

01. Para algunos diseñadores, la retícula es

- una parte incuestionable del proceso de trabajo, ya que proporciona precisión, orden y calidad.
- un símbolo de la opresión estética de “la vieja guardia,” una jaula sofocante que dificulta la búsqueda de la expresividad.
- un sistema ortogonal de planificación que parcela la información en fragmentos manejables.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

02. Las retículas pueden ser

- elementos estructurales de alto riesgo para el diseñador, ya que puede ser considerado “obsoleto” por sus colegas.
- flexibles y orgánicas o rigurosas y mecánicas, con poder estructural y de comunicación.
- orgánicas, con influencias del Renacimiento y de la Estructura Visual de Hermman Odinsky, filósofo ruso asentado en Alemania Oriental.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

03. La retícula

- permite la valoración concreta de los caracteres tipográficos, dándole mayor protagonismo a la letra como elemento importante en la composición.
- permite que varios diseñadores trabajen en un mismo proyecto a la vez, o bien una serie de proyectos a lo largo del tiempo, pasando de un proyecto a otro sin que las características visuales se vean afectadas.
- destruye las probabilidades de la innovación, pues se centra siempre en una estructura rígida que conlleva a utilizar siempre la misma cantidad de módulos y las mismas fuentes tipográficas.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

04. Partes de la retícula

- Los márgenes* ayudan a definir la zona en la que se colocan las imágenes y el texto. También dirigen la atención, y sirven como espacio de descanso para el ojo.
- Las líneas de flujo* son reparticiones que fragmentan el espacio, dividiéndolo en partes horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y pueden utilizarse para imponer pausas adicionales y crear puntos de inicio para el texto o las imágenes.
- Los módulos* se ubican separados por líneas horizontales y verticales. Cuando se repiten en el formato de la página, crean columnas y filas. Se debe tener en cuenta que la cantidad de módulos dependen del tipo de trabajo.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

05. Elementos determinantes

- La retícula ayuda a que el lector crea lo que lee, por la facilidad que aporta para que la lectura se realice con mayor rapidez,
- Los títulos no son los encargados de llamar la atención al lector ni de crear énfasis en la historia. Lo *único* que debe llamar la atención son las imágenes, por su tamaño y color.
- Las imágenes ayudan a romper las restricciones de la retícula, al poder jugar un poco con ellas. Su ubicación es de manera aleatoria, ya que las divisiones horizontales y verticales —que forman los módulos— permiten un caos visual, para satisfacción de la estética.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

06. Las Páginas Maestras

- Reducen el tiempo de diseño en una publicación. El resto de las páginas adaptará automáticamente el mismo estilo y formato de las maestras.
- Antes de proceder a crear la retícula, se debe tener *muy en cuenta* el objetivo de comunicación gráfica que se pretende. Porque un diseño altamente estético y contemporáneo no es necesariamente el que va con la personalidad de la publicación.
- El diseño basado en la retícula es la única vía que garantiza que un proyecto, a nivel de diseño, sea escalable.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

07. Periódicos, revistas y folletos

- La retícula de 16 columnas es una de las más flexibles, ya que permite más opciones en el número de columnas por ser divisible para 2, 4, 6, 8.
- La mayoría de los libros se compone por una retícula de dos columnas, sobre todo los de carácter literario. Los libros más contemporáneos que tocan temas específicos como turismo, diseño, arquitectura, optan por retículas con más columnas.
- Los folletos manejan retículas inflexibles. No es recomendable colocar títulos o textos inclinados, ya que destruirá el enfoque del folleto, y logrará un caos en el prodcto final.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

08. La Segunda Revolución Industrial

- El lanzamiento de la Macintosh en el invierno de 1997, trajo como consecuencia un mayor uso de nuevas herramientas con las que se pudo obtener mejores y más rápidos resultados en el diseño gráfico mundial.
- Los norecoreanos acogieron estos avances de la mejor manera, y desarrollaron, junto a los japoneses, grandes proyectos corporativos para Nike y Fujioka.
- Un anciano Walter Gropius y los dirigentes de la antigua Bauhaus declararon públicamente, en un diario de Copenague, que la computadora destruiría el buen diseño, ya que se habían olvidado los parámetros de la buena composición manual.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

09. La desconstrucción de la retícula

- La capacidad del público para captar y digerir información no ha aumentado. Por lo tanto, para llamar su atención, se debe utilizar un diseño menos agresivo, más sencillo, más desespectacular. Que no tenga necesariamente una retícula, sino más bien que tenga una estructura controlada.
- Desplazar o desmontar los módulos o las columnas de tal manera que empiecen a yuxtaponerse, incluso si contienen texto, puede crear una sensación de capas dentro de un espacio compositivo. Las texturas de las columnas al yuxtaponerse dan la sensación de transparencia, como si el texto flotara en la página.
- La desconstrucción lingüística se da al mantener el texto del mismo tamaño, sin importar el ancho de las columnas. Es importante que el texto se mantenga siempre legible, aunque se sacrifique la estética.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

10. Alusión Conceptual y Operación Aleatoria

- El diseñador puede organizar el material de acuerdo a un concepto creativo. Por ejemplo, el texto y las imágenes pueden hundirse bajo el agua o flotar como objetos arrastrados por una inundación.
- Usar experiencias sensoriales de espacio y tiempo como principios organizativos es un potente recurso para desencadenar una reacción visceral, emocional, por parte del observador.
- Introducir el azar en el proceso creativo ayuda al diseñador a ver el material con mayor claridad, permitiéndole organizarlo de maneras menos predecibles
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.