Unach
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
2025 1S

Percepción VISUAL

Mgs. Gabriela Puentes

Diseño de íconos

Cueva de El Castillo en España

Más de 40.000 años

1. Antedecentes

Pintura rupestre

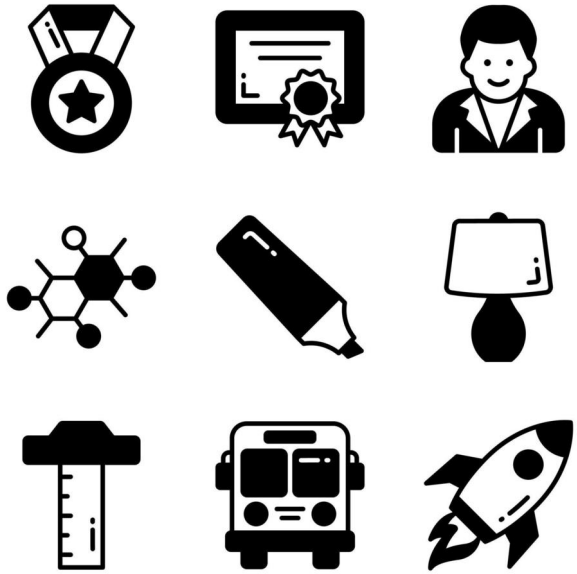
Temática: Representan sobre todo animales (bisontes, caballos, ciervos), figuras humanas, símbolos abstractos y escenas de caza.

Técnica: Utilizaban pigmentos naturales como óxidos de hierro (rojo), carbón (negro) o arcillas (ocres), aplicados con los dedos, pinceles rudimentarios o soplando a través de cañas.

Función: Se cree que tenían propósitos mágico-religiosos, rituales, o eran una forma de comunicación simbólica.

Pictogramas sumerios

Jeroglíficos



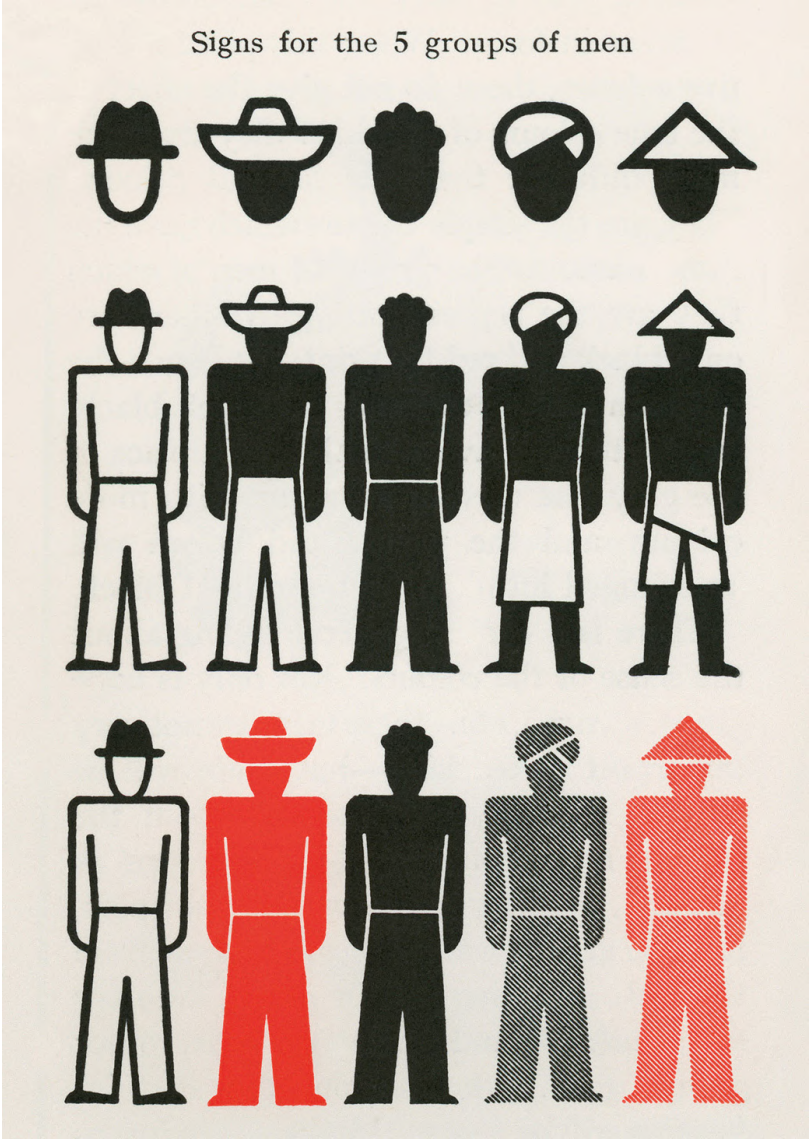
íconos modernos

Actividad 06

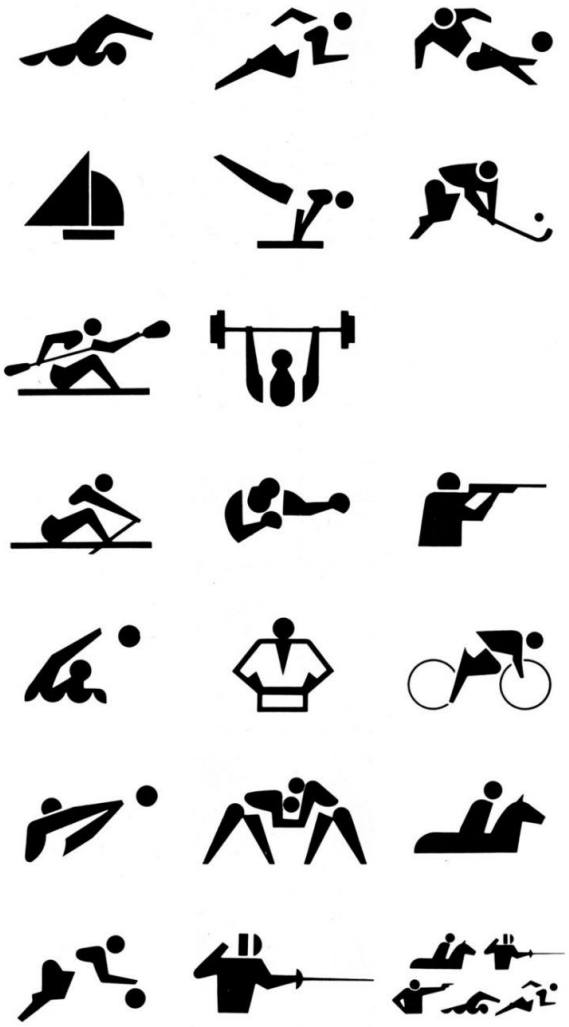
Actividad autónoma

Actividad

1. Investigar sobre lás temáticas , técnicas y función de los jeroglíficos. Realizar una infografía
2. Realizar un cuadro comparativo sobre la pintura rupestre y los jeroglíficos.



Colección de Isotipos de Otto y Marie Neurath



Pictogramas Tokio 1964 - Yoshiro Yamashita

1. Antedecentes

Qué son los íconos?

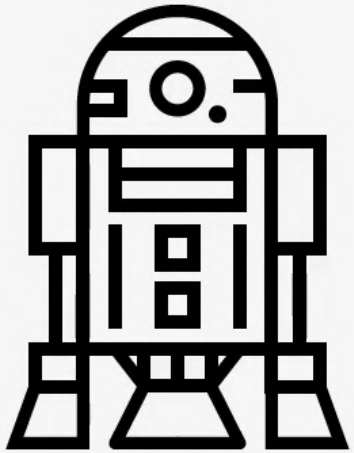
Los íconos son signos que **mantienen semejanza con el objeto** representado.

1. Antedecentes

Qué son los pictogramas?

Tipologías de íconos

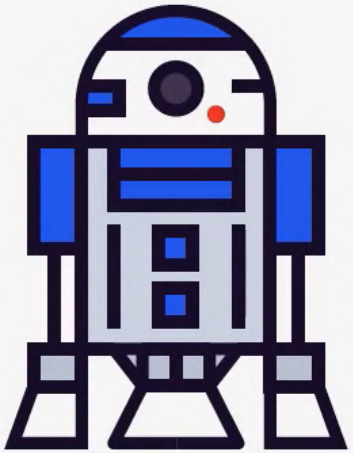
DISEÑO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN VISUAL



1

Outline Icons

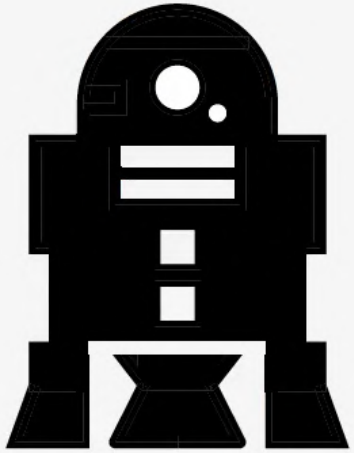
Íconos de líneas o trazos



2

Filled Icons

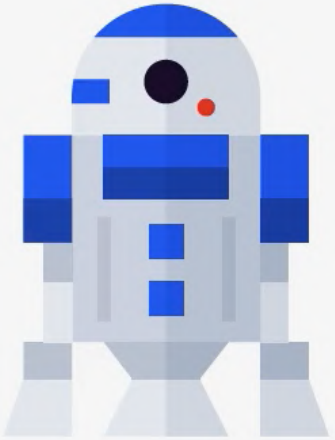
Íconos “rellenos”



3

Glyph Icons

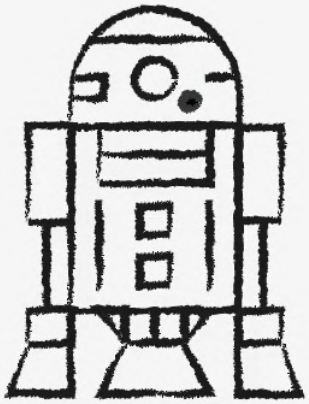
Íconos sólidos



4

Flat Icons

Íconos planos



5

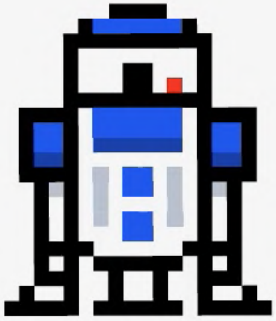
Hand-Drawn Icons
Íconos a mano alzada

6

Skeuomorphic Icons*

7

Isometric Icons
(íconos isométricos)

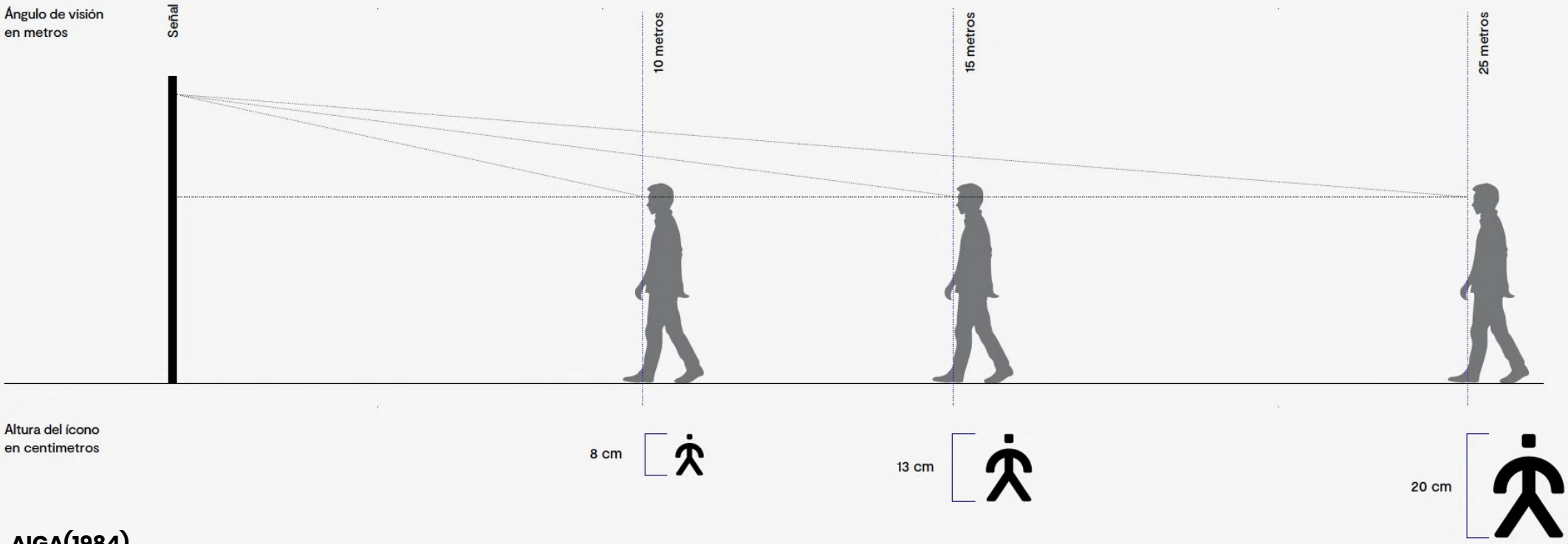


8

Pixel Icons
Íconos basados en cuadrícula de pixeles.

Tamaño de íconos

Según la distancia



AIGA(1984)