



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACION A LA U.N.A.M. CLAVE 3315-31

“REDISEÑO DE LA SEÑALIZACIÓN
DEL INSTITUTO MEXICANO DE LA
JUVENTUD”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

SANDRA MARGARITA CONTRERAS URIBE

ASESOR: LIC. CLAUDIA VÁZQUEZ BARAJAS



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.

Al amor de mi vida, Alexis, por ser el impulso que necesitaba para ponerme en pie y lograr todas mis metas...

A mi mamá, por el apoyo incondicional en todos y cada uno de los aspectos de mi vida... Este logro es de ambas.

Gracias Mario, por el estruendo mudo que me hizo ser todo lo que ahora soy, sin ti no lo hubiera logrado.

A mi madrina, que aunque no esté físicamente conmigo, sé que junto a mi comparte este logro. A mi tío Mario, por toda la ayuda incondicional durante toda mi vida.

A mis tías, que desde que tengo uso de razón han sido parte de cada triunfo.

Gracias Clau, por toda la paciencia que me tuviste y todo el esfuerzo que realizamos juntas para que este momento llegara.

A JOMIDAMISAMO... Por compartir conmigo cuatro largos años de nuestras vidas.

A Roy, por la confianza y el apoyo incondicional, por que también eres parte de esto...



Índice

Introducción.....	3
CAPÍTULO I: El Instituto Mexicano de la Juventud.....	5
1.1 Historia del Instituto Mexicano de la Juventud.....	5
1.1.1 Antecedentes.....	5
1.1.2 Cronograma de desarrollo.....	6
1.1.3 Servicios	6
1.1.4 Organigrama.....	6
1.2 Misión, visión, filosofía, objetivos generales del Instituto Mexicano de la Juventud.....	7
1.2.1 Misión.....	7
1.2.2 Visión.....	7
1.2.3 Objetivos generales.....	7
1.3 Imagen gráfica del Instituto Mexicano de la Juventud.....	8
1.3.1 Logotipo.....	8
1.3.2 Imagotipo.....	8
1.3.3 Color.....	8
1.4 Estructura espacial del Instituto Mexicano de la Juventud.....	9
1.4.1 Zonificación.....	9
1.4.2 Ubicación de los servicios.....	9
1.4.2.1 Planta baja.....	10
1.4.2.2 Primer piso.....	10
1.4.2.3 Segundo piso.....	11
1.4.2.4 Tercer piso.....	11
1.5 Necesidad de Información del Instituto Mexicano de la Juventud.....	12
1.5.1 Unidades de información.....	12
1.5.2 Documentos fotográficos.....	12
1.5.3 Condicionantes arquitectónicas y ambientales.....	18

CAPÍTULO II: La Señalización del Instituto Mexicano de la Juventud.....	19
2.1 Elementos para el análisis de la señalización actual del IM.....	19
2.1.1 Sistema de nomenclaturas.....	19
2.1.2 Pictogramas existentes.....	20
2.1.2.1 Factor significado.....	20
2.1.2.2 Factor gráfico.....	22
2.1.3 Tipografía utilizada.....	25
2.1.3.1 Figura.....	26
2.1.3.2 Estilo o familia.....	26
2.1.3.3 Elementos.....	27
2.1.3.4 Ojo.....	27
2.1.4 Color.....	27
2.1.4.1 Rojo.....	28
2.1.4.2 Naranja.....	28
2.1.4.3 Amarillo.....	29
2.1.4.4 Verde.....	29
2.1.4.5 Azul.....	29
2.1.4.6 Púrpura.....	29
2.1.5 Técnicas y materiales.....	29
2.1.5.1 Sistemas.....	29
2.1.5.2 Materiales.....	29
2.2 Tipos de señales.....	31
2.2.1 Señales direccionales.....	31
2.2.2 Señales pre-informativas.....	31
2.2.3 Señales de identificación	31
2.2.4 Señales restrictivas o de prohibición.....	31
2.2.5 Señales de emergencia.....	31



2.3 Análisis de la señalización del IMJ.....	32
2.3.1 Pictogramas.....	32
2.3.1.1 Significado.....	32
2.3.1.2 Elementos gráficos formales.....	34
2.3.2 Tipografía.....	38
2.3.3 Color.....	39
2.3.4 Técnicas y materiales.....	39
2.3.4.1 Proceso.....	39
2.3.4.2 Material.....	39

CAPITULO III: Programa Señalético para el Instituto Mexicano de la Juventud..... 41

3.1 Fichas señaléticas.....	41
3.2 Proceso de diseño.....	41
3.2.1 Estilo gráfico.....	41
3.2.2 Pictogramas.....	42
3.2.3 Tipografía.....	49
3.2.4 Módulo Compositivo.....	50
3.2.5 Código cromático.....	51
3.3 Originales para prototipo.....	51
3.4 Selección de materiales.....	52
3.4.1 Soporte.....	52
3.4.2 Sistema de impresión.....	52
3.5 Presentación de prototipos.....	52
Bibliografía.....	71



Introducción

El presente trabajo de tesis propone la creación de un proyecto de rediseño de la señalización actual del Instituto Mexicano de la Juventud. La elección de este tema como investigación para obtener el grado de licenciatura no fue al azar, se pretende hacer hincapié en la elaboración de programas señaléticos como actividad potencial del diseño y la comunicación visual, ya que en la actualidad dicha actividad se encuentra en la abstinerencia, tanto de los diseñadores como de los clientes, por las señales prediseñadas que venden en las tiendas de autoservicio. Dicho proyecto tiene su sede en el Instituto Mexicano de la Juventud por ser la única institución con capacidad de identificar y unir a los jóvenes de México.

Es consabido que un proyecto de rediseño, generalmente, es desmeritado por creérsele una actividad poco compleja y con una dosis mínima de creatividad. Sin embargo, dentro de esta investigación se propone un rediseño considerándolo como un ejercicio proyectual, cuya diferencia con el diseño es que no parte de cero, pero que tiene en su esencia la misma necesidad de soluciones adecuadas, efectivas y creativas que surgen mediante la misma actividad proyectual.

El rediseño de la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud retoma las características estéticas y formales del arte prehispánico para objetar esas características de denigración, mimetismo e incluso vergüenza que, en muchos casos, son provocadas por las raíces prehispánicas de la cultura mexicana. Se pretende afirmar que lo prehispánico es el “subsuelo y raíz del México actual” como refiere León-Portilla, fomentando la recurrencia a nuestro pasado como la reafirmación de nuestra identidad actual.

Todas las actividades de investigación y realización que son consideradas dentro de este proyecto están incluidas dentro de tres capítulos, que se explican a continuación.

El capítulo uno se llama “Análisis del Instituto Mexicano de la Juventud”. Indica la necesidad de tomar contacto con el espacio real, es decir, el lugar que será sujeto del tratamiento señalético, considerándolo como un espacio destinado a la oferta y prestación de servicios a un público predominantemente juvenil. Este capítulo cuenta con cinco subdivisiones mencionando en cada una las características que distinguen a la institución:

1. Su historia, tomando en cuenta los diferentes organismos que la antecedieron, organizándola en un cronograma de desarrollo para facilitar su lectura, indicando sus servicios e incluyendo su organigrama para definir más claramente las necesidades informativas que se reafirman con el programa señalético.

2. Su ideología, dividida en misión, visión y objetivos generales.

3. Su logotipo, analizándolo a partir de lo sugerido por Norberto Cháves como logotipo (signo verbal) e imagotipo (signo gráfico) y considerando el color.

4. Su estructura física, que comprende su ubicación geográfica y la localización de sus servicios.

5. Su necesidad de información, que consiste en un listado de palabras clave para cada servicio que presta el instituto, fotografías de las zonas problemáticas y las características arquitectónicas y ambientales que condicionan algunos aspectos de la señalización.

El capítulo dos, cuyo nombre es “Análisis de la Señalización del Instituto Mexicano de la Juventud”, incluye una breve introducción antes de dar inicio al análisis que explica el término señalización de acuerdo al modo en que se aplica dentro del proyecto, definiéndolo y aclarando su relación con las actividades profesionales del diseño gráfico. Las subdivisiones que se encuentran en este capítulo desglosan el análisis de la siguiente manera:

1. Los elementos para el análisis de la señalización toman en cuenta cinco unidades fundamentadas en los pasos del proceso señalético que Joan Costa propone dentro de la “Metodología para la creación de Programas Señaléticos”:

* El sistema de nomenclaturas, que consiste en realizar un listado de las diferentes necesidades de información que se localizaron dentro del espacio a señalar.

* Los pictogramas como imágenes relacionadas directamente con sílabas, palabras o conceptos expresados de forma oral considerados elementos formales de una señal.

* La tipografía y sus características anatómicas particulares.

* El color y sus propiedades constructivas y expresivas.

* Los medios de producción y materiales que permiten la reproducción acertada del diseño.

2. La Clasificación de las señales en cinco grupos: direccionales, pre-informativas, de identificación, restrictivas o de prohibición y de emergencia.

3. El análisis reseñado como la evaluación realizada a la señalización del instituto, con base en los elementos que se mencionan en los apartados anteriores.

El capítulo tres se llama "Programa señalético para el Instituto Mexicano de la Juventud" y es el último que se considera dentro de este trabajo de tesis. Su contenido refiere todo el proceso mediante el cual se crea la señalización, es decir, la propuesta gráfica que soluciona la problemática de comunicación del Instituto Mexicano de la Juventud. Este capítulo se desarrolla mediante cinco divisiones que describen la actividad de diseño de la siguiente manera:

1. La elaboración de las fichas señaléticas que contienen las características de cada una de las señales que se elaboran: tipo de señal, si la contendrá texto, pictograma o ambos y las medidas.

2. El proceso de diseño donde se describe el desarrollo de la señalización.

3. Los originales para prototipo, es decir, los bocetos considerados como los más adecuados para conformar el programa.

4. Las técnicas y materiales que se consideran los más adecuados para la reproducción de la señalización. El tema que trata esta subdivisión es sumamente extenso y a pesar de que

forma parte del diseño gráfico, para este proyecto de tesis solamente se referirá como mera sugerencia, ya que la decisión final al respecto corresponde a las autoridades de la institución.

5. La conclusión del proyecto que contiene los prototipos finales tal como serán entregados al instituto para su reproducción.



capítulo I: el instituto mexicano de la juventud

1.1 Historia del Instituto Mexicano de la Juventud.

1.1.1 Antecedentes.

Hace varias décadas, la atención para la juventud no tenía ningún espacio correspondiente en las políticas del gobierno, ni se había logrado consolidar ninguna estructura eficaz que lograra penetrar en los problemas de fondo de la juventud, pese a su evidente importancia y valor para el futuro inmediato de la sociedad mexicana. En aquel momento surgió la necesidad de crear un organismo que regule, coordine, promueva y opere programas y estrategias específicos de atención a la juventud además de unificar la amplia gama de instrumentos que la legislación establece para planificar acciones y programas especialmente diseñados a la juventud.

El antecedente más reciente de entidades públicas encaminadas a la atención de la juventud proviene de los años cincuenta. El Instituto Nacional de la Juventud (INJUVE) consolidó las actividades realizadas por más de 20 años en la Secretaría de Educación Pública, constituyendo en su período de vigencia una alternativa de instrucción y de orientación cívica ante los sistemas formales de educación. Sus funciones se orientaron a la capacitación física, para el trabajo, cultural y ciudadana ampliando en la década de los setenta sus capacidades de estudio de los problemas de la juventud.

En 1977 el INJUVE fue sustituido por el Consejo Nacional de Recursos para la Atención de la Juventud (CREA) por la necesidad de dar mayor apoyo a programas para los jóvenes y de establecer con claridad una política en su beneficio. El CREA se instituyó como organismo público descentralizado con personalidad jurídica y patrimonio propio para emprender programas de mayor alcance y constituirse como el coordinador real de la política de gobierno hacia la juventud. Dentro de este organismo se propuso fomentar el desarrollo integral de los jóvenes y prepararlos para que asumieran sus responsabilidades en los procesos de cambio de la sociedad mexicana. En su junta directiva participaban 11 dependencias y entidades paraestatales con funciones vinculadas a la atención de la juventud.

El CREA era asesor obligado de la Administración Pública Federal en sus tareas relacionadas con la juventud. Sus principales programas llegaron a ser plan joven, promoción deportiva, promoción cultural, el estudio de los problemas juveniles y la procuraduría de la juventud.

Una evaluación del CREA mostró la imposibilidad de cumplir con sus objetivos. Por una parte había limitación en la cobertura al medio urbano e imposibilidad de proporcionar empleo a la juventud. Por la otra era incapaz de conducir los deseos de la juventud de participación política. En 1988 el CREA fue absorbido por la Comisión Nacional del Deporte (CONADE) reduciendo sus funciones limitadas por su naturaleza de órgano desconcentrado dependiente de la Secretaría de Educación Pública. La política para los jóvenes quedó subordinada a las prioridades en la labor del deporte.

Esta regresión trajo como consecuencia la dispersión de los instrumentos ya existentes en la legislación, pero particularmente la pérdida de las funciones de planeación, control y evaluación que con el CREA se comenzaban a ejercer. La necesidad de una institución creada para la atención de la juventud se acrecentó, por esta razón, en el Senado de la República se instituyó la comisión de atención a la juventud, cuyas diversas actividades permitieron la elaboración de un proyecto de ley para la creación del Instituto Mexicano de la Juventud. Su propuesta se sustentó en un análisis riguroso de los problemas que afectan a la juventud y de la importante participación de los jóvenes en el desarrollo del país y la sociedad en el futuro inmediato.

El Instituto Mexicano de la Juventud fue diseñado como una entidad con la necesaria capacidad ejecutiva para coordinar, evaluar, promover e impulsar programas y acciones que logren configurar una política eficaz de atención a la juventud. Se trata de una institución que se considera necesaria que permita reformar las expectativas más prometedoras en lo creativo, más nobles en lo cultural, más reales en lo productivo y más sólidas en lo democrático.

El proyecto de ley que dio origen al Instituto Mexicano de la Juventud fue aprobado el veintidós de diciembre de 1998 e inició sus operaciones el seis de enero de 1999.

1.1.2 Cronograma de desarrollo.

- 1938 Conformación de una fuerza representativa juvenil. Creación de grupos como la confederación de jóvenes mexicanos.
- 1939 Creación de la Central Única de la Juventud.
- 1942 Surge la oficina de Acción Juvenil de la Secretaría de Educación Pública.
- 1950 Se constituye el Instituto Nacional de la Juventud Mexicana.
- 1970 Reestructuración del INJM, cambiando sus siglas por INJUVE.
- 1977 Se constituye el Consejo Nacional de Recursos para a atención de la Juventud (CREA).
- 1987 Institucionalización del CREA, surgiendo así 31 CREA's.
- 1988 Desaparición, por decreto presidencial, del CREA dando lugar a la Comisión Nacional del Deporte.
- 1996 Aparece Causa Joven, dependiente de la Secretaría de Educación Pública.
- 1999 Surge el Instituto Nacional de la Juventud a partir del 6 de enero.

1.1.3 Servicios del IMJ.

Género: promover una cultura de equidad entre los sexos.

Empleo Juvenil: apoyar a las y los jóvenes en su incorporación al sector productivo del país por medio de la bolsa de trabajo, así como becas de capacitación laboral.

Promoción educativa: servicios de orientación, información y becas para complementar la instrucción educativa.

Proyectos juveniles: asesoría y apoyo a proyectos de desarrollo planteados por organizaciones juveniles.

Servicio social: propicia la vinculación con la realidad social y laboral.

Apoyo a jóvenes indígenas: propiciar acercamiento e intercambio de experiencias que permitan el desarrollo de las comunidades indígenas y rurales.

Servicios juveniles: apertura de espacios de expresión y participación de los jóvenes para el desarrollo individual y de las comunidades.

Investigación y estudios sobre juventud: conocimiento sistemático de la juventud y delineación de sus características.

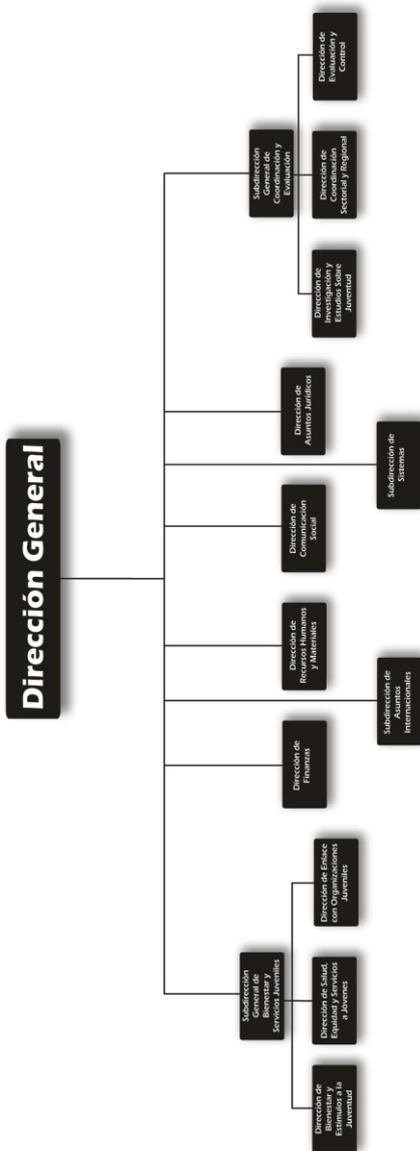
Sexualidad: proporcionar información a los sectores juveniles para fomentar una cultura de responsabilidad sexual.

Prevención de adicciones: capacitación, información y orientación de los factores nocivos de las adicciones.

Medio ambiente: propiciar una cultura ambiental para la creación de una sociedad sustentable.

Relaciones internacionales: crear vínculos con países y organizaciones del resto del mundo para el desarrollo de nuestros objetivos.

1.1.4 Organigrama.¹



1.2 Misión, visión y objetivos generales del IMJ.²

1.2.1 Misión.

Promover, generar y articular políticas públicas integrales de juventud que surjan del reconocimiento de las y de los jóvenes en toda su diversidad, como sujetos y actores de su propio destino, que respondan a sus necesidades, expectativas y propuestas; propiciando el mejoramiento de su calidad de vida y su participación plena y desarrollo nacional.

1.2.2 Visión.

Jóvenes hombres y mujeres, preocupados por su comunidad, que participen en lo individual y/o a través de organizaciones o agrupaciones intergeneracionales en los procesos de cambio y desarrollo nacional, con el objetivo de llevar a efecto sus propuestas y demandas, contando con acceso a recursos y oportunidades que fortalezcan sus capacidades y derechos, así como que promuevan su creatividad.

1.2.3 Objetivos generales.

* Asesorar al Ejecutivo Federal en la planeación y la programación de las políticas y acciones relacionadas con el desarrollo de la juventud de acuerdo al Plan Nacional de Desarrollo.

* Actuar como órgano de consulta y asesoría de las dependencias y entidades de la Administración Pública Federal, así como de las autoridades estatales, municipales y, de los sectores social y privado cuando así lo requieran.

* Promover en coordinación con las dependencias y entidades de la Administración Pública Federal, en el ámbito de sus respectivas competencias, las acciones destinadas a mejorar el nivel de vida de la juventud, así como de sus expectativas sociales, culturales y derechos.

* Definir e instrumentar una política nacional de juventud que permita incorporar a los jóvenes al desarrollo del país.

* Fungir como representante del Gobierno Federal en materia de juventud ante los gobiernos estatales y municipales, organizaciones privadas, sociales y organismos internacionales, así como en foros, convenciones, encuentros y demás reuniones en las que el Ejecutivo solicite su participación.

1.3 Imagen gráfica del IMJ.



INSTITUTO MEXICANO DE LA JUVENTUD

1.3.1 Logotipo.

Un logotipo, de acuerdo con Norberto Chávez³, es un signo puramente verbal que adquiere una capacidad identificadora que además de distinguir marcas y organizaciones, avalan e indican calidad, valor, fiabilidad y origen de las mismas. En este caso, se puede definir logotipo como la versión gráfica estable del Instituto Mexicano de la Juventud.

La tipografía que es utilizada dentro de un logotipo o en general dentro de cualquier diseño, además de su función verbal y sus características de visibilidad e inteligibilidad, posee significados complementarios al propio nombre que se constituyen por la forma, estructura, posición, distribución y tamaño del tipo a considerar.

En el logotipo del Instituto Mexicano de la Juventud se recurrió a una tipografía clásica (Weiss Bt) y a una composición simétrica de las líneas tipográficas, haciendo referencia al concepto de institucionalidad. El cambio de tamaños de letra está hecho para jerarquizar los conceptos apoyando gráficamente las abreviaturas del nombre. Todas estas características en conjunción con la limpieza de la reproducción del logotipo hacen referencia a la contemporaneidad del mensaje.

1.3.2 Imagotipo.

Dentro de la identidad gráfica del Instituto Mexicano de la Juventud se añadió al logotipo un signo no verbal o gráfico que tiene como finalidad mejorar las condiciones de identificación⁴. La imagen a la que se recurre, a pesar de ser abstracta, se caracteriza por su estabilidad y pregnancia que permite distinguir a la institución sin recurrir a la lectura como tal.

La construcción del Imagotipo del Instituto Mexicano de la Juventud observa cierta relación con diversas nociones y hechos propios de la institución. Se utiliza una simbolización mixta (verbal e icónica) que consiste en representar mediante la misma imagen a dos jóvenes en diálogo, simbolizando connotativamente a los dos sexos y por otro lado, mediante la disposición de los elementos que conforman el imagotipo se hace un juego figura-fondo donde se muestra la letra M representando la palabra México.

1.3.3 Color

Una de las partes fundamentales en la comunicación del logotipo del Instituto Mexicano de la Juventud es el color, ya que no es un añadido final en el diseño, por el contrario, es una fuerza positiva que integrada con la imagen hace de éste un logotipo creativo que cumple con su finalidad comunicativa.



Para el logotipo del Instituto Mexicano de la Juventud se utilizaron dos colores específicos verde y gris. El significado que tienen estos colores dentro del logotipo es de suma importancia para poder entender el correcto funcionamiento del mismo. Brevemente se mencionan lo denotado de cada color con respecto a su uso en la imagen del Instituto Mexicano de la Juventud.

El verde, desde el punto de vista histórico, es un color de relevancia y su empleo es recurrente, para los aztecas simbolizaba todo aquello que es valioso como el corazón humano o la esencia de la vida. También se le da la connotación de libertad, independencia y esperanza; además de calidad, confianza y versatilidad.

En cuanto al gris, a pesar de ser uno de los colores llamados “neutrales”, esta no es una característica que disminuya la importancia de su significado en el logotipo del Instituto Mexicano de la Juventud. Este color nos remite a la seguridad, sabiduría y sutileza propias de la institución

1.4 Estructura espacial del Instituto Mexicano de la Juventud.

1.4.1 Zonificación.

El espacio donde será situada la señalización que refiere esta investigación es el Instituto Mexicano de la Juventud. Esta institución está situada en la calle Serapio Rendón, número 76, colonia San Rafael, código postal 06470, delegación Cuauhtémoc.

En este apartado se incluye un plano de ubicación del instituto, donde se pueden localizar las calles aledañas y algunos lugares conocidos que permiten hallar las instalaciones de la institución con mayor facilidad.

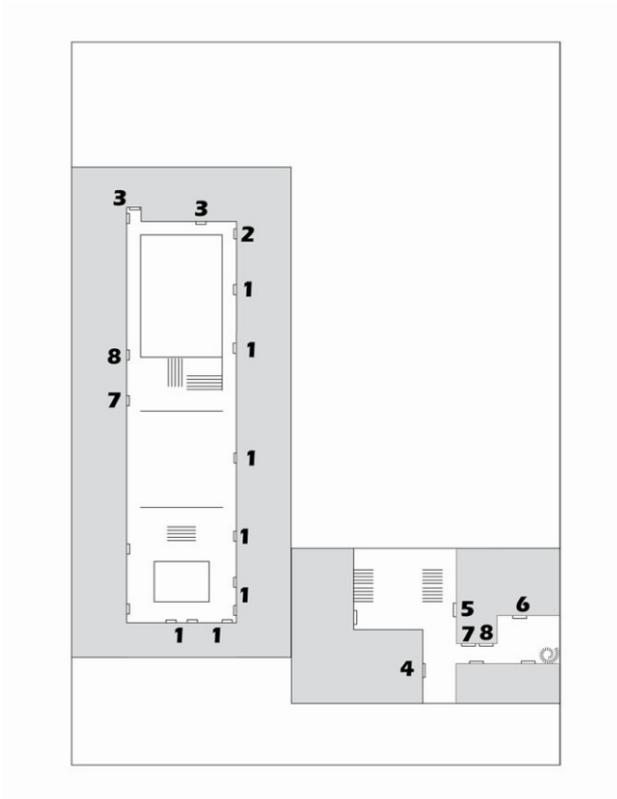


1.4.2 Ubicación de los servicios.

Dentro de las instalaciones del Instituto Mexicano de la Juventud se ofrecen diversos servicios para la juventud de todo el país, distribuidos de manera confusa para aquellos que visitan el instituto por vez primera; esto se debe a que el edificio que resguarda al Instituto Mexicano de la Juventud no fue diseñado específicamente para este fin. Por esta razón, ubicar los servicios es de suma importancia para el desarrollo de la señalización de manera que ésta permita que la institución pueda desempeñar efectivamente los servicios a los que esta destinada.

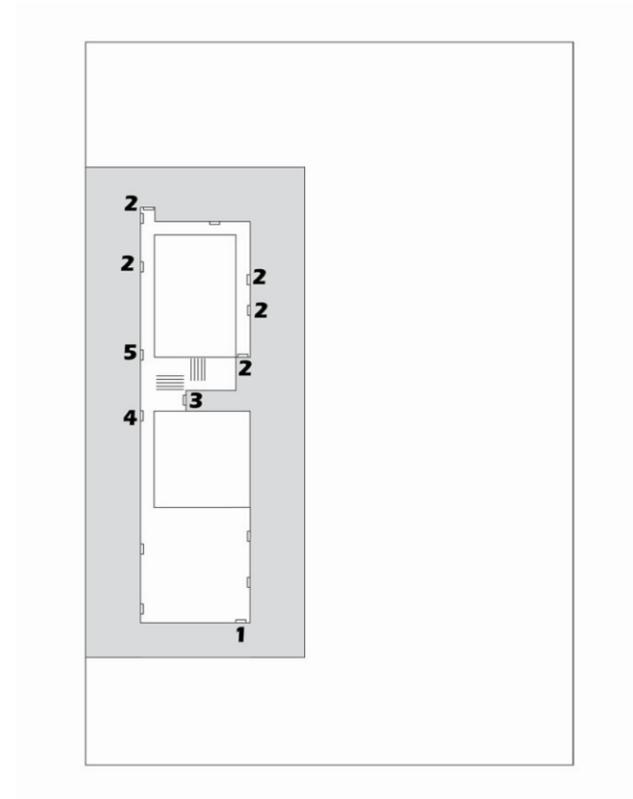
El Instituto Mexicano de la juventud se divide estructuralmente en 4 plantas: planta baja, primer, segundo y tercer piso, de las cuales se presenta un plano en el orden en que se mencionan; dentro de cada uno de estos planos se localizan los servicios que se prestan en el Instituto Mexicano de la Juventud.

Segundo piso



1. Dirección de salud, equidad y servicios a jóvenes
2. Subdirección de sistemas
3. Dirección de bienestar y servicios juveniles
4. Dirección general
5. Secretaría técnica
6. Dirección de asuntos jurídicos
7. Baños damas
8. Baños caballeros

Tercer piso



1. Comedor
2. Dirección de investigación y estudios sobre juventud
3. Biblioteca
4. Baños damas
5. Baños caballeros

1.5 Necesidad de información del Instituto Mexicano de la Juventud.

1.5.1 Unidades de Información.

Las unidades de información son un listado de palabras clave que son de ayuda para conocer, de manera general, el nombre de las áreas más importantes que promueven las actividades de la institución. Debido al flujo de numerosas personas dentro del Instituto Mexicano de la Juventud, este listado permite definir los diferentes espacios que es necesario hacer de conocimiento ante el público usuario para permitir un mejor desplazamiento dentro de la institución y, por lo tanto, un mejor servicio. Estas son:

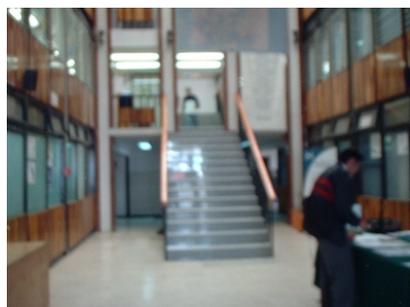
1. Dirección General
2. Baños
3. Estacionamiento
4. Vigilancia
5. Información
6. Salida de emergencia
7. No corro
8. No grito
9. No empujo
10. Ruta de evacuación
11. Extintor
12. Auditorio
13. Salida
14. Biblioteca
15. Subdirección General de Bienestar y Servicios Juveniles
16. Dirección de Comunicación Social
17. Dirección de Finanzas
18. Dirección de Asuntos Jurídicos
19. Dirección de Recursos Humanos y Materiales
20. Subdirección de Sistemas
21. Subdirección de Asuntos Internacionales
22. Subdirección General de Coordinación y Evaluación

1.5.2 Documentos fotográficos.

Dentro de las instalaciones del Instituto Mexicano de la Juventud existen diversos factores que no son considerados en los planos, éstos pueden ser aspectos problemáticos que deben considerarse para la correcta elaboración del programa señalético. Se incluyen las fotografías de los puntos clave que permiten identificar dichos aspectos para prevenir y resolver las dificultades que la estructura del instituto presente.

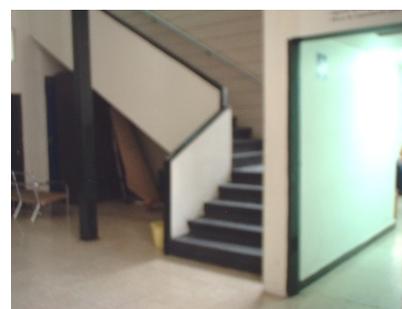


En el exterior del Instituto Mexicano de la Juventud se observa una arquitectura antigua en la que predomina un ambiente frío. Las paredes más cercanas a la entrada principal aún conservan los ladrillos que las conforman como parte de la ambientación. Más adelante, en una de las paredes que colindan con la entrada al estacionamiento, se taparon los ladrillos con pintura en color amarillo.



Más adelante hay una cenefa de mosaico color beige, que abarca hasta el suelo y no tiene ninguna relación con el ambiente percibido en la entrada. La puerta que conduce al estacionamiento tiene cinco arcos de ladrillo del mismo estilo que el que se encuentra en la fachada. Como parte del ornato tienen macetas de color naranja con plantas naturales.

En su interior, el instituto tiene diferentes ambientes. Primero se observa que las oficinas tienen estructuras de madera con ventanas amplias, predominando un ambiente cálido. Las paredes están pintadas de color blanco, sin recubrir totalmente algunos detalles de la construcción como los ladrillos, que difieren en forma y color con los del exterior.





En las escaleras que acceden al tercer nivel las paredes se encuentran recubiertas por el mosaico que conforma la cenefa. Detrás de la escalera, al fondo, puede percibirse un ambiente completamente diferente a los anteriores, las oficinas están limitadas por paredes blancas y puertas de cristales. En esta área se usa la madera pero solamente para los muebles.



En el estacionamiento el ambiente es parecido al que se puede percibir en el exterior, los ladrillos son iguales a los de la entrada, mientras que las paredes están pintadas de un color más claro que en el exterior.

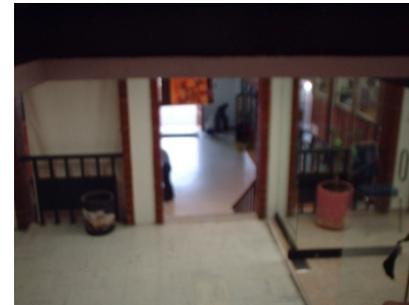




Las oficinas que se encuentran al fondo del estacionamiento son similares a las que se encuentran en el interior. Las paredes son blancas y tienen puertas de cristal muy amplias. Es un ambiente frío.

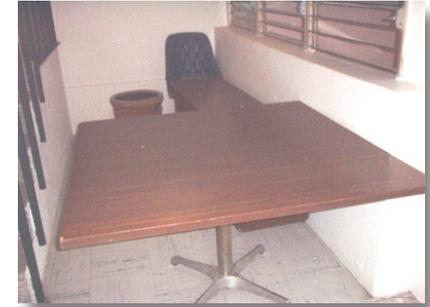


Cerca de la entrada para autos el ambiente es mucho más cálido. Las paredes son de color amarillo y la arquitectura es rústica.





En el segundo piso el primer ambiente que se percibe es muy similar al de la entrada del instituto, paredes blancas y de madera, ladrillos sin pintar. Es un ambiente calido.



Mas adelante se encuentra un pasillo con las paredes blancas y algunas ventanas amplias. Tanto puertas como ventanas están pintadas de color negro. El ambiente que se percibe es sumamente frío a pesar de la estrechez del lugar.



El pasillo anterior conduce a este, cuya ambientación es totalmente diferente. Las paredes siguen siendo blancas, mientras que el piso es de color naranja, tiene puertas y ventanas de madera. La mayoría de los muebles que se localizan dentro de la institución son de madera, pero también se encuentran algunos de metal.



Al fondo se encuentra un área cuyo ambiente es el más frío de todas las instalaciones. Algunas paredes están pintadas de blanco y otras de verde. Las puertas son metálicas y tienen cristales grandes.



El ambiente que se percibe en los pisos superiores de las instalaciones del instituto es parecido al de la planta baja. Se encuentra la cenefa que recubre la parte inferior de las paredes y la pintura blanca en la superior. Las puertas son de color negro.



En el segundo piso se observa solo un ambiente diferente, localizado cerca de la entrada al estacionamiento. En él se percibe un ambiente cálido con puertas, ventana y muebles de madera.

1.5.3 Condicionantes arquitectónicas y ambientales.

El proyecto de señalización para el Instituto Mexicano de la Juventud no tiene ninguna injerencia para modificar las características arquitectónicas y ambientales del instituto, por lo que se refieren aquellas que son condicionantes en el proceso señalético.

La arquitectura del Instituto Mexicano de la Juventud posee en sí misma diversas características expresivas e inductivas que conforman cierta orientación al público usuario, en ocasiones se torna confusa y de difícil acceso ya que este edificio no fue construido específicamente para albergar a dicha institución, más bien fue acondicionado de acuerdo a las necesidades que ésta requirió en su momento.

El Instituto Mexicano de la Juventud es un edificio antiguo que, dadas las adaptaciones que ha sufrido, esta desequilibrado en cuanto a las relaciones espaciales y volumétricas, es decir, en las alturas de los techos, el tamaño y la distribución de las oficinas y en la ubicación de los servicios de mayor relevancia en comparación con los de menor importancia, por lo que concluimos es una construcción complicada morfológicamente.

La ambientación del espacio arquitectónico del Instituto Mexicano de la Juventud también tiene características específicas que, en teoría, deben remontar a las labores institucionales, sin embargo, por las mismas razones que en referencia a la arquitectura, la ambientación del Instituto Mexicano de la Juventud no cuenta con dichas particularidades.

Se encuentra una ambientación mixta, es decir, no se cuenta con algo general, dependiendo del área de la que hablemos es el tipo de ambiente que se percibe. En algunos casos la ambientación se complementa con la decoración de las oficinas y la iluminación formando un entorno cálido; no obstante en otras áreas de la misma institución tienen un decorado y una iluminación que remontan más a un ambiente frío. En general dentro de la institución encontramos las paredes recubiertas con un color claro, ya sea beige o blanco. En cuanto a los muebles la mayoría son de madera en combinación con forros azules o verdes.

De acuerdo a las características que se describen en esta subdivisión es notable la necesidad que presenta el Instituto Mexicano de la Juventud de rapidez, eficiencia y seguridad en los desplazamientos y las acciones que sus usuarios realizan día a día. Con anterioridad el instituto reconoció esta necesidad de comunicación e intento darle solución, sin embargo, todavía hay factores que no permiten que la señalización actual cumpla con sus funciones comunicativas.

El diseñador gráfico como profesional creador de “máquinas de comunicar”⁵ tiene como objetivo una actividad sistemática que permita encontrar la solución adecuada, en esta situación en particular y para las personas a quienes va dirigida, multiplicando las capacidades comunicativas de aquel diseño que ya ha sido elaborado.

1. Instituto Mexicano de la Juventud. Manual General de Organización. Junio, 2004
2. Instituto Mexicano de la Juventud. Manual General de Organización. Junio, 2004
3. CHAVEZ, Norberto. La Imagen Corporativa. Ed. Gustavo Gili. México, 1994
4. CHAVEZ, Norberto. La Imagen Corporativa. Ed. Gustavo Gili. México, 1994
5. CHÁVEZ, Norberto, El oficio de diseñar, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001

capítulo II: la señalización del instituto mexicano de la juventud

Dentro de esta investigación se considera señalización como la consecuencia de la señalética, es decir, si se entiende a la señalética como “una disciplina de la comunicación ambiental y de la información que tiene por objeto orientar las decisiones y las acciones de los individuos en lugares donde se prestan servicios”¹, la señalización son los elementos tangibles que permiten a esta disciplina cumplir su objetivo. Dichos elementos representan el sistema de lenguaje que mediante signos alfabéticos, cromáticos e icónicos, conllevan un sentido preciso e inteligible que los hace utilizables conforme a las necesidades de orientación de los individuos dentro del Instituto Mexicano de la Juventud. Este sistema de mensajes visuales instantáneos del lenguaje señalético retoma la forma breve y concentrada del signo gráfico como portador de comunicación, significado, mensaje e información que será comprendida por el individuo, siendo la señal en su conjunto un estímulo que apela a la sensación visual cumpliendo su cometido orientativo.

La señalética es una disciplina realizada por profesionales del diseño gráfico y la comunicación visual, quienes mediante análisis, selección, evaluación y aplicación de técnicas y tecnologías gráfico-visuales, solucionan las necesidades comunicativas, informativas y de ubicación del entorno en que se desarrollan. Por tanto, se puede referir que la señalética es una práctica profesional del diseño gráfico y la comunicación visual, mientras que la señalización es lo diseñado², es decir, los signos gráficos que llevan al receptor determinada información.

Diseño gráfico es la actividad proyectual que pretende cubrir ciertas necesidades humanas mediante el resultado formal que de ella se obtengan. Cuando se diseña se pretende la producción de “máquinas de comunicar”³ cuya efectividad sea clara para personas concretas y en situaciones concretas. Sin embargo, el objetivo de esta investigación es un rediseño, un proceso distinto al antes mencionado si se toma en cuenta la diferencia de sus objetivos y por tanto de sus problemáticas. En un rediseño ya hay un ejercicio proyectual y sus resultados, por lo que no partimos de cero, se requiere llevar a cabo de la misma manera que en un diseño una re-configuración de los objetos concretos (resultado) de manera que se logre multiplicar las capacidades comunicativas efectivamente, lo que no se logró con el diseño actual.

El hecho de ser actividades diferentes no desmerita el rediseño, por el contrario, esta re-configuración implica su dosis de creatividad, imaginación y reflexión proyectual⁴ que la hacen tan válida como el diseño dentro de la actividad profesional. La realización de un rediseño del mismo modo que el diseño en sí, permite, dentro del ejercicio creativo-expresivo de su nueva actividad proyectual, re-configurar un diseño con un alto grado de originalidad e innovación. De esta manera, mediante el rediseño se supone una restauración completa de un diseño ya existente, que más que ser una actividad sencilla es un reto mediante el cual se accede a un desarrollo mayor como profesionales del diseño gráfico y la comunicación visual.

2.1 Elementos para el análisis de la señalización de IMJ

2.1.1 Sistema de nomenclaturas

Es conveniente hacer una enunciación de aquellas unidades de información que el Instituto Mexicano de la Juventud ha considerado pertinentes para la correcta aplicación y función de su programa señalético, con la finalidad de facilitar el acceso a los servicios dentro de la institución. Estas son:

1. Dirección General
2. Secretaría Técnica
3. Subdirección de Asuntos Internacionales
4. Subdirección de Sistemas
5. Dirección de Finanzas
6. Dirección de Recursos Humanos y Materiales
7. Dirección de Asuntos Jurídicos
8. Dirección de Comunicación Social
9. Subdirección General de Bienestar y Servicios Juveniles
10. Dirección de Bienestar y Estímulos a la Juventud
11. Dirección de Salud, Equidad y Servicios a Jóvenes
12. Dirección de Enlace con Organizaciones Juveniles
13. Subdirección General de Coordinación y Evaluación
14. Dirección de Investigación y Estudios Sobre Juventud
15. Dirección de Coordinación Sectorial y Regional

- 
16. Dirección de Evaluación y Control
 17. Baños damas
 18. Baños caballeros
 19. Baños discapacitados
 20. Estacionamiento
 21. Módulo de vigilancia
 22. Módulo de Información
 23. Salida de emergencia
 24. No corro
 25. No grito
 26. No empujo
 27. Ruta de evacuación
 28. Extintor
 29. Auditorio joven
 30. Acceso a discapacitados
 31. Salida
 32. Biblioteca
 33. Comedor
 34. No fumar
 35. Bodega

Este listado permite conocer las necesidades de información que, como menciona Costa⁵, son de relevancia para el manejo adecuado de la información señalética del programa para el Instituto Mexicano de la Juventud y aquellas que no han sido contempladas en la señalización actual para poder tomarlas en consideración.

2.1.2 Pictogramas existentes

2.1.2.1 Factor significado

El estudio de los significados tanto de elementos visuales y gráficos como de otros de diversa índole, son analizados por la "ciencia de los significados"⁶ mejor conocida como Semiótica. La semiótica es la ciencia que tiene como misión el estudio y análisis de

los signos y símbolos (que en este caso son gráficos) que tienen un significado preciso y claro, estudia, como bien dice Morris⁷, las cosas o sus propiedades en tanto su función sea servir como signos.

La comunicación intencional que transmiten los pictogramas forma parte del estudio de la semiótica, la información pictográfica es en sí un mundo de imágenes transmisoras de mensajes que establece, de manera general, un sistema de información más directo que influye en la conducta de quienes la observan, finalidad primordial de los pictogramas.

Esta transmisión de mensajes de un pictograma no se da al azar, se constituye por un proceso de funcionamiento de dichos signos llamado semiosis.⁸ La semiosis es el proceso mediante el cual algo funciona como signo. Dicho proceso, según Morris, esta constituido por cuatro elementos principales:

1. El signo, significante gráfico o bien, vehículo signico, que se refiere a, en este caso, los pictogramas que son los que actúan como signos.
2. El significado o designatum, es decir, el o los objetos a los que el signo alude.
3. La interpretación o interpretante, se refiere al efecto que el signo produce en determinado intérprete.
4. El intérprete, quien recibe el mensaje, lo ve y lo analiza.

Dentro de la semiótica se encuentran tres subdivisiones que nos permiten un estudio más profundo de los signos. Estas son: la sintáctica, que se encarga de la relación entre el signo y su sistema; la semántica, que estudia la relación que hay entre el signo y lo que representa y la pragmática, que estudia la relación entre el signo y los usuarios.

a) Sintáctica

La sintáctica estudia las relaciones existentes entre ciertas combinaciones de signos dentro de un lenguaje; la sintaxis, por consiguiente, es la consideración de signos y combinaciones entre

Estos. La posibilidad de que se produzcan ciertas relaciones entre ellos es muy amplia dado que la utilización de signos es muy abundante. Así, la estructura sintáctica del lenguaje se refiere a la interrelación de los signos provocada por la interrelación de respuestas, de las que el significante gráfico es producto o parte.

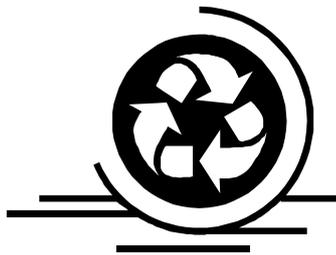
Los signos, por lo general, pueden llegar a diferir según el grado con que establecen posibilidades concretas. De este modo, si un signo puede denotar un solo objeto, es "índice o signo indéxico"; cuando denota una diversidad de cosas y puede combinarse de diferentes maneras con otros signos que expliquen o limiten el alcance de su aplicación se habla del "signo caracterizador"; en cambio, si puede denotar cualquier cosa y se relaciona con cualquier signo se le denomina "signo universal"⁹.



Signo indéxico



Signo caracterizador



Signo universal

b) Semántica

La semántica se ocupa de la relación entre los signos y sus significados con los objetos que denotan. Dentro de la semiótica hay algunas reglas que permiten determinar en qué condiciones un signo es aplicable a un objeto o situación. El designatum¹⁰ de un signo no es nada más que las cosas que éste puede denotar, los objetos o situaciones relacionadas al vehículo signico.

Un signo indéxico designa aquello hacia lo que dirige la atención, sin caracterizarlo y sin ser similar a lo que denota. En cambio, un signo caracterizador, como su nombre lo indica, sí describe lo que puede denotar. Cuando muestra en sí mismo las características que un objeto debe tener para ser denotado por él se convierte en un icono; o bien si no es así puede ser un símbolo.

c) Pragmática

La pragmática es la parte de la semiótica que se encarga del estudio de las relaciones de los signos con sus intérpretes. Se encarga de los aspectos bióticos de la semiosis, es decir, los fenómenos psicológicos, biológicos y sociológicos que se dan en el funcionamiento de los signos.

El funcionamiento mental de interpretación de un signo no es una mera contemplación del mundo, por el contrario, es un proceso selectivo donde el organismo recibe indicaciones de cómo actuar en relación al mundo para satisfacer sus necesidades; desde la perspectiva pragmática, la estructura lingüística es un sistema de conducta.

Pragmáticamente los signos indéxicos centran la atención del intérprete en partes del entorno; el signo caracterizador dominante determina una respuesta general a esas partes; los especificadores de caracterización delimitan la expectativa general y el grado de especificación.

Para tratar adecuadamente la relación de un signo con sus intérpretes se requiere tener conocimiento de la relación de los signos entre sí y con aquellas cosas a las que remiten o refieren a sus intérpretes, es decir, todas las divisiones de la semiótica tienen la misma relevancia dentro de la semiosis.

2.1.2.2 Factor gráfico

A) Elementos visuales del pictograma

1. Forma como punto

Un punto es, como dice Kandinsky¹¹ “el puente esencial entre palabra y silencio”, el primer elemento que permite iniciar la comunicación y, por así decirlo, romper el silencio, hablar. En sentido estrictamente gráfico un punto es una unidad simple y pequeña plasmada en algún soporte; se puede definir como el “átomo” de cualquier expresión gráfica, es la unidad mínima visual dentro de una composición.

Entre sus características elementales un punto tiene un tamaño definido (generalmente pequeño) y por tanto recubre un espacio definido. Generalmente se identifica un punto de forma circular, sin embargo, tanto su tamaño como su forma suelen tener variaciones, un punto puede ser mínimo, irregular o perfectamente redondo.

Al analizar cualquier elemento gráfico se percibe que está conformado por puntos, pero en este apartado se menciona solamente lo referente a los puntos utilizados de forma aislada. De este modo, dentro de los pictogramas empleados en la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud no se encuentra ninguna forma como punto específicamente.

2. Forma como línea

Se puede entender e incluso definir una línea como la alineación de puntos unidos simulando continuidad, o bien, como el trazo que deja un punto al moverse. Se caracteriza por tres aspectos: su apariencia general ya sea recta, curva, irregular, quebrada o trazada a mano; su cuerpo o contenido entre los bordes que la delimitan, por lo general suelen ser lisos y paralelos, no obstante, al cambiar su apariencia el resultado es un cambio en el cuerpo de la línea de modo que parezca afilado, rugoso o irregular; y sus extremidades, que solo toman importancia si la línea es ancha y pueden ser redondas, puntiagudas o de cualquier otra forma simple.

3. Forma como plano

Una forma como plano es entendida como la conjunción del punto y la línea dentro de una superficie bidimensional. Está limitada por líneas (por lo general conceptuales, es decir, no visibles) y las interrelaciones de éstas son las que construyen la figura de la forma plana. Así, encontramos una diversidad de figuras que podemos clasificar en:



* Las figuras geométricas son las que están construidas de forma rigurosa y matemática.

* Aquellas conformadas por curvas libres son las orgánicas, las cuales por lo general sugieren cierta fluidez y desarrollo.



* Las rectilíneas se encuentran limitadas, como su nombre lo dice, por líneas rectas, sin embargo, su construcción no tiene ninguna relación matemática.

* Al hablar de figuras irregulares es preciso mencionar su composición mediante líneas curvas y rectas indistintamente, pero sin ninguna relación matemática entre ellas.



Sanuri
Sanuri
Sanuri

* Las manuscritas también llamadas caligráficas son las creadas a mano alzada.

* Por último, las accidentales pueden estar determinadas por algún efecto de procesos o materiales especiales, o bien, simplemente ser obtenidas de manera accidental.



4. Signos básicos

Dentro de una señalización es de gran importancia conocer las capacidades y límites de los signos básicos por dos razones principalmente. La primera es que son estos signos la base estructural de cualquier pictograma, la segunda es que por su disposición simétrica pueden llegar a considerarse como fondos ideales de las señales.

* El cuadrado: visualmente se encuentra formado por cuatro líneas rectas de igual longitud distribuidas paralelamente dos verticales y dos horizontales. Al convertirse en rectángulo un par de sus líneas formales (ya sean horizontales o verticales) acrecientan su longitud. Un cuadrado simple puede considerarse una figura neutral, asociada comúnmente con los cuatro puntos cardinales. En cuanto se convierte en rectángulo, domina cierta tensión al buscar enseguida la diferencia entre largo y alto. Al disponer un cuadrado sobre uno de sus vértices se obtiene una imagen inquietante, que sugiere determinada intención.

* El triángulo: es una figura conformada por tres líneas que se cortan reciprocamente y a su vez forman tres ángulos. Dependiendo de la manera en que interactúan dichas líneas se clasifican en equiláteros, cuando éstas tienen la misma longitud; isósceles, cuando

solo dos de ellas son iguales; y escalenos, cuando todas las líneas son diferentes. La expresión de un triángulo se juzga con relación a la posición de su base ya sea vertical u horizontal; en posición vertical, se percibe en la figura cierta direccionalidad y desplazamiento; en horizontal, se consigue estabilidad y firmeza; al colocar el triángulo sobre uno de sus bordes, éste posee un carácter activo.

* El círculo: se puede considerar la figura más sencilla y al mismo tiempo más compleja ya que carece de ángulos y por tanto, la presión de sus bordes esta nivelada. En el círculo encontramos la línea eterna, sin inicio ni final, que suele remontar al curso del tiempo, el ciclo de la vida, la sensación de rotación e incluso protección.

* La flecha: estructuralmente es una derivación del triángulo, en el aspecto angular de su forma pero incluyendo una figura bisectriz generalmente rectangular. Si hay dos líneas convergentes, de manera que formen un ángulo, se crea de algún modo, la sensación de movimiento y dirección, dependiendo hacia donde se oriente.

* La cruz: se define estructuralmente a esta figura como dos líneas interceptadas, dando origen a un punto de intersección. Cuando ambas líneas son del mismo tamaño éste se convierte específicamente en el signo de más utilizado matemáticamente. Cuando la línea vertical tiene una dimensión mayor, evoca la figura humana y de ahí su marcado simbolismo.

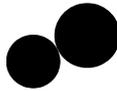
5. Interrelación de formas

Dentro de cualquier diseño es poco probable encontrar una forma aislada de otras como el único elemento que lo conforma, por el contrario, los diversos componentes del diseño interactúan entre sí. La interrelación de las formas que se disponen se aplica de ocho maneras distintas:

1. Cuando se utilizan formas separadas entre sí sin tomar en cuenta la distancia que hay entre ellas se realiza un distanciamiento.



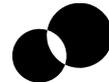
2. La anulación del espacio entre dos figuras distanciadas, logrando un acercamiento ligero se conoce como toque.



3. Un acercamiento de manera que se cruce una figura sobre otra, aparentando estar por encima y cubriendo una porción que queda abajo es llamada superposición.



4. Al acercar una figura con otra de modo que se crucen entre sí, pero aparenten cierta transparencia y puedan verse sus contornos estamos hablando de una penetración.



5. Si se reúnen dos o más formas de manera superpuesta, pero éstas forman una nueva forma mayor es una unión.



6. Cuando hay una forma invisible que se cruza sobre otra visible donde la porción de la visible queda cubierta por la invisible y por tanto dicha porción se convierte igualmente en invisible tenemos una sustracción.



7. Si se realiza una superposición donde solamente sea visible la porción donde ambas figuras se cruzan dando lugar a una nueva forma más pequeña es una intersección.



8. El acercamiento de las formas hasta que sus centros concuerden se llama coincidencia.



B) Elementos de relación del pictograma

La manera en que se disponen las formas dentro de un diseño está gobernada por la estructura. La estructura pone un orden y predetermina las relaciones internas entre las formas de un diseño. En ocasiones estas interrelaciones se renombran composición, no asociándola con algo relativo a la pintura, sino entendiéndola como la organización total de todas las formas de cualquier diseño¹². La estructura de un diseño puede ser formal, semiformal e informal, puede ser activa o inactiva y también puede ser visible o invisible.

La estructura formal esta compuesta de líneas construidas de manera rígida, matemática, el espacio esta dividido en una cantidad de subdivisiones iguales o rítmicas y las formas se organizan regularmente. La estructura semiformal es bastante rígida y matemática como la formal, sin embargo, hay en ella una ligera irregularidad. La estructura informal, por el contrario, tiene una organización completamente libre e indefinida.

La estructura inactiva se compone de líneas puramente conceptuales que funcionan como guía de ubicación de las formas pero nunca interfieren con éstas dentro del diseño. Por otro lado, la estructura activa esta compuesta por líneas estructurales que son del mismo modo conceptuales, no obstante, las subdivisiones que forman parte de esta estructura interactúan con los módulos que contienen haciéndose parte del diseño.

En la estructura visible las líneas estructurales existen como líneas reales y definidas de un grosor determinado, forman parte de los demás elementos visuales que configuran el diseño y por tanto interactúan con ellos y con el espacio contenido en cada una de las subdivisiones estructurales. La estructura invisible es simplemente aquella cuyas líneas estructurales son conceptuales y forman parte del diseño pero no son líneas visibles.

La estructuración-composición de un diseño permite la ubicación de las formas dentro de éste, es decir, es la relación entre los elementos del diseño y la estructura que lo gobierna y se puede percibir como dirección, posición y espacio.

La dirección de una forma depende de la relación de ésta con el marco de referencia que la contiene, con otras formas que estén cercanas a ella y por supuesto, con el observador. La posición de una forma obedece a la relación de esta con la estructura que gobierna el diseño. El espacio puede estar ocupado o vacío, según el diseño; puede ser positivo si la figura es negativa y negativo si la figura es positiva; puede ser liso, cuando las formas aparecen paralelas al plano, o ilusorio cuando mediante el acomodo de las formas nos da la sensación de profundidad.

C) Elementos prácticos del pictograma

Los elementos prácticos de un diseño son el contenido y alcance que tiene el mismo en cuanto a su función como elementos de comunicación. Wong propone, en su libro "Fundamentos del Diseño"¹³, tres elementos: representación, significado y función.

* Representación. Se considera una forma como representativa cuando se deriva de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta.

* Significado. Es el mensaje que transmite o debe transmitir nuestro diseño. Este aspecto ya fue mencionado en el apartado 2.1.2.1 Factor significado.

* Función. La función de cualquier diseño se refiere al propósito determinado para el que fue diseñado.

2.1.3 Tipografía utilizada

Al igual que el resto de los elementos que se usan en la composición de un diseño, la tipografía es de suma importancia como el componente cuya función comunicativa es la que requiere mayor claridad. El conocimiento de los tipos de letras y sus diversas características es necesario para una utilización correcta de los mismos dentro del diseño a elaborar.

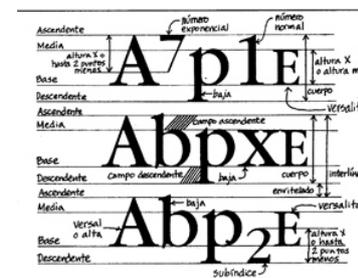
La tipografía se dedica al estudio y clasificación de las diferentes familias o tipos de letras, es decir, se ocupa tanto de la creación de caracteres (hablando de sus propiedades visuales) como de la

descripción de las características compositivas que le permiten transmitir un mensaje.

Al mencionar el término fuente se hace referencia al conjunto completo de letras, signos y blancos tipográficos, en un tamaño y estilo concretos. Estos caracteres generalmente incluyen letras en caja baja y caja alta, numerales, versalitas, fracciones, ligaduras (dos o más caracteres unidos entre sí formando una sola unidad), puntuación, signos matemáticos, acentos, símbolos monetarios, etc.

Un tipo es, específicamente hablando, un objeto físico, es el bloque paralelepípedo de metal que tiene en su parte superior la imagen de una letra o signo, en relieve e invertida, para la impresión por sistema tipográfico. El término carácter, describe a uno de los signos que particularmente forma parte de cualquier fuente.

Cada fuente tiene características diferentes que las hacen agruparse de distintas maneras, no todas las letras son iguales. De acuerdo a las características "anatómicas" de las letras se clasifican: por su figura, por su estilo o familia, por sus elementos y por su ojo¹⁴



Fuente: FERNANDEZ, Gerardo, Entre el diseño y la edición, Ed. UAM, México, 2002

2.1.3.1 Figura

Por las características de su figura, las letras pueden ser: redondas, cuyos trazos son rectos o verticales y de forma circular; cursivas o itálicas que tienen una figura inclinada parecida a la manuscrita pero sin rasgos de unión; negritas que son letras de trazos más gruesos de lo normal y tienen variación en cursivas y redondas; minúsculas o bajas; mayúsculas o versales; y versalitas, cuya característica principal es tener los rasgos de las versales pero el tamaño de las minúsculas.

2.1.3.2 Estilo o familia

a) Gótica: es un tipo de letra que hace referencia a los estilos angulosos y verticales del período Gótico dentro de la historia del arte. Formalmente, estas letras tienen un contraste pronunciado, su eje suele ser oblicuo y poseen remates cóncavos. Su uso está restringido a textos cortos.

Ab₂p l⁷

b) Romana antigua: la característica formal que distingue este tipo de letra son los remates, que específicamente en las romanas antiguas, son de forma triangular. Otra característica en su forma es la combinación de trazos gruesos y finos. Son el tipo más utilizado en la composición de textos, además de lograr diseños finos, sobrios y uniformes.

Ab₂p l⁷

c) Romana moderna: de igual manera que en las romanas antiguas, las características formales de las letras son elemento primordial que las distingue de los demás tipos, sin embargo, cabe mencionar que la diferencia entre ambas radica en un mayor contraste entre los rasgos finos y gruesos, además de que los remates son horizontales y filiformes. Otra diferencia principal entre los tipos romanos (antiguos o modernos) radica en el ángulo que forma el eje de construcción de la letra con la vertical, elemento que conforma la estructura subyacente. Así, los tipos antiguos cuentan con un eje oblicuo, mientras que en los modernos, el eje es completamente vertical.

Ab₂p l⁷

d) Egipcia: se consideran variantes de las grotescas, siendo su característica más sobresaliente la forma cuadrada y gruesa de sus remates. La altura "x" es grande y sus descendentes cortos. Su peso es casi siempre muy negro y conlleva una fuerza imponente en sus patines cuadrados. Por su estilo perfectamente definido y su gran fuerza de impacto es muy recurrida para las necesidades de comunicación publicitaria, sobre todo en cartel y en gráfica para espacios abiertos.

Ab₂p l⁷

e) Palo seco o grotesca: este tipo surge de la necesidad de señalar espacios públicos. Las letras están formadas mediante trazos uniformes y carecen de remates o terminales. Se divide en: a) Reales, lineales o geométricas, conformadas por líneas y círculos; b)

Moduladas, donde los grosores de trazo tienen variaciones más ricas; y c) Humanistas cuyo trazo tiene evocaciones caligráficas a pesar de no tener patines.

A b₂ p 1⁷

f) Caracteres de escritura: dentro de este grupo están los tipos que son o parecen hechos a mano, razón por la cual sus trazos tienen una construcción cursiva, generalmente combinados con cierta inclinación, continuidad en sus rasgos y derivación típica de la pluma. En realidad, la utilización de estos tipos suele ser limitada, se recurre a ellos cuando se requiere llamar la atención en publicidad, o bien, en papelería social, por mencionar algunos ejemplos.

A b₂ p 1⁷

G) Caracteres de fantasía: las letras llamadas de fantasía agrupan los tipos de letras que se obtienen después de someter a cualquiera de los anteriores a algún proceso de deformación, rediseño, decoración, etc. Los caracteres de fantasía se agrupan de en: a) los tipos comunes cuyas características normales de grosor, anchura o patines han sido exageradas; b) tipos comunes que han sido manipulados en cuanto a variables visuales más formales como grano, color o profundidad; y c) tipos cuya forma y estilo son estructuralmente novedosos.

A b₂ p 1⁷

2.1.3.3 Elementos

Las características formales de las letras, es decir, los trazos que las conforman son los componentes de esta clasificación. Las dos características de las letras que son implicadas para esta división son sus astas y sus patines o gracias.

Las astas que forman la letra pueden ser rectas, como en el caso de la N, la T y la L, circulares por ejemplo la O y la Q, semicirculares como la C o bien pueden ser mixtos como la R y la D. en cuanto a los patines o gracias solo se toma en consideración si las letras los tienen o no.

2.1.3.4 Ojo

Esta división se basa en las proporciones de la letra, que se distingue según el ojo del carácter. Al analizar el trazo que las compone, las letras "finas" son los tipos con trazos extremadamente delgados, las "seminegras" son las que generalmente se consideran como normales, las "negras" describen tipos cuyos trazos son más anchos y fuertes, y las "supernegras" que tienen trazos extremadamente anchurosos.

De acuerdo a las características tipográficas antes mencionadas es posible determinar que para un proyecto señalético las fuentes más adecuadas son aquellas que presenten una excelente legibilidad, generalmente dada por la uniformidad de sus trazos y la carencia de patines. Las características de su figura pueden perder cierta relevancia si no interfieren con su inteligibilidad.

2.1.4 Color

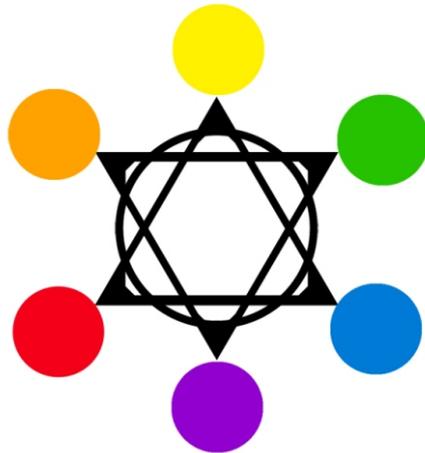
Todo aquello que se distingue por medio de la vista es gracias al efecto de la luz sobre los objetos que están alrededor. En este caso, la luz es un tipo de energía que llega a nuestro sistema óptico nervioso y es interpretado por nuestro cerebro como color.

El color es uno de los elementos del diseño de mayor relevancia, dada su capacidad de generar interés dentro de este. Por lo general, es este elemento el que más directamente afecta a nuestra memoria visual. Se caracteriza por animar y ensalzar el valor de los seres, la

acción de las cosas, el lenguaje escrito se dirige perfectamente a la inteligencia y el color al sentimiento, dando ambos un sentido total al mensaje.

Comúnmente, la idea habitual hace referencia a los colores cromáticos relacionados con el espectro que se ve en el arco iris, mientras que los colores neutros (blanco, negro y gris) forman parte de los colores acromáticos.¹⁵ Cualquier color cromático tiene tres diferentes características: el tono, el valor y la intensidad.

La primera, el tono, se refiere al atributo que permite clasificar y diferenciar los colores; en este caso, no solo hay colores diferentes, dentro de uno mismo se encuentran diversas variaciones tonales. Así se distribuyen los diferentes colores dentro de un círculo:



El rojo, amarillo y azul son los llamados colores primarios; de las posibles combinaciones de estos tres primeros colores resultan los secundarios naranja, verde y púrpura. Los tonos que se encuentran a la derecha son los colores fríos, mientras que los cálidos están ubicados a la izquierda. También se deben considerar los “tonos complementarios” que son aquellos que se encuentran diametralmente opuestos en el círculo y son los que muestran el mayor contraste de tono y al mezclarlos se obtiene un color neutro.

La segunda característica es el valor, es decir, el grado de oscuridad o claridad que tiene un color. Por lo general se logran estas variaciones de valor de los colores mezclándolos con pigmentos blancos o bien negros.

La tercera característica es la intensidad o saturación y se refiere a la “pureza” de un color. Los colores de mayor intensidad, muy brillantes y vivos son los colores saturados, mientras que aquellos colores apagados y que contienen una alta proporción de gris son los colores insaturados.

Además de las características constructivas del color, es importante mencionar las diversas particularidades expresivas que cada uno de los colores transmite al momento de su percepción. La referencia expresiva de cada color será utilizando el orden de los colores de círculo cromático.

2.1.4.1 Rojo

Un rojo con saturación total se considera alusivo a la sangre. El rojo es un color estimulante, provocativo e incluso agresivo; tiene connotaciones ambiguas tales como, violencia, furia, peligro, muerte, amor y pasión.

Al combinarlo con blanco se obtiene un color rosado, cuyos significados remiten a la feminidad, la inocencia, el optimismo e incluso la fantasía. Si la combinación es con negro nos resulta un color castaño que, generalmente, es asociado con la tierra.

2.1.4.2 Naranja

El color naranja, completamente saturado, remite a la calidez, la alegría e incluso la amistad. Es considerado como el color de lo infantil. Una de sus características más importantes es su luminosidad y su elevada visibilidad lo que le permite ser empleado, de forma parecida al rojo, como señal de aviso para recordar peligro.

Al combinarlo con negro se obtiene un color ocre que remonta al oro, al prestigio, la abundancia y la riqueza. Si se combina con blanco resulta un color amarillento con poca intensidad.

2.1.4.3 Amarillo

Es el color de mayor asociación con la luz del sol, por lo que tiene un aire placentero. Su visibilidad es muy alta y representa la energía, la velocidad y el movimiento. Su connotación negativa esta dada por la asociación de este color con la exageración, la superficialidad, el escándalo y la amenaza.

Las combinaciones de este color tanto con blanco como con negro no son muy agradables. Con blanco, al igual que el naranja, tiene poca intensidad y se ve débil. Combinado con negro se vuelve verdoso, sucio.

2.1.4.4 Verde

Este es simplemente el color de la vida, si es un tono claro remite a las hojas nuevas, sugiere la primavera y connota la infancia, lo juvenil, la frescura, la salud, el crecimiento y la viveza. Hablando de sus significaciones negativas encontramos la distracción, la envidia, el enojo y los celos. Un verde azulado nos remite a la tranquilidad y generalmente se asocia con la limpieza.

2.1.4.5 Azul

Es el color más frío del espectro pero puede dar cierta sensación de calidez dependiendo del tono que tenga. Es el color del cielo y del mar. Remonta a la serenidad, infinitud, descanso, verdad, sabiduría, inmortalidad y hasta puede significar cierta categoría social y buena fortuna.

El azul oscurecido, en combinación con el negro, se asocia con la noche, el conservadurismo, el infinito e incluso la dignidad. El azul combinado con blanco remonta a la vida, la tranquilidad y la inocencia.

2.1.4.6 Púrpura

Es un color que remonta a la realeza, la suntuosidad, la nobleza y la elegancia, no obstante, también hace referencia al misticismo, la tristeza, la profundidad, el misterio e incluso la modernidad.

Al combinar el púrpura con el negro se consigue un color muy oscuro que remonta a la adversidad y lo difícil. Si la combinación es con el blanco, el color resultante hace referencia a la elegancia femenina y al romanticismo.

2.1.5 Técnicas y materiales

2.1.5.1 Sistemas

a) El primer proceso a mencionar, por su capacidad de imprimir en gran variedad de materiales, es la serigrafía. Este proceso se lleva a cabo mediante la utilización de una plantilla "fotográfica" que es un bastidor rígido sobre el que se extiende una tela tensada de fibras sintéticas. Se vierte la tinta extendiéndola usando un rodillo de goma, de modo que la presión aplicada al rodillo obligue a la tinta a pasar a través de las zonas libres de la plantilla fijándola sobre el soporte.

B) Otro proceso utilizado suele ser la pintura con atomizador, es decir, el uso de una plantilla de diversos y novedosos materiales que se fija al soporte dejando en hueco la imagen para poderla colorear mediante la pintura con atomizador. Éste proceso se utiliza como alternativa a la serigrafía cuando las tiradas son muy cortas.

c) Existe también un proceso llamado chorro de arena que permite la abrasión de la zona que ocupa la imagen de manera que alcance cierta profundidad, la cual será resaltada utilizando un relleno adecuado como pintura. Es una técnica muy efectiva, puede utilizarse sobre casi todos los materiales (plástico, madera, vidrio, piedra, etc.) aunque suele ser difícil encontrar operarios especializados.

d) El grabado, es también un proceso utilizable para la señalización. Éste puede llevarse a cabo mediante máquina o bien, a mano, sin embargo, tiene como limitante los pocos materiales que pueden someterse a dicho proceso.

2.1.5.2 Materiales

a) Plásticos

Éstos son los materiales que se usan más frecuentemente dentro de la señalización gracias a sus características de estabilidad, facilidad

de fabricación, buen soporte ante los agentes atmosféricos exteriores y amplia variedad de colores. Sin embargo, su manejo debe ser cuidadoso ya que cuentan con otras características menos apreciables, por ejemplo, están sujetos a variaciones dimensionales y de color con los cambios de temperatura.

1. Los acrílicos suelen ser transparentes aunque pueden colorearse, su textura varía entre mate y brillante según la necesidad. Los acrílicos opacos son los que mantienen el color más intenso y uniforme, tienen una buena resistencia a los cambios atmosféricos y no suelen perder color por la acción de los rayos solares. No obstante, su resistencia al impacto es mínima, a menos que se les trate con un revestimiento especial, y tiende a crear electricidad estática que atrae el polvo y la suciedad.

2. El cloruro de polivinilo (PVC) es un material parecido al acrílico, pero le afecta la luz solar de forma adversa. Es menos inflamable, pero en presencia de las llamas produce gases tóxicos. Es resistente al vandalismo y casi no sufre dilataciones. Se utiliza en lugares donde la resistencia a la humedad suele ser crítica.

3. El policarbonato es un material muy duro, sumamente parecido al acrílico, pero éste es incuarteable. Tiene una elevada resistencia a las distorsiones por el calor, sin embargo, no es muy resistente a los agentes atmosféricos y tiende a amarillear. Dispone de una gama limitada de colores y puede ser transparente.

4. El polipropileno es un plástico no muy adecuado para su uso en exteriores. Es más flexible y esta disponible en una limitada gama de colores.

5. La película adhesiva consiste en un plástico muy delgado, cuya cara posterior es adherible mientras que la anterior es la que tiene la imagen formada por matrices térmicas. Puede ser aplicada sobre cualquier superficie lisa adecuada y existe una amplia gama de colores, los cuales, son sumamente resistentes al envejecimiento. Hay también vinilos reflectantes, muy utilizados en las señales de tránsito. Actualmente, la ejecución de este material se hace mediante computadora, de manera que permite la cómoda manipulación del diseño.

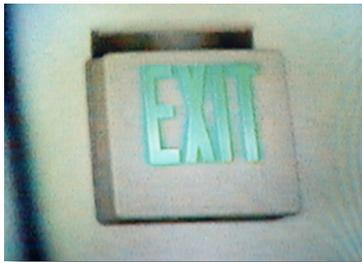


Fuente: stone 2000

b) Metales

1. El acero es un material sumamente resistente y de bajo costo. Su fabricación es muy sencilla, aunque por lo general, es preciso someterlo a algún tipo de tratamiento que mejore su resistencia a la corrosión.

2. Por otra parte, aluminio es un material mucho más ligero y con una excelente resistencia y durabilidad. Es un material incombustible y no tóxico, además de ser muy manipulable.



Fuente: stone 2000

2.2 Tipos de señales

2.2.1 Señales direccionales

Las señales que conforman este grupo son aquellas cuya función comunicativa es orientar al individuo para la ubicación de un lugar determinado de modo que pueda acceder a él. Como su nombre lo indica, dirigen las acciones del usuario dentro de un determinado lugar permitiéndole hacer uso de los servicios que se le ofrecen.

2.2.2 Señales pre-informativas

Estas señales cumplen con dar información pertinente y necesaria para los usuarios antecediendo la influencia de las señales direccionales, es decir, sin influenciarlos a realizar alguna actividad en específico.

2.2.3 Señales de identificación

Las señales de identificación son las que representan un lugar o concepto específicos y se ubican, por lo general, en espacios cercanos al mismo. Describen y dan identidad al lugar donde se localizan.

2.2.4 Señales restrictivas o de prohibición

Estas señales son de gran importancia dentro de un programa señalético, sin menospreciar la relevancia de las demás, son las señales que advierten a los usuarios sobre la existencia de riesgos y/o situaciones imprevistas de manera que se puedan tomar las precauciones necesarias.

2.2.5 Señales de emergencia

Las señales de emergencia son aquellas que informan las acciones adecuadas que se requieren en caso de suscitarse alguna emergencia. Además, también se emplean para hacer de conocimiento la ubicación exacta de los elementos necesarios para resolver un caso de emergencia.

2.3 Análisis de la señalización del IMJ

2.3.1 Pictogramas

2.3.1.1 Significado

El fin primordial de los pictogramas que forman parte de la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud es proporcionar una información visual práctica que ayude a los receptores a ubicarse más rápida y fácilmente dentro de las instalaciones de la institución.

La transmisión de la información visual se da dentro del proceso de semiosis de cada pictograma. Así bien, el estudio del proceso semiótico de los pictogramas que conforman la señalización se puede especificar mediante el análisis sintáctico, semántico y pragmático de cada uno.

La selección de los pictogramas del análisis siguiente se da con base en la designación de estas señales como muestra de todo el conjunto señalético, por ser las más representativas.

Sintáctica: la utilización de este signo suele ser muy amplia, incluso en relación con otros signos para concordar sus significados, de esta manera, dicha interrelación de respuestas para el signo difieren según el grado de sus posibilidades. Este es un signo caracterizador ya que denota diversas cosas y sólo al combinarse con otros signos (como su ubicación, por ejemplo) modifica el alcance de su aplicación relacionando los significados de modo que hace referencia al baño de damas.

Semántica: al ser un signo caracterizador, muestra las cualidades que distinguen al signo y lo relacionan con su significado. La imagen nos remonta al significado mujer y, por lo tanto, al verlo no podemos referir otra cosa que no sea en relación con dicho significado. De este modo, al combinarlo con el espacio en que se desarrolla consigue una correcta aplicabilidad como vehículo signico de un sanitario para mujeres. Por consiguiente, el designatum de este signo es claro y específico.

Pragmática: el signo mantiene una estrecha relación con sus intérpretes ya que al observarlo produce determinados fenómenos psicológicos, sociológicos e incluso biológicos que permiten su buen funcionamiento. Para realizar esta función, el intérprete lleva a cabo un proceso mediante el cual puede ubicar perfectamente algo referente a la mujer, en este caso el sanitario. De esta manera, dicha relación signo-intérprete permite una respuesta general de este último en relación al entorno y a sus necesidades, la cual, esta delimitada por ciertos especificadores de caracterización.

Sintáctica: de manera similar que el pictograma anterior, éste es frecuentemente utilizado y, por lo tanto, se interrelaciona de diversas maneras con otros signos. La similitud de ambos signos se refiere a que ambos son signos caracterizadores y su significado dentro de la señalización esta determinado por su relación con otros signos.

Semántica: este signo distingue ciertas cualidades denotativas que remontan a los intérpretes hacia el hombre, hablando específicamente en cuanto a género masculino. Mediante la correlación sintáctica del mismo se puede resumir que denota baño de caballeros, por lo tanto, su designatum cumple perfectamente con su función comunicativa.

Pragmática: los procesos psicológicos, sociológicos y biológicos que desarrolla este signo con relación a sus intérpretes es adecuado a su función dentro de la señalización, de modo que, cualquier intérprete ubica mediante el signo algo referente al hombre (el baño) dando lugar a una respuesta general que permite cierto desarrollo dentro del entorno.

Sintáctica: este signo suele ser poco utilizado y la necesidad de combinación con otros signos es mínima. La respuesta de este signico gráfico no tiene interrelación con ninguna otra, por lo que se puede concluir que éste es un signo indéxico, ya que específicamente denota un solo objeto.

Semántica: la aplicabilidad de este signo es muy específica e inequívoca, denota simplemente la existencia de un extintor; el conocimiento de éste y su eficaz utilización en caso de ser necesaria no depende de esta señal. Al ser un índice, dirige la atención específicamente hacia el extintor sin permitir desviaciones.

Pragmática: mediante los procesos bióticos que este signo produce en los interpretantes se aprecia su buen funcionamiento ya que cualquier intérprete pueda hacer de su conocimiento la localización de un extintor en cualquier caso de emergencia; este signo centra la atención del espectador.

Sintáctica: en este caso, el signo a analizar es utilizado de manera constante, pero es necesaria una interrelación con otros signos para lograr una respuesta específica. Así, se le considera como un signo caracterizador en cuanto a su capacidad de combinarse de diversas maneras con otros signos, de forma que se explique más específicamente su aplicación.

Semántica: el designatum de este signo se refiere específicamente a movimiento o dirección, la cual, está condicionada a los diversos signos con que éste se relaciona, pretendiendo obtener el significado pertinente para la señalización. No obstante, no cumple con su función de dirigir a los usuarios para acceder a los servicios propios de la institución. Su significación es ambigua, lo que ocasiona cierto descontrol y falta de información en el usuario.

Pragmática: en cuanto a la relación con sus intérpretes, este signo suele ser eficaz, no obstante, para la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud es poco funcional dada su excesiva aplicación dentro de espacios reducidos y las limitantes del espacio arquitectónico que albergan a la institución. El proceso biótico de interpretación de este signo se ve obstruido al limitar y desconcertar al usuario, no permitiéndole actuar adecuadamente para satisfacer sus necesidades.

Sintáctica: este signo es empleado frecuentemente en relación con otros signos para poder lograr una respuesta específica. Se ubica dentro de los signos caracterizadores por la diversidad de cosas que puede denotar y la amplia posibilidad que tiene para combinarse con otros signos consiguiendo así diversos alcances del mismo.

Semántica: denotativamente, este signo se aplica para algo líquido, caracterizándolo, sin embargo, su designatum es muy variable y solamente se especifica al hallarlo en relación con otro signo que nos limite el significado. Así, tenemos que en este caso específicamente se requiere que refiera agua, aunque dadas sus características de percepción sólo hace referencia a algún líquido.

Pragmática: con relación a los intérpretes el proceso semiótico cumple su función de forma inadecuada ya que logra remontar a un líquido, pero, dadas sus características formales gráficas puede desviar la interpretación de modo que no necesariamente pueda caracterizar el agua, asociándolo con pesadez e incluso suciedad. Esto modifica la reacción y actuación del usuario.

Sintáctica: el uso de este signo es poco frecuente ya que por lo general se recurre a tres signos distintos para la denotación de éste, encontrando claramente la interrelación signica de éste para la respuesta que se pretende producir, localizado entre los signos caracterizadores. Sin embargo, dicha combinación entre signos más que explicar y delimitar la denotación del signo, la complican.

Semántica: el designatum del signo es también dificultoso y poco eficaz en su labor comunicativa dado que existe una complicación en cuanto a las relaciones de los signos dentro de este pictograma. Lo más problemático de este pictograma es que se intentan transmitir tres mensajes al mismo tiempo, esto consigue complicar la correcta interpretación del mismo.

Pragmática: la relación con los intérpretes es tormentosa al no conseguir la respuesta adecuada dentro del proceso de semiosis, de modo que, no existe influencia alguna en la conducta del intérprete y la satisfacción de necesidades (característica funcional propia de un signo) es nula.

Sintáctica: este es un signo cuya utilización es frecuente y se recurrió a una combinación clara de signos que si logra establecer específicamente el alcance del signo. Es un signo caracterizador dada la combinación de signos, sin embargo, por separado cada uno es un signo indéxico, al denotar un solo objeto.

Semántica: el objeto que pretende denotar este signo, es claro y específico; la interrelación de signos que lo conforman son las condicionantes que le permiten denotar, por separado, la acción de fumar y la prohibición. En conjunción, su designatum es prohibido fumar.

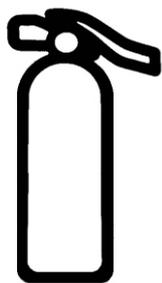
Pragmática: el intérprete de este signo puede descifrarlo adecuadamente obteniendo las indicaciones pertinentes que le permitirán llevar a cabo acciones determinadas para satisfacer sus necesidades, estableciendo una respuesta general.

2.3.1.2 Elementos gráficos formales

Después de contemplar los significados de cada pictograma el siguiente paso dentro del análisis es referir los elementos que conforman los pictogramas, agrupados en elementos visuales, de relación y prácticos tal como se menciona en los elementos para el análisis de la señalización.

a) Elementos visuales

1. Línea



Línea: El empleo de líneas en la conformación de este pictograma es adecuado ya que es clara la percepción que de éste tenemos.

Apariencia: Tres de estas son líneas mixtas ya que combinan rectas con curvas indistintamente. La otra es una línea curva específicamente.

Cuerpo: Es grueso.

Bordes: Lisos y paralelos.



Línea: Este pictograma cumple adecuadamente su función comunicativa, pero en conjunto con los pictogramas similares que se usan se crea confusión y poca armonía.

Apariencia: Este gráfico esta formado por una línea, que a su vez, se conforma de líneas rectas en diferente posición.

Cuerpo: Medio.

Bordes: Rectos y paralelos.

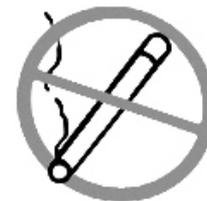


Línea: Se trató de hacer alusión al movimiento con estas líneas, sin embargo, no se conjuntan con el diseño y tampoco funcionan adecuadamente, incluso estorban.

Apariencia: Son seis líneas curvas.

Cuerpo: Todas son de cuerpo delgado.

Bordes: Son lisos pero no paralelos, están conectados en extremidades puntiagudas.



Línea: A pesar de emplearse de manera similar que el anterior, este es más claro, sin embargo, el diseño se ve sucio.

Apariencia: Mediante líneas rectas y curvas se conforma la imagen del cigarro y para el humo se uso una línea irregular.

Cuerpo Las líneas son de cuerpo delgado.

Bordes: Las líneas rectas y curvas tienen bordes paralelos. La línea irregular tiene bordes rugosos y extremidades irregulares

2. Plano

La figura esta bien elaborada y remonta adecuadamente al significado, sin embargo, dadas las características de una institución dedicada al trato con los jóvenes es un pictograma demasiado común y poco dinámico.

Este pictograma tiene dos figuras que lo conforman en su totalidad. La primera es una figura geométrica, mientras que la segunda es una figura rectilínea.



Le falta dinamismo al pictograma ya que es muy similar a los comúnmente utilizados, esto ocasiona poca referencia para el Instituto Mexicano de la Juventud.

Este pictograma tiene dos figuras que le dan forma, una geométrica y la otra es rectilínea.



Este pictograma no funciona adecuadamente ya que no hacen referencia a la ligereza característica del agua. Además el trazo es irregular pero pareciera que accidentalmente ya que se ven deformes.

Este pictograma esta formado por las llamadas figuras orgánicas, cuya característica principal es la fluidez y desarrollo.



La forma de una persona corriendo está mal estr tanto, es infuncional ante el mensaje que se pretendía emitir ya que es muy confusa.

Este pictograma esta conformado por dos figuras irregulares.



Esta imagen hace referencia a un cigarro sin tomar en consideración las características formales de éste, lo que ocasiona un diseño "sucio", es decir, poco clara gráfica y connotativamente.

La figura que compone este pictograma es irregular, al mezclar en su conformación tanto líneas rectas como curvas.

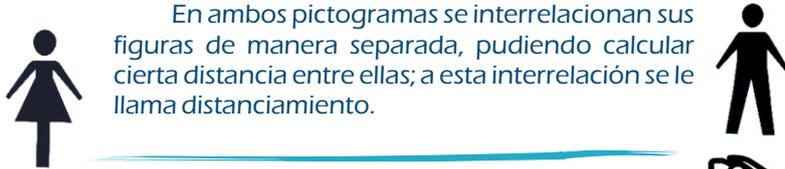


Ninguna de las tres flechas que se utilizaron es adecuada ya que no tienen una proporción específica y no hay ningún tipo de coherencia entre las tres.

La figura que constituye estos pictogramas es, claramente, rectilínea ya que únicamente emplea de líneas rectas en su conformación.



3. Interrelación de formas



En ambos pictogramas se interrelacionan sus figuras de manera separada, pudiendo calcular cierta distancia entre ellas; a esta interrelación se le llama distanciamiento.

Este pictograma recurrió a la interrelación llamada toque, es decir, la anulación del espacio entre las figuras de manera que se logre un acercamiento ligero.



En este pictograma las figuras se interrelacionan de forma separada, teniendo entre ellas cierta distancia, es decir es un distanciamiento.

Al analizar detenidamente estos pictogramas se perciben dos interrelaciones distintas, el distanciamiento que se da entre las figuras que se encuentran después del fondo y la superposición, es decir, el acercamiento entre las figuras anteriores y el signo de prohibición de manera que se cruzan aparentando este último quedar por encima de los anteriores.



Tal como en el pictograma anterior, en este se puede percibir un distanciamiento entre la imagen del cigarro y el humo, y una superposición del signo de prohibición.

b) Elementos de relación

La estructura es la guía que permite analizar la disposición de los pictogramas y demás elementos dentro del diseño, por lo general, pone un orden y predetermina las relaciones entre cada elemento.

Podemos clasificarla en: a) formal, semiformal e informal, b) activa o inactiva y c) visible o invisible. Las relaciones entre la estructura y los elementos del diseño pueden percibirse como dirección, posición y espacio.

Es necesario que la estructura de todos los pictogramas tenga las mismas características para darle al diseño de la señalización la coherencia y armonía que requieren para cumplir su cometido adecuadamente. En la señalización del IMJ hay ciertas discrepancias estructurales que inadecúan su función.



Estructura: Semiformal, Activa, Invisible

Dirección: Descendente

Posición: Inferior derecha

Espacio: Positivo y liso



Estructura: Semiformal, Activa, Invisible

Dirección: Descendente

Posición: Inferior derecha

Espacio: Positivo y liso



Estructura: Semiformal, Activa, Invisible

Dirección: Descendente

Posición: centrado con ligera carga a la izquierda

Espacio: Positivo y liso



Estructura: Semiformal, Activa, Invisible

Dirección: Descendente

Posición: inferior derecha

Espacio: Positivo y liso



Estructura: Semiformal, Activa, Invisible

Dirección: Ascendente con inclinación a la izquierda

Posición: inferior izquierda

Espacio: Positivo y liso



Estructura: Semiformal, Activa, Invisible

Dirección: descendente

Posición: inferior derecha

Espacio: Positivo y liso



Estructura: Semiformal, Activa, Invisible

Dirección: Descendente con inclinación a la derecha

Posición: inferior izquierda

Espacio: Positivo y liso



Estructura: Informal, Activa, Invisible

Dirección: Descendente

Posición: inferior derecha

Espacio: Positivo y liso



Estructura: Informal, Activa, Invisible

Dirección: Descendente con inclinación a la izquierda

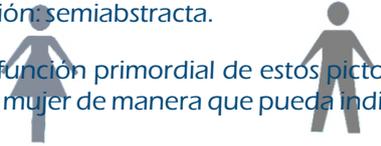
Posición: inferior derecha

Espacio: Positivo y liso

C) Elementos prácticos

Los elementos prácticos ayudan a conocer el contenido y alcance de los pictogramas de la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud, la representación, el significado y la función de cada pictograma forman parte de estos.

Representación: semiabstracta.



Función: La función primordial de estos pictogramas es aludir a un hombre o una mujer de manera que pueda indicar la ubicación de un sanitario.

Representación: Semiabstracta.



Función: Este pictograma representa un extintor, elemento esencial en cualquier emergencia de manera que sea fácil su ubicación y acceso.

Representación: Semiabstracta.



Función: Estos pictogramas pretenden dirigir al usuario en la ubicación de los diversos servicios que la institución ofrece al usuario

Representación: Semiabstracta.



Función: Se hace alusión al agua, con referencia al cuidado de ésta y, por lo tanto, al no desperdicio.

Representación: Semiabstracta.



Función: Pretende remitir a las instrucciones proporcionadas en un caso de emergencia: no corro, no grito y no empujo.

Representación: Semiabstracta.



Función: La función de este pictograma es especificar que el área donde lo encontramos está prohibido fumar.

2.3.2 Tipografía

Es pertinente mencionar que se analizaron dos ejemplos distintos ya que dentro de la señalización del IMJ encontramos variaciones en la tipografía. Por consiguiente, el manejo tipográfico dentro de las señales es poco acertado ya que en un programa señalético se necesita unidad entre todas las señales que lo conforman.

Las variaciones radican solamente en el cambio del estilo de la fuente, normal y cursivo, sin ningún fundamento. En cuanto al intertipo y el interlineado, en todos los casos se empleo de manera similar. No obstante, el número de líneas es diferente en cada caso. En todas las señales la alineación es hacia la izquierda.



Figura: Se recurrió al uso de mayúsculas para todo el texto que forma parte de la señalización. En este caso es una tipografía manuscrita.

Familia: Dadas sus características formales esta tipografía se ubica dentro de la familia de las Egipcias. No es posible asegurar un error específico en la utilización de este tipo dentro de una señalización ya que uno de sus usos más recurridos es dentro de gráficos para espacios abiertos.

Ojo: Esta tipografía es seminegra ya que el grosor de su trazo entra dentro del considerado como normal.

**NO CORRO, NO GRITO,
NO EMPUJO**



Figura: Igualmente que en la anterior, se trata de letras versales, pero, por el contrario, estas son redondas.

Familia: No obstante, las características de esta familia no son las más apropiadas para una señalización.

Ojo: No tiene características de estrechez o condensación.

2.3 Color

Para la señalización de IMJ se utilizaron tres colores principalmente, los dos colores institucionales, verde y gris, y el rojo. El empleo de estos colores puede considerarse hasta cierto punto acertado, siempre y cuando lo relacionemos con la institucionalidad. Sin embargo, no es muy pertinente, desde el punto de vista del diseño, el empleo del gris ya que su percepción suele ser lenta en comparación con otros.

Tono: 315 CVC pantone

Valor: C: 100 M: 0 Y: 15 K: 47

Saturación: insaturado



Al ser un verde oscuro remite a la juventud y tranquilidad. Su uso es específicamente por formar parte de la identidad del IMJ.

Tono: Rojo

Valor: C: 0 M: 100 Y: 95 K: 0

Saturación: Saturado



Es un color estimulante y provocativo usado para hacer referencia al peligro o la alerta.

Tono: Cool gray 11

Valor: C: 0 M: 0 Y: 0 K: 79

Saturación: Insaturado



Este color es utilizado para hacer visible la imagen del IMJ dentro de la señalización, por lo tanto, no tiene ninguna relación connotativa.

2.4 Técnicas y materiales

2.4.1 Proceso

En la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud no se recurrió a un proceso como tal, más bien se logró aprovechar una de las técnicas de rotulación, aplicada sobre un formato específico para conformar las señales. Esta técnica se llama película adhesiva y, en este caso en específico, se recurrió al vinil adherible de la marca 3M por sus características de máxima adhesión y durabilidad.

2.4.2 Material

El material sobre el cual se aplicó la película adherible se llama Trovicel, que es un plástico cuyas características son parecidas a las del polipropileno. Las ventajas del empleo de este plástico en específico son que su maleabilidad es aceptable y tiene una mayor resistencia y durabilidad en exteriores.

1. COSTA, Joan, Diseñar para los ojos, Grupo editorial Desigh, Bolivia, 2003
2. PRIETO, Daniel, Diseño y comunicación, Ed. Coyoacán, México, 1997
3. CHÁVEZ, Norberto, El oficio de diseñar, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001
4. RODRÍGUEZ, Nuria, Manual de teoría y estética del diseño industrial, Ed. Universidad de Málaga
5. COSTA, Joan, Señalética, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1989
6. DE LA TORRE, Guillermo, El lenguaje de los símbolos gráficos, Ed. Limusa, México, 1992
7. MORRIS, Charles, Fundamentos de la teoría de los signos, Ed. Paidós, Barcelona, 1985
8. MORRIS, Charles, Fundamentos de la teoría de los signos, Ed. Paidós, Barcelona, 1985
9. MORRIS, Charles, Fundamentos de la teoría de los signos, Ed. Paidós, Barcelona, 1985
10. MORRIS, Charles, Fundamentos de la teoría de los signos, Ed. Paidós, Barcelona, 1985
11. KANDINSKY, Punto y línea sobre el plano, Ed. Coyoacán, México, 1925
12. WONG, Wiucius, Fundamentos del diseño bi y tridimensional, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982
13. WONG, Wiucius, Fundamentos del diseño bi y tridimensional, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982
14. FERNANDEZ, Gerardo, Entre el diseño y la edición, Ed. UAM, México, 2002
15. WONG, Wiucius, Principios del diseño en color, Ed. Gustavo Gili, México, 2001

capítulo III: programa señalético del instituto mexicano de la juventud

3.1 Fichas señaléticas

	Clase	Texto	Pictograma	Medidas
1	identificación	Dirección General	Si	28 x 28 cm
2	identificación	Secretaría Técnica	No	28 x 28 cm
3	identificación	Asuntos Internacionales	Si	28 x 28 cm
4	identificación	Sistemas	Si	28 x 28 cm
5	identificación	Finanzas	Si	28 x 28 cm
6	identificación	Recursos Humanos y Materiales	No	28 x 28 cm
7	identificación	Asuntos Jurídicos	Si	28 x 28 cm
8	identificación	Comunicación Social	Si	28 x 28 cm
9	identificación	Bienestar y Servicios Juveniles	No	28 x 28 cm
10	identificación	Bienestar y Estímulos a la Juventud	No	28 x 28 cm
11	identificación	Salud, Equidad y Servicios a Jóvenes	No	28 x 28 cm
12	identificación	Enlace con Organizaciones Juveniles	No	28 x 28 cm
13	identificació	Coordinación y Evaluación	Si	28 x 28 cm
14	identificación	Investigación y Estudios sobre Juventud	No	28 x 28 cm
15	identificación	Coordinación Sectorial y Regional	No	28 x 28 cm
16	identificación	Evaluación y Control	Si	28 x 28 cm
17	identificación	Baños damas	Si	28 x 28 cm
18	identificación	Baños caballeros	Si	28 x 28 cm
19	identificación	Baños discapacitados	Si	28 x 28 cm
20	identificación	Estacionamiento	Si	28 x 28 cm
21	identificación	Módulo de vigilancia	Si	28 x 28 cm
22	identificación	Módulo de Información	Si	28 x 28 cm

23	identificación	Salida de emergencia	Si	28 x 28 cm
24	emergencia	No corro	Si	28 x 28 cm
25	emergencia	No grito	Si	28 x 28 cm
26	emergencia	No empujo	Si	28 x 28 cm
27	emergencia	Ruta de evacuación	Si	28 x 28 cm
28	emergencia	Extintor	Si	28 x 28 cm
29	identificación	Auditorio joven	No	28 x 28 cm
30	identificación	Acceso a discapacitados	Si	28 x 28 cm
31	identificación	Salida	Si	28 x 28 cm
32	identificación	Comedor	Si	28 x 28 cm
33	Restrictivas	No fumar	Si	28 x 28 cm
35	identificación	Biblioteca	Si	28 x 28 cm
36	identificación	Bodega	No	28 x 28 cm

3.2 Proceso de Diseño

3.2.1 Estilo gráfico

Antes del proceso de diseño es importante definir el estilo gráfico que tendrá la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud, entendiendo este como el conjunto de características gráfico-visuales que distinguirán esta señalización de las localizadas en cualquier otra institución.

En el mundo prehispánico el arte tenía una estrecha relación con la sabiduría, los artistas de la época tenían un enorme valor y capacidad de expresión, evidentes en la unidad de sus creaciones y lo refinado de su arte. Es por ello que la decisión de retomar las características gráficas del arte prehispánico es la que se considera mas apropiada para este proyecto señalético apropiada para este proyecto señalético.

El estilo gráfico de la señalización para el Instituto Mexicano de la Juventud recurre al pasado prehispánico con la intención de reafirmar la identidad del pueblo mexicano nacida de las remotas tradiciones de estos pueblos y para respaldar el presente mismo de la deteriorada cultura de México.

La importancia que tienen los glifos prehispánicos es notable y de suma relevancia en este punto, pero, cabe aclarar, que el estilo que se propone es solamente el empleo de las características formales del arte prehispánico, sin recurrir a la utilización de sus signos y sus significados específicos, solo en el caso del símbolo del lenguaje, que además se aplica como constante visual.

3.2.2 Pictogramas

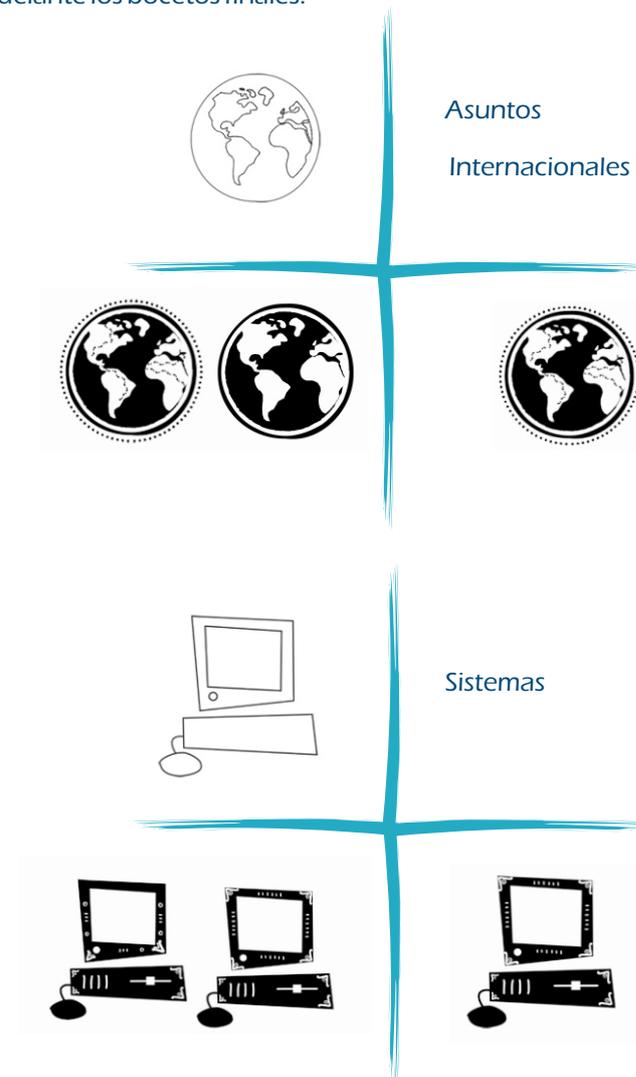
Dentro del proceso de diseño se debe realizar una serie de bocetos que permitan al diseñador hacer comparaciones para elegir aquel que cumpla eficazmente su cometido de comunicación. Los primeros bocetos que se realizan se llaman "bocetos rápidos" o "lluvia de ideas" dada la prontitud de su elaboración y la sencillez de su conformación.

La elaboración de dos o tres bocetos para continuar con el proceso creativo permite hacer énfasis en las características que se deben resaltar y desechar aquellas ideas que no concuerdan con los objetivos del proyecto. A estos bocetos se les llama "layout" y difieren de los anteriores en que son más limpios y elaborados.

Los últimos bocetos que se realizan para el diseño de la señalización son llamados "bocetos finales". Se caracterizan por la semejanza al prototipo o dummy final, aunque e diferencia de los dummies los bocetos finales todavía pueden tener errores y necesitar diversas correcciones.

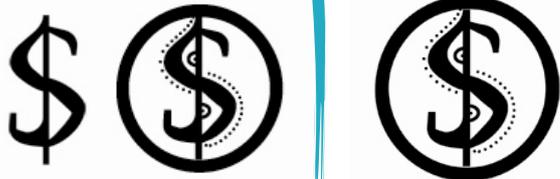
En algunos pictogramas el bocetaje fue más directo, sin recurrir a la elaboración de los tres tipos de bocetos. Esto de ninguna manera desfavorece el proceso de diseño, hay que recordar que la creatividad en diseño no tiene limitantes, en ocasiones es extensa y en otros casos es más precisa.

Dentro del bocetaje realizado para los pictogramas de la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud, el orden de las imágenes está dado por el orden del proceso mismo; teniendo así los bocetos rápidos en primer lugar, seguidos de los layout y mas adelante los bocetos finales.





Finanzas



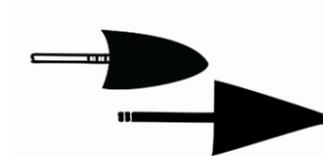
Evaluación y
Control



Coordinación y
Evaluación



Ruta de
Evacuación





Damas



Comedor

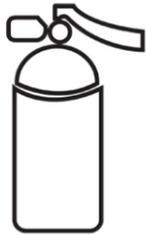


Caballeros

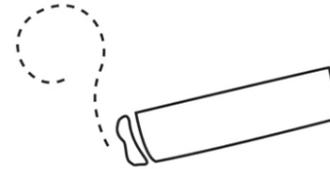


Estacionamiento





Extintor



No fumar



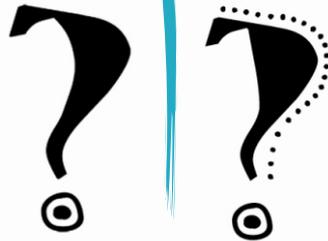
Biblioteca



Comunicación
Social



Información



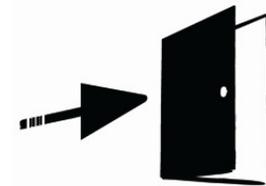
Dirección
General



Acceso
Discapitados



Salida de emergencia





No corro

No grito

No empujo



Al concluir con la elaboración de los bocetos se tiene que realizar una evaluación de los mismos para confirmar que sean la solución mas adecuada para la señalización del instituto. Tomando en consideración que un programa señalético es un diseño en conjunto, es pertinente aclarar que el primer error que se detecta es la falta de una constante gráfica, es decir, la ausencia de un signo que forme parte de todas las señales para darles continuidad y relación entre sí. El segundo error que se considera es la saturación de elementos que conforman el pictograma, la importancia de un diseño sencillo y con pocos elementos asegura la excelente legibilidad necesaria para la señalización. La solución a estos desaciertos es lo que procede a continuación.

En cada uno de los pictogramas se retoma como constante el signo del lenguaje, el cual, está presente como parte su morfología. La reticencia que se maneja permite la efectiva conminación signica en cada pictograma.



Dirección General



Asuntos Internacionales



Sistemas



Finanzas



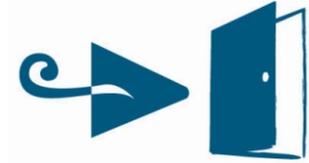
Comunicación Social



Coordinación y Evaluación



Estacionamiento



Salida de emergencia



Evaluación y Control



Baños damas



No corro



No grito



Baños caballeros



Baños discapacitados



No empujo



Ruta de evacuación



Información



Módulo de vigilancia



Extintor



Acceso a discapacitados



Biblioteca



Comedor



No fumar

3.2.2 Tipografía

Para elegir adecuadamente la tipografía es necesario considerar las características formales de los pictogramas de manera que coincidan con las de las letras. Dicha coherencia da al diseño la fuerza y la armonía necesarias para su buen funcionamiento. El bocetaje de tipografía suele ser muy amplio dada la enorme cantidad de fuentes que existen, razón por la cual se incluyen solo aquellas fuentes de mayor jerarquía que se consideraron para las señales.

DAMAS
CABALLEROS
DIRECCION GENERAL

Bocetos rápidos

Damas
Caballeros
DIRECCION GENERAL

Damas
Caballeros
DIRECCION GENERAL

DAMAS
CABALLEROS
DIRECCION GENERAL

Damas
Caballeros
DIRECCION GENERAL

Bocetos Layout

Damas
Caballeros
DIRECCION GENERAL

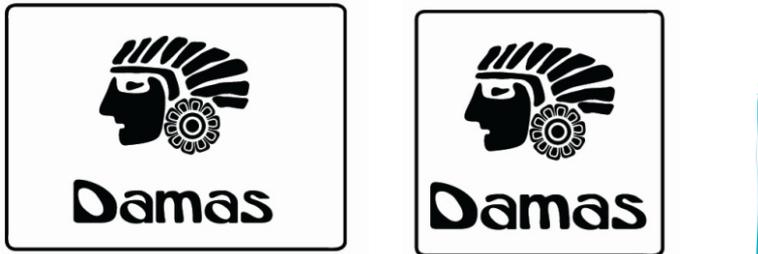
Boceto Final

La tipografía que se considera más adecuada para conformar la señalización se llama Daytona, ya que es una fuente sencilla, de excelente legibilidad y de uso poco común; además, estructuralmente es similar a los pictogramas, logrando un diseño coherente y armonioso.

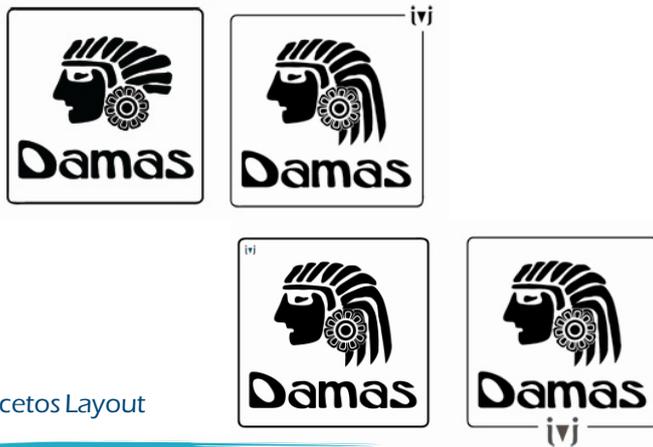
3.2.3 Módulo Compositivo

Además de la elección adecuada de los pictogramas y la tipografía que conformarán las señales otro aspecto de relevancia es el módulo compositivo, es decir, la forma en que dispondremos del espacio para el acomodo de los elementos.

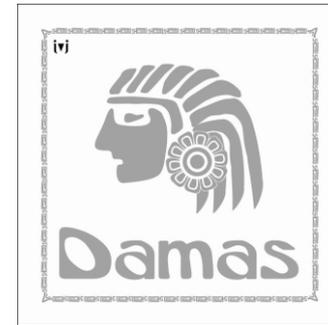
En este apartado se realizaron diversos bocetos que permitan la elección del más adecuado para las señales, pensando siempre que deben de cumplir con las características de equilibrio, armonía, proporción, fuerza y unidad convenientes para cumplir adecuadamente con la función comunicativa que es su función.



Bocetos rápidos



Bocetos Layout



Boceto Final

De la misma forma que en el diseño de los pictogramas, en cuanto a la composición se encontraron algunos errores que el boceto final presentaba: la pleca estorba a la legibilidad del diseño y la identidad está muy disminuida. Por tanto, para dar solución a esta problemática se eliminará la pleca del diseño final y se aumentará el tamaño de la identidad gráfica institucional un 160%.



3.2.4 Código Cromático

Durante el proceso de bocetaje cada uno de los elementos es trabajado en monocromía, por lo que la elección del color se considera como otro proceso del diseño aparte. Cuando el diseño esta conformado en su totalidad el último paso a seguir es la selección del color que se considere como el más conveniente.

El bocetaje de color es diferente a los anteriores por que se realizan los diferentes cambios de color, por lo general, en una sola vez. La elección del que funciona mejor para el programa señalético esta limitada a los criterios de visibilidad del color, estéticos y de coherencia con la identidad gráfica institucional.



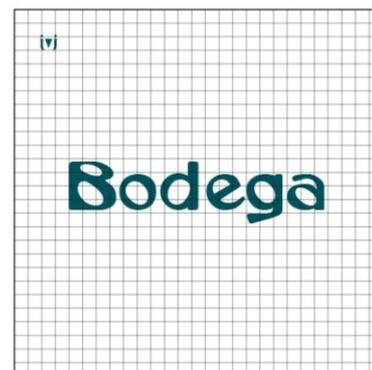
El color que se considera como el más adecuado para la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud es el verde que conforma la identidad de la institución. Específicamente el color es el pantone 315 CVC. La elección de este color está determinada por la imagen gráfica institucional, dándole concordancia y coherencia con la misma, además, dicha elección se relaciona de igual manera con el estilo arquitectónico y con el ambiente colorido predominante, que determinan su visibilidad y un contraste adecuado y armónico.

3.3 Originales para Prototipo

Los bocetos que se consideran más adecuados para representar a toda la señalización del Instituto Mexicano de la juventud son solamente cuatro, tomando en cuenta que son para analizar los resultados del proceso de diseño. Todos los prototipos que forman parte de la señalización se incluyen en la ultima subdivisión del capitulo.

El diseño se caracteriza por el equilibrio y la armonía de su composición centrada. Los pictogramas son sencillos y sutiles, tienen coherencia y relación entre sí, además de con la identidad gráfica institucional. La tipografía, a pesar de no ser grotesca o egipcia, tiene una excelente legibilidad y sus trazos le dan dinamismo y concordancia a la composición.

La diferencia entre cada boceto radica en las líneas de texto ya que en aquellas señales que tienen pictograma se colocaron hasta dos líneas, mientras que aquellas que no tienen pictograma poseen de una hasta cinco líneas de texto; por lo tanto, el tamaño de la fuente varía en los tres casos. La decisión de erradicar la placa que rodeaba las señales permite que el diseño tenga más limpieza y refinación.



3.4 Selección de Materiales

3.4.1 Soporte

De acuerdo a las características de la señalización del Instituto Mexicano de la Juventud el soporte que se considera más adecuado para cumplir con las expectativas de la institución es el uso del plástico PVC. Las particularidades de este plástico que lo hacen adecuado son su alta resistencia a la humedad y al vandalismo, además de ser tolerante a las dilataciones por calor y poco inflamable. Como agente adverso solamente tiene la poca tolerancia a la luz del sol, sin embargo, no es necesaria la ubicación de muchas señales a la intemperie.

El tamaño de las señales es diferente al manejado en la señalización anterior, en esta propuesta todas las señales se manejan en un formato de 28 por 28 cm, ya que son las dimensiones adecuadas tanto para los espacios amplios como los reducidos con excelente visibilidad.

Las distancias de visión y la colocación de las señales se determina dependiendo de la estructura arquitectónica-espacial del Instituto Mexicano de la Juventud, y obedeciendo a las normas preestablecidas por la Secretaría de Educación Pública para sus dependencias. Por lo tanto, en este campo el proceso de diseño llega a su fin dando paso a las personas adecuadas para la realización de esta labor.

3.4.2 Sistema de Impresión

Como primer opción se pensó en la serigrafía, sin embargo, a pesar de que sus características son adecuadas, el proceso es demasiado complicado si se requiere una sola impresión de la gran mayoría de las señales. La opción que finalmente se considera la mejor es la misma que se utilizó en la señalización actual del instituto: el recorte de vinil, o película adhesiva.

3.5 Presentación de Prototipos

Los prototipos que a continuación se presentan están reducidos a una escala de 40% de su tamaño normal, con el diseño final que se concluye de esta investigación.

dirección general

ivj



**Dirección
General**

secretaría técnica

ivj

**Secretaría
Técnica**

subdirección de asuntos internacionales

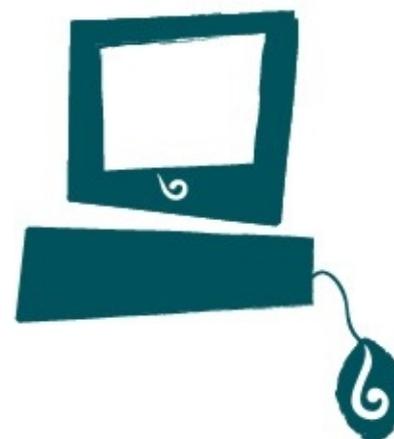
ivj



**Asuntos
Internacionales**

subdirección de sistemas

ivj



Sistemas

dirección de finanzas

ivj



Finanzas

dirección de recursos humanos y materiales

ivj

**Recursos
Humanos
y
Materiales**

dirección de asuntos jurídicos

ivj

**Asuntos
Jurídicos**

dirección de comunicación social

ivj



**Comunicación
Social**

subdirección general de bienestar y
servicios juveniles

ivj

**Bienestar
y
Servicios
Juveniles**

dirección de bienestar y estímulos a la
juventud

ivj

**Bienestar
y
Estímulos
a la
Juventud**



dirección de salud, equidad y servicios a jóvenes

ivj

**Salud,
Equidad
y Servicios
a Jóvenes**

dirección de enlace con organizaciones juveniles

ivj

**Enlace
con
Organizaciones
Juveniles**

subdirección general de coordinación y
evaluación

ivj



**Coordinación
y Evaluación**

dirección de investigación y estudios sobre
juventud

ivj

**Investigación
y
Estudios
sobre
Juventud**

dirección de coordinación sectorial y regional

ivj



Evaluación y Control

dirección de evaluación y control

ivj

Coordinación Sectorial y Regional

baños damas

ivj



Damas

baños caballeros

ivj



Caballeros

baños discapacitados

ivj



Sanitarios

estacionamiento

ivj



Estacionamiento

módulo de vigilancia

ivj



Información

módulo de informacion

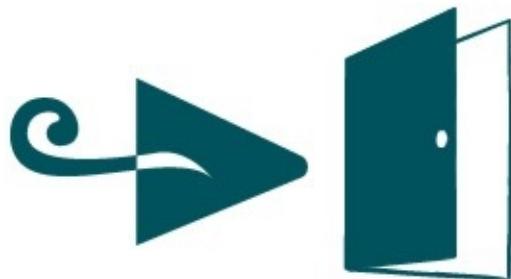
ivj



Vigilancia

salida de emergencia

ivj



**Salida de
Emergencia**

no corro

ivj



NO CORRO

no grito

ivj



NO GRITO

no empujo

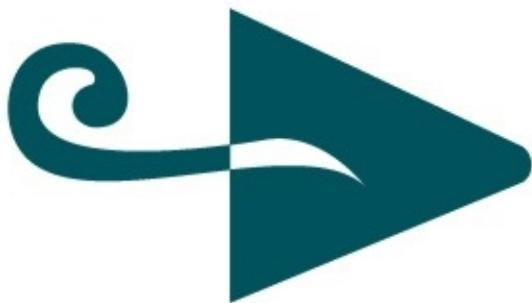
ivj



NO EMPUJO

ruta de evacuación

ivj



**Ruta de
Evacuación**

extintor

ivj



Extintor

auditorio joven

ivj

**Auditorio
Joven**

acceso a discapacitados

ivj



Acceso

salida

ivj

SALIDA

biblioteca

ivj



Biblioteca

comedor

ivj



Comedor

no fumar

ivj



NO FUMAR

bodega

ivj

Bodega

bibliografía

AICHER, Otl, et-al, Sistema de signos en la comunicación visual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979

BAENA, Guillermina, Manual para la elaborar trabajos de investigación documental, Ed. Editores Mexicanos Unidos, México, 2002

BAINES, Phil, et-al, Tipografía. Función, forma y diseño, Ed. Gustavo Gili, México, 2002

BERRY, Susan, et-al, Diseño y color, Ed. Blume, Barcelona, 1994

COSTA, Joan, Diseñar para los ojos, Grupo editorial Desigh, Bolivia, 2003

COSTA, Joan, Señalética, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1989

Manual General de Organización, Instituto Mexicano de la Juventud, junio, 2004

CHÁVEZ, Norberto, El oficio de diseñar, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001

CHAVEZ, Norberto. La imagen corporativa, Ed. Gustavo Gili, México, 1994

DAVIS, S., La creación en publicidad, Ed. L.E.D.A., Barcelona, 1989

DE BUEN, Jorge, Manual de diseño editorial, Ed. Santillana, México, 2003

DE LA TORRE, Guillermo, El lenguaje de los símbolos gráficos, Ed. Limusa, México, 1992

Diccionario Enciclopédico Visual, Tomo II, Ed. Zamora, Barcelona, 1991

Enciclopedia universal Danae, Tomo I, Ed. Danae, Barcelona, 1973

ECO, Humberto, Cómo se hace una tesis, Ed. Gedisa, México, 2004

ESQUEDA, Román, El juego del diseño, Ed. UAM, México, 2000

FEHRMAN, Kenneth, et-al, Color, el secreto y su influencia, Ed. Pearson, México, 2001

FERNANDEZ, Gerardo, Entre el diseño y la edición, Ed. UAM, México, 2002

FERRER, Eulalio, Los lenguajes del color, Ed. FCE, México, 2000

FIORAVANTI, Giorgio, Diseño y reproducción, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1988

FLORESCANO, Enrique, Memoria Mexicana, Ed. Taurus, México, 2001

FRUTIGER, Adrian, Signos, símbolos, marcas y señales, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981

GERSTNER, Carl, Las formas del color, Ed. Hermann Blume, España, 1988

GREIMAS, A. J., et-al, Semiótica, Ed. Gredos, España, 1991

GUIRAUD, Pierre, La semiología, Ed. Siglo veintiuno, México, 1995

KANDNSKY, Punto y línea sobre el plano, Ed. Coyoacán, México, 1925

KARCH, Randolph, Manual de artes gráficas, Ed. Trillas, México, 1978

LEÓN-PORTILLA, Miguel, Los antiguos mexicanos, Ed. Fondo de cultura económica, México, 1983

MORRIS, Charles, Fundamentos de la teoría de los signos, Ed. Paidós, Barcelona, 1985



MUNARI, Bruno, Diseño y comunicación visual, Ed. Gustavo Gili, México, 2000

MURPHY, John, et-al, Como diseñar marcas y logotipos, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1989

PRIETO, Daniel, Diseño y comunicación, Ed. Coyoacán, México, 1997

RAMOS, Samuel, El perfil del hombre y la cultura en México, Ed. Colección Austral, España, 1951

RODRÍGUEZ, Nuria, Manual de teoría y estética del diseño industrial, Ed. Universidad de Málaga

SAUSMAREZ, Maurice, Diseño básico, Ed. Gustavo Gili, México, 1995

SCOTT, Robert, Fundamentos del diseño, Ed. Víctor Leru, Argentina, 1975

SIMS, Mitzi, Gráfica del entorno, Ed. Gustavo Gili, México, 1991

SWANN, Alan, El color en el diseño gráfico, Ed. Gustavo Gili, España, 1993

VILCHIS, Luz del Carmen, Diseño. Universo de conocimiento, Ed. UNAM, México, 1999

VILLAFÑE, Justo, Introducción a la teoría de la imagen, Ed. Pirámide, España, 2002

WONG, Wiucius, Fundamentos del diseño bi y tridimensional, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982

WONG, Wiucius, Principios del diseño en color, Ed. Gustavo Gili, México, 2001

ZAVALA, Roberto, El libro y sus orillas, Ed. UNAM, México, 2002