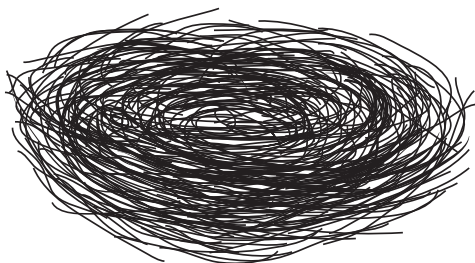




**EDCOM**  
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

**Materia Integradora**

# **DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS**



**DISEÑO DE ESPACIOS**

**LIGRA**

**Licenciatura en Diseño Gráfico y  
Publicitario**

---

## **BROCHURE DE PROCESOS**

Tema: Diseño y ambientación de  
escenarios en 3D.

Autores:

Crhistian Salazar - Gabriel Wong.

Paralelo # 2

**Año 2015**

**Firma del Profesor**

.....

**Contenido:**

Introducción	5
Concepto creativo	13
Proceso de bocetos	15
Prueba - error	23
Proceso técnico	33
Detalle de piezas gráficas	37
Resultados	45

# INTRO

# INTRODUCCIÓN

Es un placer para nosotros como estudiantes de EDCOM perteneciente a la Escuela Superior Politécnica del Litoral, presentar este material impreso que muestra el desarrollo, investigación, aplicación de técnicas y teorías aprendidas a lo largo de nuestra carrera de Diseño Gráfico Publicitario, en un proyecto que exige la adaptación de aquellos conocimientos adquiridos e implementarlos junto a los nuevos estilos vanguardistas y uso de materiales modernos que se adapten a la necesidad actual.

Ha sido un recorrido lleno de aprendizaje, en el cual hemos tenido el honor de trabajar con profesionales competentes que nos han guiado de forma adecuada hacia el desarrollo de un proyecto que estimamos será del agrado tanto de la audiencia a quien está dirigido como también de las personas que puedan estar interesadas en el tema propuesto.

Hemos considerado importante mencionar el profundo agradecimiento al personal administrativo y operativo de la Unidad de Vínculos con la Sociedad, quienes nos otorgaron la oportunidad de formar parte de este proyecto y presentar una propuesta acorde a lo requerido, y así mismo por brindar todas las facilidades para cumplir con lo encomendado.



EXCURSIÓN AL BOSQUE PROTECTOR PROSPERINA



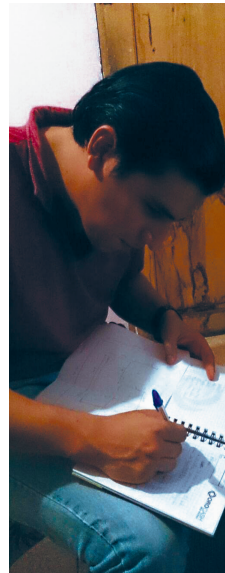
ANÁLISIS Y TABULACIÓN DE ENCUESTAS



RECONOCIMIENTO DEL PREDIO



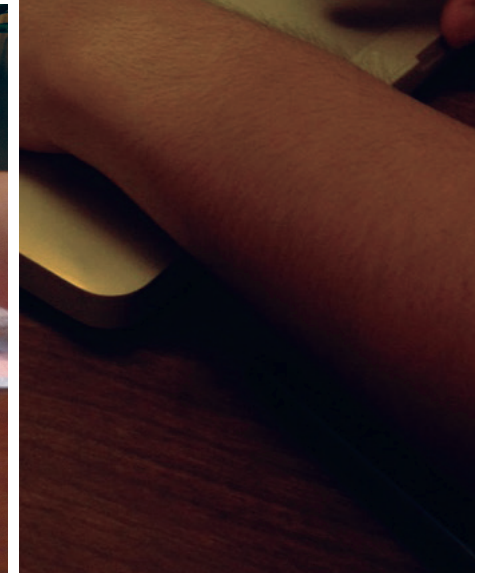
AVISTAMIENTO DE AVES



DESARROLLO OBJETIVOS



DESARROLLO DE BOCETOS



DESARROLLO DE DISEÑO EN DIGITAL



## SOBRE EL TEMA

La Unidad de Vínculos con la Sociedad es un órgano colegiado que depende del Consejo Politécnico, creada de acuerdo al Capítulo VII Art. 48 del Estatuto Vigente de ESPOL, quienes desde su creación han ejecutado proyectos que involucran a la comunidad Politécnica y la sociedad en general.

La Unidad de Vínculos con la Sociedad asumió la responsabilidad de administrar el Bosque Protector Prosperina, posee una variedad de proyectos por concretar, uno de ellos es la implementación de un Centro de Interpretación Ambiental el cual pretende crear un medio para presentar los atractivos en cuanto a flora, fauna y recursos naturales que posee el área ecológica perteneciente a la Espol. Ni en la actualidad ni en el pasado ha existido un sitio establecido para cumplir con esta función.

La Unidad de Vínculos ha designado un predio que en el pasado fue utilizado como vivienda y que ha sido entregado para rediseñarlo y ambientarlo con el fin de adecuarlo y ponerlo a disposición del estudiantado.



EDIFICIO DE LA UNIDAD DE VÍNCULOS CON LA SOCIEDAD



CHARLA BRINDADA POR GUÍA DEL BOSQUE PROTECTOR PROSPERINA



## SITUACIÓN ACTUAL



SITUACIÓN ACTUAL DEL PREDIO (EXTERIOR)



SITUACIÓN ACTUAL DEL PREDIO (EXTERIOR)



SITUACIÓN ACTUAL DEL PREDIO (EXTERIOR)



SITUACIÓN ACTUAL DEL PREDIO (EXTERIOR)

Situación actual del predio destinado al centro de interpretación ambiental.

Se trata de una vivienda que fue utilizada por personal operativo y cuidado del bosque protector Prosperina. La propiedad se encuentra en un estado de abandono, en las mediaciones se encontraron llantas viejas, adoquines y entre otra variedad de objetos que causaban ruido visual. En su interior las divisiones están diseñadas para cumplir la función de domicilio.



SITUACIÓN ACTUAL DEL PREDIO (ÁREA DE VIVEROS)



SITUACIÓN ACTUAL DEL PREDIO (INTERIOR)



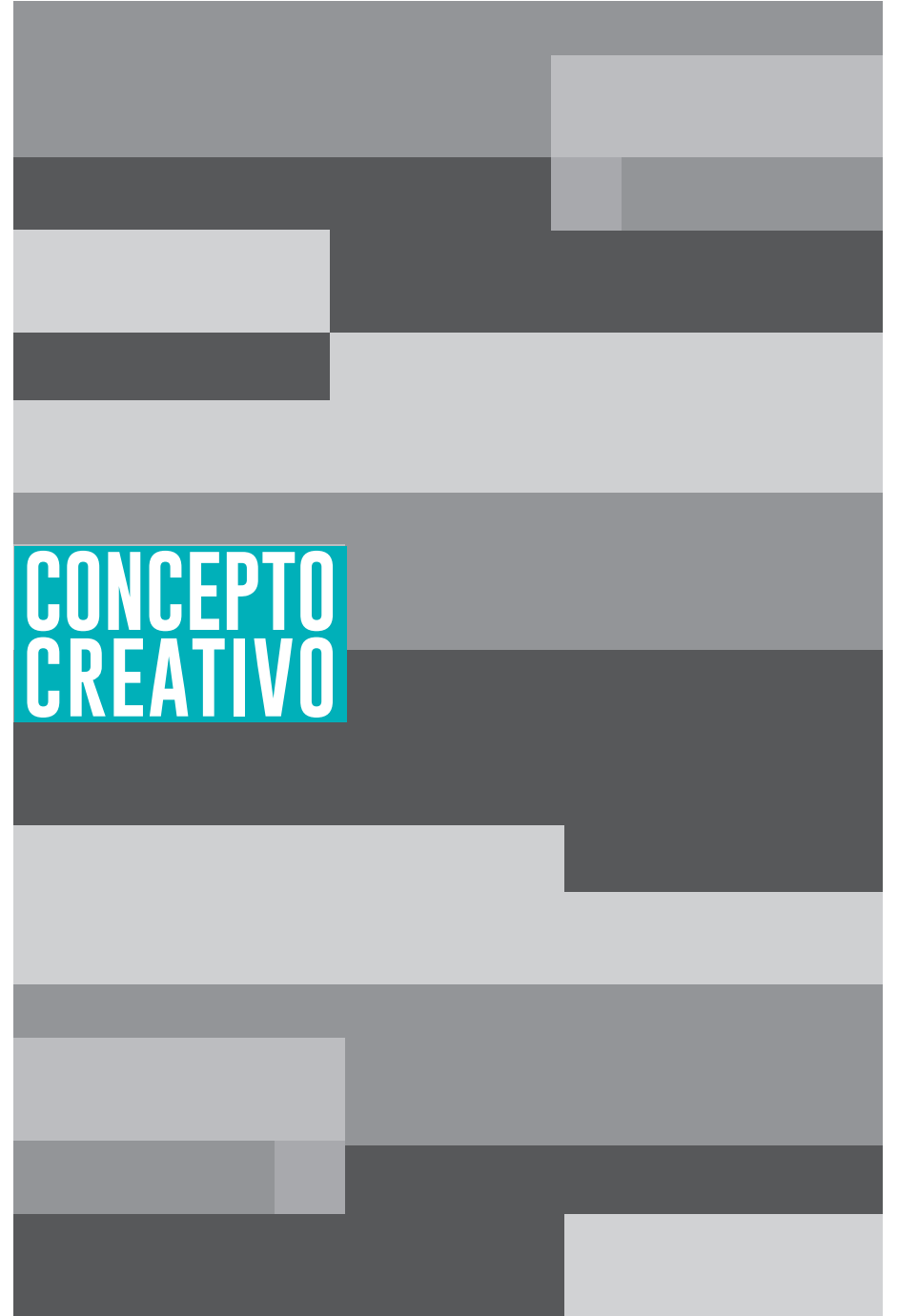
SITUACIÓN ACTUAL DEL PREDIO (INTERIOR)



SITUACIÓN ACTUAL DEL PREDIO (INTERIOR)



SITUACIÓN ACTUAL DEL PREDIO (INTERIOR)





## MAPA MENTAL

Partiendo desde lo general para llegar a puntos específicos y luego tomar un principio o pieza en común para conseguir el concepto o idea principal.

### PROPÓSITO

Alentar a estudiantes a ingresar al Centro de Interpretación Ambiental mediante la estimulación de los sentidos usando métodos interactivos aplicados hacia la ambientación de espacios.

### CONCEPTO

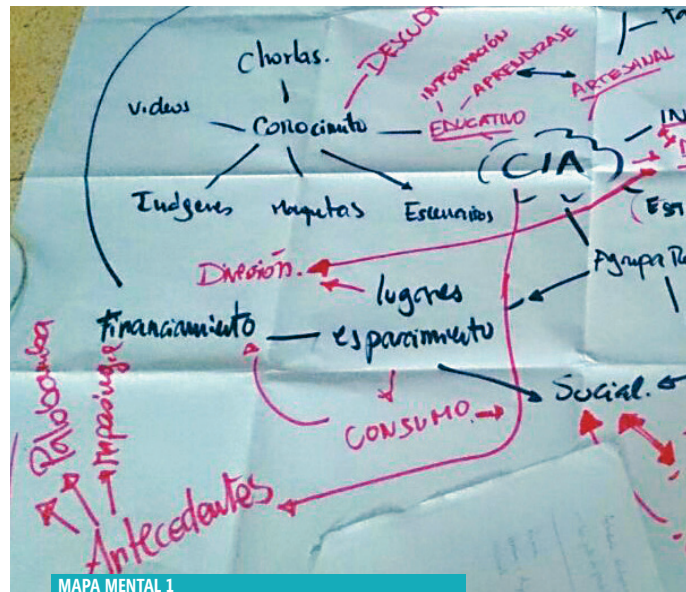
Vive la naturaleza de forma interactiva y entretenida.

### CONCEPTO CREATIVO

"Descubre la diversión de la naturaleza".



MAPA MENTAL 1



MAPA MENTAL 1

## PROCESO DE BOCETOS



# LOGOTIPO



IMÁGEN 1

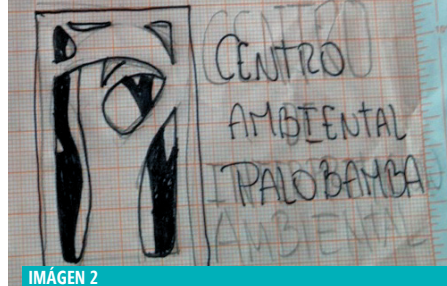
**1. Formas dinámicas** entrelazadas tratando de guardar un equilibrio, buscando semejanza abstraída de vegetación.

**2. Figura antropomorfa** buscando una forma abstraída de vegetación.

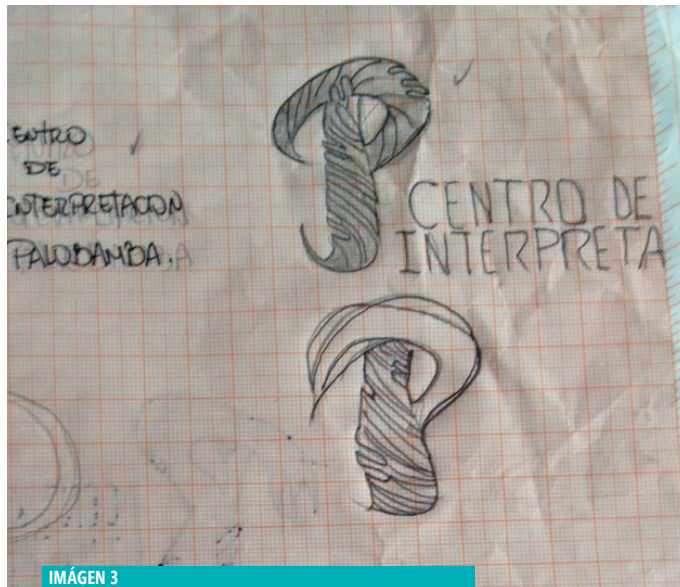
**3. Primera letra (P)** del nombre del centro de interpretación y se le dio textura de vegetación.

**4. Fusión del nombre** con figuras abstraídas de vegetación.

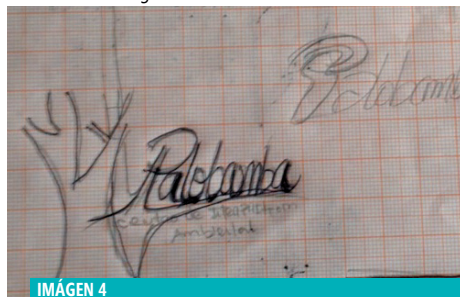
**5. Prueba** para establecer un isotipo del cual se pueda extraer un patrón para ser usado en la línea gráfica.



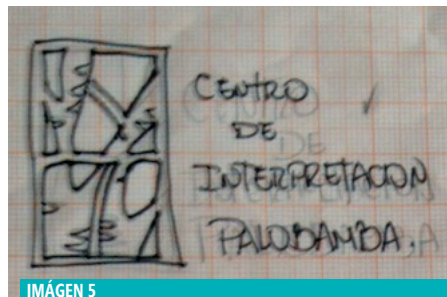
IMÁGEN 2



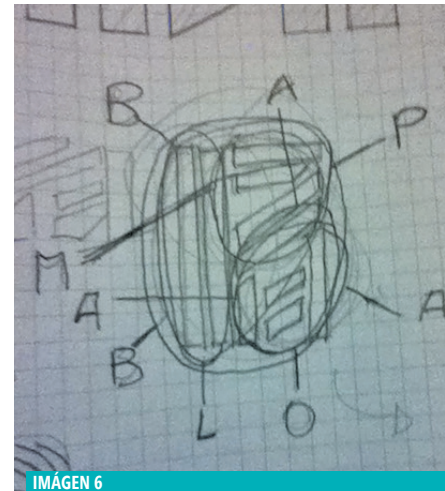
IMÁGEN 3



IMÁGEN 4



IMÁGEN 5



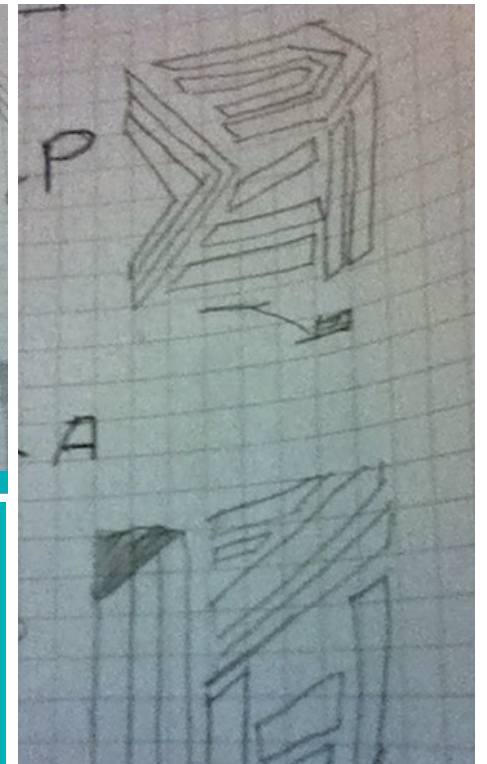
IMÁGEN 6

**6. Elemento con formas dinámicas,** geométricas y entrelazadas, con la intención de emular la estructura básica del rediseño aplicado en el Centro de Interpretación Ambiental, mediante la separación se puede extraer las letras que componen la palabra Palobamba.

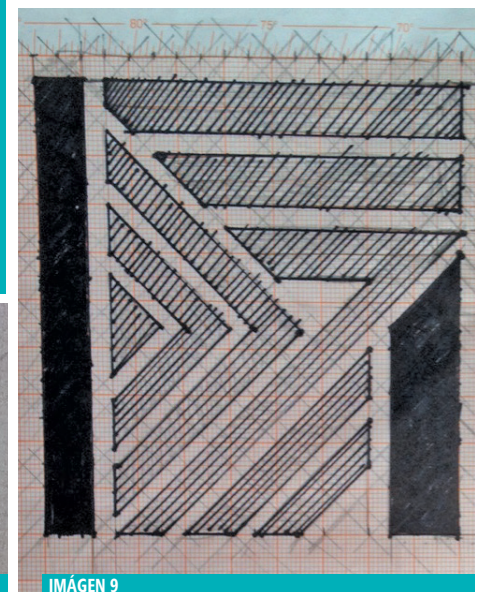
**7. Variaciones** en la estructura del isotipo descrito en la imagen No. 6

**8. Isotipo** aplicado en retícula.

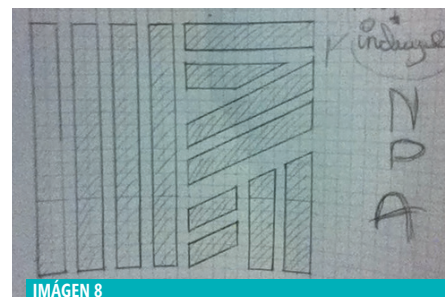
**9. Modificación al isotipo** de la imagen No. 8, aplicando una nueva retícula.



IMÁGEN 7



IMÁGEN 9



IMÁGEN 8



## RETÍCULAS

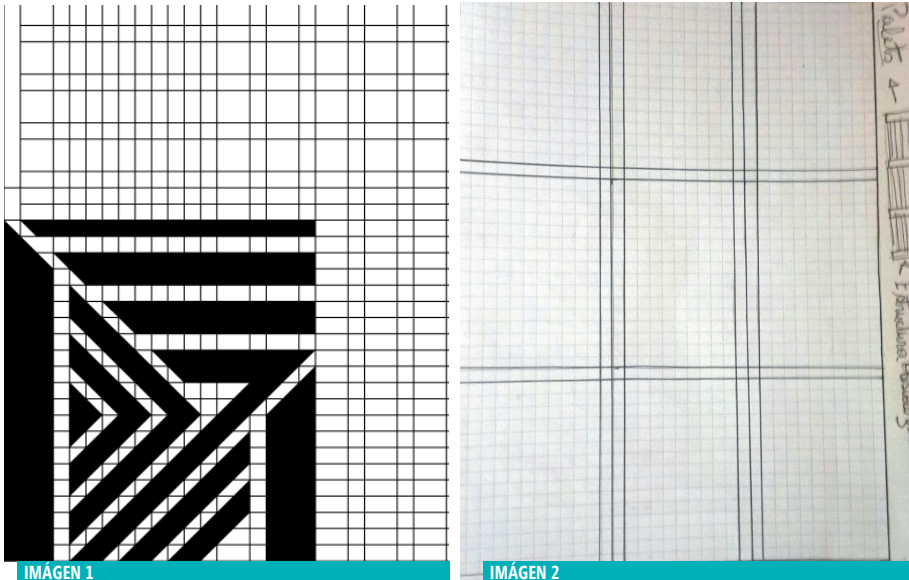


IMAGEN 1

IMAGEN 2

**1. Retícula** aplicada al isotipo; la composición está basada en la réplica de figuras geométricas rectilíneas.

**2. Retícula** aplicada a piezas gráficas, se componen de 3 columnas y 3 filas, funciona de manera vertical y horizontal.

**3. La composición** de la retícula se basa en la construcción de pallets aplicado en el rediseño del Centro de Interpretación Ambiental.

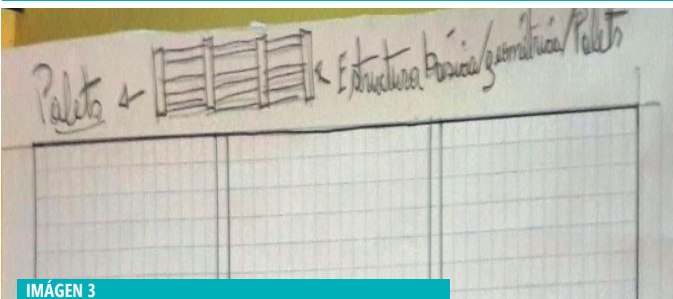
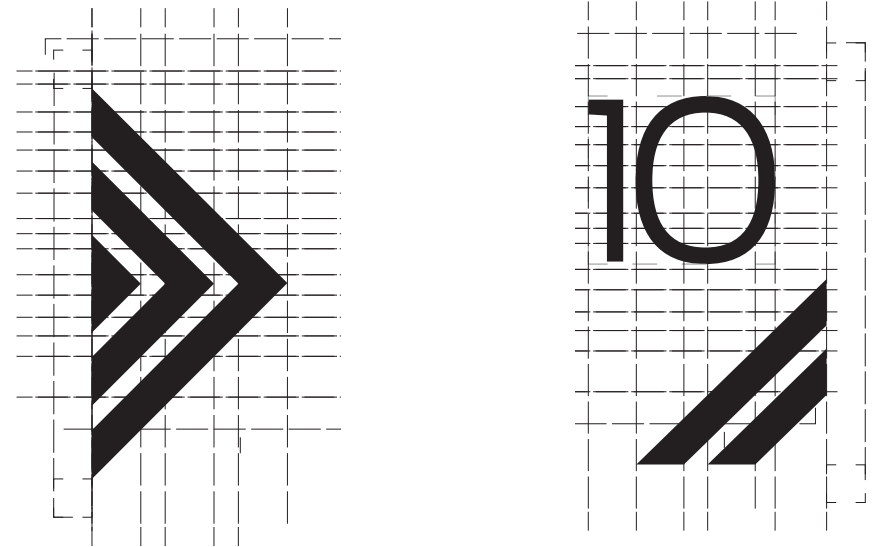


IMAGEN 3

## SEÑALÉTICA



## PLANOS

**1. Plano digital** actual del Centro de Interpretación Ambiental. Con el desarrollo de este plano pudimos establecer medidas, distribución de espacios e identificar problemas.

**2. Plano Perspectiva** Levantamiento en 3D de la propuesta de rediseño de espacios.

**3. Plano superior.** Levantamiento en 3D de la propuesta de rediseño de espacios.

**4. Boceto a lápiz** de la propuesta de rediseño de espacios.

**5. Boceto a lápiz** del área de talleres, distribución de elementos.

**6. Boceto a lápiz** de la propuesta de las puertas para el centro de interpretación ambiental.

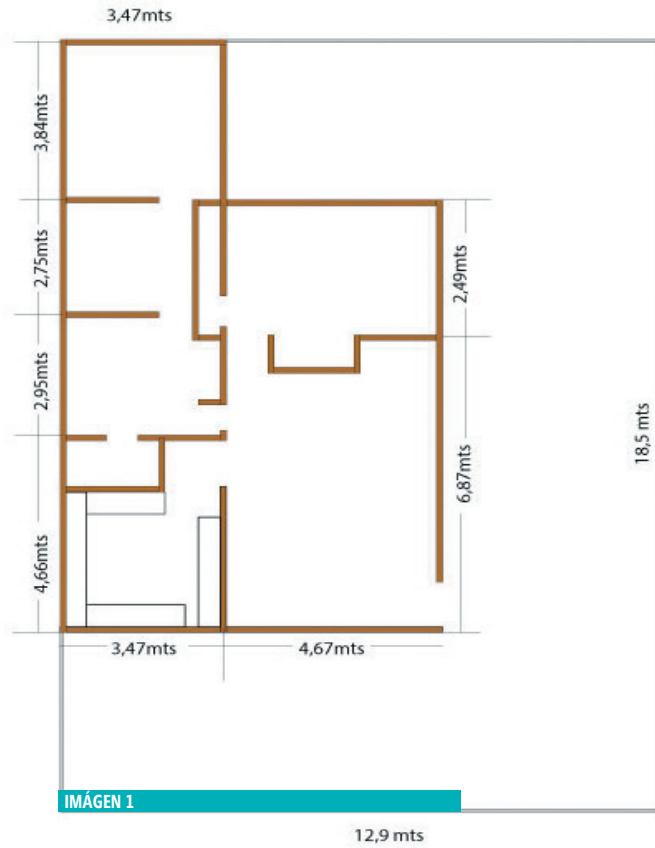


IMAGEN 1

12,9 mts

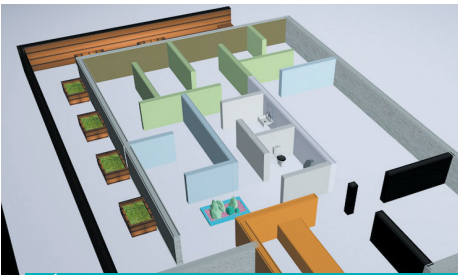


IMAGEN 2

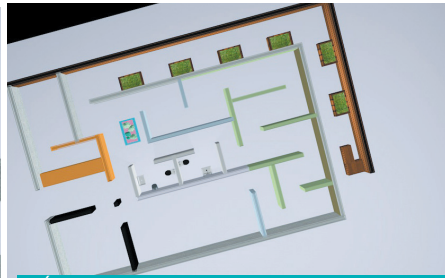


IMAGEN 3

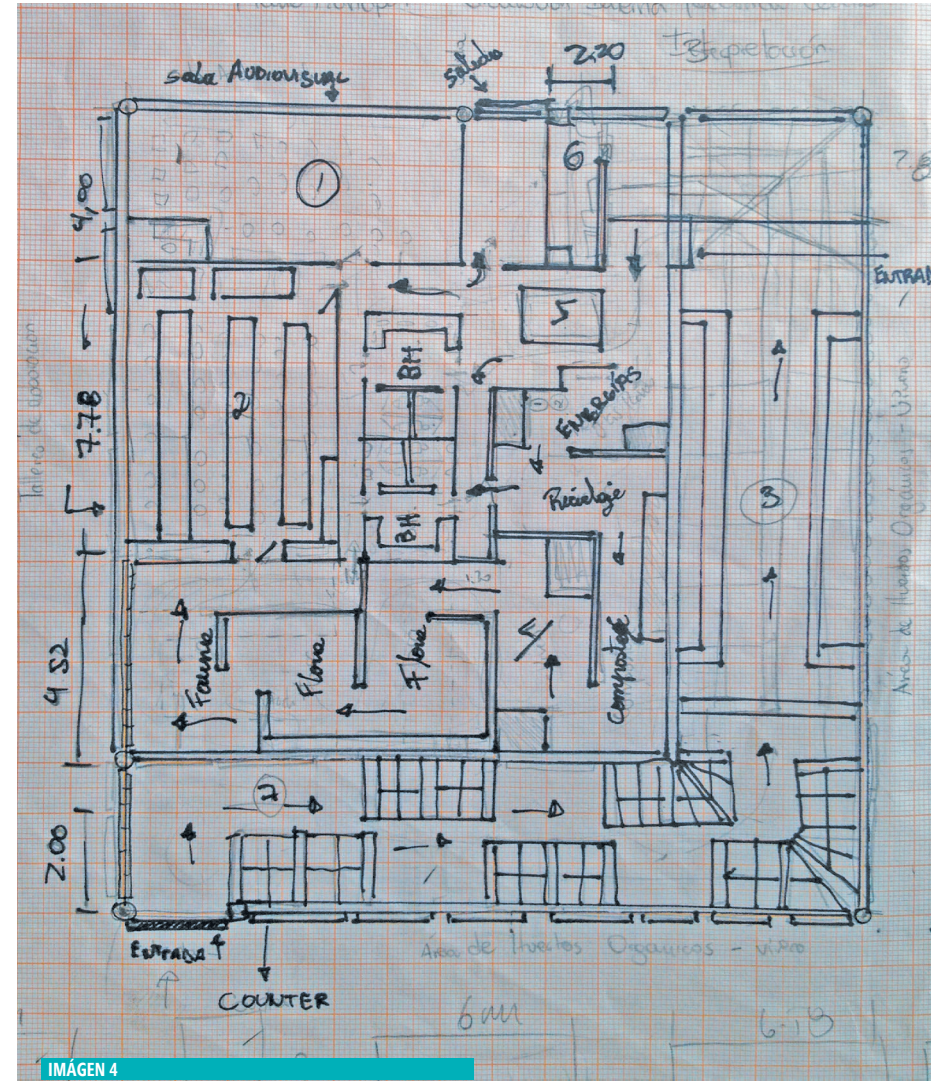


IMAGEN 4

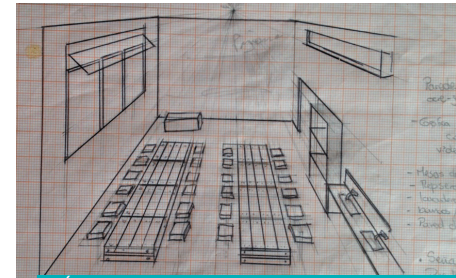


IMAGEN 5

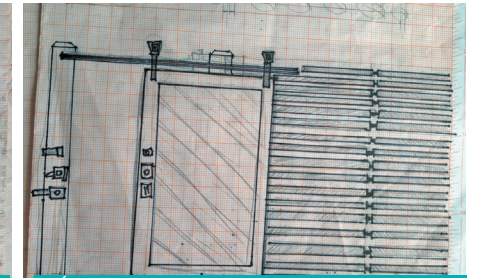


IMAGEN 6



# PRUEBA -ERROR



## LOGOTIPO

### 1ERA PROPUESTA DE LOGOTIPO.

Inicialmente se decidió usar formas dinámicas para evidenciar el concepto de diversión; las formas entrelazadas dan la forma vegetal; y el uso del color verde limón evoca la naturaleza.

### 2DA PROPUESTA DE LOGOTIPO.

Se decidió cambiar las formas curvilíneas por formas geométricas durante el desarrollo de las piezas gráficas, pero se mantuvo el dinamismo; se cambió la estructura para que asemeje al rediseño del Centro de Interpretación.

### 3RA PROPUESTA DE LOGOTIPO.

Se dio mayor dinamismo a las formas y se buscó emular mucho más la estructura aplicada en el rediseño del Centro de Interpretación Ambiental, se mantuvo también las letras abstraídas que forman parte de la construcción del isotipo.



CENTRO DE INTERPRETACION  
AMBIENTAL PALOBAMBA

1ERA PROPUESTA



CENTRO DE INTERPRETACION  
AMBIENTAL PABOBAMBA

2DA PROPUESTA



PALOBAMBA  
CENTRO DE INTERPRETACIÓN AMBIENTAL

3RA. PROPUESTA

## PIEZAS GRÁFICAS

### 1ERA PROPUESTA DE PIEZA GRÁFICA.

Propuesta basada en el primer logotipo diseñado, no se continuó desarrollando debido al cambio que sufrió el logotipo y a la limitación de la gráfica o elementos usados.

### 2DA PROPUESTA DE PIEZA GRÁFICA.

A partir de esta pieza se desarrolló la composición definitiva, con mayor orden y jerarquía, continuando con la misma línea del logotipo y concepto creativo.

### 3ERA PROPUESTA DE PIEZA GRÁFICA.

Finalmente se definió que la composición estaría basada en la aplicación de líneas que guíen la lectura de la pieza gráfica y la aplicación de colores según corresponde a cada estación.



1RA. PROPUESTA



2DA. PROPUESTA



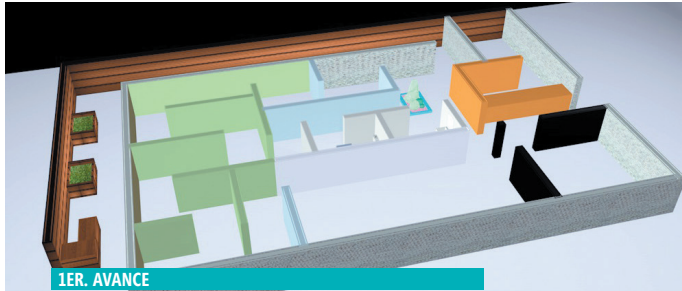
3RA. PROPUESTA



## MODELADO 3D (PLANO PERSPECTIVA)

### 1ER AVANCE

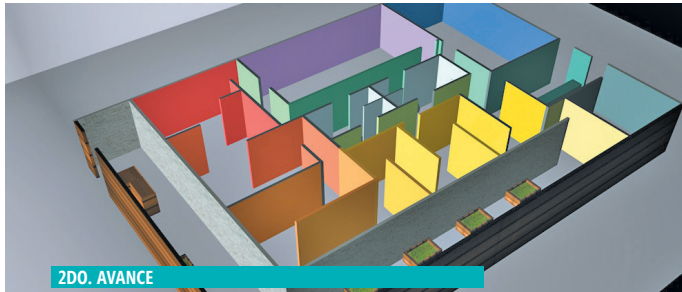
Primera propuesta en la cual se levantó el 3D del rediseño del interior del predio para crear una circulación más efectiva, basado en las diferentes estaciones que se presentarán durante el recorrido.



1ER. AVANCE

### 2DO AVANCE

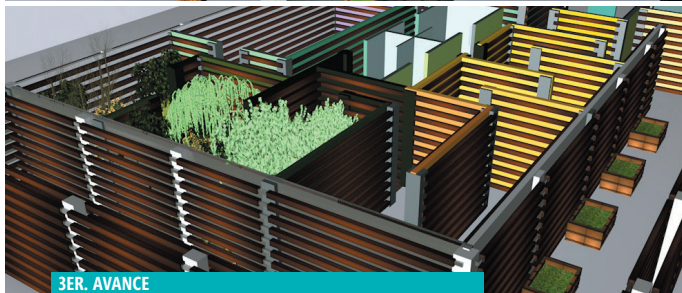
Se realizó cambios en la altura de cada pared, se efectuaron cambios en la estructura de las divisiones en ciertas estaciones, y se segmentó las estaciones con el uso de colores fríos y cálidos, siendo los colores cálidos los de mayor interés.



2DO. AVANCE

### 3ER AVANCE

Se añadió la textura de pallets, el mismo que es usado en la mayor parte de los elementos que se puede encontrar en el rediseño del predio, se trabajó en la estación "Simulación", agregando vegetación.



3ER. AVANCE

### 4TO AVANCE

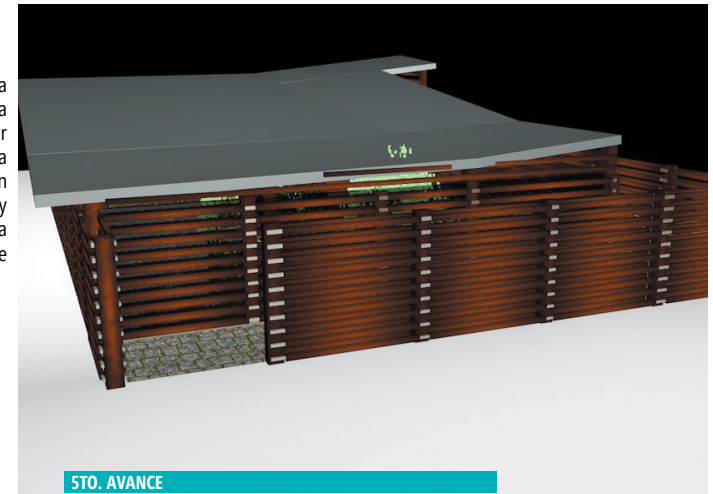
Se suprimió las paredes de colores, y se trabajó en la estación "compostaje" y "baños", modelando y texturizando los elementos a colocar.



4TO. AVANCE

### 5TO AVANCE

Se agregó el techo, la estructura es funcional ya que el objetivo es permitir el flujo del agua lluvia hacia el área de simulación donde sería almacenada y distribuida de forma técnica a las especies de flora que hay en su interior.



5TO. AVANCE

### 6TO AVANCE

Se trabajó en la textura aplicada en el techo, creando textura de vidrio traslucido en el área que protege a la estación de simulación. Se adicionaron vigas que serían usadas para sostener el techo.



6TO. AVANCE

### 7MO AVANCE

A partir del avance 5 se empezó a trabajar en los detalles, en las estaciones interiores, y también se decoró la fachada con el logotipo y se añadió un rótulo de bienvenida con material reflectivo, se adicionaron las puertas, se ubicaron personajes que interactúen con el medio.

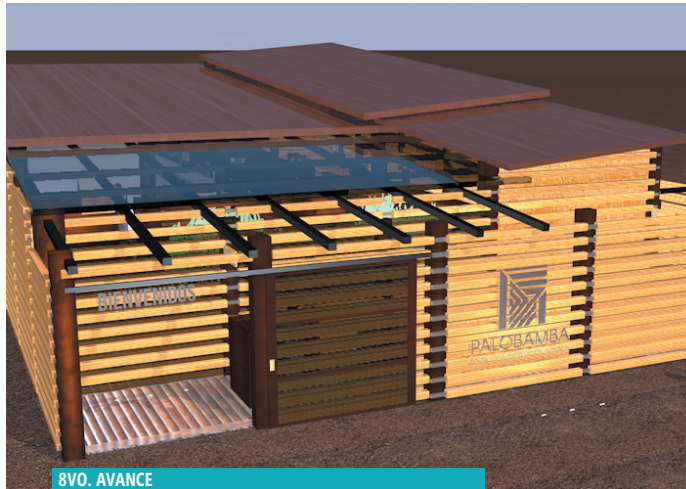


7MO. AVANCE



### 8VO AVANCE

Se realizó un cambio en el color de la textura de los pallets que se usaron para crear las cercas de las paredes con el propósito de optimizar costos ya que se mantienen el color original de los pallets.



8VO. AVANCE

### 9NO AVANCE

Para este último avance se trabajó en los detalles y se corrigió errores de modelado y texturizado como:

- Se añadió los elementos de iluminación.
- Se corrigió errores en la estructura del techo.
- Corrección en la estructura de las paredes.
- Se añadió línea gráfica.
- Correcciones de elementos usados en cada estación.
- Cambios en texturas de la puerta principal y posterior.
- Adición de cobertura en estación de "Viveros"
- Se añadió un jardín en el área de counter.
- Se creó un área de descanso al final del recorrido que estaría ubicado en la parte posterior del Centro de Interpretación.

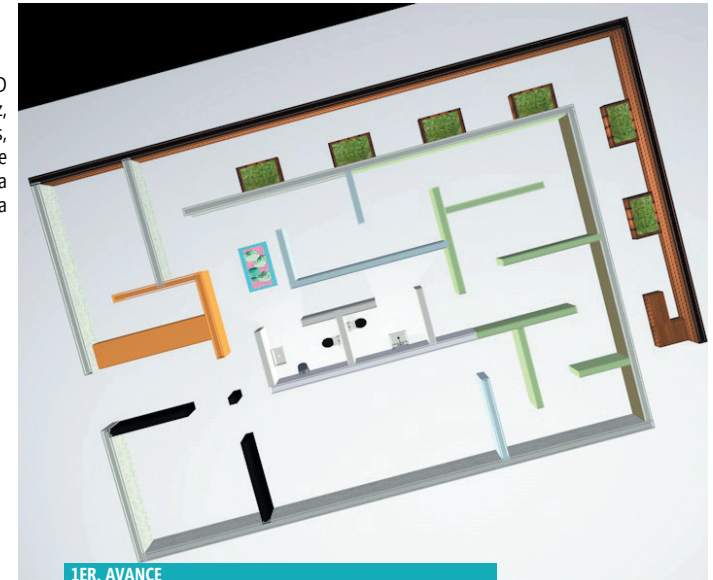


9NO. AVANCE

## MODELADO 3D (PLANO SUPERIOR)

### 1ER AVANCE

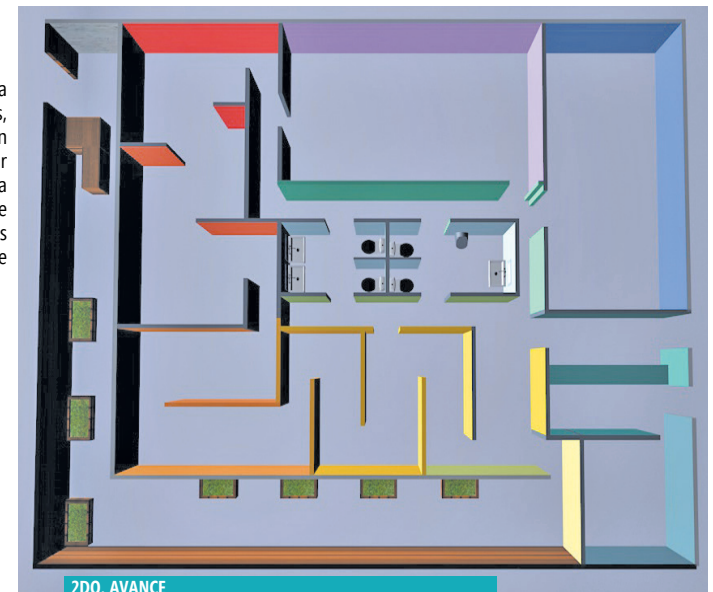
El levantamiento del 3D de la propuesta a lápiz, permitió identificar errores, y encontrar un punto de partida para comenzar a desarrollar la estructura principal del predio.



1ER. AVANCE

### 2DO AVANCE

Se hicieron arreglos en la estructura de las paredes, cambiando de posición paredes falsas y el lugar donde se estableció la entrada al predio, se aplicó diferenciación de las estaciones con el uso de colores.

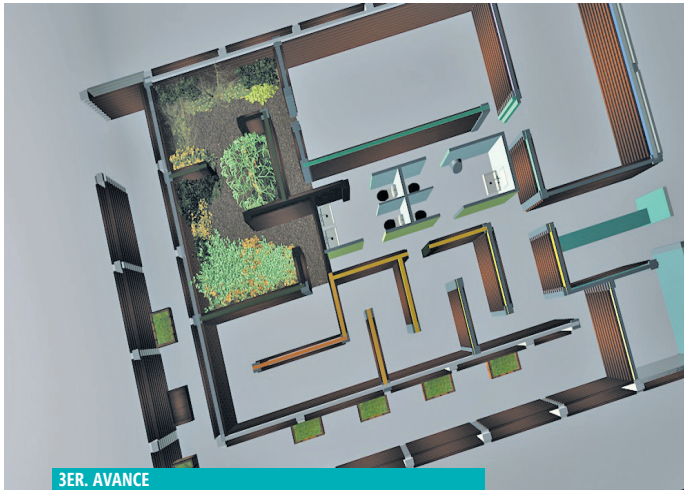


2DO. AVANCE



### 3ER AVANCE

Se mantuvo la estructura y se agregó la textura y elementos que simulan los pallets.



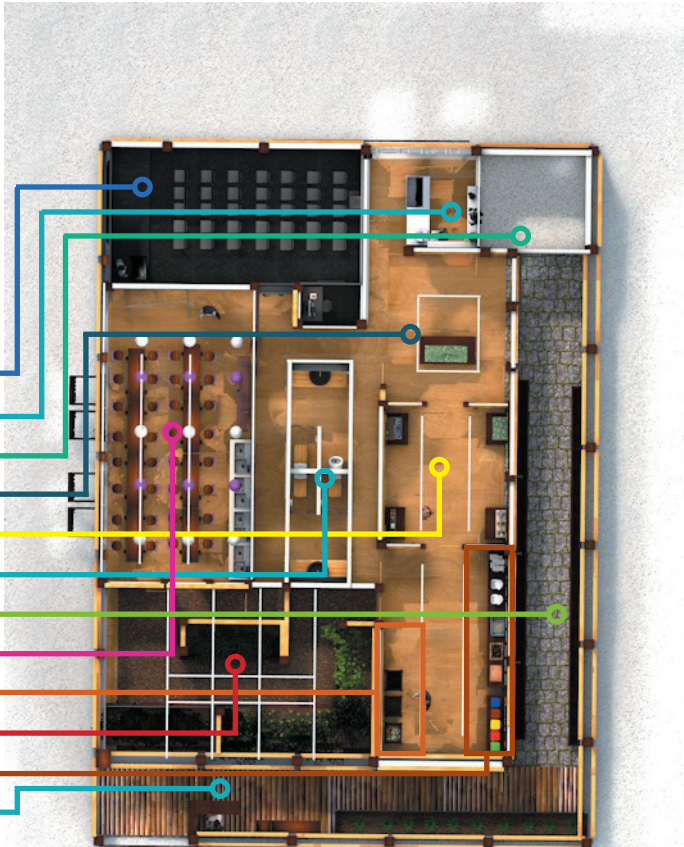
3ER. AVANCE

### 4ER AVANCE

En este plano se puede apreciar la ubicación de todos los elementos; se realizó cambios en las divisiones que corresponden a las estaciones de "Energías renovables", "Compostaje" y "Simulación" con el fin de mejorar la circulación.

#### ESTACIONES:

- Sala Audiovisual
- Tiendita Palobamba
- Bodega
- Estación "Vínculos"
- Energías Renovables
- Baños
- Viveros
- Talleres
- Compostaje
- Simulación y Galería
- Reciclaje
- Counter



4TO. AVANCE

## SEÑALÉTICA

### 1ER AVANCE

Inicialmente se propuso ubicar la señalética pintada en cada pared de pallet, pero esto restaba legibilidad a la composición, además no todas las paredes del interior del predio están construidas con pallets por lo que se decidió buscar otro recurso.



1ER. AVANCE

### 2DO AVANCE

Se decidió usar un soporte convencional pero efectivo, con la diferencia de que se usaría un pallet como material de soporte, se usarían elementos sacados del logotipo y los colores dependerían de la estación.



2DO. AVANCE

### 3ER AVANCE

Finalmente se definió la composición, cambiando de tal forma que la lectura permita priorizar el nombre de la estación y no la numeración.




3ER. AVANCE

### 4TO AVANCE

La señalética estará ubicada estratégicamente sobre los 2 metros de altura para poder guiar a los visitantes.



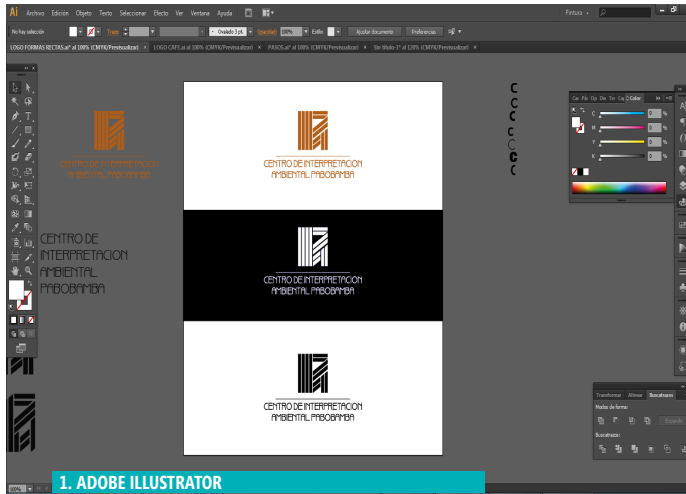
4TO. AVANCE



# PROCESO TÉCNICO

### 1. ADOBE ILLUSTRATOR.

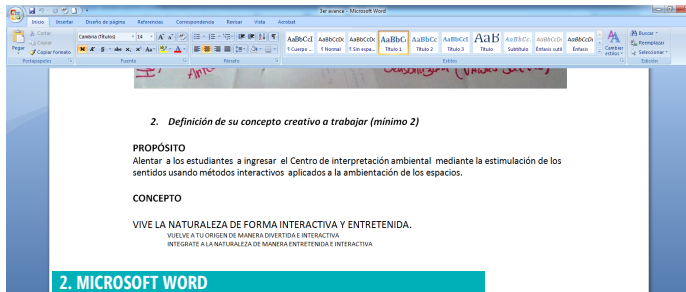
Para el manejo de vectores, y desarrollo de piezas gráficas como logotipo, infografía, etc.



1. ADOBE ILLUSTRATOR

### 2. MICROSOFT WORD.

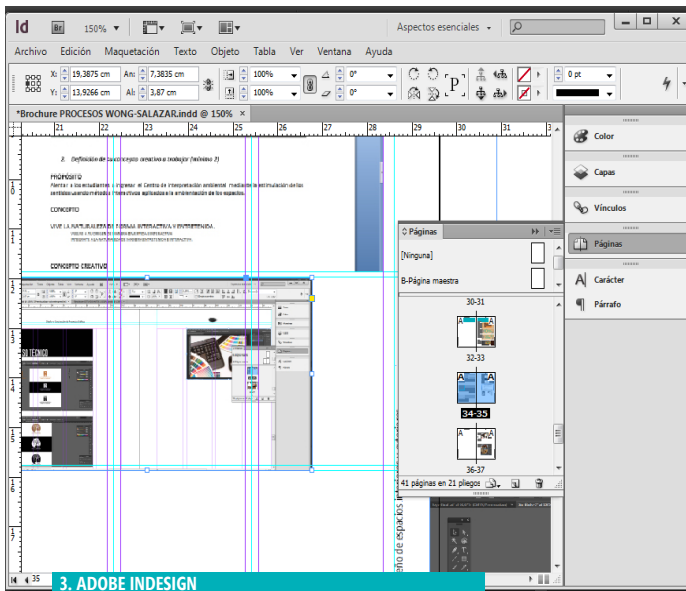
Para el desarrollo de los primeros avances solicitados, en cuanto a investigación, tabulación e informes.



2. MICROSOFT WORD

### 3. ADOBE INDESIGN.

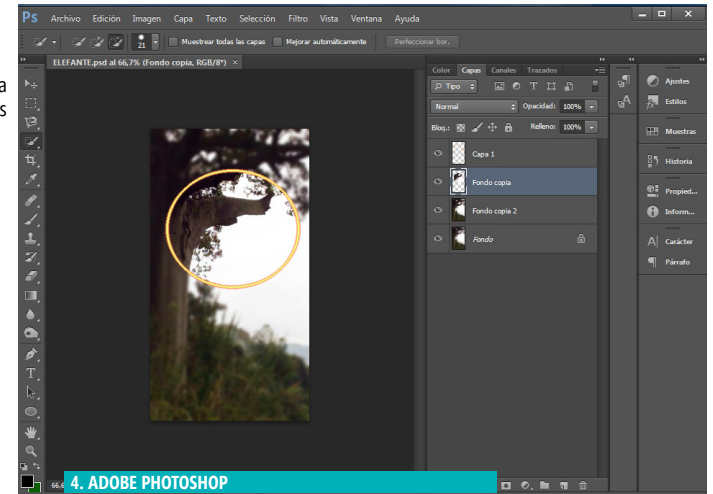
Para la realización del Brochure de procesos, brief y entre otros informes.



3. ADOBE INDESIGN

### 4. ADOBE PHOTOSHOP.

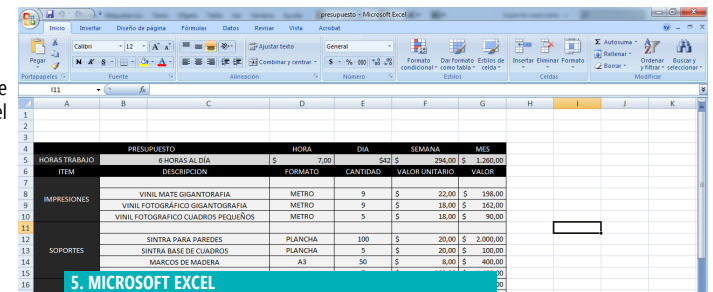
Para realizar edición, mejora de calidad y retoques en las imágenes.



4. ADOBE PHOTOSHOP

### 5. MICROSOFT EXCEL.

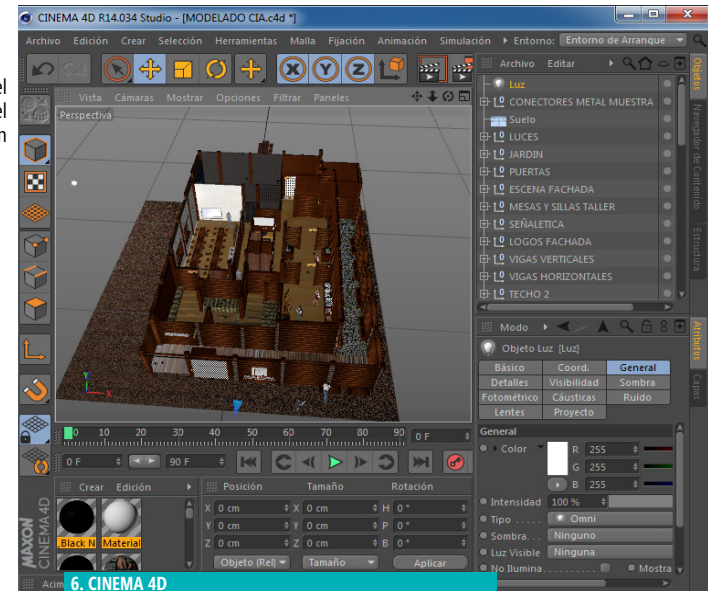
Para el manejo de hojas de cálculo y para detallar el presupuesto.



5. MICROSOFT EXCEL

### 6. CINEMA 4D.

Para el desarrollo del modelado en 3D del Centro de Interpretación Ambiental.



6. CINEMA 4D



# DETALLE DE PIEZAS GRÁFICAS



## LOGOTIPO

1. Logotipo final para el Centro de Interpretación Ambiental.

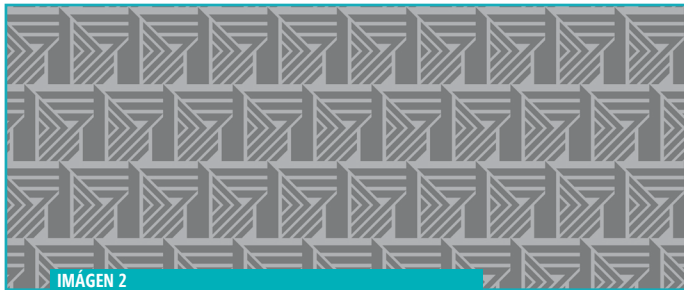
El uso de formas rectas para englobar la naturaleza que posee el Bosque Protector, fusionado con un color vivo le brinda al centro dinamismo y vitalidad.



IMÁGEN 1

2. Paredes decorativas creadas a partir de la construcción del logo como un patrón.

Se encuentran en áreas específicas del centro para descanso durante el recorrido



IMÁGEN 2

3. Aplicación del logotipo en la fachada del Centro de Interpretación Ambiental. Estaría colorizada de blanco con efecto reflectivo.



IMÁGEN 3

## PIEZAS GRÁFICAS

1. La construcción de las piezas gráficas a partir del logo para cada estación. Fragmentada en múltiples piezas que en su totalidad mantienen un equilibrio y armonía adecuada.



IMÁGEN 1

2. Aplicación de piezas gráficas, las mismas estarían superpuestas en la pared de pallets en alto relieve, sostenidas por varillas en la parte posterior.



IMÁGEN 2



3. En ciertas áreas se encontrará como parte de piezas gráficas, composiciones abstractas creadas a partir del logotipo y frases o mensajes ecológicos que ayuden a despertar el interés del público por el cuidado ambiental.



IMÁGEN 3

4. Aplicación de piezas gráficas en el interior de la estación "Talleres Interactivos", las mismas estarían superpuestas en la pared de cemento en alto relieve, sostenidas por varillas en la parte posterior.



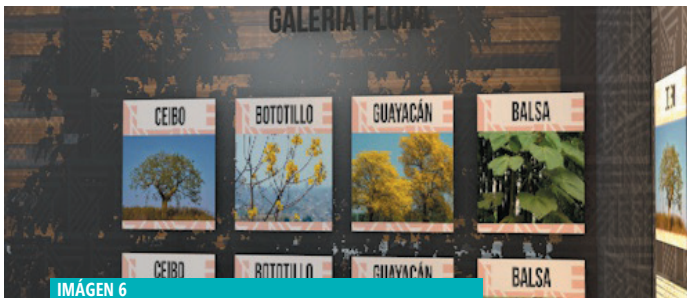
IMÁGEN 4

5. En la galería de flora y fauna se utilizó el patrón en marca de agua con la cromática asignada a la estación para componer las piezas gráficas.



IMÁGEN 5

6. Aplicación de piezas gráficas en el interior del Centro de la estación de "Simulación", las mismas estarían superpuestas en una pared de vidrio con el patrón del logotipo y sobre pared de cemento con el patrón pintado.



IMÁGEN 6

## MODELADO



7. Para el diseño del predio se decidió usar como material base el uso de pallets debido a que es un material reciclado, por lo tanto es amigable al medio ambiente, partiendo de ello se levantó la estructura llegando al techo, el mismo que fue estructurado de tal forma que permita la circulación del aire, y también pueda fluir el agua lluvia hacia el área donde existe vegetación. Se fusionó colores rústicos (naturaleza) con colores llamativos (diversión) que se alinean al concepto creativo. Finalmente se segmentó el área en estaciones que se diferencian por colores, partiendo de cálidos a fríos siendo los colores cálidos las zonas de mayor interés.

IMÁGEN 7





# RESULTADOS





ESTACIÓN "AUDIOVISUAL"



BAÑOS



TIENDITA PALOBAMBA



ESTACIÓN "FLORA Y FAUNA (SIMULACIÓN)"



ESTACIÓN "FLORA Y FAUNA (SIMULACIÓN)"



ESTACIÓN "TALLERES INTERACTIVOS"





ESTACIÓN "TALLERES INTERACTIVOS"



COUNTER



ÁREA DE DESCANSO



ESTACIÓN RECICLAJE

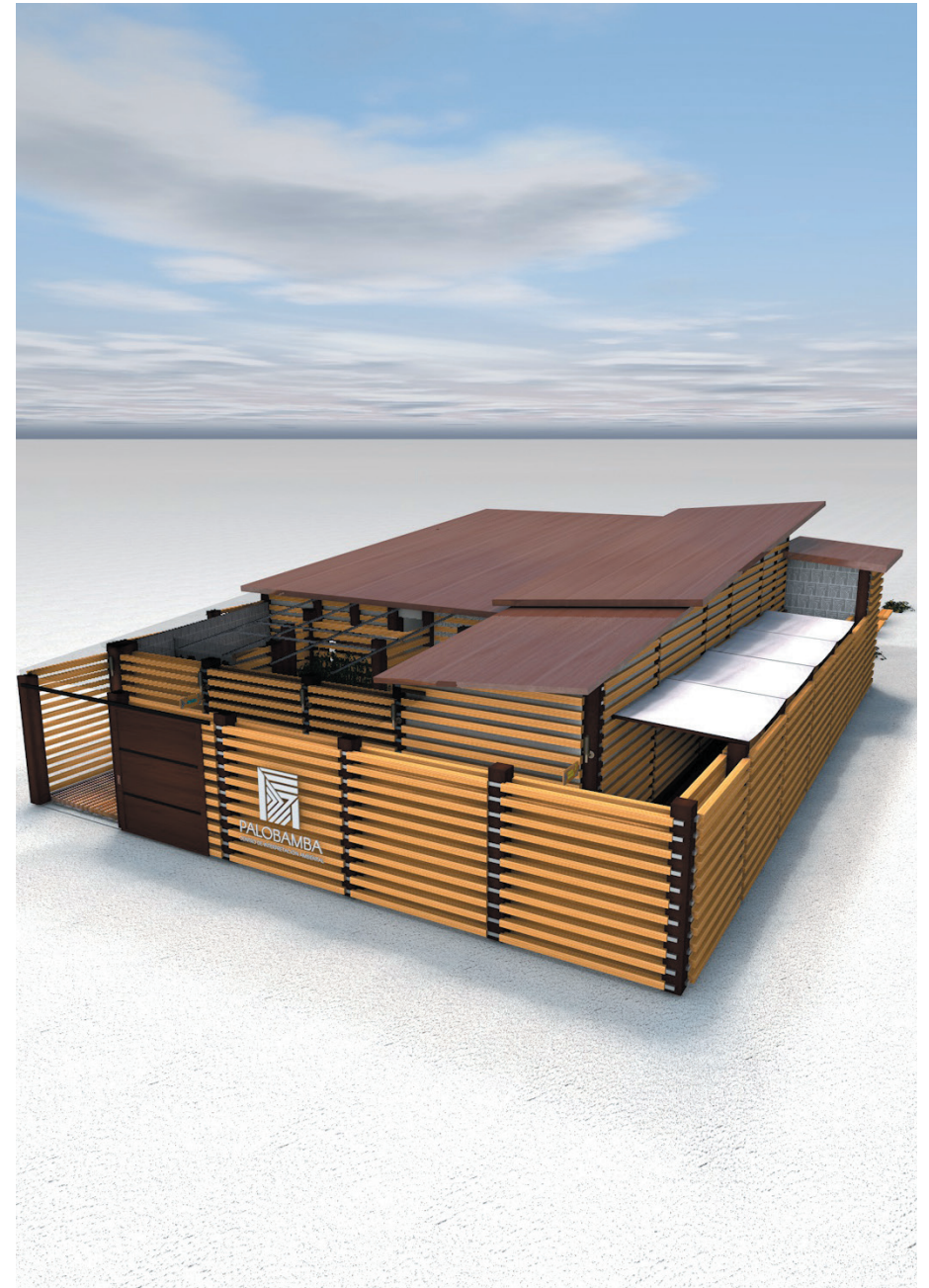
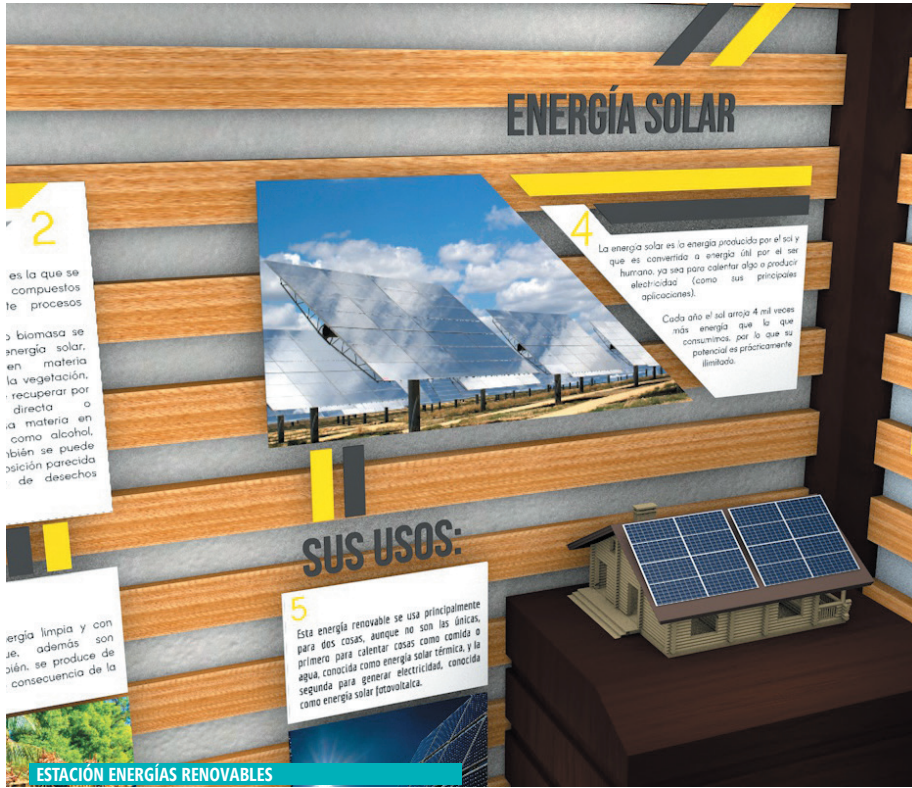


ESTACIÓN COMPOSTAJE









RENDER FINAL DEL CENTRO DE INTERPRETACIÓN





ANTES



DESPUÉS



