



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"

Contacto Profesores
(Consultas y envío de trabajos);

patricio.zamorano@liceo-santacruzdetriana.cl
michelle.caroca@liceo-santacruzdetriana.cl

Guía de Contenido Semanas 15-16-17

"Guía; Materiales y Composición de una Imagen"

Un material es un elemento que puede transformarse y agruparse en un conjunto. Los elementos del conjunto pueden tener naturaleza real (tangibles), virtual o ser totalmente abstractos. Por ejemplo, el conjunto formado por cuaderno, témperas, plastilinas, etc. se puede denominar material escolar. Al conjunto de cemento, acero, grava, arena, etc. se le puede llamar materiales de construcción. Se habla de material educativo refiriéndose a elementos como pinturas, lienzos, papel, etc.; pero también puede contener elementos abstractos como el conocimiento divulgado en los libros, la didáctica, o el apoyo multimedia y audiovisual. El material puede ser simple, como formas geométricas o complejo como la edición de imagen digital.



LACOMPOSICIÓNDELAIMAGEN

Son reglas o normas de diseño de las cuales está compuesta una imagen, para lograr una mejor calidad y fuerza de la imagen ya sea fija o móvil e incrementar su expresión artística. Es el número de objetos y la distribución espacial en la que son presentados y a esto agreguemos de qué color son, cómo están iluminados, cuál es su escala o tamaño, el encuadre y el ángulo desde el cual fueron tomados.

La composición es un paso muy importante en la resolución del problema visual, comprende una serie de decisiones por parte del hacedor de la imagen que impactan el propósito y el significado. Con ella se combina un diseño, colores y contornos, tonos y proporciones relativas y este proceso de creación ofrece significados similares a la mayoría de las personas en mayor o menor grado. Sin embargo es un factor clave en el análisis y lectura de una imagen, debemos pensar que todos los elementos que la conforman fueron decididos por el realizador de la imagen, el cual quiso expresar una idea, un sentimiento o un hecho, con el que trata de motivar, inducir o impactar a otros. El análisis de estos elementos que conforman la imagen es lo que nos ayuda a "leer" el o los mensajes que nos transmite.



Las siguientes fotografías, nos permiten disfrutar cada una de las composiciones, entre el punto, la línea, figura y fondo, espacio, textura, volumen, valor, profundidad de campo, perspectiva, movimiento entre otros. Desde el punto de vista del diseño, que tienen cada una de ellas.



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



El Cliente

Los clientes tienen necesidades y expectativas, y es por esto que si quieren potenciar su marca y/o producto recurren al diseñador para que los guíe en este proceso, por lo tanto estas necesidades deben ser tomadas en cuenta por la empresa o diseñador. Una necesidad es algo que el consumidor realmente necesita, como una cuota de seguro de coche. Una expectativa es algo que el consumidor no necesariamente va a conseguir pero que espera conseguir del producto o servicio, como que su coche le lleve desde su lugar de salida hasta su destino.



Las necesidades y las expectativas de las personas varían con el tiempo, ya sea por el crecimiento y desarrollo normal del individuo o por la influencia del entorno. Es normal que nuestras necesidades cambien con el pasar de los años, nuestras prioridades se modifican con la madurez y experiencia, así como con la satisfacción de las mismas. Algunas necesidades se denominan "básicas" porque perduran con el tiempo y se relacionan con aspectos físicos y ambientales como la necesidad de comer o la necesidad de tener un lugar en donde vivir. Otras necesidades aparecen con el tiempo como la necesidad de ser amado o la necesidad de ser reconocido.

Las necesidades no se presentan necesariamente de manera escalonada o secuencial, muchas veces podemos tener varias necesidades de manera simultánea, como la necesidad de aprender y la de descansar, las cuales se pueden dar al mismo tiempo sin que se afecte la una u la otra. En otras oportunidades la limitación de

recursos puede generar la necesidad de priorizar, es el caso de necesitar pagar el estudio o necesitar la compra de un televisor para distraerse, la persona deberá elegir entre una u otra, si no cuenta con el dinero para satisfacer las dos.

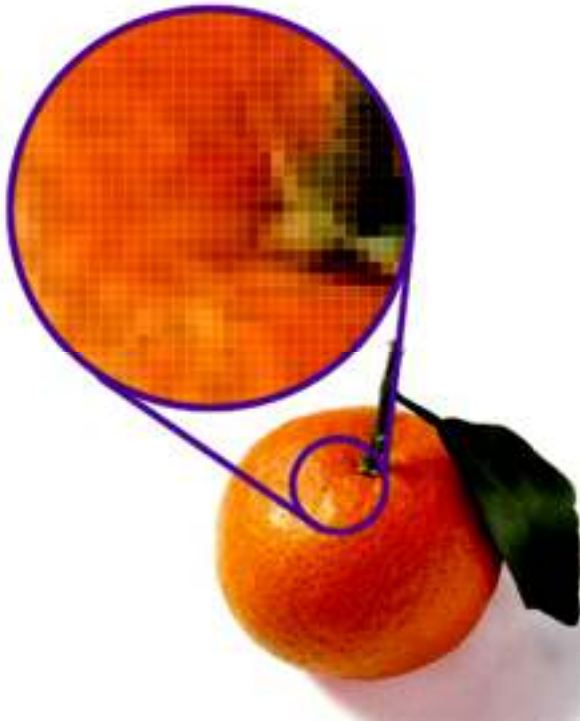
A su vez, las necesidades pueden suplirse o reemplazarse por otras. En el caso de la necesidad de distraerse y divertirse con el televisor, se puede reemplazar por la lectura de un buen libro o por compartir el tiempo con la familia o por utilizar otro medio como la radio.

"Es la persona o empresa receptora de un bien, servicio, producto o idea, a cambio de dinero u otro artículo de valor".





Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



Unidades de Medidas

Las imágenes digitales vienen en dos sabores: vectoriales o mapas de bits. Las primeras están conformadas por líneas (curvas, rectas, cerradas, abiertas, etc.), las que son interpretadas por la computadora como gráficas de funciones matemáticas. Son las ilustraciones generadas por programas como Adobe Illustrator o Corel Draw. Las segundas se obtienen usando escáner, cámara de foto digital o un programa como Adobe Photoshop o Gimp.

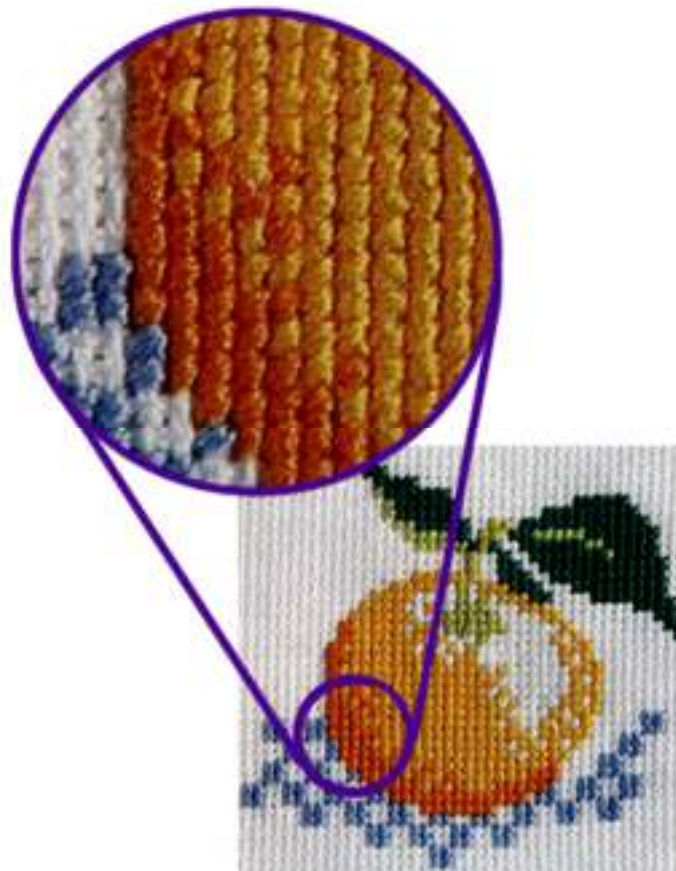
Al digitalizar una foto se la descompone según una cuadrícula, tal como lo hacen los patrones para bordados con punto cruz. El equivalente digital de un punto cruz se llama píxel, acrónimo de picture element, y es la mínima unidad de medida de las imágenes para pantalla. A cada píxel se le asigna una ubicación y un valor de color específicos que conforman un mapa descrito con cierto número de bits de información.

Estos mapas de bits son definidos según tres medidas estrechamente ligadas: resolución, tamaño de imagen y tamaño de archivo. Aunque suelen confundirse, se refieren a aspectos distintos de la imagen, por lo que a continuación vamos a diferenciarlos.

La resolución - Este atributo de los mapas de bits refiere a la densidad o cantidad de píxeles por unidad de longitud, generalmente una pulgada (una pulgada equivale a 2,54 cm). Se mide en PPI, la sigla en inglés de *Pixels Per Inch* o Píxeles por pulgada. De este modo, el valor PPI es la resolución de la imagen que se usará para imprimirla, ya que nos indica cuántos de los píxeles de nuestra imagen se imprimirán por cada pulgada de papel.

El tamaño de imagen - Un mapa de bits también posee dimensiones físicas que miden su ancho y alto en píxeles. Si una foto está formada por una matriz de 400 columnas por 261 filas, tiene entonces un tamaño de 400 x 261 píxeles que hacen un total de 104.400 píxeles ó 0,104 Megapíxeles.

El tamaño de archivo - También se le llama "peso" y es la cantidad de memoria o espacio en disco necesario para almacenar la imagen. Se mide en bytes o alguno de sus múltiplos como el kilobyte (KB) o megabyte (MB). En realidad no es una magnitud exclusiva de las imágenes sino de cualquier archivo digital, ya sea un documento, una planilla, etc.





Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"

AJUSTES DE LA IMAGEN

"Naturalmente estamos atraídos hacia las fotos hermosas, ilustraciones cuidadosamente elaboradas e imágenes como íconos y logos"

Las imágenes son más que solo decoración. En diseño, son el gancho que atrae al espectador. Te pueden ayudar a conectar con la audiencia y dar una buena impresión, antes de que lean una sola palabra. No tienes que ser un artista para usar imágenes en tu trabajo. Todo lo que se necesita es un poco de creatividad y motivación para pensar fuera de lo común, las imágenes se ajustan de acuerdo a las necesidades y requerimientos, así como en la elección del color, forma, contenido gráfico y tamaño adecuado, con los recursos correctos, puedes aprender a destacar tus diseños. Para iniciar, debes encontrar imágenes de alta calidad para cualquier tipo de proyecto.



La mayoría de personas, incluyendo profesionales, usan imágenes gratis o de bajo costo que se llaman **"stock"** o **archivo**. Estas son perfectas cuando necesitas algo específico, pero no tienes el tiempo o los recursos para hacerlo por tu cuenta.



"Como concejo para un diseño más moderno y profesional, evita usar imágenes que no tienen contexto o son muy literales en su significado".



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



Un recurso es una fuente o suministro del cual se produce un beneficio, normalmente, los recursos son materiales u otros activos que son transformados para producir un beneficio y en el proceso pueden ser consumidos o no estar más disponibles. Los recursos gráficos son formas de complementar una información, se dice que son gráficos porque la información viene de diferentes formas como imágenes, gráficas, mapas conceptuales, cuadros sinópticos entre otros.

Algunos ejemplos de recursos gráficos son los mapas y los esquemas. Son herramientas que pueden ser utilizadas en cualquier ámbito para lograr la comprensión de una información que desee transmitirse. Estos recursos se emplean con la finalidad de resaltar los aspectos más relevantes de algún tema



■ TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE ■ UNA ORDEN DE TRABAJO E INFORME

Una orden de trabajo es un documento donde se especifican, por escrito, las instrucciones del trabajo o servicio realizar. No existe un único formato de orden de trabajo. Este de documento puede adaptarse dependiendo de las características cada empresa. ¿Qué es una Orden de Trabajo? Una orden de trabajo es un documento que contiene todas las



especificaciones de un servicio a realizar. Normalmente, cuando se rellena una orden de trabajo, se genera una copia para cada una de las partes implicadas. Una orden de trabajo es un tipo de documento de carácter legal que respalda tanto al cliente como a la empresa que presta el servicio y en el caso de diseño son los pasos a seguir de un encargo de comunicación visual, ante cualquier reclamo o inconveniente. Un formulario de orden de trabajo puede llegar a ser una garantía en caso de reclamaciones, tanto por parte de los clientes como de los responsables de la empresa. Es muy importante especificar todos los detalles en una orden de trabajo para evitar malentendidos entre las partes.

a
tipo
de



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
 "Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



ESCUELA BAUHAUS

1 9 1 9 - 2 0 2 0

Bauhaus "Casa de la Construcción" fue la escuela de arquitectura, diseño, artesanía y arte fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania) y cerrada por las autoridades prusianas en manos del Partido Nazi.



El nombre Bauhaus deriva de la unión de las palabras en alemán Bau, "construcción", y Haus, "casa"; irónicamente, a pesar de su nombre y del hecho de que su fundador fue un arquitecto, la Bauhaus no tuvo un departamento de arquitectura en los primeros años de su existencia.

La Bauhaus sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial y gráfico; puede decirse que antes de la existencia de la Bauhaus estas dos profesiones no existían como tales y fueron concebidas dentro de esta escuela. Sin duda la escuela estableció los fundamentos académicos sobre los cuales se basaría en gran medida una de las tendencias más predominantes de la nueva Arquitectura Moderna, incorporando una nueva estética que abarcaría todos los ámbitos de la vida

cotidiana: desde la silla en la que usted se sienta hasta la página que está leyendo, su gran influencia se basa en la formas geométricas simples y sencillo, utilizando colores básicos, como el rojo, amarillo

azul, siendo estos con un complemento de la tonalidad negra y la limpieza y expansión del blanco, además sus diseños en los afiche y carteles destacaba la composición de imagen en escala de grises y el uso tipográfico, en fin la Bauhaus marco un hito importante en la historia del diseño grafico actual.

