

Taller de Diseño: Ira Evaluación

d. soporte

"Como estudiante de	e ESPOL me comprom eso r	eto a comba no copio ni c			ad y a actu	ıar con h	onestida	d; por
Firma de compromiso del estudiante								
Nombre y Apellido:			Fech	na:/	/2014	Para	elo: 1	
1. En la Metodología del Diseño, la			, e	s la etapa	que iden	tifica inte	ereses y	
necesidades del usua	rio final:							
a. Definición								
b. Ideación								
c. Selección								
d. Investigación								
2. Ordene correctam		seguir para	un co	rrecto pro	ceso de D	iseño:		
1. Entrega	a. 1,2,3,4,6,5	4	_			_	-	_
2. Antecedentes	b. 5,3,4,2,1,6	1	2	3	4	5	6	7
3. Soluciones	c. 6,2,3,5,4,1	+	1					
4. Motivos	d. 3,2,1,6,5,4							- 1
5. Desarrollo								Feedbac
6. Briefing								
b. cuantitativa, cualit c. primaria, secundar d. secundaria, primar 4. En diseño gráfico, medidas más comun frecuentemente para a. A3, A4 b. A2, A5 c. A5, A2 d. A1, A4	ia trabajamos con distir es para hacer dípticos a afiches de cine o pos	s (cerrado) e sters.	es	, mier	ntras que		_ se utili	za
perfil:	get, necesitamos de a	lgunas varia	bles b	landas que	e permita	n caracte	erizar est	: e
 Ubicación Ocupación 					eleccione u			
3. Valores					una el con			ıs
4. Sexo					mpatibles	con este	criterio:	
5. Demográficas					. 1,2,4 . 7,3,5			
6. Estilo de vida					. 7,3,5 1,3,6			
7. Nivel de ingresos					. 2,5,3			
_			••					
6. El	_ plantea la estructu	ra base para	a realiz	ar una coi	recta dia	gramació	n de las	
piezas:								
a. boceto b. retícula								
c. layout								
c. layout								

7. Relacione los conceptos mencionados con las definiciones entregadas en las características:

Seleccione una alternativa que

Resultado:	Características:	Seleccione una alternativa que					
1. Estrategia	a) Modelo sistemático para lograr un objetivo.	reúna el conjunto de enunciados					
2. Plan	b) Conjunto de acciones sistemáticas para lograr un fin.	compatibles con este criterio:					
3. Modelo	c) La representación mental o formal de un sistema.	a. 1a, 2c, 3b					
	•	b. 1c, 2b, 3a					
		c. 1b, 2a, 3c					
		d. 1b, 2a, 3c					
	, son espacios negativos entre el borde del for						
losdocumento:	, son las indicaciones de posición para un texto r	epetido a lo largo de un					
a. módulos, má	rgenes						
b. márgenes, m	<u> </u>						
c. márgenes, m							
d. marcadores,							
aa. caac. co,							
9. En propósito	del diseño gráfico es:						
a. Despertar en	el destinatario el deseo de acoger nuestras ideas.						
b. Comprender	factores que nos permitan conectar mejor en ese ir y venir	de emisión y recepción.					
c. Desarrollar actitudes positivas en el destinatario de los mensajes.							
-	spectador a través de lenguajes gráficos subliminales.						
e. Producir disc	ursos visuales destinados a comunicar mensajes específico	s a un target.					
10 El contido d	el humor, la actitud positiva son que	nasan nor fasos					
TO. El Selltido d	para proponer múltiples soluciones fuera de la lógica						
a áreas del ner	isamiento creativo, metodología del diseño	•					
-	s del diseño, de los elementos creativos						
	e la creatividad, del pensamiento creativo						
	personalidad, de los elementos creativos						
a. formas ac la	personalidad, de los ciementos creativos						
11. Relacione le	os conceptos mencionados con las definiciones						
entregadas en	las características:	Seleccione una alternativa que					
		reúna el conjunto de enunciados					
Resultado:	Características:	compatibles con este criterio:					
1. Sombrero ro	o a) Es el del liderazgo en el proceso	a. 1a, 2c, 3b					
2. Sombrero an	narillo b) Representa valores y beneficios	b. 1b, 2c, 3a					
3. Sombrero az	ul c) Expone intuiciones	c. 1a, 2b, 3c					
		d. 1c, 2b, 3a					
12 El	conceptualiza la idea, para que	analica los caminos					
	para comunicar efectivamente:	analice los caminos					
a. diseño, Direc	•						
b. Director de a							
c. Copywriter, [
	rte, el copywriter						
a. Director de d	rte, er copy writer						
	es el responsable vender y contar una historia	a la audiencia para generar					
una emoción q	ue le permita identificarse con la marca.						
a. El Diseño							
b. El copy							
c. El copywriter							
d. El Design Thi	nking						

14. En Diseño editorial existen distintos elementos que nos ayudan a realizar una buena composición:

- 1. Cubierta
- 2. Resolución
- 3. Imagen
- 4. Color
- 5. Titular
- 6. Layout
- 7. Retícula

Seleccione una alternativa que reúna el conjunto de enunciados compatibles con este criterio:

a. 6,4,2

b. 1,3,7

c. 5,6,7

d. 2,3,5

15. Identifique el tipo de Layout en los siguientes ejemplos:

a.





