



Nicole Arce Godoy | Pontificia Universidad Católica de
Valparaíso | Escuela de Arquitectura y Diseño | Profesor Guía:
Michèle Wilkomirsky | Diseño Gráfico 2013



Índice

I. Antecedentes del Proyecto

- 9 Origen del encargo
- 10 Objetivos del Proyecto
- 10 Para quiénes se diseña
- 10 Importancia del proyecto
- 11 Del lugar

II. Estudio del lugar

- 19 Del lugar y sus habitantes
- 19 Placilla y la necesidad hídrica Porteña
- 22 Hitos de Placilla

III. La señalización, factores técnicos

- 26 Materialidad
- 28 Técnicas
- 29 Iluminación
- 30 Lectura
- 31 Familias tipográficas

IV. Análisis de Sistemas Señaléticos

- 37 Qué es un sistema de señalización
- 39 Wayfinding: Encontrabilidad
- 40 Reconocimiento de las tipologías de señalización
- 42 Casos de Estudio: Sistemas de señalización en Chile
- 48 Casos de Estudio: Sistemas en Parques o exteriores
- 62 Casos de Estudio: Pictogramas en Señalización
- 74 Casos de Estudio: Tipografías para Señalización
- 75 Modelo Sistema de Señalización

V. Metodologías

- 78 Experiencia centrada en el usuario
- 80 Walkthrough en parques de la región
- 91 Experiencia de usuario para el parque Placilla
- 93 Jornada de Participación ciudadana (co-diseño)
- 97 Modelo de experiencia de usuario
- 98 El árbol y su relación con el objeto señalético

VI. Identidad gráfica del Parque Placilla

- 107 Definición de identidad gráfica
- 108 Composición del trazo pictográfico
- 109 Identificación de pictogramas del Parque Placilla
- 110 Aproximamiento a la familia de pictogramas
- 116 Construcción de las figuras
- 121 Desarrollo de la imagen
- 130 Testeo de pictogramas
- 132 Propuesta final identidad gráfica
- 136 Desarrollo del Mapa del Parque
- 138 Folleto del Parque

VII. Sistema de señalización Parque Placilla

- 142 Memorial de Placilla
- 146 Legibilidad y lecturabilidad
- 147 Análisis de la fuente utilizada
- 152 Especies del Parque Placilla: información
- 158 Estudio y Planificación del sistema del Parque
- 160 Propuestas señales
- 184 Esquemas constructivos
- 190 Prototipado señales

Anexos

- Librillo Jornada Co-Diseño
- Presentación Minvu
- Bibliografía
- Webgrafía

Prólogo

La presente memoria de título se enmarca en un convenio de cooperación que mantiene la Escuela de Arquitectura y Diseño de la PUCV con el MINVU de Valparaíso, específicamente con el programa de Mejoramiento de Barrios, a cargo del arquitecto - coordinador de dicho programa en la quinta región -Rodrigo Morales Cruz.

Gracias a una invitación realizada en un comienzo por el profesor de Diseño Industrial de nuestra escuela, Marcelo Araya, hemos emprendido a través de la figura de cooperación académica el diseño de la señalética para el proyecto realizado por el MINVU para el Parque Placilla de Peñuelas; proyecto que actualmente se encuentra en etapa de ejecución.

Por su parte, Marcelo Araya junto con un Titulante ha desarrollado un memorial para el parque. De este memorial, y en especial de las conversaciones sostenidas entre los tres alumnos han surgido relaciones formales para que el memorial sea parte de este proyecto señalético.

Esta cooperación académica, si bien requiere de un producto específico, ha generado instancias de apertura en el oficio y para las alumnas, especialmente en lo que a participación ciudadana se refiere. El proyecto ha generado un modo de renovar las formas de participación ciudadana en el diagnóstico de situación, sentido de identidad, pertenencia y pertinencia del proyecto así como también los anhelos formales que la comunidad asociada al proyecto ha tenido.

Esta visión del diseñador como mediador de los anhelos y las formas lo hemos venido sosteniendo desde hace algunos años con proyectos de título que trabajan en el área de comunicación visual - específicamente programas señaléticos – en los que el usuario de un espacio público tiene un rol participativo vital.

Se trata de relevar el sentido de pertenencia e identidad de los lugares con las personas.

En el caso del Parque la dificultad ha radicado en la proyección de la señalética sin que el Parque esté terminado y en un comienzo el proyecto completamente terminado.

Este mes de Septiembre, el Parque ya tiene ejecutada su primera parte y ha incorporado aspectos formales que las alumnas rápidamente, durante las últimas semanas de desarrollo del proyecto, han debido considerar en el sistema de señalización que cada una propone.

Esta memoria recoge el resultado de esta interacción que inaugura un modo de trabajar del diseñador con otros actores del sector público, lo que genera nuevas áreas de trabajo para el futuro. Se integra además en la línea de investigación del doctorado que la profesora ha sostenido desde el año 2005.



Antecedentes del Proyecto

Origen del encargo

El encargo aparece como una propuesta abierta de el Ministerio de Vivienda y Ubanismo (MINVU), en la que se nos propone ser parte de un proyecto que tiene lugar en Placilla, un poblado situado a 11 kilómetros de Valparaíso, donde viven 40.000 habitantes aproximadamente, sin contar a Curauma (Proyecto inmobiliario junto a uno de los tranques más importantes de la región). Placilla posee una estrecha relación con el agua, pues posee varios esteros y el conocido Lago Peñuelas, los cuales fueron construidos hace años atrás para abastecer de agua potable a la ciudad de Valparaíso. El proyecto corresponde a el nuevo centro cívico de la comunidad, en el cual se realizará un parque de 6 hectáreas, ubicado en un lugar de conurbación entre Placilla y Curauma. En este proyecto, que ya lleva mas de 6 años desarrollandose en el MINVU bajo su programa “Quiero mi barrio”.

Se abre espacio al diseño, mediante un contrato de asistencia técnica entre la Escuela de Arquitectura y Diseño de la PUCV, y el MINVU, bajo el cual se nos encarga el desarrollo de la señalética de este parque, el que debido a su gran extensión, se dividirá en distintos sectores (Deportivo, Recreativo, Cívico) Desde el diseño debemos ser capaces de ubicar al usuario en el lugar. Y construir un objeto señalético que se distinga pero a la vez pertenezca al lugar.

Objetivos del Proyecto

El objetivo principal del proyecto corresponde al objeto señalético que pueda darle consistencia y coherencia al lugar, objeto que debe ser capaz de informar y ubicar a los usuarios del parque, sin embargo, este objeto debe formar parte del lugar, y desde su pertenencia distinguirse, para esto debemos reconocer la identidad del parque, desde qué es lo que representa para la comunidad, pasando por un análisis visual del territorio y a través de estas claves definir la identidad gráfica del Parque Placilla de Peñuelas.

Para quiénes se diseña

El lugar de la obra es trascendental en el desarrollo del proyecto, ya que toca el lugar en común entre dos comunidades que a pesar de ser aledañas no comparten un origen ni una visión común sobre el territorio, a pesar de que ambos habiten en el mismo lugar, el que está rodeado de atractivos naturales, pero que cada vez se van consumiendo más debido a la ocupación inmobiliaria de Curauma, situación conocida para los habitantes Placillanos, quienes a lo largo de la historia ven cambiar el paisaje y su fauna. Si bien existe una distancia del origen, estas comunidades comparten un lugar, y los servicios y áreas verdes que este posee, es por esto que se cree que el parque, que a su vez será abierto a la comunidad, será fundamental para la interacción de los habitantes de Placilla.

Importancia del proyecto

Desde el ámbito del diseño gráfico, es necesario construir un sistema de señales que oriente a los usuarios y comunique visualmente en el espacio del parque, mediante signos, pictogramas, cartografías entre otros recursos gráficos fáciles de comprender para las personas, lo más importante al momento de diseñar, es no olvidar que se diseña para las personas y que el Debemos ser entendidos en términos de comunicación visual, pero aún más en conocer los requerimientos y necesidades de las personas, es por esto que debemos detenernos a la señalética se da tanto en áreas y servicios, de forma que debemos facilitarle a los usuarios la accesibilidad, desplazamiento y acciones dentro del lugar. El usuario debe poder ubicarse mediante el sistema de información que se construye.

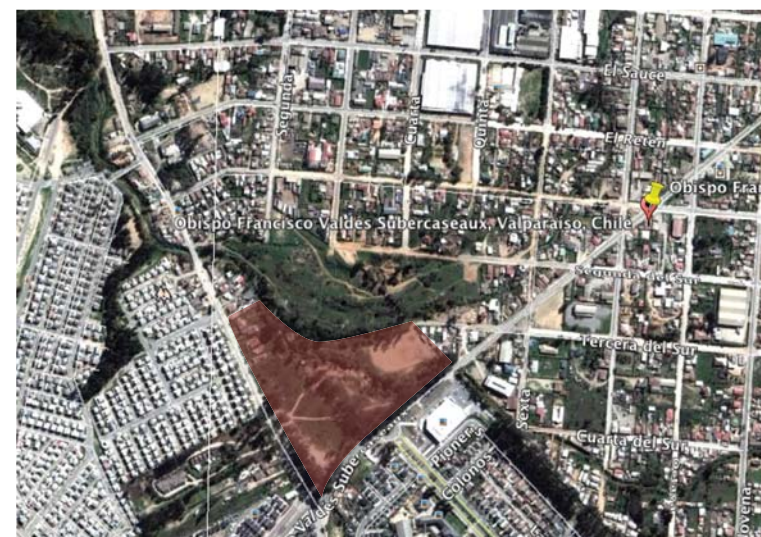
Del Lugar

Programa de recuperación de barrios

Quiero mi Barrio es un Programa de Recuperación de Barrios a cargo del Ministerio de Vivienda y Urbanismo, como parte de una de las cuatro transformaciones que impulsó el Gobierno de la Presidenta Bachelet, denominada Política de Mejoramiento de la calidad e integración social. El objetivo de este programa es mejorar la calidad de vida de las familias habitantes de los 200 barrios más vulnerables y deteriorados de Chile, a través de la aplicación de políticas combinadas que mejoren el entorno urbano y promuevan el desarrollo social del sector en donde se instala. En Agosto de 2006 se dió inicio a este programa en la comunidad de Placilla, bajo constantes amenazas de manifestaciones por falta de pavimentación y aislamiento de la población, el Programa Quiero mi Barrio del Ministerio de Vivienda y Urbanismo se hace cargo de los problemas sociales y se plantean nuevos proyectos para la comunidad de Placilla

Recuperación de Espacios públicos y recreativos: Parque de Placilla

Entre los tantos proyectos a ejecutar por el Programa de recuperación de barrios se considera el mejoramiento y recuperación de espacios públicos, donde se destaca el parque de Placilla, el cual incluye arborización y paisajismo, contención de cauces que lo cruzan (estero peral y cenizas), área de equipamiento deportivo, y área cívica, donde se construirán algunos edificios para facilitar la organización de la comunidad.

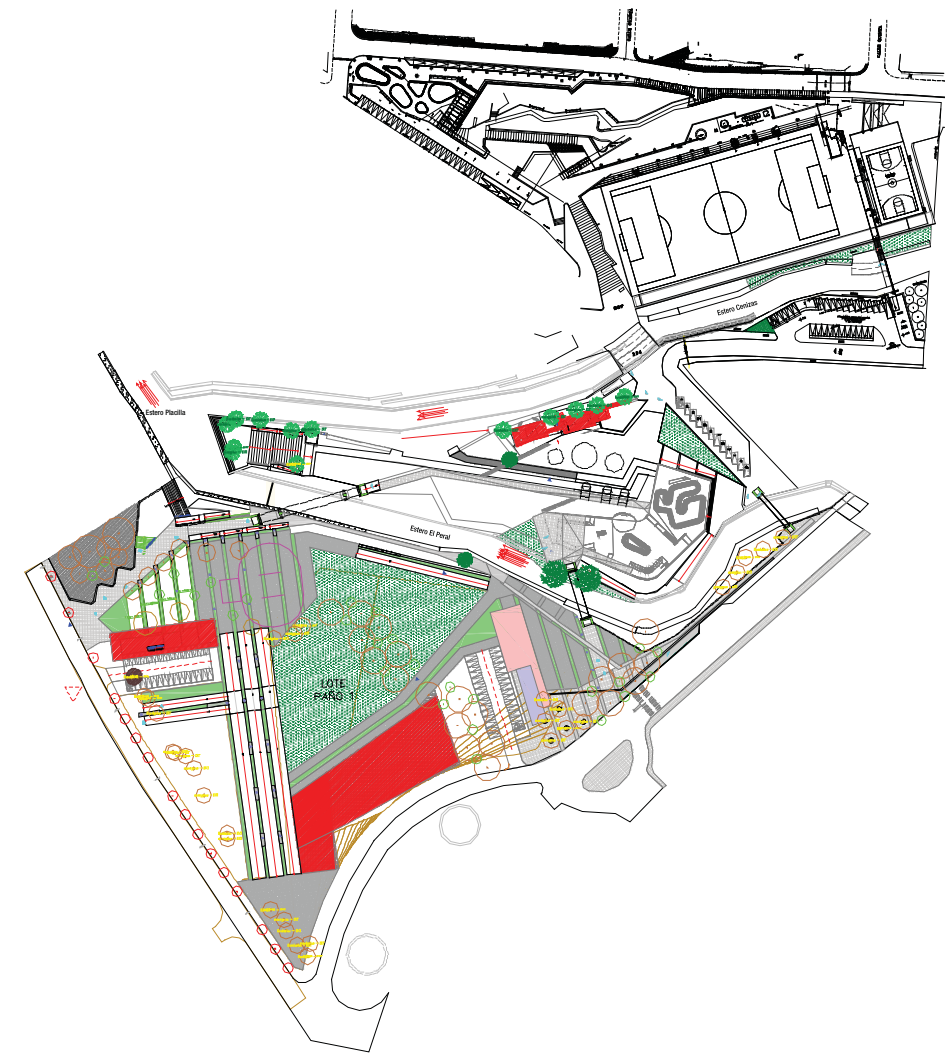
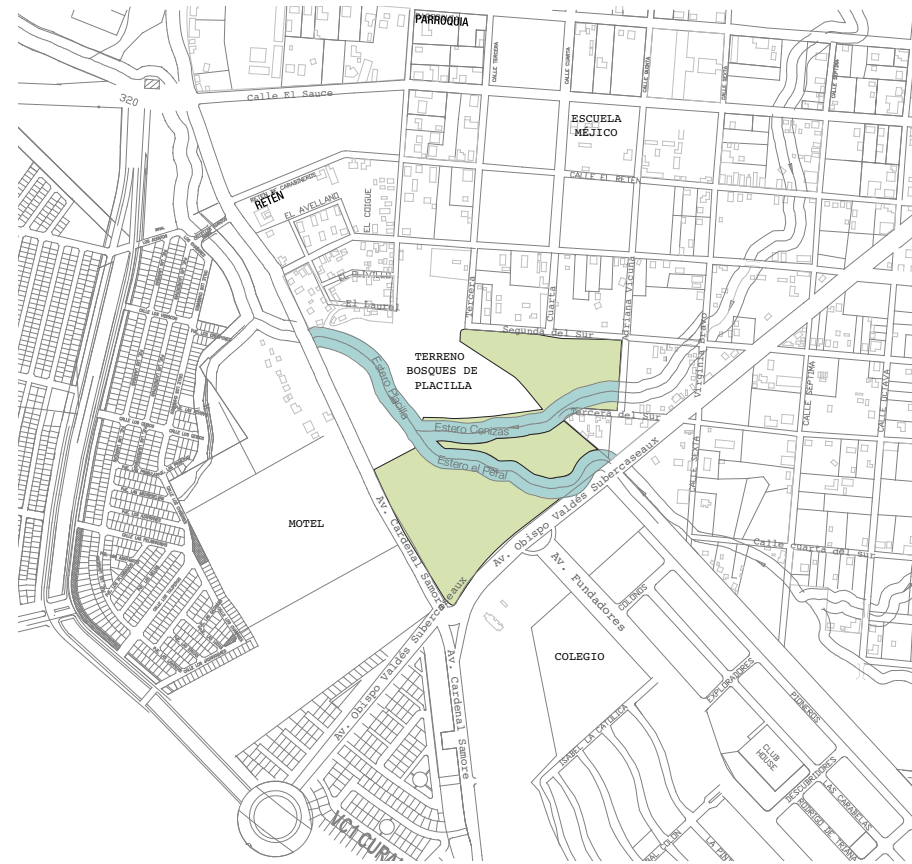


1. Área del Parque Placilla, fotografía aérea, Google Earth

Para comenzar el estudio del lugar, debemos analizar la ubicación de donde se llevará a cabo la obra.
 Se observa el espacio natural que aparece en el encuentro de curauma y placilla (la división de Curauma y Placilla se marca por las Avenidas Cardenal Samore y Obispo Valdes Subercaseaux.
 Este espacio que aparece como el centro de esta conurbación, no será e su totalidad utilizado en el proyecto, ya que existe un porcentaje de este terreno destinado para un conjunto habitacional

El principal rasgo del parque es la división de su espacio total, por el cruce y unión de los esteros, osea, el vinculo que existe con las aguas en este lugar es lo característico de su composición, y a la vez condiciona los flujos de la obra en el lugar habitado

Los mapas que se muestran aqui fueron facilitados por la gente del MINVU, y a través de ellos debiamos deducir la subdivisión del parque, segun sus areas y servicios.





Área de intervención del parque Placilla.

Ubicación del Parque en Placilla de Peñuelas, cercano al Embalse la luz, se ubica el proyecto inmobiliario de Curauma.

El Parque posee tres áreas principales, se divide en estas zonas por los servicios prestados en cada cual, en el podemos encontrar:

Área Cívica: área que potencia la actividad social de los habitantes de Placilla, en ella encontramos los siguientes servicios:

- Edificaciones para la reunión de la comunidad
- Cafetería
- Plazas
- Paseo con Acequia
- Área destinada para circo
- Baños
- Estacionamientos
- Memorial

Área Recreativa: área que tiene relación con la diversión de los usuarios del ParquePlacilla, en ella encontramos los siguientes servicios:

- Skatepark
- Auditorio
- Plazas
- Esteros
- Estacionamientos
- Sendero

Área Deportiva: Potencia el Deporte y la diversión para los habitantes, entre sus servicios están:

- Juegos Infantiles
- Baños (mujeres, hombres)
- Cancha Fútbol
- Multicancha
- Plazas
- Estacionamiento
- Estacionamiento bicicletas
- Sendero
- Acequia

Para comprender el territorio de Placilla y la importancia de los tranques y embalses para la comunidad se hace un estudio donde se consideran hitos relevantes para la comunidad que habita Placilla, a continuación una cronología que reúne estos hitos de Placilla y su gente.



Estudio del lugar

Del lugar y sus habitantes

Para entender para quien vamos a diseñar se hace un estudio del lugar y de su historia, que es lo que representa a la gente de Placilla de Peñuelas, es por esto que estudiamos y reconocemos los hitos más relevantes del lugar, como los tranques y esteros construidos para alimentar de agua potable y electricidad a la ciudad de Valparaíso, así como los hitos sociales y naturales de Placilla. Nos centramos principalmente en Placilla, si bien existe Curauma, este es sólo un barrio inmobiliario que forma parte de la comuna de Placilla de Peñuelas.

Placilla y la necesidad hídrica porteña

Su nombre original “Placilla de Peñuelas” lo dice todo. Su proximidad a ese lago y a otras fuentes naturales, permitió que su población nunca careciera de agua.

Por otro lado, Valparaíso, hasta 1850, ubicado a 11 kilómetros de distancia, carecía de suministros, y quienes habitaban la ciudad porteña, dependían exclusivamente de los llamados “aguadores”. Desde la Colonia y hasta mediados del siglo XIX, la población de Valparaíso obtenía el suministro hídrico de las quebradas por las cuales corría el agua procedente de algunas vertientes, que hasta hoy se conoce como “el estruje” de los cerros, que es el escurrimiento de las aguas acumuladas durante el período lluvioso. (El aguador extraía el agua de estas vertientes, y portaba el agua cerro arriba, en burros).

En la actualidad, en el cerro Cárcel y en otros aún se conservan algunas vertientes de agua pura y de la que se surten los vecinos.

La primera solución al problema porteño, fue la de canalizar mediante cañerías el flujo y extracción de las aguas, luego, se llevaría a cabo la construcción de un gran canal que derivaba del río Aconcagua. Sin embargo el problema del agua se mantenía vigente, extendiéndose este canal hasta Valparaíso, atravesando el cerro Barón.



Esquema de los principales hitos hidricos de Placilla.

Tranque Las Cenizas

En 1869 las necesidades de agua persistían, lo que dió origen a la formación de la “Sociedad de consumidores de agua potable de Valparaíso”, que compró la infraestructura desarrollada hasta el momento, y construyó el Tranque Las Cenizas, el que dió lugar a un pequeño río, de largo recorrido que pasaba por el centro mismo de una localidad de “La Placilla” y que desembocaba en la quebrada Salto del Agua. Esta obra aumentó la cota del estero El Sauce, que vertía sus aguas en el mar de Laguna Verde.

Al oriente del tranque Las Cenizas, los terrenos eran de pendientes más pronunciadas, lo que permitía que las aguas de sus quebradas desembocaran en el estero Las Palmas hasta unirse con el estero Marga Marga, al suroeste de Quilpué. De esta forma el tranque Las Cenizas pasó a integrar el sistema hidrográfico de El Sauce, que colindaba al norte con las quebradas

El embalse Las Cenizas fue la primera solución de Placilla para resolver los problemas de escasez hídrica porteña.

Embalse La Luz

Este embalse, generó también nuevos espacios de recreación para los habitantes placillanos. Actualmente se realizan acá deportes náuticos, especialmente para los habitantes de Curauma, ya que es potenciado como atractivo turístico y como parte de la postal de tranquilidad y relación con lo natural que ofrece Curauma para vivir.

Lago Peñuelas

Hasta ese momento, las obras realizadas para satisfacer las necesidades hídricas de Valparaíso, como el Tranque Las Cenizas, fueron insuficientes para las necesidades porteñas.

Por ello aparece la construcción del Lago Peñuelas, cuyas especificaciones técnicas son:

- Formación de un gran lago artificial de 1433 hectáreas.
- Generar una capacidad de 56.400.000 metros cúbicos.
- Asegurar la provisión de 30.000 metros cúbicos diarios durante el verano, o sea, 283 litros por habitante.

Según información proporcionada por ESVAL, la capacidad actual del embalse es de 84.862.200 metros cúbicos y una superficie mojada de 1.900 hectáreas (500 más que las planificadas inicialmente), y una cota máxima de 10 metros. Produce entre 400 y 450 litros por segundo. Además existe un acueducto de conducción de agua, de 15 kilómetros de extensión, hasta el estanque El Vigía, ubicado en Playa Ancha Alto.

Actualmente El sector de Lago Peñuelas es un parque Nacional, donde además existe una variada población animal y vegetal.

Contando la historia de Placilla Mediante sus hitos



De esta manera podemos también, generar hitos históricos, que van generando el paisaje, y sobre todo, la composición de flujos hídricos entre los cuales aparece Placilla.

Estos hitos se mantienen presentes en la memoria, ya que su parte importante de Placilla, turística y funcionalmente traen consigo una carga para los habitantes, y al internarnos en su historia, la podemos enfocar desde su ubicación geográfica y origen como entidad prevaeciente en el tiempo, pese a no haber sido constituida, administrativa ni como comuna, donde, a lo más, se habla de un barrio surgido en la hacienda de Peñuelas, pero que ha llegado a ser un barrio con características, personalidad y propiedades independientes de su comuna que es Valparaíso.

En conjunto con los vecinos, se trata de reconstruir los hechos más importantes que han marcado el origen de la ciudad, encontrando los siguientes hitos que forman la historia del desarrollo tanto de la ciudad misma como de su entorno. Y a su vez, la forman como entidad funcional en pro de Valparaíso.

- Se Relaciona con el lugar topográfico
- Hace alusión a un momento histórico trascendente para el desarrollo de la ciudad, no necesariamente se relaciona con el lugar Topográfico, ya que se comprende que se ubica en Placilla, y es de conocimiento casi general de la comunidad
- Lugar Hídrico nombrado en el cuerpo, todos estos lugares son el centro del cuerpo y se explican en un solo cuerpo expositivo



**La señalización
factores
técnicos**

Materiales

Sustratos Flexibles

Se llaman así las lonas translúcidas como el Panaflex, Flexface Fx Signtech, Hi-Flex, Cooley Brite, Ultralón IV y Vinilux PT para avisos luminosos. Lonas opacas para vallas y avisos no luminosos. Estas telas sintéticas se pueden imprimir con la variedad de colores que permiten plotters de diversos tamaños. Para su instalación es tensada en bastidores con luces, ya que al igual que el acrílico es un material que permite el paso de la luz dependiendo del color que se use en la impresión.

Policarbonatos

Plancha monolítica de LiteCell® HD, conocido también como Sintra, es resistente a la humedad, termoformable, fácil de manejar y cortar. Placas de PVC espumado para aplicaciones gráficas, publicitarias y termoformado. Utilizado en paletas publicitarias, POP Displays y exhibidores. Puede ser troquelado y serigrafiado. Liviano 0,75 g/cm³.

Poliestireno Expandido FOAM X®

Plancha de Poliestireno FOAM X®, conocido también como cartón pluma, liviano y económico, fácil de imprimir y usado como respaldo fotográfico. Placa compuesta de papel suave, por ambas caras, y un corazón de Poliestireno expandido, que le da rigidez y bajo peso. Utilizado como respaldo para montaje de fotografías e impresiones gráficas, entre otros usos. Liviana, económica, fácilmente cortable y manejable.

MelicBond Gráfica

Compuesto de Aluminio. Placa de superficie ultra plana. Imprimible digitalmente y con serigrafía. Utilizable para impresiones digitales de exterior con una vida útil de hasta 5 años. Revestimiento de stands e interiores de edificios de larga vida útil y resistencia.

PAI

Poliestireno de alto impacto
Placa utilizada para soporte e impresiones gráficas. Termoformable.
Lona de PVC
Lona Banner para gigantografías con impresión digital de solvente.

Acrílico

Láminas de polimetilmetacrilato (acrílico 100% puro) con espesor según las dimensiones del aviso; 3, 5, 10, 20, 40 y 60 milímetros. Una de sus mayores ventajas es que permite formarse, cortarse o moldearse.

Algunas de las empresas más grandes y conocidas productoras de letreros acrílicos en la zona fueron: Hergo, Behrendsen, RyS y Corvalán; el único taller que aún sigue funcionando es RyS, situado antiguamente en calle Colón, hoy en día se ubica en la calle 12 de Febrero, y con el pasar del tiempo y el avance de nuevas tecnologías ha reemplazado la técnica del acrílico por nuevas formas de hacer letreros, entre ellas las letras adhesivas e impresión digital.

Pintura

En el caso de las pinturas la gama de variedad que existe en el comercio es amplia y económica, es por esto que es una opción factible para proyectos de bajo presupuesto. Su uso se está en todo tipo de comercios en letreros, enunciados escritos en fachadas, ilustraciones; también es muy usado en los letreros de recorridos del transporte público (micros y trolebuses). Las pinturas más usadas son las acrílicas y esmaltes por su resistencia al agua y factores climáticos que afectan un letrero de exterior. Los colores más usados son los primarios y secundarios (rojo azul, amarillo, verde, naranja); y en el caso los letreros de micros algunos colores fluorescentes.

Metales

Los metales más usados en estos elementos gráficos son el bronce, cobre y acero. Las técnicas usadas para reproducir letras o dibujos son vaciado o grabado con ácido en sobre o bajo relieve, con terminaciones de pulido.

Madera

Su uso tiene relación con un carácter rústico, se usa tanto en la superficie del soporte como en las letras y dibujos, que pueden ser calados o grabados.

Vidrio

Se usa en placas o rótulos de fachadas de diferentes dimensiones o en las ventanas o puertas de este material, para ello se usa la técnica de grabado llamado arenado o adhesivos con plotter de corte.

Piedra

Se usa en monumentos o placas, es común el uso de mármol y cemento, que puede ser o no integrado en las fachadas.

Cerámicas

Existen cerámicas dibujadas u otras trabajadas a modo de mosaico, es usual en placas o decoración de edificios.

Técnicas

Corte CNC

Las máquinas de corte CNC están controladas por movimientos de control numérico, los archivos diseñados en Illustrator al ser vectoriales son interpretados nativamente por las herramientas de corte, ya que las herramientas CNC basan sus instrucciones en vectores, por lo que Illustrator es un programa de orden vectorial que optimiza el trabajo gráfico e industrial. Se puede trabajar con materiales como, todos los plásticos, acrílicos, maderas, papeles, cartones. En el taller de Modelado asistido digital de la PUCV se cuenta con una máquina CNC, la cual es abierta al uso de todos los alumnos de diseño y arquitectura.

Grabado láser

El corte con láser es una técnica empleada para cortar piezas de chapa caracterizada en que su fuente de energía es un láser que concentra luz en la superficie de trabajo. Para poder evacuar el material cortado es necesario el aporte de un gas a presión como por ejemplo oxígeno, nitrógeno o argón. Es especialmente adecuado para el corte previo y para el recorte de material sobrante pudiendo desarrollar contornos complicados en las piezas. Entre las principales ventajas de este tipo de fabricación de piezas se puede mencionar que no es necesario disponer de matrices de corte y permite efectuar ajustes de silueta. También entre sus ventajas se puede mencionar que el accionamiento es robotizado para poder mantener constante la distancia entre el electrodo y la superficie exterior de la pieza. En el laboratorio de Modelado Asistido Digital MADLAB, se cuenta con una de estas cortadoras láser.



Iluminación

La iluminación es un factor importante en los sistemas señaléticos, existen variados tipos de iluminaciones:

Integrada

Rótulos que tienen luz dentro de una instalación eléctrica: bastidores de panaflex, letreros y banderolas de acrílico.

Dirigida desde un punto exterior

Se usa en elementos destacados por focos, es más usada en monumentos o fachadas de edificios.

Casual

Se destaca por luces exteriores, natural o artificial, no dirigidas, que llegan indirectamente, pero que ayudan en efectos de relieve o calados.

Iluminación recomendada por estudios viales y urbanísticos

El nivel de iluminación en cada punto es el resultado de la composición de los efectos lumínicos que produce cada una de las fuentes emisoras que afectan a dicho punto. La uniformidad de la iluminación depende de la altura de las luminarias, del intervalo entre ellas, del ancho de la calzada y del tipo y posición del farol mismo con respecto al poste.

La altura de la luminaria, la distancia entre una y otra, y su disposición en el espacio público es en función de los siguientes factores:

- Tipo de foco usado, según requerimientos técnicos y estéticos.
- Presencia de arborización; tipo de follaje y porte del mismo.
- Presencia de mobiliario urbano y comportamiento de sus superficies ante la luz:
- reflexión, transparencia, creación de sombras.
- Características de la construcción: edificaciones y pavimentos.
- Intenciones en la conformación del paisaje urbano.

En general, la altura de las luminarias no debe ser inferior a 8 m, salvo cuando existe arborización o en ciertos barrios residenciales. Alturas de 8, 10, 12 y hasta 15 metros son utilizadas con buenos resultados.

Las dimensiones de las luminarias deben tomarse como pautas indicativas que no deben asumirse literalmente, pues cada lugar de la ciudad es un ámbito con características muy particulares, no compatible con soluciones estandarizadas.

Se hace referencia al estudio de la microtipografía más adelante, en relación al estudio de la fuente a utilizar en el sistema de señales

Tipos de lectura:

Se dice que la mejor manera de leer en señalética es la horizontal, en comparación a la vertical o con alguna angulación, sin embargo es algo que se deja al criterio de quienes componen las señales, pues muchas veces se tratan cuerpos verticales que poca relación tienen con la horizontal, y en este caso se debe escoger la manera más adecuada para optimizar la comodidad del lector.

Tipografía: Macrotipografía

El conocido tipógrafo Jost Hochuli en su libro “El detalle de la tipografía”, separa el estudio de la tipografía entre microtipografía y macrotipografía.

La microtipografía corresponde a la tipografía del detalle, aquella que cubre las unidades como la letra, el espacio entre las letras/la columna. Por otra parte La macrotipografía hace referencia al concepto tipográfico, también llamado el layout, se ocupa del formato, del tamaño y de las columnas de texto, ilustración y orden, Aquellos elementos visibles que optimizan la recepción del texto.

En Rotulación Las cualidades persuasivas de los tipos compiten por nuestra atención a donde quiera que vayamos, sin embargo como diseñadores tenemos el rol de usarlos adecuadamente, de manera sensible y provechosa para optimizar la lectura de las personas. La puntuación en las señales debe ser moderada y sólo utilizarla al final de una línea.

Resulta relevante el trabajo de las partes, debe existir un contraste entre el tratamiento tipográfico de cada una de ellas de manera que todo funcione, por esta razón la elección entre caja alta o caja baja es tan importante, debemos estudiar y compara ambas opciones. De manera que nos damos cuenta que los tipos de caja alta poseen un ritmo en relación a su forma demasiado monótono, el cual además requiere mayor espaciado entre letras, al contrario las letras de caja baja, poseen un ritmo más diverso, pues posee ascendentes y descendentes las cuales hacen más óptima la lectura, sin embargo las letras de caja alta pueden componerse más juntas en relación a su interlineado pues no poseen estos rasgos.

La introducción de un peso diferente para acentuar, da un valor oscuro que contrasta con el gris del tipo del peso regular, Eso si, es necesario usarlas sólo ocasionalmente, pues componer un negro tipográfico no es lo adecuado para las señales.

A continuación haré referencia a estilos tipográficos existentes que suelen usarse en señalización o imágenes corporativas.

Garaldas, Antiguas

El nombre de estas familias proviene principalmente de la mezcla de Claude Garamond y Aldo Manuzio. Estas tipografías están basadas en las Romanas capitales para las mayúsculas, aquellas que se usaban en los edificios del Imperio Romano.

Sus características son la modulación ligeramente inclinada, el contraste medio, y sus serifas son más esbeltas, y simétricas. Las letras de caja alta son más cortas que las ascendentes.

Algunas tipografías pertenecientes a este grupo son: Garamond, Aldus, Galliard, Plantin, Minion, Palatino, y Sabon.

Transicionales, Neoclásicas, Reales

Las transicionales corresponden a un tipo de alfabeto mas regularizado y preciso, su contraste suele ser mas pronunciado en comparación a las Garaldas, Las serifas son mas refinadas gracias a los avances en las técnicas de impresión. En estas fuentes aumenta el contraste entre los trazos finos y gruesos de los caracteres, las mayúsculas ya no tienen las proporciones de las capitales romanas y las minúsculas son mucho más redondeadas en su aspecto general.

Tipografías pertenecientes a este grupo: Baskerville, Fournier, Caledonia.

BASKERVILLE
Aa

Modernas

También conocidas como las Didonas, que proviene de la unión de Didot y Bodoni.

El perfeccionamiento del papel, su producción y la composición de los tipos, afectaron el curso de las tipografías en cuanto a su forma. Se desarrolló con un gran contraste entre sus trazos finos y gruesos, y sus serifas son muy finas y lineales, las tipografías tienen una apariencia de dibujadas, mas que de escritas. No son recomendables para lecturas extensas debido al gris denso que generan en la página. Las terminales se caracterizan por ser de lacrimal o gota. su eje de modulación y contraste es notoriamente vertical

Tipografías pertenecientes a este grupo: Didot, Bodoni, Walbaum.

BODONI
Aa

Egipcias, Slab Serif, Mecanas

Las serifas son más robustas o tienen el mismo peso óptico que las astas principales de las letras, manteniendo un enlace con estas. La altura de la x es grande, lo que obliga a reducir el tamaño de las ascendentes y descendentes. La estructura de estas viene de las Didonas, pero sin el contraste exagerado.

Con la publicidad estas letras se deformaron aun más, esta tipografía es óptima para contextos como carteles de grandes dimensiones o afiches publicitarios. Pues posee formas condensadas y extendidas.

Tipografías pertenecientes a este grupo: Rockwell, Clarendon, Ziggurat.

CLARENDON
Aa

Palo Seco (Sans Serif)

Estos tipos pueden dividirse en tres grandes categorías: Grotescos, Geométricos y Humanísticos

Grotescas

Se les llamó grotescas por lo simple y poco refinado de sus formas, como se ve no fueron aceptadas en un comienzo, pues rompían todo vínculo con las Romanas. Su característica principal, fuera de no tener serifa, es el contraste nulo, lo que las hace parecer como si tuvieran siempre el mismo valor del trazo.

Un ejemplo de este estilo es la Akzidenz Grotesk, de la que se basó el diseño de la Helvética, también el diseño de Adrian Frutiger; Univers entra en esta categoría.

HELVETICA
Aa

Geométricas

Como resultado directo de las tipografías de los movimientos de arte moderno en Bauhaus, emergió un estilo austero y monolineal de Palo seco. El que se construyó a partir de la línea recta, el círculo y el rectángulo, revolucionando la escena tipográfica.

Un ejemplo es la Futura de Paul Renner, una fuente geométrica que supo adaptarse a las necesidades de uso, pues su forma no era tan controversial.

Otros ejemplos de este estilo son: Kabel, Eurostile, Metro.

FUTURA
Aa

Humanistas

La primera tipografía de este estilo humanista sin serifa fue la diseñada por Edward Johnston para el sistema de señalización del metro de Londres, Basándose en proporciones correspondientes a las mayúsculas romanas incisas.

Eric Gill se inspiró en esta letra para diseñar su tipografía y por primera vez una itálica de palo seco. Entre sus características este tipo de fuentes provienen de las letras romanas pero sin sus serifas y son las letras palo seco que más rendimiento para la lectura tienen. con un ritmo de lectura más bien monolineal, lo que le da un aspecto orgánico. Y en su mayoría siempre tienen un diseño itálico, incluyendo versalitas y número elzevirianos (aquellos que poseen ascendentes y descendentes, también llamados antiguos)

Algunos ejemplos de este estilo son: Gill Sans, Syntax, Frutiger, Praxis.

GILL SANS
Aa

IV

**Análisis de
Sistemas de
señalización**

Qué es un sistema de señalización

La señalética corresponde a la parte de la ciencia de la comunicación visual que constituye un sistema codificado de señales y signos para la orientación de los actos de los individuos en espacios de acción (Joan Costa, Señalética)

La señalética nace de la ciencia de la comunicación social o de la información y la semiótica. Constituye una disciplina técnica que colabora con la ingeniería de la organización, la arquitectura, el acondicionamiento del espacio y la ergonomía bajo el vector del diseño gráfico, considerado en su vertiente más específicamente utilitaria de comunicación visual. **La señalética responde a la necesidad de información o de orientación que está provocada, y multiplicada al mismo tiempo, por el fenómeno contemporáneo de la movilidad social** y la proliferación de servicios, públicos y privados, que ella genera tanto en el ámbito cívico y cultural como en el comercial:

- Transportes
- Hospitales
- Animación cultural, ocio y tantos otros.

La señalética se aplica por tanto al servicio de los individuos, a su orientación en un espacio o un lugar determinado para:

- Mejor y más rápida accesibilidad a los servicios requeridos
- Mayor seguridad en los desplazamientos y las acciones

(Joan Costa, Señalética)

La señalética es el punto de partida del proyecto de título, se estudian proyectos de señalética dentro del margen de diseño gráfico; como el diseño de pictogramas, tipografías idóneas, cartografías, wayfinding, colores y materialidades.

Qué es el Wayfinding, su relación con la señalética

Wayfinding es la organización y la comunicación de nuestra relación dinámica con el espacio. **El éxito, o no, de un diseño, se verá reflejado si las personas pueden determinar su ubicación dentro del entorno.** Utilizando entre algunas de sus herramientas, los signos y símbolos. La función de estos últimos es identificar, informar, dirigir, restringir o permitir. Otros aspectos que juegan un rol importante en el wayfinding, son la **luz, el color, los materiales y los senderos**, elementos que muchas veces condicionan las decisiones de diseño.

Las siguientes características debería considerarse en un sistema de señalética:

- **No les hace pensar.**
- **Crean un sistema de comunicación visual completo, claro y con mensajes precisos**
- **Muestra solo lo que se necesita.**
- **Muestra información relevante sobre el espacio, la ubicación y ruta de navegación.**
- **Elimina el exceso de información**

Wayfinding y Señalética Según Paul Mijksenaar

El Wayfinding propone el testeo de cada elemento visual que se diseña con los usuarios, es necesario probarlos para así asegurar que el significado es comprensible. Paul Mijksenaar es un diseñador de información, los trabajos de señalética diseñados por su firma son referentes mundiales de wayfinding y señalética. En el desarrollo de los sistemas de información y orientación Mijksenaar aplica teorías y soluciones que han demostrado ser eficaces:

Diseño adaptado a los usuarios

Mijksenaar apunta a soluciones que incluyen a todos y eliminan la necesidad de ayudas adicionales. Ante las múltiples posibilidades, examina detenidamente la situación específica antes de desarrollar un sistema de orientación que tome en cuenta a usuarios de todas las edades, incluyendo a aquellos no videntes y con problemas de movilidad. Al centrarse en los usuarios desde el inicio hasta el final, se evita la necesidad de información especial.

Diseño sostenible o sustentable

Instalaciones generales, la señalización y la información no son sujetos a cambios frecuentes. Para asegurarse de que el cliente de un sistema de orientación con una larga vida útil, hay que apuntar a la creación de diseño atemporal y el uso de materiales sostenibles.

Un buen servicio asegura una buena experiencia

Letreros de orientación de fácil uso tiene un gran impacto en el nivel de satisfacción de los visitantes. Correcta, comprensible, coherente, señalización claramente diseñada - y la información adicional - hace sentir cómodo y fomenta un sentido de confianza.

Arquitectura y Ambiente

Un buen wayfinding está determinado por la arquitectura, diseño de interiores, rutas, líneas de visión, señalización y otras fuentes de información. Un ambiente agradable y una buena experiencia de orientación van de la mano.

Reconocimiento de tipologías de Señalización

Toda señal debe satisfacer los siguientes requisitos mínimos para cumplir integralmente su objetivo:

- a) debe ser necesaria
- b) debe ser visible y llamar la atención
- c) debe ser legible y fácil de entender
- d) debe dar tiempo suficiente al usuario para responder adecuadamente
- e) debe infundir respeto
- f) debe ser creíble

Antes de adentrarnos en casos de estudio de sistemas de señalización es necesario comprender los objetivos generales de la señalización, que son aplicados en sistemas de información, como son por ejemplo el transantiago, y la señalización de tránsito.

La siguiente tipología se define según la función del mensaje que poseen las señales.

- **Informativas:** Informan al usuario de los contenidos del lugar, Ejemplo: Placa con nombres de árboles, horarios de zonas edificadas, y servicios.



- **Orientadoras:** Informan al usuario del lugar en el que está (contexto total), Ejemplo: Mapa del lugar.



- **Direccionales:** Informan al usuario de las circulaciones y direcciones del lugar, Ejemplo: Flechas de ingreso y Salida.



- **Reguladoras:** Informan y previenen al usuario, también lo incita a acciones positivas, Ejemplo: “Recicle su basura por favor” “No fumar” “Prohibido el ingreso”



- **Nominativas:** Nombra los lugares, indicando al usuario del punto en el que se encuentra. Ejemplo: Carteles con Nombres de un lugar.



- **Pictogramas indicativos:** Sirven para indicar servicios y zonas de manera sintética y fácil para el lector.



Para estos ejemplos se extraen imágenes de las señales diseñadas para el sistema de información del Transantiago, e imágenes del manual de señalización de tránsito.

Casos de Estudio: Sistemas de señalética en Chile

Para la construcción del sistema de señalética del Parque en Placilla pensamos en la identidad del lugar como algo relevante a la hora de diseñar, es por esto que tomo estos referentes de diseño de información y señalética que se hicieron en el País, por diseñadores chilenos.

Estos sistemas contemplan Pictogramas y uso de la tipografía, cartografías, papelería y soportes.

Transantiago : Sistema de Señalética y Manual de Normas gráficas

El proyecto contempla el desarrollo de un Manual de Normas Gráficas para el Transantiago, que regula y especifica los diseños y componentes que forman parte del Sistema de Información a Usuarios (SIU)

Se contemplan los siguientes objetivos:

- conocer y evaluar el grado de aprendizaje y comprensión de los usuarios de transporte público respecto al SIU; conocer, detectar, enumerar y evaluar nuevos requerimientos de información que no estén actualmente contemplados en el MNG
- evaluar la eficacia de las piezas contenidas en el MNG y determinar su pertinencia, tanto en su manifestación visual como en las características y estructuras de sus soportes

A partir de los resultados obtenidos en el estudio de los usuarios se desarrollaron las primeras propuestas para las piezas que formarían parte de la actualización del MNG. Estas propuestas fueron testeadas durante el mes de enero y marzo de 2010, en distintos puntos de la ciudad. Posteriormente se desarrollaron ajustes finales de las piezas de acuerdo a las observaciones realizadas por la contraparte y la elaboración del Manual de Normas Gráficas. Este último considera todas las especificaciones necesarias para construir e implementar las piezas que conforman el nuevo SIU.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Tipografía

Aa TS Info Regular
Aa TS Info Gruesa
Aa TS Info Gruesa Oblicua
Aa TS Info Oblicua

2



3



4



5

2. Tipografía Transantiago, todas las variaciones de esta tipografía, pictogramas y logotipo están descargables en Transantiago.cl, Corresponden a l manual de Normas Gráficas desarrolladas por DET PUC.
3. Señalética en paraderos de buses transantiago
4. Fragmento del Manual de Normas Gráficas, especificaciones de algunas piezas gráficas.
5. Fragmento del manual de Normas Gráficas, señales reguladoras y nominativas, junto a pictogramas

Sistema de Señalética para Sernatur

Sistema de Señalética para las oficinas de Sernatur a lo largo del país. Se desarrollaron además cartografías para cada macro-zona de Chile y principales ciudades del país, identificando hitos y destinos turísticos relevantes para los visitantes, estos mapas ocuparon los muros de cada oficina para entregar la información.

Se desarrolló además un nuevo sistema de uso público que consta de 10 categorías y un total de 135 pictogramas turísticos y de servicios. Se generaron también folletos turísticos mediante la elaboración de un manual de normas gráficas y plantillas replicables.

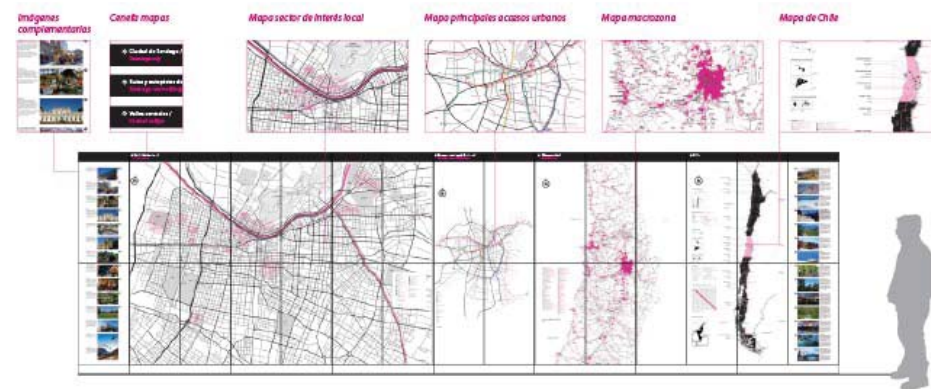
Pictogramas

El sistema de pictogramas constituye un esfuerzo por normalizar y dar consistencia a los símbolos públicos en el ámbito turístico. El sistema de pictogramas tiene distribución gratuita, para así asegurar experiencias de interpretación, aprendizaje, y mejorar la experiencia gracias a la disponibilidad de información visualmente oportuna.

El proyecto contempló un nuevo sistema de 135 símbolos, que incluyó requerimientos de nuevas categorías y ajustes con los estándares internacionales. A ello se sumó una estrategia de validación en su aplicación en mapas, señalización y folletería.

Tipografía

Para el diseño de cartografías, folletos y señalética se usó Myriad Pro, por sus variantes tipográficas y su versatilidad en señalética.



6



7



8



9

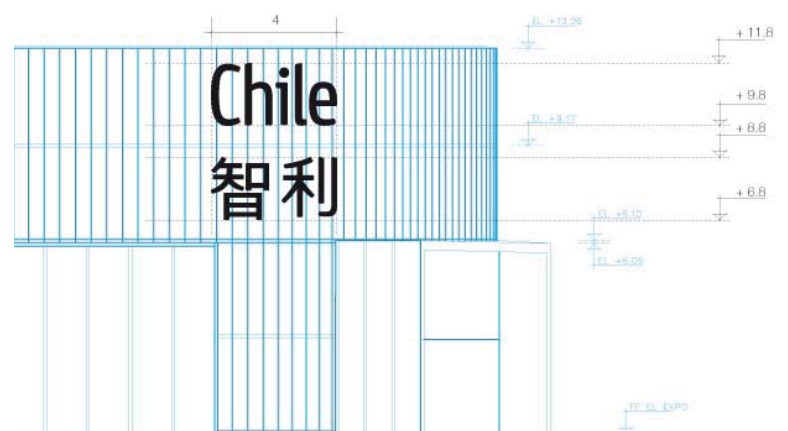
- 6. Fragmento del manual de normas gráficas, Cartografías informativas, para oficinas Sernatur
- 7. Combinación de Pictograma, color, y tipografía, para la señalética de las oficinas de información del Sernatur
- 8. Aplicación de la señalética en oficinas de Santiago
- 9. Cartografías en oficinas

Sistema de Señalética para el Pabellón de Chile en Shanghai

Para el Pabellón de Chile en Shanghai se creó todo un sistema señalético, para el cual se creó una tipografía que funcionará también con el Chino, idioma principal de la exposición, además de los pictogramas, todos con fondo negro, lo que permite al usuario encontrar de manera rápida la información que necesite. Se trabajaron señales muy austeras con el fin de no intervenir la riqueza de los materiales con que se resolvió la ambientación del recinto.



10



11

- 10. Señales Pabellón de Shanghai
- 11. Fachada Pabellón <http://filete.cl/identidad/senaletica-pabellon-chileno-expo-shanghai-2010/>

Sistema de Señalética Metro de Santiago

Debido a la integración del Sistema de Transporte Transantiago, El metro de Santiago debió actualizar la información dentro de sus dependencias, En esta actualización se homogeneizaron los lenguajes gráficos de ambos sistemas, pensando en que el usuario haga uso de esta información de manera integrada en los paneles. En las cartografías del metro se incluyeron los recorridos del transantiago relacionados, lo mismo en el esquema de las estaciones del metro, por cada bus intermodal del transantiago se agrega un pictograma que indica bus, y el nombre del recorrido.



12



13

- 12. Sistema de señalética metro de Santiago actualizado en conjunto Transantiago
- 13. Cartografías Líneas del metro intervenidas con recorridos de Transantiago (www.det.cl)

Casos de Estudio: Sistemas de Información en Parques

Este estudio exhibe las distintas señaléticas construidas para parques o exteriores, cada parque posee su identidad y relevancia dentro de una ciudad o una cultura, este acercamiento a parques de diferentes índoles me permite comprender como funciona la organización de la información en exteriores, desde el punto de partida (identidad corporativa) para el sistema de información exterior, pasando por la organización de contenidos en soportes, lo que sería el sistema de información, hasta las especificaciones técnicas que permiten que el sistema de señalética pueda ser construido.

Pompeya

Proyecto de señalética de las ruinas de Pompeya, trata de la construcción de la identidad visual, La premisa es la memoria, la continuidad y la identificación con el pasado. Pompeya es el complejo arqueológico más visitado del mundo y es considerado desde 1997 patrimonio de la humanidad por la Unesco, en este lugar se manifestó la necesidad de comunicar, para comunicar era necesario contar la identidad propia que distingue al lugar.

Se realizaron catálogos, monografías, papelería y soportes de información para el lugar.

Se opta por un sistema de señalética poco tradicional, para economizar puntos de información, con materialidades innovadoras tanto como para la gráfica como para el soporte, como resina epoxídica coloreada, de bajo costo para su mantención.

La materialidad escogida es de alta durabilidad, y es posible restaurarla en caso de deterioro.

La forma se pensó de manera que se pudieran contener varios datos en un puro elemento, Un poste alargado y estrecho, de sección elíptica y con dos caras.

Organización de contenidos

La organización de los contenidos de la señalética de Pompeya permite la reducción de postes a instalar en el lugar.

- Parte superior: Nombre de la calle
- Parte central: Nombres de las casas que puedan visitarse en esa calle
- Indicaciones relativas a la orientación, como señales direccionales y datos de servicios

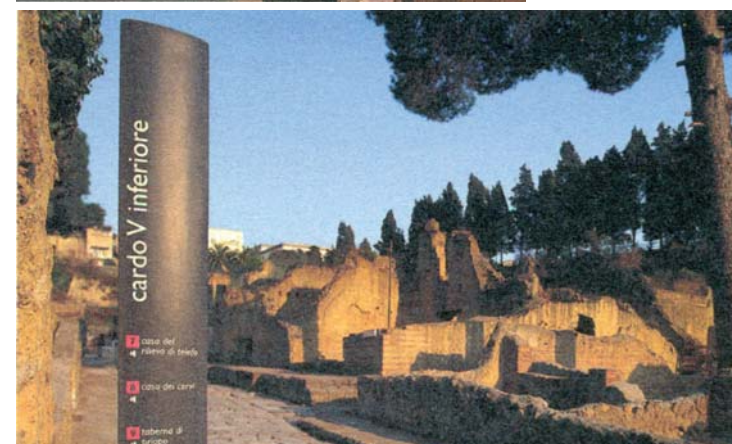
Esta propuesta de señalética se complementa con el sistema informativo:

Una pequeña guía se distribuye en la entrada con el fin de evitar la instalación de paneles didácticos que hubieran resultado espacialmente invasivos.



SOPRINTENDENZA
ARCHEOLOGICA
DI POMPEI

14



14. Imágenes Señalética Pompeya, Revista Experimenta N°45

Parque Josteldalsbreen, Noruega

El Parque Nacional Josteldalsbreen, de Noruega ha sido implementado con un sistema de señalética para informar al turista. Un sistema de señales que se integran con el paisaje en relación al gran glaciar que hay en él. La materialidad de los módulos es una mezcla de plástico granulado reciclado y un plástico en base a poliéster. Los colores utilizados evocan los del glaciar, lo que genera una unidad coherente con el lugar.

15. fotografías sitio del parque www.josteldalsbreen.com

15



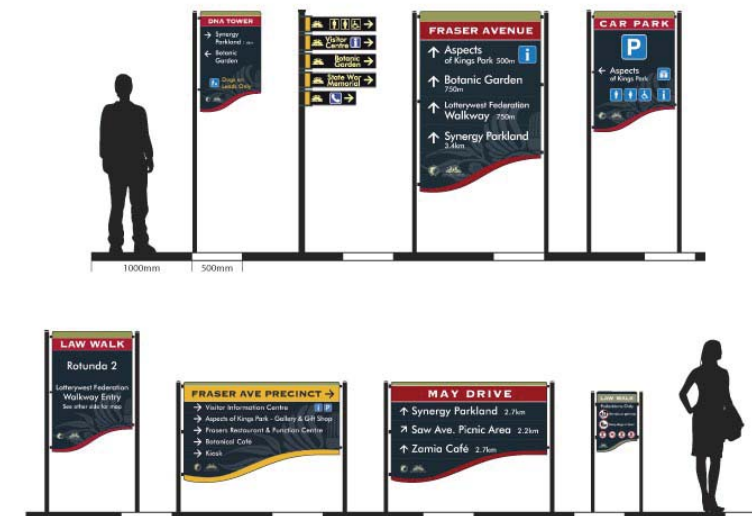
Kings Park, Australia

Kings Park and Botanic Garden es visitado por millones de personas cada año. Es el destino turístico más popular en Australia Occidental y está situado junto al río Swan. La señalética de este parque tiene un corte ondular que tiene sincronía con el río, la materialidad es acero inoxidable en soporte de perfiles de hierro. Se observa la división de las señales de la siguiente forma: Las señales amarillas corresponden a las direccionales y que sitúan al usuario caminante en el lugar, las rojas son exclusivamente para el tránsito en automóvil y las verdes informan acerca de las especies, flora y fauna, también funcionan como informativas.



16. Fotografías y Esquema Señales Parque Kings <http://www.axiomdp.com.au/project/kings-park-wayfinding-signage/>

16



Julius Kleiner Parque Memorial, USA

Señalética creada para la ciudad de Meridian, en el estado estadounidense de Idaho. Se puede observar que el argumento de la señalética proviene del árbol, pues las señales poseen hojas, los creadores de esta señalética son Trademark Sign Corp. La señalética se caracteriza por usar al árbol como emblema y las hojas en cada una de las señales que orientan e informan al usuario, en el proceso de maquetado de este proyecto hicieron modelos cortados en láser, para que los usuarios tuvieran acercamiento con el objeto, y así evaluar el éxito de su diseño. El mobiliario de este parque incluye bancas también con árboles y tramas de hojas caladas. Pensando en la durabilidad de las señales se trabajó en Acero inoxidable de gran espesor y las señales todas apertadas a un soporte de hormigón.



17. Prototipos cortados en láser, previos diseños de la señalética fotografías www.tmsignsco.com

18. Señalética del Parque Memorial



18

Olimpiadas 2012, Londres

Para las olimpiadas de Londres 2012, se creó todo un mobiliario señalético, las estructuras estuvieron a cargo de una oficina de arquitectura, y la gráfica a cargo de "Yasmine", una agencia de diseñadores gráficos. Las dimensiones de la señalética corresponden a la magnitud del evento y la inmensidad del lugar de estas Olimpiadas. Con un color magenta muy vistoso y una tipografía en blanco, la tipografía usada es New Johnston TFL. El logo de London 2012 fue el que le dió la forma y angulación de remates a las grandes señales del evento.

19



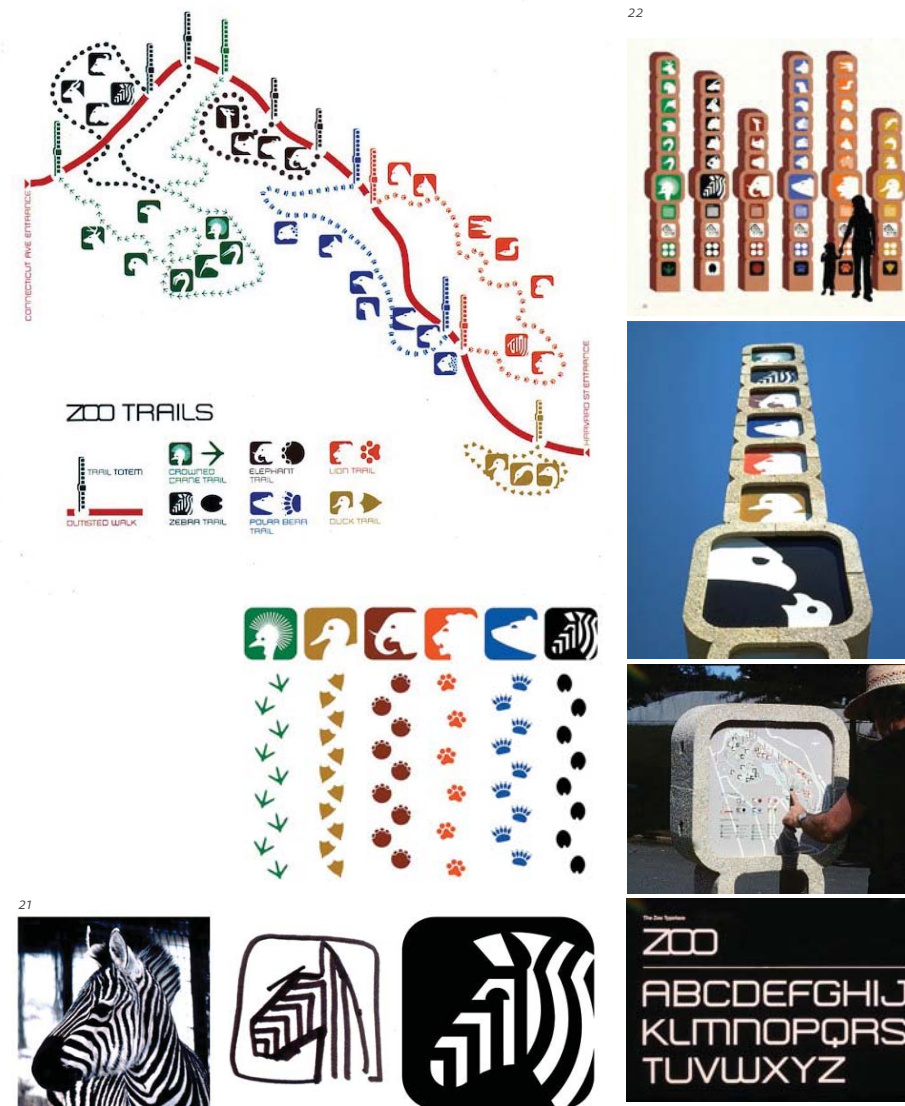
19. La señalética de los juegos olímpicos, basada en los trazos que componen al logo

National Zoological Park, Smithsonian, US

El diseño de los pictogramas y la señalética de este zoológico diseñada en 1973 en USA estuvo a cargo del mítico diseñador Lance Wyman (que estará presente en varios de los estudios realizados a lo largo de esta recopilación) junto a Bill Cannan, y varios colaboradores. Las señales en este lugar se reducen a unos tótems de gran altura ensamblados por piezas de hormigón. Los tótems sirven al usuario para identificar los distintos senderos. Estas estructuras proporcionan espacios para la información visual codificada pertinente a las características de ese camino. Según las especies se dividió en seis colores, que pueden observarse tanto en los tótems como en el mapa informativo y de ubicación, el que fue ubicado en la parte baja de éstos para así entregar la información visual al transeúnte. La parte superior muestra pictogramas de animales que están en exposiciones a lo largo de cada sendero. El panel de bienvenida al zoológico es de grandes dimensiones y marca toda la estructura gráfica del parque, el logotipo representa la continuidad de las especies. Se crearon 26 pictogramas de los distintos animales en exposición en el zoológico, estos pictogramas poseen relación con la forma de las figuras ensambladas de los tótems. Se creó también una tipografía que se construye con una geometría similar a los cuadros de los tótems. Otra de las innovadoras ideas fue que se usaron huellas de animales en cada sendero, diferenciadas por sector y color, para guiar al usuario en su camino. Este es un gran ejemplo de una buena experiencia en Diseño. Wyman y Canaan hicieron la experiencia del zoológico algo entretenido y simple para los visitantes.



20. Identidad corporativa del zoológico, logotipo compuesto por las señales



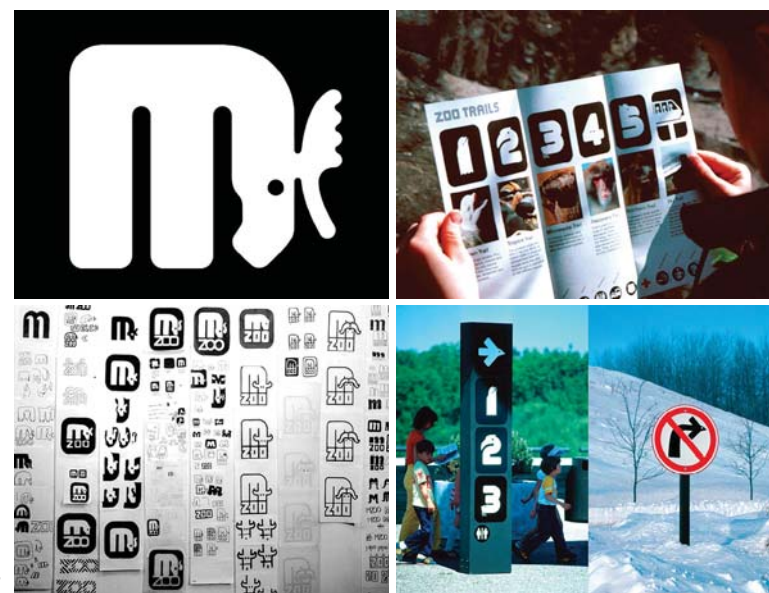
21

22

- 21. Proceso de diseño de pictogramas zoológico, el trabajo también incluye una tipografía, fotografías www.creativereview.co.uk
- 22. Senderos marcados por color, animal y huella, con estos tótems señaléticos

National Zoo, Washington D.C

Este trabajo es de Lance Wyman en conjunto con Bill Canaan, para esta ocasión diseñaron la imagen del zoológico, y los pictogramas para la señalética del parque, el logotipo del parque posee gran vínculo visual con los pictogramas, todos se forman como una sola familia. Además de la señalética se trabajó en la papelería del zoológico. Para lo que también se crea una tipografía que posea coherencia con la gráfica propuesta. El diseño de pictogramas no se limita sólo a los animales, los cuales tienen forma de número, el cual divide los sectores de exposición de animales. También se trabajó en pictogramas para los servicios del recinto. (Baños, estacionamientos, información, cafetería, etc) Se logra una coherencia en las señales y la imagen del zoológico.



23

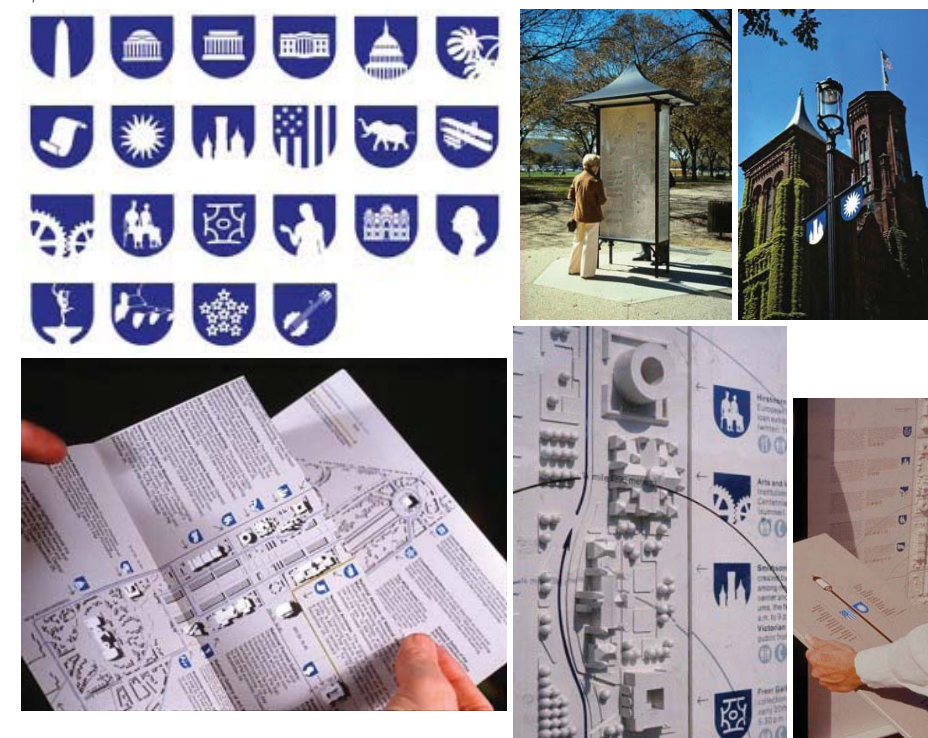


23. Logotipo, señalética con pictogramas, informativa y reguladora. tipografía para el uso señalético fotografías National Zoological Park www.lancewyman.com

Smithsonian National Mall

Proyecto de un sistema de señalética en el Mall nacional para dar cabida a la gran cantidad de visitantes que se esperan para el 1976 la celebración del Bicentenario de América. (también de Wyman y Cannan)
El centro comercial carecía de un programa de información organizada sobre los museos y monumentos que lo rodean. Era difícil identificarlos debido a los grandes árboles. alrededor del mall hay especies de quioscos de doble cara que contienen mapas tridimensionales hechos de resina moldeable, los que permiten distinguir los variados monumentos. Son Dieciocho quioscos que fueron colocados estratégicamente en el centro comercial en zonas de mucho tráfico o cerca de la entrada de cada edificio. Incluyen paneles laterales. Existió toda una gama de folletería con mapas folletos plegables que tenían relación con las dimensiones de los "mapas quioscos". Otros paneles ilustran las principales autopistas, el mapa de metro, líneas de autobuses y transporte turístico. Se identificaron todos los edificios en el centro comercial con pictogramas y proporcionaron datos sobre sus colecciones, servicios y horas de operación.

24



24. Pictogramas del Parque, mapas infográficos construidos con resina, e iluminación señalética fotografías sitio www.billcannandesign.com

Abbaye Du Thoronet, Provence, Francia

Es uno de los monumentos mas visitados a las afueras de París, Es una antigua Abadía construida a finales del siglo XII, hoy restaurada como museo, está ubicada en el sureste de Francia, y se distingue principalmente, al igual que otras abadías, por su pureza, armonía y falta de decoración y adorno.

Por esta razón la intervención señalética realizada en este lugar se trabaja particularmente en los suelos, pero al contrario de otros proyectos trabajados en los suelos, no están pintadas ni pegadas las señales en el, la señalética del lugar es una suerte de polígonos triangulares construidos mediante la angulación de la tipografía caladas en el material, las señales son nominativas, pues nombran los lugares y bajo el nombre del lugar está presente una numeración.

La señalética es sutil, no interviene la pureza del lugar, con un color neutro, lo que permite que sea visible es el contraste de la tipografía calada con el lugar.



27

27. Las imágenes muestran la facilidad al momento de instalar la señalética, Fotografías señalética abadías: <http://www.behance.net/gallery/Abbaye-Du-Thoronet-with-Eduardo-Souto-Moura/5118857>

Parque Moinhos de Vento, Brasil

Este proyecto incluye el sistema de pictogramas, señalética, mobiliario, cartografías y folletería. Los pictogramas están construidos en base a una grilla triangular, las señales en placas de metal, poseen cierta sincronía con los pictogramas, ya que responden a este orden triangular, lo mismo con el mobiliario del parque, es necesario aclarar que este es un proyecto que aún no se realiza. Hay algo relevante a la hora de observar los pictogramas de este diseño señalético, aquellos son difíciles de entender puesto a la abstracción geométrica de las figuras, sin embargo poseen trazos que se replican en las esquinas de los paneles señaléticos.

28



28. Imágenes de prototipos de la señalética propuesta, algunos de los pictogramas diseñados para el parque y cartografía para el visitante, sitio del proyecto: <http://www.behance.net/gallery/Parque-Moinhos-de-Vento/257641>

Casos de Estudio: Pictogramas en sistemas Señaléticos

Un pictograma es un signo que representa esquemáticamente un símbolo, objeto real o figura. Es el nombre con el que se denomina a los signos de los sistemas alfabéticos basados en dibujos significativos.

- Un pictograma debería ser enteramente comprensible con sólo tres miradas.
- En el diseño de un pictograma deberían suprimirse todos los detalles superfluos

Algunos son de carácter icónico y otros son aprendidos.

Características de un Pictograma en relación a la señalética

- Su lectura debe ser rápida, clara y eficiente
- Su forma debe ser simple, sin llegar a lo abstracto
- No debe representar ambigüedad, ni semiótica, ni gráfica
- Su significado debe ser monosémico e inequívoco
- Se representa con **una acción, un objeto**

Objetivos del diseño de pictogramas

- Representación visual de significados específicos
- Constistencia gráfica, relación entre sus pesos, forma
- Legibilidad

29



29. Pictogramas Sernatur, en base a estos pictogramas se hace un análisis del trazo que compone a los dibujos, sirviendo para la construcción de los propios pictogramas, se pueden descargar en www.sernatur.cl

Pictogramas Sernatur

Los siguientes pictogramas fueron desarrollados por el departamento de Diseño de Información UC, durante el año 2011, corresponde al nuevo sistema de pictogramas para el Servicio Nacional de Turismo en Chile, con el objetivo de actualizar el sistema de pictogramas existente.

Se desarrolla visualmente asociado a las representaciones de significado en conjunto con la consistencia gráfica y legibilidad, donde posee relevancia "la mirada local y analítica sobre símbolos universales estandarizados" Fueron pensados para usarse tanto en señalética, como en cartografía.

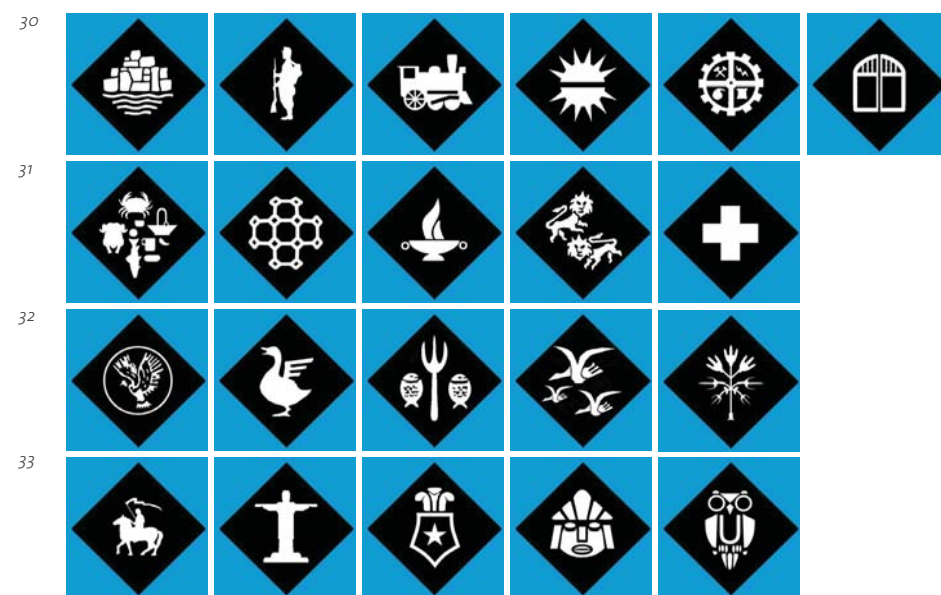
Sistema de Signos Antiguo Metro Santiago

Estos signos fueron diseñados por el dibujante, diseñador y arquitecto Jaime Escudero Sanhueza, uno de los precursores del cómic contemporáneo chileno, y correspondió a uno de sus últimos grandes trabajos antes de su retiro,

En vez de estar nombrados, cada estación de la línea uno poseía un logotipo característico, que tenía relación con el lugar al que representaba, Esta suerte de pictogramas poseen un fondo romboidal, como el logotipo del metro, el cual posee tres rombos compuestos horizontalmente, en un principio fueron de estos colores (azul con negro) pero con el tiempo cambiaron según los colores corporativos del metro a blanco con rojo,.

Sin embargo se puede distinguir un problema visual, la incoherencia gráfica entre uno y otro. La relación de los trazos es casi imperceptible, esto se debe a que se diseñaron como conceptos independientes al crear un logotipo para cada lugar, no como una familia pictográfica. En algunos casos, las imágenes son simples, en otros hay un gran rango de detalles que incluyen trazos interiores.

- 30. Algunas estaciones cambiaron sus nombres con el tiempo y cambios de gobiernos, hasta ya no utilizarse estos logotipos. Estaciones representadas De izquierda a derecha: Tajamar, Baquedano, Estación central, Ecuador, Universidad técnica, La portada
- 31. Mercado, Las rejas, Los héroes, Los leones, Salvador
- 32. Moneda, Pila de Ganso, Neptuno, Pajaritos, Santa lucía
- 33. Pedro de Valdivia, Universidad católica, República, ULA, Universidad de Chile



Tipografía Pictográfica Tepu, Chile

Tipografía diseñada para mapas temáticos, infografías y señalización. Tepu recoge y transforma aspectos de la cultura que se genera en torno a las rutas y caminos en Chile, dándole identidad a los caracteres y generando mayor familiaridad y empatía en las personas. Se agrupa en 4 líneas: transporte, flora y fauna, servicios y patrimonio y viene en sus variables positiva y negativa. Originalmente, fue pensada para comportarse apropiadamente en tamaños reducidos e impresiones de baja calidad, por eso sus formas abiertas y los detalles en sus contraformas. Esta tipografía fue Seleccionada en la bienal Tipos Latinos 2012

34



34. Imágenes del proceso de dibujo de la tipografía pictográfica Tepu, desarrollada por www.picta.cl, a la derecha el afiche final de presentación.

Sistema de Pictogramas Antiguo Metro de Mexico

Este sistema de pictogramas para el metro de México fue diseñado por Lance Wyman, cada estación era identificada por su nombre, color y símbolo, los símbolos fueron diseñados para representar aspectos destacados acerca del vecindario de cada estación, ya sea un referente histórico, un hito, o actividad pertinente, Cada símbolo servía a los usuarios en la orientación y sistema señalético.

El sistema incluye también pictogramas de servicios que el metro incluye, los cuales son en blanco y negro, con algo del color naranja del logotipo del metro, y magenta de los pictogramas



35

35. Pictogramas para la línea del metro de México, se dibujaron pensando en los hitos característicos de cada vecindario cercano a la estación, el logotipo del metro marca el fondo de los pictogramas y esta diseñado pensando en los carriles del metro. Los pictogramas de Servicio, en blanco y negro, poseen también los colores de los pictogramas del metro, y del logotipo, de esta forma se ven unificados

Pictogramas AIGA

Este sistema de 50 signos símbolo fue diseñado para su uso en la vida moderna: en aeropuertos y otros centros de transporte y en grandes eventos internacionales. Producida a través de una colaboración entre el AIGA (Asociación de Diseñadores Gráficos de EE.UU.) y el Departamento de Transporte de EE.UU. (DOT), son un ejemplo de cómo los diseñadores pueden abordar una necesidad de comunicación universal.

Antes de este esfuerzo, numerosas organizaciones internacionales, nacionales y locales han desarrollado símbolos para guiar a los pasajeros y peatones a través de los medios de transporte y otros sitios de intercambio internacional. Sin embargo no existía un sistema de signos que comunicara el rango requerido de mensajes complejos, se dirigió a las personas de diferentes edades y culturas, y son legibles e inteligibles a distancia.

Para desarrollar este sistema, AIGA y DOT. elaboraron un inventario de los sistemas de símbolos que se habían utilizado en varios lugares en todo el mundo, desde los aeropuertos y estaciones de tren tanto como para los Juegos Olímpicos. La AIGA designó un comité de cinco principales diseñadores gráficos, quienes evaluaron los símbolos e hicieron recomendaciones para la adaptación o reajuste de ellos.

Un primer conjunto de 34 símbolos se publicó en 1974, y recibió uno de los primeros Premios de Diseño presidenciales; se añadieron 16 símbolos más en 1979. Estos símbolos son de libre acceso pues no poseen copyright y se han convertido en el estándar para los pictogramas.



36

36. Los pictogramas diseñados por la AIGA están para descargar en el sitio www.nounproject.com, sitio que busca ampliar el lenguaje visual de nuestro mundo. Justificando que los símbolos tienen la capacidad de superar las barreras culturales y de idioma y ofrecer información concisa sin esfuerzo y de forma instantánea, nounproject combina con la tecnología para crear un lenguaje social que une al mundo, cada diseñador puede contribuir con su trabajo en su perfil de nounproject

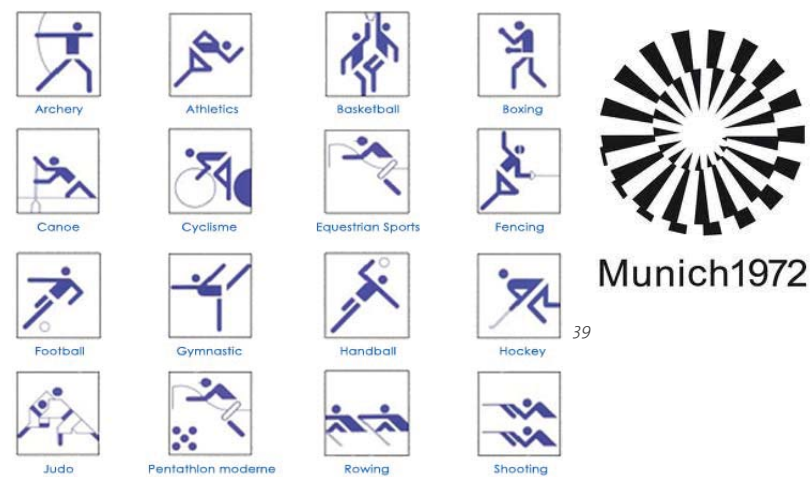
1972: Munich

fue creado por el prestigioso diseñador alemán Otl Aicher, fundador de la escuela de Ulm y pionero en el diseño de sistemas.

Su trabajo no se limitó a la creación del imago tipo; se extendió desde la estructuración de la identidad y la gestación del programa de señalética al completo, hasta la cartelería e incluso la realización del diseño de la primera mascota para unas olimpiadas, el perro Waldi.

El imago tipo se ordena en base a un esquema rectangular, compuesto en la parte superior por un símbolo circular resuelto a partir de una espiral y el logotipo con en nombre de la ciudad y el año en la parte inferior. Se pretende con el remitir a los destellos de luz provocados en el momento de prender la llama olímpica en el pebetero, además de evocar otros conceptos intangibles como la frescura, el espíritu de los juegos, entre otros

Diseñados por el grupo de diseñadores "Yasmine" Los pictogramas de los Juegos Olímpicos de Londres posee trazos basados en el diseño del mapa del metro de Londres, basado específicamente en los animales que se veían al mirarlos de lejos, los trazos de estos pictogramas proyectan líneas, y son de colores iguales al del logotipo del evento. Sin embargo se creó otra



Pictogramas Juegos Olímpicos

Para entender el uso de los pictogramas es bueno observar el sistema pictográfico de los Juegos Olímpicos y ver el avance que han tenido desde sus inicios hasta ahora, el trazo, la forma y la escala de abstracción de los elementos gráficos con los que nos encontramos.

Lo que sucede con la gráfica de los Juegos Olímpicos es que todo debe tener relación, los pictogramas deben estar estrechamente ligados a la imagen, deben ser claros y consonantes con los otros elementos visuales, como sería el emblema y colores del sistema completo, los pictogramas actúan como portadores de conceptos y de la cultura del país de acogida.

1968: México

El diseñador de estos pictogramas es Lance Wyman, un reconocido diseñador de pictogramas para sistemas señaléticos, Quien se basó en los glifos de las culturas prehistóricas, Lance Trabajó también el diseño del logotipo, que tiene relación con el op-art, característica que se ve replicada tanto en los pictogramas como en el sistema gráfico completo.



37

37. Diseño del logotipo, que fue inspirado en motivos mexicanos, los pictogramas poseen coloridos fondos para dividir los deportes imágenes: www.lancewyman.com

2008: Pekín

Los pictogramas de los Juegos Olímpicos de Pekín utilizan la estructura del sello chino script como su forma básica, mientras que la incorporación de la pictográfica encanto de los huesos oráculo escrito (Jia gu wen) y el bronce-ware script (jin wen). El diseño se caracteriza por el movimiento y el dinamismo de cada deporte, y es fácil de reconocer, recordar y utilizar. A través de la hábil aplicación del fuerte contraste entre el blanco y el negro, los pictogramas de los Juegos Olímpicos de aquel año demuestran características especiales de circulación, grácil encanto de dinamismo y riqueza cultural connotaciones, lo que lo lleva a la unidad de "forma" y "contenido".



38

38. De esta propuesta es importante rescatar el rasgo que toma esta familia de iconos, en cuando a su composición de líneas que los hace totalmente compatibles con el trazo tradicional del los caracteres chinos.

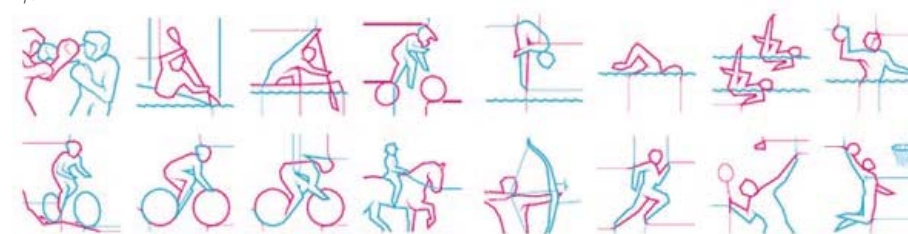
2012: Londres

familia de pictogramas, que son de bloque y se puede evidenciar aún más el deporte que representan, estos son los pictogramas informativos de los juegos de ese año. Estas dos versiones corresponden al evento del 2012.

39



40



39. Pictogramas, logotipo y señal que incluye a ambos, se observa que la angulación diagonal que se da a los pictogramas se repite en el corte de la placa señalética, de diagonal también tiene algo el logotipo. www.brandemia.org

40. Los pictogramas lineales son de la misma gráfica que el logotipo que definió la señalética del evento, Imágenes: www.brandemia.org

Análisis Tipografías uso señalético

No todos los caracteres tipográficos son aptos para el uso en señalética, la tipografía para señalética debe ser funcional en el sentido que cumpla con las premisas de legibilidad e inteligibilidad, debe ser visible a distancia en el mínimo tiempo posible, para que esto se cumpla debe ser dueña de una simplicidad en su forma. Opuestamente, los caracteres no deben ser ornamentales ni ornamentados, menos usar sólo mayúsculas, pues en frases más largas son menos visibles. Es así como nos encontramos con aquellas tipografías de caracteres lineales y uniformes son las más aptas para uso señalético;

- Poseen un diseño limpio y proporcional
- Carácter neutro
- Mínimas connotaciones estilísticas y expresionistas
- Grosor del trazo equitativo

Algunas tipografías aptas para señalética son:

Helvética

Desarrollada por Max Miedinger en la década de 1950 para la fundición de tipografías Haas'sche Schriftgießerei de Suiza. En la llamada Schelster Grotesk (1980) puede verse el punto de partida tipográfico de la helvética de Max Miedinger. Es muy buena para su uso en títulos u otras aplicaciones donde el texto es corto y de gran tamaño.

En su época, Schelster y Giesecke vendieron matrices de esta tipografía a muchos talleres de fundición

Univers

Este espécimen diseñado por Adrian Frutiger en 1954 para la Fundición Deberny & Peignot, para su uso en composición y fotocomposición en metales. Escapa también de las formas geométricas y constructivistas. posee un acentuado contraste de trazos gruesos y finos y el óvalo algo más esquinado.

Frutiger

A principios de la década de los setenta se le propuso a Adrian Frutiger idear un sistema de señalización para todas las instalaciones del aeropuerto Charles de Gaulle: La idea era elaborar un alfabeto adecuado para indicar caminos. Se creo con la idea de que cada letra debe ser tan clara y unívoca como la forma de una flecha.

Características:

- Comprensión inmediata de los signos
- Puede verse oblicuamente, no necesariamente de frente
- Palabras, cifras y abreviaturas deben ser visibles a una distancia entre cien y quinientos metros

(reflexión sobre signos y caracteres, La tipografía Frutiger, pág 96, Adrian Frutiger)

Din 1451

Las letras DIN hacen referencia al Deutsches Institut für Normung (Instituto alemán de estándares industriales). En 1936 fue declarada por el Comité alemán de estándares como la tipografía para las áreas de tecnología, tráfico, administración y negocios. La selección de un palo seco se debe a su legibilidad y a las formas geométricas y fáciles de reproducir. Su intención no era orientarla para usos “artísticos” o publicitarios, de hecho, hubo bastantes discrepancias sobre su calidad estética. Aún así, se extendió rápidamente por toda Alemania, especialmente en la señalización de carreteras. La versión contemporánea de esta tipografía fue acogida por diseñadores de todo el mundo y utilizada en todo tipo de aplicaciones como libros, carteles, publicidad o revistas debido a su apariencia funcional y moderna.

Eurostile

En 1952, Aldo Novarese y Alessandro Butti diseñaron para la fundición Nebiolo la tipografía Microgramma, que gozaría de una gran popularidad como letra de exhibición y publicidad, aunque solo poseía mayúsculas. En 1962 Aldo Novarese ampliaría la gama de caracteres añadiéndole las minúsculas y la fundición le cambió el nombre a Eurostile. Su diseño está relacionado con la época en la que se produce en vez de con los clásicos de épocas anteriores. Su apariencia a base de formas rectangulares con los bordes redondeados refleja el espíritu y diseño de los años 50 y 60 como las pantallas de televisión, coches, trenes o edificios modernos. Envuelve el texto con un aura tecnológica y funcional muy válido para aplicaciones de exhibición y pequeños bloques de texto.

Interstate

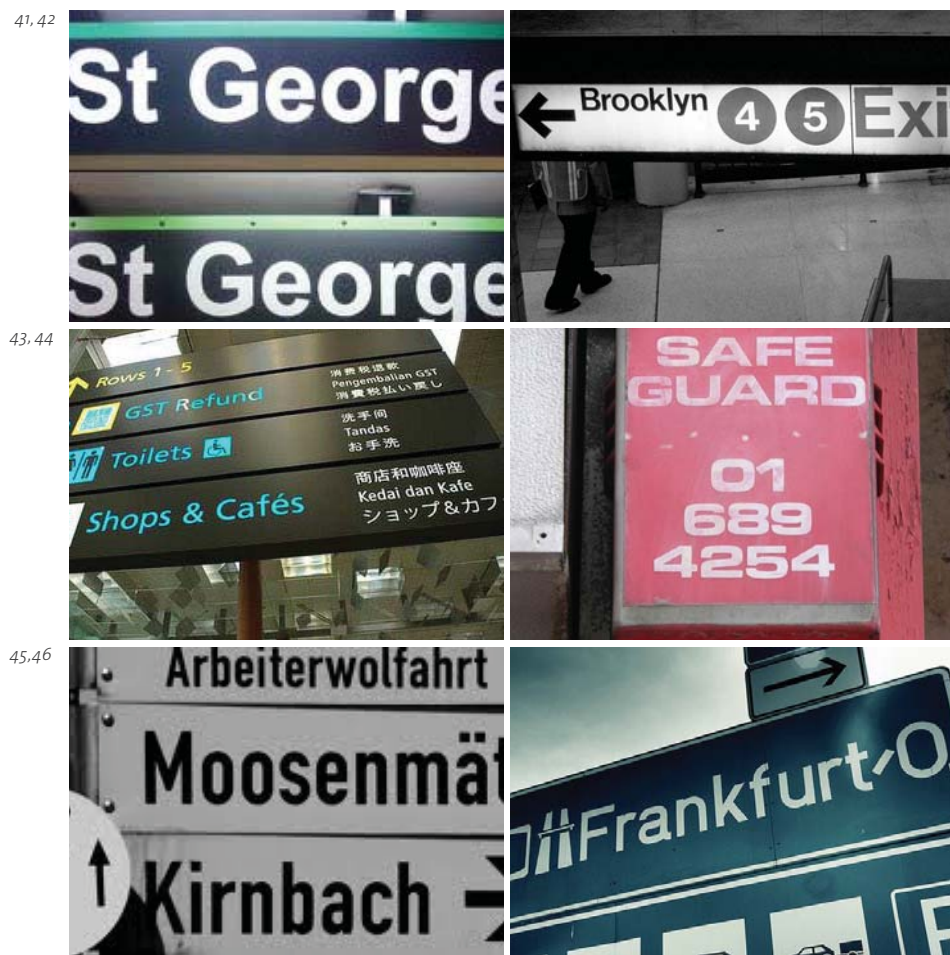
Interstate fue diseñada por Tobias Frere-Jones entre 1993 y 1999 para la fundición Bureau. Frere-Jones se inspiró en las señales de tráfico, este excepcional tipo sin serif es muy claro y legible. Una elección extraordinaria incluso para textos amplios. Sus numerosos pesos le añaden versatilidad. Está inspirada en el alfabeto utilizado por la Federal Highway Administration (Administración Federal de Autopistas) de los Estados Unidos para la señalización de las carreteras y autopistas que se extienden por sus distintos estados (de ahí su nombre).

Ganó popularidad como en los años 90. Debido a su gran espaciado entre líneas el cual es óptimo tanto para el uso de pantalla como en impresión.

“Los remates de trazos ascendentes y descendentes se cortan en un ángulo a la carrera (ver t minúscula, y l), y en trazos curvos (ver e minúscula y s), Son dibujados con un ángulo de 90 ° para el accidente cerebrovascular, posicionándolos en un ángulo a la línea de base. Los contadores están abiertas, incluso en los pesos condensados y en negrita, lo que contribuye a la legibilidad”

Conclusión Análisis tipográfico

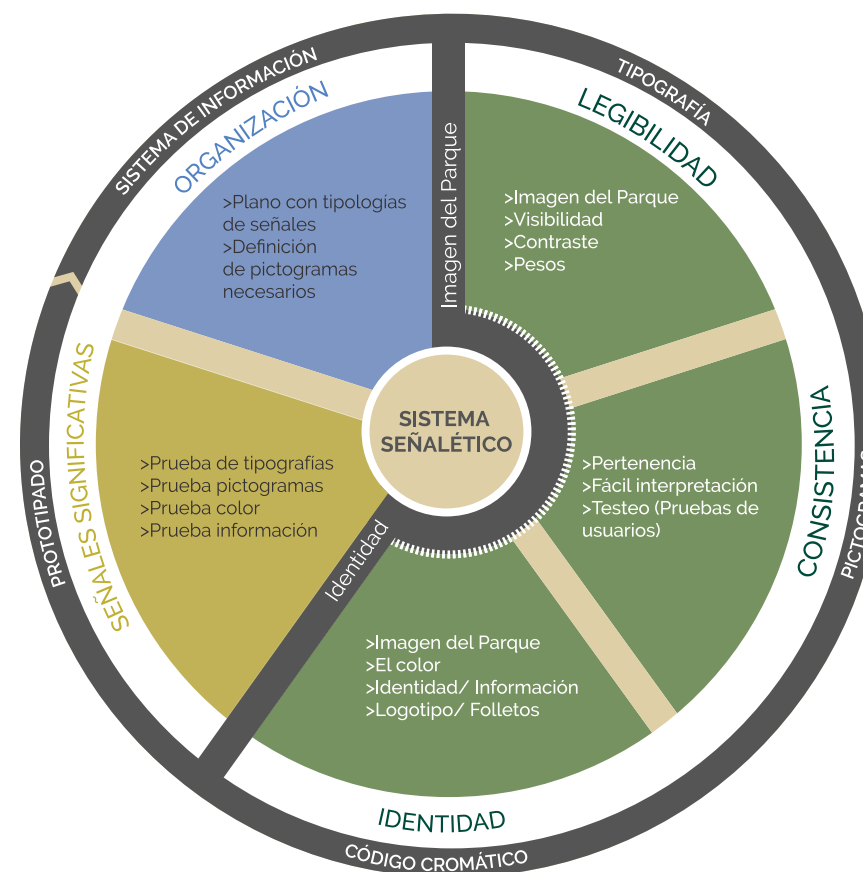
De las tipografías estudiadas y mundialmente reconocidas para uso señalético se puede concluir y asegurar su legibilidad, inteligibilidad y visibilidad, millones de usuarios en el mundo se ubican bajo sistemas de orientación visual que utilizan estas tipografías, tanto en metros, carreteras, calles, aeropuertos y variados servicios para las personas que lo habitan. Estas tipografías son usadas en sistemas señaléticos y en publicidad, pero sin duda lo que nos atañe es su uso en sistemas de orientación, y cómo son compuestas en relación a su contexto de uso y los soportes y colores utilizados para llamar la atención del lector.



- 41. Tipografía Helvética aplicada en señalética del metro de la ciudad de Nueva York
- 42. Tipografía Univers Aplicada en el antiguo metro de la ciudad de Nueva York
- 43. Tipografía Frutiger aplicada en un aeropuerto internacional, en conjunto con una tipografía de caractere chinos
- 44. Tipografía Eurostile, aplicada en señales de prohibición y en señales peatonales
- 45. Tipografía DIN 1451 aplicada en Alemania, País donde fue creada
- 46. Tipografía Interstate aplicada en una carretera de Frankfurt

Modelo Sistemas Señaléticos

A partir de lo observado en los casos de estudio, y en base a la lectura del libro de Joan Costa “La señalética” construyo este modelo, que propone un orden para los pasos a seguir al momento de diseñar sistemas señaléticos, se propone esta jerarquía desde la visión del diseño de la señalética para llevar a cabo este proyecto. El hacer modelos ayuda en la etapa de generar el proyecto, estos constituyen una visión coherente y total, siendo de lectura fácil y jerárquizada, permite también jerarquizar pasos o contenidos de un proyecto, los conceptos que aparecen en esta etapa de estudio debían ser ordenados de forma que ayudaran en el proceso de diseño, aquí se acota el sistema señalético para el posterior desarrollo del proyecto.



V

**Metodologías
aplicadas**

Experiencia Centrada en los usuarios

Es la manera como se siente el usuario de un producto o servicio. Se habla de experiencia de usuario al conjunto de factores que hacen que el usuario tenga una percepción positiva. La experiencia de usuario es todo lo que el usuario puede percibir, Diseñamos experiencia cuando se concreta lo que el usuario necesita.

Usabilidad

Para entender el funcionamiento de los sistemas señaléticos, durante la etapa de investigación del proyecto se realizaron idas a algunos Parques de la región, utilizando la metodología del Walkthrough.

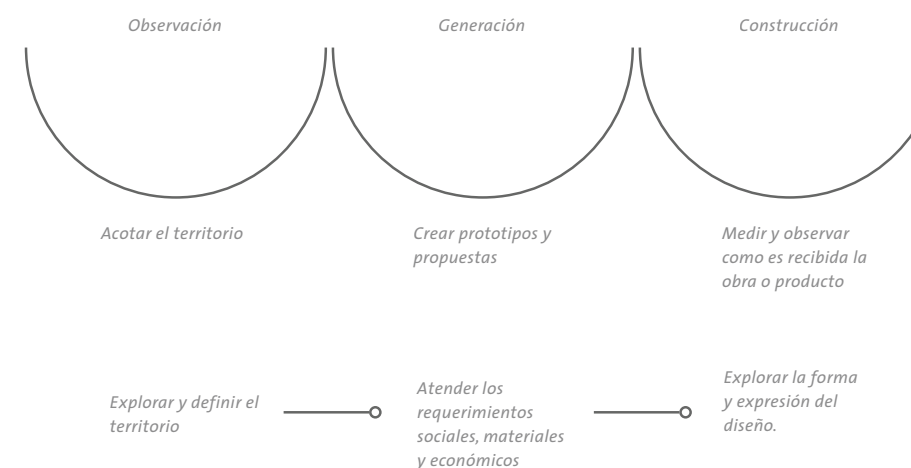
Hablamos de usabilidad en diseño, como una filosofía sobre cómo tratar a las personas, cuando hay diseño, se lleva a las personas (usuarios) a una buena experiencia.

Se debe llegar a un grado de eficacia y satisfacción con la que usuarios específicos pueden lograr objetivos específicos, en contextos de uso específicos

Walkthrough

metodología de investigación social que consiste en “acompañar” al usuario en su recorrido por el servicio o lugar investigado. El investigador registra las apreciaciones in situ del usuario sobre los diversos elementos con los que se encuentra, al mismo tiempo que observa sus prácticas y comportamientos.

Se comienza el estudio de Experiencia con usuarios utilizando esta metodología en los parques de la región, para entender las necesidades del usuario, y observar cómo se comporta frente a la interfaz gráfica señalética.



Esquemas que sirven como pauta para la metodología en diseño, esta metodología fue propuesta por Liz Sanders, Diseñadora conocida por las Design Probes.

Experiencias de Usuario: Walkthrough en Parques de la región

Walkthrough Quinta Vergara

La Quinta Vergara es un Parque ubicado en el centro de Viña del Mar. En su interior se encuentra el Palacio Vergara (Ahora en Remodelación) y el anfiteatro donde se realiza el Festival de Viña del Mar.

De la visita y el usuario

El usuario que participa es una mujer de 19 años, estudiante de intercambio de México, quien nunca ha ido al Parque, sin embargo ha oído que en el lugar se encuentra el anfiteatro donde se realiza el Festival de Viña del Mar. El recorrido por la Quinta Vergara parte desde la Entrada principal, frente a la Parroquia El día miércoles 3 de octubre del 2012, a las 9:00hrs.

La Quinta Vergara está ubicada en un Lugar central de la ciudad, es de fácil acceso, No es difícil explicarle al usuario cómo llegar, a pesar de que es extranjero y no se maneja muy bien en la ciudad.

Del Registro

Para el Registro se graba un video durante todo el recorrido, luego se edita, para mostrar las detenciones.

Zonas principales identificadas por el usuario

- **Zona Entrada Principal:** La entrada principal está ubicada frente a la plaza de la parroquia, en calle Errázuriz con Groove, es aquí donde parte el usuario el recorrido.
- **Zona Museo Artequín:** Museo ubicado dentro de los terrenos de la Quinta Vergara, si se hace ingreso por la entrada principal, hay que seguir el sendero marcado a la izquierda.
- **Zona Entrada Museo Artequín:** Entrada ubicada en el pasaje Alcalde Prieto, el usuario da cuenta de su existencia.
- **Zona Anfiteatro:** Donde se realizan eventos musicales, El usuario lo reconoció como el lugar donde se realiza el Festival de Viña del Mar.
- **Zona Centro Injuv:** Centro nacional de la juventud, donde se realizan talleres para jóvenes.
- **Zona Museo y Escuela de Bellas Artes/Palacio Vergara:** Lugar en remodelación, el usuario, por falta de señalización e información, lo reconoce como “quinta”
- **Zona Jardín Vergara:** Jardín con flores, árboles, y plantas en formas de animales, hay

poemas en piedras, y se encuentra muy cerca de la otra entrada al parque.

- **Zona Entrada Calle Quinta:** Entrada cercana a la calle Quinta con Errázuriz

Recorridos

- **Tramo A:** Desde la Entrada Principal hacia el Museo Artequín (18 minutos)
- **Tramo B:** Desde el Museo Artequín hacia la entrada principal
- **Tramo C:** Desde la Entrada Principal hacia el Palacio Vergara
- **Tramo D:** Desde el Palacio Vergara hacia el Anfiteatro
- **Tramo E:** Desde el Anfiteatro a la Entrada Secundaria de Quinta, pasando por el Jardín Vergara
- **Tramo F:** Desde el Jardín Vergara hacia el INJUV pasando por el sector mirador
- **Tramo G:** Desde el INJUV hacia la entrada principal

Sistema de señalética actual

El usuario recalca que le es difícil encontrar los distintos lugares dentro del parque, comenta que sería bueno que existiera un mapa del lugar dentro del sistema de señalética existente en el parque, para así poder ubicarse en el lugar. Se observa que no hay una misma línea gráfica de la señalización en el recinto, distinguiendo las variadas señalizaciones existentes dentro del recinto:

- Señalización vial (correspondiente a tránsito)
- Señalización perteneciente a la Municipalidad de Viña del Mar
- Señalización del Museo Artequín
- Información en los árboles
- Señalización perteneciente al IST

Walkthrough Jardín Botánico

El Jardín Botánico Nacional Se ubica en el sector El Salto, Estero Marga-Marga, en el límite entre Quilpué y Viña del Mar, Funciona Desde 1951 ,siendo un lugar de formación y de cultura ambiental, de la provincia de Valparaiso.

De la visita y el usuario

El usuario que participa es una mujer de 19 años, estudiante de intercambio de México, quien nunca ha ido al Lugar y tampoco ha oído hablar de él. El recorrido parte desde donde nos deja la micro 203, en el camino El olivar, el día jueves 4.

El usuario no sabe como llegar al lugar, es por esto que ingresamos al sitio web del jardín botánico, donde explica como llegar al lugar haciendo uso de la locomoción colectiva.

Del registro

El usuario graba su voz con un celular, y cada vez que se detiene se toma una fotografía panorámica para identificar el lugar de detención, y registrar el tipo de detención

Zonas principales identificadas por el usuario

- Entrada: se ubica en el camino “el olivar”, en la entrada hay una caseta verde donde se cancela el valor de ingreso al parque.
- Entrada, Zona Baños: Pasando la entrada, hay un panel informativo con un mapa del lugar.
- Jardín Francés
- Estanque
- Sector Hornillas
- Jardín de cactus y agaves mexicanos
- Cannopy
- Pueblo de colores
- Baños
- Cueva
- Jardín de cerezos
- Laguna

Recorridos y tiempo

- Tramo A: desde la entrada hacia la primera intersección en el camino hacia la laguna, pasando por el jardín francés y agaves mexicanos (57 minutos)
- Tramo B: desde el jardín de agaves hacia la laguna, pasando por distintas intersecciones en el recorrido: Puente Abate Molina, Sector Prado Hundido, Sector Los tilos, Baños Los tilos (30 minutos)
- Tramo C: Desde la laguna, pasando por la Cueva, La casa blanca y llegando al límite del parque. Hasta los baños de la entrada (49 minutos)

Se observa que la señalética actual del parque es coherente con el lugar, la materialidad es la madera bajo relieve, y el color principal el verde, acompañado del amarillo, y a veces el rojo.

Todos los árboles poseen información, con una misma línea gráfica, letras grabadas en placas de

aluminio pintadas negras. Sin embargo existe una incoherencia entre las señales, señalética que indica la salida hay muchas y todas distintas, tamaños y alturas diferentes. Nos encontramos con puntos donde hay mas de dos señalizaciones y también a distintas alturas. Dentro del parque nos encontramos con lugares anexos, señalizados en distintas materialidades, como el Canopy, y el Pueblo de colores.

Hay basureros informativos, los cuales poseen información de las especies del lugar, no tiene sentido, un usuario al botar basura, luego sigue su camino, no se quedará frente al basurero a leer. Hay carteles que indican salida muy diferentes, a distintas alturas, distintos tamaños de letras y diagramación.

Al usuario le es más fácil que en la Quinta Vergara ubicarse en el lugar, esto debido al panel con el mapa del lugar, carente en la Quinta Vergara. Donde se indican los nombres de los senderos, y lugares.



47. Señalética del Parque Jardín Botánico Nacional, es evidente la incoherencia gráfica y la deficiencia en la construcción de las señales, no hay un rango de alturas ni colores tipográficos. (Imágenes: Autoría)

Walkthrough Jardín Botánico

De la visita y el usuario

Nos juntamos para tomar el bus hacia Ciudad Abierta, Nos bajamos en punta de piedra e ingresamos a Ciudad Abierta a las 11:31.

Del registro

Se toman fotografías con una cámara compacta cada vez que el usuario se detiene sin saber que hacer.

Zonas identificadas por el usuario

- Entrada desde Punta de piedra
- Taller de Prototipos
- Las Celdas
- Sala de Música
- Pizarras
- Humedal

Senderos identificados, recorridos y tiempo

- Tramo A: Desde la Entrada hacia el Taller de prototipos (5 minutos)
- Tramo B: Desde el Taller de Prototipos Hacia el sector donde estaban las Torres de agua (10 minutos)
- Tramo C: Desde el sector donde estaban las Torres de agua hacia Las celdas (15 minutos)
- Tramo D: Desde Las celdas hacia el humedal, pasando por la Sala de música y la Vega (53 minutos)
- Tramo E: Rodeando el humedal por los límites marcados por la cerca hacia la entrada del recinto, pasando por algunas obras y casas del lugar (45 minutos)

Detenciones

Las detenciones durante el recorrido se hicieron en dos puntos del lugar

- Celdas
- Obra junto al Humedal

Sistema de señalética actual

Según lo observado durante el recorrido junto al usuario, es notoria la carencia de señalética dentro de la Ciudad Abierta, El usuario no entiende que es cada cosa ni porqué está ahí, le cuesta tomar decisiones en los puntos donde hay más de un camino, La poca señalización que hay no satisface las necesidades del usuario, no comprende los nombres del lugar. Es notoria la incoherencia gráfica en las únicas señalizaciones existentes en el lugar.



48. Fotografías de las únicas señalizaciones existentes en Ciudad Abierta, al igual que en el Jardín Botánico distingue la incongruencia gráfica entre las señales. Particularmente la carencia de estas, (Imágenes: Autoría)

Parque Quebrada Verde

El parque Quebrada Verde se ubica en Laguna Verde Valparaíso, para llegar al lugar primero se hace ingreso al sitio web del parque, donde se indica qué micro se debe tomar, y dónde debemos bajarnos. Llegamos hasta allí y en la entrada se nos hace entrega de un folleto informativo, el cual contiene un mapa del parque, muy ilustrativo y con colores llamativos. Se observa el abuso de los colores vivos, lo que genera poco contraste y cuesta ver los elementos que lo componen. Por otro lado las tipografías usadas no son las adecuadas para una lectura óptima.

Si bien la identidad del parque tiene relación con el lugar, se usan demasiados elementos y recursos gráficos, sombras y degradados, los que lo hacen muy complejo y difícil de optimizar para otros colores.

La colorimetría del Plano es muy extensa, y los pictogramas poseen muchos elementos, lo que no los hace comprensibles a una primera lectura, no hay uniformidad en las figuras pictográficas, son símbolos difíciles de comprender.

Sin embargo los caminos y senderos están bien delimitados.

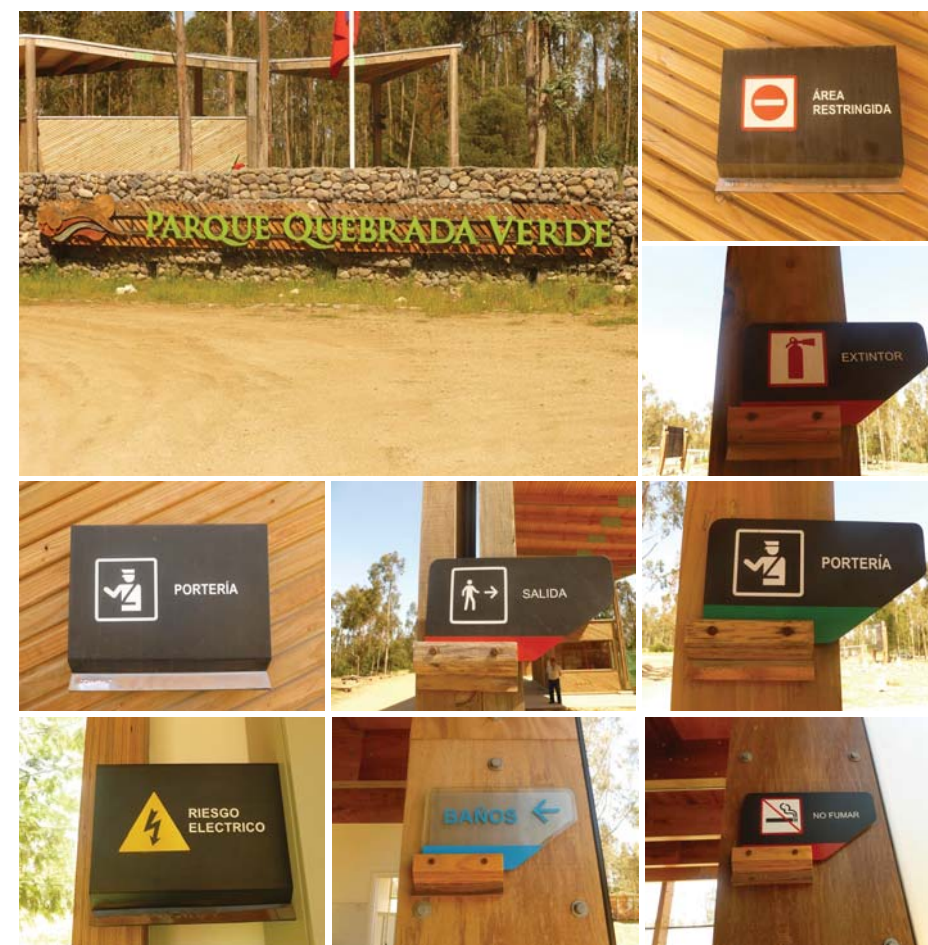


Sistema de señalización Parque Quebrada Verde

El sistema de señales del parque es elocuente con el lugar. En su materialidad se utiliza madera, para los pilares, y placas de metal pintadas negras opacas, con las gráficas en blanco, para los caminos y estacionamientos.

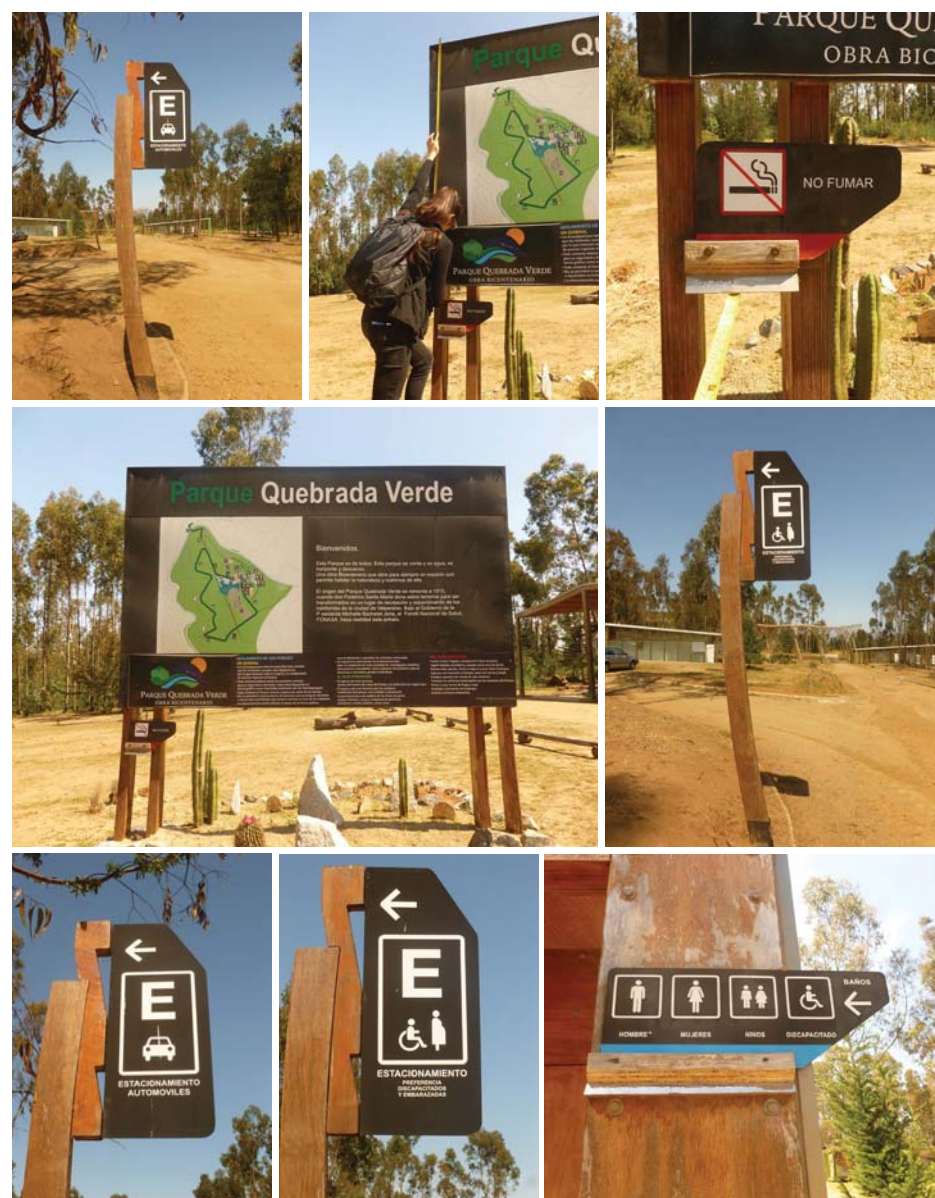
Para las señales nominativas se hace uso del color.

A pesar de ser elocuente con el lugar, no tiene relación con la identidad gráfica del parque, ni con el letrero de bienvenida, en su forma y colores.



Sistema de señalización Parque Quebrada Verde

El Panel de Bienvenida contiene un mapa que no es el mismo del folleto.



Se evidencia la poca durabilidad material, además de encontrarnos con pilotes sin ninguna señal. Nadie mantiene las señales del parque por lo que el deterioro es visible en todos los aspectos, a pesar del tratamiento rústico de la madera se ve descuidado, y se encuentran incluso señales como la de la foto "no pasar" que no tiene ni coherencia material ni cromática con el sistema.



49. Ejemplos de Kits de Diseño Participativo

Sonda de Diseño: Experiencia de Usuario para el parque Placilla

Bajo el marco investigativo del proyecto, es tomada como metodología el trabajo de Liz Sanders, fundadora de Make Tools, para poder diagnosticar los problemas y diseñar herramientas y servicios que respondan a ellas.

Las sondas de diseño facilitan la investigación de la experiencia de los usuarios, como sus emociones e incentivos, construyendo experiencia. Primeramente el trabajo para la confección de las sondas, comienza con las interrogantes que nos surgen, en el caso de la señalética del parque de Placilla estas serían:

- Desde dónde llega al parque
- Las entradas más utilizadas
- Los recorridos más utilizados por los usuarios
- Acciones dentro del parque
- Posibles orientaciones dentro del parque
- Cuáles son los puntos dilemáticos o de incertidumbre
- Cuál es la Identidad Gráfica de Placilla

A partir de estas interrogantes que surgen en el proceso de investigación del usuario, construyo un **cuadernillo de actividades**, con preguntas que el posible usuario del Parque debe responder, Esto me proporcionará información útil que a su debido tiempo se deberá analizar y construir una visualización con los datos, para entender las necesidades y así comenzar la etapa de diseño.

El cuadernillo se conforma por 5 ítems de actividades, y se complementa con el mapa del parque. Durante la Etapa de Título uno se Ponen a prueba los contenidos del Cuadernillo y la estructura del mapa infográfico, Hasta llegar a un mapa ilustrativo, y un kit para la jornada de Co-Diseño con los vecinos de Placilla.

50. Algunos de los kit que fueron entregados a los participantes, Fotografía: Diego Reyes.

51. Se propone el diseño de un mapa del parque lo más ilustrativo posible, para que pueda ser captado por los usuarios a una primera lectura., Fotografía izquierda superior: Diego Reyes V.

52. Fotografías Jornada: de Autoría

Kit para la Jornada

Cuadernillo de actividades: Permite la documentación de la actividad, todo lo que se necesita saber antes de diseñar quedará registrado ahí. (Preguntas planteadas por el diseñador)

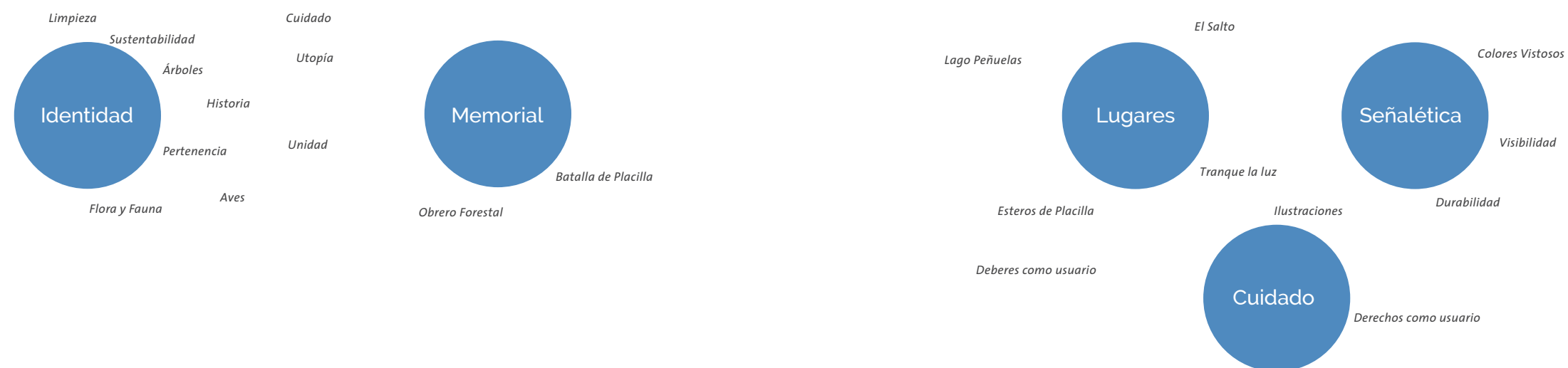
Mapa ilustrativo del Parque Placilla: Para que el usuario pueda conocer el lugar, tener una idea de sus acciones y recorridos dentro del Parque. Esto nos va a servir para saber cuales son las entradas, áreas y recorridos mas concurrentes

Fichas de señales: Para que el usuario aprenda a identificar la tipología de las señales, y pueda ubicarlas según su criterio en el parque, es necesario en esta jornada incluir al usuario, que forme parte de lo que estamos construyendo.

Registro de la Jornada

Para el registro de la jornada se utilizó una cámara compacta, asistieron 12 vecinos, de los cuales 4 participaron en la actividad propuesta. Ante cualquier duda ellos preguntaban, pero el cuadernillo les servía como guía para la actividad, Se imprimieron también mapas de mayor dimensión que ubicaban el parque en Placilla, se mostraba el poblado y la ubicación del mapa.





Esquema 5: Visualización de la jornada de Participación ciudadana con los vecinos de Placilla. Items relevantes que pueden servirnos al momento de diseñar la identidad del Parque.

Jornada de Participación ciudadana (Co-Diseño)

En la etapa de estudio y reconocimiento del proyecto, se realizó una jornada de participación ciudadana con la gente de Placilla, Asistieron Personas que estan enteradas de la construcción del parque y que podían aportar con ideas para el desarrollo de la identidad del parque, entre otros. Para conocer los anhelos de los posibles usuarios del parque, se les entregó un cuadernillo de actividades que debían completar en conjunto con un mapa del parque.

En relación a lo observado en la Jornada de Co-diseño, se constuye la siguiente visualización, que da cuenta de los ítems más relevantes a considerar, tanto el la identidad del parque como en la señalética.

Análisis de la Actividad

El análisis de esta actividad busca entender lo que los usuarios esperan del parque y su señalética. En esta actividad se deja entrever el punto de vista de los posibles usuarios, y lo más importante para el diseño, es la postura frente a las situaciones de orientación en el parque.

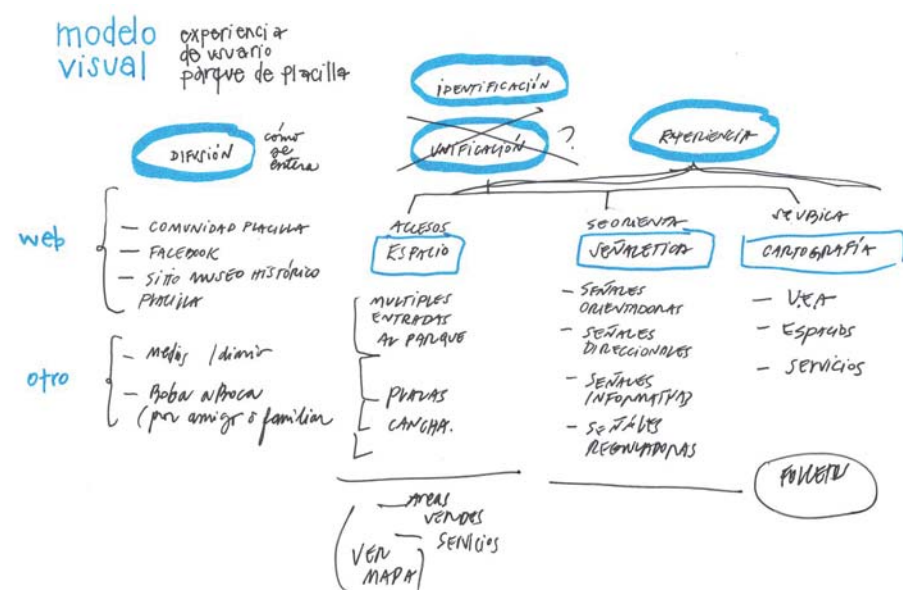
- La actividad con el mapa muestra que la gente conoce bastante bien los servicios del parque, y tienen claridad respecto al bien que este espacio público generará para la comunidad. Otro de los aspectos claves para la construcción de la señalética y wayfinding del parque, fue que el mapa ayudó a encontrar estos posibles puntos de incertidumbre o

toma de decisiones de los usuarios.

- Otro de los aspectos claves para la señalética del lugar es que los usuarios esperan una señalética durable y de fácil mantención, pero sin duda lo más importante es que todo esté bien asegurado en el sentido que no hayan destrozos ni demantelamiento de la señalética, como ha pasado con otros lugares públicos de placilla.
- Se espera también de la señalética que represente la identidad de Placilla, esperan que se potencien los lugares naturales de la Población, como los esteros y tranques, así como también la flora y fauna del lugar, la cual es diversa debido a la presencia de esteros, lagos y tranques.

Se puede concluir de esta actividad que es lo que quiere la gente de placilla para el parque, esperan que el ministerio cumpla con su obra en el sentido de la arborización y potenciar los espacios públicos verdes, que estos se mantengan y no sean destruidos por la misma comunidad, que se genere respeto y sean importantes los derechos tanto como los deberes de los placillanos.

Esquema 6: Esquemas previos a la construcción del modelo

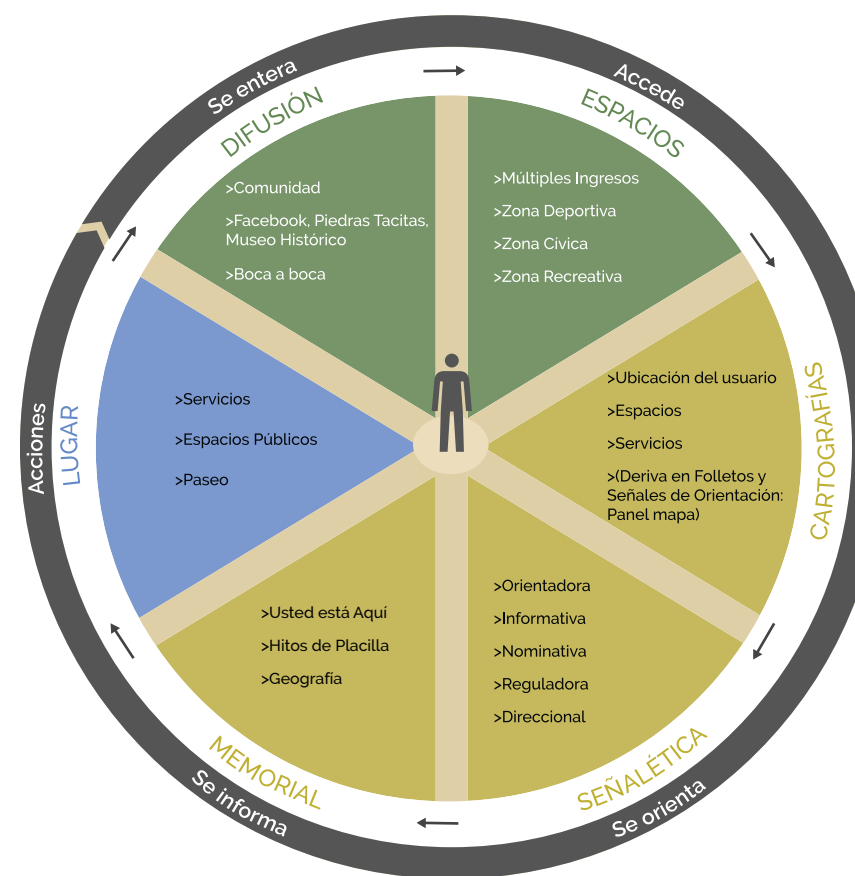


Modelo de Experiencia de usuario

Un modelo Visual forma parte del proceso de investigación en diseño, se construye un modelo para generar un orden de lo que debe ser. En este caso en particular se diseña un modelo de cómo debe ser la experiencia de los usuarios en el Parque de Placilla, y mediante qué medios se genera esta experiencia.

A partir de lo observado en las jornadas de participación con los vecinos de Placilla se crea este modelo, el que evidencia la experiencia de usuarios del Parque Placilla, se observaron recorridos y acciones dentro del parque, de esta forma nos acercamos más a las necesidades de cada persona, y nos ayudó a entender como debe funcionar un sistema señalético, que no sólo se queda con el objeto señalético, debe haber consistencia entre cada cosa creada para el parque, el mobiliario, los juegos, el memorial de Placilla, la gente que habita Placilla, El grupo de las piedras tacitas y toda la comunidad que existe ligada al desarrollo de Placilla son relevantes a la hora de construir este sistema de wayfinding, nada puede quedar en segunda plana, es por esto que me acerco desde dónde, cuándo y cómo se enteran del parque, hasta como se apropian del lugar y lo hacen el espacio público que tanto anhelan.

Este modelo se crea con la necesidad de que todo sea coherente con el lugar, el espacio geográfico y el diseño están ligados en la tarea de hacer que un lugar pueda comprenderse en sus recorridos, y capas de información dentro del mismo.



Esquema 7: Modelo Experiencia de usuario Parque Placilla, se parte por la difusión mediante la comunidad.

El árbol y su relación con el objeto señalético

Este ejercicio de ir a dibujar árboles corresponde a la etapa de observación y exploración del territorio, se observan y dibujan árboles en contextos urbanos, Valparaíso- Viña del mar, calles y quebradas. Se relaciona el árbol con el objeto señalético, me permite comprender como la señalética debiera poseer un cuerpo y forma consistente y coherente con el entorno geográfico, debiera estar siempre relacionada con el lugar donde se diseñará, la señalética al igual que el árbol se sostiene verticalmente, y el árbol como la señalética contiene información, podemos distinguirlos por sus troncos, ramales, hojas, su sombra y contraste con la ciudad.







VI

**Identidad
Gráfica del
Parque Placilla**

Identidad Gráfica

Identidad (Del b. lat. identitas, -atis). Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.

RAE Diccionario de la Real Academia Española

Identidad Cultural

Es el (sentimiento de) identidad de un grupo o cultura, o de un individuo, en la medida en la que él o ella es afectado por su pertenencia a tal grupo o cultura.

Está dada por un conjunto de características que permiten distinguir a un grupo humano del resto de la sociedad y por la identificación de un conjunto de elementos que permiten a este grupo autodefinirse como tal. La Identidad de un pueblo se manifiesta cuando una persona se reconoce o reconoce a otra persona como miembro de ese pueblo. La identidad cultural no es otra cosa que el reconocimiento de un pueblo como "si mismo".

Identidad Gráfica

1. Definida como el sistema de signos visuales por los que una institución es reconocida en el medio, forma parte de la personalidad y cultura de las organizaciones. Su adecuado uso permite dotarlas de una imagen gráfica coherente y facilita la identificación y el reconocimiento de la institución.

Para ello se publican Manuales de Imagen Corporativa que contienen las principales normas que se han de considerar para la utilización del sistema de identidad visual de la institución y pretende ser una guía para su correcta aplicación en medios impresos y digitales de uso común, tales como papelería corporativa, administrativa, obsequios, pendones, banderas y sitios web, entre otros.

En esta etapa de estudio de la Identidad del parque, se desarrolla no sólo el logotipo, sino también los pictogramas en relación a las definiciones gráficas que se realizan.

Cómo se dibuja un Pictograma, Composición del Trazo

Anterior al dibujo de pictogramas es necesario entender como se dibujan, pues así como la tipografía, los trazos deben ser geométricos. La tipografía y pictogramas deben dibujarse bajo los principios de ortogonalidad, para esto estudio los tipos de curvas que debo lograr en el dibujo.

Curvas de Beziér

Existen cuatro reglas básicas para el correcto dibujo de la tipografía y pictogramas, estas reglas fueron extraídas de un tutorial en www.unostiposduros.com

1. **Sitúa correctamente los puntos de dibujo.** Estos deberán estar situados en los puntos de inflexión (donde los segmentos que forman el dibujo cambian de dirección)
2. **Vigila la distancia entre un punto de dibujo y sus puntos de control.** La distancia entre un punto de dibujo y uno de sus puntos de control asociados debe de ser de una longitud estimada en un tercio de la longitud de la curva que se pretende dibujar. Hay muchas excepciones a esta regla pero como punto de partida es bueno.
3. **Usa solamente los puntos necesarios.** Añadir puntos innecesarios a una figura solamente logrará dificultar su edición e incluso, cuando esté convertida a fuente, su correcta impresión. Utiliza los puntos estrictamente necesarios de acuerdo a los puntos de inflexión.
4. **Estate atento a la disposición de los manejadores.** Los manejadores deben de situarse de manera ortogonal (esto es, perpendiculares con respecto a los ejes x e y). Esto es particularmente válido para segmentos rectos y curvos que se beneficiarán a la hora de realizar el hinting (optimizar la figura del carácter para su impresión en tamaños pequeños en impresoras de baja resolución)

En relación a estos parámetros de dibujo, y la observación de pictogramas en sistemas señaléticos, se comienzan a dibujar los pictogramas del parque Placilla.

Identificación de Pictogramas Parque de Placilla

Después de estudiar y reconocer pictogramas que han sido creados para sistemas señaléticos, correspondiendo a las necesidades de estos. Es necesario definir qué signos se deben comenzar a diseñar, según las necesidades que surgen en el sistema de información del parque. Es por esto que se identifican los lugares y servicios que posee el Parque Placilla de Peñuelas.

- Ingreso Peatonal
- Ingreso Vehicular
- Estacionamiento
- Sendero construido
- Paseo peatonal
- Estacionamiento bicicletas
- Puente Peatonal
- Flechas direccionales

Servicios

- Juegos Infantiles
- Skatepark
- Baños (mujeres, hombres)
- Cancha Fútbol
- Multicancha
- Plaza
- Auditorio
- Cafetería
- Información
- Ciclovía
- Área de picnic

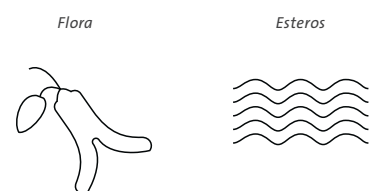
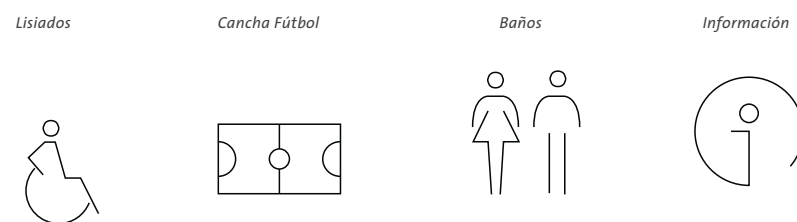
Lugares naturales

-
- Estero
- Laguna
- Excursión
- Flora
- Fauna
- Flora y Fauna
- Mirador
- Avistamiento de aves

Ingresos

Aproximamiento a la forma

Esta etapa de definición de signos es mas bien formal, se define el dibujo de cada signo. Sin embargo en temas de construcción de trazos y formas se hace evidente la incoherencia entre cada signo, es necesario qye la construcción del blanco y trazos sea geométrica y uniforme. Falta también definir reglas gráficas que le den un orden a la familia: Falta homogeneizar las figuras creando ciertas reglas que integren todos los iconos dentro de una misma familia. Es necesario darle orden y pertenencia. En esta etapa se descarta también el trabajo de pictogramas lineales, pues al ser escalados cambia su trazo y no funcionan en visión a distancia.



En esta etapa se comienza el desarrollo de los pictogramas de bloque, acercándose a una figura contrastada con un fondo pensado en la composición de las señales junto a la tipografía.

Segunda Versión : Coherencia Gráfica

En esta etapa se exploran las figuras y la mirada, la construcción del blanco, y los trazos, se definen las variaciones de este. Se utilizan trazos comunes entre cada signo, para darle coherencia gráfica al conjunto. Se considera necesario para la próxima etapa definir los porcentajes de los trazos definitivos, y el remate de cada cual, en esta familia vemos remates redondeados, rectos, semiredondeados, y diagonales.

Errores en Dibujos

Se encuentran errores de comprensión en los dibujos del puente, acueducto, piedras tacitas y audiotrio, son de difícil comprensión, El dibujo del puente por ejemplo se confunde con el de estacionamiento, al tener los mismos dos blancos interiores.



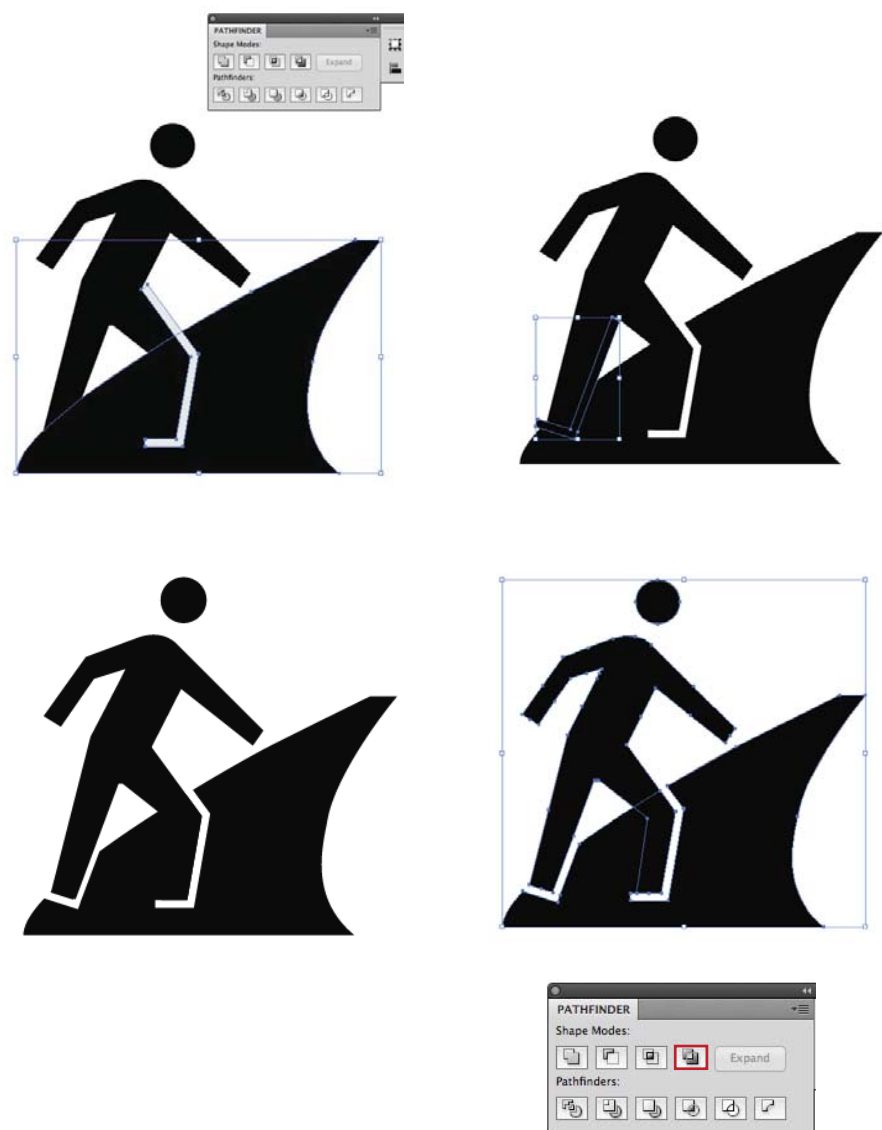
Conclusiones

Se propone trabajar con una tipografía diseñada para señalética, Se propone que los pictogramas tengan coherencia con esta, Para la construcción de los pictogramas es necesario emplear trazos comunes, Sin embargo, esto no quiere decir que posean los mismos pesos visuales, pues el pictograma se debe escalar para sus usos en señales y cartografías. El pictograma tendría las mismas leyes gráficas de la tipografía, trazos, remates. La familia debe ser un conjunto, por ende cada elemento que se dibuje tiene que tener relación con el resto de los elementos.

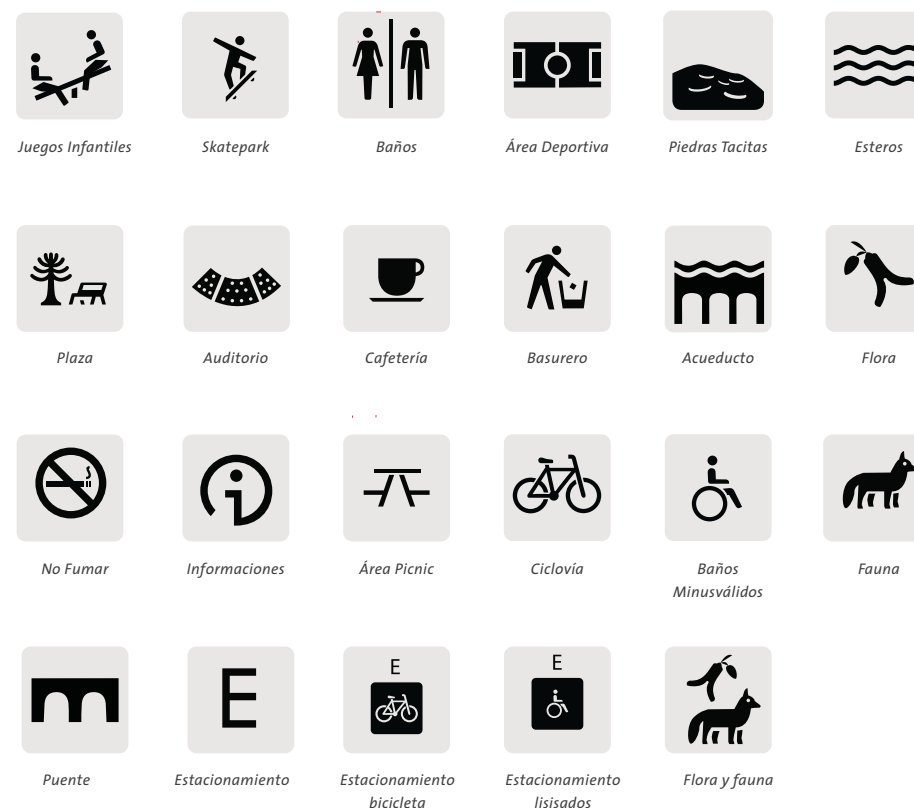
Trazos de esta Familia



Se definen trazos para trabajar, pero aún de esta manera los pictogramas no son lineales, se compone la figura en illustrator de manera que se genera un trazo, al agregar o sustraer dos elementos o figuras con la herramienta Pathfinder. (ver imagen en página siguiente)



53. Estas imágenes muestran el procesodedibujou
utilizando la herramienta sustraer del
pathfinder. en Adobe illustrator



Los pictogramas se diseñan en Positivo (fondo gris, forma negra) y en Negativo (fondo negro, figura gris) para así estudiar el contraste de las figuras, y la unión de la tipografía y pictograma, probando con algunas señales.

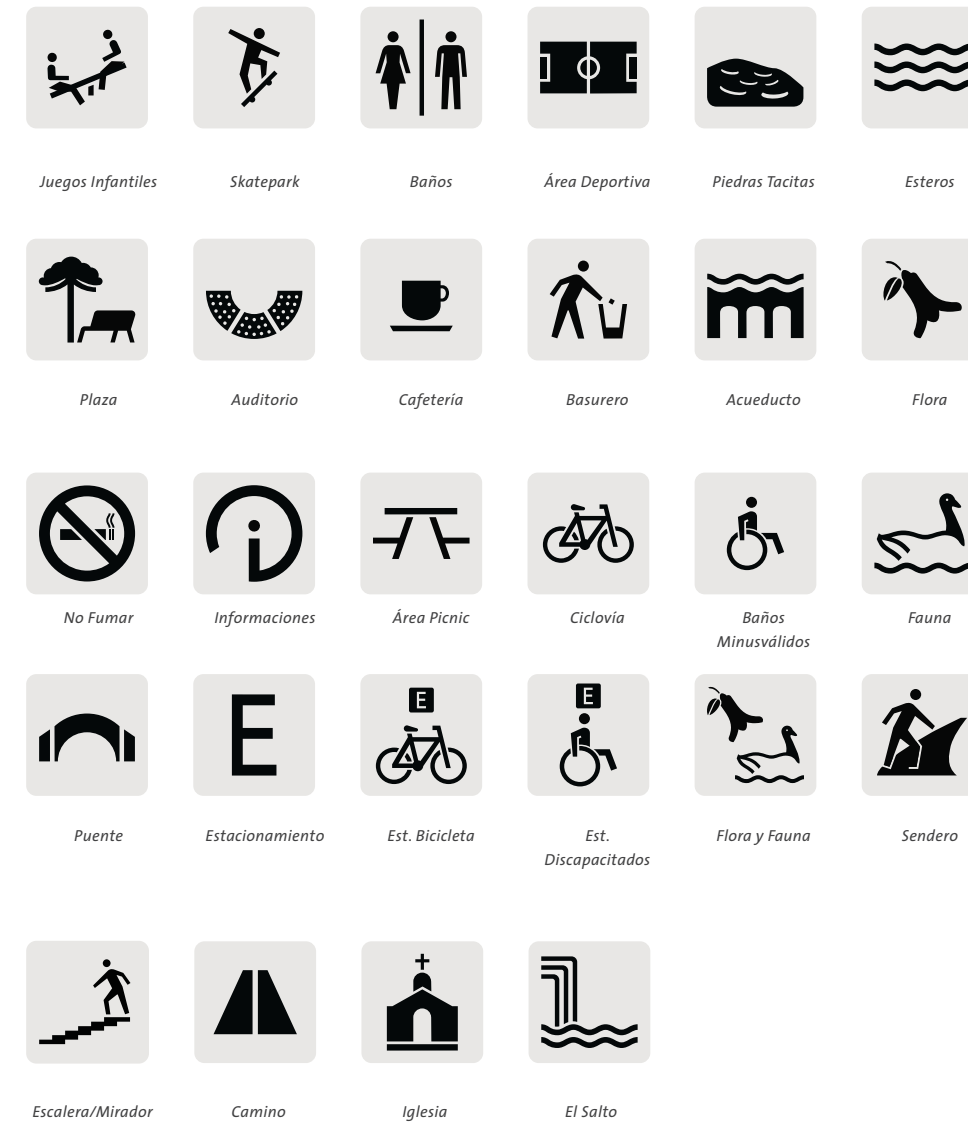
Tercera Versión : Relación con la tipografía

Según lo observado en proyectos de señalética coherentes con el lugar y con su forma, se determina trabajar una familia de pictogramas en conjunto con una tipografía, los trazos, espaciados, remates y características formales de la tipografía deben aplicarse en el diseño y construcción de los pictogramas.

Se trabaja con la tipografía *Raleway* (ver estudio en la pag , la cual se estudia y Se definen:

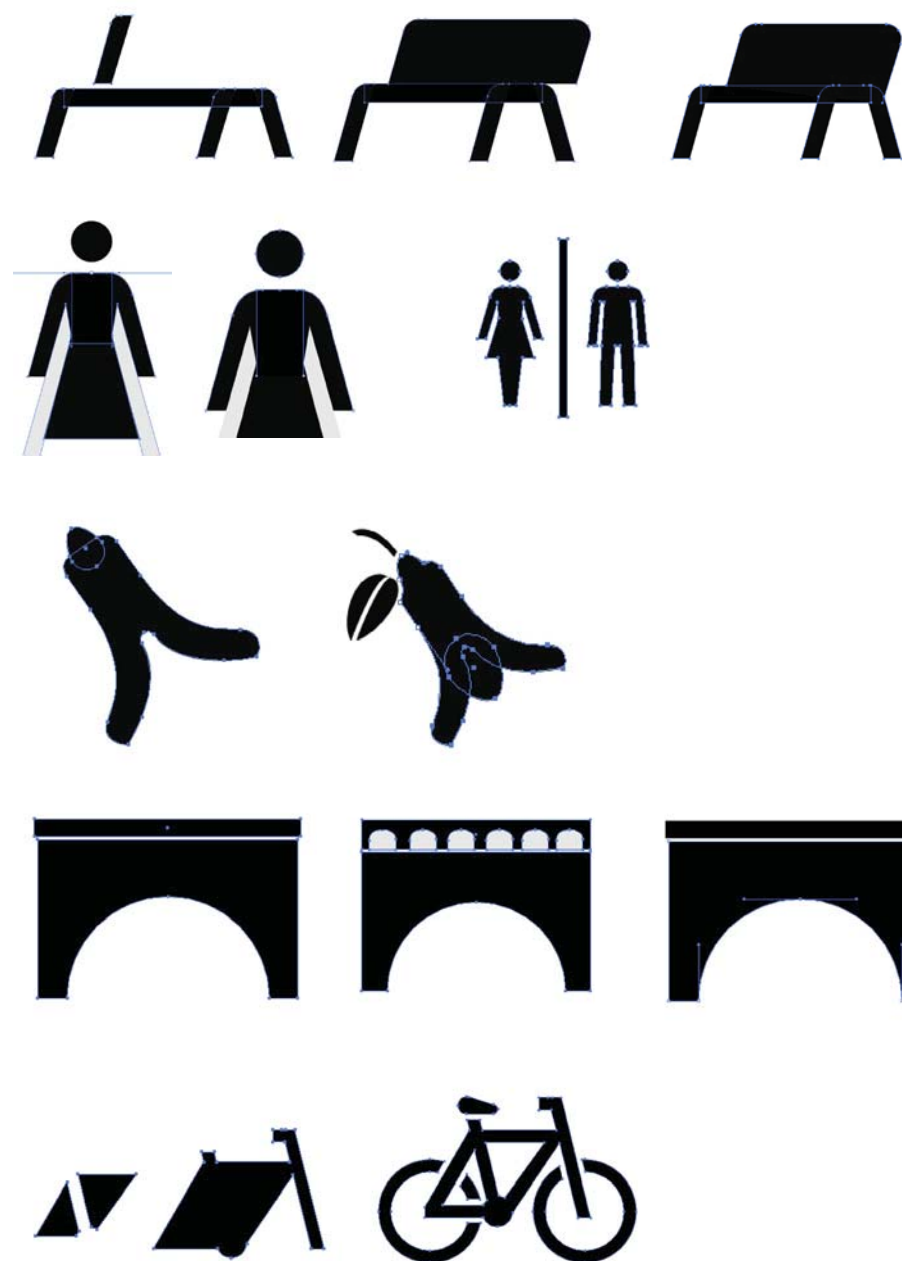
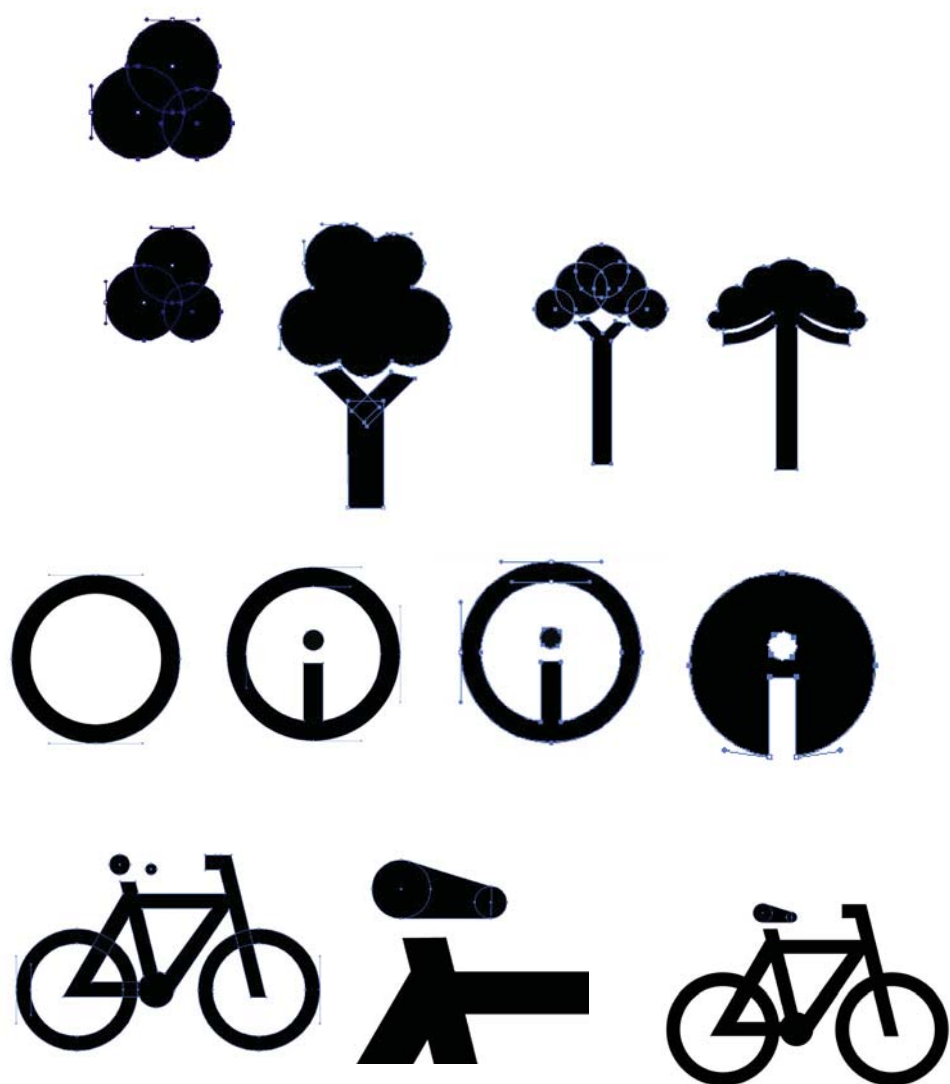
- Trazos
- Remates
- Espaciados

Se siguen dibujando pictogramas de bloque pues estos aseguran legibilidad a distancia y a medida que se escalan no se pierde el trazo, algo que se probará en las cartografías del parque, en impresiones.



Composición de figuras pictográficas

El trazo pictográfico se construye entre figuras sustraídas o sumadas, las figuras dibujadas correctamente con curvas compuestas por trazos ortogonales. En vista de esto se muestran a continuación algunas composiciones de figuras pictográficas



Última versión de familia de pictogramas

Esta familia de pictogramas corresponde a la última versión. El desarrollo de los pictogramas siguió un largo proceso, pues es difícil llegar a una forma sintética que represente un lugar, servicio o acción, y que además la forma de cada uno, y la manera en que estos se construyen debe tener coherencia entre las partes que los componen.

Al diseñar una familia pictográfica se debe tener en cuenta una ley de construcción y organización de los espaciados, trazos, modulaciones y contraste. Elementos que también son visibles en las tipografías.

Se piensan las figuras pictográficas de manera que puedan ser visibles en cualquier formato, pues además de las señales, que son en un contexto espacial como es el parque, Existe el trabajo de papelería que debe ser a la mano, en un formato menor.

Se tabajan los pictogramas de manera óptima para cualquier formato.

Se muestran los pictogramas en fondo negro, pues de esta manera se trabajarán en las señales y el mapa de ubicación.



Desarrollo de la imagen

El Parque Placilla se caracteriza por ser cruzado por dos de los tantos esteros existentes en Placilla, El estero Cenizas y Estero Peral, los cuales desembocan en el estero Placilla, Otra de las características relevantes a la hora de diseñar es la forma triangular de este parque, que lo hace el “pulmón verde” de Placilla, Otro ítem relevante que también tiene forma triangular es el memorial de Placilla, el punto de partida para la forma de la señalética tanto como para el logotipo.
 Placilla se caracteriza por sus tranques y esteros, por el cuarzo, uno camina por sus calles y hay piedrecillas de cuarzo, sus lugares naturales, como el Salto del agua, pero principalmente se caracteriza por ser un poblado que alimenta de agua a Valparaiso.

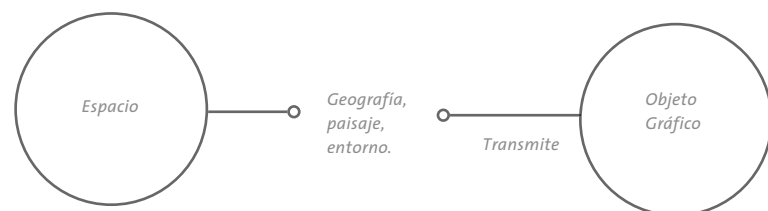
Paleta de Colores: General

Se piensan variaciones del rojo, azul, verde, el blanco es representado por el espacio entre cada elemento. En un principio se trabaja con una paleta de colores un tanto gris, pero se propone trabajar con colores más vistosos para ser usados en las señales del Parque.

Identidad Objeto gráfico

El objeto gráfico, en este caso un logotipo se piensa de manera que tenga relación con el lugar, el esquema a la derecha ordena esta idea Espacio-Objeto.

Esquema 8: Relación de la identidad con el espacio



Propuesta uno

Esta propuesta se realiza en base a la forma triangular que represente tanto al parque como al memorial, el agua tiene que estar presente, ya sea con la forma sinusoidal o con el color azul, el cuarzo el blanco, y la tierra el rojo. El verde puede o no estar presente, pero la forma triangular es la que representa al parque.
 Se ha tomado el color verde, que representa el parque, el azul que representa los esteros y el rojo ladrillo la tierra. Estas propuestas representan al parque pero desde una máxima abstracción, es necesario seguir trabajando en la forma y proponer una paleta de colores más vistosa.



Propuesta dos

Esta propuesta se realiza en base a la forma del Salto del Agua, hito natural importante en Placilla, se busca la manera de representarlo mediante un fondo cuadrado que enmarque las figuras dibujadas, pues los anteriores parecían no estar compuestos bajo ninguna figura. Sin embargo los logotipos continúan siendo abstractos, y no se logra una complejidad que se acerque a la identidad del parque, se da cuenta que no representan a placilla.

Verde Brillante

C:20 M:0 Y:95 K:29



Azul Esteros

C:100 M:20 Y:0 K:16



Rojo

C:0 M:100 Y:100 K:38



Propuesta tres

Se propone trabajar con imágenes más representativas de Placilla, es por esto que se toma el pictograma de la alcantarilla alta, un hito relevante para Placilla, y se trabaja con esa figura sobre un fondo que tiene relación con la misma abertura de la alcantarilla, se trabaja en varios colores, pero se abandona ya que si bien representa a Placilla de Peñuelas, poca relación tiene con el mismo Parque, sólo representa uno de los tantos hitos del lugar, pero no se puede utilizar como la imagen visual del Parque.



Propuesta cuatro

Esta propuesta al igual que la primera se construye en base a los conceptos más relevantes del parque de Placilla de Peñuelas

- Pulmón verde
- Esteros

De esta forma se toman estos elementos, los esteros representados por líneas sinusoidales usadas también en la familia de pictogramas.

Para representar el pulmón verde de Placilla, se compone un árbol, con un juego tipográfico, usando la letra P replicada tres veces, (Parque, Placilla, Peñuelas). En un principio se proponen dos colores: Verde y Azul, lo cual le da el sentido de pulmón verde y esteros, sin embargo el árbol

vienen a representar lo verde, y se hace muy obvio, entonces surge la necesidad de mostrar el rojo ladrillo de los primeros logotipos.

Se propone que el árbol esté siempre separado de la forma de los esteros, para así no generar confusión ni que parezca el suelo. En sus primeros esbozos este logotipo se propuso con un eje de simetría al centro del círculo, Pero luego fue variando para dar paso a una figura compuesta de manera que se pueda incluir "Parque Placilla" en el interior del logo, se use así o no, se da cuenta que la composición de la figura se logra mejor de esta manera.

Sin embargo al hacer pruebas de impresión en 10, 6 y 2cm la tipografía no se lee, pues es necesario incluir "de Peñuelas", para que se genere mayor identidad.

El árbol del logotipo Se construye en base a las tres P: Parque Placilla de Peñuelas, y mediante la herramienta pathfinder de illustrator se juntan y componene una sola figura, Después se adapta a la composición del logotipo, si se agranda el trazo, etc

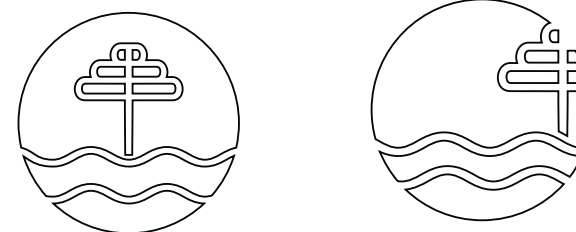
Verde Brillante

C:49 M:11 Y:100 K:0



Azul Esteros

C:73 M:11 Y:8 K:0



Se interviene el eje de simetría del logotipo para que pueda componerse de mejor manera, de esta forma en algunos casos se puede incluir el nombre del parque en el logotipo

Rojo Ladrillo

C:30 M:81 Y:74 K:25



Azul Esteros

C:73 M:11 Y:8 K:0



Propuesta cinco

Esta propuesta mantiene el concepto anterior relacionado con las tres P que componen el árbol, símbolo representativo del parque, sin embargo este logotipo es más directo pues posee solo este como elemento, se elimina el agua, pues dirige el parque hacia otra dirección y lo que viene a ser el parque para la comunidad de Placilla. El parque es el única área verde pública dentro de la población, que entrega servicios a la comunidad.

El logotipo posee un símbolo: El árbol compuesto por un juego tipográfico y junto a él se escribe el nombre del parque, sin olvidar "De Peñuelas" que es lo que genera identidad en las personas que habitan en el lugar.



Pantone 445 C C:20 M:0 Y:20 K:65		Pantone 628 C C:42 M:29 Y:80 K:6	
Pantone 5625 C C:28 M:0 Y:29 K:48		Pantone 618 C C:20 M:0 Y:20 K:65	
Pantone 646 C C:65 M:30 Y:0 K:11		Pantone 3308 C C:63 M:42 Y:62 K:60	

Se obtienen los Pantone pues en esta ocasión se trabajan estos logotipos para los mapas de ubicación del parque, aquellos que serán entregados a los usuarios del lugar, los que se deben mandar a imprenta, en un formato de A3, sin embargo los mapas tienen más colores para ser más amigable con el usuario, por ende se piensa que se harán en cuatricromía. Se trabajan los logotipos con fondo y sin fondo, para definir la identidad del parque, se trabaja con la tipografía Signika, en sus variedades Light y Bold, esta tipografía es Gratuita y especialmente diseñada para señalética



Esta paleta de colores está trabajada en términos de contraste, y mínimo uso del color podría funcionar para el parque, aunque falta incluir el tema de los esteros



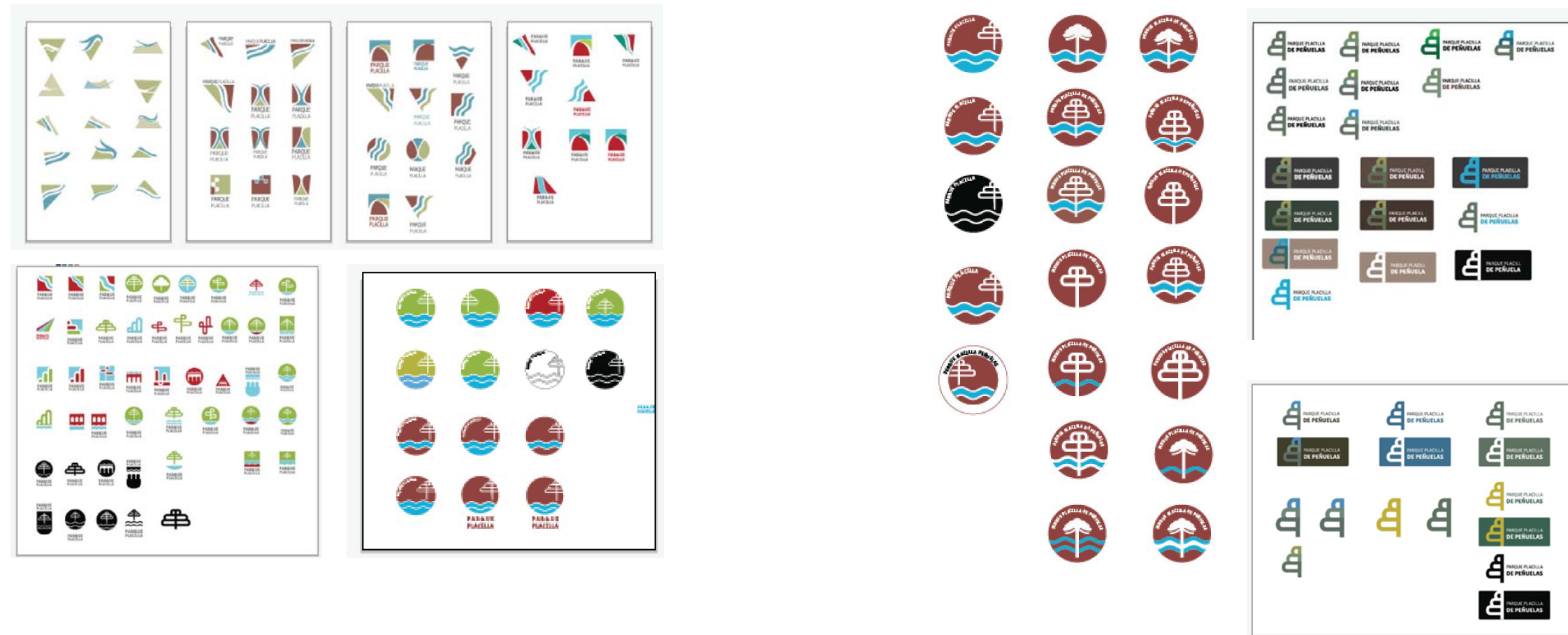
Se trabajan verdes más azulados para hacer alusión a las aguas de Placilla, a partir también de que el árbol posee una morfología que no es plana, no se trabaja un sólo color en el símbolo



Se incluye sutilmente azul al árbol, un azul un tanto verdoso, muy parecido a los otros colores, tanto en sus grises como amarillo, para que no resalte pero se entienda que hace alusión a otro tema

Mesas de Trabajo Adobe Illustrator: Proceso de creación del logotipo

54. Proceso del desarrollo de los primeros logotipos para el parque de Placilla (mesa de trabajo Adobe Illustrator)



Prueba de Primeros Pictogramas: Segunda Jornada De Participación ciudadana



En la etapa de producción y desarrollo de pictogramas e identidad para el Parque Placilla nos reunimos con los vecinos de Placilla, el CDV. Para poner a prueba las representaciones de los pictogramas, ver si son de fácil comprensión y cuáles son necesarios rediseñar o replantear, además de esto se presentan 4 de los tantos bocetos de logos para la identidad del Parque, Así los vecinos eligen el que más los represente, Se entrega una hoja formato carta a cada vecino, por un lado los pictogramas para que escriban su representación y por otro los logotipos del parque. Se presenta a los vecinos la idea del memorial de Placilla, se les entrega una maqueta que fue elaborada con matrices de raulí sobre un plástico que tomaba la forma del memorial, este plástico transparente con la forma del memorial estaba sobre un cartón impreso con los Hitos De Placilla que pensamos poner en el memorial, Se les pide a los vecinos que rayen y escriban los hitos faltantes o si alguno es innecesario.



55. Fotografías Testeo pictogramas y logotipos: Autoría

Conclusiones de la Jornada

Se deben replantear algunos pictogramas, específicamente el modo de mostrarlos, como las piedras tacitas, el puente, y anfiteatro.

Se da cuenta también que los logotipos del parque no los representan como comunidad y más que generar identidad al parque, genera confusión de lo que será, el parque posee varias características que se pueden utilizar en el logotipo.

Propuesta final Identidad gráfica

La propuesta final para el logotipo del parque viene de la abstracción de la propuesta nº 5, en relación al juego tipográfico de las tres P y para hacer alusión a los dos esteros que cruzan el parque, se limita el uso de colores a sólo dos, verde del parque, y azul de los esteros.

Se escogen tonos neutros, mas terrosos, pues es lo más similar a los colores de Placilla.

El símbolo del logotipo también representa un árbol de índole conífera, que decrece según su altura.

A modo de generar contenido visual para la identidad Gráfica corporativa del Parque Placilla de Peñuelas, se componen distintos patrones con el símbolo, lo que se facilita gracias a su carácter geométrico, estos se pueden utilizar en papelería, dándole distintas variaciones.

La tipografía usada para la identidad del Parque Placilla corresponde a la fuente Raleway, La misma fuente que se utiliza para el sistema de señalización del parque, por su forma abierta que facilita la lectura a distancia entre otras características detalladas más adelante.

Pantone 364 U

C:74 M:35 Y:92 K:8

R:85 G:125 B:61



Pantone 212

C:20 M:0 Y:20 K:65

R:88 G:130 B:194



Pantone DS Process black C

C:0 M:0 Y:0 K:100

R:29 G:29 B:27



Logotipo con grilla de illustrator



Logotipo

Aplicaciones correctas logotipo



Sobre fondo claro



sobre fondo oscuro

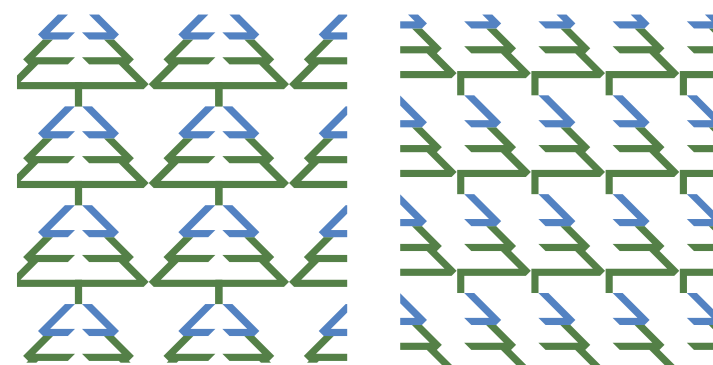
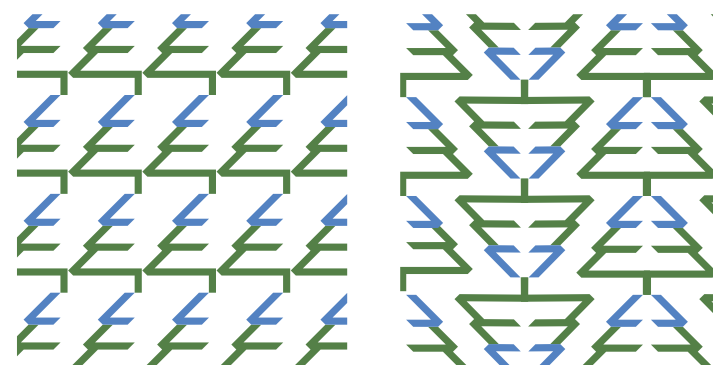


Escala de Grises



Negro

Aplicaciones del logotipo



Errores en el uso del logotipo



Logotipo sobre una imagen



PARQUE PLACILLA DE PEÑUELAS

cambio en el orden



Logotipo estirado



PARQUE PLACILLA DE PEÑUELAS











cambio de color

Para visualizar como será el logotipo en tamaños grandes y pequeños, se hacen pruebas de impresión de 2, 5 y 10 cm, poniéndose a prueba la legibilidad de la tipografía en tamaños pequeños.

En el diseño de los patrones se usaron los colores corporativos del parque, sin embargo se da la libertad par jugar con colores, líneas y transparencias.

Subcódigo Cromático

Corresponde a los colores usados para las cartografías del parque de Placilla, las cartografías poseen tonalidades grisáceas del verde, amarillo, rojo, y azul, es una extensa paleta de colores. Para la cartografía del Parque Placilla se usan también los colores del logotipo para diferenciar las áreas del parque en el mapa de ubicación al usuario. Estos colores nacen de las tonalidades grises del código cromático principal, es necesario que existan variaciones del color para que se puedan distinguir todos los elementos existentes en las cartografías.

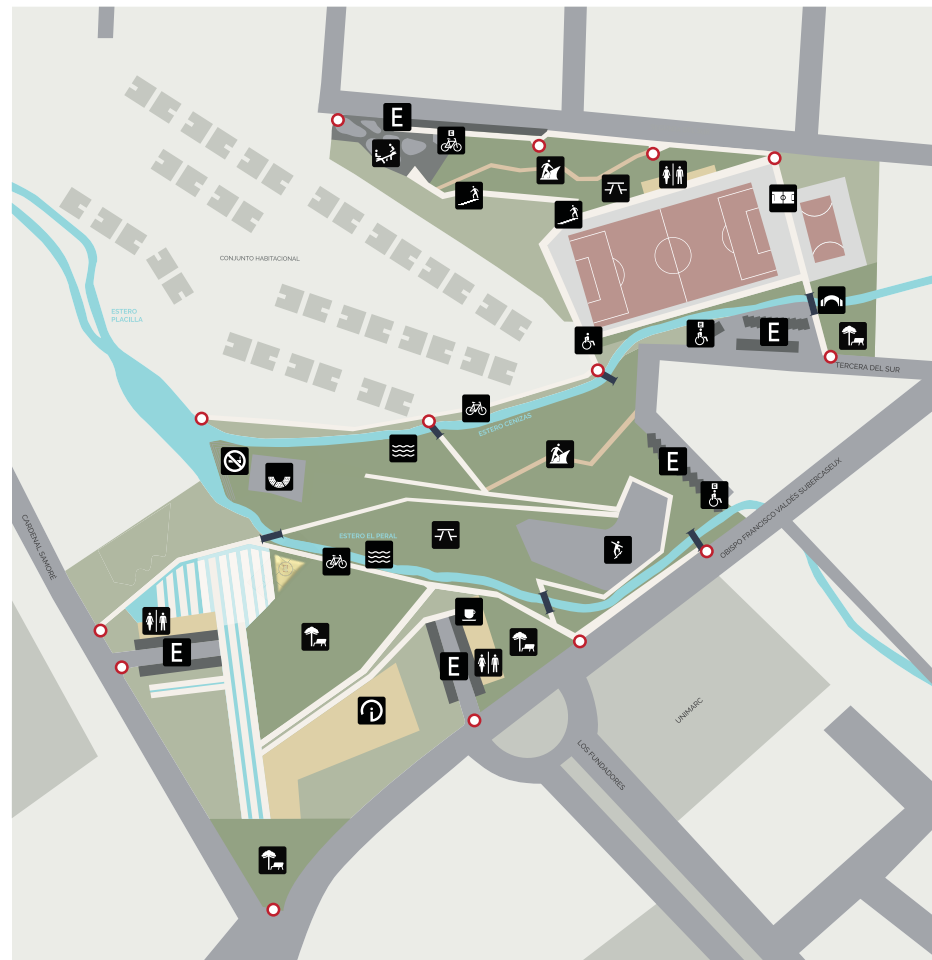
C:74 M:35 Y:92 K:8		C:13 M:20 Y:33 K:1	
C:20 M:0 Y:20 K:65		C:22 M:39 Y:34 K:8	
C:0 M:0 Y:0 K:100		C:27 M:15 Y:33 K:4	
C:3 M:4 Y:6 K:0		C:42 M:22 Y:53 K:6	
C:12 M:14 Y:37 K:1		C:48 M:38 Y:39 K:20	

Además de los colores planos de la cartografía existen símbolos y pictogramas.



Desarrollo Mapa del Parque (información folleto)

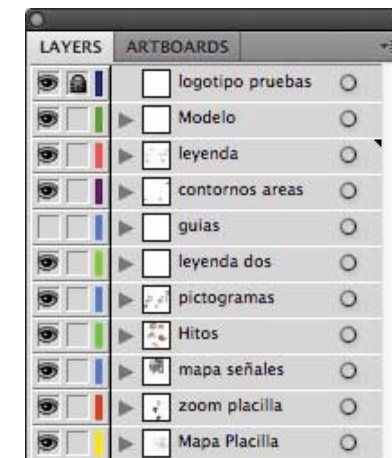
Se dibuja el mapa en base a los planos de arquitectura entregados por el MINVU, se aplica el diseño de pictogramas y símbolos para identificar las zonas y servicios del entorno. Además de la colorimetría definida anteriormente. Se definen dos estilos de texto, uno para la simbología, y otro para el mapa en sí.



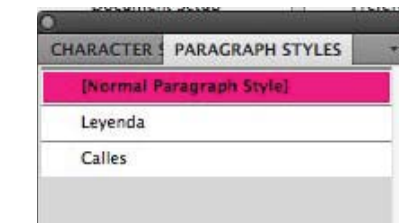
Símbolos



Capas



Estilos de Texto



Es necesario que el mapa gire de acuerdo a la ubicación de cada tótem, manteniendo siempre la lógica de que arriba en el mapa es adelante en la realidad.

Color

Mapa Parque Placilla	
	C=30 M=80 Y=73 K=25
	C=21 M=39 Y=34 K=8
	C=13 M=20 Y=33 K=1
	C=12 M=14 Y=37 K=1
	C=19 M=9 Y=92 K=0
	C=41 M=24 Y=67 K=7
	C=21 M=14 Y=21 K=1
	C=42 M=23 Y=52 K=6
	C=41 M=0 Y=14 K=0
	C=91 M=79 Y=62 K=97
	C=72 M=68 Y=66 K=89
	C=0 M=0 Y=0 K=100
	C=0 M=0 Y=0 K=90
	C=55 M=45 Y=44 K=31
	C=54 M=43 Y=43 K=29
	C=48 M=38 Y=39 K=20

El folleto del parque

Se busca diseñar un folleto que sea de un formato a la mano, que pueda ser impreso en cualquier impresora y que también sea de un formato a la mano para los usuarios del parque. Por lo que se utiliza un formato carta.

Para el desarrollo de este folleto se definen cuatro momentos. Para definir estos momentos se observa a un individuo, y se llega a la óptima lectura de éste.

Primer momento: el folleto cerrado. título del folleto “Plano de ubicación” y patrón de identidad (foto a)

Segundo: Áreas y servicios del Parque (foto b)

Tercero: Áreas y servicios del Parque más el plano del Parque (foto c)

cuarto: información relevante del parque y del lugar (foto e)



Se utiliza el recurso del patrón creado a partir del logotipo del parque, en el cual aparece un juego con el símbolo de la identidad.



Se dibuja el mapa en base a los planos de arquitectura entregados por el MINVU, se aplica el diseño de pictogramas y símbolos para identificar las zonas y servicios del entorno.

VII

**Sistema de
Señalización
Parque Placilla**

Memorial de Placilla y sus aguas

Este proyecto está siendo diseñado por el alumno de Diseño Industrial de la PUCV, Cristian Navarro, bajo la necesidad de crear un memorial que reúna los hitos relevantes para Placilla de Peñuelas, y que rescate las bellezas naturales de este lugar, El alumno Plantea un Memorial habitable, es decir, que pueda ser caminado y recorrido por los usuarios del parque, la materialidad de este memorial es el hormigón moldeable.

Es el relieve de Valparaíso el que se muestra de una manera lúdica, los habitantes de Placilla pueden ubicarse y conocer más a fondo su territorio y comunidad.

En esta etapa del proyecto se trabaja en conjunto definiendo el sistema de información que el memorial debe exhibir, para que los usuarios puedan informarse y apropiarse de su territorio e hitos naturales de Placilla.

Características Técnicas Memorial

El memorial es el territorio de Valparaíso en Hormigón construido sobre un triángulo del mismo material, que posee una dimensión de 21,68 x 18,38 x 23 metros.

Para comprender como se utilizará el espacio según la información se toman ciertos elementos del memorial que permiten construir la forma de las placas que entregarán información a los usuarios.

Capas de información

Lo primero a definir son las capas de información existentes en el memorial, para así poder definir su ubicación, forma y contenido específico.



Primera Propuesta Sistema Señales Memorial

Según lo observado en el memorial, se necesitan tres tipologías de señales que serán desarrolladas para comenzar a definir la familia de señalética que se necesitará dentro del parque. Estas tipologías pueden contener a otras, como cartografías, o pictogramas que ayuden a la interpretación de los usuarios.

La materialidad mencionada anteriormente, corresponde a placas de acero inoxidable grabadas e impresas, otros factores a considerar:

- **Espesor**
- **Montaje**
- **Contenido (del contenido depende la dimensión)**

Panel Informativo

Introducen al usuario al memorial, de altura mide 63 cm y de largo es indefinido. Puede rodear el relieve en las partes que no hay agua. Dentro de él están consideradas las cartografías que poseen relación con las aguas, la flora y fauna del lugar. Su superficie de hormigón posee un **ángulo de inclinación de 45°** para que pueda ser visible para el visitante

Cronología Hitos de Placilla

Esta Cronología se propone para ser exhibida en los bordes del triángulo que sostiene el memorial, se piensan en los hitos relevantes para Placilla, aquellos que deben ser nombrados como hitos, los cuales se subdividen según lo que dicen. Estos hitos irán en placas de acero inoxidable

Señales Informativas-Orientadoras Lugares

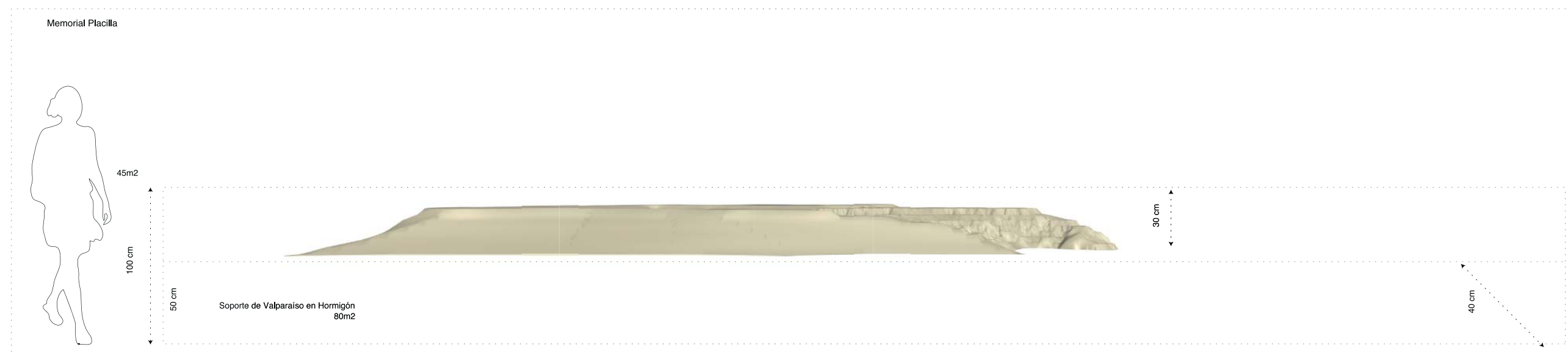
Hablan sobre los hitos hidrográficos de Placillas, tranques y esteros más importantes, también sobre los lugares más relevantes cercanos a Placilla.

Son placas que van inscritas a los alrededores del memorial

estas señales son también informativas, pues cuentan acerca de los lugares a los que se hace alusión. Su altura depende del ancho del relieve, que sería en promedio 30 cm

Señales Nominativas

Nombra los lugares menos relevantes, se subdividen de cierto modo, los esteros poseen otra tonalidad en relación a los lugares, estas señales son de menor dimensión y no se usan recursos pictográficos



Sistema de información Memorial de Placilla

Para la construcción de las señales en el memorial se necesitan definir los contenidos, y así encontrarnos con las placas a diseñar, definir tipologías y organizar la información. Es así como finalmente se define la información a mostrar en el memorial y se divide según:

Lugares Destacados

Estos lugares son nombrados y además poseen una reseña con sus características más importantes, flora y fauna del lugar, Historia e importancia para la gente de Placilla

- Hidroeléctrica El Sauce
- La Luz
- Peñuelas
- Las Cenizas (Tranque más antiguo)
- El Salto del Agua

Lugares Nombrados

- Valparaíso
- Placilla
- Laguna Verde
- Punta Ángeles

- Punta Curaumilla
- Las Docas
- Valle de Balmaceda
- Hidroeléctrica El Sauce
- Usted está aquí

Lugares Naturales

- Piedras Tacitas (pictograma que represente las piedras)
- El Salto del Agua (pictograma que represente el salto)
- Embalses y esteros (pictograma que represente las aguas)

Contorno

- Laguna Verde
- Valparaíso
- Playa las Docas
- Punta Ángeles
- hidroeléctrica Laguna Verde

Esquema 9: que exhibe las capas de información existentes en el memorial

Legibilidad y lecturabilidad; Tipografía en las señales

Se trabaja con la tipografía Raleway, a la que se le hacen ajustes en su composición para así asegurar una buena lectura. Para comprender cómo la composición de los textos en señalética se enfrenta a factores que debe cumplir como la lecturabilidad y la legibilidad, se estudian estos conceptos. El siguiente es un extracto del libro “Educación tipográfica, una introducción a la tipografía” de Francisco Gálvez Pizarro.

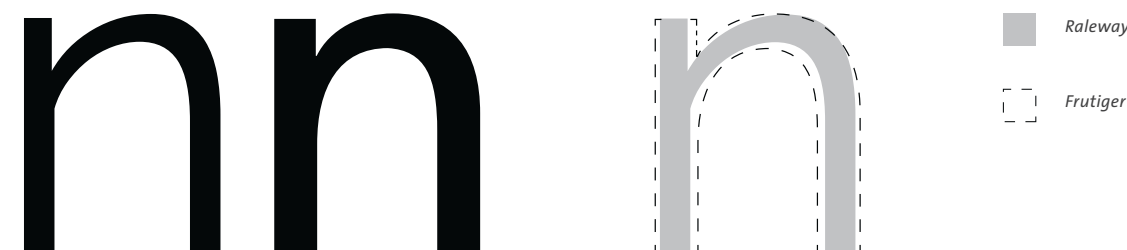
“**Lecturabilidad** –Readability– este término es uno de los más controvertidos en la disciplina tipográfica de habla hispana. Se ha traducido del término inglés readability. José Martínez de Sousa prefiere llamarlo comprensibilidad. Otros optan por usar el término Legibilidad. Walter Tracy la ejemplifica diciendo que es la capacidad de leer textos en diarios, revistas o libros durante tiempos prolongados, sin dificultad y esfuerzo; además la describe como “confort visual”, haciendo la diferencia de que esto no se aplica cuando se busca una palabra en un directorio telefónico o en información de vuelos de un aeropuerto, pues aquí no se está leyendo continuamente, sino buscando información más precisa. También se ha traducido como “facilidad de lectura” y el concepto atribuye responsabilidad tanto a la forma del tipo como a su organización en el espacio. Fuera de toda discusión en cuanto a encontrar el término adecuado, se puede distinguir un fenómeno en la lectura que –además de tener diferentes estados – no sólo tiene que ver con poder leer o decodificar signos, sino que trata un ámbito que supera las características formales de una fuente: Su tamaño, la longitud de línea, interlínea, distribución de los textos y los blancos, la jerarquía de la información; incluso algunos apelan a la forma de redacción del contenido; en fin, se podría hablar de “ergonomía visual” para la lectura. Una excelente fuente compuesta pesadamente perjudica la lectura, y una fuente mediocre bien compuesta atenúa su mediocridad haciéndola más fácil de leer. La legibilidad por su parte es la capacidad de una forma para poder ser descifrada, siempre dependiendo de un contexto”

De esta forma se entiende que la tipografía debe analizarse en su estructura para así trabajarla y componerla de la manera más amigable para el lector.

A continuación un análisis estructural de la fuente a utilizar, es necesario compararla con una tipografía compuesta también para señalización, por esta razón se compara con la fuente Frutiger, de Adrian Frutiger, sólo a modo de comprender la estructura de la tipografía, para así sacarle el máximo provecho en el uso.

Análisis de la fuente Raleway según estudio de la microtipografía

Extensión Horizontal



La extensión horizontal de la fuente nos permite conocer el rendimiento que esta tendrá en la página, por ejemplo aquí se compara la fuente Raleway Regular (izquierda) con Frutiger 55 (derecha), ambas tipografías tienen una abertura similar, pues están realizadas para uso de señalización, su extensión ancha facilita la lecturabilidad a distancia. Se estudia la n minúscula pues de ella se deducen la j, i, h, l, m. También se puede estudiar la o pues de ella derivan los caracteres curvos.

se deben igualar las alturas de las x, ya que no siempre tienen la misma altura en cada diseño

Espesor de trazos verticales

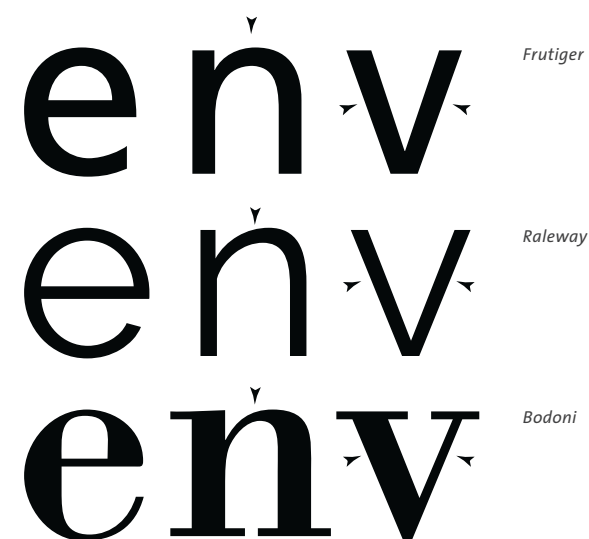


El espesor de cada trazo vertical determina el gris tipográfico en la página y su contraforma, la luminosidad.

Ambas fuentes tienen la característica de los trazos curvos más anchos que los verticales, sin embargo el espesor de trazos en la fuente Raleway es más delgado.

Contraste y modulación

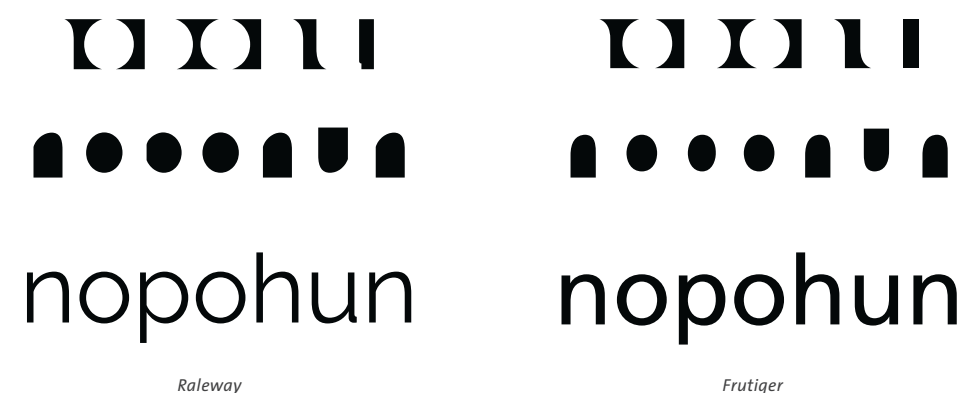
Los ejemplos para comparar las fuentes, fueron extraídos del libro "Educación Tipográfica" de Francisco Gálvez



Como ya se evidenció, las fuentes poseen trazos delgados y gruesos, que varían según su eje de modulación, el contraste posee un amplio rango, que va desde lo más sutil a lo más exagerado. La modulación sólo puede apreciarse en las partes curvas de una letra y corresponde a un incremento o disminución del contraste según la dirección que tenga el trazo, el que se mueve en relación a un eje, que puede ser vertical, inclinado o levemente inclinado. **En el caso de las tipografías San serif o de palo seco, como la Frutiger y Raleway, el eje suele ser vertical,** y el contraste ínfimo, en relación a otras tipografías, como las tipografías modernas (Bodoni, Didot).

Ritmo y espaciado

El ritmo de la tipografía está vinculado a la sucesión de las formas internas de las letras minúsculas con los espacios que separan a éstas, para la composición del texto se debe evitar dejar espacios grandes entre letras, pues destacan haciendo más lenta la lectura y desequilibrando la línea de texto, en la página derecha se pueden ver los ritmos y espaciados de las fuentes Raleway y Frutiger.



Ambas tipografías son muy similares, La fuente raleway es una mezcla entre las tipografías neogrotescas, como la helvética y la Frutiger, que posee proporciones similares a las de las tipografías geométricas, como Futura y Kabel.

Raleway posee contraformas abiertas y un contraste un tanto imperceptible, lo que la asocia a estas tipografías geométricas, que son más bien monolineales.

Raleway es una fuente gratuita que puede descargarse del sitio Impallari.com

Legibilidad

Se estudia la composición de textos en general para así concluir cual es la mejor manera de componer textos en el objeto señalético.

La legibilidad es la facilidad con la que las palabras pueden leerse comodamente, Sin embargo hay muchos factores que la afectan.

Es sabido que para la composición de texto continuo se prefieren tipografías con serif o gracia, pues se cree que estas facilitan el horizonte de lectura, y que los Serif le dan continuidad al texto, en comparación al ritmo monótono que poseen las tipografías de Palo Seco. Sin embargo la lectura de texto continuo se da en contextos de uso como la lectura de libros. Para la señalización se utilizan fuentes de palo seco, pues estamos hablando de un contexto de uso diferente.

Entonces concluimos que se componen textos según el contexto de uso.

Dentro de algunos factores que influyen en términos de legibilidad se destacan los siguientes:

- **Diseño Del tipo:** Las formas de las letras deben ser lo suficientemente abiertas y claras, sin presencia de características poco usuales que puedan distraer al lector.
- **Caja baja o Caja Alta:** Las formas individualizadas de las tipografías de caja baja son considerablemente más legibles de las letras de caja alta. En oposición a lo que se cree las tipografías de caja alta no son lo óptimo para el uso en señalización pues son más difíciles de recordar para el lector, por su alineación horizontal muy uniforme.
- **Espaciado de letras y de palabras:** El espaciado entre las letras y palabras produce un efecto crítico sobre la legibilidad y comodidad de la lectura, esto se debe configurar de manera que se optimize la lectura, el espaciado entre letras y palabras no debe ser muy holgado, pues se fragmenta la lectura. Esta separación debe ser proporcional.
- **Tamaño del tipo:** El tamaño del tipo depende exclusivamente del contexto de uso, Este debe tener una relación visual con el soporte.
- **Interlineado:** Se inserta el interlineado para asegurar una separación horizontal clara entre las líneas, en señalización esto es fundamental, esto permite la encontrabilidad, pues si las líneas están muy juntas el lector puede perderse frente a un texto muy condensado.
- **Peso:** El peso de la tipografía tiene relación con el contraste que se genera entre esta y el fondo. Para asegurar una legibilidad máxima se debe utilizar una fuente con un peso medio, ni muy fino ni muy grueso.
- **Anchura:** La legibilidad disminuye si una fuente está demasiado condensada o ancha, para señalización la fuente debe ser medianamente abierta. o abierta, nunca condensada
- **Deterioro de la imagen:** El soporte juega un rol importante en este factor, se debe elegir la fuente teniendo en cuenta el soporte, pues este puede estropear la impresión.
- **Color:** El contraste entre el color del fondo y el tipo repercute en la legibilidad, el mejor contraste de todos es tipo negro sobre fondo blanco. Aunque en el caso de señalización se recurren a colores como Amarillo con negro, rojo con blanco. Los que aseguran una máxima **visibilidad**.

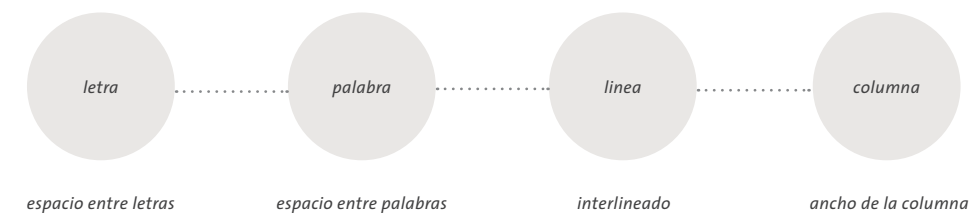
Estudio de la MicroTipografía

El tipógrafo Jost Hochuli define la microtipografía como aquella que cubre las unidades siguientes: La letra, el espacio entre las letras, la palabra, el espacio entre las palabras, la línea y el interlineado, la columna. Aquellos elementos visibles que hacen óptima la lectura en base a la composición del texto.

La lectura es un proceso, y si bien aún no ha sido posible identificar cuáles son las señales que dirigen los movimientos visuales, se puede observar como las personas leen. De esta forma es sabido que el texto se lee con diferente rapidez si se varía el ancho de composición, el cuerpo de la letra, la forma de los tipos junto el contraste de las letras con el fondo, estos son los principios tipográficos básicos, los cuales deben considerarse para cualquier tipo de composición, por esta razón es importante el estudio tipográfico en relación a los sistemas de señales, se deben componer textos legibles para un contexto determinado, la composición de la tipografía así se divide en dos, textos de lectura veloz, y a distancia, como vendrían siendo las nominativas y direccionales, pues dentro de las capas de información es lo primero que se debe hacer visible para el usuario. Luego nos encontramos con las orientadoras, que es una lectura más bien general y se agradece el uso de recursos visuales como mapas de lugar, esquemas. las informativas, estas lecturas son más bien detenidas, por lo que debe componerse un texto cómodo, considerando los principios tipográficos, pero siempre pensando en el espacio de lectura.

Si bien las señales deben captar la atención del lector en un espacio determinado, se debe componer y diagramar pensando siempre en la óptima legibilidad y no sólo en lo formal en sí mismo.

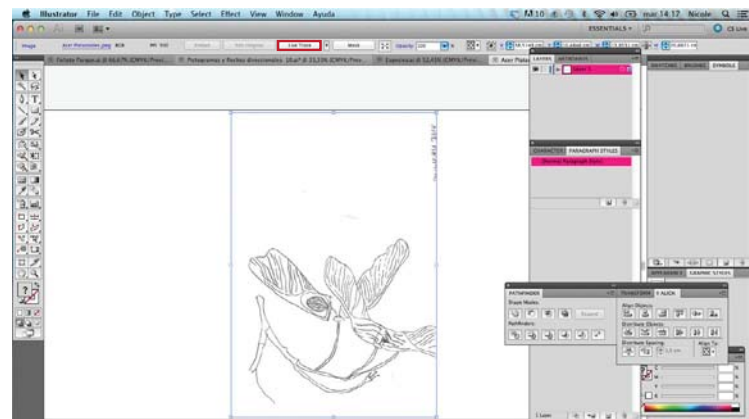
Esquema 10: Microtipografía Según Jost Hochuli



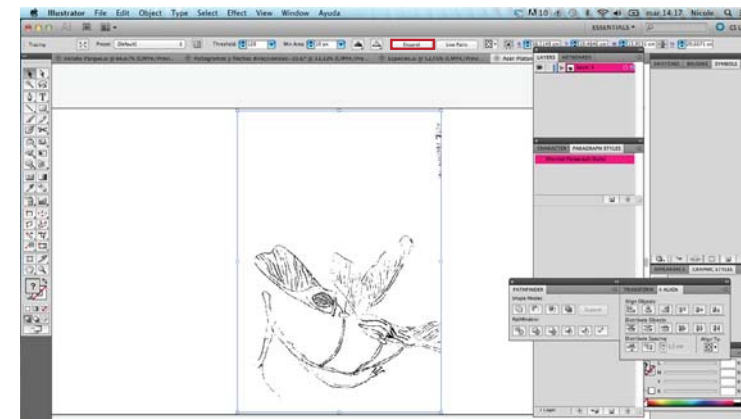
Especies del Parque Placilla

En la instancia de armar los tótems señaléticos, surgen tres horizontes de información, un horizonte superior y Nominativo, horizonte Informativo, y un horizonte Direccional, en el horizonte informativo se decide mostrar información acerca de los esteros de placilla, sus hitos, y sus especies. Se hace un estudio del lugar y sus especies en relación al plano de arborización entregado por el MINVU, donde podemos encontrar las especies y su ubicación en el parque. Se desarrolla una serie de ilustraciones para luego ser grabadas en las caras de los tótems. Por lo que se piensan como imágenes lineales. Se dibujan con un plumón punta fina para evitar sobrecargar la línea, y evitar de este modo la sobrecarga de información vectorial.

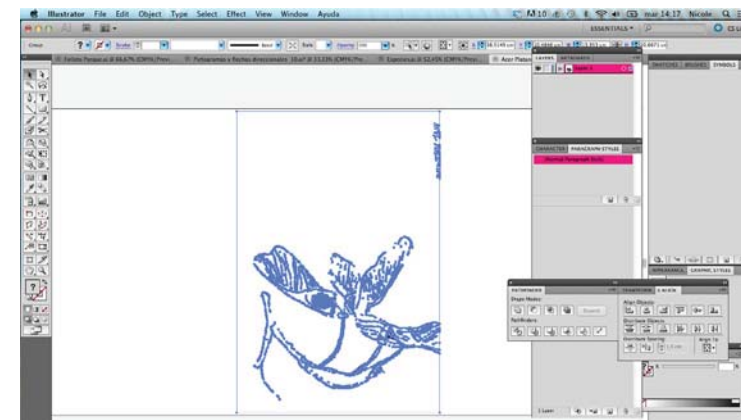
- Se dibujan las especies
- Se escanean
- Se limpia la imagen en photoshop para luego abrirla en illustrator



- Con la herramienta “Live trace” se traza la imagen
- Con la herramienta “Expand” se vectoriza la imagen y se pueden eliminar o agregar puntos.



- Las imágenes se trabajan de este modo, pues la imagen que será grabada con láser en las placas debe ser vectorial.



Especies del Parque Placilla



Acer Platanoides



Pimiento



Peumo



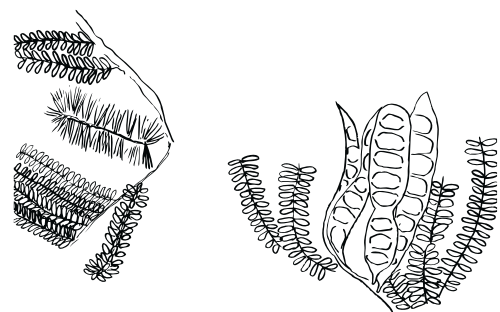
Acacio



Molle



Quillay



Aromillo



Árbol de Judea



Melia



Tara



Aromo Azul



Aromo del país



Quebracho



Jacaranda

Estudio y Planificación del sistema en el Parque

Se estudia el lugar del parque desde la visualización en planos, se identifican los puntos dilemáticos y como el transeúnte puede abordarlos desde la vista en los caminos, por cual camino y hacia cuál dirección se dirige, las señales deben informar al usuario sobre los contenidos del lugar, las direcciones, la ubicación y los cuidados. Deben existir las señales necesarias para identificar los contenidos del lugar. Bajo esta premisa se estudia el lugar y los puntos donde debieran existir señales. Todo siguiendo el plano de arquitectura dado por el MINVU.

Tipos de lectura Según el Soporte

Después de identificar las señales existentes en el parque placilla. Se define el soporte en conjunto con Marcelo Araya, Profesor y diseñador industrial. En un principio se propone un tótem de cuatro caras, pero luego de observar la forma del parque y la relación con la propuesta gráfica esta se cambia a tres caras, generando así un prisma señalético, que tiene coherencia también con las tres uniones que componen el logotipo del parque. Se definen horizontes de lectura, siendo el que está más arriba, grande y visible el nominativo, que ubica al usuario en un lugar, según dónde se está, en el que sigue se encuentra con el informativo, luego el direccional, y abajo los mensajes reguladores. todo esto se puede visualizar en las propuestas de las señales, dónde cada horizonte tiene su medida y relación con la lectura del usuario.

Atributos de los mensajes

Los mensajes se definen luego de definir las tipologías, y su ubicación en el parque, los mensajes deben tener relación con los contenidos del lugar. La información seleccionada para las señas netamente informativa tiene relación con los esteros de Placilla y la flora del lugar, para así informar a los usuarios del parque acerca de los hitos naturales de su comunidad, e incentivarlos al cuidado de estos.

Ubicación en el Parque

En la siguiente página se puede ver las tipologías de señales y su ubicación en el parque, además del contenido de cada una de ellas, esta infografía se editó en relación al plano del MINVU y a los últimos ajustes que se le hicieron al parque.

Propuesta Primera Señales

Se trabaja la diagramación de la manera más coherente posible con el soporte.



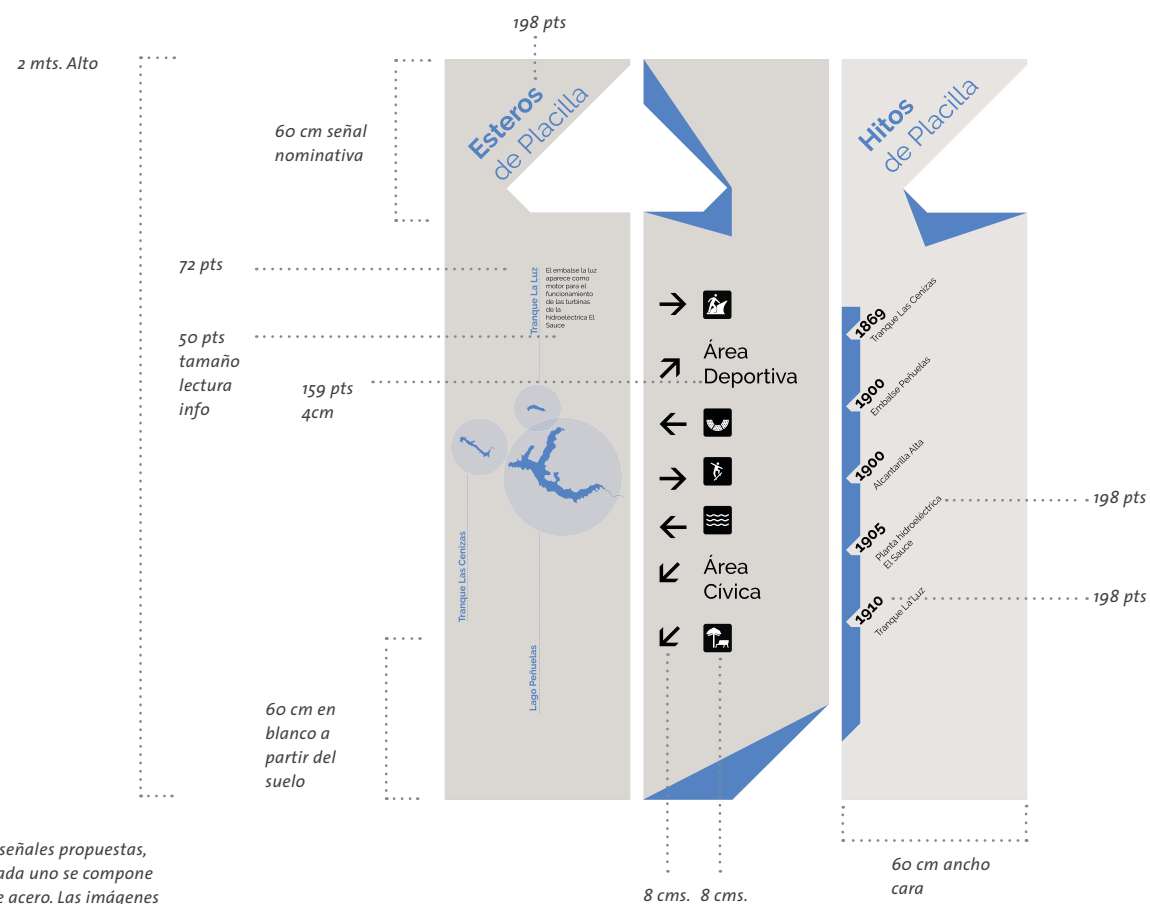
Las siguientes tipologías corresponden a los tótems que se ubican en el Parque Placilla de Peñuelas, la materialidad propuesta son placas de acero, trabajadas con adhesivo vinílico. La identidad gráfica del parque juega un rol importante en la forma de las señales, particularmente en el corte de ellas, esto marca una coherencia visual entre los componentes del sistema de señales. La verticalidad de las señales se compone de tres caras, para igualar así la figura de un prisma, pues la morfología del parque es triangular, y las divisiones de los caminos por consecuencia también lo son. En esta primera instancia de las señales se observa la carencia de horizontes de lectura establecidos según las tipologías de señalización, de esta manera el contenido posee un orden jerarquizado. Las señales se diagraman pensando en un cuerpo que se compone por las placas, las placas deben trabajarse en conjunto y el corte de estas debe pensarse en su tridimensionalidad. Las Placas de Acero miden 2 mts de largo por 60cm de ancho.



Otro punto relevante a la hora de componer las señales es la posición de la cartografía en relación al espacio, es necesario considerar en qué sentido el usuario estará mirando la cartografía, situarla según el espacio

Se trabajan las placas pensando que la materialidad será de acero con adhesivo vinílico de larga duración, Sin embargo

Primera propuesta de Señales: definición del sistema



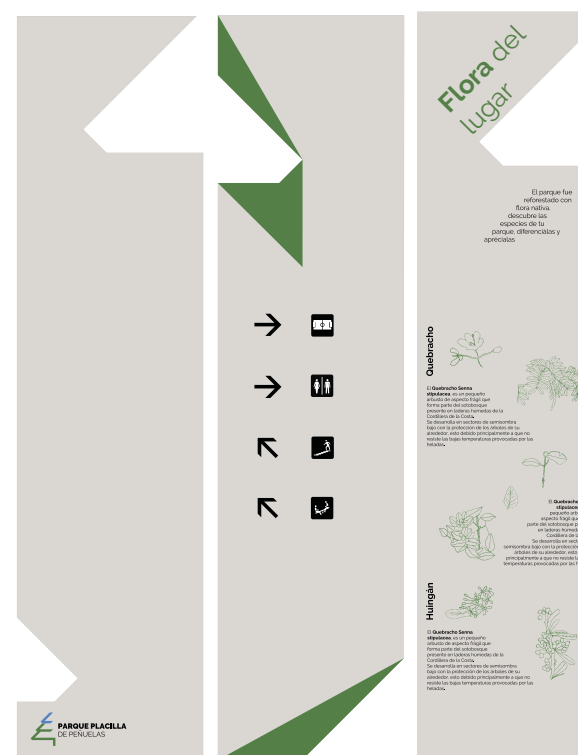
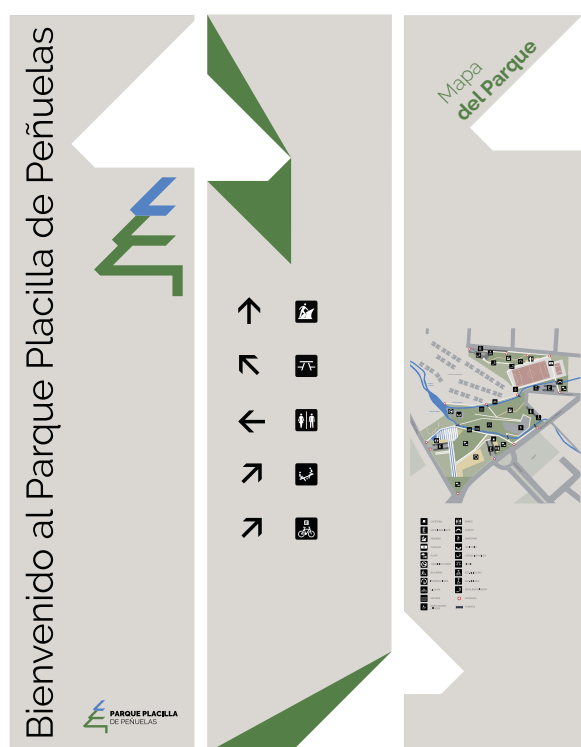
Estas son algunas de las señales propuestas, en total son 14 tótems, cada uno se compone de tres caras de placas de acero. Las imágenes permiten comprender el análisis realizado para continuar el trabajo de estas, se debe cuidar la composición tipográfica, los tamaños y horizontes de lectura, aunque bien podrían aprovecharse los soportes verticales para darle sentido a la lectura vertical.



Aquellas señales con el símbolo del logotipo del parque, corresponden a las de las entradas.

Para las señales se ocupan los colores corporativos, lo que las identifica según sector, aquellas que están cercanas a los esteros (área recreativa) corresponden a las de color azul. Sin embargo esta idea se abandona por no ser consistente a la hora de ser una señal nominativa. Se busca una mejor manera de mostrar dónde se está sin tener que recurrir al color.

Primera propuesta de Señales: definición del sistema



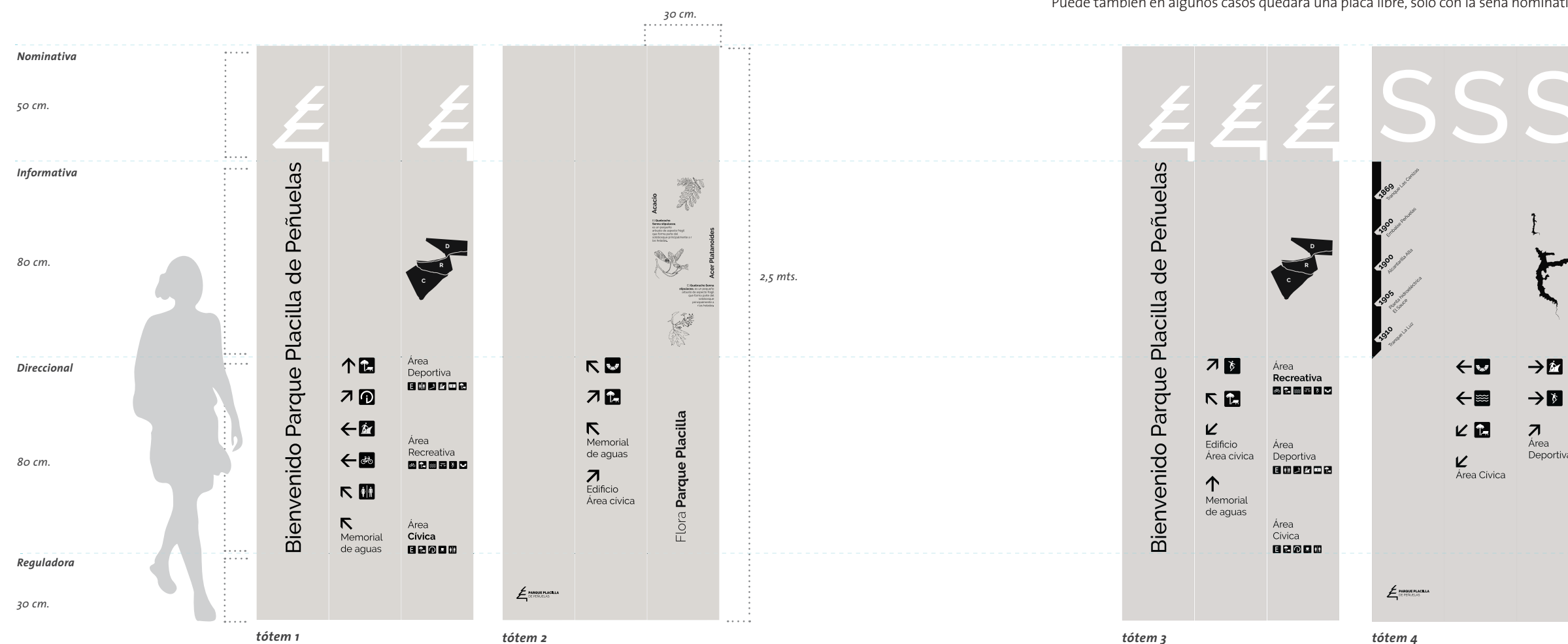
Si bien el sistema consta de 14 tótems señaléticos, en esta instancia se muestra el desarrollo de algunos de ellos, los que se afinan y se replantean tanto en su forma como contenido y organización de este, para dar paso a caras más diseñadas en relación a su espacio.

Segunda Propuesta de Señales: Trato con el material

En esta propuesta se considera el metal como el material, y se propone utilizar el material como soporte directo de la información, es decir utilizando las bondades del material para poder expresar las gráficas, por esta razón se piensa un bajo relieve, en las tipografías y pictogramas, sin embargo, el metal suele no leerse si es que no se aplica un color, ya sea un color vivo o un negro, para este caso se propone el color negro, bajo la premisa de que la mejor lectura es en negro sobre una superficie neutra, blanco o gris, conservando de esta forma el color del material. Se propone en el primer horizonte, el de las señales Nominativas, letras caladas que marquen el lugar donde se ubica el usuario.

Tipologías de Señales: Horizontes de lectura

Después de la primera propuesta para el sistema de señales del parque, se considera necesario establecer horizontes de lectura en las verticales, así se generan horizontes según la tipología a la que correspondería el mensaje, desde arriba hacia abajo: Nominativa (debe incluir algo que ubique al usuario en el lugar donde está, una señal, puede ser una letra o pictograma), Informativa; flora, hitos, hidrografía. Direccional; ubica al usuario. Reguladora; incita al usuario a acciones positivas. Se juega con estos horizontes de información, pudiendo así componer las placas verticales a partir de un orden establecido horizontalmente. generándose tres caras de información que vistas desde cualquiera de sus tres caras pueda el usuario ubicarse e informarse. Puede también en algunos casos quedará una placa libre, sólo con la señal nominativa.

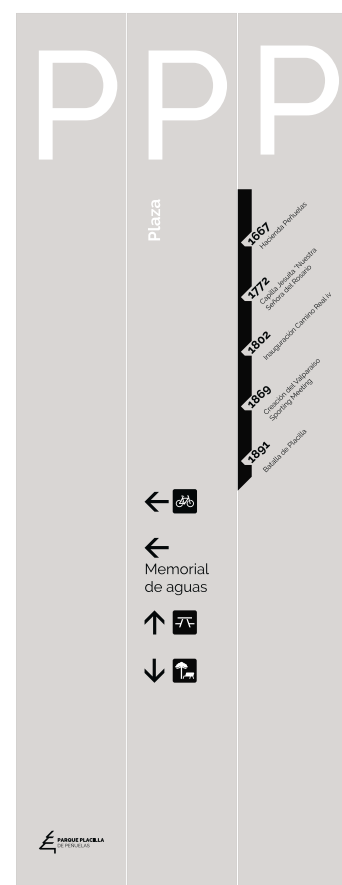


tótem 1 Señal ubicada en la intersección de Obispo Valdés y Cardenal Samoré. la señal incluye una cara de bienvenida, por ser una entrada, una cara Señal direccional y reguladora, Señal orientadora; un mapa de ubicación del parque para los usuarios. tótem 2

tótem 2 Señal ubicada en la intersección de dos caminos en el parque, un camino lleva al paseo con acequia y memorial de las aguas, y el otro a las edificaciones del área cívica, Señal direccional: auditorio, área circo, edificio cívico, memorial. Señal nominativa-informativa: edificio área cívica.

tótem 3 Señal ubicada en la entrada cercana al supermercado Unimarc, por la calle cardenal samoré. Señal direccional: skatepark, memorial, área cívica, plazas

tótem 4 Señal ubicada entre la intersección que une el camino del memorial y el del Skatepark. Señal direccional: Sendero, Área deportiva, Auditorio, Skatepark, esteros hacia Área cívica. Señal informativa: Esteros de Placilla



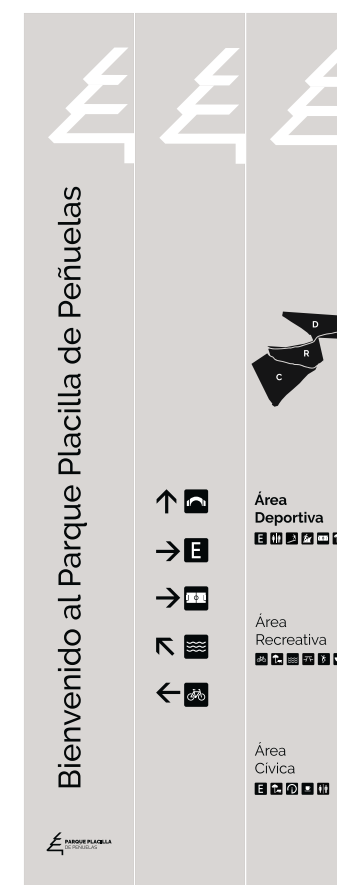
tótem 5



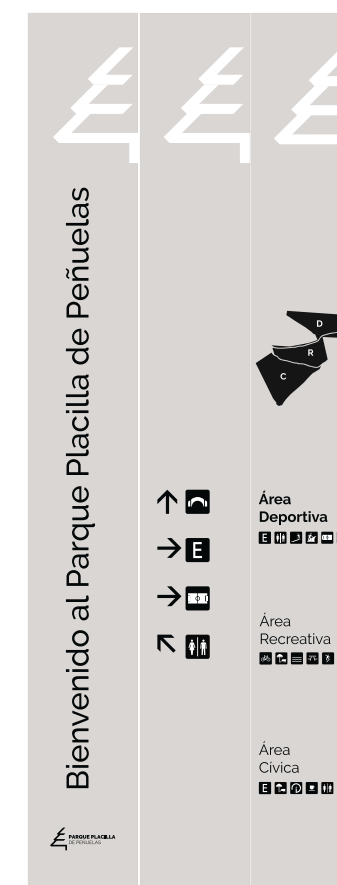
tótem 6



tótem 7



tótem 8



tótem 9

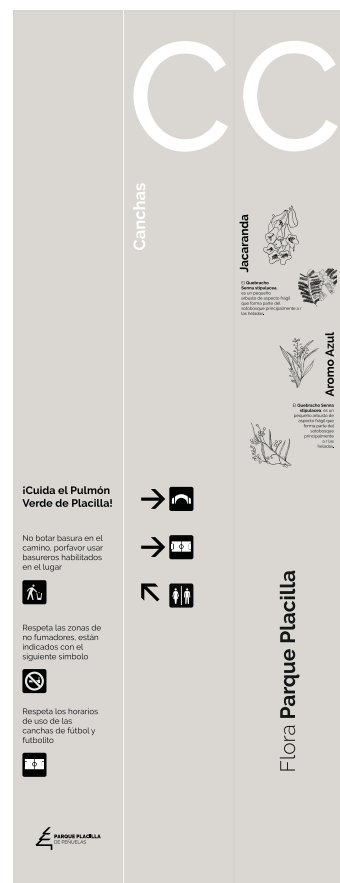
tótem 5 Señal ubicada entre la unión de los caminos de entradas 1 y 4, y que se dirige al memorial. Señal direccional: zona picnic, ciclovia, memorial, plaza. Señal reguladora: precaución zona picnic y esteros peral y cenizas

tótem 6 Señal ubicada cercana al memorial, muy cercana a la entrada de cardenal samoré. contiene información de las aguas de placilla. Señal direccional: auditorio, esteros, Plaza, zona picnic. Señal informativa: aguas de Placilla, esteros del parque, memorial.

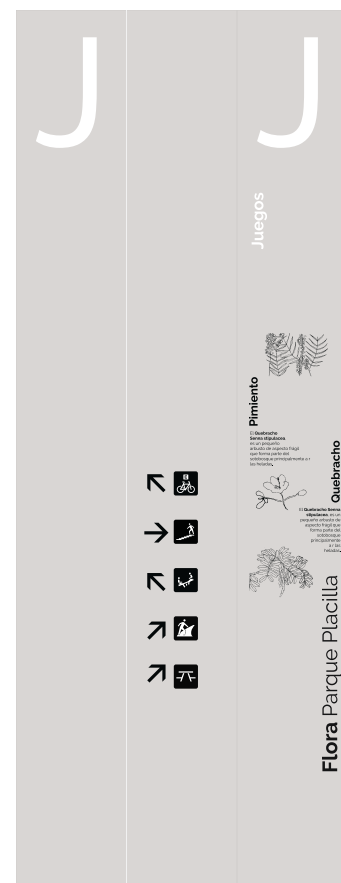
tótem 7 Señal ubicada en la entrada de Cardenal Samoré. Señal direccional y reguladora: Señal orientadora; un mapa de ubicación del parque para los usuarios.

tótem 8 Señal ubicada en la entrada desde el conjunto habitacional. junto al área deportiva. Señal direccional y reguladora: canchas de futbol, estacionamientos, esteros, ciclovia, puente. Señal orientadora; un mapa de ubicación del parque para los usuarios

tótem 9 Señal ubicada en la entrada por la calle tercera del sur. Señal direccional y reguladora: puente, canchas, estacionamientos, baños. Señal orientadora; un mapa de ubicación del parque para los usuarios.



tótem 10



tótem 11



tótem 12

Conclusiones

El tamaño

Se concluye que debe hacerse una diferenciación según las tipologías en relación a su tamaño, por ejemplo, la señal de las entradas, la institucional, debiera tener una diferenciación en cuanto a su altura en relación a las que se encuentran en el interior del parque. se concluye que estas debieran ser más pequeñas, quizás no significativamente.

La forma

La forma de las señales hasta ahora solo hace juego con la verticalidad, en esta etapa se elimina el juego de las diagonales, pero se propone volver a retomarlo, siempre y cuando tenga estricta relación con el contenido y la identidad del parque. la cual representa una conífera, que decrece en su altura, por lo que se mo

El Color

Se limita el uso del color solo al negro, pero debe generarse un distingo de luz que de el color, por lo que se debe buscar una manera de incluirlo a las señales sin tener que recurrir al uso de gráficas en adhesivo, que nada tienen que ver con el trato directo al material. Se piensa en agregar otro material que le de el color y la luminosidad que estas señas necesitan en su corona, la cual debe proyectarse para darle esbeltez al cuerpo.

La composición

El sistema hasta ahora está compuesto por dos tipologías generales, aquella que se ubica en las entradas del parque (corporativa) y aquellas que se ubican dentro del parque. Se debe pensar en un soporte para el mapa del parque en color, que también vaya ubicado en las entradas. Además de hacerse un distingo entre las otras dos tipologías generales.

tótem 10 Señal ubicada en la unión de dos caminos junto a las canchas deportivas, cercana a la entrada por tercera del sur. Señal direccional y reguladora: cancha deportiva, baños. Señal informativa: especies de Placilla

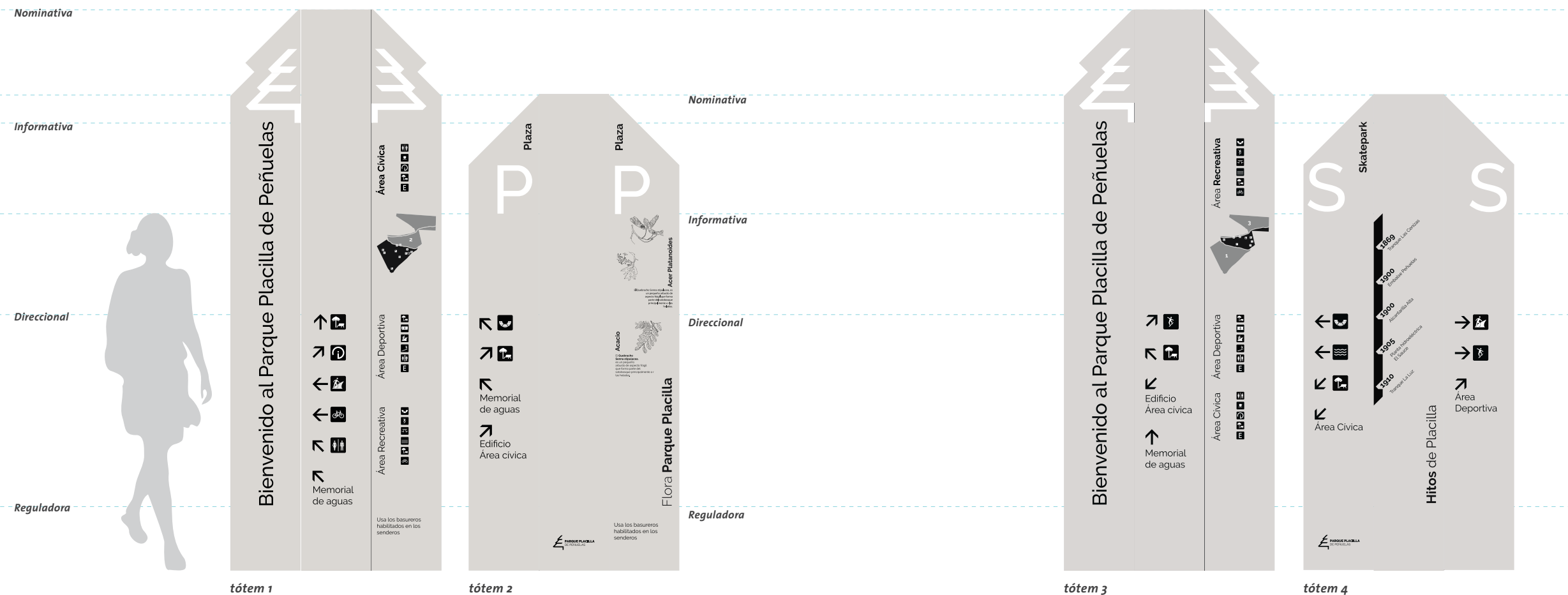
tótem 11 Señal ubicada junto a la cancha deportiva, por el mirador en altura. Señal direccional y reguladora: escaleras, cancha deportiva, juegos infantiles, baños. Señal informativa: Flora del Parque

tótem 12 Señal ubicada en la unión del sendero con el mirador, cercana a los juegos infantiles. Señal direccional y reguladora: escaleras, sendero, estacionamiento bicicletas, juegos, zona de picnic. Señal informativa: Especies fauna de Placilla

Tercera Propuesta de Señales: Definición de Horizontes

En esta propuesta se sigue trabajando con las medidas de la propuesta anterior, si bien se consideran otros factores, como desde dónde ve el usuario la señal, entonces de esta forma intervenir sólo con calados aquellas placas que serán vistas en un primer momento. En esta etapa se toman decisiones formales que se continuarán en el trabajo de la propuesta final. Se definen dos medidas para las señales, la señal corporativa (de las entradas) sigue midiendo 2,50 m. y el punto inferior donde se genera el corte sirve como guía para definir la altura de aquellas señales que van dentro del parque. Se intervienen las señales de manera que puedan tener un color, y que así llamen la atención de

los usuarios más allá de su altura, se propone un color translúcido, que sea capaz de atrapar la luz, y de esta forma se pueda ver a través de los calados. y estos a su vez puedan distinguirse a distancia con su relleno de color translúcido.



tótem 1 Señal ubicada en la intersección de Obispo Valdés y Cardenal Samoré. la señal incluye una cara de bienvenida, por ser una entrada, una cara Señal direccional y reguladora, Señal orientadora; un mapa de ubicación del parque para los usuarios. tótem 2

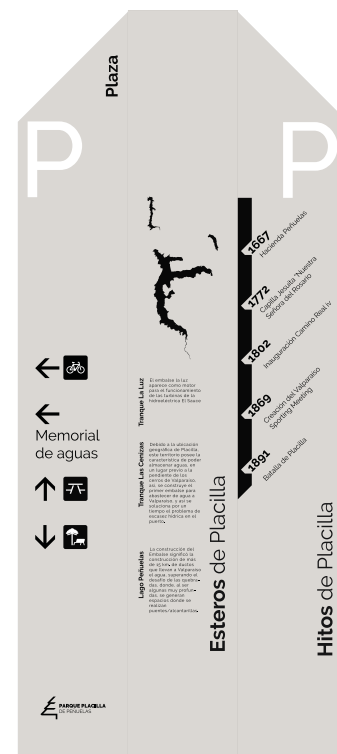
tótem 2 Señal ubicada en la intersección de dos caminos en el parque, un camino lleva al paseo con acequia y memorial de las aguas, y el otro a las edificaciones del área cívica, Señal direccional: auditorio, área circo, edificio cívico, memorial. Señal nominativa-informativa: edificio área cívica.

tótem 3 Señal ubicada en la entrada cercana al supermercado Unimarc, por la calle cardenal samoré. Señal direccional: skatepark, memorial, área cívica, plazas

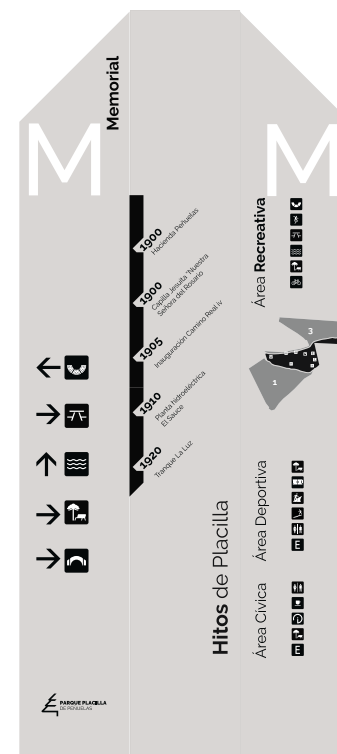
tótem 4 Señal ubicada entre la intersección que une el camino del memorial y el del Skatepark . Señal direccional: Sendero, Área deportiva, Auditorio, Skatepark, esteros hacia Área cívica. Señal informativa: Esteros de Placilla

tótem 5 Señal ubicada entre la unión de los caminos de entradas 1 y 4, y que se dirige al memorial. Señal direccional: zona picnic, ciclovia, memorial, plaza. Señal reguladora: precaución zona picnic y esteros peral y cenizas

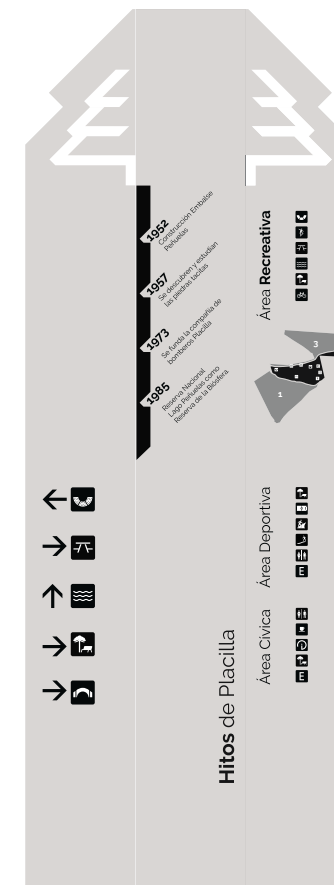
tótem 6 Señal ubicada cercana al memorial, muy cercana a la entrada de cardenal samoré. contiene información de las aguas de placilla. Señal direccional: auditorio, esteros, Plaza, zona picnic. Señal informativa: aguas de Placilla, esteros del parque, memorial.



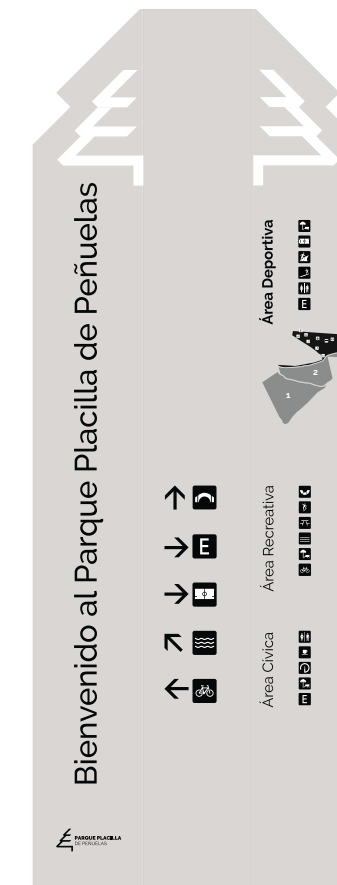
tótem 5



tótem 6



tótem 7



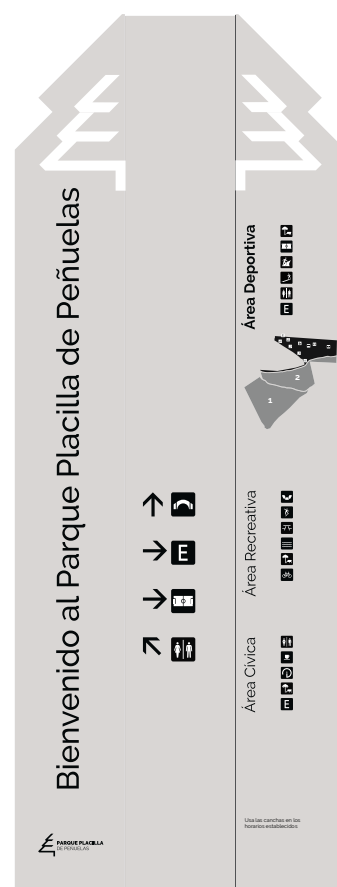
tótem 8

tótem 7 Señal ubicada en la entrada de Cardenal Samoré. Señal direccional y reguladora: Señal orientadora; un mapa de ubicación del parque para los usuarios.

tótem 8 Señal ubicada en la entrada desde el conjunto habitacional, junto al área deportiva. Señal direccional y reguladora: canchas de fútbol, estacionamientos, esteros, ciclovia, puente. Señal orientadora; un mapa de ubicación del parque para los usuarios

tótem 9 Señal ubicada en la entrada por la calle tercera del sur. Señal direccional y reguladora: puente, canchas, estacionamientos, baños. Señal orientadora; un mapa de ubicación del parque para los usuarios.

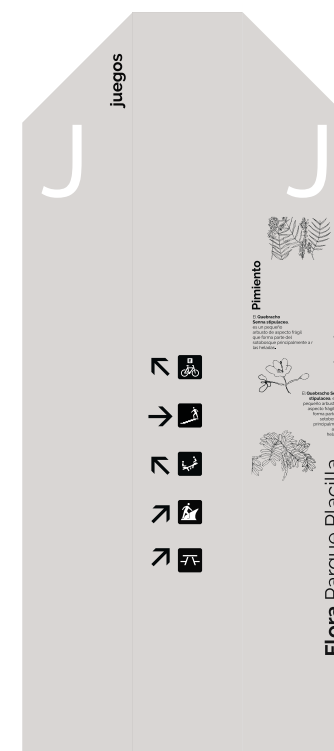
tótem 10 Señal ubicada en la unión de dos caminos junto a las canchas deportivas, cercana a la entrada por tercera del sur. Señal direccional y reguladora: cancha deportiva, baños. Señal informativa: especies de Placilla



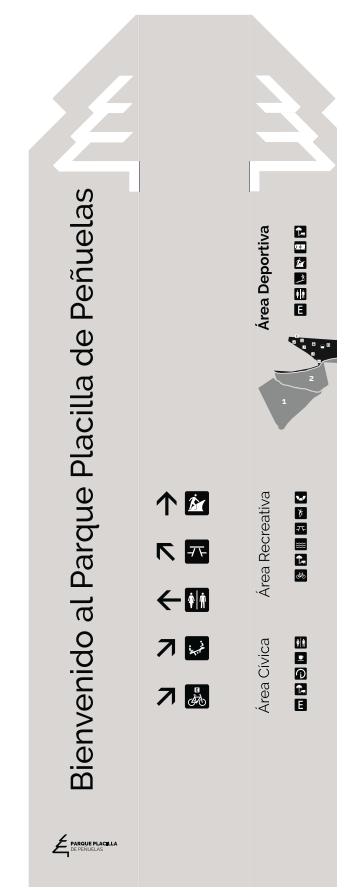
tótem 9



tótem 10



tótem 11



tótem 12

tótem 11 Señal ubicada junto a la cancha deportiva, por el mirador en altura. Señal direccional y reguladora: escaleras, cancha deportiva, juegos infantiles, baños. Señal informativa: Flora del Parque

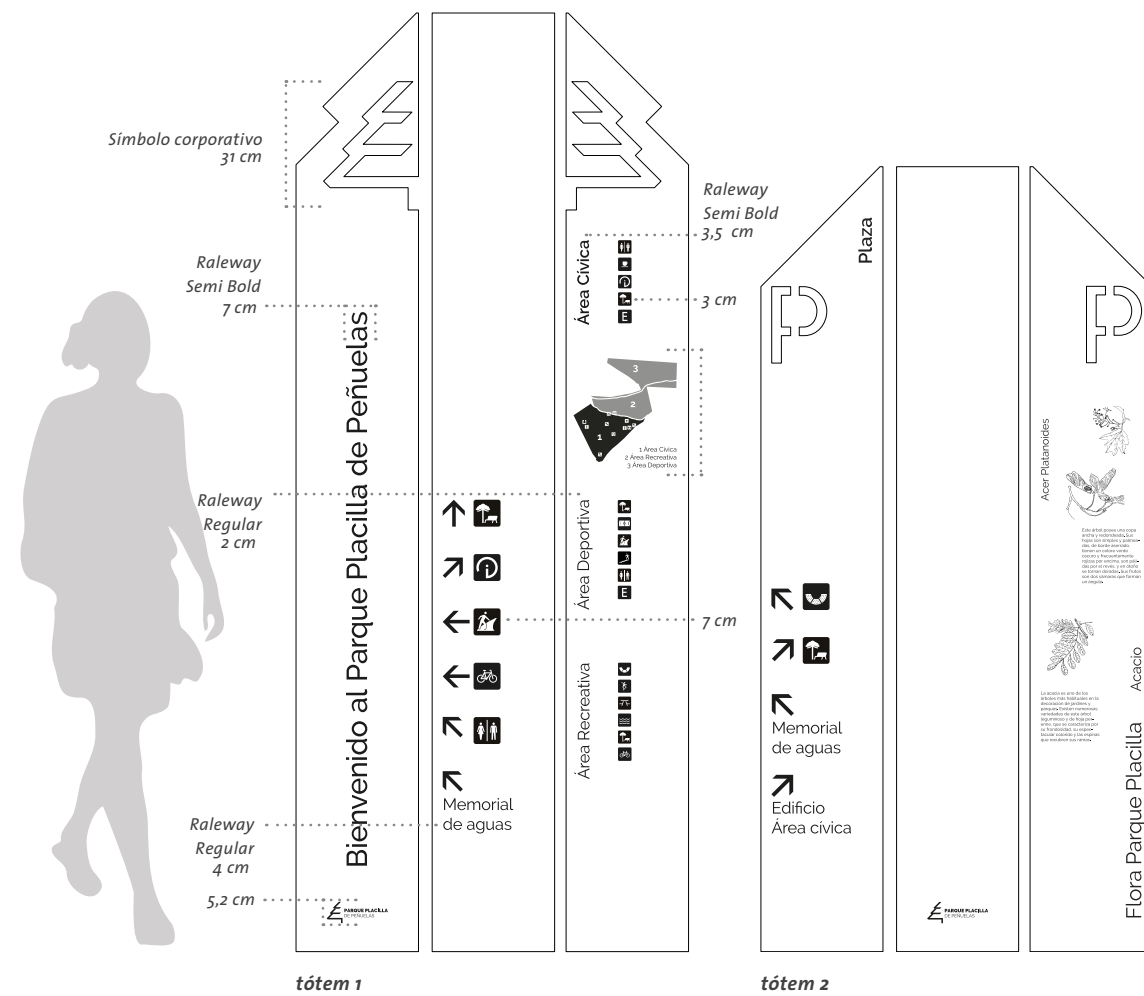
tótem 12 Señal ubicada en la unión del sendero con el mirador, cercana a los juegos infantiles. Señal direccional y reguladora: escaleras, sendero, estacionamiento bicicletas, juegos, zona de picnic. Señal informativa: Especies fauna de Placilla

Propuesta Final

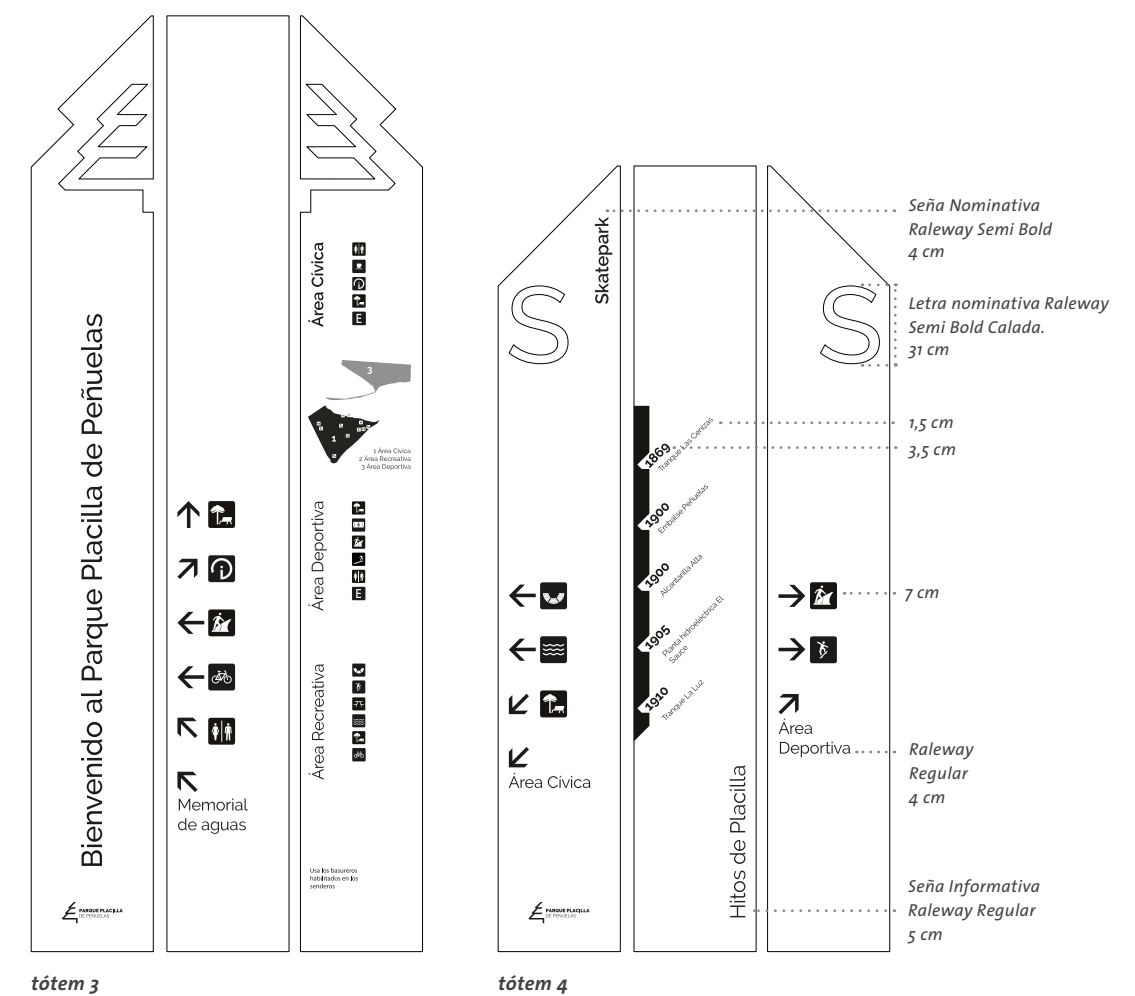
Para la última propuesta se editan las señales de manera que puedan situarse en el parque según los cambios en el contenido de este que se han estado desarrollando en el último tiempo en la oficina de arquitectura del MINVU.

Respecto a la forma, esta reúne las cualidades formales de la propuesta anterior, si bien cambian los tamaños de las letras caladas nominativas. y el tamaño de las señales pensados para colocarse el prisma de acrílico translucido dentro del cuerpo. y que este pueda salir por la parte superior de este cuerpo, marcando así los 2,37 m. esto se detalla en los planos constructivos.

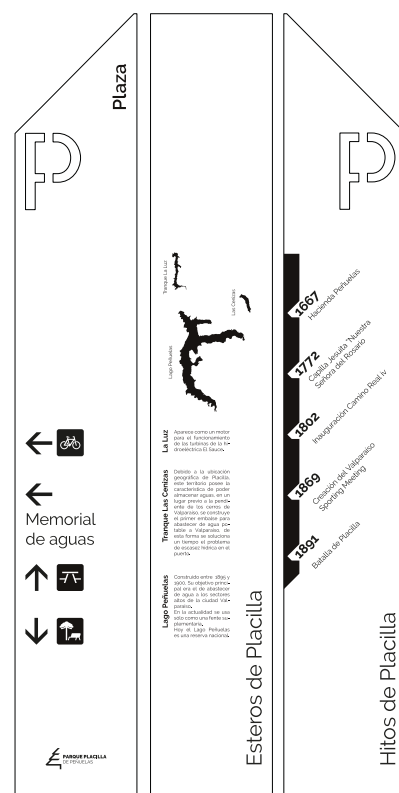
Las gráficas se trabajaron siempre en un fondo de color gris para simular el color del material.



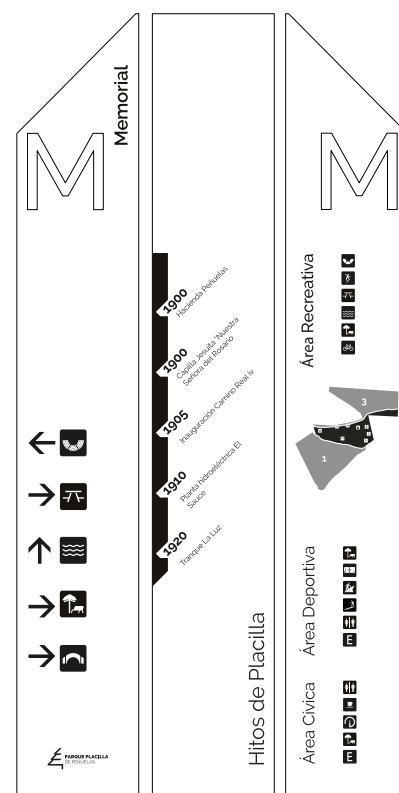
Se definen los mismos horizontes que la propuesta anterior. sólo que cambia la proporción, pues el alto se redefine para dar paso a las señales que se construirán en el parque, pensando en el material de color que sobresale del cuerpo de metal.



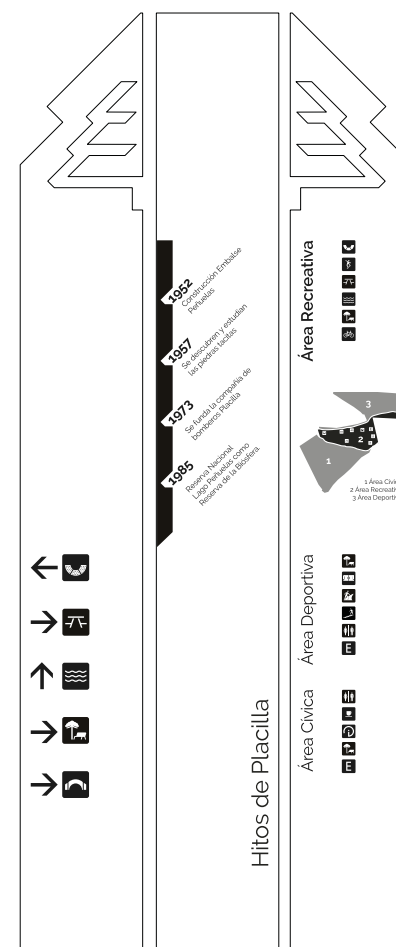
La letra m de memorial fue la más complicada de ajustar, pues su ancho supera a todas las otras letras, se ajusto en regular, en vez de semibold.



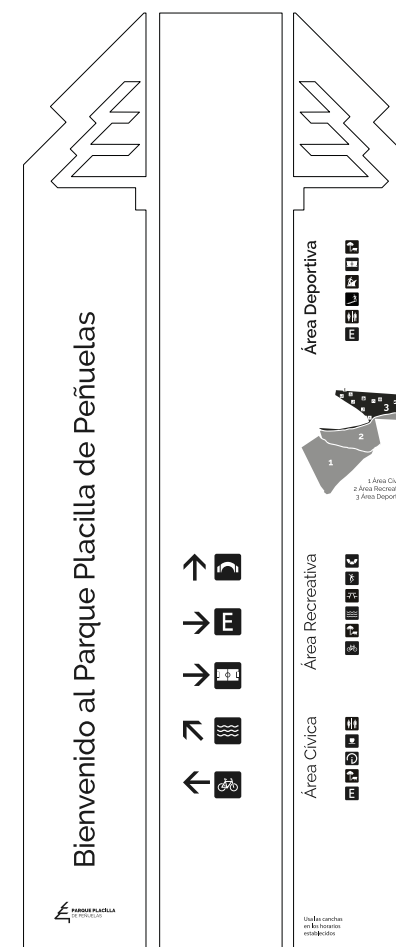
tótem 5



tótem 6

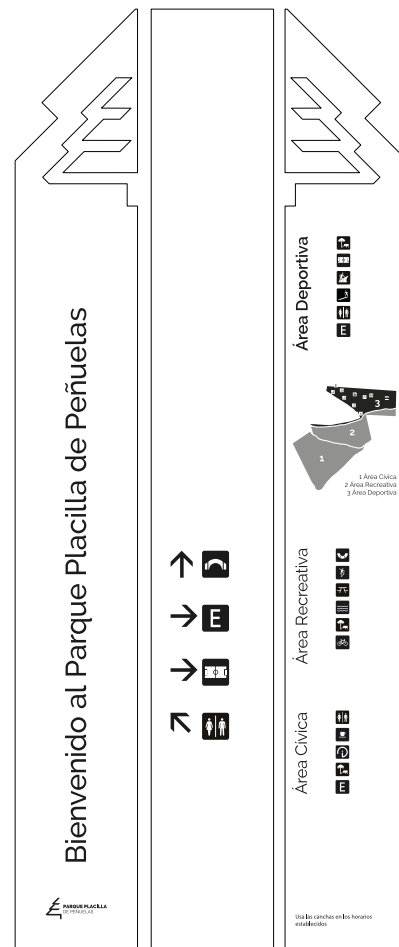


tótem 7

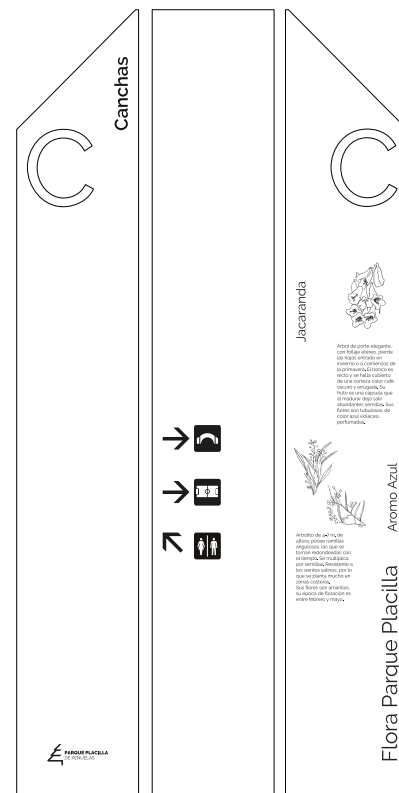


tótem 8

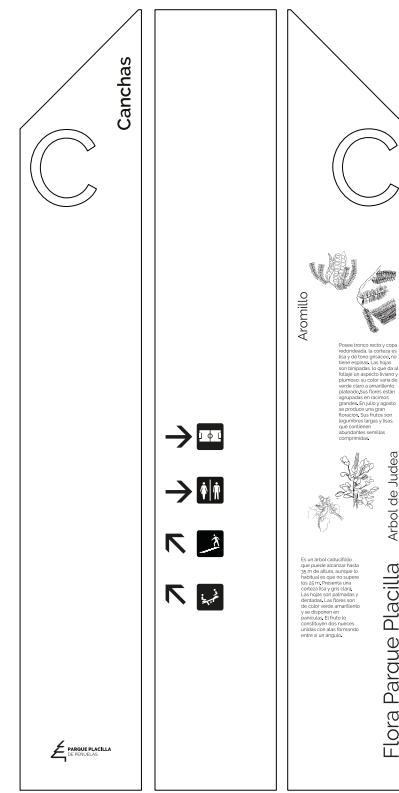
El logotipo del parque se ubica en una de las caras de la señal, centrado en el horizonte de abajo. Se diagrama de manera que quede en la cara primera, existiendo sólo una excepción, (véase tótem 2)



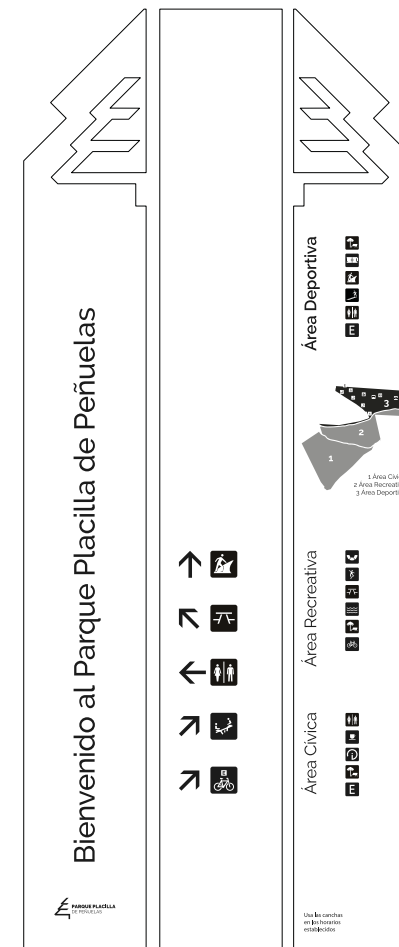
tótem 9



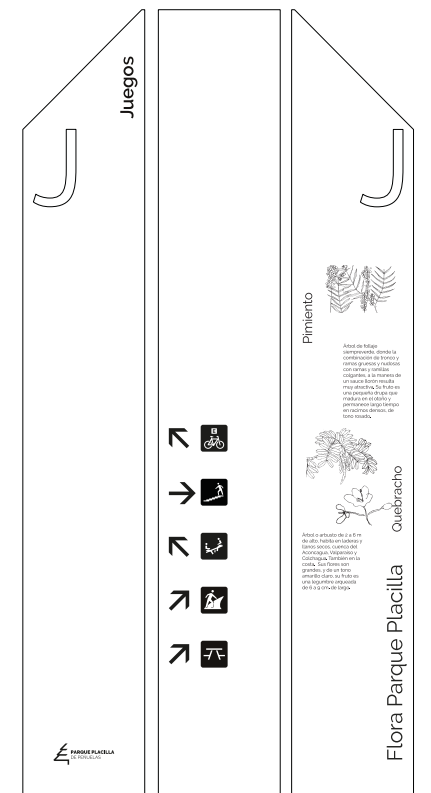
tótem 10



tótem 11



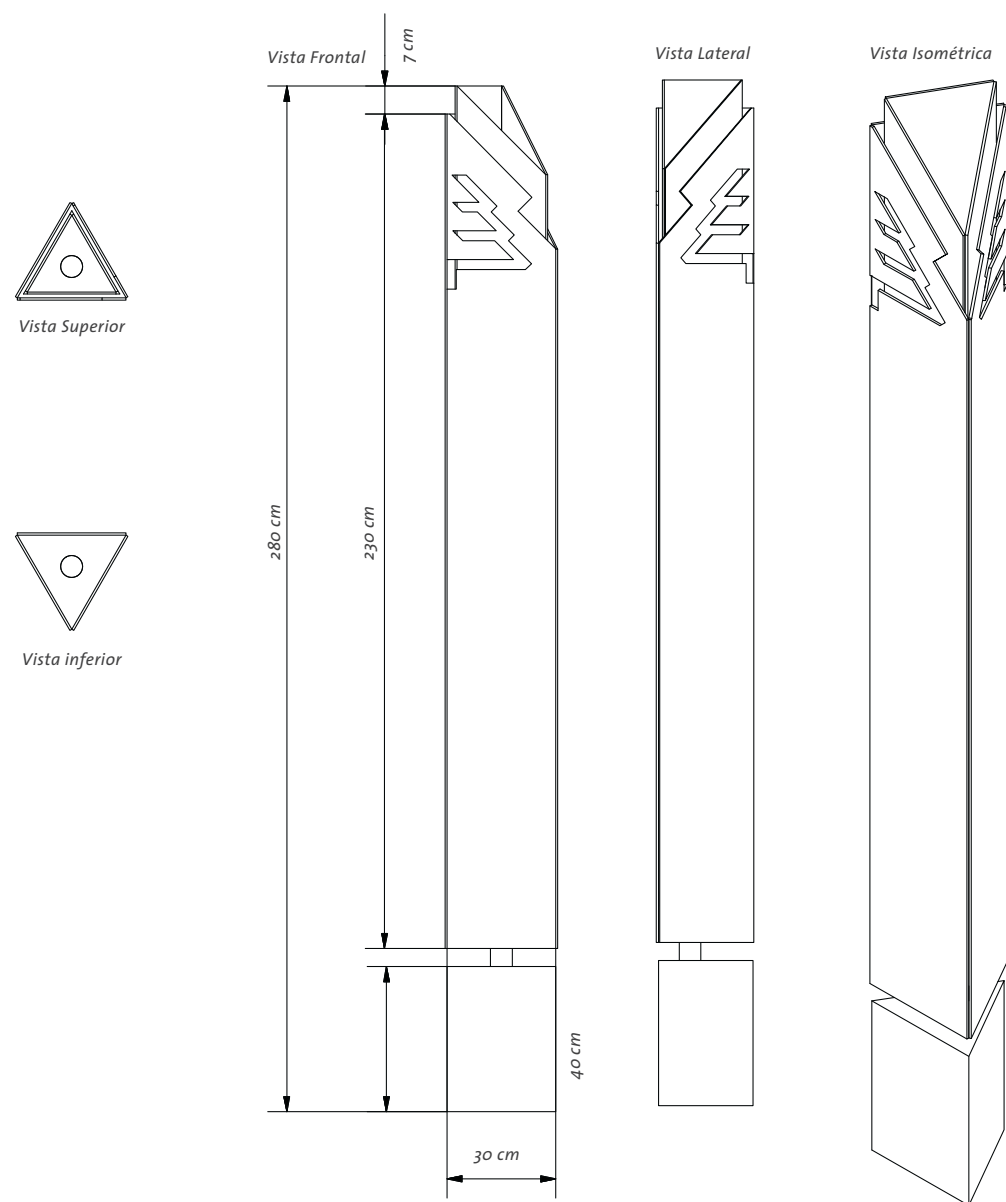
tótem 12



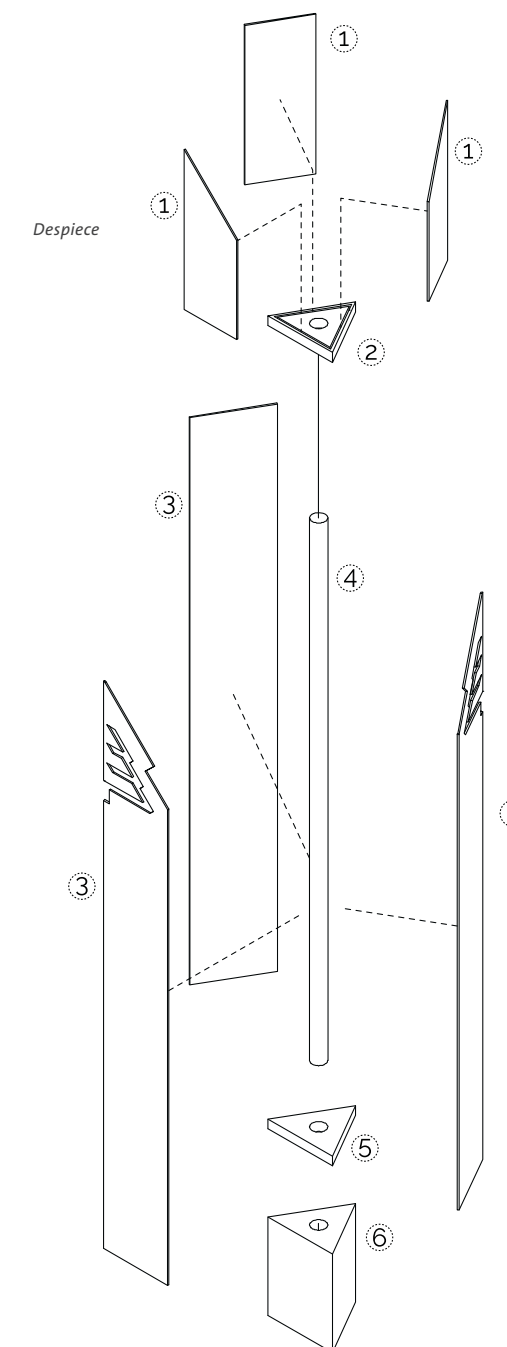
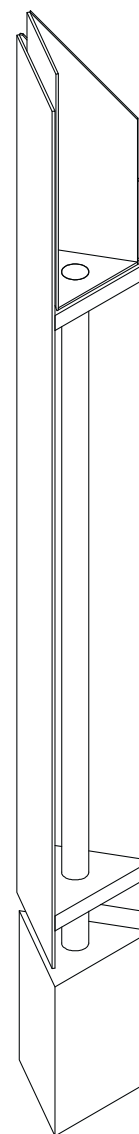
tótem 13

Esquemas constructivos: Tótem entradas

En los siguientes esquemas se muestran los elementos que componen las señales y las medidas de éstos.

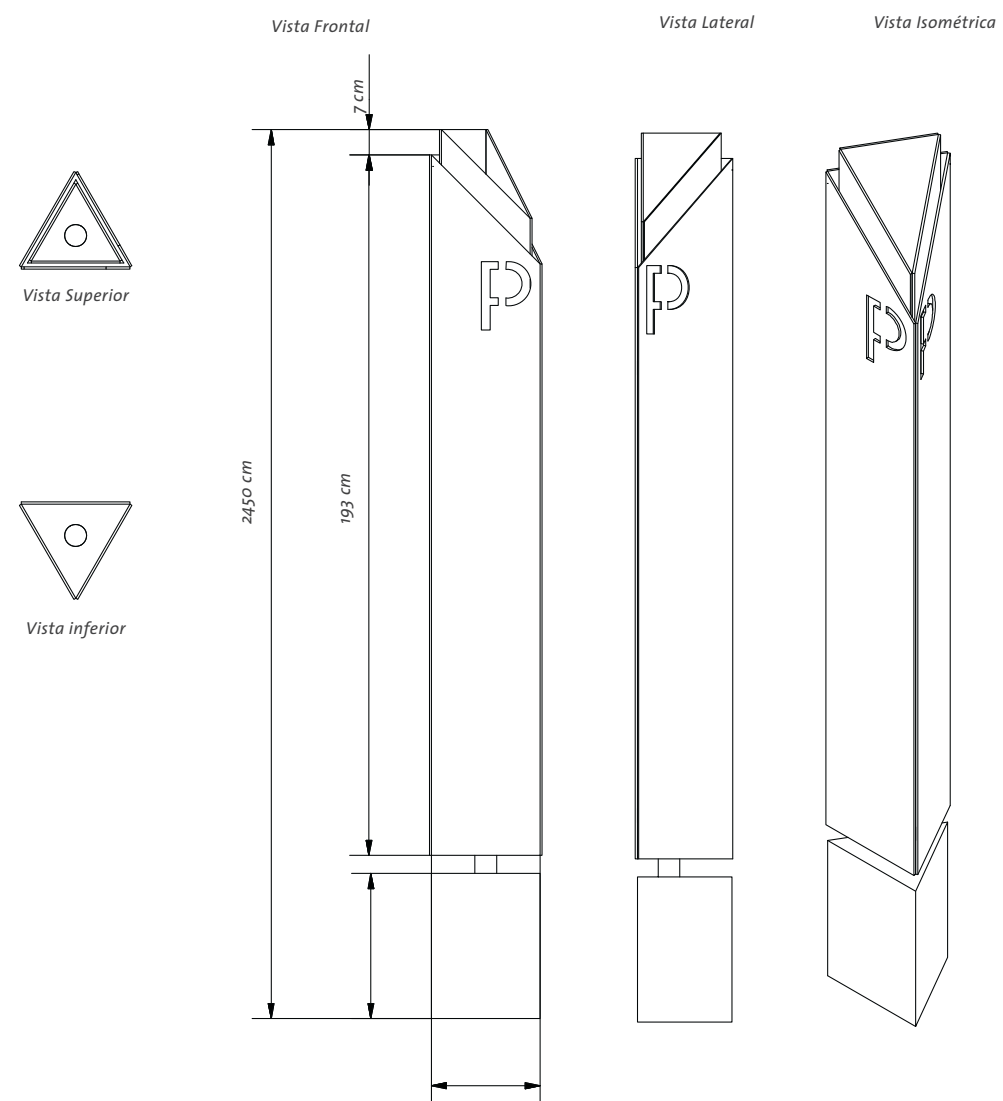


Vista Isométrica

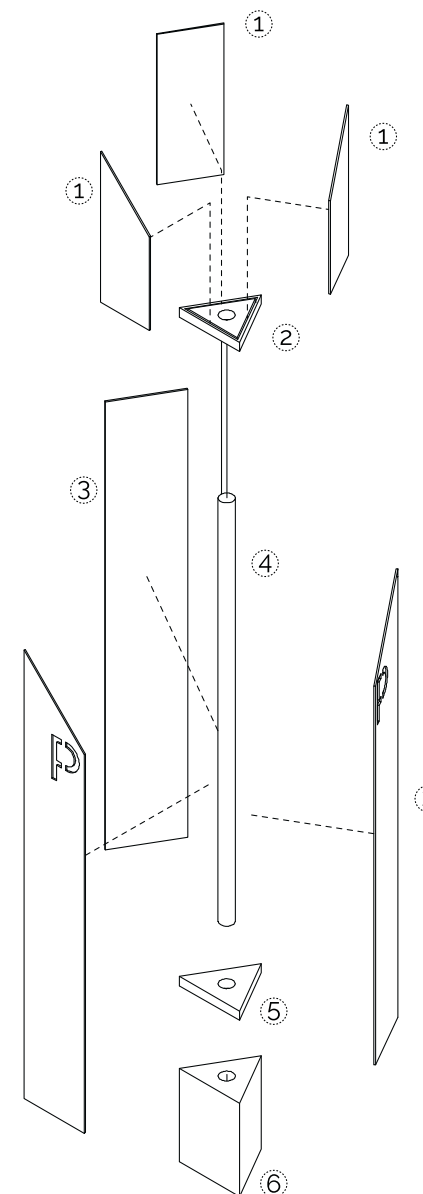
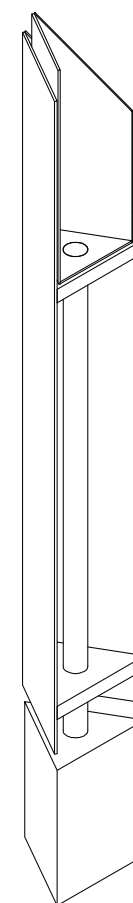


1. Piezas de Acrílico 6mm espesor
2. Soporte Acrílico y laminas Aluminio Compuesto
3. Aluminio Compuesto / AlucoBond 6 mm espesor
4. Eje Central Tubo fierro diametro 6 cm 3 mm espesor
5. Soporte laminas de aluminio compuesto
6. Base de hormigon para anclaje

Esquemas constructivos: Tótem interior parque



Vista Isométrica



1. Piezas de Acrílico 6mm espesor
2. Soporte Acrílico y laminas Aluminio Compuesto
3. Aluminio Compuesto / AlucoBond 6 mm espesor
4. Eje Central Tubo fierro diametro 6 cm 3 mm espesor
5. Soporte laminas de aluminio compuesto
6. Base de hormigon para anclaje

Maquetas Señales

Se maquetan las propuestas en papel cortado y calado, se imprimen las gráficas y se trata de incluir la luminosidad y transparencia del acrílico con micas de colores verde y azul. En este maqueteo se da cuenta que las señales pueden tener plegados en una de las caras.



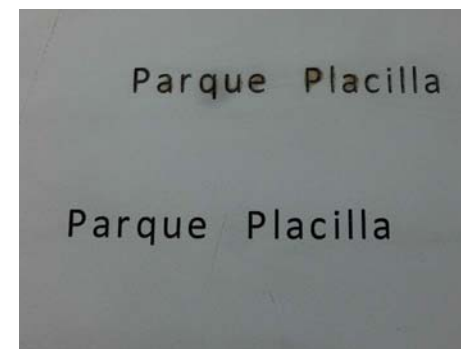
Prueba de Materiales

Se probaron los pictogramas en la CNC, la fresa pasó sobre el aluminio, haciendo un bajo relieve tanto en la tipografía como en los pictogramas. Los cuales quedaron con puntos de la fresa marcados, y se hacen ilegibles en este material. No es la maquinaria adecuada para el trato con este material.

56. Fotografías de prototipado en la máquina de control numérico CNC Router. De Autoría



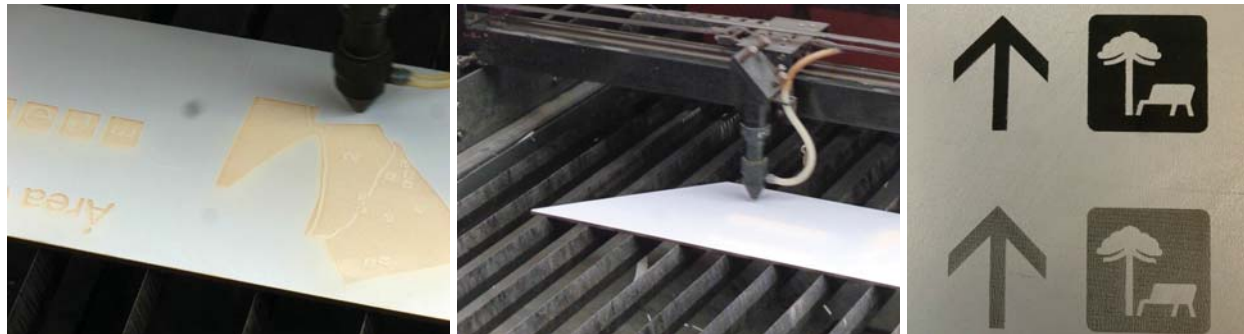
Se prueba un mdf grabado en la láser y luego se pinta con plumón negro, el grabado es bajo relieve, por lo que sigue la propuesta de los pictogramas grabados en las placas, en una materialidad de bajo costo, y simple para el ejercicio del prototipado.



Prototipado Señales: Proceso constructivo

Durante la etapa de prototipado y construcción de las tipologías de señales, se trabaja con un MDF lacado gris, el que sirve como soporte para las gráficas de las señas, en reemplazo del material pensado, aluminio.

Se utiliza para este prototipado una máquina de corte y grabado láser. Durante la etapa de desarrollo de las gráficas de las señas se utilizó el programa de diseño Adobe Illustrator, desde el cual se exportó el archivo en formato Illustrator 8, cuidando que todos los elementos y tipografías estuvieran trazados. De esta manera se pueden grabar y hacer cortes en el material. La máquina corta el material para así darle la forma al contorno de la señal y graba los contenidos de las señas en bajo relieve, así pictogramas, flechas, mapas y tipografías quedan del color del material, mdf. y como en la propuesta estos van en color negro sobre el aluminio, se busca una técnica que sea fácil y de bajo costo para pintar.



La máquina láser demoró alrededor de 30 minutos en grabar cada cara.

La primera prueba absorbe mejor la tinta del plumón negro, el bajo relieve de esta fue más profundo. la que queda gris es simplemente porque fue muy superficial.

Se graban las caras de la señal una a una, luego las figuras grabadas se pintan con plumón de pizarra negro, el que es absorbido por la madera, y se limpia luego de que esto suceda, pues la superficie gris del material no puede quedar marcada.



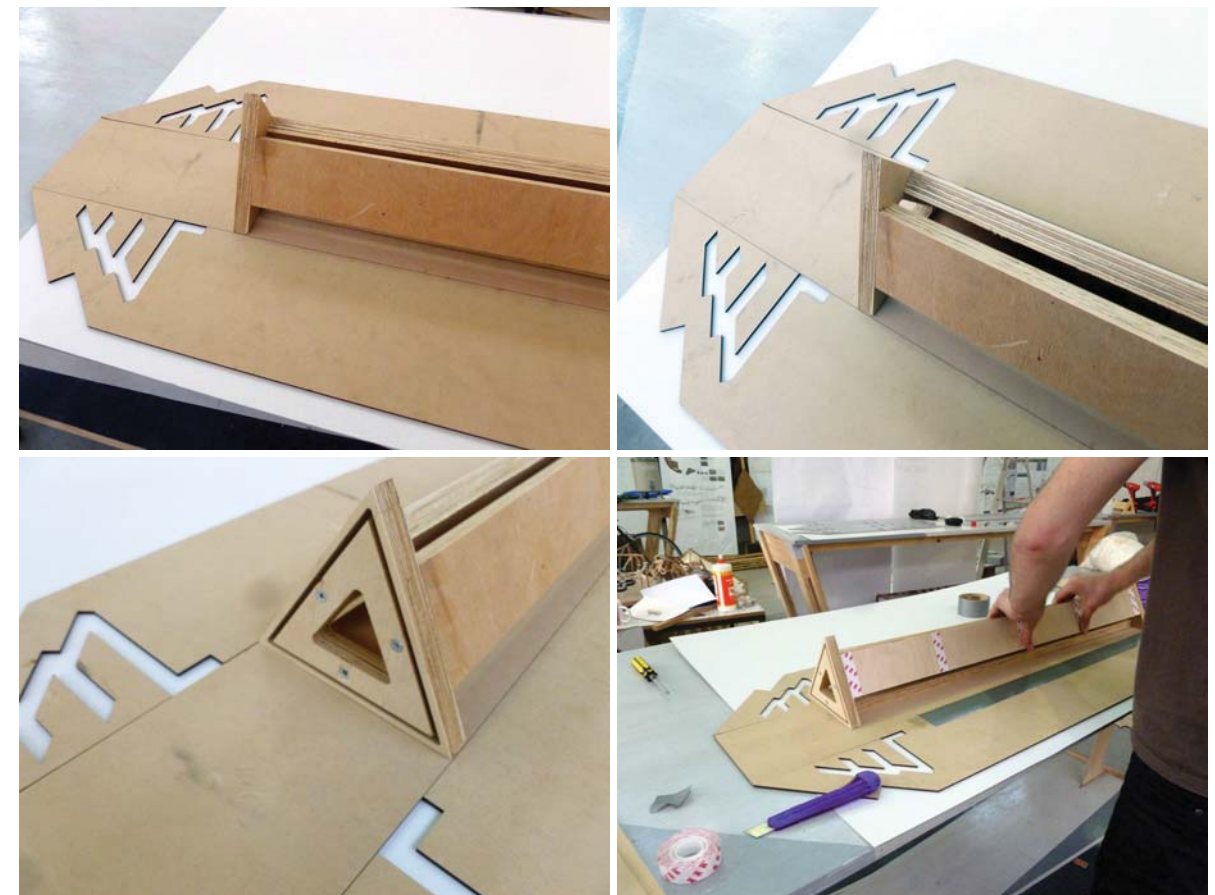
El material grabado sin pintar con plumones.

Ejemplos de residuos del plumón que quedan en el material, los que luego son limpiados con un paño y alcohol

Prototipado Señales: Proceso constructivo



Si bien el trato con las gráficas fue complejo en términos de limpieza, esto requirió encontrar un modo de optimizar el trabajo. Se pasó un plumón al agua negro, y luego el plumón de pizarra, y se limpió



Para el armado de las señales se construyó un prisma con terciado, el cual posee un calado que se dejó para ubicar las caras de acrílico azul.

Para pegar las señales se utilizó doble contacto y un pegamento especial, fue complejo pegar los cantos, pues son rectos, no se contaba con la maquinaria para hacerlos en 45°. lo que hubiese optimizado el armado y el canto invisible.

Anexos

Librillo Jornada Experiencia de usuario

El siguiente librillo es el que se diseñó en la etapa de título uno, para la jornada de co-diseño con los vecinos del parque. Se trabajó en conjunto con el mapa ilustrativo del parque, el que les permitía marcar posibles ingresos, recorridos y detenciones.

El mapa del parque se imprimió en un formato de 50x50 cm.

Además se imprimieron en láser unas fichas que permitían a los participantes marcar en el mapa sus recorridos, detenciones y acciones.



<p>Nombre: _____ Edad: _____ Vive en Placilla desde: _____</p>	<p>actividad #1 conociendo el lugar</p> <p><small>Debes Abrir tu mapa del parque, te ayudará a identificar las áreas, senderos, rutas peatonales y entradas al recinto.</small></p>
--	--

¿Desde dónde llegas al parque?

(marca en el mapa de tu grupo de trabajo el lugar desde donde irías al parque, escribe tu nombre en los post it y pégalo)

¿Cómo llegas al parque?

(encierra en un círculo el medio por el que te moverías)

En Caminando En Bicicleta

En Auto En Locomoción colectiva

¿Por dónde ingresarías al parque?

Estas son las entradas construidas. Enúmeralas en el mapa según el uso que crees le darás a cada una.

Si llegaras en auto ¿qué estacionamiento usarías?

Marca en el mapa con las fichas que indican lugar.

actividad #2

recorridos y acciones

Queremos saber que es lo que irás a hacer al parque, y tu recorrido dentro del recinto.

¿Cuál sería tu recorrido dentro del parque?

Dibuja con el lápiz sobre el mapa tu recorrido. No es necesario que resuelvas tu recorrido enseguida, puedes ir avanzando a medida que vas reconociendo los lugares en el mapa.

¿Qué harías en el parque?

Marca en el mapa los lugares que visitarías, ya sea la multicancha, Skatepark, Sector de Juegos, etc

Márcalos con las fichas que indican lugar

¿Cómo te orientarías en el lugar?

Enuméralas, siendo el 1 la mejor opción para ubicarte.

A través de la señalética del lugar

Preguntándole al guardaparques

En la administración

actividad #3

de las señales

Para esta actividad necesitarás más que nunca las fichas, es necesario que entiendas para que sirve cada una y las ubiques en mapa del parque según tu criterio

i Informativas

Informa al usuario de los contenidos del lugar.

Ejemplo: Placa con nombres de árboles, horarios de zonas edificadas, y servicios

¿Dónde crees que deberían estar estas señales?

ubica las señales informativas con las fichas pegándolas en el mapa



Orientadoras

Informan al usuario del lugar en el que está (contexto total)

Ejemplo: Mapa del lugar

¿Dónde crees que deberían estar estas señales?

ubica las señales orientadoras con las fichas pegándolas en el mapa



Direccionales

informa al usuario de las circunciones y direcciones del lugar

Ejemplo: flechas de ingreso y salida

¿Dónde crees que deberían estar estas señales?

ubica las señales direccionales con las fichas pegándolas en el mapa



Reguladoras

informa y previene al usuario, también lo incita a acciones positivas.

Ejemplo: Prohibiciones de velocidad e ingreso, "Recicle su basura por favor"

¿Dónde crees que deberían estar estas señales?

ubica las señales reguladoras con las fichas pegándolas en el mapa



Nominativas

Nombra los lugares, indicando al usuario del punto en el que se encuentra.

Ejemplo: Carteles con Nombres de un lugar.

¿Dónde crees que deberían estar estas señales?

ubica las señales nominativas con las fichas pegándolas en el mapa



Puntos de incertidumbre

Marca en el mapa aquellos puntos que crees te detendrás sin saber qué hacer o hacia dónde dirigirte. (Puntos donde crees que necesitarás señales)

¿Qué tipo de mensajes recomiendas para el cuidado del parque?

Prohibiciones al usuario

Tus derechos como usuario

Tus deberes como usuario

Recomiéndanos algún mensaje

¿Con qué colores relacionas cada tipo de señal?

Onelas Con una línea	
Informativas 	
Orientadoras 	
Direccionales 	
Reguladoras 	
Nominativas 	

Recomienda 3 lemas para el parque de Placilla

1. _____

2. _____

3. _____

actividad #4

identidad del lugar

Enumera las siguientes fotos según la relación que tengan con lo que Placilla refleja

¿Hay algo que creas importante y no esté en las fotos?

Escríbelos a continuación

¿Te gustaría que hubiera un memorial de Placilla, con la historia de su gente y el lugar?

¿En qué lugar del parque te gustaría que esté?, escribe MEMORIAL en el mapa, justo en el área donde crees.

Escribe 3 cosas que te gustaría se incluyeran en el memorial

1. _____
2. _____
3. _____

¿Que cualidades debe tener la señalética del parque?

- Durabilidad
- Visibilidad
- Fácil Mantención
- Colores vistosos
- Tipografías legibles
- Ilustraciones
- Otra ¿cuál? _____

¿Que material(es) crees que son los mejores para que esto suceda?

- Madera
- Hierro
- Plástico de Alta resistencia UV
- Hormigón
- Otro ¿cuál? _____

Describe Placilla en 5 palabras

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

actividad #5
materialidad

Notas

Escribe todo lo que se te ocurra, tus opiniones y percepciones de esta actividad

¡Gracias por participar en esta sonda de diseño!

Charla MINVU, Diseño de jornadas participativas


Durante la etapa de título tres, se pide a la diseñadora y profesora Michèle Wilkomirsky dar una charla abierta a los trabajadores del MINVU en las oficinas de Santiago, Con el fin de dar a conocer como se trabajó durante la etapa de título uno con los vecinos de Placilla, como se diseñó la jornada de co-diseño y mostrar los resultados que nos permitieron seguir desarrollando el proyecto.

Co-Diseño
Participación Ciudadana con vecinos de Placilla

Michèle Wilkomirsky
Docente y Diseñadora Gráfica PUCV

Nicole Arce - María Jesús Abarca
Titulantes Diseño Gráfico PUCV

Antecedentes



Elizabeth Sanders
Es Fundadora de MakeTools, Ohio, USA.
Una compañía que trabaja en el diseño de servicios.
Es una visionaria del pre-diseño, donde ha introducido muchas de las herramientas que se utilizan en el **diseño centrado en las personas**.

"Todos somos diseñadores si se nos dan las herramientas para ello"

La co-creación es importante para conocer las expectativas de las personas y así resolver los problemas, permitiendo al diseñador tener una idea más clara al momento de diseñar.

La gente quiere crear también

Antecedentes

Hacen nuevos espacios de diseño, se deja de ver a las personas como simples usuarios, formando parte del proceso de diseño

1980 1990 2000 2010

Participación Ciudadana desde el diseño

La Experiencia de las personas

- Escuchar lo que dice la gente
- Interpretar lo que la gente expresa e inferir sobre lo que ellos piensan
- Observar lo que la gente hace
- Descubrir lo que la gente sabe
- Llegar a la comprensión de lo que la gente siente
- Apreciar lo que la gente sueña

Participación Ciudadana desde el diseño

Antecedentes

Algunos ejemplos de Co-Diseño

Participación Ciudadana desde el diseño

Experiencia en Parques

Walkthrough

Metodología de investigación que consiste en "acompañar" al usuario en su recorrido por el servicio o lugar investigado. Se registran las apreciaciones in situ del usuario sobre los diversos elementos con los que se encuentra, al mismo tiempo que observa sus prácticas y comportamientos.

Para acercarnos a la experiencia de las personas en parques, invitamos a recorrer a unas alumnas de intercambio de México, algunos parques de la región. Esto nos permite:

- Entender las necesidades de las personas
- Observar como se comporta frente a una interfaz gráfica como la señalética
- Observar las problemáticas que surgen en el recorrido

Experiencia en Parques

Quinta Vergara

Aproximaciones al mapa de la jornada Co-Diseño

Versión 2

Isometría del Parque. Se propone trabajar en isometría, integrando todos los alrededores de Placilla, la vista isométrica del parque permite identificar a primera vista los lugares, sin embargo la complejidad del dibujo no era considerablemente una mejor manera de mostrar la información

Aproximaciones al mapa de la jornada Co-Diseño

Versión 1

Falta la integración del Parque con el lugar, el usuario debe poder identificar los alrededores del parque, para así relacionarlo con los lugares que se mueve en el cotidiano, y debe plantearse una manera distinta de visualización, **sin tener que recurrir a la simbología.**

Aproximaciones al mapa de la jornada Co-Diseño

Versión Final

Mapa Ilustrativo con colores y formas realistas, se usan recursos como árboles y personas, para que sea lo más ameno para el lector, sin simbología de las áreas, sino los nombres de cada cosa como etiquetas, para comprenderse con tan sólo una primera lectura.

Cuadernillo de Actividad

- ▼ Desde dónde llega al parque?
- ▼ Las entradas más utilizadas?
- ▼ Los recorridos más utilizados por los usuarios?
- ▼ Acciones dentro del parque?
- ▼ Posibles orientaciones dentro del parque
- ▼ Cuáles son los puntos dilemáticos o de incertidumbre?
- ▼ Cuál es la Identidad Gráfica de Placilla?

A partir de estas interrogantes que surgen en el proceso de investigación del usuario, construyo un **cuadernillo de actividades**, con preguntas que el posible usuario del Parque debe responder. Esto me proporcionará información útil para entender las necesidades y así comenzar la etapa de diseño.
El cuadernillo se conforma por 5 ítems de actividades, y se complementa con el mapa del parque.

Aplicación de la jornada



Otro ejemplo de Participación Ciudadana

Jornada con vecinos de Viña del Mar
 Diseñador: Luis Romanque



Kit de la Jornada



- 1. Cuadernillo de actividades:** Permite la documentación de la actividad, todo lo que se necesita saber antes de diseñar quedará registrado ahí. (Preguntas planteadas por el diseñador)
- 1. Mapa ilustrativo del Parque Placilla:** Para que el usuario pueda conocer el lugar, tener una idea de sus acciones y recorridos dentro del Parque. Esto nos va a servir para saber cuales son las entradas, áreas y recorridos mas concurrentes
- 1. Fichas de señales:** Para que el usuario aprenda a identificar la tipología de las señales, y pueda ubicarlas según su criterio en el parque, es necesario en esta jornada incluir al usuario, que forme parte de lo que estamos construyendo.

Resultados



Bibliografía

Design Probes
Tuuli Mattelmäki
2006

Reflexiones sobre Signos y Caracteres

Adrian Frutiger
Editorial Gustavo Gilli
2007

Wayfinding and Signage in Library Design.

Alice Beneicke, Jack Biesek, and Kelley Brandon
2003

La Señalética

Joan Costa
Ceac
1987

La esquemática, visualizar la información

Joan Costa
Paidós Iberica
1998

Digital Fonts

Alec Julien
Thames & Hudson

Educación Tipográfica, una introducción a la tipografía

Francisco Gálvez Pizarro
Editorial UDP, Segunda Edición
2007

Guía completa de la tipografía

Christopher Perfect
Editorial Blume
1994

En torno a la tipografía

Adrian Frutiger
Editorial Gustavo Gilli

El detalle de la tipografía

Jost Hochuli
1987

Placilla de Peñuelas, Memoria y Tradición

Desarrollo Colectivo
Ministerio de Vivienda, Programa Quiero mi Barrio.
2010

Programa de Recuperación de Barrios

Quiero Mi Barrio - Placilla de Peñuelas
2009

Flora silvestre de Chile. Zona Central

Adriana Hoffmann
Editorial Fundación Claudio Gay
1995

Weblografía

Sitio del diseñador especializado en símbolos y señalización
www.lancewyman.com

Sitio del diplomado en tipografía de la UC
www.det.cl

Sitio de desarrolladores chilenos de diseño gráfico, editorial, de identidad y sistemas
www.picta.cl

Sitio del diseñador especializado en señalización

www.billcannandesign.com

Blog de tipografía español

www.unostiposduros.com

Blog con fotos en torno al diseño

www.mijksenaar.com

Blog de Tipografía de la diseñadora Ellen Lupton

www.thinkingwithtype.com

Sitio de registro histórico de trabajo visual
www.codex99.com

Fuentes Documentales

Normas Gráficas del Transantiago
www.coordinacióntransantiago.cl

Sernatur, sistema de pictogramas y oficinas.

Revista Diseña UC

Julio 2012

Wayfinding: designing and implementing graphic navigational systems

Craig Berger

Metodologías de la Investigación en Diseño

Herbert Spencer

disponible en www.wiki.ead.pucv.cl

Otras Fuentes

Identidad Gráfica, Estudio, metodología y aplicación

Memoria de titulación

Vera, Daisy

Construcción de la comunicación visual, Estrategia web y de señalización

Memoria de titulación

Savoy, Sofia/ Riquelme Gley

Proyecto sistema de información para usuarios del Parque Amereida

Memoria de titulación

Vargas, Camila

En la presente memoria se utilizaron los programas: Adobe InDesign CS5 para su diagramación, Photoshop CS5 e Illustrator CS5 para ilustraciones y fotografías.

Las fuentes utilizadas corresponden a las siguientes

Logo: Raleway

Portadillas: The Mix Bold para los números, The Mix ExtraBold para los títulos

Títulos: The Mix regular 11pt

Subtítulos: The Sans Light 8,5pt

Párrafo: The Sans Light 8,5pt

Notas de fotos y esquemas: The Serif

Modelos y Esquemas: Raleway, The Sans

Se imprimió en papel Cambric Silk, color Artic, en la impresora Epson Stylus CX5900.

Se terminó de imprimir en Septiembre del 2013

El empaste fue realizado por Adolfo Espinoza.