

6. IMAGINERÍA

6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1 Pauta de imagen

La imaginería | Imagery* es una colección de imágenes. Es el uso de detalles y descripciones para crear una experiencia sensorial para el lector. Las imágenes son los elementos de una obra para evocar imágenes mentales, no sólo del sentido de la vista, sino de la sensación y la emoción también. Mientras más comúnmente se use en referencia al lenguaje figurado, la imagen es un término variable que puede aplicarse a cualquier y todos los componentes de un poema que evoca la experiencia sensorial y la respuesta emocional, ya sea figurativo o literal, y también se aplica a las cosas concretas para crear una imagen.*Fuente: Wikipedia

Pauta Fotográfica

Usos permitidos y no permitidos

Las imágenes ofrecen una oportunidad para dar una poderosa primera impresión. De un vistazo, una imagen puede crear una irresistible conexión y empezar a contar una historia acerca de la marca.

Cada imagen que aparece en cualquier comunicación debe ser escogida tan cuidadosamente como las palabras (porque ellas son la reflexión del pensamiento de la UTP).

La toma de las imágenes de quiénes somos debe ser: **acentuada, brillante, poderosa y activa**. Al mantener los altos estándares y la escogencia cuidadosa de las fotografías que reflejen la marca, podremos diferenciarnos realmente de los demás.

Definiciones

Existen dos niveles principales de contenido que son:

NIVEL A:

En el presente nivel, aparecen referidas, las actividades que comprenden la esencia de la organización, esto es:

- Administrativo o institucional
- Facultades y programas
- Institutos, laboratorios y centros
- Servicios

NIVEL B:

En el presente nivel, aparecen referidas, las actividades que comprenden otro tipo de comunicaciones, que se centran más en el posicionamiento de la marca madre, y son la base del nivel funcional, esto es:

6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1 Pauta de imagen

- Comunicación social: *Ejemplos: Eventos, invitaciones, propuestas*
- Comunicación educativa: *Ejemplos: Publicaciones académicas, manuales, ensayos, informes de resultados de investigaciones.*
- Comunicaciones de mercadeo: *Ejemplos: Publicidad, afiches, volantes.*
- Comunicación noticiosa y de prensa: *Ejemplos: Notas de prensa, comunicados de prensa, noticias de interés, lanzamientos.*

Niveles de contenido:

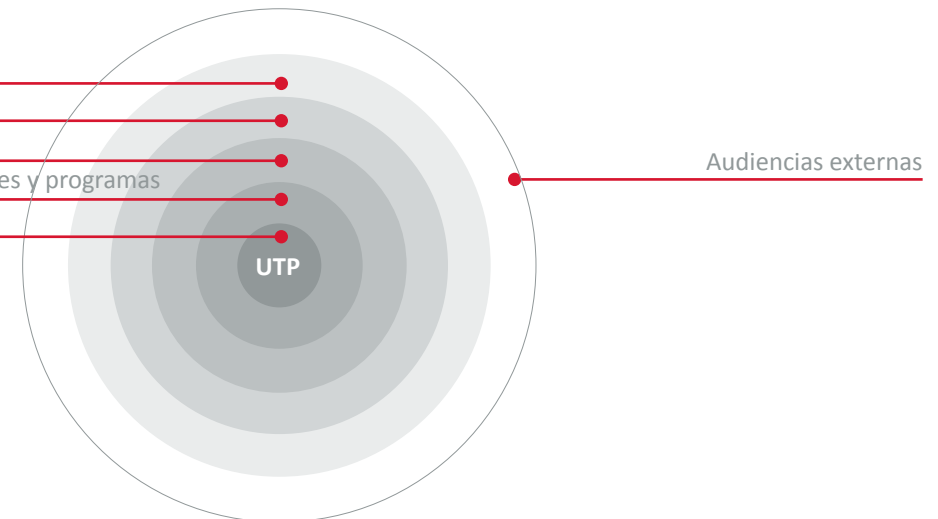
Nivel B

Servicios

Institutos, laboratorios y centros

Administrativo o institucional, facultades y programas

Nivel A



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1 Pauta de imagen

Tema: Educación Superior

Personas: Hombres y Mujeres

Se deben incluir dentro de la selección de personas, las siguientes pautas: debe ser manifiesta la igualdad de género, la diversidad étnica, debe estar alejado de los estándares estéticos de consumo. De acuerdo al contenido de la pieza deben aparecer:

- Personas entre 15 y 30 años (comunidad estudiantil),
- Personas entre 31 y 65 (académicos),
- Niños y ancianos (Únicamente para contenido de mercadeo y de promoción de servicios).

Conceptos:

- DIVERSIDAD CULTURAL+ NATURALEZA + MOTIVADORA;
- Movimiento,
- Espontaneo,
- Luz natural de día,
- Dinámica
- Expresión positiva
- Felicidad motivadora
- Sin prejuicio de propósito

La atención debería centrarse en las personas + la solución, resaltando siempre el toque humano sobre el uso de la tecnología.

En lo posible mostrar imágenes frescas que logre expresiones de felicidad dentro de la institución al aire libre o mirando hacia el campus. Imágenes mostrando momentos positivos que denote la personalidad de la UTP para hacer relación con el público actual y genere un orgullo a los egresados y profesores. Valores Institucionales asociados al concepto:

- Responsabilidad
- Respeto a la diferencia y al otro
- Compromiso y sentido de pertenencia
- Calidad humana
- Cercano
- Orientado a la Comunidad

6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.1 Usos permitidos

ESTILO A SEGUIR

La fotografía que aparezca en cualquier material de la Universidad y en las comunicaciones on-line debe siempre tener:

- un “look” moderno
- contenido simple
- composición interesante

Existen tres categorías principales de tipos de fotografía para contenidos que son:

Las imágenes deben reflejar siempre dinamismo, acción, movimiento.

Composición:

La fotografía debe mantenerse siempre simple con un foco singular tanto que no distraiga del resto del diseño.

La expresión siempre debe ser positiva, y debe reflejar sentimientos de felicidad motivadora.

Sin prejuicio de propósito.

Se le debe dar énfasis a los espacios al aire libre, en donde se muestre el desarrollo de la personalidad y los estilos de vida de las audiencias clave. En lo posible, la iluminación debe ser natural, sin filtros, con luz día. Las tomas, deben reflejar alguna acción en progreso.



Texturas



Contenido editorial



Estilos de vida

6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.1 Usos permitidos

Se le debe dar énfasis a los espacios al aire libre, en donde se muestre el desarrollo de la personalidad y los estilos de vida de las audiencias clave.

En lo posible, la iluminación debe ser natural, sin filtros, con luz día. Las tomas, deben reflejar alguna acción en progreso.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.1 Usos permitidos

El uso permitido de tomas de espaldas, se debe mostrar mediante la composición del valor de la toma. En la construcción de la imagen se debe incorporar la dominancia de color según el sistema de color para cada facultad. Las tomas siempre deben ser espontáneas. La composición debe estar basada en los grupos de personas, que incluya igualdad de género.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.1 Usos permitidos

Las imágenes que nos representan deben ser sinceras y apasionadas.

El uso de imágenes recortadas, para aplicaciones específicas en usos web, para cabezotes, etc. Solo debe aparecer la parte de la imagen que sea la más relevante.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.1 Usos permitidos

Cuando las imágenes sean en planos abiertos o profundos, deben aparecer los cuerpos enteros en acción o en movimiento con relación al objeto.

Cuando las imágenes sean en planos cerrados o con acercamientos, se debe componer en medios cuerpos.

Solo excepcionalmente deben aparecer personas solas y tiene que ser evidente la relación con el objeto.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.1 Usos permitidos

En nuestro lenguaje visual, siempre resaltaremos la importancia del propósito y del sujeto. Lo más importante de nuestro lenguaje visual, son las expresiones de los inmensos talentos de nuestra comunidad dentro del contexto universitario.

Es esencial dentro del lenguaje, la inclusión e igualdad étnica, social, multirracial y de género.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.1 Usos permitidos

El uso de las texturas debe ser reservado para composiciones donde esta sea la única imagen, no deben aparecer imágenes de otro tipo, junto a estas.

Preferentemente, mantener tonalidades verdes como complementario de color para la universidad. Y dentro de la composición asociado al sistema de color con cada facultad.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

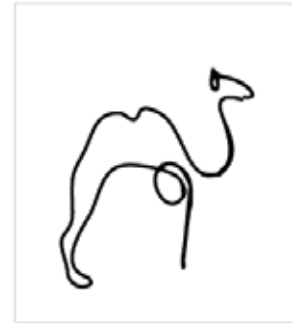
6.1.1 Usos permitidos

El uso de las ilustraciones dentro del sistema de identidad, debe ser secundario.

El concepto de nuestras ilustraciones será en una tinta, y con ilustraciones representativas construidas bajo una sola línea.

El uso de ilustraciones solo se recomienda cuando no se tenga una buena foto al alcance o el tema de la pieza deje espacio para este uso.

Los clip art nunca deben ser usados.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.2 Usos incorrectos

En nuestro lenguaje visual, no corresponden las poses artificiales.

Ninguna imagen debe aparecer haciendo contacto visual con lente.

No debemos usar imágenes que no denoten movimiento.

No debemos usar fotos trocadas, en donde el foco no sea claro.

Evitemos siempre mostrar imágenes que no tengan un encuadre específico, ni que sea claro el objetivo de la imagen.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.2 Usos incorrectos

Evitemos usar colores con bajo contraste.

Las imágenes con mala o baja iluminación, o con filtros, no las debemos usar.

El uso correcto de las fotos en blanco y negro siempre deben tener un contraste adecuado.

No deben nunca parecer grises o nublados; no todas las fotos que se ven bien en color son apropiadas para blanco y negro. Intentemos siempre ajustar el contraste.

Las imágenes silueteadas evitemos usarlas.

LINEAMIENTOS DE RESOLUCIÓN

300 dpi para impresiones a color
250 dpi para impresiones en blanco y negro
72 dpi para usos web o e-mail



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.2 Usos incorrectos

Evitemos siempre tomar fotografías en donde el objeto principal sean las edificaciones, fachadas, lugares o planos generales sin objetos relevantes.

Únicamente debemos usar imágenes de planta física, cuando el contenido de la pieza, sea sobre ese objeto.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.2 Usos incorrectos

Ninguna emoción negativa, debe ser proyectada en las imágenes de nuestra identidad.

No debemos mostrar fotos de personas dándole la espalda al lente, sean de cuerpo entero o de medio cuerpo.

Nunca mostremos en ninguna forma imágenes que muestren a la mujer como objeto de deseo.

No mostremos imágenes que no sean de interés general o que no se identifique claramente con los valores institucionales.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

6.1.2 Usos incorrectos

Evitemos siempre imágenes en poses obvias o sin impacto.

No usemos imágenes en donde no sea evidente el lenguaje visual dándoles prioridad a las personas sobre los objetos.

Revisemos siempre si la imagen resalta la importancia del propósito y del sujeto



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.1.3

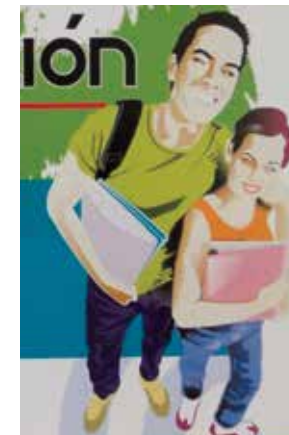
6.1.2 Usos incorrectos

Nuestro lenguaje visual tiene un énfasis en las personas, en plural, estamos centrados en el colectivo, no en el individuo, por tanto no mostremos fotos de personas individuales.

El uso de las ilustraciones dentro del sistema de identidad, deben ser de uso secundario.

Evitemos el uso de ilustraciones que no hagan parte de la pauta visual descrita en páginas anteriores.

Los clip art nunca deben ser usados.



6. IMAGINERÍA

Imaginería	6
Pauta de imagen	6.1
Usos permitidos	6.1.1
Usos incorrectos	6.1.2
Pauta en movimiento	6.2

6.2 Pauta en movimiento

Nuestro lenguaje visual para la pauta fotográfica nos brinda unos importantes y vitales lineamientos, sobre la construcción de las imágenes que nos refieran a nuestro sistema de identidad.

El uso del sello universitario, dados sus usos institucionales, no es permitido en movimiento.

Todas las transiciones, cortinillas, animaciones bidimensionales y tridimensionales deben ser construidas usando la firma gráfica institucional y los elementos que componen el look and feel del sistema de identidad visual de la UTP; estos elementos son: el monograma, las cintas del monograma, cintas bajo el concepto de origami o papiroflexia, las jerarquías y los tres tipos dentro de la arquitectura de marca, el uso del sistema de color y de los iconos ó doodles.

Adicional al contenido que debe coincidir con la plataforma de identidad descrita en todo el numeral 1, desde la página 2 del presente libro de la marca.

