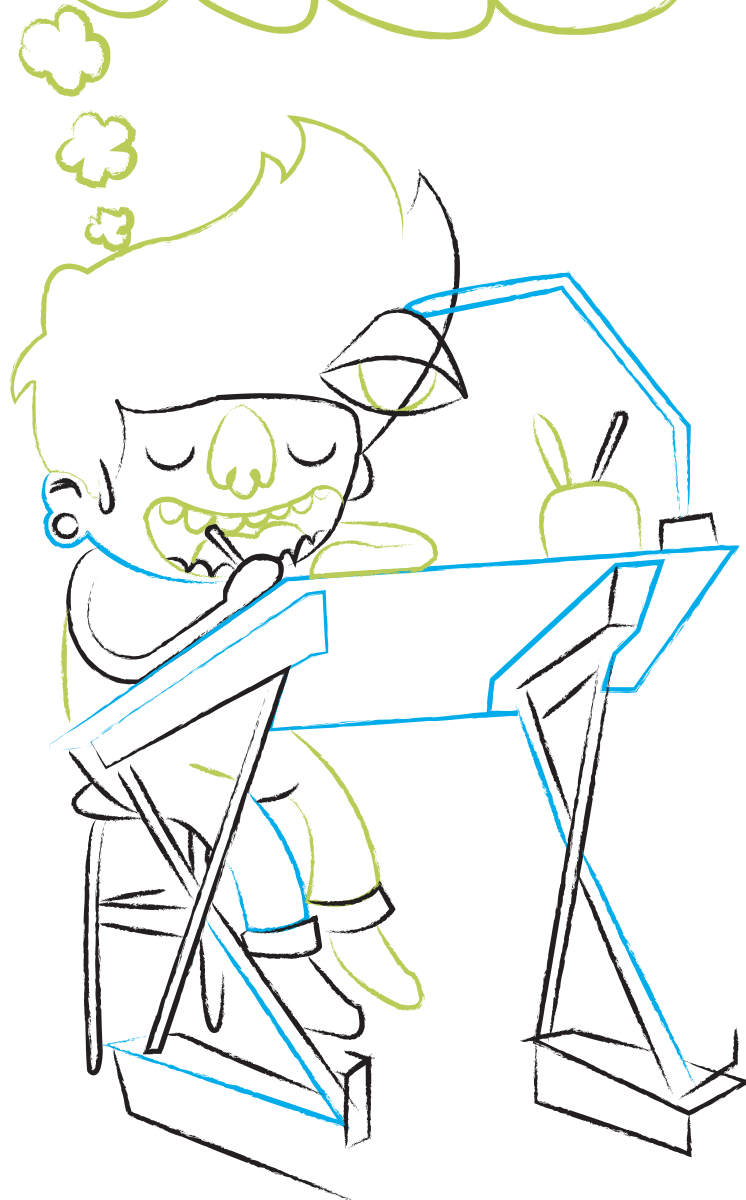


Bocetando!

Una idea, una noticia, una solución



Reporte escrito E-paper

Universidad Don Bosco

Integrantes

*Anabel del Carmen Ayala
*Karla Renee Marroquín
*Katherine Stephany Portillo
*Edwing Geovany Rivera
*Marcela Ivette Romero
*Clara María Velis

Fecha de entrega:
Martes 20 de marzo, 2012

TRABAJO ESCRITO E-PAPER

Diseño Editorial

Lic. Yenny Hernández

Introducción	5
Justificación	6
Público objetivo	7
Desarrollo	
-Logotipo	8
-Secciones nombre y explicación	10
-Secciones contenido	12
Diseño y diagramación	
-Elementos del diseño utilizados	21
-La retícula	22
-Elementos de la página	23
Resultado final	24
Tipografías	25
Fuentes	27
CD	29
Conclusión	30

Al empezar a leer este informe lo que te preguntarás es tal vez, qué es un E-paper; las definiciones que se encuentran en medios web no son muy convincentes, pero prácticamente se trata de un diario en línea, con contenido, diagramación y funcionalidad de un diario común.

Con este medio en línea se pueden hacer muchas más variaciones y hay mucha más cercanía con el público objetivo ya que pueden conocer más a fondo la noticia que se está presentando, pues comúnmente al leer un diario físico, nos quedamos nada más en una lectura casual, no hay más cosas que ver que las que te presentan a menos que seas alguien curioso de saber más sobre lo que hablan.

Como todo diseñador normalmente no nos inclinamos a la lectura, claro que esto no es una afirmación y no aplica a todos, sin embargo como estudiantes tenemos que tener una forma de comunicación donde se nos indiquen cuestiones que tenemos que saber para poder aplicarnos mejor en el ámbito laboral.

Por ello en el E-paper realizado para la materia de editorial, está enfocado a un concepto más acorde a nuestro ambiente y enfocado a ser una guía en lo que estamos aprendiendo para ser futuros diseñadores.

Justificación

Bocetando! es una forma de auto-ayuda a los estudiantes de la carrera de Diseño gráfico e industrial para orientarlos en sus conocimientos previos, y que agarren el ritmo de trabajo al que tienen que acostumbrarse para poder llegar a ser unos futuros diseñadores, es por eso que este medio informativo se ha hecho con la intención de ser un recurso para todo el que quiere adentrarse un poco más a lo que tiene que saber con respecto a sus estudios.

El nombre bocetando! Nace de la necesidad de todo diseñador por generar ideas por medio de una secuencia, un bosquejo, o una idea rápida, a lo cual aludimos también que como creativos necesitamos una guía de ideas rápidas que nos orienten a una idea final, para eso sirve un boceto y es por eso que bocetando te da una idea, una solución y una noticia a esos problemas que tienen solución.

En base a esto decidimos crear secciones que ayuden y den conocimiento a los estudiantes, no solo que les informe sino también que sea una opción utilitaria y que les sirva para solventar dudas o inquietudes, ya que cuando entramos a la carrera somos nuevos y sin conocimientos, o generalmente conocemos algunas

cosas ya sea por amigos que llevan años adelante o por personas que trabajan de ello.

Hicimos una recopilación de información en base a las secciones de nuestro E-paper, teniendo en cuenta información real, clara y concisa que ayude en un momento determinado, y por medio de la web puedan acceder las veces que desean a ella sin tener ninguna limitación para poder tener esta información rápida en sus computadoras.

Cada sección va orientada al saber práctico y a las necesidades que hemos observado durante el primer año de estudio, solventando dudas que por lo general no se pueden hacer durante un periodo de clases diario, sin embargo esto no solo ayuda a conocer sino a reforzar los conocimientos para que en un futuro se nos haga más fácil y nos ahorremos tiempo, que generalmente un diseñador pide.

Público Objetivo

Teniendo en cuenta el enfoque informativo de Bocetando! nuestro público objetivo es dirigido a personas que están interesados en incursionar en el ámbito del Diseño Gráfico como estudiantes primerizos así como también alumnos que ya estén dentro de la carrera desde el primer al quinto año con el fin de orientarlos en sus saberes cotidianos y las preguntas más frecuentes que nos hacemos como creativos.

Es por eso que el E-paper cuenta con mucha información clave para para el público al que va dirigida nuestra publicación de manera digital y de forma gratuita, obteniendo este medio como un recurso más amplio ya que hoy en día los jóvenes estamos muy acostumbrados a los medios cibernéticos.

El Logotipo

Bocetos previos

En cuanto al logotipo se realizaron varios bocetos previos donde se realizaron varias muestras a blanco y negro y luego a color con diferentes colores en su paleta cromática.

Bocetando!

Una noticia para poder ayudarte.

BOCETANDO!

Una noticia para poder ayudarte.

Bocetando!

Una noticia para poder ayudarte.

BOCETANDO!

Una noticia para poder ayudarte.

BOCETAN-DO!

la solución a tus problemas

Bocetando!



BOCETANDO!



Bocetando!



BOCETANDO!



BOCETAN-DO!



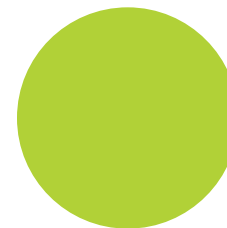
Logotipo FINAL

El logotipo final elegido se encuentra con una tipografía "Bambino" ya que es una tipografía script que asemeja a una escritura rápida como un "boceto" como lo dice su nombre siguiendo siempre siguiendo un mismo concepto general, además se le agrego un copy siempre tomando en cuenta su idea principal el cual es "Una idea, una noticia, una solución" este se encuentra con una tipografía: "Janda Scrapgirl Dots" que es también script.

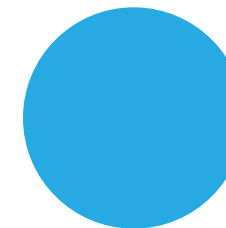
Bocetando!

Una idea, una noticia, una solución

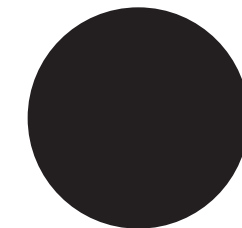
Paleta Cromática



R=177 C=40
G=209 M=0
B=55 Y=88
K=0



R=38 C=71
G=170 M=14
B=225 Y=0
K=0



R=0 C=0
G=0 M=0
B=0 Y=0
K=100

Secciones

Nombres y explicación

10

A continuación se describe con una pequeña explicación las secciones que contiene el E-paper con sus respectivos nombres.

1* Porfa que sean 27 horas

Una sección especial para poder introducir al futuro diseñador la manera de cómo poder organizar su tiempo.

Como se sabe los nuevos estudiantes de diseño sufren un mal muy conocido como la desorganización, y es tan difícil incluso para los diseñadores más avanzados, saber distribuir el tiempo en comer, estudiar, trabajar en proyectos y por supuesto dormir, que se convierte en una activada tan mítica como para los nuevos como para los más avanzados, es esta sección te daremos tips efectivos para que sepas trabajar bien y para poder aprovechar lo máximo tu tiempo .

2*Hazlo tú mismo!

Dentro de esta sección se podrán ubicar diferentes sitios web en donde se puedan encontrar tutoriales acerca de los diferentes programas que son vistos dentro de la carrera de Diseño Gráfico y que en muchas ocasiones se tiene dudas de cómo realizar algún efecto o un proceso que a lo mejor nos da un agregado a nuestros trabajos y esta sería una manera mucho más fácil y accesible de obtener un poco de ayuda.

3* Lluvia de ideas

En esta sección nos enfocáramos en notas globales siempre relacionadas al diseño gráfico e industrial; por lo que serían notas ya sea de una nueva tendencia en cada publicación, como personajes ilustres que estén en auge dando de qué hablar, ya que muchas veces nos quedamos estancados en solo nuestro entorno y no sabemos qué cosas están siendo innovadas

Te quedas corto de ideas, no sabes cómo empezar un diseño, y la cabeza no te da para más, si, suele pasar, son los famosos bloqueo mentales, que no son más que trabas en el camino, sin embargo que es lo que hacemos para salir de ellos.. Lo más recurrente es la lluvia de ideas en la que somos libres de poner las palabras que se nos vengán a la mente

Como ejercicio de agilidad mental podemos usar esta técnica, pero aparte de esto nunca está de más buscar un poco de inspiración en trabajos de profesionales y por ello a continuación veremos algo de diseño de productos

11

4* Re-activate

(Sección de desarrollo sostenible)

Para esta sección se utilizaría la temática del desarrollo sostenible hablando sobre proyectos que la universidad realiza como por ejemplo lo que hicieron hace poco sobre una gestión de energía renovable; donde se aliaron con otras universidades extranjeras y acreditadas para financiar el proyecto.

Sería un tema tratado a incentivarlos como diseñadores a tomar en cuenta este tipo de proyectos y diseñar conforme a una mentalidad de reciclaje.

6* El material perfecto, para el diseñador perfecto.

Esta sección trata sobre cómo obtener nuestras herramientas y materiales si no las encontramos en cualquier sitio como logramos ser un diseñador eficiente sin perder tiempo buscando lo que necesitamos sin saber en dónde encontrarlo para ello traemos esta sección pensando en cómo ahorrarnos tiempo con una guía de establecimientos en donde podamos adquirir todo lo necesario para darle vida a nuestras ideas.

5* Que impresión! (tips de impresión)

Obj. Proponer nuevas alternativas a los estudiantes de diseño gráfico sobre las mejores opciones de impresión, lugares, formatos y costos, para una mejor calidad de trabajo.

En esta sección se mostrará a la joven diseñador los lugares de impresión al cual pueden acudir para algún trabajo, hablaremos de su calidad, formatos en el cual se imprime, como llegar hacia estos lugares, para que el estudiante tenga una guía más clara y no cometa los típicos errores de primerizo y saber que posee muchas alternativas de lugares en el área de impresión, y que los precios pueden llegar a ser accesibles y cómodos

Secciones

Contenidos

13

Sección 1 "Porfa que sean 27 horas"

Sin duda cuando eres nuevo en algo sientes que todo se complica y muchas veces no sabemos ni como se deben hacer las cosas o por dónde empezar; lo mismo sucede cuando decides estudiar diseño, algunos pensamos "si agarro diseño no veré mate", entonces todo va a estar fácil, pero ¡oh sorpresa!, ya no solo tienes que ir a clases sino que hay que hacer tareas y no es simplemente eso además hay grupos de trabajo y te tienes que reunir para hacer alguna tarea, está prohibido decir: "no puedo reunirme".

Cuando estás en tu primer ciclo sin duda te será más difícil coordinar todo tu tiempo para lograr salir con tus tareas, parciales, reuniones, en ocasiones trabajo y además clases de un segundo idioma; no te asustes ni desistas tan rápido no eres el primero ni el último al que le sucede esto; todo estudiante de diseño pasa por estas experiencias cuando se inicia la universidad y aun cuando ya llevas tiempo en la carrera, por eso para que todo sea un poco más sencillo te daremos unos cuantos tips o sugerencias que puedes seguir para irte acoplando con tu tiempo y tu carrera de diseño.

Para empezar digamos que la computadora ya no es simplemente una computadora sino que, para un diseñador es como el motor en un carro o como si a un guerrero lo mandarás sin espada a una batalla y tuviese que defenderse sin nada, así de importante se vuelve la computadora para los diseñadores, es por esto que ya cuando estás en la carrera no puedes utilizarla solo para redes sociales estas quieras o no siempre te quitaran tiempo lo que hará que te retrases en todas tus tareas. Así que en resumidas palabras o aun más sencillo lo que debes hacer es dejar un poco de lado las redes sociales.

Otro de los puntos básicos para no convertirte en un irresponsable y desorganizado es que cuando inscribas tus materias estés consciente si realmente podrás con esa carga desde aquí es donde comienza el momento de tomar decisiones y organización de nuestro tiempo, cuando ya te decidiste a las materias que vas a llevar en el ciclo sigamos con que:

Si tienes algún material de clase que leer porque te harán algún examen o algo parecido, entonces no lo dejes a última hora toda esa lectura, porque todos sabemos que o no los leerás o tendrás que desvelarte para leerlas y muchas veces no se nos quedan las cosas en tan poco tiempo, así que no olvides leer los materiales de clases con tiempo.

Otra cosa muy importante es que no intentes hacer varias cosas al mismo tiempo, si bien es cierto que los diseñadores parecemos pulpos haciendo muchas cosas a la vez, esto puede llevarte a confundirte e incluso retrasarte más y en algunas oportunidades ni siquiera podrás terminar una sola cosa, así que la idea de hacer más de una tarea al mismo tiempo queda totalmente descartada si lo que deseas es avanzar al máximo y no desperdiciar tu valioso tiempo.

Como bien sabemos constantemente a los diseñadores nos toca imprimir muchas cosas, esto nos resta tiempo, entonces es importante que cuando tengas una tarea que sabes que tienes que llevar a imprimir, debes sacarla con más tiempo y llevarla o mandarla a imprimir por cualquier error que pueda tener.

Procura comprar los materiales que vayas a utilizar con tiempo esto te evitará que inviertas tiempo en ir a las librerías y diferentes lugares para conseguirlos y procura comprar tus materiales de ser posible para toda la semana así no tienes que estar saliendo constantemente

a conseguir los materiales.

El momento en que tengas una duda sobre algunas cosas de la clase, siempre busca ayuda o asesoría para que sepas que es lo que debes investigar y luego no pierdas mucho tiempo buscando información que a lo mejor sea difícil de conseguir y esto te reste tiempo para hacer el resto actividades que tenias pensadas realizar en un mismo día.

Bueno estos son solo algunos consejos que puedes seguir para tener un poco más de orden en tus actividades universitarias y que pueden salvarte en algún momento de crisis de nervios porque no sabes qué hacer con tantas tareas por entregar, no es necesario que las sigas al pie de la letra ya que cada persona somos diferentes y tenemos nuestras maneras para realizar las cosas, pero no está de más que los leas e intentes retomar algo que te pueda servir.

¡No lo olvides! Tú eres el único capaz de organizarte y poner en orden tu tiempo y actividades y lograr cumplir con cada una de ellas todo está en que pongas todo en orden y analices cuáles son tus prioridades.

SECCIÓN 2

"Hazlo tú mismo!"

Como estudiantes de diseño gráfico y futuros profesionales tenemos que saber más y estar a la vanguardia de cómo se utilizan los programas, si estos tienen una nueva actualización o cuáles son esas nuevas funciones o efectos que se pueden utilizar para ciertos trabajos o proyectos que necesites realizar; por eso queremos llegar a ti con esta nueva sección que te ayudara por medio de páginas de tutoriales en línea y que están a tu alcance, para que te ayuden a ser un diseñador autodidacta esto quiere

decir que por medio de tus propios méritos y tu propia motivación aprenderás mucho sobre más cosas además de las vistas en clase y así poco a poco sabrás utilizar más tu programa de diseño favorito.

En esta ocasión llegamos a ti con una página web maravillosa llamada ConectaTutoriales la cual es una comunidad oficial de los usuarios de Adobe que te ayudan a aprender un poco más sobre los programas que esta empresa ofrece.

Link: <http://www.tutorialesadobe.conectatutoriales.com/>

Para nosotros como diseñadores Adobe nos ofrece una "Creative Suite" la cual contiene una serie de programas de diseño los cuales nos ayudan a crear nuestros fabulosas ideas proyectándolas a través de estos; los programas que más conocemos y utilizamos de la serie de Adobe son: Photoshop, Illustrator, Indesign y Flash; y por medio de ConectaTutoriales.com podrás aprender más sobre ellos y otros programas como: AfterEffects, Joomla!, Blender, etc.

ConectaTutoriales.com cuenta con varias funciones para poder ayudarte dentro de la comunidad

1* BLOG: Cuenta con un blog el cual te informa de manera actualizada sobre noticias que pueden ser de tu interés como un futuro diseñador o profesional ya que a veces realizan concursos que pueden ser una buena oportunidad para mostrar tus habilidades y sobre todo lo que has aprendido.

Link: <http://www.tutorialesadobe.conectatutoriales.com/blog>

2* Canal de Youtube: en este encontraras a detalle los tutoriales donde puedes seguirlos y aprender mucho sobre cómo utilizar los programas y sobre sus funciones

13

para así ir conociendo más a profundidad algunos efectos o como realizarlos de una manera menos complicada; es acá también donde algunos usuarios expertos en el programa te ayudan y por esto puedes realizarlo de una manera fácil.

Link: <http://www.youtube.com/user/ConectaTutoriales>

3*FORO: Ya por defecto ConectaTutoriales.com tiene una opción para unirse y ser parte de esta página, es una opción muy tentadora la cual se debería de seguir ya que por medio de estos foros puedes hacer preguntas sobre cómo se hace cierta función, cómo se realiza algún efecto o proyecto que necesites hacer y no sabes; o también puedes tu participar ayudando a alguien a comprender un tema es una parte de la página bastante interesante.

Link: <http://www.tutorialesadobe.conectatutoriales.com/foro/preguntas-y-respuestas>

Y para presentar la página les dejaremos una serie de Tutoriales que te ayudaran:

Adobe Photoshop – Tutorial básico

Este tutorial te ayudara a aprender sobre cómo realizar un maquillaje básico en Adobe Photoshop desde una versión CS2 al CS5

Link de video: <http://youtu.be/3J4uGCY8dYg>

Adobe Illustrator – Tutorial Avanzado

Conociendo ya un poco sobre cómo se dibuja y se realizan las formas en este programa esta vez les traemos el link de un video sobre cómo realizar una fotovectorización o el arte que por medio de efectos vectoriales tratar de realizar un objeto como en una fotografía y se realizara por medio de mallas.

Link de video: <http://youtu.be/u3VWm3T5EA4>

Adobe Flash – Tutorial Intermedio

Como este es un programa que es de animación esta vez te pondremos un poco de animación básica y sobre cómo animar un personaje por medio de Adobe Flash.

Link de video: <http://youtu.be/zoBW1hfdyU>

Adobe Indesign – Tutorial intermedio

Este tutorial te ayudara a aprender a cómo realizar de una forma sencilla el efecto “Page Flip” el cual es cuando se visualiza un efecto de revista digital.

Link de video: <http://youtu.be/vT1Kk8QXl6M>

Blender – Tutorial básico

Este es un programa 3D y un poco más complicado pero conociendo un poco sobre su animación básica se puede ir aprendiendo poco a poco.

Link de video: <http://youtu.be/ycTgJmB8lJc>

Sección 3 “Lluvia de ideas”

Explicación de la sección:

En esta sección nos enfocáramos en notas globales siempre relacionadas al diseño gráfico e industrial; por lo que serían notas ya sea de una nueva tendencia en cada publicación, como personajes ilustres que estén en auge dando de que hablar, ya que muchas veces nos quedamos estancados en solo nuestro entorno y no sabemos que cosas están siendo innovadas.

Te quedas corto de ideas, no sabes como empezar un diseño, y la cabeza no te da para mas, si, suele pasar, son los famosos bloqueos mentales, que no son mas que trabas en el camino, sin embargo que es lo que hacemos

para salir de ellos.. Lo más recurrente es la lluvia de ideas en la que somos libres de poner las palabras que se nos vengan a la mente

Como ejercicio de agilidad mental podemos usar esta técnica, pero aparte de esto nunca está de más buscar un poco de inspiración en trabajos de profesionales y por ello a continuación veremos algo de diseño de productos.

TENDENCIAS INDUSTRIALES

Grimal2

Empresa que se dedica a fomentar la creatividad a partir de productos de lona reciclada, más bien es algo como elaborar productos atractivos, funcionales y exclusivos, generando impacto visual y dándoles una segunda oportunidad a los materiales.

Es una empresa joven, creada en el año 2010, que se plantea la forma de reciclar las lonas.

Estos bolsos están hechos en Valencia uno a uno. Se limpian y clasifican las lonas según el color, diseño y textura, en cada producto sorprenden con las posibilidades que tiene cada lona, formando bolsos con una particular forma y frases o imágenes que captan de inmediato nuestra atención

Al entrar a su pagina web lo que resaltan es su slogan ‘porque todos merecemos una segunda oportunidad’, hace reflexionar sobre nosotros o no?, pero en fin en este caso hablan de las lonas que son desechadas después de su vida útil... sin embargo eso es lo mas lógico, o es que alguien guardaría una banderola por guardarla.

Esta empresa se enfoca en jugar y cambiar la perspectiva de las lonas y creando hasta cierto punto una tendencia que nadie había notado. Beneficia tanto al ambiente como empresas que gastan excesivamente en este material ya

sea en campañas o recursos móviles, ninguna de estas empresas conservaría el material por un simple hecho nostálgico, simplemente lo descartan sin notar que el material del que se compone (pvc) es muy contaminante

Como dicen las imágenes hablan mas que las palabras, he aquí algunas muestras

Personaje destacado

Jean Prouvé 1901-1984

Nace en 1901 en París (Francia). Se forma como herrero artístico con Emile Robert, Enghien y Szabo en París. Cofunda la asociación de artistas “Unión des Artistes Modernes” (UAM); conforme a sus creaciones resalta las estructuras de acero y cristal, y logra combinar funcionalidad, idoneidad de materiales y economía con los requisitos que debían de cumplir los muebles, es decir ser producidos en serie... ya que muchas veces nosotros no consideramos esto a la hora de diseñar, hay que estar como en constante experimentación (prueba-error) así tal cual vemos en estas obras:

¿Qué dicen a nivel mundial?

Como parte del intercambio de ideas, en muchos países se realizan exposiciones y ferias para conocer nuevas tendencias. En Valencia se celebró la Feria Hábitat Valencia, en la cual se enfocaron a ofertas del hábitat: mueble, decoración, textiles para el hogar, iluminación, equipamiento para instalaciones y la cocina de vanguardia. Preguntarás como tiene que ver esto con nosotros... pues es simple, en este tipo de eventos se proponen la innovación, creatividad, capacidad de sorprender y el ingenio de romper hábitos y buscar nuevos usos a los

objetos.

Viéndolo de manera mas cercano, algo parecido se realizó en el diseñarte 2010 de la escuela de diseño, para lo cual los diseñadores industriales propusieron sus propios muebles y a la vez fue una buena experiencia de trabajos a mayor escala que puede funcionar muy bien en el mundo laboral, el propósito era armar sus propios muebles de cartón, que fueran rentables ya sea ecológicamente o a la hora de la fabricación.

Sección 4 "Re-actívate"
(Sección de desarrollo sostenible)

Para esta sección se utilizaría la temática del desarrollo sostenible hablando sobre proyectos que la universidad realiza como por ejemplo lo que hicieron hace poco sobre una gestión de energía renovable; donde se aliaron con otras universidades extranjeras y acreditadas para financiar el proyecto.

Sería un tema tratado a incentivarnos como diseñadores a tomar en cuenta este tipo de proyectos y diseñar conforme a una mentalidad de reciclaje.

Proyecto : Colector Solar

Proyectos UDB

Siendo la Universidad Don Bosco cuna de los grandes escuelas de ingenieras en el país, se ha de de conocer que durante años la universidad ha emprendido una gran cantidad de proyectos ecológico referentes a energías renovables, este hecho se ha logrado al profundo interés que actualmente se ha observado a nivel mundial, sobre la engría renovable es una de las fuentes más ricas y bastas de la cual se pueden obtener

gracias a la naturaleza, y siendo nosotros un país tropical en el cual 60% de el clima son cielos despejado y una gran cantidad de luz solar, no se ha de desperdiciar este recurso con el que contamos.

La universidad Don Bosco ha logrado emprender proyectos de energía renovables e incluso han impulsado a incluir asignaciones en las cuales los estudiantes de ingeniera se les ha impartido los conocimientos de las energías renovables.

Muchos de estos proyectos se han llevado a cabo gracias a fundaciones extranjeras y donaciones de ONG, para que no solo los estudiantes de la Universidad se vieran beneficiados sobre estos proyectos sino también fundaciones y sectores de escasos recursos.

Unos de los proyectos de cual se puede hacer mención sería el "Colector Solar". Proyecto creado para poder hacer uso de área educativa y encaminar a los estudiantes de ingeniería en el desarrollo de las energías renovables.

Antecedentes del Proyecto

El proyecto del "Colector Solar" se inicio en el año 2002 y finalizando en 2006, el colector solar, es una fuente de energía basada externo solar, esto significa que toma la energía solar atreves de las 1800 aprox, espejos concentrando todo esa energía en una sola zona central en la cual el agua que corre alrededor de ella va siendo evaporada a una temperatura de 180° C°, generando vapor que pasa través de los generadores que produce 30 kw de energía eléctrica.

El proyecto está muy bien realizado e inclusive posee una forma electrónica atreves de ciertos algoritmos que permite movilizar la gran antena reflectora en la ubicación del sol.

Este proyecto se creo con el interés de dar paso una gran cantidad de proyectos, por desgracias el colector solar no funciona directamente para generar energía para la universidad, pero se convertirá en la impulsadora para el próximo proyecto de la intercambiador de absorción de nitrógeno, que en planes a futuro lograra producir suficiente energía para poder beneficiar ciertas aéreas de la universidad.

Observaciones

El colector solar es u proyecto eficaz que la universidad Don Bosco ha logrado impulsar, pero no solo se queda en este proyecto, la universidad sigue impulsando estos planes y generando cada vez mas proyectos en la ayuda del progreso energético del país, y buscando alternativas de buen uso de la energía, es por eso que han fundado La Sala Científica EE.UU, UDB de Investigación de Energías Renovables, siendo dirigida por el destacado Ingeniero Carlos Pacas, en el cual se puede hallar toda la información sobre la energía renovable en el Salvador y los proyectos que la universidad Don Bosco lleva acabo.

Sección 5 "Que impresión!"

Si estas leyendo este artículo quiere decir que eres: ¡Un futuro diseñador! Por lo tanto saber de impresiones es una necesidad y un requisito para entrar al ámbito del diseño, sería maravilloso que cada uno/a tengamos a un paso, un lugar de impresión donde te impriman de tan buena calidad que tu trabajo se vea hasta más impresionante, pero no todo es como queremos, así que por si aún no sabes a que lugares puedes ir; esta nota te ayudará a solucionar tu pequeño problema, tanto de impresión como de calidad y formato en que debes llevarlo.
¿Calidad vs Precios?

Imprimelo.

Lugar: Calle La Reforma, Centro Comercial Plaza San Benito Primer Nivel #7 San Salvador, El Salvador, 503 San Salvador, El Salvador

Horario: Lun - Vie: 8:30-6:30 Sáb: 9:00-12:00

Sitio web: <http://www.imprimelo.net>

Tipos de papeles: Foldcote, couche, cover, cover glossy laminado, vegetal, adhesivo.

Tamaños: 12x18, 13x19

Descripción: Imprimelo es una empresa con una amplia gama de servicios, de todo San Salvador es el lugar que más servicios ofrece y la mejor calidad, por tanto imagínense buena calidad precios altos, pero te aseguramos que tu calidad de impresión valdrá la pena

Color en línea

Lugar: Alameda Manuel Enrique Araujo Col. y edificio La Mascota Local#6, 503 San Salvador.

Horarios: Lun - Vie: 7:00-19:00 Sáb: 7:30-14:00

Sitio web: <http://www.colorenlínea.com>

Tipos de papeles: Foldcote, couche, cover, vegetal, adhesivo, matte.

Tamaños: 12x18, 13x19

Descripción: Color en línea te lo recomendamos por su calidad, y sus promociones hay días en los que las impresiones bajan de precio además de esto, es el único lugar donde el día sábado cierran a las 4 pm hay otros lugares o la mayoría que cierran a las 12 md.

De print

Lugar: Avenida Olímpica y Pje. 3, N° 3523 Edif. Su Casa, Locales 1 y 2 San Salvador, El Salvador, C.A., 503 San Salvador, El Salvador

Horarios: Lun - Vie: 8:00-17:00 Sáb: 8:00-12:00

E-mail: dprintventas@gmail.com

Tipos de papeles: Foldcote, couche, cover, vegetal,

adhesivo, matte.

Tamaños: 12x18, 13x19

Tipos de papeles: Foldcote, couche, cover, vegetal, adhesivo, matte. Además barniz, corte, sizado.

Descripción: Dprint es un lugar muy accesible en cuanto a precios y también de muy buena calidad te recomendamos este lugar de impresión, si tienes la tarea de hacer algo que necesite corte y montaje es una buena opción para ir, teniendo en cuenta que en todo lugar de impresión que ofrezcan servicio de corte y montaje tiene un cobro extra.

Print Shop

Lugar: 9ª. Calle oriente y 2ª Av, Norte, Local #10 Centro Comercial San Francisco (Costado norte de la alcaldía de San Salvador).

Horarios: Lun-Vie : 8:00-6:00 Sáb: 8:00-12:00

E-mail: printshop.ps@gmail.com

Tamaños: 12x18, 13x19

Tipos de papeles: Couche, Canson, Foldcote, Fotográfico, Bond, Vegetal, Adhesivo, Vinil, Granito.

Descripción: Print Shop es un lugar que te recomendamos por su variación de papeles para impresión y además por su barnizado UV con el cual tus impresiones tienen más presencia a la hora de verse, es un lugar muy céntrico y con buena atención.

¿Y como tengo que llevar mi archivo?

Comencemos por explicar que es CMYK y RGB .

CMYK. Es un modelo de color el cual se utiliza para la impresión de colores, es decir si estas trabajando en un programa de diseño de la suite de adobe tales como: Ilustrador, Photoshop, Indesign etc. Tienes que recordar que si vas a imprimir tu archivo debe ser trabajado en

CMYK de lo contrario tus colores no se verán similares a los de tu monitor u obtendrás una impresión no deseada. RGB. Es el modelo de color que se otorga para un monitor, es decir este modo me sirve para la creación de páginas web, si se puede imprimir en RGB pero, en tu monitor esta opción se ve con un tono más intenso y no tendrá el mismo resultado a la hora de imprimir, por eso te recomendamos que no utilices esta opción para imprimir tus archivos.

¿En que formato tengo que guardar mi archivo?

Te presentamos 4 de los formatos más utilizados para impresión:

PNG (Portable Network Graphics)

Es un formato creado para transmitir y guardar imágenes de mapas de bits. Se realizó específicamente para su uso en Internet y en otras redes. Provee transparencia alfa, alta resolución de color y una compresión ligeramente superior a la utilizada en los archivos GIF.

TIF o TIFF (Tagged Image File format)

El formato TIF incluye un canal alfa por imagen si se elige la compresión LZW, Packbits o Sin Compresión. Soporta diversas etiquetas en donde se guardan características de la imagen, también permite guardar más de una imagen en un mismo archivo.

PDF

Este es un formato donde podemos comprimir el archivo trabajado y exportarlo con esta opción para no perder la calidad de la imagen y el valor de las tipografías, además que a la hora de imprimir es la mejor opción para que los colores y las imágenes salgan como la vez en tu pantalla.

JPG (Joint photographic expert groups)

Optimiza las fotografías u otras imágenes de tonos continuos pero no realiza su función muy bien con

diagramas, capturas de pantalla, comics, dibujos animados u otras imágenes de alto contraste. Permite una compresión variable. Durante la compresión pierde una parte de los datos originales pero lo hace explotando el hecho de que pequeños cambios en el color se notan menos que los cambios en el brillo. Es el más utilizado y recomendado para impresión aunque pierde un poco de calidad a la hora de su compresión, pero facilita la impresión.

¡Recuerda! Tus archivos siempre tienen que ir a una buena resolución para no perder la calidad de los píxeles en tus imágenes, diseño o tipografía es por eso que te recomendamos guardar siempre tu archivo a 300dpi (dots per inch, puntos por pulgada) que es la unidad de medida de la resolución de una imagen.

Sección 6 “El material perfecto, para el diseñador perfecto.”

El trabajo de los diseñadores requiere de muchas habilidades y buenas ideas pero además debemos contar con buenos materiales los cuales nos permitan hacer realidad nuestras propuestas creativas un diseñador no solo necesita de papel, pegamento y colores el mundo de materiales y herramientas para el área del diseño es inmenso una gran gama de productos no tan convencionales y fáciles de adquirir

Pero como obtener nuestras herramientas y materiales si no las encontramos en cualquier sitio como logramos ser un diseñador eficiente sin perder tiempo buscando lo que necesitamos sin saber en donde encontrarlo para ello traemos esta sección pensando en como ahorrarnos tiempo con una guía de establecimientos en donde podamos adquirir todo lo necesario para darle vida a nuestras ideas

En nuestro país existen tres tiendas especializadas para los

diseñadores las cuales son Diseño, Aranda y la moderna estas en lo que respecta al área metropolitana en cada una de ellas podemos encontrar una gran variedad de productos en esta oportunidad te traemos los tipos de masas para moldear que se encuentra disponible en estas tiendas

Modelar

Para lograr un buen proyecto de modelaje con tamos con muchas opciones de materiales, como Modelina, Modelinaligth, Sera, cerámica en frío, modelmagic, nuestro criterio de selección dependerá del proyecto que realizaremos es por ello que es importante conocer sus propiedades optimizar su uso.

Modelina: esta se emplea para trabajos más firmes en cuanto a su construcción es decir procesos de esculturas debido a que este tipo de Modelina tiene un tiempo de secado un poco tardado logrando una pieza firme, sólida y pesada algo importante que tenemos que mencionar es que la unión de piezas se complica un poco más pues esta funciona más como una sola pieza moldeada o tallada también es de suma importancia abrir iquieños huecos que permitan que la Modelina respire o amasarla bien para evitar posibles grietas durante el proceso de secado esta solo se encuentra en dos colores blanco y café con aromas a chicle y canela esta puedes encontrarla en cualquier sucursal de diseño o en librería la Moderna

Modelinaligth: esta es similar a la Modelina normal con la diferencia que esta necesita de agua para poder ser usada responde mejor para trabajos en donde uniremos piezas que ah sido creadas por separado pues el proceso de secado es un poco más lento pero permite la una nueva manipulación al mojarla esta nos brinda piezas más livianas y con la posibilidad de lograr mejores acabados por medio

de la limpieza de exceso por medio de lijas suaves de agua con este tipo de Modelinaes de tener mayor cuidado con el uso del agua si bien es cierto nos permite una mejor manipulación el exceso puede provocar mayores grietas a la hora de su secado pero estas fácilmente pueden ser cubiertas con una aplicación de una nueva capa esta solo se encuentra en colores blanco hueso podemos encontrarla en todos los establecimientos de diseño

Será: esta es una masa muy eficaz y económica su propiedades provienen de la será natural de las abejas lo cual le brinda un cuerpo mucho mas moldeable y flexible no es necesario el uso del agua solo basta con amasar previamente y listo tendremos una pieza con acabados brillantes mucho mas finos y lizos no necesita de secados pero debemos tener en cuenta que con este tipo de cera no lograremos piezas firmes o solidad y que tampoco serán muy resistentes al calos aunque si es mucho mas fácil la unión de piezas los colores en que encontramos este tipo de masa son amarillo verde rojo y azul esta clase de masa la podemos adquirir en diseño o en la moderna

Cerámica en frio : esta nos funciona mas para trabajos de escultura para piezas solidas pues su manejo requiere de una gran habilidad su proceso de secado nos termina dando pizzas duras y con un peso liviano en cuanto a la dureza de la pieza nos brinda a cavados muy limpios y piezas resistentes al agua al calor e inculco a los golpes ligeros esta solo viene en un color blanco que con su secado toma un tono un poco oscuro esta se vende en Diseño y Aranda siendo esta ultima su mayor distribuidor

Modelmagic: este tipo de masa es mas parecida a la plastilina pero mas liviana y ligera para su manejo no necesita de agua ni secado y sus acabados son suaves y finos dando la sensación de terciopelo o esponjosidad

lo bueno de este tipo de masa es que no tenemos que preocuparnos por grietas y a diferencia de la plastilina esta no es grasosa y no necesita de pintura pues viene en una gran variedad de colores este tipo de masa es difícil de conseguir pero podemos encontrarla en la librería lamoderna

Espera en nuestra siguiente edición abordaremos las herramientas para la realización del grabado como las Cubias , oleo, rodillo, papel de arroz y compartiremos sus propiedades y usos para un mejor manejo de la técnica

Diseño

Elementos del diseño utilizados

Sección: Porfa que sean 27 horas

Dentro de esta sección se hizo uso del elemento de diseño Peso, aplicándolo en la disposición de las diferentes imágenes siendo ubicadas en las partes en donde el ojo dirige la mirada al impacto de algún elemento y no genera ninguna molestia ni interferencia con la lectura. Proporción: Aplicado en la diferenciación de tamaños en los cuadrados y rectángulos de las imágenes que acompañan el texto dentro de la sección. Armonía: realizando una composición agradable en la que cada uno de los elementos se percibe acorde al ponerse la una con la otra.

Sección: Hazlo tú mismo

Peso: Ubicación de elementos en áreas que permiten que la composición no sea saturada ni sea dificultosa su lectura. Balance: aplicando elementos en cantidades iguales para generar una composición equilibrada.

Sección: Lluvia de ideas

Para esta sección se hizo uso de diferentes elementos del diseño empezando por el Ritmo aplicándolo mediante la repetición de elementos. Movimiento: haciendo uso del rompimiento con una imagen y esta dirige el resto de las imágenes hacia una dirección. Contraste de color: usándolo mediante la aplicación de imágenes con diferente color y degradados. Peso visual: usando la colocación de elementos en las zonas de la página en donde esta tolera que sea más cargada con elementos.

Sección: Re-actívatelo

Ritmo: aplicando elementos de manera repetitiva. Contraste de tono: Usando la variación de dos colores en imágenes. Sección: El material perfecto, para el diseñador perfecto

Sección: ¡Que impresión!

Peso: ubicando elementos de manera que la lectura de la información sea sencilla y tenga un orden lógico. Ritmo: aplicando la repetición secuencial de forma. Contraste de color: aplicando la diferenciación de colores en los diferentes elementos. Armonía: generando una composición agradable con la unión de imágenes y texto.

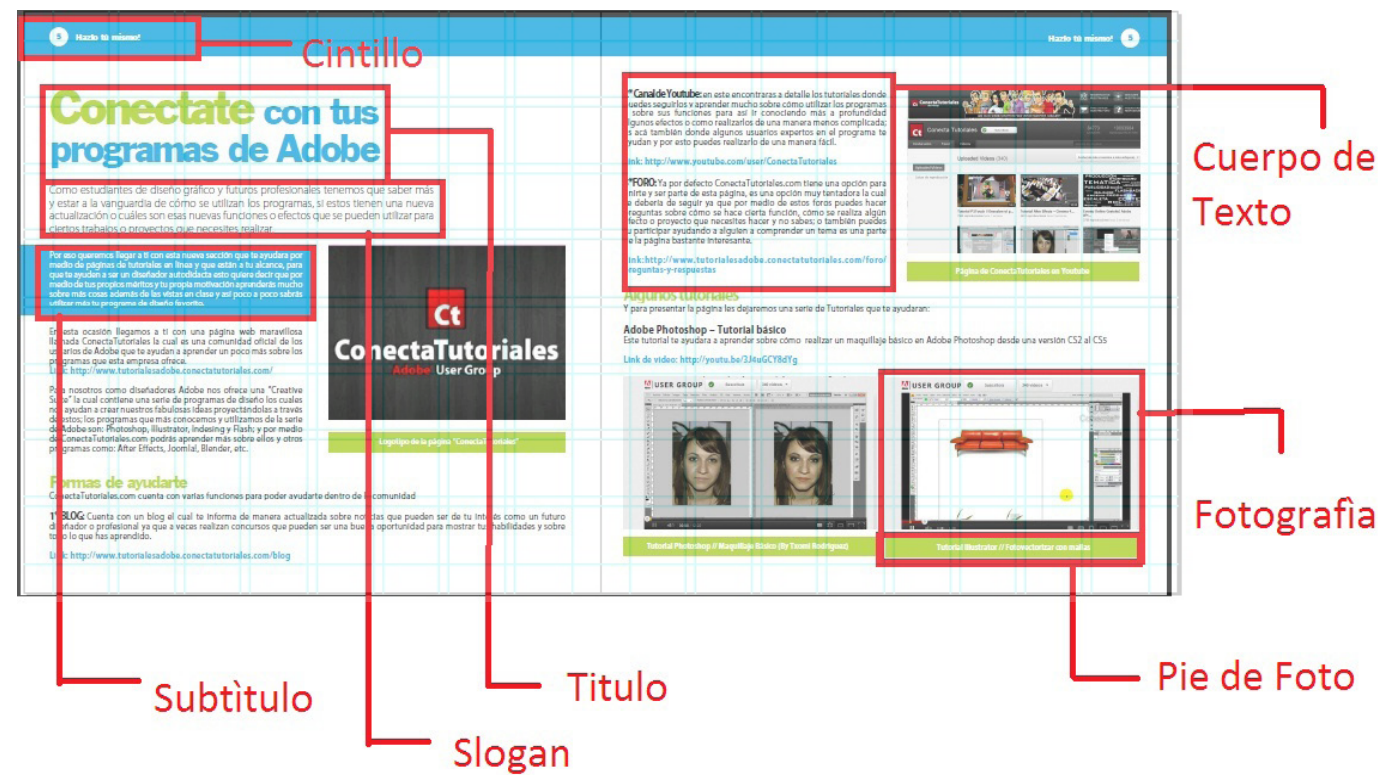
Sección 5: El material perfecto, para el diseñador perfecto.

Balance: creando entre las imágenes y textos para jugar también con los espacios en blanco. Peso: Dirigiendo los bloques de texto a determinados espacios de la retícula. Armonía: mediante los colores se logra una composición unificada

La Retícula

Retícula Base

Para la retícula del e-paper se ha utilizado una rejilla a base modular de 8x8 módulos creada en indesign, en una dimensión de 10x10" por pagina, esta rejilla sirve como base para cada sección del e-paper la única diferencia sería el orden de los elementos que se visualizan en cada sección.



Diagramación

Elementos de la página

Los elementos de página que han sido utilizados son respectivamente: Titular, Cuerpo de Texto, Pie de foto, Slogan, cintillo, Subtítulos y fotografías.

Título

Se ha utilizado de una manera singular, con palabras interesantes para crear en los lectores interés en el reportaje, usando una tipografía bold, FrankGoth BT con tamaño 45 puntos en adelante, en colores basados en la paleta cromática de el logo del e-paper (cian y verde).

Cintillo

Cada sección cuenta con un cintillo ya sea en color cian o verde, en el lleva el numero de pagina y el nombre de la sección. Tipografía FrankGoth BT Roman en tamaño de 10 puntos color blanco.

Slogan

El slogan ha sido utilizado para poder lograr una introducción sobre el reportaje en el e-paper, posee un tamaño y un color diferentes a los bloques de texto, para lograr una diferencia visual. La Tipografía utilizada es Kozuka Gothic Pro Extra Light, en tamaño 13, posicionándose en la parte inferior de los títulos.

Subtítulos

En cada sección dependiendo su contenido poseen por lo menos un cuadro de texto de color que son los subtítulos, resumiendo partes importantes del contenido del texto. La tipografía Kozuka Gothic Pro regular en tamaño 10 puntos en color blanco.

Pie de foto

Es uno de los elementos más importante ya que da una explicación sobre las fotografías que han sido utilizadas para el e-paper. Se utiliza la tipografía Kozuka Gothic Pro Bold, en tamaño de 9 puntos, rodeado de un recuadro en color cian o verde, dependiendo de la sección en la que se encuentra.

Cuerpo de texto

El cuerpo de texto del e-paper se encuentra en dos columnas, con tipografía kozuka Gothic Pro regular en tamaño de 10 puntos, en color negro; la utilización de esta tipografía esta basada en una mejor calidad de comprensión para el lector y crea una limpieza visual vista desde el cuerpo de texto.

Fotografía

El recurso fotográfico han sido utilizado en su gran mayoría de internet y una sola sección (reactivate) fueron utilizadas fotografías tomadas por la misma persona que redactó la sección.

Cintillo

Cada sección cuenta con un cintillo ya sea en color cian o verde, en el lleva el numero de pagina y el nombre de la sección. Tipografía FrankGoth BT Roman en tamaño de 10 puntos color blanco.

Bocetando!

Una idea, una noticia, una solución

Es una forma de auto-ayuda a los estudiantes de la carrera de Diseño gráfico e Industrial para orientarlos en sus conocimientos previos.

Publicación N°1 / Marzo 2011



1 Corre... diseñador el tiempo se acaba



4 Tendencias industriales

¿Cómo saber donde imprimir?



19

Si estas leyendo este artículo quiere decir que eres ¡Un futuro diseñador! Por lo tanto saber de impresiones es una necesidad y un requisito para entrar al ámbito del diseño.



8 Conectate con tus programas de Adobe



11 Colector solar



15 Modelar de la mejor manera

Roman

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª!¨·\$%&/()=?¿^*Ç¨Ñ;:_

Usos

Nombre de la sección

9 puntos

Italic

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª!¨·\$%&/()=?¿^*Ç¨Ñ;:_

Usos

La familia italic no fue usada por su legibilidad

Tipografías

Kozuka Gothic Pro B

26

Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª! ¨ · \$ % & / () = ? ; ^ * Ç ¨ Ñ ; : _

Usos

Cuerpo del texto

10 puntos

ExtraLigh

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª! ¨ · \$ % & / () = ? ; ^ * Ç ¨ Ñ ; : _

Usos

No hubo uso de esta familia

Light

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª! ¨ · \$ % & / () = ? ; ^ * Ç ¨ Ñ ; : _

Usos

Pie de foto

9 puntos

Medium

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª! ¨ · \$ % & / () = ? ; ^ * Ç ¨ Ñ ; : _

Usos

Sin uso

Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª! ¨ · \$ % & / () = ? ; ^ * Ç ¨ Ñ ; : _

Heavy

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ª! ¨ · \$ % & / () = ? ; ^ * Ç ¨ Ñ ; : _

Fuentes

27

Sección 1 "Porfa que sean 27 horas"

Redacción a cargo de Clara María Velis, información obtenida de

<http://weheartit.com>

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10151401170720263&set=a.475523760262.383084.157867895262&type=3&theater>

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10151377736090263&set=a.475523760262.383084.157867895262&type=3&theater>

http://reyniramirez.blogspot.com/2011_12_01_archive.html

Sección 2 "Hazlo tú mismo!"

Redacción Anabel del Carmen Ayala, información obtenida de

Tutoriales en línea <http://www.tutorialesadobe.conectatutoriales.com/blog>

Adobe Photoshop tutorial básico <http://youtu.be/3J4uGCY8dYg>

Adobe Illustrator tutorial avanzado <http://youtu.be/u3VWm3T5EA4>

Canal de youtube <http://www.youtube.com/user/ConectaTutoriales>

Foro <http://www.tutorialesadobe.conectatutoriales.com/foro/preguntas-y-respuestas>

Adobe Flash tutorial intermedio <http://youtu.be/zoBW1hlfdyU>

Adobe indesign tutorial intermedio <http://youtu.be/vT1Kk8QXl6M>

Blender tutorial básico <http://youtu.be/ycTgJm-B8lJc>

Sección 3 "Lluvia de ideas"

Redacción Karla Renee Marroquín, información

Sección 4 “Re-actívate”

obtenida de
Imágenes de lonas <http://www.grimal2.com/es/inicio>
Imagen e información acerca de la feria hábitat valencia
<http://www.feriahabitatvalencia.com/>
Imágenes de muebles de Jean Prouvé <http://www.vitra.com/es-lp/home/designers/jean-prouve/products/>

(Sección de desarrollo sostenible)
Redacción Marcela Ivette Romero, información obtenida de la sala científica estadounidense-EE.UU, UDB de investigación de energías renovables, y fotografías tomadas por Marcela Ivette Romero de la antena solar ubicada cerca del edificio 3 de la universidad

Sección 5 “El material perfecto, para el diseñador perfecto.”

Redacción Edwing Geovany Rivera
Imágenes de modelado tomadas de corcholat

Sección 6 “Que impresión!”

Redacción Katherine Stephany Portillo
Imagen de botecitos cmyk tomada de <https://dmc.wisc.edu/printing.php>
Imagen de los círculos cmyk tomada de <http://www.js3displays.com/popular-printing-techniques>
Imágenes de imprímelo tomada de su página de fb : <http://www.facebook.com/imprimelo>
Imagen de color en línea tomada de su fb : <http://www.facebook.com/colorlinea>
Imagen de dprint <http://www.facebook.com/dprintondemand>
Imagen de cmyk en degradacion tomada de <http://eichlernessmer.blogspot.com>

Conclusión

Bocetando! Es un E-paper que ha reunido la información necesaria para llegar al público correcto, reuniendo a 6 futuros diseñadores con el propósito de crear un diario en línea que oriente a un público determinado, es por eso que después de haber realizado este trabajo como una ayuda a nuestros futuros colegas podemos decir que es una satisfacción para nosotros brindar la información y compartirla con ellos, sin esperar nada a cambio, más que su conocimiento y la solución a los problemas más frecuentes, aparte de ello gracias a la realización del E-paper podemos decir que hacer una publicación de este tipo nos hace adentrarnos más a nuestro futuro mundo de trabajadores ya que el diseñador como función necesita cumplir estos requisitos; obtener información necesaria, trabajar en equipo, solventar dudas, realizar proceso de investigación etc. A la vez hemos utilizado los recursos necesarios de los elementos del diseño, los cuales nos han servido como base para crear un recurso visual funcional teniendo en cuenta todos los componentes que se nos proporcionaron durante un periodo de clases, aplicándolos en su debida manera para obtener todo el resultado de la publicación.

Bocetando!

Una idea, una noticia, una solución

