



Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas

**"Diseño de la Señalización de la
Casa Popular Magdalena Contreras"**

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

presenta:

D i a n a A n g u l o C a m a r e n a

Director de Tesina: Mtra. María de la Luz Banegas Macías

México, D.F. 2005





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas

**"Diseño de la Señalización de la
Casa Popular Magdalena Contreras"**

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

presenta:

D i a n a A n g u l o C a m a r e n a

Director de Tesina: Mtra. María de la Luz Banegas Macías

México, D.F. 2005

m. 340644

ÍNDICE

Autoría de la Familia y el Área de Servicios de la
UNAM e Ingreso al sistema de ingreso al
comisión de la familia receptiva.

NOMBRE: Diana K. Angulo
Camarena

FECHA: 31/ 01 / 05

FIRMA: Diana Angulo C

ÍNDICE

Autoría de la Familia y el Área de Servicios de la
UNAM e Ingreso al sistema de ingreso al
comisión de la familia receptiva.

NOMBRE: Diana K. Angulo
Camarena

FECHA: 31/ 01 / 05

FIRMA: Diana Angulo C

Indice	1	Conclusiones	26
Introducción	3	Apéndice	28
Capítulo 1. Usuario del diseño	5	Glosario de términos	31
1 Usuario del diseño. Casa Popular "Magdalena Contreras".....	6	Bibliografía	33
1.1 Definición de la institución.....	6		
1.2 Características.....	6		
a) Misión y filosofía.....	7		
b) Estructura.....	7		
b.1) Física, características de sus instalaciones.....	7		
1.3 Actividades y servicios.....	10		
1.4 Historial gráfico.....	11		
Capítulo 2. Desarrollo de la propuesta gráfica	16		
2.1 Requerimientos de diseño.....	17		
a) Consideraciones generales.....	17		
b) Mensaje.....	17		
c) Función.....	17		
d) Usuario directo.....	17		
e) Frecuencia de uso.....	17		
2.3 Formato.....	18		
2.4 Diagramación.....	19		
2.5 Pictograma.....	20		
2.6 Color.....	21		
2.7 Tipografía.....	22		
2.8 Composición.....	23		
2.9 Materiales.....	23		
2.10 Antropometría.....	24		
2.11 Ubicación en el entorno físico.....	25		



INTRODUCCION

"La señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo, es la técnica que organiza y regula estas relaciones."*

Si hablamos de señalización tenemos que hablar de estas tres variables que la conforman: el conjunto lingüístico, que se refiere a la tipografía y sus familias y las combinaciones semánticas en forma de textos, el icónico que abarca los pictogramas, y el cromático el cual incluye la gama cromática.

Toda señalización está compuesta por el espacio gráfico, es decir el límite físico y el soporte material de la señal, el texto o figura y el color con su código.

El problema que se pretende resolver mediante propuestas de diseño, es la necesidad de comunicación e información y la manera de conducirse del público usuario en los espacios e instalaciones del deportivo.

Es por eso que se diseñó un sistema de señalización para la Casa Popular "Magdalena Contreras", para dar una solución al problema de comunicación, así como también informar y dar a conocer los servicios e instalaciones que ofrece la institución y crear una nueva imagen de los servicios del lugar

Primero se analizan las características de la

Casa Popular y sus servicios, se identifican la tipología de usuario que asiste a este lugar y se hace un estudio visual del espacio arquitectónico y posteriormente, en la segunda parte, se identifican y definen los lugares y espacios que requieren señalización.

Los beneficios que traerá consigo este proyecto y su posible realización serán múltiples, ya que si existe una buena señalización entonces se refleja una buena y eficiente calidad de los servicios, de las instalaciones y actividades que ofrece este deportivo.

Esta tesina es un resumen del proceso que se debe seguir para un sistema de señalización, la cual busca reflejar resultados gráficos adecuados y que respondan a las necesidades del usuario, el cual es una institución de carácter público, abierta para todas las familias que deseen practicar algún deporte o aprender algún oficio o simplemente brindarles un lugar de esparcimiento y convivencia.



CAPÍTULO 1

USUARIO DEL DISEÑO

Falla de origen
Falta la página
6

1.2 Características

a) Misión y filosofía

La misión y objetivo principal que tiene esta Institución es prestar ayuda a la comunidad en cuanto a las actividades que ofrece: tanto las deportivas, como las culturales y recreativas, contribuyendo así al sano desarrollo mental y físico de niños, jóvenes, adultos y adultos mayores.

Su filosofía está enfocada a la gente de un nivel socioeconómico bajo, por lo que los precios de sus actividades son simbólicos, para que así nadie se pueda quedar sin aprender algún deporte o taller por falta de dinero; contribuyendo así a la economía, unión y convivencia familiar.

En conclusión, el aprendizaje y desarrollo son preceptos fundamentales de esta institución sin importar el sexo, la edad o el nivel económico.

b) Estructura

b.1) Física

Aunque este conjunto de edificios fue construido en la década de los setentas, puede ubicarse en el funcionalismo desarrollado a partir de los años cincuentas.

Este funcionalismo es claro ya que cada edificio expresa su función al ser visto desde afuera,

nos es necesario entrar para ver que contiene o que tipo de actividades se realizan ahí.

Es importante mencionar la integración formal y funcional que se da en este inmueble. Formalmente se logra gracias a los muros de piedra volcánica típicos de San Jerónimo y El Pedregal, mientras que la integración al clima es muy acertada al utilizar techos a cuatro aguas (zona muy húmeda y fría) y ventanas pequeñas que evitan la fuga de calor.

Los materiales utilizados, como la piedra volcánica (encontrada en el sitio), el tabique aparente, el concreto, la madera y la teja, reflejan la preocupación de los proyectistas para crear un edificio digno que no representara un gasto excesivo.

La disposición de los edificios unidos a través de plazas y andadores hacen notar el funcionalismo típico de la época y que es necesario para un edificio público que debe satisfacer las necesidades de muchos tipos de usuarios.

Otro logro importante de este centro es la adaptación a la topografía del lugar que en conjunto con la vegetación y la volumétrica (de los pequeños bungaloes contrastando con los edificios grandes, cerrados e imponentes como el gimnasio) invita a los usuarios a involucrarse mas con el espacio a través de plataformas y escalinatas que siempre llevan a descubrir un edificio, una plaza o un simple espacio abierto.

La Casa Popular cuenta con un terreno de 30 metros cuadrados aprox. en los cuales se encuentran distribuidas sus instalaciones; las cuales son:

- Alberca techada: donde se imparten clases de natación
- Área de juegos infantiles: en esta área verde los niños pueden jugar y usar los columpios y resbaladillas que allí se encuentran.
- Biblioteca: está abierta al público en general para consultas de libros en general y como sala de lectura *
- Baños y vestidores: en este lugar, situado frente a la entrada de la alberca se pueden bañar y cambiar las personas que van a hacer uso de la alberca y además funcionan como baños para el público en general.
- Cafetería: lugar donde se preparan y venden alimentos, jugos, refrescos y dulces para el público en general, cuenta con espacio de mesas y sillas *
- Cancha de football rápido: en esta cancha se imparten las clases de la Escuela técnico deportiva de football rápido y en los fines de semana se juegan los torneos de la liga de football de la Casa Popular.
- Cancha de futbol de tierra: en esta cancha se juegan los torneos de la liga de football de la Casa Popular.
- 2 Canchas de basketball: todo el público puede hacer uso de estas canchas cuando desee jugar un partido de basket con sus amigos y/o familiares.
- CENDI: este Centro de Desarrollo Infantil funciona como guardería de niños de entre y años donde aprenden, juegan y se desarrollan *
- Dirección: en este lugar se encuentran las oficinas administrativas de la institución, donde el público hace sus trámites de inscripción a las diferentes actividades y consulta horarios y profesores; además es un centro de información para la gente nueva que no conoce el lugar y desea orientarse acerca de lo que se ofrece ahí; también recibe quejas y sugerencias del público usuario.
- Gimnasio y cancha de basketball de duela: en este lugar hay una zona de aparatos para ejercitar el cuerpo , además se imparten las clases de la Escuela técnico deportiva de basketball , la Escuela técnico deportiva de volleyball, box y full contact.
- Sala de arte: en este salón se imparten las clases de tae kwan do, karate, shotokan y full contact en diferentes días y hoararios.
- Salón Tierra Unida: en este salón se imparten las clases de aerobics, yoga, baile de salón, danza regional, karate, full contact y jazz en diferentes días y horarios.

- Taller de juguetería: se imparten clases de hechura y diseño de juguetes
- Taller de tejido: se imparten clases de tejido y además de corte y confección
- Taller de cultura de belleza: se imparten clases de cortes de pelo, tintes, maquillaje, etc.
- Taller de electrónica: se imparten clases de electrónica
- Taller de taquimecanografía: se imparten clases de taquimecanografía
- Taller de carpintería: se imparten clases de carpintería y manejo de herramientas
- Taller de artesanías metálicas y vitrales: se imparten clases para la preparación y elaboración de artesanías en metal y vitrales.
- Taller de artesanías en madera y repujado:
- Teatro al aire libre: en este lugar muy ocasionalmente se presentan pequeñas representaciones alusivas a alguna fecha conmemorativa.
- Estacionamiento: este está abierto al público en general, siempre y cuando haya lugar, sin costo alguno más que una propina voluntaria para el vigilante.

*estos lugares son independientes de la Casa

Popular, es decir, no están administrados por esta institución.

Actualmente a la mayoría de sus instalaciones les falta mantenimiento y no tienen un estilo arquitectónico definido, sin embargo se puede apreciar en las construcciones un estilo funcionalista.

1.3 Actividades

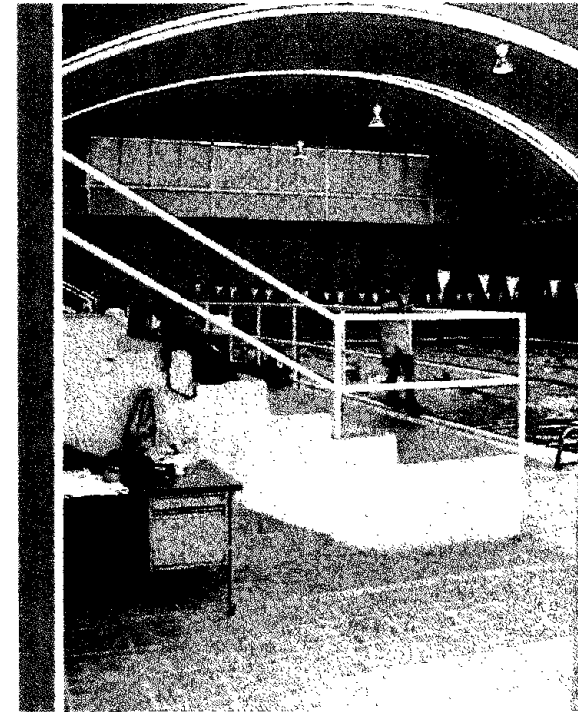
La Casa Popular ofrece a los usuarios una amplia variedad en actividades deportivas y recreativas con el pago de una cuota mínima de recuperación, para distintas edades y horarios.

Deportes:

- Aerobics
- Basketball
- Box
- Football
- Full Contact
- Karate
- Natación
- Tae Kwon do
- Volleyball
- Yoga

Actividades recreativas:

- Taller de juguetería
- Tejido a máquina
- Cultura de belleza
- Electrónica
- Taquimecanografía
- Taller de carpintería
- Taller de artesanías metálicas y vitrales
- Taller de artesanías en madera y repujado
- Baile de salón
- Danza regional
- Ajedrez
- Jazz



Instalaciones de la alberca techada.



Canchas de basketball al aire libre.

1.4 Historial Gráfico

La Casa Popular no contó, ni cuenta con una identidad gráfica, ni con un sistema de señalización formal, por lo que no tiene una unidad visual en las pocas señales con las que cuenta. A continuación se describen sintáctica, semántica y pragmáticamente, como muestra, algunas de las señales existentes:

1.- Sanitarios

Análisis Sintáctico

a) Código morfológico: este código no es tan visible, por la forma en que está construida la señal, carece de volumen, es de un solo plano; por lo tanto no hay mucha composición. El material del que está hecho es una hoja de papel bond y está escrita con plumón.

b) Código cromático: se usa el tono blanco del papel y la tipografía es de color negro, lo que hace un alto contraste. En cuanto a su función informativa, por el color, logra una buena legibilidad de la señal, y afectivamente transmite improvisación e informalidad.

c) Código tipográfico: la tipografía es orgánica, pues está hecha a mano, es de tipo palo seco, en altas y bajas, de peso medio y carece de un cuerpo de texto. En cuanto a su función informativa, por la forma de la tipografía, no logra una clara legibilidad de la señal, y afectivamente transmite improvisación



Señal existente para sanitarios y vestidores generales del área de alberca.

e informalidad.

d) Código fotográfico-icónico: la técnica es el plumón, no tiene algún símbolo, por lo tanto no hay un ícono, carece de encuadre y composición.

Análisis Semántico

El entorno de esta señal representa las figuras retóricas de repetición y acumulación ya que la pared está constituida de rocas y tabiques que se repiten constantemente y se acumulan.

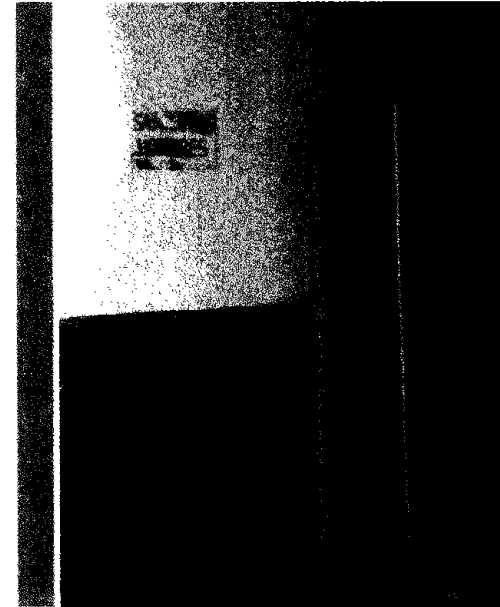
Análisis Pragmático

Esta señal resulta bastante infuncional, pues además de que no es clara, está ubicada muy arriba y no toda la gente la puede ver; el material del que está hecha resulta muy débil a las condiciones ambientales y al vandalismo, es muy fácil de quitar.

2.-Sanitarios interiores del gimnasio

a) Código morfológico: este código no es tan visible, por la forma en que está construida la señal, carece de volumen, es de un solo plano; por lo tanto no hay mucha composición, ni textura. El material del que está hecho es un pedazo de acrílico con pintura acrílica.

b) Código cromático: se usa el tono blanco del acrílico y la tipografía es de un tono rojo saturado medio, lo que hace un contraste por



Señal existente en la entrada a los sanitarios interiores del gimnasio

temperatura. En cuanto a su función informativa, por el color, logra una buena legibilidad de la señal, y afectivamente transmite improvisación e informalidad.

c) Código tipográfico: la tipografía es orgánica, pues está hecha a mano, es de tipo palo seco, en puras altas y de peso medio. En cuanto a su función informativa, por carecer de un cuerpo de texto no logra una clara legibilidad de la señal, y afectivamente transmite improvisación e informalidad.

d) Código fotográfico-icónico: la técnica es acrílico, no tiene algún símbolo, por lo tanto no hay un ícono, carece de encuadre y composición.

Análisis semántico

El entorno de esta señal representa las figuras retóricas de repetición y acumulación ya que la pared está constituida de rocas y tabiques que se repiten constantemente y se acumulan.

Análisis pragmático

Esta señal no es del todo funcional, pues a pesar de su buena ubicación no es muy clara ni legible, además también resulta fácilmente desprendible o maltratable

3.- Señal de la entrada al Taller de artesanías

a) Código morfológico: en esta señal la línea



Señal existente del taller de artesanías y vitrales metálicas

es muy orgánica, por las cualidades del material del que está hecha; que es fierro, tiene tres planos: el primero es la tipografía, el segundo la pleca que tiene atrás y el tercero la pared misma donde se encuentra adosada, por lo tanto sí tiene volumen y textura; su composición es muy lineal.

b) Código cromático: se usa un tono negro saturado en la herrería y el fondo blanco de la pared; lo que hace un alto contraste. En cuanto a su función informativa, por el color, logra una buena legibilidad de la señal, y afectivamente transmite la dureza, pero a la vez maleabilidad del material.

c) Código tipográfico: la tipografía es estilizada y atravesada horizontalmente en su media por una pleca, se usan puras altas, versión light, por lo que resulta muy condensada; y es por eso que en cuanto a su función informativa, dificulta un poco la legibilidad de la señal, y afectivamente transmite las cualidades de una artesanía artística.

d) Código fotográfico-icónico: la técnica es herrería, no tiene algún símbolo, por lo tanto no hay un ícono, carece de encuadre y su composición es muy lineal.

Análisis Semántico

Esta señal, por ser solo tipografía, sin ningún símbolo, dibujo o tratamiento tipográfico carece de alguna figura retórica con la cual se pueda

describir; sin embargo, por el material del que está hecha denota que esos materiales son los que se usan en este taller de "Artesanías metálicas y vitrales", por lo que también resulta obvia y concreta.

Análisis Pragmático

Esta señal no es funcional ya que está ubicada muy lejos de la entrada del taller y entonces no se entiende bien que ese letrero corresponde a esa entrada y que es ese el taller, además los árboles tapan su visibilidad y se funde con la mancha blanca de la pared, no llama la atención del espectador.

4.- Señal de la entrada al Centro de Cómputo

a) Código morfológico: en esta señal la línea es muy orgánica, tiene un solo plano, por lo que carece de volumen, más que la tabla de la que está hecha y que se encuentra clavada a la puerta; su composición es lineal.

b) Código cromático: el fondo es de un tono beige saturado no brillante, la tipografía y los logotipos son de un tono negro muy saturado, y las plecas de un color vino con saturación media.

c) Código tipográfico: la tipografía es orgánica, pues está hecha a mano, es de tipo palo seco, en puras altas, versión light. En cuanto a su función informativa, tiene una clara legibilidad de la señal, y afectivamente

transmite

d) Código fotográfico-icónico: la técnica es acrílico, los íconos con los que cuenta tienen un alto grado de iconicidad, pues son los logotipos de la delegación y el del gobierno del D. F. que son conocidos por la mayoría de los habitantes de la ciudad, pero el del patronato no tanto pues no es tan conocido, su composición es lineal.

Análisis Semántico

Esta señal carece de alguna figura retórica con la cual se pueda describir; pues solo tiene la tipografía y los logotipos de las instituciones, por lo que resulta obvia y concreta, solo significa el aviso de que ese es el lugar del "Centro de cómputo".

Análisis Pragmático

Esta señal si es funcional ya que está ubicada en la puerta a una buena altura y toda la gente la puede ver cuando pasa o se mete, y aunque la puerta esté abierta, como se abre hacia adentro no impide su visibilidad, además, aunque es muy sencilla es clara, legible y fácil de identificar.

Como se puede observar no existe ninguna relación entre las señales existentes, ya sea en su formato, color, tipografía, estilo, etc; además algunas de ellas están en una mala ubicación, ya que están muy por encima de la vista del

espectador y por lo tanto no resultan funcionales.



Señal existente en la entrada al Centro de Cómputo.



CAPÍTULO 2

DESARROLLO DE LA PROPUESTA GRÁFICA

2.1 Requerimientos de diseño

a) Consideraciones generales

Dado que este trabajo es una tesina o un discurso indicativo, el cual busca mostrar un resultado de las propuestas gráficas mas que el desarrollo y proceso para llevarlas a cabo; la metodología que se siguió se basó en el análisis de la información del usuario, la detección de necesidades y las soluciones gráficas al problema basadas en los elementos mismos del diseño y sus requerimientos como son:

- Formato
- Diagramación
- Pictograma
- Color
- Tipografía
- Materiales
- Antropometría
- Ubicación en el entorno físico

b) Mensaje

Las palabras y conceptos con los que se puede definir a la institución son:

- aprendizaje
- calidad
- confianza
- constancia
- convivencia

- diversión
- deportivo
- desarrollo
- juego
- saludable
- servicio

c) Función

Su función principal es resolver una necesidad de información y comunicación en la Casa Popular "Magdalena Contreras", y de la ubicación de sus servicios.

d) Usuario Directo

1.-Visitantes

2.- Personal administrativo, de mantenimiento y de vigilancia

Pueden ser hombre o mujer, o ambos, las edades van desde niños hasta personas de la tercera edad, la estatura promedio será de 1.50 m.

e) Frecuencia de uso

El tiempo que el usuario directo utilizará dicho sistema de información será el tiempo que el deportivo está abierto, el cual es de 8:00 a.m a 8:00 p.m.

Seguridad e higiene

Las señales por si solas no tienen características o alguna acotación o advertencia para su uso, no causan daño alguno al medio ambiente y pueden ser fácilmente limpiadas, aunque se deberán checar constantemente y en caso de que sean dañadas por el vandalismo se deberán reparar.

Solo se han tomado tres señales, las más representativas, de tres espacios, como ejemplo para este propósito, debido a la poca extensión de este trabajo, las cuales serán la alberca, la cancha de futbol rápido y la biblioteca.

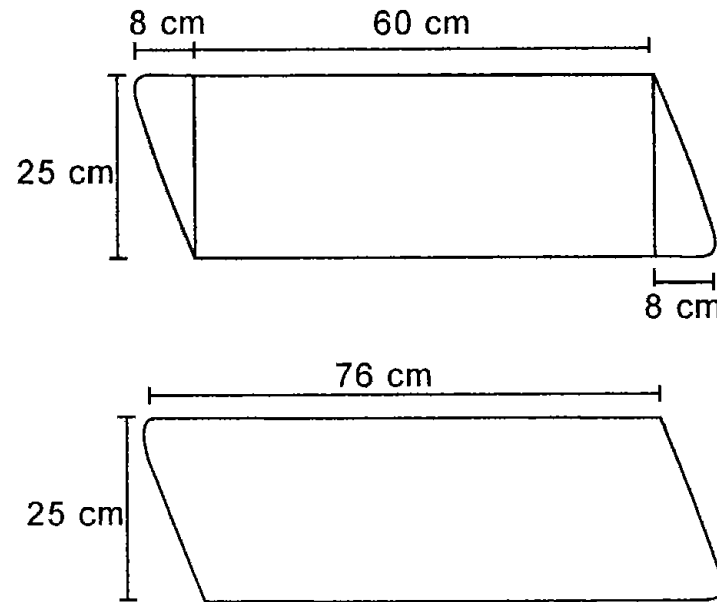
2.3 Formato

Se usa el mismo en los tres casos, para que cuando se vean de lejos puedan reconocerse como una unidad armónica y agradable a la vista.

Básicamente es rectangular, pero a ambos lados tiene unas terminaciones en triángulos con la esquina saliente redondeada y este responde a la necesidad de buscar un formato que se viera dinámico y sencillo pues es una institución deportiva que busca entretener y brindar espacios de esparcimiento a sus usuarios, además por medio de esta forma se aprovecha el espacio del plano visual

para el acomodo de sus elementos.

Las medidas son las siguientes:

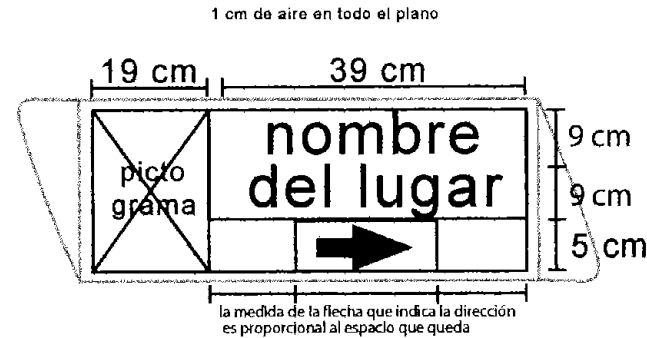


2.4 Diagramación

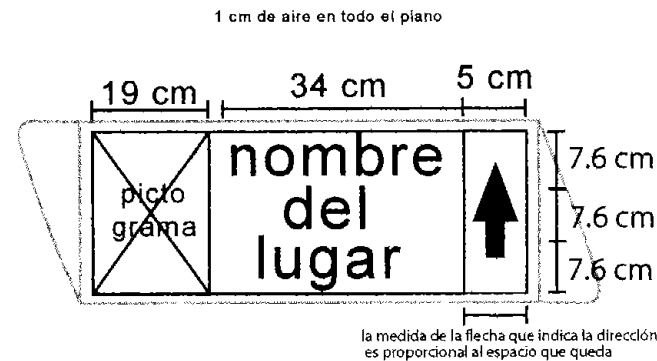
La diagramación también será la misma en todas las señales, el plano se divide en tres partes: del lado izquierdo se ubica el símbolo en dirección vertical; del lado derecho en la parte superior va el nombre del lugar que se quiere señalar en dirección horizontal y en la parte inferior centrada con respecto al nombre, una flecha que indica la dirección hacia donde se encuentra dicho lugar; esta obviamente dependerá de donde se encuentre ubicada la señal.

Buscando así con esta diagramación una fácil y rápida lectura de la señal, así como un acomodo proporcional de los elementos.

A continuación se detallan las medidas exactas de la ubicación de cada elemento gráfico.



en caso de que la señal requiera una flecha en dirección vertical la diagramación sería de la siguiente manera:

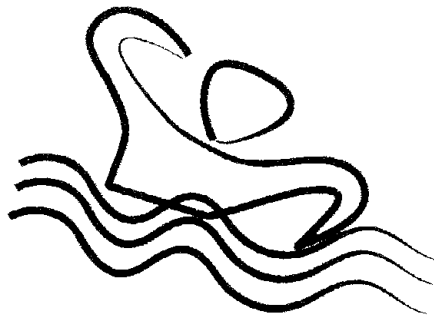


Estas medidas son aproximadas, ya que varían según la forma del pictograma y la cantidad de palabras, pues se acomodarán proporcionalmente al espacio que tienen determinado.

2.5 Pictograma

Los iconos o pictogramas usados son figurativos y contienen la acción más representativa o común de dicho lugar. Se buscó representar en ellos un cuerpo humano en movimiento, estilizado, en diferentes acciones, en un estilo informal, sin volumen, que los haga sencillos, de fácil y rápida lectura y comprensibles para el usuario, tomando en cuenta que hay niños y adultos que no saben leer y el pictograma será su principal referencia; pero también que sean agradables a la vista y acordes a las características de dicha institución. Ejemplos:

■ Pictograma para la alberca: este muestra a una persona braceando dentro del agua, representada por las líneas onduladas de la parte inferior, ya que en este lugar principalmente se imparten clases de natación.



■ Pictograma para la cancha de football: este representa a una persona en postura lista para patear el balón, ya que en este lugar el objeto principal que se usa es un balón.



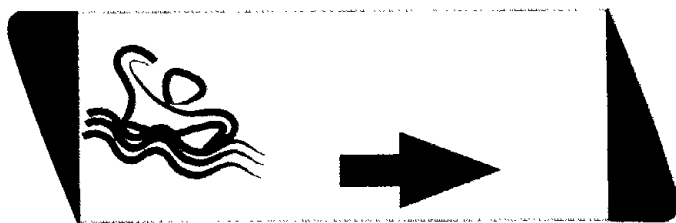
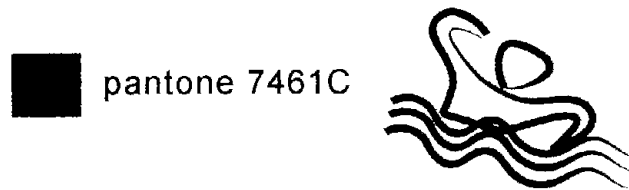
■ Pictograma para la biblioteca: este representa a una persona sosteniendo un libro, muy esquematizado y figurativo



2.6 Color

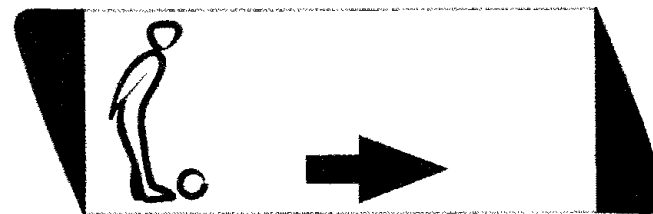
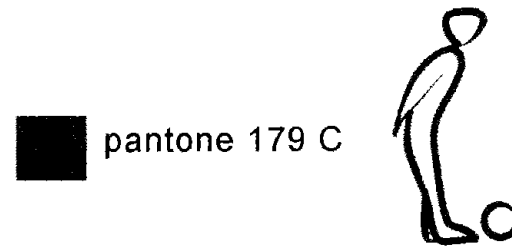
Los signos cromáticos elegidos para estas señales buscan evocar por medio del código de color el lugar que señalan; solo se usa un color por señal, mas el fondo que es blanco para economizar, tanto en los elementos de la imagen, como en materiales y también para un fácil reconocimiento y asociación del lugar por medio del color.

- Para la alberca se usa un tono frío, azul claro, ya que este color evoca al agua.

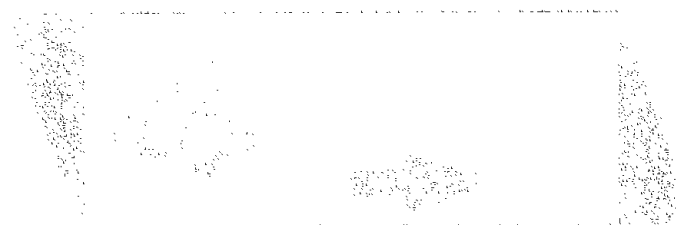
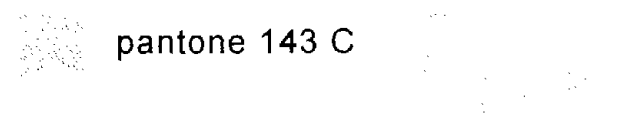


- Para la cancha de football se eligió el rojo, ya que es un color cálido que evoca acción, pasión y estimula al sistema nervioso, ya que este deporte es muy activo y es de los lugares más gustados y .

ocupados por los usuarios del deportivo



- Para la biblioteca se usa un tono cálido amarillo, casi naranja, ya que el código de este color es conocimiento comunicación y luminosidad.



2.7 Tipografía

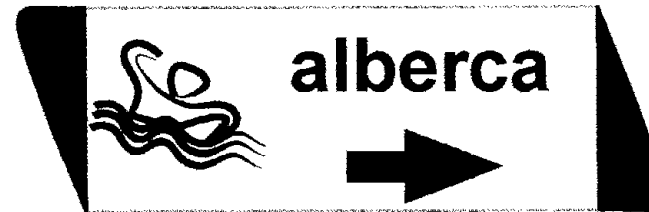
Las señales contienen tipografía que refuerza a los pictogramas, pues para el usuario que sí sabe leer es más rápida y fácil la lectura de estos signos lingüísticos.

La fuente usada es Arial , de 247 puntos, de tipo palo seco, versión bold ya que se busca que se vea ligera pero también que resalte para una fácil lectura, en puras bajas; en algunas señales, por la extensión del nombre se pueden condensar un poco las palabras para que quepan bien en el espacio, pero en general el interletrado es estándar y el interlineado es aproximadamente de 2 cm o 250 puntos ,siempre en proporción al espacio. Su color es el de la señal que le corresponde. Ejemplos:

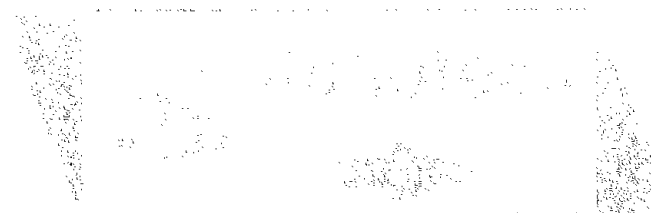
arial
alberca
cancha
de
futbol

alberca

Cuando la palabra no es muy larga se centra en el espacio destinado para la tipografía ya explicado en el apartado de la diagramación.



En los casos donde el nombre abarca más de una línea su justificación es a la izquierda.



2.8 Composición

Las señales se agrupan según el lugar donde se ubiquen, o sea en lugares dilemáticos donde el usuario tenga que elegir hacia donde dirigirse. En conjunto cada señal se convierte en un módulo que forma parte de todo el sistema de señalización. No existe un orden con rigor absoluto, solo se coloca una arriba de otra dejando dos cm de separación entre cada una y de manera alineada. Ejemplo:



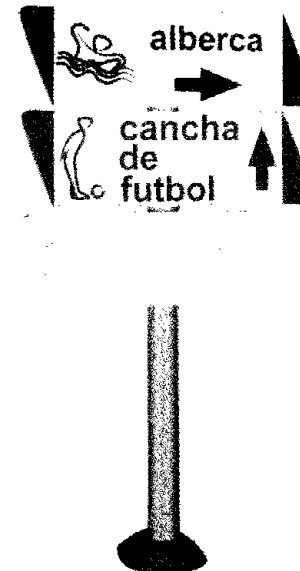
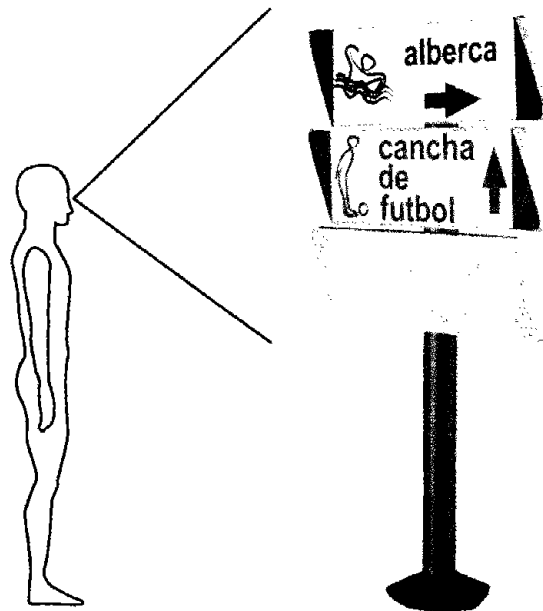
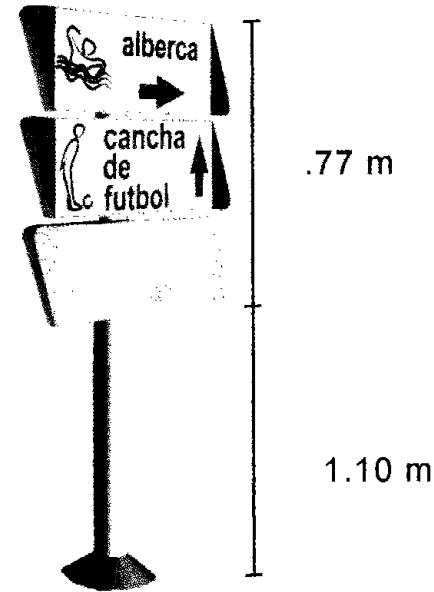
2.9 Materiales

Los materiales propuestos son lámina de acero inoxidable, que se perfilará a la forma ya establecida, ya que este material es muy resistente a los cambios físicos del ambiente y la temperatura, el sistema de impresión será serigrafía, llevará una base blanca y las tintas de cada color.

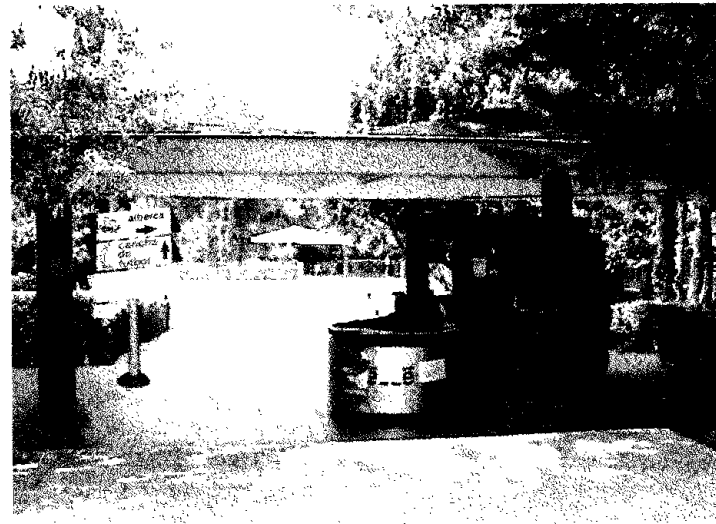
El sistema de sujeción será un tubo de metal de aprox. 10 cm de diámetro que sostendrá las señales y en la parte inferior llevará una base cónica circular como se muestra en el siguiente apartado para hacer contrapeso y como elemento estético.

2.10 Antropometría

La primera señal inferior estará a una altura mínima de 1.30 m y de ahí serán 75 cm más aprox. tomando en cuenta un espacio de 1 cm y medio entre cada señal si solo fueran tres señales, en caso de que fueran mas señales la altura mínima será de 1.10 m, teniendo como máximo 5 señales por conjunto y una altura máxima de 2 m. De esta manera tanto niños como adultos tendrán una buena visibilidad, aunque los niños generalmente son acompañados y guiados por sus papás o familiares. Ejemplo:



2.11 Ubicación en el entorno físico





CONCLUSIONES

El diseño de una señalización implica más que la unión entre flechas y pictogramas, ya que se requiere de una especialización y estrategia entre diseño y comunicación.

Una señalización se aplica al entorno espacial, ya sea arquitectónico o urbano, para organizar los servicios del lugar.

Esta área del diseño se interrelaciona con el diseño industrial, ya que toma de este los conocimientos acerca de materiales, antropometría, etc. para definir sistemas de señalización.

El fin inmediato de un sistema señalético es informar al instante, no busca recrear o enseñar algo más que para lo que esté hecha esa señal, ya sea indicar por ejemplo, que ahí es un baño, o una cafetería, etc. y nada más.

El pictograma es el término genérico que se le da al signo icónico, ya sea un ideograma, el cual es una idea esquemática, es decir, un concepto que no se puede visualizar, o un emblema, figura fuertemente convencionalizada.

La señalización determina dilemas, ya que esta se coloca en puntos clave donde el usuario tendrá que decidir voluntariamente hacia donde se dirige viendo rápidamente las señales fijas que emiten un determinado mensaje visual.

La señalización es un sistema de comunicación compuesto de tres partes: símbolos icónicos, lingüísticos y cromáticos y se programa, es decir tiene un predecimiento que se establece previamente.

La señalización no busca causar impacto ni recrear al usuario, su característica principal es la funcionalidad y tampoco busca quedarse en la memoria, ya que es discreta y práctica.

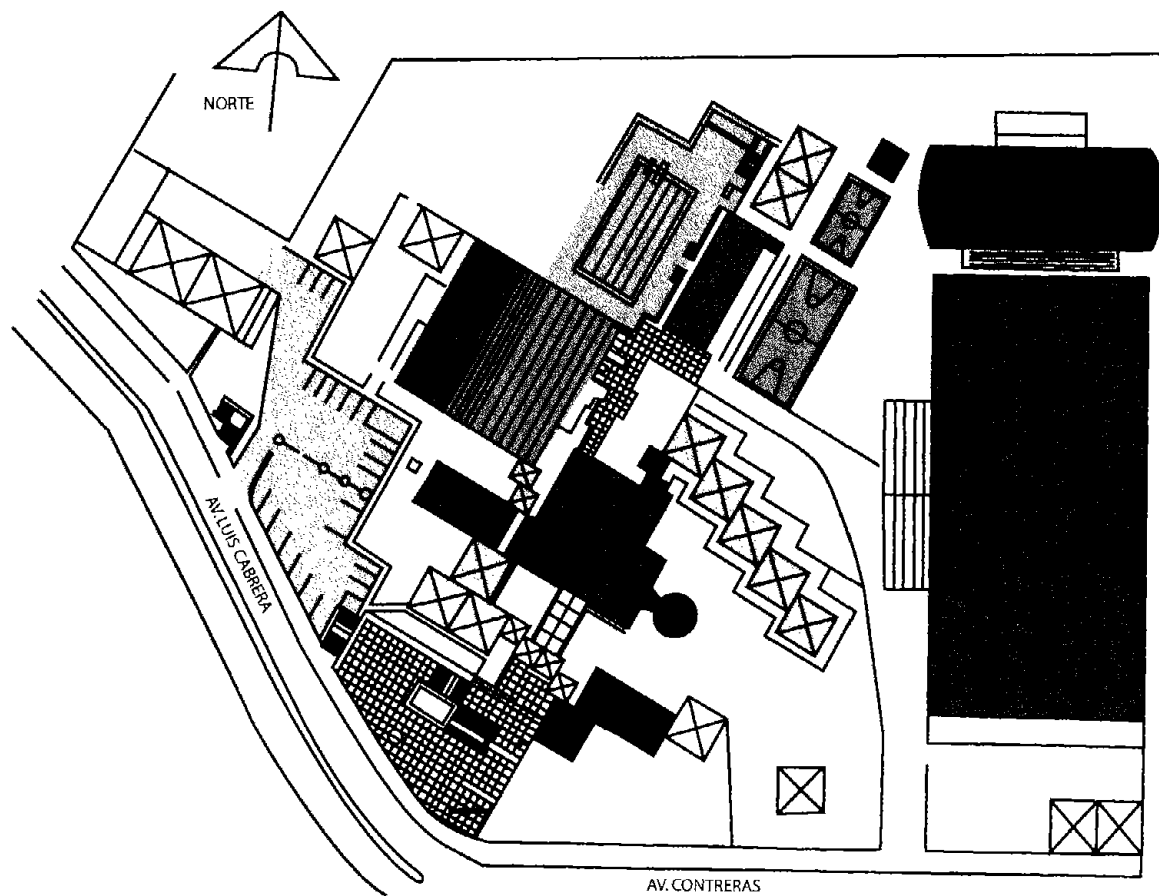
Busca la mayor economía posible, es decir usar los mínimos elementos para lograr una máxima comunicación, sin requerir mayor esfuerzo por parte del usuario, tan solo un poco de localización y comprensión por parte de este.

El lenguaje usado en la señalética no tiene ninguna retórica visual, es de un solo significado.

Es necesario reconocer la utilidad que tiene un sistema de señalización dentro de una institución pública, en este caso, ya que significa también una mayor calidad de vida, aporta una imagen y determina una personalidad de la misma institución.



APÉNDICE



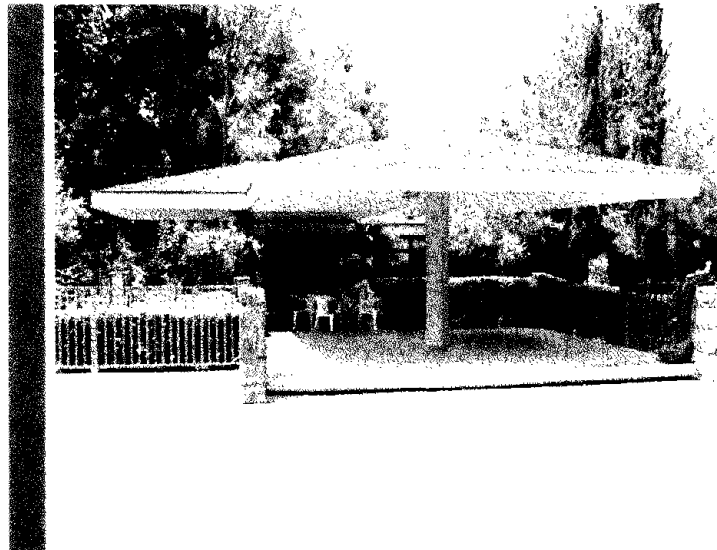
- Administración
- Alberca
- Baños y vestidores
- Biblioteca
- Cafetería
- Cancha de futbol rápido
- Cancha de futbol de tierra
- Canchas de basketball
- Cancha de basketball de duela
- CENDI
- Estacionamiento
- Explanada
- Juegos infantiles
- Talleres
- Teatro al aire libre



Placa del Gobierno a la entrada del inmueble



Letrero a la entrada del lugar



Cafetería



Entrada principal a las instalaciones



GLOSARIO

Circunstancialidad: el paso de determinados espacios y la permanencia en ellos esporádicamente.

Comunicación identificativa: cuyo fin es el reconocimiento de aquello que se transmite (retrato, firma, huella digital)

Comunicación mediática: aquella que no es ni interpersonal, directa, ni inmediata

Continuidad relativa: cuando el proceso de comunicación se presenta como una sucesión de mensajes interrumpidos.

Interactuar: intercambiar mensajes y actos

Lenguaje: modo de expresión

Mensajes informativos: cuando los mensajes contienen elementos cognoscitivos, la respuesta a una necesidad de orientación.

Mensajes espaciales: mensajes que se incorporan a su entorno y que se encuentran en una ubicación dilemática.

Puntualidad: cuando la señalética actúa exactamente en puntos definidos del espacio de acción de los individuos.

Signo: parte del estímulo portador de comunicación, significado, mensaje, información.

Signo gráfico: escritura, dibujo, trazo.

Sistema: conjunto de partes coordinadas entre sí, según leyes precisas que serán establecidas y explicitadas funcionalmente por medio de un programa.

Situación dilemática: situación que plantea de inmediato una interrogación, una duda, o un momento de incertidumbre.

Señal: estímulo breve, percutante, que incide en la sensación inmediata (acceso a la percepción).

Señalética: parte de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo, la técnica que reorganiza y regula estas relaciones.



BIBLIOGRAFÍA

Gérard BLANCHARD y otros
La letra. Enciclopedia del Diseño. Ediciones
Ceac.Barcelona,1987

Chr. A. BLOM-Dahl ANDERSEN
Principios generales de educación visual.
Seminarios y ediciones,Madrid,1975

Dieter BOEMINGHAUS
Zona para peatones. Institut für
Umweltgestaltung, Karl Kramer, Stuttgart,1978

Rafael CARRERAS
El Boulevard Rosa en "On" n°3, Barcelona

Joan COSTA
La imagen y el impacto psico-visual, Ediciones
Zeus, Barcelona,1971.
Imagen Global. Enciclopedia del Diseño.
Ediciones CEAC,Barcelona 1987

Joan COSTA y Abraham MOLES
Gráfica didáctica. Enciclopedia del Diseño.
Ediciones CEAC,Barcelona 1988

Joan COSTA
Señalética,Barcelona 1988,Editorial Gustavo
Gili

Karl GERTNER
Diseñar programas. Editorial Gustavo Gili,
Barcelona,1977

Luc JANISZEWSKI y Abraham MOLES
Grafismo Funcional. Enciclopedia del Diseño
Ediciones CEAC,Barcelona 1987

Bertin MALMBERG
Teoría de los signos, Siglo XXI,editores,
México,1977

Abraham MOLES
Teoría de los actos, Editorial
Trillas,México,1983
Psicología del espacio.Ed. Ricardo
Aguilera,Madrid,1972
Micropsicología y vida cotidiana,Editorial
Trillas,México,1983

Abraham MOLES y Luc JANISZEWSKI
Grafismo publicitario. Enciclopedia del Diseño
.Ediciones CEAC,Barcelona 1987

Charles MORRIS
Fundamentos de la teoría de los signos.
Ediciones Paidós,Barcelona,1987

Danielle QUARANTE
Diseño industrial. Enciclopedia del Diseño
.Ediciones CEAC, Barcelona 1987

Herbert READ
Imagen e idea.Fomento de Cultura
Económica,México,1975