



# COMPUTACION PARA EL DISEÑO

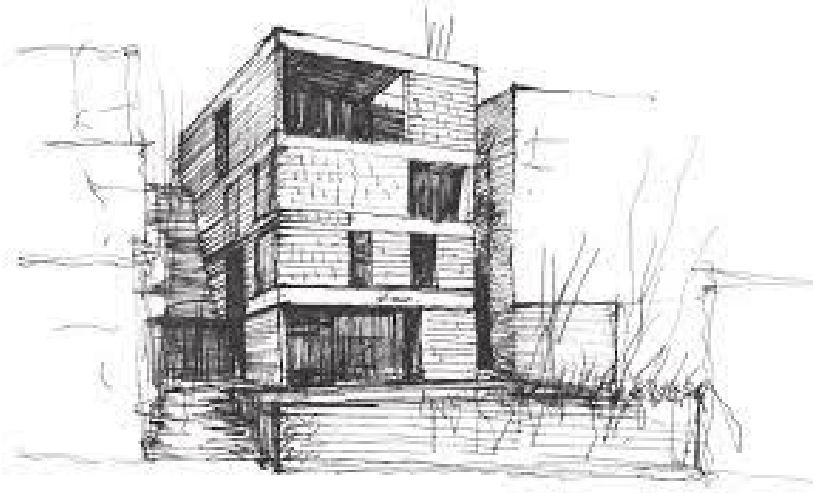
***SUPER NOTA***

***NOMBRE: JUAN JOSE SANTIZ MORALES***

***GRADO: 6° CUATRIMESTRE***

***GRUPO: A***

***MAESTRO: ARQ. ANGEL MAURICIO ANCHEITA***

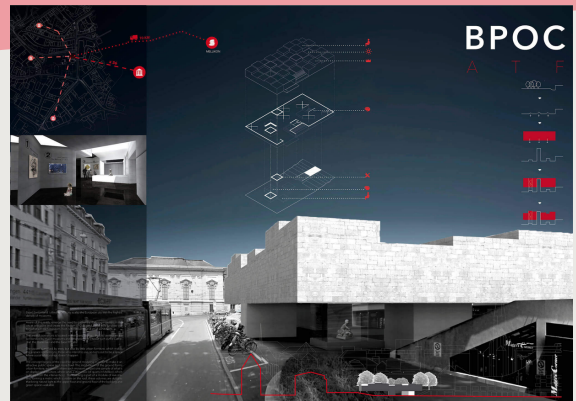


# COMPUTACIÓN DISEÑO ARQUITECTURA

## LAMINA ARQUITECTONICA



Una lámina de arquitectura es una representación gráfica de su proyecto con un alto impacto visual que condensa todas sus ideas. La función de un tablero es crear una narrativa con la información principal de su proyecto de forma autodescriptiva, permitiendo que se comprenda cada una de las soluciones propuestas.



## LOGOTIPOS



logotipo, o también llamado simplemente logo, es definido estrictamente en el área del marketing como el diseño tipográfico, o sea, el diseño del nombre de la marca en sí. El logotipo en este sentido tiene dimensiones, colores, formas y disposiciones específicas y reguladas del nombre de una empresa o institución.

### LOGOTIPOS

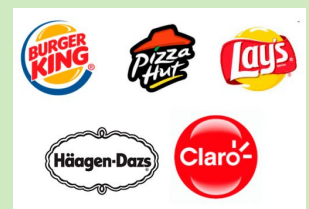


## TIPOS

### ISOTIPO



### ISOLOGO



### IMAGOTIPO



## ¿MAQUETAS VS RENDERS?



Las maquetas ofrecen un punto de vista multiangular, y el resultado es más real. Quizá el gran hándicap de las maquetas, más allá de ser algo más caras y lentas de construir que los renders, sea que solo se puede hacer una. Sin embargo, hay que tener en cuenta que con los renders el espectador no apreciará todas las áreas del proyecto, y que un render de baja calidad, con un mal fotomontaje o una iluminación antinatural provocará desilusión y decepción en un espectador al que le costará creer en el proyecto que está viendo. EN conclusion si explotamos el potencial de los renders lograremos que un excelente trabajo a la hora de presentar un proyecto.

## ASPECTO INFORMATICO EN LA ARQUITECTURA



La arquitectura de software es de especial importancia ya que la manera en que se estructura un sistema tiene un impacto directo sobre la capacidad de este para satisfacer lo que se conoce como los atributos de calidad del sistema.