

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE MARIA ARGUEDAS
(UNAJMA – 2015-I)



BOCETOS EN LA INTERNET

Tema: documentación

Presentado por: Vargas Velasque Yordanch

Código: 1005020112

Docente: Ing. Iván Soria Solís

Curso: Ingeniería de software

Semestre: 2015-I

Andahuaylas 2015-06-15

Marco teórico

La comunicación gráfica en la actualidad es muy innovadora, nos ofrece gran cantidad de diseños, formas trazos, combinaciones, mensajes, que apoyado de herramientas del diseño como lo son el papel de alta calidad, el diseño por computadora, el gran avance de impresión en laser, offset, así como los terminados y la innovación hacen que se relacionen con muchas ciencias de la vida diaria, no solo en el aspecto de la publicidad sino también del mensaje transmitido y la importancia del mismo.

En toda clase de medio por el cual se transmite, se proyecta una idea o imagen con un determinado mensaje o fin que se está plasmado en una superficie plana, acompañado de elementos como el color, el dibujo, tipografía, forma, etc. Cuyo fin es tener cierto impacto visual hacia el público, sin destacar que pueden ser apoyadas también por las distintas herramientas empleadas en el diseño.

En la época precolombina entre los años 2000 al 3500 A.C. Las civilizaciones ya se distinguían en sus estructuras, jeroglíficos y pinturas rupestres pequeñas ilustraciones acerca del tiempo. En civilizaciones como Egipto, Mesopotamia, Grecia, etc. A principios del siglo XVII se dieron a conocer en Francia, Italia, Alemania, algunas publicaciones que rápidamente se expandieron por toda Europa.

Se debe de destacar el crecimiento de esta técnica, este campo del saber, desde sus inicios hasta la actualidad. Hoy en día se sabe que es uno de los sectores sacudidos por la movida y cambiante tecnología, que ha extendido todo el concepto de comunicación así como la de incrementar la plataforma creativa. La tecnología es punto clave en el diseño de este medio, y gracias a este conocemos campañas que van en pro de la política, de los negocios, de la cultura, de la salud, etc. Y así como otros campos.

En la comunicación gráfica siempre se va a presentar el dibujo ya que si de alguna forma ya sea tarea, taller o trabajo, las personas tendrán que preparar bocetos a mano para la previa evaluación y realización de algún producto a representar. Si de alguna forma la persona o personas encargadas no realizan una bocetación previa, se podría presentar un problema a la hora de elaborar prototipos o el producto final.

El dibujo es el lenguaje universal porque, sin utilizar, palabras ya que podemos transmitir ideas que todos entienden de modo gráfico. Hay unas clases de dibujos que son reconocidos dentro de una cultura, como símbolos. Otros ejemplos son los que prohíben fumar, las que diferencian géneros o indican salidas de emergencia. En ellas se utiliza el lenguaje grafico como un modo directo y eficiente de transmitir un mensaje claro y conciso.

El dibujo en una representación de un objeto o cosa que por medio de líneas que limitan sus formas y contornos. Se trata de la percepción que pueda tener cada persona. Nuestra mente que permite fijar nuestra apariencia de las forma, puesto que el ojo solo percibe masas coloreadas de diversa intensidad. Los dibujos artísticos suelen ser representaciones de objetos o escenas donde el artista ve, recuerda o imagina situaciones o sentimientos. Estos pueden ser realistas. El dibujo también puede perder cierta aproximación con la realidad o los dibujos animados y los comics, hasta llegar a lo surrealista y lo abstracto de la realidad. Nos valemos del dibujo para representar objetos reales o ideas que, a veces, no podemos expresar con palabras. Los primeros dibujos conocidos son

remontados a la prehistoria, como los que se encuentran en la cueva de Altamira, donde nuestros antepasados representaron en los techos y paredes de las grutas lo que consideraban importante transmitir expresar.

De las primeras civilizaciones pudieran escasos testimonios de dibujos, normalmente, por la fragilidad de sus soportes, o porque eran una forma para elaborar posteriores pinturas, cubriéndolos con capas de cal. Las culturas de la antigua China, Mesopotamia, el valle de Indo, o el antiguo Egipto nos han dejado muestras evidentes de ello, ideándose las primeras reglas de proporciones, como sucedió también en la antigua Grecia y Roma.

En la edad media se utilizó profusamente el dibujo, generalmente coloreado, para representar sobre pergaminos los temas religiosos tratados en esos días, a modo de explicación o alegoría de las historias escritas, primando lo simbólico sobre lo realista, incluso en sus proporciones y reglas. También la cultura Islámica contribuyó con preciosos dibujos que acompañaban texto de anatomía (estructura de los seres vivos) y astronomía (estudio de los cuerpos celestes).

En el renacimiento cuando el dibujo eclosiona alcanzando importantes alcances. Por primera vez se estudia el método de reflejar la realidad lo más fielmente posible, con arreglo a unas normas matemáticas y geométricas impecables: con Filippo Brunelleschi surge la perspectiva cónica. El dibujo, de la mano de los grandes artistas renacentistas cobra autonomía, ganando valor propio en autorretratos, planos arquitectónicos y variados temas realistas como los de Leonardo Davinchi, además de seguir como estudio previo imprescindible de otras artes, como la pintura, escultura o arquitectura.

Podemos guiarnos por la cartilla a realizar que es una especie de libro o libreta en donde se anotan determinados datos de acuerdo al tema escogido, como por ejemplo el proceso que debe llevar el dibujo y la comunicación gráfica para los estudiantes de la universidad Minuto de Dios regional sur, también se puede utilizar anotar una descripción de un proceso o lecciones.

Aunque de acuerdo con el tema a escoger y los conceptos adquiridos en la investigación, los cuales obedecen directamente a técnicas, procesos y materiales que se deben tener en cuenta las personas que quieran realizar dicho producto por medio de dibujos o bosquejos.

Para la realización de dichos bosquejos o dibujos se debe tener en claro la idea o pensamiento que se quiere dar a conocer por medio de la habilidad o de la creatividad de persona o personas encargadas.

El diseñador debe tener en cuenta realizar primeramente un estudio de mercado para conocer el perfil, ideas o problemas que pueden llegar a tener. A que público va dirigido. A medida de que va avanzando el diseño u/o creación física del producto a realizar, se elaboran prototipos y modelos a escala o tamaño real.

OBJETO Y ASPECTOS PRINCIPALES DEL PROYECTO:

Este proyecto está orientado a personas con talento, y a aquellas personas del mundo del diseño y la creatividad, este sistema es de fácil uso, puede una persona entender y adaptarse fácilmente a los cambios que posiblemente puedan existir. *“SISTEMA MUY AMIGABLE”*.

DESARROLLO:

Este proyecto se inició con la finalidad de reunir talentos, primeramente fue desarrollado mediante modelos o prototipos, fue de esta forma que fue evolucionando, para que al final, el proyecto llame la atención de los que pasen por esta red.

CASOS DE USO:

- **Registro:**

Cualquier persona será capaz de registrarse en este sistema y poder formar parte de este sitio. *“no es necesario registrarse para usar el sistema”*

- **Logeo:**

El usuario y el administrador serán capaces de ingresar al sistema con un usuario y una contraseña, pero no es necesario. *“no es necesario ingresar para usar el sistema”*

- **Dibujar:**

Solo el requisito mínimo para el uso de esta página será las ganas de dibujar y las ganas de hacer los que le dé la gana.
El sistema será amigable y llamativo para un uso apropiado.

- **Exportar:**

Si el dibujo esta culminado entonces puede el usuario proceder con el salvado de la imagen, ya sea guardarlo en esta misma página o para poder publicar en las redes sociales.

- **Guardar trabajo:**

Solo en el caso de los usuarios que estén registrados y a la vez que estén logeados con el sistema, podrán realizar este caso.

- **Ver trabajos guardados:**

Solo para usuarios que estén logeados, tendrán el privilegio de ver los trabajos guardados.

