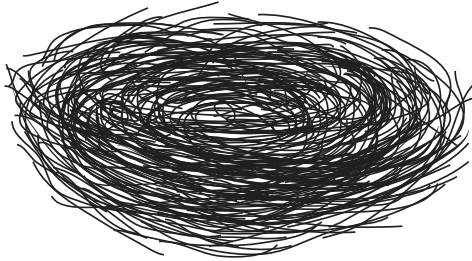




**EDCOM**  
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

**Materia Integradora**

# **DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS**



**DISEÑO DE SEÑALÉTICA**

**LIGRA**

**Licenciatura en Diseño Gráfico y  
Publicitario**

---

## **BROCHURE DE PROCESOS**

Tema:

Señaléticas para el Bosque Protector Prosperina

Autores:

Andrea Stefany Quishpe Mera

Diogenes Adolfo Vaca Alcivar

Paralelo #1

**Año 2015**

**Firma del Profesor**

.....

**Contenido:**

Introducción	4
Concepto creativo	6
Proceso de bocetos	9
Proceso técnico	9
Prueba Error	10
Detalle de piezas gráficas	19
Resultados Esperados	30

# INTRODUCCIÓN

Los senderos “Huella Ecológica”, “Sendero Mirador Coco Bolo” y Ruta para avistamiento de aves “Sendero Gavilán Dorsigris”, forman parte del Bosque Protector Prosperina.



Los senderos son un proyecto a cargo de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, el cual tiene como objetivo el de proteger y resguardar esta área rica en flora y fauna, y a su vez generar conciencia entre los que la visitan y explicar

a la comunidad sobre el aporte que se le puede dar al medio ambiente con todas las buenas practicas ambientales que se pueden realizar por medio de las actividades que practican en el sendero “huella ecológica”.



# Reseña

Haciendo referencia un poco sobre el origen de los senderos, se citará que el Bosque Protector de la Prosperina tuvo su origen siendo en su momento parte de las haciendas Palobamba y Mapasingue.

Pero con el crecimiento y expansión de la ciudad de Guayaquil la situación del Área de estudio cambió drásticamente por la presencia de asentamientos humanos y de industrias de alta productividad como la Cemento Nacional; el uso de canteras para extracción de cascajo usado en relleno de áreas de manglar de la periferia urbana de la ciudad y para producción de piedra de concreto para construcciones.

Para garantizar la protección del area. verde de la zona, la ESPOL gestionó ante el INEFAN la declaratoria de parte del predio donde se halla ubicado el Campus "Gustavo Galindo" en calidad de Bosques y Vegetación Protectora.

## ¿Cómo surge la iniciativa?

De esta area verde antes mencionada en lo que respecta a señaléticas o guías que anuncien alguna área y genere información son netamente nulas tanto así que del 100% de las áreas de los senderos para explorar solo el 15% cuenta con la ayuda de señaléticas el cuál se encuentra en el sector de Huella Ecológica pero las mismas ya se encuentran en pésimo estado producto del ambiente y el tiempo que tienen de uso, en su defecto necesitando tambien reposición de los mismos.



Camino de sendero



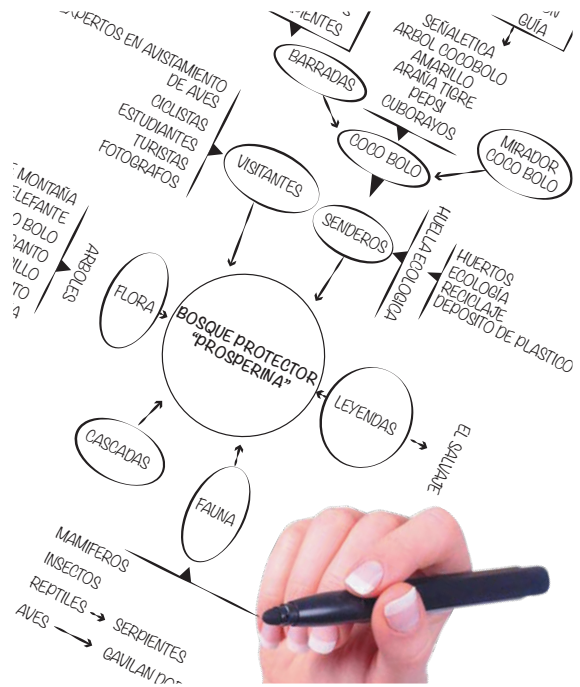
Señalética (Huella Ecológica)



Casa Techo Verde

# CONCEPTO CREATIVO

El concepto creativo arrancó a raíz de un Mind Map donde se organizaron elementos mas representativos y comunes del bosque protector Prosperina y de esos elementos identificar las piezas que tienen mas fuerza en la parte identitaria, producto de toda esta recopilación de piezas e ideas comunes de los senderos generó el Namin "Rastro".



Mind Map



El concepto "Rastro" después de una recopilación de conclusiones va de la mano en lo que respecta a los arboles que es una pieza que se nos viene a la cabeza cuando nos hablan de senderos, bosque, ecología, etc.

### ¿Pero que tiene que ver rastro con árbol?

Cuando alguien escribe algo sobre un tronco con textura rugosa este se queda grabado sobre el tronco y genera un rastro que estará grabado por años y esta actividad de grabar sobre un árbol va de la mano a una rica historia de una actividad que se practica en los bosques y senderos como es la del senderismo.



Direcciones de senderos

Citando la historia de esta actividad que surgió en España en épocas remotas en estos tiempos no existía ningún tipo de señalética o informativo de algún riesgo o dirección que anunciara en la ruta, para solucionar esta carencia los senderistas de esa época realizaban gráficos sobre los troncos de los árboles como una insignia que les ayudaba a comunicarse o anunciar sobre algo que se avecinaba en una distancia en breve.



Trazos en los árboles

# Herramientas de investigación

se planificó realizar dos herramientas de investigación.

**O**bservación participativa en la que se vivió experiencias al momento de circular en los senderos como por ejemplo el ignorar lugares interesantes por falta de información.



Camino al sendero

**O**bservación no participativa de la cuál se documentó datos en general para sacar datos importantes como lo que se encuentra en común es estos senderos.



MOODBOARD

En ambas se sacaron puntos de vista y se los familiarizó para llegar a lo que sería una idea clara para relacionarlo y proyectarlo con las piezas gráficas en un primer punto.



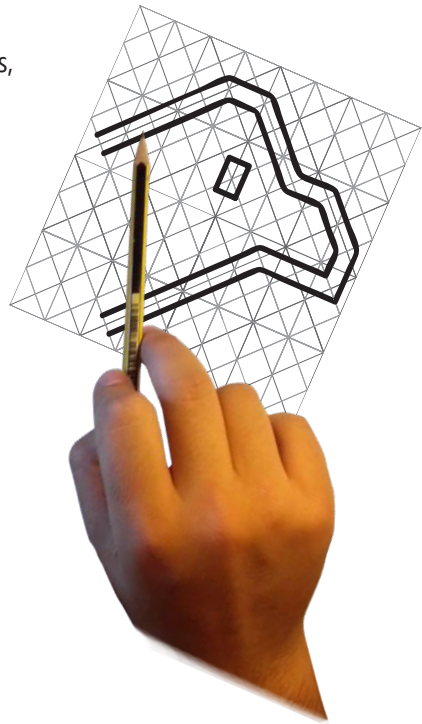
# PROCESO TÉCNICO

Tratando de emular esta actividad que realizaban los senderistas clásicos se utilizará como una parte referencial sobre las piezas gráficas la textura de los troncos de los arboles con colores que representan ecología ya que además se practican

actividades amigables con la naturaleza y le dan una fortaleza mayor a la identidad de los senderos y se utilizarán elementos rústicos para reforzar más lo que se quiere proyectar y para que tenga resistencia con el medio al que va a estar expuesto.

## Proceso de Boceto

Para la elaboración de los pictogramas, basado en factores identitarios de los sectores a sortear y cuidadosamente sin desplazar la identidad de los pictogramas con el concepto creativo se trató de elaborar lo más abstracto posible para darle una similitud con los trazos que se elaboran por lo general en los arboles, con la ayuda de las respectiva grillas o cuadrículas para standarizar esta parte de los pictogramas tanto en trazo como en dimensiones se elaboraron los pictogramas que a continuación se proyecta en este documento.



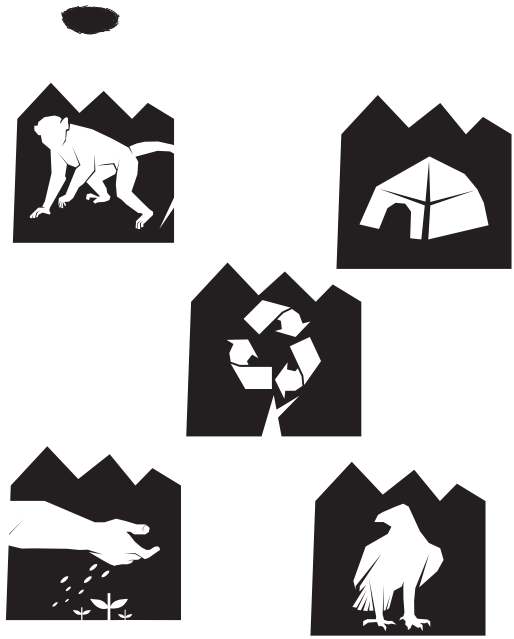
# PRUEBA ERRORES

Como toda propuesta se realizó una lluvia de ideas de los cuales se elaboró los respectivos bocetos y en su secuencia pruebas del material gráfico para saber si se comunicaba lo que se esperaba en ciertos casos no funcionaba por la complejidad que se quería implementar a los pictogramas con figuras representativas del bosque y la técnica de dibujar sobre un tronco de trazos rectos pero hubo conflictos a el momento de realizar una secuencia de identidad ya que como se describe en la

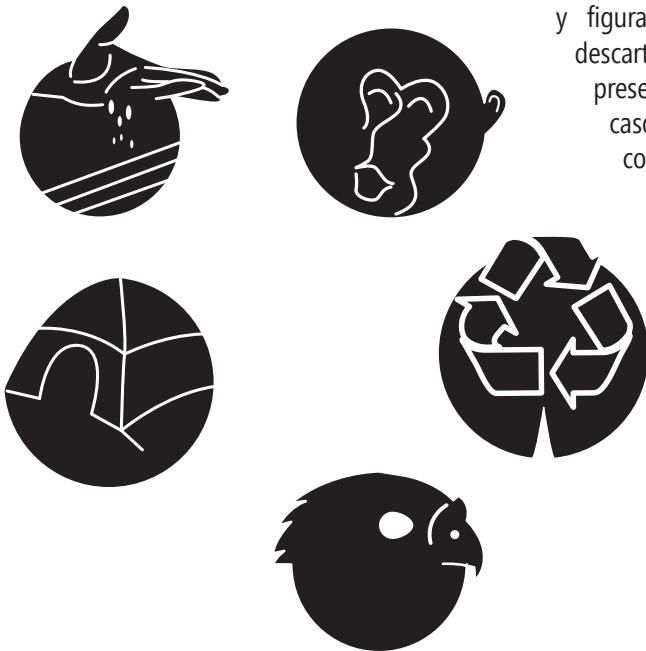
imagen de abajo no todos los pictogramas terminaban esquinado ya que además de ser demasiado figurativos no generaban una armonía un pictograma con otro como en el ejemplo de los pictogramas de abajo de la hoja de la ilustración del gavián vs la de reciclaje el cual tiene una gran disonancia en la esquina inferior izquierda mientras el icono de reciclaje solo una mínima parte se separa dando a interpretar dos iconos poco similares.



Otra prueba que se realizó de las figuras de la izquierda y abajo no tuvieron un significado concreto. Poniendo una de ellas de ejemplo puede ser la figura de la mano con las semillas la cuál dejó de ser pictograma ya que interpretaban otro significado por estar cargado de elementos gráfico en su principio se quería comunicar huerto pero en ciertos casos confundía con sembríos de arroz o en casos jardin perdiendo identidad real.



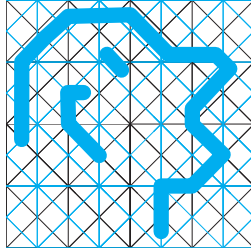
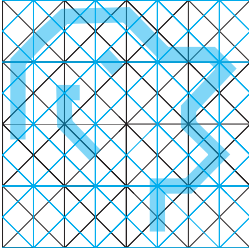
También se intentó usar trazos y figuras ovaladas pero fue descartado totalmente por presentar diferencias en casos de hegemonía tal como se ve en la gráfica.



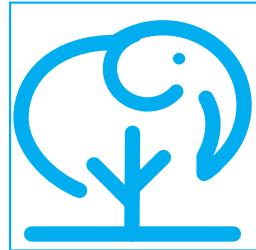
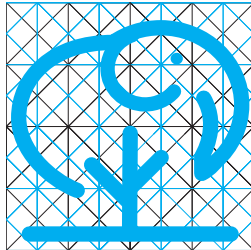
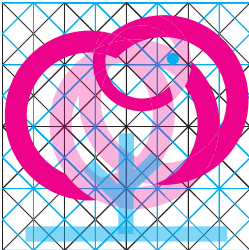
# PROCESO DE BOCETO DEFINITIVO

Una vez definido e interpretar lo que se deseaba plasmar se elaboró en base a una retícula los pictogramas con el afán de generar una armonía en dimensiones entre los pictogramas y con ayuda de los trazos rectos y

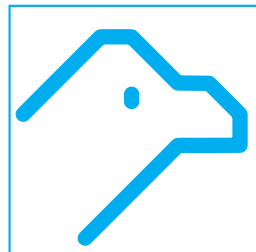
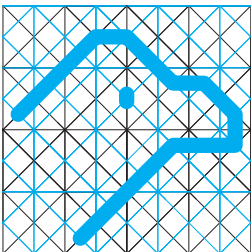
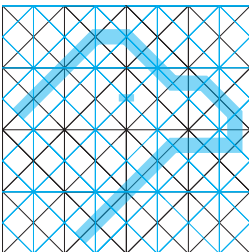
circunferencias cuando eran necesarias se generaron los pictogramas como se detalla en las gráficas a continuación paso a paso.



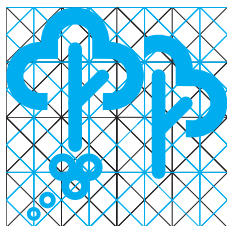
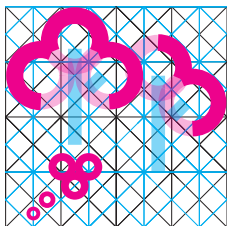
RUTA  
MONO AULLADOR



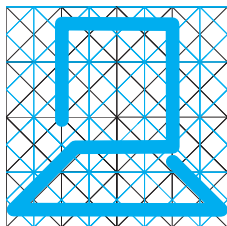
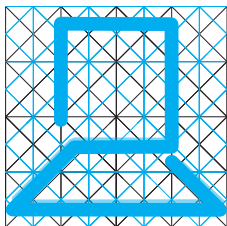
CEIBO ELEFANTE



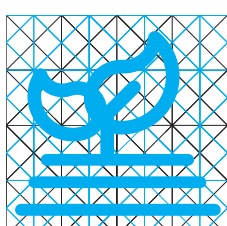
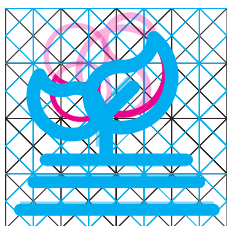
RUTA GAVILÁN DORISIGRIS



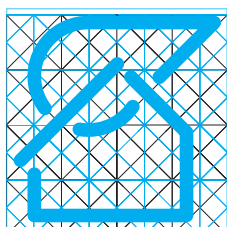
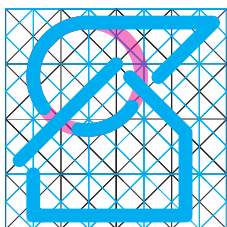
BOSQUE DE LOS SUEÑOS



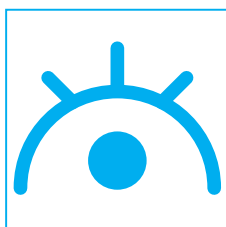
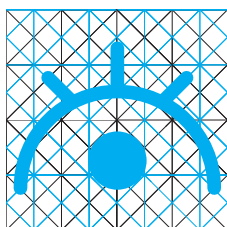
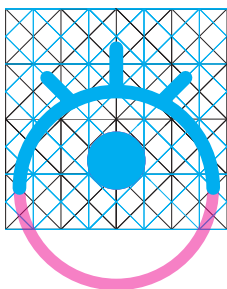
OFICINAS



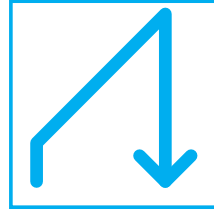
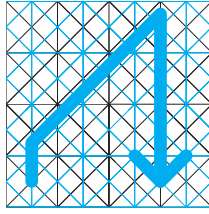
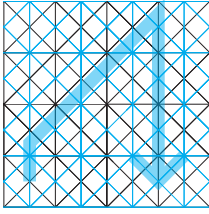
HUERTO



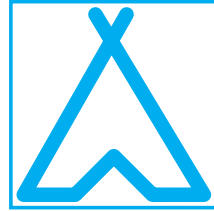
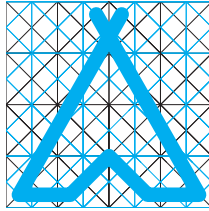
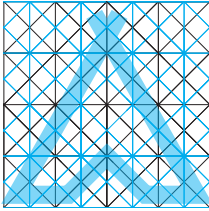
CASA DE TECHO VERDE



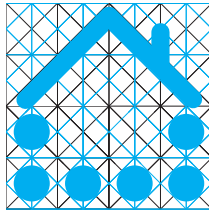
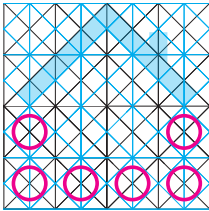
MIRADOR



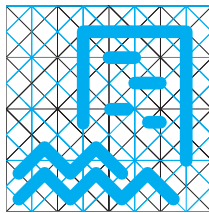
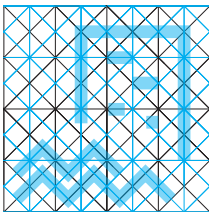
RETORNO RÁPIDO



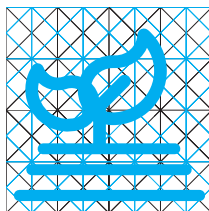
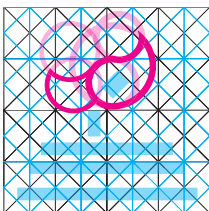
ZONA  
DE CAMPAMENTO



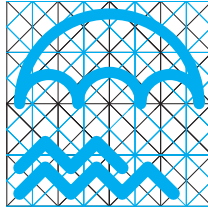
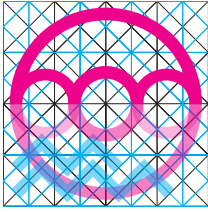
CASA  
DE BOTELLAS



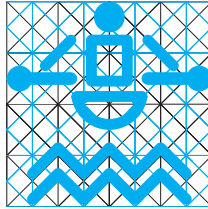
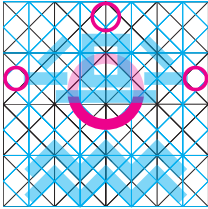
ruta lago  
FINCBOR



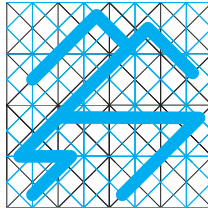
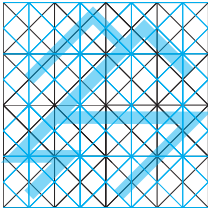
HUERTO



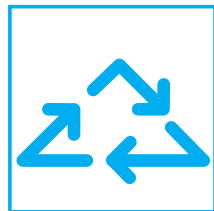
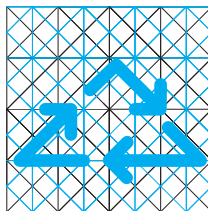
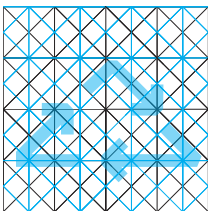
RUTA LAGO  
PARCON



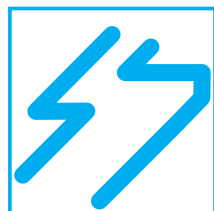
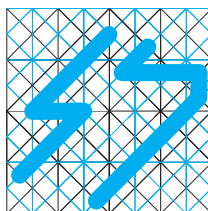
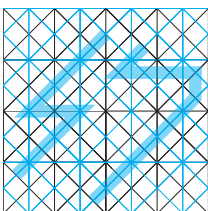
AREA  
DE KAYAC



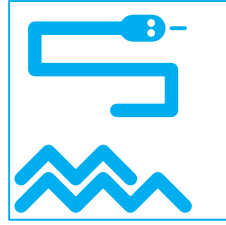
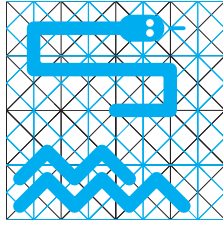
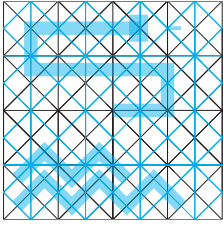
ENTRADA SENDERO



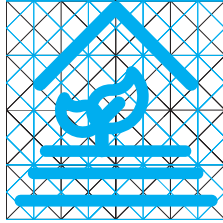
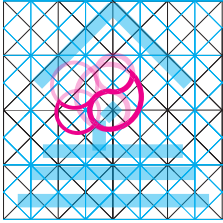
AREA DE RECICLAJE



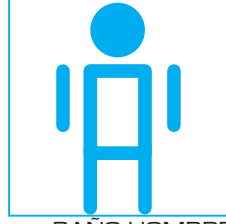
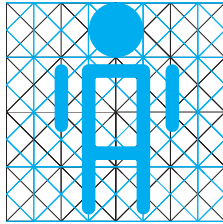
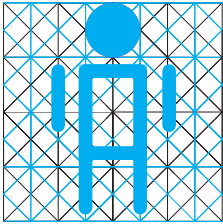
CAMINO SENDERO



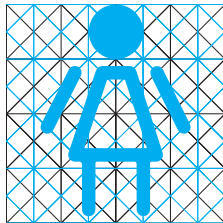
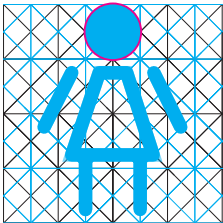
LAGUNA  
DE LAS SERPIENTES



VIVERO



BAÑO HOMBRE



BAÑO MUJER



# TIPO DE LETRA

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

**CENTURY GOTIC  
BOLD**

**a b c d e f g h i j k l m n ñ  
o p q r s t u v w x y z**

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

**CENTURY GOTIC  
REGULAR**

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

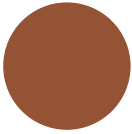
# PATRON COLORES



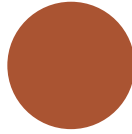
C : 0 %    R : 252  
M : 32 %    G : 181  
Y : 60 %    B : 106  
K : 0 %



C : 0 %    R : 115  
M : 0 %    G : 117  
Y : 60 %    B : 119  
K : 0 %



C : 50 %    R : 149  
M : 80 %    G : 84  
Y : 100 %    B : 54  
K : 0 %

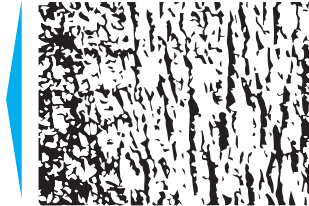
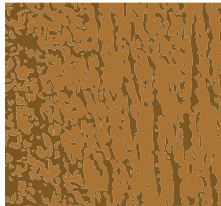
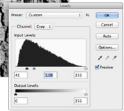
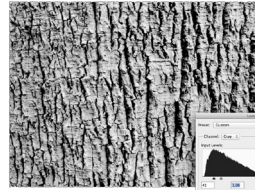


C : 38 %    R : 171  
M : 80 %    G : 85  
Y : 100 %    B : 51  
K : 0 %



## PROCESO DE DIGITALIZACIÓN

### textura



# DETALLE PIEZAS GRÁFICAS

Como se referencio en su momento se emulará los pictogramas como los trazos con los que se elaboraba sobre los troncos de los arboles y sobre soporte de madera rodeado de una textura de tronco de madera y se impregna dentro de los pictogramas unas dos

hojas que significan la riqueza de la flora con la que cuenta en bosque protector Prosperina y se utilizará como material principal madera para no quitar ese concepto rústico que tiene por identidad el bosque protector.

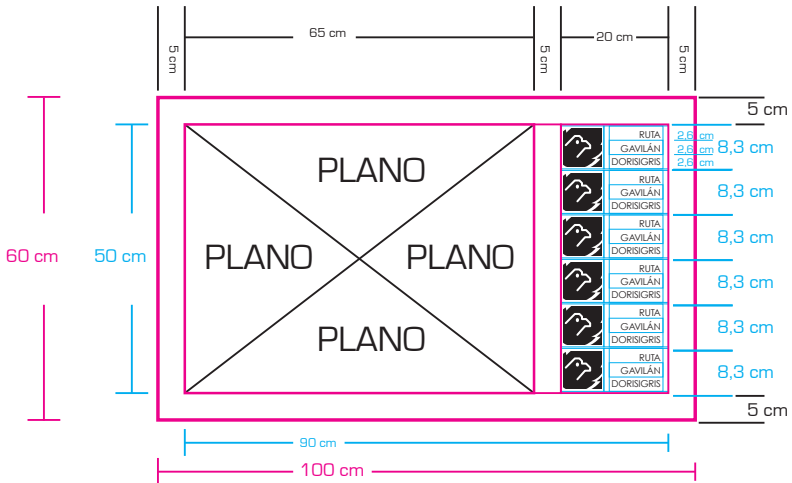
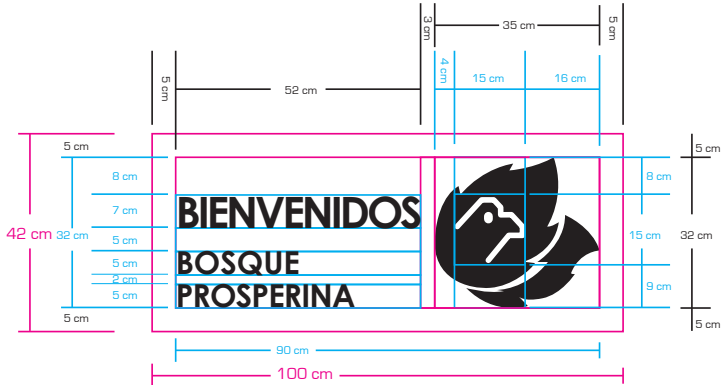
## SEÑALÉTICA DEFINIDA





# LETRERO INGRESO A SENDEROS (MAPA GENERAL)

## DIMENSIONES DIAGRAMACIÓN

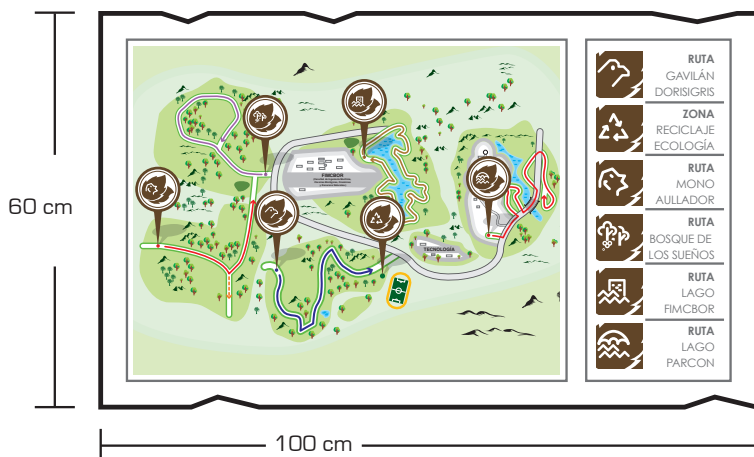


# DIMENSIONES



## LETRERO INGRESO A SENDEROS (MAPA GENERAL)

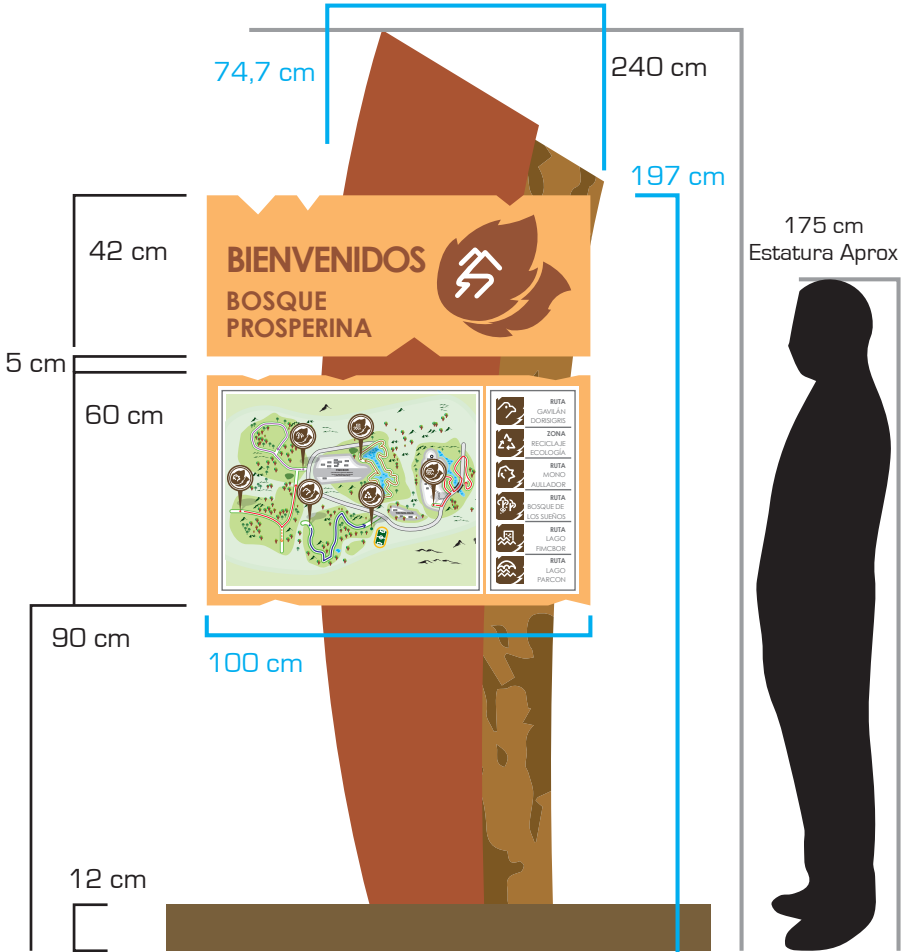
### DISTRIBUCIÓN E IMPLEMENTACIÓN





# LETrero INGRESO A SENDEROS (MAPA GENERAL)

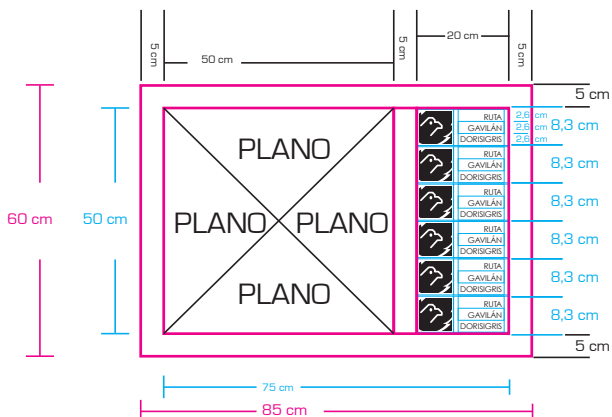
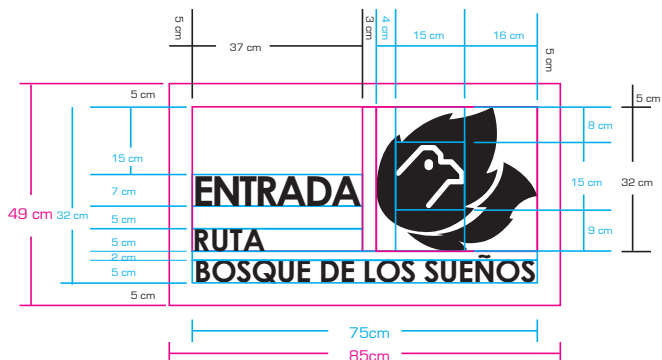
## DIMENSIONES





# LETRERO GUIA (MAPA SENDERO CORRESPONDIENTE)

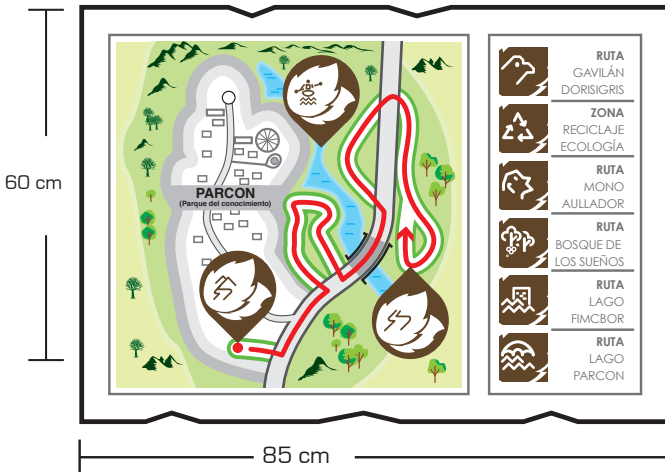
## DIMENSIONES DIAGRAMACIÓN





# LETRERO GUIA (MAPA SENDERO CORRESPONDIENTE)

## *distribución e implementación*

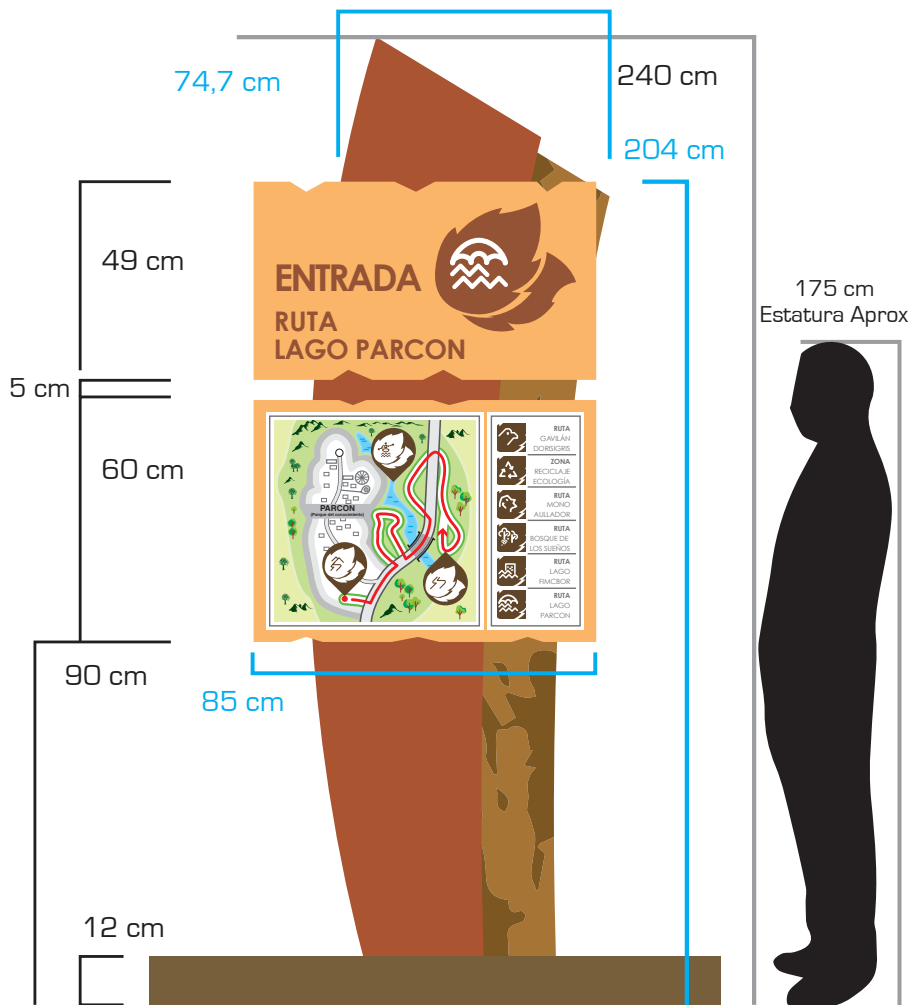






# LETRERO GUIA (MAPA SENDERO CORRESPONDIENTE)

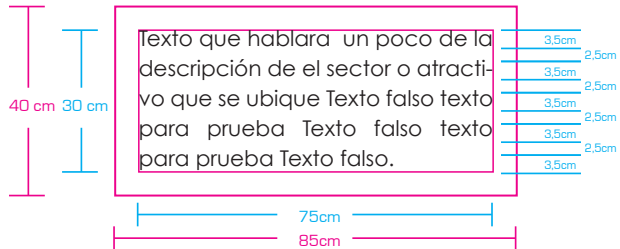
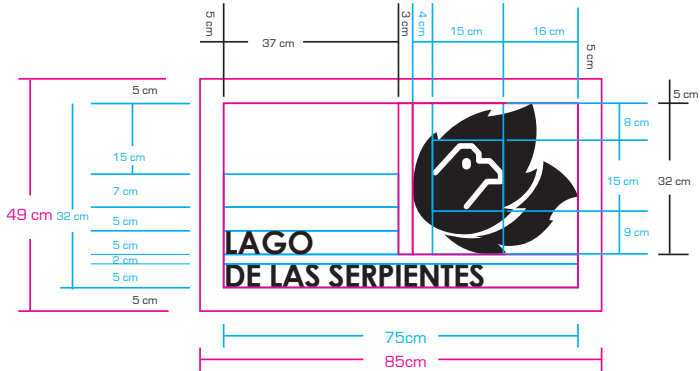
## DIMENSIONES





# LETRERO INFORMATIVO (PICTOGRAMA Y DESCRIPCIÓN)

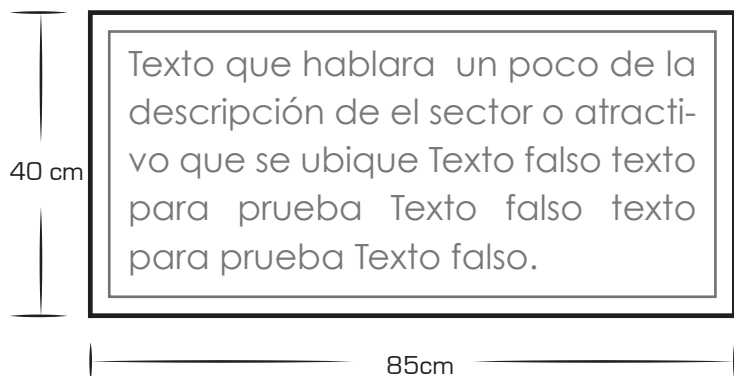
## DIMENSIONES DIAGRAMACIÓN





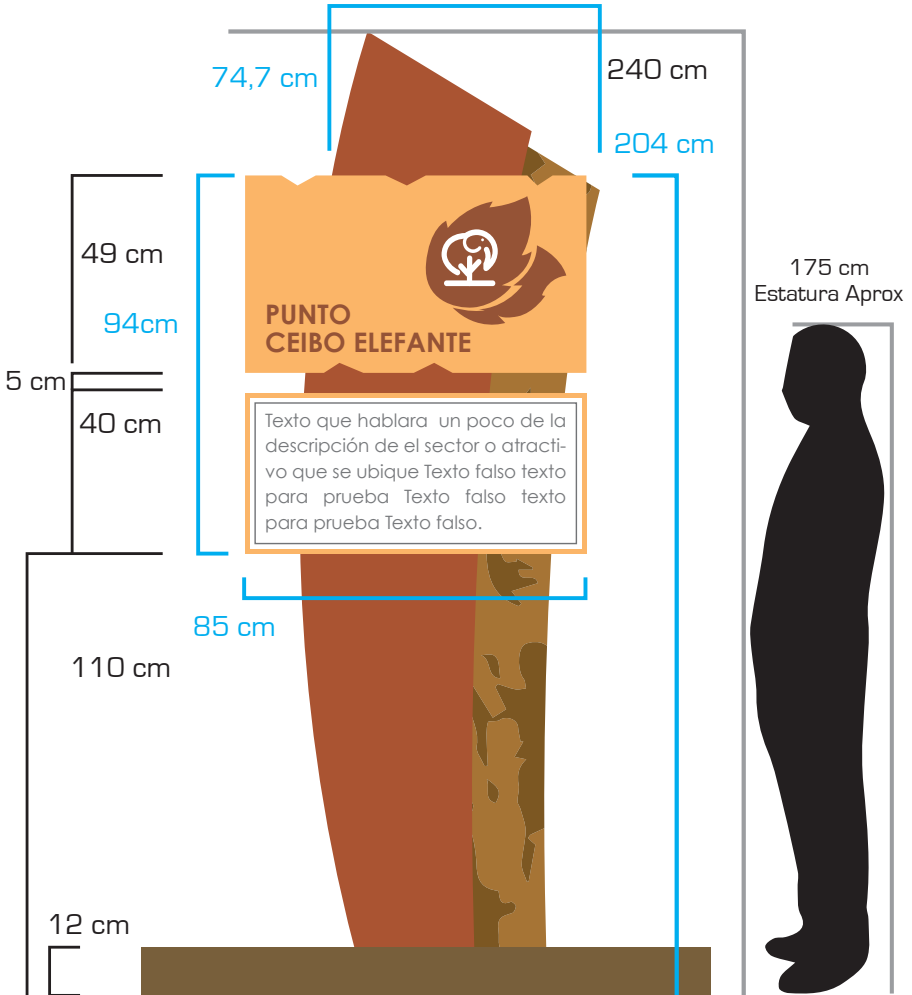
## LETRERO INFORMATIVO (PICTOGRAMA Y DESCRIPCIÓN)

### DISTRIBUCIÓN E IMPLEMENTACIÓN



# LETRERO INFORMATIVO (PICTOGRAMA Y DESCRIPCIÓN)

## DIMENSIONES

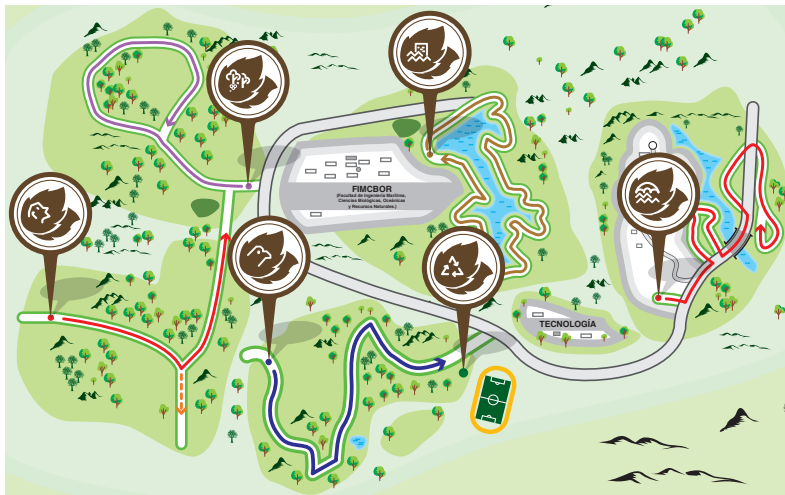


# PLANO SENDERO

En base a la información facilitada por Vinculos se elaboró lo que será el plano general que se ubicará en los letreros que facilitarán esta información.

## PLANO GENERAL SENDEROS

PLANO



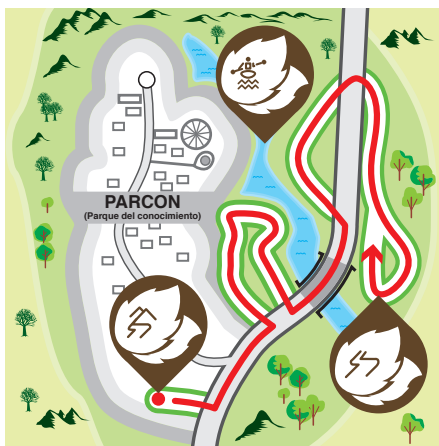
## RUTA LAGO FIMBOR

PLANO



## RUTA LAGO PARCON

PLANO





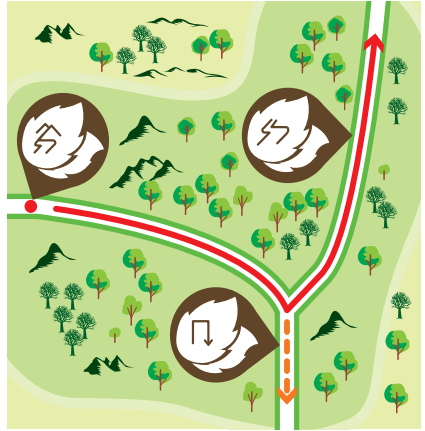
### RUTA BOSQUE DE LOS SUEÑOS

PLANO



### POLIDUCTO MONO AULLADOR

PLANO



# Resultados Esperados





