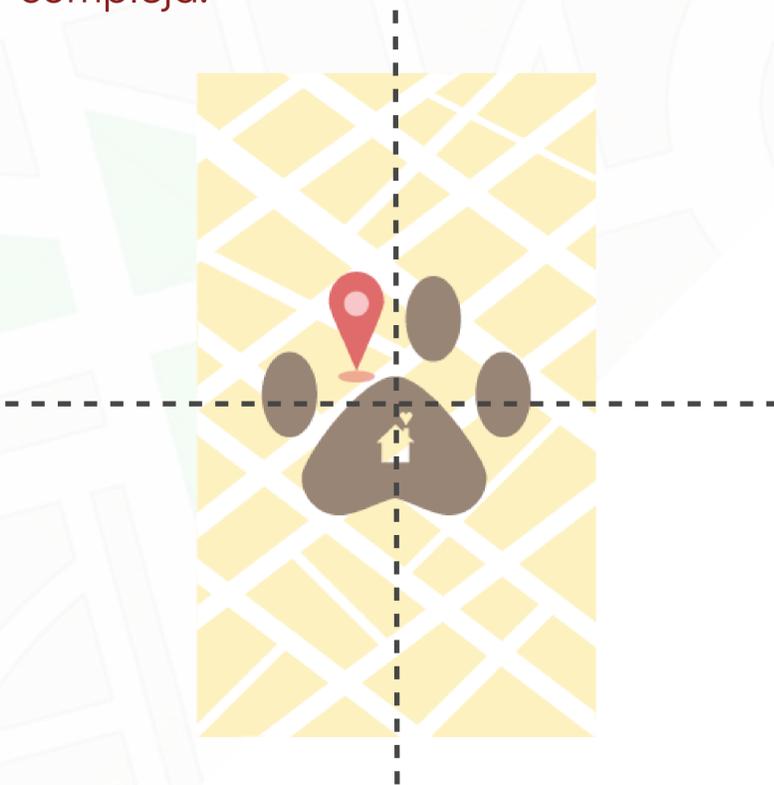
- Huella: representado como el centro de la propuesta, permite al receptor conocer que se trata de una app relacionado con mascotas. La huella se asocia socialmente a los animales.
- Casa: con un corazón saliendo de la chimenea. Puede representar tanto a los hogares de personas que desean adoptar (y aportan amor a las mascotas), como refugios y protectoras de animales.
- Puntero de localización. Ilustra una de las funciones de la app, que es la geolocalización de mascotas.

Análisis.

Contrastes compositivos de D. Dondis.

Simetría: La huella es simétrica con respecto al eje vertical y se sitúa justo en el centro del espacio.

Simplicidad: Con pocos elementos se logra representar la funcionalidad de una app compleja.



Contrastes cromáticos.

Para la composición de esta propuesta gráfica, se ha elegido una paleta de colores cálidos, para representar no sólo el mundo animal, sino la calidez de los hogares y casas de acogida.

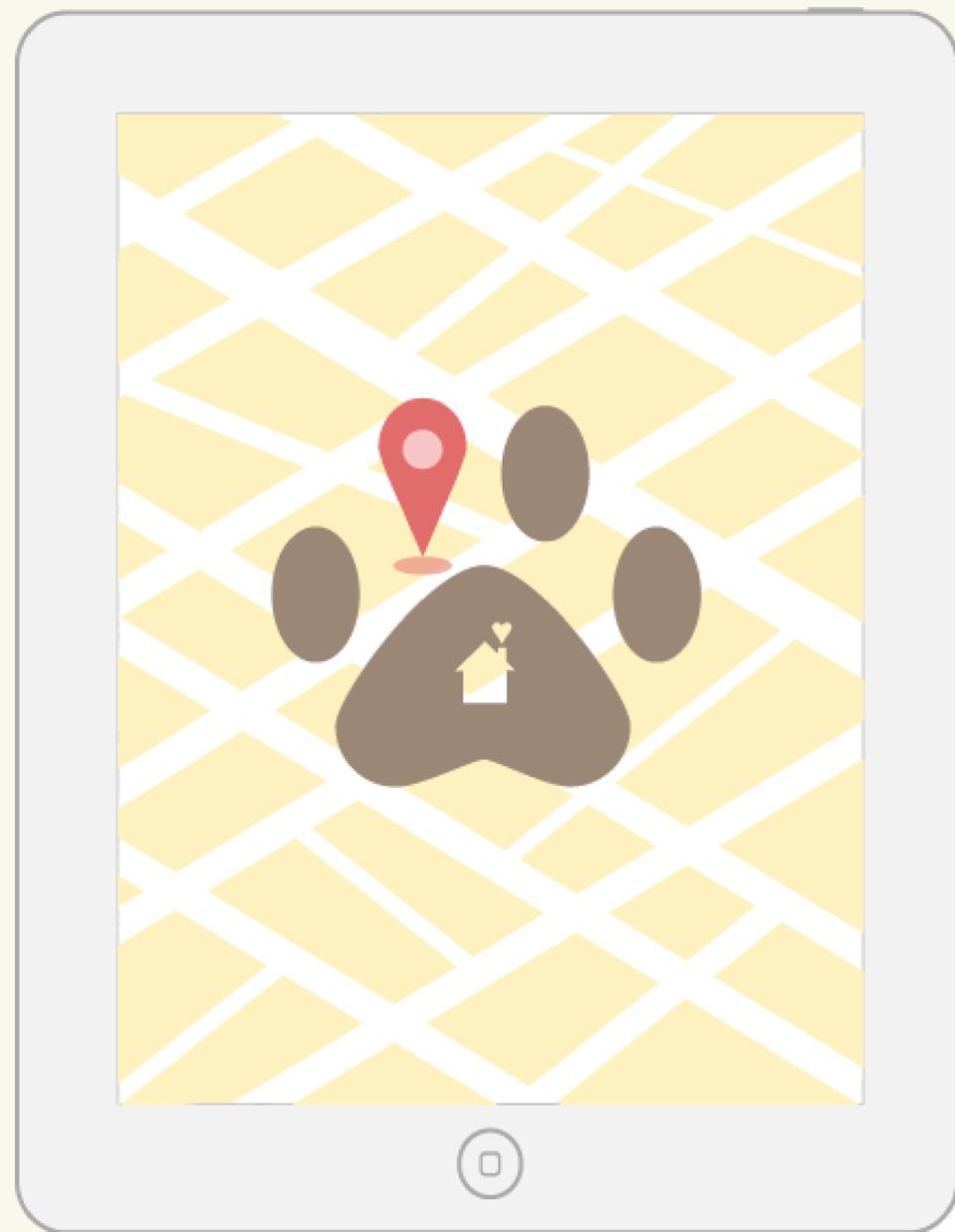
Para acentuar una de las funcionalidades de la app, se ha optado por un contraste cualitativo donde el color vivo del puntero de geolocalización destaca entre los colores más suaves del resto de la propuesta gráfica.

Leyes de Gestalt.

Ley de la experiencia: gracias a la experiencia del receptor se relaciona la huella de animal, con todo tipo de mascotas.

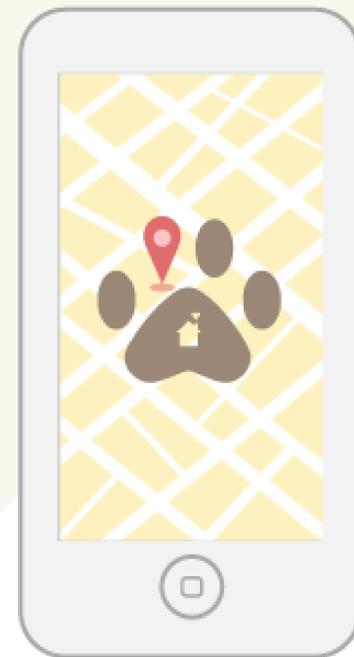
Ley de la buena continuidad: aunque la huella tape parte del entramado de calles del mapa de fondo, se entiende que existe continuidad.

1.



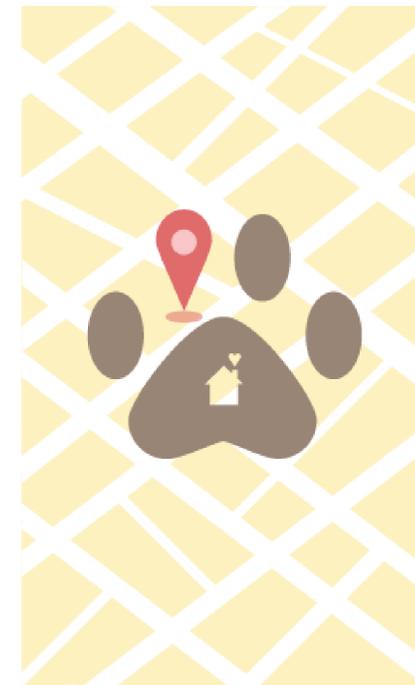
Original.
1536x2048 píxeles.

2.



Smartphone.
750x1334 píxeles.

3.



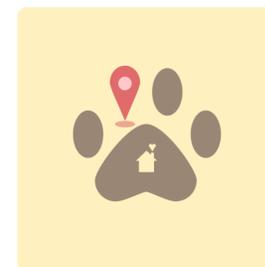
Anuncio CMYK.
9X15 cm.

4.



Anuncio Escala grises.
9X15 cm.

5.



Icono.
512x512 píxeles.

6.



Icono.
72x72 píxeles.



Creative Commons
Atribución-Nocomercial.



BIBLIOGRAFÍA.



- Unidad de estudio 1 PDG. El Proceso del Diseño Gráfico.
- Unidad de Estudio 2 CDG. Conceptos de Diseño Gráfico.
- Guía de aprendizaje de la aplicación Adobe Illustrator.

