

Universidad de San Carlos de Guatemala.
Facultad de Arquitectura.
Escuela de Diseño Gráfico.
Proyecto de Graduación.

Proyecto de Señalética Interna de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

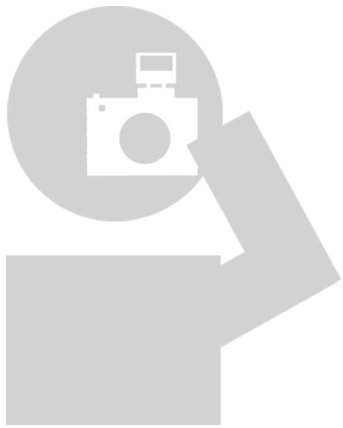
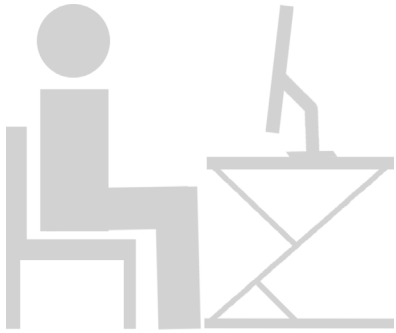
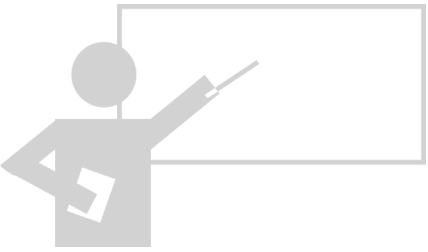
Proyecto realizado por:
Jose Antonio Valdes Mazariegos
previo a optar al título de:
Licenciado en Diseño Gráfico
Realizado en:
Ciudad de Guatemala, Agosto de 2016



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

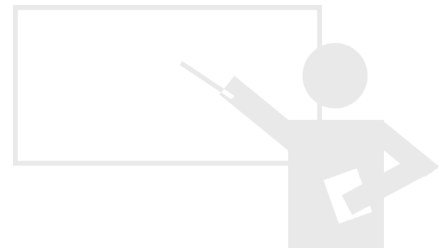


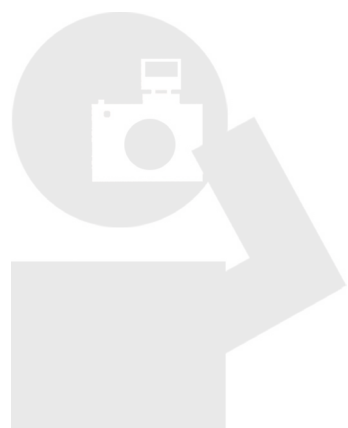
USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Proyecto de Señalética Interna de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos.





NÓMINA DE AUTORIDADES

Decano

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón.

Vocal I

Arqta. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea.

Vocal II

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini.

Vocal III

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras.

Vocal IV

Br. Gladys Jeanharie Chacón Garcia

Vocal V

Br. Carlos Rubén Subuyuj Gómez

Secretario Académico

Msc. Arq. Publio Rodríguez.

TRIBUNAL EXAMINADOR

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Licda. Erika Grajeda Godínez.

Licda. Ilma Judith Prado Duque.

Arqta. Alma Irene Hernández.

Msc. Arq. Publio Rodríguez

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

A Dios

Por su infinita bendición por proporcionarme la vida y la bendición de darme esta oportunidad.

A mis padres

Adolfo Antonio Valdes Pineda y
Edra Francisca Mazariegos Herrera
por darme el apoyo incondicional durante toda mi vida y las posibilidades para superarme.

A mis hermanos

Adolfo Omar y Esly Jaret
por todos esos momentos de apoyo y amistad que me proporcionaron a lo largo de mi vida.

A mi esposa

Gloria Gliseth Carrillo Hernandez
por todo ese apoyo consejos y demas acciones que me dieron la fuerza para seguir adelante.

A mi hija

Emma Yolanda Valdes Carrillo
por ser mi fuerza incondicional para no dejarme vencer ante cualquier adversidad de la vida, y ser siempre quien permanece en mi mente y es mi completa alegría.



ÍNDICE



Presentación 11

Capítulo 1

Introducción



-Antecedentes 14

-Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual 15

-Justificación del proyecto 16

Trascendencia del proyecto

Incidencia del Diseño Gráfico

Factibilidad del proyecto

-Objetivos del proyecto 18

Objetivo General

Objetivos Especificos



Capítulo 2

Perfiles

-Perfil del cliente

Historia de la institución 20

Misión 22

Visión 22

Servicios que presta 23

Comunicación visual 23

-Caracterización del Grupo Objetivo

Características sociodemográficas 26

Características socioeconómicas 26

Características psicográficas 27

Cultura visual 27

Relaciones entre el grupo objetivo y la institución. 28



Capítulo 3

Definición Creativa

-Brief 30

-Cuadro Comparativo 32

-Estrategia de Diseño 33

-Proceso Creativo 34

Concepto Creativo 34

Concepto Creativo Final 38

- Propuesta de códigos visuales. 39



Capítulo 4
Planeación Operativa

Cronograma
Flujograma

Capítulo 5
Marco Teórico

Capítulo 6
Proceso de Producción Gráfica
y Validación

-Nivel 1 de Visualización
-Nivel 2 de Visualización
-Nivel 3 de Visualización
-Descripción y fundamentación de
la propuesta gráfica final

Capítulo 7
Lecciones Aprendidas
-Lecciones aprendidas durante el proceso
de gestión y producción del diseño gráfico

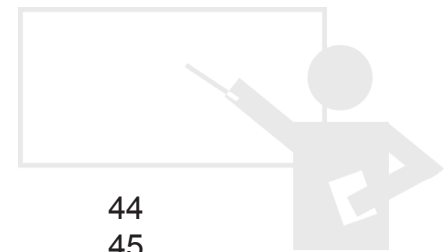
Capítulo 8
Conclusiones

Capítulo 9
Recomendaciones

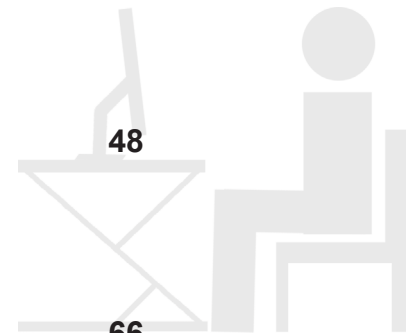
Fuentes Consultadas

Glosario

Anexos



44
45



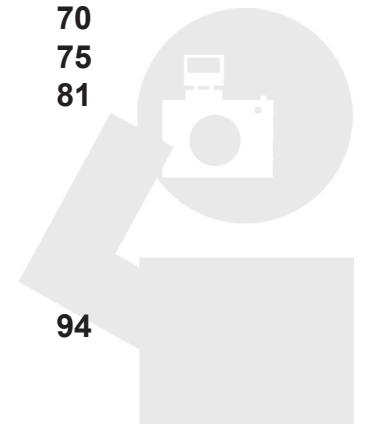
48

66

70

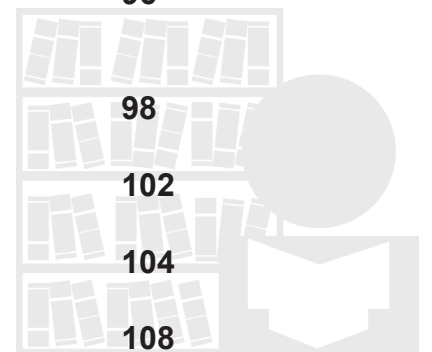
75

81



94

96



98

102

104

108



PRESENTACIÓN

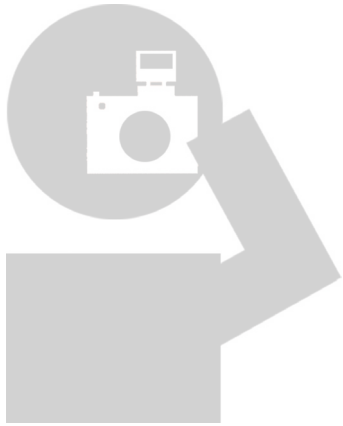
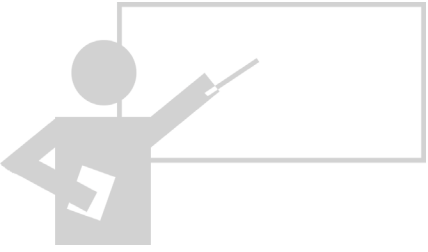
El presente proyecto de graduación es el resultado de una investigación realizada en la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, como un requisito de la carrera Licenciatura en Diseño Gráfico.

En el contenido de este documento se presenta una serie de capítulos que representan el paso a paso del proceso de desarrollo del proyecto. Se muestra lo más importante que se elaboró del proyecto.

Dentro de este se muestran objetivos a cumplir así como las investigaciones que ayudaron a conocer al grupo objetivo y a la institución beneficiaria. Por supuesto que también contiene el desarrollo del material gráfico en sus distintas etapas y sus correspondientes validaciones que colaboraron al desarrollo y mejoramiento del proceso de propuesta gráfica.

Los resultados adquiridos en la validación de la propuesta demuestran que es un proyecto viable y muy enriquecedor para la institución. Por otro lado, se dejan requerimientos de impresión y colocación de las piezas para que facilite su implementación dentro de la facultad de arquitectura.

El contenido de este material está respaldado con una investigación de referencias bibliográficas que respaldan al fundamento teórico que se presenta. También se presentan varias gráficas y fotografías que ayudaron a la investigación que son material del autor del presente con el que respalda su investigación y muestra que la propuesta es un material que mejorara la imagen de la institución.



CAPÍTULO I

Introducción

ANTECEDENTES.

“El origen de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se remonta a principios de los años cincuenta, cuando un grupo de Arquitectos graduados en el exterior, conjuntamente con varios Ingenieros Civiles, iniciaron gestiones simultáneas ante la Facultad de Ingeniería y el Consejo Superior Universitario para crear la Facultad de Arquitectura.” (USAC. 2015, 03)

El edificio que actualmente ocupa la Facultad de Arquitectura cuenta con servicios y espacios necesarios y fundamentales para su funcionamiento y así acoger a sus estudiantes, trabajadores y visitantes.

Se han desarrollado pequeños proyectos para identificar los distintos espacios que se encuentran en el edificio, pero no han sido planificados ni desarrollados con los requerimientos para que sean funcionales.

Es notoria una señalización no bien estructurada que tenga una línea gráfica, y no permite que haya unidad en cada pieza que se muestra.

Por otra parte no se visualizan los letreros correctamente que diferencie entre sí cada ambiente, tales como; salones de clases, laboratorios de computación, bodegas, oficinas administrativas, biblioteca, baños o áreas de servicio. En algunos casos esta rotulación está muy escondida y en lugares poco iluminados por lo que las personas recurren a preguntar a otros para ubicarse o encontrar el lugar a donde desean ir.

Cabe mencionar que existe un proyecto de graduación titulado “Diseñando un sistema de señalización y señalética de regulación para los edificios de FARUSAC”, realizado por Eddy R. Dávila Martínez, el cual se centra en la señalización precisamente de rutas de evacuación y restricción de la Facultad de Arquitectura, pero no en la señalización de ubicación y orientación de los lugares que existen dentro del inmueble tales como administración, salones de clases, laboratorios, baños, cafeterías, auditorium, etc.

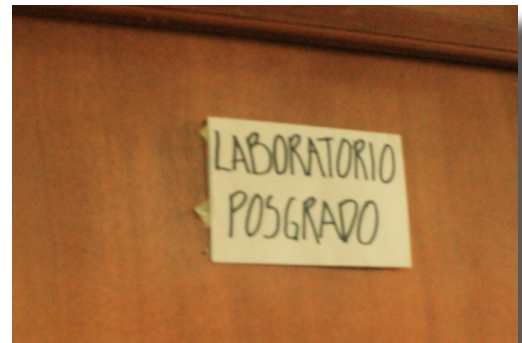
DEFINICIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

Puede observarse, al recorrer las instalaciones de los edificios de la Facultad de Arquitectura, que la actual señalización no facilita identificar los distintos espacios, por tal razón se define como problema de comunicación que los usuarios del edificio se pierden por la poca información y mala orientación que se traslada con las piezas con las cuales cuenta actualmente.

La Facultad de Arquitectura cuenta con una rotulación que no cumple con los requisitos gráficos y de comunicación visual, y en algunos espacios no hay rótulos o algo que los identifique como el caso de biblioteca y algunas oficinas.



Rótulo de identificación de la oficina de la dirección de post grado, en el segundo nivel del edificio T2. Rótulo a una altura errónea.



Laboratorio de post grado, en el segundo nivel del edificio T2. Rótulo hecho con una hoja de papel y marcador y ubicado en mal lugar.



Oficina del secretario académico, en el primer nivel del edificio T2, dentro del área de administración. Rótulo en mala ubicación.



Baños del tercer nivel del edificio T2. Los rótulos están mal ubicados.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Trascendencia del problema:

La trascendencia dentro de la Facultad de Arquitectura será la fácil ubicación de las distintas oficinas, aulas, laboratorios y servicios, estas funcionarán como piezas direccionales y de ubicación, por lo que se realizara un trabajo donde evitara que los usuarios se pierdan dentro de las instalaciones y mejorara la movilidad de los mismos.

Este proyecto será de mucho beneficio para la Facultad, ayudará a las personas a ubicarse mejor y no interrumpirán con el tiempo de los trabajadores de la institución ni a otras personas preguntando.

Incidencia del diseño gráfico:

Se pretende una señalización que facilite la ubicación y recorrido de las personas dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura, rápida de ver y de entender.

Este proyecto generará un cambio en la imagen de la Facultad de forma innovadora, actualizada y positiva dentro de la universidad, llamará la atención de otras unidades académicas que desearan aplicarlo en sus instalaciones.

Factibilidad del proyecto:

Se puede abordar desde el Diseño Gráfico porque se tiene la experiencia y conocimientos académicos para implementar dicho proyecto.

La institución cuenta con un presupuesto ya gestionado de Q.20,000.00 que ayudará a iniciar dicho proyecto.

Se tiene el consentimiento y aprobación del secretario administrativo de la Facultad de Arquitectura para la elaboración del proyecto y así llevarlo a la práctica en cuanto sea aprobado.

Se tiene el apoyo de la Facultad, por parte del secretario administrativo, en la proporción de información necesaria así como del espacio para trabajar.

Se tienen las herramientas necesarias como lo son: una computadora con programas de diseño, asimismo uso de internet que ayudará a buscar información, y también se cuenta con lugares donde poder reproducir las piezas graficas de calidad.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Objetivo general.

Desarrollar material señalético que contenga información gráfica que procure un ambiente que optimice la movilidad independiente del grupo objetivo dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

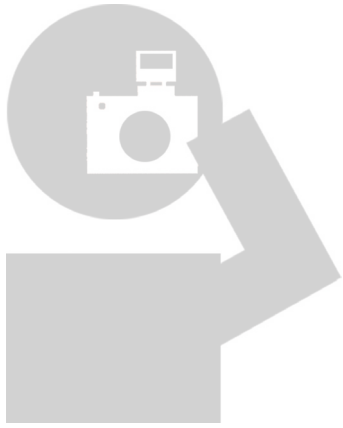
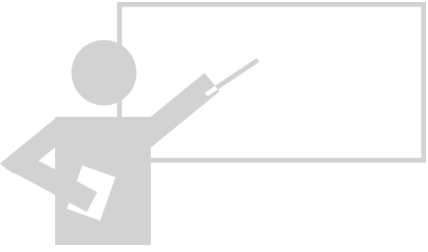
Objetivos específicos.

Objetivo de Comunicación.

Elaborar un conjunto de piezas de señalética orientadoras, informativas y direccionales, que facilite la comprensión de su contenido por parte de personas externas que visitan la Facultad de Arquitectura y que necesitan ubicarse.

Objetivo de Diseño Gráfico.

Diseñar una señalética orientativa, informativa y direccional, por medio de directorios, subdirectorios, identificadores de oficinas, identificadores de salones de clases y laboratorios, y rótulos en gradas que contengan una línea gráfica pertinente donde se logre integración de los tres códigos cromático, gráfico y tipográfico.



CAPÍTULO II

Perfiles

PERFIL DEL CLIENTE.

DATOS GENERALES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

Está comprendida por una junta directiva que es su máximo órgano de dirección, bajo de esta se encuentra el decano y luego las distintas escuelas (escuela de arquitectura, diseño gráfico y postgrados), con sus respectivos directores.

Ubicación:

La Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se encuentra ubicada en el Campus Central de la Universidad de San Carlos de Guatemala zona 12 de la ciudad de Guatemala, más específicamente en el edificio T2 a un costado del edificio de Rectoría de la Universidad.

Población:

Atiende poco más de tres mil estudiantes abarcando las carreras de Diseño Gráfico y Arquitectura del nivel de licenciatura y a nivel de post grado.

También están incluidos el personal administrativo, de servicios y catedráticos
Nivel académico.

En su mayoría esta Facultad es visitada por personas con un nivel académico del diversificado y del universitario.

Desde su inicio, la facultad mantuvo un programa de estudios poco flexible, con asignaturas obligatorias y régimen semestral. A partir del año 1960, empezaron a surgir inquietudes por lograr un cambio en su programa de estudio con el propósito de replantear el proceso educativo que hasta entonces no había sufrido ninguna modificación.

Por ser una carrera nueva en Guatemala, el papel del Arquitecto parecía no estar definido, pues se asociaba con la concepción del Arquitecto-Artista” (USAC. 2015, 03).

“A finales del año de 1985, en función de lo establecido en el “Reglamento del Congreso de Evaluación de la Facultad de Arquitectura, -CONEVAL-”, los estudios realizados desde 1972 por diferentes comisiones y organismos en la Universidad de San Carlos y a instancia del Coordinador Académico, se nombró una comisión para que realice un estudio a través del cual se sienten las bases para la creación y desarrollo de la carrera técnica de Diseño Gráfico, lo que se logró con la aprobación del Consejo Superior Universitario, en sesión del 26 de Noviembre de 1986, según consta en el punto Décimo, del Acta No. 29-86 del Consejo Superior Universitario.” (USAC. 2015, 04).

“Son objetivos de la Facultad de Arquitectura, los siguientes:

1. Contribuir con el desarrollo científico-tecnológico y social-humanístico del país en el área de la arquitectura y diseño gráfico, por medio de sus programas de docencia, investigación y extensión, en función de las características del medio, oportunidades y necesidades sociales.
2. Contribuir en la solución de los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca en el ámbito de la arquitectura y diseño gráfico.” (USAC. 2015, 06-07).

“Son funciones de la Facultad de Arquitectura las siguientes:

1. Formar profesionales de alto nivel académico en el campo de la arquitectura, diseño gráfico y otras especialidades en ramas afines, orientadas a atender con calidad, eficiencia, eficacia y pertinencia, las demandas de la sociedad guatemalteca.
2. Generar conocimientos científico-tecnológicos y social-humanísticos por medio de programas de investigación, en función de las características del medio, oportunidades y necesidades sociales.
3. Vincular el proceso formativo y la investigación a los programas de extensión para contribuir en la solución de los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca en el ámbito de su competencia.” (USAC. 2015, 07).

MISIÓN DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA.

“Es la unidad académica, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, responsable de ordenar y producir conocimientos, formar profesionales creativos en el campo de la arquitectura, del diseño visual y especialidades, con principios éticos, comprometidos y competentes, con responsabilidad en la sostenibilidad ambiental, para proponer soluciones a los problemas de la sociedad en su ámbito; desempeñándose en el campo laboral con excelencia y disciplina por el bien de la cultura el ambiente y el mejoramiento de planificación, organización, desarrollo espacial y comunicación visual.” (USAC. 2015, 06)

VISIÓN DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA.

“Ser una institución líder en la formación de profesionales creativos y éticos en los campos de la arquitectura, el diseño visual, especialidades y otros que demande la sociedad guatemalteca, con las competencias y principios de responsabilidad en la sostenibilidad ambiental. Con programas académicos acreditados internacionalmente por su actualización, calidad y excelencia. Con capacidad de proponer soluciones para los problemas nacionales dentro de su ámbito y brindar una respuesta eficaz a los requerimientos del mercado laboral. Con un gobierno democrático, una administración efectiva y con capacidad de gestión y condiciones adecuadas de infraestructura, financiamiento y recursos tecnológicos.” (USAC. 2015, 06)

LA FACULTAD DE ARQUITECTURA CUENTA CON LOS SIGUIENTES SERVICIOS Y ÁREAS.

Cuenta con salones de clases, laboratorios de computación y de fotografía, salones de exposiciones, auditorium, oficinas administrativas, espacios de estudio, biblioteca; servicios sanitarios, de internet y cafeterías, así como cajeros automáticos.

IDENTIDAD VISUAL DE LA INSTITUCIÓN.

Logotipo Facultad de Arquitectura.



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO OBJETIVO.

Características sociodemográficas.

Visitantes que llegan por primera vez en busca de información de la facultad para estudiar alguna de las carreras que esta ofrece. Estos se encuentra en la etapa adolescente de ambos sexos, entre las edades de 17 a 21 años de edad que están por graduarse del nivel medio o ya se han graduado pero por algún factor (económico o porque no han ganado los exámenes de admisión), no han podido ingresar a la facultad a estudiar. Esta información se obtuvo por medio de un estudio realizado para adquirir resultados de la señalética actual de la facultad de Arquitectura donde se aprovechó a obtener esta información.

Son individuos que ocupan su tiempo en estudiar si todavía están en el diversificado, también en practicar algún deporte o arte como música, o si ya se graduaron “están trabajando por lo regular tiempo completo en empresas privadas, estos están ubicados en el área metropolitana y en municipios aledaños a la ciudad capital, así como del interior de la república”. (Valladares 2007, 32)

También son personas entre edades de 17 a 60 años, que van en compañía de otros ya sea por parentesco familiar o por amistad, también son personas de otras unidades académicas que frecuentan la facultad por prestación de servicios como baños, biblioteca o cafeterías, así como quienes acompañan a personas que están graduándose o por alguna actividad realizada como exámenes privados o cierres de pensum.

Características socioeconómicas.

Viven en casa de sus padres donde por lo regular no aportan para el sostenimiento de su hogar y si lo hacen es de forma muy mínima ya que “son en su mayoría de familias donde el padre y/o la madre son los que sostienen la casa.” (Valladares 2007, 32)

“Los aspirantes a ingresar son de nivel socioeconómico bajo, medio y alto. Sus ingresos familiares proceden del trabajo asalariado, empresa comercial y servicios profesionales.” (Valladares 2007, 24)

“De cada 10 aspirantes que intentan ingresar a la Universidad de San Carlos, 8 egresan de colegios privados.” (Coroy 2012, 20)

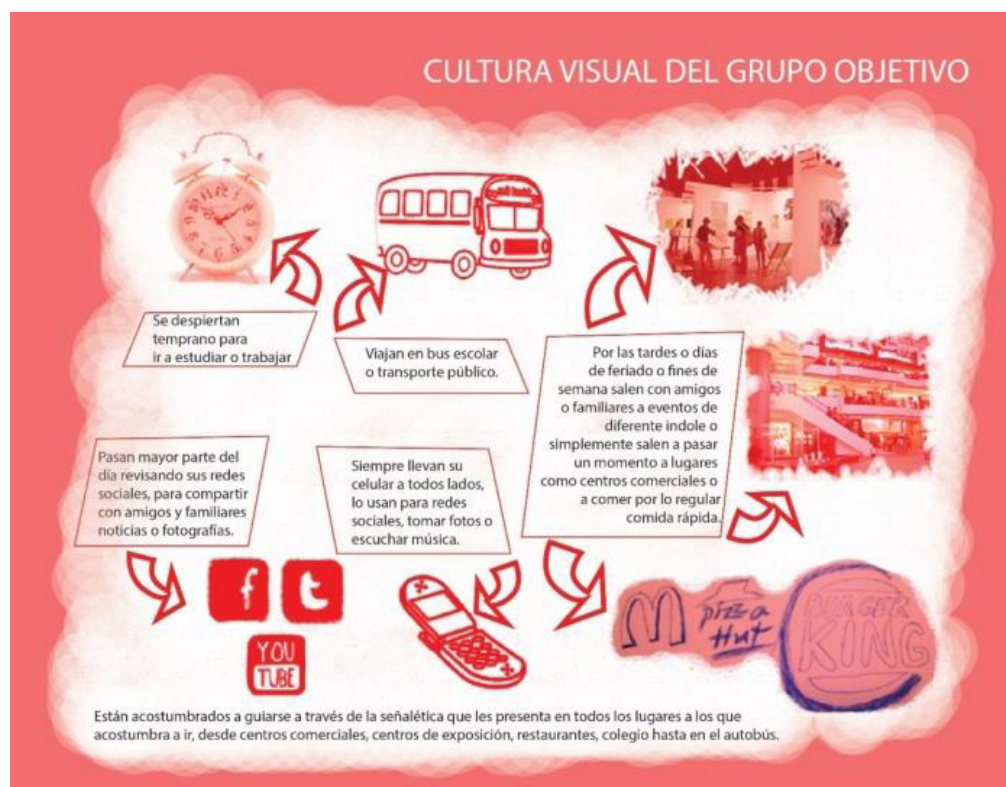
El grupo objetivo se moviliza por medio del servicio de transporte público, (transmetro y transurbano) y carros particulares.

Características psicográficas.

Por lo regular frecuentan centros comerciales y lugares que nutran su espíritu creativo como galerías y exhibiciones. Les gusta salir con amigos y familia. Les gusta escuchar música, asistir a conciertos y bailes, son personas con criterio propio y una forma de pensar ya definido.

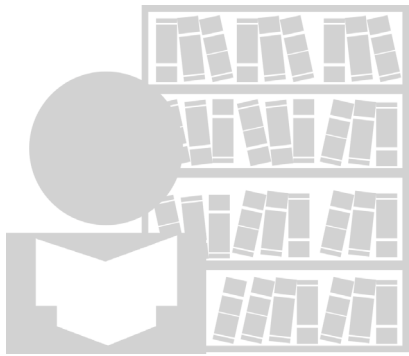
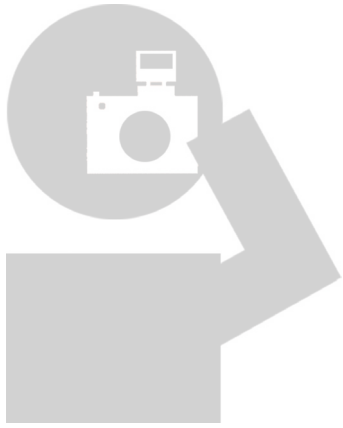
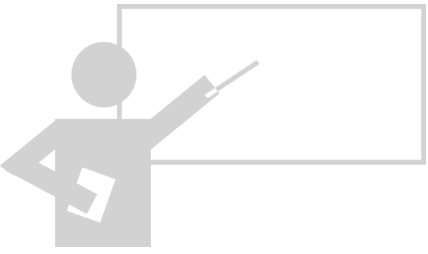
Cultura visual

En base a la información analizada anteriormente, se realiza una infografía que explica la cultura visual del grupo objetivo.



RELACIÓN ENTRE GRUPO OBJETIVO Y LA INSTITUCIÓN

La relación que existe entre ambos es nueva ya que los sujetos no conocen la institución, por lo que no saben de lo que existe dentro de ella.



CAPÍTULO III

Definición

Creativa

BRIEF

Cliente:

Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Material a diseñar:

Material señalético que contenga información gráfica que agilice la orientación y ubicación del grupo objetivo dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura.

Facultad de Arquitectura

Es la institución encargada de formar personas en el campo de la arquitectura y del diseño gráfico, generando en ellas conocimientos científico-tecnológico y social-humanístico, por medio de programas de investigación, todo esto con la finalidad de encontrar soluciones a los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca en el ámbito de sus competencias.

Señalética Informativa, direccional y orientativa.

Actualmente la Facultad de Arquitectura cuenta con una señalética que no reúne todos los requisitos para ser eficiente.

Parte de lo mencionado anteriormente es que las piezas no están al alcance de la vista de los sujetos, así también en muchos lugares no hay tal señalización, por lo que afecta la movilidad del grupo objetivo dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura.

Este material es importante desarrollar ya que ayudara al grupo objetivo a encontrar los lugares a los que desea llegar sin necesidad de molestar o preguntar a otros.

Grupo Objetivo.

Personas de 17 años en adelante, visitantes de la Facultad de Arquitectura que llegan a la institución con el propósito de realizar una gestión, por información o simplemente hacer uso de algún servicio, o acompañando a alguien como a un amigo o familiar. (Ver anexos, SPICE y POEMS).

ESTRATEGIA DE DISEÑO

Piezas gráficas	Ventajas	Desventajas
Sistema señalético.	<p>Se reproducen en materiales que tardan mucho tiempo.</p> <p>Son mas legibles de entender.</p> <p>Estan a la vista de todos.</p> <p>Orientan correctamente.</p> <p>Informan lo necesario.</p> <p>Dirigen a las personas hacia donde quieren ir.</p> <p>con este material no es necesario molestar a otros para preguntar.</p> <p>Hay presupuesto para su elaboración.</p>	<p>Pueden ser removidos, manchados y alterear su contenido por vandalismo.</p>
Quiosco Informativo	<p>Puede brindar información a quien la necesita.</p> <p>Será exclusivamente para apoyar a los desorientados.</p>	<p>Se necesitara de un trabajador y capacitarlo para el puesto.</p> <p>Será necesario generar un salario para el trabajador.</p> <p>No podrá dar información a las personas cuando no esté en su lugar de trabajo.</p> <p>No podrá atender a varias personas a la vez, en momentos que hayan varias personas afectadas.</p>
Materiales informativos (trifoliales, volantes y afiches)	<p>Se podrá dar información detallada.</p> <p>Se podran incluir imágenes y textos.</p> <p>Se colocarán en lugares estratégicos.</p>	<p>El material no lo usen para el fin que se creará.</p> <p>Puede ser objeto de vandalismo como arrancar los afiches.</p> <p>Puede crear contaminación, ya que las personas pueden solo tomar el material y tirarlo.</p> <p>Se tendría que imprimir material cada poco tiempo para abastecer los lugares para mantener la información</p>

ESTRATEGIA DE DISEÑO

Estrategia de aplicación de la pieza a diseñar.

¿Qué?	Piezas que ayuden a identificar los lugares.
¿Para qué?	Para que se facilite encontrar los ambientes a los que deseen llegar.
¿Con qué?	Con piezas de señalética debidamente diseñadas para agilizar su comprensión.
¿Con quiénes?	Asesores del proyecto. Secretaría administrativa. Visitantes y personas que son parte de la institución (estudiantes, profesores, y demás trabajadores).
¿Cuándo?	A partir de su aprobación por parte de las autoridades correspondientes.
¿Dónde?	Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

SELECCIÓN DE MEDIOS

Cuadro No. 1
Selección de Medios.

MEDIO	VENTAJAS	DESVENTAJAS	JUSTIFICACIÓN
Directorio	Ayuda a ubicar a las personas en el interior de un inmueble grande, tiene la información general de donde están los distintos ambientes, servicios o espacios que los usuarios están buscando.	No detalla o especifica cada espacio si no que solo es información a lo general, pero al querer más información sobre para que es cada lugar hay que ir a esos espacios a averiguarlo.	La institución apoya la realización de esta pieza ya que ayudara a las personas a ubicarse mejor, además esto servirá a que la facultad tenga una mejor imagen ante los visitantes.
Sub directorios	Ayuda a especificar los lugares que se encuentran dentro de otro espacio y que no estaba detallado en el directorio general.	Sólo se incorpora un listado de los lugares pero no se complementa con un mapa gráfico que ayude a ubicarse más rápido.	Se utilizará en la recepción de la administración para facilitar que lugares se encuentren dentro de este lugar.
Colgantes	Ayudan a direccionar a los sujetos con flechas dentro de los pasillos.	Sólo aparecen dentro de estos ciertos lugares importantes o muy visitados.	Ayudarán a facilitar el recorrido de los sujetos dentro de los pasillos.



Identificadores de aulas	Ayudan a saber que es cada clase si son laboratorios o salones de pupitres o de mesas.	Sólo se encuentran hasta el lugar que estos identifican.	Ayudarán a reafirmar que lugar o salón es cada uno.
Identificadores de oficinas	Ayudan a saber que oficinas es cada una.	Sólo se encuentran hasta el lugar que estos identifican.	Ayudarán a reafirmar y encontrar que oficina es.
Rótulos en gradas	Ayudarán a orientar que lugares están en cada nivel cuando los sujetos están transitando en las gradas.	Estos tendrán solo información general y se encontraran hasta en las gradas	Son necesarios para recordarles a los sujetos donde están los lugares cuando estos están caminando por las gradas.

PROCESO CREATIVO

CONCEPTO CREATIVO

Para poder realizar la conceptualización fue necesario seleccionar estrategias creativas para desarrollar gráficamente propuestas que cumplieran con los objetivos del proyecto, en otras palabras es un vehículo para llegar a la propuesta de comunicación visual. Lo anterior permitió fundamentar el porqué de las propuestas del presente proyecto.

Edward de Bono propone diversas herramientas para el desarrollo del pensamiento, cada una de ellas activa capacidades de pensamiento en el ser humano, para el presente trabajo de investigación se seleccionaron tres, las cuales por sus características, encajaron en el cumplimiento de los objetivos específicos.

A continuación se presenta el procedimiento estratégico creativo para responder a los objetivos del proyecto.

Primera Conceptualización.

La técnica empleada fue la llamada APO que son las siglas de Alternativas, Posibilidades y Opciones. Se procedió de la siguiente manera:

- Primer paso es plantear el caso,
- Segundo paso es plantear preguntas por cada aspecto de la herramienta.
- Tercer paso es generar lluvia de ideas por cada pregunta.
- Cuarto paso, es el establecer el concepto creativo de acuerdo al análisis realizado.
- Generar un listado de alternativas.
- En función de las alternativas establecer las posibilidades.
- Y por último escoger la mejor opción. (Bono 2010, 05)

El insight empleado para esta técnica fue el de UBICACIÓN, y se desarrolló de la siguiente forma:

Primer paso, plantear el caso:

Un visitante entra en la Facultad de Arquitectura y observa alrededor buscando la ubicación de los laboratorios de computación y no encuentra ninguna indicación que lo ubique, aparece otra persona y



le pregunta sobre la ubicación de los laboratorios, esta persona no le da una respuesta correcta.

Segundo paso, plantear preguntas por cada aspecto de la herramienta.

¿Qué alternativas tiene?

- Preguntar al dueño de algún negocio.
- Preguntar a los policías o conserjes.
- Preguntar a otras personas.
- Preguntar en alguna oficina.
- Buscar por mi propia cuenta.

¿Qué posibilidades tiene?

- Preguntar a policías o conserjes
- Preguntar en alguna oficina

¿Qué opción tiene?

- Preguntar en oficinas.

Las alternativas que se muestran anteriormente son el resultado de un estudio de campo realizado con personas del perfil del grupo objetivo, según su comportamiento.

Luego se hizo un análisis sobre lo que este sujeto preguntará en oficinas y por qué tener esta opción.

Análisis:

Porque puede que en el momento no encuentre a algún policía o conserje cerca y ya se había agotado el preguntarle a personas, pero estas no sabían, por lo que la opción que iba ser más certera es preguntar en una oficina que este cerca y fácilmente lo ubicará.

Que pregunta haría este sujeto, haciendo referencia a: ¿Dónde está la cafetería?, ¿Dónde está la librería?, ¿Dónde está la administración?, ¿Dónde está...?

Por lo que el concepto creativo quedó de la siguiente forma:

¿Dónde está...?

Segunda Conceptualización.

Se utilizó la herramienta de P.M.O. que son siglas de Propósitos, Metas y Objetivos.

Su desarrollo consiste en los siguientes pasos:

- Primer paso es el describir un escenario.
- Segundo paso, plantear preguntas por cada aspecto de la técnica:
- Tercer paso, es el responder las preguntas
- Cuarto paso, es el establecer el concepto creativo de acuerdo a las respuestas adquiridas. (Bono 2010, 06)

Proceso:

Primer paso escenario:

Una persona va en busca de información sobre como ingresar a la facultad o en la prestación de un servicio, lo cual requiere que el identifique la oficina o las oficinas que le dan respuesta a sus demandas.

Segundo y tercer paso:

¿Cuál es el objetivo?

Orientar a las personas que llegan por primera vez para facilitar su recorrido al lugar donde deseen ir.

¿Cuál es el propósito?

Facilitar la movilización para que lleguen a un punto.

¿Cuál es la meta?

Que lleguen al lugar.

Cuarto paso:

Según el análisis en las respuestas se llega al criterio en que la vinculación de estas con el insight, debe responder a una pregunta la cual los sujetos harían al estar desorientados, siendo la siguiente:

¿Cómo llego a...?, los baños, los laboratorios de computación, la librería, la administración, la cafetería.

Siendo “¿Cómo llego a...?” el concepto creativo que se vincula con el insight de orientado.



Tercera Conceptualización.

Se utilizó la herramienta de C.T.F. que son siglas de considerar todos los factores.

Su desarrollo consiste en lo siguiente:

- Primero, plantear una pregunta en función de la temática.
- Segundo, por medio de una lluvia de ideas se da respuesta a la pregunta.
- Tercero, se discriminan las respuestas.
- Cuarto, se toma la decisión.
- Quinto, relacionar el factor con el insight. (Bono 2010, 07)

El insight empleado fue el de SEGURIDAD

Primer paso:

¿Qué factores hay que considerar para que una persona sienta seguridad a la hora de buscar un lugar específico dentro de la facultad de Arquitectura?

Segundo paso:

Lluvia de ideas:

- Que haya una buena señalización
- Que los rótulos sean visibles
- Que existan rótulos
- Que pueda informarse sobre el edificio
- Que la señalización clara y sencilla
- Que se puede movilizar hacia el punto que busca
- Que cuando llegue al punto sea el lugar correcto
- Que en poco tiempo logre su objetivo
- Que no necesite preguntarle a la gente desconocida

Tercer paso:

- Que cuando llegue al punto sea el lugar correcto
- Que en poco tiempo logre su objetivo
- Que no necesite preguntarle a la gente desconocida

Cuarto paso:

El factor que queda es el siguiente

- Que no necesite preguntarle a la gente desconocida

Quinto paso:

Relacionando el factor con el insight seleccionado, se analiza que da más seguridad el no preguntarle a un desconocido y tener material que me informe de lo que quiero, también está relacionado con los objetivos ya que estos buscan que el recorrido de los sujetos sea más rápido. Por lo que el concepto final es el siguiente:

Veoy y llego.

Siendo este el que se vincula con el insight de seguridad.

Da más seguridad a los sujetos ya que por timidez o por desconfianza, prefieren no pedir ayuda a otras personas para ubicar el lugar donde quieren llegar.

CONCEPTO CREATIVO FINAL.

Los conceptos desarrollados a partir de las tres técnicas son los siguientes:

- ¿Dónde está...?
- ¿Cómo llego a...?
- Veoy y llego

Donde se selecciona el concepto de **“Veoy y llego”**, puesto que representa de mejor manera lo que se necesita desarrollar que es que las personas vean las piezas y fácilmente puedan procesar la información y así llegar a donde quieran.

Se necesita que la propuesta sea más gráfica para lograr este concepto.



PROPUESTA DE CÓDIGOS VISUALES

Tipografía.

Cataneo BT es una tipografía muy clara animada con fluidez en su lectura pero a la vez da seriedad en el mensaje. Es una tipo con serif que le ayuda a dar el toque de seriedad en la institución.

Arial es una tipografía palo seco y se puede usar en bloques de texto que ayuda a entender fácilmente lo que se lee y a la lectura rápida.

Vrinda tipografía palo seco que ayuda a agilizar la lectura y ayuda a que los textos no se vean cargados.

Cromatología.

Obedece ciertos criterios de identificación de contraste, de integración, de connotación y de pertenencia a un sistema global. El rojo, amarillo, azul, verde, naranja y café, son por regla general los colores que más pueden ser reconocidos y memorizados con más agilidad por el hombre (independientemente del blanco y del negro). El color debe ser un factor de integración entre la señalética y el medio ambiente, destacando la información. (Orozco s.f.)

Los colores son muy importantes de usar porque funcionan en gran parte para sensibilizar al grupo objetivo. Además es importante detallar que en conjunto con las gráficas desarrollan una buena armonización y no le roban visibilidad al texto.

El color amarillo es un color animado que inspira la creatividad y transmite alegría, también representa al color que identifica a la facultad ante las demás unidades académicas dentro de la universidad.

El color verde es un color que es fresco y representa a la naturaleza, es utilizado normalmente en el área de servicios como los baños y cafeterías, por su frescura y contraste ya que muchos visitantes buscan estos ambientes al llegar, y por tal razón es importante resaltarle estos lugares para facilitar su recorrido.

El color celeste inspira frescura pero también formalidad aunque su tono es un poco claro.

Color rojo es un tono fuerte que inspira pasión, emoción amor.

El color azul oscuro es el color que representa a la universidad en si ya que es el color institucional y lo lleva en su logotipo. Inspira profesionalismo, seriedad y formalidad.

Gráfica.

La realización de este proyecto requerirá de hacer piezas sobre todo con imágenes que ayuden a facilitar el entendimiento de la comunicación que se quiere transmitir, es decir, que mientras fundamentalmente se comunique con imágenes, será más fácil la lectura de las piezas que el ver solo textos. Los textos sólo reforzarán el mensaje que se encuentra en las piezas gráficas.

Signo:

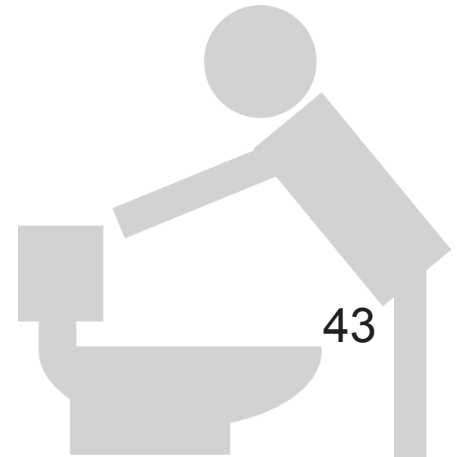
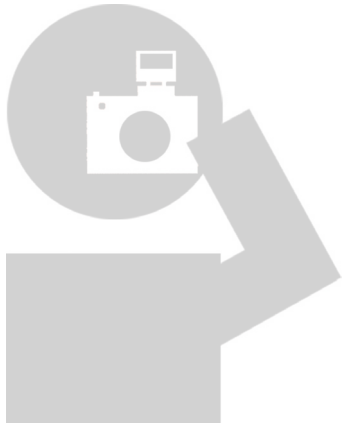
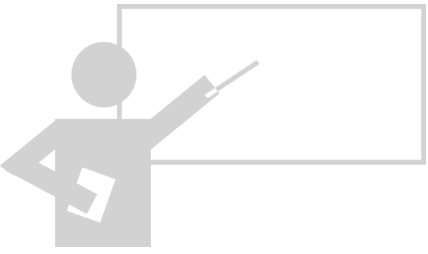
Este es una imagen que representa un mensaje u objeto que ayuda a interpretarlo más fácilmente.

Icono:

Mantiene una relación de semejanza con lo que representa, puede ser una abstracción o algo figurativo según

Pictogramas:

Representa fácilmente un objeto real de forma directa y sencilla.



CAPÍTULO IV

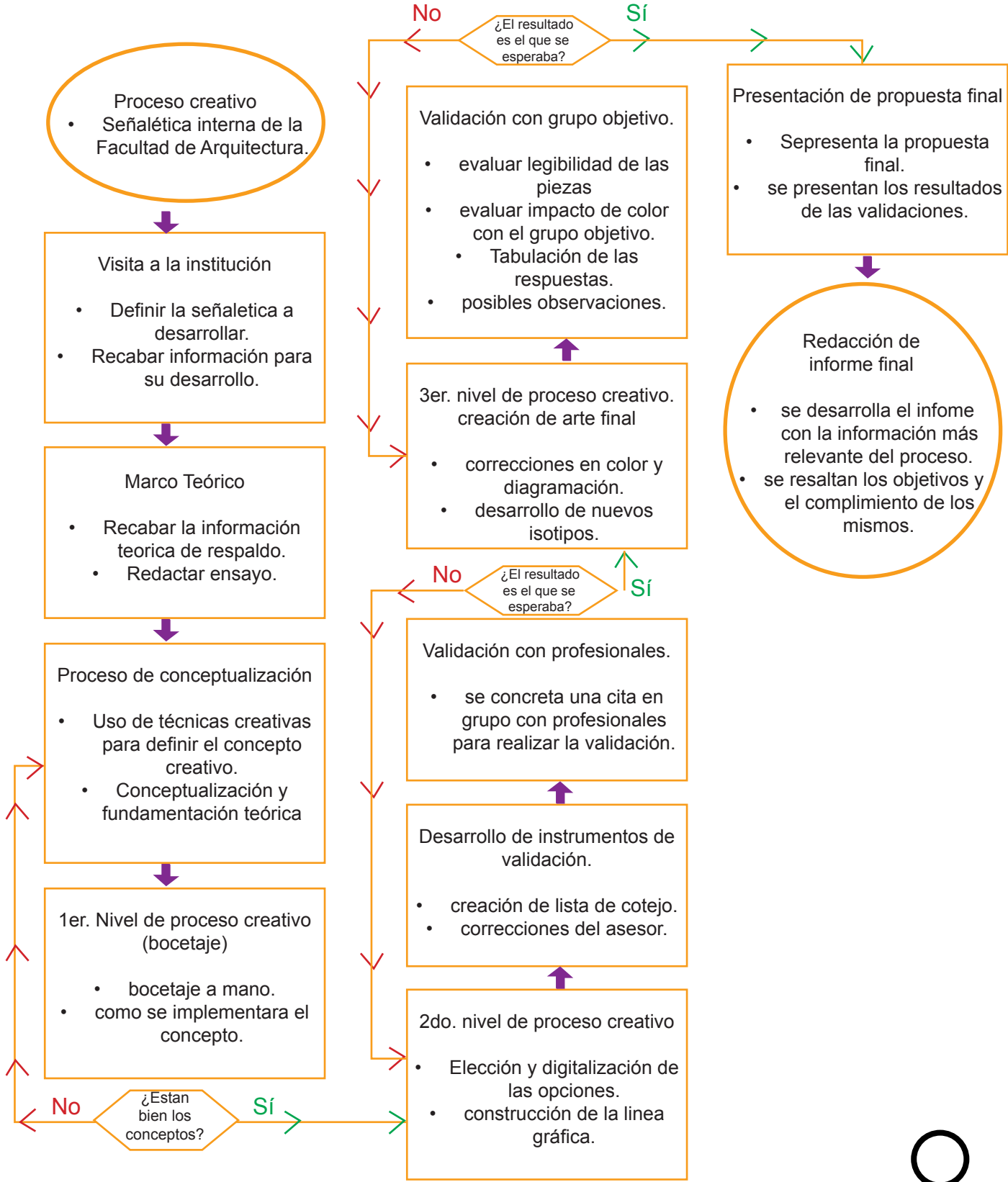
Planeación

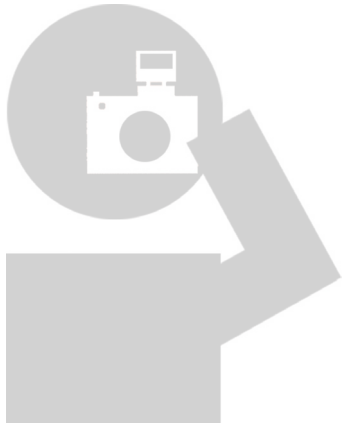
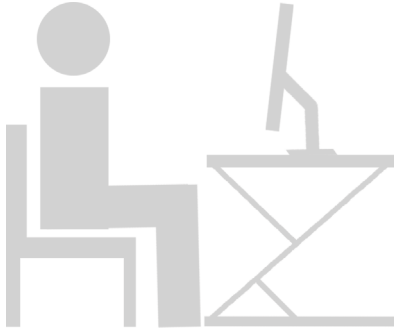
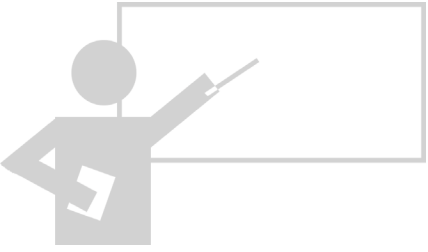
Operativa

CRONOGRAMA

SEMANA	ACTIVIDAD
Semana 1	Visita a la Facultad de Arquitectura para recopilar información
Semana 2	Creación de conceptos creativos con las técnicas creativas investigadas.
Semana 3	investigar información para marco teórico. selección de concepto creativo.
Semana 4	Primera etapa de bocetaje. Bocetaje a mano y seleccion de propuestas.
Semana 5	Segunda etapa de bocetaje validación con dise;adores graficos.
Semana 6	Modificación de aspectos gráficos en base a los resultados de la validacón.
Semana 7	Tercer etapa de bocetaje. validación con el grupo objetivo.
Semana 8	Correcciones a la propuesta final en base a las observaciones de las validaciones.
Semana 9	Correcciones con el asesor segun observaciones de validaciones.
Semana 10	Elaboración del informe final.
Semana 11	Presentación del informe final.
Semana 12	Revisión del informe final por los asesores.
Semana 13	Solicitud de examen privado.

FLUJOGRAMA





CAPÍTULO V

Marco teórico

MARCO TEÓRICO

Esta parte se elaboró a partir de una investigación sobre el tema. Consultando varias fuentes bibliográfica se conoce a profundidad muchos aspectos importantes que se deben de tomar en cuenta para el desarrollo de una propuesta de señalética.

La comunicación es un proceso permanente y cíclico en donde intervienen dos o más personas. Una acción de comunicar “es un enlace entre dos individuos o puntos, es la forma en que la sociedad facilita su entendimiento esto por medio de un sistema de códigos lingüísticos, señales graficas o escritas y también por medio del habla (idioma)”. (Larousse 2005, 23).

El hombre en general, se define por ser sociable, es una necesidad inherente, y lo es porque puede comunicarse, es decir, intercambiar sus pensamientos y emociones con los que le rodean. La comunicación es la base sobre la cual las sociedades se pueden construir, ya que permite a los organismos interactuar de manera productiva.

Para Wilbur Schramm uno de los principios básicos de la comunicación es que “los signos pueden tener solamente el significado que la experiencia del individuo le permite leer en ellos”, es esa reproducción constante de mensajes que van con el tiempo quedando en la memoria. En el mundo de hoy, parece indispensable contar con habilidades de comunicación eficaces para el éxito de las relaciones personales y un nicho así como en el campo profesional.

Roger Malicot, quien señala que “la comunicación es la circulación del pensamiento en tres niveles: el primero, el unidimensional (consigo mismo); el segundo, el bidimensional (con los otros); y el tercero, el tridimensional (yo con los otros, el contexto y el medio-señalética)”. (Roger Malicot 1992)

En que consiste cada uno de ellos:

- Comunicación intrapersonal - unidimensional. (Interior del individuo)
- Comunicación interpersonal - bidimensional. (Yo y otras personas)
- Comunicación masiva - tridimensional.

Al prosperar las sociedades y hacerse poderosas, surgió la necesidad de nuevos medios de comunicación, acordes con ese desarrollo. Así pues, al buscar el hombre su propia transcendencia y transformación, utilizó instrumentos que permitieron la extensión de sus sentidos. Por lo anterior, la comunicación visual, es un método de transmisión de ideas y de información que se relaciona principalmente con imágenes que incluyen signos, tipografía, dibujo, diseño gráfico, ilustración, color y los recursos electrónicos. Esta forma de comunicación

con efecto visual enfatiza en el concepto de que un mensaje visual con texto tiene un mayor poder de informar, educar o persuadir a una persona. En todo tipo de comunicación siempre hay tres elementos principales: el emisor, el mensaje y el receptor.

En comunicación visual todo puede expresarse mediante el uso de imágenes adecuadas, dependerá de las formas empleadas, del color seleccionado, de la proporción usada y de la claridad de expresión del gráfico.

A la producción pictogramática Frutiger sugiere ordenada según tres clases:

Los pictogramas naturalistas (siluetas humanas y objetos simples universalmente conocidos, como escaleras, taza de café, teléfono, automóvil) son los que informan de manera inmediata porque para comprenderlos no es necesario ningún proceso de aprendizaje previo.

Los que a primera vista no son comprensibles sin algún esfuerzo de reflexión y que conllevan cierta dosis de hermetismo y de ambigüedad conceptual.

Los que no derivan de imágenes figurativas ni de esquemas, sino de signos abstractos, y que para su comprensión requieren de un proceso de aprendizaje. Integran esta clase, los signos que están destinados a receptores técnicos especializados y cuyo alcance es privativo de ellos e inaccesible para los demás. Dentro de este último grupo también están las flechas direccionales o vectores, que, aunque universalmente aceptadas y comprendidas, solo de naturaleza abstracta; y las señales viales de reglamentación y de prevención, que son asimiladas por convención y no por razonamiento.

Todo signo tiene un significado referencial o denotativo. La denotación es la relación por medio de la cual cada concepto o significado se refiere a un objeto, un hecho, o una idea. El papel del receptor en el mensaje denotativo es pasivo. (Orozco s.f.)

Las señales cumplen la función de ayudar al individuo a orientarse en un determinado espacio, a ubicarse, entre otras. Por lo que una señal tiene que ser de fácil comprensión para él. Debe ayudar a orientar de un modo informativo y didáctico. El modo en el que el ser humano percibe ese estímulo es visualmente, por lo que el “lenguaje”

de las señales debe ser simbólico y universal, de manera que el ser humano lo reconozca de forma automática y casi involuntaria, esto da seguridad a las personas.

Cada ambiente o instalación, o lo que es más conocido como un edificio que alberga a un grupo de personas que son parte de una organización o institución requiere de una forma de organización espacial para ofrecer un servicio. La señalética es la parte de la comunicación visual “que estudia los signos de orientación en un espacio y de igual forma el comportamiento de los individuos”, o sea la reacción ante los signos (Costa 1989, 46) En otras palabras la señalética es una forma de comunicar que ayuda a los individuos a orientarse y ubicarse en un espacio determinado diciéndoles hacia donde deben de dirigirse de acuerdo a sus necesidades. La señalética responde a la necesidad de información y/o de orientación provocada por la movilidad social (fenómeno contemporáneo que responde al flujo de grupos de personas de diferentes orígenes geográficos y características socioculturales, en un punto a otro, por diferentes motivos).

La movilidad social implica una idea de circunstancialidad, es decir que el paso por determinados espacios y la permanencia en determinados lugares es esporádica (debido a la actividad itinerante), por lo tanto esto conlleva a “situaciones nuevas” de desconocimiento morfológico y organizacional de estos espacios y lugares, generando ambigüedad, confusión e inseguridad en las personas y en sus necesidades de actuación.

El sistema de mensajes señaléticos no se impone, no pretende persuadir, convencer, inducir o influir en las decisiones de acción de las personas. Se dirige a la estructura cognoscitiva (y no emocional) del cerebro, a través de la visión, específicamente la percepción.

Los seres humanos tenemos un comportamiento, lo cual nos identifica. Por ello “Es la conducta que toman los individuos al momento de percibir una señal de comunicación.” (Larousse 2005, 2018). En otras palabras es la reacción ante una acción de comunicación. Es algo que se produce de manera espontánea, entre un estímulo y una reacción.

“Toda percepción implica una búsqueda de significado. Toda exploración de significado requiere un proceso de ordenamiento. Todo proceso de ordenamiento requiere una hipótesis de diseño. La percepción

es una tarea ordenadora. Frente al caos inexplicable los bebés lloran, los niños se pierden, los adolescentes se angustian, los adultos se desperdician, los presuntuosos se equivocan, los humildes preguntan, los religiosos creen, los científicos analizan y los diseñadores actúan". (Shakespeare 2008)

Sirve para orientar-se, es decir para que cada individuo se oriente a sí mismo en función de sus motivaciones, intereses y necesidades particulares. Estas observaciones resultan esenciales para la comprensión de la señalética como sistema de información frente a otros medios y sistemas de comunicación.

¿Qué caracteriza a la señalética?:

Regula y facilita la movilización identificando los lugares requeridos por las personas.

Los sistemas señaléticos son creados y adaptados para cada proyecto. La señalética utiliza códigos de lectura conocidos para los usuarios, estos no necesariamente tienen que ser universales.

Las señales a utilizar son producidas y unificadas.

Se adapta al entorno.

Refuerza la imagen de la organización (Fueh y Regalado 2011)

Por lo general la señalética no busca dejar una huella en la memoria de la gente, sino informar y orientar, es discreta, ya que sus mensajes se ofrecen de manera optativa al interés de las personas y, después de cumplir su cometido de orientación, se borran inmediatamente del campo de la conciencia, siendo exactamente esta su misión.

La semántica es el estudio de la relación entre los gráficos y el significado implícito de acuerdo con la función que realizan. La meta principal de la dimensión semántica es el análisis de los conceptos involucrados en el significado: ¿qué? ¿Con qué? y ¿para qué?. Además debe controlar metodológicamente la gestión formal o figurativa de los elementos gráficos con el fin de que sean precisos en su motivación de notación y significado. (Fueh y Regalado 2011)

Las constantes semánticas integran tres partes para su estudio:

- El significante,
- El significado, y
- La función.

El significante, puede ser cualquier gráfico y se considera como el elemento portador de un concepto.

El significado, es el mensaje que contiene un significante, este debe expresarse en forma clara y fácil, pero también debe traer consigo una serie de connotaciones que completaran en forma subjetiva el mensaje.

La función, es el objetivo para el cual fue diseñado el significante: para señalar, identificar, movilizar, etc.

A estos tres elementos se les conoce como constantes semánticas, pues siempre trabajan en forma integral y no pueden separarse una de otra, lo cual significa que permanecerán de forma implícita en la funcionalidad del significante. (Fuel y Regalado 2011)

Los sistemas de información y de comunicación buscan integrar óptimamente los códigos visuales a la actividad psicofísica de los individuos. Los recorridos y todas las formas de desplazamiento necesitan, conforme a los objetivos y motivaciones del usuario, un sistema de referencias que permita su orientación autónoma, y reduzca la necesidad de pedir ayuda; a otros individuos. Un tal sistema de referencias procede de las necesidades del mismo usuario en función de sus decisiones puntuales de acción.

Diseñar programas señaléticos supone, en primer lugar, el diseño de los elementos simples, esto es, los signos (pictogramas, palabras, colores y formas básicas de los soportes de la inscripción señalética). En segundo lugar, la pauta estructural es el soporte invisible que sostiene todas las informaciones, de manera que cada mensaje señalético se inscribe siguiendo un mismo orden estructural.

En la medida que el lenguaje se articula en los sistemas de signos convencionales ya conocidos e integrados por el usuario (signos tipográficos, pictográficos y cromáticos), el sistema señalético optimiza la percepción y comprensión de la información, y su utilización.

La semiótica estudia los signos, su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado, esta definición hace que el campo de acción de la semiótica sea bien amplio, ya que todo tipo de símbolo puede ser portador de información. (Fuel y Regalado 2011)

Existen normas internacionales para el diseño de la señalética, un sistema muy conocido es el llamado DOT creado en 1974, un programa de símbolos desarrollado en Estados Unidos por la AIGA (Instituto Americano de Artes Gráficas por sus siglas en ingles), en colaboración con el departamento de Transportes, utilizó como método evaluativo de los integrantes del comité (Thomas H. Geismar, Seymour Chwast, Rudolph de Harak, John Lees y Massimo Vignelli), tres premisas: semántica (valor de significado del signo), sintáctica (valor gráfico del signo como parte de un sistema) y pragmática (visibilidad, reconocimiento, vulnerabilidad al vandalismo y flexibilidad de adaptación tecnológica). (Orozco s.f.)

El sistema DOT es utilizado en aeropuertos, terminales de tren y de autobuses de todo el mundo. (Orozco s.f.)

La antropometría es un factor de gran relevancia en la relación que existe entre usuario y señalética. Esta especialidad estudia la estructuración del cuerpo humano y se aplica en diversas disciplinas que se centran en la relación con el hombre, como en el caso de la arquitectura y del diseño industrial. La antropometría resulta pertinente para la organización y desarrollo de sistemas de señalización, ya que las personas deben poder captar y visualizar adecuadamente los elementos que sean utilizados como soportes de información, hecho que se da por las mismas capacidades de percepción natural del cuerpo humano.

Las dimensiones en tamaño de las piezas están establecidas con un mínimo por la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres de Guatemala, siendo de 5 metros máximo la distancia de visualización muestra que debe de ser de 11,2 centímetros por lado. El aspecto central a considerar para un proyecto de diseño de un sistema señalético es “la visión”. Por lo tanto resulta pertinente tener en cuenta algunas consideraciones que resultarán útiles para el desarrollo de la etapa proyectual.

El campo de visión de las personas es mayor cuando la cabeza está libre, ya que los ligeros movimientos de esta pueden ampliar el ángulo de percepción. También resulta importante tener en cuenta que el ojo humano, debido a su naturaleza, trata de mantener siempre las imágenes enfocadas, donde el rango mínimo de distancia visual es de 406mm. En este sentido, el rango óptimo de enfoque es de 533 a 6096mm. Obviamente el ojo también ve en un rango mayor a éste,

sin embargo su posibilidad de enfocar totalmente, así como también de captar detalles resulta menor, supeditándose a la distancia. (Fuel y Regalado 2011)

Otro factor importante dentro de la visión se refiere al ámbito de la angulación. Existe un ángulo máximo de visión que llega aproximadamente a nuestros hombros, para desaparecer luego de éste. Sin embargo entre “hombro izquierdo y hombro derecho” existen niveles entre medio que determinan nuestra capacidad de percibir detalles.

Según la investigación realizada dentro de la facultad de arquitectura, por medio de un ejercicio de observación se muestra que la media de la altura de los sujetos que circulan mayormente dentro del edificio de la facultad son entre 160 a 170 centímetros de altura, y reforzándonos con la investigación realizada muestra que el tamaño prudente y estándar de colocación está en 160 centímetros.

Según la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres –CONRED- “el complemento para manejar un estándar con los colores y contrastes, son las formas geométricas que facilitan el entendimiento” (CONRED s.f.). Por lo que ya estandarizadas por esta entidad, establece que las forma que debe de tener los rótulos para proporcionar información, identificación y acción, debe de ser cuadrada o rectangular; si es de advertencia es triangular; la correspondiente a prohibir una acción es circular con una diagonal en medio; para exigir una acción determinada es circular y para identificar la presencia de materiales peligrosos en transporte es el rombo.

“Las señales sin depender cual sea su significado, debe llevar los componentes obligatorios mínimos (color, forma y símbolo) que para ello se establecen, los cuales se pueden ampliar sin perder su significado, con textos, ubicaciones, número, otros.” (CONRED s.f.)

A menudo se confunde el diseño señalético con el diseño de pictogramas por el hecho de que estos suelen ser la parte más llamativa del grafismo señalético. Sin embargo, diseñar pictogramas es una tarea siempre fragmentaria, que puede formar parte de un proyecto mucho más completo y complejo que está sujeto a una técnica pluridisciplinaria.

En diseño gráfico se contemplan códigos que ayudan a desarrollar un buen diseño que cumpla con los objetivos por los que se es creado. Estos códigos son el cromático, tipográfico y el gráfico.

El código cromático o simplemente conocido como el color será de vital importancia, ya que a través de este se hará más efectivo la transmisión del mensaje. Los colores transmiten sentimientos y la elección de una paleta de colores adecuada ayudara a que el mensaje realmente sea más fácil de percibir.

El color es utilizado en la mayoría de piezas gráficas, desde la fotografía y hasta en las ondas sonoras se transmite el color.

Los partidos políticos utilizan el color para la identificación entre los miembros, el usar un color determinado quiere decir “yo pertenezco a tal partido”. En los equipos de futbol es exactamente lo mismo, “yo uso el color blanco porque le voy a los cremas”.

Y en las instituciones no es la excepción ya que también se usa colores para identificarlas en sus distintos medios de comunicación, desde la señalética hasta en la correspondencia que envían a sus usuarios.

El color es una parte importante en la señalización ya que está cargado de información, crea una sensación óptica por su convencionalidad.

A través del color podemos denotar o expresar diversos contenidos o significados. No es lo mismo una señal con la letra roja que con la letra de cualquier otro color. (Orozco s.f.)

Disponer de una amplia cantidad de fuentes resulta tentador para cualquier diseñador, pero lo primero que debe hacer es observar las palabras a usar la máxima cantidad de veces, con las tipografías y analizar cuales cumplen con las características de semánticas y de la legibilidad requerida.

Por su forma, toda la tipografía se puede presentar en altas o bajas, es decir mayúsculas o minúsculas. Generalmente se piensa que en señalización y señalética se ve o se lee mejor si está escrito con altas, lo cual no siempre es cierto, debemos de tomar en cuenta la fuente que estamos usando, y llegar a una conclusión óptima. (Orozco s.f.)

Otra de las variables visuales de la tipografía se refiere al peso o al ancho del trazo, donde encontramos tres formas básicas: fina o light, mediana o regular y negra o bold. (Orozco s.f.)

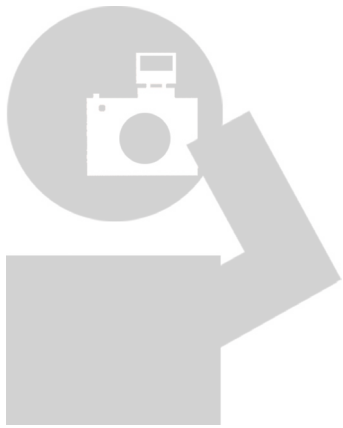
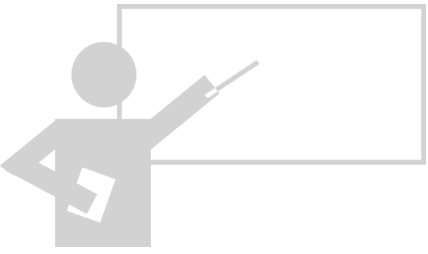
Para que una tipografía aplicada en un objeto de diseño sea legible y funcional es importante que el diseñador considere que es lo que se va a leer, quien lo va a leer, para que, donde, cuando, etc. Es decir, conocer todas las intenciones del mensaje para que se cumpla la función.

El termino icono proviene del griego eikon, ono, que significa imagen, se define como el signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado, este puede ser figurativo o abstracto según su estilo o naturaleza del proyecto. (Fuel y Regalado 2011)

Se define como pictograma a los signos que representan esquemáticamente a un objeto real. En la actualidad es entendido como un signo claro y esquemático que sintetiza un mensaje sobrepasando la barrera del lenguaje, con la finalidad de informar y señalar. (Fuel y Regalado 2011)

Dentro de la composición de una señal el elemento principal y con más trascendencia es sin duda alguna las flechas, dado que muestran la dirección a seguir hacia el lugar de destino, son imprescindibles junto a la parte tipográfica o pictogramas en cualquier señal de tipo direccional. (Fuel y Regalado 2011) La comunicación por medio de un proyecto de señalética permite mejorar a la institución u organización en lo que ofrece y a los usuarios en la eficiencia de sus requerimientos.

En el aspecto ético de un proyecto de señalética, se debe cuidar la percepción que tengan los usuarios de un servicio, implica que los mensajes deben influir en las personas de manera tal que se sientan como parte. La señalética debe de reflejar una mejor imagen para la institución, sirviendo de ejemplo para otros.



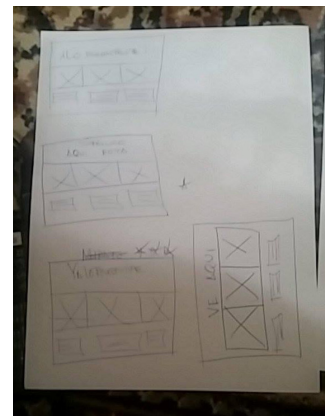
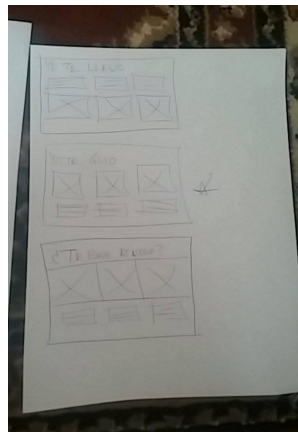
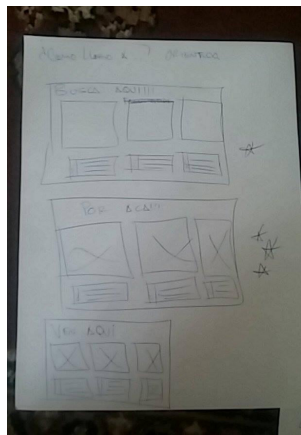
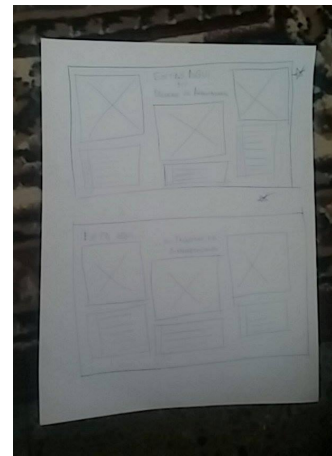
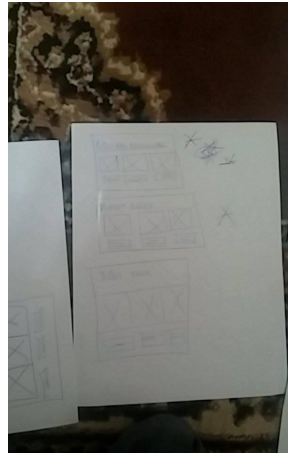
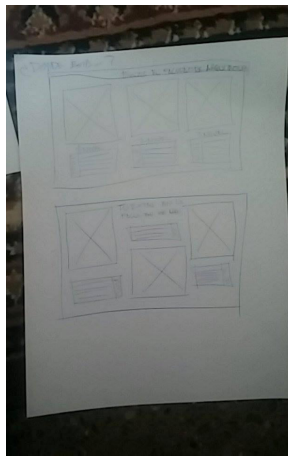
CAPÍTULO VI

Proceso de producción gráfica

NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN

Se parte de un proceso de bocetaje a mano, se seleccionan los más completos para digitalizarlos y por último se presentan las propuestas ya para su autoevaluación.

BOCETAJE A MANO

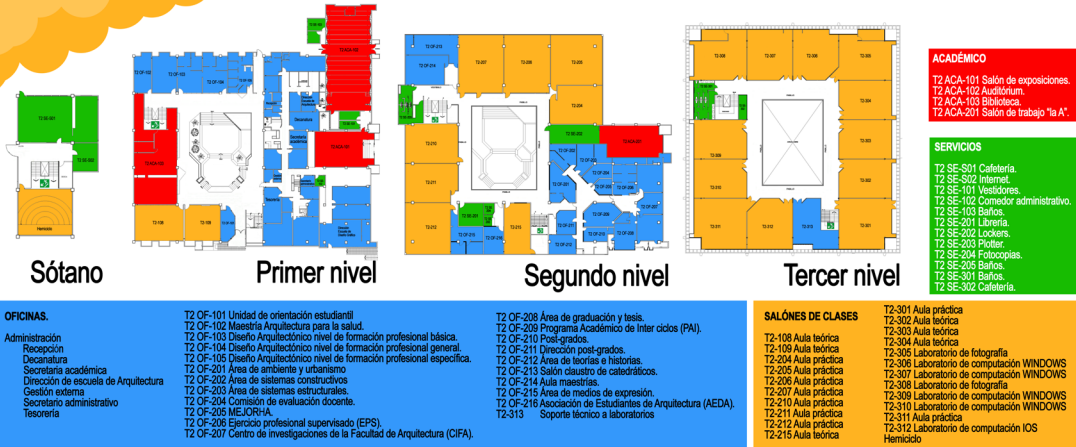


BOCETOS DIGITALIZADOS

Aquí me encuentras!!!



POR ACA



Ya lo encontré



AUTOEVALUACIÓN

Propuesta	Pertinencia	Memorabilidad	Legibilidad	Composición	Abstracción	Resultado
No. 1	3	2	2	2	3	12
No. 2	2	2	2	2	3	11
No. 3	2	1	2	1	3	9

En la autoevaluación se evidencia que la propuesta numero 1 a consideración del diseñador es la que más califica de las propuestas por lo que se procede a seleccionar a dicha propuesta para continuar con el proceso al nivel 2.

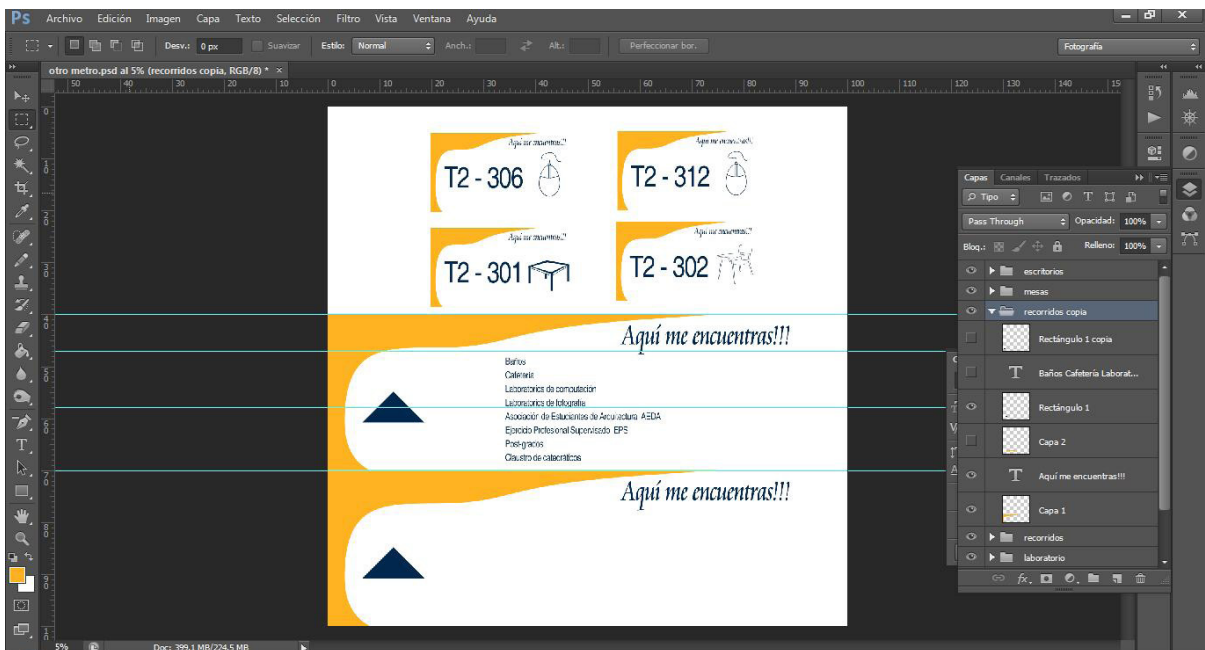
NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN

En el segundo proceso se parte de lo desarrollado anteriormente para mejorar la propuesta generando otras opciones de las cuales se someten las propuestas a una evaluación con profesionales que ayudaran a mejorar el proyecto.

Diseño de directorio



Diseño de identificadores de salones y rótulos de gradas



Diseño de identificadores de salones y rótulos de gradas

FACULTAD DE ARQUITECTURA
Aquí me encuentras!!!

T2 - 312 



FACULTAD DE ARQUITECTURA
Aquí me encuentras!!!

T2 - 302 

FACULTAD DE ARQUITECTURA
Aquí me encuentras!!!

T2 - 301 

FACULTAD DE ARQUITECTURA
Aquí me encuentras!!!

	<p>Tercer nivel:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laboratorios de computación Laboratorios de fotografía Cafetería Baños 		<p>Segundo nivel:</p> <table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> Baños Librería Fotocópias y plotter Salón de la "A" </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> EPS Post Grados Asociación de estudiantes de arquitectura (AEDA) </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> Baños Librería Fotocópias y plotter Salón de la "A" 	<ul style="list-style-type: none"> EPS Post Grados Asociación de estudiantes de arquitectura (AEDA)
<ul style="list-style-type: none"> Baños Librería Fotocópias y plotter Salón de la "A" 	<ul style="list-style-type: none"> EPS Post Grados Asociación de estudiantes de arquitectura (AEDA) 				
<p>Sótano:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hemiciclo Cafetería Internet 					

Aquí me encuentras!!!

FACULTAD DE ARQUITECTURA

Sótano
Salones de clases:
Hemiciclo
Servicios:
Café Internet
Cafetería

Primer nivel
Oficinas:
Administración
Unidad de orientación estudiantil
Maestría Arquitectura para la salud
Diseño Arquitectónico nivel de formación profesional básica
Diseño Arquitectónico nivel de formación profesional general
Diseño Arquitectónico nivel de formación profesional específica
Salones de clases:
T2-108 Aula teórica
T2-109 Aula teórica
Académico:
Biblioteca
Auditorium
Salón de exposiciones

Segundo nivel
Oficinas:
Área de ambiente y urbanismo
Área de sistemas constructivos
Área de sistemas estructurales
Comisión de evaluación docente
MEJORHA
Ejercicio profesional supervisado (EPS)
Centro de investigaciones de la Facultad de Arquitectura (CIFA)
Área de graduación y tesis
Programa Académico de Inter ciclos (PAI)
Post-grados
Área de teorías e historias
Salón claustro de catedráticos
Aula maestrías
Área de medios de expresión
Asociación de Estudiantes de Arquitectura (AEDA)

Salones de clases:
T2-204 Aula práctica
T2-205 Aula práctica
T2-206 Aula práctica
T2-207 Aula práctica
T2-210 Aula práctica
T2-211 Aula práctica
T2-212 Aula práctica
T2-215 Aula teórica
Servicios:
Librería
Lockers
Plotter
Fotocopias
Baños
Académico:
Salón de trabajo "la A"

Tercer nivel
Salones de clases:
T2-301 Aula práctica
T2-302 Aula teórica
T2-303 Aula teórica
T2-304 Aula teórica
T2-305 Laboratorio de fotografía
T2-306 Laboratorio de computación WINDOWS
T2-307 Laboratorio de computación WINDOWS
T2-308 Laboratorio de fotografía
T2-309 Laboratorio de computación WINDOWS
T2-310 Laboratorio de computación WINDOWS
T2-311 Aula práctica
T2-312 Laboratorio de computación IOS
T2-313 Soporte técnico a laboratorios
Servicios:
Baños
Cafetería

Planta de primer nivel.

VALIDACIÓN

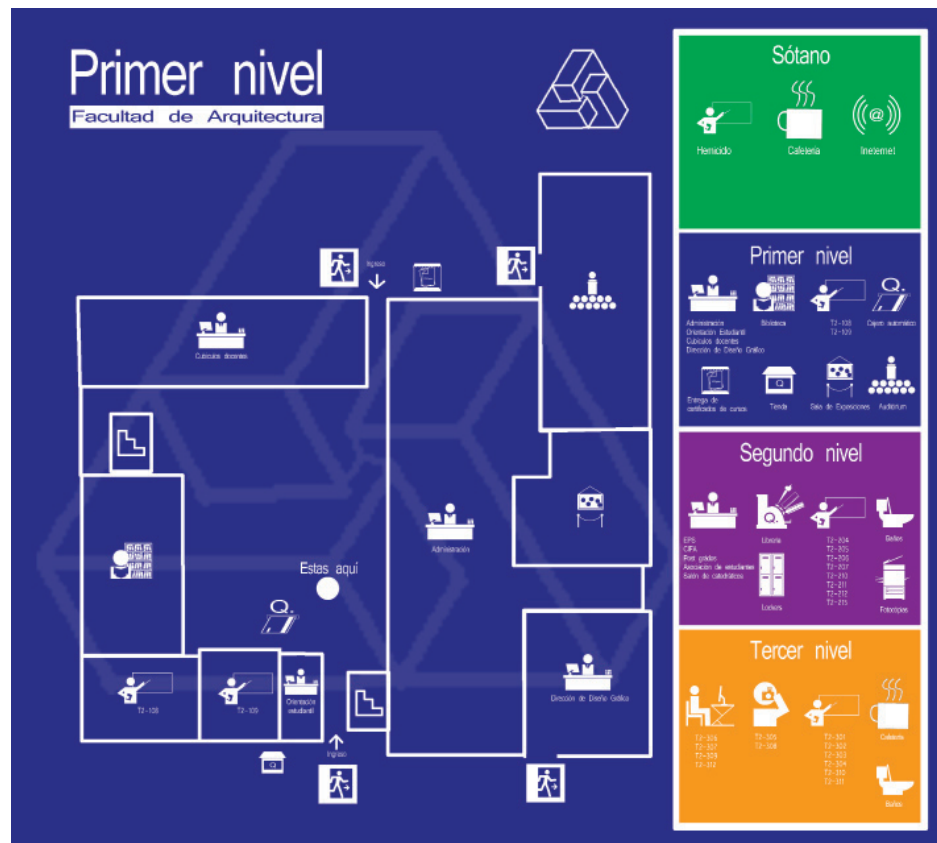
Se realiza la validación del nivel 2 de visualización por medio de la técnica de grupo focal que se desarrolla con diseñadores gráficos que realizaron una crítica constructiva para mejorar la propuesta siendo estos muy objetivos y participativos.

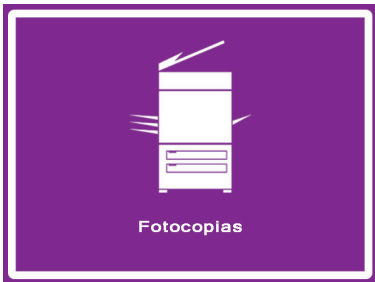
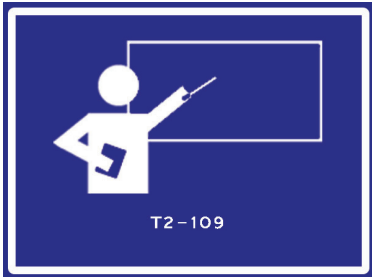
Fue muy nutrida la actividad y sobre todo beneficiosa para la elaboración del nivel 3 de visualización ya que ese nivel se evaluara con el grupo objetivo.

NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN

Este nivel de visualización se desarrolla a partir de las opiniones para mejorar por parte de los profesionales ya que son opiniones muy importantes y necesarias para mejorar la propuesta y pulirla bien, para poder así presentarla al grupo objetivo quien validara esta etapa ya con los aspectos técnicos y estéticos.

Directorio ya con las ideas planteadas para mejorar la propuesta.





Rótulos que identifican a los lugares como oficinas, servicios, aulas, etc.

EVALUACIÓN DEL NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN

Primeramente se ubicó un lugar donde se colocaron las piezas de señalética a validar, el lugar fue el pasillo techado que pasa frente a la Facultad de Arquitectura. Seguido se buscó al grupo objetivo el cual como ya se conoce deben ser personas ajenas a la institución, por lo que se les preguntaba si tenían alguna relación, de no ser así se les invitaba a participar en la validación proporcionándoles una lista de cotejo la cual tenían que contestar en base a las piezas que se les presentaba. Se les tomo fotografías que evidencian lo relatado. Al terminar el ejercicio se les agradecía por su colaboración y devolvían el instrumento validador, ver anexo 5.

En los resultados se evidencia que los sujetos si entienden rápidamente las imágenes, también se les es fácil la lectura y notan que la propuesta es más gráfica por lo que se les facilita entender el contenido, así mismo los colores les reflejan un sentimiento creativo y muy llamativo, el color verde es el unico que crea confución al parecer una señal de evacuación, por lo que sugiere la mayoría un cambio de ese color. Entienden también según los directorios donde estarían ubicados. Los sujetos en su gran mayoría, en un 92%, dicen entender bien como moverse con estas piezas al estar dentro de la Facultad de Arquitectura, ver anexo 6. El numero de sujetos a evaluar fue de 37 según los resultados obtenidos de la fórmula que se aplico, ver anexo 7.

Tipografía.

Vrinda es la tipografía utilizada en las piezas ya que es una tipografía palo seco que ayuda a agilizar la lectura de las piezas además se utilizó en su versión Bold para que tenga fuerza, aunque la función es secundaria ya que el diseño realizado su función cumple más desde el punto de vista gráfico.

Aa Bb Cc Dd Ff
Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Ññ Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Cromatología.

C:60 M:100 Y:0 K:0 Purpura
Se aplicará para identificar el segundo nivel de cada edificio



C:100 M:98 Y:5 K:5 Azul
Se aplicará para identificar el primer nivel de cada edificio



C:31 M:74 Y:96 K:27 Marrón
Se aplicará para identificar el sótano del edificio t2



C:0 M:47 Y:100 K:0 Naranja
Se aplicará para identificar el tercer nivel del edificio t2



C:0 M:0 Y:0 K:0 Blanco
Se aplicará en siluetas para contrastar con los otros colores.



Purpura

El color púrpura está asociado con la sabiduría, la creatividad, la independencia, la dignidad, y será el que represente el segundo nivel.

Azul

Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno, además que es el color institucional de la universidad.

Marrón.

Es el color de la tierra, significa estabilidad, elegancia, antigüedad, experiencia, estructura y apoyo, y se le aplicará al sótano.

En relación con la protección y el apoyo de la unidad familiar, con un agudo sentido del deber y de la responsabilidad. Fomenta una fuerte necesidad de seguridad y un sentido de pertenencia, con familiares y amigos es de suma importancia.

Naranja

Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo, y se le aplicará al tercer nivel.

Cada color representa cada nivel del edificio esto con la finalidad de identificar en qué nivel se encuentra la persona relacionándolos con el color designado a dicho nivel.

El color blanco es el único que se encuentra en todos los niveles y es utilizado para los iconos, líneas y letras. Es un color que representa pureza y transmite limpieza en el diseño creado. Aclara y crea contraste con los colores de cada nivel.

Gráfica

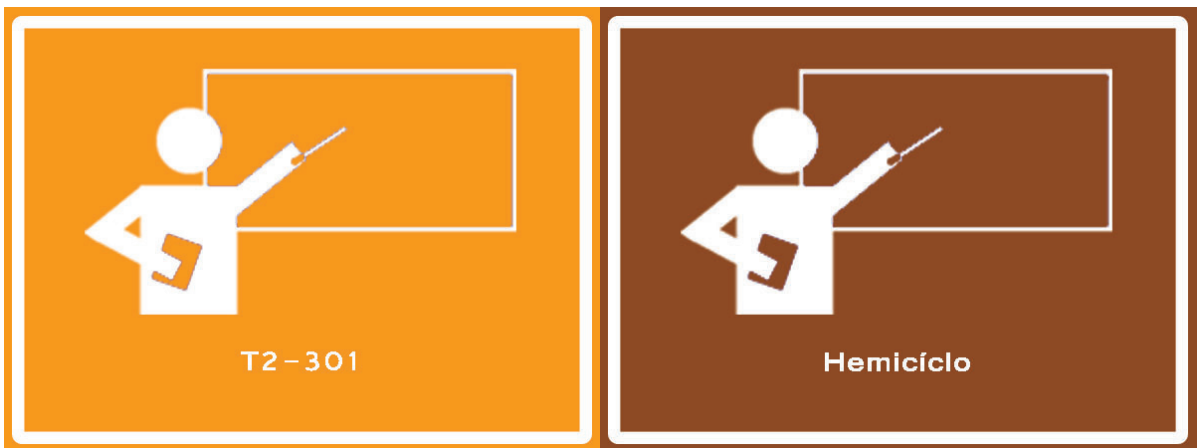
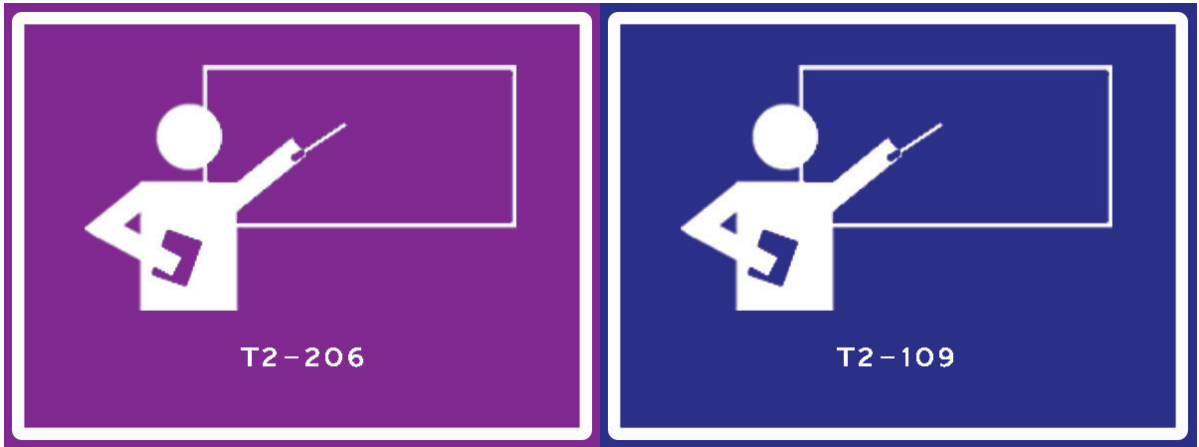
Los planos son gráficos que ayudan a la ubicación de los visitantes cuando observan el directorio. Estos contienen iconos de creación propia que permiten graficar de forma sencilla para orientar a los sujetos cuando estos los observen, que sepan distinguir los lugares que existen en el interior del edificio.

Los gráficos usados en los identificadores de los salones, oficinas y demás lugares, son creados a base de vectores con la finalidad de ayudar a identificar fácil y rápidamente el lugar cuando se llega. Estos son iguales a los utilizados en los directorios con la finalidad de relacionar los lugares en diferentes piezas.

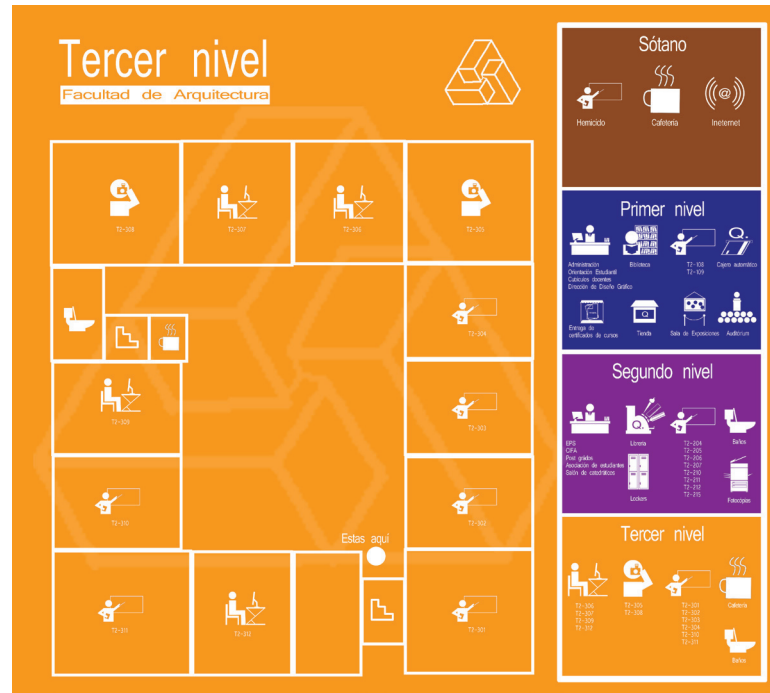


A continuación se muestra la propuesta gráfica.

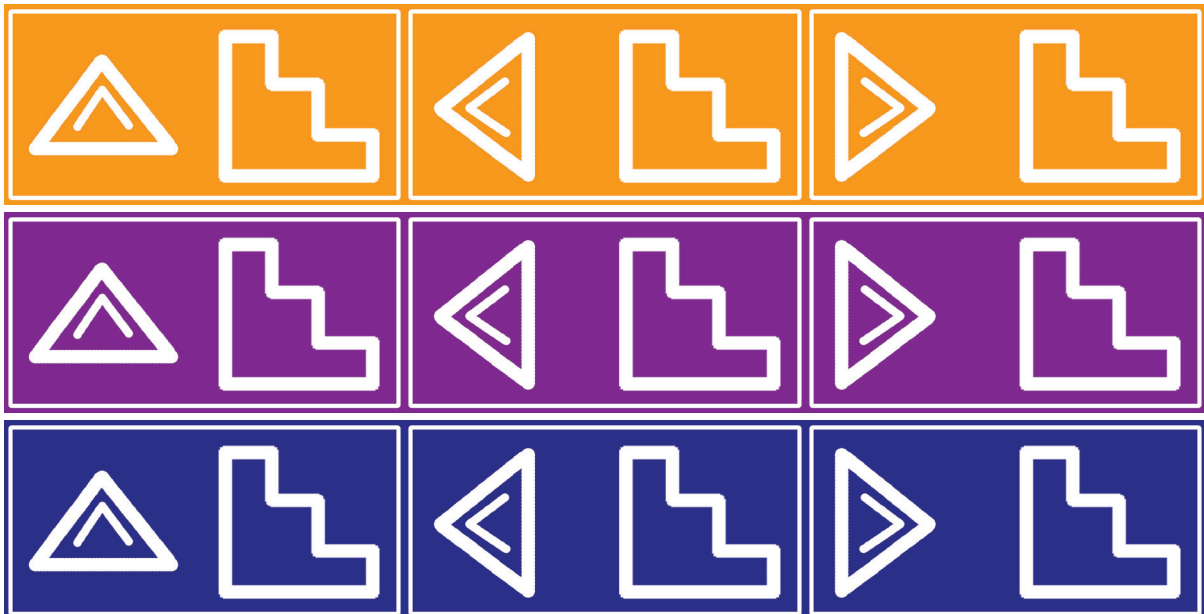
Identificadores de salones y laboratorios de computación



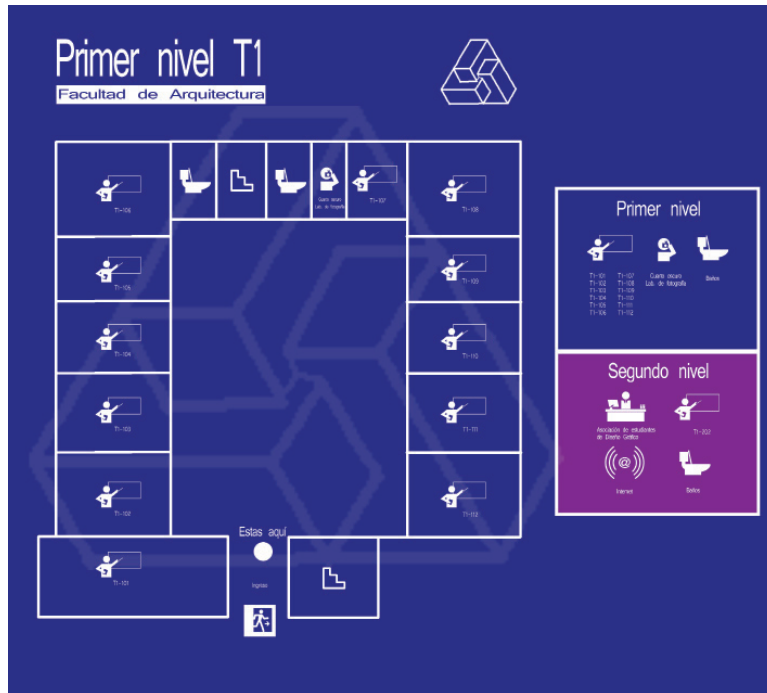
Directorio de tercer nivel, edificio T2.



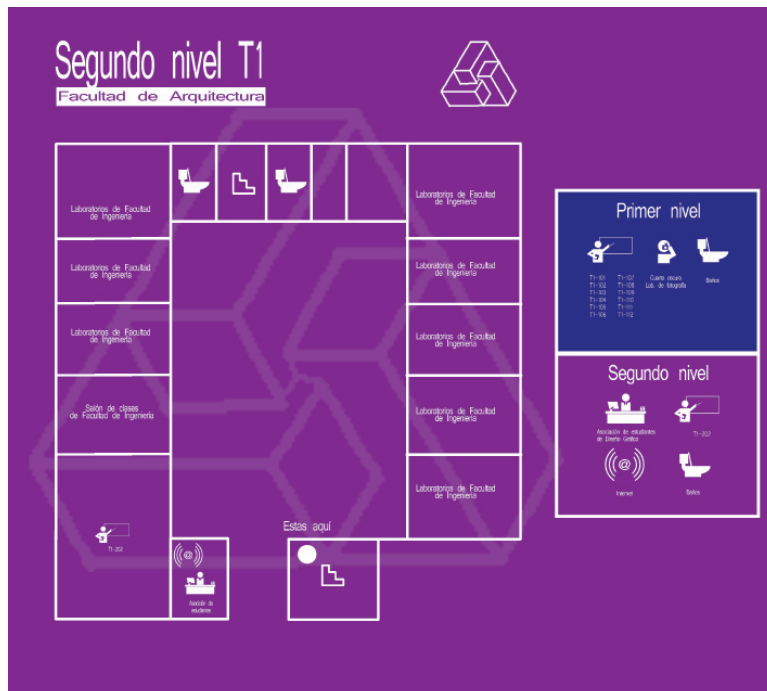
Identificadores de gradas



Directorio de primer nivel, edificio T1.



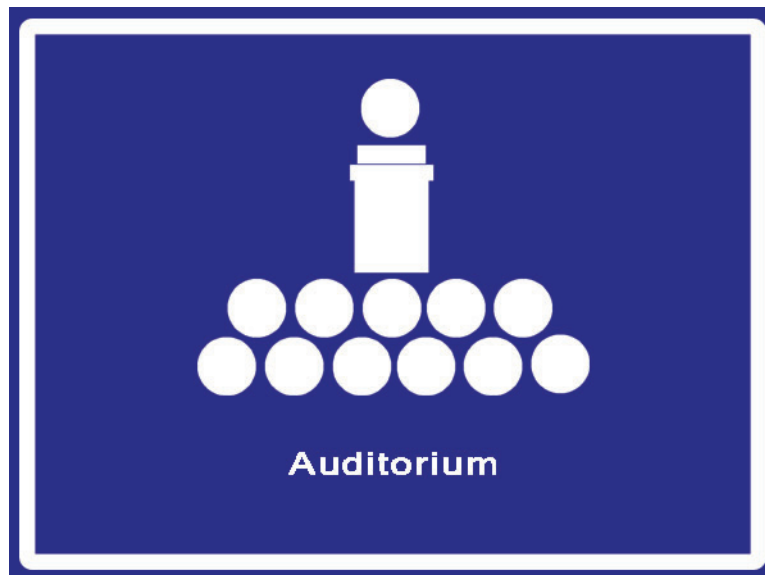
Directorio de segundo nivel, edificio T1.



Identificador de biblioteca



Identificador de auditorium



Identificadores de oficinas



Identificadores de servicios.



Gráfica No. 54 Subdirectorios.



Áreas académicas de Arquitectura.

- EPS
- Centro de Investigaciones CIFA
- Área de ambiente y urbanismo
- Área de sistemas constructivos
- Área de sistemas estructurales
- Comisión de evaluación docente
- Área de graduación y tesis
- Post grados
- Áreas de teorías e historias



Administración

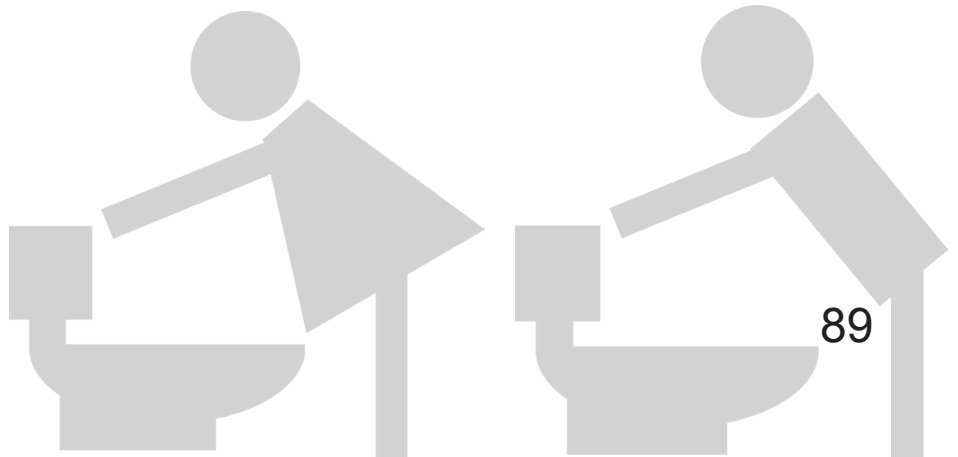
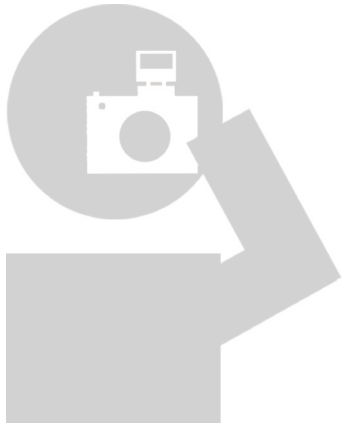
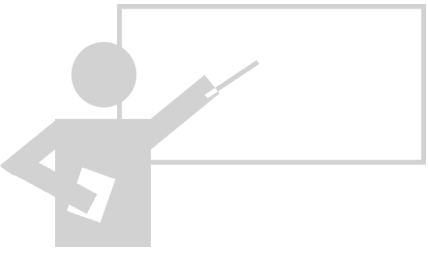
- Decanato
- Secretaría Académica
- Secretaría Administrativa
- Unidad de divulgación
- Unidad de registro y estadística
- Dirección de escuela de Arquitectura
- Dirección de escuela de Diseño Gráfico
- Tesorería
- Gestión externa
- UPA

Forma de aplicación de las piezas.

PIEZA	MEDIO	DISTRIBUCIÓN		
		QUIÉN	DURACIÓN	CÓMO/LUGAR
Directorio	Impreso	Facultad de Arquitectura	Mientras no haya cambios en los ambientes.	En cada nivel del edificio, en el primer nivel en la entrada y en los siguientes niveles al subir las gradas.
Identificadores de aulas	Impreso	Facultad de Arquitectura	Mientras no haya cambios	A un costado de las puertas de cada salón a una altura de no menos de 160 cm. Desde el suelo.
Identificadores de oficinas	Impreso	Facultad de Arquitectura	Mientras no haya cambios	A un costado de las puertas de cada oficina a una altura de no menos de 160 cm. Desde el suelo.
Colgantes	Impreso	Facultad de Arquitectura	Mientras no haya cambios	En los pasillos de cada nivel anunciando solo lugares importantes o servicios muy concurridos.
Sub directorios	Impreso	Facultad de Arquitectura	Mientras no haya cambios	En recepción de administración y en entrada de oficinas del segundo nivel.
Rótulos en gradas	Impreso	Facultad de Arquitectura	Mientras no haya cambios	A un costado de las gradas en lugares visibles.

Especificaciones Técnicas de Reproducción y Presupuesto

Pieza	Dimensiones	Materiales	Precio
Directorio	36 * 40 pulg. 90 * 100 cm.	Acrílico de 4 mm de espesor, canto pulidos. Impresión digital sobre adhesivo emplacado sobre soporte de acrílico.	Q. 1,200 c/u.
Identificadores de aulas	6 * 8 pulg. 15 * 20 cm.	Acrílico de 4 mm de espesor, canto pulidos. Impresión digital sobre adhesivo emplacado sobre soporte de acrílico.	Q. 66.00 c/u.
Identificadores de oficinas	6 * 8 pulg. 15 * 20 cm.	Acrílico de 4 mm de espesor, canto pulidos. Impresión digital sobre adhesivo emplacado sobre soporte de acrílico.	Q. 66.00 c/u.
Colgantes	16 * 8 pulg. 40 * 20 cm.	Acrílico de 4 mm de espesor, canto pulidos. Impresión digital sobre adhesivo emplacado sobre soporte de acrílico.	Q. 125.00 c/u.
Sub directorios	16 * 18 pulg. 40 * 45 cm.	Acrílico de 4 mm de espesor, canto pulidos. Impresión digital sobre adhesivo emplacado sobre soporte de acrílico.	Q. 500.00 c/u.
Rótulos de gradas	12 * 30 pulg. 30 * 75 cm.	Acrílico de 4 mm de espesor, canto pulidos. Impresión digital sobre adhesivo emplacado sobre soporte de acrílico.	Q. 200.00 c/u.



CAPÍTULO VII

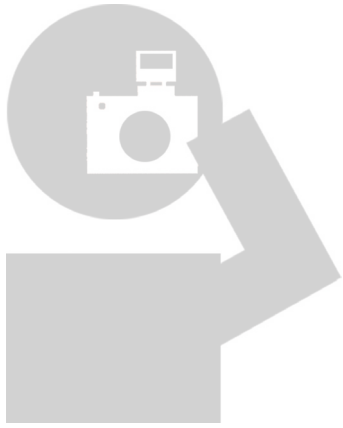
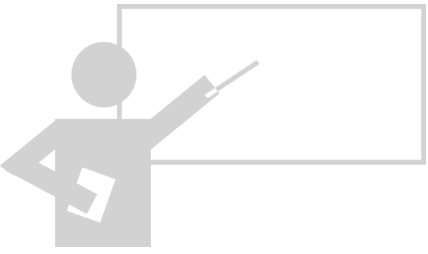
Lecciones aprendidas

Esta fue una buena experiencia donde queda la lección de que es necesario planificar y evaluar resultados para saber si lo que se hace es de beneficio para la institución.

Queda también el aprendizaje de que para lograr un buen resultado hay que realizar una buena investigación y ponerle mucha dedicación.

La institución queda satisfecha y bien interesada en llevar el proyecto a cabo con la finalidad de ponerlo en práctica ya como se tiene planificado.

Para saber llegar al grupo objetivo fue necesario evaluar cuál realmente es a quien se quiere llegar, por lo que fue necesario realizar cual era nuestro eslabón más débil entre todos los posibles afectados donde se encontró varios grupos como los estudiantes, profesores, la población administrativa y los visitantes, siendo estos últimos los que resultaban más beneficiados por el proyecto y los más afectados por la actual señalética creando una desorientación y confusión dentro de la facultad para encontrar hacia donde querían ir. Por tal motivo se identificó que los visitantes son el grupo objetivo del proyecto ya que si para estos se les facilita moverse dentro de la facultad para todos los demás grupos también lo será.



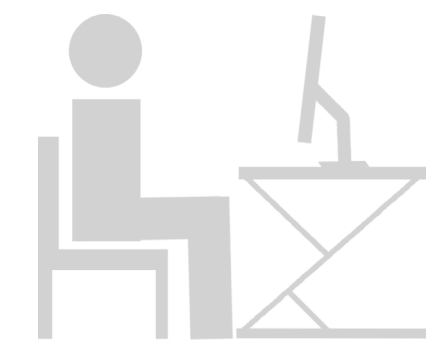
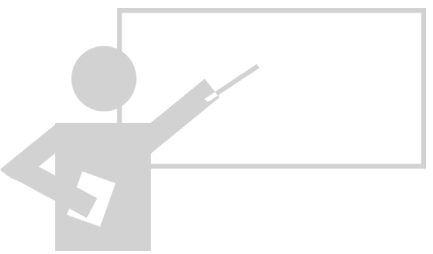
CAPÍTULO VIII

Conclusiones



Se diseñó una propuesta de señalización interna del edificio de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para facilitar la permanencia y recorrido del grupo objetivo, a base de gráficos y colores que forman una línea gráfica con el apoyo de una tipografía que permite la lectura rápida.

- El croquis es fácil de entender con apoyo de colores, que distinguen cada nivel y las imágenes que identifican claramente y de forma simple cada espacio, es fácil encontrar y como llegar a cada lugar reflejado en el directorio. Además de que las otras piezas ayudan durante el recorrido transmitiendo seguridad en saber por dónde debe de caminar para llegar a donde quiere ir el sujeto.
- El directorio ayuda a los sujetos a encontrar rápido los lugares, con la armonía del color, gráfica y texto, este último de forma muy secundaria ayuda a reforzar la propuesta y con un tamaño acorde a la pieza para poder ser vista y entenderla pero que no le quite la vistosidad a la gráfica.
- La persona (visitante) puede ubicarse en donde se encuentra, ya que está bien señalizado donde está el directorio, además que con la distribución de color ayuda a saber en qué nivel se encuentra y el texto refuerza.



CAPÍTULO IX

Recomendaciones

Recomendaciones a la institución.

Se le recomienda que promueva más proyectos para beneficio de la imagen de la institución para resaltar la creatividad de todos sus estudiantes, y que sean estos mismos lo que aportemos al engrandecimiento de la imagen de la Facultad de Arquitectura. Proyectos como este deben de ser incentivados por los docentes y pedidos por las autoridades de la Facultad por lo que recomiendo que se haga un análisis de las necesidades de comunicación gráfica que tenga la institución y se planteen en los diferentes niveles de la carrera para ser solucionados por ellos mismos y de igual forma gestionar los recursos para llevarlos a la realidad porque de esta forma se motiva a los estudiantes a dejar un poco de lo mucho que se aprende en los salones de clases.

Recomendaciones a estudiantes de proyecto de graduación

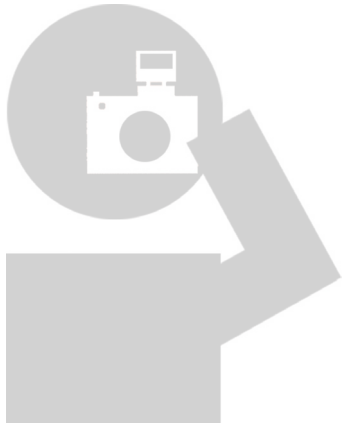
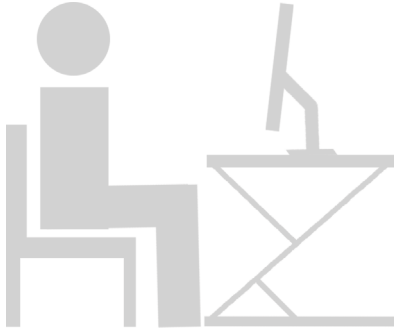
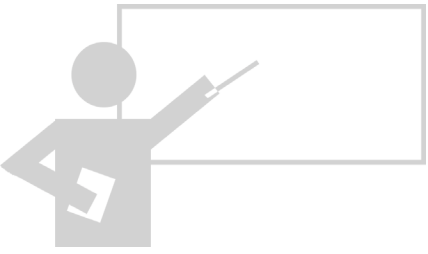
Este es un proceso que desarrolla nuestras habilidades y nos pone en práctica por lo que es recomendable poner atención en saber hacer cada una de las partes que conforman estos proyectos. Para unos es un simple proyecto para otros es el poder dejar un granito de lo que hemos aprendido a lo largo de nuestra carrera estudiantil en la universidad, por lo que en mi opinión esta es una etapa en la que podemos mostrar nuestras capacidades adquiridas en la carrera.

Insto a todos los futuros estudiantes que lleguen a esta etapa a verla como un momento en el que pueden devolverle a la sociedad un poco de lo que la universidad les ha dejado.

Recomendación a la escuela de diseño gráfico.

Seguir apoyando a los estudiantes en este proceso, orientándolos de forma correcta para lograr buenos resultados y enaltecer el nombre de la escuela y de la universidad.

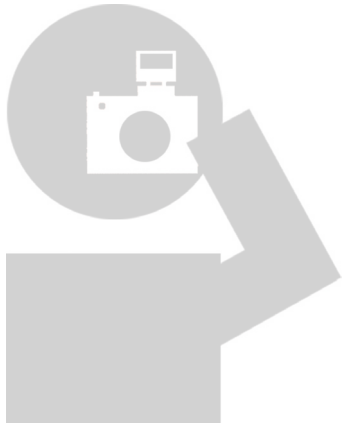
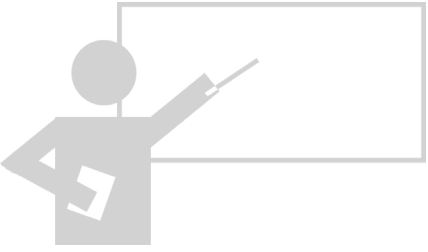




Fuentes consultadas

- Avillaneda, S. (2005). *Comunicación Visual*. Buenos Aires.
- Ayuntamiento de Málaga. (2012). *Manual y normas de aplicación de la imagen visual corporativa*. Málaga.
- Vicerrectoría de Comunicación. (2013). Departamento Universitario Obrero. *Señalética*. Chile.
- Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres. (2010). *Manual de señalización de ambientes y equipos de seguridad*. Guatemala.
- Coroy, Ingrid. (2012). *La dificultad en la admisión de los estudiantes de primer ingreso a la Universidad de San Carlos de Guatemala*. Guatemala.
- Costa, Joan. (1989). *Diseño Gráfico*. Barcelona.
- Crony, J. (1971). *Anthropometrics for designers*. Londres, Inglaterra. Batsford.
- De Bono, Edward. (2010). *Herramientas para el desarrollo del pensamiento*. Estados Unidos.
- Diccionario Larousse. (2005). México.
- Diccionario LID de Marketing Directo e Interactivo. (2015). Colombia.
- Fuel, W., Regalado, W. (2011). *Sistema señalético para el ordenamiento del circuito céntrico de la ciudad de Tulcán y sistema gráfico comunicacional para su promoción y difusión*. Ecuador. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Netdisseny diseño Industrial. (2008). *Nociones básicas de diseño Teoría del color*. Castellón España.
- Orozco, R. (2009). *Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética*. Londres. Universidad de Londres.
- Malicot, R., Fajardo G. (1992). *Comunicación de masas y pensamiento político*. Argentina, Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Shakespeare, R. (2008). *Señal de Diseño*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- USAC, Facultad de Arquitectura. (2015). *Manual de organización, funciones y normativos de la Facultad de Arquitectura*. Guatemala. Mercadeo Litográfico.
- Valladares, O. (2007). *Campaña de comunicación para la orientación del proceso de ingreso a la Universidad de San Carlos de Guatemala. Caso: Dirección General de Docencia de la USAC*. Guatemala.





Glosario

Estética. En el lenguaje coloquial denota en general lo bello, y en la filosofía tiene diversas definiciones: por un lado es la rama que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza, por otro lado puede referirse al campo de la teoría del arte.

Movilidad. La movilidad implica esencialmente circunstancialidad, una situación que puede verse acuciada por el apremio de tiempo en que el sujeto ha de realizar

Señalética direccional. Marcan una dirección o ruta, en general se trata de sistemas de flechas y se ubican en los puntos donde el visitante debe elegir un camino.

Señalética indicativa. Se utilizan para señalar espacios, lugares u objetos, se encuentran por lo general al inicio o final de un trayecto (oficinas) suelen utilizarse pictogramas o textos.

Señalética informativa. Brinda información específica y detallada sobre asuntos, horarios, recorridos, instrucciones, etc. Se trata en general de textos.

Señalética orientadora. Tiene por objeto situar a los individuos en un entorno, como por ejemplo lo son los mapas o planos de ubicación.

Señalética reguladora. Indican zonas de peligro y prohibición, reflejan una dosis de coerción, y se acompañan por lo general de pictogramas y textos de advertencias. Se clasifican en: preventivas, alertan sobre peligros posibles para el usuario. Restrictivas, especifican límites de acción para el usuario. Prohibitivas, imponen prohibición de determinadas acciones.

Señalética. La señalética estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Tanto la señalización como la señalética son producto del aumento de la movilidad social y tienen por objeto transmitir información, mediante una adecuada disposición de los signos, a sujetos receptores en movimiento. La señalética es una disciplina acerca de aquellas señales en el espacio que constituyen un lenguaje instantáneo, automático y universal, cuyo fin es resolver las necesidades informativas y orientativas de los individuos itinerantes.

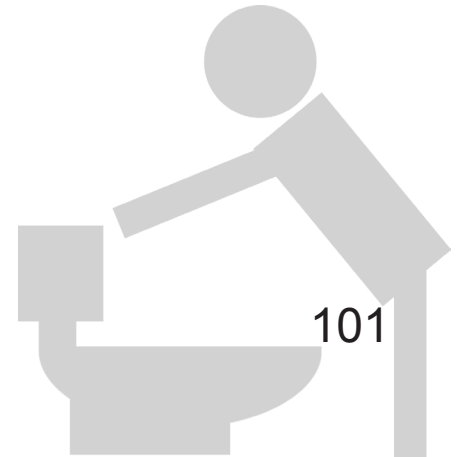
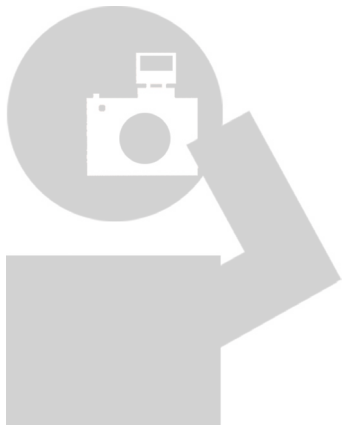
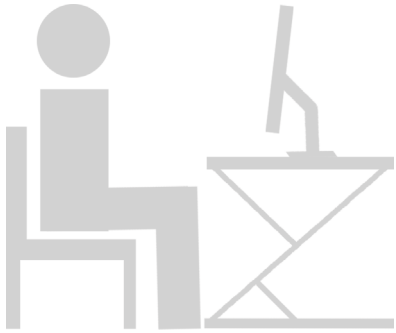
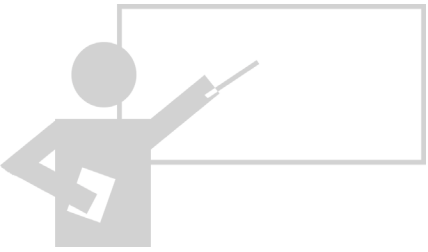
Señalización interna. Señalización interna, en espacios determinados en los que puede existir apremio de tiempo. El aeropuerto representa el paradigma del entorno orientado al peatón en que el apremio de tiempo y la universalidad de los códigos lo asemejan a un sistema externo; la principal diferencia estaría en los condicionantes arquitectónicos para la ubicación de las señales que determinan las distancias a que han de ser percibidas las señales.

Signo cromático. El elemento esencial en la comunicación a través del color es el signo cromático. Un signo cromático está constituido por un significante, un significado o un contenido. Se trata de una representación compuesta por una imagen cromática y un concepto, los cuales se hallan unidos.

Signos. Son formalizaciones de objetos, su significado puede no guardar relación con lo representado. Se trata de una primera convención semántica. Es en este momento cuando se emplean las figuras retóricas más comunes:

Símbolos. Grupo de signos puramente convencionales, si bien los procesos de simbolización pueden ser directos [como el caracol que representa la lentitud] e indirectos [como la hoja de arce que representa al Canadá].

Visibilidad. La visibilidad es la cualidad perceptible, que permite ver objetos a una determinada distancia. A menor visibilidad peor se verán objetos a la lejanía, mientras que a mayor visibilidad se verán mejor objetos lejanos.



Anexos

Anexo 1

Videos de necesidades de la institución. Investigación de campo en la institución

Entrevista 1: <https://youtu.be/jLQB-h0P6Ug>

Entrevista 2: <https://youtu.be/fk-J6McsgN8>

Entrevista 3: https://youtu.be/5lk5_Rx3BUo

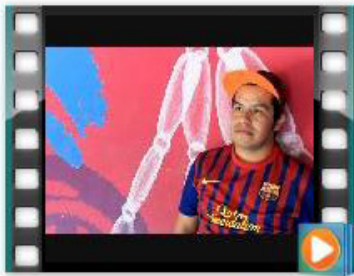
Entrevista 4: <https://youtu.be/4UuqkP7oemw>



entrevista 1



entrevista 2



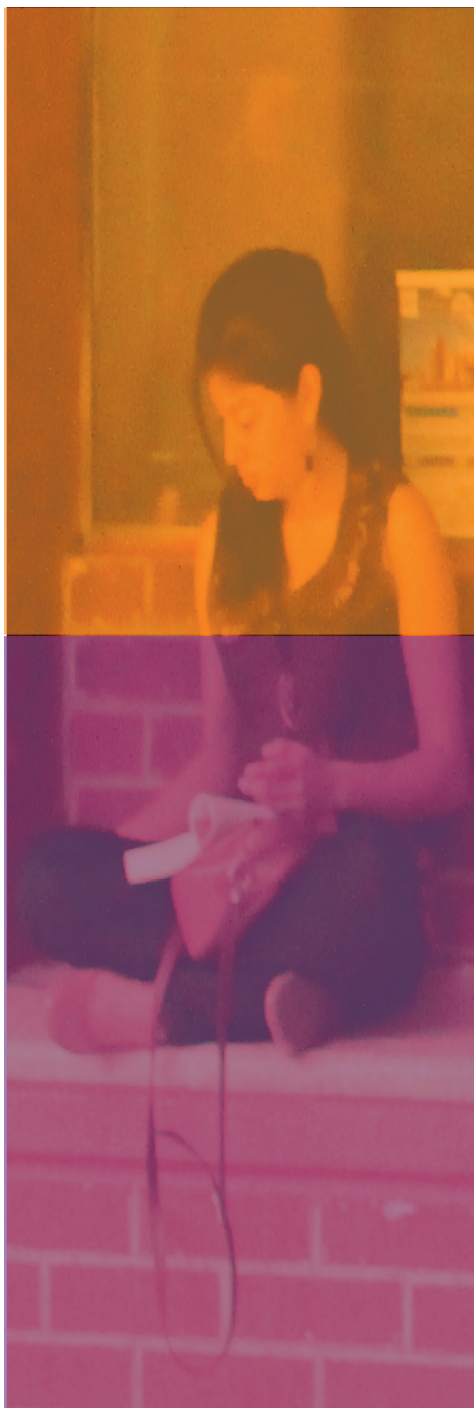
entrevista 3



entrevista diseño

Anexo 2

SPICE y POEMS



SPICE

Social

Es una persona que al llegar al edificio T2 por primera vez se desubica, perdiendo el tiempo buscando y solicitando información en oficinas o con personas que se encuentra en los pasillos del edificio.

Physical (físico)

En su mayoría son personas con un promedio de altura entre 1.60 y 1.70 metros.

Identity (identidad)

No se identifica ni sabe que el edificio le pertenece a la facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico, y piensa de que es de Ingeniería.

Communication (comunicación)

Necesitan tener conocimiento de donde están los lugares sin tener que dar muchas vueltas por los pasillos para encontrar el sitio al que quieren llegar.

Emotional (emocional)

Se siente inseguro por estar perdido. Quiere sentirse a gusto, cómodo y sobretodo ubicados en el edificio para encontrar rápido los lugares o el lugar al que quieren ir. Espera encontrar imágenes o rótulos que lo ayuden a ubicarse mejor.



POEMS

People (gente)

Personas visitantes jóvenes que quieren estudiar en la facultad, ya sea en la escuela de Arquitectura o en la escuela de Diseño Gráfico, y llegan por información o personas que son familiares de algún estudiante o trabajador de la misma y llegan por primera vez. También son personas que llegan a realizar alguna diligencia y es su primera visita en la facultad.

Objets (objetos)

Directorios, rótulos y demás piezas que faciliten el recorrido y ubicación de las personas dentro de las instalaciones de la facultad.

Envirements (ambientes)

Passillos, oficinas, gradas, salones de clases, biblioteca, baños, cafetería, laboratorios, salidas, auditorium y plaza central.

Messeges & media (mensaje y medio)

Rótulos con iconos que orienten al grupo objetivo para llegar a donde estos desean.

Services (servicios)

Orientación efectiva, para lograr que el grupo objetivo se ubique de mejor manera dentro del edificio por medio de las piezas gráficas.



Anexo 3 Señalética actual.



Orientación Estudiantil.



Librería Arriola en 2do. nivel.



Decanato, área administrativa.



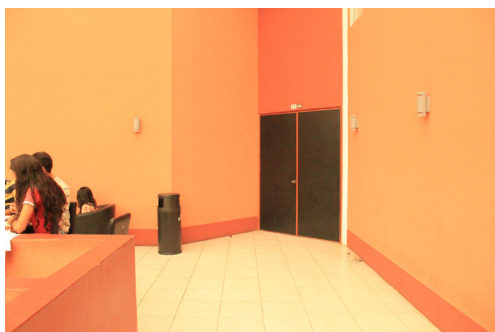
Área de oficinas, 2do. nivel.



Rótulo de directorio, 3er. nivel



Área de oficinas, 2do. nivel.



Salones de clases, 3er. nivel.



Salones de clases, 3er. nivel.



Tesorería, primer nivel.



Coordinadora de Extensión.



Área de diseño arquitectónico.



Administración.



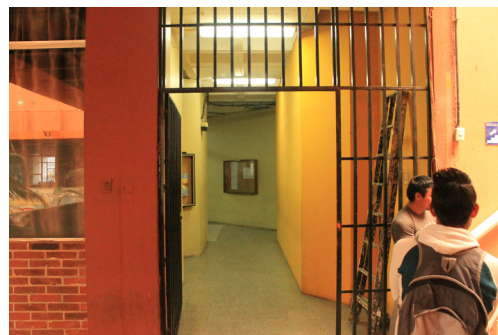
Salón de clases, 1er. nivel.



Cubículos de docentes, 1er nivel.



Baños, 2do nivel.



Área de oficinas, 2do nivel.

Anexo 4

Lista de cotejo para validación con grupo objetivo.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO.

ENCUESTA DE OPINION

INSTRUCCIONES: A continuación se le presentan unas preguntas, están relacionadas con una investigación que tiene que ver con la señalética del edificio de la Facultad de Arquitectura.

1. ¿Los iconos son claros de entender?
SI ___ NO ___ ¿Porque? _____

2. ¿La tipografía es fácil de leer?
SI ___ NO ___ ¿Porque? _____

3. ¿Los colores son agradables a su vista?
SI ___ NO ___ ¿Porque? _____

4. ¿Es fácil para usted, ubicar los lugares dentro del directorio?
SI ___ NO ___ ¿Porque? _____

5. ¿Es fácil ubicarse en el directorio?
SI ___ NO ___ ¿Porque? _____

6. ¿Se le facilitaría llegar a donde desea dentro del edificio de la Facultad de Arquitectura con esta propuesta de señalética?
SI ___ NO ___
¿Porque? _____

7. ¿Qué piensa y siente al ver esta señalética?

¡Gracias!

Anexo 5
Fotos de validación con el grupo
objetivo.

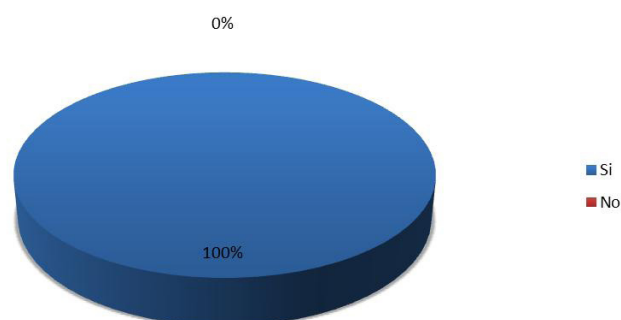




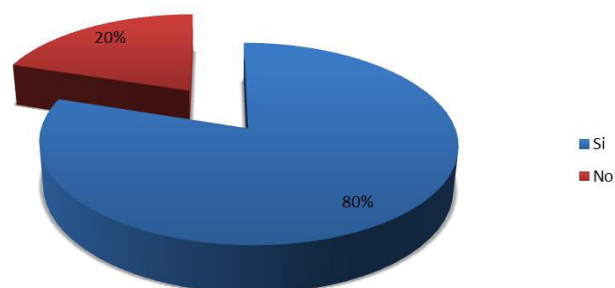
Anexo 6

Gráficas de los resultados de la validación con el grupo objetivo.

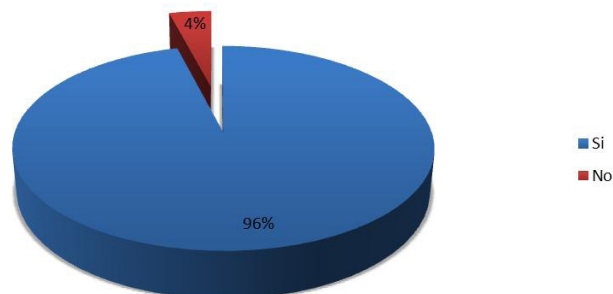
1. ¿Los iconos son claros de entender?



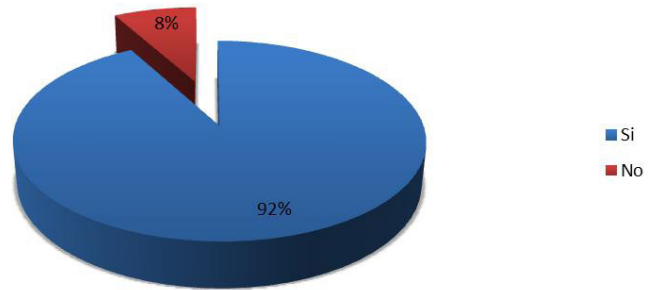
2. ¿La letra es fácil de leer?



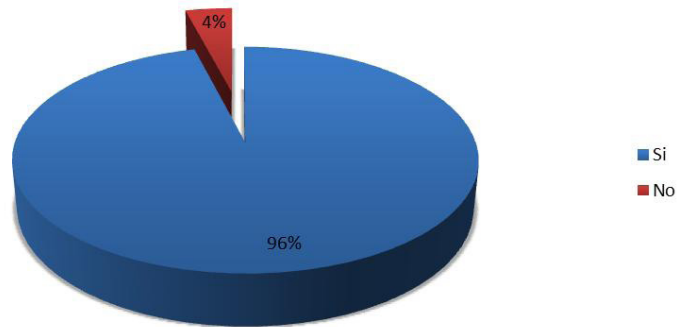
3. ¿Los colores son agradables a su vista?



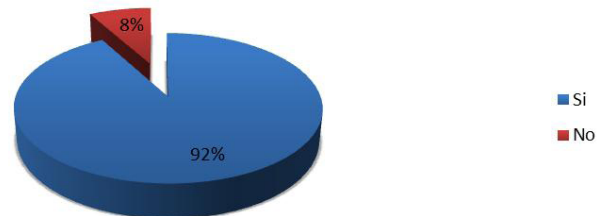
4. ¿Es fácil para usted, ubicar los lugares dentro del directorio?



5. ¿Es fácil ubicarse en el directorio?



6. ¿Se le facilitaría llegar a donde desee dentro del edificio de la Facultad de Arquitectura con esta propuesta de señalética?



Anexo 6
Fórmula para obtener la muestra para
validar al grupo objetivo.

$$n = \frac{40 * 1.96^2 * 0.05 * 0.95}{0.05^2 (40-1) + 1.96^2 * 0.05 * 0.95} = 37$$



Guatemala, agosto 30 de 2016.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **JOSE ANTONIO VALDES MAZARIEGOS**, Carné universitario: **2009 17105**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **PROYECTO DE SEÑALÉTICA INTERNA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Y, habiéndose efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



Lic. Maricella Saravia
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: **3122 6600** - **5828 7092** - **2252 9859** - - maricellasaravia@hotmail.com

"Proyecto de señalética interna de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala"
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Jose Antonio Valdes Mazariegos

Asesorado por:



Licda. Erika Grajeda Godínez



Licda. Irma Judith Prado Duque De Meza



Arqta. Alma Irene Hernandez Luna

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano