



ESPOL
"Impulsando la sociedad del conocimiento"

Materia Integradora

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS

LIGRA

BRIEF

Integrantes:

Karla Rosibell Ayala Armijos
Pablo Iván Delgado Rodríguez
Paralelo #1

Título:

**Ambientación de escenarios informativos del
Centro de Interpretación Ambiental ESPOL**



EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Año 2015

RESUMEN

En nuestro país existen personas que gustan de la naturaleza, su flora y fauna; es por esto que se pueden aprovechar los bosques y senderos, donde voluntarios cumplen un rol importante a través de la enseñanza de cada especie como lo hacen en el Bosque Protector Prosperina.

A través de un proceso de investigación se logró identificar las necesidades con las que cuenta el centro; las mismas que están dadas por sus espacios físicos e identidad, donde la ambientación es el eje de acercamiento al público hacia el aprendizaje de nuevos conocimientos y cultura ambiental.

Se reorganizó y adaptó cada espacio físico dónde se transmite información a través de exposiciones verbales, videos proyectados en la sala audiovisual, charlas, recorridos, los mismos que generan esa experiencia única personal.

En el lugar se ha utilizado la organización de afiches por temas para que los visitantes accedan a una información clara, confiable, ordenada y amigable acerca de lo que allí se expone. Asimismo muebles elaborados de materiales reciclados adaptados para facilitar el acceso a dicha información.

Estudiado el tema podemos concluir que el público que visita el centro merece recibir una experiencia que involucra nuevos intereses por saber, lo que se puede hacer en pro del medio ambiente.

Este proyecto va dirigido a la creación e implementación de soluciones gráficas integrales del Centro de Interpretación Espol.



BRIEF

CONTENIDO

Página

1. Antecedentes	1
2. Público objetivo o target	3
3. Investigación y Metodología del proyecto	4
4. Objetivos del proyecto	5
5. Presentación del producto gráfico	6
6. Cronograma	7
7. Presupuesto	8
8. Resultados esperados	9
9. Conclusiones	10
10. Anexos	11



BRIEF

ANTECEDENTES

La ESPOL es una institución que desde sus inicios ha estado comprometida a la investigación y conservación del medio ambiente, generando aprendizaje y bienestar a la sociedad.

Comprometidos aún más con la comunidad a la que sirve, hace cinco años se creó la unidad conocida como "Vínculos con la Sociedad", el cual a través de actividades y programas integra a la sociedad con la institución.

Dentro de este centro han nacido proyectos de concientización ambiental como "Huella Ecológica", el cual mide el impacto que el hombre deja en el medio ambiente.

Asímismo ESPOL cuenta con "El bosque protector Prosperina" donde estudiantes voluntarios colaboran con la enseñanza al público a través de caminatas explicativas acerca de la flora y fauna salvaje; de 30 a 60 minutos el cual se recorre entre 0.5 a 1.5 kilómetros.

Los temas abordados son: lo que se puede lograr con el reciclaje y diversas formas de aprovechar lo que no se utiliza para reinventarlo.

Este lugar de concentración que desde su creación recibía a sus visitantes en espacios al aire libre ahora cuenta con una casa deshabitada donde se disponía de espacios que serán aprovechados, los mismos que facilitarán la correcta circulación desde el inicio hasta el final de cada recorrido.

Cada espacio será adecuado con su respectiva gráfica tanto en paredes como en diferentes muebles que serán contruídos y colocados de forma organizada para facilitar al visitante información del lugar.



BRIEF

El lugar tendrá afiches informativos de cada especie que allí habita.

Se crearán áreas didácticas para niños que contribuyan al aprendizaje y descubrimiento a través del juego; se colocarán muebles para exhibir información y semillas de árboles donde el público tendrá una experiencia directa.

El centro contará también con una sala audiovisual que enriquecerá aún más los conocimientos de los temas tratados.



BRIEF

PÚBLICO OBJETIVO

El público al cual va dirigido el proyecto es básicamente a estudiantes de primaria de 7 a 13 años, secundaria cuyas edades oscilan entre 14 a 17 años y universitarios de 18 a 45 años.

Estudiantes de la ciudad de Guayaquil, interesados en aprender acerca del medio ambiente, lo que se puede lograr con pocos recursos donde reciclar, reutilizar y reducir es la clave principal.

Personas que gustan de paseos ecológicos donde aprenden y se recrean.

Hombres y mujeres que gustan visitar áreas verdes protegidas para la conservación del medio ambiente.



BRIEF

INVESTIGACIÓN Y METODOLOGÍA

Para la realización de este proyecto se ha utilizado un método de investigación de observación participante individual a través de entrevistas a expertos encargados en temas ambientales, quienes han contribuido desde sus perspectivas las diferentes ideas de funcionalidad y aprovechamiento de recursos para llegar a los resultados deseados.

* Se ha realizado una investigación de campo que aporta datos relevantes para la creación y desarrollo del proyecto, como es la visita al lugar donde funcionará el centro.

* A través de una mapa mental se realizó la búsqueda de las palabras claves que aportarían al concepto que queríamos llegar.

* De esta forma mediante la segunda fase del design thinking se definió el concepto: descubre, aprende y actúa.

* Se ideó la forma de aplicar el concepto a cada espacio y a la gráfica.

* Se elaboraron distintas propuestas para elegir la más apropiada.

* Se calcularon costos de producción de las piezas gráficas así como los diferentes muebles que serán colocados en cada espacio.

* Se construyó un prototipo a escala del centro.

* Una vez comprobada la funcionalidad de cada espacio y piezas se procede a imprimir los artes propuestos..



BRIEF

OBJETIVOS

Objetivos de Diseño:

Generar una propuesta identificativa para el centro de Interpretación ambiental mediante el uso de elementos gráficos que permitan contribuir a la estética y funcionalidad de los espacios. A través de:

- * Crear la línea gráfica identificativa del lugar.
- * Organizar y categorizar áreas y espacios del lugar a través de la distribución de elementos gráficos e inmobiliarios.
- * Proveer a los visitantes de información importante acerca de la flora y fauna.

Objetivo comunicacional:

- * Generar experiencia directa entre espacio-visitante a través del aprendizaje didáctico.



BRIEF

PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO GRÁFICO

Se elaboró una línea gráfica basada en tres aspectos básicos para definir cada espacio:

Descubre: la naturaleza que nos rodea es un mundo por descubrir, cada día conocemos de ella. Esta será el área que dará la bienvenida al visitante para que se sienta como en casa.

Allí se encontrará colocado un árbol de madera didáctico formado por figuras poligonales.

Además en esta área habrá un tótem de 1,20 metros de altura para que los niños y adultos puedan interactuar al mismo tiempo que aprenden.

En esa misma área se encontrará colocado un mueble de madera reciclada para niños que consta de una mesa y cuatro sillas móviles para que puedan observar sus libros ecológicos.

Aprende: nuestro mundo se mueve y cada día tenemos nuevas formas de aprendizaje.

Actúa: es el preciso momento de hacer conciencia a través del reciclaje y el aprovechamiento de recursos naturales para conservar las especies.

En este segundo ambiente estarán colocados dos muebles que permiten al visitante un trato directo con semillas que representan a la flora.

Se realizó el levantamiento del 3D para distribuir el área, cada pared será decorada con viniles adhesivos de colores vistosos e información importante para que el visitante pueda tener una lectura entretenida.



DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE
PROYECTOS GRÁFICOS

BRIEF

CRONOGRAMA

Descripción	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Sep	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
<i>Investigación</i>	X	X																
<i>Recolección de datos</i>	X	X																
<i>Entrevistas</i>		X																
<i>Formulación del tema de proyecto</i>			X		X													
<i>Definición del concepto</i>			X															
<i>Desarrollo del concepto</i>																		
<i>Levantamiento 3D del centro</i>					X													
<i>Bocetos de línea gráfica</i>					X													
<i>Selección de línea gráfica</i>					X													
<i>Digitalización de línea gráfica</i>					X													
<i>Montajes de línea gráfica</i>					X													
<i>Propuesta de muebles</i>										X								
<i>Realización de Presupuesto</i>													X					
<i>Prototipo</i>															X			
<i>Brochure de procesos</i>																	X	

7



BRIEF

PRESUPUESTO

		Unitario	Total
Egresos			\$ 9.991
Gastos	Costos fijos		\$ 2.380
	Servicios básicos	\$ 65	\$ 260
	Sueldos diseñador	\$ 450	\$ 1.800
	Imprevistos	\$ 80	\$ 320
	Mes 01 a 04		\$ 2.380
Diseño	Investigación + desarrollo		\$ 1.616
	Definición Mercado objetivo	\$ 358	\$ 716
	Concepto creativo	\$ 450	\$ 900
	Mes 01 a 02		\$ 1.616
Construcción	Bocetos y pruebas		\$ 4.100
	Diseño de propuestas (pruebas)	\$ 600	\$ 600
	Digitalización de propuestas	\$ 1.200	\$ 1.200
	Diagramación	\$ 800	\$ 800
	Prototipo final	\$ 1.500	\$ 1.500
	Mes 02 a 03		\$ 4.100
Comunicación	Diseño de piezas gráficas		\$ 1.895
	Pieza 1 (Paredes 1,3,4,6)	\$ 55	\$ 220
	Pieza 2 (Pared 5,7,8)	\$ 45	\$ 135
	Pieza 3 (Pared 2+collage)	\$ 70	\$ 70
	Pieza 5 (Afiches 30 unidades)	\$ 18	\$ 540
	Mes 03 a 04		\$ 930
Inversión			\$ 2.060
Implementación			\$ 2.060
	30 impresiones vinil adhesivo (afiches 45X30 cms)	\$8	\$ 240
	4 impresiones vinil adhesivo paredes 1,3,4,6. (6.69X2mts)	\$ 95	\$ 380
	3 impresiones pared vinil adhesivo paredes 5,7,8 (4.34X2mts.)	\$ 80	\$ 240
	1 mpresión vinil adhesivo pared 2 (2.17X2mts.)	\$ 90	\$ 90
	1 mpresión vinil adhesivo pared 2 collage (1.50X0.80mts.)	\$ 60	\$ 60
	Construcción de 2 Muebles semillas	\$150	\$ 300
	Construcción de Tótem 120X80	\$ 120	\$ 120
	Mueble móvil de niños	\$ 180	\$ 180
	Construcción letras corpóreas	\$150	\$ 450
	Construcción de exhibidores	\$ 90	\$ 900
Total	Egresos + inversión Mes 01 a 04		\$ 12.051



BRIEF

RESULTADOS ESPERADOS

*Desarrollo de una visita didáctica al centro con información ilustrada para una lectura amena.

*Construcción de tres clases de modulares pensados en las necesidades de los visitantes.

*Utilización de ayudas visuales para promover el interés de investigación en los visitantes.

*Adaptación de piezas gráficas por sectores para categorizar áreas.

La utilización de estos medios didácticos harán que la visita al Centro sea una experiencia muy agradable debido al contacto directo de la información proporcionada.



BRIEF

CONCLUSIONES

Mediante la creación de la línea gráfica identificativa del centro, se logró llegar a los niños y estudiantes a través de colores vistosos, formas poligonales e ilustraciones que atraen visualmente para un rápido aprendizaje.

Al organizar las áreas del lugar en secciones, contribuyeron a que el recorrido dentro del centro sea didáctico gracias a los elementos inmobiliarios que se dispusieron en cada sector. Muebles creados para realizar actividades como descubrimiento, lectura, aprendizaje y concientización.

La utilización de recursos visuales como afiches ilustrados aportaron información detallada de cada especie de la flora y fauna, que permitieron ampliar el conocimiento de cada visitante, de forma rápida y divertida.



BRIEF

ANEXOS



Karla Ayala



Pablo Delgado

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE
PROYECTOS GRÁFICOS

Este proyecto ha sido construido por etapas mediante procesos que permitieron que la idea nazca, adquiera un concepto y gracias al público objetivo se desarrolle para aplicar a la gráfica de forma seleccionada, con el fin de brindar una experiencia directa entre el centro y visitante.

1 NACIMIENTO DEL PROYECTO



¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL CENTRO?
Se necesitaba un lugar que vincule al público con el medio ambiente, proporcionando información importante de forma organizada y didáctica de cada especie de flora y fauna.

¿PARA QUIÉN ?



Niños-Niñas
Primaria-Secundaria
Adultos Universitarios

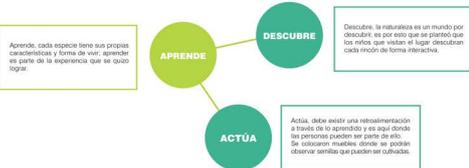


Se cuenta con un espacio físico amplio que permite estructurar por sectores el futuro Centro.

2 CONCEPTO



¿CÓMO SE DESARROLLÓ EL CONCEPTO?
Para tener ideas de definición del concepto se realizaron varias lluvias de ideas, la recolección de información importante por parte de los profesionales hasta llegar a esta.



DISEÑO DE ESPACIOS

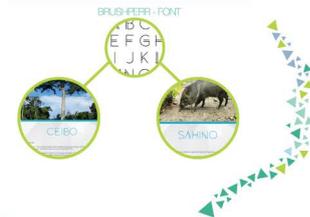
EDCOM

3 DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN

MUEBLES
Se adaptaron muebles didácticos de descanso y lectura para niños

PAREDES

AFICHES
Se utilizó información muy importante con características de las especies para dar a conocer al público. La información usada para murales y el diseño de paneles de logos.



4 RESULTADOS

Etapa final de ambientación



DISEÑO DE ESPACIOS

EDCOM

