



**UNIVERSIDAD
INSURGENTES**

PLANTEL XOLA

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31**

**“DISEÑO DE SEÑALÉTICA PARA
LA 8ª SEMANA ACADÉMICA
DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL”**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
L I C E N C I A D A E N D I S E Ñ O Y C O M U N I C A C I Ó N V I S U A L

P R E S E N T A

OLIVARES CEDEÑO BRENDA

ASESOR: LIC. GUILLERMO SANCHEZ MONROY

MÉXICO, D.F.

2014



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.

Diseño de señalética para la 8ª Semana Académica de Diseño y Comunicación Visual

Universidad Nacional Autónoma De México

Universidad Insurgentes

Plantel: Xola

Diseño Y Comunicación Visual

Alumnos: Olivares Cedeño Brenda



Índice

Introducción.....4

Primer Capitulo

- 1. Teoría de la Gestalt.....5
- 2. Señalética.....8
 - 2.1 Elementos gráficos para el diseño de una señalética.....10
 - 2.2 Materiales y sistemas de sujeción.....16

Segundo Capitulo

- 1. Diseño y Comunicación Visual.....21
- 2. Semana académica.....22
- 3. Street Art.....24

Tercer Capitulo

- 1. Proceso Creativo de Joan Costa..... 29
- 2. Incubación de idea.....32
- 3. Idea Creativa.....37
- 4. Formalización y desarrollo.....40
- 5. Verificación.....46
- 6. Anexo.....49
- 7. Conclusión.....47
- 8. Fuentes.....50

PRIMER CAPÍTULO

1. Teoría de la Gestalt

1. Ley de similaridad

2. Ley de la buena continuación

3. Ley de cierre

2. Señalética

2.1. Elementos gráficos para el diseño de una señalética

- Formato

- Reticula

- Tipografía

- Color

2.2. Materiales y sistemas de sujeción



Introducción

En Universidad Insurgentes plantel Xola se imparte la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual y cada año se realiza una Semana Académica con el objetivo de exponer los trabajos de los alumnos, en donde se muestra y aplica el conocimiento aprendido en el ciclo escolar y de igual forma tener nuevas experiencias y conocimientos. En el año 2012 se presentó la 8ª Semana Académica de D y C V con el nombre de Creadores de Imagen con un estilo Street Art.

El cual se asignó a un grupo de alumnos de Diseño y Comunicación Visual que se dividió en diferentes áreas de trabajo para diseñar diversas actividades para la difusión y realización de esta como son: Pendones, programa, señalización, escenografía, logo.

En este caso se asignó el diseño de la señalización. Motivo por el cual se realizó un trabajo de investigación con desarrollo a la tesis.

En este reporte se explica la resolución del diseño de la señalización para la 8ª Semana Académica de Diseño y Comunicación Visual. La señalización tiene el objetivo de orientar a los alumnos y así ubicar la exposición a la que desean asistir.

En la primera parte se estudió la teoría de la Gestalt en específico 3 leyes: ley de cierre, ley de buena continuidad y ley de similitud. Se definió señalética y su importancia en la humanidad para orientar y ubicar espacios.

De igual forma se analizarán los elementos gráficos a considerar en el diseño de las señales como: una tipografía clara para su buena lectura, una retícula para que la señalización cuente con una composición adecuada, y la elección de color que brinde legibilidad al diseño. Se buscará que el sistema de sujeción y los materiales sean los adecuados en cuanto a resistencia y economía para la creación de esta.

En la segunda parte se conocerá la definición de la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual y las áreas con las que cuenta, lo que es una semana académica y las actividades, además de los nombres de las anteriores Semanas Académicas que se han realizado en la Universidad Insurgentes y en específico la Semana Académica del 2012 su nombre y las actividades que se realizarán.

Se examinará el estilo Street Art, definición, historia, el uso de sus diferentes técnicas como: el graffiti, stencils, stickers, y sus artistas más reconocidos.

En la tercera parte se conocerá la importancia que tiene un proceso para la realización de toda actividad de diseño, pero no cualquiera es adecuado, es necesario buscar uno que ayude a alcanzar el objetivo, es por eso que se elegirá el proceso creativo de Joan Costa, quien tiene amplio conocimiento la manera de realizar de una señalética. Se llevará a cabo cada uno de sus pasos, hasta su formalización y materialización de la propuesta.

1. Teoría de la Gestalt

La teoría es un conocimiento aprendido que ayuda a la elaboración de cualquier actividad, por ejemplo, antes de aprender a sumar hay que aprender los números, es por eso que antes de crear un diseño se debe tener una teoría estudiada. Para la elaboración de la señalética, se decidió usar la teoría de Gestalt, por que se refiere al cómo el ser humano percibe y entiende los mensajes, por medio de las formas y palabras, ya que la señal es un mensaje por el cual los individuos se orientan. Interpretar mensajes escritos o formas es una teoría que aportara elementos eficaces, útiles y prácticos a la señal.

En 1912, el psicólogo Alemán Max Wecheimer, con ayuda de dos colegas estudió un fenómeno aparentemente muy simple pero difícil de explicar desde una perspectiva asociacionista, al que denominaron el <<Fenómeno Phi>> en una habitación que permanecía oscura, se situaban dos focos. Primero se encendía durante un instante el foco de la izquierda y luego se apagaba; un segundo después se encendía la de la derecha. Los observadores percibían dos luces que se iluminaban sucesivamente. Pero si la diferencia temporal entre encendidos se hacía más pequeña llegaba un momento en que los sujetos creían ver una luz que se desplazaba de derecha a izquierda, produciéndose una sensación de movimiento aparente.

Para explicar más a fondo el fenómeno Phi se debe definir el concepto de percepción. La percepción: “Es como el receptor, entiende e interpreta lo que ve en su entorno esto por medio

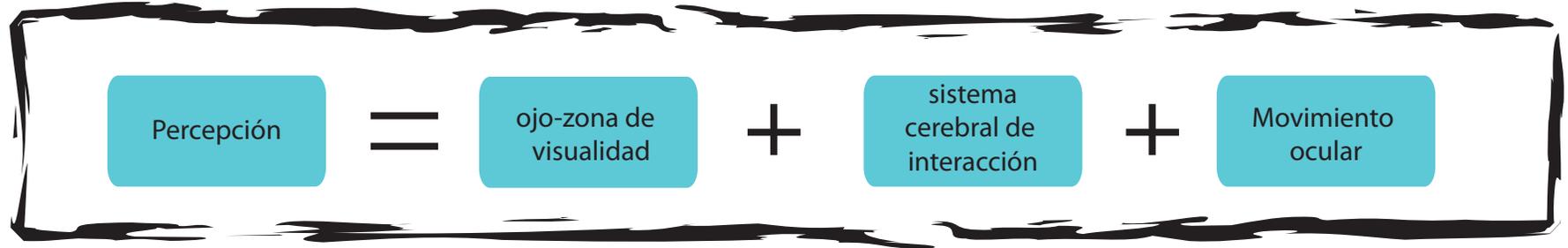
de los sentidos” (Dondis,1990: 33 y 34). Es muy importante mencionar que el sentido que más ayuda a percibir es la vista y para poder ver es necesaria la luz, se debe recordar que todos los elementos del entorno que rodean al ser humano se dan por medio de la luz.

“La luz que reflejan los objetos de nuestro campo visual, llega a la retina con una trama de diferentes cualidades y cantidades. Dicha trama inicia la respuesta nerviosa correspondiente, que el cerebro registra como esquema de energía.” (Scott, 1992:26)

Platón decía que el ser humano, percibe y luego imagina dependiendo de su experiencia, por ende nadie percibe las formas o imágenes de la misma manera. La percepción depende del conocimiento y el contexto, es decir, sino se tiene conocimiento de que una figura de cuatro lados iguales es un cuadrado, aunque se vea con detenimiento no se sabrá. Así se tiene presente que la sensación y la percepción son funciones del conocimiento.

El fenómeno Phi fue el origen de lo que se conoce como la Teoría de la Gestalt. La gestalt explica que el sujeto ve y organiza por medio de la percepción, de esta manera depende la cantidad de información que se piense, es decir al observar una forma incompleta, el ojo observa los detalles, piensa, identifica la forma y la completa.

Como se presente en el siguiente grafico.



(Morales, 1991:70)

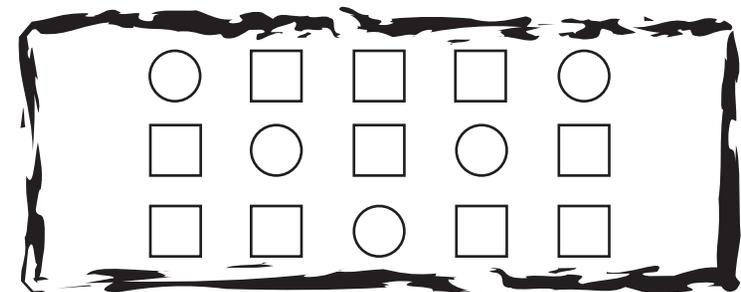
Uno de los puntos débiles de la teoría, se refiere a que los pensamientos son innatos, esto quiere decir que las formas no se descubren de algún modo se nace con ellas. (Delval, 1994:619) Se considera débil por que el ser humano no nace con un conociendo descubre, aprende, conoce y sin ayuda del conocimiento adquirido las leyes de la gestalt no podrían funcionar, es decir la mente no cerraría un cuadrado incompleto si no tiene el conocimiento de lo que es un cuadrado.

Lo uno no ocurre sin lo otro, es decir primero se observa, se percibe, se piensa o imagina.

Los psicólogos de la Gestalt realizaron numerosos experimentos para explicar como se manifiesta en el campo de la percepción visual y auditiva a estos experimentos se componen en leyes, de las cuales solo se mencionaran tres:

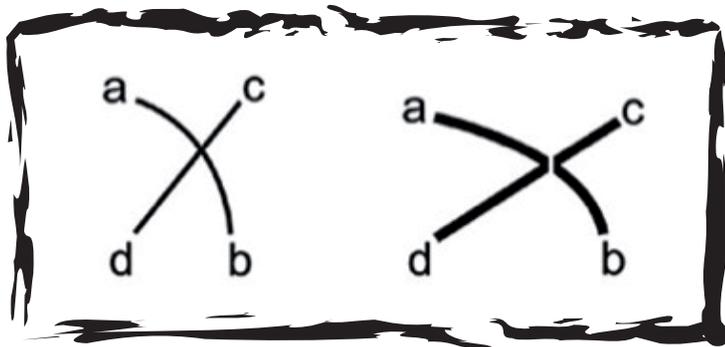
- 1.-Ley de la buena continuación
- 2.-Ley de cierre
- 3.-Ley de similaridad

1.- Ley de similaridad. Es el estado o cualidad de ser semejante o parecido. Cuando se puede encontrar un parecido entre los objetos y se percibe una relación entre ellos el cerebro los agrupa. Actúa como una base para agrupar los objetos por medio de la percepción y constituye un segundo instrumento básico para la composición. Se tiene que tener un conocimiento previo para compararlo con otra forma y agruparlo.



(Delval, 1994:62)

2.- Ley de la buena continuación. Se refiere a la unión de dos formas distintas sin alterar o cambian las formas, la mente continua un patrón, aun después de que el mismo desaparezca y la unión de estas formas da la percepción de una tercera forma que se percibe como una sola. En la primera figura se percibe dos líneas que se cruzan, porque el cerebro prefiere ver elementos que tienen una misma dirección, pero si rompemos este enlace al cerebro le incomoda verlo como dos signos diferentes > < por que ya no sigue una misma dirección es decir la mirada empieza hacia la derecha y luego a la izquierda.



Continuación(Delval,1994:63)

3.- Ley de cierre. Las formas incompletas tienden a incomodar por lo que la mente a completa estos espacios con la ayuda de la experiencia y la imaginación. Pero se logra si hay bastante sugestión de cierre como para que el ojo pueda completarla.

Una vez mas esta ley solo puede funcionar con un conocimiento previo de las formas, ya la mente no podría complétalas.



Cierre(Delval,1994:64)

2. Señalética

La señalética comenzó en la antigüedad, cuando el homo sapiens utiliza piedras para orientar los caminos que aun no existían, las primeras sociedades agrícolas las utilizaron para marcar los límites de su propiedad, todas estas señales solo tenían el fin de orientar, informar y guiar, con ayuda de marcas u objetos. Quizás nació como forma intuitiva para ubicar al ser humano pero se convierte en una práctica empírica con el paso del tiempo.

Nace de la ciencia de la comunicación y la semiótica. Señalar es un uso muy común pero de este surgieron dos términos diferentes la señalización y la señalética.

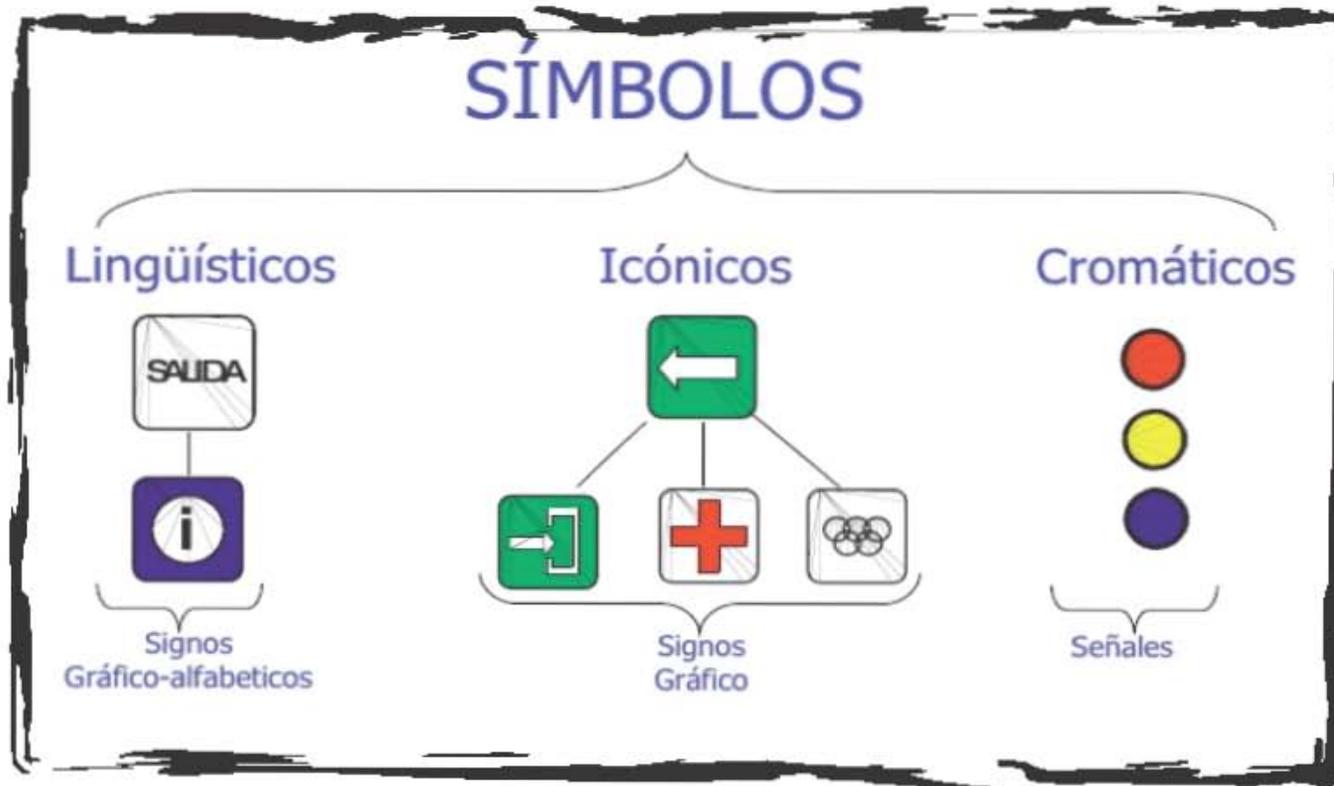
La señalización es un lenguaje simbólico o escrito que desempeña un orden espacial de ubicación en el entorno del ser humano por lo cual también da la función de comunicar y guiar. Se vuelve una necesidad y es un símbolo universal, es decir la imagen es reconocida por cualquier persona por a priori.

La señalética según Joan Costa se divide en tres diferentes ya que cada una cuenta con características específicas, estas son:

● Signo lingüísticos. Es toda palabra o conjunto de palabras que transmite una información a través de una lectura, este signo tiene algunos problemas ya que el lenguaje no es el mismo así que podría tener dificultades de comunicación.

● Signo icónico. Consiste en representar los objetos que vemos en la realidad pero de una manera minimalista o de abstracción ya que de esta manera se genera una pregnancia. Posee diversos grados de analogía y se basa totalmente en la semiótica .

● Signo cromático. No tiene la capacidad de representar cosas u objetos, si no evocar a provocar sensaciones, el color influye totalmente es este clase de signos ya que son los colores los que nos remiten sensaciones de ahí el termino colores fríos (Azul, blanco, gris) o calidos (Rojo, naranja, amarillo).



Esquema semiótico de los símbolos señaléticos(Costa, 1989:139)



2.2 Elementos gráficos para el diseño de una señalética

La señalética es un sistema que organiza espacios internos o externos, regula y facilita el acceso a los servicios requeridos a individuos determinados en un espacio específico, el sistema es creado de acuerdo a las condiciones del espacio y es muy utilizado para reforzar imágenes públicas, de identidad corporativa o derivada de ellas.

“La señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones entre los signos de orientación, espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo, es la técnica que organiza y regula estas relaciones.”(Joan Costa, 1987:9)

La elección de señalética o señalización dependerá de lo que se quiere comunicar, las condiciones espaciales y a qué individuos se dirige este mensaje.

Formato

El formato se refiere al tamaño y forma del objeto de diseño, es importante el formato de la señal para su buena visibilidad, este será determinado por el entorno y la ubicación del lugar en donde se colocará. “El formato se refiere a la manifestación física de una publicación. Es la manera en la que se presenta la información al receptor.” (Bhaskaran,1992:52)

Los formatos que están establecidos para la señalización son formas básicas, como es el triángulo utilizado para señales de peligro o precaución, el rombo para señales preventivas, el círculo para señales de prohibición o indicaciones, el

rectángulo para señales de información, orientación.

Ya que el formato de la señalética suele ser único, es recomendable realizar una maquetación a escala para no errar en el formato de la señalización ya que una señal muy grande no garantiza legibilidad y una armonía espacial.

Para organizar los elementos de diseño en el formato se requiere de un orden y equilibrio que solo se consigue con ayuda de la retícula.

Retícula

La retícula es una serie de líneas horizontales o verticales imaginarias que subdividen el formato estas líneas crean un orden y una coherencia visual al diseño. Se encarga de dar un orden al diseño, distribuir de una manera armoniosa los elementos, le dará una calidad, legibilidad y pregnancia. “La retícula se usa para ubicar y contener los diferentes elementos en un único diseño, asegurando un resultado mucho más exacto y calculado.”(Bhaskaran,1992:64)

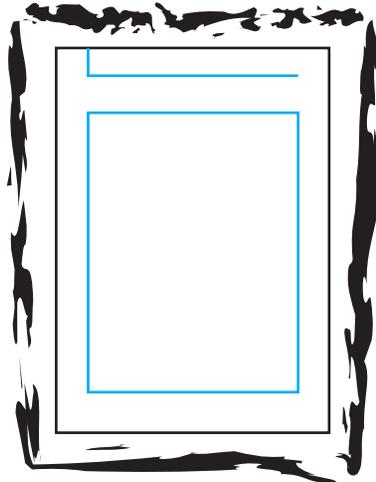
A continuación se muestra una imagen en donde podemos observar estas líneas y sus nombres.



(Samara, 2004:25)

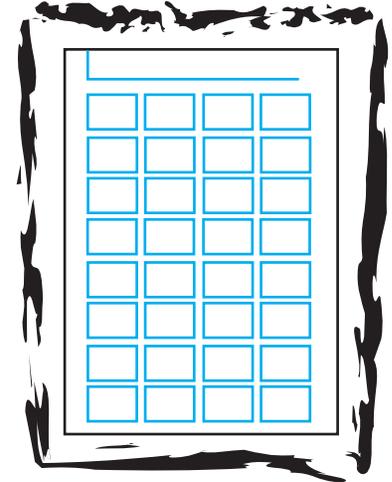
Tipos de retículas

Retícula manuscrito. La mayor parte de la página tiene un rectángulo en donde se coloca textos largos y continuos. Su estructura es básica, margen, título y texto.

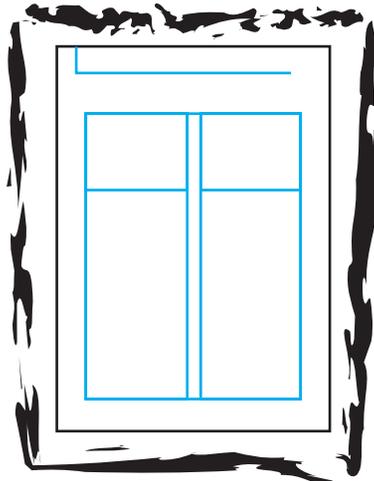


(Samara, 2004:45)

Retícula modular. Los módulos pueden usarse en horizontal o vertical, en esto se distribuirá el texto y las imágenes dependiendo del orden y diseño, es por eso que se utiliza para proyectos más complejos.

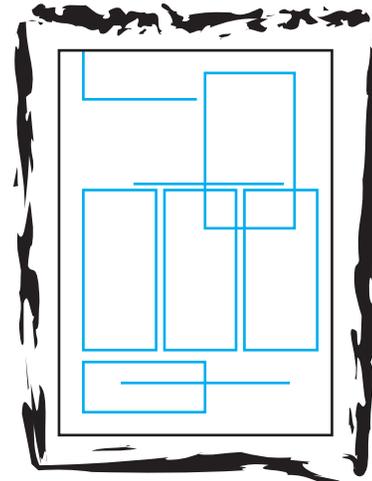


(Samara, 2004:56)



Retícula de Columnas. El texto se distribuye en columnas, también sirve cuando se tiene distinta información.

(Samara, 2004:46)



Retícula jerárquica. No hay un tamaño específico, este lo determinan los elementos que se colocaran en el diseño, el recuadro más grande es ocupado por el elemento de mayor importancia y así respectivamente, se utiliza para carteles, páginas Web, y libros de arte, etc.

(Samara, 2004:58)



Tipografía

La tipografía es el medio más claro para describir y comunicar un mensaje que se quiere transmitir. “La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas escritas reciben una forma visual y puede afectar radicalmente como percibimos un diseño.”(Bhaskaran, 1992:68)

En una señalética no hay tipografía mala o bueno pero si el buen o mal uso, este depende de varios aspectos como el formato, el color, la imagen de la acompaña, el mensaje que se quiere transmitir.

Cada tipo de fuente tiene diferente personalidad dependiendo de su estructura, sus elementos, y su diseño es por eso que cada una comunica una emoción o idea diferente.

Uno de los aspectos importantes para el diseño es la legibilidad de la tipografía ya que con demasiada decoración no permite una rápida y buena lectura lo que no permite una pregnancia en el receptor, y con este aspecto va de la mano el color ya que si se coloca un texto de un color que es parecido al de la base, la legibilidad se perderá.

En la siguiente tabla se conocerá el nombre de las familias tipográficas así como su carácter y descripción.

NOMBRE	CARACTER	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
Gótica de forma		Sus formas estaban basadas en los estilos de copiado caligráficos que se utilizaban por aquel entonces los libros en el norte de Europa.	Cloister Black Goudy Text.
Del estilo antiguo		Basadas en las formas de caja baja utilizadas por los eruditos italianos para copiar libros y en letras de caja baja que se hallaron en las inscripciones de las ruinas romanas	Bembo, Caslon, Dante, Garamond, Janson, Palatino.
Cursiva		Evocadores de la escritura caligráfica italiana que les era contemporánea las primeras cursivas eran estrechas y de composición apretada lo que permitía más palabras por página	
Escripta		En un principio constituyo un intento de reproducir las formas caligráficas grabadas; esta clase de tipografía no es del todo adecuada en la composición de textos largos	Mistral, Snell Roundhanda.
De transición		Este estilo, un refinamiento de las formas de estilo antiguo, se consiguió en parte gracias a los avances en la fundición de tipo de y la impresión. Las relaciones de grosor y figura se exageraron , y se aligeraron los remates.	Baskerville, Bulmer, Century, Times Roman.
Moderna		Este estilo representa una nueva racionalización de las formas de letras de estilo antiguo. Los remates eran filiformes, y el contraste entre trazos gruesos y finos era extremo.	Bell, Bodoni, Caledonia, Didot, Walbaum.
Remate cuadrado		En un principio se trataba de letras con remates muy visibles, en las que las variaciones entre los trazos gruesos y los finos eran pequeñas. Esta tipografías respondía a las necesidades que surgieron con la aparición de la publicidad, que requería tipos gruesos en las imprentas comerciales.	Clarendon, Memphis, Rockwell, Serifa.
Palo seco		Como su nombre indica, en estas tipografías se han eliminado por completo los remates.	Futura, Helvetica, Meta, Optima, Syntax, Univers.

Color

Como elemento grafico el color se emplea para expresar y fortalecer la comunicación visual. El color es un elemento de las señales ya que dependiendo del color se puede obtener diferentes criterios o percepciones. Como los siguientes.

- De identidad
- De contraste
- De integración
- De realce
- De pertenencia aun sistema de identidad corporativa
- De la imagen de la marca

Uno de los elementos que se percibe a primera instancia es el color es por eso que es una de las herramientas importante del diseñador, ya que hay colores que ya están establecidos para ciertas señalizaciones. Como se muestra en la siguiente tabla.

COLOR	SIGNIFICADO	USO
Rojo	Alto o Prohibido	Extintores, alarmas, etc.
Azul	Información	Sanitarios, comedor, etc.
Verde	Seguridad o Salida	Salidas de emergencia.
Amarillo	Precaución o Riesgo	Suelo mojado, toxico, etc.

Cada uno de estos colores ya tiene una función específica en el cerebro así que si se coloca la señal en color rojo, la percepción la relacionará con el peligro inmediatamente, es por eso que hay que ser precavido al elegir el color de la señalética.

El color tiene la obligación de armonizar con el entorno es decir el color no solo debe ser elegido por la marca, el aviso o el mensaje que se quiere comunicar también influye en el lugar en donde será colocado, la iluminación y la durabilidad. Esto también lleva a mencionar que el color va ligado con el material del que se elaborara ya que algunos son de un color específico.

En la señalética se pueden usar colores policromáticos o monocromáticos, esta es una decisión muy importante ya que una señalética saturada de color no permite una legibilidad, es por eso que se recomienda utilizar colores monocromáticos y de este dependen los costos.

2.2 Materiales y sistemas de sujeción

Es importante contemplar los pros y los contras del material que frecuentemente se utiliza para la señalización ya que de esto depende la durabilidad y el costo de cada uno de ellas. A continuación se muestra una tabla en donde se observa las características de los materiales.

MATERIAL	DESCRIPCIÓN	DURABILIDAD	CONTRADICCIONES
Plásticos	Los plásticos son materiales mas utilizados para la fabricación de rótulos.	Es muy durable, pero se opaca con el paso del tiempo.	Son inflamables.
Acrílico	Los plásticos acrílicos pueden ser transparentes o colorearse para convertirlos en opacos o translucidos.	Resiste ambientes extremos, y tiene una alta durabilidad.	Es de alto costo.
PVC	Es un plástico rígido y pesado. A un que menos inflamable. Es resistente al vandalismo, y a la humedad.	Es resistente y un material regido lo que aporta mucho soporte y durabilidad.	En caso de quemarse produce gases tóxicos.
Polycarbonato	Es un materia extremadamente, duro que goza de las propiedades del acrílico.	Uno de los materiales mas resistente hasta 5 años.	Es incuarteable una bala lo atravesaría dejando solo un orificio quemado. Después de 5 años se torna amarillo
Estireno	Es un material barato que puede producirse al vacío o a presión; esta disponibles en varios grados de durabilidad resistencia.	Dependiendo de su grosor es su durabilidad.	Es demasiado quebradizo para su uso exterior, amarillea rápidamente y solo permite una minima transmisión de luz .

MATERIAL	DESCRIPCIÓN	DURABILIDAD	CONTRADICCIONES
Película Adhesiva	Generalmente consiste en un vinilo y otro tipo de plástico extremadamente delgado con su cara posterior adherente que puede proporcionar un soporte para los mensajes. Puede ser aplicados en cualquier superficie lisa adecuada y existentes una gran gama de colores.	No es muy durables pero sirve para diseños que cambian constantemente.	No son resistentes al sol y al agua.
Cemento	Es uno de los materiales mas resistente, se utiliza mas para dar estabilidad y un soporte resistente.	Gran durabilidad.	Puede llegar a tener una apariencia burga y callejera.
Pintura	Aun que hay una gran variedad de colores su acabado es corriente.	No es muy durable si se coloca en el exterior.	Puede llegar a tener una apariencia burga y callejera.
Madera	Es uno de los mas antiguos materiales tradicionales conocidos por tener una gama de colores, olor y ligérese es uno de los favoritos de muchos diseñadores.	No es muy durable si se coloca en el exterior.	Puede llegar a tener una apariencia burga y callejera.
Vidrio	Es uno de los materiales mas elegantes y finos da una presentación.	No es muy durable.	Es frágil.
Papel Mampara	Es muy resistente por su capa plastificada, ligera y se puede perforar, el costo es muy bajo.	Su durabilidad depende de su colocación en interior o exterior.	El agua en exceso le afecta.

Sistemas de sujeción.

Se refiere a la estrura o base de la señalética. La señales tienen que contar con una base firme que la sostenga dependiendo del material del que estén hechas, su función y el lugar donde será colocada (exterior o interior), por eso se debe ser cuidadoso al elegir el sistema de sujeción, estos se

1. Adosado: se colocan en la superficie mayor que se apoye en un muro, cancel o puente, las piezas se unen por medio de tensión o se pegan a este.



2. El autosoportante: sostenido por uno o dos postes, anclados en el piso, ya sea por medio de cemento o algún otro material, se utiliza en exteriores y suelen ser muy resistentes.

3. De banda o pendientes: de un núcleo central y fijo, cuelgan sujetados de cables metálicos.



4. De bandera: se sujeta a un muro o techo, por medio de perfiles, ángulos, taquetes, pijas o remaches, es útil en espacios reducidos o pasillos pequeños.

5. Volumétrico: se utiliza para la colocación de directorios, o ubicación del personal en el inmueble o edificios.



6. Tijera: son principalmente de plástico y transportables su uso es temporal.



7. Murete: se aplica en exteriores, consta de un muro ubicado en el acceso principal en cada instalación.

8. Abrazada a poste: se utiliza en exteriores y se coloca en postes ya existentes, en vialidades, por lo cual su base es sólida, y tiene gran durabilidad.



SEGUNDO CAPÍTULO

1.- Diseño y comunicación visual

Simbología y diseño en
soportes tridimensionales

2.- Semana Académica

3.- Street art

El graffiti.

Stencils

Stickers o Pegatinas

Artistas Street art

Diseño y comunicación visual

El diseño es una actividad humana, por lo que se puede deducir que cuando realizamos la creación de algo con un fin u objetivo se está diseñando sin embargo esta elaboración requiere de un conocimiento, es por eso que el diseño es una disciplina proyectual, ya que requiere de un método, y un estudio específico que tiene el fin, de resolución de problemas y necesidades mediante la creación de un objeto innovador, funcional y creativo.

“Estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad.” (Vilchis.1995:38)

Es una actividad intelectual, técnica, creativa, cuyo propósito es establecer soluciones visuales y de comunicación, más sin embargo el diseño se percibe con los cinco sentidos, es decir; Diseño y Comunicación visual no solo se refiere a la producción de imágenes sino también a elementos tangibles, auditivos que comuniquen y cumplan con su función.

La carrera se define como el estudio y comprensión de un conjunto de conceptos para la elaboración de mensajes visuales o auditivos por medio de un lenguaje.

El perfil abarca un amplio conocimiento de elementos de diseño, teóricos y prácticos así como técnicas y un buen manejo del lenguaje visual también la aplicación del uso de tecnología creación de estrategias y mensajes visuales. Se

tiene un conocimiento de método y técnicas para la relación de mensajes visuales.

El área que abarca Diseño y Comunicación visual es muy amplia (ilustración, fotografía, editorial y producción) por ende se puede ejercer en cualquier ámbito ya sea en la iniciativa privada o en instancias gubernamentales y paraestatales.

Simbología y diseño en soportes tridimensionales

Se especializa en el estudio de los símbolos, identidades gráficas a empresas, instituciones, corporaciones a partir de un estudio del logo, imagotipo, logosímbolo y logograma. La creación de objetos de diseño bidimensionales (papelería básica) y tridimensionales (aplicaciones en artículos y productos varios) basados en una teoría de diseño.

La creación de objetos de diseño tridimensionales implica la realización de ambientes gráficos, stands, escaparates, señalética, lugares de exhibición. Es importante tener el conocimiento sobre la creación de identidades corporativas ya que la marca siempre está presente en cada uno de los diseños.

Semana Académica

La semana académica es un tiempo determinado en este caso como su nombre lo dice una semana, en donde se realizan diferentes actividades como son:

- Conferencias
- Exposiciones
- Talleres
- Muestras Gráficas
- Performance
- Intervención

Con el objetivo de demostrar conocimiento y aplicarlos. Además de crear una experiencia en el alumno para el campo laboral, se refuerza lo aprendido en el ciclo escolar, la integración entre la comunidad y se adquieren nuevos conocimientos.

En la semana Académica de DCV se realizan trabajos profesionales basados en el conocimiento aprendido en el ciclo escolar para posteriormente exponerlo, esto aportó una experiencia en el campo laboral, por que es un trabajo que requiere de calidad ya que representa el conocimiento, cualidades y actitudes del alumno, así también representa al docente y la universidad ya que son los que aportan el conociendo.

También se adquiere un conocimiento al haber asistido a exposiciones y conferencias ya que los ponentes exponen su

conocimiento y experiencia en el campo de diseño de igual manera la asistencia a talleres especializados en un tema.

Las semanas Académicas se realizan cada año basadas en el diseño y en la interdisciplinariedad, pero los títulos y los temas han sido diferentes como son:

- 2004-Semana de orientación Profesional
- 2005-Identidad UI
- 2006- Punto Focal
- 2007-Repentina
- 2008-Palomazo Visual
- 2009-Contingencia Visual
- 2010-Sin nombre
- 2011-Week gleu
- 2012-Creadores de imagen

En donde se realizarón las siguientes actividades:

- Exposición "Stand Pop-Up"
- Exposición de dibujo
- Exposición Displays Interactivos
- Muestra visual "Autorretratos"
- Exposición de alumnos de editorial
- Exposición del diseño de mobiliario para un departamento de soltero



Exposición del diseño de mobiliario para un departamentos de soltero

Exposición “ Trazos entre biografía “

Exposición “ Escaparates”

Exposición de mascotas en modelo 3D

Pasarela de vestidos participantes en el proyecto Más allá de las texturas

Las actividades ilustran a los visitantes sobre el conocimiento de cada exposición y la licenciatura por otro lado también ayudar a los alumnos de 4º semestre que esta indecisos a elegir el área de su agrado, mediante la observación de los trabajos que se realizan en cada una de ellas.

Conferencia Dirección y control de diseño editorial”

Realización de video documental “ paseos de Xola”

Conferencia “La fotografía entre realidad y ficción”

Conferencia “ Foto reportaje” por Carlos Cisneros Fotógrafo del periódico “ La Jornada”

Conferencia “ Diseño de cartel”

Conferencia “ La importancia del dibujo pasado del boceto a la ilustración digital

Performance de Diego Trejo “ Lightroom, intervenciones directas con medios electrónicos.

Las conferencia llevadas por exponentes profesionales ilustran sobre el campo laboral su trabajo y su experiencia.

Street Art

El street art comienza como expresión gráfica y sus inicios se encuentran en New York a partir de los años 60°. Se dice que un radical Tuli Kupferberg, que era uno de los pocos en estar en contra de la guerra de Corea y al sentir la necesidad de expresar este escribió “No pise los signos, hierba en el parque central”. Esta forma de expresión es muy antigua, como en la era primitiva cuando el homo sapiens sintió la necesidad de plasmar sus actividades en los muros de piedra este interviniendo su entorno.

El Street Art nace como protesta e inconformidad a los problemas sociales y políticos con el objetivo de transmitir por medio de mensajes visuales, pero haciendo uso del entorno, también conocido como interviniéndolo.

Estas intervenciones que cuentan con un conocimiento ya sea teórico o práctico, una técnica y un método se le denomina arte pero al ser realizado en las calles se le determino arte callejero o arte urbano en su traducción al ingles Street Art.

Para la realización de dichas intervenciones y mensajes visuales el Stret Art hace uso de 3 técnicas: 1.- Graffiti, 2.-Stencils y 3.-Stickers o pegatinas.

Graffiti

Es una expresión artística que se realiza en los muros o en objetos que podemos encontrar en las calles. El graffiti se

realiza con diversas técnicas y materiales pero el más frecuente es el aerosol.

Las pintas. Que consisten en manifestaciones de alta contenido político escritos de manara legible y directa.



Graffitis políticos en Montevideo por Diego(Stickers-Fron the first International sticker awards,2007: 28)

Tags o rayones. Son graffitis lineales en forma de firmas.



tags(Stickers-Fron the first International sticker awards,2007: 28)

Piezas. Son sumamente elaborados policromo y con figuras fantásticas.



(Graffiti: Arte urbano de los cinco continentes, 2009:85)

Bombas. Consiste en la escritura del nombre de algún graffiti o Crew, realizadas en gran tamaño con forma básicas, curvas y redondas.



(Graffiti: Arte urbano de los cinco continentes,2009:85)

Stencils

El estarcido, también llamado esténcil es una técnica artística de decoración en que una plantilla, un dibujo recortado es usado para aplicar pintura lanzando através de dicho recorte, obteniéndose un dibujo con esa forma.

Una de las formas de hacerlo es recortando la imagen deseada sobre una hoja de papel duro, el dibujo se tiene que visualizar en un color sólido pero que este tenga contraste es importante mencionar que al contar el stencils la base tiene que quedar unida ninguna pieza debe estar separada.



(Logan Hicks, thewynwoodwalls.com)

Stickers o Pegatinas

Un stickers es una hoja que cuenta con un adhesivo en la parte contraria pero este funciona como un soporte para escribir texto o imágenes impresas o serigrafiadas.

El stickers interviene en nuestro entorno cambiando los mensajes ya establecidos y creando nuevos.



Stickers(Stickers-Fron the first International sticker awards,2007: 26)

Artistas Street art

Entre algunos de los representantes del Street art se encuentran a:

Brand Downey. Sus obras exageran, distorsionan y humanizan el espacio urbano, nos obligan a prestar atención a las señales de tráfico, a los pasos peatonales, y los objetos que inundan las calles de ciudad. Brand realizó sus primeras

manifestaciones visuales por primera vez en 1998. Brand dice “ Creo que todo el mundo necesita los actos creativos y se beneficia de ellos. Todo el mundo tiene que poner en tela de juicio su entorno y su realidad”.

Brand Downey, instala en la banqueta una señal en miniatura al lado de otra obra más grande, la señalización grande tiene el número 5 pero la pequeña que él coloca es de la mitad de la grande y le coloca el número 2.5 dando referencia a que es la mitad de la otra y la llama Virgen con niño.



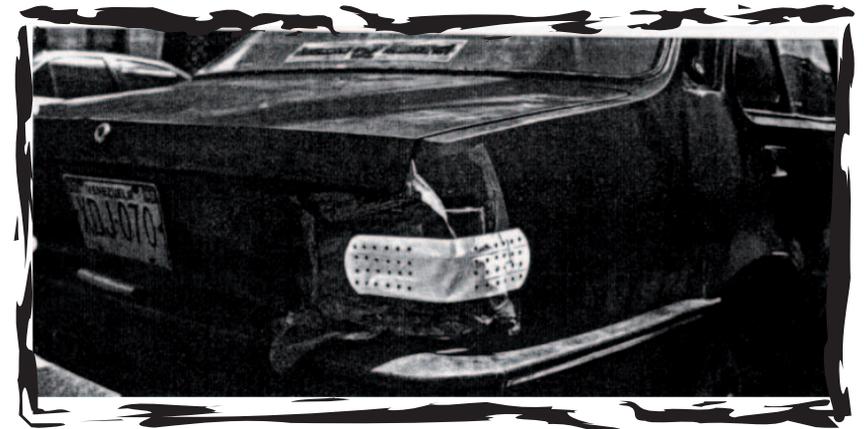
Virgen con niño (Creatividad en la calles, nuevo arte Undergroud, 2008:56)

Alexander Orion nació en Sao Paulo artista visual, diseñador y fotógrafo, empezó a crear sus primaras obras a la corta edad de 13 años.

Una de las obras más famosa llamada Ossario, creada en los túneles de las carretera su obra es una idea creativa y novedosa, solo con ayuda de un trapo húmedo se dedico a limpiar el túnel, pero su forma de limpiarlo fue muy particular porque lo hizo dándole una figuras de cráneos. Como ya se sabe el Street art es considerado delincuencia, así que las autoridades no tardaron en llegar al túnel y con el fin a arrestar a Alexander el argumento que solo esta limpiando, aun así esta razón no fue suficiente para que su obra permaneciera y en unos minutos llego personal que la destruyo con agua rociada con ayuda de mangueras.



ON_LY. Ly nació en Sao Paulo, creció en Caracas y reside en Valencia, utiliza lo mas sencillo para expresarse pero comunica un gran mensaje. Su obra solo requiere de una pegatina de vinilo plástico en forma de tiritas de diferentes tamaños y colores y las pega sobre el paisaje urbano, las coloca en especifico en lugares con grietas o golpes, paredes en mal estado, sobre bordes oxidados y abolladuras en auto, ella le llama a estos defectos, violencia urbana y al colocar sus negativas cura las heridas de la ciudad.



Pegatina (Creatividad en la calles, nuevo arte Underground, 2008:60)

TERCER CAPITULO

1.- Proceso Creativo de Joan Costa

- Joan Costa

- Método

2.- Incubación de idea

- Rought

3.- Idea Creativa

- Layout

4.- Formalización y desarrollo

5.- Verificación

6.- Anexo

1. Proceso Creativo de Joan Costa

Con el paso del tiempo día tras día, el alumno aprende, estudia y practica estos le ayudara a la resolución de problemas, por ejemplo, no se puede resolver una suma sin tener conocimiento de los números, de igual forma el método que se utiliza para resolver el problema depende de cada individuo, es decir el método es subjetivo y personal influenciado por la intuición.

La palabra método, proviene del griego methodos, que quiere decir “ a lo largo de o a través de “ y ódós “camino” etimológicamente significa el camino que se sigue para alcanzar un objetivo. La metodología es la ciencia del pensar que orienta y ordena el conocimiento por medio de una investigación, el termino investigar proviene del latín vestigio, restos, huellas que en su traducción se refiere a buscar los vestigios, o las huellas, es por eso que la palabra investigar se entiende como una actividad y de igual manera es un proceso, reflexivo, sistemático, controlado y critico que permite descubrir nuevos hechos y datos.

En el ámbito del Diseño y la Comunicación visual, un método, esta integrado por pasos, en donde se busca, se investiga y se conoce, cuales son los datos e instrumentos adecuados para la resolución de un problema o una necesidad, donde se combinan dos elementos: la razón y la intuición, el conocimiento se adapta según las circunstancias con el fin de realizar el objeto de diseño.

Un objeto de diseño, no solo se debe realizar con base en un conocimiento empírico, es decir resultado de la experiencia, sino además en la investigación que proporcionará un conocimiento de una teoría, la teoría aportara una orden y estructura al objeto de diseño, justificaciones lógicas de lo que se esta diseñando, es decir mejorar y facilitará el diseño. “Recordemos que crear es 10% inspiración y 90% transpiración”. (Rodríguez, 2006:156)

El diseñador debe elegir el método que le permita realizar su proyecto que cuente con sus necesidades, con las técnicas precisas, el diseñador ha de ser conciente de que los procesos pueden responder y solucionar las necesidades desde su perspectiva, pero no cualquier problema se resuelve con cualquier método, es importante conocerlos e investigarlos para no errar en la solución al problema. Es por este amplio conocimiento, que se eligió el proceso creativo de Joan Costa para el desarrollo de la presente propuesta, para la resolución del problema de diseño de la señalética para la 8ª Semana Académica de Diseño y Comunicación visual.



Joan Costa

Tiene una trayectoria como diseñador desde 1950. Es comunicólogo, sociólogo, investigador y metodólogo, además de su amplio conocimiento sobre señalética y este se refleja en sus obras “Señalética (1989)”. En donde establece por primera vez la metodología para la creación de programas señaléticos en arquitectura interior y en espacios públicos.

“También describe la historia de la señalización, su evolución por la humanidad su importación como medio de comunicación y un medio de irritación”. Señalética Corporativa (2007).

En donde explica la importancia de la señalización promocional y comercial como parte del diseño ambiental externo e interno. La señalética interna como información, para la orientación y guía para un mejor servicio al público. Imagen Global (1987). En donde habla de la integración de las comunicaciones y presenta el concepto de “imagen global” con la fusión de la comunicación y el diseño.

Su experiencia en el campo laboral con grandes empresas de telecomunicaciones, e informática le sigue aportando conocimiento en el ámbito de la comunicación y el diseño. Sus aportaciones y experiencia aporta conocimiento para la resolución del problema de diseño, es por eso que para el desarrollo de la presente propuesta, se utilizó el proceso creativo de diseño de Joan Costa.

A continuación se muestra la relación entre el proceso creativo y lo realizado en esta tesis:

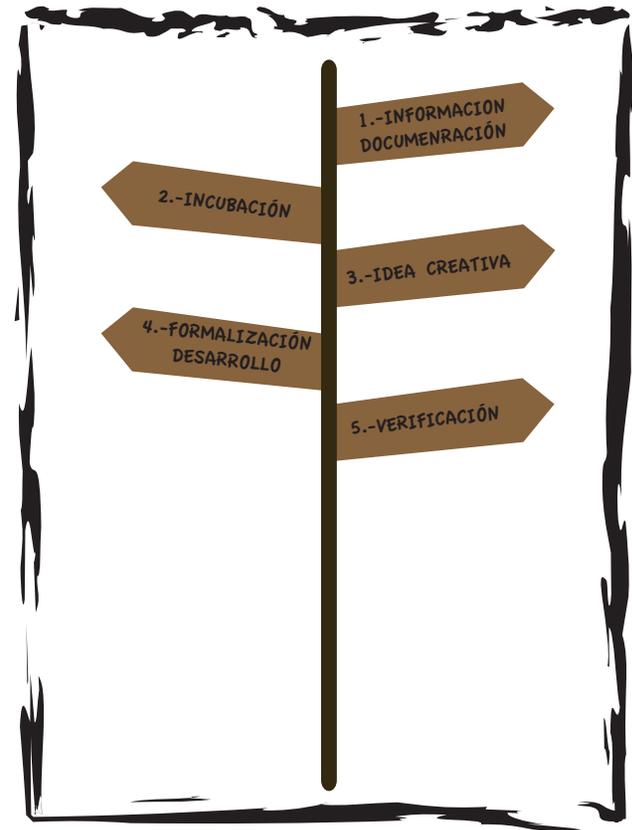
1. Información y documentación: se realizó la investigación acerca de los temas: teoría de la Gestalt, ley de cierre, ley de similaridad, ley de la buena continuidad, señalética, elementos gráficos para el diseño de una señalética, materiales y sistemas de sujeción, definición de Diseño y comunicación visual, semana académica y Street art.

2. Incubación: en esta etapa, se analizó la información documental con el propósito de desarrollar palabras claves y una lluvia de ideas que ayuda a obtener la solución al problema.

3. Idea creativa: la materialización de los conceptos dio como resultado la elaboración de bocetos.

4. Formalización y desarrollo: en esta etapa se puede realizar una maqueta o dummy de la señalización, de acuerdo al lugar donde fue colocado no sin antes analizar los materiales óptimos para la realización final.

5. Verificación: mediante la evaluación por un profesional del Diseño y la Comunicación visual, se realizarán observaciones y correcciones a la señalización con el fin de mejorar y que cumpla adecuadamente con su función de señalar y comunicar.



Mètode de Joan Costa

2. Incubación de idea

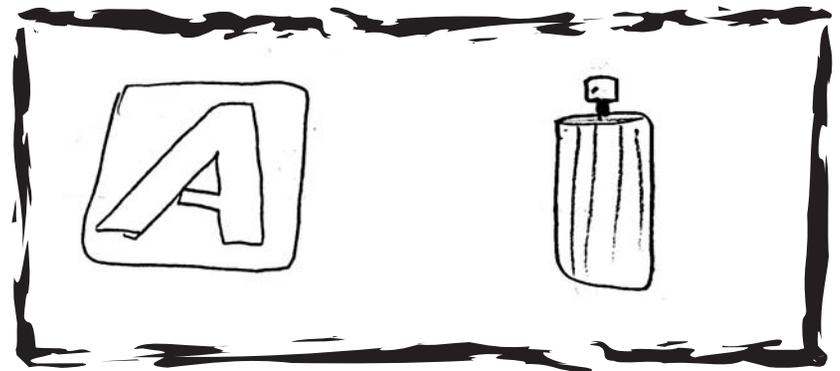
En este paso del proceso, una vez estudiados y analizado los datos, se busco inconcientemente la respuesta al problema y se realizo una lluvia de ideas para iniciar el bocetaje.

El problema a solucionar fue el diseño de una señalética para orientar al alumnado en la 8º Semana Académica de Diseño y Comunicación visual basado en el Street Art. La señalización se define como un elemento gráfico que comunica e interactuar con los individuos para ofrecer una función de orden y orientar, es por eso que debe contar con elementos que tengan legibilidad y pregnancia. El Street Art o arte callejero se observa en las paredes de la calles o intervenciones mediante las técnicas del graffiti, stickers y estencil.

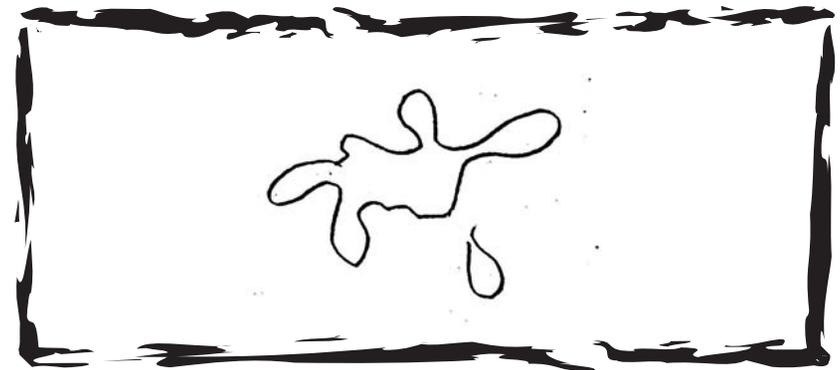
A continuación se presentan las palabras claves acompañadas de gráficos que facilitaron la creación de la señalización:

En los siguientes bocetos se plasman símbolos que representan al Street Art.

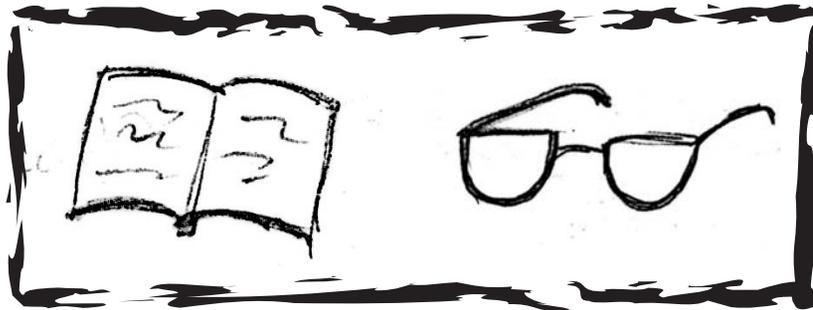
Abajo. El boceto del stencil y la lata de aerosol hacen referencia a instrumentos que ayudan y facilita la realización de grafitis.



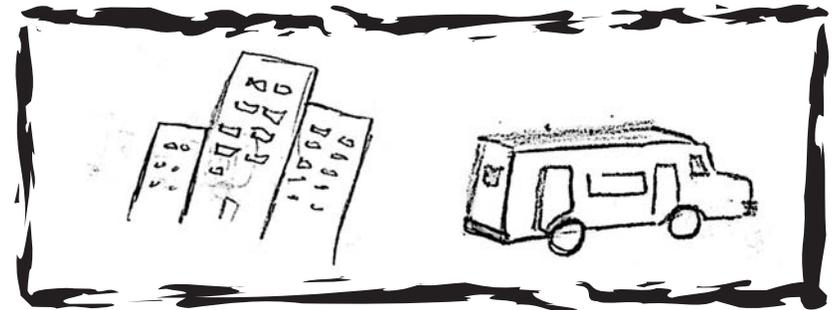
Abajo. La mancha representa uno de los elementos más representativos para Street Art, ya que es inevitable que se cree alguna mancha mientras se realiza alguna obra.



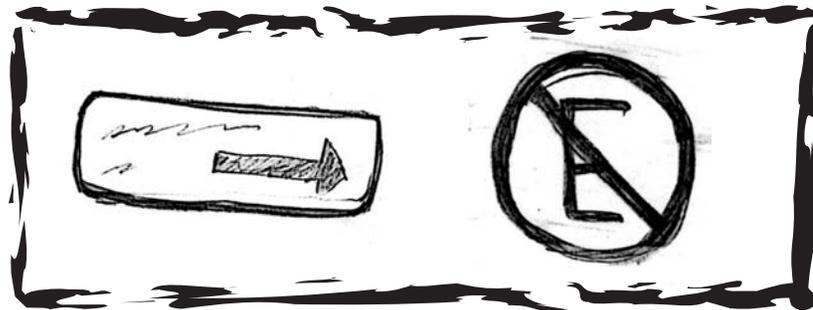
Abajo. Dos bocetos que representa la Semana Académica de Diseño y Comunicación visual, el libro representa lo aprendido, la teoría y el estudio, los lentes lo visual y la practica.



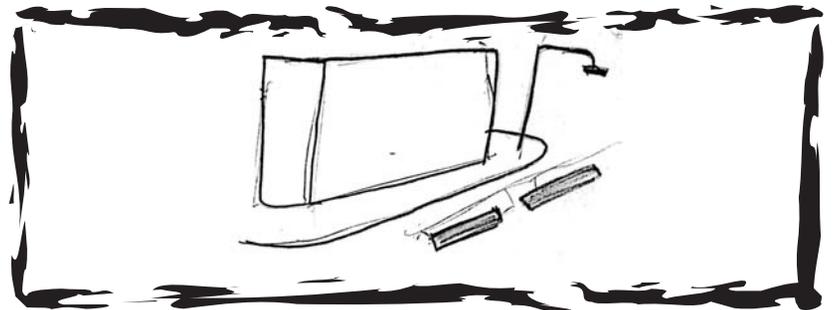
Derecha. Dos bocetos de lo que simboliza lo urbano, los autos y los edificios grandes en ciudades.



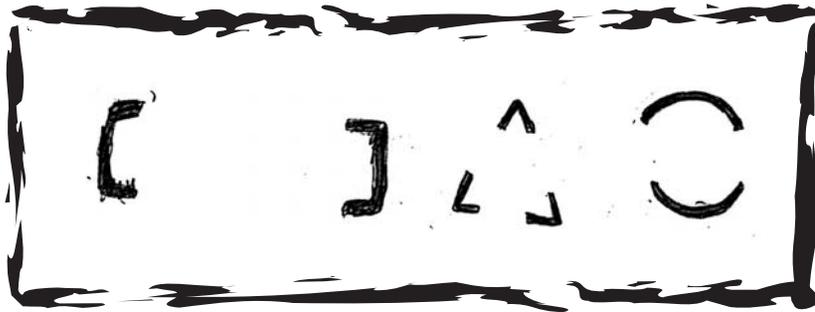
Abajo. Dos bocetos y ejemplo de la señalización, en donde el objetivo es orientar y dar información de lo prohibido.



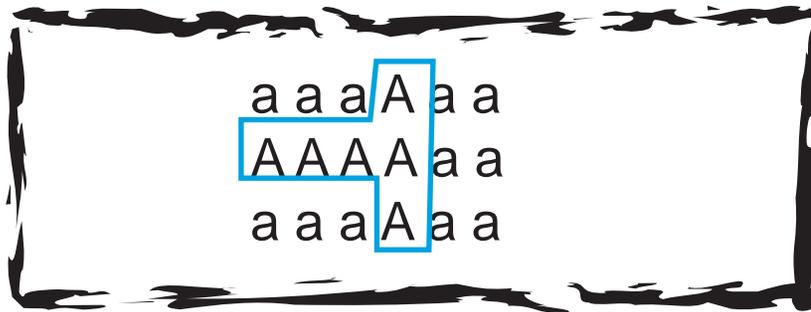
Abajo. Un boceto de la calle el lugar en donde se puede observar más señalizaciones una de las más simples son las líneas que dividen los carriles de los autos.



Derecha. Tres bocetos de corchetes que se utilizan en la señalización en la que puedo aplicar la ley de cierre ya que en inconsciente cierra las aberturas de estas formas incompletas.



Derecha. En el boceto se observa la ley de similaridad ya que al observar letras A en mayúscula y minúscula, se crea una ilusión de unidad por ser parecidas.



Una vez analizadas las palabras claves se empezaron a hacer los primeros bocetos llamados rough.

El boceto es un dibujo a mano alzada, este no requiere de muchos detalles y son las primeras ideas que llegan a la mente sobre la solución del problema.

“El boceto es la representación más fiel posible de una o más ideas respecto al proyecto en marcha.”(March,1994:69)
Bocetaje rough: Este bocetaje se realiza rápido con trazos a lápiz de manera burda, este material no se muestra al cliente es de un uso interno.

A continuación se presenta el bocetaje rough.

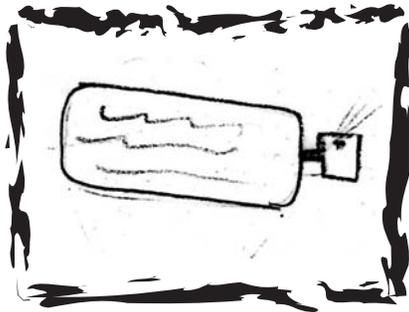


Izquierda. En el se muestra una mancha de pintura, que es uno de los elementos principales del Stret Art, y la tipografía es unos de los estilos del graffiti.

Derecha. Se dibujo una pared de ladrillos, que representa la calle, lo urbano, en ella esta un graffiti con los datos de cada exposición.



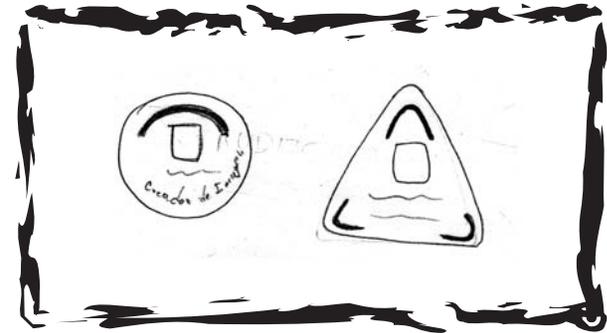
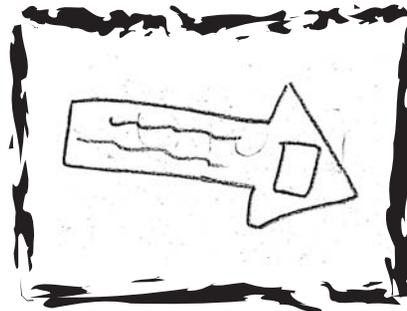
En los siguientes bocetos, se hace una apropiación de señalizaciones vial para la 8ª semana académica de Diseño y Comunicación visual, ya que el tema es Street Art, y como el nombre lo dice se realizo arte en las calles, como pintar e intervenciones que se realizaron en objetos característicos de la ciudad, al usar las señalizaciones viales que es un elemento necesario en el orden de las calles, se retoma y apropia para el orden de las exposiciones, y de esta forma tenemos un elemento urbano e intervenido que resalta el

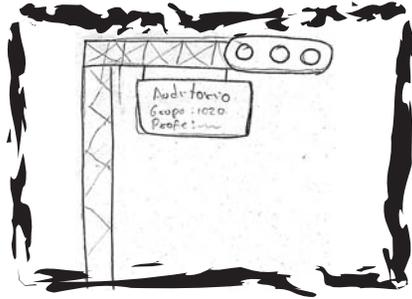


Izquierda. Una botella de aerosol y supliendo los datos de la botella como la marca y el color se colocarían el nombre la exposición.

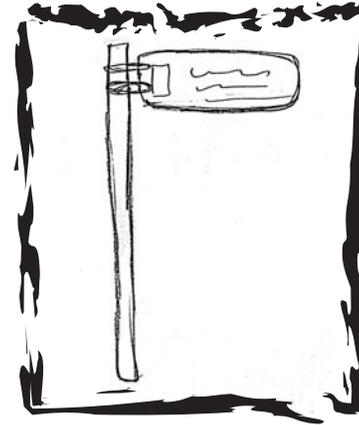
Abajo. Dos bocetos de señalización preventiva, en ellos se observan imágenes minimalistas, el texto es mínimo y suele ser prevé.

Derecha. Una flecha de señalización, contendrían los datos de las exposiciones.



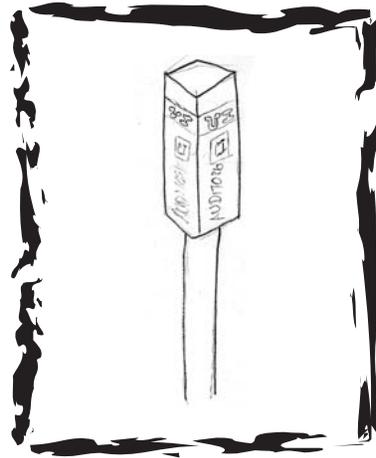


Izquierda. Esta señalización se coloca de bajo de los semáforos, por lo cual su estructura es grande y fuerte y se utiliza para indicar avenidas principales.

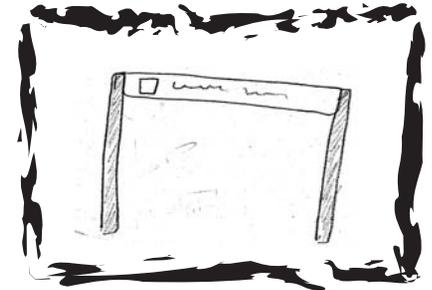


Izquierda. Señalización vial, que se utiliza para ubicar, en la que indican datos como el nombre de la calle, logo y nombre de la de delegación, colonia y código postal.

Derecha. Esta señalización tiene gran altura, se utiliza en las estaciones del metrobús para indicar el nombre de la estación, en ella también se observa el logo del metrobús.



Derecha. Esta señalización es grande a lo ancho y largo, en ella se observan indicaciones como la velocidad, direcciones y nombres de lugares.



3. Idea creativa

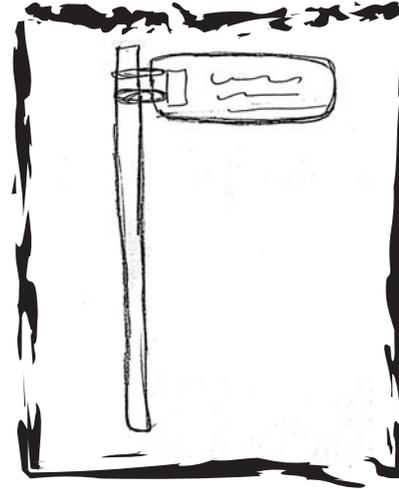
Una vez que se reconoce que se tiene una solución al problema, la idea empieza a tener forma aunque la elaboración no esta en su totalidad determinada.

La señalética que se creo tenía que indicar el nombre de la exposición, el nombre del profesor, el grupo, y el logo de la 8 semana académica de Diseño y Comunicación visual de la Universidad Insurgentes y se basara en las leyes de la Gestalt con una temática de lo que es el Street art.

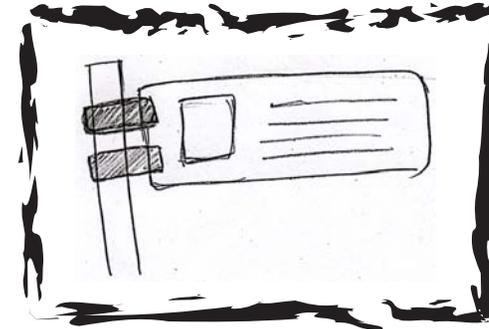
De los bocetos rougt se selecciona el que respondia a las necesidades o sea lo más cercano a la realidad, a este boceto layout se le haran correcciones y se mejorar su calidad.

El bocetaje layout debe ser detallado, pero no debe proponer algo que no se pueda cumplir, debe explicarse por sí solo y ser lo más parecido a la realidad.

A continuación se muestra el boceto seleccionado y su evolución.



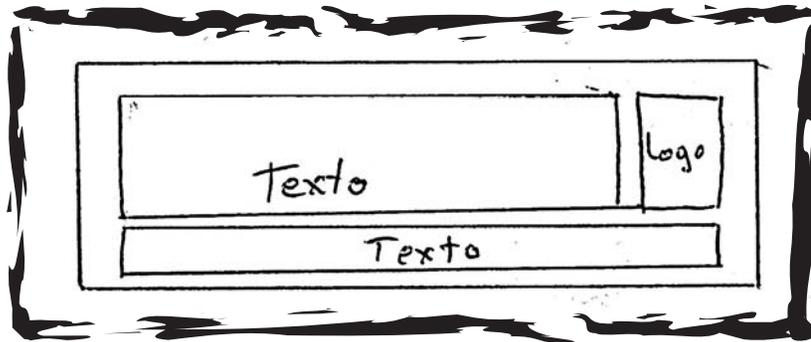
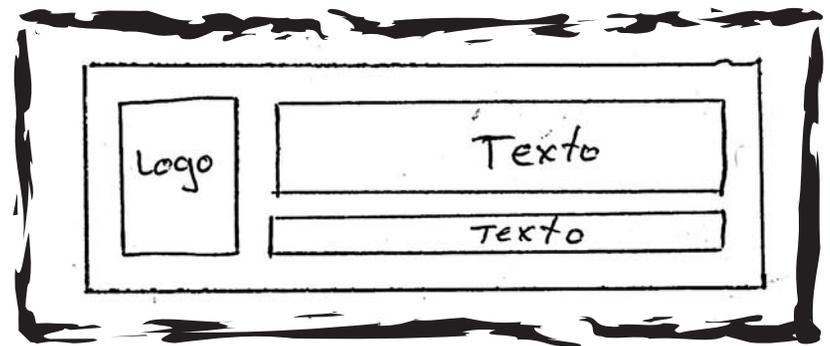
Se eligió esta señalización por que cuenta con elementos que se pueden sustituir como el logo, el nombre de la calle, nombre de la delegación y código posta, además de que su estructura no es compleja y su altura se puede manipular y acondicionar.



Al obsérvalo se puede percatar que cuenta con las necesidades requeridas, un espacio para el logo de la emana académica, nombre de la exposición, del grupo y del profesor, así mismo cuenta con un estilo urbano y se hace una apropiación de una señalización vial.

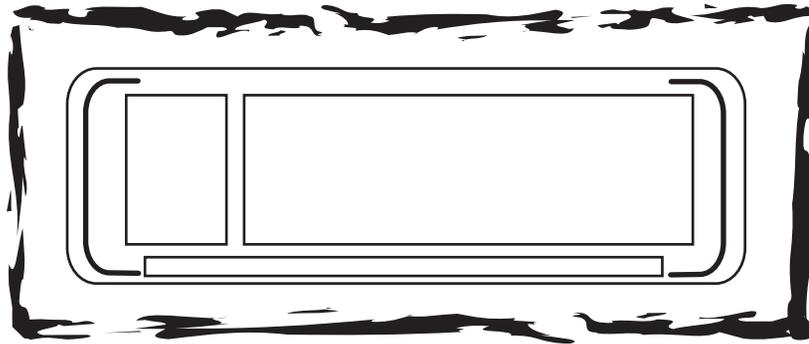
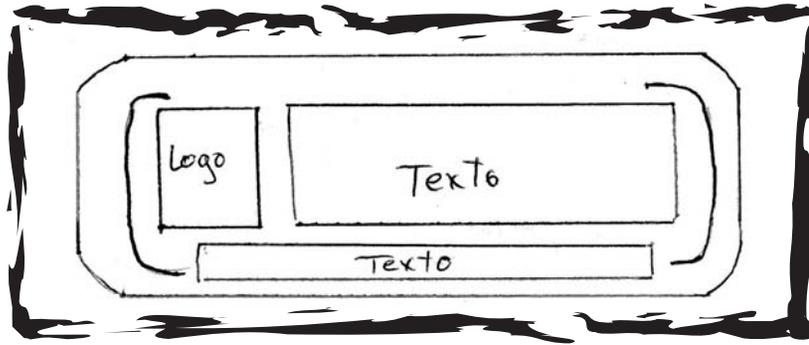
En los siguientes bocetos se observa su evolución hasta llegar al boceto layout .

Abajo. Se bocetan tres cuadros en donde se colocaron los elementos a comunicar como es: el logo de la semana académica, el nombre de la exposición, el nombre del grupo y del maestro.



Abajo. En los siguientes dos bocetos se modifican los lugares de dichos elementos, creando una retícula que brinde una buena proporción al diseño.

Abajo. Se agregaron dos corchetes a los bocetos ya que son característicos de una señalización y de esta forma se unifican los elementos a comunicar.

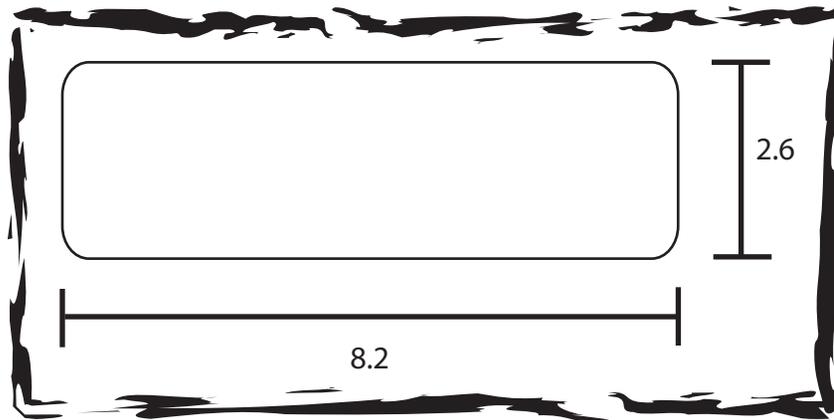


4. Formalización y desarrollo

A continuación se describirá cada uno de sus elementos:

Escala

Para explicar cada uno de estos elementos se colocara la señalética en una escala 1:5



Tipografías

Es importante tener el conocimiento sobre las características de cada una de las tipografías, ya que está ayudado a elegir la más adecuada para la señalética.

Se utilizo tipografía Myriad pro, por que es de palo seco tiene un parecido con la Arial pero es más estrecha, esta característica es una ventaja, ya que en algunos casos la

señalización queda pequeña, es decir no cabe el nombre de la exposición. Es legible, no tiene adornos, ni patines lo que facilita su lectura.

Myriad pro

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

Arial

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z



Retícula

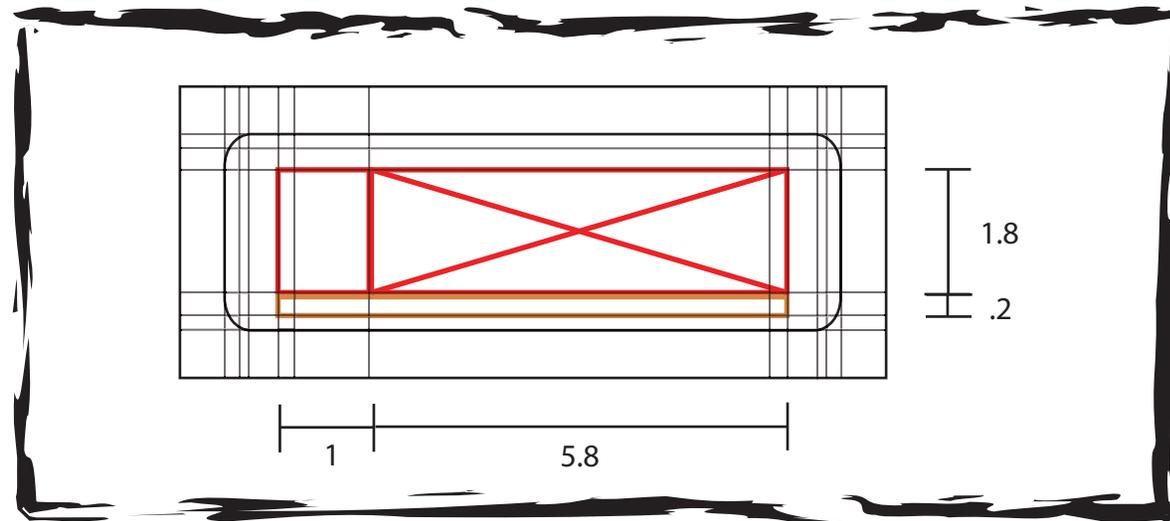
Se utilizó una retícula jerárquica y la composición de los elementos de la señalización vial, ya que la composición tiene un diseño en jerarquización, es decir la información que se requiere comunicar tiene diferente importancia.

En la siguiente imagen se muestra la retícula que se utilizó.

El logo de La 8ª semana académica de Diseño y Comunicación visual al igual que el nombre de la exposición se encuentran marcados con rojo por que requiere de mayor importancia. En menor importancia el nombre del profesor y el grupo que se encuentran marcados con naranja.

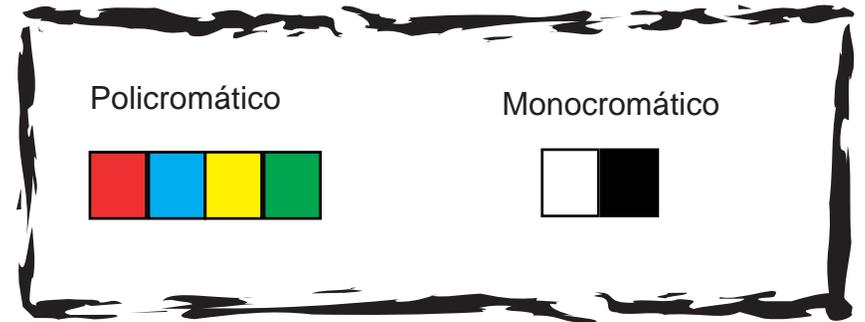
En la siguiente imagen se muestra la retícula que se utilizó.

El logo de La 8ª semana académica de Diseño y Comunicación visual al igual que el nombre de la exposición se encuentran marcados con rojo por que requiere de mayor importancia. En menor importancia el nombre del profesor y el grupo que se encuentran marcados con naranja.



Color

Se eligieron colores monocromáticos por dos cuestiones una la legibilidad, un color policromático, es decir saturado impedirá la legibilidad de la señalización, por lo contrario la utilización de colores monocromáticos es decir a dos tintas tendrá claridad y pregnancia.



Materiales y Sistema de sujeción

Se seleccionaron materiales que fueran resistentes y que dieran un apariencia de urbano. Una base sólida que sostuviera la señalización elaborada de cemento, un tubo de PVC el cual se colocaría en esta base y la señal sujetada con abrazaderas al tubo. El tubo se pinto con pintura de aerosol para simular metal, la señalización esta elaborada de mampara que es un material resistente pero liviano, sobre esta se pego la señalética que se imprimió en un material adhesivo para poderlas sobreponer, los diferentes días ya que en los 5 días de la Semana académica se cambiaban las actividades y las exposiciones.

Señalética de mampara, sujeta al tubo por medio de abrazaderas.



Base de cemento que sostiene el tubo de PVC.

Se utilizó un sistema de sujeción abrazada a poste ya que contó con una base sólida y la señalética se sujeta de un poste.

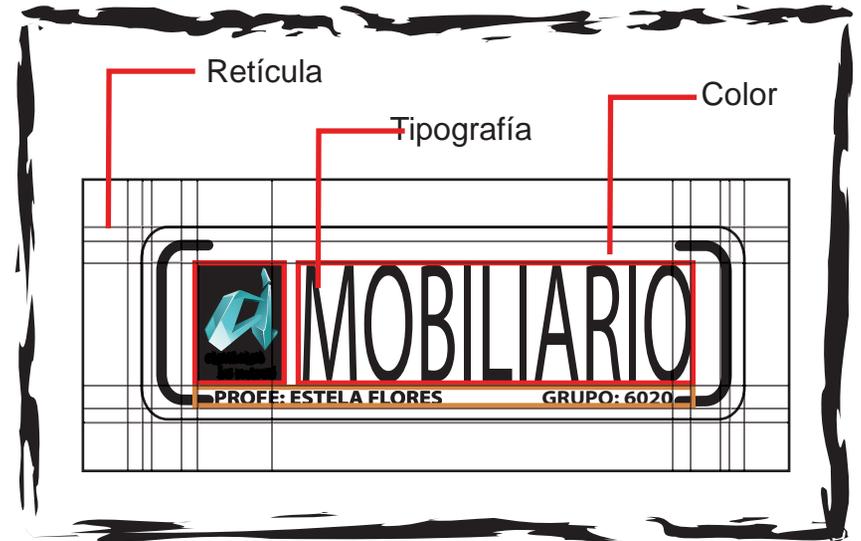


Pero de igual forma contó con un marco teórico.

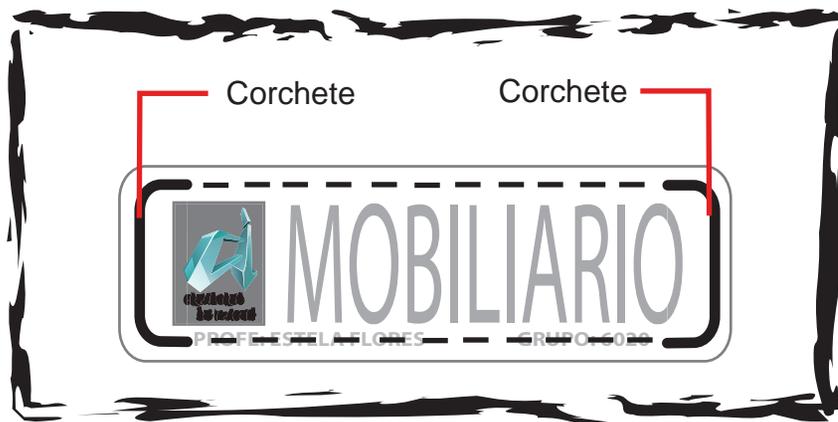
Ley de similaridad. Se encarga de agrupar los elementos de igual forma o semejantes, de modo que lo idéntico o lo parecido tiende a asociarse, mientras que la diversidad se disocia. La ley de similaridad se puede encontrar en el uso de la misma tipografía ya que esta aporta una unidad en el diseño.



Ley de la buena continuidad. La unión de dos elementos distintos forman uno nuevo. En la señalización se retoma este principio basados en los elementos de la señalización vial tipografías, retícula y color pero ahora utilizando la información de la semana académica, como la utilización del logotipo, el nombre de cada exposición, nombre del grupo y del profesor .



Ley de cierre. Los corchetes que se encuentran a los lados de la señalización encierran la información en un rectángulo, no es necesario que este tenga sus 4 lados, si el ojo lo percibe como rectángulo.



5. Verificación

En el último paso del método como su nombre lo dice se verifica que el diseño de la señalética sea funcional y eficiente es decir que los elementos que la conforman cumplan con la altura adecuada, la tipografía sea clara y legible, la composición de los elementos sea organizada y armoniosa para que al final cumpla el objetivo de comunicar y oriente a los estudiantes de la Universidad.

La señalización se verificó por medio de un cuestionario que se le proporcionó a diferentes profesionistas y conocedores del diseño de soportes. Los resultados arrojaron comentarios positivos, en donde se encontró el diseño de la señalética eficiente y funcional.

En la siguiente imagen se muestra la señalética terminada y ubicada en afuera del salón A002 en donde se expuso Stand pop-up.



Anexo

Observa la siguiente señalización que se utilizo para la 8ª Semana Académica de diseño y comunicación de la Universidad Insurgentes y contesta las preguntas.

Cuestionario para realizar la evolución de la señalización que se utilizo para la 8ª Semana Académica de diseño y comunicación.

Nombre:

Profesión:

Tiempo de experiencia:

Instrucciones : Observa la siguiente señalización que se utilizo para la 8ª Semana Académica de diseño y comunicación de la Universidad Insurgentes y contesta las preguntas según tu griterío.



1.-La tipografía Myriad pro es legible y clara para el diseño de la señalización ?

2.- El sistema de sujeción que se eligió brinda soporte y estabilidad para la señalización?

3.-Los materiales como el sementó, tubo de PVC y mampara proporcionaron soporte para el sistema de sujeción?

4.-El uso del color monocromático (blanco y negro) ofrece legibilidad al diseño?

5.-La composición de los elementos fue claro para ubicar cada exposición ?

6.-Se aplica la ley de cierre al observar los corchetes que se encuentran a los lados.

7.-Considera que el uso de la mismo tipografía da una unidad al diseño por lo que se aplica la ley de similaridad.

8.-Se retomo la misma retícula y composición de una señalización vial para el un uso académico. Es decir se unieron dos elementos distintos. Considera que se aplico la ley de buena continuidad.

9.-La apropiación de la señalización vial fue la ideal para retomar un estilo street art.





Conclusión

La resolución del diseño de una señalación para la 8ª Semana Académica de Diseño cumplió su función de comunicar y orientar adecuadamente al alumno de la Universidad Insurgentes Plantes Xola, ya que contaba con datos necesarios (nombre de la exposición, nombre del grupo y del profesor que la dirigió) para ubicar cada exposición.

La teoría de la gestalt es en la que se basó el diseño, y proporcionó una pregnancia en el receptor ya que, la ley de cierre, de buena continuidad y de similitud.

La tipografía Myriad Pro de la facilidad palo seco fue clara y legible al receptor el uso de un color monocrómico proporcionó una legibilidad ya que no se utilizaron demasiados colores que saturaran el diseño, una retícula y composición en jerarquización el receptor a ubicar rápidamente y fácilmente al receptor.

El sistema de sugestión abrazada a poste parecido a la señalización vial proporcionó una base sólida y un estilo Street Art, al igual que los materiales que se eligieron, al semejarse a este, una base de cemento que fuera sólida y fuerte para el tubo de PVC, la utilización de la mampara que tiene un grosor fuerte pero que no es muy pesada.

A pesar que el diseño de señalización no es de mi área, multimedia, estudiar sobre el área de soportes, materiales y los diferentes tipos de sistemas de sujeción me aportó más conocimientos y gusto por este.

Por otro lado trabajar en equipo me dejó mucha experiencia ya que la elaboración de la señalética no podía ser impresa sin tener el logo finalizado y la elaboración del logo que le correspondía a otro compañero fue muy compleja y llevé mucho tiempo.

Fuentes

- Ambrose, G., (2008). *Retículas*. Barcelona, Parromón.
- Buil, R., (2005). *Graffiti, arte urbano: educación, cultura e identidad en la modernidad*. Barcelona, Educarte.
- Bou, L., (2006). *Street art revolution*. Barcelona, Instituto Mosa.
- Costa, J., (1989). *Señalética: de la Señalización al diseño de programas*. CEAC. Gustavo Gili.
- Costa, J., (2007). *Señalética corporativa*. Barcelona. Costa Punto.
- Delval, J., (2003). *El desarrollo humano*. Barcelo, Gustavo Gili.
- Dondis, D., (1997). *La sintaxis de la imagen*. México, Gustavo Gili.
- Escuela Nacional de artes plásticas. (1998), *Plan de estudio*.
- Ganz, N., (2009). *Graffiti. Arte urbano de los cinco continentes*. Gustavo Gili.
- Gavin, F., (2008). *Creatividad en las calles, nuevo arte Underground*. New York, Art Blume.
- Itten, J., (1973). *El arte del color*. New York, Van Notrand Reinhold.
- Samara, T., (2002). *Diseñar con y sin retículas*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Sims, M., (1991). *Grafica del entorno: signos, señales, y rótulos: técnicas y materiales*. México, Gustavo Gili.
- Scott, (1992). *Fundamentos del diseño*. México, Cimusa.
- Ullrich, A., (2009). *Stickers-Fron the first International sticker awards*. Barcelona, Index Book.
- McCormick, C., (2010). *Trespass: Historia del arte urbano no oficial*. E.U., Ethel Seno.
- Morales, A., (1991). *La imagen comunicación funcional*. México, Gustavo Gili.
- Muller, B., (1914). *Sistemas de retículas*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Munari ., B., (1998). *Diseño y comunicación visual*. México, Gustavo Gili.
- Perls., F., (2006). *Terapia Gestalt, teoría y practica*. Barcelona, Gustavo Gili .
- Kane., J., (2005). *Manual de tipografía*. México, Gustavo Gili.
- Kozak., C., (2004). *Contra la pared: sobre graffiti, pintas y otras intervenciones urbanas*. Buenos aires, Libros del rojo.
- Vilchis., C., (1995). *Metodología del Diseño Fundamentos Teóricos*. México, Claves Latinoamericanas.
- Wucius ., (1992). *Fundamentos del diseño*. México, Gustavo Gili.