



# DESEÑO DE MARCAS LOGOTIPOS ANAGRAMAS

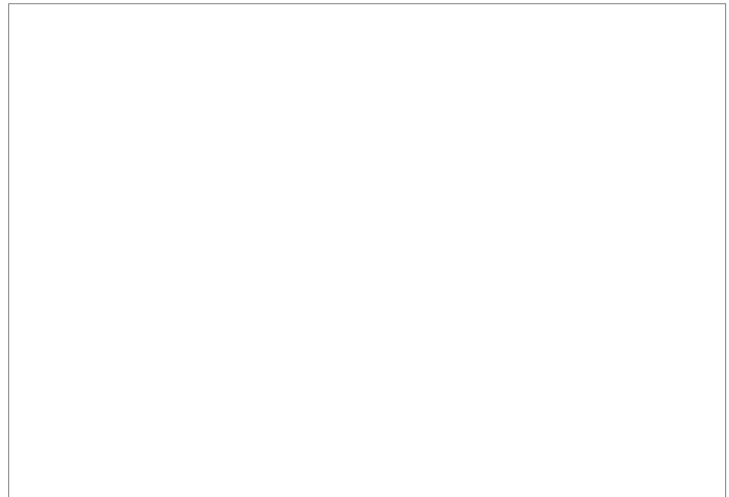
## LOGOTIPO

**SIGNO** OU **GRAFISMO** QUE **REPRESENTA E IDENTIFICA** UNHA ENTIDADE, UNHA **MARCA** OU PRODUCTO OU **SIMBOLIZA** UN CONCEPTO (OU CREENZA)



O LOGO EXISTE DESDE A ANTIGÜEDAD PERO A PARTIRES DA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL EXTÉNDESE Ó SEU USO COMO DISTINTIVO DA MARCA

Investiga en Internet que era unha “*marca de canteiro*”. *Despois elixe unha e debuxaa* no rexadro da dereita (manalzada)



## REQUISITOS DUN LOGO:

- SIMPLICIDADE
- FÁCIL DE RECORDAR
- TER RELACIÓN CO QUE ANUNCIA OU SIMBOLIZA
- SER AGRADABLE

Formas sinxelas (xeométricas: Polígonos regulares, círculos, óvalos, espirais, etc)

Imaxes claras (evitar sentimento de confusión) deben poder ser “leídas” de xeito inmediato

Aínda que non sempre, incluso os logos abstractos teñen referencias a algún aspecto formal ou esencial do que representan



Debe ser atractivo á vista: cores e combinación de cores axeitados, formas “amables”, etc

## ACTIVIDADE: SELECCIONA UN DOS SEGUINTE LOGOS



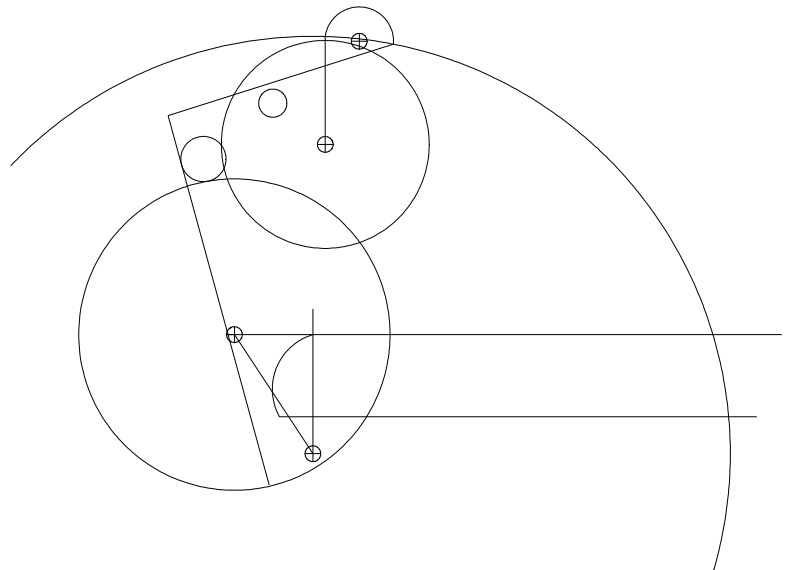
## EXEMPLO DA ACTIVIDADE



**1** – FACER UN ANALISE DA XEOMETRÍA DO LOGOTIPO. BUSCA AS FORMAS XEOMÉTRICAS E AS RELACIÓNS ENTRE ELAS (TANXENCIAS, PERALELISMOS, ÁNGULOS, ETC)

PAPEL VEXETAL (PARA FACER A BUSCA)

PAPEL BRANCO DIN A4 (REDEBUXO DA XEOMETRÍA)



**1** – FACER UNHA VERSIÓN DO LOGO CUN TRATAMENTO GRÁFICO DIFERENTE

A PARTIRES DUNHA FOTOCOPIA EN PAPEL BRANCO DIN A4

TÉCNICA LIBRE (TÉMPERA, COLLAGE, ROTULADORES, ETC)

