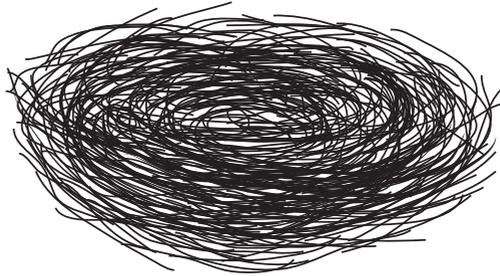




ESPOL
"Impulsando la sociedad del conocimiento"

Materia Integradora

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS



DISEÑO DE ESPACIOS

LIGRA

**Licenciatura en Diseño Gráfico y
Publicitario**

BROCHURE DE PROCESOS

Tema:

Diseño de Interiores en Espacios Establecidos
para el CONAH.

Autores:

Alexis Antonio Mera Carvajal

Gabriel Enrique Ureta Romero

Paralelo # 2

Firma del Profesor

.....

Contenido:

Introducción	4
Herramientas metodológicas	6
Concepto creativo	8
Proceso de bocetos	10
Prueba - error	16
Proceso técnico	18
Detalle de piezas gráficas	20
Resultados	23



Introducción.-

La Cooperación Nacional de Antropología e Historia (CONAH) Es una institución vinculada a la ESPOL, cuya problemática es que posee varias piezas culturales que están aisladas en una bodega dentro del establecimiento, el proyecto Dines (Diseño de Interiores en Espacios Establecidos) se encarga de resolver esta problemática a través de varias propuestas de diseño.

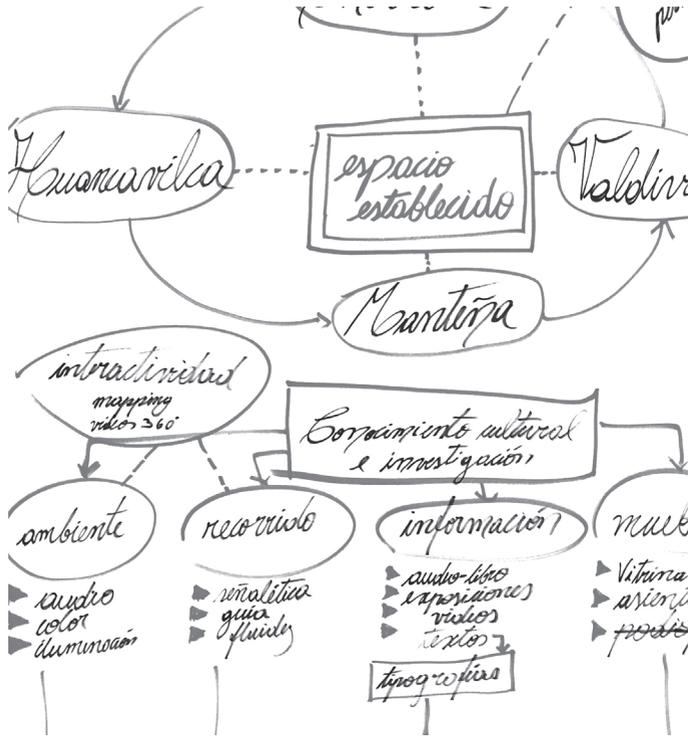
Para dar inicio a este proyecto, creamos un naming que nos identifique, luego se analizaron varios puntos y se conversaron varias ideas; donde unos de los principales objetivos es el de dar a conocer las gestiones que realiza la institución y los logros que ha alcanzado.

Introducción

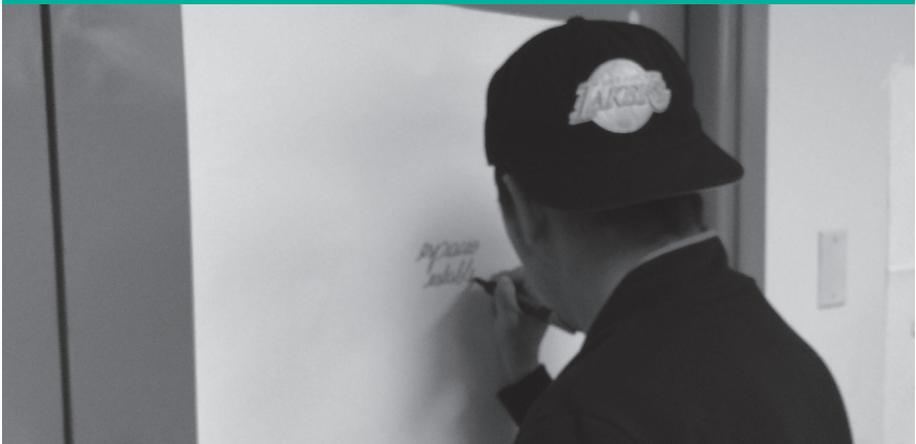
Escogimos estratégicamente las facultades donde serán expuestas las piezas, y el principal punto de la ruta será el Rectorado, se creó un concepto comunicacional para establecer un vínculo de semejanza con el expectador. Se realizaron trabajos de diseño tridimensionales, muebles y demás soluciones gráficas y comunicacionales que permitieron alcanzar con éxito nuestro objetivo.

Este brochure, es un resumen del trabajo elaborado por alumnos que participaron en el Proyecto Dines, con el objetivo de lograr encaminar a futuro esta excelente propuesta e implementar la idea.

Herramientas Metodológicas



Para el proceso creativo, utilizamos el mapa mental, el cual nos permitió desglosar cada punto y al mismo tiempo nos da la ventaja de conectar las ideas de una manera rápida, con cada tema que planteamos.





Además del mapa mental, se usó el moodboard como una herramienta visual que nos ayudó a establecer una mejor visión entre el tema y lo que queríamos comunicar.

MOODBOARD

Escenario

Lugares más frecuentados por este grupo son:

Valmientos o Excavación Arqueológica



Investigación Arqueológica de la ESPOL en Real Alto Yacimiento Valdivia más famoso del país.

Museografía

Es su gran pasión conocer de materias con color, brillo y rigor, sus naturas del ser de cada una.



Museo Comunitario Salango



Museo Nacional Banco Central de Ecuador. La restauración y la documentación son dos de las principales bases para garantizar la conservación y protección de piezas y evitar su deterioración en los museos.

Discurso

Científicos por naturaleza siempre en constante preparación a investigación.



Objetos



Cuentan con muchos objetos, pero más representativos son las vasijas.

Conducta



Debido a la antigüedad de las piezas Desde el año 800 de nuestra era.



Las piezas son de suma importancia para el patrimonio del país y es por eso que el primer punto para su adquisición es la protección y conservación.

Estética

Usaban patrones representativos de cada cultura, para diferenciarse entre si y además para distinguir los rangos dentro de la tribu.



Escultura de un personaje importante en la imagen se dibuja con líneas lo que pudieron ser las joyas de oro que usaban.



Concepto
Creativo

A N T E S

T A M B I É N

L O

H A C Í A N

El concepto comunicacional establece un lazo de semejanza entre los espectadores y lo que allí se informa, de esta manera despertamos el interés en cada persona que nos visita.

Lazo de Semejanza

Piezas del Rectorado.-

Estas piezas fueron elaboradas con interés de servir los alimentos líquidos ó bebidas a los líderes de las tribus.

Piezas de Fsch.-

Estas piezas hechas de cobre, las utilizaban para el intercambio (trueque) por especias.

Piezas Fiec.-

Estas piezas culturales poseen la mayor precisión y eficacia, con la que contaban en aquellos tiempos, se podría decir que solo las realizaban los peritos de aquel entonces, sus funciones eran netamente utilitarias, median cantidades, calculaban porciones y varios oficios más.

Piezas Edcom.-

Estas piezas culturales poseen patrones, rasgos particulares que daban identidad a cada tribu. Dicha costumbre aún está vigente; ya que en la actualidad se diseñan marcas, logos y colores distintivos.

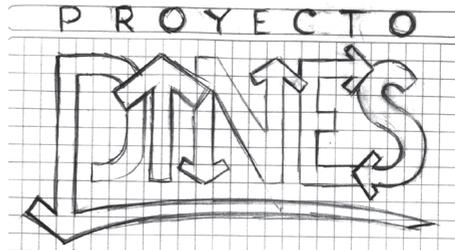
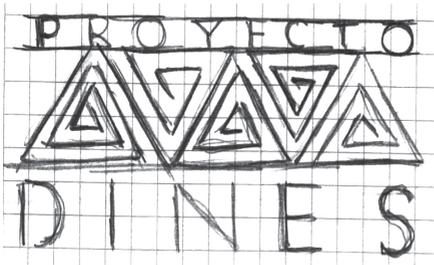
El propósito del CONAH, es enseñar e informar, y nuestro propósito es hacer que eso se logró de manera eficaz. Al implementar el concepto cubrimos la necesidad de una manera interesante e innovadora.

Proceso de Bocetos

MARCA DINES

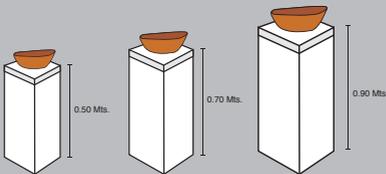
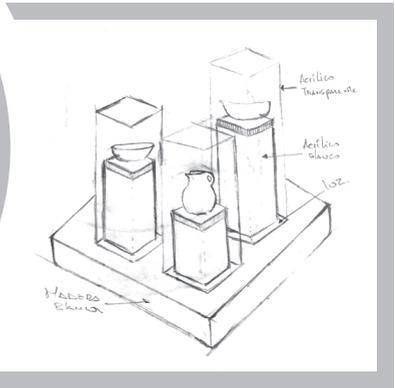
El diseño de los muebles, es una parte fundamental en este proyecto; de la aceptación y funcionalidad de estos diseños dependerá que Dines cumpla con éxito las necesidades del CONAH. Pero adicional vimos la oportunidad de darle identidad al proyecto, con la creación del logotipo.

Reticula



MODULAR 1

Ubicados en las facultades. En el diseño aplicamos la psicología de la forma; el cuadrado es ideal si el objetivo es establecer un límite entre dos cuerpos, esta forma hace que el espectador se acerque pero guardando un margen de distancia.

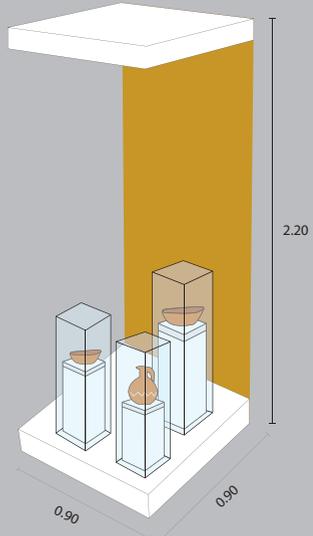
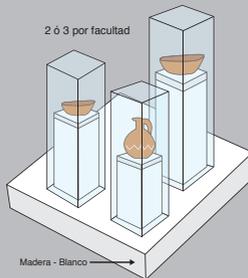


Base de Acrílico, las 3 medidas tienen el mismo ancho de 0.30 Mts.
Acrílico Protector, sobrepasa a cada base por 0.30 cm

DETALLE DE BASES

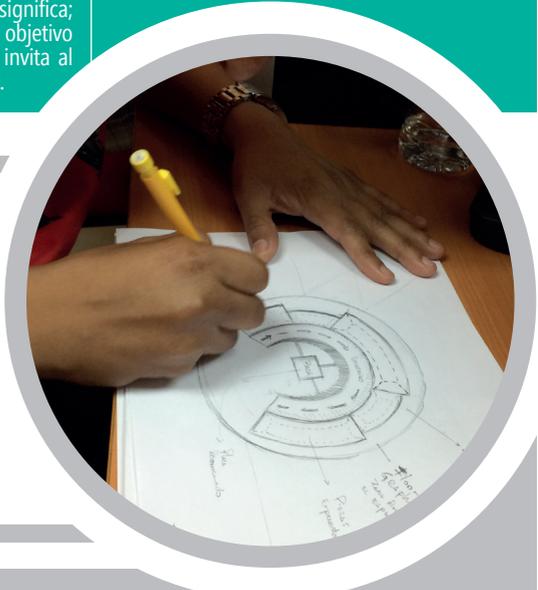
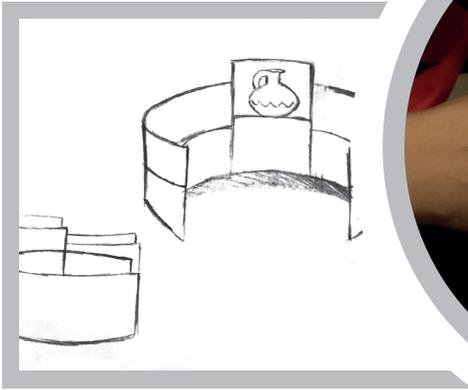
- Acrílico Transparente
- Acrílico Blanco
- Madera - Blanco

1.30 Mts.
Con Base +
Acrílico
Protector

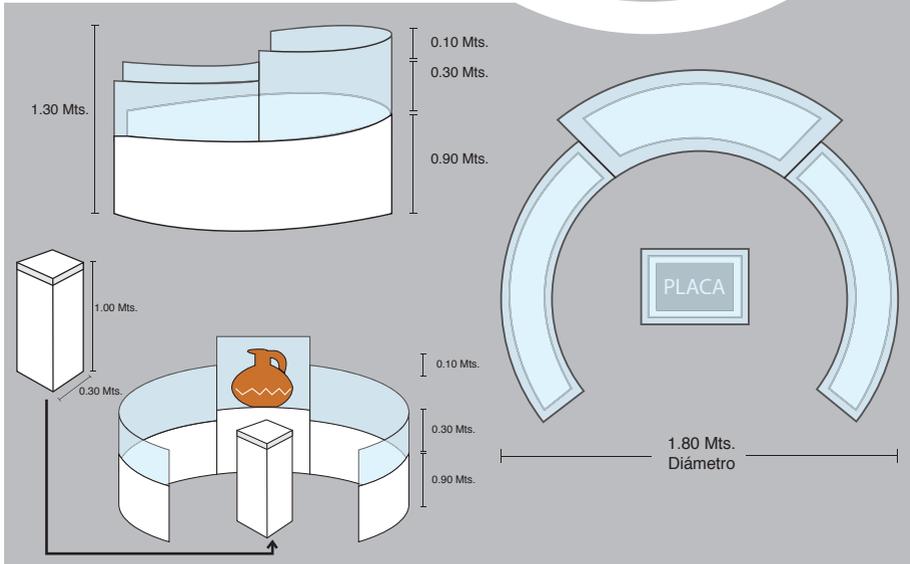


MODULAR 2

Es el mueble principal y estará ubicado en el rectorado. En el diseño de este modular, aplicamos la psicología de las formas, el círculo significa; movimiento, cambio. Es la forma ideal si el objetivo tiene que ver con interactuar, esta forma invita al espectador a acercarse e interactuar con él.

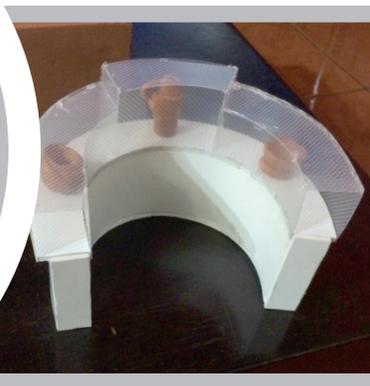


Tema: Diseño de Interiores en Espacios Establecidos para el CONAH.



MAQUETA

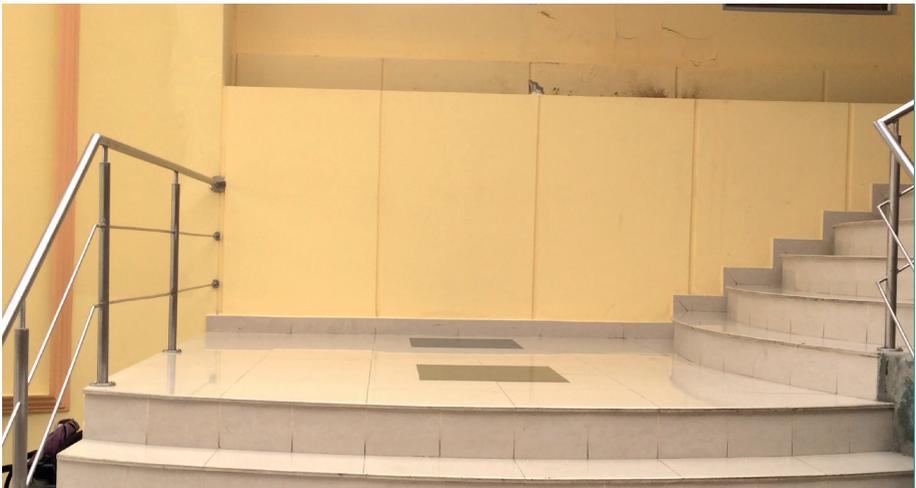
El fin de la maqueta es materializar, de hacer una reproducción física "a escala" de cada escenario donde se van a exponer las piezas. Es una herramienta auxiliar para proyectar y mostrar la propuesta del proyecto Dines.



ESPACIOS ESTABLECIDOS



EDIFICIO DEL RECTORADO
Inicio de la Ruta de las Exhibiciones

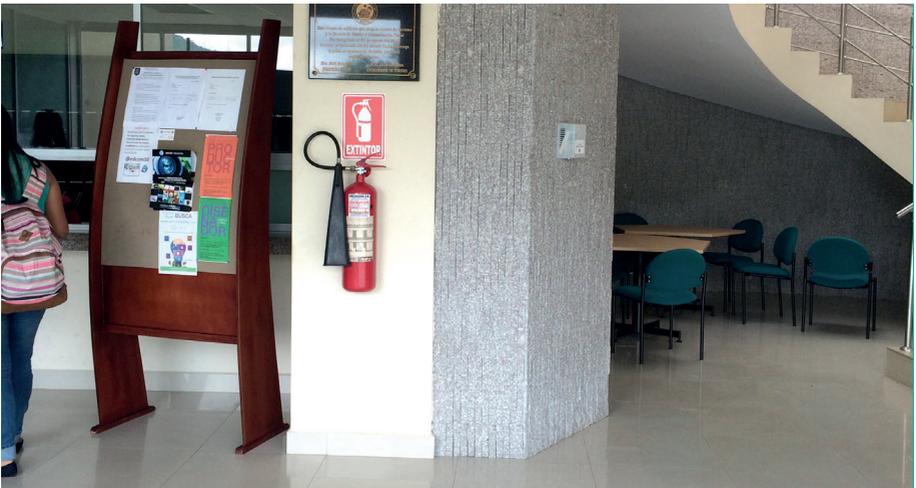


EDIFICIO DE LA FSCH
Segunda parada.

ESPACIOS ESTABLECIDOS



EDIFICIO DE LA FIEC
Tercera parada.



EDIFICIO DE EDCOM
Ultima parada.

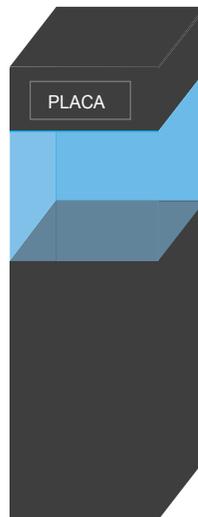
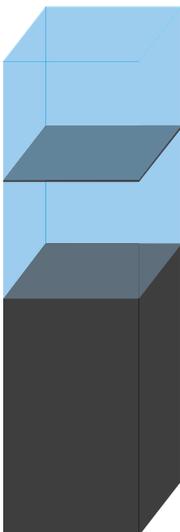
Prueba - Error

A continuación se muestran los diferentes logos y muebles que surgieron como propuesta para la ruta de las exhibiciones.

PROPUESTA DESCARTADA de Identidad

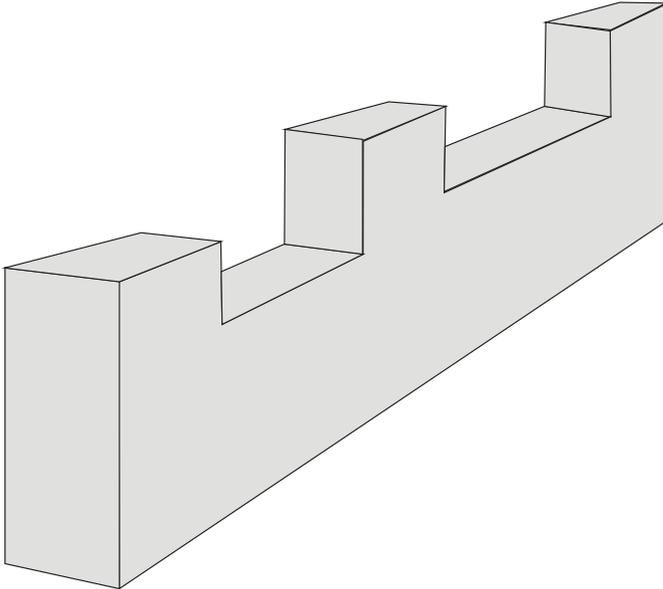
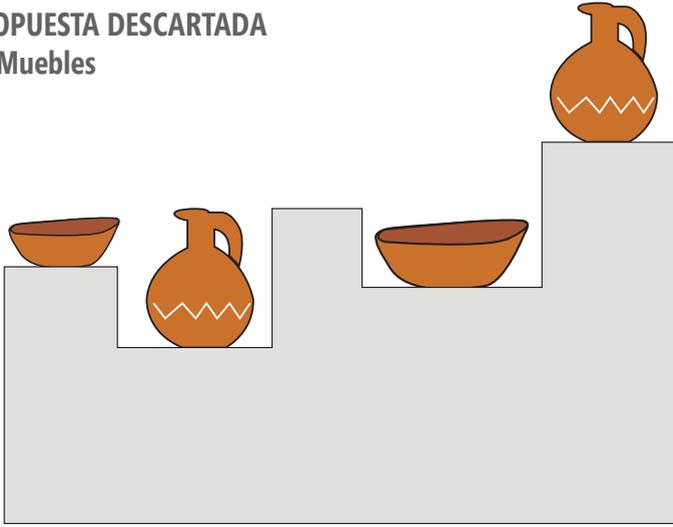


PROPUESTA DESCARTADA de Muebles



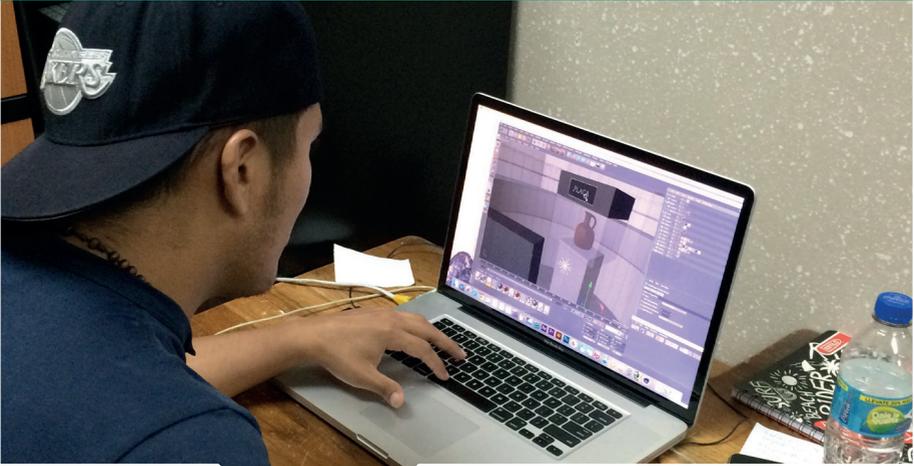


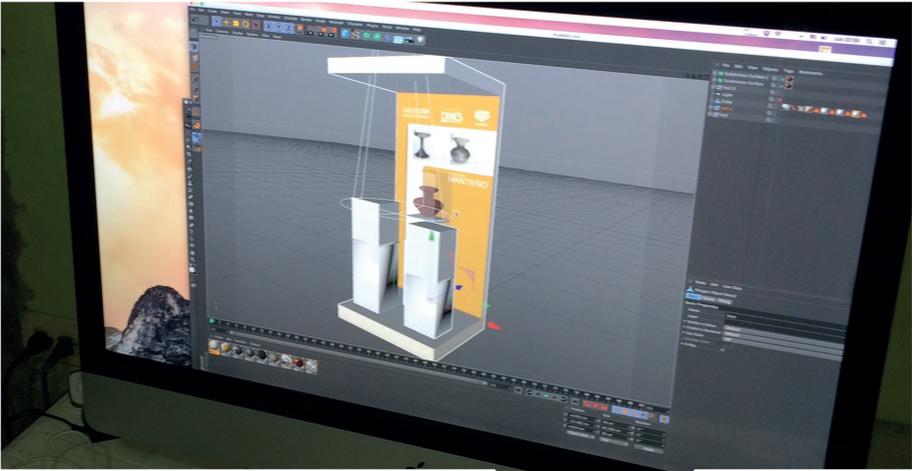
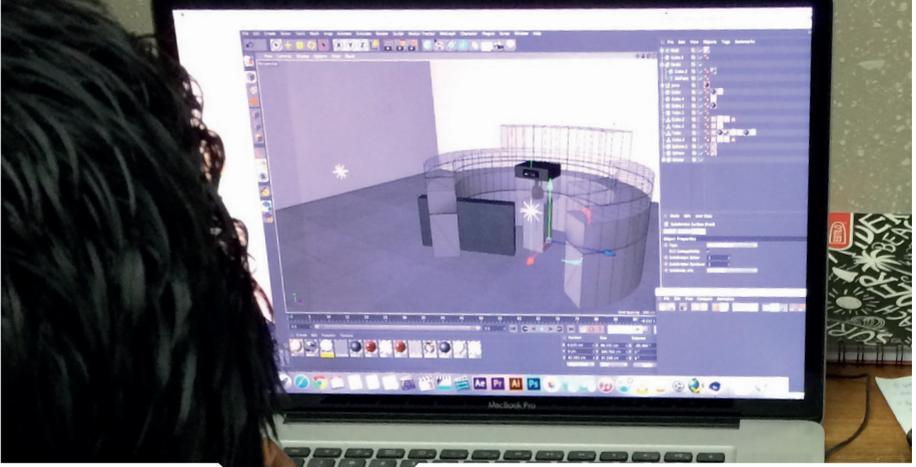
PROPUESTA DESCARTADA de Muebles



Proceso Técnico

Para la correcta exhibición, se diseñaron muebles en 3D utilizando Cinema y una maqueta a escala, de esta manera figuramos el ambiente de cada punto estratégico que elegimos.





Detalle de Piezas Gráficas

MUEBLE RECTORADO



Mueble principal ubicado en el edificio del rectorado, base de madera y protector de acrílico transparente.



MUEBLE FACULTAD



Ubicados estratégicamente para una mejor visión y circulación por parte de los estudiantes.



INFOGRAFÍA





Alicia Antonia
Mera Cervigón
amera@espol.edu.ec



Gabriel Enrique
García Romero
ggarci@espol.edu.ec

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS

Este proyecto pretende incentivar a los estudiantes y docentes en general a realizar un recorrido temático, interactivo y educativo con el fin de conocer y reflexionar el conocimiento que poseen sobre las culturas Huancabamba, Mambo, Mantabío-Huancabamba; de este modo defenimos analogías entre ese tiempo y el nuestro.

problema

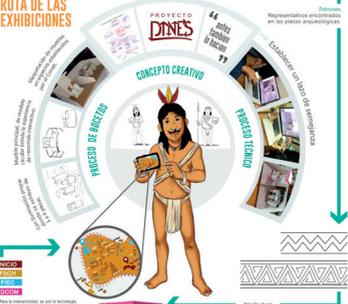
La falta de atención y del espacio, con límites definidos, que no permitan una correcta exhibición de los objetos de gran valor histórico que posee el Conah. Esto genera el riesgo de que los objetos se dañen en cuanto a lo que la institución quiere comunicar.



PROYECTO DINES

44 años de experiencia en el sector

Procesos Representativos encontrados en las zonas arqueológicas



MODULAR 1



MODULAR 2



Para la implementación, se usó la metodología del desarrollo de un espacio interactivo, que permite a los visitantes conocer y reflexionar sobre el conocimiento que poseen sobre las culturas Huancabamba, Mambo, Mantabío-Huancabamba; de este modo defenimos analogías entre ese tiempo y el nuestro.

TEXTURAS

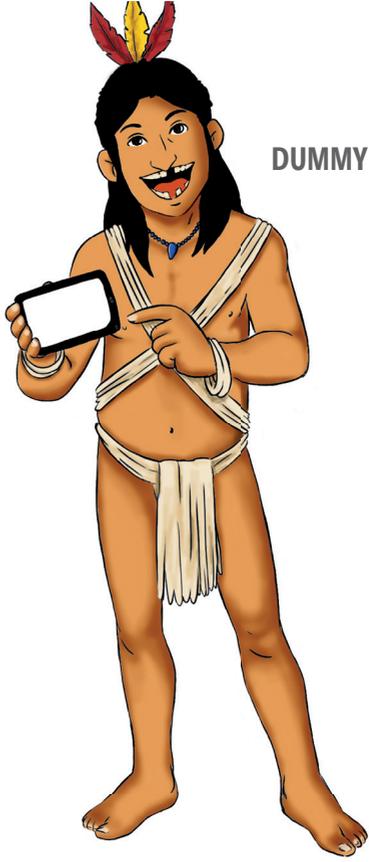


EDCOM



DISEÑO DE ESPACIOS

DUMMY



Piezas gráficas complementarias al proyecto DINES.



MAPA DEL RECORRIDO

Resultados

Como resultado de la propuesta presentada del proyecto Dines, es posible concluir que existe un gran potencial en el CONAH para involucrar a los estudiantes de la ESPOL de conocimientos culturales e historia de nuestro país, y hay dos factores principales que Dines quiere explotar del CONAH; el primero es el gran tesoro cultural que poseen y junto a este, están las ganas que tiene la institución de darse a conocer, conjuntamente con su tesoro cultural.



