



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD**

Creación de una herramienta de Análisis para el proceso de Diseño Generativo dentro del Diseño Gráfico.

Autor: Gabriel Malo Peñaherrera

Directora: Toa Tripaldi Proaño

Codirector: Roberto Landivar Feicán

**Cuenca-Ecuador
2020**

Dedicatoria

A mis padres.

A mi familia y a mis amigos.

Agradecimientos

A mis padres por ayudarme siempre

A mi directora Toa por ser paciente

A mi codirector Roberto Landivar por
creer en mí

Resumen

El desarrollo de la programación como una herramienta de trabajo accesible, ha significado el surgimiento del diseño generativo como una nueva alternativa. Sin embargo, el diseño gráfico se está quedando atrás en comparación con otras áreas, principalmente por la falta de métodos de análisis que ayuden a entender y validar este proceso. Esta tesis busca crear una herramienta de análisis enfocada en los elementos y conceptos de la forma y el código de programación, para analizar productos de diseño gráfico creados a partir de esta herramienta, para así evidenciar los mecanismos que unen a la programación con el diseño y a entender las posibilidades que traen consigo las herramientas generativas.

Abstract

The development of computer programming as an accessible work tool has meant the emergence of generative design as a new alternative. Nevertheless, graphic design is falling behind compared to other areas, mainly due to the lack of analysis methods that help to understand and validate this process. This thesis seeks to create an analysis tool focused on the elements and concepts of form and programming code, to analyze graphic design products created from this tool, and so demonstrate the mechanisms that link programming with design and understand the possibilities that generative tools bring.