



872731

UNIVERSIDAD DON VASCO, A.C.
Incorporada a la Universidad Nacional Autónoma de México

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



Nomenclatura y Señalización del Parque Nacional "Lic. Eduardo Ruiz"

Tesis Profesional que para obtener el
Título de Licenciado en Diseño Gráfico
presenta:
VICTOR HUGO DIAZ BARRAGAN

Uruapan, Michoacán, Junio de 2005

m. 341104



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Dedicatoria y Agradecimientos

Le dedico mi tesis a toda mi familia, en especial a mi madre Ana María Barragán Avalos, mi padre Leodegario Díaz Gaona (†) y a mis hermanos: Jorge Luis y Sergio Cesar y a mi primo Salvador.

A Mary Carmen por su gran ayuda desinteresada y siempre agradable.

A mis profesores, pues sin sus conocimientos transmitidos no sabría lo que ahora, y por consiguiente este trabajo no hubiese podido ser realizado.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por permitirme el haber terminado mi carrera a pesar de los obstáculos que se me presentaron.

A mis padres y a mis hermanos por haberme apoyado, y darme animos para seguir luchando a través de las adversidades.

A Mary Carmen por su ayuda desinteresada y su apoyo siempre agradable, para llegar a la culminación de mi tesis.

A mis profesores que me enseñaron sus conocimientos para poder ser un hombre maduro y capaz de salir adelante por mis propios méritos y por su apoyo y aliento en los momentos difíciles de mi vida personal. Quiero nombrar en especial a aquellos que estuvieron más cerca de mí y de los cuales aprendí muchísimo sin demeritar por esto el esfuerzo y trabajo de los demás. **Kenneth**, Marta, Lolita, Luis Gonzalo y por supuesto a el Arq. Javier Gutiérrez.



Indice

Introducción	9
CAPITULO 1	
Problemática y Objetivos	13
CAPITULO 2	
Historia del Parque Lic. Eduardo Ruiz	17
Inconsistencias Visuales	25
CAPITULO 3	
Investigación Documental	29
¿Qué es el Diseño Gráfico?	
Diseño Gráfico	
Propiedades del Diseño Gráfico	
Areas del Diseño Gráfico	30
Antecedentes del Diseño Gráfico	31
Metodología del Diseño	34
Características de los mensajes visuales	35
Elementos Básicos de la comunicación visual	36
El signo, el símbolo y la señal	37
Elementos del signo	38
Signos Básicos	39
Señalética	40
El potencial autodidactico de la señalética	41



Orígenes de la señáletica	41
Diferencias entre señalización y señáletica	42
Señalización	43
La señalización y su entorno	44
Metodología para la creación de programas señaléticos	45
Tipografía señalética	46
Cromatismo señalético	48
Sistema gráfico	49
Sistemas de impresión	50
CAPITULO 4	
Conclusiones de la Primera Parte	55
CAPITULO 5	
Proceso de Diseño	59
Formato	59
Gráfico Representativo	59
Nombre Propio del Lugar	60
Traducción de el Nombre Propio	60
Gráficos Complementarios	61
Formato Dos	62
Matriz Geométrica del Formato Uno	63
Matriz Geométrica del Formato Dos	63
Matriz Gráfica del Formato Uno	64



Matriz Gráfica del Formato Dos	65
Tipografía Uno	68
Tipografía Dos	68
Gráficos	69
Extracción de Gráficos	70
Gráficos Elegidos	72
Gráfico Uno	73
Gráfico Dos	77
Gráfico Tres	81
Gráfico Cuatro	85
Gráfico Cinco	89
Aplicaciones en el Formato Dos	94
Color	97
Materiales	100
Soporte Uno	100
Soporte Dos	100
Aplicación del Soporte Uno	103
Aplicación del Soporte Dos	104
Inscripción Exterior	105
Mapa	106
Directorio	108
Folleto	110
Presupuestos	116
Conclusiones	117
Bibliografía	119

Introducción

En Uruapan existen diversos centros de recreación o esparcimiento, pero ninguno tan interesante por su belleza natural, como el Parque Nacional de esta ciudad.

Todo parque con la extensión de éste, requiere de una señalización bien diseñada y organizada, para que el visitante reciba la información necesaria para recorrer las instalaciones de la mejor manera.

El Diseño Gráfico desempeña diversas actividades y formas de transmitir ideas e informaciones visuales. Dentro de la cual debe destacarse, que la información es una de las áreas de mayor importancia y trascendencia, dentro de la cual se encuentra la señalización. La señalización prácticamente se refiere a la forma de transmitir ideas e informaciones visuales, con características propias del lugar para el que fue diseñada; parte importante en la eficacia de una señalización es el estudio del entorno, de esta manera se tendrá la ubicación correcta en donde sea necesaria su utilización y de esta forma pueda ser visualizada fácilmente.

El propósito de este trabajo, es el de crear un sistema de señalización para el Parque Nacional "Lic. Eduardo Ruíz", con la finalidad de que las personas que acudan a visitarlo puedan tener la información necesaria que le permita recorrer sus instalaciones de manera adecuada y completa, dejándoles con la grata satisfacción de haber acudido. Siendo este un parque de importancia nacional y reconocimiento a nivel internacional.

PROBLEMATICA Y OBJETIVOS

1

CAPITULO

Problemática y Objetivos

En esta ciudad de Uruapan, se encuentra el nacimiento del río Cupatitzio, hoy en día formando parte del Parque Nacional, al que varios cronistas y escritores le dan el epíteto del "Río que Canta", el cual surge en el estanque conocido como "Rodilla del Diablo", de donde brota inmensa cantidad de agua que ha su paso va formando un bello río, e impresionantes cascadas.

El parque cuenta con una extensa área de vegetación que rodea a lo largo y ancho, las aguas del río, además de una serie de puentes que le permiten al visitante admirar el cause del río por encima del mismo.

Los visitantes que asisten al Parque Nacional, pueden recorrer todas sus instalaciones, por variados y tranquilos caminos que lo conducirán al contacto y apre-

ciación de la belleza de todos los afluentes naturales que se encuentran dentro del mismo, pero a su vez pueden encontrarse con algunas inconsistencias visuales que conforman una problemática a resolver:

Los puntos esenciales de la problemática existente son:

- * La falta de información necesaria para recorrer las instalaciones, de las dimensiones de un parque como este.

- * La colocación adecuada y bien planeada de señales, y nombres de los diferentes puentes, cascadas, caminos, cenadores, fuentes, etc.

De acuerdo a la problemática planteada los objetivos particulares que se pretenden lograr en el parque son:

- * Dotar al visitante de la información necesaria que le per-

mita recorrer, todas las instalaciones, dejándole con la satisfacción y posibilidad de recomendarlo. Logrando con este un mayor flujo de turistas que le reeditarán a la ciudad un incremento de capital económico.



*Nacimiento del Río Cupatitzio
"La Rodilla del Diablo"*

Por lo tanto los objetivos de diseño que se pretenden son:

* Una señalización con características, de funcionabilidad, legibilidad y estética, conteniendo a su vez elementos de tipo semántico que le servirán para la expresión de una circunstancia en particular; y además de una función sintáctica, que le permita asociar la expresión de una circunstancia en particular a una proposición, complemento de la imagen y el texto. Otro aspecto a consideración y de tipo complementario es la inclusión de rasgos típicos de la región purepecha, en el entorno de la creación de dicha señalización.



Fuente Janintzizic (Flor de Lluvia)

HISTORIA DEL PARQUE "LIC. EDUARDO RUIZ"

2

CAPITULO

Historia del Parque "Lic. Eduardo Ruíz"

En tiempos muy lejanos, lo que es ahora Uruapan se encontraba poblado por indios otomíes, chontales, mexicanos y otras familias étnicas.



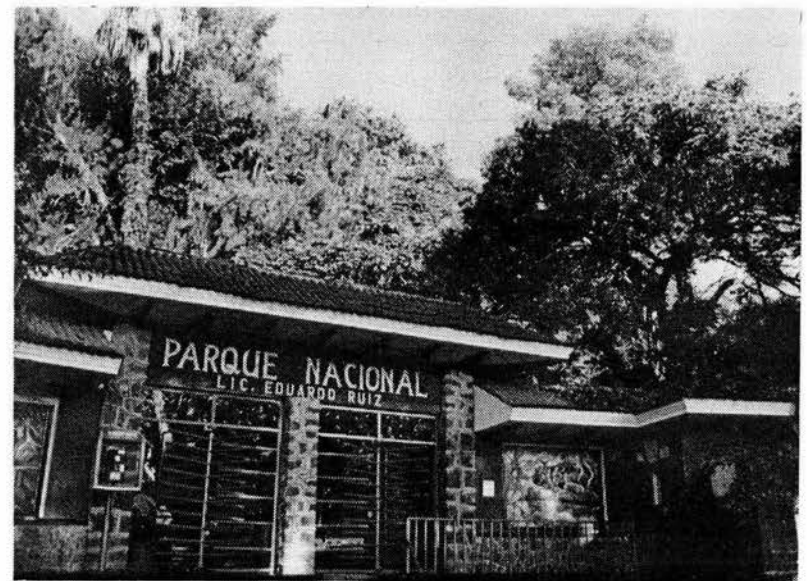
Monumento a Fray Juan de San Miguel

A este lugar llegó en 1531 o 1532 el monje franciscano Fray Juan de San Miguel, quien logra convencer a los indios de regresar, otorgándoles posteriormente predios, realizó el trazo de calles; organizó barrios cada uno con su santo patrono y capilla, es por ello que es a él a quien se le considera como el fundador de Uruapan.

"Uruapan", según don Toribio Ruíz padre del Lic. Eduardo Ruíz Álvarez, uno de los michoacanos más distinguidos, la palabra Uruapan procede del verbo urapaní, que significa el acto de brotar los cogollos de las plantas o lugar reverdecido.

Es en esta ciudad en donde se encuentra uno de los lugares o atractivos turísticos naturales más antiguos y bellos de la república, que a inspirado a los poetas y

pintores a través del tiempo, nos referimos a lo que hoy se conoce como Parque Nacional "Lic. Eduardo Ruíz".

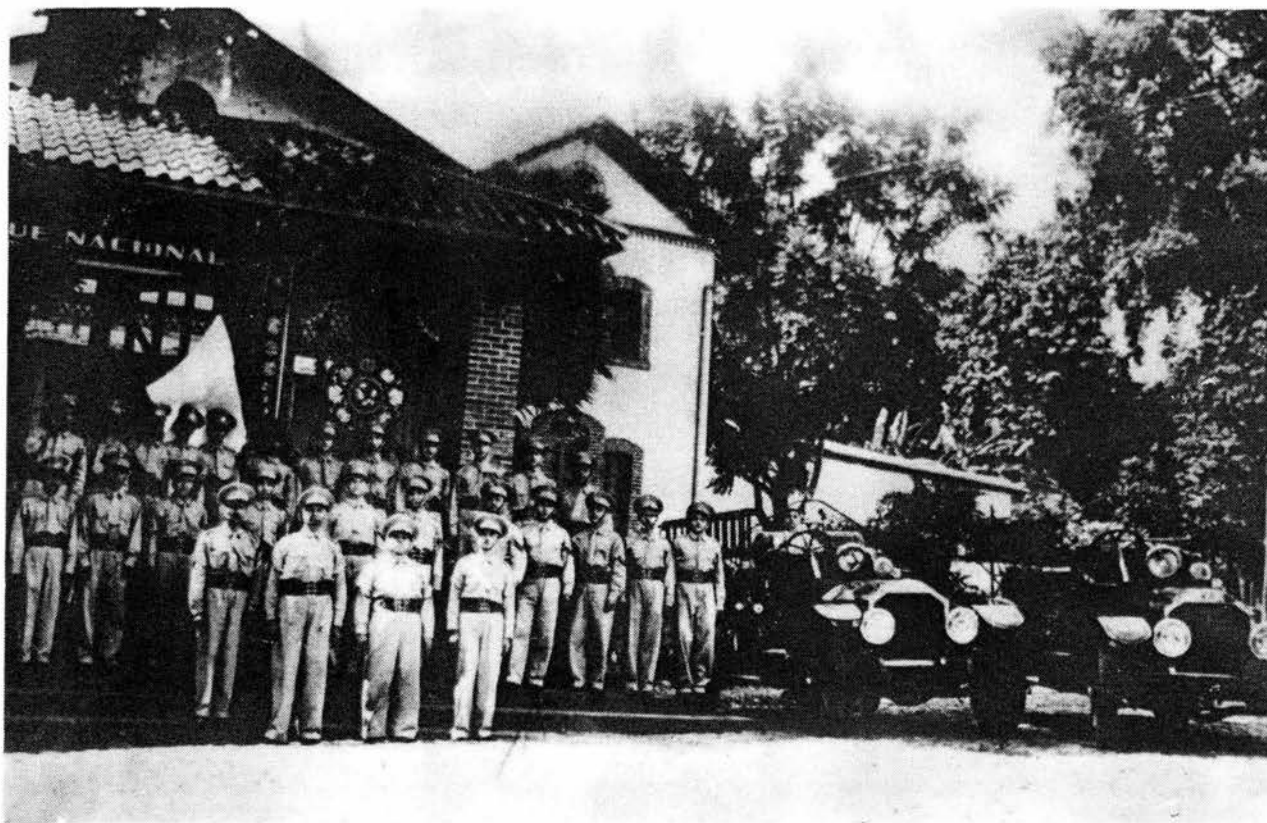


Entrada Principal

A través de los tiempos, este paraíso natural a recibido varios nombres: La Quinta Ruíz, La Quinta Josefina, Parque Nacional "Lic. Eduardo Ruíz", el cual se encuentra enclavado en la parte sur de la sierra Purépecha, esta a su vez pertenece al sistema volcánico transversal o cordillera neovolcánica, caracterizado por un gran volcanismo extinto; la cuenca del Cupatitzio es un fiel representante de este proceso, su parteaguas formado por conos cineríticos con masas forestales y en su parte más baja inicia, junto con el nacimiento del río, la barranca que lleva por nombre "Barranca del Cupatitzio"; Cupatitzio o Cupaticho se deriva de: Kupátzin, que significa bañarse, "donde se bañan", "agua en que se puede nadar"; o de Kupíntsi, salir e Iti, agua;

"donde brota o sale agua", o bien de Kupanda, aguacate e Iti, agua; "agua que brota entre las raíces de los aguacates". Don Eduardo Ruíz cita la voz Kupátzin, que es la que se puede tomar como acertada dada su autoridad sobre la materia.





Entrada Principal año 1935 (a la derecha casa de la Fam. Ruiz)

Al pasar el tiempo, la Quinta pasó a ser propiedad federal, mediante un contrato de compra-venta, celebrado entre el gobierno federal, entonces Presidente de la República, Gral. Lázaro Cárdenas y las Sras: Josefina Ruíz vda. de Equihua y Dolores Murguía vda. de Molina, quienes también vendieron los montes anexos al Parque por la cantidad de: \$67,000.00 m.n.

El objeto de esta adquisición está bien estipulado en el contrato que considera:

1.- El objeto de esta adquisición, de la Quinta Ruíz y montes anexos, para el Gobierno Federal ha sido establecer una limitante de caza como reserva federal para la protección y propagación de animales silvestres en dichos montes; hacer de la huerta un parque arboratum (ar-

bolado) de carácter público, que contenga las plantas más bellas del Estado de Michoacán, lo cual intensificará la afluencia de turismo de Uruapan; proteger la buena atmósfera y el clima propio del lugar, así como las aguas del Río Cupatitzio que atraviesan la huerta...

Al llegar la Comisión del Balsas de Tepalcatepec a Uruapan, se ocupó de hacer canales, fuentes y algunos puentes del parque; se dió la comisión al pintor Manuel Pérez Coronado, para que hiciera un mural; el cual realizó en colaboración de Alfonso Villanueva Manzo y Efraín Vargas Mata.

De esta forma la "Quinta Ruíz" pasó a propiedad de la Nación para constituir uno de los 40 Parques Nacionales creados en el régimen Cardenista. su ad-



Fuente Mural Mapeco

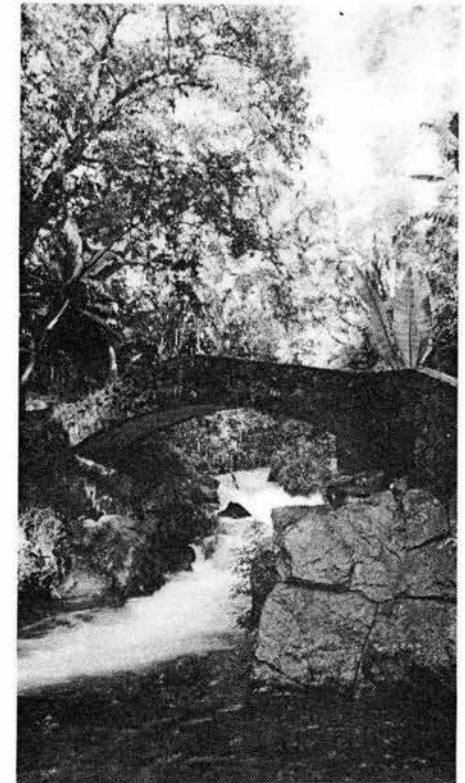
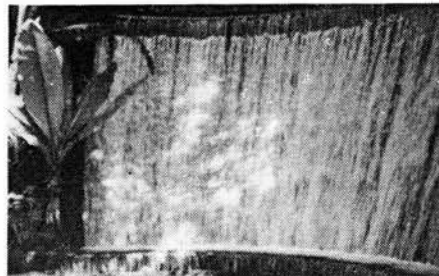
ministración por las dependencias federales se mantuvo hasta el 20 de junio de 1979, en el cual se celebró un convenio entre el titular de la Secretaría de Agricultura y Recursos Hidráulicos, Sr. Francisco Merino Rábago, el H. Ayuntamiento de la ciudad de Uruapan y el Ing. Cuauhtémoc Cárdenas Solorzano, Subsecretario Forestal y de la Fauna, en donde el Sr. Merino Rábago en la clausula primera expresó:

"La Secretaría confiere al H. Ayuntamiento... con sus usos, costumbres, servidumbres y accesiones, el cuidado y administración del Parque Nacional "Barranca del Cupatitzio..."

El 23 de julio de 1979, en las oficinas del Parque, el Director de Reservas y Areas de Recreación, C. Rolando W. de Lasso en compañía del Ing. Gabriel

Martínez Santoyo, Jefe del Departamento de Administración de Parques Nacionales, hicieron la entrega física oficial del Parque Nacional al Patronato "Lic. Eduardo Ruíz", que desde entonces se hace cargo del cuidado y la administración del Parque Nacional.

Hoy en día, el Parque Nacional "Lic. Eduardo Ruíz", ofrece al visitante un aspecto diferente, pero el ambiente que se palpa es de inmensa belleza, de silencio solo alterado por la voz del Cupatitzio.



Puente de Los Enamorados

Actualmente sus instalaciones constan de seis cenadores que tienen por nombre:

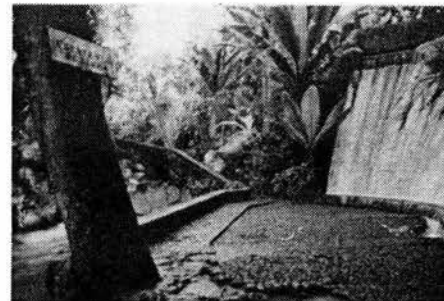
CENADOR CANACUA (Corona).
CENADOR HUIRACU (Petate).
CENADOR TZINZUM (Colibrí).

CENADOR TECARIGUA (Superficie Limpia).
CENADOR TZETZANGARI (Cara Bonita).
CENADOR CHARACU (Niño o Niña).

diez fuentes:
FUENTE JANINTZIZIC (Flor de Lluvia).
FUENTE COPA DE ORO.
FUENTE CUTZI (La luna).
FUENTE XIPACATA (Arcoiris).
FUENTE MURAL MAPECO.
FUENTE DE LOS ESPEJOS.
FUENTE VELO DE NOVIA.
FUENTE COLA DE PAVO RREAL.
FUENTE DEL TORNILLO.
FUENTE HURIATA (Frente al sol).

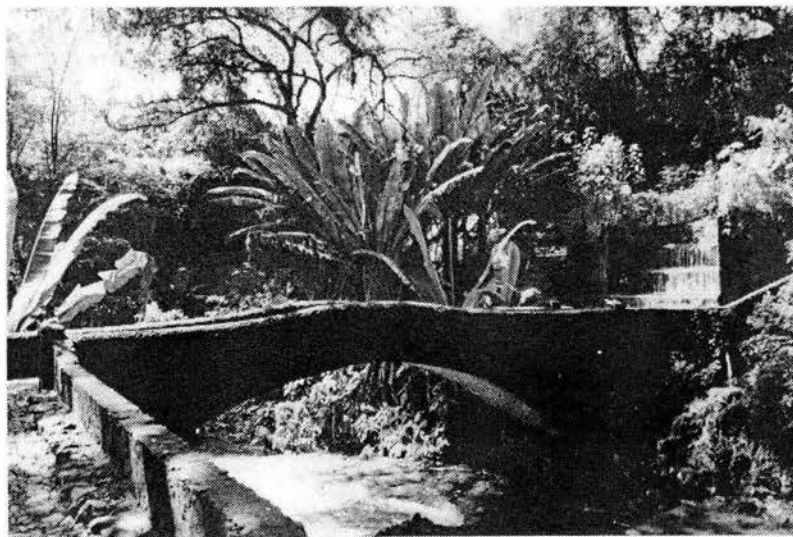


Cenador Canacua (Corona)



Fuente Janintzizic (Flor de Lluvia)

cinco puentes:
PUENTE DE LOS RECIEN CASADOS.
PUENTE DE LOS ENAMORADOS.
PUENTE DEL RECUERDO.
PUENTE DE LA YERBABUENA.
PUENTE EL GOLGOTA.

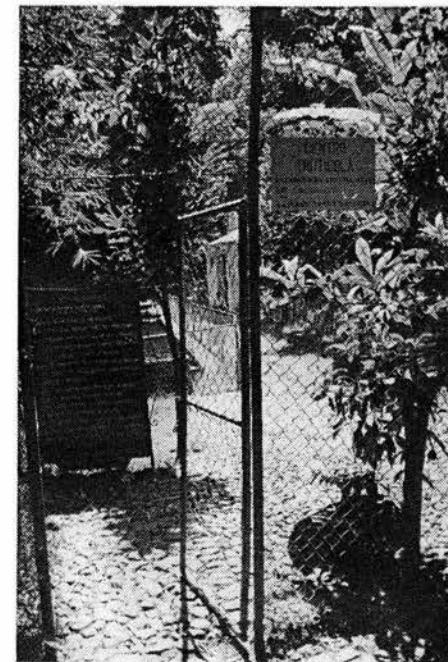


Puente de los Recién Casados

Además cuenta con una área delimitada de estanques piscícolas, en donde se cría trucha, de nombre "Arcoiris" para su venta, como reserva económica para la manutención del mismo Parque, un área de juegos infantiles, sanitarios, una taquilla, una administración, incluyendo además algunos puestos de antojitos, los que pagan una módica cantidad al Patronato por establecerse dentro del Parque.



Juegos Infantiles



Entrada a los Estanques Piscícolas

INCONSISTENCIAS VISUALES

Las inconsistencias visuales, se refieren a la falta de solidez gráfica coherente y funcional de

determinado proyecto con un fin prescrito; en éste caso en particular las inconsistencias visuales, se afocan directamente a los medios de orientación para el visitante.



Fuente Mural Mapeco



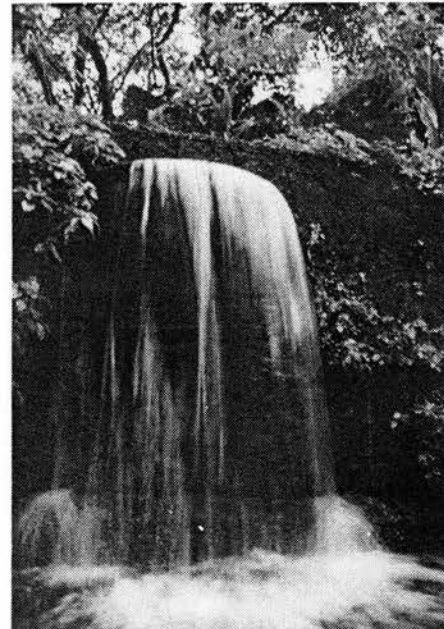
Fuente Cutzi (La Luna)



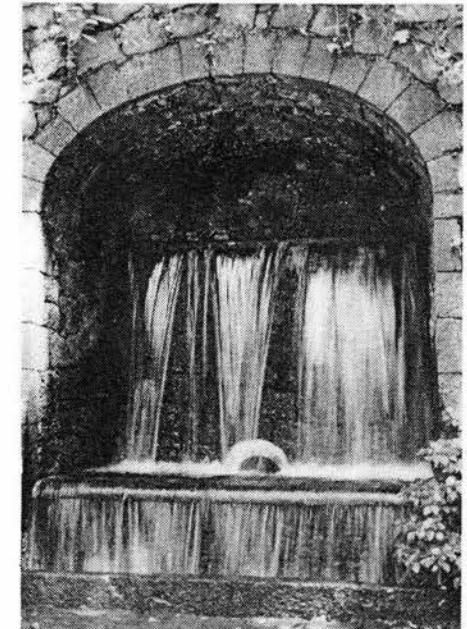
Puente "La Yerbabuena"

Los medios que se encuentran actualmente, son láminas fabricadas por algunas personas que voluntariamente se prestan para realizarlas, por lo que éstas

son distintas; la base gráfica de estas láminas en ocasiones no es la más apropiada y más aún cuando su ubicación no es la idónea para su apreciación.



Fuente Velo de Novia



Fuente Cola de Pavorreal

INVESTIGACION DOCUMENTAL

3

CAPITULO

INVESTIGACION DOCUMENTAL

QUE ES EL DISEÑO GRAFICO?

DISEÑO:

Proviene de la palabra designare que significa, trazo, dibujo delineaación.

GRAFICO:

Se dice de aquellos que se relaciona con el arte de representar los objetos por medio de líneas o figuras.

DISEÑO GRAFICO:

El Diseño Gráfico, que conocemos hoy en día no aparece hasta que se reproduce la verdadera Revolución Industrial en el siglo XIX.

El Diseño Gráfico es la disciplina que pretende satisfacer

necesidades específicas de comunicación de mensajes significativos para su medio social.

PROPIEDADES DEL DISEÑO GRAFICO:

El objetivo de un Diseñador Gráfico es comunicar un mensaje a través de la organización de

palabras e imágenes. Este actúa como un mediador que lleva el mensaje del cliente al consumidor, para hacerlo bien un Diseñador debe de conocer todos los medios de producción gráfica y de poder trabajar con impresores, fotógrafos, etc.

La función del Diseñador Gráfico consiste en resolver pro-



blemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones, todo esto de una forma original y precisa capaz de proporcionar al receptor un mensaje claro. Esto se logra a través de las etapas correspondientes que llevan a la creación final de un mensaje efectivo.

AREAS DEL DISEÑO GRAFICO CAMPO DE TRABAJO:

La finalidad del Diseño Gráfico es transmitir ideas, mensajes, afirmaciones visuales y, en ocasiones, estética pura. La mayor parte del trabajo de diseño se engrana específicamente alrededor de la venta o la promoción del producto o servicio.

La forma que adoptará el trabajo gráfico puede encajar en

muchas categorías. Ante todo, la mayor parte de las organizaciones requieren una "imagen". Esta imagen se proyecta, normalmente, a través del material de escritorio, e incluso puede influir en el estilo y el formato de los documentos internos. Si se fabrican productos, éstos han de ser envasados, y los envases estarán influidos por imágenes gráficas; incluso las camionetas de reparo armonizarán con la imagen general.

Si se trata de compañías de servicios, o quizás de editoriales, habrá que tratar con cubiertas de libros, revistas o folletos, que han de ser diseñados, mientras que los restaurantes y las tiendas requieren menús, listas de precios y rótulos. Si una empresa decide instalar stand's en una feria, el contenido gráfico del mis-

mo ha de ser diseñado. Estas son tan solo algunas de las áreas a las que se aplica el trabajo gráfico, pero, posiblemente, el área individual más basta, y la que ofrece un panorama más amplio para las ideas, es la publicidad. La publicidad abarca, carteles, anuncios de periódicos y revistas, material de promoción en forma de tarjetas y letreros en puntos de venta, boletín de venta directa y, por último, la seductora área de la televisión y el cine.



La televisión ofrece un campo de trabajo amplio como un medio de comunicación que transmite infinidad de mensajes visuales auditivos. El diseñador incursiona en éste en el diseño de anuncios publicitarios que pueden en algunos casos tener lo que se denomina como sistema global de comunicación.

En el cine existe un campo amplio para el Diseñador Gráfico destacando el de la animación. También incursiona en el cine de carácter informativo, en el cine crítico y el ilustrativo o didáctico.

ANTECEDENTES DEL DISEÑO GRÁFICO

Desde el paleolítico hasta los períodos neolíticos se presentaba ya una forma de comunicación visual prehistórica basada

en pinturas plasmadas en las paredes de grandes cuevas, utilizando pigmentos naturales mezclados con grasa animal.

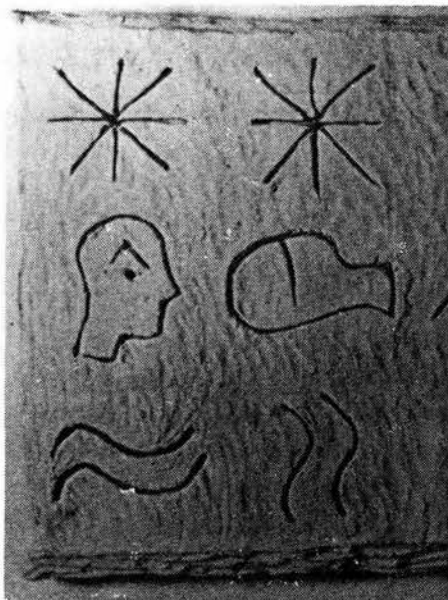
A partir de la invención de la escritura pictográfica en Mesopotamia se da paso a la evolución de distintas formas de comunicación gráfica. Se dice que la escritura evolucionó por la necesidad de llevar registros contables en templos, de la misma manera se sostiene la teoría de que el origen del lenguaje visual evolucionó a partir de la necesidad de identificar los contenidos de sacos y ollas de barro utilizados para almacenar alimentos; para lo que se hacían pequeñas etiquetas de arcilla que identificaban el contenido con una pictografía y la cantidad se representaba mediante un sistema de numeración decimal inspirado en los diez



dedos de la mano. Alrededor de los años 2800 a.C., los escribas modificaron las pictografías y comenzaron a escribir en líneas horizontales, de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

Egipto tuvo gran influencia dentro de la evolución de la escritura. Los antiguos egipcios tenían un extraordinario sentido

del diseño, eran sensibles y con magníficas cualidades decorativas y escritura geroglífica, estos se esculpían en piedra aunadas a imágenes realizadas en tablillas de arcilla talladas en bajo relieve y a menudo se les aplicaba color.



Los egipcios fueron el primer pueblo que elaboró manuscritos ilustrados, en ellos, las palabras y los dibujos se combinaban entre sí para transmitir la información.

Un importante adelanto dentro de la comunicación visual egipcia fue el desarrollo del papiro, una especie de papel utilizado para escribir.

La contribución china fue fundamental y de un gran avance en los diferentes aspectos tales como: la creación de caracteres caligráficos, a los que se le denominaba logogramas, estos son caracteres gráficos o signos que representaban una palabra completa (por ejemplo, el signo \$, es el signo de representación de la palabra "peso"). También se desarrollan las ideografías y las presentaciones fonéticas. La invención del papel que sustituiría a la

seda o al bambú, fue otro importante suceso al igual que la invención de la imprenta de gran trascendencia hasta nuestros días.

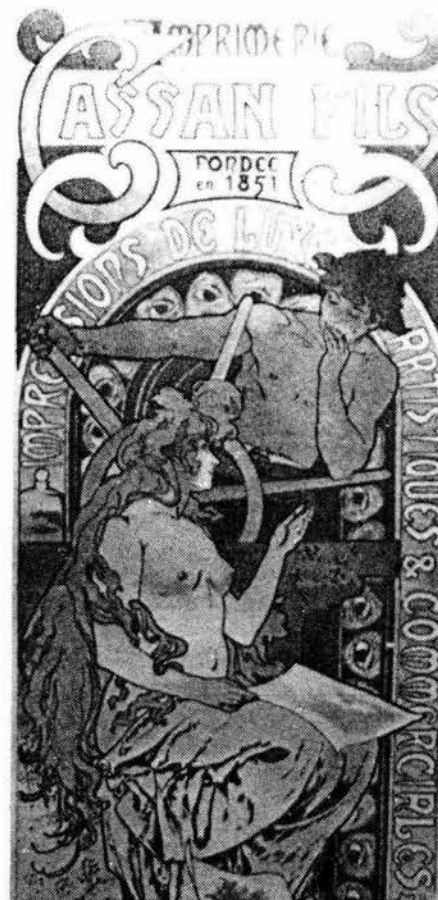
La invención del alfabeto (de las primeras dos letras del alfabeto griego, alfa y beta), representan un gran paso adelante en la comunicación humana. Un alfabeto es una serie de símbolos visuales simples que representan sonidos elementales. Estos símbolos se pueden unir y combinar para formar una configuración visual capaz de representar todos y cada uno de los sonidos, sílabas y palabras articuladas por la voz humana. Los cientos de signos y símbolos que requerían en el lenguaje cuneiforme y los jeroglíficos fueron remplazados por 20 o 30 signos elementales, muy fáciles de aprender.

Los escritos alfabéticos más antiguos que se conocen provienen de las antiguas ruinas de la vieja Fenicia, el sistema de escritura exportado por los Fenicios conquistó al mundo, un sistema totalmente abstracto y alfabético de 22 caracteres, algunos de estos caracteres han conservado su identidad durante 35 siglos.

En el transcurso del siglo XIX la especialización del sistema de fábricas, dividieron la comunicación gráfica en dos partes diferentes, diseño y producción. La naturaleza de la información visual sufrió un cambio profundo. Se expandió la escala de medidas tipográficas y el estilo de los tipos de letras. La invención de la fotografía y, más tarde, de los medios para imprimir imágenes fotográficas ensancharon el significado de la

documentación visual y de la información pictórica. A partir de una revolución democrática, que hizo posible que la experiencia estética de imágenes a color pasara de las clases privilegiadas a toda la sociedad, la tipografía a color dio un toque sensual y de colorido a todos los hogares. Este siglo dinámico, exuberante y a menudo caótico, presenció un desfile vertiginoso de nuevas tecnologías y de formas imaginativas y expandió las aplicaciones del Diseño Gráfico.

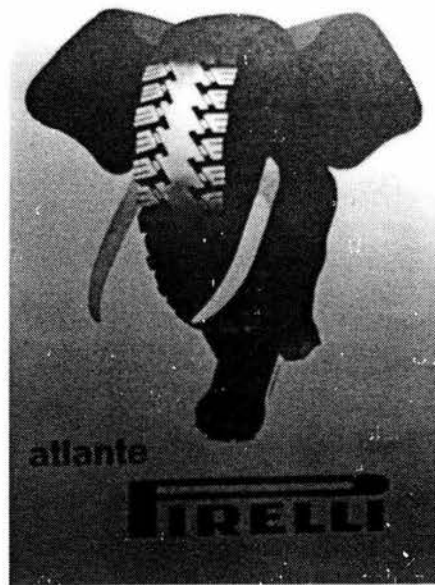
Las ideas, los procesos y las formas del arte del siglo XX dan testimonio de la importancia de esta transformación. La arquitectura moderna, el diseño industrial y gráfico, el surrealismo y el arte abstracto echan sus raíces en sus conceptos y teorías fundamentales. En lugar de decorar la



estructura aplicando ornamentos a la superficie de un edificio u objeto, como se hacía en los estilos anteriores, la forma básica y configuración del diseño del Art Nouveau estaba a menudo gobernado porque evolucionaba con el diseño del ornamento. Zarcillos del vid, flores como la rosa y el lirio, pájaros especialmente los pavorrales y la figura femenina eran motivos frecuentes en donde se adapta esta línea fluida.

Esto presentaba y determinaba su principio nuevo del diseño: la decoración, la estructura y la función propuesta están unificadas. Debido a que las formas y las líneas del Art Nouveau eran a menudo inventadas en lugar de copiarse de la naturaleza o del pasado, se logró una reutilización del proceso de diseño que apuntaba hacia el arte abstracto.

El Diseño Gráfico hoy en día, en lo que se denomina la era de la electrónica, se practica la elaboración de gráficos y tipo-



Amado de Testa cartel para pirelli (1954) expansión del Diseño Gráfico

grafía por medio de procesadores, los medios actuales visuales constituyen todo un cuerpo de datos que como el lenguaje, puede utilizarse para componer y comprender mensajes situados a niveles muy distintos de utilidad, desde la puramente funcional a las elevadas regiones de la expresión del Diseño Gráfico.

METODOLOGIA DEL DISEÑO

Antes de realizar cualquier trabajo de diseño, la primera consideración consiste en establecer una composición detallada del objetivo en el proyecto a realizarse. La forma más adecuada, es estableciendo una serie de preguntas que nos llevarán al cause que nuestro proyecto requiera. logrando de tal manera un correcto y buen resultado.

1.- ¿Qué se va a informar o anunciar? Se debe tener una idea clara de lo que se quiere comunicar, ver las características de información y separar la idea principal para que transmita correctamente el mensaje.

2.- ¿A quién o que personas va dirigido el mensaje? En esta parte se debe considerar a que tipo de personas en específico va dirigido en mensaje como: sexo, edad, estudios, estado socioeconómico, así como el carácter extensivo del mensaje, si es local, estatal, nacional, internacional etc.

3.- ¿Cual es el contenido de la información? Después de haber definido el público, se podrá saber cual es la información que el mensaje debe contener.

4.- ¿De que forma y estilo se va a comunicar el mensaje? en

esta parte se debe considerar el tipo de material en el que el mensaje sera definido, para cumplir con las necesidades que se tienen.

5.- ¿Objetivo que se quiere alcanzar con el mensaje, si va a ser de tipo informativo o decorativo?

De esta manera se debe establecer en caracter que el mensaje tendrá, si este es de tipo decorativo su solución sera por medio de una imagen o imágenes que destacaran más que la propia tipografía; si este es de tipo informativo se solución más adecuada sera por medios tipográficos.

Siempre que se diseñe debe seguirse un método. Así como también una entrevista con el cliente, para determinar con cla-

ridad la idea que éste desea.

Después se lleva a cabo una serie de bocetaje rápido, con las principales ideas, de las cuales surgirá el producto final.

Una vez terminado el diseño, se realizan y mandan los originales de impresión a imprimir una prueba, para rectificar y enmendar los posibles defectos.

Antes de mandar a la impresión final y total del diseño y aplicación, se lleva a cabo el montaje, después de haber afinado y enumerado los detalles o instrucciones para el impresor.

CARACTERISTICAS DE LOS MENSAJES VISUALES

Es perfectamente comprensible la propensión a conectar la estructura verbal con la visual.

Una de las razones es natural. Los datos visuales presentan tres niveles distintivos e individuales; el input visual consiste en una inmensidad de sistemas de símbolos; el material visual representacional que reconocemos en el entorno y que es posible reproducir en el dibujo, la pintura, la escultura, y el cine; y la infraestructura ya sea natural o este compuesto por efectos intencionados.

ELEMENTOS BÁSICOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

Siempre que se diseña algo, o se hace, boceta y pinta, dibuja garabatea, construye, esculpe o gesticula, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos y no hay que confundir los elementos visuales con



los materiales de un medio, con la madera, el yeso, la pintura, o la película plástica. Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno dirección, tono,

color, textura, dimensión, escala y movimiento. Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas.

EL SIGNO


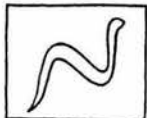
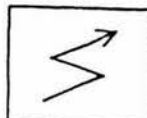
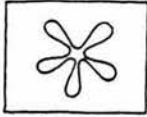

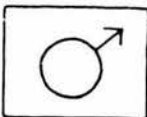
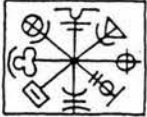

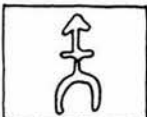
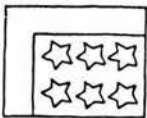

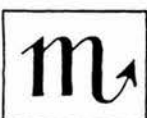




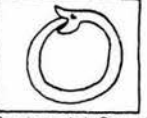
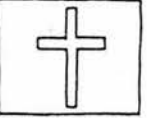
El signo concretamente se determina como todo sonido, imagen y objeto físico que tiene una función indicativa. El signo puede ser abstracto o figurativo.

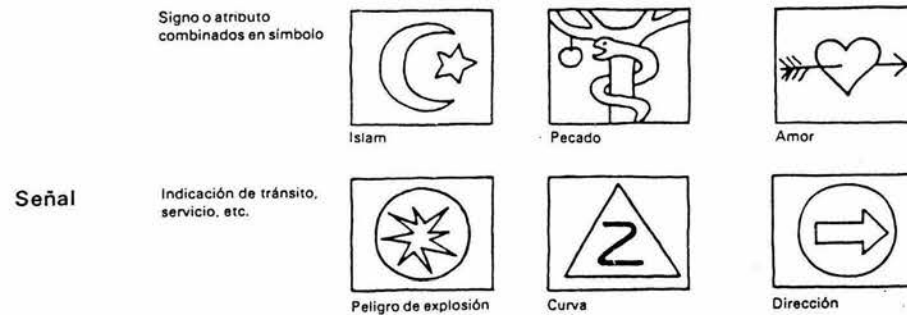
EL SIMBOLO

Es un elemento gráfico figurativo que representa aspectos reales en forma más simplificada, su comprensión o entendimiento se dará de acuerdo a la ubicación que este tenga en un espacio físico.

LA SEÑAL

Es la que indica, ordena, advierte, prohíbe, o instruye de manera estructurada para regular la comunicación inmediata ante el observador.

Signo	Por convenio relativo o realidad reconocible			
	signo científico	Meteorología (helada)	Jeroglífico Nahash	Alta tensión
Signo	Convencionalismo puro. Alejamiento de la realidad			
	signo científico	Asterisco	Semejante	Masculino Marte
Signo-signatura	Marcación, Firma, Signo de propietario			
	signo científico	8 canteros	Lucas Granach	Hierro de marcar (Texas)
Signo-Emblema	Signo de pertenencia a un grupo, familia, Estado			
	signo científico	Federación	Signo familiar (Japón)	Grupo (Escorpión)
Signo-marca	Signo profesional			
	Rúbrica	Economía	Médico, farmacéutico	British Rail
Símbolo	Signo u objeto elevados a símbolo			
	signo científico	Sello de Salomón	Serpiente de la Paternidad	Cristiandad



ELEMENTOS DEL SIGNO

El punto. El punto representa un concepto abstracto que indica con precisión exacta la ubicación de un encuentro intersección etc. o de un fenómeno de significación concreta, hablándose así de punto de cruce, de acción etc.

LA LINEA.

a) La línea imaginaria. Es la que describe mentalmente el ob-

servador entre dos puntos.

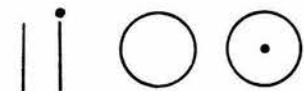
b) La línea en sí. Consideramos línea "prototipo" en principio, a la recta; y se supone que es la alineación sucesiva de infinitos puntos la que crea y contempla la simulación de continuidad.

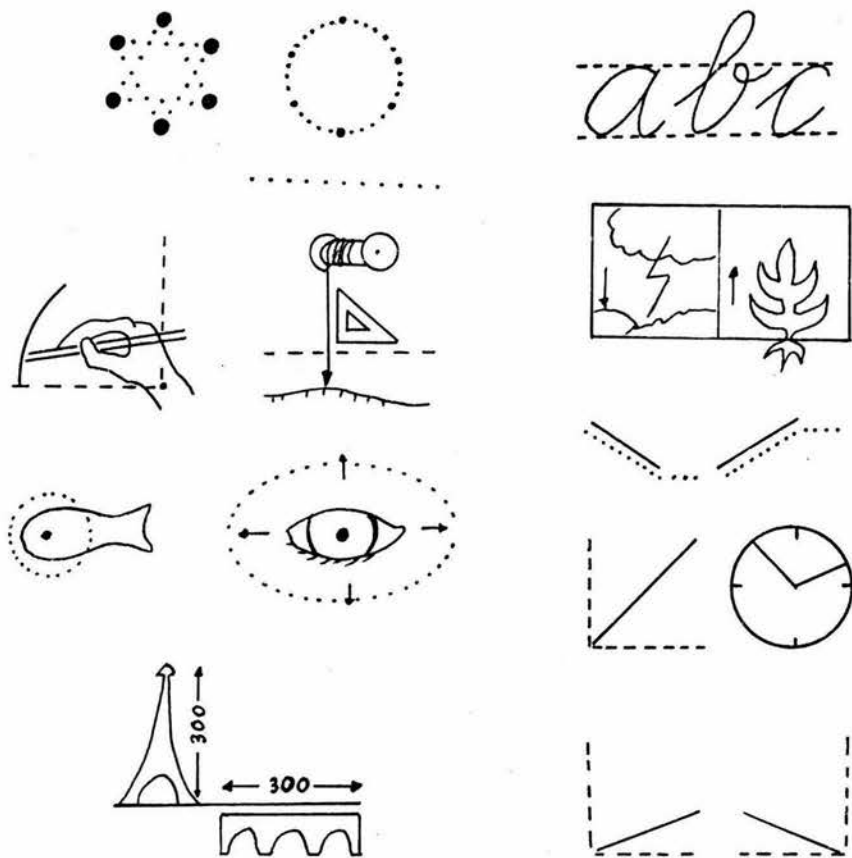
c) Horizontal y vertical. Al nombre le gusta compararse con la vertical, el elemento activo sobre un plano dado. Es también símbolo de ser viviente que crece hacia arriba. La persona está acos-

tumbrada a comparar su actividad con la pasividad. En la misma horizontal dada.

d) La línea oblicua. Cuando más se acerque o aleje a una u otra (es decir, que se desvíe del ángulo ideal de 45°) tanto más varía la impresión que causa: si la oblicua se aproxima a la horizontal será mayor la sensación de levantamientos; si lo hace a la vertical, la de caída.

e) La curva. En expresión gráfica hay dos tipos de curvas fundamentales diferentes: una corresponde exactamente a la geometría, la otra resultado del movimiento espontáneo de la mano del dibujante.





SIGNOS BASICOS

Sabemos que el hombre alberga en sí una especie de sentido innato de la geometría. Así, en muchas regiones de la tierra hayamos muestras de signos primarios, de tiempos prehistóricos y morfología idéntica.

1.- El cuadro: Las características de este signo son: objeto simbólico, cercado, ámbito habitacional que sugiere un suelo firme, techo, paredes, cobijo, etc.

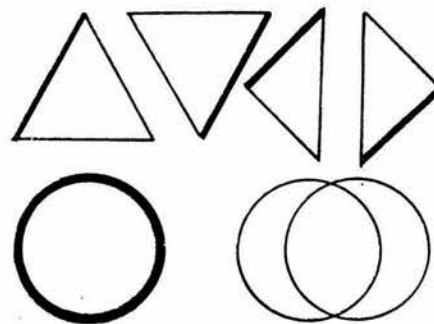
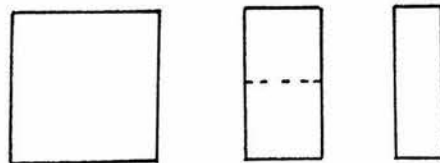
Tan pronto como el cuadro se convierte en rectángulo se pierde su carácter simbólico neutral. El observador busca ense-

guida el propósito de la diferencia entre alto y ancho.

2.- El triángulo: Esta representado por tres líneas del mismo tamaño unidas en los extremos, este puede representar una variedad de significación con respecto a su posición.

3.- El círculo: Por evocación del sol, la luna y las estrellas, el círculo era de gran significado simbólico para nuestros pasados remotos.

Sin rodamientos, ya no es posible imaginarse la vida del hombre moderno en el plano, cada vez más dilatado, de su espacio vital.



4.- La flecha: Es difícil establecer las razones por las cuales la flecha, que debió tener su origen en la cultura de los pueblos cazadores, llegó de nuevo a este apogeo después de la primera Revolución Industrial.

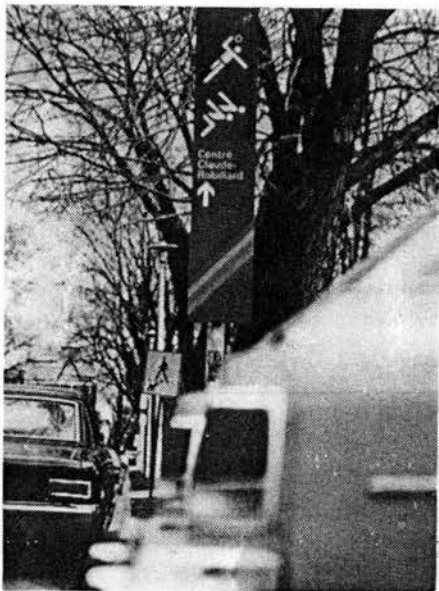
El significado direccional de la flecha se fija a la memoria y al subconsciente de las personas ya desde la infancia y es inadmisiblesuponer que pudiera encontrarse un signo más adecuado como indicador de dirección.



SEÑALETICA

La señalética es una parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia la relación, funcional entre los signos de orientación en el comportamiento de los individuos.

Su finalidad es la necesidad de información u orientación de servicios públicos y privados en el ámbito cultural, cívico, comercial, transporte, seguridad, sanidad, circulación, recreativo o esparcimiento y tantos otros.



Así que se puede definir la señalética como un sistema instantáneo e inequívoco de información por medio de mensajes visuales o mensajes especiales de comportamiento, excluyendo así, la posibilidad de pretender “dejar una huella” en la memoria de los individuos, como es el caso en la publicidad y la propaganda, o de la pedagogía.

EL POTENCIAL AUTODIDACTICO DE LA SEÑALETICA

La señalética es una de las formas mas específicas y evidentes de la comunicación funcional, pues actúa en puntos definidos en el espacio de acción del individuo como pueden ser: cruzar una calle, localización de servicios en general, etc.

La señalética plantea una solución en circunstancias “dilemáticas” que plantean de inmediato una duda o interrogación. En dicha solución se plantean opciones o posibilidades de elección, apareciendo automáticamente la función autodidáctica del individuo para auto - dirigirse.

ORIGENES DE LA SEÑALETICA

Surge de un funcionalismo inmediato y elemental que propone una necesidad de “poner señales” para la lectura del entorno, de las cosas, objetos y los espacios, por medio de marcas convencionales.

Señalizar surge de un impulso intuitivo que más tarde se convierte en una práctica empírica, guiada por la experiencia.

La necesidad de desplazarse y guiarse en un entorno determinado dan pauta a emerger un "lenguaje" simbólico, que debería ser captado y comprendido por todos los individuos. Es así como se comienza a normalizar o a crear un sistema lógico de información.



DIFERENCIAS ENTRE SEÑALIZACION Y SEÑALETICA

Históricamente se define que la señalización nace primero que la señalética, por la relación de los signos de orientación en el espacio o campo de acción y los individuos. Mientras que la señalética contiene características más evolucionadas y su complejidad se deriva de problemas particulares, y en definitiva, su especialidad como sistema de comunicación.

SEÑALIZACION:

- 1.- La señalización tiene por objeto la regulación de los flujos humanos y motorizados en el espacio exterior.
- 2.- Es un sistema determinante de conductas."
- 3.- El sistema es universal

y está ya creado como tal integralmente.

4.- Las señales preexisten a los problemas itinerarios.

5.- El código de lectura es conocido a priori.

6.- Las señales son materialmente normalizadas y homologadas, y se encuentran disponibles en la industria.

7.- Es indiferente a las características del entorno.

8.- Aporta al entorno factores de uniformidad.

9.- No influye en la imagen del entorno.

10.- La señalización concluye en sí misma.

SEÑALETICA:

1.- La señalética tiene por objeto identificar, regular y facilitar el acceso a los servicios requeridos por los individuos en

un espacio dado (interior y exterior).

2.- Es un sistema más optativo de acciones. Las necesidades son las que determinan el sistema.

3.- El sistema debe ser creado o adaptado en cada caso particular.

4.- Las señales, y las informaciones escritas, son consecuencia de los problemas precisos.

5.- El código de lectura es parcialmente conocido.

6.- Las señales deben ser normalizadas, homologadas por el diseñador del programa y producidas especialmente.

7.- Se supedita a las características del entorno.

8.- Aporta factores de identidad y diferenciación.

9.- Refuerza la imagen pública o la imagen de marca de las organizaciones.

10.- Se prolonga en los programas de identidad corporativa, o deriva de ellos.

SEÑALIZACION

La señalización ha experimentado su evolución desde la antigüedad cuando todavía no se le llamaba así.

En definitiva, "señalizar" no es solo la acción de aplicar señales existentes apriori, (o conocimientos independientes de la experiencia), a problemas siempre repetidos.



LA SEÑALIZACION Y SU ENTORNO

Todo el conjunto de elementos y operaciones de señalización, así como su resultado componen un sistema de señales fijas capaces de orientar, al individuo.

La señalización no altera la configuración del entorno ni se somete a él, puesto que es concebida y percibida como un añadido necesario. Por lo tanto no requiere de una adaptación especial a la formación del paisaje o del entorno ni a su "estilo".

Características especiales de la señalización:

- Empirismo (uso exclusivo de la experiencia).
- Código preexistente.
- Señales preexistentes.
- Normalización del entorno.





METODOLOGIA PARA LA CREACION DE PROGRAMAS SEÑALETICOS

Cada problema señaletica constituye un caso particular, con sus condicionantes funcionales, lo que implica la necesidad de crear y desarrollar programas especiales para cada circunstancia concreta.

Diseñar programas implica por tanto, la fórmula capaz de solucionar no ya un problema definido, sino toda una problemática o un conjunto de sistemas diversos pero relacionados entre sí.

Todo programa comporta, en su aspecto gráfico:

- a) Los elementos simples considerados en tanto que los órganos de estructura.
- b) La pauta estructural, es

decir, la arquitectura invisible que subyace en el manifiesto.

c) Las leyes de estructura, o sea las normas precisas que rigen la combinatoria de los órganos: 1) sobre la pauta estructural, y 2) en las reglas técnicas del programa para la producción industrial (las señales materiales en señalética).

En este sentido, diseñar programas señaléticos supone, en primer lugar, el diseño de los "órganos" o elementos simples, esto es los signos (pictogramas, palabras, colores y formas básicas de los soportes de la inscripción señalética). Estos signos marcan un nivel de referencia que es el de su legibilidad como tales: la legibilidad de la flecha, por ejemplo, que está determinada por su estructura geométrica tan característica, o igualmente

podemos traer el ejemplo de una palabra escrita como conjunto de letras: "salida", que sería otro "signo" - lingüístico, mientras que la flecha es un signo icónico -.

Pues bien, estos signos se definen como "unidades mínimas de sentido", de tal modo que son irreductibles y si se suprime de tal modo que son irreductibles y si se suprime alguna de sus partes pierden su significado.

TIPOGRAFIA SEÑALETICA

No es posible afirmar que exista una tipografía específica y exclusivamente señalética. Pero si existen determinantes que hacen que no todos los caracteres tipográficos serán aptos para la función señalética.

Las tipografías utilizadas en

la señalética corresponden a las proposiciones de visibilidad e inteligibilidad inmediatas. Existen caracteres que se deben de considerar como inadecuados por sus características informativas a tipografías como: aquellas que tienen trazos más libres y que imitan la espontaneidad irregular de la escritura manual. Por consiguiente se excluirían los caracteres de fantasía, y ornamentados.

Las tipografías más aptas para el uso señalética son aquellas que ofrecen, en primer lugar, un índice más alto de legibilidad, y por lo tanto, una mayor concreción formal y rapidez de lectura, gracias al equilibrio adecuado entre las proporciones de sus trazos y la abertura del "ojo" tipográfico.

Las variaciones formales que presenta cada familia tipo-

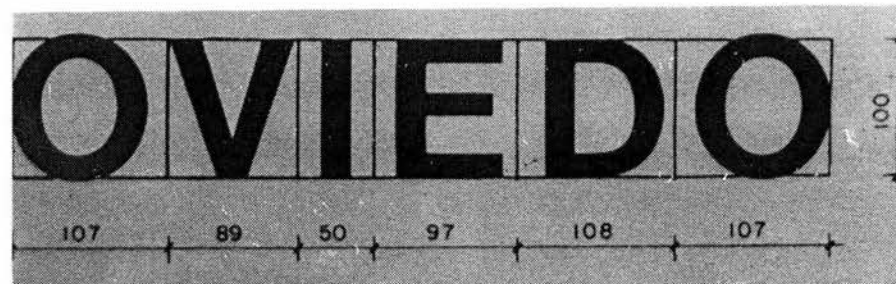
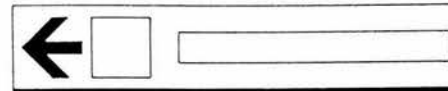
gráfica, son estructuras (redonda, estrecha, ancha), la orientación (recta cursiva) y el valor (fina, seminegra, negra, supernegra,), además de la caja (alta y baja). estas variaciones ofrecen recursos combinatorios con un mismo tipo.

Otros aspectos que se deben tomar en consideración y la elección de la tipografía son aspectos de connotación que corresponde a un sentido de significación, y la estética de la letra.

El tamaño de la letra es un valor de legibilidad determinante, sin dejar de considerar también otras variantes decisivas: el contraste tonal entre figura y fondo y el peso o mancha de la letra. Tanto el contraste como el peso tipográfico son dos magnitudes de potencial pregnante o retentivo.

Una de las consideraciones necesarias para comprender las observaciones relativas a la tipografía se refiere a la distancia entre los diferentes elementos textuales e icónicos que se combinan en el interior de un señal, formando el mensaje:

- distancia entre letras
- distancias entre palabras
- distancias entre líneas
- distancias entre textos y pictogramas
- distancias entre éstos y los márgenes de la señal o del panel.





CROMATISMO SEÑALÉTICO

El uso del color en los sistemas de señales de orientación dependen de varios criterios: criterio de identificación, contraste, integración, connotación, realce y de un sistema de identidad corporativa o de la imagen de marca. También puede tener el color un factor de integración con el medio ambiente que le rodea, cumpliendo así una función discreta sin perturbar la función esencial del espacio de acción. Otras veces la función del color es destacar de modo evidente la información.

El color señalético, en su función informacional, no se encuentra determinado por un solo criterio. La saturación del color en el criterio señalético está fundado en el razonamiento óptico.

El razonamiento psicológico considera a los colores no solo por su impacto visual, sino por sus connotaciones (significación).

Por último otros criterios que se consideran para, la elección del color son: el estilo arquitectónico o la forma y características del espacio a tratar; el estilo ambiental; la clase e iluminación ambiente; el colorido dominante en el entorno y la abundancia relativa de estímulos de enlace.

Por lo que esta última situación exige particularmente la aplicación de un notable contraste cromático entre el panel y el medio ambiente.

SISTEMA GRAFICO

El sistema gráfico es un sistema de signos que se compone de cuatro grandes familias: ima-

gen, texto, grafismo y color. Estos signos se combinan, de modo extremadamente variable, sobre el soporte de la información el cual se conoce como espacio gráfico.

El sistema gráfico es la diversidad esencial de cada subsistema, siendo cada uno de ellos de naturaleza diferente. De hecho, el texto es el resultado de un sistema (alfabético perfectamente definido por los signos que lo integran y por las reglas que normalizan su uso. La imagen a cambio, no es un sistema de signos combinatorios de signos independientes, como las letras del alfabeto, sino un sistema de representación por medio de figuras visuales.

Por otra parte los grafismos no son en general elementos de significación, como el texto y la

imagen, sino estructuras de la arquitectura del mensaje, unas veces, y factores lexicales complejos (emblemas, texturas) otras veces. Estos grafismos, ejercen funciones muy diferentes del texto y de la imagen, pero su eficacia estructurante y expresiva merece una atención especial.

Finalmente, el color es así mismo de naturaleza absolutamente diferente de los subsistemas que acabamos de mencionar, ya que todos ellos pueden funcionar sin la adición del color.

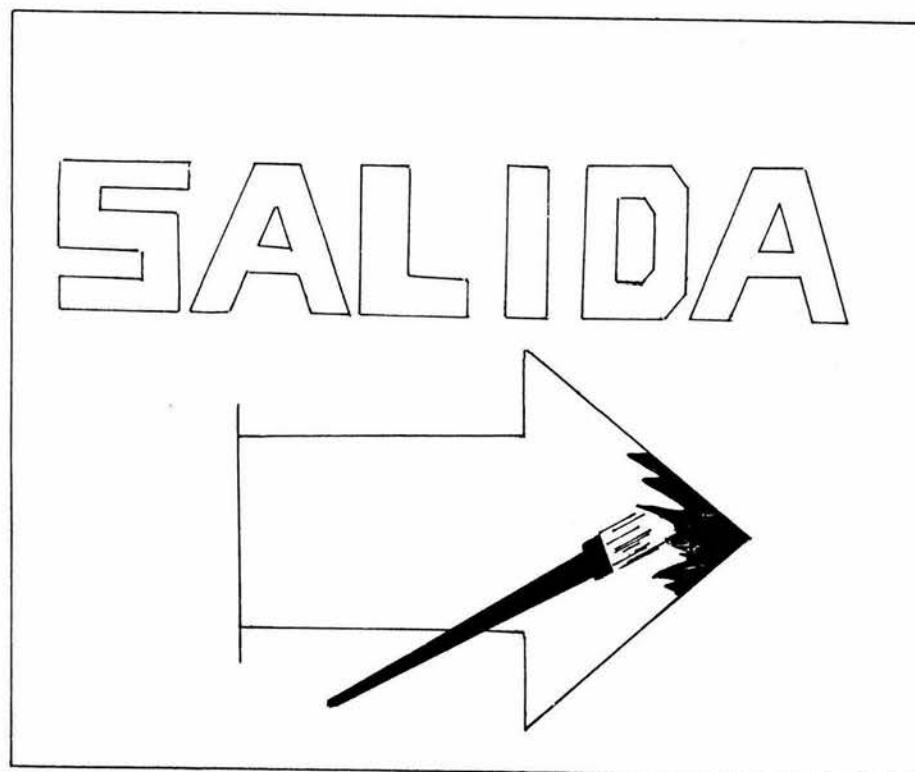
Este aporta a la armazón de recursos gráficos, añadido fundamental de realismo, una connotación psicológica, un esquematismo o un factor emocional y de fascinación.

SISTEMAS DE IMPRESION

ROTULACION MANUAL

La rotulación manual es una de las más antiguas formas de construir una señalización. Su realización es sencilla y económica, la forma en la que se hace es la siguiente: se elige la superficie, se esboza a lápiz el gráfico y tipografía que se requiera o imágenes que se vayan a plasmar en el espacio de la superficie, enseguida con un pincel del grosor adecuado se rellena lo anteriormente dibujado a lápiz con la pintura del color de preferencia y se deja secar por espacio de unas horas.

Los materiales en los que se puede realizar son: lámina, manta, plásticos, madera, acrílico, concreto y cristal. Los colores son variados al igual que sus tonalidades.



SERIGRAFIA

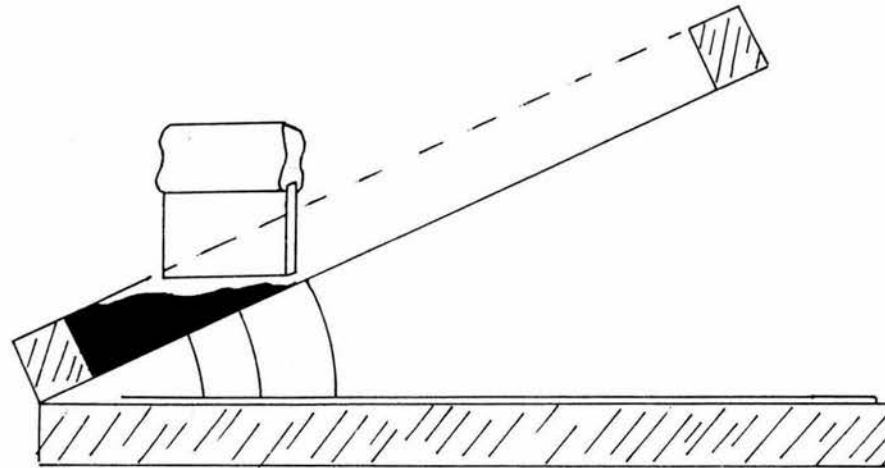
Este proceso es una de las técnicas que le siguen en costos a la anterior pero no en calidad. Su proceso es por medio de una malla de seda, nylon o poliéster, la cual está montada en un bastidor de madera y la ayuda de un rasero.

La malla es bloqueada en las partes que no se quiera que pase la tinta, que van desde los líquidos a las películas. Mientras más fina y cerrada sea la malla de mejor calidad será la imagen impresa.

Este método de impresión creado en este siglo. Se pueden utilizar un variado tipo de tintas, como pueden ser brillantes, mates, auladas etc., los colores son variados y de diferentes calidades, se puede imprimir, sobre toda superficie lisa como: cristal,

manta, acrílico, madera, plástico etc.

Esta técnica es adecuada para elaborar impresiones de fotografías en alto offset, contrastes o dibujos por plastas de colores.



ROTULACION CON VINIL

Este método es uno de los más actuales, producto de la tecnología.

El vinil es un material plástico adherible a cualquier superficie lisa; resistente al sol e impermeable. Su presentación es en rollos con medidas desde 50 yardas o más de extensión o largo, y variabilidad en anchos que van desde 15 a 48 pulgadas o más; los más comerciales son de 15, 16, 19, 24 y 48 pulgadas respectivamente.

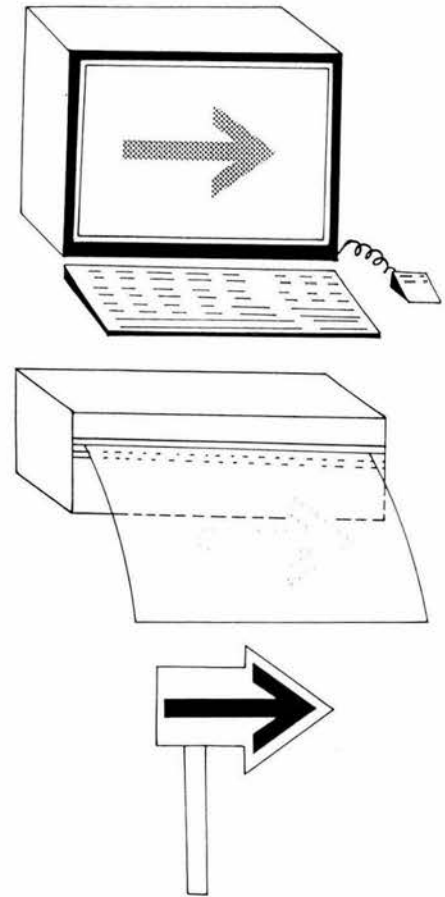
Este método se realiza por medio de una computadora en la cual se diseña, o por medio de un scanner que transporta a la computadora la imágenes. La computadora esta conectada a un ploter cortador que se encarga de cortar el vinil de acuerdo a lo diseñado en la computadora,

enseguida se quitan los sobrantes de vinil que no forman parte del gráfico, y por último se adhiere como una calcomanía a la superficie elegida.

Este método es uno de los más eficaces durables y de calidad en rotulación, su costo son desde 20 a 80 centavos el cm².

Existen variedad y tipos de colores desde los mates, brillantes, metálicos, fluorescentes, reflectantes etc., así como distintas texturas y calidades como la económica baja en costo y calidad y lo opuesto que es la premium de mayor calidad y precio.

La duración de dicho material varía entre los siete y ocho años a la intemperie; su aplicación puede ser en cualquier material o superficie lisa como en las anteriores técnicas.



CONCLUSIONES DE LA PRIMERA PARTE

4

CAPITULO

Conclusiones de la Primera Parte

Se ha establecido que el Diseño Gráfico desde su inicio, tiene como principal objetivo comunicar mensajes a través de imágenes visuales. De la misma manera el hombre desde el paleolítico ha tenido como objetivo y necesidad primordial el comunicarse, lo que da pauta al comienzo de nuevas formas visuales de comunicación. Se inventa la escritura jeroglífica, la cual en el transcurso de los años, fue modificándose y haciéndose ésta con caracteres propios de cada país.

El hombre en su afán de diferenciar y reconocer objetos estableció la escritura pictográfica tallada en arcilla en bajo relieve, al igual que comienza a señalar caminos por medio de cercos de madera que indicaban la dirección correcta, más adelante lo hacen con la flecha, uno de los signos más antiguos y funcional hasta nuestros días.

La conjunción de estos elementos y la incorporación de otros como el color, que adquiere aparte de su carácter estético una función como significante en el mensaje, dan como resultado a la señalética que a su vez da pauta a la creación de un sistema de señalización, el que tiene funciones y aplicaciones variadas.

Un sistema de señalización tiene como objetivo, el de indicar o señalar un lugar, sirviendo como una guía en la dirección para desplazarse con precisión a un punto o lugar en específico. Estos sistemas son útiles para lugares públicos como son: la calle o medio urbano, carreteras, espacios de recreación, zoológicos, parques y otros ámbitos, como pueden ser eventos deportivos y empresas de gran amplitud.

A partir de la investigación surge la necesidad de un sistema de señalización para el Parque Nacional Lic. Eduardo Ruíz, de la Ciudad de Uruapan.

Las características de éste sistema de señalización deben de ser resueltas con una serie de aspectos gráficos, (color, tipografía, fomato, composición etc.) que lo hagan funcional refiriendonos con esto, a la legibilidad y comprensión del mismo al momento de ser visualizado por el receptor, además debe de contemplarse la armonización de dicho señalamiento con el entorno natural que le rodea, para no crear una desestabilidad visual que pueda ser desagradable al ser visto.

El Parque Nacional es un lugar con ya varios años como un atractivo turístico y con identidad propia, siendo parte primordial de nuestra ciudad y del mismo estado de Michoacán, por lo que los señalamientos deberán tener caracteres típicos, como pueden ser, el formato, la tipografía, el color y algún elemento decorativo.

Los materiales que se empleen en el proyecto de los ya mencionados señalamientos, deben de tener una buena resistencia a los diferentes elementos climáticos, dada la ubicación a la intemperie que estos tendrán.

APORTACION

5

CAPITULO



Proceso de Diseño

FORMATO UNO
ELEMENTOS NECESARIOS
GRAFICO REPRESENTATIVO
NOMBRE PROPIO DEL LUGAR
TRADUCCION DEL
NOMBRE PROPIO
GRAFICOS
COMPLEMENTARIOS
FORMATO DOS

FORMATO UNO

Primeramente había que escoger un formato, que nos permitiera vaciar toda la información necesaria y con características propias.

Por principio se eligieron cuatro, los cuales tenían características propias para el proyecto en cuestión. Después se eligió uno el cual cumplía con la mayoría de estas características, se afinó en sus trazos para lograr un

resultado que tiene como característica propia, la de tener semejanza a las lacas típicas de la región por el semicírculo que se maneja, algo que se planteó y pretendía desde un principio.

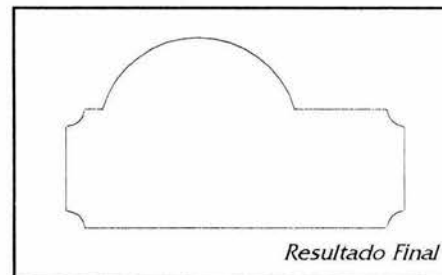
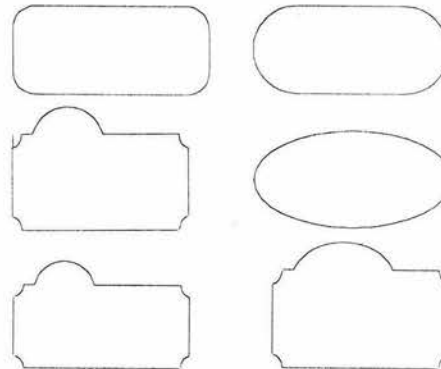
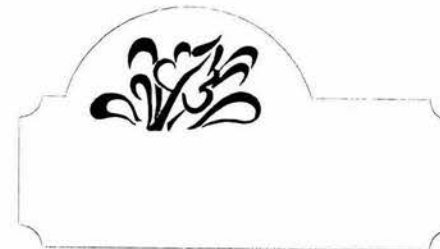


GRAFICO REPRESENTATIVO

Teniendo ya definido el formato, se prosiguió a colocar los diferentes elementos necesarios para dicho proyecto. Comenzando por el gráfico que representara a cada uno de los lugares, este no tuvo mayor dificultad para ser ubicado, pues el formato se prestaba para ello. Por tal razón se colocó en el semicírculo y parte rebasado en el área rectangular, otorgando un margen considerable entre la línea que delimita el formato en su parte semicircular y el gráfico mismo.





NOMBRE PROPIO DEL LUGAR

Lo siguiente era colocar la tipografía o el nombre propio del lugar. En un principio se colocó al centro con respecto a todos los lados del área rectangular, en una o dos líneas según se requería, centrando también el texto entre sí. Después se dispuso a la izquierda, y por último se colocó en la parte central del área rectangular cargado a la derecha, con el fin de contrarrestar y equilibrar con respecto a el semicírculo y los elementos que lo componen.



Resultado Final

TRADUCCION DEL NOMBRE PROPIO

El siguiente paso era ubicar la traducción al español del nombre propio que se encuentra en purepecha. Se dispuso primeramente debajo del nombre propio centrado, después se colocó en el extremo derecho, alienado



con el texto superior, y por último se bajó dejando un pequeño margen entre este y la línea que delimita el formato sin alinear con el texto superior. Este se realizó en otra tipografía en altas y bajas para contrastar con lo hecho anteriormente.



Resultado Final

GRAFICOS COMPLEMENTARIOS

Los gráficos complementarios son tan necesarios como cualquier otro elemento, puesto que son los que en todo caso

lograron la integración y parte de la identidad. Primeramente se pretendió colocar un gráfico que circundara a el semicírculo en forma de pleca. Para ello se escogieron una variedad de gráficos sacados de las lacas típicas de la región, para así elegir rasgos de estos hacer o no, que por sus características fuese el más idóneo para lograr la relación o semejanza planteada.





Por último el otro gráfico complementario, se refiere a la línea, esta se hizo necesaria ya que los elementos que contenía el formato se veían dispersos, y por medio de este se logró conjuntarlos logrando una integración total. Esta línea se interrumpe a los lados del gráfico representativo y a los lados de la tipografía inferior, cuando esta no existe continúa. Este mismo gráfico enseguida había que transformarse en su extremo derecho en flecha, para las indicaciones.



FORMATO DOS

El formato dos fue necesario, pues ya que se tenía definido como se utilizaría el gráfico para la indicación este creaba discordancia con el formato, por tal razón se decidió cortar en ese mismo extremo, circundando este corte la línea que forma la flecha, logrando además así acentuar el sentido de indicación que se requería, utilizando la flecha como el signo más reconocido e identificable como indicador de dirección.





Resultado Final

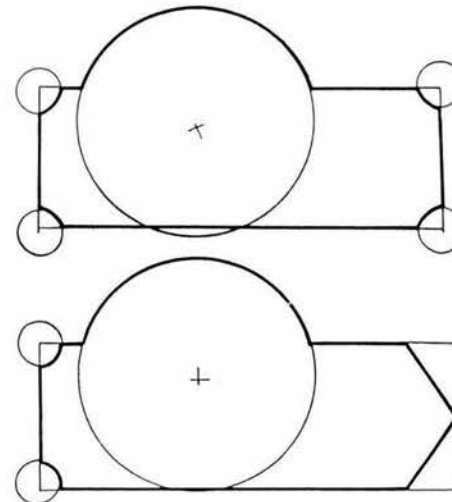
MATRIZ GEOMETRICA DEL FORMATO UNO

Por medio de la matriz geométrica se definen los elementos geométricos que componen el formato.

En el caso de el formato uno se conforma de un círculo para quedar sólo una parte de el cual se pensó para vaciar los gráficos que en conjunto semejarán una laca tradicional de la región. Este a su vez se fundió con un rectángulo que fue suajado en sus cuatro vértices, con círculos de igual diámetro que los que forman o redondean los vértices del gráfico tres, creando así una unificación y proporciones armónicas propias para el proyecto en cuestión.

MATRIZ GEOMETRICA DEL FORMATO DOS

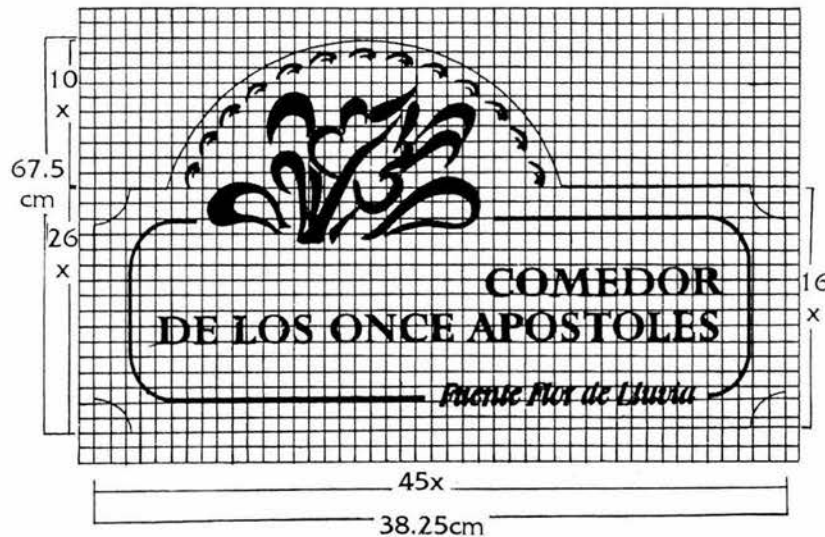
En el caso del formato dos, sólo cambia en su lado derecho, con dos diagonales que divergen unidas en un punto, para formar un aparente triángulo. En todos los demás aspectos es igual a el formato de la nomenclatura.





MATRIZ GRAFICA DEL FORMATO UNO

Por medio de la matriz gráfica es posible reproducir de manera más exacta un elemento gráfico ó una composición como en este caso.



Esta se compone de módulos de igual magnitud que dividen en áreas pequeñas a el formato en general y delimita tamaños, espacios de los elementos que la componen.

El formato uno esta formado por 45x de ancho y 26x de alto. Este a su vez se compone de 25x de ancho por 10x de alto, y un área rectangular de 45x de ancho por 16x de alto.

El gráfico dos se compone de 17.5x de ancho por 10.5 de alto; el gráfico uno bordea el semicírculo a una distancia de 1x; el gráfico tres se ubica a una distancia de 2x por cada lado del área rectangular, y .75x de distancia de la tipografía inferior, y el gráfico dos en sus extremos.

La tipografía central se vacía en dos líneas que abarcan 38x de ancho por 2x de alto cada una y una separación entre estas de 1x, el bloque de las dos se separa de la línea superior por 3x, y de la inferior 4x; y cuando ésta es sólo una línea 6x por su parte superior y 4x en la inferior. La tipografía inferior se vacía en una línea o espacio de 38x de ancho por 2x de alto, justificado de derecha a izquierda. Las medidas reales son: 70cm de ancho por 38.25 cm de alto.



MATRIZ GRAFICA DEL FORMATO DOS

El formato dos está formado por $41x$ de ancho y $23x$ de alto. Este a su vez se divide en un área semicircular que se compone de $23x$ de ancho por $9x$ de alto. En este caso el formato sufre en su extremo derecho un cambio para transformarlo en flecha, la que se forma con dos líneas diagonales que se divergen de la parte media del rectángulo, hacia la parte superior e inferior del rectángulo respectivamente; la distancia paralela entre la punta y el punto de divergencia es de $4x$.

El gráfico dos se compone de $15.5x$ de ancho por $9x$ de alto; el gráfico uno bordea el semicírculo a una distancia de

$1x$; el gráfico tres se ubica a una distancia de $2x$ por cada lado del área rectangular, y $1x$ de distancia entre el gráfico tres en su parte que forma la flecha al igual que el formato; este mismo gráfico se separa por cada lado del gráfico dos, $5x$ y de la tipografía inferior $.5x$ por el extremo izquierdo y del extremo derecho sólo se sube una línea vertical de $1x$ para unirse con la diagonal, para formar la flecha.

La tipografía central se vacía en una o dos líneas que abarcan $32x$ de ancho por $1.75x$ de alto cada una, y una separación entre estas de $1x$, el bloque de las dos se separa de la línea superior por $2.5x$, y de la inferior $3x$; y cuando ésta es sólo una línea $5x$ por su parte superior y $3x$ en la inferior. La tipografía inferior se vacía en una línea o espacio de $32x$ de

ancho por $1.5x$ de alto, justificado de derecha a izquierda. Las medidas reales son: 67.5 cm de ancho por 38.25 cm de alto.





Matríz Gráfica del Formato Uno





BRONTE

A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p
q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BROCHURE

*A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o
p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10*

TIPOGRAFIA UNO

La tipografía se eligió de acuerdo a ciertas características que ésta debiese de tener, tomando en cuenta la legibilidad, la estética y acorde a lo tradicional de la región, paralelo a transmitir un carácter actual.

De tal forma que se optó por una tipografía para el nombre personal de los diversos atractivos, y lugares que conforman el Parque Nacional, ubicada en la parte central del espacio rectangular en sólo mayúsculas o altas.

TIPOGRAFIA DOS:

La segunda tipografía, es una tipografía de trazos más libres, en altas y bajas que mani-

fiesta dinamismo y es agradable estéticamente al combinarla con la anterior. Esta se utilizó para dar el nombre en español de los diferentes lugares, y se dispuso justificada a la derecha para contrarrestar y equilibrar la composición dada la ubicación del gráfico.



GRAFICOS

Primeramente se había de elegir el gráfico que se utilizaría como pleca, la cual circundaría a el semicículo del formato. Dada la relación que se integro a el formato con las lacas representativas de la región, se consideró el tomar diversos gráficos de estos trabajos artesanales, para retomar detalles de estos y crear uno que fuese apropiado por sus características, de esta manera se repitió creando una pleca. Este gráfico elegido, se le otorgó características que lo relacionaran con el parque, en este caso como gotas de agua.



Resultado Final





EXTRACCION DE GRAFICOS

Los gráficos de identificación, son los que nos servirán para identificar por su color y forma los diferentes atractivos del parque.

De la misma forma que en el anterior gráfico, estos se tomaron de las lacas, primeramente se eligieron todos los posibles, para después lograr lo más aceptable o idóneo para el proyecto, y las características que debiese contener.





Extracción de Gráficos.

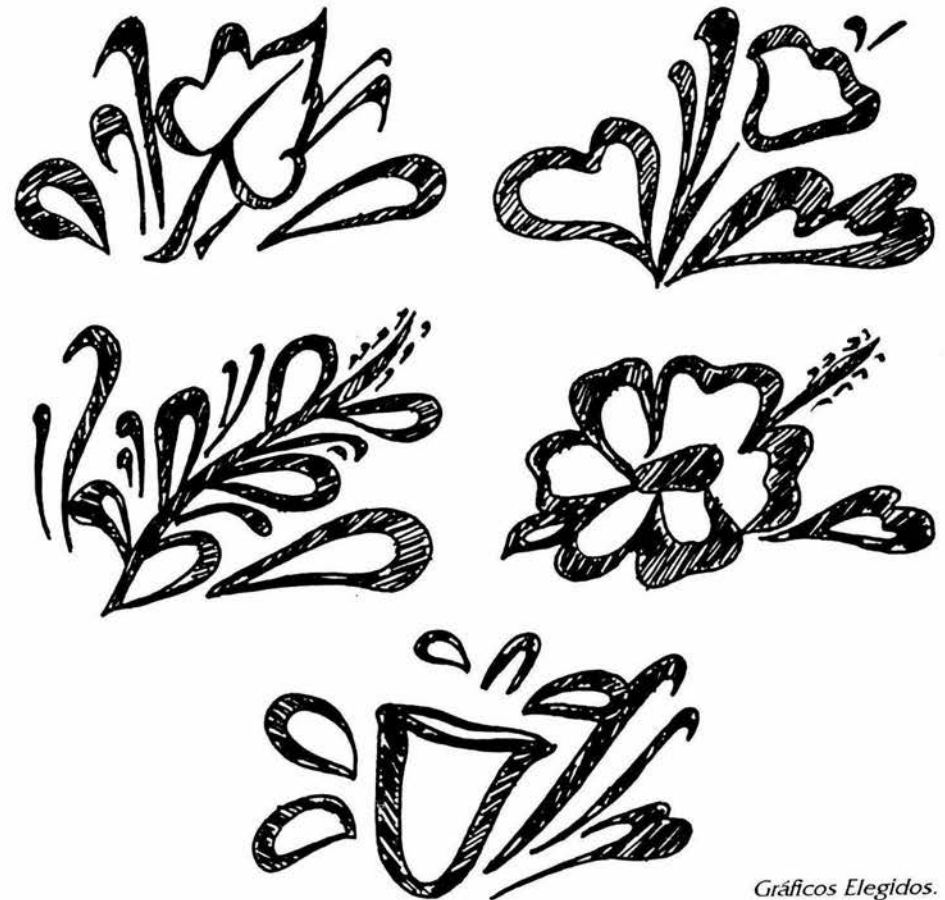




GRAFICOS ELEGIDOS

Se consideró elegir o utilizar diferentes gráficos, con el fin de facilitar la identificación de los lugares que se visitarían, de tal forma que se hizo una separación de los lugares respectivamente y otorgarle un gráfico que lo representaría.

En estos gráficos se pretendió además, como en el anterior, darle relación con el parque, por lo tanto, se manejaron en los gráficos vegetación y agua, todos con rasgos gruesos y delgados parecidos a los que se realizan en lacas, para así integrar estos dos aspectos planteados desde un principio.

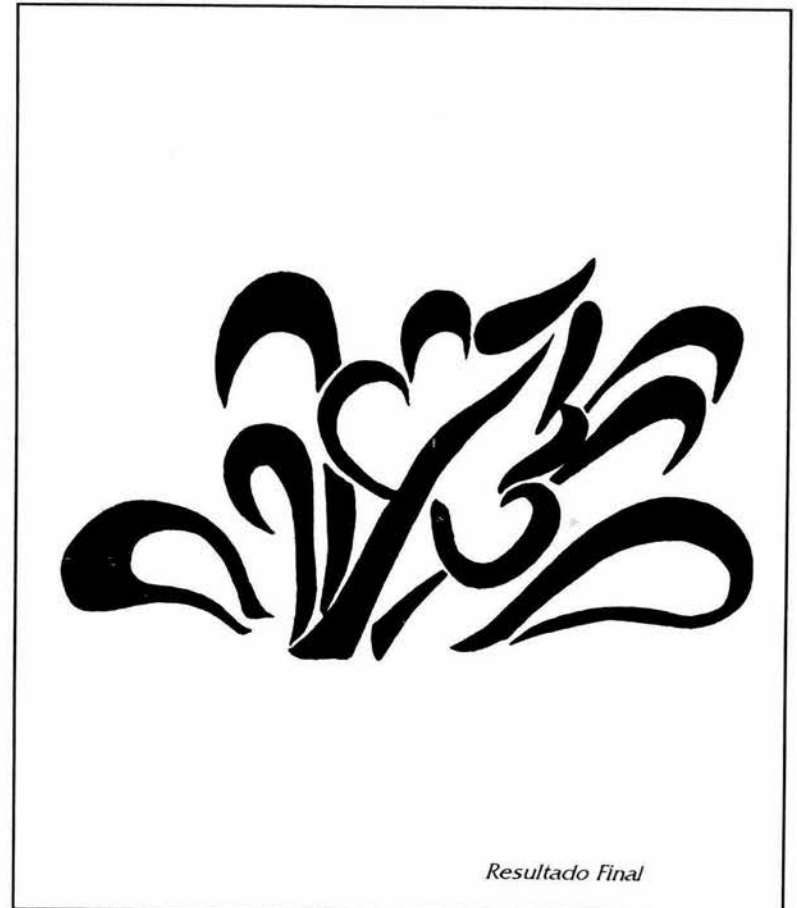


Gráficos Elegidos.



GRAFICO UNO

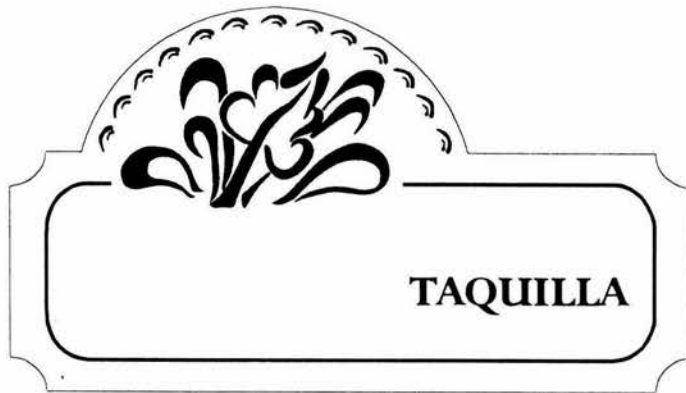
Este se eligió como gráfico institucional, su función será la de identificar las áreas de servicios, además de su aplicación en la inscripción exterior, directorio y folleto. Enseguida se presentaran las aplicaciones que tendrá este gráfico en lo que respecta a el formato uno.



Resultado Final



Aplicación del Gráfico Uno



Aplicaciones con el Gráfico Uno





Aplicaciones con el Gráfico Uno

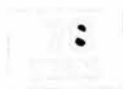




GRAFICO DOS

Este gráfico se eligió para identificar a lugares a los que se les conoce como baños, por ser pequeñas caídas de agua con extensas áreas de espacio en donde esta se acumula, además de ser lugares en donde se bañaban antiguamente, dadas sus características. También se aplicará en manantiales y en la Cascada El Golgota, todos estos con cierta relación.







ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA





1234567890
ABCDEFGHIJKL



Aplicaciones con el Gráfico Dos





GRAFICO TRES

El presente gráfico se escogió para identificar a todos los puentes, además de contemplar a un camino que lleva por nombre Calzada de la Culebra, esto se integró con los puentes por tener cierta relación, de ser también un lugar que nos conecta y conduce con otro.



Resultado Final



Aplicación del Gráfico Tres



Aplicaciones con el Gráfico Dos





Aplicaciones con el Gráfico Tres





GRAFICO CUATRO

El presente gráfico se eligió para identificar a los cenadores y comedores, los cuales se identifican por ser espaciosos hechos especialmente para cuando un grupo de personas llevan alimentos, puedan comer cómodamente.



Resultado Final.



Aplicación del Gráfico Cuatro



Aplicaciones con el Gráfico Cuatro





Aplicaciones con el Gráfico Cuatro





GRAFICO CINCO

Este gráfico se determinó para identificar a las fuentes, siguiendo al igual que le anterior y los siguientes un proceso de afinación en sus trazos.



Resultado Final.



Aplicación del Gráfico Cinco



Aplicaciones con el Gráfico Cinco





Aplicaciones con el Gráfico Cinco





Aplicaciones con el Gráfico Cinco





APLICACIONES EN FORMATO DOS

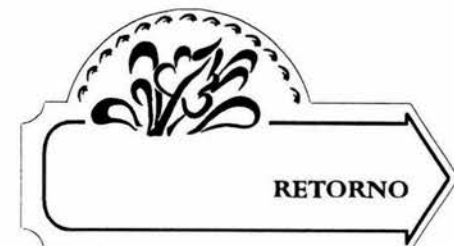
Las aplicaciones de este formato son reducidas, pues a través de un previo recorrido y análisis se determinó que sólo eran necesarias seis, cuatro de ellas de lugares que contiene el Parque y otras dos como sistema.

Se determinó que sólo se necesitaban cuatro indicaciones de atractivos que contiene el parque, por las siguientes razones: dos de ellas se encuentran en las partes altas, fuera de la trayectoria del camino principal por donde se observan la mayoría de los otros atractivos. El tercero se refiere a el Baño Columpio del Diablo, del que requiere dada la ubicación lejana y por

abajo a una altura considerable del camino. El cuarto y último de estos, es el de los Juegos Infantiles, el cual se hace necesario por la lejanía de este en relación a el anterior lugar.

Las otras dos aplicaciones de indicaciones son de suma importancia dentro de este sistema, pues mediante ellos se podrá mantener a el visitante siempre por la dirección correcta. Nos referimos entonces a (Recorrido Principal y Retorno), de la primera se necesita por ser por medio de la cual el visitante podrá mantenerse y guiarse por el camino correcto; se consideró que se requieren de seis, pues con estos se cubrirán los requerimientos para guiar al visitante. El segundo, que se refiere a el retorno se utilizaran sólo cinco; este servirá para los lugares en donde el vi-

sitante tendrá que salir de la periferia del recorrido principal, para visitar cierto lugar y retornar de la misma forma a el camino que lo conducirá a los siguientes atractivos. Los colores que se utilizarán serían los del gráfico uno, tomándolos en cuenta como servicios.





CENADOR TECARIGUA

Cenador Superficie Limpia



**BAÑO
COLUMPIO DEL DIABLO**



CENADOR HUIRACU

Cenador Petate



JUEGOS INFANTILES



Ejemplo del Formato Dos





COLOR

El color es determinante para la identificación de los lugares, de acuerdo a la selección de gráficos paralelo a la división de estos. Estos colores surgen de la misma forma que los gráficos; sacados de las lacas representativas de la región, complementando así la intensidad que se pretendía otorgar a el proyecto desde un principio. Además se encuentra el color del fondo y de las tipografías y la pleca superior.

El color se eligió para el fondo, es un color neutral, pantone 1205, el cual permitirá que los colores siguientes contrasten y resalten a su vez. De la misma forma este color permitirá separar por medio del contraste a éste del fondo oscuro que predomina en el ambiente visual del parque.

El color de las tipografías y de la pleca superior que circunda al semicírculo del formato, es pantone 2757, un color azul fuerte, oscuro que tiende a los tonos neutrales del color, de esta forma se crea un contraste total y armónico con respecto a el fondo y a el color del gráfico y la línea que rodea a la tipografía central. Este color representa además a el agua por su relación cromática; principal motivo de atracción del parque.

El tercer y último ó últimos colores son lo que comprenden a los gráficos, según la división de estos y la línea que rodea a la tipografía central. La determinación y la mezcla de estos colores en los diferentes espacios y gráficos o tipografías que contiene el formato, crean un contraste y equilibrio que debe mantener

toda composición gráfica. Los colores que se eligieron son los siguientes:

Gráfico uno: pantone 4635

Gráfico dos: pantone 347

Gráfico tres: pantone 152

Gráfico cuatro: pantone 214

Gráfico cinco: pantone 2577

Los colores en el formato dos serían los mismos según el caso a que se refieran, al igual que la disposición de los mismos.







MATERIALES:

Los materiales más idóneos para la realización del proyecto en cuestión, de acuerdo a una investigación son:

El formato se realizará en escuadra de acero de ½ pulgada, recubierta con lámina galvanizada. Después de tener el formato éste se pintará todo con un Primer, el cual sirve para que la capa de pintura que se pondrá enseguida no se deteriore con las inclemencias del tiempo; la pintura a utilizar será automotriz y aplicada con pistola y compresora, de tal forma que quede la pintura acentada y de calidad. La durabilidad de los materiales anteriores es de ocho años como mínimo.

El otro material a utilizar es vinil el que servirá para rotular el formato, es un material plástico autoadherible. La adherencia de este material es mucho mejor en la lámina, que en otros como la madera, el trovisel, el acrílico, etc. La duración de este material a la interperie es de ocho años como mínimo, además proporciona facilidad y calidad para su realización, pues se hace por medios computarizados.

SOPORTE UNO

El soporte uno será para sólo algunas aplicaciones, como son: CENADOR CANACUA, CENADOR HUIRACU, CENADOR TZINZUM, CENADOR TECARIGUA, CENADORTZETZANGARI, CENADOR YERBABUENA, PUENTE EL GOLGOTA, CENADOR CHARACU, SANITARIOS,

ESTANQUES PISCICOLAS, TAQUILLA, ADMINISTRACION E INSCRIPCION EXTERIOR.

Su aplicación es por medio de dos tramos de cadena de acero, de ½ pulgadas de grosor, las cuales a su vez en el eslavón superior y último de cada tramo contiene un pedazo de suela de acero soldada, en la que se hará una ranura por cada una, para realizar el mismo proceso de atornillado anterior, el otro extremo de los tramos de cadena se abrirá el último eslavón e introducirá en cada una de las ranuras previas hechas en el formato.

El color será igual a el fondo del formato.

SOPORTE DOS

El soporte dos servirá para todas las restantes aplicaciones.

Este consta de un poste de

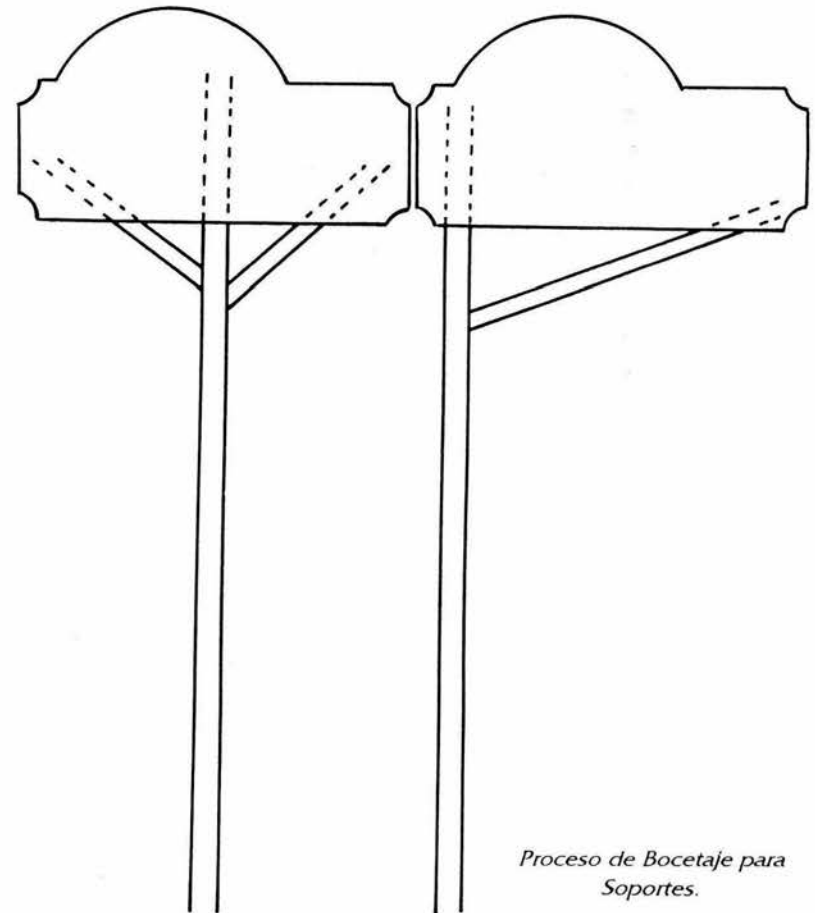
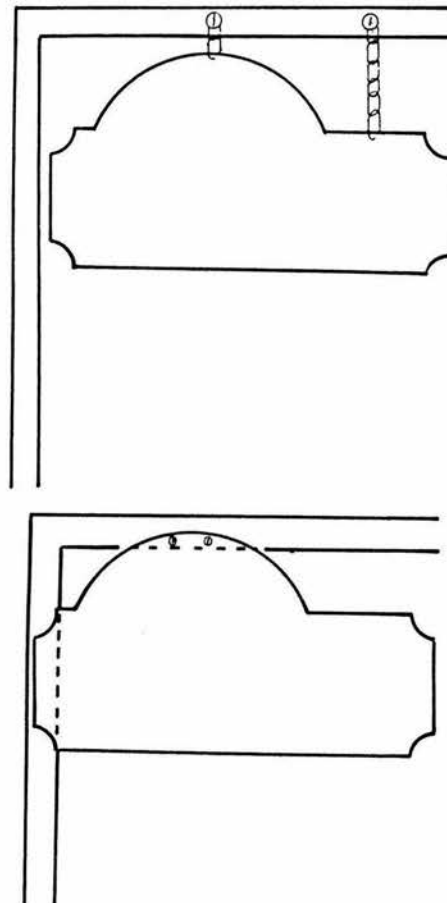


acero de nombre PTR de una pulgada un cuarto de grosor.

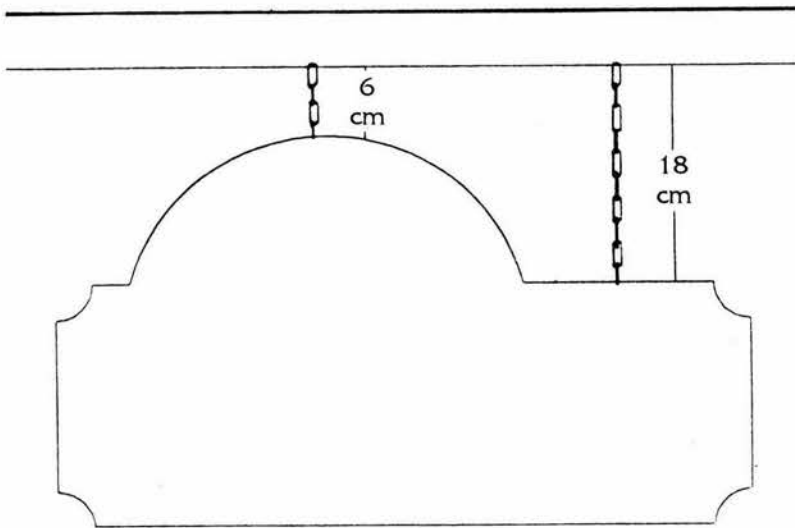
El soporte tendrá una medida de dos metros. En su parte inferior contendrá otro pequeño tramo soldado de el mismo material formando una cruz para así evitar el que pueda ser sacado.

Este poste o soporte se introducirá en el piso en un hoyo previamente hecho, el que simultáneamente se rellenará de cemento quedando así perfectamente fijo. De tal forma que el señalamiento o nomenclatura quedará a una altura de 1 metro con 70 cm. de alto. Altura que permite su visibilidad y fácil lectura.

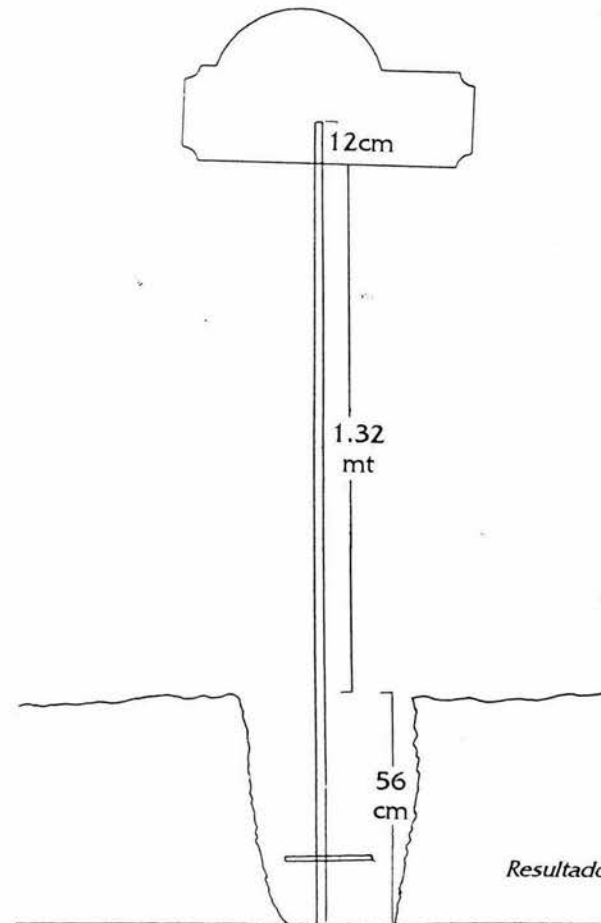
El color de este soporte será el mismo que el color del formato.



Proceso de Bocetaje para Soportes.



Resultado final del Soporte Uno. Escala 1/75



Resultado final del Soporte Dos.

Escala 1/75



Aplicación del Soporte Uno



Aplicación del Soporte Dos



INSCRIPCION EXTERIOR

Se propone afuera, en la parte superior a la entrada del Parque Nacional, una inscripción de el nombre completo de el mismo.

Las características físicas y gráficas serán como la nomenclatura, sólo que en proporciones más grandes, de una medida de 2 metros con 16 cm. de ancho por 1 metro con 24 cm. de alto.

Los colores que se utilizarán serán los mismos que en los otros considerados como servicios al igual que este.





*Levantamiento topográfico
utilizado como mapa actual*

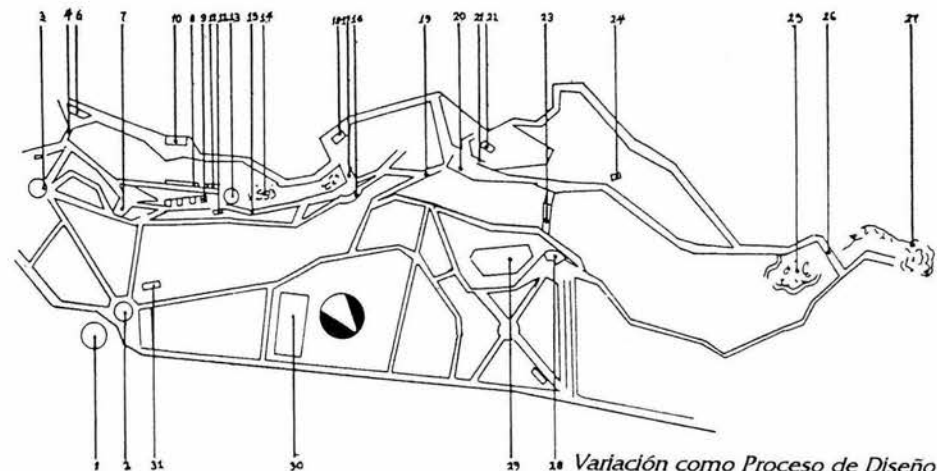


MAPA

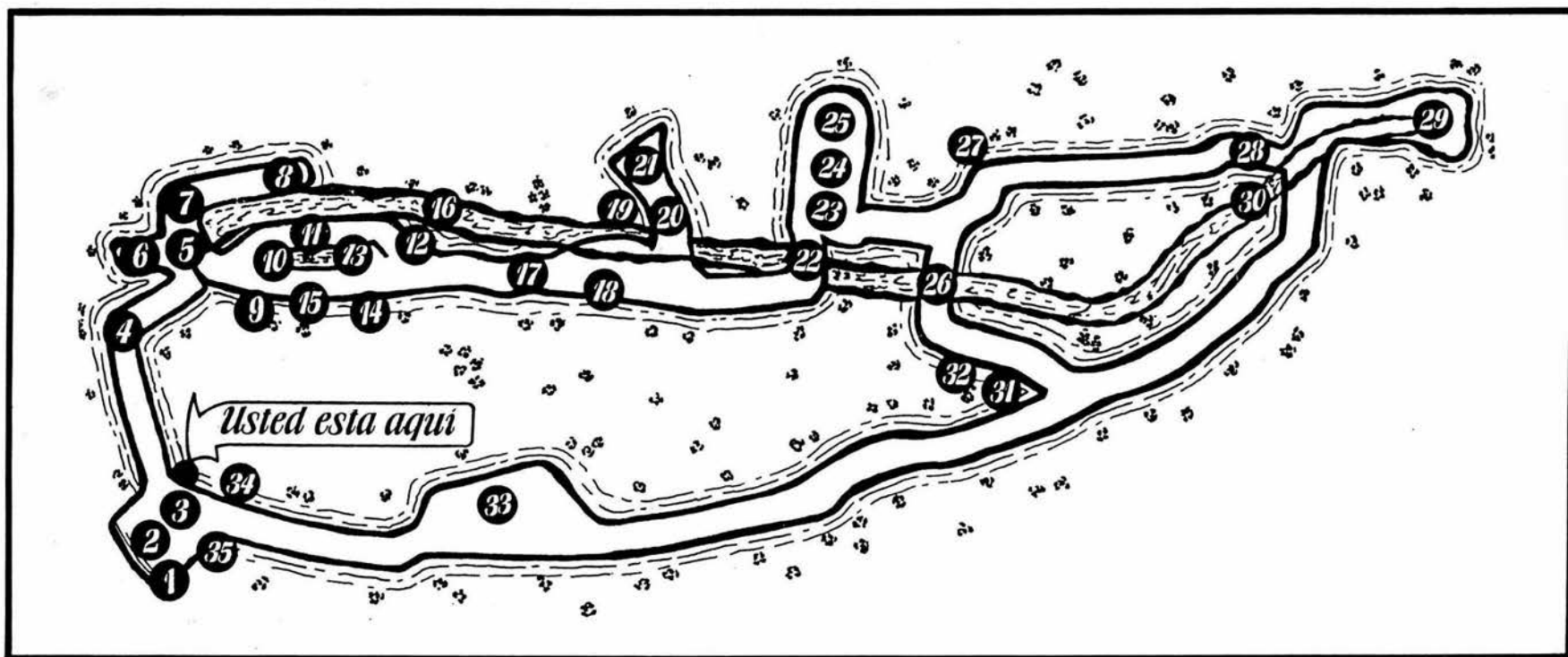
El mapa, es un elemento gráfico de gran importancia, y primordial para un lugar con la extensión como la de este parque.

Este mapa se reestructuró a través de visitar y recorrer el

parque, a la par de un levantamiento topográfico que ya se tenía con anterioridad, para conseguir el resultado adjunto, un mapa sencillo y claro, complementado con una numeración para su aplicación en el folleto y el directorio.



Variación como Proceso de Diseño



Resultado Final



DIRECTORIO

Para complementar aún más el proyecto se propone un directorio; sus características gráficas son semejantes a las demás aplicaciones, pero tiene variación en sus características físicas, el formato a lo alto se extiende pero conservando a la vez las proporciones a lo ancho.

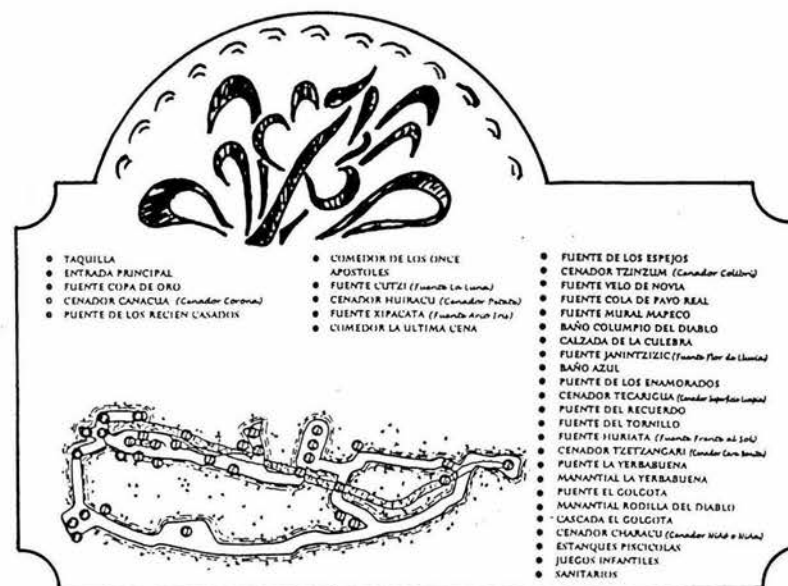
El contenido de dicho directorio es, de los nombres de todos los atractivos y servicios del parque, además de un mapa que contiene una numeración en cada uno de los lugares, estos a su vez se identifican y relacionan con los que tienen en la parte lateral, la lista superior, además le indica a el visitante el lugar en donde se encuentra.

Las medidas reales de el directorio son: 1 metro 40 cm.

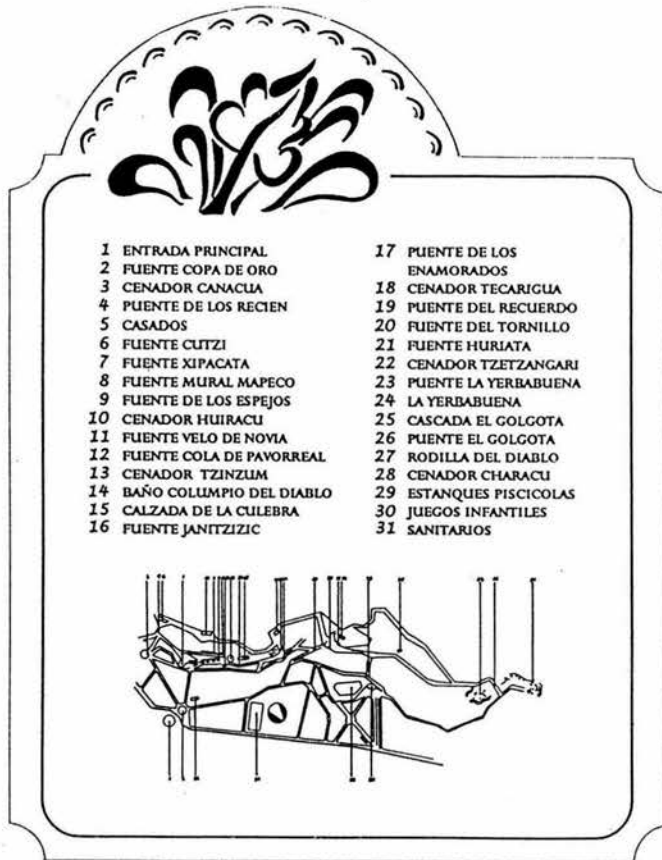
de ancho, por 1 metro con 78 cm. de alto.

En lo que respecta a el color será un fondo pantone 1205, gráficos superiores y la línea que

circunda el formato y los números del mapa y la lista pantone 1635. La lista y el mapa pantone 2757.



Proceso de Bocetaje para el Directorio.



Proceso de Bocetaje para el Directorio.



1.40mt

1.78
mt

Resultado Final.



FOLLETO

Dentro del proyecto general de nomenclatura y señalización del Parque Nacional, se hizo necesaria la incursión de un elemento de apoyo.

Es por eso que se propone un folleto o tríptico, el cual consta de un mapa con cierta numeración en cada uno de los lugares ó atractivos a visitar, a la par contiene una lista de sus nombres con los respectivos números que concuerdan con los del mapa.

Además contienen dos fotografías y toda una historia del mismo parque, bastante completa, desde sus orígenes hasta nuestros días. Así el visitante no sólo recorrerá estas instalaciones, sino que también aprenderá de su historia, enriqueciendo con esto su visita y dejándolo grata-

mente satisfecho.

El tamaño de este folleto será oficio, dividido en tres partes de iguales medidas, impreso en dos tintas por lado en offset. Los colores que se utilizarán son:

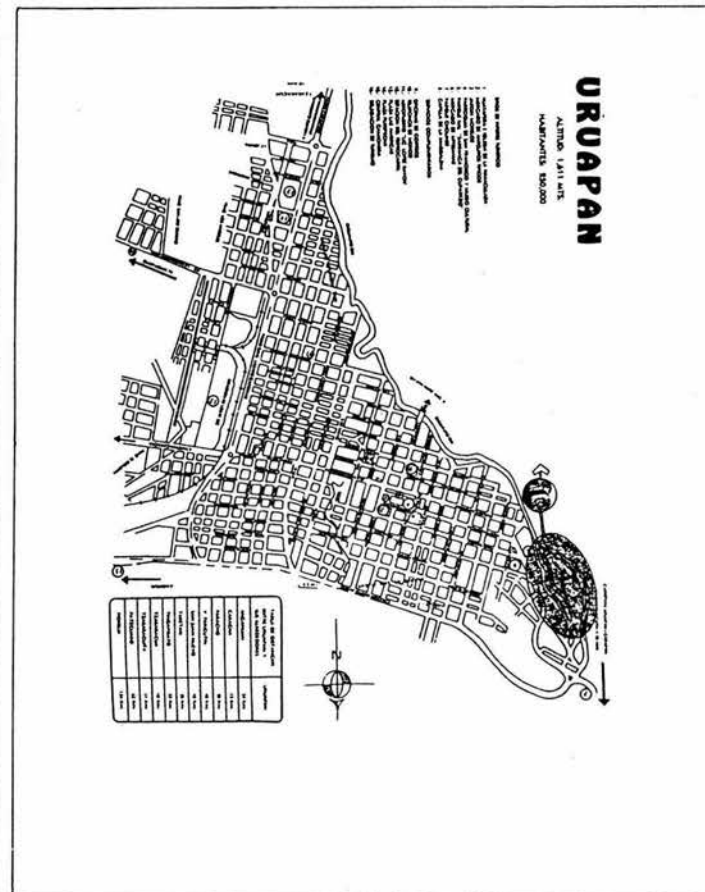
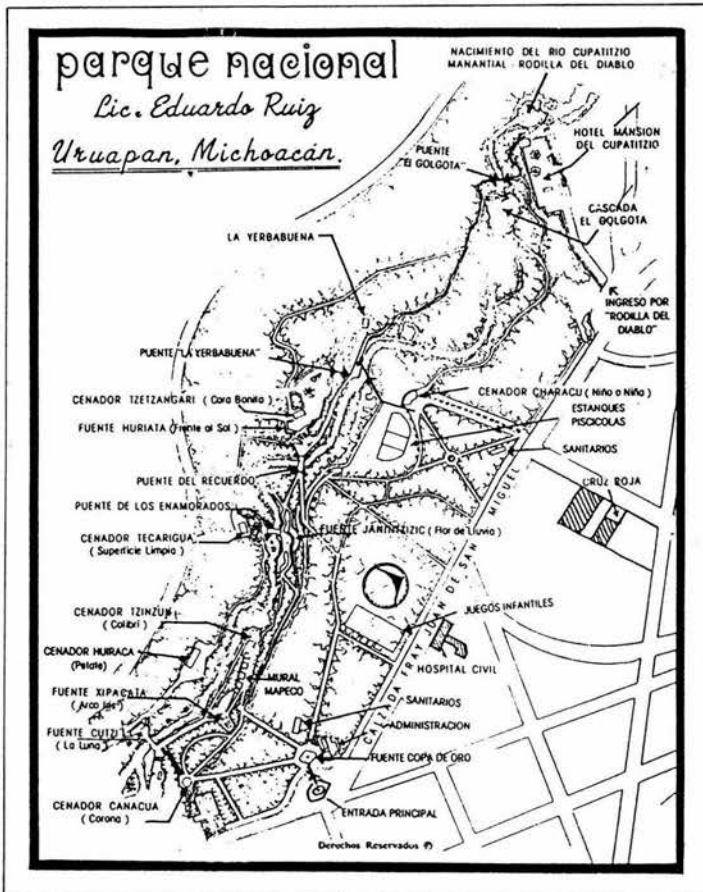
Frente: gráfico, nombre, números del mapa y de la lista, además de la línea que circunda el folleto en pantone 4635. Lo restante en pantone 2757.

Vuelta: gráfico y línea que circunda a el nombre y fotografías con sus respectivo pie de foto en pantone 4635. Lo restante en pantone 2757.

El color del papel pantone 1205.

A la vez se propone que incluya un espacios, en los que pueda ubicar el logotipo de una empresa, o un negocio. Se pretende con esto que el costo de estos folletos se haga por el ne-

gocio, y en otro caso podría dividirse el gasto entre dos incluyendo al Parque. Al lado de este logotipo se manejará un mensaje para el visitante invitándolo a conservar el Parque.

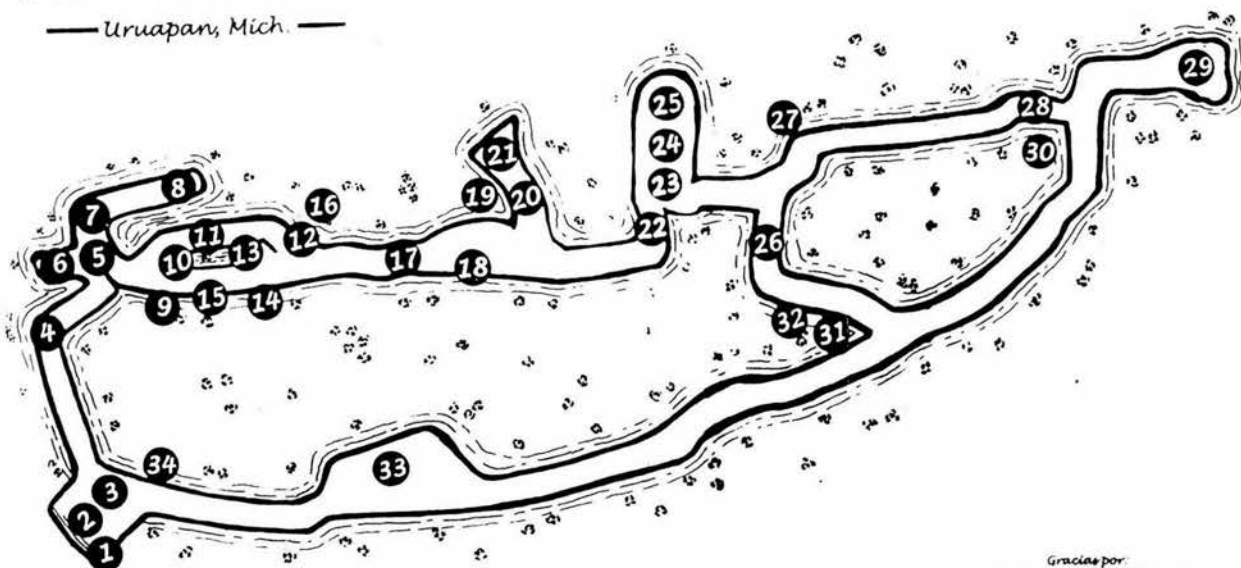


Folleto Actual
(Frente y vuelta).



PARQUE NACIONAL LIC. EDUARDO RUIZ

— Uruapan, Mich. —



Gracias por
Conservar Limpio el Parque

- TAQUILLA
- ENTRADA PRINCIPAL
- FUENTE COPA DE ORO
- CENADOR CANACUA (Cenador Corona)
- PUENTE DE LOS RECIEN CASADOS
- COMEDOR DE LOS ONCE APOSTOLES
- FUENTE CUTZI
- CENADOR HUIRACU (Cenador Petate)
- FUENTE XIPACATA (Fuente Arco Iris)
- COMEDOR LA ULTIMA CENA
- FUENTE DE LOS ESPEJOS
- CENADOR TZINZUM (Cenador Colibri)
- FUENTE VELO DE NOVIA
- FUENTE COJA DE PAVORREAL
- FUENTE MURAL MAPICO
- BAÑO COLUMPIO DEL DIABLO
- CAJADA DE LA CULEBRA
- FUENTE JANINIZIC (Fuente Flor de Lluvia)
- BAÑO AZUL
- PUENTE DE LOS ENAMORADOS
- CENADOR TECARIGUA (Cenador Superficie Limpia)
- PUENTE DEL RECUERDO
- FUENTE DEL TORNILLO
- FUENTE HURIATA (Fuente Frente al Sol)
- CENADOR TZETZANGARI (Cenador Cara Bonita)
- PUENTE LA YERBABUENA
- MANANTIAL LA YERBABUENA
- PUENTE EL GOLGOTA
- MANANTIAL RODILLA DEL DIABLO
- CASCADA EL GOLGOTA
- CENADOR CHARACU (Cenador Niño o Niña)
- ESTANQUES PISCICOLAS
- JUEGOS INFANTILES
- SANTIARIOS

Proceso de Bocetaje
para el Folleto.



PARQUE NACIONAL "LIC. EDUARDO RUIZ"
Uruguay, Maldonado

TAQUILLA
ENTRADA PRINCIPAL
FUENTE COPA DE ORO
CENADOR CANACUA (Cenador Central)
FUENTE DE LOS RECIEN CASADOS

FUENTE DE LOS ESPEJOS
CENADOR ZEINZIM (Cenador Central)
FUENTE VELLO DE NYVIA
FUENTE MURAL MAPICO
BAÑO COLUPIO DEL DIABLO
CALLEADA DE LA CULIBERA
FUENTE JANITZIEZ (Fuente Flor de Lirio)
BAÑO AZUL
FUENTE DE LOS ENAMORADOS
CENADOR TECARIGUA (Cenador Jardín Central)
FUENTE DEL RECUERDO
FUENTE DEL TORONILLO
FUENTE HURITA (Fuente Frente al Lago)
CENADOR TZETZANGARI (Cenador Casa Blanca)
FUENTE LA YERBARBUENA
MANANTIAL LA YERBARBUENA
FUENTE EL GOLGOTA
MANANTIAL BODILLA DEL DIABLO
CASCADEA EL GOLGOTA
CENADOR CHARACU (Cenador Casa y Jardín)
ESTANQUES PASCUILLAS
JUEGOS INFANTILES
SANTARUIS

COMEDIR DE LOS ONCE
APORTULES
FUENTE CUTZI (Fuente Los Leones)
CENADOR HUIRACU (Cenador Puntos)
FUENTE XIPACATA (Fuente Ante Lago)
COMEDIR LA ULTIMA CENA

PARQUE NACIONAL "LIC. EDUARDO RUIZ"
Uruguay, Maldonado

TAQUILLA
ENTRADA PRINCIPAL
FUENTE COPA DE ORO
CENADOR CANACUA (Cenador Central)
FUENTE DE LOS RECIEN CASADOS
COMEDIR DE LOS ONCE
APORTULES
FUENTE CUTZI (Fuente Los Leones)
CENADOR HUIRACU (Cenador Puntos)
FUENTE XIPACATA (Fuente Ante Lago)
COMEDIR LA ULTIMA CENA

FUENTE DE LOS ESPEJOS
CENADOR ZEINZIM (Cenador Central)
FUENTE VELLO DE NYVIA
FUENTE MURAL MAPICO
BAÑO COLUPIO DEL DIABLO
CALLEADA DE LA CULIBERA
FUENTE JANITZIEZ (Fuente Flor de Lirio)
BAÑO AZUL
FUENTE DE LOS ENAMORADOS
CENADOR TECARIGUA (Cenador Jardín Central)
FUENTE DEL RECUERDO
FUENTE DEL TORONILLO
FUENTE HURITA (Fuente Frente al Lago)
CENADOR TZETZANGARI (Cenador Casa Blanca)
FUENTE LA YERBARBUENA
MANANTIAL LA YERBARBUENA
FUENTE EL GOLGOTA
MANANTIAL BODILLA DEL DIABLO
CASCADEA EL GOLGOTA
CENADOR CHARACU (Cenador Casa y Jardín)
ESTANQUES PASCUILLAS
JUEGOS INFANTILES
SANTARUIS
ADMINISTRACION

Cuida la Naturaleza es parte de ti

PARQUE NACIONAL "LIC. EDUARDO RUIZ"

En Uruguay muy lejano, lo que se llama Uruguay o simplemente Uruguay, por haberse convertido, con el tiempo, en un lugar sagrado, lo que se llama Uruguay o simplemente Uruguay, por haberse convertido, con el tiempo, en un lugar sagrado...

Conserva Limpio tu Parque

PARQUE NACIONAL "LIC. EDUARDO RUIZ"

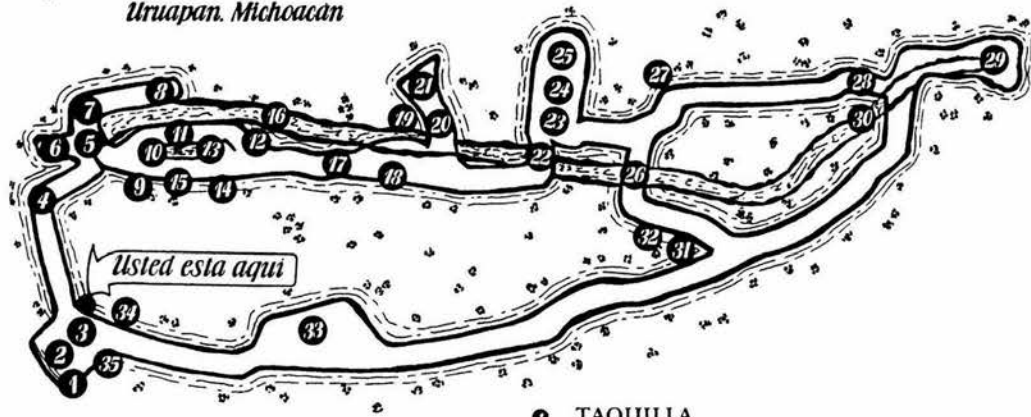
En Uruguay muy lejano, lo que se llama Uruguay o simplemente Uruguay, por haberse convertido, con el tiempo, en un lugar sagrado, lo que se llama Uruguay o simplemente Uruguay, por haberse convertido, con el tiempo, en un lugar sagrado...

Conserva Limpio tu Parque

Proceso de Bocetaje para el Folleto (Frente y vuelta).



PARQUE NACIONAL "LIC. EDUARDO RUIZ"
Uruapan, Michoacán



*Cuida la Naturaleza
es parte de ti*

- 1 TAQUILLA
- 2 ENTRADA PRINCIPAL
- 3 FUENTE COPA DE ORO
- 4 CENADOR CANACUA (*Cenador Corona*)
- 5 PUENTE DE LOS RECIEN CASADOS
- 6 COMEDOR DE LOS ONCE APOSTOLES
- 7 FUENTE CUTZI (*Fuente La Luna*)
- 8 CENADOR HUIRACU (*Cenador Petate*)
- 9 FUENTE XIPACATA (*Fuente Arco Iris*)
- 10 COMEDOR LA ULTIMA CENA

- 11 FUENTE DE LOS ESPEJOS
- 12 CENADOR TZINZUM (*Cenador Colibri*)
- 13 FUENTE VELO DE NOVIA
- 14 FUENTE COLA DE PAVORREAL
- 15 FUENTE MURAL MAPECO
- 16 BAÑO COLUMPIO DEL DIABLO
- 17 CALZADA DE LA CULEBRA
- 18 FUENTE JANINTZIZIC (*Fuente Flor de Lluvia*)
- 19 BAÑO AZUL
- 20 PUENTE DE LOS ENAMORADOS
- 21 CENADOR TECARIGUA (*Cenador Superficie Limpia*)
- 22 PUENTE DEL RECUERDO
- 23 FUENTE DEL TORNILLO
- 24 FUENTE HURIATA (*Fuente Frente al Sol*)
- 25 CENADOR TZETZANGARI (*Cenador Cara Bonita*)
- 26 PUENTE LA YERBABIENA
- 27 MANANTIAL LA YERBABIENA
- 28 PUENTE EL GOLGOTA
- 29 MANANTIAL RODILLA DEL DIABLO
- 30 CASCADA EL GOLGOTA
- 31 CENADOR CHARACU (*Cenador Mño o Mña*)
- 32 ESTANQUES PISCICOLAS
- 33 JUEGOS INFANTILES
- 34 SANITARIOS
- 35 ADMINISTRACION



PARQUE NACIONAL "LIC. EDUARDO RUIZ"

En tiempos muy lejanos, lo que es ahora Uruapan se encontraba poblado por indios otomies, chontales, mexicanos y otras familias étnicas.

A este lugar llegó en 1531 o 1532 el monje franciscano Fray Juan de San Miguel, quien logra convencer a los indios de regresar, otorgándoles posteriormente predios, realizó el trazo de calles; organizó barrios cada uno con su santo patrono y capilla, es por ello que es a él a quien se le considera como el fundador de Uruapan. "Uruapan", según don Toribio Ruiz padre del Lic. Eduardo Ruiz Álvarez, uno de los michoacanos más distinguidos, la palabra Uruapan procede del verbo urapani, que significa el acto de brotar los cogollos de las plantas o lugar reverdecido.

Es en esta ciudad en donde se encuentra uno de los lugares o atractivos turísticos naturales más antiguos y bellos de la república, que a inspirado a los poetas y pintores a través del tiempo, nos referimos a lo que hoy se conoce como Parque Nacional "Lic. Eduardo Ruiz".

A través de los tiempos, este paraíso natural a recibido varios nombres: La Quinta Ruiz, La Quinta Josefina, Parque Nacional "Lic. Eduardo Ruiz", el cual se encuentra enclavado en la parte sur de la sierra Purépecha. En el siglo XIX ésta área pertenecía al Sr. Don Toribio Ruiz, fundador de la

"Quinta Ruiz", el cual falleció en el año de 1978, heredándole la propiedad a su hijo Eduardo Ruiz; hombre de letras, de recio carácter, que desempeñó numerosos cargos importantes a nivel nacional. El Sr. Ruiz, nació en la población de Paracho, Mich., y falleció en la ciudad de Uruapan, Mich., el 16 de noviembre de 1902. Después, su hija Josefina heredó la propiedad, por lo cual el Parque recibió el nombre de "Quinta Josefina Ruiz". En ese tiempo la casa de la familia estaba al lado derecho de la entrada actual con un amplio jardín al frente.



Al pasar el tiempo, la Quinta pasó a ser propiedad federal, mediante un contrato de compra-venta, celebrado entre el gobierno federal, entonces Presidente de la República, Gral. Lázaro Cárdenas y las Sras: Josefina Ruiz vda. de Equihua y Dolores Murguía vda. de Molina, quienes también vendieron los montes anexos al Parque por la

*Conserva
Limpio tu Parque*

cantidad de: \$67,000.00 m.n. El objeto de esta adquisición está bien estipulado en el contrato que considera: 1.-El objeto de esta adquisición, de la Quinta Ruiz y montes anexos, para el Gobierno Federal ha sido establecer una limitante de caza como reserva federal para la protección y propagación de animales silvestres en dichos montes; hacer de la huerta un parque arboratum (arbolado) de carácter público, que contenga las plantas más bellas del Estado de Michoacán, lo cual intensificará la afluencia de turismo de Uruapan; proteger la buena atmósfera y el clima propio del lugar, así como las aguas del Río Cupatitzio que atraviesan la huerta... Al llegar la Comisión del Balsas de Tepalcatepec a Uruapan, se ocupó de hacer canales, fuentes y algunos puentes del parque; se dió la comisión al pintor Manuel Pérez Coronado, para que hiciera un mural; el cual realizó en colaboración de Alfonso Villanueva Manzo y Efraín Vargas Mata. De esta forma la "Quinta Ruiz" pasó a propiedad de la Nación para constituir uno de los 40 Parques Nacionales creados en el régimen Cardenista.



Hoy en día, el Parque Nacional "Lic. Eduardo Ruiz", ofrece al visitante un aspecto diferente, pero el ambiente que se palpa es de inmensa belleza, de silencio solo alterado por la voz del Cupatitzio.

Resultado Final (Vuelta).



Presupuestos

Los presupuestos de cada uno de los elementos que integran el proyecto son los siguientes:

FORMATOS Y ROTULACION POR COMPUTADORA

NOMENCLATURA Y SEÑALIZACIÓN

Los precios de la Nomenclatura y de la Señalización, tabulan entre los N\$ 130.00 y N\$ 150.00 por unidad, pues unos contienen mayor cantidad de rotulación que otros.

MARQUESINA	N\$ 1,680.00
DIRECTORIO	N\$ 1,570.00

Estos precios incluyen la balconería y la pintura del formato.

Los precios anteriores al hacer más de 15 tendrían un 10% de descuento al precio total.

BALCONERIA

SOPORTES

SOPORTE UNO	N\$ 26.00
SOPORTE DOS	N\$ 47.00 POR UNIDAD
SOPORTE PARA DIRECTORIO	N\$ 95.00

FOLLETOS

500 Unidades	N\$ 300.00
1000 Unidades	N\$ 380.00

Los costos anteriores tienen base en el año de 1995.



Conclusiones

Dentro de toda la variedad de campos en los que penetra el Diseño Gráfico, para comunicar un mensaje o una serie de estos, se encuentra también el de la nomenclatura y el de la señalización.

Puesto que el diseñador detecta y resuelve problemas de comunicación, en este caso no es la excepción, pues se detecta, y a su vez se realiza una propuesta de solución, creando un sistema de nomenclatura y señalización para el Parque Nacional "Lic. Eduardo Ruiz" de esta ciudad de Uruapan.

Logrando con esto los objetivos planteados, para que el visitante pueda admirar y visitar por sí mismo los atractivos que el parque brinda.

Este sistema proporciona además, cierta identidad tanto interior como con el exterior, dando el manejo de gráficos, tipografía, colores y un formato que en conjunto reflejan una cultura, que se mantiene desde ya hace tiempo, logrando entonces que haya una identificación ambiental como cultural, de el visitante para con la región Michoacána.



Bibliografía

Como diseñar retículas

ALAN SWANN

Introducción al Diseño Gráfico

PETER BRIDGEWATER

Bases del Diseño Gráfico

ALAN SWANN

Haga usted mismo su Diseño Gráfico

JHON LAING

Fundamentos del Diseño

ROBERT GILLAM SCOTT

Comunicación Gráfica

ARTHUR T. TURNBULL

RUSELL N BAIRD

Metodología para el Diseño

OSCAR OLEA

El Parque Nacional

PROFR. JOSE MA. PAREDES

LEOPOLDO CAMACHO REYES



Características Físicas y Bases históricas del Parque Nacional "Barranca del Cupatitzio"

DAVID CERDA BERBER / JOSE DOLORES BUENO
BIOL. ALBERTO FCO. GOMEZ

Sistema de Signos en la Comunicación Visual

OTL. AICHER / MARTIN KRAMPEN

Signos, Símbolos, Marcas y Señales

ADRIAN FRUTIGER

Señalética

JOAN COSTA

La Sintáxis de la Imagen

D.A. DONDIS

Grafismo funcional

ABRAHAM MOLES

La letra

GERARD BLANCHARD

Tipo y Color

MICHAEL BEAUMONT