



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE SEÑALIZACIÓN
URBANA, ILUSTRADA E INTERACTIVA
PARA REVALORIZAR ASPECTOS CULTURALES
EN LA CIUDAD DE CUENCA

TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

AUTOR: JUAN FRANCISCO VANEGAS CEPEDA
TUTOR: MST. ROBERTO LANDIVAR
CUENCA-ECUADOR 2016

**DISEÑO DE SEÑALIZACIÓN
URBANA, ILUSTRADA E INTERACTIVA
PARA REVALORIZAR ASPECTOS CULTURALES
EN LA CIUDAD DE CUENCA**

JUAN FRANCISCO VANEGAS CEPEDA

AUTOR:

Juan Francisco Vanegas Cepeda

TUTOR:

Mst. Roberto Landívar

FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES:

Todas las imágenes son realizadas por el autor,

A excepción de las que fueron tomadas de fuentes digitales y que llevan su referencia

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

Juan Francisco Vanegas Cepeda

DEDICATORIA

Antes de nada a Dios por sus bendiciones, a mis amados padres por sus sabios consejos y su infinito amor, queridos familiares por su apoyo incondicional

AGRADECIMIENTOS

Al diseño por darme tanta felicidad
A mi DELL por las noches de desvelo juntos.
A mi fiel WACOM que no ha sabido fallarme
A Andreita por su apoyo incondicional

ÍNDICE

CAPITULO 1

IDENTIDAD	20
- DEFINICIÓN	22
- LA NEGACIÓN DEL OTRO	23

ILUSTRACIÓN	24
- HISTORIA	26
- TIPOS DE PROCESOS	27
- FORMATOS	28
DE ALMACENAMIENTO	
- SOFTWARE	29

CITY BRANDING	30
- DEFINICIÓN	32
- TIPO DE SUGESTIONES	33

SEÑALIZACIÓN Y SEÑALETICA	34
- DEFINICIÓN	36
- SEMIOLOGÍA	37
- VISUALIZACIÓN Y PERCEPCIÓN	

INTERACTIVIDAD	38
- DEFINICIÓN	40
- TIPOS DE INTERACCIÓN	
- PROCESO	41

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO	42
PROCESO	44

RESPONSIVE DESIGN	46
- CONCEPTOS BASICOS	48
- APLICACIONES	49
- ANTECEDENTES	50

CODIGO QR	52
-APLICACIONES	54

INVESTIGACIÓN DE CAMPO	56
------------------------	----

ANALISIS DE HOMOLOGOS	60
-----------------------	----

CAPITULO 2

TARGET	68
- CONDUCTA DEL CONSUMIDOR	71
- SEGMENTACIÓN DE MERCADO	72
- PERSONA DESIGN	73
PARTIDOS DE DISEÑO	74
- FORMA	77
- FUNCIÓN	78
- TECNOLOGÍA	79
PLAN DE MARKETING	80
- PRODUCTO GRÁFICO	82
- NIVELES DEL PRODUCTO	83
- PRECIO	
- PLAZA	
- PROMOCIÓN	

CAPITULO 3

IDEACIÓN	86
SISTEMA DE DISEÑO	92
-CONDICIONANTES	94
-DETERMINANTES	95
-VARIABLES	96
-EVOLUCION DE PROCESOS	98
-PORTAL WEB	106
-CONSTRUCCION DE ISOLOGO	114
VALIDACIÓN	120
CONCLUSIONES	126
RECOMENDACIONES	127
BIBLIOGRAFIA	128

ÍNDICE DE IMÁGENES

HTTPS://GOO.GL/2VBP4Z	1
HTTPS://GOO.GL/HEBME7	2
HTTPS://GOO.GL/B5HT7J	3
HTTPS://GOO.GL/QH5SPK	4
HTTPS://GOO.GL/4GSKLJ	5
HTTPS://GOO.GL/KQFSYW	6
HTTPS://GOO.GL/KGBXNO	7
HTTPS://GOO.GL/VPVSEF	8
HTTPS://GOO.GL/PHBVEQ	9
HTTPS://GOO.GL/SRKW5D	10
HTTPS://GOO.GL/YUT0PU	11
HTTPS://GOO.GL/2B3YXG	12
HTTPS://GOO.GL/N3XHya	13

RESUMEN

La falta de conocimientos cívicos es una problemática actual que recae principalmente en los jóvenes quienes ignoran antecedentes, tradiciones y datos que dieron paso a la historia de las ciudades y que de continuar pueden llevar a procesos de aculturación tanto individual como colectiva, es por esto que se diseñó un sistema de señalización interactivo para promover el conocimiento histórico en el centro histórico de la ciudad de Cuenca complementándolo con un portal informativo que contenga información concreta que motive el interés por parte de los usuarios y su participación activa en el proceso.

ABSTRACT

Designing Illustrated and Interactive Urban Signposts for Revaluating certain Cultural Aspects in the City of Cuenca

The lack of knowledge of civics is a current problem which mainly falls upon young people because most teenagers ignore the antecedents, tradition, and facts which gave way to the history of cities. If this continues to happen, both individual and collective acculturation processes might begin. For this reason an interactive signposting system has been designed with the purpose of promoting historical knowledge in the downtown area of the city of Cuenca. It will be complemented with an information portal that contains concrete data which may arouse the users' interest to actively participate in the process.

civics
illustration
interactivity
signposting
identity
technology

66177 VANEGAS CEPEDA JUAN FRANCISCO



Translated by,
Rafael Argudo



INTRODUCCIÓN

La cultura Cuencana nace con el desarrollo de la ciudad y todos los sucesos que han acontecido en la misma con el paso de los años, los cuales dieron lugar a la construcción de la identidad tanto individual como colectiva de su gente.

La cultura e identidad propia se ha visto afectada en nuestro contexto actual por diversas causas, entre las principales esta la globalización que ha permitido una comunicación fluida entre los pueblos pese a la distancia, pero que a su vez ha transportado al individuo a otros contextos ajenos teniendo consecuencias negativas como llevar a procesos de aculturación.

Es por esto que se diseñó soportes de señalización urbanos, ilustrados e interactivos para revalorizar aspectos culturales de la ciudad utilizando material físico y digital como medio informativo.

CAPITULO

1

MARCO TEÓRICO





IDENTIDAD

La identidad se construye por diversos factores propios de su cultura que el individuo asimila durante toda su vida y que lo identifican frente a otros, este sentimiento de pertenencia conlleva tiempo.

“La identidad supone un ejercicio de autorreflexión, a través del cual el Individuo pondera sus capacidades y potencialidades, tiene conciencia de lo que es como persona; sin embargo, como el individuo no está solo, sino que convive con otros, el autoconocimiento implica reconocerse como miembro de un grupo; lo cual, a su vez, le permite diferenciarse de los miembros de otros grupos.”
(Asael Mercado, 2010)

“Diríamos que la identidad es el conjunto de repertorios culturales interiorizados (representaciones, valores, símbolos...), a través de los cuales los actores sociales (individuales o colectivos) demarcan sus fronteras y se distinguen de los demás actores en una situación determinada.”
(Reina, 1998)

DEFINICIÓN

La identidad cultural se puede definir como el conjunto de valores, orgullos, tradiciones, creencias y modos de comportamiento dentro de un grupo social en el cual los individuos que lo integran tienen sentimientos de pertenencia hacia el mismo.

Sin embargo partiendo de conocer que cada pueblo se diferencia por su identidad propia existen fenómenos que afectan la raíz del individuo como la globalización la cual ha permitido una comunicación más fluida entre los pueblos a pesar de las grandes distancias geográficas, pero así también ha conducido a procesos de aculturación tanto individual como colectiva.

“El proceso de globalización ha generado, por un lado, nuevas identidades como resultado de la apertura de fronteras y por otro, la reivindicación de lo propio, por parte de ciertos grupos que se resisten a abandonar su cultura.”

(Asael Mercado, 2010)





LA NEGACIÓN DEL OTRO

La negación del otro parte de la época de la conquista de América Latina y el Caribe cuando los europeos llegaron a tierras Americanas e impusieron su cultura, y de una u otra manera minimizaron la rica cultura propia de los nativos americanos.

“Podría argumentarse que la negación del otro es negación del multiculturalismo” (Hopenhayn, 2003)

Ya que lo que se pretende es el reconocimiento de una única cultura como válida reconociendo sí que existen otras culturas pero menospreciándolas y dejándolas de lado despreciando así la diversidad cultural.

“Otra forma de negación del otro fue la aculturación de los pueblos indígenas y afro latinoamericanos” (Hopenhayn, 2003)

Partiendo del uso de la lengua europea por parte de grupos autóctonos, para así impulsar la negación de su universo simbólico solamente para destinarlos o guiarlos hacia el trabajo productivo.

“La negación del otro adquirió luego el rostro más visible de la exclusión social” (Hopenhayn, 2003)

Es increíble que hasta nuestros días con las acciones que pretenden todos los gobiernos a nivel local y mundial se sigan dando casos de discriminación hacia diferentes grupos nativos quienes no tienen acceso a los mismos derechos tales como servicios básicos, educación o una buena remuneración por el hecho de ser grupos más pequeños y no poseer voz frente a la sociedad.





ILUSTRACIÓN DIGITAL

La ilustración digital puede llevar un carácter funcional de complementar los textos y por esto se desliga de la pintura artística tanto en aspectos tecnológicos por el uso de software especializado en la creación de composiciones digitales.

“La ilustración debe ser concebida como un lenguaje complementario del texto.

Para ello, es necesario escaparse del realismo primario y reinventar la realidad de una manera creativa.”

(Mariangeles Camusso, 2012)

“Una imagen digital, generada con el ordenador u obtenida con un instrumento de captura como un escáner o una cámara, supone la traducción de los valores de color y luminosidad a un lenguaje binario de ceros y unos.”

(Redondo, pag 6)

HISTORIA

La ilustración digital se da a partir del avance tecnológico de las últimas décadas pero también sus inicios se pueden remontar a la invención de la imprenta ya que desde aquel momento la ilustración manual comenzó a tener nuevas formas de producción serial y con una proyección de difusión masiva.

Pero siempre rescatando su carácter funcional y su contenido conceptual el cual lo diferencia de una obra de arte tal como la pintura la cual muchas de las veces tiene la finalidad de causar admiración..

“Como veremos, la ilustración, que se encuentra a caballo entre el Arte y el Diseño Gráfico, en base a su carácter funcional debe impresionar al espectador y provocarle un determinado tipo de respuesta emocional o intelectual.

Y es precisamente ese carácter funcional, uno de los aspectos que separa a la ilustración de la imagen artística, al menos en su origen, ya que hoy casi nadie dejaría de apreciar como obra de arte un cartel de Toulouse-Lautrec, o una ilustración de Gustavo Doré.

Otro aspecto significativo es que la ilustración va asociada con la producción de imágenes que serán multiplicadas miles, o incluso millones de veces, por diferentes medios de impresión o visualización a través de libros, prensa, televisión, sistemas multimedia, Internet, etc.

La naturaleza de este proceso involucra toda una serie de aspectos económicos. ”
(Redondo, págs. 4-9)





TIPOS DE PROCESOS

En la ilustración digital se debe conocer que existen varios procesos entre ellos dos tipos de procesos para la construcción de imágenes y estos son la ilustración vectorial y mapa de bits cada una de estas con sus características y herramientas.

En las imágenes por Mapa de bits la unidad mínima es el pixel, la asociación de estos forman cuadrados muy pequeños mientras más cuadrados existan en la imagen está tendrá mejor calidad mientras que en una imagen vectorial la unidad mínima es cada uno de los puntos de ancla o vectores.

“Un vector es una ecuación matemática que define una forma, un vértice, un contorno, un relleno, etc.” (Redondo, págs. 4-9)

Y estos son los que según la variación en su posición, escala, rotación dan la forma a los objetos.

La principal característica y quizás la de más utilidad de las imágenes vectorial es la capacidad que tiene para escalarse sin alterar su calidad no pasando esto con una imagen bitmap ya que si se la escala sin modificar la cantidad de pixel por pulgada se afectará la resolución de imagen entendiendo resolución como **“La resolución es un concepto propio de las imágenes de mapa de bits, que está relacionado con la cantidad de información que posee una ilustración digital y consiste en la densidad de píxeles que tiene la imagen, midiéndose en píxeles por pulgada, o por centímetro (1 pulgada = 2,54 cm.).**

Cuanto más pequeños sean los píxeles que constituyen la imagen, mayor definición y calidad tendrá nuestra ilustración.”
(Redondo, págs. 4-9)

FORMATOS DE ALMACENAMIENTO

“El formato es el sistema en que se organizan los datos que constituyen nuestra ilustración digital para poder trabajarla, visualizarla, almacenarla o editarla. Las imágenes digitales se pueden guardar en más de una treintena de formatos diferentes.”
(Redondo, págs. 12)

AI (Adobe ilustrador)

El cuál es el formato nativo de Ilustrador, y presenta las mismas características que el CDR(Corel Draw) el cual es empleado por los usuario de Windows y entre sus características resaltan que es un formato llamado “sin pérdida” ya que permite guardar capas y continuar el trabajo sin perder datos desde la última actualización.

PSD (Photoshop Digital Format)

Es el nativo de Photoshop sirve para guardar un documento que contenga capas sin necesidad de acoplarlas. Es un formato considerado como sin pérdida, pues no realiza compresión como requerimiento antes de guardar.





SOFTWARE

Adobe Photoshop

Es el programa más completo para la ilustración digital, pese a que en sus inicios se creó como un programa de retoque fotográfico este permite realizar desde el boceto de una composición hasta resolver la ilustración hasta en los detalles más mínimos, colocar filtros, mejorar la resolución a una imagen o manejar las tonalidades de la misma.

“Soporta una profundidad de color de hasta 32 bits en cualquier modo de color, y las imágenes mantienen su calidad sin pérdida, al exportarse a programas de auto edición y diseño como PageMaker, QuarkXpress, InDesign, Illustrator, etc. “
(Redondo, págs. 15)

Adobe Illustrator

Es uno de los mejores programas para ilustración vectorial ya que cuenta con potentes herramientas dedibujo, modificación de tramas, gran cantidad de pinceles y tienen herramientas para creación de gráficos destinados a la web.

“El formato AI está más difundido entre los usuarios de Macintosh, mientras que el CDR lo está entre los de Windows.

Ello es debido a que en sus primeras versiones, fueron diseñados para estas plataformas exclusivamente, aunque las versiones más modernas son multiplataforma.”

(Redondo, págs. 16)





CITY BRANDING

City Branding se puede definir como la construcción estratégica de la imagen de una ciudad que va mucho más allá de la propuesta de un único identificador, lo que se aspira es la gestión organizada para impulsar un lugar a nivel global.

**“La Marca-Ciudad, una nueva herramienta implementada como instrumento de inserción nacional e internacional por algunos gobiernos locales.”
(Calvento & Colombo, 2009)**

**“Ha contribuido a mejorar la imagen de la ciudad, a potenciar y afianzar las relaciones entre los ciudadanos y el gobierno, a incrementar la cercanía entre los actores sociales y la cooperación público. privado.”
(Calvento & Colombo, 2009)**

DEFINICIÓN

“La marca ciudad o marca país es el reflejo de su identidad. Su gestión es una labor compleja, a largo plazo, que implica una planificación integral que busca atraer inversiones, aumentar presencia cultural y política y fortalecer la competitividad y productividad.”
(Martínez, 2007)

La marca ciudad no solamente se limita a la creación de un logo como representación de un lugar sino que es una planeación que va desde el gobierno de turno hasta los especialistas quienes se encargan de realizar diferentes estudios los mismos que llevan un objetivo en común el de diferenciar a una ciudad con respecto a otras.

Esta herramienta que permite el desarrollo tanto de ciudades como de empresas mediante la correcta promoción del turismo de una ciudad también conduce a enriquecer la relación entre el gobierno y los ciudadanos creando vínculos más directos y de igual manera disminuyendo la brecha existente entre los actores sociales y la cooperación pública- privada.





TIPOS DE SUGESTIONES

Según Sandra Fuentes Martínez dentro de la gestión de la ciudad se desarrollan tres sugerencias que son:

Entorno de gestión

Es clave para comenzar con la elaboración del proyecto ya que permite tener una visión global de homólogos pasados, contemporáneos y hasta de proyectos en el futuro para así medir fortalezas, oportunidades, amenazas y alcances que tiene el proyecto para esto se debe realizar un análisis PASTE (político, ambiental, socio cultural, tecnológico, y económico)

Estructura de marca

En este punto es fundamental la identidad ya que esta es la que permitirá la elaboración de la imagen con un concepto sólido que permita fundamentar el porqué de la misma y la identidad puede ser: Identidad verbal.

“El signo verbal identitario es el nombre, y es bidireccional porque es el único lingüístico.” (Martínez, 2007)

Este puede ser patronímico (principalmente en ciudades que llevan el nombre del patrono) o toponímico (Hacen referencia a un lugar geográfico).

Identidad visual: “Los símbolos, colores, distribuciones, formas y tipografías, son elementos que pueden jugar un papel en definir una identidad de marca con pertenencia y de alta recordación.” (Martínez, 2007)

Construcción de vínculos

La construcción de vínculos está fundamentada en la comunicación esto quiere decir que para una correcta gestión de la marca país se deben realizar vínculos veraces, sólidos que nos permitan lograr una relación mediante un mensaje claro y dirigido mediante una plataforma mediática que llegue de manera óptima y sin ruidos hacia los diferentes públicos logrando así una comunicación bidireccional.



A photograph of a traffic light mounted on a wall next to a classical column. The traffic light is black with two circular lenses. Above it is a small rectangular sign with a circular pattern. The wall is yellow and the column is white with a decorative capital. The number '73' is visible on the wall next to the traffic light.

SEÑALIZACIÓN Y SEÑALÉTICA

Dentro de nuestro contexto actual los soportes de señalización de calles no aportan información que describa su historia, antecedentes o sucesos que ahí pasaron y por otro se encuentran en un estado físico que no es el óptimo.

“La señalización es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos.”
(Orosco, págs. 7-8)

“La señalética nace de la ciencia de la comunicación social o de la información y la semiótica. Se aplica, por tanto, al servicio de los individuos, a su orientación en un espacio o un lugar determinado, para la mejor y más rápida accesibilidad a los servicios requeridos y para una mayor seguridad en los desplazamientos y las acciones.”
(Orosco, págs. 7-8)

DEFINICIÓN

La señalización debe cumplir primeramente la función principal que es comunicar y esto lo puede lograr sin intercepciones mediante el correcto uso de pictogramas, gráficas y texto teniendo en cuenta que debe ser lo más simple y directo posible ya que el tiempo que una persona tiene para observar son apenas unos segundos y su buen uso y percepción depende directamente del proceso con el que se lo realice para esto es importante conocer que una correcta señalización conlleva varios factores tanto perceptivos como compositivos.

Al igual que con la señalización cumple una función primordial que es la de comunicar pero también tiene sus diferencias entre las que podemos recalcar que mientras la señalización cumple con la regulación de flujos tanto humanos como motorizados, la señalética regula el acceso que los individuos tienen a servicios requeridos, también cabe anotar que la señalización es universal mientras que la señalética se crea y es adaptable para cada caso en particular.





SEMIOLOGÍA

**“La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc.”
(docencia, 2015)**

SEMIOLOGÍA » Semiótica + semántica

Ya que mientras la semiótica es la ciencia que aplica sus estudios directamente hacia los signos y el significado que transmiten, a esto se le llama semiosis.

La semántica es la encargada de estudiar al signo como gráfica y la relación con el concepto que lo define, para esto la semántica cuenta con tres partes para su estudio el significante que es el objeto como tal, el significado que se define como el mensaje implícito y la función que es el objetivo por el que fue creado.

VISUALIZACIÓN Y PERCEPCIÓN

“El campo normal de visión Algunos estudios nos informan que el campo normal o cono de visión utilizable en señalización cubre un ángulo de 60° las áreas fuera de este cono tienden a verse con menor detalle.”
(Orosco, pág. 56)

Mientras que la capacidad de lectura del individuo es de 125 a 250 palabras por minuto estas varían según la educación, edad o inteligencia.

Factores que afectan la visualización pueden ser

Legibilidad

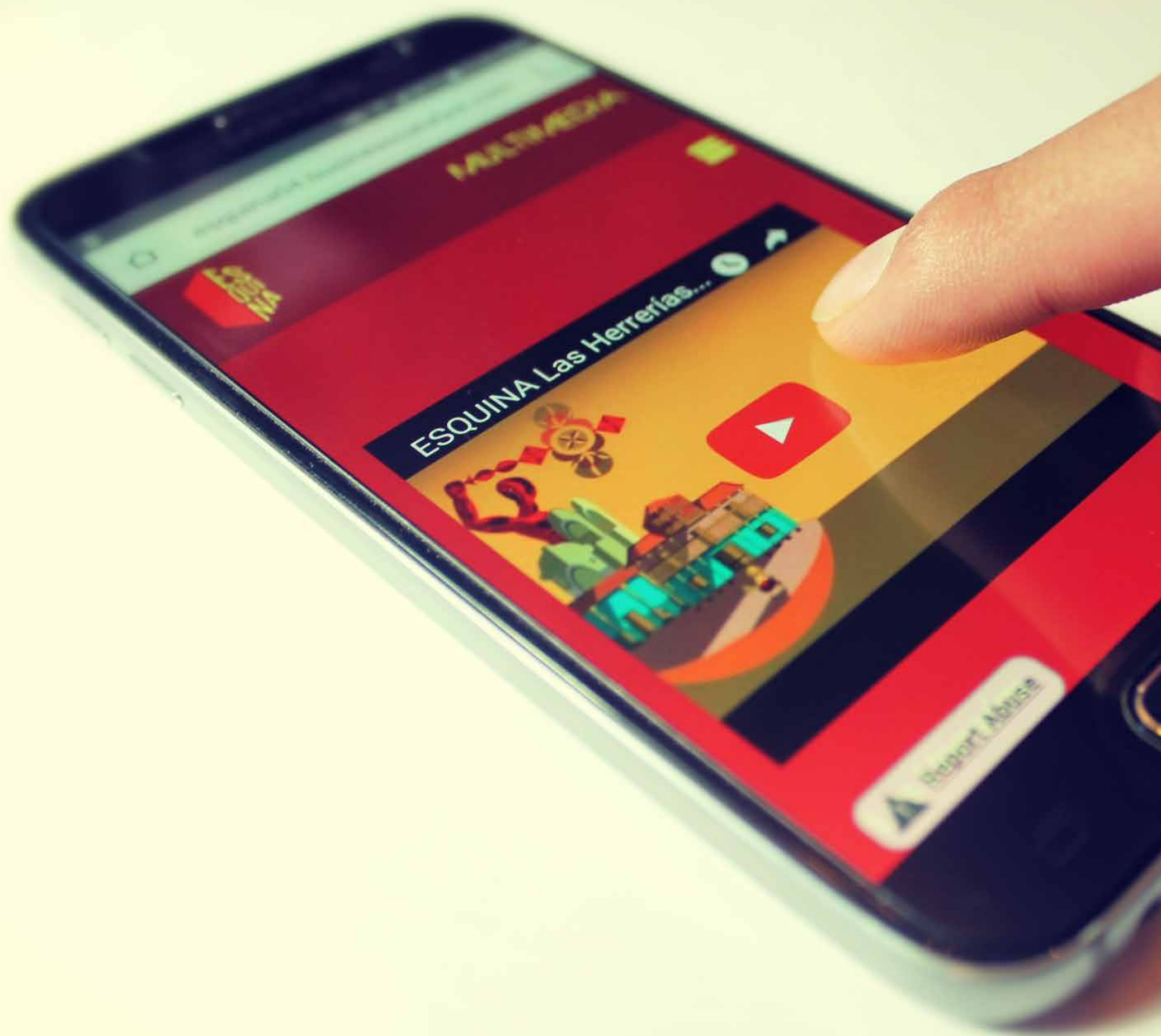
La contaminación visual

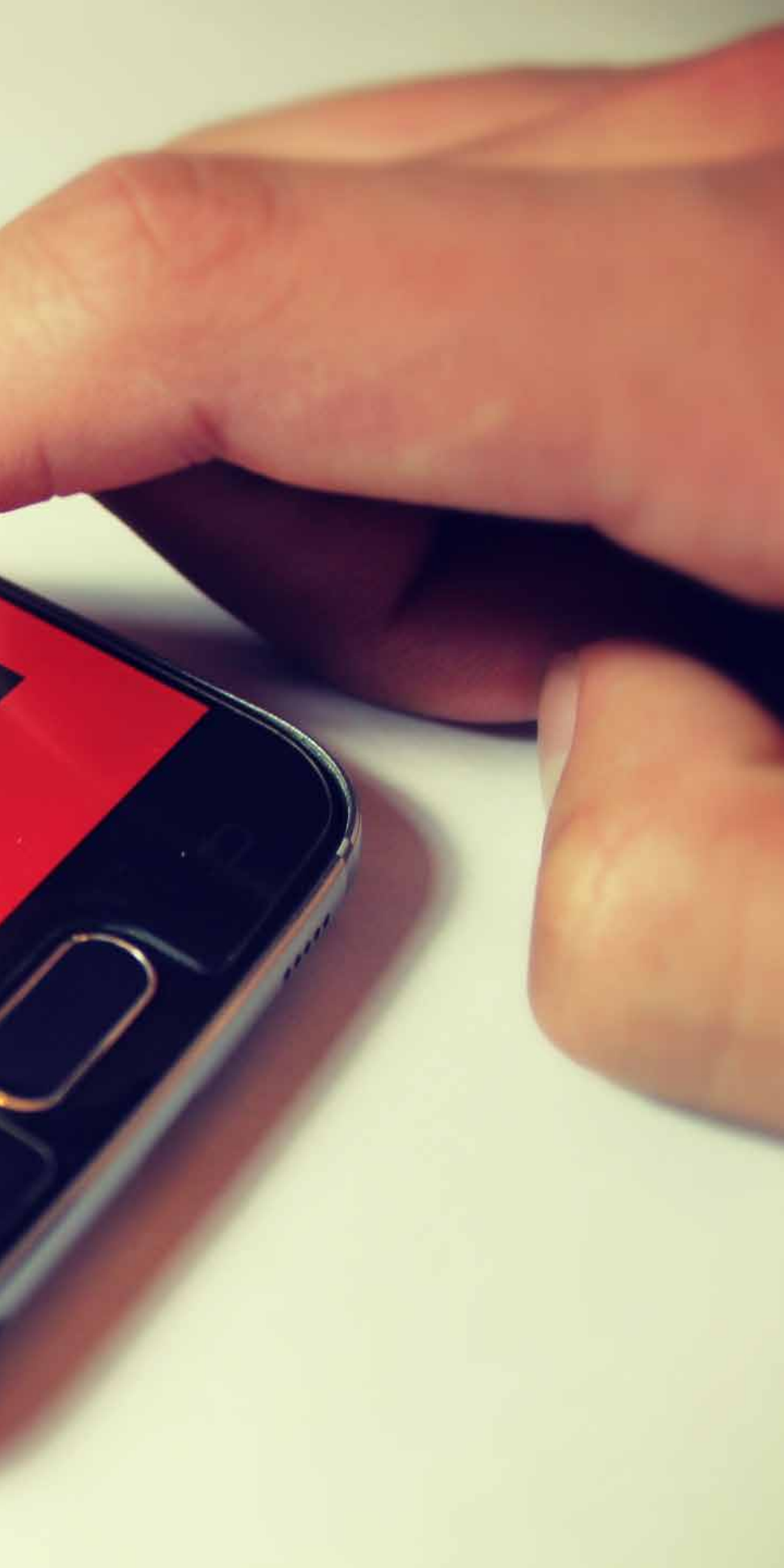
Exceso de la información visual

Falsa información de los propios gráficos

Mal aspecto de la ciudad

Problemas de tipo psicológico





INTERACTIVIDAD

La interactividad digital que se puede generar con soportes de visualización principalmente juega un papel fundamental ya que estos medios cuentan con gran acogida hoy en día y es un medio factible para emitir un mensaje y que el mismo sea receptado inmediatamente.

**“La interactividad describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro).”
(Minguell, pág. 1)**

“La transición entre diseño de información y diseño de interacción significa convertir la información en una experiencia generando interfaces para acceder a esta información.” [Cortina, 2001].

**“Una de las claves del éxito de los sistemas hipermediales se encuentra en su capacidad de generar situaciones interactivas, es decir, de provocar un diálogo entre el sistema y el usuario, ocasionando un fenómeno de intercomunicación en el cual el aprendiz elige el itinerario a seguir y pauta su propio aprendizaje. “
[Del Moral y García, 1997].**

DEFINICIÓN

En términos generales, el diseño de interacción se refiere al proceso de generar y evaluar productos, sistemas o dispositivos que cumplan con el objetivo para el que fueron diseñados, y que apoyen las actividades que la gente realiza en su trabajo y en su vida diaria. (Sharp, Rogers y Preece, 2007).

La interactividad se basa en la comunicación multidireccional, ya que lo que se pretende es llevar un ciclo de comunicación en el cual el factor clave sea el feedback que el usuario pueda tener frente a los diferentes estímulos proyectados por el sistema o programa.

TIPOS DE INTERACCIÓN

La interacción basada en comandos e instrucciones invita a los usuarios a realizar actividades y transacciones repetitivas con base en los comandos e instrucciones disponibles en un producto. (Campbell, 2012).

La interacción basada en el diálogo y la conversación incorpora elementos de reconocimiento de voz y texto que llevan al usuario a establecer conversaciones con el producto con base en el intercambio de mensajes hablados o escritos para poder realizar las actividades y transacciones deseadas. (Campbell, 2012).

La interacción basada en la manipulación directa permite a los usuarios realizar actividades y transacciones con base en los comandos e instrucciones disponibles. (Campbell, 2012).





PROCESO

En primer lugar

Para llevar a cabo el proceso para la creación de una plataforma interactiva es primordial responder la pregunta.

¿Que es el producto? Ya que aquí se definirá la audiencia, la estrategia y la planeación.

En segundo lugar

La pregunta es ¿Cómo funcionara el sistema interactivo? Ya que en esta fase se diseña el storyboard el cual guiará el orden de la navegación.

En tercer lugar

La interrogante que debe ser solucionada es ¿Cómo debe verse el sistema interactivo? Ya que en este punto se debe definir el concepto visual, retícula, elementos de control y se debe terminar con el armado del prototipo que represente el storyboard.





DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

El planear un diseño centrado en el usuario nos brinda la posibilidad de conocer a profundidad nuestro público objetivo y con esto realizar un producto que se concentre en sus necesidades y que sea asimilado de mejor manera por su parte.

“La metodología del diseño centrado en el usuario (DCU) sitúa al usuario en el núcleo del proceso de diseño de la interfaz. Atiende especialmente a los aspectos cognitivos que intervienen en la interacción entre personas y cosas, de manera que permite optimizar la usabilidad de cualquier objeto con el que las personas interactúen cotidianamente.”
(Palau, 2011)

PROCESO

El proceso que se lleva a cabo para el diseño centrado en el usuario contempla las siguientes etapas:

Análisis

En esta etapa es necesaria la recolección de información con respecto al público objetivo, los objetivos a cumplir por parte de la aplicación y los requisitos técnicos que la aplicación tenga.

Diseño

En esta etapa se contemplará la resolución de diseño tanto conceptual, visual y de contenidos respondiendo al modelado de usuario realizado en la etapa de análisis, cabe recalcar que en esta etapa se realizarán los cambios necesarios luego de realizar la evaluación.

Prototipo

Es una etapa clave ya que permite detectar aquellas cosas que se tengan que revisar nuevamente y a su vez corregidas.

Evaluación

Es la etapa más importante dentro del proceso y si la puede realizar con usuarios reales o sin estos, y la elección estará sujeta a aspectos como tiempo y presupuesto destinados a la evaluación.





VS

HOME

ABOUT

PROJECTS

BLOG

RESPONSIVE DESIGN.

I BELIEVE THAT ALL CONTENT ON THE WEB SHOULD BE ACCESSIBLE TO ANYONE USING ANY KIND OF DEVICE TO ACCESS THE INTERNET. [READ MORE →](#)

RESPONSIVE DESIGN.

I BELIEVE THAT ALL CONTENT ON THE WEB SHOULD BE ACCESSIBLE TO ANYONE USING ANY KIND OF DEVICE TO ACCESS THE INTERNET. [READ MORE →](#)

LATEST FROM BLOG

Today, after over two years, I'll be leaving my position at Kisko Labs. I've started working on a new responsive advertising solution for handheld devices.

[View blog](#)

CONTACT ME

If you want a quick reply, send me a tweet on Twitter. If you need more than one hundred and forty characters you can always send an email.

[Send email](#)

WHO AM I

I'm a web designer and developer from Helsinki, Finland, specialized in responsive web design. I've been designing web sites for over a decade.

[Learn about](#)

LATEST FROM BLOG

Today, after over two years, I'll be leaving my position at Kisko Labs. I've started working on a new responsive advertising solution for handheld devices.

[View blog](#)

CONTACT ME

If you want a quick reply, send me a tweet on Twitter. If you need more than one hundred and forty characters you can always send an email.

[Send email](#)

©12 Viljami Salminen. All rights reserved.
Designed in rainy and foggy Helsinki.



RESPONSIVE DESIGN

El Responsive Design responde a la necesidad actual con respecto a la diversidad de soportes de visualización digitales existentes y con esto la adaptabilidad que deben tener los portales informativos para mostrar sus contenidos sin pérdida.

De acuerdo a Olivas (2012) el Diseño Web Responsivo es una forma de desarrollar sitios Web asegurando que el diseño está optimizado para que el formato se ajuste en relación al tamaño de la pantalla del dispositivo en el cual se está observando.

**“El diseño adaptativo no es una técnica para reorganizar sino un concepto.”
(Castillo)**

**“Se describe como una técnica de diseño y desarrollo web que, mediante el uso de estructuras e imágenes fluidas, así como de media-queries en la hoja de estilo CSS, consigue adaptar el sitio web al entorno del usuario.”
(LUNA, 2013)**



CONCEPTOS BÁSICOS

Accesibilidad

En la relación directa con internet la accesibilidad se puede definir en como se encuentra dispuesta la información de un sitio en general para que esta pueda ser asimilada e interpretada por los usuarios independientemente de las limitaciones tanto fisiológicas como tecnológicas.

Usabilidad

En términos de diseño web la usabilidad se refiere a que tan enriquecedora o beneficiosa pueda ser para un usuario una interfaz interactiva.

Graceful Degradation

La degradación elegante es una propiedad la cual habilita a un sistema una vez que ha ocurrido un error y el cual permite que siga funcionando, cabe recalcar el que el decrecimiento de un sistema es directamente proporcional a la gravedad del error que lo provoco.

Progressive Enhancement

“La mejora progresiva es una estrategia del diseño web que hace hincapié en la accesibilidad de los sitios web, su semántica HTML/CSS y las tecnologías de secuencias de comandos.”
(Castillo)

Unidades tipográficas

**“Usar medidas relativas y escalables – em, ex, %
1 em = Medida por defecto del navegador
1 ex = Alto de la letra “x” de la fuente definida por defecto en el navegador
100% = Medida por defecto del navegador.”**
(Castillo)





APLICACIONES

Para el diseño de un producto responsivo es de suma importancia lograr un proceso integro el cual se logre un orden jerárquico en la información a ser exhibida, además de diseñar cada una de las resoluciones por separado comenzando por la más pequeña que en el caso en particular será la resolución para Smartphone, pensar el texto en función de su contenedor teniendo en cuenta que al momento de escoger la fuente tipográfica esta debe ser segura y universales para evitar problemas de legibilidad en los distintos dispositivos y por último punto es oportuno realizar un testing de visualización de diferentes dispositivos y compararlos para evitar errores.

ANTECEDENTES

"Como un antecedente del Design Web Responsive, se encuentra la filosofía de Mejora progresiva, establecida por Steven Champeon en 2003. Este planteamiento, promueve la continua supervisión tecnológica de los sitios siguiendo la dinámica de crecimiento de los navegadores.

En 2009, Ethan Marcone propone Fluid Grids. La propuesta complementa la producción de páginas con sistemas de estructuración para el diseño de sitios mediante la aplicación de una serie de estilos en el archivo CSS, los cuales organizan los contenidos de una página. De esta manera, los estilos establecen un contenedor dividido mediante guías verticales y horizontales en los que se incorporan los elementos de diseño de la página, ofreciendo la posibilidad de que los elementos puedan salir del marco que los contiene, para originar otro tipo de sensaciones en la percepción del usuario.

Luke Wroblewski, en 2009, propone Mobile First, concepto basado en el crecimiento exponencial de los sistemas portátiles frente a las computadoras. Recomienda que el diseño se oriente para ser desplegado en esos dispositivos, con el propósito de estar preparados al inminente cambio de equipos grandes a equipos portátiles para la consulta de sitios.

Esta serie de reflexiones y propuestas son las que enmarcan el surgimiento, en 2010, del Responsive Web Design de Ethan Marcotte. Quién, basándose a su vez en los principios de Architecture Responsive, encuentra en el concepto: intercambio de información continuo y constructivo, la noción de que los espacios y quienes los habitan deben influenciarse mutuamente."

(Martínez & Ceballos, 2012)







Scan me with the free Paperlinks iPhone app or
visit paperspring.com and enter code **nejtac5p**


Scanner


History


My Prints


My Account





CODIGO QR

El QR es un código que permite ampliar la información propuesta en un producto sea cual sea su naturaleza y con esto brindar la totalidad de los contenidos. Utilizado con mucha frecuencia en la actualidad por la diversidad de usos.

**“Un código QR (Quick Response code, código de respuesta rápida) es un método de representación y almacenamiento de información en una matriz de puntos bidimensional.”
(Ordóñez)**

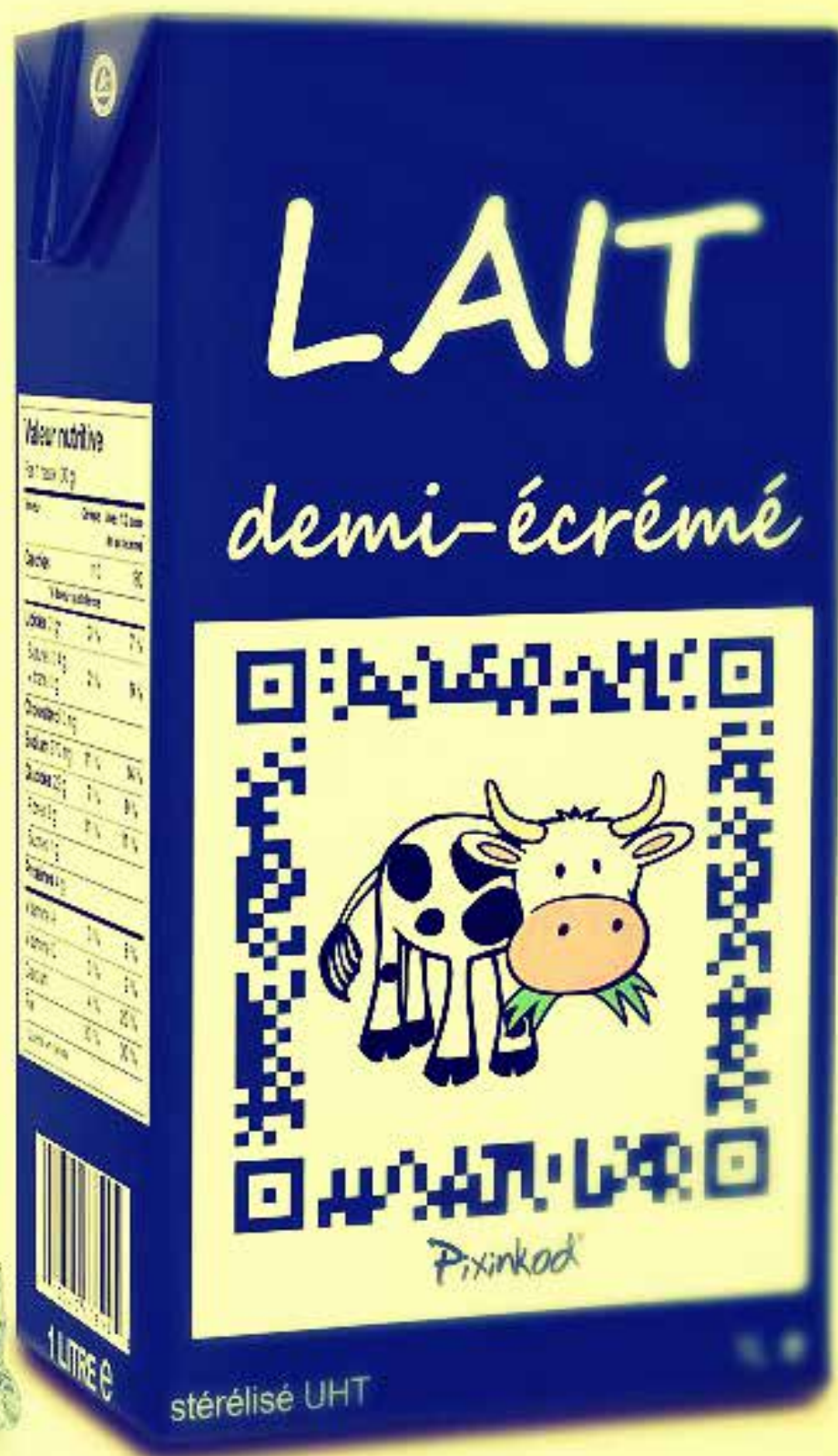
**“Un código QR según sus siglas en ingles Quick Response (Respuesta Rápida) es un código de barras utilizado para contener información en una matriz de puntos bidimensional tanto horizontal como vertical que contiene información codificada en ella, a diferencia de los tradicionales códigos de barras, los cuales solo pueden almacenar información en una sola dimensión horizontal.”
(Diputacion de Cadiz)**

APLICACIONES

Los códigos QR tiene la finalidad de conectar al mundo digital con el real, su antecedente más cercano fue la codificación que se le asignó a los automóviles dentro de la empresa Toyota para de esta manera agilizar proceso y objetivamente esa es la intencionalidad por la cual fueron creados estas codificaciones bidimensionales que actualmente tienen varias aplicaciones prácticas tales como:

- Libros o enciclopedias
- Geo posicionamiento
- Manuales de instrucciones
- Ventas digitales
- Realidad aumentada en productos editoriales
- Publicidad
- Educación





INVESTIGACIÓN DE CAMPO

ENTREVISTA

DR. JUAN CORDERO ÑIGUEZ

El propósito de la entrevista al Dr. Juan Cordero fue el conocer y entender aspectos históricos que dieron paso a la construcción colectiva de identidad en la ciudad de Cuenca, resaltando que se obtuvo información muy significativa además de material impreso referente a la historia de la ciudad.

Necesidad de información

Por la necesidad de información con respecto a la nomenclatura histórica de las calles del centro histórico de la ciudad de Cuenca.

Información obtenida

Tiempos pre cuencanos 1534-1557

1557 fundación hispano Cañarí

1557 Época Colonial: Primeras nomenclaturas

Primer libro actas de cabildos de la ciudad de cuenca

La primera traza de la ciudad el 18 de abril

La primera traza se realizaba longitudinales y transversales lo más rectas posibles.

Se dividía las calles en manzanas

La Principal manzana era la plaza mayor (parque calderón).

La nomenclatura se designaba de acuerdo a varios aspectos como resaltar personajes emblemáticos de la ciudad y momentos históricos.

ENTREVISTA

ARQ. FELIPE MANOSALVAS

El propósito de la entrevista al Arq. Felipe Manosalvas fue la de obtener material bibliográfico con respecto a normativas con respecto a la señalización tanto del centro histórico como de sus alrededores para de esta manera conocer lineamientos para la construcción de soportes de señalización.

Necesidad de informac

Delimitación de centro histórico y situación actual de la señalización en el centro histórico de Cuenca.

Información obtenida

La delimitación de la ciudad y principalmente del centro histórico han estado sujetas siempre a ordenanzas municipales quienes por decisiones de los gobiernos locales, han cambiado las nomenclaturas de algunas calles dependiendo de la importancia de algún hecho histórico o personajes relevantes muchas de las veces olvidados. En el año 2004 se realizó el último soporte de señalización trabajado en cerámica y que si bien ya tiene información relacionada a la nomenclatura no es la necesaria.

La señalización tiene un estándar y si se puede proponer formatos o composiciones que rompan el sistema se debe considerar aspectos de legibilidad y visualización.

ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

Homomorfismos de grupos

Homomorfismos de anillos

Homomorfismos de módulos

Homomorfismos de espacios vectoriales

Homomorfismos de grupos abelianos

Homomorfismos de grupos cíclicos

Homomorfismos de grupos de permutaciones

Homomorfismos de grupos de simetrías

Homomorfismos de grupos de Lie

Homomorfismos de grupos de matrices

Homomorfismos de grupos de automorfismos

Homomorfismos de grupos de Galois

Homomorfismos de grupos de cohomología

Homomorfismos de grupos de homología

Homomorfismos de grupos de cohomología de de Rham

Homomorfismos de grupos de homología de de Rham

Homomorfismos de grupos de cohomología de Čech

Homomorfismos de grupos de homología de Čech

Homomorfismos de grupos de cohomología de Čech de de Rham

Homomorfismos de grupos de homología de Čech de de Rham

Homomorfismos de grupos de cohomología de Čech de de Rham de de Rham

Homomorfismos de grupos de homología de Čech de de Rham de de Rham

Homomorfismos de grupos de cohomología de Čech de de Rham de de Rham de de Rham

Homomorfismos de grupos de homología de Čech de de Rham de de Rham de de Rham

Homomorfismos de grupos de cohomología de Čech de de Rham de de Rham de de Rham de de Rham

Homomorfismos de grupos de homología de Čech de de Rham de de Rham de de Rham de de Rham

Homomorfismos de grupos de cohomología de Čech de de Rham de de Rham de de Rham de de Rham de de Rham

DISEÑO DE UN PRODUCTO GRÁFICO EDITORIAL PARA REVALORIZAR LA LITERATURA ECUATORIANA EN LOS JÓVENES

ANDREA VALDIVIESO

Forma

Tipografía: Baskerville para textos corridos y Noveau

Drop

Caps para las letras capitulares de cada párrafo

Cromática: Monocromática con tinta negra y utilizando el fondo blanco

Estética: Art Noveau

Función

Tipografía: Con el uso de una tipografía Serif se trata de acercar a la idea de Art Noveau muy estilizado y lleno

de formas orgánicas para expresar elegancia, fuerza

Se pretende ilustrar la manera creativa de jugar con un

solo tono para todo el texto con sus variaciones

de luz y sombra

Estética: Denota libertad y juventud

Tecnología

Retícula modular

Formato: 22 x 18

Cartulina Fabiano

Impresión laser



Universidad del Azuay FACULTAD DE DISEÑO

Escuela de Diseño Gráfico

Desarrollo de una aplicación multimedia para dispositivos móviles (iPad), con información de la Arquitectura Patrimonial de Cuenca.

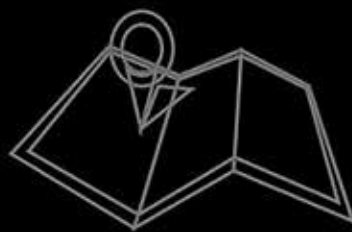
AUTOR:

Rommel Cabrera

TUTOR:

Dis. Cristian Alvarrácín

Cuenca, Ecuador
2013



DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA DISPOSITIVOS MÓVILES (IPAD), CON INFORMACIÓN DE LA ARQUITECTURA PATRIMONIAL DE CUENCA

ROMMEL CABRERA

Forma

Tipografía: Niagara solid con sus variaciones

Cromática: Contrastes y jerarquizaciones

Gráfica: Recortes de gráficas

Función

Tipografía: Mensajes claros, atracción visual y espacio disponibles

Cromática Atracción visual

Estética: Texto e imagen trabajan juntos

Tecnología

Xcode

Adobe Ilustrador

Adobe Photoshop

Adobe Indesign

Prototyper pro

DISEÑO DE UN LIBRO INTERACTIVO MULTIMEDIA PARA PROMOVER LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

VINICIO SISALIMA

Forma

Tipografía: Sans Serif

Cromática: Colores fríos y cálidos

Estética: Asimetría

Función

Tipografía: Recorrido visual

Cromática: Percepción de sentimientos

Estética: Atracción del público meta

Tecnología

Software

Adobe After effects

Adobe Flash

Zappara

Layar

Medio

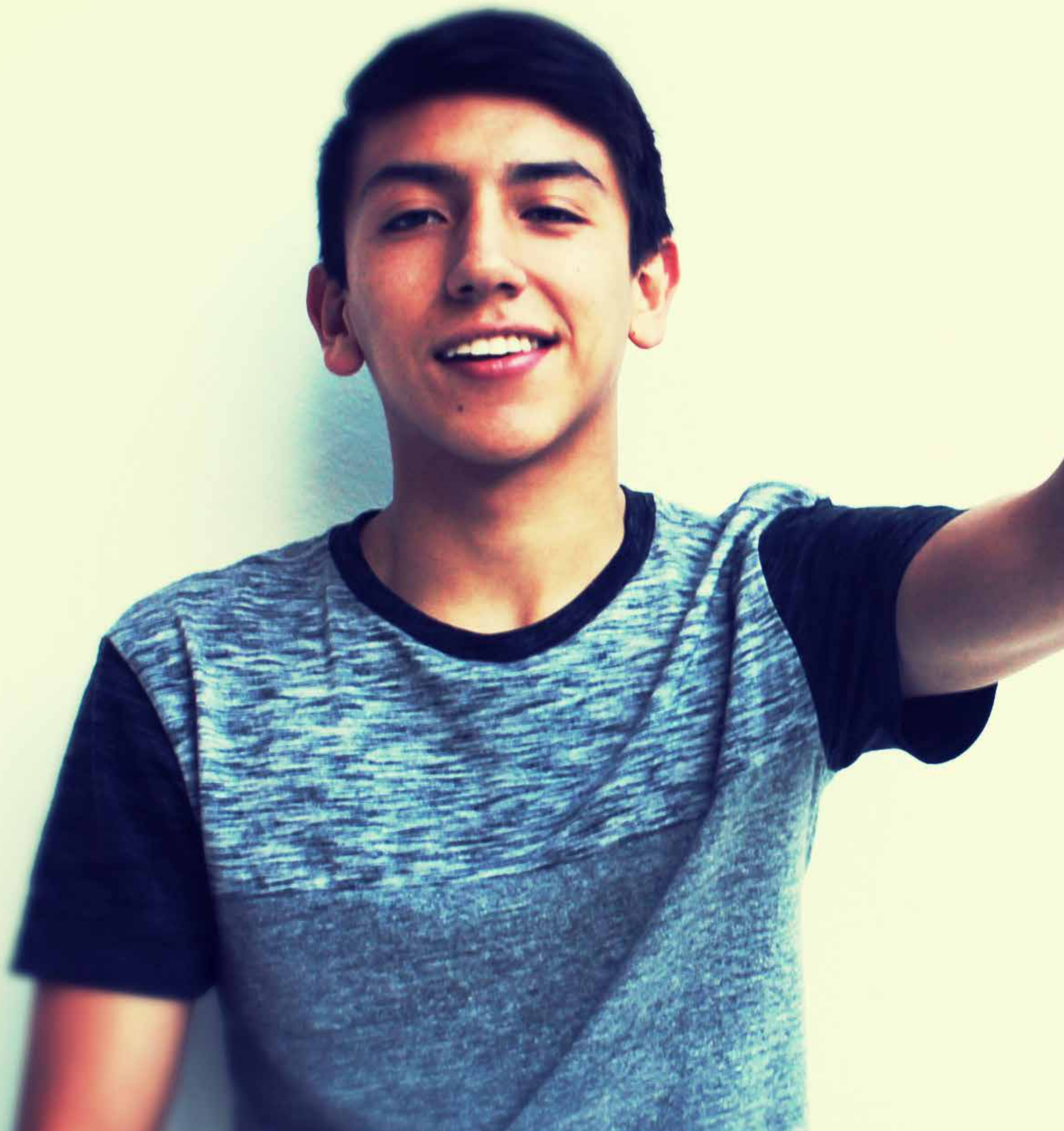
Animación 2d



CAPITULO

2

TARGET





CONDUCTA DEL CONSUMIDOR

El proyecto estará dirigido hacia un target directo que son jóvenes desde los 14 años hasta los 18 años de edad.

Mientras que el target indirecto será la población que circule por el centro histórico de la ciudad de Cuenca.

SEGMENTACIÓN DE MERCADO

Geográfica

Región del mundo: Ecuador

Región del país: Cuenca

Tamaño de ciudad: 500000 a 1000000

Densidad: Urbana

Clima: Mediterráneo

Demográfica

Edad: De 14 a 18 años

Género: Masculino y femenino

Ciclo de vida familiar: Joven, soltero

Ingreso: Menos de 10000

Ocupación: Estudiante

Psicográfica

Clase social: Clase media

Estilo de vida: Luchadores

Personalidad: Gregario

Conductuales

Ocasiones: Habitual

Beneficio: Servicio





PERSONA DESIGN

José es un joven estudiante de 18 años que vive en Cuenca-Ecuador sus actividades favoritas son jugar fútbol y es un aficionado a la lectura, y aunque disfruta de estas actividades él lleva un estilo de vida atareado entre sus actividades estudiantiles y del diario es por esto que no cuenta con demasiado tiempo para actividades de ocio. Tiene dos hermanas, un hermano que al igual que él son jóvenes estudiantes ,entre las actividades cotidianas disfruta mucho de la camita por diversos sectores de su ciudad y en su diario circula por el centro histórico desconoce muchos de los nombres de las mismas y si bien él aprecia y se siente identificado con la ciudad en la que nació, claramente puede notar que no hay medios que difundan la historia de la ciudad fuera de museos.

PARTIDOS DE DISEÑO



Barchi

Dream



FORMA

Formato

El formato será realizado de acuerdo a aspectos tales como legibilidad, usabilidad, espacio es por esto que se a propuesto un formato de 40cm de largo por 20cm de ancho.

Tipografía

La tipografía para los soportes de señalización serán Script tipo caligráfica mientras que para la información propuesta en el portal informativo se usara tipografía Sans serif.

Cromática

Se utilizara un sistema cromático basado principalmente en colores cálidos y fríos con sus variaciones lumínicas Ilustración: La técnica de ilustración será vectorial en dos dimensiones.

Ilustración

La técnica de ilustración a ser utilizada sera vectorial con una estetica de tipo flat design.

Elementos

Se utilizara los elementos básicos de diseño tales como punto, línea, plano, etc.

Gráfica

La gráfica de las diferentes composicionesira de acuerdo al contexto.

FUNCIÓN

Función del proyecto:

Lo que se pretende con el presente proyecto es principalmente informar a jóvenes sobre aspectos de las nomenclaturas del centro histórico de Cuenca y con esto crear sentimientos identitarios con su cultura propia de una manera fresca con herramientas gráficas y soportes digitales modernas que permitan una óptima relación del usuario con el soporte de señalización.

Formato

El formato será realizado de acuerdo a aspectos tales como legibilidad, usabilidad, espacio es por esto que se a propuesto un formato de 40cm de largo por 20cm de ancho.

Tipografía

La tipografía Script tipo caligráfica de los soportes permitirá un ritmo de lectura fluido, mientras que el tipo de letra Sans serif permitirá una lectura optima evitando el cansancio además de ser la más adecuado para dispositivos móviles.

Cromática

El contraste entre colores cálidos y fríos estará de acuerdo al público objetivo ya que se estimulara sus sentidos al ver las variaciones cromáticas.

Ilustración

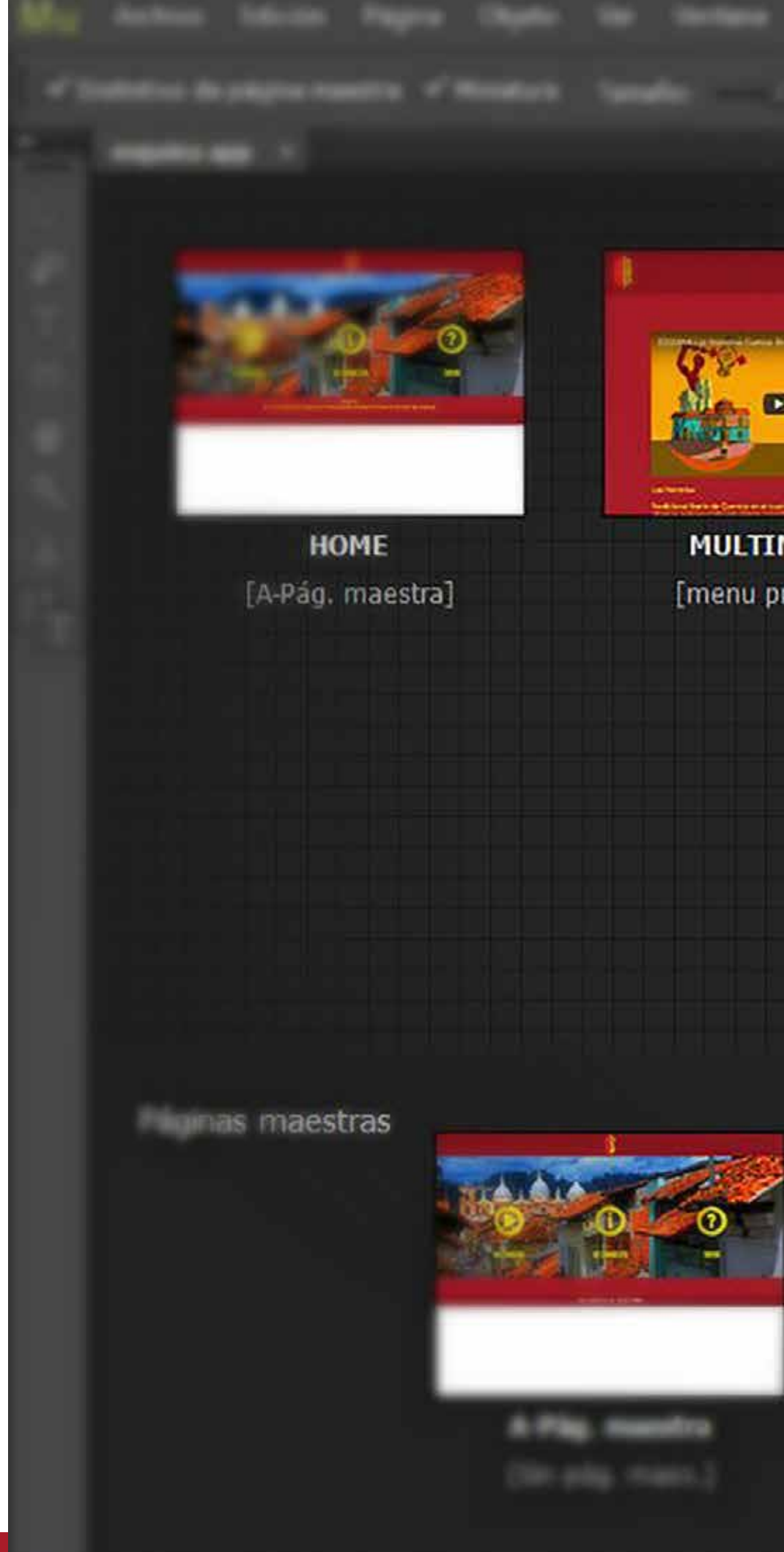
La ilustración vectorial permitirá plasmar historias, anécdotas y leyenda de la historia de las nomenclaturas con exactitud además de no tener problemas con respecto a escala y peso de archivos.

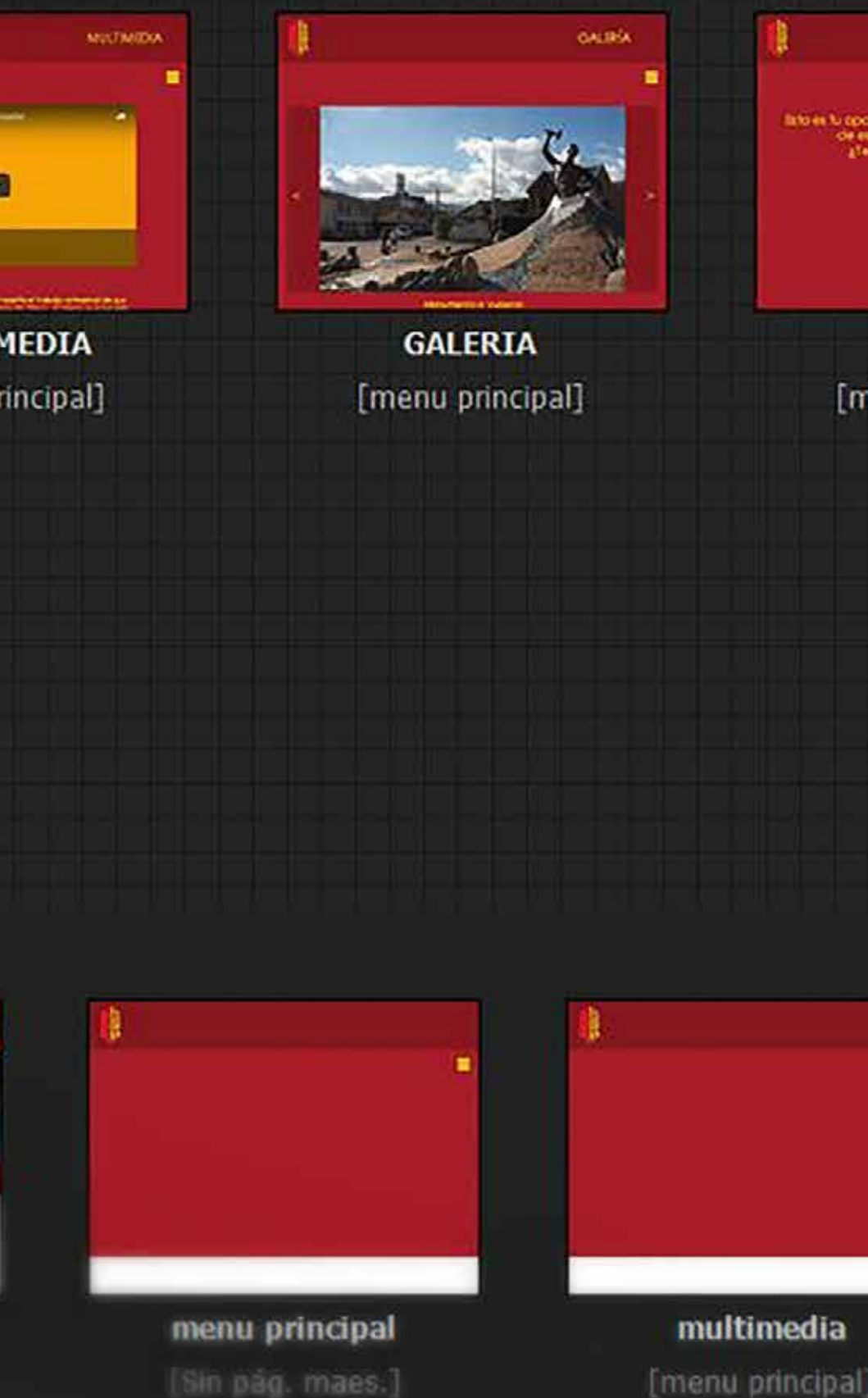
Elementos

Con el uso de elementos básicos se puede lograr ilustraciones muy simples o tan complejas como se pueda pensar es decir con la utilización de elementos se puede tener una gran versatilidad.

Gráfica

Se lograra composiciones que rescaten el sentimiento de pertenencia al observarlas.





TECNOLOGÍA

Medio

Las ilustraciones para los soportes y las animaciones para la información de los portales serán en 2d.

Software

Para las ilustraciones se digitalizara en Adobe Illustrator Las animaciones requeridas serán realizadas en Adobe After Effects y Adobe Premiere, para el portal web se utilizara Adobe Muse.

Materiales

Para la bocetación se utilizara papel bond, papel couche, lápices de colores, marcadores, etc.

Interactividad

El proyecto propondrá al usuario la oportunidad de ser él mismo quien interactue con el portal.

PLAN DE MARKETING

PRODUCTO GRÁFICO

Niveles

Nivel 1 (Producto básico)

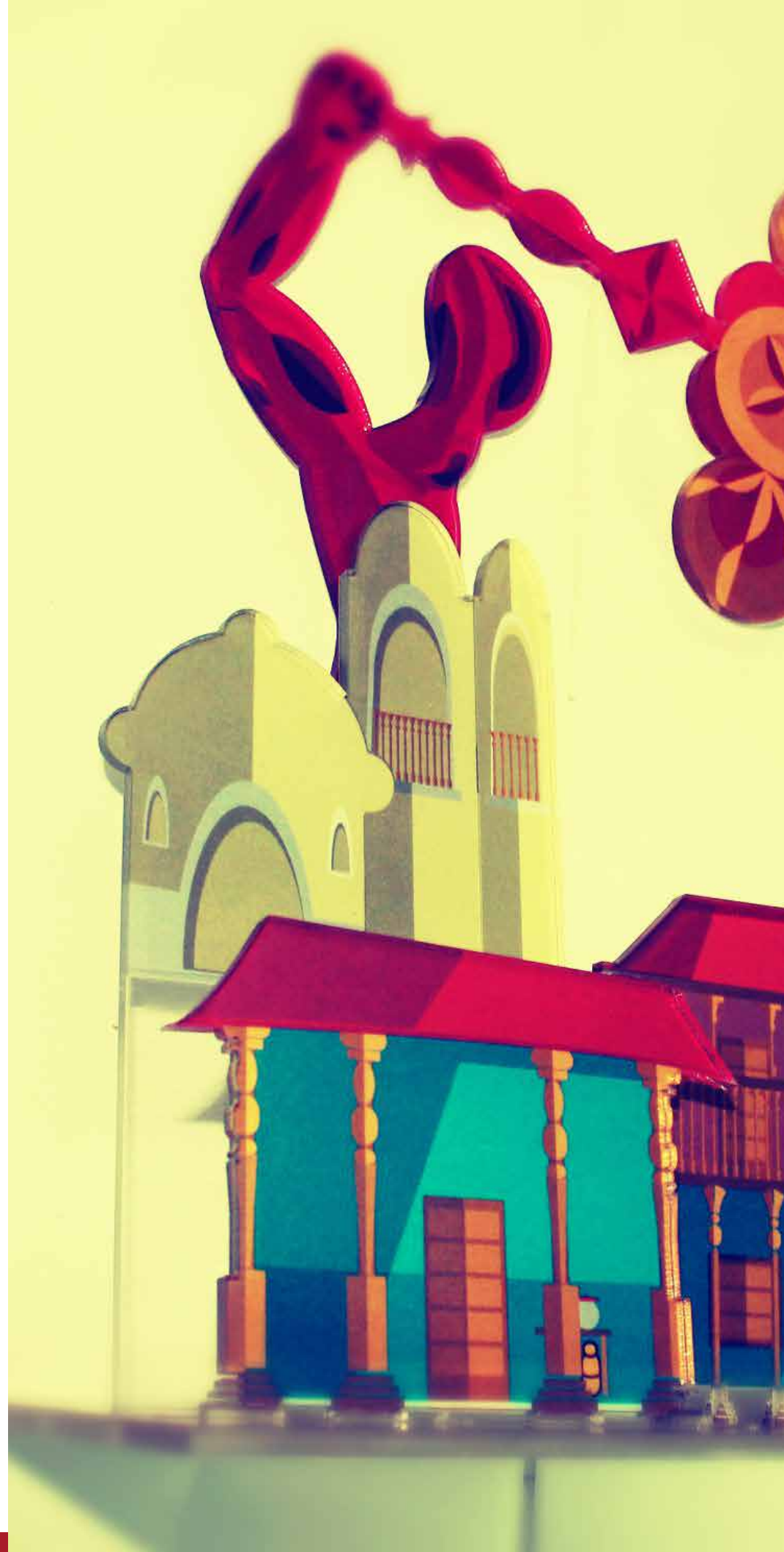
Información sobre la historia de las diferentes nomenclaturas de las calles del centro histórico de Cuenca (Se brinda conocimiento sobre identidad).

Nivel 2(Producto real)

Sistema de señalización ilustrada e interactiva para revalorizar aspectos culturales en la ciudad de Cuenca.

Nivel 3 (Producto aumentado)

La interactividad con el usuario será un factor fundamental del proyecto ya que ellos serán quien efectivamente aporten con información válida para la construcción de la plataforma multimedia.





PRODUCTO GRÁFICO

Precio

El precio final será definido bajo los lineamientos establecidos en la estrategia de fijación de precios por costo y por competencia en el caso de contratación pública.

Plaza

Canales de distribución

La llegada del producto gráfico hacia el público objetivo se realizará de manera indirecta, ya que en un primer nivel se realizará la venta a un organismo municipal y este distribuirá el producto.

Promoción

Para la promoción a ser utilizada se prevé realizar BTL y así observar la reacción del público objetivo frente a los prototipos de señalización.

CAPITULO

3

IDEACIÓN

DIEZ IDEAS

PROPUESTA 1/MAPPING

Se caracteriza por aprovechar el mobiliario ya existente tales como edificios, restaurantes, casas como medio de visualización de la información propuesta, el estilo está basado principalmente en el uso de gráficos con apariencia 3d y juego tipográfico tanto en peso, forma, tipo y jerarquía.

PROPUESTA 2/PANTALLAS LED

Esta propuesta está basada en la animación, uso de infografías, el medio de visualización son pantallas led, el estilo a utilizar es plakatstil.

PROPUESTA 3/TÚNEL

Para la propuesta de túnel informativo se basa en el estilo vintage, el uso de colores cálidos, ilustración fantástica (fantasiosa) infografías en carteles y propone un orden aleatorio en la información.

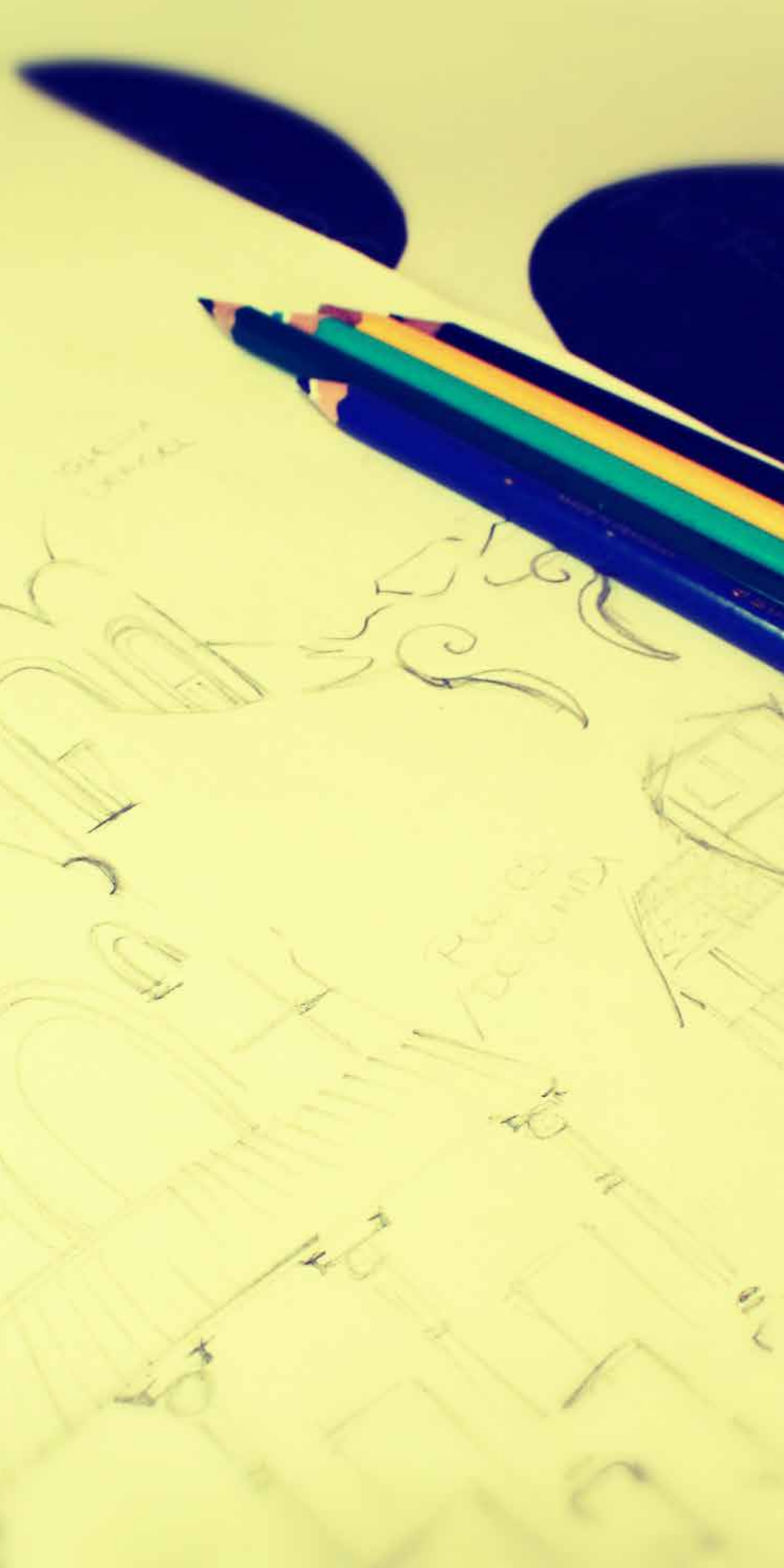
PROPUESTA 4/TROQUEL

Para esta propuesta se utiliza medio análogos de ilustración para la representación de personajes, corte laser, tipografía Serif y Sans serif, composición caótica para información y tonos cálidos y fríos.

PROPUESTA 5/TÓTEM

El tótem de señalización se basa en línea del tiempo ilustrada, tonos cálidos y fríos y variaciones lumínicas y maneja una estética lineal.





PROPUESTA 6/TARJETA DE TRANSPORTE PUBLICO

Esta propuesta es digital principalmente, uso de códigos QR, representación de personajes (multidisciplinaria), animación digital, tipografía de lectura (serif).

PROPUESTA 7/ADHESIVO

Ilustración vectorial tipo descriptiva, la estética a ser utilizada será doble exposición, colores cálidos y fríos, crear contrastes, juego tipográfico complemento en portales web con respecto a la información.

PROPUESTA 8/ROMPECABEZAS

El estilo a ser utilizado es zentangle, uso de elementos básicos tales como: punto, línea, plano, tipografía caligráfica y sans serif, composiciones fragmentadas en tonos cálidos y fríos.

PROPUESTA 9/CARTEL

Se basa en la estética del cartel ilustrado, imagen y texto se complementan, complemento web a la información propuesta.

PROPUESTA 10/COMPOSICION EN PLANOS

Se basa en la estética Flat design, colores planos, juego de luz y sombra y materiales no convencionales tales como el uso de acrílico.

TRES IDEAS

PROPUESTA 1

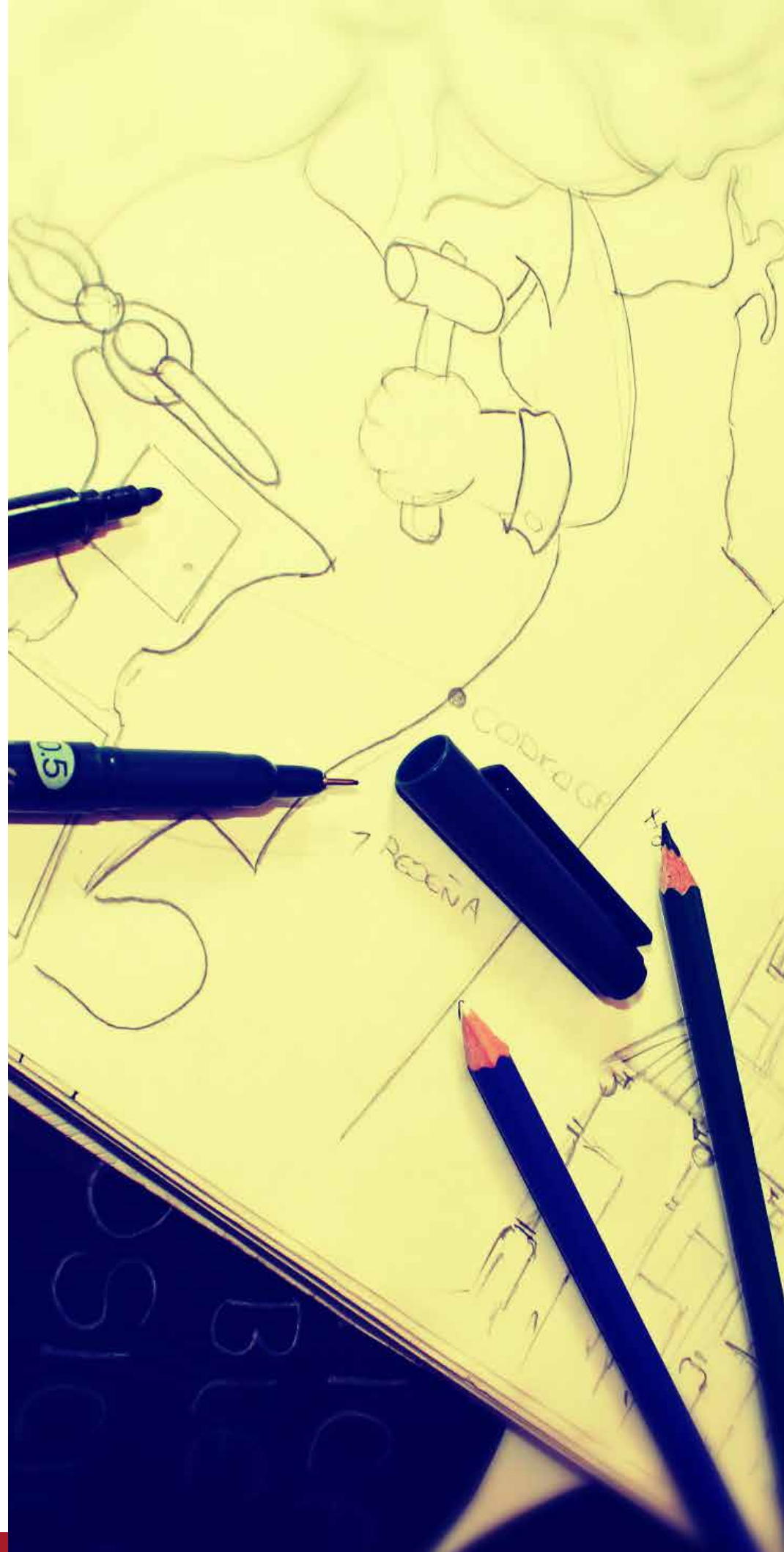
Juego tipográfico
Tipografía Script
Medios analógicos de ilustración
Complemento digital
Codigo Qr

PROPUESTA 2

Estética Art Noveau
Representación de personajes
Elementos compositivos básicos
Imagen y texto se complementan
Ilustración tipo vectorial

PROPUESTA 3

Multidisciplinario
Animación digital
Estética tipo Flat Design
Colores cálidos y fríos
Interactividad digital





IDEA FINAL

PROPUESTA PARA EL SOPORTE FISICO

Tipografía Script tipo caligráfica
Ilustración tipo vectorial
Uso de soportes no convencionales (Acrílico)
Estética Flat Design
Cromática en tonos cálidos y fríos con variaciones
lumínicas, y de saturación

PROPUESTA PARA LA PLATAFORMA DIGITAL

Complemento digital en cuanto a contenidos
Código QR como medio conector
Información principalmente gráfica
Animación digital
Interactividad
Responsive Design

SISTEMA DE DISEÑO

CONDICIONANTES

Target
Jóvenes entre 14 a 18 años.

Morfología
Colores cálidos y fríos con sus variación lumínicas y de saturación.
Ilustración vectorial, uso de planos sin contornos.
Flat Design.

Tecnología
Uso de perfil cromático RGB para animaciones y portal web.
Perfil CMYK para impresión de soportes físicos.

Soporte
Impresión láser en acrílico.
Soporte Digital Multimedia e interactivo.





DETERMINANTES

CONSTANTES

Concepto

Representación fiel de lugares tradicionales.

Estética

Flat Design: Busca liberarse de elementos que sobrecarguen las composiciones.

Composición

Uso de elementos básicos compositivos para lograr ilustraciones complejas.

Tecnología

Analógica (re-interpretación) lápices de colores y rapidografos.

Digital Adobe ilustrador CC.

Cromática

Colores Cálidos- Fríos y variaciones lumínicas, tonales y de saturación.

Soportes

Acrílico con troquel de corte e impresión láser.

VARIABLES

Contenido
Cada composición varia ya que debe representar diferentes lugares.

Tipografías
Las tipografías utilizadas en los títulos varían
Intencionalmente en sentido de relacionarse con la gráfica del lugar.





e Hierro creador de
za del Herrero en el
olemán Helmont Hi
l año 1995 y preten
de Cuenca.

gel

Interior se encuentra la
vidades en su honor se

da

para disfrutar de un
sas humitas con
bien caliente, así
has realizadas ar-

Barchmont

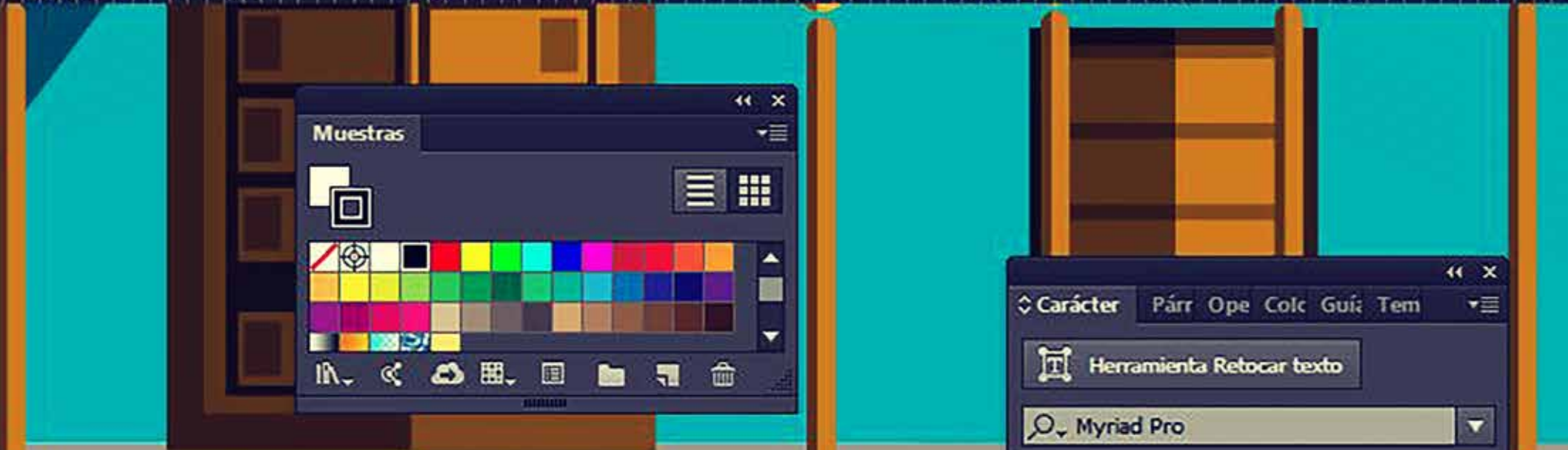
Century Gothic
Quango
Dream Orphans

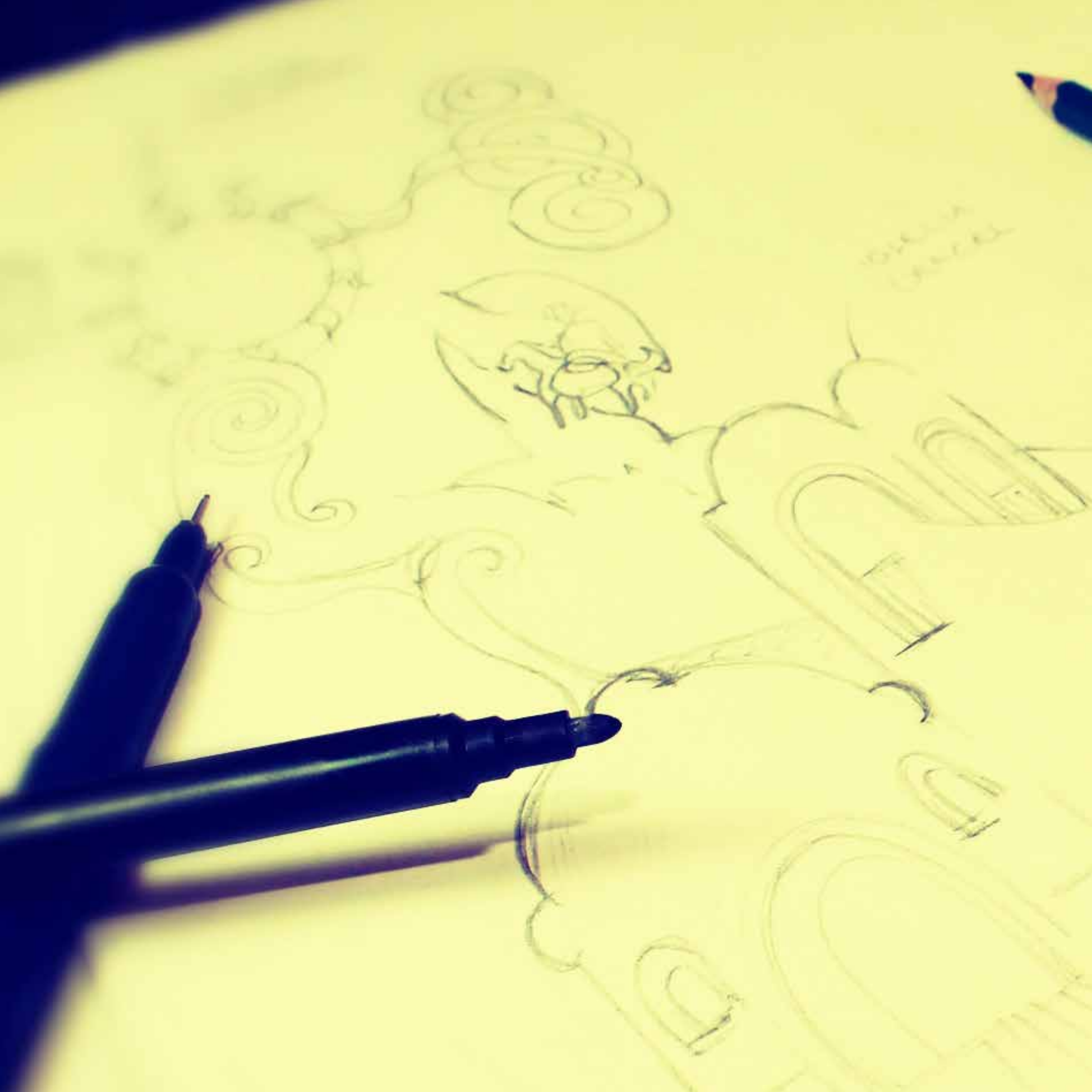


EVOLUCIÓN DE PROCESOS

La exploración fue de suma importancia para la optima consecucion del producto gráfico, ademas de seguir un proceso de diseño basado en la investigación, ideación, bocetación y concreción para asi conseguir un producto integral.







BOCETACIÓN

BOCETACIÓN ANALÓGICA



Iglesia
del
Vergel

Hierro
forjado

Oficio
La Herrería

Iglesia
San Juan
del Vergel

Puestos de
comida actuales



DIGITALIZACIÓN

Origen: acabado 1.avi



Controles de efectos

Mezclador del clip de audio: acabado 1.avi

Metadatos



00:00:08:21

Ajustar



1/2



00:01:00:00



Proyecto: Esquina, Herrerias



Navegador de medios

Bibl



Esquina, Herrerias.prproj

1 elemento

× Línea de tiempo: (sin secuencias)

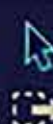


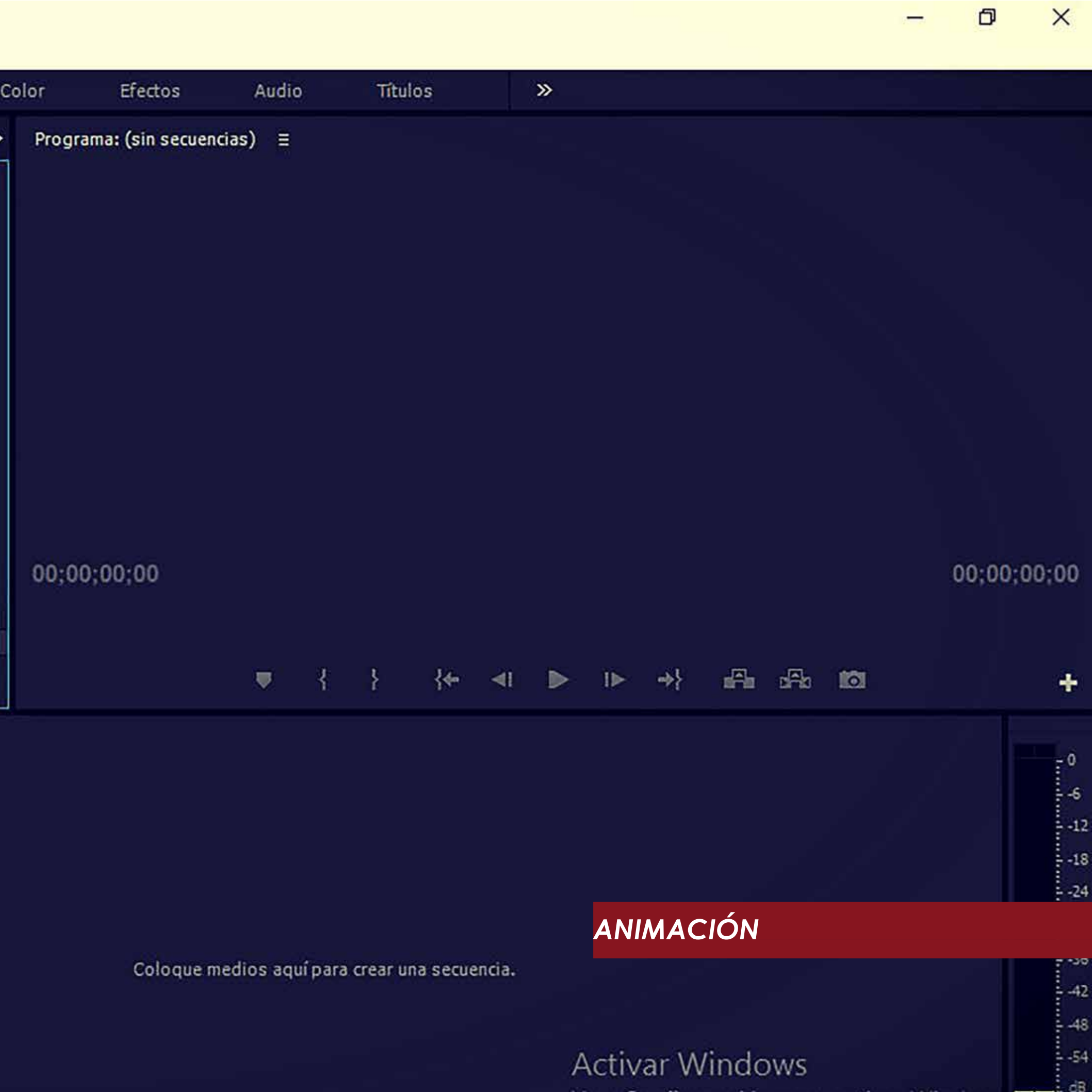
00;00;00;00



acabado 1.avi

1:00:00





Programa: (sin secuencias) ≡

00;00;00;00

00;00;00;00



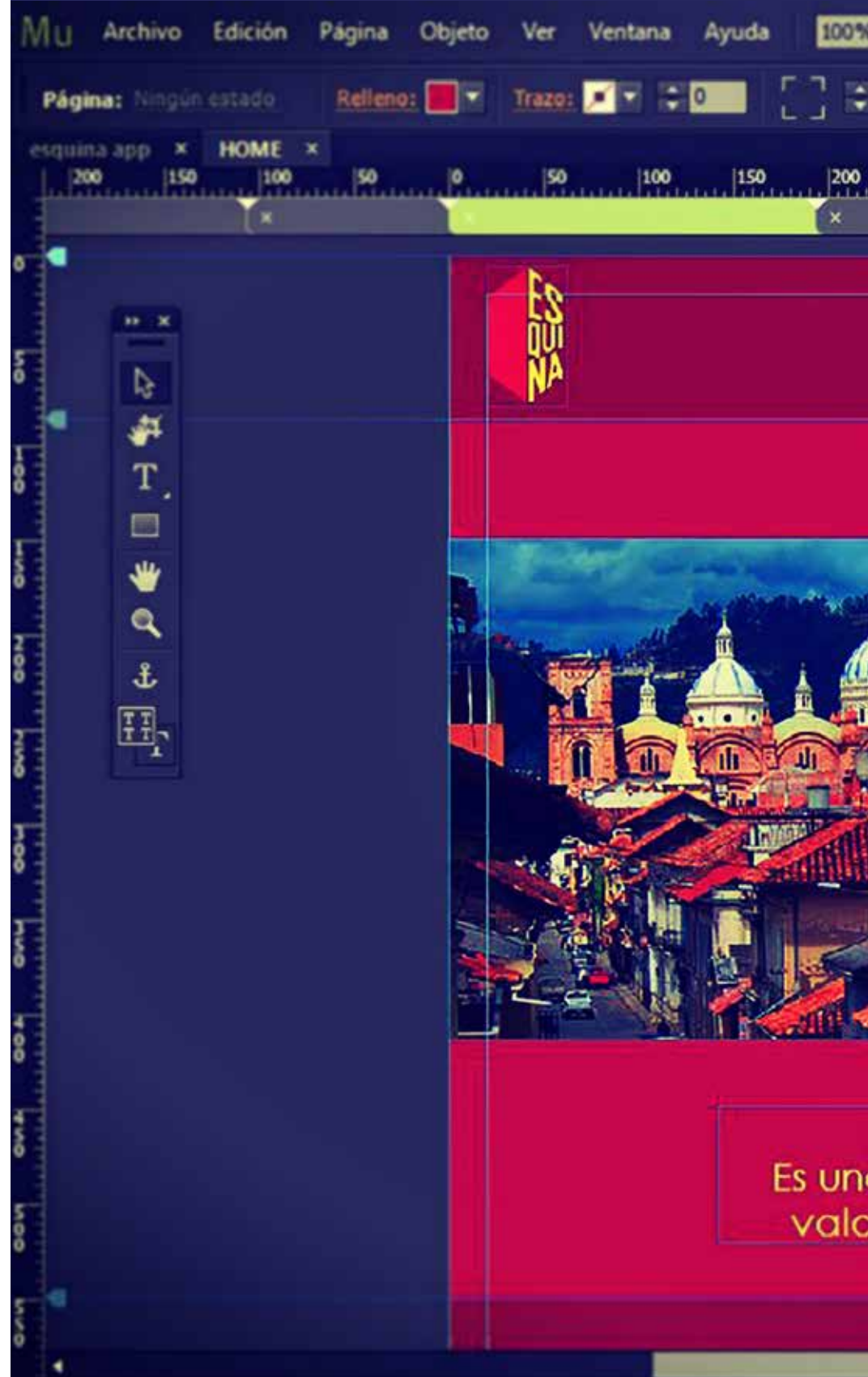
ANIMACIÓN

Coloque medios aquí para crear una secuencia.

Activar Windows

PORTAL WEB

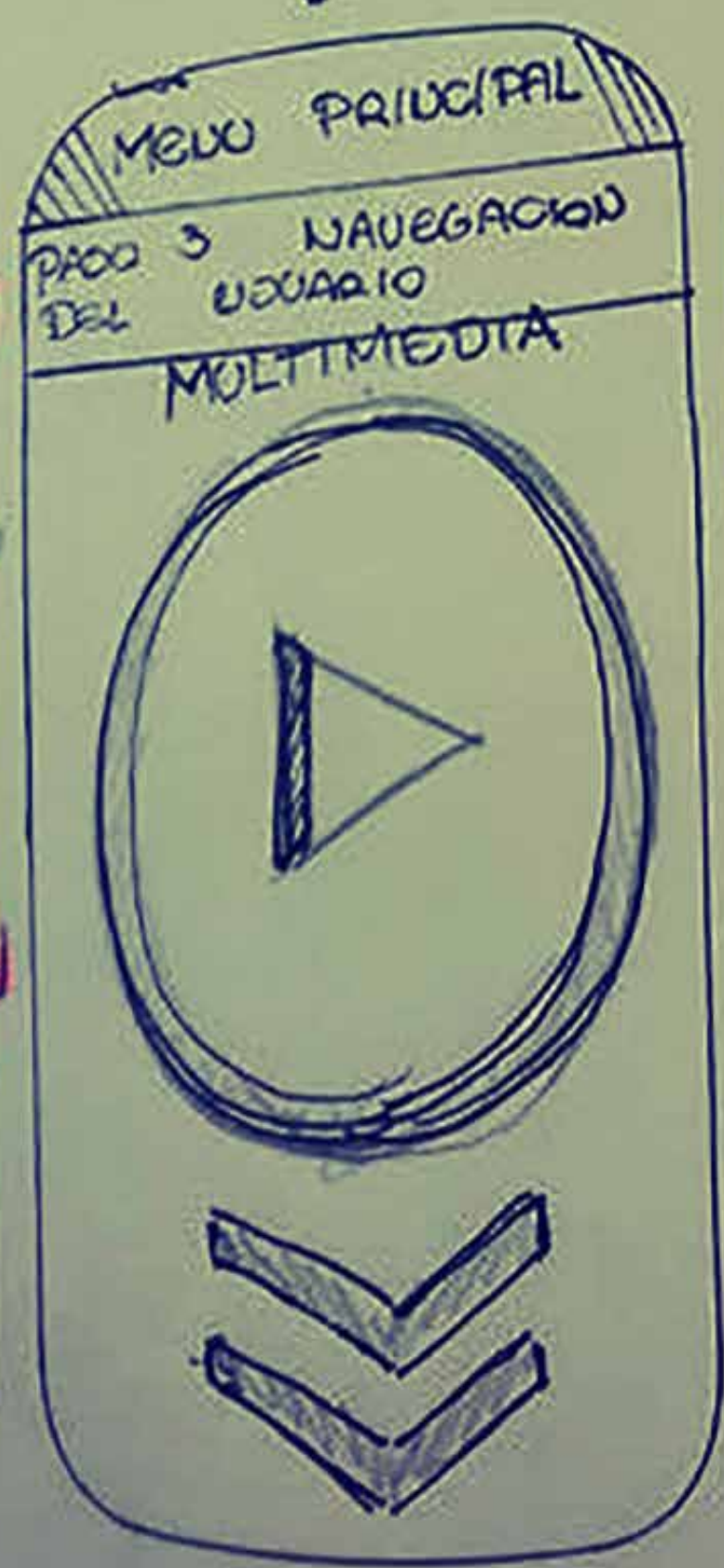
El portal web propuesto tiene la finalidad de ampliar la información gráfica de los soportes físicos de señalización ilustrados, utilizando como medio de visualización dispositivos móviles (Smartphones) y tabletas.

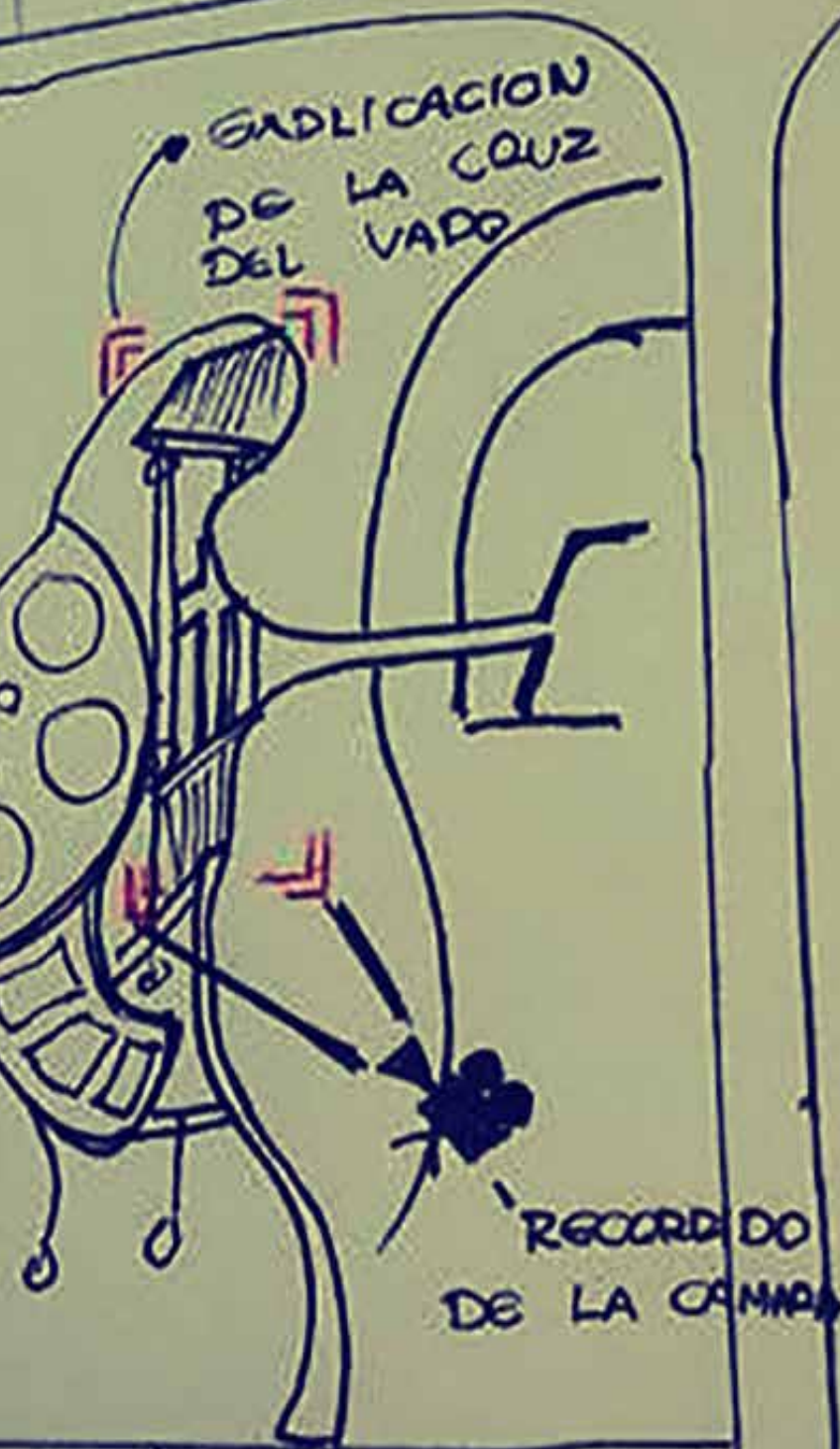




Esquina
a aplicación dedicada al rescate de
res cívicos en la ciudad de Cuenca

DESARROLLO DE LA APLICACION (PORTAL (WEB)) MENU GOT





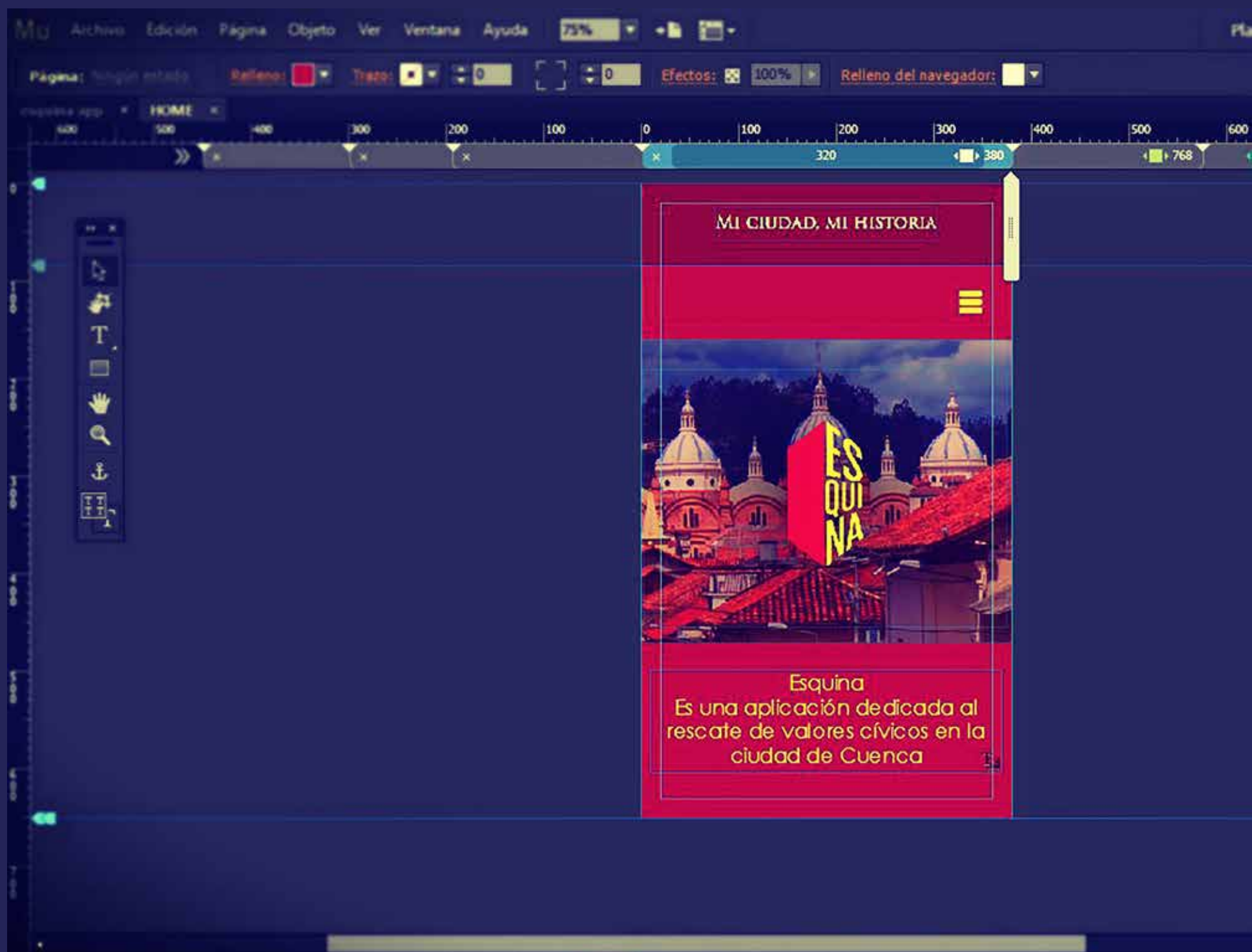
DO 4
EO QUE EXPLICA
AFICAMENTE LA HISTORIA

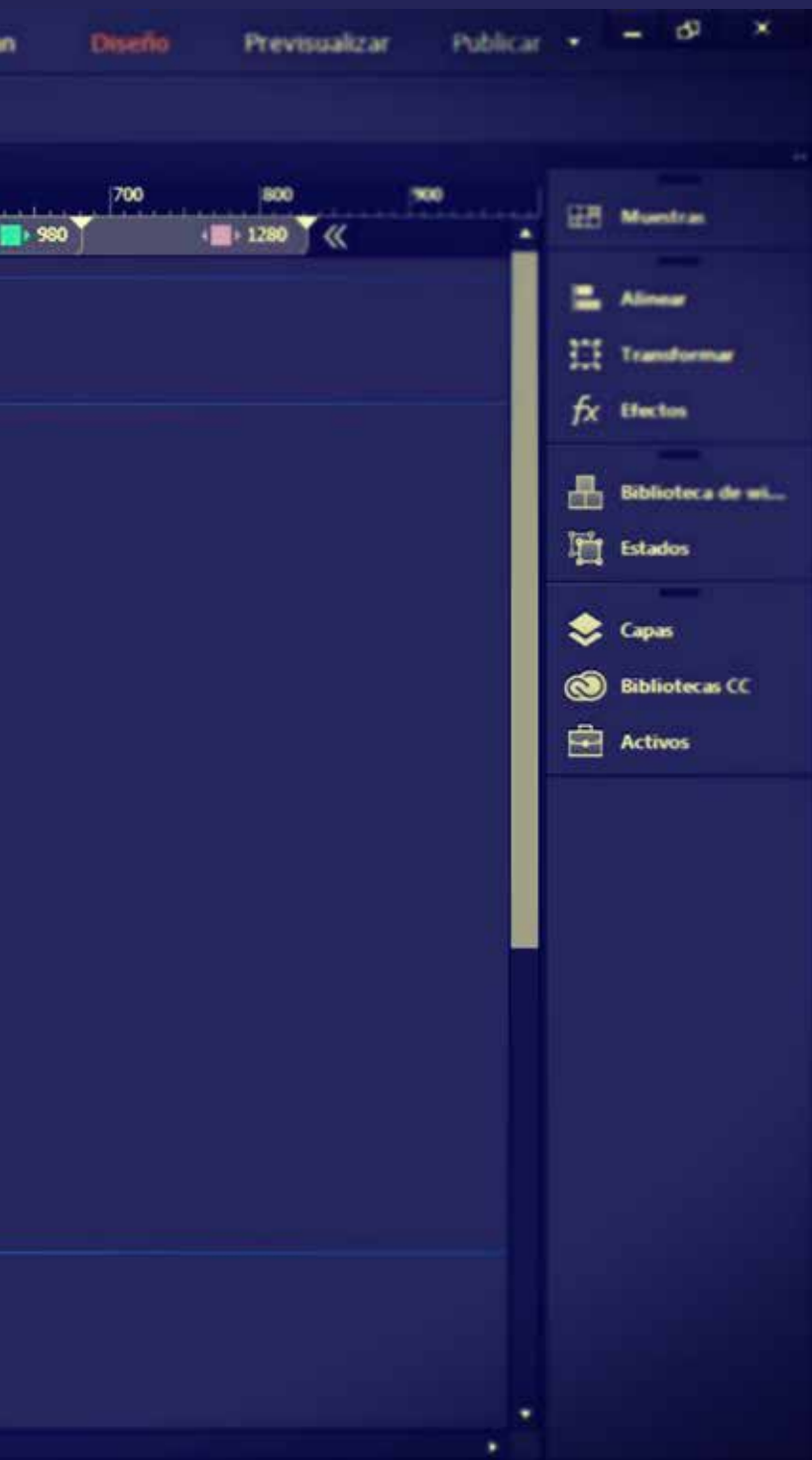
ARQUITECTURA DE LA
INFORMACIÓN





**ARQUITECTURA DE LA
INFORMACIÓN/NAVEGABILIDAD**





RESPONSIVE DESIGN

JUSTIFICACIÓN DEL ISOLOGO

Esquina

La construcción del isologo se sustenta en la elegancia además de evitar la sobrecarga de elementos que no aporten a su legibilidad y comprensión.

Con respecto a lo compositivo el uso de la tipografía Sans Serif tipo condensed para lograr una legibilidad alta y otorgarle sutileza, la cromática está basado en los colores de la bandera y el escudo de la ciudad de Cuenca- Ecuador basándose en sus respectivo códigos PANTONE para así tener elementos identitarios propios de nuestra cultura dentro de la composición, el juego de la tipografía y la imagen pretende mostrar una tridimensionalidad visual y jugar con la metáfora de las esquinas que es el lugar donde se encuentran exhibidos los soportes actuales de señalización.





Q3

Figure

Colonel

Caigano

IVA,
YA!

DATA
VOY

MI
GALLE

Quinto

ES
QUI
NA

臨

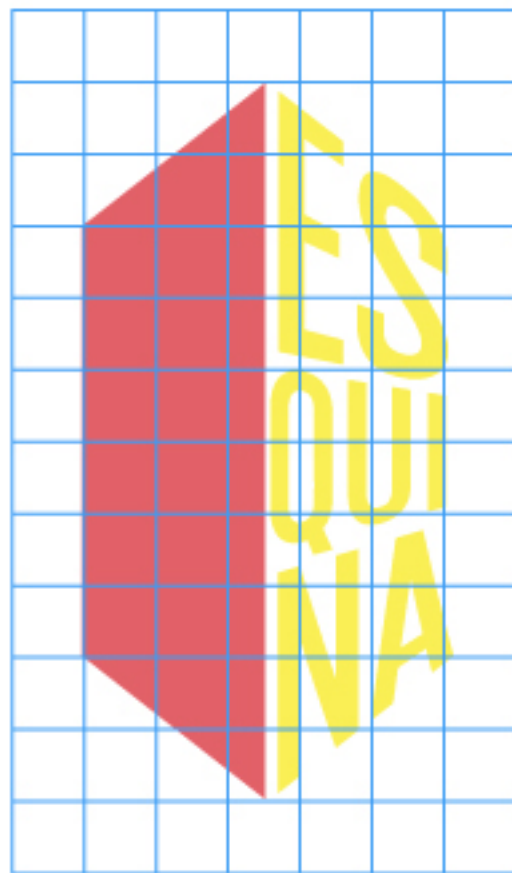
5





BOCETACIÓN ANALÓGICA

7x



12x

1x



1x

Zona de seguridad



PANTONE #D61C27



PANTONE #F8E80C

Justificación Cromática

CONCRECIÓN

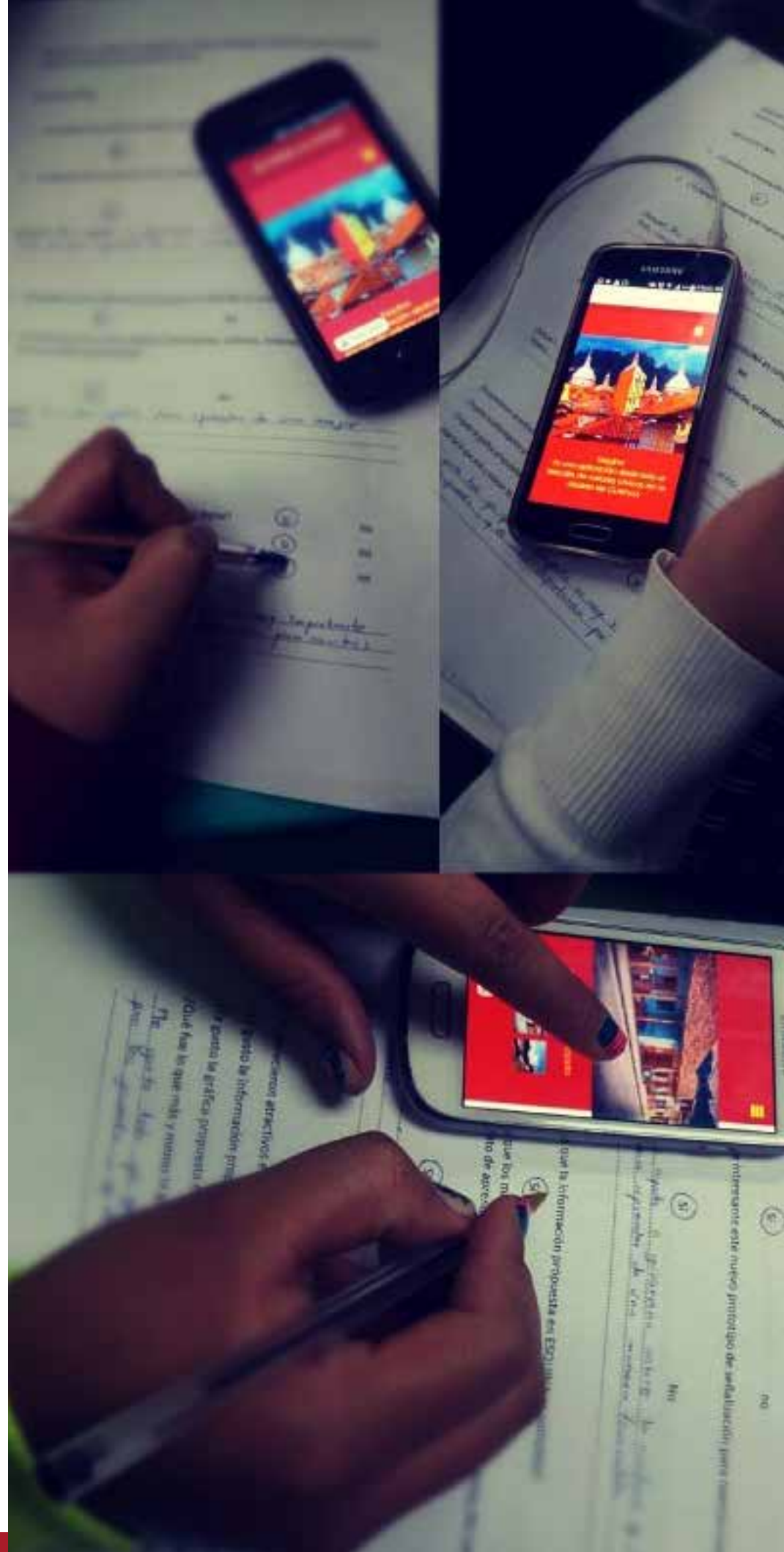
VALIDACIÓN

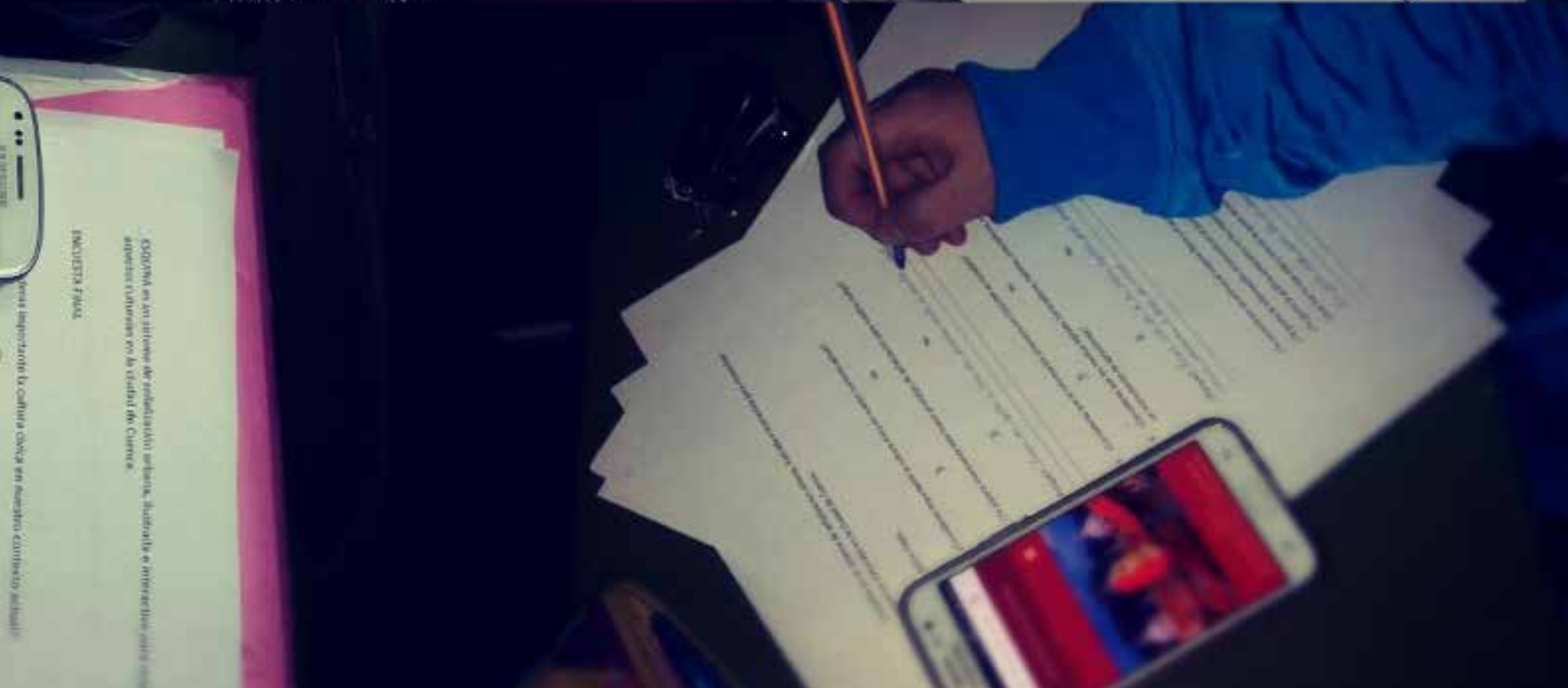
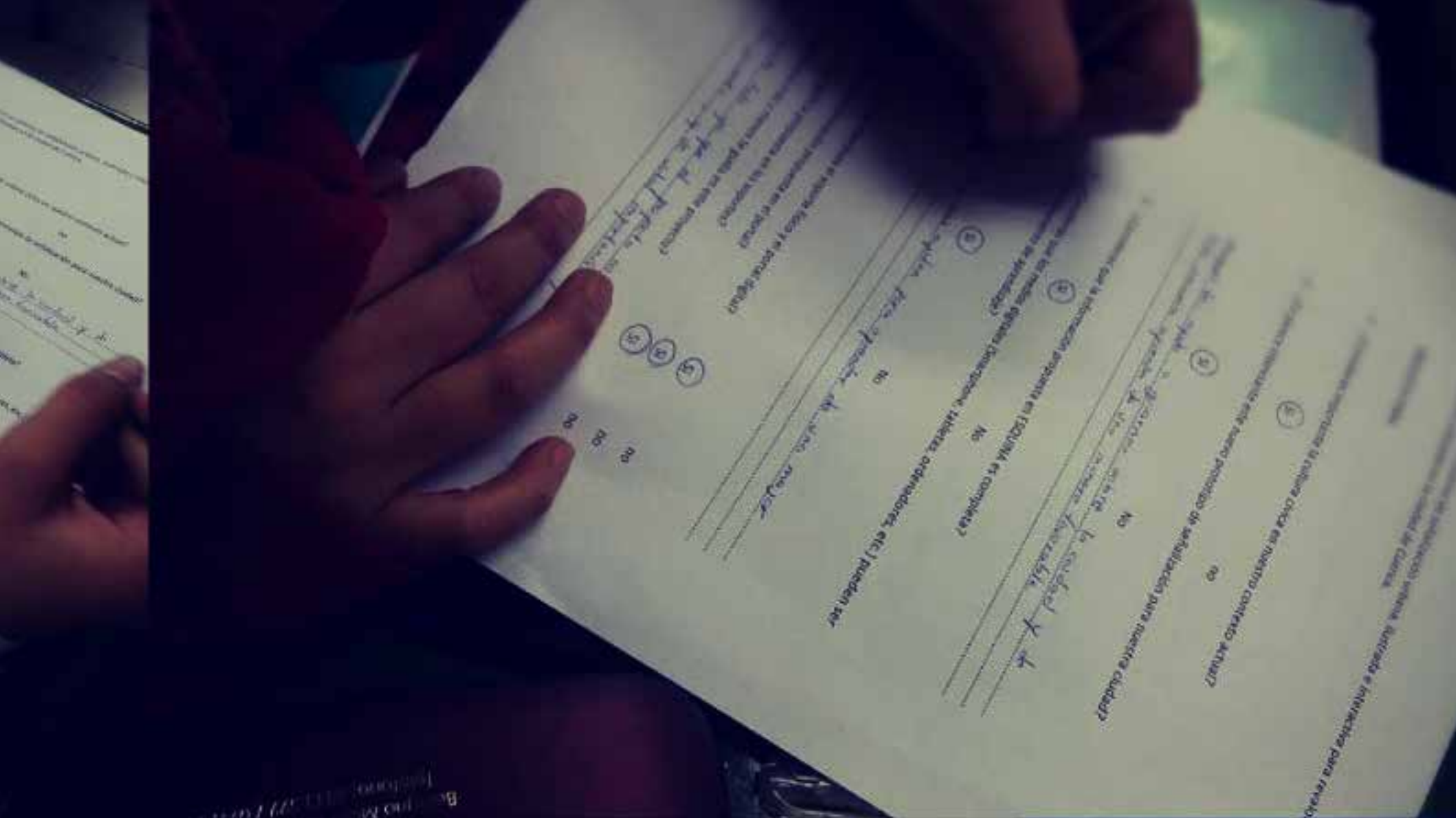
VALIDACIÓN

La validación del proyecto se realizó con los soportes finales al igual que el portal de información digital funcionando por completo, y se lo hizo con una muestra significativa de 15 jóvenes con edades de acuerdo al target definido es decir de 14 a 18 años de edad.

Previamente a la muestra de los soportes físicos y la plataforma digital se realizó una encuesta a los jóvenes la cual constaba de 4 preguntas, una vez que respondieron esta primera encuesta se procedió a entregar el material del proyecto y esperar un tiempo prudencial para que los jóvenes experimenten con el mismo. Para finalizar se entregó una nueva encuesta para evaluar sus conocimientos después de interactuar con el portal informativo.

Finalmente, la aceptación a nivel general por parte de los jóvenes se debió principalmente a utilizar medios alternativos de aprendizaje, la gráfica propuesta en los soportes, y la re contextualización que se le brindó a los soportes de señalización actuales, la interactividad en el portal digital y el uso de material multimedia.





1 ¿Consideras importante la educación cívica en nuestro contexto actual?

Si

no

¿Porqué?.....
.....
.....

2 ¿Has observado la señalización de calles actual de en la ciudad de Cuenca?(Si tu respuesta es NO salta a la pregunta 4)

Si

no

3 ¿Consideras que la información propuesta en la señalización actual es completa?

Si

no

4 ¿Consideras que los medios digitales (Smartphone, tabletas, ordenadores, etc.) pueden ser un instrumento de aprendizaje?

Si

no

¿Porqué?.....
.....
.....

aspectos culturales en la ciudad de Cuenca.

ENCUESTA FINAL

1 ¿Consideras importante la educación cívica en nuestro contexto actual?

Si

no

2 ¿Te parece interesante este nuevo prototipo de señalización para nuestra ciudad?

Sí

No

¿Porque?.....
.....
.....

3 ¿Consideras que la información propuesta en ESQUINA es completa?

Sí

No

4 ¿Consideras que los medios digitales (Smartphone, tabletas, ordenadores, etc.) pueden ser un instrumento de aprendizaje?

Si

No

¿Porque?.....
.....
.....

¿Te parecieron atractivos el soporte físico y el portal digital? Si no

¿Te gusto la información propuesta en el portal? Si no

¿Te gusto la gráfica propuesta en los soportes? Si no

¿Qué fue lo que más y menos te gusto en este proyecto?

.....
.....
.....

CONCLUSIONES

El propósito específico de realizar un producto gráfico en este caso los soportes de señalización lleva la intencionalidad de estar en contacto directo con el usuario y que el mismo participe activamente en el proceso interactuando con la plataforma digital.

La etapa conceptual se centró en abordar todas las teorías y conceptos que aporten significativamente a la finalidad del proyecto y con esto fundamentar científicamente cada uno de los recursos utilizados.

Para la etapa creativa el trabajo se basó en seguir un proceso integral y así poder justificar el producto final, en el cual la exploración jugó un papel fundamental ya que permitió concebir la mejor alternativa.

La evaluación o validación para concluir el proceso es importante ya que permite medir los alcances que tuvo el proyecto y poder evidenciar como el público objetivo asimilo el mismo.

RECOMENDACIONES

Primeramente mencionar que es un proceso largo en el cual se debe trabajar con mucho empeño y gusto superando cada etapa con mucha responsabilidad y asimilando de la mejor manera los consejos de los miembros del tribunal ya que sus opiniones se fundamentan siempre en conocimiento de tipo investigativo y experimental.

Con respecto a los contenidos se debe elegir un tema que provoque interés y que el mismo lleve un amplio campo investigativo para evitar falta de información o recursos.

Por ultimo sea cual sea la naturaleza del proyecto que nadie les niegue soñar, trabajar, investigar, conocer y experimentar en el proceso, ya que es una etapa muy enriquecedora en la vida académica.

BIBLIOGRAFIA

Bermúdez, L. M. ((2001-2002)). ACULTURACIÓN, INCULTURACIÓN E INTERCULTURALIDAD. Fénix, 2-3.

Calvento, & Colombo. (2009). (Moral & Garcia, 1997). Buenos Aires.

Campbell, & Verdines. (2012). Fundamentos del diseño de interacción. Monterrey: Editorial digital.

Camusso, M. (2012). El Lenguaje de la Imagen fotografía, ilustración e infografía. comunicación visual gráfica 1, 11-15.

Castillo, R. (s.f.). Diseño web adaptivo. Buenos Aires, Argentina.

Diputación de Cádiz. (s.f.). Código QR. CODIGOS QR. Madrid, Cádiz, España.

LUNA, A. L. (2013). El diseño web responsivo como parte de los avances tecnológicos. . El diseño web responsivo como parte de los avances tecnológicos. . Nueva Guatemala de la Asunción, Guatemala.

Martín, H. (2002). El reto de las identidades y la multiculturalidad. Pensar Iberoamérica.

Martínez, E. L., & Ceballos, C. S. (2012). Diseño web adaptativo o responsivo. Revista Digital Universitaria, 3-7.

BIBLIOGRAFIA

Martínez, S. F. (2007). Sistema de gestión comunicacional para la construcción de una marca ciudad o marca país. *Signo y pensamiento*, 80-97.

Mercado, A., & Hernández, A. (2010). El proceso de construcción de la identidad. *Revista de ciencias sociales*, 229-251.

MINGUELL, M. E. (s.f.). INTERACTIVIDAD E INTERACCIÓN. *REVISTA LATINOAMERICANA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA*, 23-32.

Moral, D., & Garcia. (1997). "DIMAS: diseño de módulos interactivos hipermediales para la explotación didáctica de los MASS MEDIA. Oviedo.

Ordóñez, J. L. (s.f.). Codigos QR. *AUTORES CIENTÍFICO-TÉCNICOS Y ACADÉMICOS*, 1-15.

Orozco, R. Q. (2015). Diseño de sistemas de señalización y señaletica.

Palau. (2011). diseño centrado en el usuario. En U. O. Catalunya. catalunya.

Redondo, M. (s.f.). ilustración digital. Aula mentor.

Reina, L. (1998). IDENTIDADES ÉTNICAS: ESTADO DE LA CUESTIÓN. En L. Reina, *Los retos de la etnicidad en los estados-nación del siglo XXI* (pág. 31). San Andrés Totoltepec: Miguel Angel Porrua.

