



## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

### **TEMA:**

“DISEÑO DE UN MANUAL INTERACTIVO DE LA PSICOLOGÍA Y TEORÍA DE COLOR PARA ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DEL ITSPS”

### **AUTORES:**

MARÍA FERNANDA AGUILAR ROMERO

DAVID SEBASTIÁN PICÓN CEDILLO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

**TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO**

### **TUTOR:**

MGS. MÓNICA CASTRO PACHECO

CUENCA – ECUADOR, 2022

## DERECHOS DE AUTOR

---


Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**  
**Aprobación del Trabajo de Titulación**

---

Doy fe que el trabajo desarrollado por los estudiantes: **AGUILAR ROMERO MARÍA FERNANDA** y **PICÓN CEDILLO DAVID SEBASTIÁN**, con el título “**DISEÑO DE UN MANUAL INTERACTIVO DE LA PSICOLOGÍA Y TEORÍA DEL COLOR PARA ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DEL ITSPS**”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



---

**MGS. MÓNICA LILIANA CASTRO PACHECO**  
C.I. 0102603040

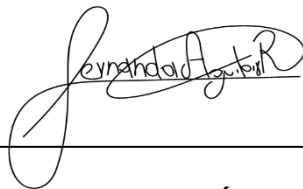
## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

---

Nosotros, **AGUILAR ROMERO MARÍA FERNANDA y PICÓN CEDILLO DAVID SEBASTIÁN**, estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursamos la Tecnología en Diseño Gráfico, declaró en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre “**DISEÑO DE UN MANUAL INTERACTIVO DE LA PSICOLOGÍA Y TEORÍA DEL COLOR PARA ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO DEL ITSPS**” así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumimos la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirnos a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



---

**AGUILAR ROMERO MARÍA FERNANDA**  
C.I. 0705646826



---

**PICÓN CEDILLO DAVID SEBASTIÁN**  
C.I. 0107151193

***“Diseño de un Manual Interactivo de la Psicología y Teoría del Color para  
Estudiantes de Diseño Gráfico del ITSPS”***

Los colores en diseño gráfico pueden cambiar por completo nuestra percepción sobre el entorno o incluso afectarnos excesivamente a un nivel psicológico, alterando sentimientos, emociones o estado de ánimo. Así, en una encuesta realizada, a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano muestra que el 26.1% manifiestan que no dominan la concepción de los colores y un máximo de 73.9% comprende ciertos temas relacionados con este elemento. Por ello, este proyecto propone un sistema gráfico editorial para impulsar y regir temas asociados a la psicología y la teoría del color.

## ABSTRACT

---

***“Design of a Interactive Psychology Manual and Color Theory for ITSPS  
Graphic Design Students”***

Colors within Graphic Design Career can change our entire perception about the surroundings, it would even affect us to a high psychological level disturbing feelings, emotions or moods. So, in a survey made to the Graphic Design Career of the High Institute South American Students, it shows us that the 26.1% don't know the meaning of colors and a maximum of 73.9% students understand a little about this topic. For that reason, with this project we would propose an editorial graphic system that allows us promote and regulate topics associated with Psychology and Color Theory.

## DEDICATORIAS

---

Esta tesis está dedicada a Dios principalmente por habernos otorgado una buena familia, quienes han creído en nosotros constantemente, enseñándonos a valorar todo aquello que poseemos y gracias a su esfuerzo de trabajo forzado para poder solventar todos los gastos que a diario se presentan en este recorrido académico. Lo que ha contribuido a la consecución de este logro.

## AGRADECIMIENTOS

---

Gratificamos nuestros sinceros agradecimientos al Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano, maestros, compañeros y a todas las personas especiales que nos han brindado sus conocimientos y decisiones en el transcurso de la carrera de Diseño Gráfico. Y de manera muy especial a nuestra tutora Mgs. Mónica Liliana Castro Pacheco por su arduo apoyo y guiarnos por el mejor camino.

Como no también dar gracias a nuestros padres por enseñarnos a superar nuestras expectativas y por esforzarnos día a día para conseguir nuestras metas anheladas.

## ÍNDICE GENERAL

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>14</b>
<b>PROBLEMÁTICA</b>	<b>15</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>16</b>
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>17</b>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO I: Diagnóstico</b>	<b>18</b>
1.1. Marco Teórico	18
1.2. Metodología de Investigación	23
1.3. Brief	29
1.4. Homólogos	30
<b>CAPÍTULO II: Metodología de Diseño</b>	<b>32</b>
2.1. Metodología de Ambrose – Harris	32
<b>CAPÍTULO III: Propuesta de la Investigación</b>	<b>33</b>
3.1. Forma	33
3.2. Función	38
3.3. Tecnología	39
<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</b>	<b>40</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>41</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>42</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>43</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>44</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. El Prisma de Newton	19
Figura 2. Círculo Cromático	21
Figura 3. Encuesta sobre los Conocimientos Generales de la Psicología y Teoría del Color	28
Figura 4. Estadísticas de la Encuesta	29
Figura 5. Tarjeta Naranja – Parte 1	30
Figura 6. Tarjeta Naranja – Parte 2	30
Figura 7. Dirección de Vialidad Provincial – Parte 1	31
Figura 8. Dirección de Vialidad Provincial – Parte 2	31
Figura 9. Plantilla de Páginas	31
Figura 10. Boceto de Portada 1	33
Figura 11. Boceto de Portada 2	33
Figura 12. Boceto de Portada 3	33
Figura 13. Boceto de Portada 4	33
Figura 14. Boceto de Portada 5	34
Figura 15. Portada Predefinida	34
Figura 16. Diseño de Páginas 1	34
Figura 17. Diseño de Páginas 2	34
Figura 18. Diseño de Páginas 3	35
Figura 19. Diseño de Páginas 4	35
Figura 20. Diseño de Página Preliminar	35
Figura 21. Esquema de Botones 1	35
Figura 22. Esquema de Botones 2	36
Figura 23. Contenido Interactivo	36
Figura 24. Prediseño de Portada	37
Figura 25. Menú de Contenido	37

<i>Figura 26. Submenú de Contenido</i>	37
<i>Figura 27. Conceptos</i>	37
<i>Figura 28. Paleta Cromática</i>	38
<i>Figura 30. Tipografía Josefin Sans SemiBold</i>	38
<i>Figura 29. Tipografía Josefin Sans Regular</i>	38
<i>Figura 31 Tipografía Josefin Sans Light</i>	39

## ÍNDICE DE TABLAS

*Tabla 1. Cronograma de Actividades*\_\_\_\_\_ 40

## ÍNDICE DE ANEXOS

<i>Anexo 1. Evidencia de Preguntas Fallidas</i>	44
<i>Anexo 2. Evidencia de Estudiantes</i>	44
<i>Anexo 3. Constancia de Diseño Editorial – 1</i>	45
<i>Anexo 4. Constancia de Diseño Editorial – 3</i>	45
<i>Anexo 6. Constancia de Diseño Editorial - 2</i>	45

## INTRODUCCIÓN

Al ser el color uno de los elementos más expresivos en la carrera de Diseño Gráfico, basándose relativamente en sus propiedades, interacciones y significados que abordan a la psicología y teoría del color. Por lo cual, a través de ello comunicar ideas de una forma clara y directa, por medio de composiciones gráficas. Es decir, la eficacia de la comunicación del mensaje visual que elabora el diseñador, dependerá de la elección de los elementos que utilice y del conocimiento que tenga de ellos.

Con respecto a los diseñadores utilizan el color para resaltar, subrayar y enmascarar algunos elementos, señales y composiciones, o simplemente para hacer desaparecer otros. Además, puede transmitir un estado de ánimo, describir la realidad o codificar información; sin embargo, palabras como "oscuro" o "brillante" evocan un significado y relación diferente de color.

Además, Adams & Stone (2018) establecen que el ojo humano diferencie las longitudes de onda de la luz, otorgándole color al mundo por la sensación que se produce en el cerebro como respuesta a las distintas longitudes de onda. Cuando varios rayos de luz llegan a nuestros ojos, somos capaces de distinguir el espectro visible incluyendo el rojo, el naranja, el amarillo, el verde, el azul, el azul-violeta.

Teniendo en cuenta, que el siguiente proyecto se basará en fortalecer los conocimientos de la teoría y la psicología del color, para los diferentes grupos de estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, concediendo este trabajo al “Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano”, siendo una alternativa de aprendizaje innovadora. Es por esto, que se propuso una investigación cuantitativa mediante una encuesta, para evaluar sus conocimientos y aptitudes sobre esta temática, respaldando el designio para conocer los puntos que se deben reforzar en cuanto a cromática se trata.

## PROBLEMÁTICA

Hoy en día es necesario conocer ciertos parámetros en cuanto a la psicología y teoría del color, estas son reglas básicas que están expuestas como resumen general del concepto de este; pero en los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico estos saberes son insuficientes porque no les han dado la suficiente importancia a temas dirigidos con el color. Como lo es, el conjunto de reglas y fundamentos que definen la mezcla de pigmentos para lograr imitar los colores existentes en el mundo real.

A consecuencia, de que varios jóvenes tienen dificultades al momento de diseñar elementos comunicativos visuales, por no tener las bases necesarias y al final sus trabajos no terminan por convencer a nadie, lo cual no resulta nada beneficioso para su próxima etapa como profesional y ser reconocido por su excelente desempeño.

Dado por hecho, que el color juega uno de los papeles más importantes en diseño gráfico, ya que es la cantidad de luz reflejada sobre un objeto creando énfasis y generando más armonía en las composiciones e incluso altera la percepción del tamaño de los objetos, por lo que la luz toma relevancia cuando se habla del color.

Planteando una solución a esta problemática, como es la creación de un material educativo digital, que se guíe en todos: los fundamentos, significados, teorías y manuales de usabilidad en cuanto a cromática, abarcando lo indispensable para ser un diseñador gráfico exitoso y no tener inconvenientes a la hora de ejercer esta profesión.

## JUSTIFICACIÓN

Este diseño busca reconfortar las aptitudes del color a los diferentes grupos de estudiantes de la carrera e institución, mediante un material educativo interactivo digital que recopile todas las bases fundamentales, anatomía y ramas del color, concentrándose en temas de suma relevancia como son los colores: primarios, secundarios, cálidos - fríos, modos aditivo - sustractivo, saturación, contraste, valoración y finalmente sus significados en la psicología para que sirvan como una guía, al momento de aplicarlo en diferentes componentes de comunicación visual.

### **Teórica**

Adams & Stone (I). (2018). El Color en el Diseño Gráfico. Blume.

### **Metodológica**

El proyecto efectuado reunió un conjunto de información sobre este tema con los diferentes estudiantes de diseño gráfico, abarcando puntos investigativos de gran interés de esta carrera.

### **Práctica**

Los resultados de la investigación sirvieron para, cambiar la forma en la que perciben el color. Por tanto, se beneficiarán aquellas personas que utilicen este manual día a día y crecerán en su ocupación de diseñadores gráficos, manteniendo un estilo pulcro en sus propuestas a desarrollar, convirtiéndolas en atractivas para aplicarlas en sus diferentes composiciones previstas.

## OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### OBJETIVO GENERAL

Diseñar un manual interactivo digital para el Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano, enfocado en la psicología y teoría del color mediante conocimientos teóricos y destrezas de diseño gráfico.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Obtener información preliminar sobre que tanto conocimiento tienen los estudiantes de la Tecnología de Diseño Gráfico sobre el color.
- Clarificar que cada color tiene significados y reglas de uso para aplicarlo en combinaciones, contraste y saturación.
- Asentar el manual en el SGA (Sistema de Gestión Académica) de la institución.

## CAPÍTULO I: Diagnóstico

### 1.1. Marco Teórico

En el área del diseño gráfico el color es una herramienta indispensable y relevante para que un diseño transmita las mismas sensaciones que el diseñador experimento a la hora de plasmar sus ideas, permitiéndole expresar: alegría o tristeza, lo luminoso o sombrío, la vida y la muerte, etc.

Existe el temor expresado por muchos diseñadores de que hay un conjunto discreto y complejo de reglas que se aplican a los colores, una elección incorrecta conducirá al fracaso. Es cierto, que hay reglas regidas a la teoría del color basadas en las leyes de la física, longitud de onda de la luz y cómo el ojo percibe el universo. Cabe señalar, que un tono particular de rojo - azul producirá vibraciones ópticas y que los contrastes fuertes se notan más de los tonos sutiles con diversas connotaciones culturales, emocionales y personales.

Ese miedo hace que solo se elijan colores "seguros" del panel digital estándar. El tiempo extra, es el resultado de elegir colores únicos con seguridad y confianza. Como dijo Tibor Kalman: «Si solo haces el trabajo, nadie lo odiará, nadie lo amará». Esta afirmación no podría ser más cierta cuando se trata de color.

La única forma de aplicar el color de forma incorrecta es hacerlo con indecisión. En vista de que, cualquier paleta funcionará cuando se use con pasión y conocimiento siendo el diseñador quien deba explicar por qué un esquema de color es mejor que otro. Los diseñadores modernos se enfrentan a una variedad de medios y una producción del color. Una paleta de colores actualizada y su clara elección de los mismos siempre ganarán la subestimación y las expectativas (Adams & Stone, 2018, pág. 7).

El filósofo Aristóteles definió que todos los colores obedecen a una mezcla de cuatricromía y además juegan un papel fundamental en la proporción de luz y oscuridad

sobre ellos, denominando a los colores básicos como: la tierra, fuego, agua y cielo. Siglos después, Leonardo Da Vinci definió el color como una propiedad de la materia, llegando más allá al conceptualizar la escala básica de colores. Primero el blanco, porque es dominante y permite recibir al resto de colores, luego en su clasificación le sigue el amarillo para la tierra, el verde para el agua, el azul para el cielo, el rojo para el fuego y el negro para la oscuridad, ya que opaca a todos los demás.

Lo que Newton logró fue la descomposición de la luz en los colores del espectro, básicamente aconteciendo el azul violeta, azul celeste, verde, amarillo, rojo anaranjado y rojo púrpura, cuando visiblemente se refracta en vidrio o plástico. Incluso



**Figura 1.** *El Prisma de Newton*

**Fuente:** <https://n9.cl/vh43f>

cuando llueve y brilla el sol, las gotas de lluvia hacen lo mismo que un prisma de Newton y rompen la luz creando los colores del arco iris. Así la luz natural se compone de seis colores, cuando un elemento absorbe algunos de esos colores y refleja otros.

Johann Goethe ha investigado y probado los cambios fisiológicos y psicológicos que experimentan los humanos cuando se exponen a diferentes colores, pero la ciencia aplicada explica que el color es un componente de la luz blanca (El Color es Comunicación, págs. 6-7-8).

Con respecto a la gama se refiere al espectro de los colores que puede reproducir un determinado sistema, dispositivo o proceso. Las herramientas de diseño como escáneres, monitores, aplicaciones informativas y procesos de impresión trabajan con diferentes sistemas cromáticos, al que definen un rango o gama de colores de los que dispone el diseñador.

- **CMYK:**

Las imágenes impresas en color suelen producirse con cuatro tintas de impresión diferentes: cyan, magenta, amarilla y negra, estas tintas corresponden a los tres colores tricromáticos, que se producen mediante el proceso de separación de color y son necesarias para reproducir imágenes en color, además del negro.

- **RGB**

El rojo, el verde y el azul son los primarios aditivos que corresponden a uno de los colores primarios de la luz. La reproducción del color en una pantalla de televisor o en un monitor de ordenador se consigue mediante el sistema cromático RGB.

Por lo general, el diseñador captura, diseña y manipula la imagen empleando el sistema RGB. Si el diseño debe ser impreso, se convierte al sistema CMYK una vez finalizado, puesto que es necesario para su impresión en cuatricromía. Por el mismo motivo, los diseños que deban imprimirse mediante el sistema HEXACHROME serán aún más grandes. Si el diseño es para una página web u otra forma de publicación electrónica, se deja en el sistema RGB (Gavin Ambrose y Paul Harris, 2006, págs. 29-31-33).

De acuerdo con Ambrose & Harris (2006) en la teoría del color, los colores primarios (rojo, azul y amarillo) son la base de todo y tan solo con mezclar dos de ellos podemos obtener los colores secundarios (naranja, violeta y verde), dando como resultado los colores complementarios que son los que esta uno frente a otro en el círculo cromático, y por último los colores análogos aquellos que están a ambos lados de un determinado color por su similitud. El círculo cromático sirve para explicar la relación entre los colores y es una parte fundamental de la teoría del color. Asimismo, ilustra la clasificación de los colores, ofreciendo referencia rápida para los tonos primarios, secundarios y terciarios, lo que puede ayudar al diseñador a seleccionar combinaciones sistemáticas adecuadas a sus propósitos.



**Figura 2. Círculo Cromático**

**Fuente:** G. Ambrose; P. Harris (2006). Color (pág. 19).

**Monocromo:** un color monocromo, es cualquier color individual del círculo.

**Complementario:** son los que se hallan frente a frente en el círculo cromático. Los complementarios proporcionan un fuerte contraste, por lo que su uso genera un diseño más vivo.

**Complementarios Divididos:** los complementarios divididos comprenden tres colores: el color principal seleccionado y los dos colores adyacentes a su complementario.

**Tríadas:** consiste en tres colores cualesquiera equidistantes en el círculo cromático. Puesto que los tres colores contrastan entre sí, las combinaciones basadas en tríadas transmiten tensión al observador.

**Análogos:** son los dos colores situados a ambos lados del color principal seleccionado, es decir, que esencialmente consisten en cualquier segmento de tres colores consecutivos. Las combinaciones basadas en colores análogos proporcionan una mezcla armoniosa y natural.

**Complementarios mutuos:** los complementarios mutuos comprenden una tríada de colores equidistantes y el complementario del color central.

**Complementarios cercanos:** el complementario cercano es uno de los adyacentes al complementario del color principal seleccionado.

**Dobles complementarios:** los dobles complementarios son dos colores adyacentes y sus dos complementarios situados frente a frente en el círculo cromático (Ambrose & Harris, 2006, págs. 20-21).

El color provoca varias respuestas emocionales específicas en los humanos, cuando se comportan como elemento psicológico crea diferentes impresiones que provienen del entorno, que puede ser: calma, recogimiento, plenitud, alegría, opresión, violencia (Peña, 2010, pág. 11). Clasificándose en diferentes tipos:

- **Cálidos:**

Son aquellos que brillan hacia afuera y atraen la atención, considerados extravagantes, fuertes y agresivos, parecen vibrar en su propio espacio. El poder de los colores ardientes afecta a las personas de muchas maneras, incluso elevando la presión arterial y estimulando el sistema nervioso.

- **Fríos:**

Los colores fríos nos recuerdan el hielo y la nieve. Las sensaciones que producen los colores azules, verdes y verdes azulados contrastan con las que producen los colores ardientes; el color azul frío ralentiza el metabolismo y aumenta la sensación de relajación.

- **Claros:**

Son los pasteles más pálidos y ganan en transparencia porque no hay color visible en su composición. A medida que aumenta la claridad, se reduce la variación entre diferentes tonos mostrando ligereza, descanso, suavidad y fluidez.

- **Oscuros:**

Aquellas tonalidades que contienen negro en su composición, enfocados y serios en su efecto encerrando el espacio y lo hacen parecer más pequeño. La combinación de luces y sombras es una forma común y dramática de representar los opuestos de la naturaleza, como el día y la noche.

- **Brillantes:**

Son muy vivos y llaman la atención permitiendo, omitir el gris o el negro. Los colores azules, rojo, amarillo y naranja son colores de brillo total perfectos para usar en empaques, moda y anuncios publicitarios (Peña, 2010, págs. 11-12).

## **1.2. Metodología de Investigación**

La investigación consiste en recolectar y analizar datos numéricos correspondiendo a un paradigma cuantitativo de método investigación-acción, presentándose como una técnica orientada hacia el cambio educativo, estructurado para recopilar información que se obtiene a través de diversas fuentes.

### **Instrumentos de Investigación**

Este proceso se llevó a cabo con el uso del siguiente sitio web, con el propósito de cuantificar el problema de la investigación.

- **Google Forms:** para publicación de la encuesta y su respectivo conteo.

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

Llevamos a efecto una encuesta con aproximadamente 15 preguntas abiertas y cerradas, de la cual 46 estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano completaron todo el cuestionario. A continuación, se indicará cada una de las interrogantes y el porcentaje de las que fueron contestadas correctamente:



## Conocimientos generales de la psicología del color

Encuesta acta para estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano

[mfaguilar@sudamericano.edu.ec](mailto:mfaguilar@sudamericano.edu.ec) [Cambiar de cuenta](#)

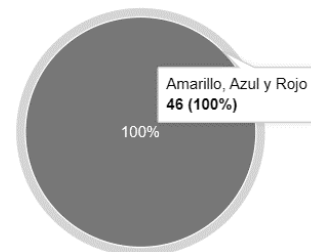


\*Obligatorio

### 1. Selecciona el grupo correcto de los colores primarios: \*

1 punto

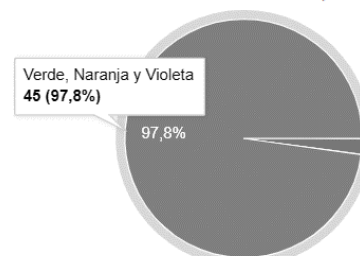
- Verde, Naranja y Violeta
- Amarillo, Azul y Rojo
- Blanco, Gris y Negro



### 2. Según tu criterio: ¿Cuáles crees que son los colores secundarios? \*

1 punto

- Amarillo, Azul y Rojo
- Blanco, Gris y Negro
- Verde, Naranja y Violeta



3. De los siguientes círculos cromáticos: ¿Cuál pertenece al grupo de colores RGB? \* 1 punto



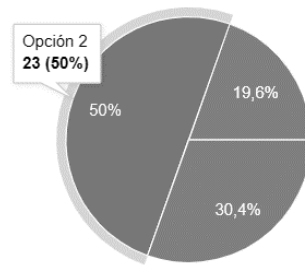
Opción 1



Opción 2



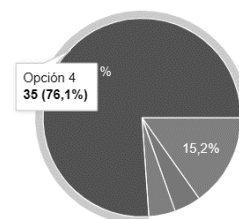
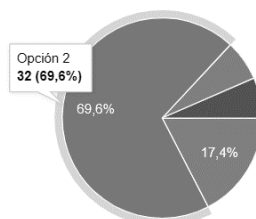
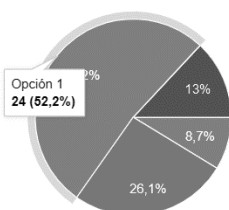
Opción 3



**EJEMPLOS DE CÍRCULOS CROMÁTICOS**

4. Marque el ejemplo correcto de la combinación de colores que se forman en los siguientes círculos cromáticos:

Color: Complementario *	Color: Análogo *	Color: Triada *
<p><input type="radio"/> Opción 2</p>	<p><input type="radio"/> Opción 4</p>	<p><input type="radio"/> Opción 3</p>
<p><input checked="" type="radio"/> Opción 1</p>	<p><input type="radio"/> Opción 3</p>	<p><input type="radio"/> Opción 2</p>
<p><input type="radio"/> Opción 4</p>	<p><input checked="" type="radio"/> Opción 2</p>	<p><input type="radio"/> Opción 1</p>
<p><input type="radio"/> Opción 3</p>	<p><input type="radio"/> Opción 1</p>	<p><input type="radio"/> Opción 4</p>



5. ¿Qué significa para usted el color? \*

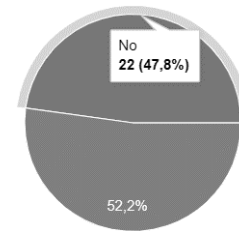
1 punto

Tu respuesta

6. ¿Usted sabe si el modo hexadecimal se deriva en la clasificación de color: primarios, secundarios y terciarios? \*

1 punto

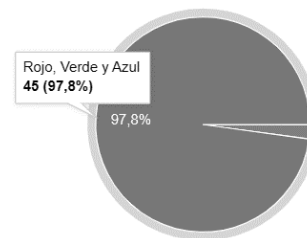
- Sí
- No



7. Según tu criterio ¿Cuáles son los colores primarios en la síntesis aditiva? \*

1 punto

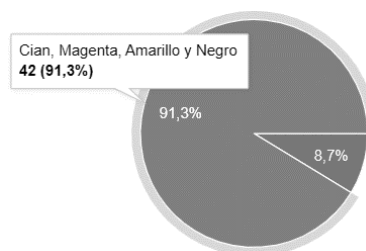
- Rojo, Amarillo y Bronce
- Rojo, Verde y Azul
- Rosado, Gris y Blanco



8. Según tu criterio ¿Cuáles son los colores primarios en la síntesis sustractiva? \*

1 punto

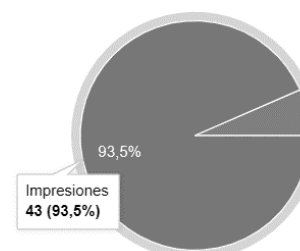
- Celeste, Morado, Yema y Kaki
- Cafe, Marrón, Yema y Kiwi
- Cian, Magenta, Amarillo y Negro



9. ¿En que se utiliza los colores CMYK? \*

1 punto

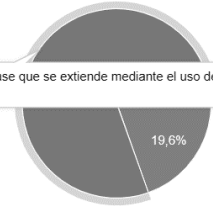
- Multimedia
- Impresiones
- Ambos
- Otro: \_\_\_\_\_



**10. ¿Qué es el color monocromático? \***

- Es un color que no posee colorido en el gradiente desde el
- Es un color base que se extiende mediante el uso de tonalidades del mismo color.

Es un color base que se extiende mediante el uso de tonalidades del mismo color. **37 (80,4%)**



**11. ¿Qué es una gama de colores alta? \***

- Son los colores que utilizan las modulaciones del valor y contienen mucho blanco.
- Son colores que usan las modulaciones de valor y luminosidad, pero no contienen mucho negro.

Son los colores que utilizan las modulaciones del valor y contienen mucho blanco. **34 (73,9%)**



**12. Seleccione la opción correcta para cada definición de contraste \***

7 puntos

	Contraste de tonalidad	Contraste claro-oscuro	Contraste cálido-frío	Contraste de complementarios	Contraste simultáneo	Contraste de calidad
La temperatura del color es la clave	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ocurre entre colores complementarios, si el ojo no percibe uno de los colores, este lo creará	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es la oposición entre colores luminosos y apagados	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es un contraste de proporción entre dos o más colores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se produce entre un color saturado y un color luminoso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Es el contraste entre colores puros y luminosos

Es el contraste entre colores opuestos en el círculo cromático

---

■ Contraste de tonalidad   ■ Contraste claro-oscuro   ■ Contraste cálido-frío   ■ Contraste de complementarios   ■ Contraste simultáneo   ■ Contraste de cualidad   ■ Contraste de cantidad

39 (84,8%)

15,2%

**13. ¿Qué es saturación? \***

Diferencia de intensidad de iluminación en la gama de t...

Es la intensidad o grado de pureza de cada color.

**14. Según su criterio: ¿El color blanco y negro son considerados**

Sí

No

**15. ¿Qué simboliza su color preferido en su vida? \*** 1 punto

Tu respuesta

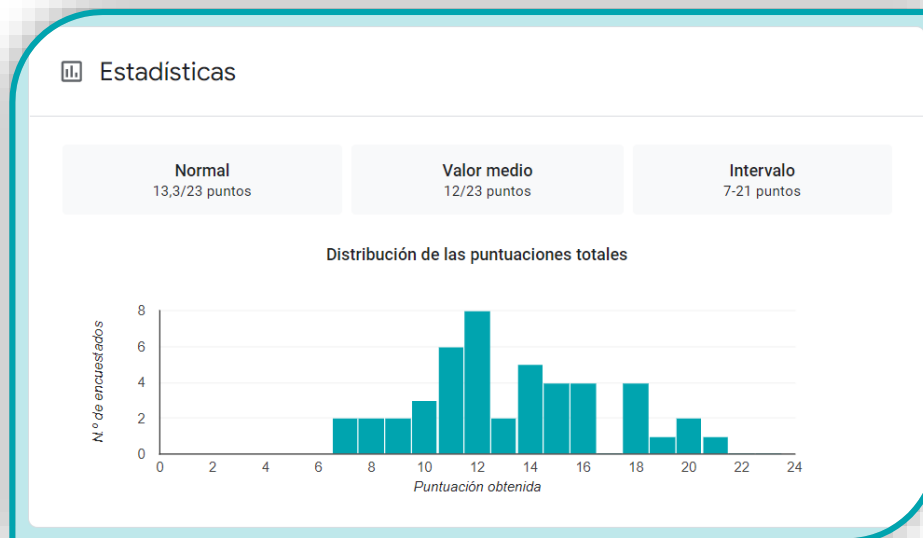
Enviar

Borrar formulario

**Figura 3.** Encuesta sobre los Conocimientos Generales de la Psicología y Teoría del Color

**Fuente:** Elaboración Propia

En síntesis, los resultados arrojados según las estadísticas de valores sobre 100%, derivó que el 73.9% de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del ITSPS contestaron correctamente las interrogantes expuestas. Por el contrario, el 26.1% no lo efectuó.



**Figura 4. Estadísticas de la Encuesta**

**Fuente:** Elaboración Propia

### 1.3. Brief

La planificación del brief de esta línea investigativa fue destinada a evaluar a los alumnos de la institución sus destrezas y conocimientos acerca de la temática. El siguiente paso fue el diseño de un manual interactivo con la finalidad de instruir a los jóvenes las destrezas necesarias para desempeñar su rol como diseñadores en el ámbito laboral y su futura vida como profesionales.

Así se cubrirá las necesidades de los diseñadores:

1. Cumplir con la función de comunicar adecuadamente lo ejecutado, con seguridad y confianza.
2. Estimular la creatividad e interactividad con elementos empleados a la hora de diseñar.
3. Divulgar el manual en el Sistema de Gestión Académica (SGA) del ITSPS, para el rápido acceso del mismo por parte de los estudiantes dentro y fuera del instituto.

## 1.4. Homólogos

Todo lo antes mencionado está orientado en un diseño atractivo de la variedad de colores, exhibiendo una forma atractiva y moderna a la hora del aprendizaje, a través de los homólogos se provee una idea más clara, precisa y nada tediosa del producto final.



Figura 5. Tarjeta Naranja – Parte 1

Fuente: <https://n9.cl/5ghzpc>



Figura 6. Tarjeta Naranja – Parte 2

Fuente: <https://n9.cl/5ghzpc>



Figura 7. Dirección de Vialidad Provincial – Parte 1

Fuente: <https://n9.cl/9ncro>

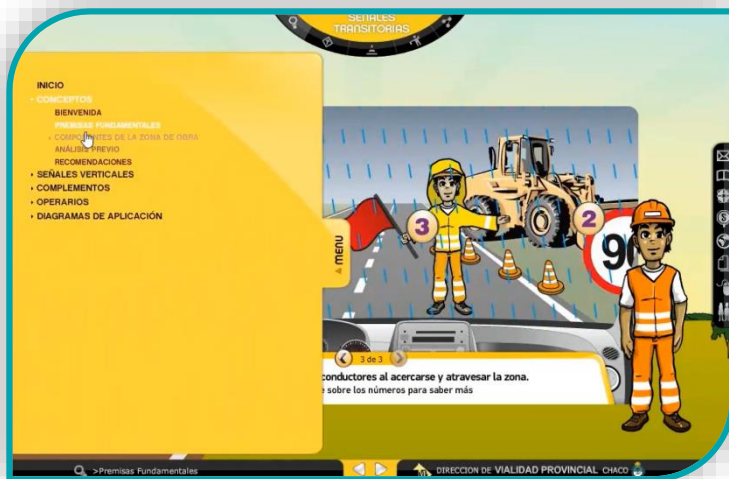


Figura 8. Dirección de Vialidad Provincial – Parte 2

Fuente: <https://n9.cl/9ncro>



Figura 9. Plantilla de Páginas

Fuente: Anónimo

## CAPÍTULO II: Metodología de Diseño

### 2.1. Metodología de Ambrose – Harris

El desarrollo de este proyecto está justificado en las siete fases planteadas por Gavin Ambrose y Paul Harris, para un uso ordenado y correcto:

**Fase 1:** Briefing, esta parte es lo que solicita el cliente, en este caso es lo que necesitan los estudiantes para auto educarse en la temática del color, es decir, mediante el manual.

**Fase 2:** Investigación, en cuanto a la investigación efectuamos de forma cuantitativa, por medio de una encuesta digital a los estudiantes de la tecnología diseño gráfico.

**Fase 3:** Ideación, posibles soluciones, en este caso es el diseño del manual, nuestra identidad corporativa y guías de sitios web, las cuales ayuden a los estudiantes en su futura vida profesional.

**Fase 4:** Prototipo, se desarrollará el proyecto mediante la base de homólogos ya antes realizados.

**Fase 5:** Selección, se elegirá un diseño para este manual que realmente este acorde a las necesidades y significados mencionados anteriormente.

**Fase 6:** Implementación, conclusión de la propuesta, estará disponible en la plataforma digital SGA (Sistema de Gestión Académica).

**Fase 7:** Aprendizaje, se hará una retroalimentación del proyecto, y estará disponible para Instituto Superior Tecnológico Particular Sudamericano.

## CAPÍTULO III: Propuesta de la Investigación

### 3.1. Forma

En concreto, se optó por el diseño de un editorial cautivador, para quién lo visualice, tenga la noción de la variedad de colores que el espectro visible es capaz de captar.

#### BOCETOS

- Portadas

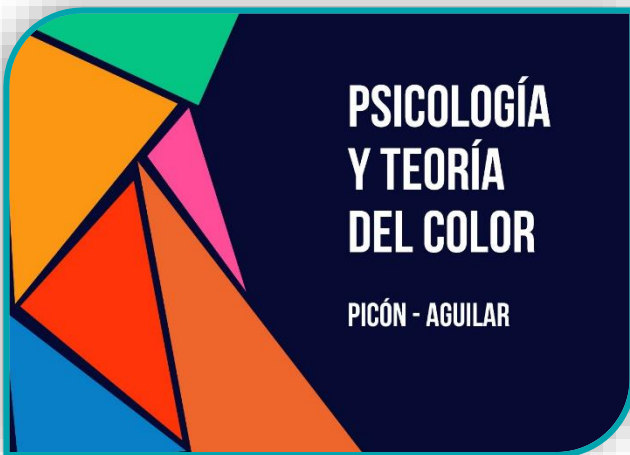


Figura 10. Boceto de Portada 1

Fuente: Elaboración Propia



Figura 11. Boceto de Portada 2

Fuente: Elaboración Propia



Figura 12. Boceto de Portada 3

Fuente: Elaboración Propia



Figura 13. Boceto de Portada 4

Fuente: Elaboración Propia



**Figura 14.** *Boceto de Portada 5*

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 15.** *Portada Predefinida*

**Fuente:** Elaboración Propia

- **Diseño Preliminar de Páginas**



**Figura 16.** *Diseño de Páginas 1*

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 17.** *Diseño de Páginas 2*

**Fuente:** Elaboración Propia 34



**Figura 18.** *Diseño de Páginas 3*

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 19.** *Diseño de Páginas 4*

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 20.** *Diseño de Página Preliminar*

**Fuente:** Elaboración Propia

- **Acciones Interactivas**



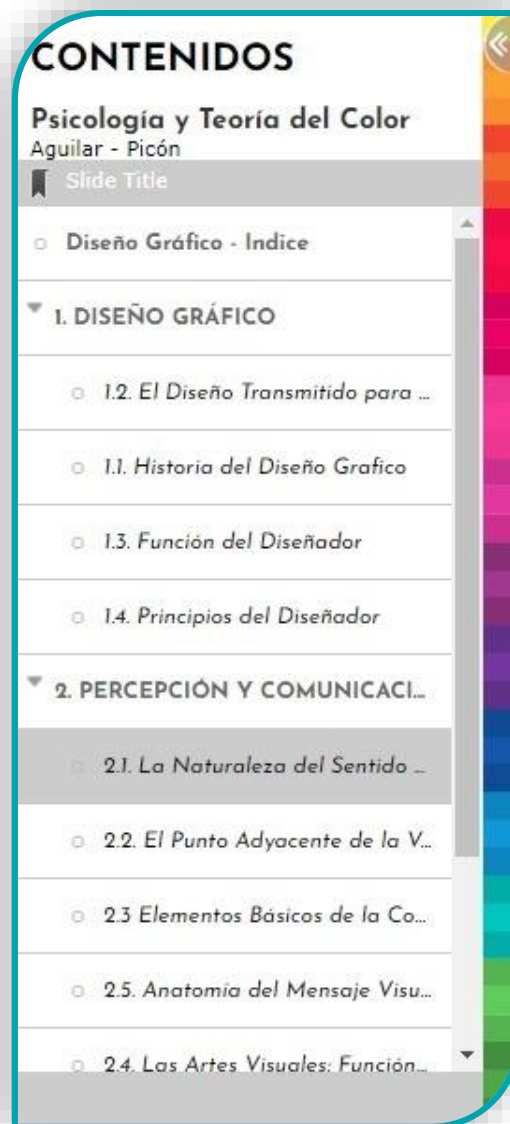
**Figura 21.** *Esquema de Botones 1*

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 22.** Esquema de Botones 2

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 23.** Contenido Interactivo

**Fuente:** Elaboración Propia

- Estructura Inicial



Figura 24. Prediseño de Portada

Fuente: Elaboración Propia

TABLA DE CONTENIDO	
01 <b>DISEÑO GRÁFICO</b> Historia, función y principios	03 <b>EL COLOR</b> Teoría, usos, principios y modos
02 <b>PERCEPCIÓN Y COMUNICACIÓN VISUAL</b> Vista, elementos de la comunicación y la anatomía del mensaje	04 <b>HERRAMIENTAS WEB</b> Recomendaciones e indicaciones

Figura 25. Menú de Contenido

Fuente: Elaboración Propia

01 DISEÑO GRÁFICO
1.1. Historia del Diseño Gráfico
1.2. El Diseño Transmitido para el Receptor
1.3. Función del Diseñador
1.4. Principios del Diseño

Figura 26. Submenú de Contenido

Fuente: Elaboración Propia

2.3. Elementos Básicos de la Comunicación Visual
<p>Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. Utilizar los componentes visuales básicos como medios para el conocimiento y la comprensión tanto de categorías completas de los medios visuales como de trabajos individuales es un método excelente para la exploración de su éxito potencial y actual en la expresión.</p> <p>Es muy importante señalar aquí que la elección de énfasis de los elementos visuales, la manipulación de esos elementos para lograr un determinado efecto, está en manos del artista, el artesano y el diseñador; él es el visualizador. Lo que decide hacer con ellos es la esencia de su arte o su oficio, y las opciones son infinitas. Los elementos visuales más simples pueden usarse con intenciones muy complejas; el punto yuxtapuesto en varios tamaños es el elemento integral del fotograbado y el grabado (Dondis, 2011, págs. 53-54).</p>

Figura 27. Conceptos

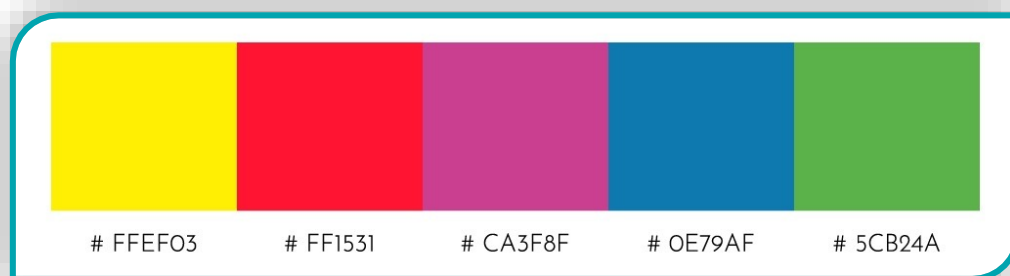
Fuente: Elaboración Propia

### 3.2. Función

Esencialmente su función es que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, al momento de leer y emplear este proyecto no tengan la perspectiva de que es un libro digital común. Al contrario, que idealicen una forma innovadora de persuadir la atención y capten viablemente los conceptos que engloba este manual.

- **Cromática:**

Se maneja el uso cromático, justificado en la clasificación de primarios – secundarios:



**Figura 28. Paleta Cromática**

**Fuente:** Elaboración Propia

- **Tipografía:**

Apoyamos la fidelidad en la tipografía Josefin Sans por su amplia legibilidad y presión en sus acabados.



**Figura 30. Tipografía Josefin Sans Regular**

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 29. Tipografía Josefin Sans SemiBold**

**Fuente:** Elaboración Propia



**Figura 31** Tipografía Josefin Sans Light

**Fuente:** Elaboración Propia

### 3.3. Tecnología

El propósito de la búsqueda de análisis cuantitativo fue un estudio amplio desde cero, con la finalidad de actualizar los conocimientos alumnos de la institución acerca del color. Para después, proceder con el diseño de este manual mediante el uso de aplicaciones aprendidas en todo el periodo académico como lo son:

- **Adobe Ilustrador:** ilustraciones, diseños y bocetos.
- **Adobe InDesign:** organización textual.
- **Adobe Captivate:** interactividad y confección.

Entre otras, que son de vital prestigio en el trayecto de esta profesión para las enseñanzas y proyectos que se presenten a futuro. Dicho brevemente, los elementos que se ocupó en cada sección se pensaron para permanecer la atención del espectador, especificando en:

- **Tipografía**
- **Diseños**
- **Formas**
- **Participativo**
- **Cromática**

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Para una organización distribuida de este proceso de titulación abril – agosto 2022 laboramos fuertemente en las siguientes actividades y días expuesto por el sistema de coordinación:

		HISTORIAL DE PLAN DE TRABAJO ACUMULATIVO																										
CAPÍTULO	ACTIVIDADES	MESES																										
		ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO										
1	Planteamiento - Problemática	■																										
	Marco Teórico, Contextual y Conceptual		■																									
	Revisión de Homólogos			■	■	■	■	■																				
	Análisis de Datos					■																						
2	Análisis de Metodologías						■																					
	Selección de Metodología del Diseño a Utilizar							■	■																			
	Desarrollo									■	■																	
3	Propuesta del Proyecto										■																	
	Definición de Forma											■																
	Definición de Función												■															
4	Definición de Tecnología													■														
	Construcción del Conocimiento a través de la Herramienta Digital														■													
	Desarrollo del Proyecto															■												
5	Definición de Ideas																■											
	Ejecución																	■	■									
6	Evaluación de Resultados																			■								
7	Correcciones																					■						
8	Socialización y Difusión del Proyecto de Innovación																									■		

Tabla 1. Cronograma de Actividades

## CONCLUSIONES

En definitiva, efectuar y diseñar este proyecto nos llena de satisfacción porque profundizamos que el color es un aspecto clave en la vida cotidiana, dado que no cobraría ningún sentido emocional sin su presencia, introduciendo en nosotros sensaciones positivas o negativas mediante cada uno de los colores que existen.

Para culminar este escrito es importante recalcar otro punto, puesto que puede llegar a afectarnos de manera inconsciente logrando influenciar en nuestras acciones, por ejemplo, a la hora de comprar un nuevo vehículo, no elegimos el que sea de último modelo o el más rápido, nos inclinamos por el color que más nos agrada. Así mismo, a la hora de conocer nuevas personas nos fijamos en la primera impresión y la describimos creando una imagen sobre sus gustos, carácter y personalidad, reflejando en nosotros cómo relacionarnos con aquel ser.

## RECOMENDACIONES

Este proyecto de tesis se mantuvo desde un punto de vista del diseño gráfico en general, teniendo muy en claro los propósitos que se querían preservar como es la interactividad en todo el manual. Con el fin, de que los estudiantes se entretengan con su uso y no denote fastidio.

Como recomendación importante de este designio, se sugiere que sea realizado por parte de diseñadores gráficos, docentes y personas capacitadas para lograr alcanzar el objetivo deseado.

## BIBLIOGRAFÍA

- Adams, S., & Stone, T. L. (2018). *El Color en el Diseño Gráfico* (Primera ed.). Barcelona, España: Blume.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *Color* (Primera ed.). Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.
- Paidoribo, P. (2005). *Armonización de Colores*. Barcelona.
- Peña, J. A. (2010). *Color como Herramienta para Diseño Infantil* (Primera ed.).
- Suarez, E. (2011). *El Color es Comunicación*. Barcelona, España: Zero Editorial Media.
- Santos, A. d. (2011). *Fundamentos Visuales II*. Perú: IDAT (Instituto de Arte y Diseño).  
Obtenido de [ww.anibaldesigns.com](http://ww.anibaldesigns.com)
- Wong, W. (1988). *Principios del Diseño en Color*. Barcelona, España: Gustavo Gili, S.A.
- Heller, E. (2008). *Psicología del Color* (Primera ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili, SL.
- Dondis, D. (2011). *La sintaxis de la Imagen*. Barcelona, España: Gustavo Gili S.A.
- Munari, B. (2016). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili, SL.
- Coto, L. F. (2007). *Introducción al Diseño Gráfico*. México: UNITEC.
- Berry, S., & Martin, J. (1994). *Diseño y Color*. Barcelona: BLUME.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos* (Segunda ed.). La Paz, Bolivia: Desing.
- Boerboom, P., & Proetel, T. (2019). *El color como material y recurso visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili, SL.
- Hernández, F. (2016). *Teoría del Color (ingredients)* (1era ed.). Cartago, Costa Rica: Instituto Tecnológico de Costa Rica.

## ANEXOS

📄 Preguntas en las que se suele fallar con frecuencia ?

Pregunta	Respuestas correctas
6. ¿Usted sabe si el modo hexadecimal se deriva en la clasificación de color: primarios, secundarios y terciarios?	22/46
12. Seleccione la opción correcta para cada definición de contraste (Ocurre entre colores complementarios, si el ojo no percibe uno de los colores, este lo creará)	13/46
12. Seleccione la opción correcta para cada definición de contraste (Es un contraste de proporción entre dos o más colores)	11/46
12. Seleccione la opción correcta para cada definición de contraste (Se produce entre un color saturado y un color luminoso)	11/46
12. Seleccione la opción correcta para cada definición de contraste (Es el contraste entre colores puros y luminosos)	19/46
12. Seleccione la opción correcta para cada definición de contraste (Es el contraste entre colores opuestos en el círculo cromático)	14/46

### Anexo 1. Evidencia de Preguntas Fallidas

Fuente: <https://n9.cl/vm0q9>

📄 Puntuaciones Publicar puntuaciones

Correo electrónico	Puntuación / 23	Publicación de la puntuación
alejandracampuzanomera@gmail.com	13	25 may 18:17
vintimillamichael@gmail.com	8	25 may 18:20
isma.m.m2@gmail.com	11	25 may 18:21
dpsacta@sudamericano.edu.ec	12	25 may 18:23
lxndrsalcedo@gmail.com	12	25 may 18:25
pagranda@sudamericano.edu.ec	18	25 may 18:31
elektroguy708@gmail.com	16	25 may 18:32

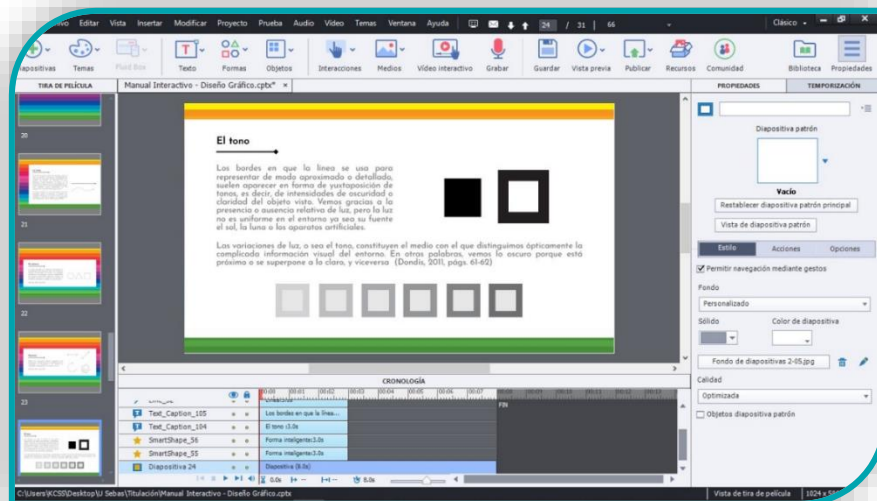
### Anexo 2. Evidencia de Estudiantes

Fuente: <https://n9.cl/vm0q9>



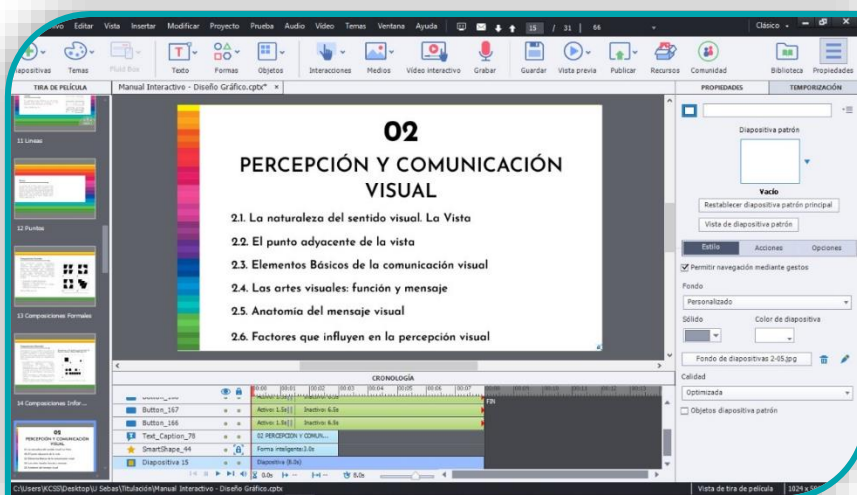
Anexo 3. Constancia de Diseño Editorial – 1

Fuente: Elaboración Propia



Anexo 5. Constancia de Diseño Editorial – 2

Fuente: Elaboración Propia



Anexo 4. Constancia de Diseño Editorial – 3

Fuente: Elaboración Propia