

PUB.e

Publicaciones
de estudiantes

REPRESENTACIÓN

EN LA VIRTUALIDAD

CARLOS SANCHEZ GAITÁN
Rector

ANDRÉS FRANCO HERRERA
Vicerrector Académico

LILIANA ÁLVAREZ REVELO
Vicerrectora Administrativa

FELIPE CESAR LONDOÑO LÓPEZ
Decano de la Facultad de Artes y Diseño

DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO CAICEDO
Directora del programa de Diseño Industrial

SANTIAGO FORERO LLOREDA
Director de la Escuela de Diseño de Producto

Diseño Editorial
D.I. DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO CAICEDO
ARQ. LAURA PERAZA RIVERA

Ilustración
LUIS MATEO SALAMANCA PÉREZ

MANUALES: DISEÑO INDUSTRIAL EN LA VIRTUALIDAD

Estos manuales son producidos por el Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano

@d.i_utadeo @cree_creando

Universidad Jorge Tadeo Lozano
Sede Bogotá
Carrera 4 # 22-61
Teléfono: (+57 1) 242 7030
Línea gratuita: 018000111022

REPRESENTACIÓN EN LA VIRTUALIDAD

Lenguajes bidimensionales y tridimensionales, narrativas audio-visuales, analógicas - digitales y espacios mentales se aparecen como formas de representación de un proyecto. Lenguajes que permiten visualizar los principios matemáticos, físicos y estructurales del diseño, que demuestran las relaciones conceptuales y permiten visualizar el cuerpo y el espacio con relación a contextos, objetos e interacciones de diseño. Estas entre otras cosas, son las potencias de la representación en épocas de Covid-19.



NUEVAS FORMAS DE REPRESENTAR DESDE EL DISEÑO

¿QUÉ ENCONTRARÁS AQUÍ?

METODOLOGÍA GENERAL

CONOCE A NUESTRO COORDINADOR DE REPRESENTACIÓN

TIPS PARA ESTUDIAR Y TRABAJAR EN CASA

ME TO DO LO GÍA

GENERAL

Algunas prácticas de representación no dejan de vincularse con técnicas que requieren la complicidad cercana e inmediata del lápiz y el papel, y tras monachos y tachones intentan dar forma a las ideas, aclararlas y estructurarlas para evidenciar lo aprendido. Profesores que en estos tiempos intentan mantener la complicidad con los estudiantes a través de encuentros que no se restrinjan por los límites de una pantalla, encuentros que tampoco se limiten por las plataformas institucionales.

Monitorear, reportar, acompañar constantemente las prácticas de participación en clase y modificar las maneras de presentar el contenido las veces que sea necesario, son parte de las maneras como satisfactoriamente se vive la Representación en Diseño. Para complementar el conocimiento de las clases este manual es un pequeño hogar de información en el que podrás apoyarte para afinar tus habilidades en la práctica, en tiempos de cuarentena.



CONOCE A NUESTRO COORDINADOR DE REPRESENTACIÓN 2020-S1

LEONARDO VASQUEZ

Profesor de la Escuela de
Diseño de Producto



Diseñador Industrial (1997) y Especialista en Gerencia de Mercadeo (2005) de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Especialista en Psicología del Consumidor (2010) y Magister en Psicología del Consumidor (2012) de la Universidad Konrad Lorenz.

leonardo.vasquez@utadeo.edu.co

TIPS

PARA ESTUDIAR Y TRABAJAR EN CASA

LINKS DE INTERÉS

Los trazos son
ecos de nuestras
ideas.

-Laura Peraza R.

PLAYLIST DE VIDEOS
REPRESENTACIÓN
ANÁLOGA Y DIGITAL I

PLAYLIST DE VIDEOS
REPRESENTACIÓN
ANÁLOGA Y DIGITAL II

VISUALIZACIÓN Y
CONTENIDO 3D

MODELADO 3D

[Click aquí](#)

[Click aquí](#)

[Click aquí](#)

[Click aquí](#)

INFOGRAFÍA

La infografía debe hablar por sí sola, sin que requiera de tu presencia y explicación oral para ser entendida.

Jerarquizar la información para **definir conexiones**

Puedes enmarcar el texto y haciendo uso de una retícula jugar con el.

NOTA: Una infografía nunca tiene bloques de texto largos, usa iconos, diagramas o gráficas para explicarlo. Es crucial que la diagramación este bien diseñada para que el receptor no pierda el hilo de la lectura de la infografía

Recuerda que, en nuestra cultura leemos de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo, dicho esto tienes dos opciones:

Tenerlo en cuenta y organizarla de tal forma, sin

Escoge un tema

¿A quién le interesa mi tema?

Saber quién es mi público facilitará las cosas.

Recolecta información

 Estadísticas

 Imágenes

 Textos

 Artículos

← organiza esto y

Quédate con los datos esenciales y útiles.

Gráficos



Íconos



Imágenes



Tipografía



necesidad de usar indicadores que guíen la dirección en que se debe hacer la lectura.

Ejemplo
Salirte del esquema usual y divertirte explorando posibilidades, pero si lo haces debes usar indicadores que guíen la forma de lectura que propones.

Ejemplo
Cuadra el formato del archivo al tamaño del medio donde se vaya a mostrar, ya sea impresión o en pantalla.

Si el material es impreso deja sangría (espacio de más que se da al diseño) mínimo de 5 mm, de tal forma que a la hora de ser impreso y cortado con la guillotina o troquel quede del tamaño deseado sin que afecte tu diseño.

INFO GRAFÍA

RECUERDA EL SECRETO ESTÁ EN CÓMO LO CUENTAS.

COLOR

Elige una paleta de colores que esté relacionada con la temática de la infografía y apégate a ella, no te desvíes. Si no sabes que paleta de color es adecuada,

[Haz click aquí](#)

Elige el modo de color universal de acuerdo al tipo de archivo que se quiere mostrar. Para un archivo impreso se usa el modo de color CMYK y para uno digital se usa RGB.

Indesign ni Illustrator cambia el modo de color de las fotografías e ilustraciones no elaboradas en su programa esto lo debes hacer por separado en PHOTOSHOP.



Adobe Color cc es un generador de paletas cromáticas. Puedes elegir opciones que ofrece la biblioteca o generar tu propia paleta, guardarla y cargarlas directamente a tu programa de Adobe.

TIPOGRAFÍA

Las tipografías suelen asociarse inconscientemente a las emociones. Elige una que logre asociarse con lo que quieres transmitir y que sea LEGIBLE aun si esta se encuentra en tamaño reducido.

Existen tres tipos básicos:

- Tipografías especiales o decorativas: Ideal para titulares o enunciados cortos
- Serif: Usada para bloques de texto largos como los existentes en libros o documentos respetables, institucionales y corporativos
- Sans Serif: Apropriada para carteles, titulares y textos en infografía

NOTA:

-NO DEFORMAR la tipografía, agrandarla proporcionalmente

- DEJAR MARGEN DE ESPACIO entre texto e imagen, gráficos, etc.

-ASEGURATE que el color de la letra contraste en el fondo.

Recuerda siempre mencionar las fuentes de información a las que recurriste para poder crear tu infografía, cita datos cualitativos y cuantitativos que la conformen. Revisa cuidadosamente puntuación, ortografía y que todos tus elementos estén en su lugar.

Si tu infografía va a ser impresa haz una impresión en formato pequeño, para asegurarte que los colores no salgan modificados y que la letra sea completamente legible aún, para saber si requiere modificaciones.

DATO:

Existen páginas donde puedes descargar tipografías GRATUITAS Y LIBRES DE DERECHO DE AUTOR como:

Font squirrel
Dot font
Google font

Si tienes Creative Cloud tienes fuentes ilimitadas de uso inmediato en los programas de Adobe.

PASOS PRÁCTICOS PARA MEJORAR EL TRAZO

LINEAS RECTAS

1. Coge la hoja de papel y pon un punto en cualquier parte (este va a hacer el punto de destino)
2. Ubica tu esfero al extremo opuesto de donde marcaste el punto anterior (punto de destino) y traza una línea recta hacia él, pero **PON TUS OJOS EN EL PUNTO DE DESTINO NO EN LA PUNTA DEL ESFERO.**
3. Repite esta acción haciendo líneas en todos los sentidos posibles, hasta dejar la hoja completamente rayada a tal grado que no reconozcas donde ubicaste otro punto.

LINEAS CURVAS

1. Coge otra hoja y ubica tres puntos (de inicio, del medio y final) para conformar una curva completa.
2. Traza una línea curva que pase por los puntos sin fijarte en la punta de tu esfero, es decir pon tu esfero en el punto de inicio y ve trazando la línea sin quitar la mirada del punto del medio y cuando te vayas acercando a él, fija tu mirada en el punto final.
3. Repite esta acción haciendo curvas en todos los sentidos posibles, unas más abiertas que otras; nuevamente hasta dejar la hoja completamente rayada.

NOTA. Puede que mientras hagas el trazo tu mano no deje ver los puntos por los que tiene que pasar, pero **NO PASA NADA**, los puntos marcados desde un principio te ayudaran a visualizar la curva durante el trazo. La idea es desarrollar la relación entre la memoria motriz de los músculos de tu mano y el ojo.



PASOS PRÁCTICOS PARA MEJORAR EL TRAZO

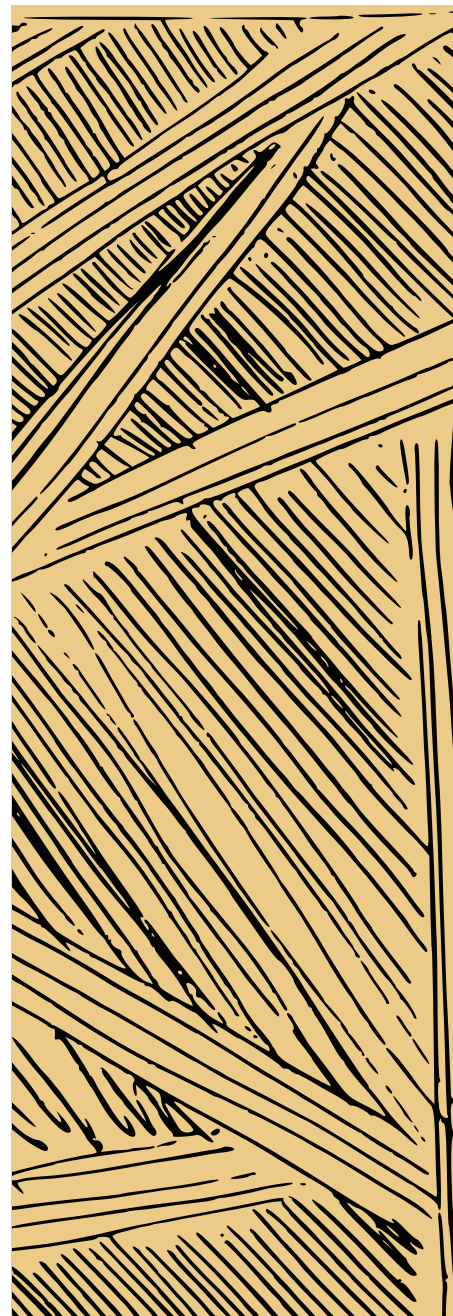
CUADRADOS

1. Empieza trazando el ángulo de 90 grados en otra hoja en limpio.
2. Calcula la longitud de las líneas hechas anteriormente y traza la paralela.
3. Cierra el cuadrado trazando la perpendicular.
4. Repite el proceso varias veces interceptando cuadrados con otros de diferentes tamaños, hasta rayar completamente la hoja.

NOTA: Puede presentar confusión con las líneas que se trazan respecto a los cuadrados ya trazados. Sin embargo, esto ayuda a entrenar al ojo para identificar el conjunto de líneas con el que se está trabajando en dibujos donde sus construcciones se componen por muchas líneas.

CIRCULOS

1. Usa la hoja en donde hiciste los cuadrados, elige uno y marca cuatro puntos, uno en el centro de cada lado, para hacer un círculo inscrito en el.
2. Traza el círculo aplicando la técnica usada para el trazar curvas explicado anteriormente.
3. Repite la acción en todos los cuadrados que hiciste. Después de haberlo hecho con puntos guía intenta hacerlo sin ellos obviando por donde debe pasar el trazo. Habrán ocasiones en que tengas que corregir círculos cuando veas que trazaste rectángulos en ves de cuadrados.



AGRADECIMIENTOS

DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO CAICEDO
Directora del programa de Diseño Industrial

LAURA VANESSA MARMOLEJO PRIETO
Monitor área de Representación 2020-S1

LEONARDO VÁSQUEZ MIRANDA
Coordinador área de Representación 2020-S1

LAURA PERAZA RIVERA
Representante Programa Diseño Industrial

GABRIELA GALINDO GORDILLO
Lider Grupo CREE

DANIELA SANCHEZ HIGUERA
Monitora de Espacios de Formación Complementaria

VALERIA MARQUEZ CHACÓN
Monitora de Espacios de Formación Complementaria



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO