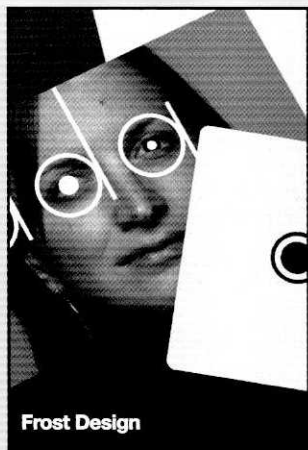


Sumario

Introducción	6
Cómo aprovechar al máximo este libro	8



Frost Design



NB Studio



Stúdio Myerscough

Fases del planteamiento	10
El proceso de diseño	12
Fase 1	
Definición	14
Fase 2	
Investigación	18
Fase 3	
Ideación	20
Fase 4	
Prototipo	22
Fase 5	
Selección	24
Fase 6	
Implementación	26
Fase 7	
Aprendizaje	28
Ejemplo de proyecto	30

Investigación	34
Identificación	
de conectores	36
Recopilación	
de información	38
Público objetivo	42
Grupos de muestra	
y <i>feedback</i>	46

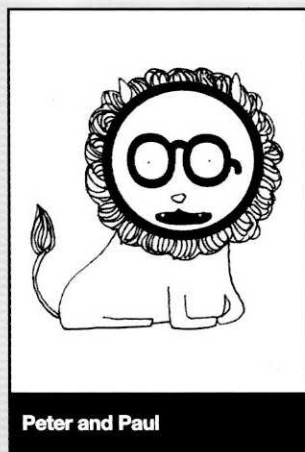
Generación de ideas	48
Direcciones de	
diseño básicas	50
Lemas del	
planteamiento	56
Inspiración	
y referencias	60
Lluvia de ideas	66
Valor	70
Inclusión	74
Bocetos	76
Presentación	
de ideas	80



Futro



Studio Output



Peter and Paul

Perfeccionamiento	82
Pensar en imágenes	84
Pensar en señales	86
Apropiación	92
Humor	96
Personificación	98
Metáforas visuales	100
Modificación	102
Pensar en palabras	108
Palabras y lenguaje	110
Tipografías	118
Pensar en formas	120
Pensar en	
proporciones	124
Pensar en color	130

Creación	134
de prototipos	
Desarrollo	
de diseños	136
Clases de	
prototipos	140
Vocabulario	144

Implementación	152
Formato	154
Materiales	158
Acabados	162
Medios	166
Escala	168
Series/Continuidad	172

Glosario	176
Conclusión	188
Agradecimientos	190
Contactos	192
Ética profesional	193

BASES DEL DISEÑO: Introducción al diseño

La colección BASES DEL DISEÑO explora las posibilidades creativas de los principales conceptos del diseño gráfico, a través de una completa galería de ejemplos, agrupados por temas. Los innovadores trabajos que se presentan, creados por grandes profesionales contemporáneos, se acompañan de explicaciones técnicas, esquemas y consejos que permiten al lector comprender y asimilar el proceso realizado.

Otros títulos de la colección: Formato, Layout, Tipografía, Imagen, Color, Impresión y acabados y Publicidad.

Algunos de los conceptos que se tratan en este libro son:

Bocetos, colores / imágenes / palabras, creación de prototipos, definición del problema de diseño, direcciones de diseño, generación de ideas, implementación, información cuantitativa y cualitativa, investigación del problema de diseño, lluvias de ideas, maquetas, muestras y *feedback*, público objetivo, selección y perfeccionamiento, temas, valores, visualizar ideas.