



**PROYECTO FINAL**

# índice

## BRIEFING

RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

ANÁLISIS KEYWORDS

ARQUETIPO DE USUARIO

APLICACIÓN ARQUITECTURA

FLUJO DE INFORMACIÓN

WIREFRAMES PAPEL

RETÍCULA RESPONSIVE

WIREFRAMES A DIGITAL

ADAPTACIÓN WIREFRAMES A FORMATOS

EXPLICACIÓN ANIMACIÓN

UI KIT

## BRIEFING

La editorial especializada en libros de diseño y arte **TASCHEN** ha decidido lanzar una **RECOPILOCIÓN** de la Historia del Diseño: Del inicio hasta la II Guerra Mundial, enfocada a los nuevos **ESTUDIANTES DE DISEÑO**.

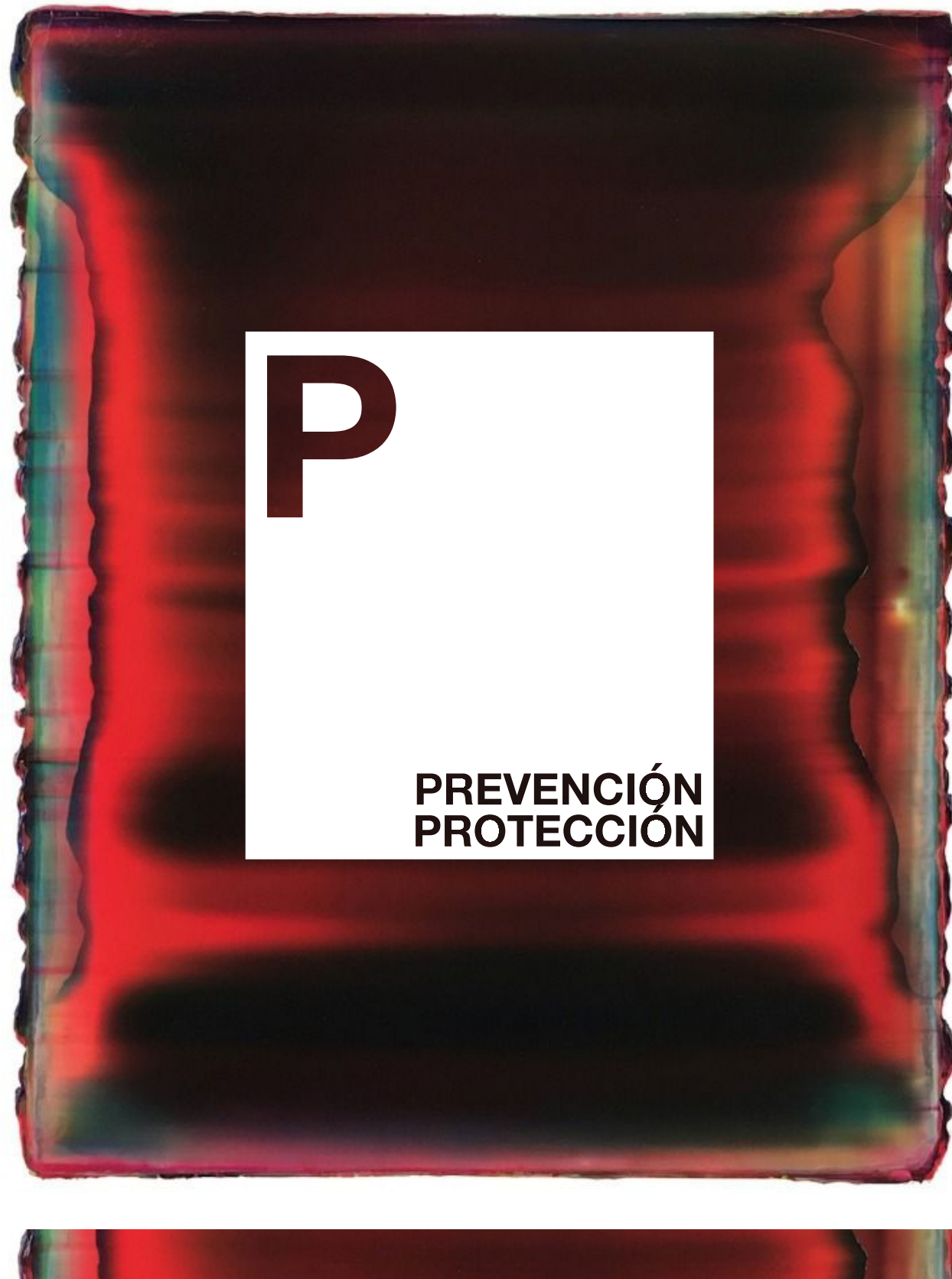
Uno de los requisitos de la editorial es poder traspasar todo el contenido del fanzine elaborado a un **FORMATO DIGITAL** de fácil consulta.

Para ello, se construirá una web en la que la usabilidad se centrará en el alumnado consultante y en concreto en el arquetipo de usuario seleccionado.

# RECOPILOCIÓN INFORMACIÓN

ALBA LÓPEZ

FANZINE



3

## INTRODUCCIÓN AL DISEÑO

El origen de la palabra es italiano y significa dibujar, hacer un bosquejo.

### ¿QUÉ ES?

En proceso, un ejercicio mental, el resultado de una búsqueda/investigación: la solución a un problema, utiliza la conceptualización, es creativo.

### DEFINICIÓN

Se puede definir como el proceso de planificación creativa en el que se busca una solución para algún problema concreto. Diseñar por lo tanto, se refiere a hacer esquemas, plantear ya sea mentalmente o en un soporte un proceso que implique una producción. Un diseño es la pieza con un cierto atractivo visual, un gran equilibrio estético y una funcionalidad propia.

### ELEMENTOS QUE SE CONSIDERAN DISEÑO

Descripción de un objeto con palabras, trazo o delineado de una figura, un edificio, un producto..., disposición de manchas, colores o dibujos, proyecto y planificación, concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie, la forma de cada uno de estos objetos.

### ÁMBITOS DE APLICACIÓN

Es diseño es una característica y cualidad que se aplica en la gran mayoría de los ámbitos que nos rodean. Aunque hoy en día nos parezca que está más presente en nuestras casas (mobiliario), en nuestras compras (productos), en el transporte, en nuestro ocio (audiovisuales) o en la ropa.



### ⚠️ ADVERTENCIA

Desde finales del siglo XIX con el nacimiento del diseño, ha habido vertientes a considerar en el campo del diseño:

Están quienes entienden el diseño como una actividad artística, pues consideran que el diseñador es un artista y que convierte el diseño en categoría de arte.

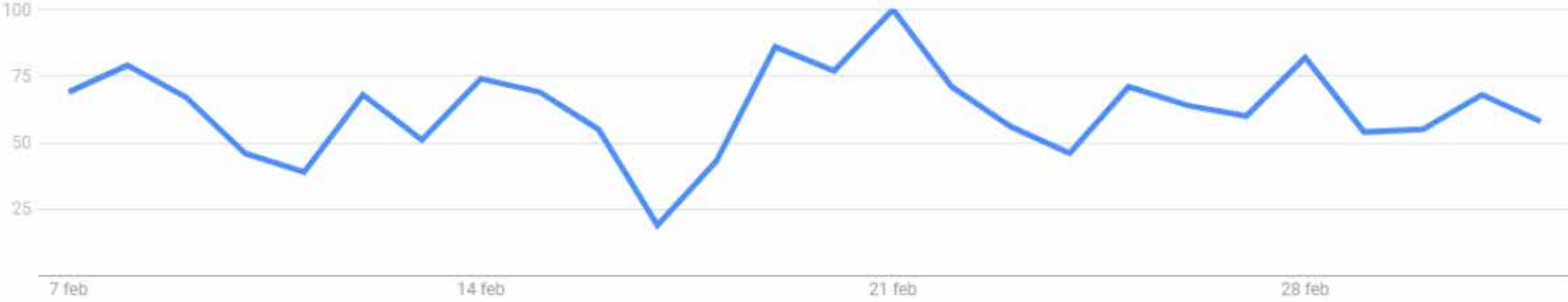
Hay quienes comprenden el diseño como una herramienta efectiva, que parte de la funcionalidad.

Toda la información fue recopilada de mi proyecto de **FANZINE**.  
Eliminando toda la información innecesaria para **RESUMIR** el contenido y que fuera más rápida la comprensión del contenido.

# ANÁLISIS DE KEYWORDS

## DISEÑO GRÁFICO

Interés a lo largo del tiempo ?



Interés por subzona ?

Subregión [v] [Download] [Zoom] [Share]



1	Melilla	100
2	Cataluña	8
3	Comunidad Valenciana	8
4	Comunidad de Madrid	8
5	Aragón	7

< Mostrando 1-5 de 14 subregiones >

## TASCHEN

Interés a lo largo del tiempo ?



Interés por subzona ?

Subregión [v] [Download] [Zoom] [Share]

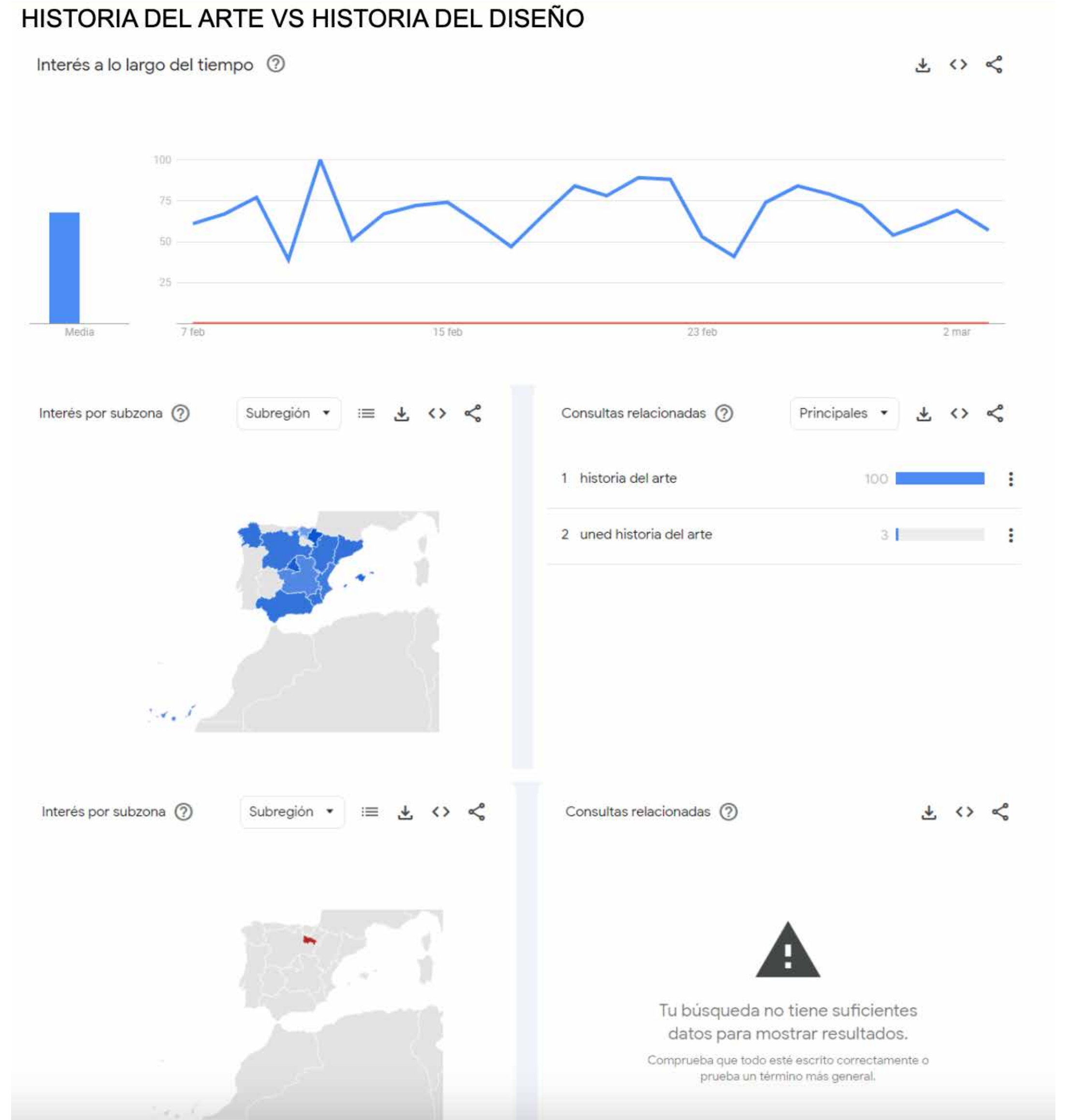


1	Comunidad de Madrid	100
2	Castilla y León	92
3	Cataluña	86
4	Galicia	83
5	Comunidad Valenciana	60

# ANÁLISIS DE KEYWORDS

## CONCLUSIONES


- Las regiones del norte aparecen en todas las gráficas, siguiendo la Comunidad de Madrid. Sin embargo, Extremadura es la que menos búsquedas tiene.
- Las búsquedas sin preposiciones o artículos son las más recurrentes. (Ej: Libro Diseño tiene casi el doble de interés)
- En el momento de buscar periodos artísticos, predominan las búsquedas generalizadas como “Vanguardias Arte” antes que especificar su modalidad como “Vanguardias Diseño”.
- Taschen tiene interés irregular en cuanto a sus búsquedas.
- Dentro de la temática del diseño, predominan las búsquedas relacionadas con la arquitectura, moda, programación e inteligencia artificial.



# ARQUETIPO DE USUARIO

<b>Nombre y Apellidos</b> Lara Sanchez	<b>Verbatim</b>
<b>Edad</b> 19 <b>Género</b> Femenino	

"Te hago 15 prácticas pero no me pongas examen"

<p><b>Imagen</b></p> 	<p><b>Información Personal</b></p> <p>Vive con sus padres en un piso en San Blas, Madrid.</p> <p>Estudia diseño gráfico, cursando el segundo curso y su asignatura favorita es técnicas de expresión.</p> <p>En su tiempo libre le gusta jugar al animal crossing, decorar su habitación y diseñar posters de películas.</p> <p>Colecciona posters y no la importa que sea de segunda mano o invertir mucho dinero.</p>	<p><b>Personalidad</b></p> <p>Tranquila y creativa. Le gusta impregnar su personalidad en todo lo que hace y crea.</p> <p>Le gusta probar nuevas cosas y técnicas en sus procesos creativos.</p> <p>Le cuesta concentrarse en cosas durante largos periodos de tiempo, por eso si algo le llama la atención lo va a tener en cuenta siempre.</p>	<p><b>Detalles relevantes</b></p> <p>Tiene un círculo social pequeño, con quienes comparte los mismos gustos.</p> <p>Le gusta compartir carpetas de pinterest de todo tipo con sus amigos para inspirarse de diferentes estéticas.</p> <p>No usa mucho las redes sociales, exceptuando tik tok, donde pasa la mayor parte del tiempo online.</p>
---	---	--	--

<p><b>Necesidades</b></p> <p>Encontrar una herramienta que capte su atención para estudiar y comprender la teoría de sus asignaturas en periodos largos y así ser más productiva.</p> <p>Poder encontrar el contenido rápidamente sin tener que invertir mucho tiempo.</p> <p>Tener acceso a recursos visuales en todo momento.</p>	<p><b>Frustraciones</b></p> <p>Pierde el interés en las cosas rápidamente.</p> <p>No le gusta la teoría comprimida en textos muy extensos ya que no sabe sacar los puntos más relevantes.</p> <p>Cuando quiere buscar una obra de arte con su nombre original en un libro español solo sale con el título traducido y no lo encuentra.</p> <p>Si hay muchos anuncios o cookies obligatorias no pierde el tiempo en una web.</p>	<p><b>Expectativas</b></p> <p>Tardar menos tiempo en estudiar teoría y frustrarse menos.</p> <p>Sentir que puede encontrar todos los recursos posibles en un mismo sitio.</p> <p>Compartir fragmentos específicos con sus amigos.</p>
---	---	---

## CONCLUSIONES Y DECISIONES

- En las encuestas realizadas el 100% de los encuestados se denominaban personas sin paciencia y con dificultad para mantener la concentración, por lo tanto, decidí crear una web donde la interacción fuera necesaria para poder consumir el contenido.
- Se prioriza la facilidad y recursos para estudiar el temario.
- Acceso a diferentes recursos en un mismo sitio.
- Captar la atención.

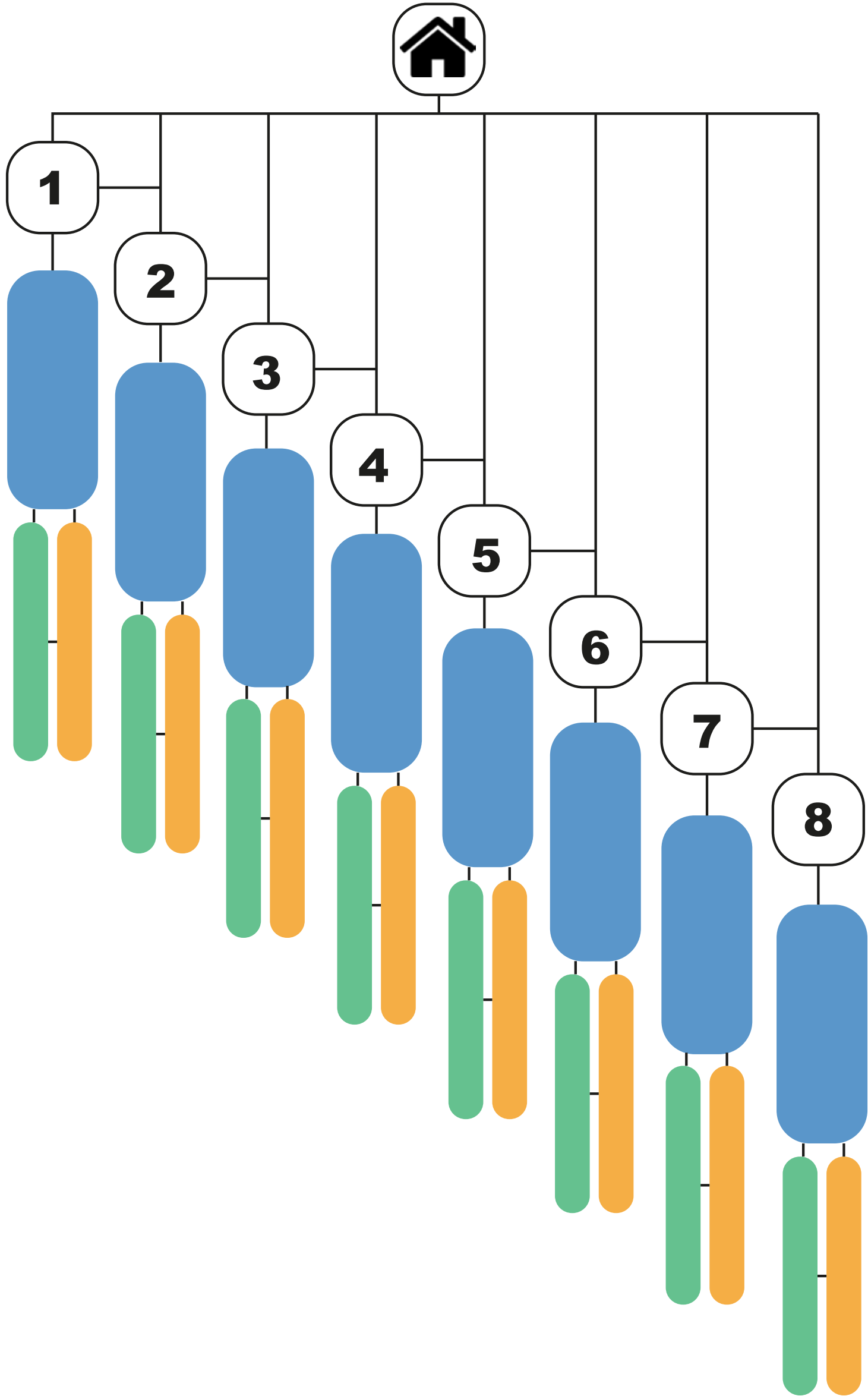
# APLICACIÓN DE ARQUITECTURA

- 1. prediseño
- 2. arts and crafts
- 3. modernismo
- 4. vanguardias
- 5. expresionismo
- 6. bauhaus
- 7. art decó
- 8. diseño en europa

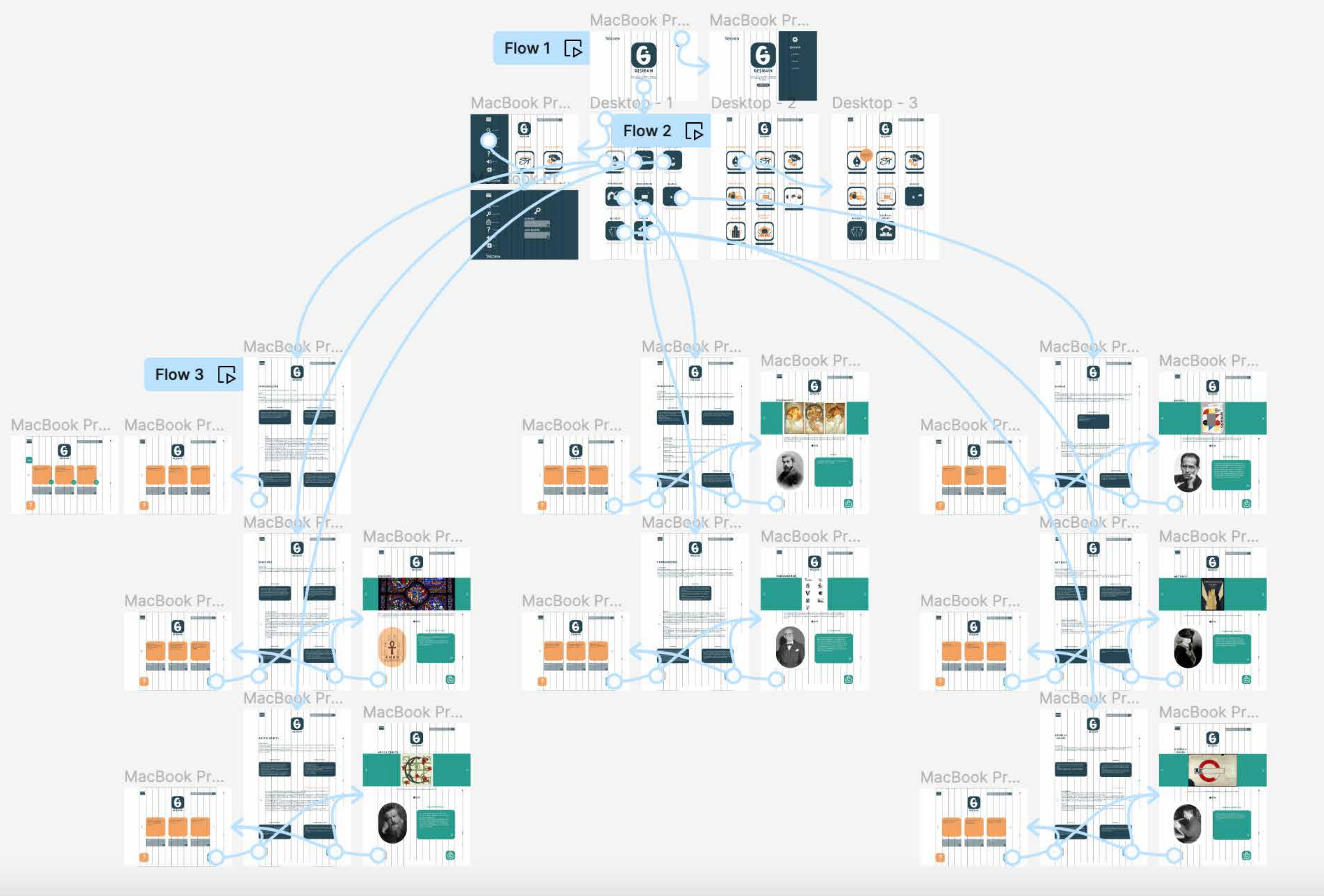
contenido teórico

recursos visuales

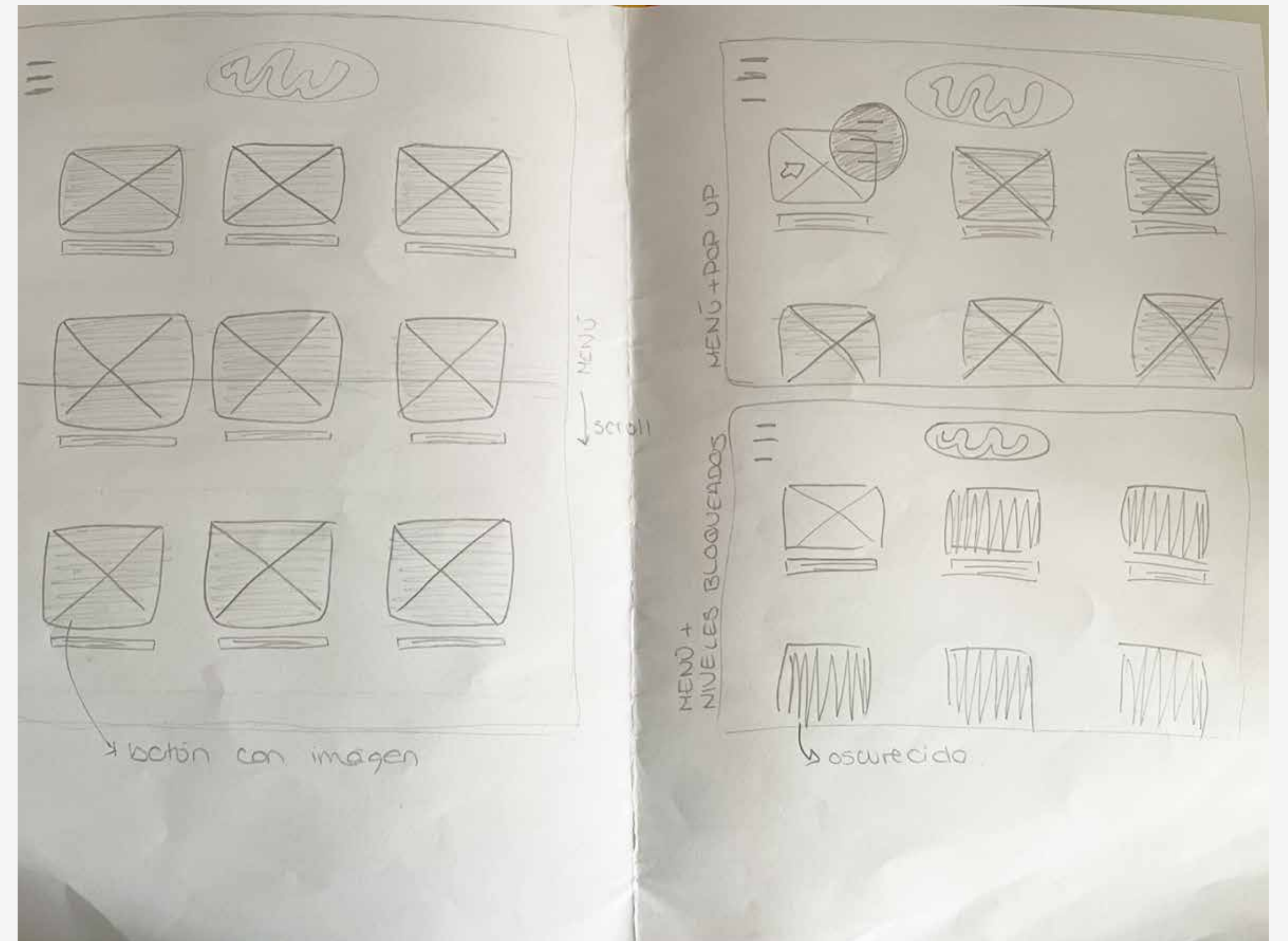
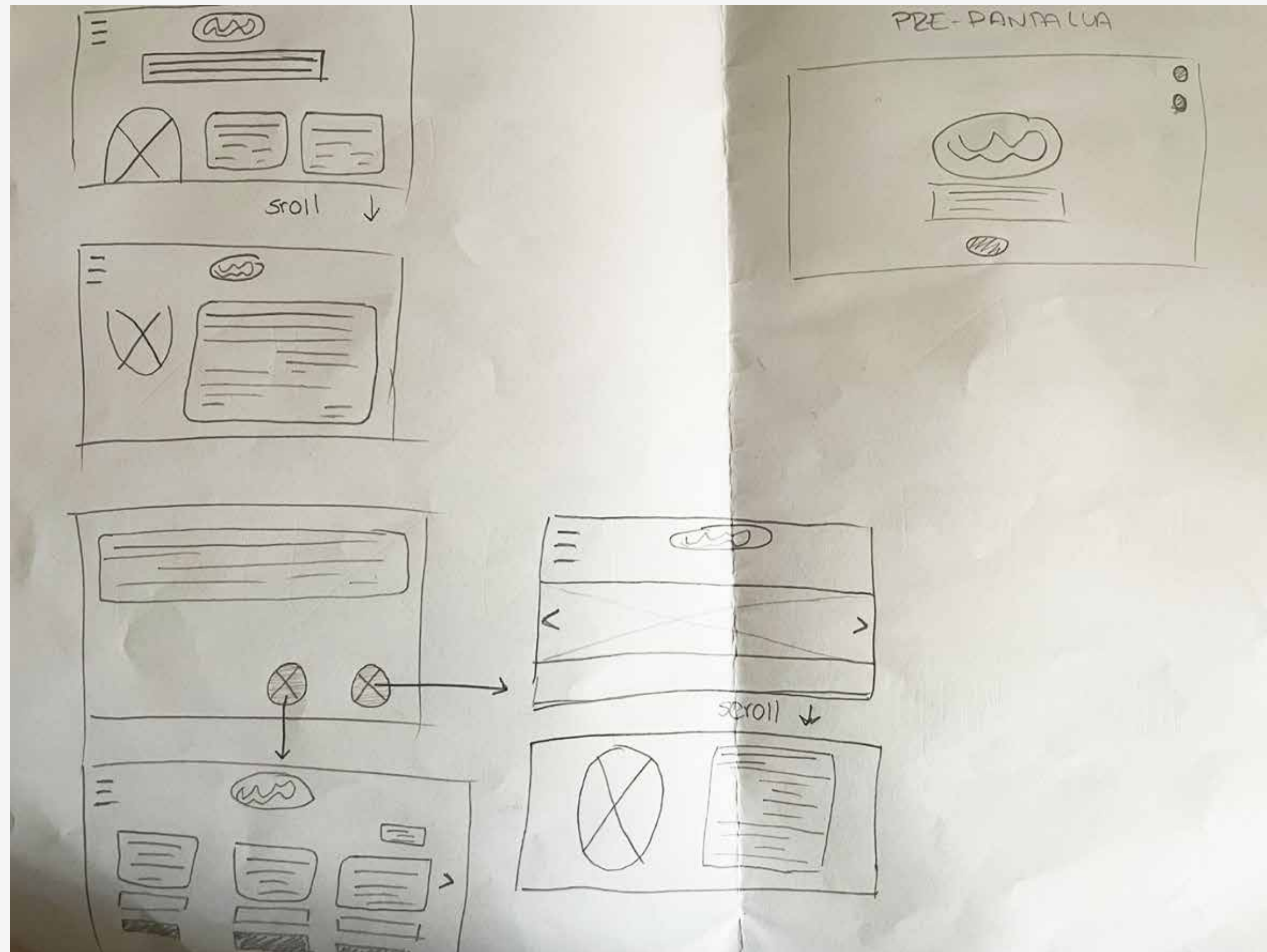
preguntas interactivas



# FLUJO DE LA INFORMACIÓN

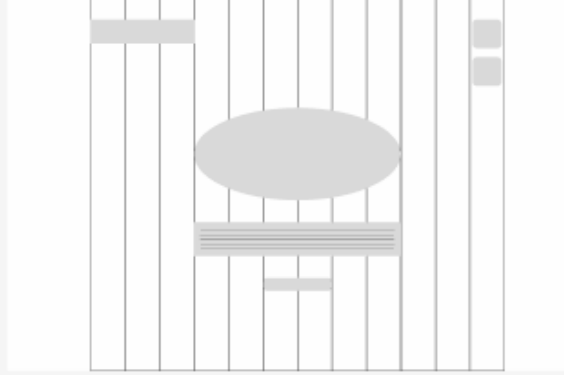


# WIREFRAMES EN PAPEL

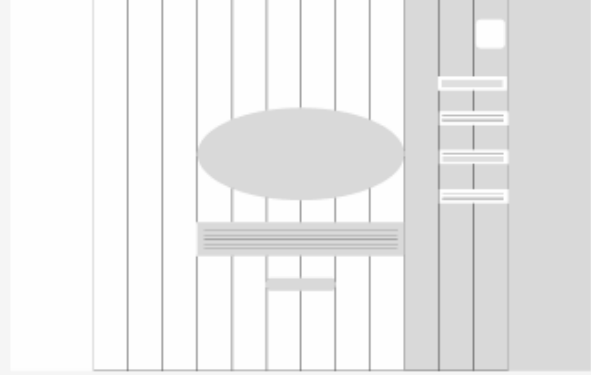


# RETÍCULA

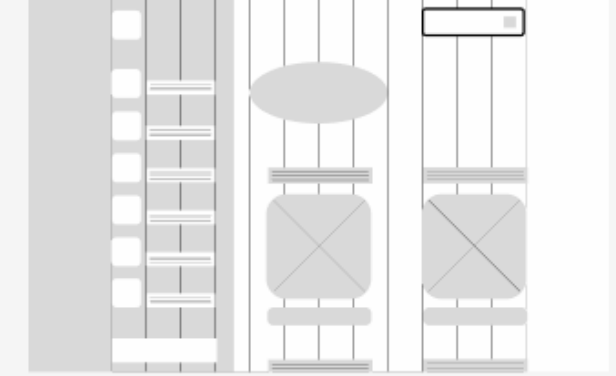
MacBook Pro 16" - 1



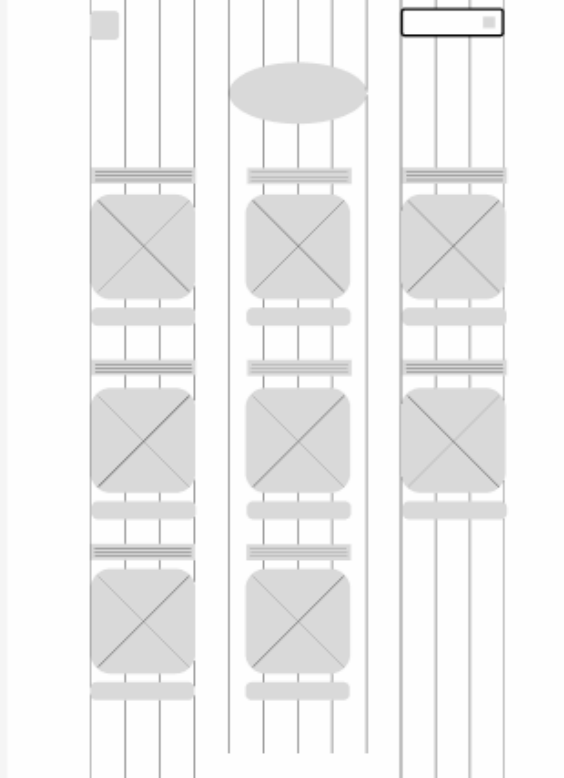
MacBook Pro 16" - 9



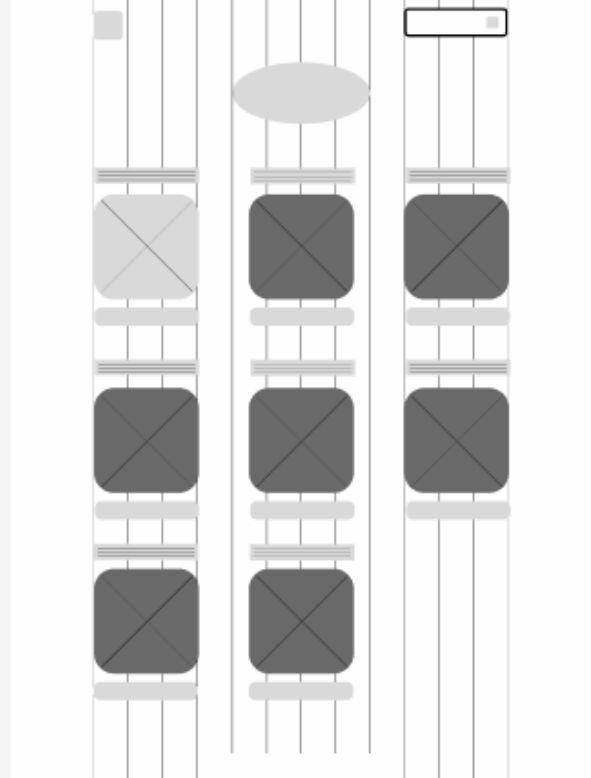
MacBook Pro 16" - 2



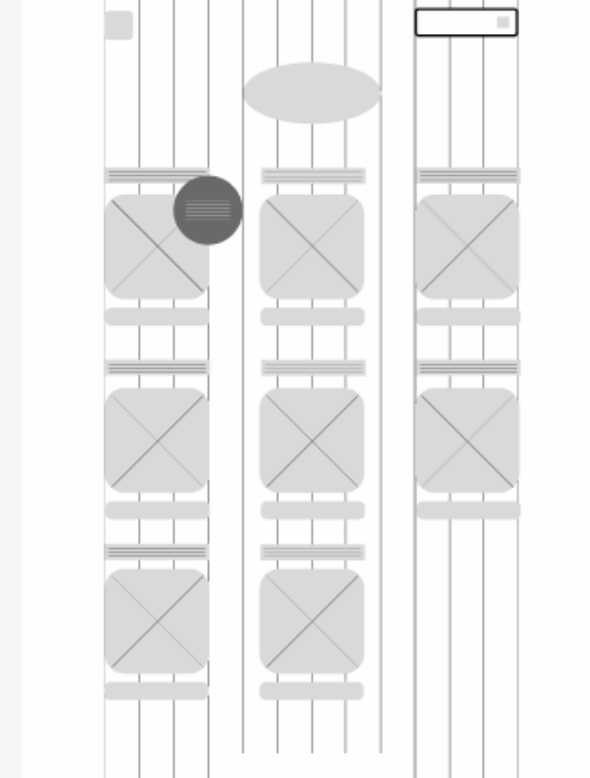
Desktop - 1



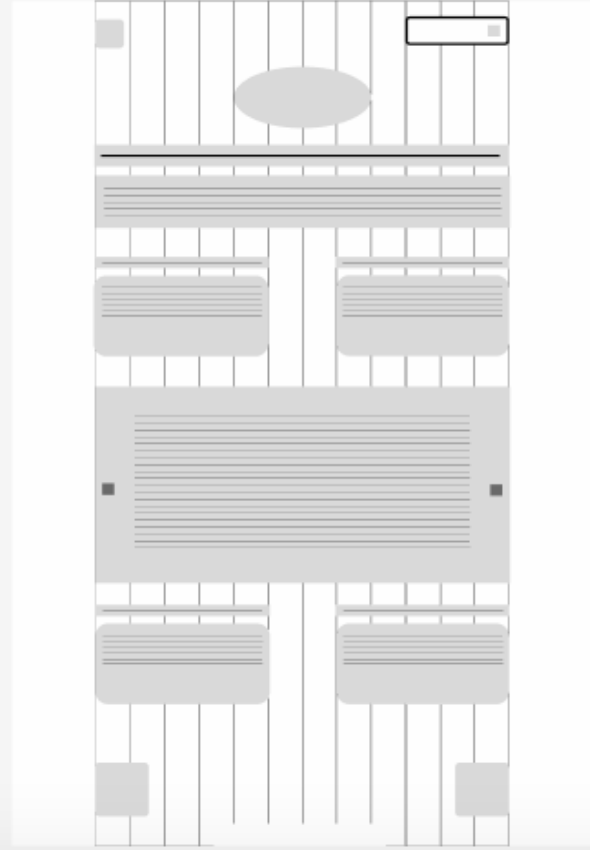
Desktop - 2



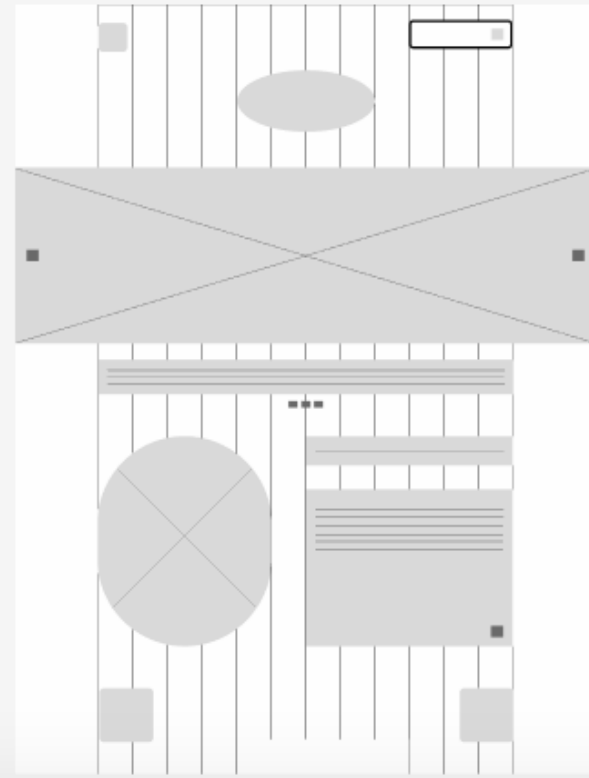
Desktop - 3



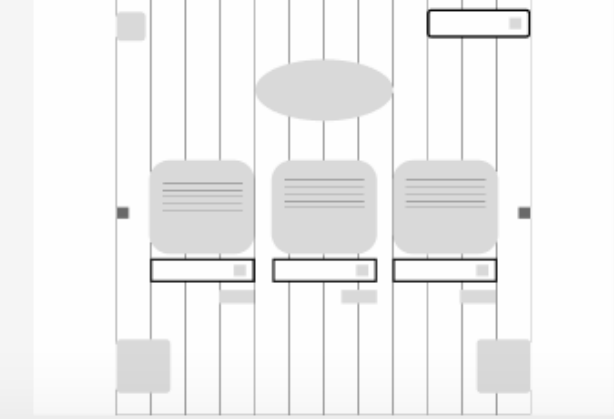
MacBook Pro 16" - 3



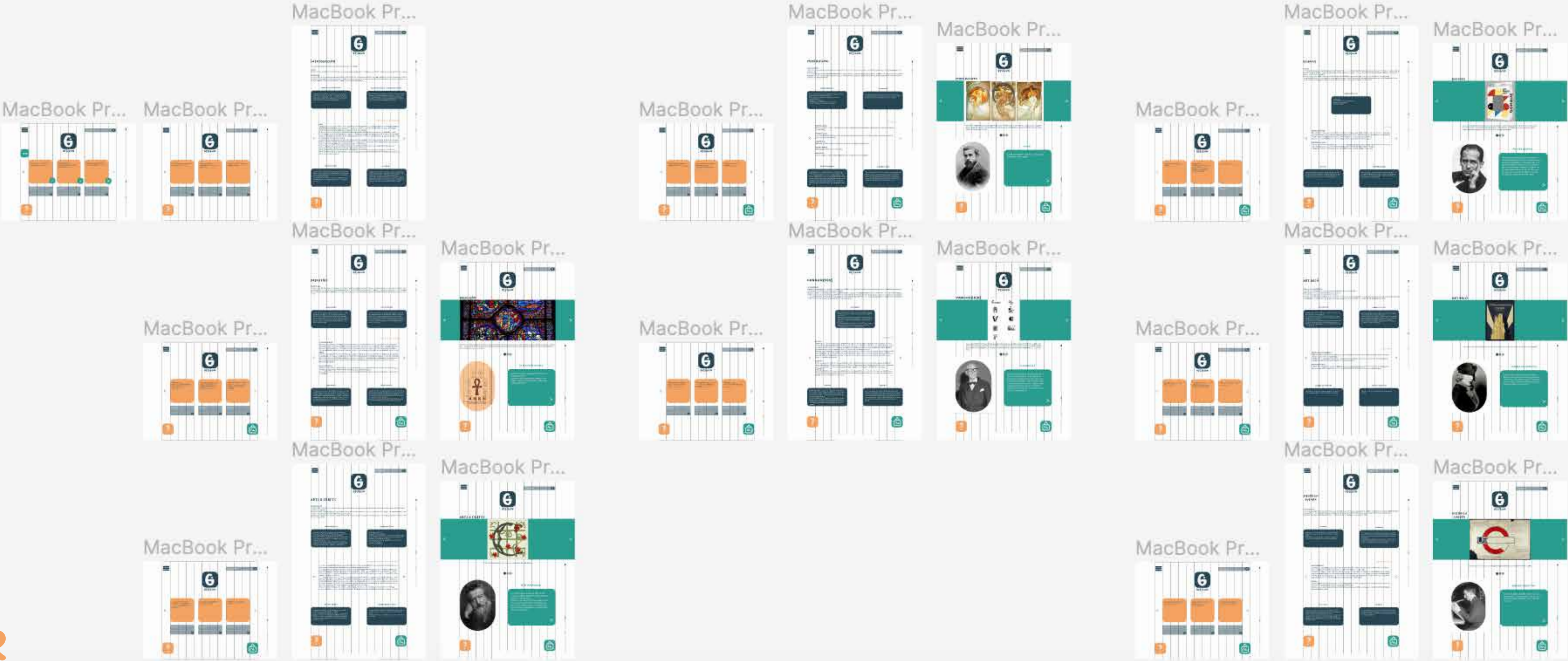
MacBook Pro 16" - 4



MacBook Pro 16" - 7

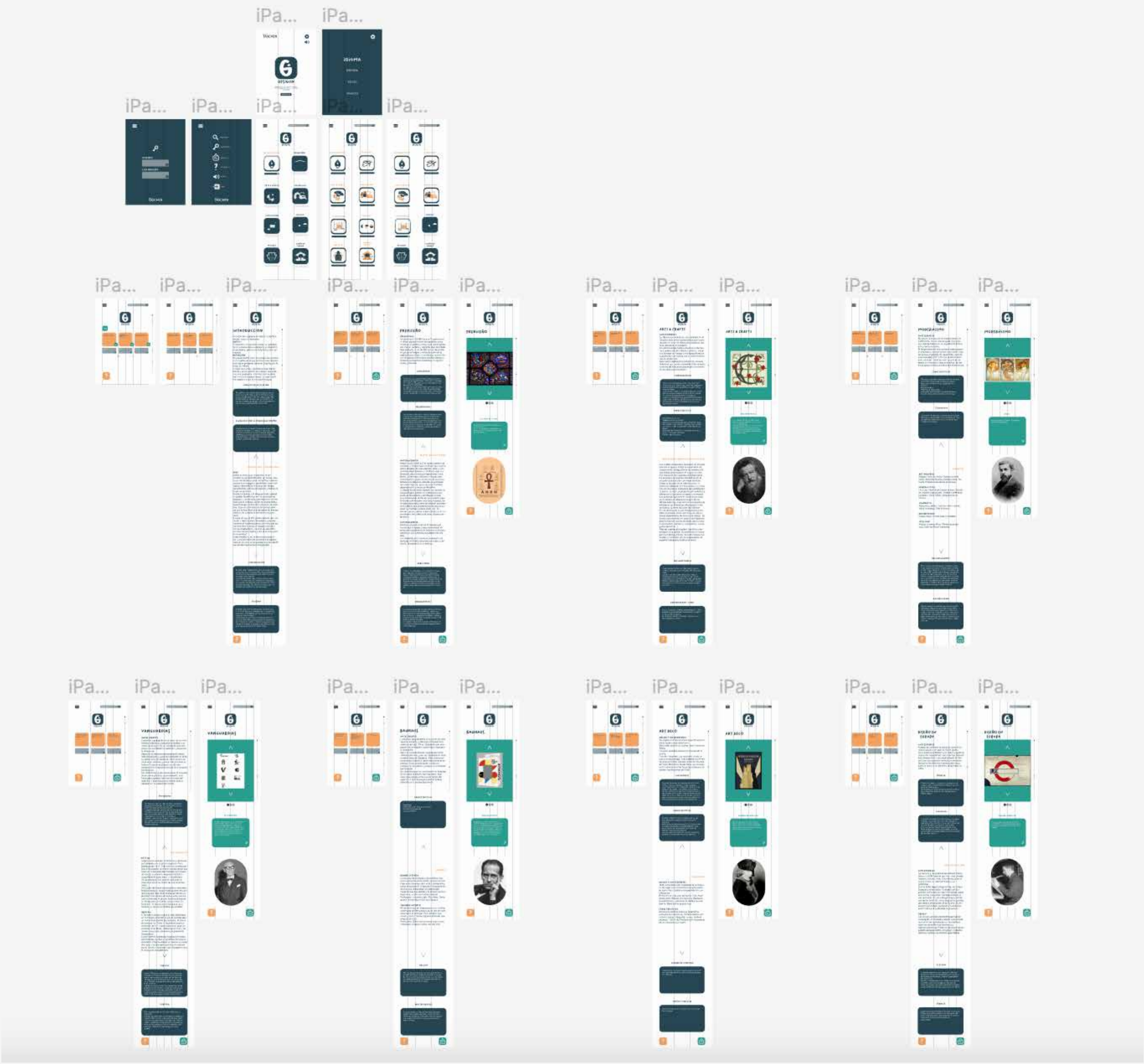


# ACABADO VISUAL FINAL EN DIGITAL - RESPONSIVE



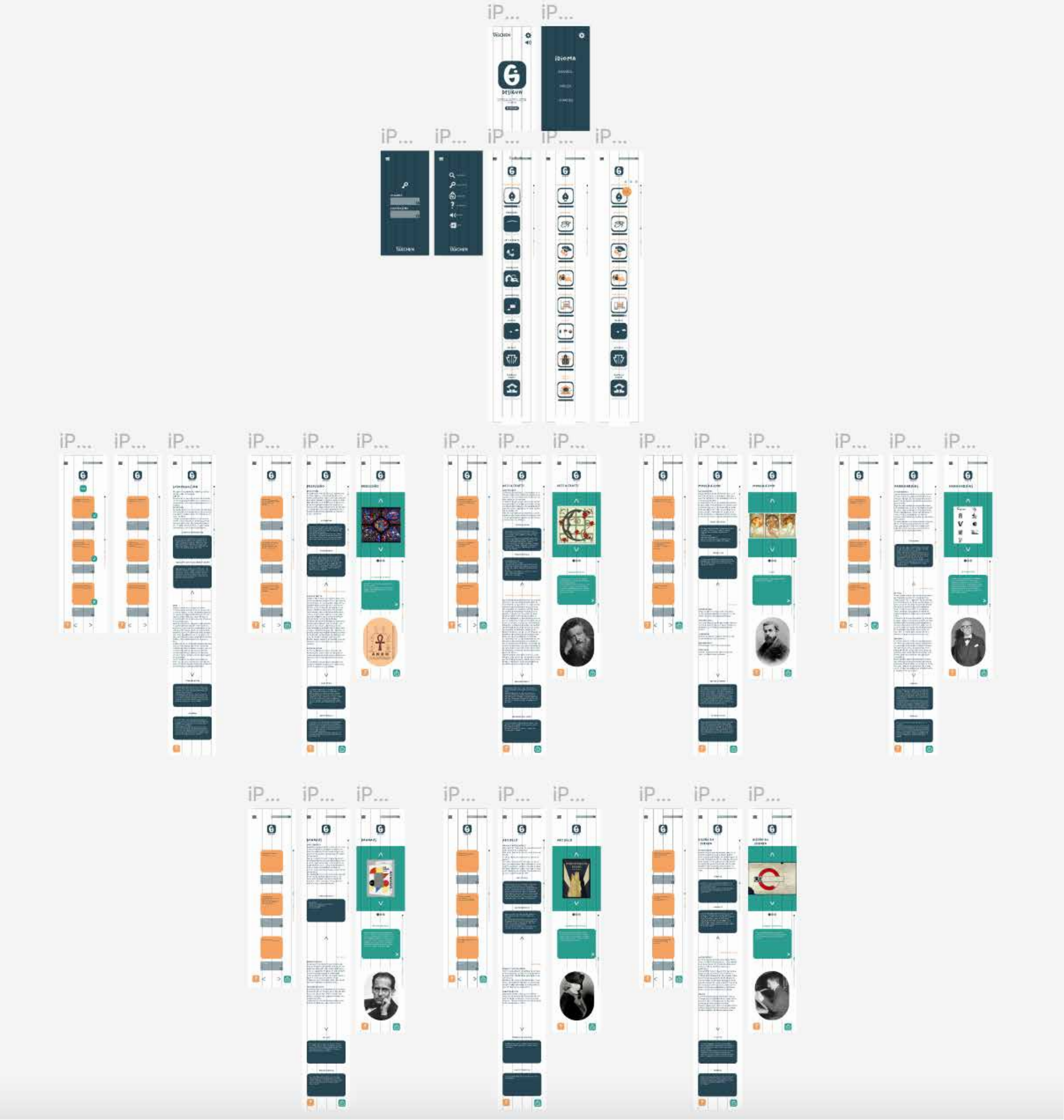
ORDENADOR

# ACABADO VISUAL FINAL EN DIGITAL - RESPONSIVE



TABLET

# ACABADO VISUAL FINAL EN DIGITAL - RESPONSIVE



MÓVIL

# ADAPTACIÓN A DIFERENTES FORMATOS

## ORDENADOR



# ORDENADOR

Despegable ajustes inicio



Despegable menú



Pantalla inicio de sesión

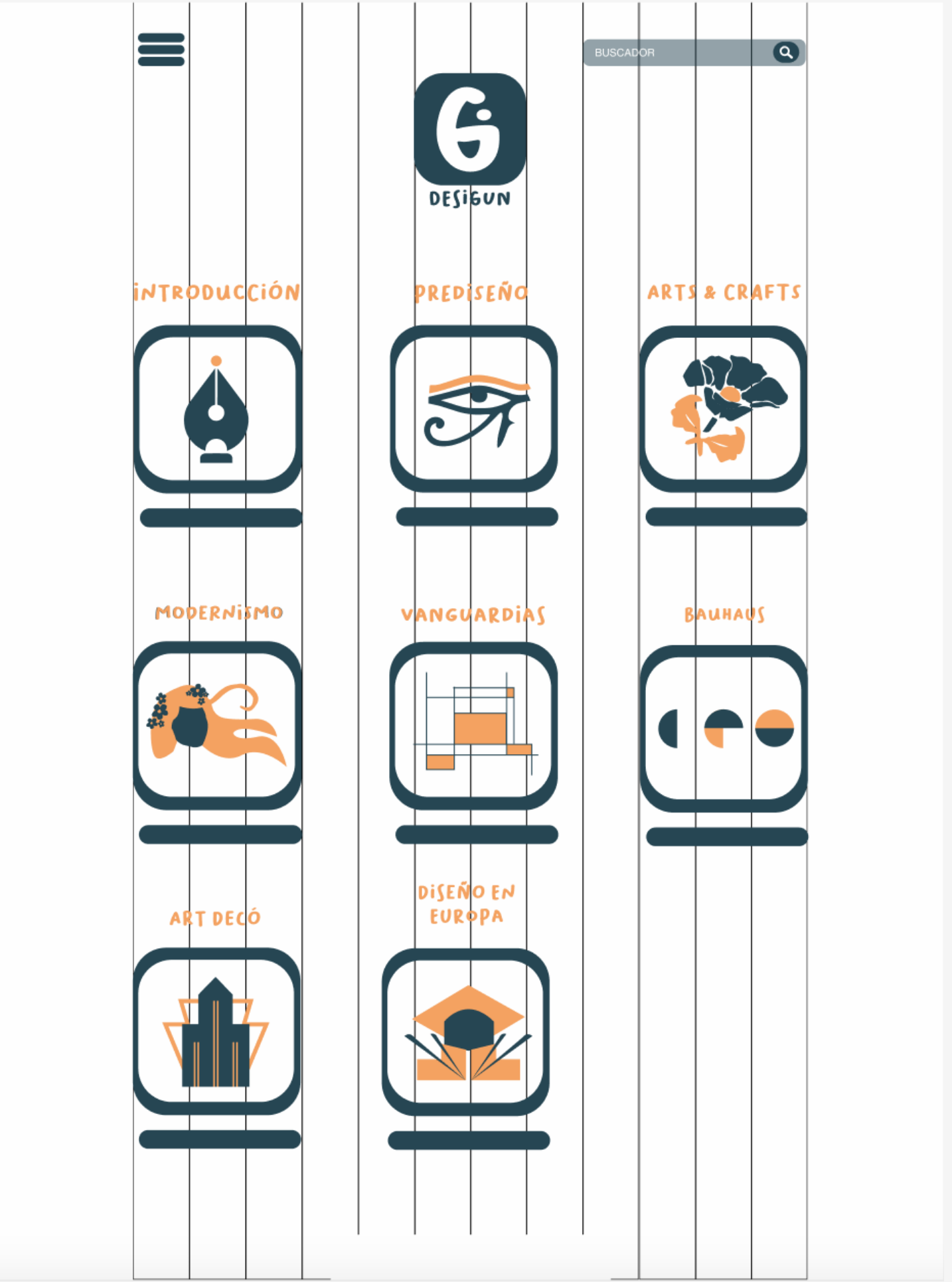


# ORDENADOR

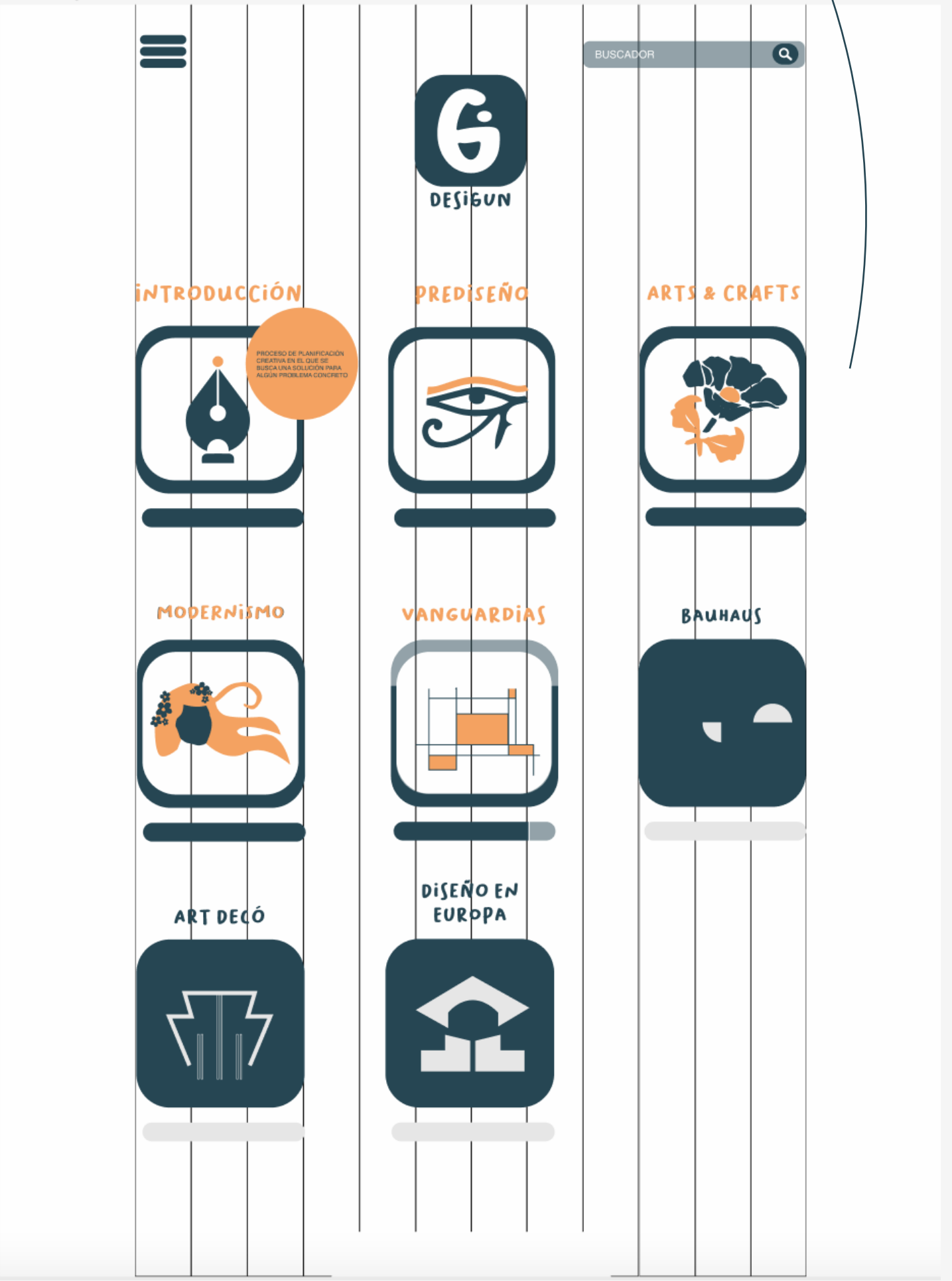
Niveles bloqueados y desbloqueados



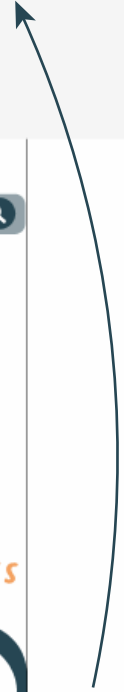
Todos los niveles desbloqueados



Pop up definición de cada tema

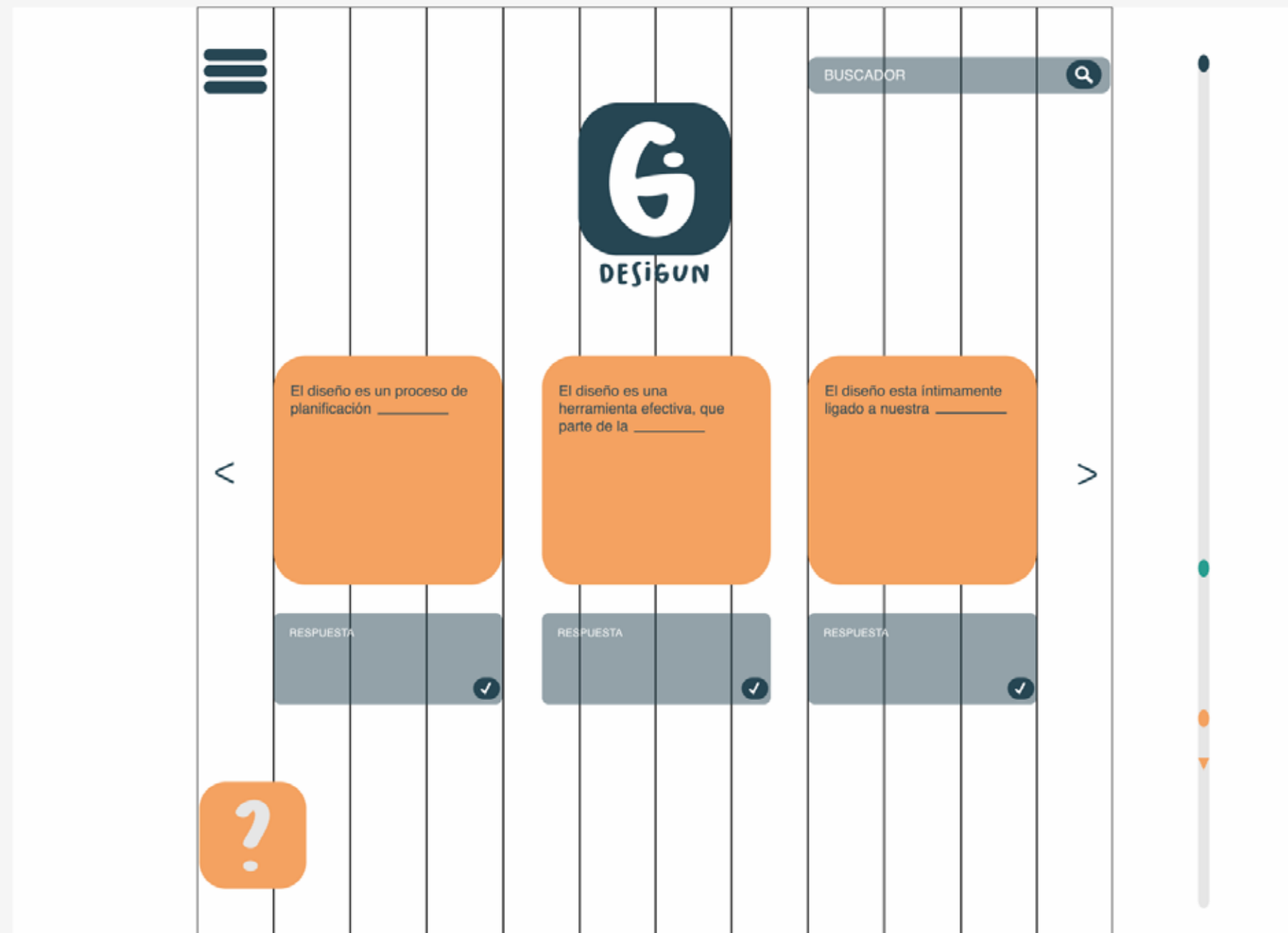


BOTÓN action

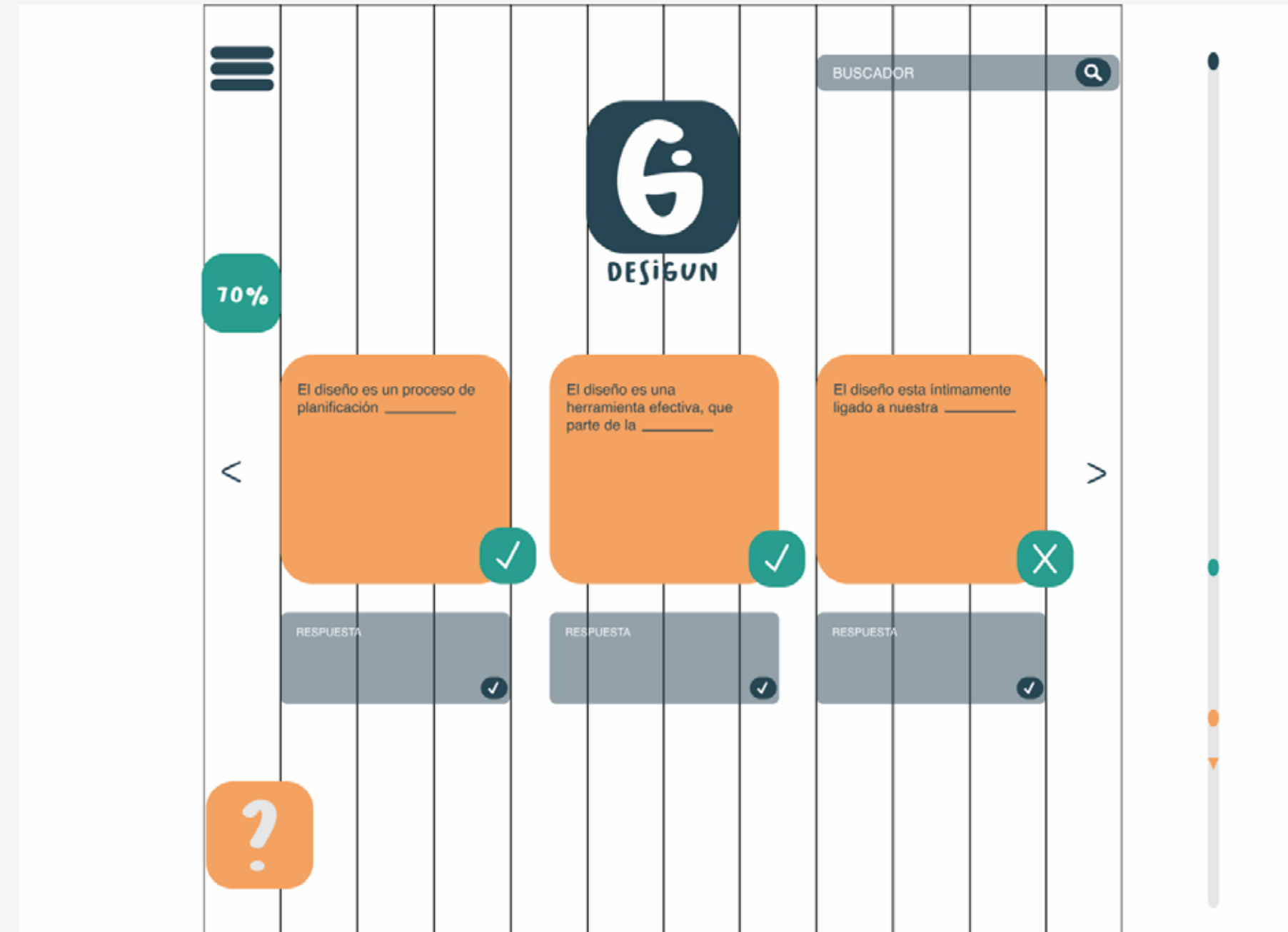


# ORDENADOR

Apartado de preguntas

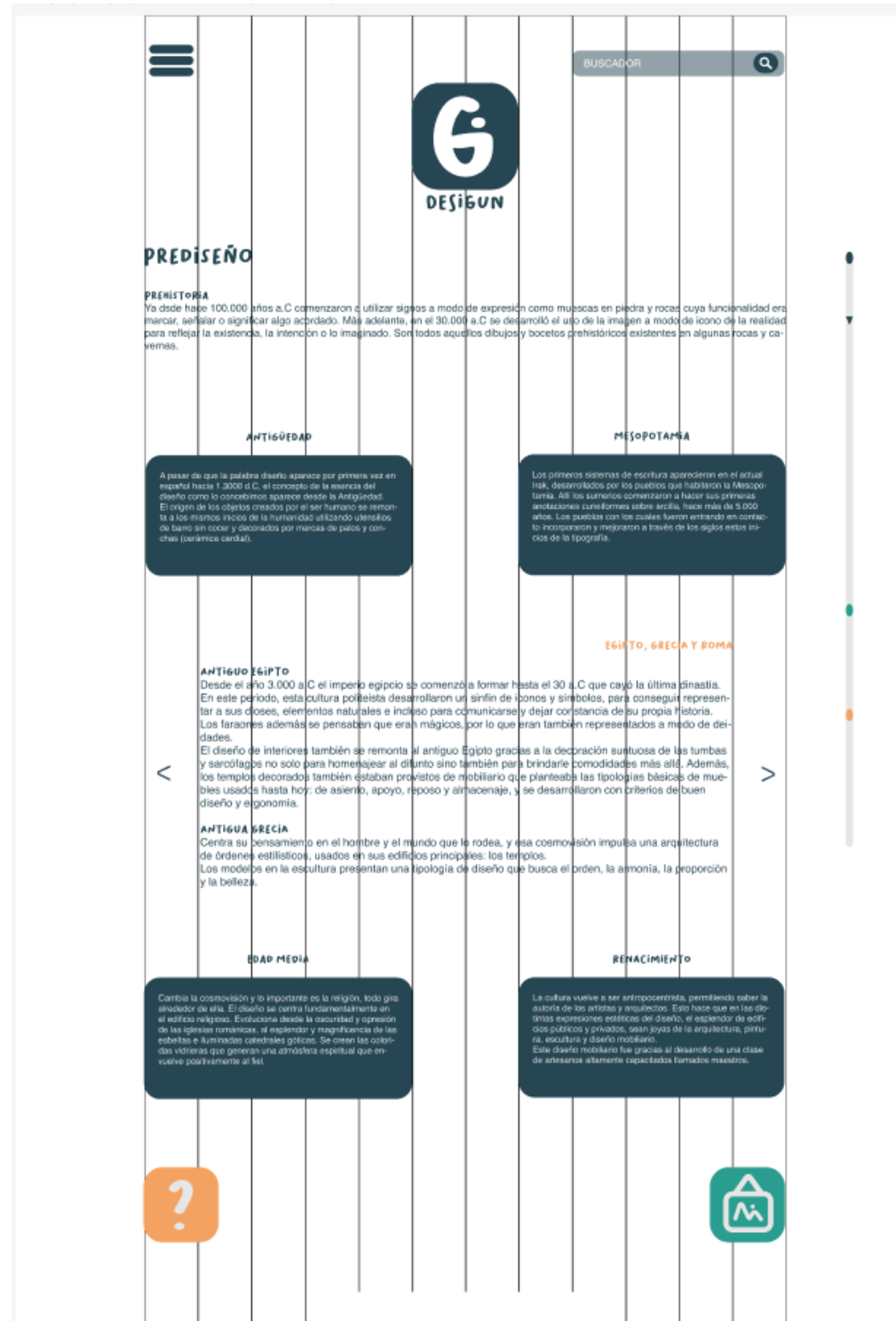


Apartado de preguntas con puntuación



# ORDENADOR

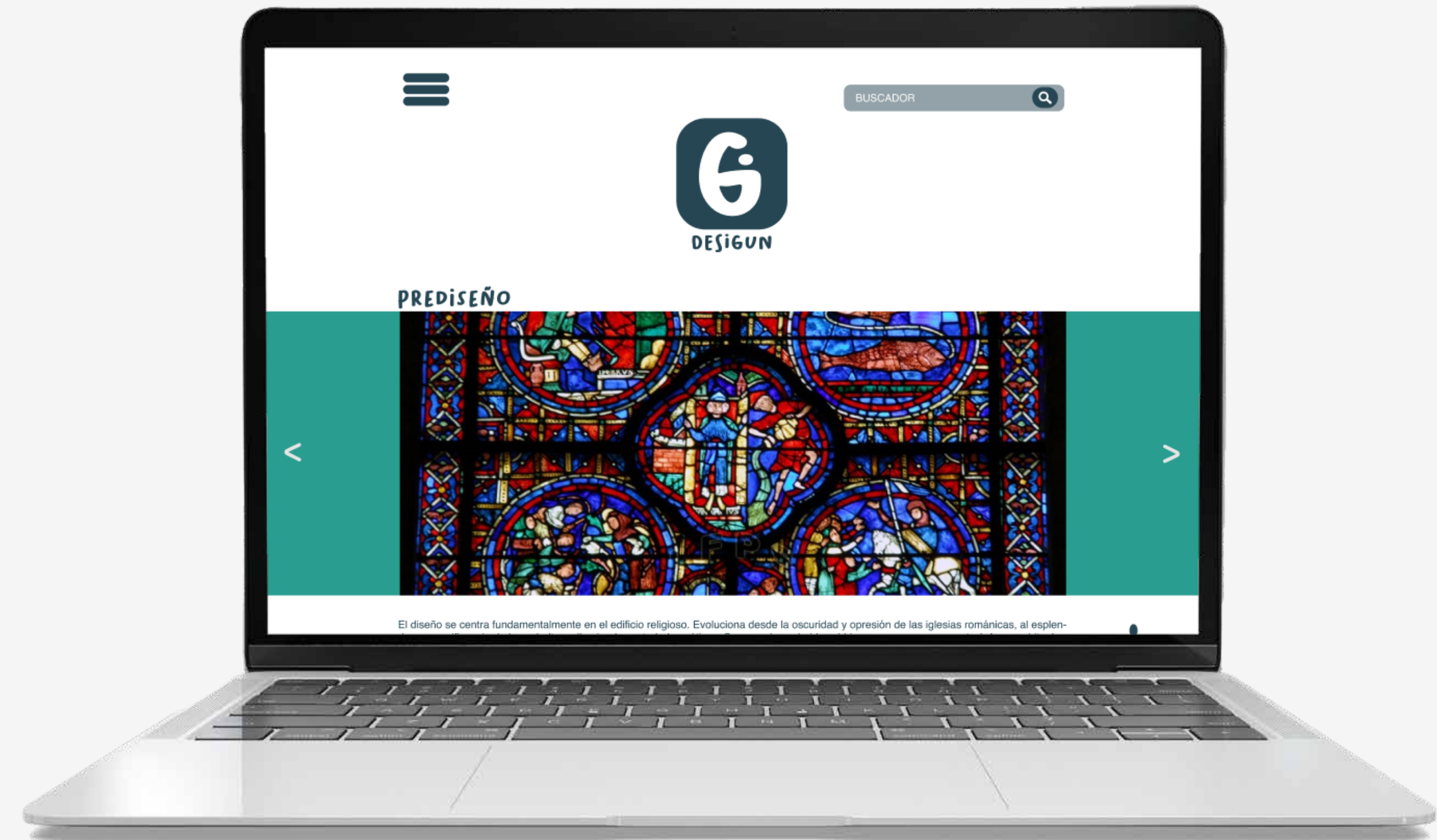
## Teoría



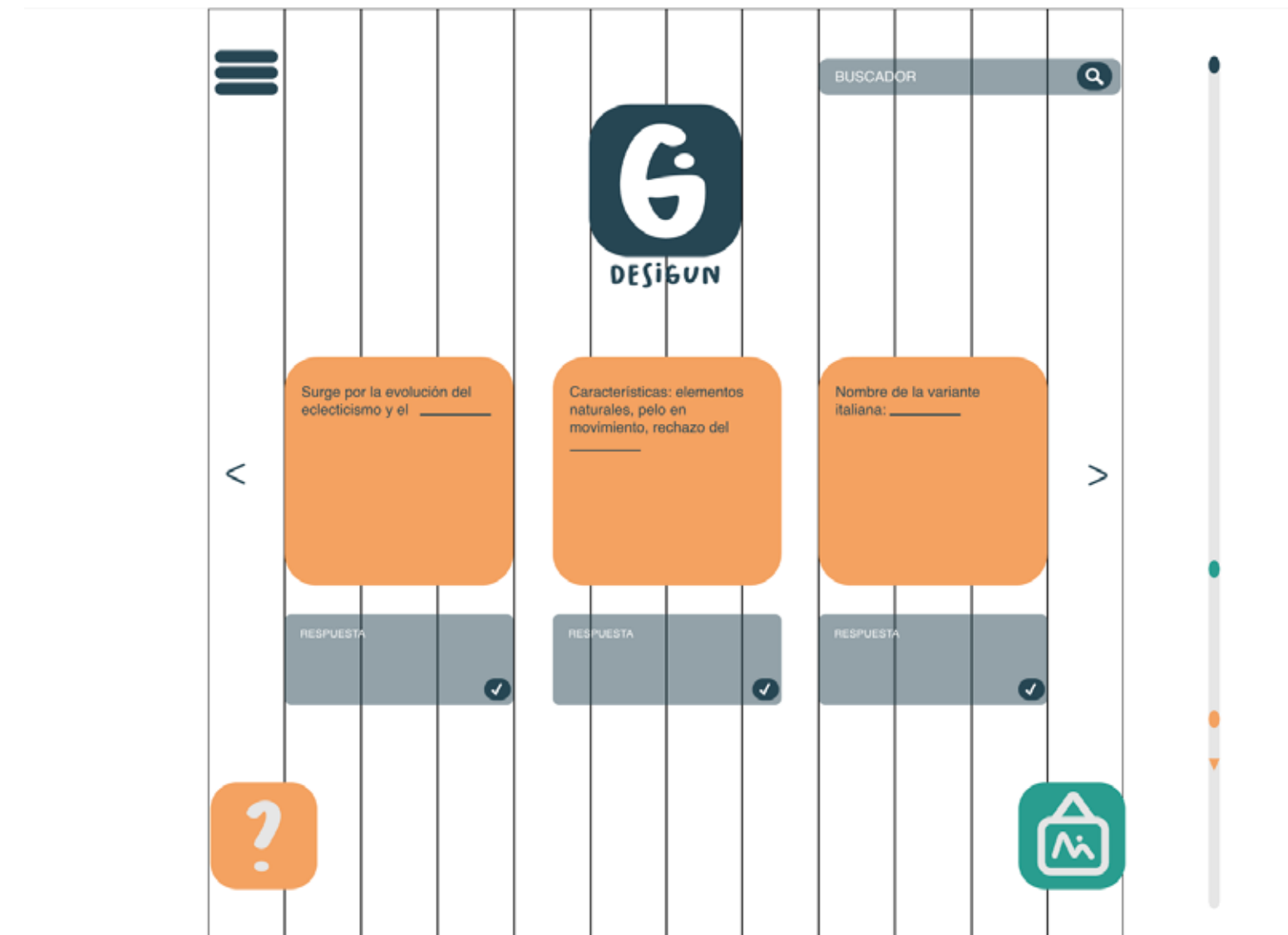
SCROLL donde la línea de progreso su mueve por el contenido que ya has visto, y te sigue mientras subes o bajas

# ORDENADOR

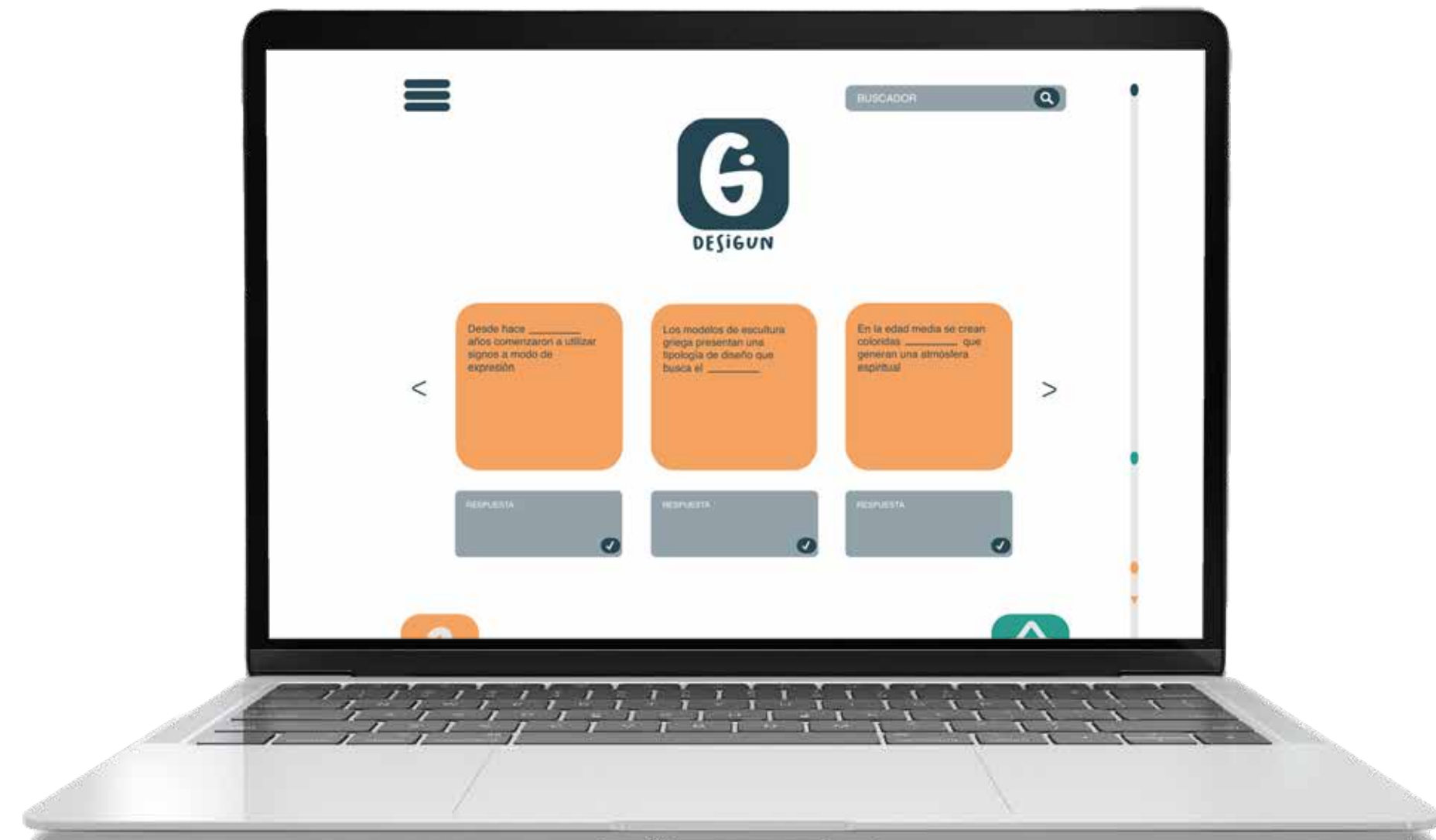
## Contenido visual



# ORDENADOR



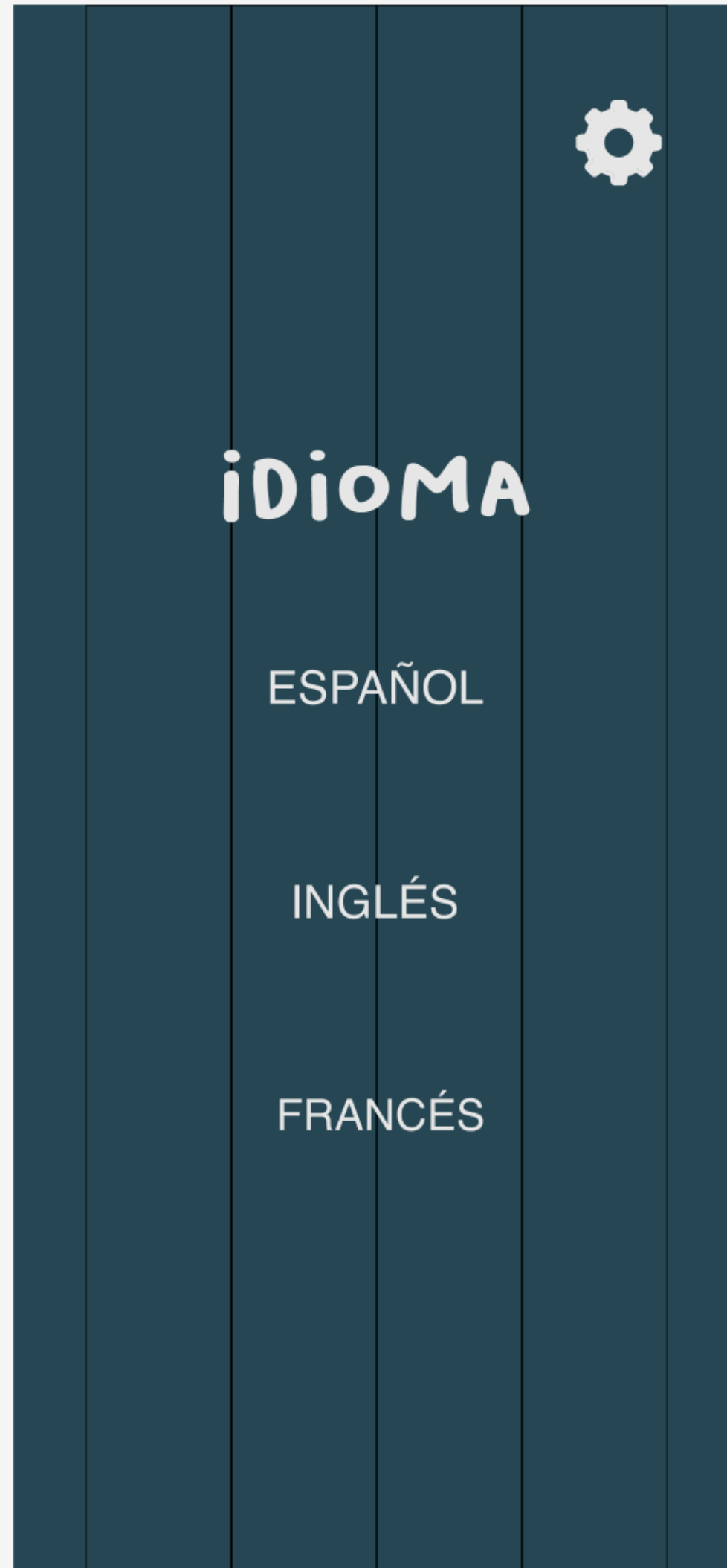
## Preguntas



# MÓVIL



Despegable ajustes inicio



Despegable menú



Pantalla inicio de sesión



# MÓVIL

Niveles bloqueados y desbloqueados



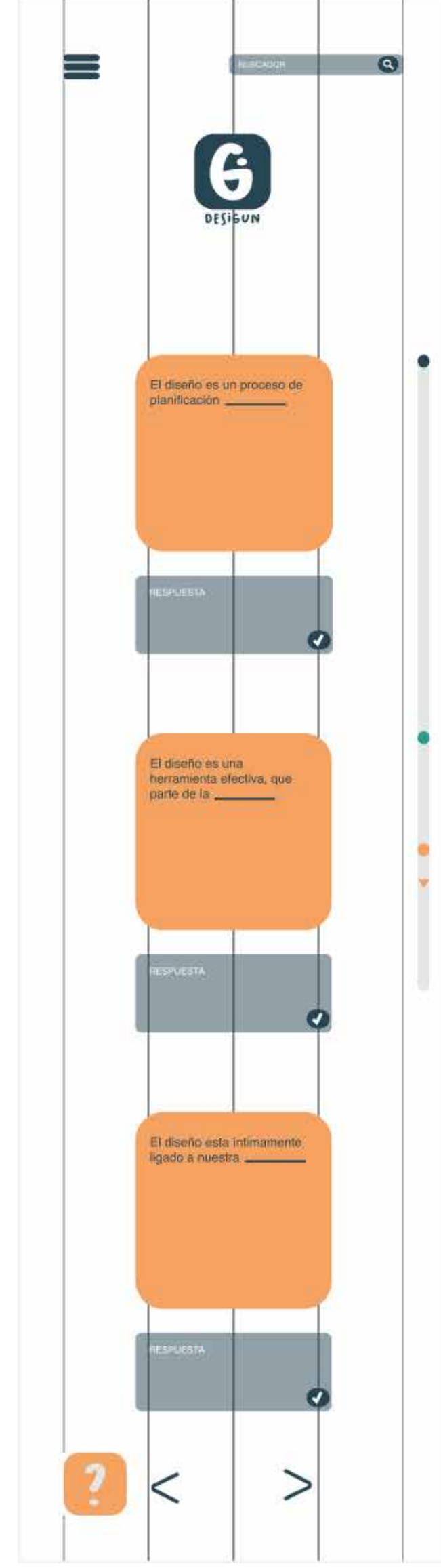
Todos los niveles desbloqueados



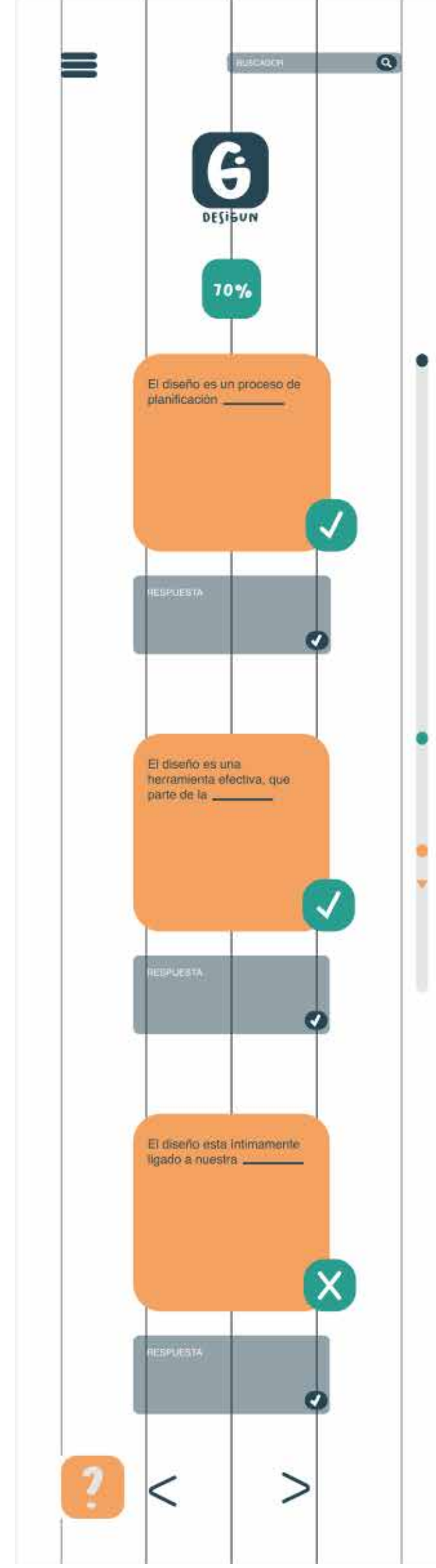
Pop up definición de cada tema



Apartado de preguntas



Apartado de preguntas con puntuación



**DESIGN**

**PREHISTORIA**  
Ya desde hace 100.000 años a.C comenzaron a utilizar signos a modo de expresión como muescas en piedra y rocas cuya funcionalidad era marcar, señalar o significar algo acordado. Más adelante, en el 30.000 a.C se desarrolló el uso de la imagen a modo de icono de la realidad para reflejar la existencia, la intención o lo imaginado. Son todos aquellos dibujos y bocetos prehistóricos existentes en algunas rocas y cavernas.

**ANTIGÜEDAD**  
A pesar de que la palabra diseño aparece por primera vez en español hacia 1.300 d.C, el concepto de la esencia del diseño como lo concebimos aparece desde la Antigüedad. El origen de los objetos creados por el ser humano se remonta a los mismos inicios de la humanidad utilizando utensilios de barro sin cocer y decorados por marcas de palos y conchas (cerámica cardial).

**MEJOPOTAMIA**  
Los primeros sistemas de escritura aparecieron en el actual Irak, desarrollados por los pueblos que habitaron la Mesopotamia. Allí los sumerios comenzaron a hacer sus primeras anotaciones utilizando sobre todo, hasta hace más de 5.000 años. Los pictogramas con los cuales fueron entrando en contacto los egipcios y romanos a través de los siglos, estos inicios de la tipografía.

**EGIPTO, GRECIA Y ROMA**

**ANTIGÜO EGIPTO**  
Desde el año 3.000 a.C el imperio egipcio se comenzó a formar hasta el 30 a.C que cayó la última dinastía. En este periodo, esta cultura politeísta desarrollaron un sinnúmero de iconos y símbolos, para conseguir representar a sus dioses, elementos naturales e incluso para comunicarse y dejar constancia de su propia historia. Los faraones además se pensaban que eran mágicos, por lo que eran también representados a modo de diademas. El diseño de interiores también se remonta al antiguo Egipto gracias a la decoración sumptuosa de las tumbas y sarcófagos de modo para homenajear al difunto sino también para brindarle comodidades más allá. Además, los templos decorados también estaban provistos de mobiliario que planteaba las tipologías básicas de muebles usados hasta hoy: de asiento, apoyo, reposo y almacenaje, y se desarrollaron con criterios de buen diseño y ergonomía.

**ANTIGUA GRECIA**  
Centra su pensamiento en el hombre y el mundo que lo rodea, y esa cosmovisión impulsa una arquitectura de ordenes estilísticos, usados en sus edificios principales, los templos. Los modelos en la escultura presentan una tipología de diseño que busca el orden, la armonía, la proporción y la belleza.

**EDAD MEDIA**  
Cambia la cosmovisión y lo importante es la religión, todo gira alrededor de ella. El diseño se centra fundamentalmente en el edificio religioso. Evolucionan desde la oscuridad y opresión de las iglesias románicas, al esplendor y magnificencia de las catedrales góticas y barrocas renacentistas. Se crean los coloridos vitrales que generan una atmósfera espiritual que empuja positivamente al fiel.

**RENACIMIENTO**  
La cultura vuelve a ser antropocéntrica, permitiendo volver al estudio de los artes y ciencias. Esto hace que en las distintas expresiones estéticas de diseño, el momento de edificios públicos y privados, sean piezas de la arquitectura, pintura, escultura y diseño moderno. Esto diseño moderno fue gracias al desarrollo de una clase de artesanos altamente capacitados llamados maestros.

**DESIGN**

**PREHISTORIA**  
Ya desde hace 100.000 años a.C comenzaron a utilizar signos a modo de expresión como muescas en piedra y rocas cuya funcionalidad era marcar, señalar o significar algo acordado. Más adelante, en el 30.000 a.C se desarrolló el uso de la imagen a modo de icono de la realidad para reflejar la existencia, la intención o lo imaginado. Son todos aquellos dibujos y bocetos prehistóricos existentes en algunas rocas y cavernas.

**ANTIGÜEDAD**  
A pesar de que la palabra diseño aparece por primera vez en español hacia 1.300 d.C, el concepto de la esencia del diseño como lo concebimos aparece desde la Antigüedad. El origen de los objetos creados por el ser humano se remonta a los mismos inicios de la humanidad utilizando utensilios de barro sin cocer y decorados por marcas de palos y conchas (cerámica cardial).

**MEJOPOTAMIA**  
Los primeros sistemas de escritura aparecieron en el actual Irak, desarrollados por los pueblos que habitaron la Mesopotamia. Allí los sumerios comenzaron a hacer sus primeras anotaciones utilizando sobre todo, hasta hace más de 5.000 años. Los pictogramas con los cuales fueron entrando en contacto los egipcios y romanos a través de los siglos, estos inicios de la tipografía.

**EGIPTO, GRECIA Y ROMA**

**ANTIGÜO EGIPTO**  
Desde el año 3.000 a.C el imperio egipcio se comenzó a formar hasta el 30 a.C que cayó la última dinastía. En este periodo, esta cultura politeísta desarrollaron un sinnúmero de iconos y símbolos, para conseguir representar a sus dioses, elementos naturales e incluso para comunicarse y dejar constancia de su propia historia. Los faraones además se pensaban que eran mágicos, por lo que eran también representados a modo de diademas. El diseño de interiores también se remonta al antiguo Egipto gracias a la decoración sumptuosa de las tumbas y sarcófagos de modo para homenajear al difunto sino también para brindarle comodidades más allá. Además, los templos decorados también estaban provistos de mobiliario que planteaba las tipologías básicas de muebles usados hasta hoy: de asiento, apoyo, reposo y almacenaje, y se desarrollaron con criterios de buen diseño y ergonomía.

**ANTIGUA GRECIA**  
Centra su pensamiento en el hombre y el mundo que lo rodea, y esa cosmovisión impulsa una arquitectura de ordenes estilísticos, usados en sus edificios principales, los templos. Los modelos en la escultura presentan una tipología de diseño que busca el orden, la armonía, la proporción y la belleza.

**EDAD MEDIA**  
Cambia la cosmovisión y lo importante es la religión, todo gira alrededor de ella. El diseño se centra fundamentalmente en el edificio religioso. Evolucionan desde la oscuridad y opresión de las iglesias románicas, al esplendor y magnificencia de las catedrales góticas y barrocas renacentistas. Se crean los coloridos vitrales que generan una atmósfera espiritual que empuja positivamente al fiel.

**RENACIMIENTO**  
La cultura vuelve a ser antropocéntrica, permitiendo volver al estudio de los artes y ciencias. Esto hace que en las distintas expresiones estéticas de diseño, el momento de edificios públicos y privados, sean piezas de la arquitectura, pintura, escultura y diseño moderno. Esto diseño moderno fue gracias al desarrollo de una clase de artesanos altamente capacitados llamados maestros.

**DESIGN**

**PREHISTORIA**  
Ya desde hace 100.000 años a.C comenzaron a utilizar signos a modo de expresión como muescas en piedra y rocas cuya funcionalidad era marcar, señalar o significar algo acordado. Más adelante, en el 30.000 a.C se desarrolló el uso de la imagen a modo de icono de la realidad para reflejar la existencia, la intención o lo imaginado. Son todos aquellos dibujos y bocetos prehistóricos existentes en algunas rocas y cavernas.

**ANTIGÜEDAD**  
A pesar de que la palabra diseño aparece por primera vez en español hacia 1.300 d.C, el concepto de la esencia del diseño como lo concebimos aparece desde la Antigüedad. El origen de los objetos creados por el ser humano se remonta a los mismos inicios de la humanidad utilizando utensilios de barro sin cocer y decorados por marcas de palos y conchas (cerámica cardial).

**MEJOPOTAMIA**  
Los primeros sistemas de escritura aparecieron en el actual Irak, desarrollados por los pueblos que habitaron la Mesopotamia. Allí los sumerios comenzaron a hacer sus primeras anotaciones utilizando sobre todo, hasta hace más de 5.000 años. Los pictogramas con los cuales fueron entrando en contacto los egipcios y romanos a través de los siglos, estos inicios de la tipografía.

**EGIPTO, GRECIA Y ROMA**

**ANTIGÜO EGIPTO**  
Desde el año 3.000 a.C el imperio egipcio se comenzó a formar hasta el 30 a.C que cayó la última dinastía. En este periodo, esta cultura politeísta desarrollaron un sinnúmero de iconos y símbolos, para conseguir representar a sus dioses, elementos naturales e incluso para comunicarse y dejar constancia de su propia historia. Los faraones además se pensaban que eran mágicos, por lo que eran también representados a modo de diademas. El diseño de interiores también se remonta al antiguo Egipto gracias a la decoración sumptuosa de las tumbas y sarcófagos de modo para homenajear al difunto sino también para brindarle comodidades más allá. Además, los templos decorados también estaban provistos de mobiliario que planteaba las tipologías básicas de muebles usados hasta hoy: de asiento, apoyo, reposo y almacenaje, y se desarrollaron con criterios de buen diseño y ergonomía.

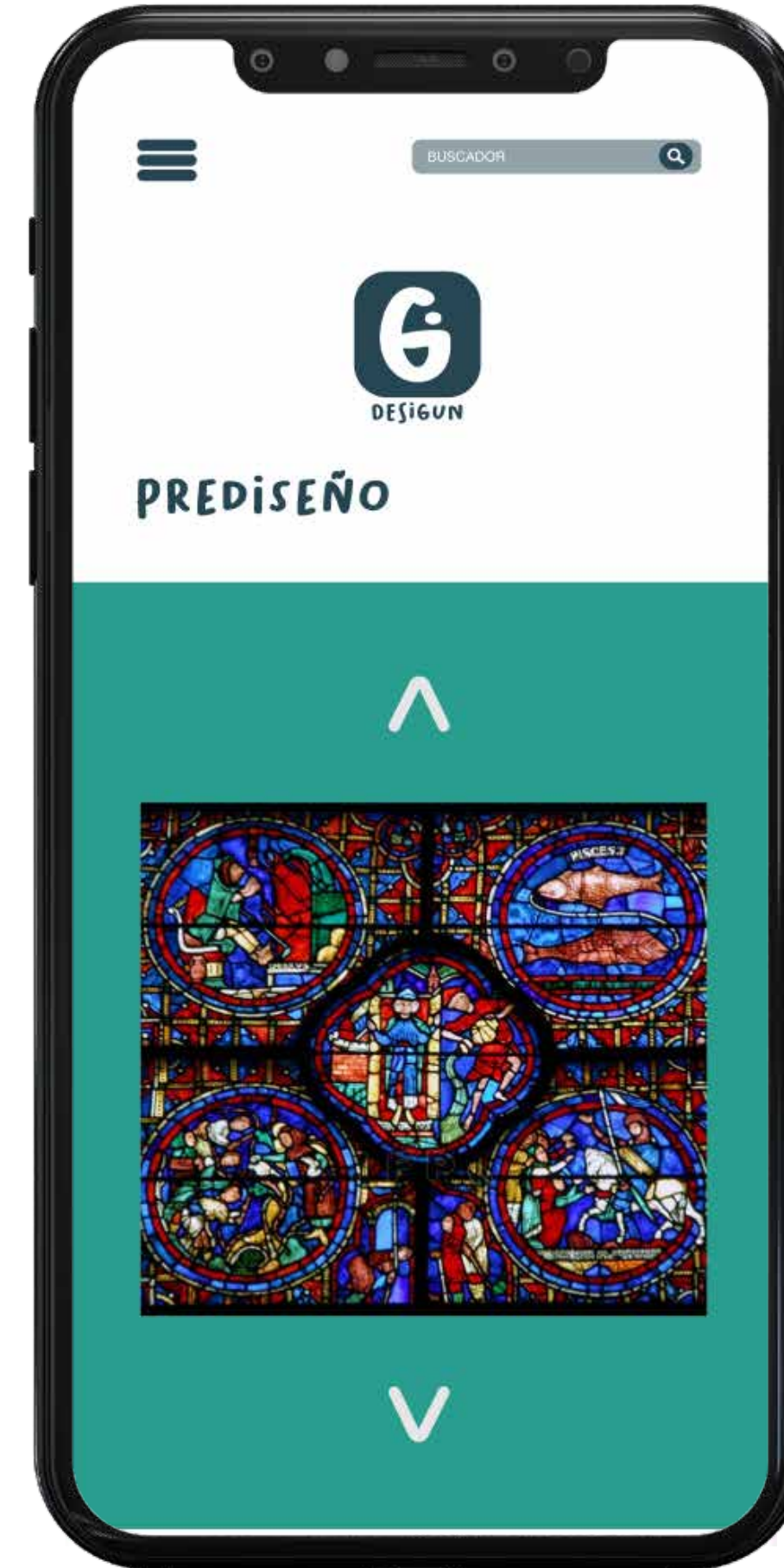
**ANTIGUA GRECIA**  
Centra su pensamiento en el hombre y el mundo que lo rodea, y esa cosmovisión impulsa una arquitectura de ordenes estilísticos, usados en sus edificios principales, los templos. Los modelos en la escultura presentan una tipología de diseño que busca el orden, la armonía, la proporción y la belleza.

**EDAD MEDIA**  
Cambia la cosmovisión y lo importante es la religión, todo gira alrededor de ella. El diseño se centra fundamentalmente en el edificio religioso. Evolucionan desde la oscuridad y opresión de las iglesias románicas, al esplendor y magnificencia de las catedrales góticas y barrocas renacentistas. Se crean los coloridos vitrales que generan una atmósfera espiritual que empuja positivamente al fiel.

**RENACIMIENTO**  
La cultura vuelve a ser antropocéntrica, permitiendo volver al estudio de los artes y ciencias. Esto hace que en las distintas expresiones estéticas de diseño, el momento de edificios públicos y privados, sean piezas de la arquitectura, pintura, escultura y diseño moderno. Esto diseño moderno fue gracias al desarrollo de una clase de artesanos altamente capacitados llamados maestros.

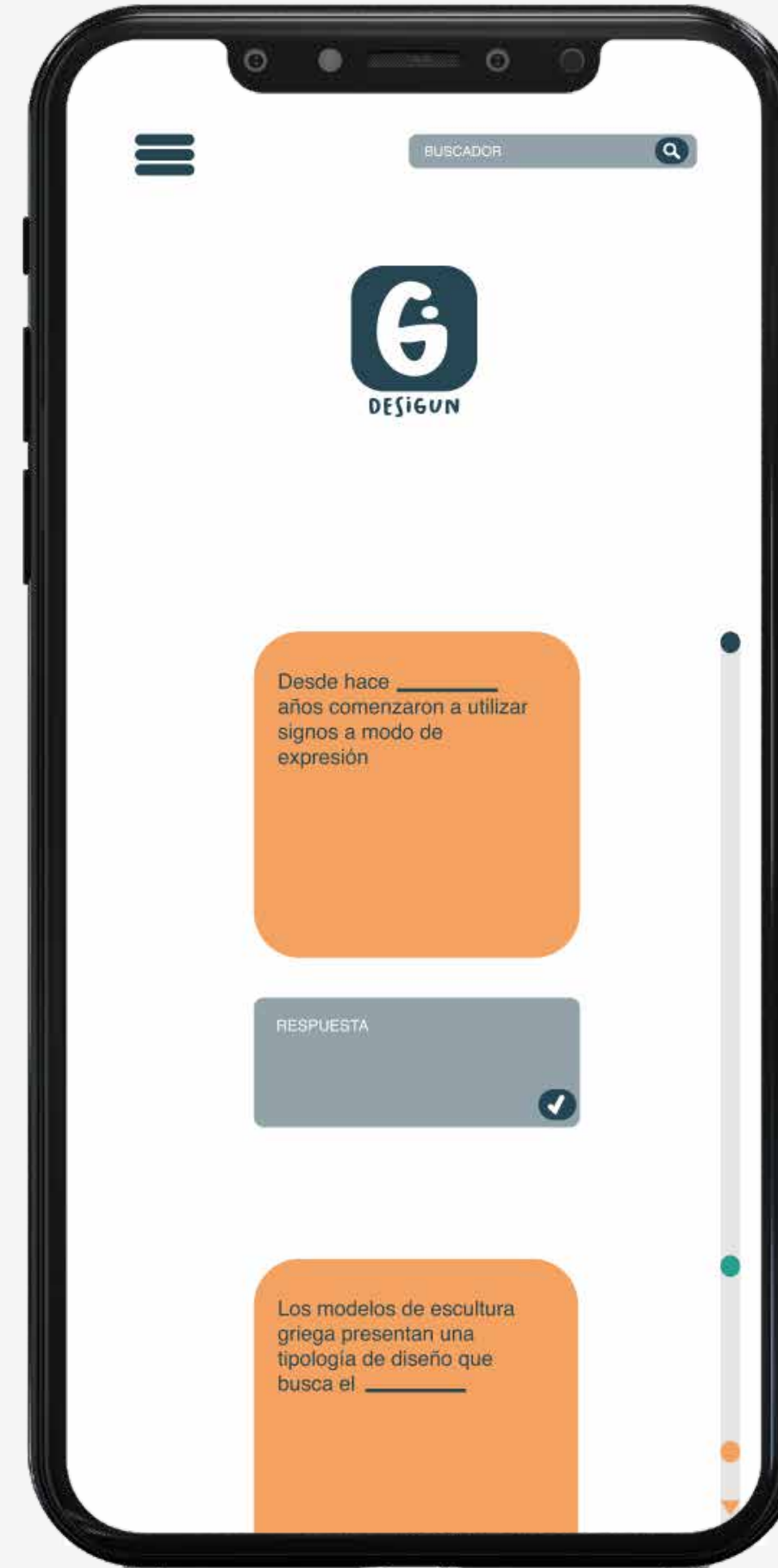
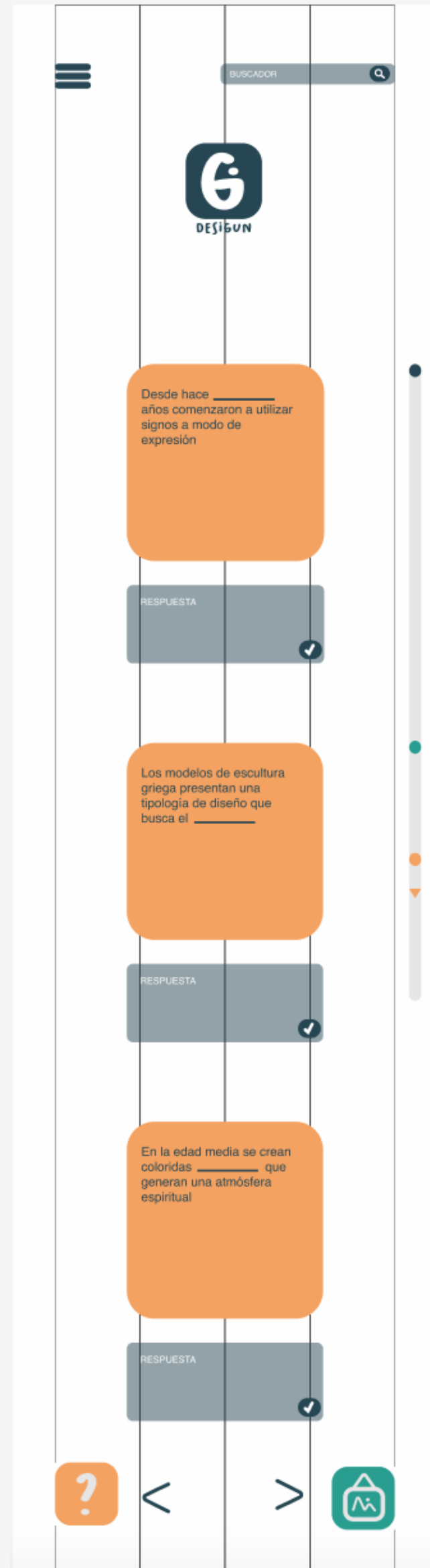
# MÓVIL

Contenido visual



# MÓVIL

## Preguntas

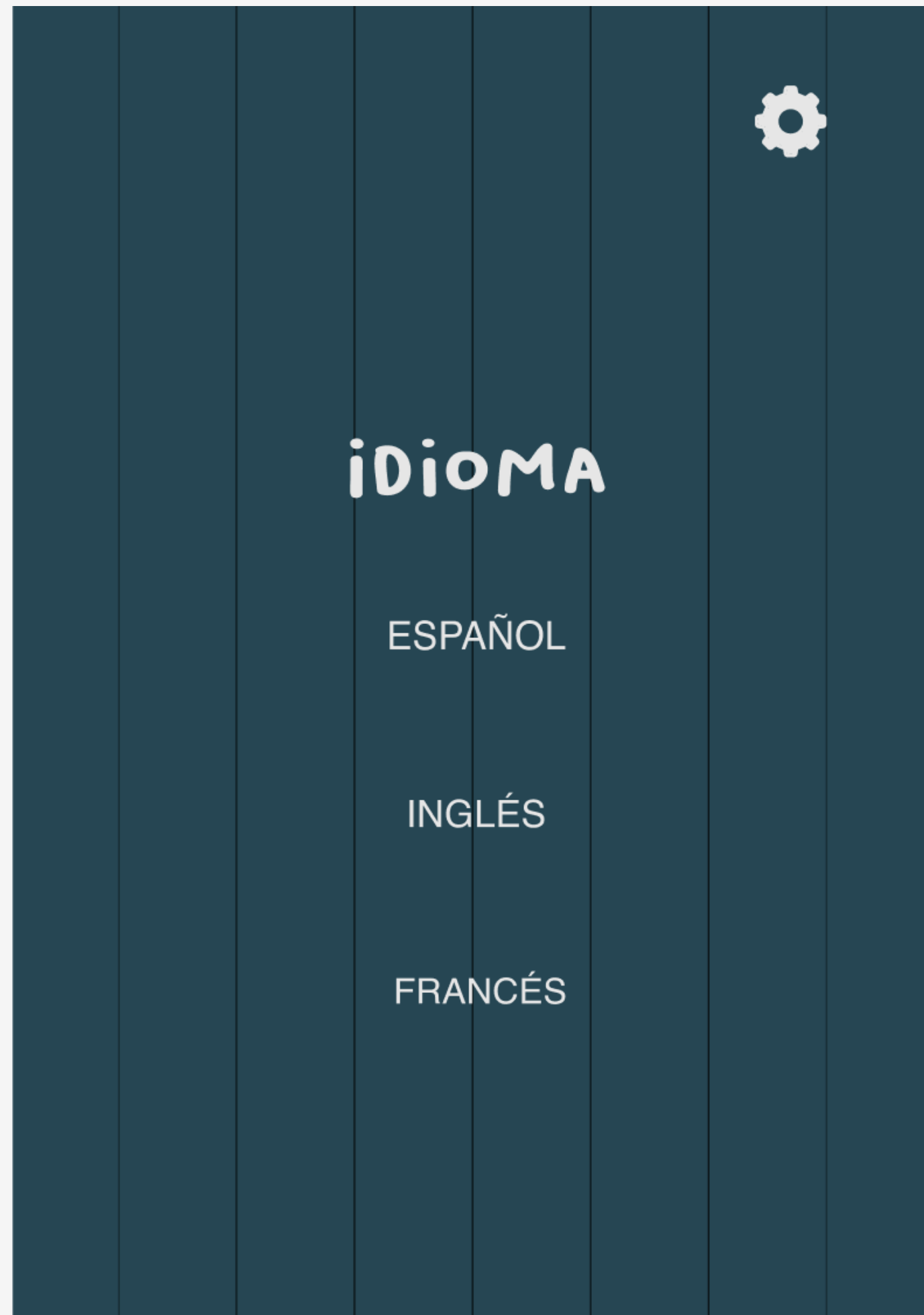


# TABLET

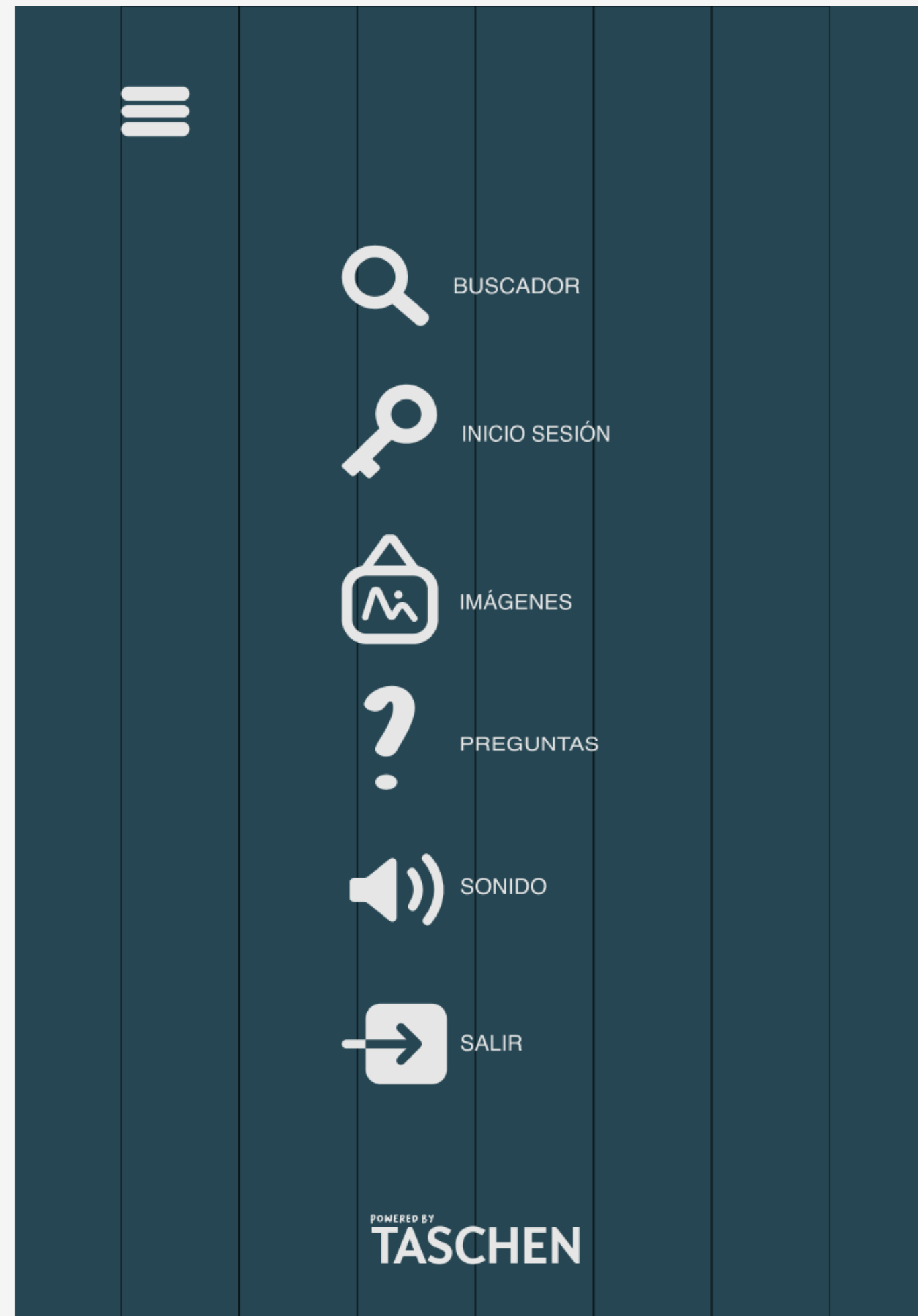


# TABLET

Despegable ajustes inicio



Despegable menú

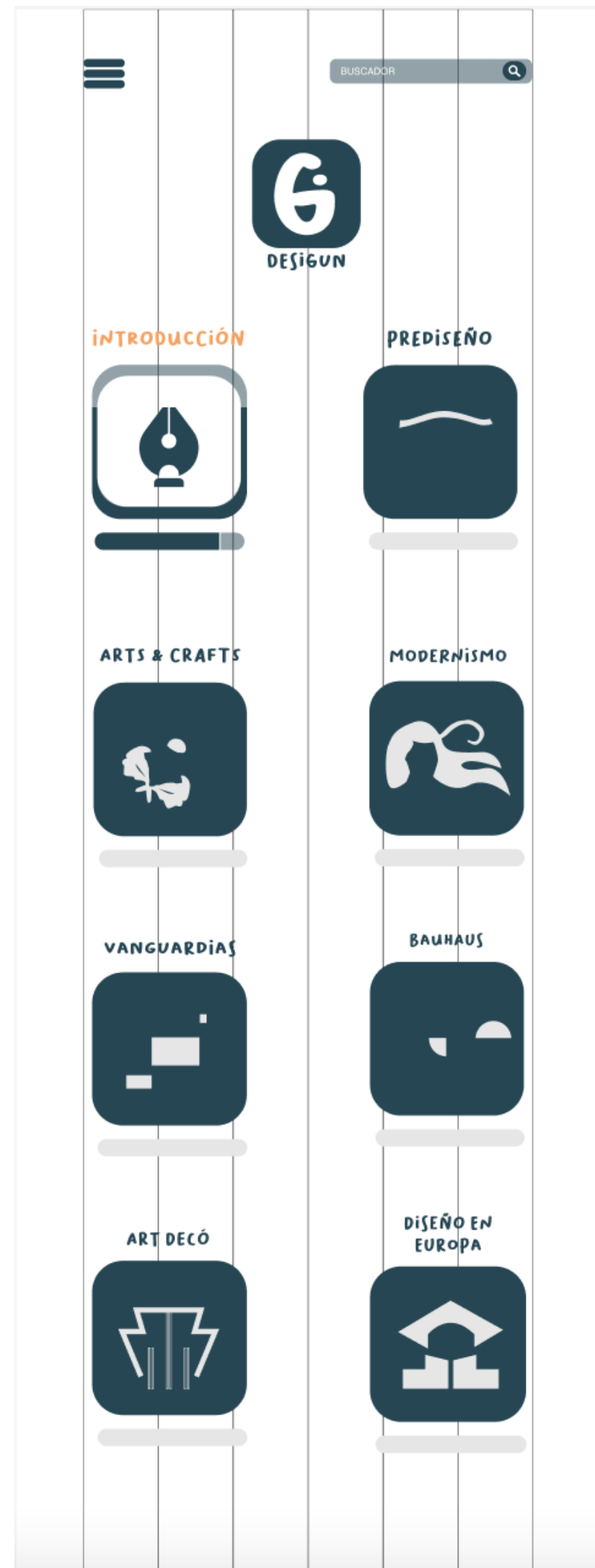


Pantalla inicio de sesión

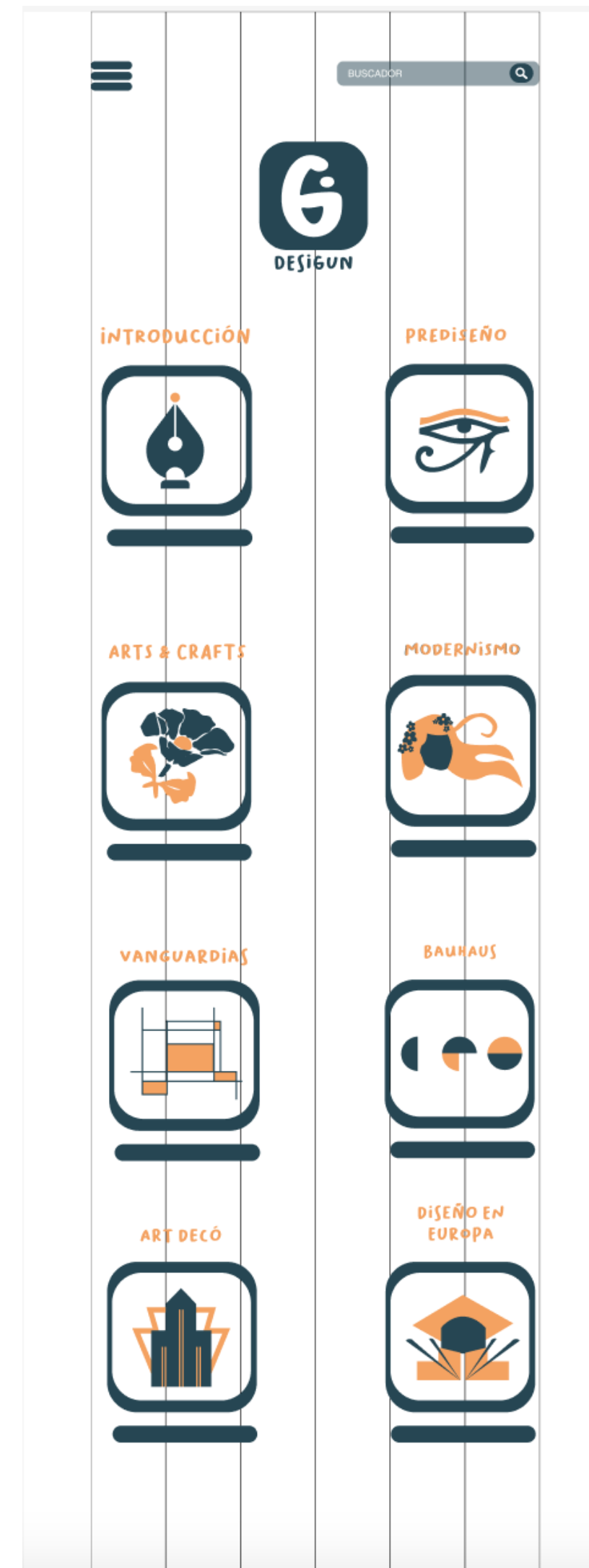


# TABLET

Niveles bloqueados y desbloqueados



Todos los niveles desbloqueados

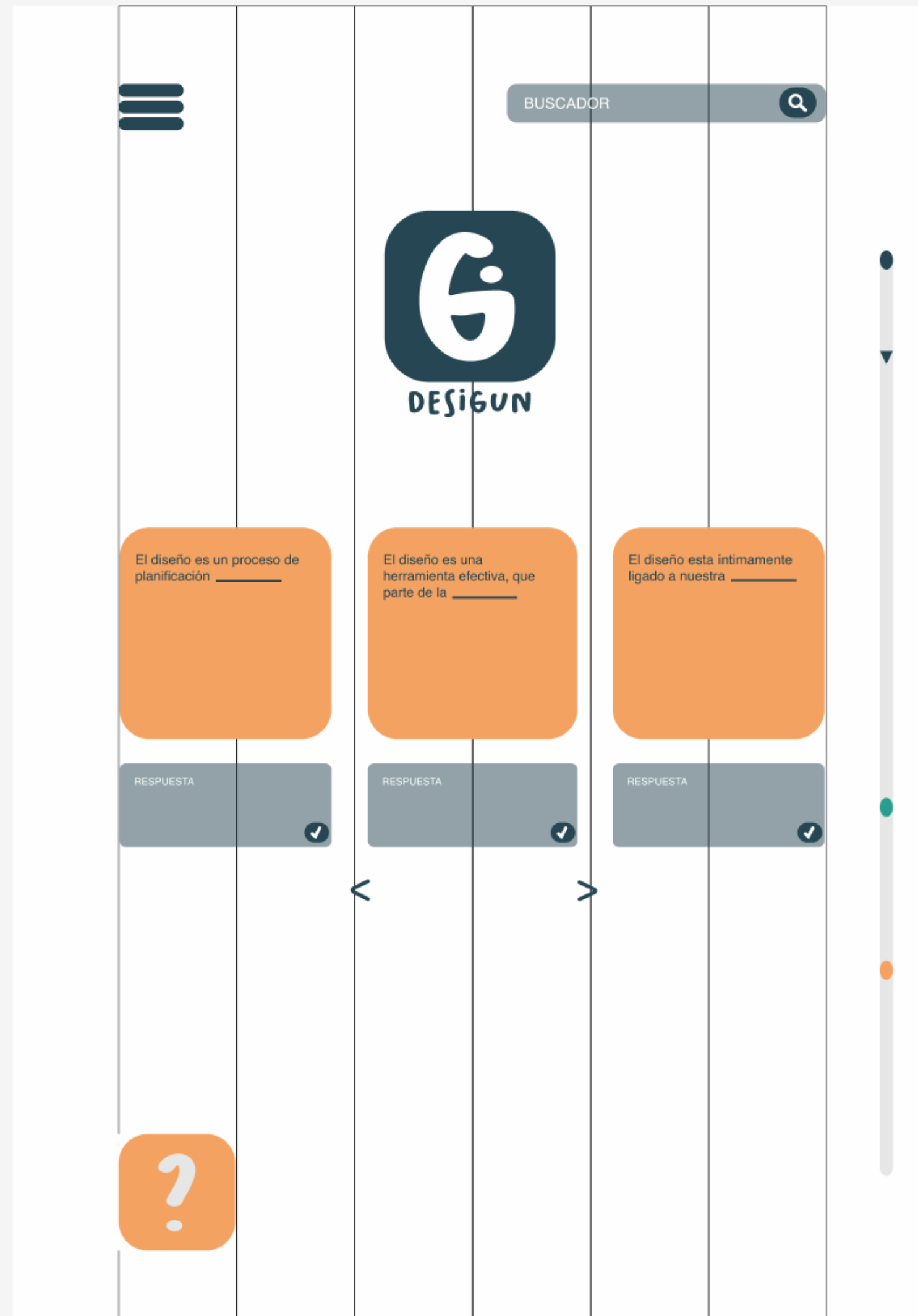


Pop up definición de cada tema

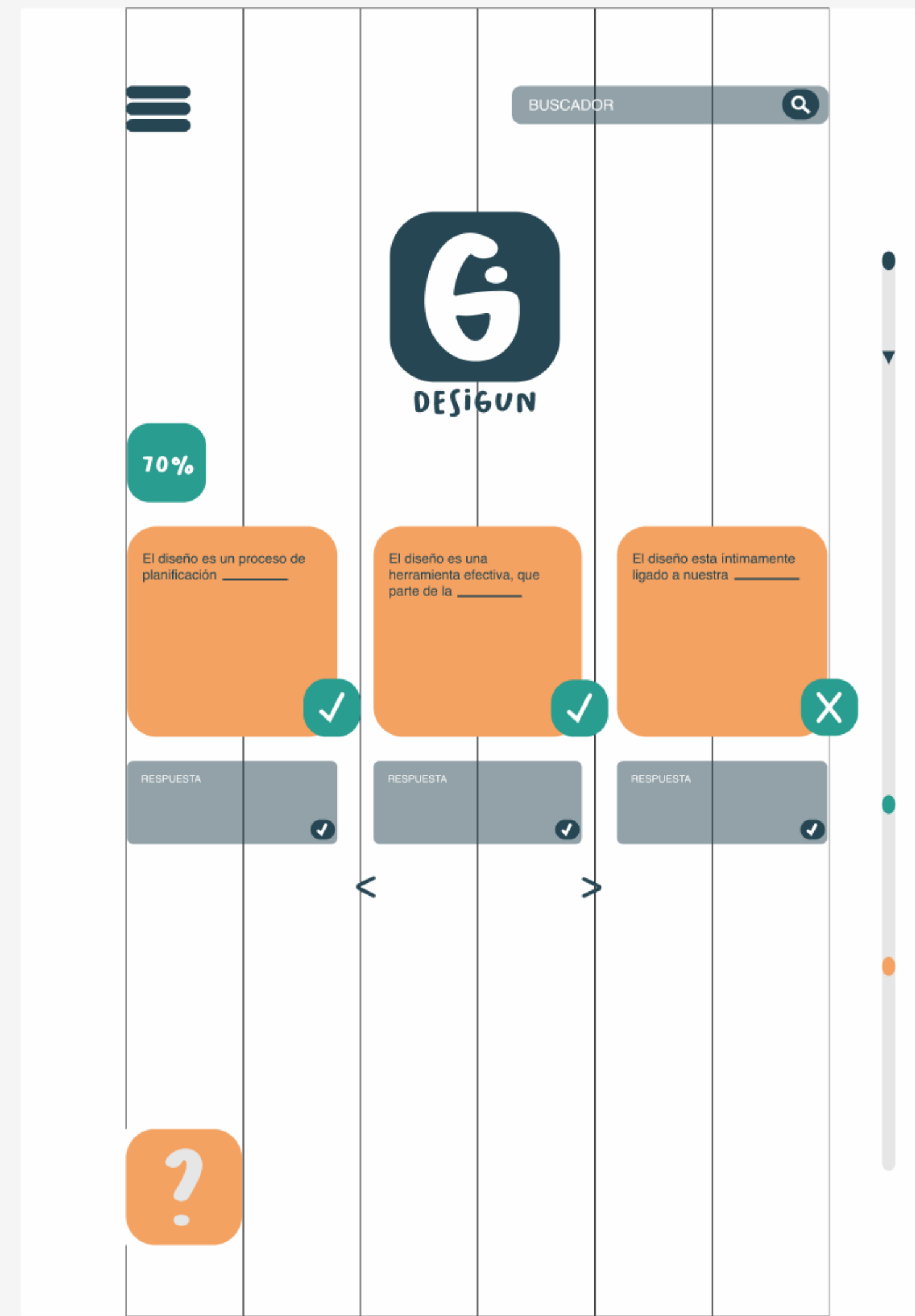


# TABLET

Apartado de preguntas



Apartado de preguntas con puntuación





**DESIGN**

## PRE-DISEÑO

**PREHISTORIA**  
Ya desde hace 100.000 años a.C comenzaron a utilizar signos a modo de expresión como muescas en piedra y rocas cuya funcionalidad era marcar, señalar o significar algo acordado. Más adelante, en el 30.000 a.C se desarrolló el uso de la imagen a modo de icono de la realidad para reflejar la existencia, la intención o lo imaginado. Son todos aquellos dibujos y bocetos prehistóricos existentes en algunas rocas y cavernas.

**ANTIQUEDAD**  
A pesar de que la palabra diseño aparece por primera vez en español hasta 1.300 d.C, el concepto de la esencia del diseño como lo concebimos aparece desde la Antigüedad.  
El origen de los objetos creados por el ser humano se remonta a las primeras rocas de la humanidad, utilizando utensilios de barro sin cocer y decorados por marcas de palos y conchas (cerámica cordada).

**MESOPOTAMIA**  
Los primeros sistemas de escritura aparecieron en el actual Irak, desarrollados por los pueblos que habitaban la Mesopotamia. Allí los sumerios comenzaron a hacer las primeras inscripciones cuneiformes sobre arcilla, hace más de 5.000 años. Los pueblos con los cuales fueron entendiéndose incorporaron y mejoraron a través de los siglos estos rasgos de la tipografía.

**EGIPTO, GRECIA Y ROMA**

**ANTIGUO EGIPTO**  
Desde el año 3.000 a.C el imperio egipcio se comenzó a formar hasta el 30 a.C que cayó la última dinastía. En este periodo, esta cultura politeísta desarrollaron un sinnúmero de iconos y símbolos, para conseguir representar a sus dioses, elementos naturales e incluso para comunicarse y dejar constancia de su propia historia. Los faraones además se pensaban que eran mágicos, por lo que eran también representados a modo de deidades.  
El diseño de interiores también les remonta al antiguo Egipto gracias a la decoración suntuosa de las tumbas y sarcófagos no solo para homenajear al difunto sino también para brindarle comodidades más allá. Además, los templos decorados también estaban provistos de mobiliario que planteaba las tipologías básicas de muebles usados hasta hoy: de asiento, apoyo, reposo y almacenaje, y se desarrollaron con criterios de buen diseño y ergonomía.

**ANTIGUA GRECIA**  
Centra su pensamiento en el hombre y el mundo que lo rodea, y esa cosmovisión impulsó una arquitectura de órdenes estilísticos, usados en sus edificios principales: los templos.  
Los modelos en la escultura presentan una tipología de diseño que busca el orden, la armonía, la proporción y la belleza.

**EDAD MEDIA**  
Cambia la cosmovisión y lo importante es la religión, todo gira alrededor de ella. El diseño se centra fundamentalmente en el edificio religioso, buscando desde la sencillez y pureza de las líneas románcas, al esplendor y magnificencia de las catedrales y summitas góticas. De esta época datan vitrales que generan una atmósfera espiritual que envuelve positiva mente al fiel.

**RENACIMIENTO**  
La cultura vuelve a ser antropocéntrica, permitiendo saber la autoría de los artistas y arquitectos. Esto hace que en las distintas representaciones de arte del diseño, el bienestar de edificios públicos y privados, sean protagonistas de la arquitectura, pintura, escultura y diseño moderno.  
Este diseño mobiliario fue gracias al desarrollo de una clase de artesanos altamente capacitados llamados maestros.



**DESIGN**

## PRE-DISEÑO

**PREHISTORIA**  
Ya desde hace 100.000 años a.C comenzaron a utilizar signos a modo de expresión como muescas en piedra y rocas cuya funcionalidad era marcar, señalar o significar algo acordado. Más adelante, en el 30.000 a.C se desarrolló el uso de la imagen a modo de icono de la realidad para reflejar la existencia, la intención o lo imaginado. Son todos aquellos dibujos y bocetos prehistóricos existentes en algunas rocas y cavernas.

**ANTIQUEDAD**  
A pesar de que la palabra diseño aparece por primera vez en español hasta 1.300 d.C, el concepto de la esencia del diseño como lo concebimos aparece desde la Antigüedad.  
El origen de los objetos creados por el ser humano se remonta a las primeras rocas de la humanidad, utilizando utensilios de barro sin cocer y decorados por marcas de palos y conchas (cerámica cordada).

**MESOPOTAMIA**  
Los primeros sistemas de escritura aparecieron en el actual Irak, desarrollados por los pueblos que habitaban la Mesopotamia. Allí los sumerios comenzaron a hacer las primeras inscripciones cuneiformes sobre arcilla, hace más de 5.000 años. Los pueblos con los cuales fueron entendiéndose incorporaron y mejoraron a través de los siglos estos rasgos de la tipografía.

**EGIPTO, GRECIA Y ROMA**

**ANTIGUO EGIPTO**  
Desde el año 3.000 a.C el imperio egipcio se comenzó a formar hasta el 30 a.C que cayó la última dinastía. En este periodo, esta cultura politeísta desarrollaron un sinnúmero de iconos y símbolos, para conseguir representar a sus dioses, elementos naturales e incluso para comunicarse y dejar constancia de su propia historia. Los faraones además se pensaban que eran mágicos, por lo que eran también representados a modo de deidades.  
El diseño de interiores también se remonta al antiguo Egipto gracias a la decoración suntuosa de las tumbas y sarcófagos no solo para homenajear al difunto sino también para brindarle comodidades más allá. Además, los templos decorados también estaban provistos de mobiliario que planteaba las tipologías básicas de muebles usados hasta hoy: de asiento, apoyo, reposo y almacenaje, y se desarrollaron con criterios de buen diseño y ergonomía.

**ANTIGUA GRECIA**  
Centra su pensamiento en el hombre y el mundo que lo rodea, y esa cosmovisión impulsó una arquitectura de órdenes estilísticos, usados en sus edificios principales: los templos.  
Los modelos en la escultura presentan una tipología de diseño que busca el orden, la armonía, la proporción y la belleza.

**EDAD MEDIA**  
Cambia la cosmovisión y lo importante es la religión, todo gira alrededor de ella. El diseño se centra fundamentalmente en el edificio religioso, buscando desde la sencillez y pureza de las líneas románcas, al esplendor y magnificencia de las catedrales y summitas góticas. De esta época datan vitrales que generan una atmósfera espiritual que envuelve positiva mente al fiel.

**RENACIMIENTO**  
La cultura vuelve a ser antropocéntrica, permitiendo saber la autoría de los artistas y arquitectos. Esto hace que en las distintas representaciones de arte del diseño, el bienestar de edificios públicos y privados, sean protagonistas de la arquitectura, pintura, escultura y diseño moderno.  
Este diseño mobiliario fue gracias al desarrollo de una clase de artesanos altamente capacitados llamados maestros.



**DESIGN**

# PRE-DISEÑO

**PREHISTORIA**  
Ya desde hace 100.000 años a.C comenzaron a utilizar signos a modo de expresión como muescas en piedra y rocas cuya funcionalidad era marcar, señalar o significar algo acordado. Más adelante, en el 30.000 a.C se desarrolló el uso de la imagen a modo de icono de la realidad para reflejar la existencia, la intención o lo imaginado. Son todos aquellos dibujos y bocetos prehistóricos existentes en algunas rocas y cavernas.

**ANTIQUEDAD**

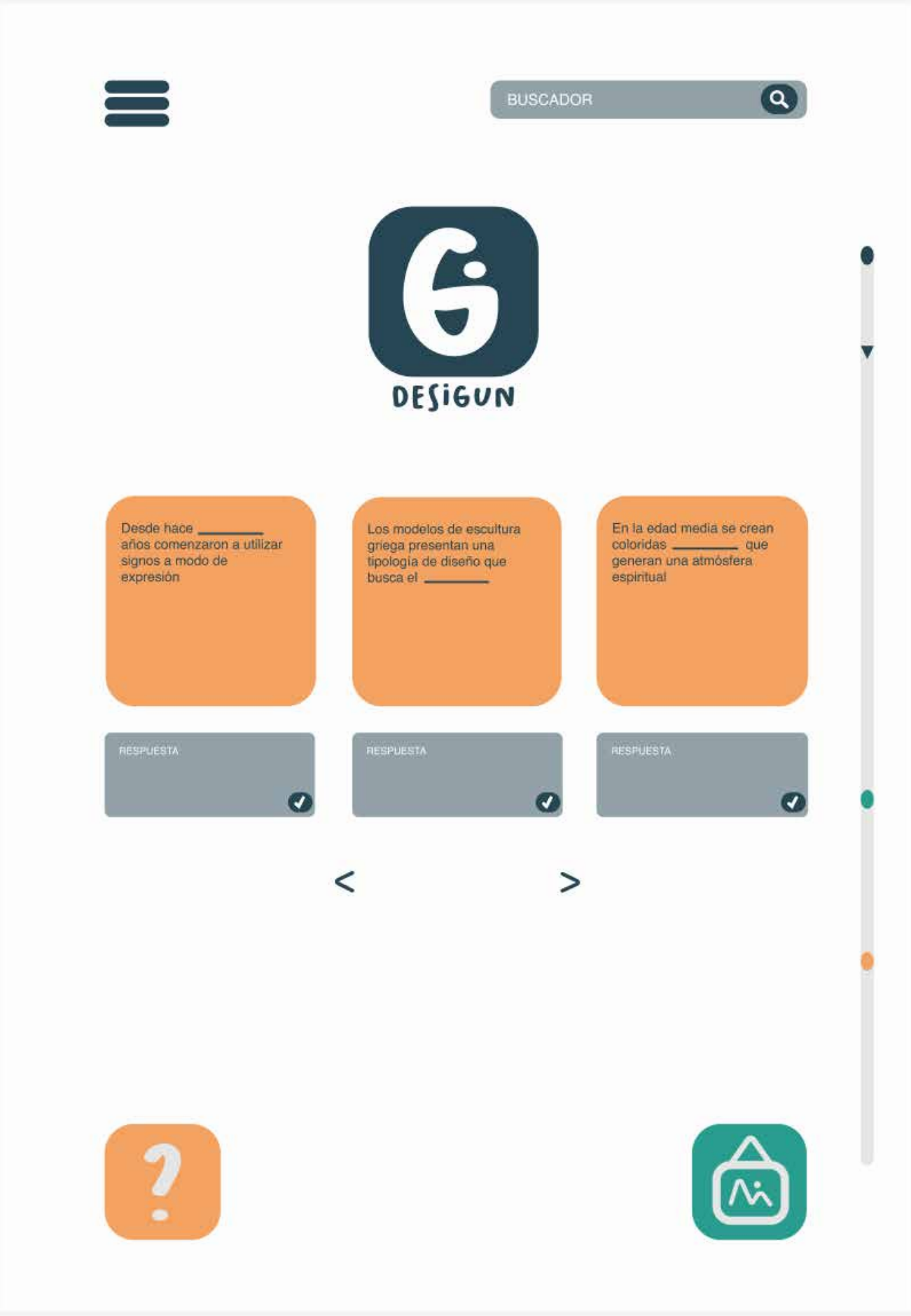
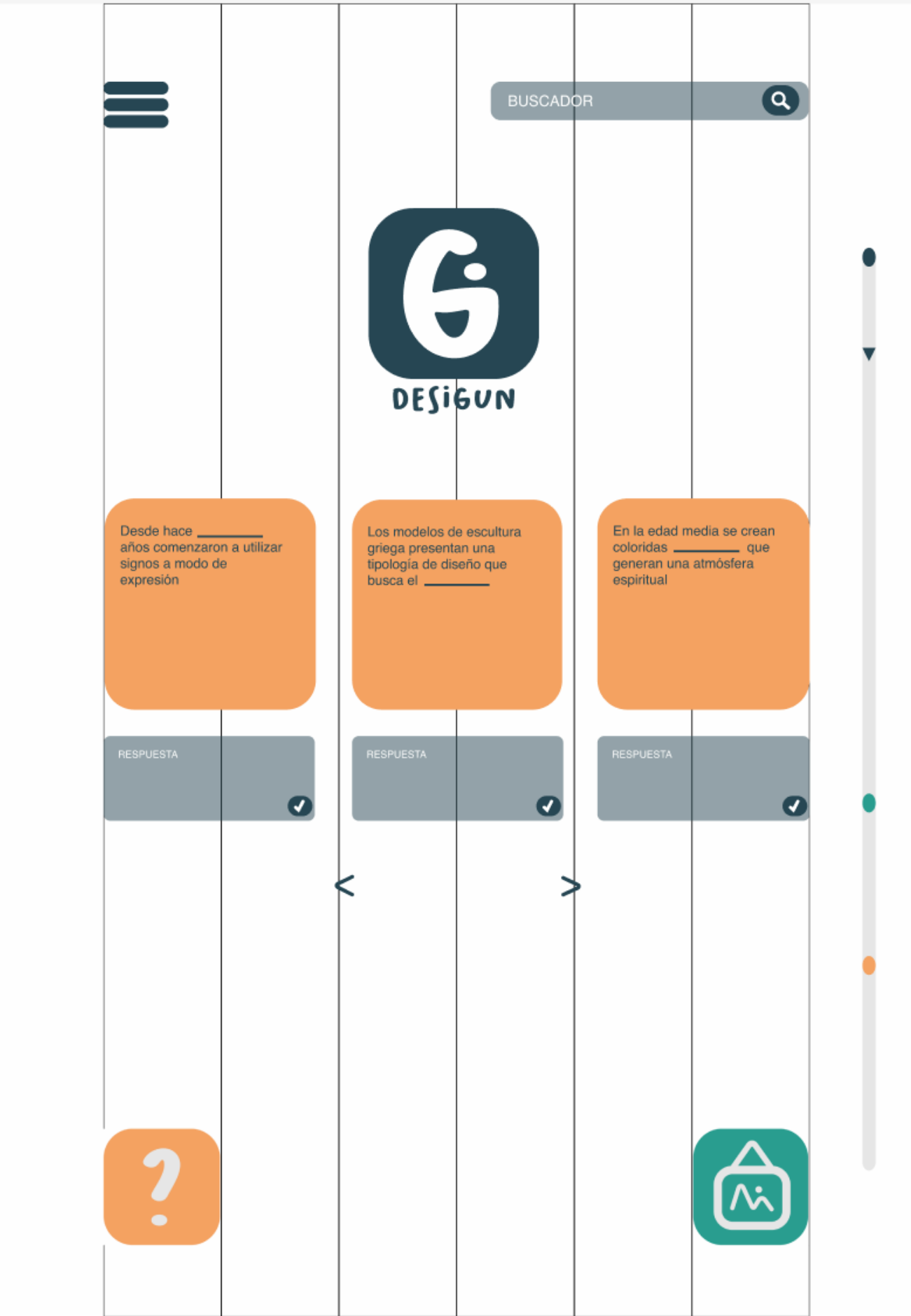
# TABLET

Contenido visual



# TABLET

## Preguntas

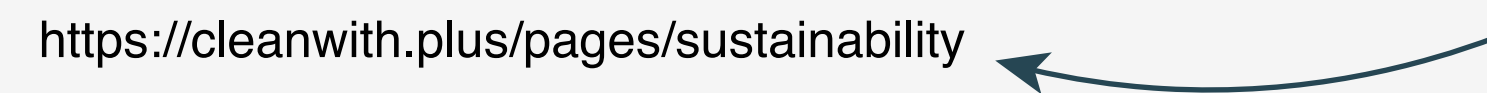


# EXPLICACIÓN ANIMACIÓN

**BOTÓN EMPEZAR**



**SCROLL**

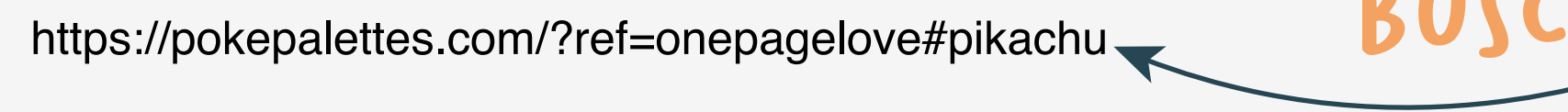


<https://www.zara.com/es/es/falda-larga-estructura-p04764409.html?v1=364117837&v2=2352540>

**IMÁGENES**



**BUSCADOR**



# EXPLICACIÓN ANIMACIÓN

POP-UP



VENTANA MENÚ



CAMBIAR DE SECCIÓN



RESULTADOS



# Ui Kit

#264653 #F4A261 #2A9D8F #E6E6E6

COLOR

MENÚ PASAR INICIO SESIÓN

BUSCAR CONFIRMAR AJUSTES

SECCIÓN PREGUNTAS CAROUSEL EMPEZAR

SECCIÓN FOTOS SALIR SONIDO BOTONES

DESBLOQUEADO BLOQUEADO

NIVELES

PROGRESOS / RESULTADOS

BAKSO SAPI  
 BAKSO SAPI  
 BAKSO SAPI  
 REGULAR

(TÍTULOS, RESULTADOS, DESTACADOS)

HELVETICA  
 REGULAR

(TEXTOS, PIES DE FOTO, POP UPS)

TIPOGRAFÍA

OBRAS ARTISTAS

FOTOS

BUSCADOR

RESPUESTA

RELLENAR

TEXTO

INTRO TEMA

70%

NOTA POP UPS

IMPRESIONISMO

PREGUNTAS  
 TEMA 4

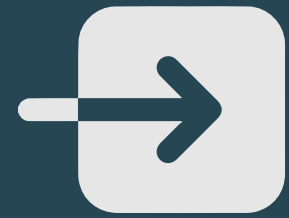
MONET

TEXTOS

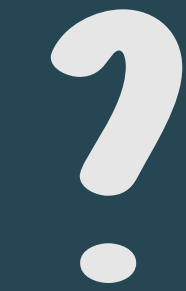
# UI KIT



INTRODUCCIÓN

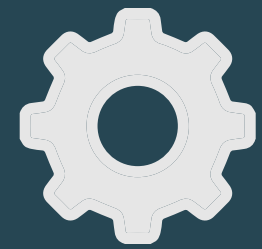


PREDISEÑO



- BUSCADOR
- INICIO SESIÓN
- IMÁGENES
- PREGUNTAS

MODERNISMO



- SONIDO
- SALIR

VANGUARDIAS

BAUHAUS

ART DECÓ

IDIOMA

- ESPAÑOL
- INGLÉS
- FRANCÉS

DISEÑO EN EUROPA



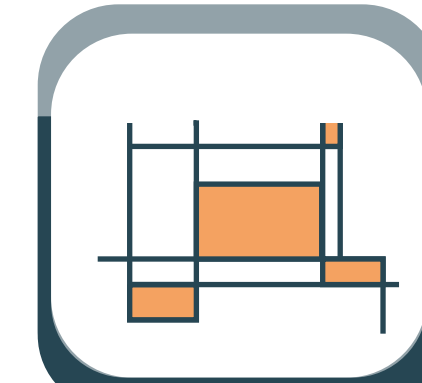
EMPEZAR



INTRODUCCIÓN



PREDISEÑO



ARTS & CRAFTS



MODERNISMO



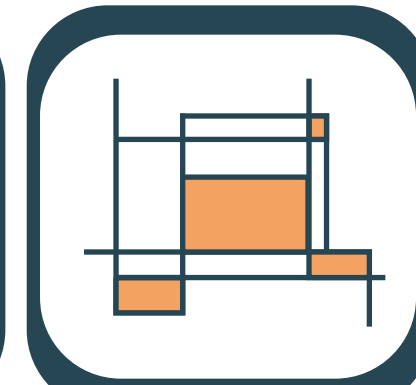
VANGUARDIAS



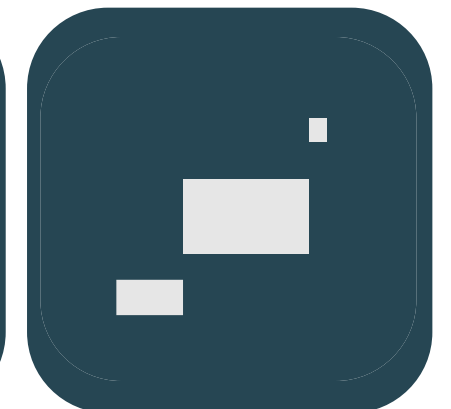
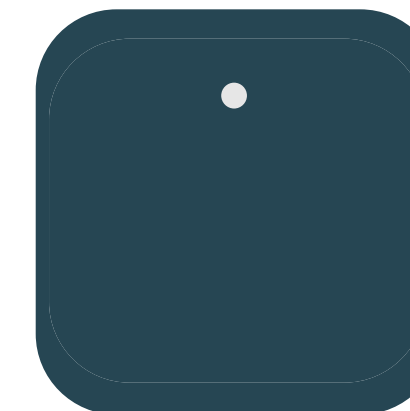
BAUHAUS



ART DECÓ



DISEÑO EN EUROPA



USUARIO

CONTRASEÑA

POWERED BY  
**TASCHEN**

POWERED BY  
TASCHEN

Raymod Loewy popularizó el anuncio con el estilo

---

## EDWARD JOHNSTON

Creó la tipografía Johnston Sans bien conocida como "Underground", junto a toda la nueva identidad corporativa del metro de Londres.



## SOCIEDAD

El diseño está íntimamente ligado a nuestra cultura. A día de hoy es un indicativo de la sociedad del bienestar y de la calidad de vida, teniendo el consumismo como finalidad. La sociedad se estimula por medio de la innovación y la creatividad que posibilitan la introducción en el mundo de objetos e ideas nuevas que revolucionan el mercado, las modas o los estilos de vida, todo ello promovido por y para el diseño.

UI KIT



DESIGUN



DESIGUN



DESIGUN



DESIGUN