

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Diseño de Sistema Señalético para el Centro Cultural Municipal
Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja.

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Presentado por:

Juan Andrés Morocho Macas

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

DECLARACIÓN EXPRESA


“Los derechos de titularidad y explotación, me(nos) corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; (*nombre de los participantes*) y doy(damos) mi(nuestro) consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Juan Andrés Morocho Macas', enclosed within a blue oval scribble.

Juan Andrés Morocho Macas

EVALUADORES

María de Lourdes Pilay García
PROFESOR DE LA MATERIA



Carlos Eduardo González Lema
PROFESOR TUTOR

RESUMEN

El Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso es una construcción patrimonial de la ciudad de Loja, que durante sus años acoge a miles de personas para su visita de sus interiores, con la intención de exhibir, evidenciar y desarrollar manifestaciones artísticas y culturales que posee la ciudad castellana, sin embargo ha tenido la necesidad de orientar e informar los distintas áreas que posee el establecimiento, que mediante visitas de campo, información recopilada y análisis sobre la orientación de los usuarios durante la visita dentro de esta infraestructura, se ha logrado encontrar la solución por parte del diseño, basado en la metodología Design Thinking y técnicas de investigación que sustentan el desarrollo del presente proyecto de tesis, poniendo a disposición un manual de señalética, donde el diseño de un sistema pictográfico y señalético se complementan entre sí, donde se demuestra un desarrollo visual y cognitivo de las señales, símbolos y signos de orientación, para la fácil decodificación gráfica e interpretación de los usuarios.

Hoy en día la señalética es parte indispensable para orientar y mantener un orden colectivo, es por eso que se encontró una oportunidad de diseño para presentar este proyecto, debido a la ausencia de señalética en el Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, donde los usuarios necesitan tener una mejor experiencia en su visita, en cuento a la orientación y movilización dentro del mismo.

Este proyecto pretende que la señalética proporcione la información necesaria para el recorrido de los usuarios dentro de cada uno de los espacios que cuenta el Centro Cultural, además que contribuya a la identidad visual como parte del valor simbólico y comunicacional de la institución.

Palabras Clave: Señalética, investigación, manual, design thinking, orientación.

ABSTRACT

The Bernardo Valdivieso Municipal Cultural Center is a patrimonial construction of the city of Loja, which during its years welcomes thousands of people to visit its interiors, with the intention of exhibiting, evidencing and developing artistic and cultural manifestations that the Castilian city has, however it has had the need to guide and inform the different areas that the establishment has, that through field visits, information collected and analysis on the orientation of users during the visit within this infrastructure, The solution has been found by the design, based on the Design Thinking methodology and research techniques that support the development of this thesis project, making available a signage manual, where the design of a pictographic and signage system complement each other, which shows a visual and cognitive development of signs, symbols and signs of orientation, for easy graphic decoding and interpretation of the users.

Nowadays, signage is an indispensable part to guide and maintain a collective order, that is why we found a design opportunity to present this project, due to the absence of signage in the Bernardo Valdivieso Municipal Cultural Center, where users need to have a better experience in their visit, in terms of orientation and mobilization within it.

This project intends that the signage provides the necessary information for the tour of the users within each of the spaces that the Cultural Center has, in addition to contributing to the visual identity as part of the symbolic and communicational value of the institution.

Keywords: *Signage, research, manual, design thinking, orientation.*

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	IV
ABSTRACT.....	V
ÍNDICE GENERAL.....	VII
ABREVIATURAS.....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	IX
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
CAPÍTULO 1.....	1
1. Introducción.....	1
1.1 Descripción del problema.....	1
1.2 Justificación del problema.....	2
1.3 Objetivos.....	2
1.3.1 Objetivo General.....	2
1.3.2 Objetivos Específicos.....	2
2. Marco teórico.....	3
2.1 Información del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso.....	3
2.1.1 Imagotipo del CCMBV.....	3
2.1.2 Distribución y Planimetría del CCMBV.....	5
2.1.2.1 Museo de la Música Salvador Zaragocín Tapia.....	6
2.1.2.2 Teatro Universitario Bolívar.....	8
2.1.2.3 Casona Universitaria.....	9
2.2 Señalética.....	11
2.2.1 clasificación de las señaléticas.....	12
2.2.2 diseño gráfico de señaléticas.....	14
2.2.2.1 Tipografía y Legibilidad.....	15
2.2.2.1.1. Criterios de legibilidad.....	15
2.2.2.2 Pictogramas e iconos.....	18
• Ícono.....	18
• Pictograma.....	18
• Creación de un ícono o pictograma.....	19
2.2.2.3 Flechas en señalética.....	22
2.2.2.4 Código cromático.....	23
• Psicología del color.....	24

CAPÍTULO 2.....	26
2. Técnicas y métodos de investigación.....	26
2.1 Metodología Design Thinking.....	26
2.1.1 Empatía.....	22
2.1.2 Definición.....	29
2.1.3 Ideación.....	31
2.1.4 Prototipado.....	32
2.1.5 Testeo	32
CAPÍTULO 3.....	33
3. Resultados y análisis.....	33
3.1 Resultados: Design Thinking.....	33
3.1.1 Empatía.....	33
• Insight descubierto.....	33
• Entrevista.....	33
• Encuesta.....	33
• Mapa Empatía.....	38
3.1.2 Definición.....	39
• Mapa Mentales.....	39
• Stakeholders.....	39
• Moodboard.....	40
• Coolboard.....	42
• PEST.....	43
• FODA.....	44
• El Point of View.....	45
3.1.3 Ideación.....	46
3.1.3.1 Bocetaje.....	46
3.1.4 Prototipado.....	48
3.1.5 Testeo.....	53
CAPÍTULO 4.....	55
4. Conclusiones y recomendaciones.....	55
4.1 conclusiones.....	55
4.2 recomendaciones.....	55
BIBLIOGRAFÍA.....	58

ABREVIATURAS

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
CCMBV	Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso
PEST	Político, Económico, Social y Tecnológico
FODA	Fortalezas, Oportunidad, Debilidades y Amenazas
POV.	Point of View

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1 Imagetipo CCMBV, versión vertical uso cromático principal [Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso].....	4
Figura 1.2 Imagetipo CCMBV, versión vertical uso cromático secundario [Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso].....	4
Figura 1.3 Imagetipo CCMBV, versión Horizontal uso cromático principal [Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso].....	5
Figura 1.4 Imagetipo CCMBV, versión Horizontal uso cromático secundario [Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso].....	5
Figura 1.5 Plano general planta baja [Archivo, Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso].....	6
Figura 1.6 Plano Museo de la Música Salvador Zaragocín Tapia, planta baja y planta alta [Archivo, Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso].....	7
Figura 1.7 Teatro Universitario Bolívar, planta baja, primera y segunda planta alta [Archivo, Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso].....	8
Figura 1.8 Casona universitaria, planta baja y primera planta alta [Archivo, Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso].....	9
Figura 1.9 Localización de la Señal [Puyuelo y Merino, 2011].....	16
Figura 1.10. Ejemplo de Iconos [Hermes Mazali,2019].....	18
Figura 1.11. Ejemplo de Iconos [Hermes Mazali, 2020].....	19
Figura 1.12. Ejemplo de Simplicidad [Luis Peiret, 2020].....	19
Figura 1.13. Ejemplo de Consistencia [Luis Peiret, 2020].....	20
Figura 1.14. Ejemplo de Claridad [Luis Peiret, 2020].....	20
Figura 1.15. Ejemplo de Espacio [Luis Peiret, 2020].....	21
Figura 1.16. Ejemplo de Iconos [Luis Peiret, 2020].....	21
Figura 1.17. Ejemplo de Iconos [Luis Peiret, 2020].....	22
Figura 1.18. Ejemplo de Flechas [Instituto de Artes Visuales, 2015].....	23
Figura 2.1. Fotografías propias de los distintos espacios del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso.....	27
Figura 3.1. Resultados encuesta, pregunta número 1.....	34
Figura 3.2. Resultado encuesta, pregunta número 2.....	35
Figura 3.3. Resultados encuesta, pregunta número 3.....	36
Figura 3.4. Resultado encuesta, pregunta número 4.....	37

Figura 3.5. Mapa de empatía [Elaboración propia].....	38
Figura 3.6. Mapa Mental [Elaboración propia].....	39
Figura 3.7. Moodboard [Elaboración propia].....	40
Figura 3.8. Coolboard [Elaboración propia].....	41
Figura 3.9. Point of View [Elaboración propia].....	45
Figura 3.10. Bocetos, estructura señalética [Imagen propia].....	46
Figura 3.11. Bocetos, pictogramas [Imagen propia].....	47
Figura 3.12. Pictogramas Vectorizados [Imagen propia].....	48
Figura 3.13. Totéms [Imagen propia].....	49
Figura 3.14. Señalética interior, estilo banderín [Elaboración propia].....	50
Figura 3.15. Portada, Manual de Señalética [Elaboración propia].....	51
Figura 3.15. Índice general, Manual de Señalética [Elaboración propia].....	52
Figura 3.15. Página interior, Manual de Señalética [Elaboración propia].....	52
Figura 3.18. Entrevistas, usuarios externos [Fotografías propias].....	53
Figura 3.19. Entrevista vía Zoom, profesores en el área de Diseño Gráfico [Imagen propia].....	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1. Representación de espacios del plano del Museo de la Música Salvador Zaragocín Tapia, planta baja y planta alta.....	7
Tabla 1.2. Representación de espacios del plano del Teatro Universitario Bolívar, planta baja, primera y segunda planta alta.....	9
Tabla 1.3. Representación de espacios del plano Casona Universitaria, planta baja y primera planta alta.....	10
Tabla 1.4. Tipos de señalización según su propósito. [Quintana, 2010].....	12
Tabla 1.5. Tipos de señalización para interiores. [Ordozgoiti, 2003].....	13
Tabla 1.6. Stakeholders [Elaboración propia].....	40
Tabla 3.2. Escenarios, Moodboard [Elaboración propia].....	41
Tabla 3.3. Escenarios, Coolboard [Elaboración propia].....	43
Tabla 3.4. Análisis PEST [Elaboración propia].....	44
Tabla 3.5. Análisis FODA [Elaboración propia].....	45

CAPÍTULO 1

1. Introducción

El Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso actualmente está bajo la administración del Municipio de Loja, el cual durante los últimos años ha aportado a la reconstrucción de los distintos espacios del centro cultural, esto con el fin de acoger las diferentes manifestaciones culturales evidenciando el potencial que posee la bella ciudad castellana, es así, que el Centro Cultural se ha convertido en una de las construcciones ilustres más importantes de la provincia de Loja.

Esta infraestructura se ubica en el centro histórico de la ciudad siendo una edificación patrimonial centenaria donde se puede apreciar bienes y servicios culturales y obras de grandes músicos lojanos distribuidos en los diferentes espacios como el Museo de la Música Salvador Zaragocín Tapia donde fue el antiguo colegio Bernardo Valdivieso; el Teatro Universitario Bolívar principal escenario del Festival de Artes Vivas, y la Casona Universitaria espacio de galerías para la difusión cultural.

Previo a un recorrido al interior de las instalaciones del centro cultural se evidencia una falta de comunicación visual, es decir, uniformidad en cuanto a la señalética de los espacios y salones, por esta razón se propone el diseño de un sistema señalético donde se estandarice la actual línea gráfica junto con la propuesta del autor del presente documento. Esta propuesta busca una armonía en cuanto a la orientación de los espacios y la arquitectura patrimonial del lugar facilitando al usuario la comprensión de esta información.

1.1 Descripción del problema

El Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso es una infraestructura icónica de la ciudad de Loja ubicado en pleno centro histórico, en las calles Olmedo entre Rocafuerte y Bernardo Valdivieso, ocupando una cuadra entera; al ingresar a las diferentes entradas, es evidente encontrarse con desinformación sobre la ubicación de las distintas áreas que se destinan para fines culturales y sociales, como son el Museo de la música, la Casona Universitaria y el Teatro Universitario Bolívar. Lo que provoca a los usuarios internos y externos la confusión y desorientación en el recorrido de estas instalaciones, dejando en perplejidad el valor de pertenencia hacia el centro cultural.

La problemática se centra en el grupo objetivo, con la intención de desarrollar un sistema estandarizado, en la que es necesario la intervención del diseñador gráfico, para lograr una orientación apropiada para cada uno de los espacios que cuenta el Centro cultural, enfatizando a la experiencia del usuario.

1.2 Justificación del problema

Este proyecto tiene la finalidad de trabajar en conjunto con el Municipio de Loja, para aplicarlo a futuro, y de esta manera consolidar un eficaz lenguaje gráfico dentro del Centro cultural, en la que implica un desarrollo visual y cognitivo de las señales, signos y símbolos de orientación.

Además de enfatizar en la importancia de la función de la señalética dentro de los espacios que cuenta el Centro Cultural, se busca permitir una decodificación gráfica para una fácil y rápida interpretación de los usuarios, y aportar a la identidad visual presente del Centro cultural a fin de potenciar el valor cultural que posee esta infraestructura patrimonial.

Es por ello, que tener un buen sistema de orientación y comunicación de la marca cultural, ayudará a una correcta guía del grupo objetivo, además de aportar a la imagen de la institución.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar un sistema señalético para el Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso de la ciudad de Loja, en la que integre los signos visuales como función de orientar a los usuarios, y por tanto aporte al valor simbólico y comunicacional de la marca.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Analizar la información recopilada a través de técnicas de investigación, para profundizar la problemática que presenta el Centro Cultural, en cuento a la inexistencia de señalética en los espacios que lo conforman.
2. Definir el tipo de señales (orientadoras, direccionales, identificativas, etc.) necesarias en los recorridos de los usuarios dentro del Centro Cultural.

3. Desarrollar un sistema señalético basado en las dimensiones del signo, enfocada en mejorar la experiencia del grupo objetivo.

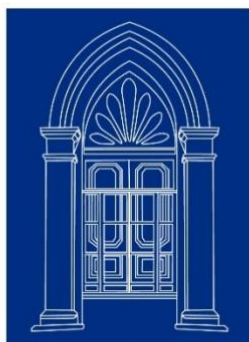
2. Marco Teórico

2.1 Información del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso

El Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso con más de 100 años de antigüedad, es considerado un emblema arquitectónico de la ciudad de Loja. La construcción de distintos inmuebles como parte del centro fueron realizados en la década de los 90, en el espacio del antiguo colegio Bernardo Valdivieso. El objetivo de su edificación fue contribuir con el desarrollo cultural del sur del país. Así, hoy en día, Loja es considerada como la “Cuna del arte, las letras y la música”. Su arquitectura se caracteriza por un armónico estilo barroco en su interior y europeo en su fachada. En el 2016, durante el festival internacional de las Artes Vivas, el Municipio de Loja realizó restauraciones principalmente de los muros, fachadas, entresijos, cubiertas, patios y otros ambientes con el fin de mejorar las instalaciones que alberga a público y artistas nacionales e internacionales (Díaz, 2018).

2.1.1 Imagotipo del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso

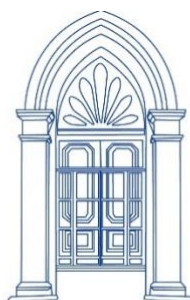
El imagotipo del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, fue aprobado en el 2019 por el ingeniero Jorge Bailón Abad, alcalde de la ciudad de Loja, el cual, capta la esencia arquitectónica e histórica de las instalaciones. Las versiones cromáticas y de disposición autorizadas son:



**CENTRO CULTURAL
MUNICIPAL**
BERNARDO VALDIVIESO

Figura 1.1 Imagotipo CCMBV, versión vertical uso cromático principal

[Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso]



**CENTRO CULTURAL
MUNICIPAL**
BERNARDO VALDIVIESO

Figura 1.2 Imagotipo CCMBV, versión vertical uso cromático secundario

[Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso]



Figura 2.3 Imagotipo CCMBV, versión horizontal uso cromático principal

[Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso]



Figura 3.4 Imagotipo CCMBV, versión horizontal uso cromático secundario

[Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso]

2.1.2 Distribución y planimetría del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso

La distribución del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, está conformado por tres espacios principales distintos, entre los cuales están el Museo de la Música Salvador Zaragocín Tapia, Teatro Universitario Bolívar y la Casona Universitaria, cuya distribución interna es independiente y se puede observar en la siguiente planimetría, en el cual se detalla la distribución de la planta baja y la conectividad que existe entre todo el Centro Cultural. En el resto de plantas no tienen acceso entre sí.

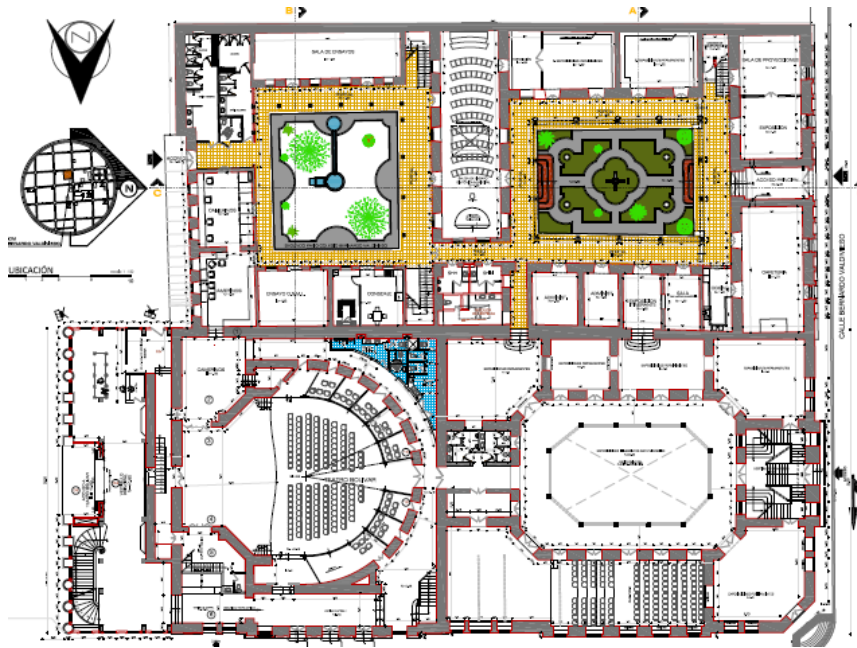


Figura 4.5 Plano general planta baja

[Archivo, Centro Cultural Municipal Bernardo Valdiviezo]

A continuación, se presentan la información de cada área, la cual brinda mayor información y enfoque de cada espacio a señalar, la planimetría de cada piso y área del Centro Cultural, los cuales se han distribuido en una tabla independiente para mejor comprensión, también, es necesario implementar otros métodos de investigación como la observación para definir si es necesario implementar más señaléticas en los distintos espacios del Centro Cultural.

2.1.2.1 Museo de la Música Salvador Zaragocín Tapia

El Museo de la Música, es uno de las reliquias históricas de la ciudad, es parte del Proyecto Cultural más distintivo de Loja. El museo ocupa el patio del Centro Cultural Bernardo Valdivieso y representa el legado de numerosos artistas lojanos, en época renacentista (1890-1940) y vanguardista (1940-1970). El Museo transmite la vida, obras, instrumentos y pertenencias donadas de familiares de ilustres lojanos que se han destacado en el ámbito musical con el objetivo de perennizar a los más grandes representantes lojanos, mientras se trasmite el

conocimiento de las raíces y se cultiva el arte musical en las futuras generaciones (Granda, 2020).

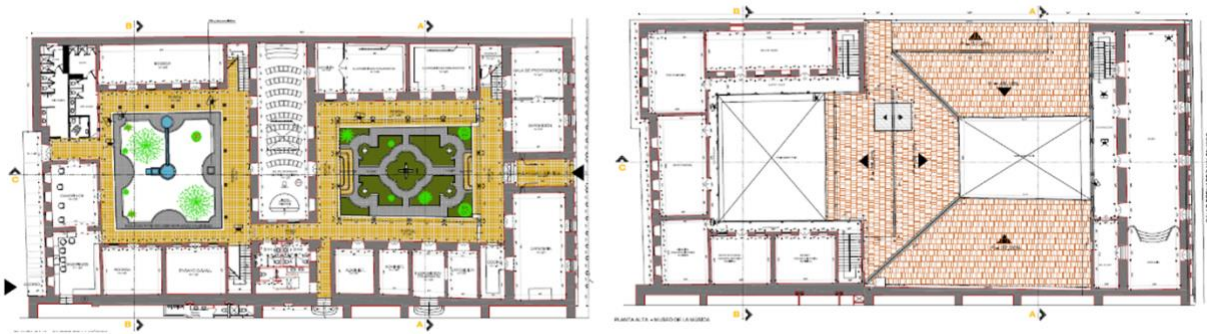


Figura 5.6 Plano Museo de la Música Salvador Zaragocín Tapia, planta baja y planta alta
[Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdiviezo]

Locación	Zonas a Señalizar	Observaciones
Puerta principal	1	
Puertas secundarias	3	Una por el Teatro Bolívar, dos por la Casona Universitaria
Cafetería	1	
Salas de exposición	4	
Oficinas de administración	2	
Sala de ensayo de O.S.M.L	1	
Baño para visitantes	1	Hombre y mujer por separado
Patios	2	Brindan acceso al resto de espacios

Tabla 6.1. Representación de espacios del plano del Museo de la Música Salvador Zaragocín Tapia, planta baja y planta alta

2.1.2.2 Teatro Universitario Bolívar

Es una edificación patrimonial construido en la década de 1920. Su sistema constructivo es a base de adobe y tapia, con un estilo clásico, por lo que se considera una de las edificaciones más importantes del centro Histórico de Loja. Los ambientes interiores de la estructura están contenidos en una planta ortogonal rectangular, envueltos por muros de gran sección y altura, comunicados por medio de pasillos y escaleras. Los acabados en puertas y ventanas son de madera y su fachada neoclásica. El teatro Universitario Bolívar, ha sido utilizado como escenario para funciones artísticas y festivales o como lugar de realización de concentraciones importantes en el desarrollo de Loja; Con objetivos culturales que contribuyan al desarrollo artístico (Anónimo, 2016).

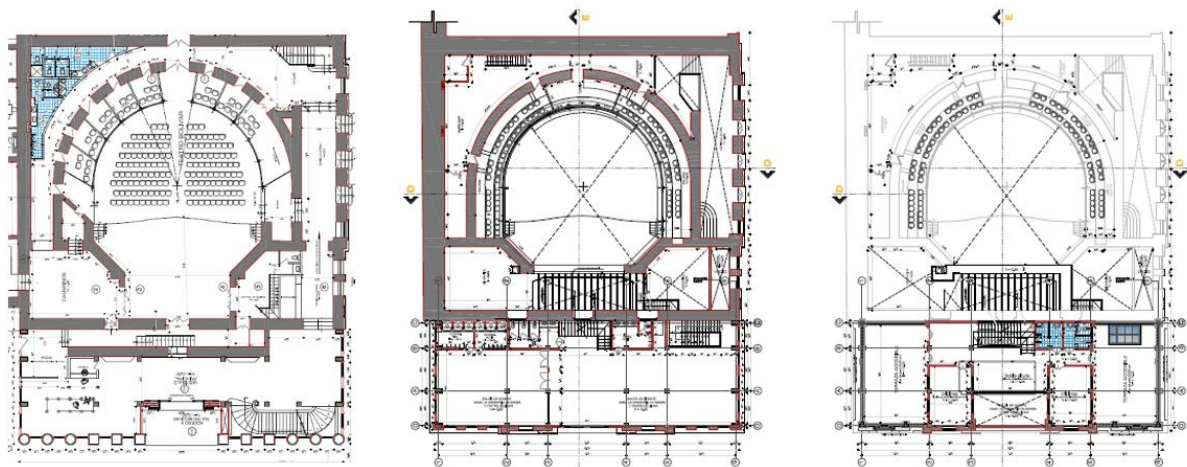


Figura 7.7 Teatro Universitario Bolívar, planta baja, primera y segunda planta alta

[Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdiviezo]

Locación	Zonas a Señalizar	Observaciones
Planta Baja		
Puerta	2	
Puertas secundarias	3	Una por el Museo de la Música, dos por la Casona Universitaria
Escaleras	3	
Taquilla	1	
Palco VIP	1	
Cubículos	8	
Escenario	1	
Camerino	1	
Baño para público	3	Hombres, mujeres y discapacitados
Primera Planta		
Cubículos	10	
Duchas	1	Hombre y mujer
Baño	1	Hombre y mujer
Segunda planta		
Cubículos	10	
Oficina	2	
Baños	2	Hombre y mujer

Tabla 8.2. Representación de espacios del plano del Teatro Universitario Bolívar, planta baja, primera y segunda planta alta.

2.1.2.3 Casona Universitaria

Forma parte del Centro Cultural Bernardo Valdivieso, entidad que aglutina todas las actividades culturales para la ciudadanía. Construido bajo un estilo neoclásico y barroco igual al estilo del auditorio del teatro. Es reconocido como una de las más grandes obras arquitectónicas en la ciudad de Loja, cuyo objetivo es el desarrollo de eventos culturales en la ciudad (Díaz, 2015).

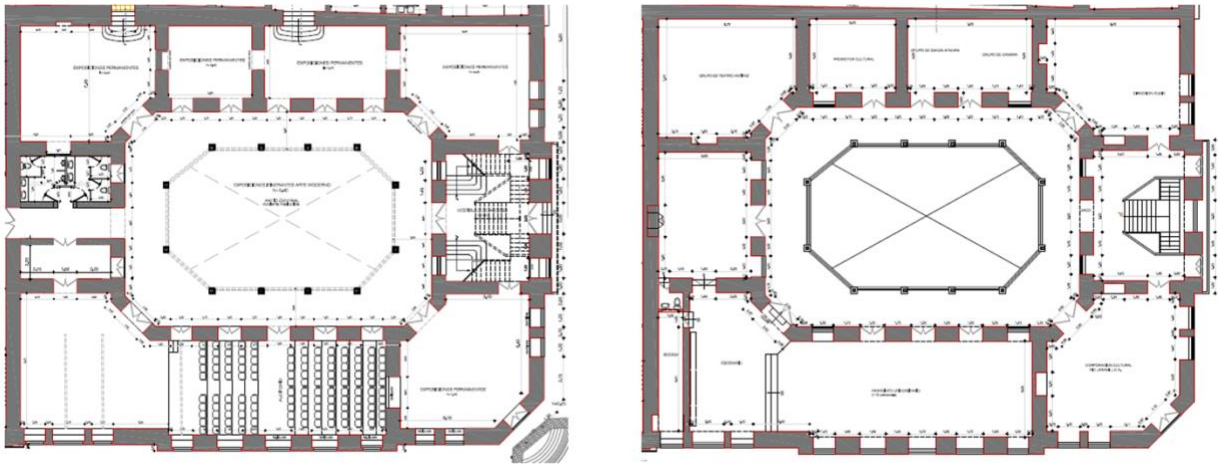


Figura 9.8 Casona universitaria, planta baja y primera planta alta [Archivo Centro Cultural Municipal Bernardo Valdiviezo]

Locación	Zonas a Señalizar	Observaciones
Planta Baja		
Puerta	1	
Puertas secundarias	2	Una por el Museo de la Música, una por la Teatro Bolívar
Escaleras	2	
Escenario	1	
Auditorio	1	
Baño	1	Hombre y mujer
Sala de exposición	5	
Patio principal	1	Exposiciones itinerantes
Planta alta		
Oficinas	3	Promotor cultural, dirección del Cudic, corporación cultural Pio Jaramillo Alvarado
Parainfo universitario	1	
Escenario	1	
Camerino	1	

Baño	1	General
Sala de ensayos	3	Grupo Teatral Antifaz, Grupo de Cámara, Grupo de Danza Aymaría

Tabla 10.3. Representación de espacios del plano Casona Universitaria, planta baja y primera planta alta.

Para concluir este segmento queda claro que la imagen debe respetar el perfil de diseño previamente establecido por el logotipo, en cuanto a cromática, tipografía y estilo, también, debe considerar los espacios a señalar, el enfoque de cada espacio y la información adquirida mediante la investigación.

2.2 Señalética

El presente apartado es el eje principal a entender, para lo cual es necesario comparar varios conceptos de señalética, para poder llegar a una síntesis personal ya que es el eje principal de la investigación, según Costa (1989): “la señalética es 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”, mientras que Pineda Narváez (2021): El objetivo principal es ayudar a los usuarios a identificar, ubicar, y regular el flujo de individuos a través de signos, símbolos, figuras, texto, etc.

Según Quintana (2010), “Es la parte de la ciencia de comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos. Es de carácter auto-didáctico y se aplica a los individuos, en su orientación a un lugar determinado, para la mejor y la más rápida accesibilidad a los servicios requeridos y para una mayor seguridad en los desplazamientos.” Las principales características de la señalética descritos por el son:

- Identificar, regular y facilitar los servicios requeridos por los individuos.
- Los sistemas señaléticos son creados o adaptados en cada caso particular.
- Utiliza códigos de lectura conocidos por los usuarios estos no necesariamente tienen que ser universales, pueden ser locales.
- Las señales son unificadas y producidas especialmente.

- Se atiende a las características del entorno.
- Refuerza la imagen pública o de marca.

En base a los presentes conceptos de distintos autores, se puede inferir, que, la señalética es una señal visual, la cual nos permite ubicar o dirigirse en determinado espacio, ayuda al refuerzo de la imagen institucional y su simbología depende de la ubicación y público a la que va dirigido, para lo cual, el diseñador, debe ser autocrítico y tomar el papel de usuario, para determinar la mejor manera de informar de los distintos espacios con los que cuenta la institución

2.2.1 Clasificación de las señaléticas

La clasificación de las señaléticas nos permite delimitar su implementación, para la presente investigación es necesario analizar la clasificación en función al propósito que cumplen y en función a sus especificaciones de construcción y ubicación.




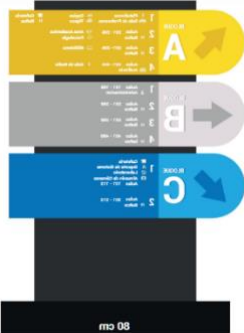
La clasificación de las señaléticas es de acuerdo al propósito que cumplen, siendo estas descritas en la Tabla 1.4.

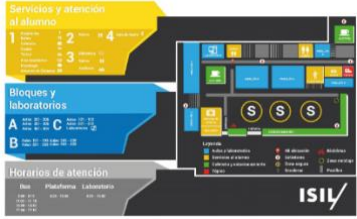
Tabla 1.4. Tipos de señalización según su propósito. Fuente: Quintana (2010).

Tipo de señaléticas	Definición
Orientadoras	Permiten situar a los usuarios en un entorno ya sea interno o externo.
Informativas	Cumplen la función de notificar a los usuarios sobre las direcciones, distancias, destinos, rutas, servicios, puntos de interés, etc.
Direccionales	Facilitan el flujo de personas al utilizar instrumentos específicos de circulación.
Identificativas	Permiten confirmar la ubicación.
Ornamentales	Señales que además de ser un adorno permiten identificar algo. Estas pueden ser: monumentos, banderas, esculturas, etc.
Reguladoras	Permiten salvaguardar y proteger a los usuarios. Estas son: <ul style="list-style-type: none"> - Preventivas: advierten a los usuarios de una condición peligrosa. - Restrictivas: indican al usuario de la existencia de limitaciones físicas o prohibiciones. - Prohibitivas: Indican una acción que no está permitido realizar.

La clasificación de señaléticas según las especificaciones de construcción y ubicación para interiores, siendo estas descritas en la Tabla 1.5.

Tabla 1.5. Tipos de señalización para interiores. [Fuente: Ordozgoiti (2003)].

Tipo de señaléticas	Definición	Ejemplo
Banderines	Construido con la finalidad de señalar de forma perpendicular a la pared de la cual sobre sale, son señaléticas pensadas para la fácil localización de un espacio, pero, pueden ser muy invasivas en espacios reducidos. Su uso excesivo congestiona visualmente los espacios.	
Colgante	Pieza informativa que cuelga desde el techo, que ayuda a la circulación en espacios centrales de una locación, por lo general indica el trayecto a determinados sitios	
Adosados	Señaléticas, paralelas a la pared, principalmente usadas para dirigir a un espacio en concreto, usada con frecuencia en sitios reducidos su desventaja principal es el poco impacto que por lo general genera en el usuario.	
Tótem	Pieza informativa, por lo general de grandes dimensiones (Un aproximado 120 x 220cm), que cumple la función de dirigir en un espacio amplio la ubicación de cada establecimiento, oficina, local, baño, etc., de una determinada locación	

<p>Directorio</p>	<p>Pieza informativa de grandes dimensiones, paralela a la pared, que define la ubicación de cada espacio interno de un establecimiento, incluye su numeración interna, piso y demás información útil que permita al usuario informarse de un sitio en específico, puede incluir un mapa que ayude al usuario a establecer una ruta.</p>	
-------------------	--	--

Los tipos de señalética, brinda mayor información y una visión general de las necesidades del Centro Cultural, tomando en cuenta su distribución, accesibilidad, ingreso y observación personal, se establece que tipos de señaléticas son necesarias a implementar, renovar y mantener. Las señaléticas orientadoras y direccionales, son las que presentaremos y que están pensadas para el flujo de usuarios a través de los distintos espacios, teniendo en cuenta el tipo de señalética para interiores, en este caso la propuesta se mostrará de tipo banderín y totem; por otro lado, las señaléticas reguladoras existentes, no pueden cambiarse ya que las mismas son solicitadas, inspeccionadas y reguladas en cuanto a su diseño, tamaño, material y ubicación por el Cuerpo de Bomberos de la ciudad de Loja, los cuales a través del municipio en la ciudad, actúan como entidad reguladora para este tipo de señalética.

2.2.2 Diseño gráfico de señaléticas

Partiendo del concepto básico de diseño gráfico que según Rafael Ordozgoiti e Ignacio Pérez (2003) se puede definir como “la actividad creativa que tiene como finalidad comunicar de forma visual, eficiente y estética un mensaje”. Analizado dicho concepto se debe establecer los elementos de la señalética que nos permitirá cumplir con los requerimientos del diseño gráfico, los cuales según el Instituto de Artes Visuales (2015) las señaléticas poseen cuatro elementos

importantes a analizar previamente a ser diseñadas e implementadas, tipografía, pictograma, flecha y código cromático

2.2.2.1 Tipografía y legibilidad

Tomando en consideración que el objetivo de la implementación de un sistema señalético es que el usuario pueda leer o interpretar la ubicación y dirección del usuario en un sitio determinado, para lo cual el diseñador gráfico necesita brindar un arte legible y funcional, cuya tipografía se basa en el perfil del público y cumpliendo las necesidades presentes en el sitio de estudio.

El Instituto de Artes Visuales (2015) afirma que “para que una señalética sea eficiente su tipografía debe ser legible, cuyo diseño sea limpio y proporcionado”. También menciona la importancia de omitir las abreviaturas ya que pueden causar confusión.

2.2.2.1.1. Criterios de legibilidad

Según Puyuelo y Merino (2011), los criterios que permiten mejorar la legibilidad en la señalética son los siguientes:

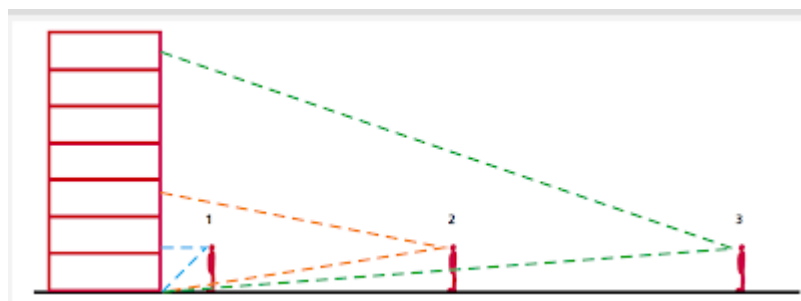
- a. **Tipografía:** Estudiar los tipos de letras, números y símbolos para lograr una comunicación eficiente del mensaje textual.

El Instituto de Artes Visuales (2015) plantea que a la hora de seleccionar un estilo no debemos optar por tipografías que simulan la escritura manual, ni usar tipografías ornamentales o demasiado fantasiosas, aquellas que tienen poca o demasiada mancha, tipografías condensadas o demasiado expandidas ni tampoco es conveniente hacer uso solo de mayúsculas. El carácter tipográfico señalético debe de ser lineal y de trazo prácticamente uniforme, con una buena selección del grosor del trazo, diseño limpio y proporcionado. Que de ser el caso y exista una fuente tipográfica corporativa debe ir acorde a la misma.

De tal manera que unificando estos conceptos para el presente proyecto se podría establecer que la simplicidad en la tipografía que se utilice ayudará al fácil entendimiento y legibilidad de las señaléticas, la cual también debería seguir la línea gráfica dada por la institución

- b. Tamaño efectivo del carácter:** Puyuelo y Merino (2011) afirma que la información debería estar lo más perpendicular posible a la línea de visión para aumentar el tamaño efectivo del carácter. Curto, Fuentes y López (2011), define al tamaño efectivo del carácter, como, el tamaño mínimo de la tipografía donde su lectura es posible por una mayoría poblacional en función a la distancia donde se estima será leído según su implementación. Para lo cual la experiencia, experimentación, observación y empatía del diseñador juega un rol fundamental
- c. Contraste:** Según Corbalan (2017) afirma que es la capacidad que posee un elemento de diferenciarse de otro visualmente, se obtiene de dos formas: por la alta saturación del color y por el contraste de colores.
- d. Localización de la señal:** La información se capta en un proceso de búsqueda visual dirigiendo el campo de visión óptima de un objeto a otro por medio de movimientos de cabeza y ojos. Cuando el usuario necesita acceder con frecuencia a una información ésta debe estar localizada en un lugar donde se requieran los mínimos movimientos de los ojos y de la cabeza y a una distancia cómoda de visión. De esta manera es importante conocer que, en posición relajada de los músculos de los ojos, éstos se dirigen ligeramente hacia abajo. Esto ayuda a determinar los ángulos visuales que requieren mayor o menor esfuerzo. Puyuelo y Merino (2011) describen a continuación la distancia apropiada para que la señalética sea legible:

Figura 11.9 Localización de la Señal [Puyuelo y Merino, 2011]



- **Visión normal cómoda:** dirigida hacia delante en la línea media del cuerpo en ángulo de 15° debajo de la horizontal.

- **Visión a corta distancia:** Las señales que se presentan en esta modalidad suelen tener pequeño tamaño y se contemplan a distancias menores de 10 metros. Su colocación, respecto al suelo, será entre 1,5 y 2,5 metros.
- **Visión a media distancia:** Cuando sea de 10 a 15 metros la separación entre el observador y la señal, el tamaño del letrero o cartel no puede ser menor de 1 x 1 metros.
- **Visión a larga distancia:** Estas señales se sitúan a una altura superior al primer piso de un edificio. En este caso han de ser de un gran tamaño, y a ser posible estarán iluminados por focos, o serán luminosos de material translúcido e iluminación interior, para hacerlos más visibles durante la noche.

Tomando en consideración los puntos antes planteados es necesario saber la altura promedio del público que frecuenta las instalaciones, para poder estimar una altura óptima de las señaléticas, según el grupo investigativo NCD-RisC, y su publicación realizada en la revista digital Elifesciences, avalado por la OMS (2016), cuyo tema principal es el promedio de la población, estima que la estatura media de los ecuatorianos mayores a 18 años, en el género masculino es de 164 a 167 y femenino 1.52 – 1.54, también se debe considerar que existe varios factores sociales y étnicos a tomar en cuenta, siendo que personas de mayor estrato social son más altas, al igual que personas afrodescendientes y blancas, los que mayor se acercan al promedio son personas de clase media, mestizos y montubios, finalmente personas de bajos recursos e indígenas están por debajo del promedio nacional.

Una vez comprendidas las nociones básicas y más importantes, en cuanto a legibilidad, el proceso de bocetaje, diseño e prototipado de las señaléticas deberá considerar cada uno de los parámetros establecidos, donde su tipografía pueda ser legible, en función al tamaño, locación de la señalética, el contraste que genere con el resto de elementos y siguiendo una línea gráfica acorde a la institución. También es importante acotar que la legibilidad dependerá que el sistema de señalización sea conciso y dirigir a los usuarios en el espacio con la menor cantidad de caracteres, sin abreviaturas y en lo posible con lenguaje coloquial. Facilitando así el entendimiento eficiente de las señaléticas.

2.2.2.2 Pictogramas e Iconos

La utilización de gráficos constituye una ventaja ya que no necesita de conocimiento de un lenguaje específico, más que un lenguaje internacional e intuitivo. Al ser un código abierto, necesita menor precisión para establecer la comunicación. (Puyuelo y Merino, 2011).

Dependiendo del autor estos dos conceptos se pueden llegar a confundir y pensar que son sinónimos, lo cual es erróneo, para lo que es importante establecer su definición individual

- **Icono** según establece Curto, Fuentes y López (2011), el ícono es un símbolo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado, comunican información sin necesidad de palabras, mantienen un equilibrio entre función, síntesis y estética el cual crea un lenguaje universal donde no importa idioma o edad, puede ser interpretado por su relación de identidad o semejanza formal.

Figura 12.10 Ejemplo de Iconos [Hermes Mazali, 2019]



- **Pictograma** Curto, Fuentes y López (2011), afirma que “representa elementos de una manera esquemática, es la representación gráfica de un objeto con altos niveles de abstracción”, se puede establecer que los límites del pictograma son mayores que las de los iconos ya que tienen que ser reconocibles ante todo tipo de cultura, lenguaje, país o religión, de una manera coloquial se lo podría definir como la silueta de un objeto.

Figura 13.11 Ejemplo de Iconos [Hermes Mazali, 2020]

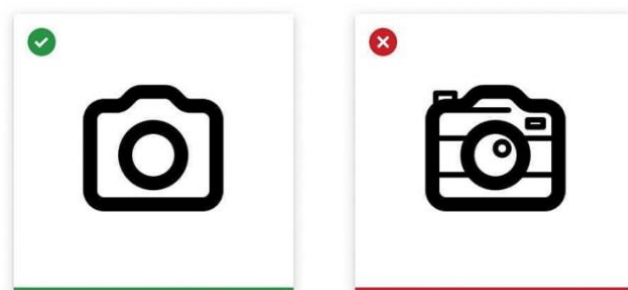


Creación de un ícono o pictograma

Pese a ser simbología distinta, cuyo nivel de abstracción y enfoque difiere, comparten los mismos principios básicos para su elaboración, según Peiret (2022) se deben cumplir los siguientes pasos

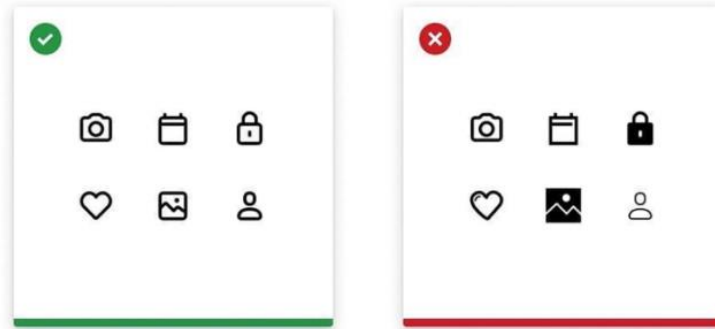
- Simplicidad, un ícono o pictograma es una representación estilizada por ende no es necesario que sea realista, se debe eliminar los detalles innecesarios

Figura 14.12 Ejemplo de Simplicidad [Luis Peiret, 2020]



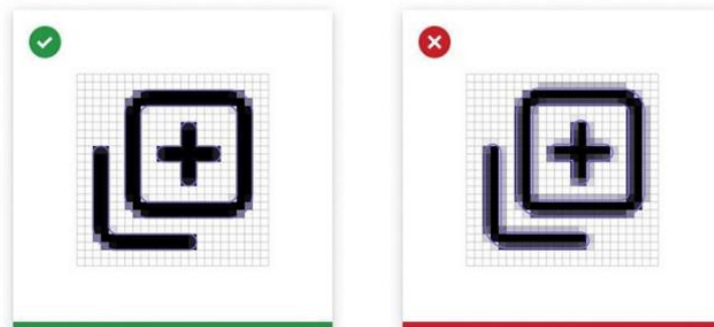
- Consistencia, engloba el estilo visual que tiene el ícono, lo cual permite al usuario tener una mejor experiencia y garantiza la armonía entre todos los elementos

Figura 15.13 Ejemplo de Consistencia [Luis Peiret, 2020]



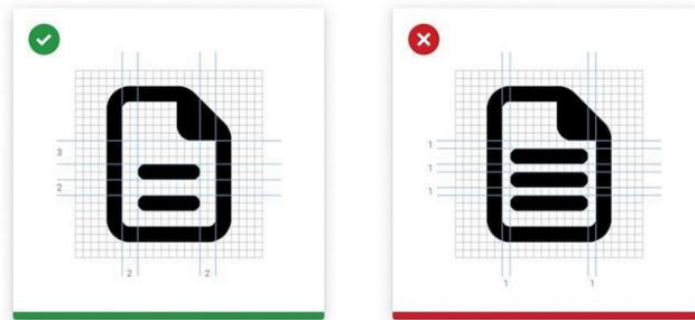
- Claridad, es necesario diseñarlos bajo el lema “pixel perfect”, especialmente cuando sean muy pequeños de esta manera siempre serán nítidos

Figura 16.14 Ejemplo de Claridad [Luis Peiret, 2020]



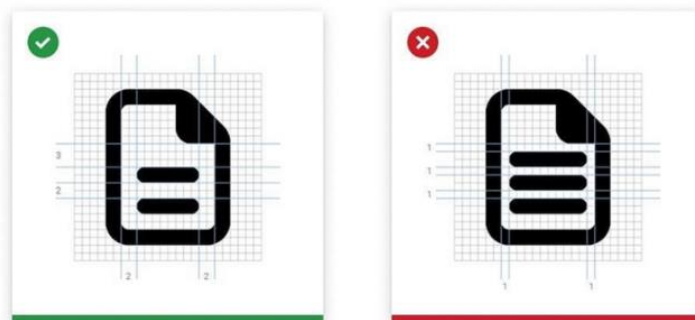
- Espacio, todas las formas que engloben el ícono deben tener su espacio para que puedan ser entendibles

Figura 17.15 Ejemplo de Espacio [Luis Peiret, 2020]



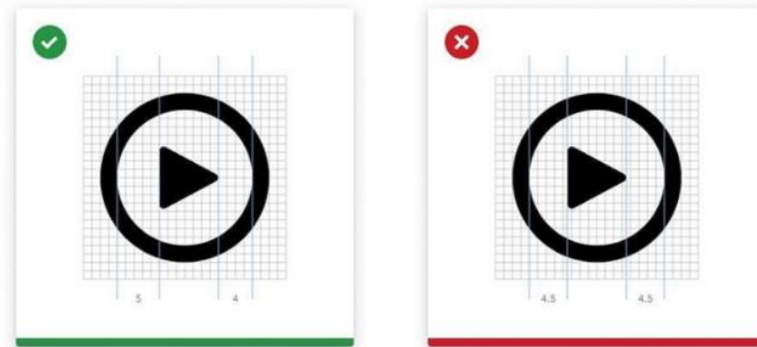
- Correcciones ópticas, es necesario asegurarse que los elementos visualmente se vean centrados, existen elementos que general cierto peso visual el cual, aunque se encuentren en el centro, su peso visual da la sensación de no estarlo, para lo cual es necesario una corrección manual.

Figura 18.16 Ejemplo de Iconos [Luis Peiret, 2020]



- Dimensiones, se recomienda delimitar márgenes y un espacio que los rodee para mantener un mismo aspecto en todos los íconos.

Figura 19.17 Ejemplo de Iconos [Luis Peiret, 2020]



Los pictogramas e íconos son indispensables a implementar en la señalética generada, ya que El Centro Cultural Municipal Bernardo Valdiviezo, es sede de actos culturales y turísticos, nacionales e internacionales, donde una parte considerable de visitantes, son extranjeros o nacionales no hispanohablantes, por cuestiones de legibilidad y poca factibilidad en función al espacio y tamaño de señalética no se podría implementar la traducción del texto, pero, la iconografía y pictogramas de la señalética se puede definir como un lenguaje universal, que facilite a los usuarios la localización dentro del establecimiento

2.2.2.3 Flechas en señalética

Las flechas son un elemento opcional dependiendo del tipo de señalética que se maneje, pero, son elementos que permiten al usuario decidir el camino a seguir, indica una ruta a un punto de interés, según el Instituto de Artes Visuales (2015), una buena práctica de diseño de señaléticas es agrupar por sectores las flechas que se dirigen a mismo sitio, y el texto e iconografía correspondiente a sus laterales, lo cual facilita el entendimiento de la señalética.

Figura 20.18 Ejemplo de Flechas [Instituto de Artes Visuales, 2015]



2.2.2.4 Código Cromático

En la señalización y señalética el color es un criterio fundamental, puesto que a través del mismo se puede transmitir información y crear sensaciones ópticas que permiten cumplir con el objetivo de un sistema de señalética. Aspectos que condicionan la trasmisión de información hacia los usuarios son: color, iluminación, elementos contiguos, materiales de los soportes y capacidad de visión por parte del usuario (Corbalan, 2017).

El Instituto de Artes Visuales (2015) afirma que para la implementación de señaléticas se seleccionará un número mínimo de colores cuya codificación nos permitirá diferenciar e identificar recorridos distintos, se debe tomar en cuenta connotaciones psicológicas que conlleva el color, capacidad informativa y su facilidad para ser recordado por el usuario, también, es importante reflejar la identidad corporativa de la institución, pero, adicional a esto se debería tomar en cuenta su asociación con significaciones concretas, una recomendación adicional es considerar el uso de colores saturados, ya que la finalidad de la señalética es conseguir la atención óptica por encima de otros elementos del entorno.

- **Psicología del color**

Según el concepto previamente establecido y con la premisa que el círculo cromático es muy amplio de analizar, se delimita la investigación de los colores de interés, partiendo de la imagen institucional en la cual existen dos colores en el imagotipo del Centro Cultural: el azul y blanco, y el entorno de las instalaciones, que en base a la observación se puede definir que cada espacio del Centro Cultural tiene colores predominantes en el Museo azul, el Teatro rojo y la Casona el naranja

La representación del color azul, depende bastante de tu tonalidad, contexto y ámbito en donde se utiliza, la representación psicológica dominante del azul es confianza y estabilidad, por su asociación con el cielo simboliza serenidad, estabilidad y paz, su interpretación contemporánea se asocia a la inteligencia, sabiduría y entendimiento según Chaves y Belluccia (2013), entre otros conceptos referenciados por el autor, los citados son los que se pueden atribuir a la existencia del azul en el imagotipo del Centro Cultural y Museo.

El color blanco tiene un componente psicológico que evoca simplicidad, limpieza y pureza, según Chaves y Belluccia (2013) bajo esta definición se puede establecer que la finalidad es transmitir la simplicidad y renovación, ya que por el contexto histórico de la marca, y la iconografía nos muestra su última remodelación, cambio de administración y adecuación de las nuevas instalaciones, las cuales aunque fueron remodeladas, no cambiaron su esencia cultural, histórica y artística.

El color rojo, Chaves y Belluccia (2013) establece que dentro de las percepciones sociales positivas de este color se lo asocia al calor, la pasión, la energía, es vinculado a la afectividad, amor, sensualidad, sexo, así como a la prosperidad, poder y por último a la vitalidad, dinamismo, felicidad y extraversión. También se ha observado que resulta un color activador para el ser humano y que ayuda a generar movimiento y actuar para conseguir las propias metas. Se relaciona también con el éxito, la independencia y

autonomía e incluso con la vida. Este color es uno de los que más evocan sensaciones e interpretaciones, y es entendible su implementación dentro del Teatro, ya que anímicamente ayuda a generar distintas sensaciones y emociones, las cuales se transmiten tanto al espectador como a la audiencia.

El color naranja, según Chaves y Belluccia (2013) se relaciona con rasgos de personalidad, actitudes, motivaciones y emociones. Principalmente denota alegría, el entusiasmo y lo divertido. También, se ha relacionado con lo exótico. Tiene relación con la sociabilidad, la originalidad, la extraversión, la actividad o el entusiasmo y la cercanía. Tomando en cuenta el uso social, de exposición e innovación que se presenta en la Casona Universitaria, el uso e implementación de este color es entendible e ideal para el uso de las instalaciones.

Analizando desde un punto psicológico, los colores implementados en cada espacio han sido especialmente pensados para cumplir una finalidad con el público, evocar ciertas emociones, y cumplen su rol como delimitador de espacios dentro de la institución, lo cual, según lo antes planteado, es necesario respetar la imagen institucional, así como el entorno de las instalaciones, llegando así a la conclusión que estos serán los colores de interés a implementar. Los cuales serán analizados y testeados, para verificar su factibilidad en la implementación.

Se puede concluir que la información recaudada tanto interna de la institución, como teórica en función al diseño, se complementan para la implementación adecuada de las señaléticas, permitiendo obtener un visión más amplia y objetiva de la investigación, sabiendo ampliar los campos de estudios posibles y así estructurar de mejor manera las posibles soluciones.

CAPÍTULO 2

2. TÉCNICAS Y MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Todos los métodos y técnicas aplicados en el presente proyecto están englobados dentro de la metodología Design Thinking y sus subprocesos.

2.1 Metodología Design Thinking

Según Dinngo (2022) lo define como un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como «Pensamiento de Diseño». El proceso que se compone de cinco etapas. Es un proceso iterativo, no es lineal, puesto que es un proceso que sirve para abordar retos complejos compuestos. La finalidad de implementar este método es darle solución de una forma vanguardista a la problemática del proyecto, analizar desde distintos aspectos y aplicar nuevas técnicas y métodos de investigación, que ayuden a la solución eficiente y efectiva de la problemática.

2.1.1 Empatía: El proceso mediante el cual según de Design Thinking se apoya en herramientas y técnicas que pueden usarse en una o más fases del proceso creativo. Ayudan a descubrir los insights o «hallazgos» necesarios para realizar con éxito el proyecto, ayudan a seguir un hilo conductor, y potencian la creatividad al mismo tiempo que el análisis. En el presente proyecto, con la finalidad de darle solución a la problemática, se intenta empatizar mediante distintas técnicas y adoptar el rol de usuario, entender cuales son sus inconvenientes y empezar a plantear posibles soluciones.

- **Insight descubierto** Dinngo (2022) afirma que este proceso es el inicial, el cual consiste en ponerse en el lugar del usuario y pasar personalmente por todos los pasos del disfrute de un producto o servicio, al vivir las mismas experiencias por la que pasan los usuarios potenciales para entender la realidad que les rodea. Esta herramienta se usa en las fases de Empatía y de Prototipado, para fomentar la sintonía con el usuario y entender la realidad existente.

- **Observación:** La participación del observador se perfila en respuesta a los objetivos del estudio y constituye un pilar metodológico fundamental para el desarrollo de la investigación (Orellana y Sánchez, 2006). En el presente estudio la exploración y observación dentro del Centro Cultural permitió evidenciar la problemática existente en cuanto a la falta de señalización en el Centro Cultural, analicé los recorridos por las instalaciones bajo el rol de usuario con un perspectiva investigativa y crítica permitiendo conceptualizar posibles soluciones a implementar para corregir la deficiencia de señalética en las instalaciones.

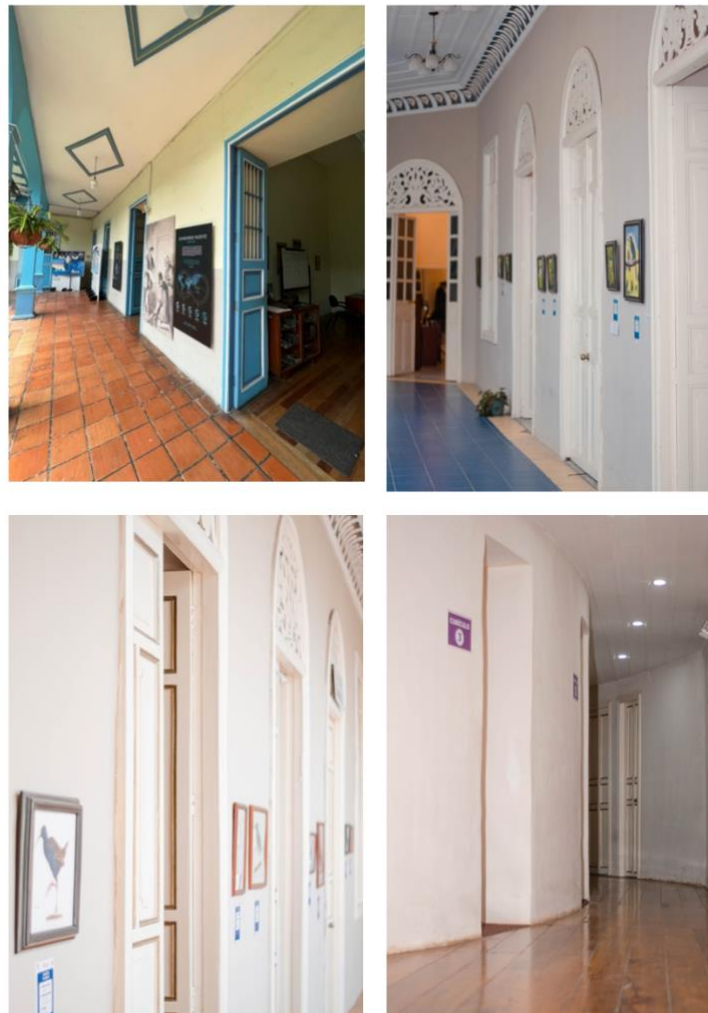


Figura 2.1. Fotografías propias de los distintos espacios del Centro Cultural Minicipal Bernardo Valdivieso.

- **Entrevista:** Es un método de investigación cualitativo, el cual nos permite conocer la opinión, actitud, sentimientos y representaciones de a quién va dirigida, según Abreu (2014). Con estos conceptos claros y el análisis de la problemática se entrevistó a Gabriel Villalta, Coordinadora del Centro Cultural Bernardo Valdiviezo, el tipo de entrevista no fue estructurada ya que permitió una mejor apertura y espontaneidad de parte de la entrevistada, se abarcó la problemática existente, en cuanto a la señalización de las institución, la cual nos permitió entender el origen de la misma, también, su apertura a la posible solución con la ejecución e implementación de las propuestas del presente proyecto.
- **Encuesta:** Es un método de investigación descriptivo el cual recopila información sobre un tema en específico, mediante un cuestionario previamente elaborado nos da como resultado datos cuantitativos, para interpretar y obtener información pertinente a un tema, ayudan a entender una problemática y plantear posibles soluciones desde distintas perspectivas dadas por la colectividad. La encuesta fue aplicada a 30 personas que han visitado el Centro Cultural Bernardo Valdiviezo, en su totalidad habitantes de la ciudad de Loja, comprendió tres preguntas de opción única, y dos de opción múltiple, abarcó la temática partiendo desde un plano general como la experiencia percibida en el Centro Cultural Bernardo Valdiviezo, su percepción con respecto a la integración del museo, teatro y casona universitaria, hasta varios puntos específicos que ratificó la problemática, como la falta de señalización en la institución que evita la poca capacidad de orientación, la falta de una imagen única que represente a sus tres áreas y la poca o nula señalización o indicaciones a la población que estos tres espacios están integrados y existe accesibilidad entre ellos.
- **Mapa de empatía** Método mediante el cual según Dinngo (2022) se obtiene información en complemento al método de la entrevista de carácter informal o encuesta enfocado a usuarios frecuentes, con la finalidad de saber lo que piensan y siente, lo que escucha de la institución, lo que él puede apreciar, y cuál es su reacción en función a la problemática actual.

2.1.2 Definición: El proceso que concluye Dinngo (2022) mediante el cual, debemos cribar la información recopilada durante la fase de Empatía y quedarnos con lo que realmente aporta valor y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador. En el presente proyecto esta etapa se podrá depurar la información obtenida en el punto anterior, deduciendo en base a los procedimientos que se detallan a continuación:

- **Investigación Bibliográfica:** Es una técnica de recolección de información documental, cuya finalidad es recaudar información del espacio físico donde vamos a trabajar y la parte teórica necesaria para solucionar una problemática, establece Abreu (2014). En base a la problemática y conocimientos previos se estableció un temario a investigar, que analiza desde los espacios físicos del establecimiento, la imagen institucional y teoría pertinente en cuanto a la señalización que generó una conceptualización idónea para la posible solución a la problemática
- **Mapas Mentales:** Abstracción mínima de un tema específico, el cual sirve para simplificar conceptos, títulos y clasificaciones (Abreu, 2014). Obtenidos a partir de la investigación bibliográfica, permite una mejor accesibilidad al resumen de la información.
- **Stakeholders** permite reconocer el grupo de interés que puede afectar o ser afectado por la organización. (Terzolo, 2014). Fue el resultado de los análisis previos, ya que, gracias a la comprensión del funcionamiento y estado actual del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, se pudo obtener, los grupos involucrados e interesados en el correcto funcionamiento de la institución
- **Moodboard**, según Dinngo (2022), “El moodboard es una herramienta visual que consiste en la selección de imágenes, fotografías, materiales, etc., que puedan expresar conceptos relacionados con la posible solución y que sean complicados de expresar con palabras. En español se traduce como «tablero de inspiración». Hacer un moodboard ayuda a la percepción más certera de ambientes, estilos, valores, estética... por los distintos componentes del equipo. Es una gran ayuda visual a la hora de hacer diseños de moda, de interiores, gráfico, etc. y también para pensar servicios o experiencias de usuario. Puede hacerse de forma tanto online como analógica.”, por lo cual se

podría definir que: es método mediante el cual se analizó de manera etnográfica en base a la observación, la problemática, situaciones que derivan de la misma y consecuencias, que describieron de manera sistemática y gráfica, el comportamiento del usuario bajo estas circunstancias, se establecieron, tres escenarios como visitante, turista extranjero y participante de las exposiciones y eventos, los cuales están enlazados a los tres espacios del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, donde describe la problemática de la poca señalización en el establecimiento.

- **Coolboard** Es similar a moodboard, pero su diferencia radica en el enfoque de los gráficos y análisis que se genera a través de él, el coolboard se enfoca a inspirarse en posibles soluciones gráficas y estéticas, según Dinngo (2022), en el presente proyecto se implementó con la finalidad de permitir analizar las posibles soluciones gráficas y estilos de señalética a manejar, en base a la inspiración de otros Centros Culturales, cuya arquitectura y enfoque sea similar, como punto de inspiración se tomaron tres escenarios, el diseño y finalidad, materiales de construcción y factibilidad y Centros Culturales similares con su señalización.
- **PEST** es una herramienta que sirve para comprender desde una vista general los factores externos que posee la organización, en contexto a lo que está pasando en el exterior desde la taxonomía del medio ambiente: Económico, Político, Social y Tecnológico. (Morrison, 2012). En este apartado se analizó en base a la investigación bibliográfica, observación y entrevista la situación actual bajo los cuatro parámetros antes mencionados, donde, la institución cuenta con el apoyo Municipal de la ciudad de Loja, aunque se ha visto afectada estos últimos años por el “COVID”, el cambio de administración, entre otros factores, es una institución que la población percibe como emblemática de la ciudad, su infraestructura con valor histórico, la remodelación actual, eventos como el festival de “Artes Vivas”, conciertos de orquestas locales, danza, obras teatrales, sus exposiciones constantes, etc., incentiva a la

población a visitarla periódicamente y considerarla una de las instituciones emblema de la ciudad.

- **FODA** es una herramienta que sirve de ayuda al análisis sistemático del entorno interno y externo de una organización, es decir la identificación de fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que influyen en la organización. (J. Technol. Manag. Innov., 2015). De igual manera que el análisis PEST se tomó en cuenta la observación, la investigación bibliográfica, entrevistas y encuestas realizadas, este tipo de análisis nos ayudó a entender de mejor manera la importancia de la institución para la ciudad de Loja, su turismo, el valor histórico que representa, su ubicación privilegiada, y sus instalaciones multidisciplinarias que comparten un mismo público objetivo, dentro de sus debilidades se encontró, la falta de consolidación de su imagen institucional, la cual, en parte se puede solucionar con la implementación de señalética apropiada y unificada, que dé una fácil accesibilidad de los trabajadores, expositores y visitantes, la cual refuerce la imagen institucional del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso.
- **El Point of View**, o en español punto de vista, Fernández (2019) establece que “es una definición del problema significativa y procesable que nos permitirá en la fase de ideación generar ideas de manera orientada a los objetivos que pretendemos alcanzar. Con el PdV culminamos la fase de definición. El PdV combina la información obtenida y el conocimiento sobre las personas y sus necesidades que hemos obtenido durante la fase de empatía.” es otra herramienta que me sirvió para encontrar las necesidades de los usuarios en base al recorrido que mantienen o tuvieron en algún momento al ingresar al Centro cultural, lo que permite desarrollar insight orientados a los objetivos del proyecto, de tal forma que aporte a la fase de ideación a la solución, obteniendo resultados positivos.

2.1.3 Ideación: Tiene como objetivo la generación de un sinnúmero de opciones. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de

valor. A veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias, Dinngo (2022). En este proceso, el proyecto ya contiene la suficiente información necesaria y análisis, para iniciar a generar las primeras ideas estructuradas, se analiza todas las posibles soluciones a la problemática y se descarta ideas no funcionales estéticamente o poco factibles.

- **Bocetaje:** Ordozgoiti y Pérez (2003) definieron al bocetaje como el proceso de dibujo, donde el diseñador expresa y plasma las ideas, aprecias la funcionalidad, y define un modelo que posteriormente se digitalizará. El bocetaje en el presente proyecto ayudó a descartar varias ideas, plasmar nuevas y obtener los mejores resultados, con un diseño estructurado y planeado

2.1.4 Prototipado: En esta etapa se construye prototipos en este caso se mostrará ejemplares digitales de las ideas para la señalética de Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, la que ayude a visualizar las posibles soluciones. Además, pone de manifiesto elementos que debemos mejorar, refinar o cambiar antes de llegar al resultado final, Dinngo (2022). En esta etapa ya se empiezan a elaborar los artes digitalmente, se definen colores, tipografía, y elementos que conformarán la señalética.

2.1.5 Testeo: Finalmente se validará los ejemplos de la ideación de la señalética para el Centro Cultural, con los usuarios implicados en la solución que se esté desarrollando. Esta fase es crucial, y ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias... Durante esta fase se evolucionará la idea hasta convertirla en la solución se planteó buscar.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

3.1 Resultados: Design Thinking

3.1.1 Empatía

- **Insight descubierto** “Los usuarios buscan mejorar la experiencia y orientarse en el recorrido del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso.”

- **Entrevista:**

La entrevista se realizó a Gabriel Villalta, Administrador del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, el tipo de entrevista no fue estructurada, pero se trató problemas puntuales respecto a la presente investigación, brindo información general de la institución, la pregunta que nos ayuda a entender el estado actual de la señalización del Centro Cultural fue la siguiente:

¿Por qué el Centro Cultural Bernardo Valdivieso no posee una adecuada señalización?

“Existen dos problemas fundamentales, la administración interna del museo, siempre han sido manejado de manera independiente del teatro y casona, ya que pertenecían a instituciones independientes, la Universidad Nacional de Loja y el Municipio de Loja, estamos trabajando para unificar la imagen y modernizar los espacios que no se pudieron remodelar... El otro problema importante es la burocracia con la que se maneja todos los procesos adquisitivos y de gestión, la imagen del logotipo tardo un año en ser aprobada por la alcaldía”

- **Encuesta:** Las encuestas realizadas fueron enfocadas a personas que han visitado el Centro Cultural Bernardo Valdivieso, en las que dieron respuesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Sabía que el Museo de la Música Salvador Zaragocin Tapia, Teatro Universitario Bolívar o Casona Universitaria pertenece al Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso?

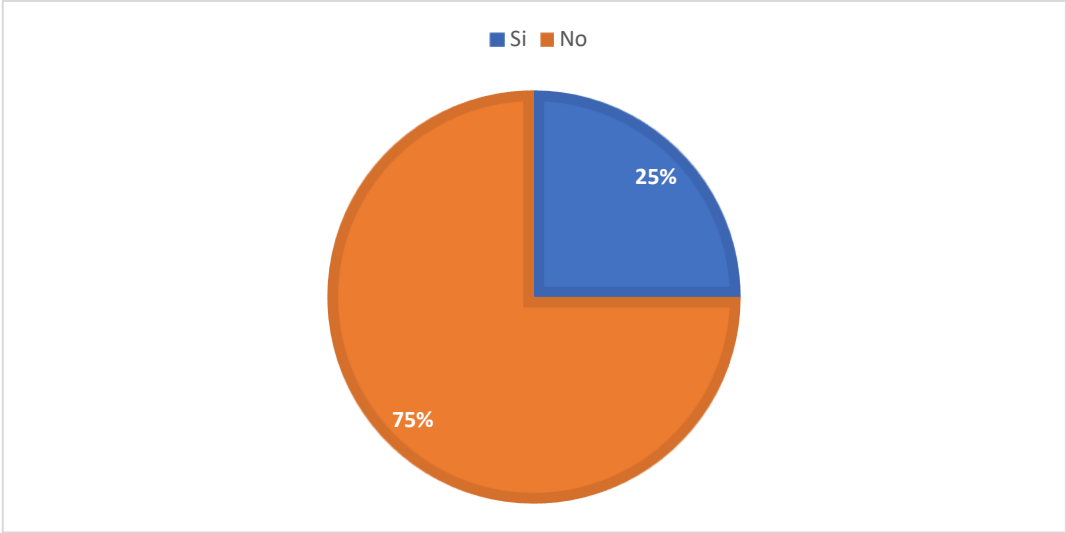


Figura 3.1. Resultados encuesta, pregunta número 1.

Como podemos observar en la figura 3.1, la población en general que ha visitado el Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, sabía que está conformado por el Museo de la Música Salvador Zaragocin Tapia, Teatro Universitario Bolívar o Casona Universitaria, pero aun que los datos tienen una mayoría, existe un porcentaje importante que, aunque conozca las instalaciones, no sabían de la relación entre estos establecimientos.

2. ¿Cree que la imagen institucional del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, se encuentra bien posicionada a nivel local?

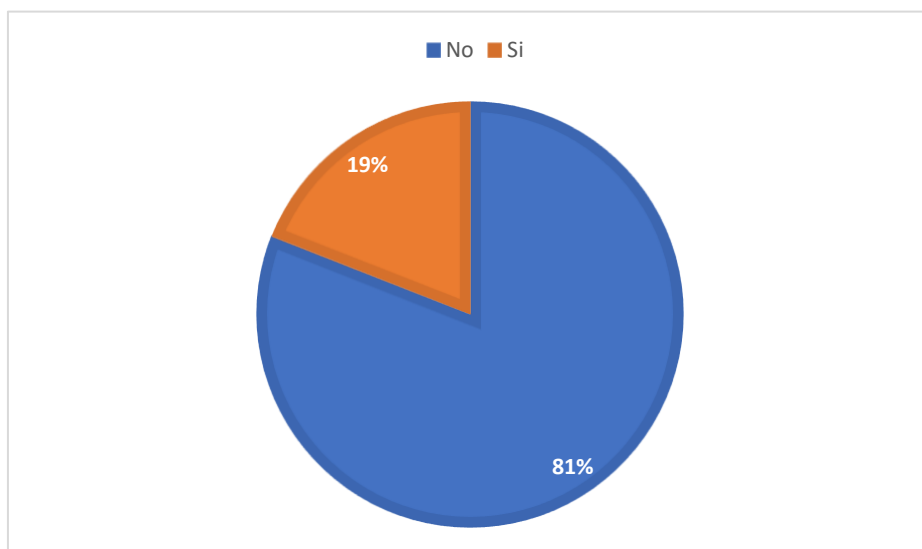


Figura 3.2. Resultados encuesta, pregunta número 2.

Como podemos observar la figura 3.2, la población en general que ha visitado el Centro Cultural Municipal Bernardo Valdiviezo, cree que la imagen institucional no está bien posicionada, esto se puede atribuir a varios factores, una de ellas se debe a que no se ve reflejado o expuesto como parte del proceso de difusión, y creen que hace falta de promoción del Centro Cultural, y por el manejo de distintas líneas gráficas que emplean en sus distintos artes publicitarios.

3. ¿Como valoraría la señalización interna del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdiviezo?

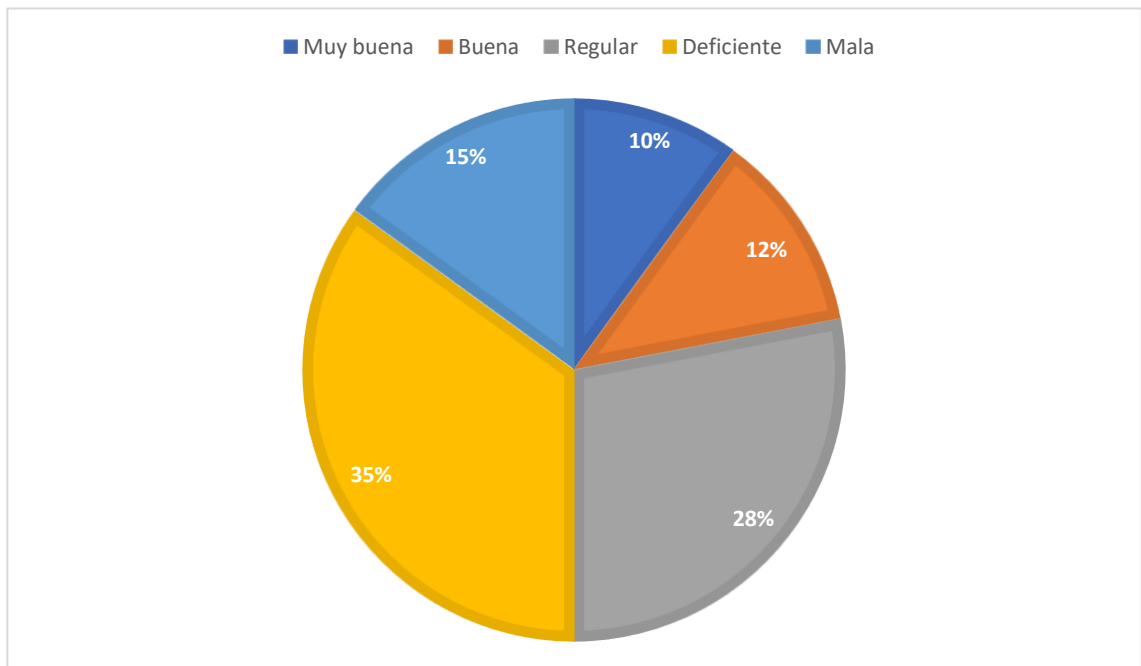


Figura 3.3. Resultados encuesta, pregunta número 3.

Como indica la figura 3.3, la percepción que tiene el público en general de la señalización interna del Centro Cultural, en su mayoría la define como Deficiente y Regular, la cual, nos da una pauta de la poca señalización percibida dentro de las instalaciones.

4. Cuándo visitó las instalaciones del Centro Cultural Municipal Bernardo Valdiviezo, ¿pudo desplazarse y llegar al sitio que quería dirigirse, ya sea salas de exposiciones, teatros, palcos, baños, salas de funciones, oficinas administrativas, etc.

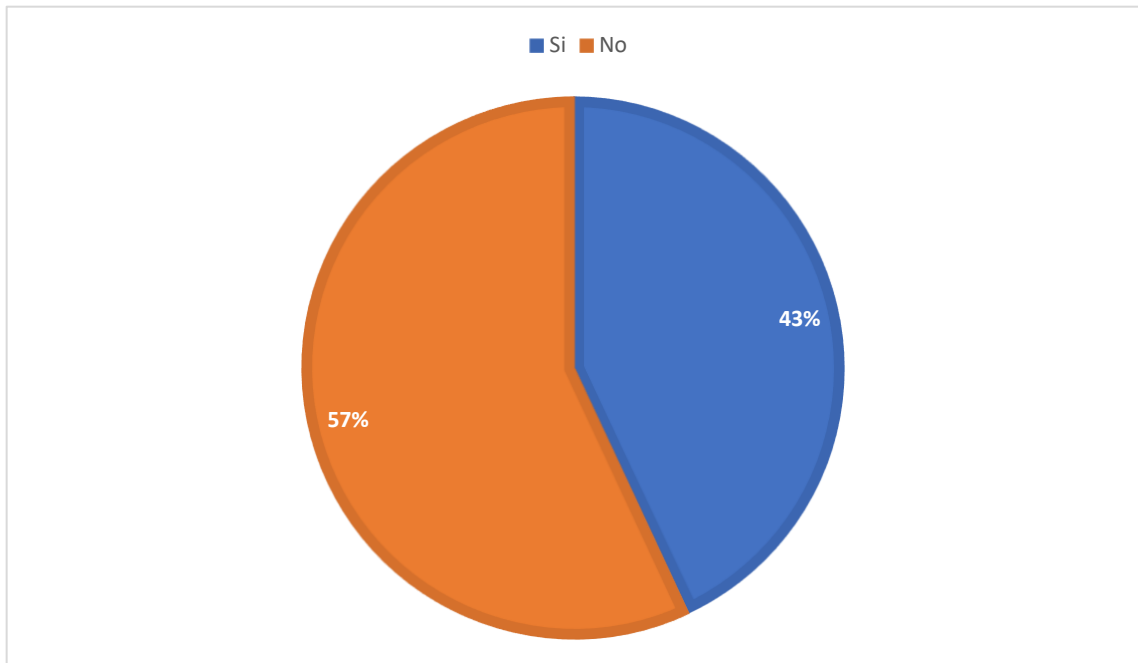


Figura 3.4. Resultados encuesta, pregunta número 4.

Como se puede observar en la figura 3.4, una mayoría ha tenido inconvenientes en cuanto a la ubicación dentro del centro cultural, y esto se debe en su mayoría a la falta de una adecuada señalización que permita al usuario desplazarse con facilidad.

- **Mapa de empatía:** A partir de las entrevistas realizadas alrededor de 15 personas mayores de edad, que conocen el Centro Cultural se presenta el siguiente mapa de empatía, con la finalidad de entender y analizar como los usuarios perciben este establecimiento, y de tal forma considerarlo a la resolución de la problemática existente, dando como resultado puntos positivos en cuanto a la reconstrucción de los espacios, y así mismo se obtuvo puntos negativos en cuanto a la falta de orientación dentro de las áreas.



Figura 3.5. Mapa de empatía [Elaboración propia]

3.1.2 Definición:

- **Mapas Mentales:** Se elaboró un mapa mental tomando en cuenta la entrevista realizada al administrador Gabriel Villalta, información útil para definir puntos claves y evidentes para el análisis de la problemática, así como se observa en la Figura 3.6.:



Figura 3.6. Mapa Mental [Elaboración propia]

- **Stakeholders:** Mediante la entrevista al administrador y a la información recopilada, se dio como resultado la Tabla 3.1, en la que se presenta el grupo objetivo, tanto la parte interesada interna como externa, la misma que ayudará a conocer los involucrados en el presente proyecto.

Parte interesada interna	STAKEHOLDERS	Parte interesada externa
Centro cultural Bernardo Valdivieso		Artistas locales y extranjeros
Municipio de Loja		Usuarios locales y extranjeros
Personal administrativo		Colaboradores
Trabajadores		Medios de comunicación

Tabla 3.1. Stakeholders [Elaboración propia]

- **Moodboard**, Como resultado de este análisis se obtuvo la Figura 3.7 y la Tabla 3.2, mismos que sirven como referencia para encaminar la solución a la problemática planteada bajo la perspectiva de un usuario.



Figura 3.7. Moodboard [Elaboración propia]

Variable	Dimensión / Subdimensiones / Indicadores	Observaciones
Escenario 1		
Actividades como visitante	Poca señalización	Desorientación y difícil acceso a distintos espacios de exposición, administrativos o baños
	Múltiples espacios	Acceso accidental a espacios no permitidos o perdida en las instalaciones
	Accesibilidad	Permite el ingreso y salida a otros ambientes del Centro Cultural, causa perdida o desorientación
	Distinta línea gráfica y materiales de señalización	Da la sensación de desorden y descuido de las instalaciones
	Puestos o asientos	La falta de señalización no permite el flujo rápido de usuarios en eventos con asientos reservados
Escenario 2		
Actividades como turista o no hispanohablante	Poca señalización	Desorientación y difícil acceso a distintos espacios de exposición, administrativos o baños
	Múltiples espacios	Acceso accidental a espacios no permitidos o perdida en las instalaciones
	Sin iconografía	Desorientación y difícil acceso a distintos espacios de exposición, administrativos o baños
Escenario 3		
Actividades como expositor	Ambiente laborarla	No permite el fácil acceso de los artistas con el plantel administrativo
	Accesibilidad	No permite el fácil ingreso de los artistas a espacios reservados para ellos como camerino, bodegas, escenario

Tabla 3.2. Escenarios, Moodboard [Elaboración propia]

- **Coolboard:** Como resultado de este análisis y observación se obtuvo la Figura 3.8 y la Tabla 3.3, de igual manera sirvieron de referencia e inspiración en la generación de ideas para la propuesta a la solución gráfica de la señalética:



Figura 3.8. Coolboard [Elaboración propia]

Variable	Dimensión / Subdimensiones / Indicadores	Observaciones
Escenario 1		
Señalización moderna en construcciones antiguas	Materiales	Intentan mantener un equilibrio entre materiales antiguos como la madera o metal, y modernos como alucubond o acrílico.
	Iluminación	En caso de tener iluminación, poseen colores cálidos.
	Estilo de diseño gráfico	La tipografía y simbología es minimalista.
	Estilo de diseño industrial	Su mayor atractivo es la construcción y forma de materiales.
Escenario 2		
El diseño y finalidad	Tipografía	La tipografía es legible y acorde a la línea gráfica.

	Iconografía	Es minimalista y precisa, intenta llevar relación con la imagen institucional.
	Ubicación	Resalta de la pared, ya sea paralelo a la pared o perpendicularmente.
Escenario 3		
Materiales de construcción	Factibilidad	La propuesta debe ser distinta, pero, factible en cuanto a la tecnología y materiales disponibles.

Tabla 3.3. Escenarios, Coolboard [Elaboración propia]

- **PEST:** Mediante su desarrollo se pudo conocer los distintos factores externos que influyen en la problemática del proyecto, como se muestra en la siguiente tabla de análisis (Tabla 3.4):

•

<p>Factores Políticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apoyo y difusión para el Festival de Artes Vivas por parte del Ministerio de Cultura y Patrimonio. • Regirse bajo los lineamientos de la parte administrativa del Centro cultural, en este caso el Municipio de Loja. • COE Nacional emitió disposiciones sobre la reapertura de teatros y centros culturales respetando el 50% de aforo dentro los espacios que cuenta los mismos. • 	<p>Factores económicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desde el 2014 el Municipio de Loja administra y destina un presupuesto para el centro cultural, rehabilitando varios espacios que cuenta esta infraestructura emblemática de la ciudad de Loja. • El IV Festival Internacional de Artes Vivas también contempla la Historia Cultural en el casco central de la urbe con el propósito de activar la apropiación del espacio público por parte de la ciudadanía del 17 al 28 de noviembre 2021.
<p>Factores Sociales y culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Complementar la señalética con iluminación inteligente. De igual forma que la propuesta sea aplicable a plataformas digitales. • El taller video mapping dirigido a jóvenes mayores de 18 años del sexto Festival 	<p>Factores Tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mejor experiencia del usuario al hacer uso de los espacios culturales. • El Centro cultural es una infraestructura representativa en el Festival de Artes vivas.

<p>Internacional de Artes Vivas, se desarrollará en el Centro Cultural Bernardo Valdivieso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Museo de la Música Salvador Zaragocín Tapia da apertura a conocer la historia de la música lojana los fines de semana, en horarios de 09h00 a 13h00. 	<ul style="list-style-type: none"> • Destacar los detalles arquitectónicos y centenarios del interior del Centro Cultural. • El teatro universitario Bolívar perteneciente al Centro Cultural Bernardo Valdivieso cuenta con tecnología de vanguardia que permite proyectar espectáculos de calidad.
---	--

Tabla 3.4. Análisis PEST [Elaboración propia]

- **FODA:** Al realizar el análisis FODA permitió estar al tanto de los factores internos y externos que posee el Centro Cultural, para con ello tener claro el camino a la solución, detallada en la Tabla 3.5.

<p>FORTALEZAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad técnica para elaborar una propuesta de solución acorde a los requerimientos del cliente. • El centro cultural Bernardo Valdivieso cuenta con espacios reconstruidos que se posiciona como atractivo turístico cultural dentro del centro histórico de Loja. • Infraestructura donde se desarrolla cada año el Festival de las Artes Vivas. • Lugar que acoge a gran cantidad de espectadores locales y extranjeros. 	<p>OPORTUNIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propuesta fresca e innovadora para el Centro Cultural representativo en el Festival de Artes Vivas. • Aportar a la comunicación visual de la marca presente del Centro Cultural. • Aumentar el valor cultural del Centro con el propósito de atraer el turismo local y extranjero.
--	---

<p>AMENAZAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debido a conflictos pendientes respecto a la administración del centro cultural, la propuesta puede quedar descartada y se tome otras prioridades en el diseño. • Ciudades cercanas con mejores adaptaciones de señalética dentro de espacios culturales. • Poco presupuesto para el Centro Cultural, ya que pertenece al Municipio de Loja. 	<p>DEBILIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parametrizar la señalética y aportar a una imagen limpia del Centro Cultural. • Confusión en las entradas de las distintas áreas que posee el Centro Cultural. • Poco posicionamiento de la marca dentro del centro cultural. • Dificultad para orientarse dentro de los espacios del Centro Cultural.
--	--

Tabla 3.5. Análisis FODA [Elaboración propia]

- **El Point of View:** Se indica desde el punto de vista de un usuario, tomando en cuenta la experiencia de cada persona, en este caso mediante entrevistas se da como resultado el cuadro POV, tal como se detalla en la Figura 3.9:

Persona	+	Necesidad	+	Percepción / Insight
Turista local o extranjera	Necesita/on	Ubicarse de manera rápida y cómodo por los distintos espacios que cuenta el Centro Cultural Bernardo Valdivieso.	porque	Quiere tener una buena experiencia sin perderse y tomarse el tiempo dentro del establecimiento.
Personal interno (administrativo, seguridad, limpieza)		Tener referencia o signos que le permitan identificar las áreas que cuenta el Centro.		Puede orientarse y dirigirse a tiempo a los espacios destinados para cumplir su labor.
Personas externas		Asociar los espacios que cuenta el Centro Cultural Bernardo Valdivieso.		Piensan que son espacios diferentes dentro de esta gran infraestructura.
Docente/Diseñador		Señalizar correctamente los espacios para armonía y orientación dentro del lugar.		Permite percibir una buena administración y reconocimiento del mismo.

Figura 3.9. Point of View [Elaboración propia]

3.1.3 Ideación:

3.1.3.1 Bocetaje: Dentro de ello se hicieron varios bocetos, así como podemos observar en la Figura 3.10, se muestra la parte estructural de la señalética, es decir se hizo bocetos a lápiz sobre papel, indicando formas y diseños para encontrar una señalética apropiada, inspirados en el Coolboard anteriormente mostrado, trazos que se mantengan equilibrados para su infraestructura, y que se conecte lo ambiguo de la arquitectura con lo contemporáneo a lo reestructurado del Centro Cultural, también se pretende que la señalética tome una forma de estilo banderín acompañado de un totém vertical para cada entrada y se complementen entre sí, así mismo los materiales escritos en los bocetos son ejemplos como: madera, acrílico, vinil de color y esmerilado.

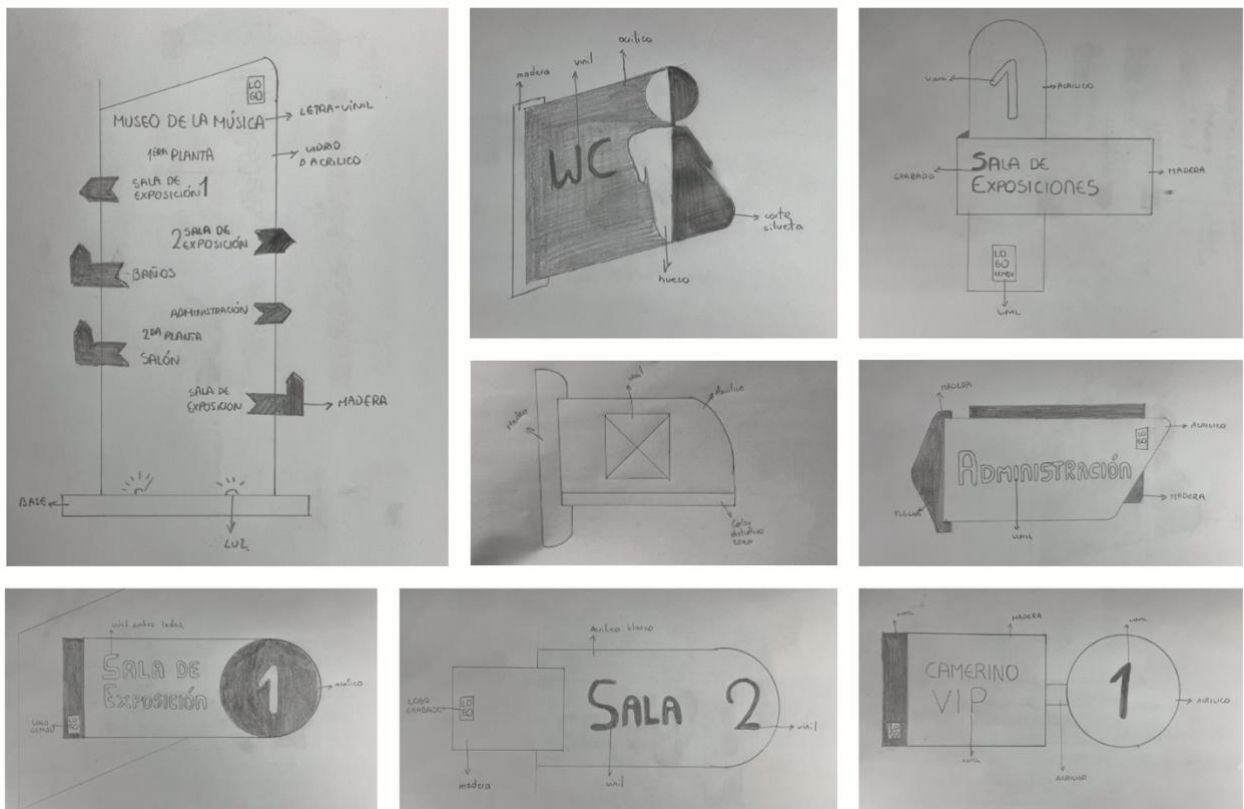


Figura 3.10. Bocetos, estructura señalética [Imagen propia]

Además, también se realizó bocetos para el sistema pictográfico que se incluirá en la señalética, mismo que se observa en la Figura 3.11, donde se realizó trazos sobre hojas de papel milimetrado, con la intención de generar pictogramas simétricos y que se proporcionen a una mismo ancho y altura, así con base al listado de los espacios que cuenta cada área, se hizo bocetos acorde a los nombres como son: la administración, palcos, salas de exposición, baños, camerinos, taquilla, escenario, etc, y que durante su desarrollo se fueron agregando más pictogramas necesarios y pertinentes para la identificación de cada espacio que cuenta el Centro Cultural, en cada hoja se muestra varios bocetos para cada uno, tratando de tener variedad para la elección, comparación y validación.

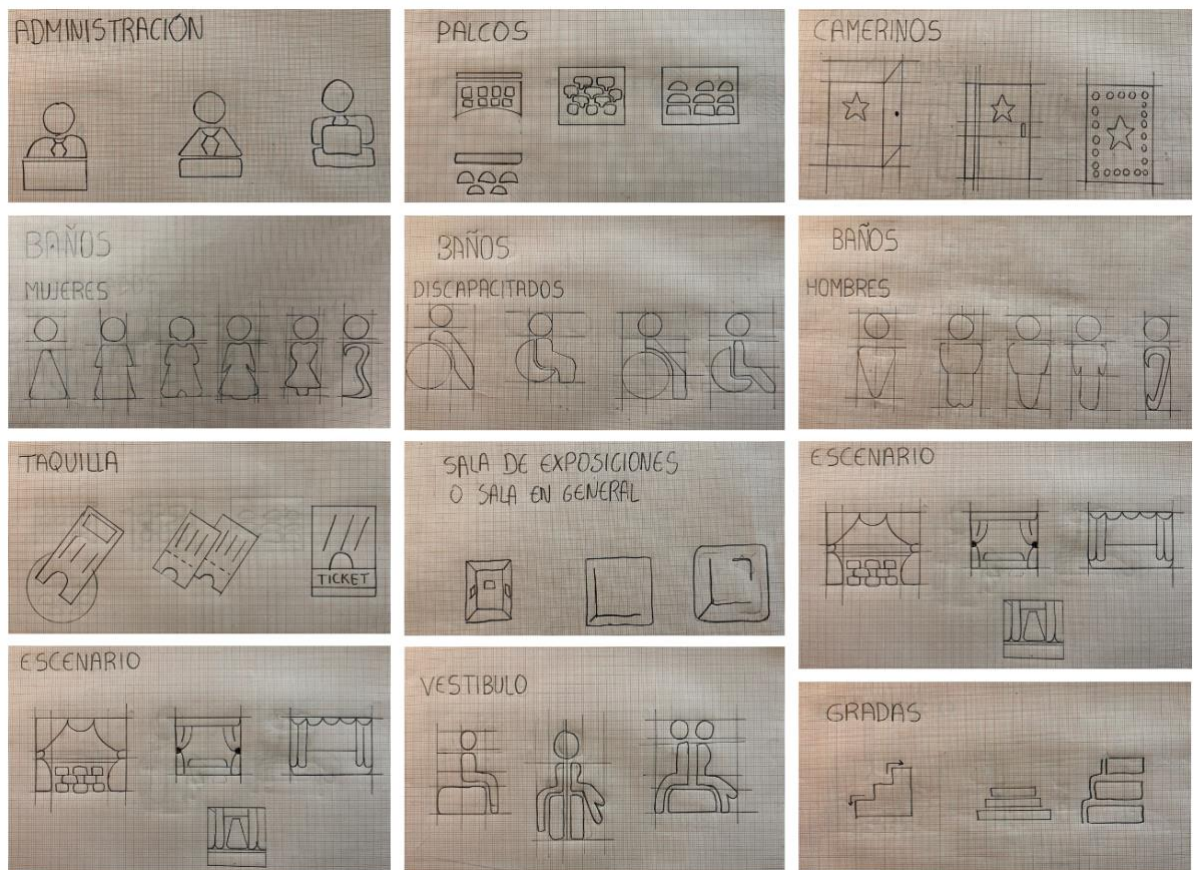


Figura 3.11. Bocetos, pictogramas [Imagen propia]

3.1.4 Prototipado: Para esta parte se muestra el resultado final, en base a los bocetos anteriores, teniendo en cuenta que previo a esto se realizó una validación con usuarios y profesionales, logrando diseñar y digitalizar la mejor versión de cada uno de los pictogramas para el Centro Cultural, en la que se mantiene una retícula para su elaboración, tal como se observa en la Figura 3.12.

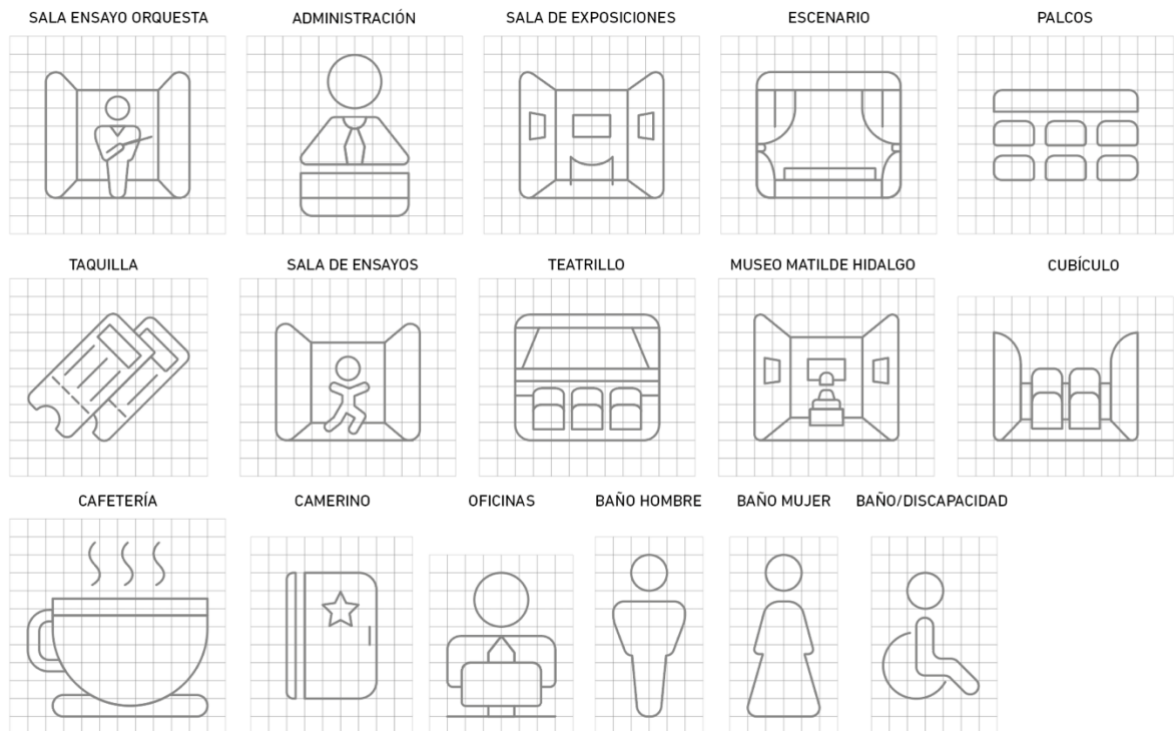


Figura 3.12. Pictogramas Vectorizados [Imagen propia]

Aquí se muestra la digitalización de la señalética orientativa general de cada espacio, la misma que se ha designado un color por cada lugar, para el Museo de la Música, Casona Universitaria y Teatro Bolívar, esto se baso en basa a la observación y psicología del color, ya que como se menciono en el marco teórico, la psicología del color también se la toma en cuenta en base a los espacios.

La tipografía utilizada para este tipo de señalética, se aplico acorde al mismo tipo de letra que ocupa el logotipo de la institución, en este caso es la familia tipografica: Montserrat.

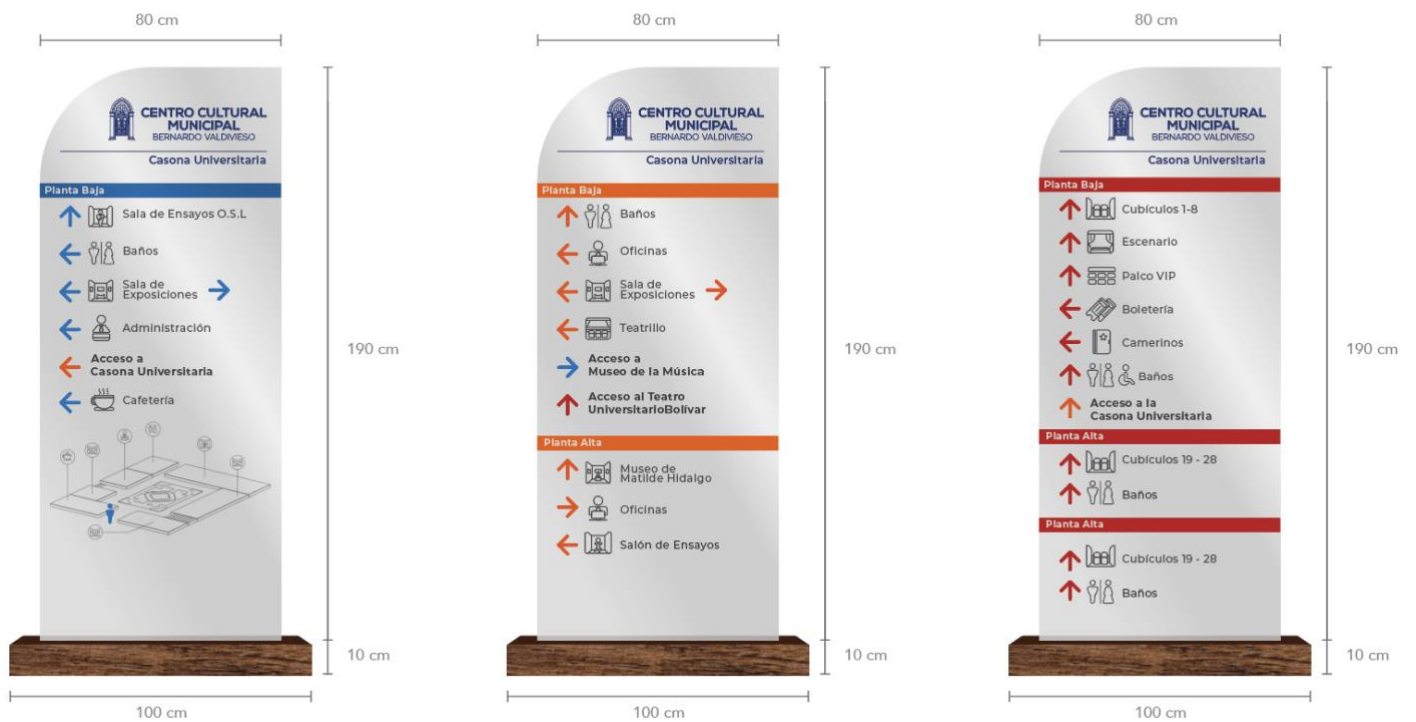


Figura 3.13. Totéms [Imagen propia]

De igual forma se muestra ya una señalética estandarizada para cada espacio para la distinción orientación de los mismo, de tal forma que se guíen con base a los pictogramas realizados, es importante mencionar que el prototipo digital se lo quiere colocar como señalética de tipo banderín, para que el usuario pueda verlo de frente al recorrer los pasillos de cada área, también es importante que el material que se prevé o recomienda, es hacer la estructura con madera y acrílico, para justificarlo, la percepción que pretende es que la señalética no tome tanto

protagonismo, el acrílico al ser translucido permitirá ver de cierta forma la infraestructura del lugar.



Figura 3.14. Señalética interior, estilo banderín [Elaboración propia]

Mencionado lo anterior, se presentala mockups de un Manual de señalética para el Centro Cultural Municipal Bernardo Valdivieso, donde se detalla las normas generales, señalética interior y materiales. El mismo que servirá de guía para su aplicación, en caso de implementarse.



Figura 3.15. Portada, Manual de Señalética [Elaboración propia]



Figura 3.16. Índice general, Manual de Señalética [Elaboración propia]



Figura 3.17. Página interior, Manual de Señalética [Elaboración propia]

3.1.5 Testeo:

La propuesta gráfica indicada anteriormente fue evaluada, analizada y rectificada en cuento a las entrevistas con usuarios que han dicho conocer el lugar, obteniendo resultados favorables, en la que primero se preguntó sobre los iconos y su interpretación en cuento su criterio, de las 15 personas consultadas en un rango de edad de 18 a 50 años de edad, al mostrarles los pictogramas realizados en digital identificó en su mayoría todos los iconos presentados, hecho esto se mejoró y adecuado para una mejor identificación y orientación. Además, se preguntó, que ponderación del 1 al 10 daría a mi propuesta gráfica de señalética, y que como lo califican estéticamente para el lugar; del total de entrevistados, dieron una ponderación de 9 y 10, y en retroalimentación señaló que es: bonita, elegante, adecuada, moderna, funcional. Tal como se observa en la Figura 3.17, donde se evidencia las entrevistas realizadas.



Figura 3.18. Entrevistas, usuarios externos [Fotografías propias]

Y así mismo se hizo una entrevista virtual con profesionales del área en Diseño Gráfico, se realizó a 3 profesores del Instituto Superior Daniel Alvaréz Burneo que se encuentra en la ciudad de Loja, en este caso al Lic. Diego Feijoo, Lic. María Guamán y Lic. Paulina Cabrera, con la finalidad de obtener una retroalimentación en base a la propuesta de los pictogramas y señalética, una vez que se desarrollo la entrevista que tuvo alrededor de una hora, tuve aporte y sugerencias positivas para mejora de la propuesta, y una buena expectativa del proyecto.



Figura 3.19. Entrevista vía Zoom, profesores en el área de Diseño Gráfico
[Imagen propia]

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

El presente proyecto analizo las falencias en cuanto a señalización del Centro Cultural, pudiendo así observar la ausencia casi completa de estos elementos, los cuales, mediante la investigación y análisis, se pudo concluir que la implementación de la misma, es de gran impacto e importancia sobre todo para sectores públicos con gran afluencia de personas, ya que ayuda a establecer una mejor imagen institucional, la cual debe representarla y definir los distintos espacios, de tal forma que permite una mejor circulación y orientación de sus visitantes.

En base a la teoría estudiada se estableció que la observación de las instalaciones, el análisis basado en la experimentación, el montaje fotográfico y prototipado, que el tipo de la señalética más optima a implementar se debe basar principalmente en iconografía y pictogramas, los cuales brindan mayor información, de forma más eficiente, generando así una mejor accesibilidad a los distintos espacios.

El diseño de la señalética fue planificado e implementado bajo el método Design Thinking, el cual dio paso a una forma eficiente y funcional de llevar el proyecto, el mismo que brindó un análisis detallado del proceso de creación, dando como resultado un diseño amigable, comprensible, funcional, no invasivo visualmente y sobre todo con resultados testeados que dan fiabilidad al presente proyecto.

4.2 Recomendaciones

El correcto planteamiento del tema, problemática, justificación y objetivos al iniciar el proyecto, dan una pauta importante sobre el enfoque de la investigación, marcan una guía permanente la cual se recomienda debe ser considerada, para así evitar desviar la investigación, abstrayendo los conceptos fundamentales necesarios que ayudaron a resolver la problemática inicial.

Para proyectos futuros y similares se recomienda la observación detallada del establecimiento, diálogos previos con funcionarios encargados e investigación de los antecedentes de la institución, ya que mucha información pertinente a los establecimientos solo se encuentra directamente en los archivos institucionales, para lo cual se necesitará ayuda interna que nos facilite el acceso a la información detallada, también facilitará la toma de fotografías en lugares restringidos al público y una retroalimentación constante en cuanto a ideas, planteamientos y necesidades.

El Design Thinking, es un método que está en constante crecimiento, y actualización de cada fase y sus métodos internos, para lo cual, en proyectos futuros se recomienda hacer un análisis de las tendencias de este método, y quedará a criterio del investigador aplicar los que mejor se ajusten a la solución de la problemática.

BIBLIOGRAFÍA

- Anónimo (2016). Teatro Bolivar-Lona. Accedido el 26 de noviembre, 2021, desde <https://www.goraymi.com/es-ec/loja/loja/teatros/teatro-bolivar-loja-a5bc53101>
- Calderón, B. N. (2013). *Guía para Diseñar un Marca*. Bogota : Claudia Lorena Gonzáles Gonáales .
- Collaboration, N. R. (08 de Mayo de 2016). *eLifeScience*. Obtenido de <https://elifesciences.org/articles/13410#s1>
- Costa, J. (1989). *Señalética*. Barcelona: CEAC.
- Costa, J. (2008). *Diseñar para los ojos*. Tiana, Barcelona: Costa Punto Com.
- Corbalan, F. (2017). *Diseño de un sistema señalético para el Palacio de Tribunales de Santiago del Estero* (Bachelor's thesis).
- Diaz, Y. (2018). Centro Municipal Bernardo Valdivieso, ícono que aguarda la cultura lojana. Accedido el 25 de noviembre, 2021, desde <https://www.loja.gob.ec/noticia/2018-06/centro-municipal-bernardo-valdivieso-icono-que-aguarda-la-cultura-lojana>
- Diaz, Y. (2015). Municipio apresura restauración del Teatro Bolívar y Casona Universitaria. Accedido el 26 de noviembre, 2021, desde <https://www.loja.gob.ec/noticia/2015-03/municipio-apresura-restauracion-del-teatro-bolivar-y-casona-universitaria>
- Granda, F. (2020). Museo de la música orgullo lojano. Accedido el 25 de noviembre, 2021, desde <https://blog.primerreporte.com/2020/12/22/museo-de-la-musica-orgullo-lojano/>
- *Identidad Corporativa, Un libro para aprender los conceptos fundamentales de la identidad Corporativa*. (2015). Alava: Instituto de Artes Visuales.
- Morrison, M. (2012). History of PEST analysis. Recuperado de <http://rapidbi.com/the-pestle-analysis-tool/>
- Norberto Chaves, Raúl Belluccia. (2013). *La Marca Corporativa: Gestión y Diseño de Símbolos y Logotipos*. Barcelona: Paidós.
- Olivares, 2020. Señalética. El reto del ecodiseño. DOI:10.20868/ardin.2020.9.4119.

- Orellana López, D. M., & Sánchez Gómez, M. C. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de Investigación Educativa*, 24(1), 205–222. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/rie/article/view/97661>
- Peiret, L. (07 de 01 de 2022). Obtenido de Hiberus: <https://www.hiberus.com/crecemos-contigo/consejos-para-crear-iconos-perfectos/>
- Pineda Narvárez, E. (2021). Propuesta de diseño de señalética cultural, turística y gastronómica para la parroquia de Caranqui (Tesis de grado).
- Abreu, J. (2014). *El Método de la Investigación*. Ciudad de México: Daena.
- Prieto, R. M. (2017). *El Gobierno Corporativo en Iberoamérica*. Madrid: Fundación Instituto Iberoamericano de Mercados de Valores (IIMV).
- Puyuelo Cazorla, M., & Merino Sanjuan, L. (2011). La señalética en entornos abiertos y de uso colectivo (Tesis de Grado). Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño. Universidad Politécnica de Valencia.
- Quintana, R. (2010). *Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética*. Obtenido de: https://taller5a.files.wordpress.com/2010/02/senaletica_universidadlondres.pdf
- Dingo (2022). Obtenido de designthinkingenespañol: <https://www.designthinking.es/inicio/index.php>
- Rafael Ordozgoiti. Ignacio Pérez. (2003). *IMAGEN DE MARCA*. Barcelona: Esic Editorial.
- Talancón, H. P. (2006). *La matriz FODA: una alternativa para realizar diagnósticos* y. Buenos Aires: 2006.
- Victor Curto, Juan Fuentes, Joan López. (2011). *Redacción Publicitaria*. Barcelona: Editorial Uoc.

Presupuesto del Proyecto

Nº	Descripción	Días	Costo Unitario	Total
Fase I: Investigación y Recopilación de Datos				
1	Diseñador Investigación Primaria: Entrevistas (Administrador, usuarios, profesionales) Investigación Secundaria: Artículos y Referencias Bibliográficas.	20	\$50	\$1000
Fase II: Ideación y Diseño				
1	Diseñador Bocetos de Diseño de Pictogramas Bocetos de Diseño de Señalética Vectorización de Pictogramas Modulación Diagramación Diseño de Señalética	14	\$50	\$700
1	Fotógrafo Fotos para Mockup Fotos de Evidencia	4	\$40	\$160
Fase III: Implementación (incluye instalación, precio sin Iva)				
70	Señalética, base de melamina, acrílico transparente de 28x18cm, lamina de vinil arenado, electro corte para la información y soporte para pared en madera.		\$21	\$1470
3	Tótem: base de melamina, acrílico transparente de 80x185cm, lamina de vinil arenado, electro corte para la información y base en madera.		\$340	\$1020
			Total	\$4350