

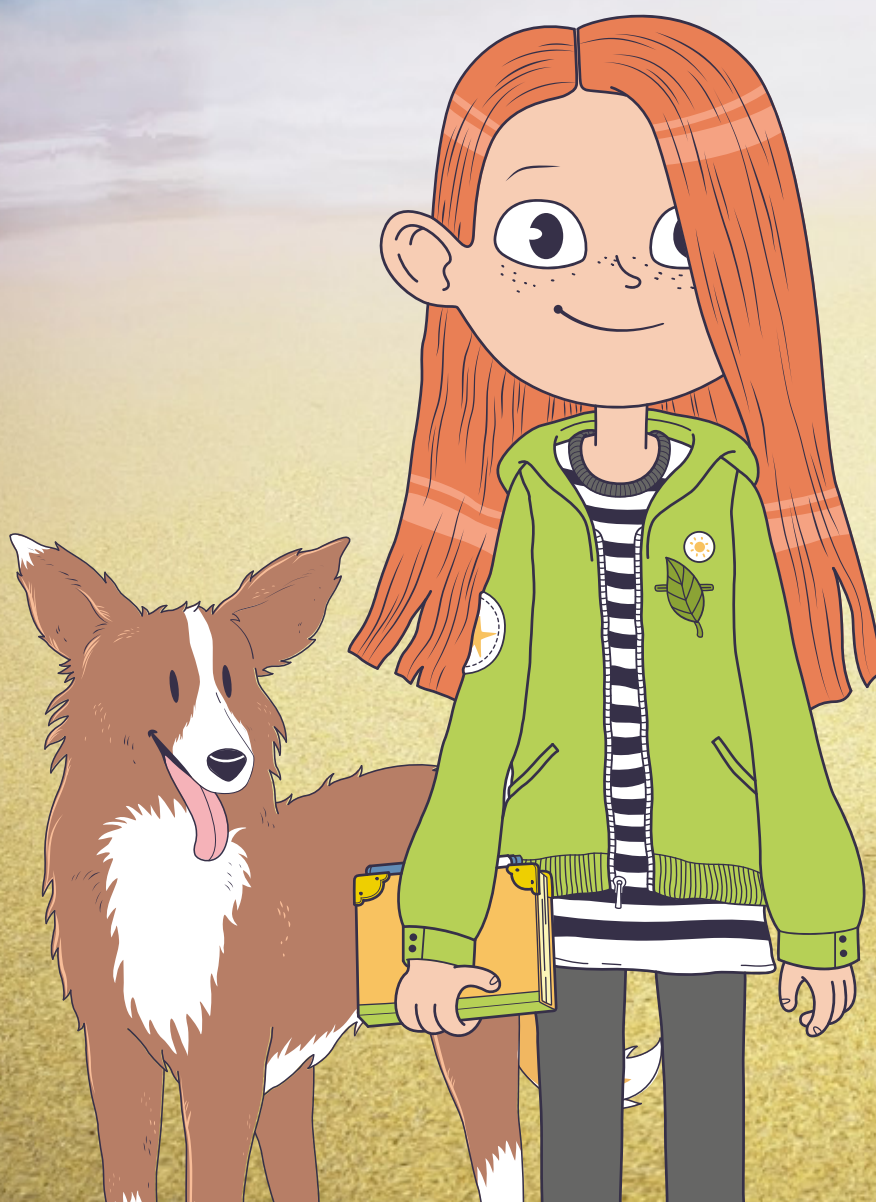
4º
CONCURSO

PROGRAMA DE SENSIBILIZACIÓN EDUCATIVA

HAZLO VERDE

MISIÓN SOMOSLARAÍZ

#PLASTICFREE



UNIDADE 2

POLTSAN INRPIMATUTAKO DISEINUARI Ç
APLIKATUTAKO PROZESU SORTZAILEA

LEROYMERLIN
Da vida a tus ideas

DEMOS VIDA A UN
HÁBITAT MEJOR

AURKIBIDEA

1. HASI AURRETIK

2. MEZUA PENTSATZEN DUGU

3. GURE DISEINU GRAFIKOA SORTZEN DUGU

-3.1 NOLA KOMUNIKATU GURE MEZUA?

MISIOAREN 1. URRATSA. MEZUA IRUDI BAT BIHURTZEN DUGU.

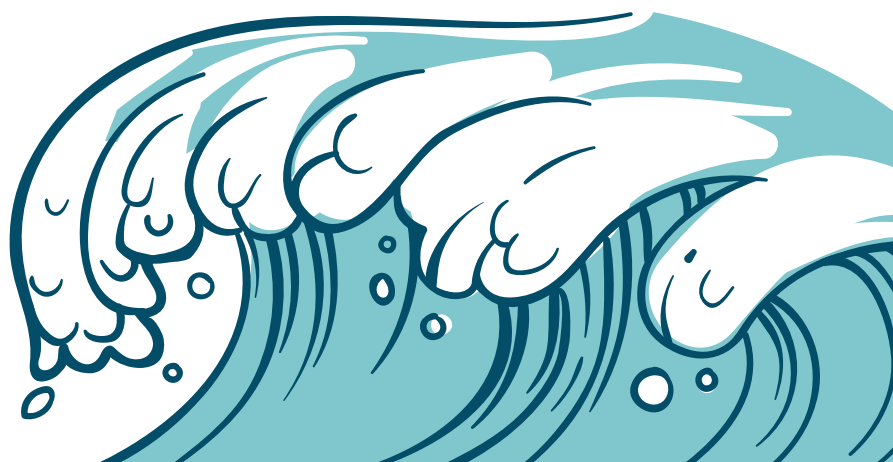
MISIOAREN 2. URRATSA. DISEINU GRAFIKOAREN ELEMENTUAK
BANATZEN DITUGU.

A. IKUSMEN KONPOSIZIOA.

B. KOLOREAREN SINBOLOGIA.

C. TIPOGRAFIA.

MISIOAREN 3. URRATSA. DISEINU ONENA LORTZEKO PROIEKTU
METODOLOGIAREN PROZESUA JARRAITZEN DUGU.



1. HASI AURRETIK

Hazlo Verde-ren 4. edizio honetan enkargatu zaizuen misioa oso garrantzitsua da!

Ingurumenaren enbaxadore bezala, **plastikoek sortu duten ingurumen arloko arazoa geldiarazten lagunduko duen lema inspiratzaile bat dakarren diseinu grafiko bat marraztu beharko duzue**, zuen ingurunea gure egunerokotasunean egiten dugun bere erabileraren garrantziari buruz kontzientziatuz.

Horretarako, aldez aurreko gogoeta egin jendearengana helarazi nahi dituzuen mezuaren eta balioen inguruan, eta diseinurik onena lortzeko lagungarriak gertatzen zaizkizuen irratibideak kontuan hartu!



DEMOS VIDA A UN
HÁBITAT MEJOR

WWW.HAZLOVERDE.ES

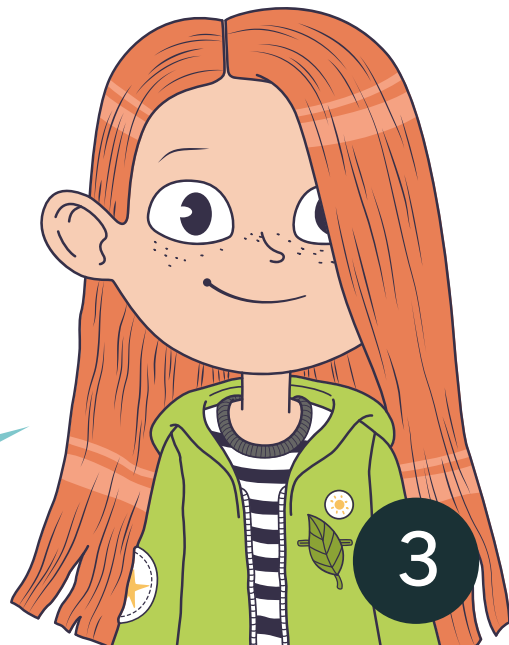
2. MEZUA PENTSATZEN DUGU

ZER TRANSMITITU AHI DUT?	Mezua	Plastikoen kontsumoa murriztearen garrantzia jakinarazi.
NORENGANA ZUZENDUTA DAGO?	Erabiltzaileren profila, publiko objektiboa.	Poltsa batean aplikatuko dela kontuan hartuta, jende ugariengana eta profil mota askotara iritsiko da.
NON KOKATUKO DA?	Euskarria, kokapena.	Gure diseinua, erosketa amaitzean entregatuko den merkataritza poltsa batean inprimatuko da.
NOLA KOMUNIKATUKO DUT?	Elementuen konposizioa. Kolorea, formak eta baliabide grafikoak. Testua eta tipografiak.	Atentzioa ematen duen, deigarria den eta lema inspiratzaile bat dakarren diseinu original bat izan behar da.
ZEIN HELBURUREKIN?	Helburua, transmititu nahi diren balioak.	Plastikoen jasangarritasunaz eta erabilera zentzudunaz kontzientziatzea.

3. GURE DISEINU GRAFIKOA SORTZEN DUGU

Zuen misioa, dagoeneko, aurretiaz erabaki duzuen mezua transmititzeko diseinu grafiko bat elaboratzea izango da.

Gogoratu ondo zuen helburua, ingurumenaren enbaxadore bezala markatu duzuen hura!



3.1 NOLA KOMUNIKATU ZUEN MEZUA?

Talde-ikasgela bezala zuen diseinu grafikoan komunikatu nahi duzuen mezua zein den adostu ondoren, kontzeptuak eta ideiak eraldatu egin behar dituzue, ikusmen kode zehatz eta original batzuen bidez, ondorengo urratsak jarraituz:

- Mezua irudi edo baliabide grafiko batean bihurtu.
- Elementuak diseinatu eta diseinu grafikoan banatu.
- Diseinu grafikoa osatzen duten elementuen gama kromatikoa hautatu.
- Gure lema inspiratzaileak izango dituen iturri tipografikoak hautatu.

Jasangarritsunak eta ingurumenak hartutako konpromisoa islatzen duten diseinu grafikoen adibideak.



MISIOAREN 1. URRATSA. MEZUA IRUDIA BIHURTZEN DUGU

Diseinu grafiko baten prozesu sortzailean, kontuan hartu behar da erabilitako irudiak eta baliabide grafikoak kontzeptu baten edo gehiagoren irudikapen modura definitzen direla, bai igorleak (diseinatzaileak) eta bai hartzaileak (erabiltzaileak) bere ulermenerako (marrazki adierazgarria, eskematikoa, argazkia, collage, etab.) izango duten informazio eta komunikazio beharraren arabera.

Beraz, ikusmen komunikazioa irudi bihurtu izan diren mezuen bidez egingo da.

Mezu hauek igorleak elaboratuko ditu, hartzaileak ezagutzen dituen ikusmen hizkuntza zehatz bati dagozkion kode eta zeinu ezberdinak kontuan hartuta.



IGORLEA

IKUSMEN MEZUA KOMUNIKATZEN DU



HARTZAILEA



Ikusmen mezua, igorleak hartzaileari transmititzen dion informazioa gauzatzeko erabiltzen duen irudia da.

Beraz, komunikazio prozesu honetan diseinatutako irudiak testurik behar ez duen mezu bat transmititzeko balio du, horrela mezua biziagotzea lortuz. Mezurik onenak publizitatean aurkitzen dira; bertako kartelek mezua bizkortasunez eta eraginkortasunez transmititu behar dute, dagokion ikuslearen arreta eta erretentzioa segundotan erakartzea bilatuz.

Diseinu grafiko baterako elaboratzen diren irudiak, kontzeptu abstraktu hauek elkarrekin lotzeko eta uztartzeko lagungarriak izango dira, elkartze horrekin ahalbidetuz, edukiari esanahia ematea hala nola bere erretentzioa erraztea.



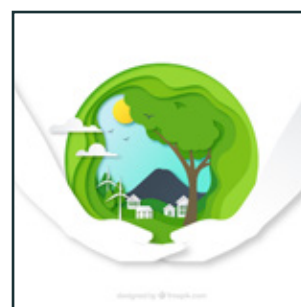
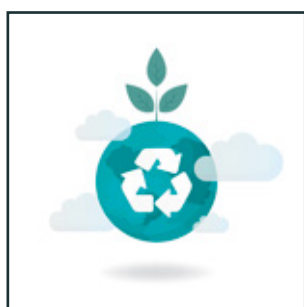
Ikusmen komunikazio bati aplikatutako diseinu grafikoa...

- Mezua lotu: kontzeptu abstraktua ikusmen irudiarekin.
- Transmititu nahi den mezuaren ikuspegi global bat ahalbidetzen du.
- Mezua hobeto gogoratzeko laguntzen du.

TALDE DINAMIKA

Diseinu grafikoaren garapen prozesuan zehar, konparatu eta marraztu Eskatu zure ikasleriari, transmitituko duten mezua garbi izaten dutenean, interpretazio horrekin hobekien egokitzen diren irudien bilaketa bat egin dezatela, mezuak dakartzan balioak hobekien ordezkatzeko dituzten irudiak hautatuz.

Horiek bildu ondoren, eskatu euren baliabide grafiko propioak diseinatu ditzatela, jarraian diseinu grafikoan integratzeko.



Ikusmen komunikazioa ikusmen mezuen bidez gauzatzen da. Hala ere, komunikazio mota honetan, mezuaren ulermen zuzena eragozten duten elementuak aurki daitezke.

DISEINU GRAFIKO BATEN IRAKURKETA ERAGOZTEN DUTEN INTERFERENTZIAK.



- Mezuaren helburuarekin **egokitzen ez diren** hitzen edo irudien erabilera.
- **Gehiegizko informazioak** mezuaren deskodifikazioa eragozten du.
- Testu **elementu ugariaren ezarpenak**, irudiaren arreta eragotzi edo desbideratu egiten du.
- **Gehiegizko eskematizazioak** eta/edo abstrakzioak mezuaren ulermena eragotzi egiten du.
- Mezuaren intentzioarekin egokitzen ez den esanahi bat eskaintzen duten **kodeen** edo koloreen **erabilera okerra**.

Eta **helburua mezuaren behatzaile-hartzailearen arreta ematea eta mantentzea denez**, zarata bezala kontsideratu behar dira, ikusmen komunikazio hori eragozten edo moteltzen duten beste alderdi hauek:

- **IKUSMEN MONOTONIA:** estimulu aldaketa edo aniztasun gabeziak arreta ahultzea eragiten du. Monotonia hori, kontraste, argi, kolore, espazio gabeziatik edo, aitzitik, diseinu grafiko elementuez gainezka egoteagatik gerta daiteke.
- **INTENTSITATE GABEZIA:** estimuluaren intentsitatea arreta lortzeko beste faktore erabakigarri bat da. Mezu batek interesa piztu dezan gainerakoekiko berezia gertatu behar da, esaterako koloreekin, banatutako eremuekin, iturri tipografikoen tamaina ezberdinekin edota irudi hunkigarri baten ezarpenarekin.
- **KONTRASTE GABEZIA:** mezu batek, gainerako mezuetatik bereizten den heinean, arreta mantendu dezake. Kolore lau, monokromatiko edo itzaliek, mezua aspergarria gertatzen du.

TALDE DINAMIKA

Diseinu grafikoaren garapen prozesuan, gogoeta egin:

Eskatu zure ikasleei faktore hauen guztien inguruko gogoeta egin dezatela bere diseinu grafikoa deigarria izatea bermatzeko.

Zuen misioaren 3. urratsa, diseinu onena lortzeko proiektu metodologian deskribatutako urratsak jarraitzean datza.



MISIOAREN 2. URRATSA. DISEINU GRAFIKOAREN ELEMENTUAK BANATZEN DIGUTU

Diseinuan integratuko diren baliabide grafikoak eta irudiak erabaki ditugunean, ondorengo urratsa diseinuaren eremuan elementuak antolatzean datza, komunikazioaren intentzioa eta nabarmendu nahi ditugun adierazpen alderdiak kontuan hartuta.

Alde batetik, elementuen banaketa (ikusmen konposizioa) eta, bestetik, elementu hauen forma eta kolorea bezalako ezaugarriak.

Amaitzeko, testuarekin hobekien egokitzen den tipografia hautatuko da, gure kasuan, slogan edo lema inspiratzaile bat.

A. IKUSMEN KONPOSIZIOA

Diseinu grafiko batean, elementu eta baliabide grafikoen ezarpenak bere helburuaren arabera transmititu nahi den mezua finkatzeko lagungarriak izan daitezke. Beraz, konposizio lerroen konbinaketek eta erabilitako formek mezuaren irakurketa eta interpretazioa definituko dute.

KONPOSIZIO FAKTOREAK

DIREKZIO-LERROAK

Ardatz bertikala

Ardatz horizontala

Ardatz diagonal

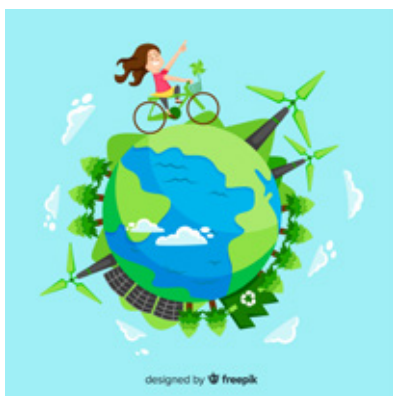
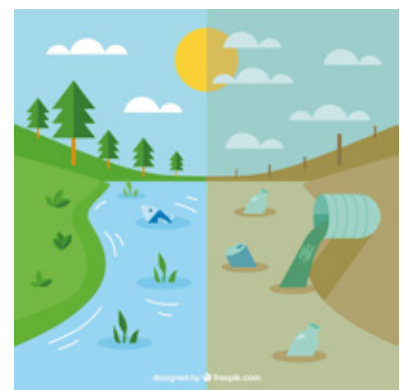
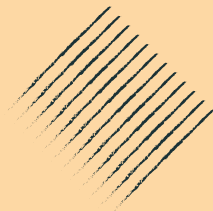
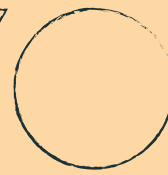
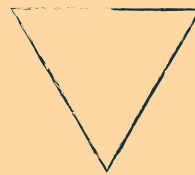
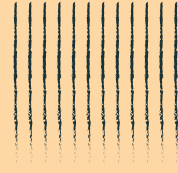
INTERPRETAZIOA

Oreka, zuzentasuna, arreta.

Gelditasuna, lasaitasuna, baretasuna.

Dinamismoa, ikusmen tentsioa, energia, bizkortasuna. Zeihartasuna, kontrapisuak.

FORMAK/IRUDIAREN INGERADA/BALIABIDEA



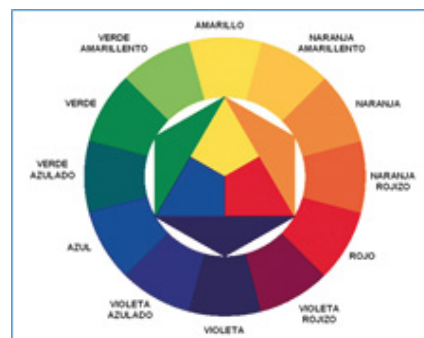
B. KOLOREAREN SINBOLOGIA

Sinbologia kromatikoa, kontzeptu abstraktu bat edo sentimendu bat kolore jakin batekin lotzean datza, memoria kolektiboaren eta kolore memoriaren eragina dela medio, eta horrela ikasten dugu sentipen bat objektu baten ezaugarri intrintseko batekin lotzen, esaterako horia, “garratza” edo “mingotsa” izatera dator, limoiaren berezko zaporea halakoa denez.

Bestalde, kolorea **sinestesia kromatikoarekin** lotu ahal da: koloreak hotzaren edo beroaren sentipena eragiten du, zirkulu kromatikoaren inguruan izaten den pertzepzioa dela eta, hau kolore hotzetan eta berotan banatuz.

Kolorea da:

- **Sentipena:** ingurunearen izaera tridimentsionala pertzibitzeko lagungarria da, 5 zentzumenekin batera.
- **Informazioa:** Ikusmen komunikazioaren prozesua oinarritzen du gizabanakoa eta haren ingurunearen artean.
- **Komunikazioa:** informazioa dakar solasaldi modura igorlearen eta hartzailearen artean. Kolore hauek, dagokien ingurua eta testuingurua kontuan hartuta, esanahi zehatza hartzen dute.
- **Pertzepzioa:** kolore bakoitzari kontzeptu jakin batekin lotuta dagoen esanahi bat ematen zaio. (Adibidez, urdin argiak arintasuna adierazten du).



ZURIA	Araztasuna, apaltasuna. Hutsune amaigabea. Urdinarekin konbinatuta efektu freskagarria dakar. Zuria=argia / Zuri zurbi-la=heriotza, dolua.	MARROIA	Lurra, natura. Mardultasuna, sendotasuna (egurraren arabera) Berotasuna.
GORRIA	Bizkortasuna, asaldura. Dinamismoa, bizitasuna. Indarkeria (odola). Pasioa. Maitasuna. Zorrotza eta duina, boterea-rekin lotzen da.	URDINA	Lasaigarria, sosegua. Espiritualtasunarekin lotzen da. Arintasuna, freskotasuna, garbitasuna. Argitasuna nagusitzen denean: hoztasuna, urruntasuna, horizontea. Iluna nagusitzen denean: sakontasuna, itsasoa.
LARANJA	Neurritasuna, soiltasuna. Harkorra eta dinamikoa (eguzki izpiak). Bizkortasuna, poza. Komunikazioa.	MOREA	Barne mundua eta espiritualtasuna. Erliziozaletasuna, mistizismoa. Malenkonioa, meditazioa. Lila nagusitzen denean: fantasia, onirismoa.
HORIA	Aberastasuna (urrea) Eguzkiaren kolorea. Garrasia, urduritasuna.	BELTZA	Dotoretasuna, neurritasuna, bereizkuntza. Urre kolorearekin konbinatuta luxua adierazten du. Dolua, heriotza.
BERDEA	Lasaitasuna, itxaropena. Natura, ekologia, lurrari dagokio. Horia nagusitzen denean: indarra eta izaera lasaia. Urdina nagusitzen denean: pasiboa, lasaia eta neutrala.	GRIS	Pasibotasuna, energia gabezia (hauts-kolorea). Lainoa, hiritarra, industriala. Argiagoo: dotoretasuna, soiltasuna eta klasizismoa. Ilunagoa: monotonioa eta depresioa.

C. TIPOGRAFIA

Baliabide grafikoekin batera, diseinu grafiko bat osatzen duten kolore konposizioak edo gamak, **iturri tipografiko** baten hautaketak halaber diseinuaren komunikazioan eragina izango dute, bere formaren ezaugarriak eta hari ematen zaizkion esanahiak kontuan hartuta.

Tipografia baten edo bestearen hautaketak testuaren mezuan transmititzen diren izaeran edo sentimenduetan eragina izango du.

Komunikazioaren errefortzu hau, alde batetik, tipografia bat osatzen duten letren geometriagatik gertatzen da eta, bestetik, tipografia honi ematen zaion esanahiagatik, hain zuzen dagoen kontzeptua edo ezaugarria izanik.

MOTA	EZAGUGARRIAK	ASOZIAZIOA	
SERIF	Letra motak muturrean erremate bat dakar (serifa).	Klasizismoa, ohikoa, instituzionala, etab.	HAZLO VERDE
SAN SERIF (makil hutsa)	Letra mota honek erpin zuzenak ditu, bere muturretan errematerik gabe.	Modernotasuna, irakurketa erraza, komertziala, segurtasuna, neutraltasuna, etab.	HAZLO VERDE
SCRIPT (eskuizkribuak)	Letra mota kurtsiban edo eskuizkribu eran idatzita dagoela dirudi.	Dotoretasuna, afektua, sormena, etab.	haslo verde
DECORATIVAS (fantasia)	Letra mota helburu zehatz batekin erabiltzen da.	Bere sormenari bidea eman dion markarekin edo helburuarekin lotura du.	HAZLO VERDE



MISIOAREN 3. URRATSA. DISEINU ONENA LORTZEKO PROIEKTU METODOLOGIAREN PROZESUA JARRAITZEN DUGU.

Diseinu grafiko bati ekin aurretik garrantzitsua da bilatzen den helburua zehazki definitzea. Arazo bat sinplea dela badirudi ere, beharrezkoa da gogoeta eta azterketa erraztuko dituzten galdera ezberdinen bidez hura definitzea, zeinek diseinu grafikoaren elaborazioa ahalbidetuko duten.

11. **Zein da transmititu nahi den mezua?**
2. **Zein da lortu nahi den helburua?**
3. **Mezua norengana zuzenduta dago?**
4. **Zer esan behar da, nola komunikatuko da mezua?**



Hala ere, diseinu batean planteatzen den arazoak halaber bere konponbiderako elementu guztiak hartzen ditu barne. Beraz, diseinu baten eboluzio prozesuak ondorengo urratsak jarraitu beharko ditu, zeinek konponbide proiektua osatuko duten (prozesu sortzailea).

PROIEKTU METODOLOGIA

1. ARAZOAREN DEFINIZIOA	Transmititu beharreko mezua-ren planteamendua, irudiak, formak eta koloreak bihurtu ahal diren balioak eta ideiak.	Zein da transmititu beharreko mezua? Zeintzuk dira transmititu beharreko balioak? Jasangarritasuna, ingurumen balioak, etab.
2. ARAZOAREN ELEMENTUAK	Arazoa bere elementuen artean bereiztea. Diseinua osatzen duten elementuen sintesia. (Izenburua, informazioa, eslogan, logotipo edo marka, irudi edo forma grafikoak, etab.)	Zeintzuk dira mezua transmititzen lagunduko diguten elementuak? Slogan bat, testu motibatzaile bat, etab. Zein irudi eta kolore?
3. ARAZOAREN SORMENA	Elementuak aztertu eta azpi-arazoetan banatu. Elementu bakoitzaren irtenbideak elkartu modu sortzailean multzotan biltzeko.	Mezua eslogan gogoraerraz batekin, hitz jokoa, etab. Lurrari dagozkion formak edo ikusmen irudiak, habitata, bioaniztasuna, birziklapenaren ikurra, etab. Berde eta lur-koloreen gama kromatikoa, naturalaren kontzeptua, jasangarritasuna, etab. transmititzen duena.
4. DATU BILKETA ETA AZTERKETA	Datu bilketa, dokumentazioa eta erreferentziazko diseinuak, planteatuko den diseinuak irakurketa eta interpretazio zuzena dituela bermatzeko.	Jasangarritasuna, birziklapena, ingurumena, eta abarrekin lotura duten logotipoen eta/edo diseinu grafikoaren bilaketa.

PROIEKTU METODOLOGIA

5. SORMENA

Diseinuari aplikatutako sormena, elementu bakoitzak ekarritako irtenbidea kontuan hartuta. Sormena arazoaren mugetan mantentzen da eta ideia intuitiboa ordeztzen du.

Transmititu beharreko mezua islatzen duten hitz gakoak eta kontzeptuen hautaketa. Ideia hobekien transmititzen duten forma eta baliabide grafikoak. Kontzeptuarekin edo mezuarekin hobekien egokitzen den kolore gama.

6. ZIRRIBORROAK

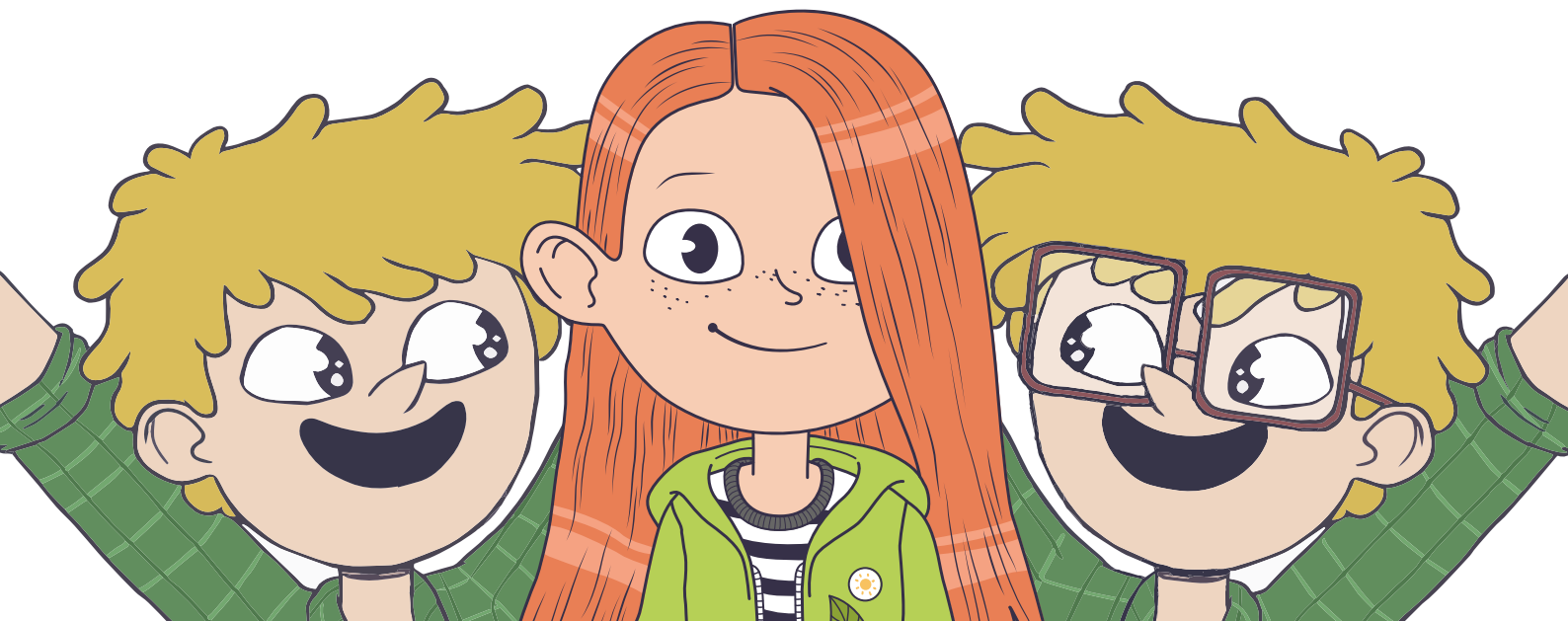
Aurretiazko ereduak edo zirriborroak lagungarriak dira diseinu grafiko onena definitzeko. Aukera ezberdinetatik abiatuta, amaiera diseinua egiaztatuko duten funtzionaltasun laginak, mezuaren eraginkortasuna eta bideragarritasuna eskuratzen dira.

Diseinu ezberdinen garapena, bere elementuen konposizioa, kolore tonuak edo baliabide grafiko ezberdinak aldatuz. Horrela, proiektua amaiera diseinurantz bideratu eta zentralizatzen da.

7. EGIAZTAPENA

Egiaztapena bistaratutako diseinuaren irakurketa eta interpretazioa kontuan hartuta epai objektibo bat igortzen duten erabiltzaile multzo baten arabera gauzatzen da.

Egiaztapenak proposatutako diseinuaren balioa kontrolatzea ahalbidetzen du. Gure kasuan, zuen diseinu grafikoa poltsa batean ezarri ahal izango duzue, nola ikusi eta irakurtzen den egiaztatzeko.



GURE DISEINU GRAFIKOA JAIO DA!