



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

**DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO
SOBRE LA EXPLOTACIÓN DE ESPECIES DE
FAUNA SILVESTRE DEL ECUADOR PARA LA
URBANIZACIÓN HACIENDA CAPELO,
CANTÓN RUMIÑAHUI, 2022**

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Diseño Gráfico.

Autor(a)

Garzón Endara Sebastian Alejandro

Tutor(a)

Ing. Daniel Patricio Ripalda Moya,
Msc

QUITO– ECUADOR
2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

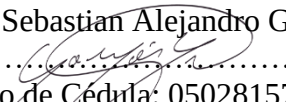
Yo, Sebastian Alejandro Garzón Endara, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular con el nombre “Diseño de material informativo sobre la explotación de especies de fauna silvestre del Ecuador para la Urbanización Hacienda Capelo, cantón Rumiñahui, 2022”, como requisito para optar al grado de Diseño Gráfico y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 21 días del mes de julio de 2022, firmo conforme:

Autor: Sebastian Alejandro Garzón Endara

Firma: 

Número de Cédula: 0502815772

Dirección: Pichincha, Sangolquí, San Pedro de Taboada, Capelo.

Correo Electrónico: sebasgarzon135@gmail.com

Teléfono: 0995740571

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO SOBRE LA EXPLOTACIÓN DE ESPECIES DE FAUNA SILVESTRE DEL ECUADOR PARA LA URBANIZACIÓN HACIENDA CAPELO, CANTÓN RUMIÑAHUI, 2022” presentado por Sebastian Alejandro Garzón Endara, para optar por el Título de Licenciado en Diseño Gráfico,

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Lectores que se designe.

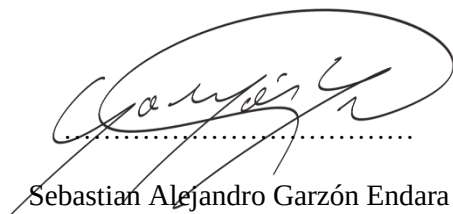
Quito, 21 de julio del 2022

.....
Ing. Daniel Patricio Ripalda Moya, Msc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Integración Curricular, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciado de Diseño Gráfico son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 21 de julio 2022



Sebastian Alejandro Garzón Endara
0502815772

APROBACIÓN DE LECTORES

El Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO SOBRE LA EXPLOTACIÓN DE ESPECIES DE FAUNA SILVESTRE DEL ECUADOR PARA LA URBANIZAICÓN HACIENDA CAPELO, CANTÓN RUMIÑAHUI, 2022”, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de Integración Curricular.

Quito, 21 de julio de 2022

.....

Lic. Héctor Marcelo Zambrano Unda, Msc.
LECTOR

.....

Ing. Andrés David Caicedo López, Msc.
LECTOR

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi familia, sobre todo a mi madre por haberme dado su tiempo, esfuerzo y confianza en la realización de este proyecto.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi madre, mi familia y mis amigos, por ser un apoyo total en el proceso que he tenido durante toda la carrera y durante el desarrollo de este proyecto, de igual manera agradezco a mi tutor y profesores por haberme guiado en el camino a la construcción de este trabajo, a la Urbanización Hacienda Capelo por darme la oportunidad de realizar el proyecto en dicho lugar y a los profesionales que me regalaron su tiempo y contribuyeron con su conocimiento en la elaboración de este trabajo.

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii

CAPÍTULO I

Introducción.....	14
Antecedentes.....	15
Planteamiento del Problema.....	16
Justificación.....	17
Objetivos.....	17

CAPÍTULO II

Marco Referencial.....	18
Material Informativo.....	18
Color.....	19
Desarrollo del Producto.....	20
Diseño de Marca.....	20
Señalética.....	22
Packaging.....	23
Diseño Editorial.....	23
Tipografía.....	25

CAPÍTULO III

Metodología.....	26
------------------	----

CAPÍTULO IV

Desarrollo de la propuesta.....	34
Marca.....	34
Folleto Informativo.....	39
Iconografía.....	46

Señalética.....	49
Infografía.....	51
CAPÍTULO V	
Validación de la propuesta.....	53
Conclusiones y recomendaciones.....	61
Referencias Bibliográficas.....	62
Anexos.....	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 (Proceso de diseño García y Marín)	27
Gráfico No. 2 (Segmentación de mercado)	28

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1 (Ejemplo de Infografía).....	4
Figura No. 2 (Círculo Cromático)	10
Figura No. 3 (Imagotipo).....	21
Figura No. 4 (Ejemplo de señalética informativa)	23
Figura No. 5 (Revista Digital)	24
Figura No. 6 (Código QR)	25
Figura No. 7 (Tipos de tipografía)	26
Figura No. 8 (Bocetaje del producto)	32
Figura No. 9 (Prototipo)	33
Figura No. 10 (Bocetaje de marca)	35
Figura No. 11 (Reticulación del isotipo)	36
Figura No. 12 (Selección tipografía)	37
Figura No. 13 (Reticulación)	37
Figura No. 14 (Paleta cromática)	38
Figura No. 15 (Marca con color)	38
Figura No. 16 (Variantes de marca)	39
Figura No. 17 (Tamaño de documento)	40
Figura No. 18 (Maquetación de portada)	41
Figura No. 19 (Portada maquetada)	42
Figura No. 20 (Distribución de márgenes)	43
Figura No. 21 (Distribución interna de páginas)	43
Figura No. 22 (Contenido de páginas internas)	44
Figura No. 23 (Poppins extra bold y médium italic)	45
Figura No. 24 (Botera regular)	46
Figura No. 25 (Calibri regular)	46
Figura No. 26 (Bocetaje de iconografía)	47
Figura No. 27 (Reticulación de la iconografía)	48

Figura No. 28 (Reticulación de la iconografía del folleto)	48
Figura No. 29 (Iconografía final)	49
Figura No. 30 (Estructura general)	50
Figura No. 31 (Señalética final)	51
Figura No. 32 (Boceto digital de la infografía)	52
Figura No. 33 (Infografía)	53
Figura No. 34 (Visualización de señalética)	54
Figura No. 35 (Visualización de la Infografía)	55
Figura No. 36 (Mock-up del folleto informativo)	56

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA: DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO SOBRE LA EXPLOTACIÓN DE ESPECIES DE FAUNA SILVESTRE DEL ECUADOR PARA LA URBANIZACIÓN HACIENDA CAPELO, CANTÓN RUMIÑAHUI, 2022

**AUTOR(A): Sebastian Alejandro Garzón
Endara**

**TUTOR (A): (Msc. Patricio Daniel Ripalda
Moya)**

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto se desenvuelve en la Urbanización Hacienda Capelo, una zona residencial urbana que alberga varias especies de fauna silvestre, los animales en cuestión no están protegidos por profesionales o por las autoridades de la urbanización, las especies se encuentran en libertad dentro de las áreas verdes del lugar, lo que significa un contacto directo y espontáneo con los habitantes, que a su vez recae en posibles daños a los animales. La metodología que se utilizó en el proyecto fue la de García y Marín del 2020, quienes realizaron un proceso basado en Jorge Frascara, que se resume en tres fases; contacto con el cliente, desarrollo de la propuesta y validación. Es así como el proyecto se centró principalmente en el desarrollo de un producto señalético, en el que, dependiendo de la zona de la Urbanización Hacienda Capelo, se colocarán señaléticas identificatorias para las especies, dentro de las cuales se puede percibir el nombre y el ícono del animal, además de un código QR que lleva al usuario a un folleto digital en el que se encuentra información más específica de cada especie, sumado a esto, dentro de la zona administrativa de la urbanización se ubican infografías con información más general sobre el tema. Este proyecto buscó que las especies tengan una convivencia sana con las personas, y demostrar que existen otros contextos a trabajarse, como es el caso de este, una zona residencial urbana.

DESCRIPTORES: Diseño editorial, Diseño gráfico, Especies silvestres, Señalética.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA: DESIGN OF INFORMATIVE MATERIAL ON THE EXPLOITATION OF WILDLIFE SPECIES IN ECUADOR FOR THE HACIENDA CAPELO URBANIZATION, RUMIÑAHUI TOWN, 2022.

AUTHOR: (Sebastian Alejandro Garzón Endara)

TUTOR: (Msc. Patricio Daniel Ripalda Moya)

ABSTRACT

This project takes place in the Hacienda Capelo Urbanization, an urban residential area that houses several species of wildlife, these animals are not protected by professionals or by the authorities of the urbanization, the species are found in freedom within the green areas of the place, which means direct and spontaneous contact with the inhabitants, which in turn results in possible damage to animals. The methodology used in the project was that of García and Marín from 2020, who carried out a process based on Jorge Frascara, which is summarized in three phases; contact with the client, development of the proposal and validation. This is how the project focused mainly on the development of a signage product, in which, depending on the area of the Hacienda Capelo Urbanization, identification signs will be placed for the species, within which the name and icon can be perceived. of the animal, in addition to a QR code that takes the user to a digital brochure in which there is more specific information on each species, added to this, within the administrative area of the urbanization there are infographics with more general information on the subject. This project sought for the species to have a healthy coexistence with people, and to demonstrate that there are other contexts to work on, as is the case with this one, an urban residential area.

KEYWORDS: Editorial design, Graphic design, Wild species, Signage.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

Este proyecto centró su desarrollo en la Urbanización Hacienda Capelo, la cual es una zona residencial urbana ubicada en el cantón Rumiñahui de la provincia de Pichincha, la urbanización es dirigida desde la parte administrativa por la Lic. Sandra Álvarez, dentro del lugar se evidenció un problema con las especies silvestres que allí habitan, ya que la urbanización cuenta con áreas recreativas que coinciden con hábitats de algunos animales, las personas en ocasiones llegan a encontrarse con estas especies, es por eso que para evitar incidentes se optó por diseñar un sistema informativo que contribuya a comunicar a los habitantes de la urbanización, sobre los animales que habitan en el lugar.

En el caso de este proyecto se optó por una metodología desarrollada por García y Marín en el 2020, quienes se basaron en la metodología del diseño de Jorge Frascara, y la simplificaron a tres fases que en resumen tratan de contacto con el cliente, desarrollo de la propuesta y validación.

El producto desarrollado se trató de un sistema señalético que identifica a los animales dependiendo la zona de la urbanización, dentro de las señaléticas se encuentra un código QR, que lleva al usuario a un folleto digital que brinda información sobre recomendaciones al encontrarse con un animal silvestre, el hábitat que ocupan y su alimentación, así mismo infografías que comuniquen el tema de manera general, es decir, los principales animales que existen en la urbanización y el hábitat en general.

Con este proyecto se quiso desarrollar un producto que tenga la capacidad de comunicar a un público sobre un tema que sea de importancia dentro su propio contexto, el aporte de este producto, es que las personas tienen la posibilidad de convivir de manera positiva con las especies que habitan dentro de la Urbanización Hacienda Capelo, ya que ahora existe un recurso que facilita la información y comprensión del tema, así mismo para el diseño este proyecto trató de indicar que existen otros contextos en los que se necesita trabajar.

ANTECEDENTES

El tema del cuidado de especies de fauna silvestre en Ecuador, ha sido siempre de suma importancia, tal como lo plantea el Ministerio del Ambiente con el proyecto Paisajes-Vida Silvestre de 2015, este país es de los más megadiversos a nivel mundial, incluso en especies endémicas, por lo que parte de este proyecto se enfocó en fomentar el cuidado por las especies que se encuentran en peligro de extinción.

Dentro de los proyectos internacionales, se encontró una tesis realizada por Sanjyot Wagle (2013), en el Rochester Institute of Technology de New York, en la que se menciona el diseño de un sistema de información sobre el cuidado de perros, dicho sistema se integra con el entorno, esto ayuda a que la información que se establece en los paneles, se convierta en un foco de atención inmediata para los transeúntes, y se llegó a la conclusión de que de esta manera el público obtiene una captación más eficaz de la información que se requiere compartir.

A nivel regional existe un proyecto de tesis desarrollado por María Rivadeneira (2015), en la Universidad San Carlos de Guatemala, donde se plantea el diseño de material didáctico a manera de manual para el Diplomado en Terapias Asistidas de la Fundación WayBi, con el que los estudiantes pueden entender de mejor manera las características de los talleres y a su vez les ayuda a realizar sesiones de terapia con niños basadas en la información que el manual les proporcione, la autora concluyó que el manual es de suma importancia para establecer un orden de contenidos para las actividades que se realizarán en la fundación.

A nivel nacional se encontró una tesis elaborada por Mayra Gallego (2014), en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, la autora plantea el desarrollo de material promocional y didáctico para el proyecto Siéntelos en el Museo Interactivo de Ciencia, el cual busca dar espacios de aprendizaje sobre especies de fauna del Ecuador para todas las edades, este proyecto específicamente se centra en la parte de “Mecanismos de Defensa” y está dirigido a un público infantil de 7 a 12 años, la autora llegó a la conclusión de que es necesario un acercamiento a temas de interés social en niños, y que el diseño puede ser un puente para que la información pueda llegar al público de manera mucho más comprensible.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ecuador es un país megadiverso tanto en sus especies de fauna como de flora, por ejemplo, un 20% de las aves de todo el mundo están en el país, esto ha hecho que muchas especies silvestres se encuentren en vulnerabilidad ante la presencia del ser humano. Según datos recopilados por El Comercio, (2021) desde la Unidad Nacional de Policía de Protección del Ambiente, en el año 2021 se llegó a decomisar alrededor de 400 a 700 especies silvestres por mes, también se evidenció que cada año esta cifra ha estado en aumento, en el año 2019 se rescató un total de 4062 especímenes, mientras que en el 2020 fue de 4645.

El estado ecuatoriano, actualmente no establece una ley que proteja a los animales de manera directa, se encuentra el artículo 71 de la constitución de la República del Ecuador, el cual dice que, la Pacha Mama, tiene derecho a que se respete, lo que incluye un ecosistema por completo, es decir, fauna y flora. De la misma manera el artículo 585 del Código Civil Ecuatoriano, propone a los animales como objetos o muebles que cuentan con movilidad propia, es así como se quiere establecer la ley LOBA (Ley Orgánica de Bienestar Animal), para reestructurar dicho artículo.

El problema de este proyecto se centra en una zona urbana, como es el caso de la Urbanización Hacienda Capelo, el cual es un lugar residencial, que, gracias a su ubicación, alberga varias especies de fauna silvestre en distintas áreas recreativas, por ejemplo; búhos, zarigüeyas, colibríes, etc. Dichas especies no se encuentran en estado de cautiverio o de cuidado por parte de profesionales, los animales en cuestión están libres en las ya mencionadas áreas, lo que significa un contacto espontáneo de los habitantes con dichas especies. La Urbanización Hacienda Capelo, no ha desarrollado proyectos informativos para los habitantes, por lo que, al darse estos encuentros directos con las especies, existe un riesgo tanto para los animales como para las personas por el desconocimiento que existe dentro de la comunidad de la urbanización.

JUSTIFICACIÓN

En la Urbanización Hacienda Capelo se encuentran varias especies de fauna silvestre que no tienen ningún tipo de protección, por ejemplo, hace tiempo se podían encontrar serpientes en los terrenos con maleza, pero, dentro de la misma urbanización se les trató de plagas llevándolas a su exterminio, actualmente no se ha visto más serpientes.

Mencionado lo anterior, este tema fue seleccionado ya que, dentro de la Urbanización Hacienda Capelo, no se han evidenciado proyectos que busquen dar información a los habitantes acerca de las especies que existen y viven dentro del lugar, lo que significa una oportunidad para desarrollar un sistema que brinde la información suficiente que contribuya a evitar incidentes con los animales que están libres en la urbanización.

OBJETIVOS

General

Diseñar un sistema informativo que comunique a los usuarios, en un contexto familiar, sobre la explotación de especies de fauna silvestre del Ecuador, en la Urbanización Hacienda Capelo.

Específicos

- Investigar sobre proyectos similares que se desenvuelvan dentro del área de comunicación y que tengan como grupo objetivo a niños, para así tener una clara referencia del camino que se puede tomar al diseñar el material informativo.
- Diseñar un sistema informativo que se pueda aplicar a áreas al aire libre, que cuente con un orden adecuado y comprensible, para que los usuarios tengan la capacidad de receptar la información de una manera más eficaz.
- Verificar el producto final con el grupo objetivo, para entender las falencias y aciertos que el proyecto pueda tener, y así de esta manera llegar a una mejora del resultado.

CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

Material Informativo

Infografía.

Las infografías son útiles al momento de comunicar datos que puedan ser complicados y necesiten ser procesados para el entendimiento eficaz de los usuarios, así mismo al combinar gráficos con texto, son una alternativa para que la información sea sencilla y fácil de entender, es así que, Leturia (1998), muestra los tipos infográficos.

Tipos de infografías

- **Gráficos:** por lo general ayudan a representar información numérica y estadística, los gráficos se dividen en 3; gráficos de barra, de torta y de fiebre.
- **Mapa:** se utilizan para comunicar una ubicación y datos sobre la misma, así también información sobre hechos que se han dado dentro de dicho lugar.
- **Tabla:** sirve para agrupar datos descriptivos, que necesitan separados entre sí.
- **Diagrama:** se acompañan los gráficos con texto, esto para principalmente comunicar sobre cómo funciona algo.

Figura 1.

Ejemplo de Infografía.



Nota: Ejemplo de infografía, Revolución Francesa, [Imagen] tomada de <https://elbibliote.com> página web.

Color

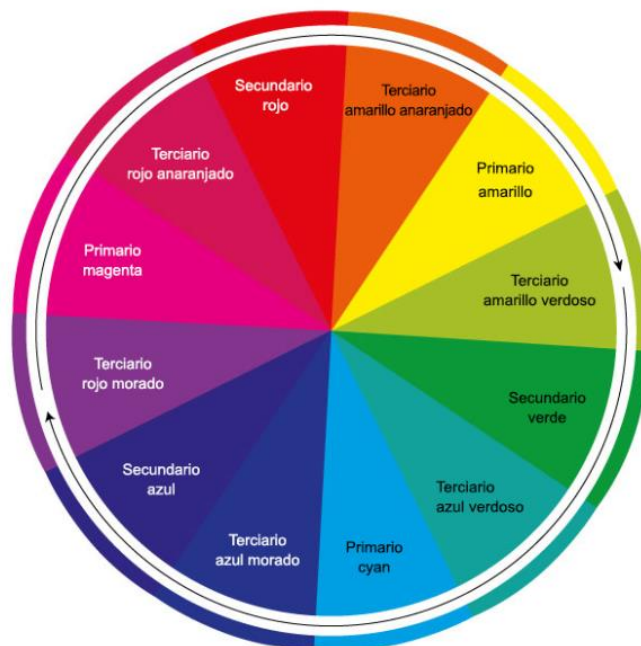
En color no es algo tangible o palpable, según Netdiseny (2011), es algo que se refleja de manera subjetiva hacia una persona, ya que es una percepción que se da por la reacción del ojo humano a la energía luminosa, la cual varía en la longitud de sus ondas, lo que provoca que, según la distancia de observación a un objeto, tenga una variación en su color.

Importancia del Color.

El color cumple un rol importante en el área del Diseño Gráfico, Sánchez (1995) resalta dos características que hacen al color un componente esencial, los cuales son; llamar la atención del usuario y relacionar información desde distintos puntos de ubicación, es decir, que el color actúa como un primer acercamiento del consumidor con el producto y le permite relacionar la línea gráfica que el diseño proponga.

Figura 2.

Círculo Cromático.



Nota: Círculo cromático, [Imagen] tomada de *Color*, Ambrose y Harris, 2006.

Desarrollo de Producto

Bocetaje.

El boceto es parte importante del proceso creativo y la producción gráfica, ya que pretende determinar los primeros pasos a un producto final, dentro del proceso de bocetaje se pueden encontrar fallos, así como nuevas ideas y rectificar las fallas que se tengan, según García y Marín (2020) el proceso de bocetaje se divide en tres.

Bocetaje Burdo.

Se trata de esquematizar un primer acercamiento al producto que se quiere realizar, por lo general queda en entendimiento solo para los diseñadores, es decir es un borrador bastante básico de lo que se quiere hacer.

Bocetaje Comprensivo.

En este punto se tiene una mejor idea de lo que será el producto final, por lo que este boceto ya define características mucho más exactas para el entendimiento del usuario.

Prototipado.

El prototipado resuelve las dudas de cómo se vería el producto encaminado a su versión final, siendo un esquema mucho más avanzado, pero igual teniendo errores que deben corregirse para la versión final.

Rediseño.

Esto implica que el prototipo realizado deberá ser mejorado tanto en su instancia estética como en su instancia funcional, corriendo los errores evaluados.

Diseño de Marca

Importancia de la Marca.

La marca es fundamental ya que es la que representa a un producto o un servicio, por lo que es lo primero que se ve al estar en una vitrina o un lugar comercial, según Airey (2010), la marca no solo representa, también significa un plus a lo que el usuario consume,

ya que es normal que las personas prefieran algo en función del valor de la marca más que del valor real del producto.

Tipos de Marca.

Es común escuchar que las personas se refieran a una marca en concreto como “logo”, pero al momento de diseñar una marca es imprescindible poder diferenciar entre los tipos de marca que existen y que se pueden utilizar, es así como Harada (2014), plantea la importancia de conocer dichas diferencias y expone principalmente cuatro tipos de marca; logotipos, isotipos, imagotipos e isologotipos.

Imagotipo

Un imagotipo se refiere al tipo de marca que contiene elementos separados que conforman una composición completa, dichos elementos pueden trabajar por separado, Harada (2014), recalca que ningún tipo de marca es superior a otro, el uso de cada tipo dependerá de las necesidades del cliente.

Figura 3.

Imagotipo.



Nota: Marca Spotify, [Imagen] tomada de, <https://www.spotify.com> (2022), página web.

Señalética

Importancia.

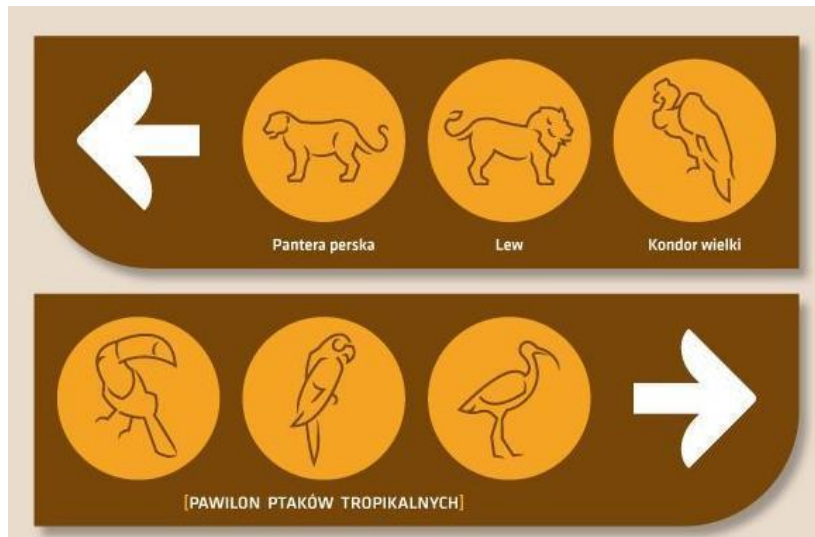
La señalética es imprescindible cuando se requiere comunicar a diversos individuos acerca de un espacio o entorno en el que se encuentran, logrando identificar distintos servicios y ayudando a la orientación de los mismos hacia las personas, es así como Fuentealba y Gutiérrez (2020), resaltan una clasificación de señalética.

Clasificación de la Señalética

- **Orientadora:** dan a los usuarios la oportunidad de conocer en qué lugar se encuentran de manera espacial, es decir muestra una ubicación determinada, ya sea la actual o alguna que se busque en específico.
- **Informativa:** establecen información y datos de manera rápida y sencilla sobre el lugar o servicio que se necesita conectar al usuario.
- **Direccional:** comunicar rutas, guías o caminos que dirigen al público a un lugar específico.
- **Identificativa:** muestra un lugar en concreto junto con su nombre específico, indicando así al usuario su ubicación exacta.
- **Reguladoras:** señales que difunden al espectador lo que está permitido y lo que no, dentro un espacio.
- **Ornamental:** se colocan con fines de decoración, similares a las señaléticas identificadoras, sin embargo, la función principal de estas es la de atraer la atención del usuario.

Figura 4.

Ejemplo de Señalética Informativa.



Nota: Señalética Informativa, [Imagen] tomada de, <https://docplayer.es> (2022), página web.

Iconografía.

Es parte de la señalética, lo que actúa como un elemento que ayuda al usuario a orientarse e informarse dentro de un espacio determinado, según Fernández (2016), sobre todo en las áreas urbanas es donde es necesario emplear un sistema señalético, que quede fuera de los sistemas digitales de orientación como Google Maps.

Dentro de un proceso iconográfico para señalética, es importante definir formar y figuras que sean sencillas al entendimiento de las personas, es decir, no sobrecargar de información una señalética y los íconos deben tener una abstracción adecuada para que se puedan entender y a su vez comunicar lo que se necesite.

Diseño Editorial

Importancia del Diseño Editorial.

El principal objetivo del Diseño Editorial, es el de lograr organizar la información que se desea comunicar al usuario, según Guerrero (2016), también es importante en la

personalidad que se le da al contenido, ya que debe ser resaltante y ordenada, debe también tener la capacidad de mantener a los lectores concentrados y de mantener su atención centrada en el producto.

Folleto

El folleto, a diferencia de una revista, trata de contener y comunicar información de manera mucho más rápida y en menor cantidad, un folleto también el de importancia cuando se requiere que los usuarios presten mayor atención en menor tiempo Moix, López, Quintana, Ribera, Saad y Gil (1995).

Diseño Editorial Digital

La diferencia de una publicación digital y un producto editorial impreso, es que, para poder ser visualizados, se necesitan de dispositivos digitales, es decir que su proceso se realiza dentro de softwares y computadoras.

Figura 5.

Revista Digital



Nota: Revista digital, [Imagen] tomada de <https://www.cotopaxi.gob.ec> (2022), página web.

Códigos QR

Los códigos QR, son conectores entre el lugar en que se encuentra la información y el usuario, siendo leídos los dispositivos, esto permite que el código redirija al usuario a páginas o aplicaciones externas.

Figura 6.

Código QR.



Nota: Marcador QR de Realidad Aumentada, [Imagen] obtenida de “La Realidad Aumentada: creando experiencias motivadoras en el aula”, (2020) Vizzuett, García y Pineda.

Tipografía

Importancia de la Tipografía.

La tipografía es una pieza importante en el diseño de cualquier producto que necesite ser leído, tiene la capacidad de transmitir jerarquías visuales a los usuarios, así mismo marca una estructura que los lectores siguen de manera ordenada, Kane (2012).

Tipos de Tipografía.

Parte importante de establecer una tipografía funcional, es conocer que tipos existen, Kane e Imirizaldu (2012), establece tres tipos de tipografías básicas para el diseño gráfico; palo seco, negrita y serifa.

Figura 7.

Tipos de Tipografía.



Nota: Tipos de tipografía, [Imagen] realizada por el Investigador.

CAPÍTULO 3

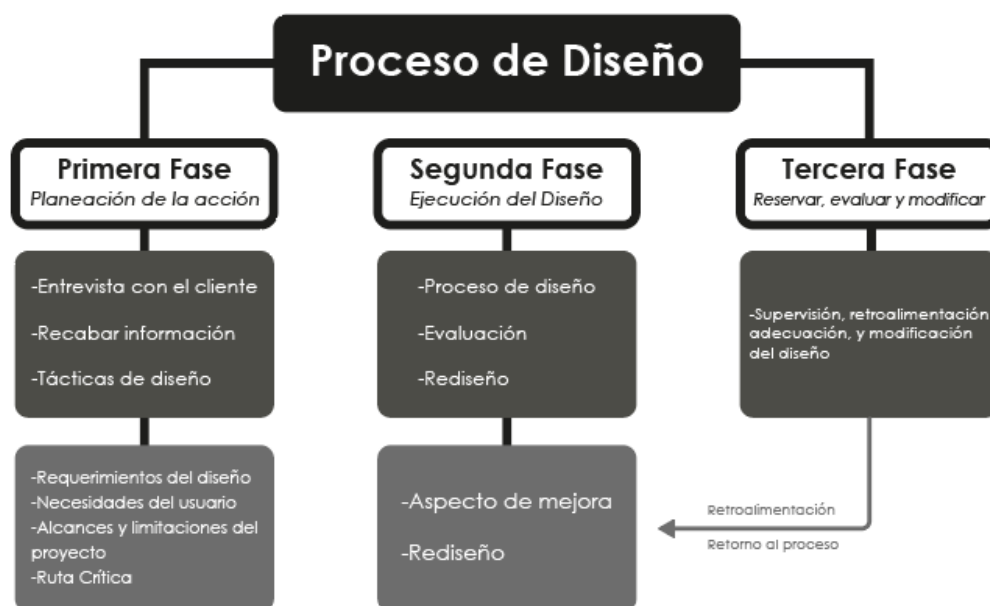
METODOLOGÍA

Para este proyecto el proceso metodológico se centró en la propuesta de García y Marín (2020), quienes se basaron en el proceso de diseño de Jorge Frascara para la construcción de esta metodología, Frascara propone un concepto metodológico que se basa en ocho puntos; contacto con el cliente, recolección de información, estrategia de diseño, prototipado, evaluación, rediseño, monitoreo y retroalimentación y revisión del diseño. Esta metodología se centra en el usuario y en como el producto final puede mejorarse con la retroalimentación de los consumidores, por lo que el proceso investigativo y de diseño logran se fusionan para obtener un proceso que directamente se le incluya al cliente.

Los autores proponen un rediseño de este sistema que consta de tres pasos; Primera fase: Planeación de la acción, Segunda fase: Ejecución del diseño, Tercera fase: revisar, evaluar y modificar.

Gráfico 1.

Proceso de diseño García y Marín.



Nota: Proceso de diseño de García y Marín. [Tabla] Realizado por el investigador.

Para poder desarrollar el proyecto se necesitó saber que tanto se podía acoplar el proceso de diseño de García y Marín al camino que este trabajo siguió, por lo que se procede a explicar cada uno de los puntos y el cómo influyeron en el camino para llegar al producto obtenido.

Primera Fase, planeación de la acción.

En la presente fase, se establecen los usuarios y recursos necesarios para realizar el diseño, se determinan el ¿qué, cómo, cuándo y con quién? Así mismo el realizar una investigación con el cliente, encontrar información de fuentes externas afines al camino que el proyecto pretenda seguir y determinar las herramientas que se pueden utilizar, para finalizar con una idea clara del producto que se debe diseñar.

Aplicación en el proyecto.

Analizando los pasos sugeridos en la primera fase según los autores, se estableció un orden de desarrollo que ayude a responder las preguntas planteadas.

a. Entrevista con el cliente

Para tener un acercamiento con el cliente fue necesario plantear el grupo objetivo, esto se realizó con un cuadro de segmentación de mercado que establece cualidades y características de un usuario según aspectos socioculturales, que definen cual sería el consumidor del producto final.

Gráfico 2.

Segmentación de Mercado

Segmentación						
Demográfica	Sexo: Masculino Femenino	Edad: 15 a 17 años	Nivel Socioeconómico: Medio/Alto	Nivel de Educación: Secundaria	Étnia: Todas	Nacionalidad: Ecuatoriana
Geográfica	País: Ecuador	Provincia: Pichincha	Cantón: Rumiñahui	Zona: Urbana		
Psicográfica	Clase Social: Media/Alta	Estilo de vida: Estudiantes	Personalidad: Todas	Actitud: Curiosos	Creencias: Todas	Valores: Respeto Consideración
De uso	Beneficio: Información	Tiempo: Actual	Marca: Animalista Urbano	Formatos: Infografías A3 Folleto Digital Señalética A4		
Conductual	Gustos: Animales Naturaleza Aprendizaje	Hábitos: Salir a las áreas verdes de la urbanización	Preferencias: Información digital	Costumbres: Salir con su familia a las áreas verdes los fines de semana		

Nota: Segmentación de mercado para la obtención de un público objetivo. [Tabla]
Realizado por el investigador.

Una vez definido el grupo objetivo del producto, se estableció un primer acercamiento, en el que, mediante una ficha a manera de cuestionario breve, se pudo medir la información que las personas tenían acerca del tema, cuan seguido hacían uso de

las áreas verdes de la Urbanización Hacienda Capelo y si alguna vez se han topado con alguna especie ya definida.

Para eso dentro de la ficha se hicieron seis preguntas en dos grupos:

Áreas Verdes

- ¿Cómo utiliza las áreas verdes de la urbanización?
- ¿Cuál sería un recorrido frecuente en las áreas verdes de la urbanización?
- ¿Con quién suele visitar las áreas verdes de la urbanización?

Especies de la zona

- ¿Ha llegado a encontrarse con algún animal silvestre de la urbanización?
- Describa como fue la interacción con dicho animal/es.
- ¿Es común ver este tipo de animales en la urbanización?

Obteniendo las respuestas del público, se concluyó el camino que deberá tomar la construcción del producto, partiendo de la idea de entregar información a un grupo objetivo que tiene un acercamiento más directo con las áreas verdes de la urbanización, marcando un recorrido aproximado de las personas dentro las áreas de recreación de la Urbanización Hacienda Capelo y definiendo un primer esbozo del producto a diseñar.

b. Investigación de la Información

En esta sección se realizó investigación a modo de revisión literaria, revisando proyectos que se han realizado con anterioridad y que sean afines al tema de los animales y el diseño gráfico, tales como tesis, artículos y entrevistas con profesionales que no estén afines al área de diseño gráfico.

Como se muestra en los antecedentes del proyecto, se señalan tres proyectos que sirvieron como referencia para diseñar el producto, destacando sobre todo el proyecto de grado de Sanjyot Wagle (2013), quién diseñó un sistema informativo que se instala en un lugar específico y que las personas que transiten por ahí pueden ver.

Así mismo, para este proyecto se contó con una entrevista al Dr. Diego Medina, quien supo entregar información más generalizada sobre la problemática en torno al tema de la explotación de especies silvestres, teniendo así un primer acercamiento a este entorno.

Por otro lado, se realizó una entrevista a la administradora de la Urbanización Hacienda Capelo, la Lic. Sandra Álvarez, quien supo constatar que, si bien no existen datos estadísticos sobre el tema dentro de la urbanización tales como; cantidad de animales o cantidad de daños, si pudo constatar que la problemática existe, ya que ha habido reportes de avistamientos e incluso, por ejemplo, de personas que han matado zarigüeyas pensando que son otro tipo de roedores, así mismo aclaró que la urbanización ha tratado de informar a las personas pero sin ningún proyecto o material, todo de manera informal, sin datos técnicos.

c. Alcance y limitación del proyecto

El alcance del proyecto se estableció considerando el área del lugar, al ser una zona residencial, el producto se considera de uso propio de la urbanización, esto implica; principalmente el grupo objetivo, habitantes, trabajadores y visitantes.

Preguntas.

Los autores exponen las siguientes preguntas para explicar el avance en esta fase, considerando el objetivo, el lugar y las personas.

1. ¿Qué es lo que se quiere alcanzar?

Lograr estructurar un producto que pueda comunicar la información deseada de manera comprensible y sencilla para el grupo objetivo.

2. ¿En dónde se quiere realizar el diseño?

El proyecto centró su desarrollo en la Urbanización Hacienda Capelo, el motivo es que siendo un lugar residencial no cuenta con proyectos informativos que atiendan las necesidades de información de los usuarios con las especies.

3. ¿Con quién y con qué se desea lograrlo?

Parte del desarrollo de la propuesta fue tener acercamiento con profesional que no están afines al área del diseño gráfico, como fue el caso del Dr. Diego Medina, veterinario que ayudó a resolver dudas sobre la viabilidad del proyecto, así mismo el eje fundamental del producto final son los usuarios ya establecidos, ya que serán quienes utilicen el producto y ayuden a mejorarlo.

4. ¿Cómo saber si se está alcanzando el objetivo?

Es importante que durante el proceso de diseño se realicen testeos del producto, como pruebas de color y tamaño, para en la parte final del proceso poder validar el producto con los usuarios y así tener una mejor comprensión de las falencias que se han tenido para poder resolverlas.

Propuesta de producto.

Tras haber investigado sobre el tema y haber tenido un contacto con los usuarios, se establecieron las especies que se van a tratar dentro del proyecto, tales son; colibríes, zarigüeyas, gallinazos, búhos y ranas. De esta manera se determinó una estructura del producto, un sistema informativo, el cual constaría principalmente de:

- Un sistema señalético en las áreas recreativas de la Urbanización Hacienda Capelo, en el cual se identifique principalmente el animal del que se trata, junto a un código QR que lleve al usuario a un folleto digital.
- Un folleto digital que contenga información sobre las especies, la cuál es; recomendaciones al encontrarse con un animal, hábitat y alimentación. Los usuarios pueden acceder al folleto desde un código QR ubicado en las señaléticas que estarán en las áreas verdes de la urbanización.
- Infografías ubicadas en las áreas administrativas de la urbanización, en el que la información sea general; animales que habitan en la zona y cuidado del hábitat

Segunda Fase, ejecución del diseño.

Esta fase se centra principalmente en desarrollar el producto después de un acercamiento investigativo con los usuarios, profesionales del tema y de revisión de la literatura, los autores establecen tres pasos para seguir en esta fase; bocetaje, evaluación y rediseño.

Aplicación en el proyecto.

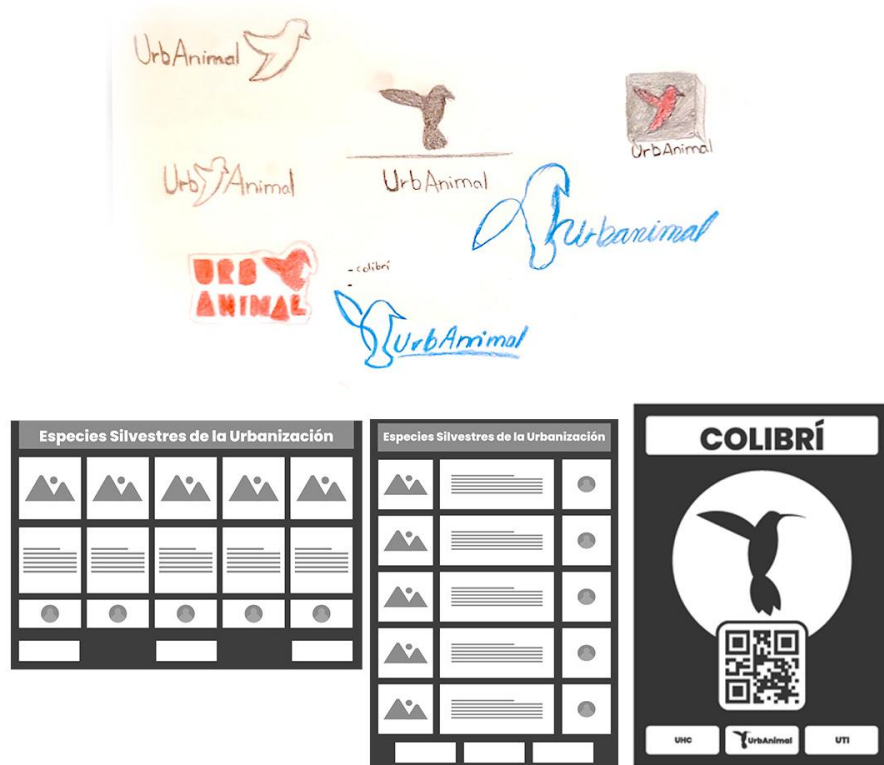
Después de revisar los aspectos que este sistema metodológico sugiere, en este proyecto se seleccionaron los puntos que sería de ayuda para la segunda fase, en la que se desarrolló todo el proceso de prototipado.

Bocetaje.

En este proceso de desarrollaron las ideas más generales del proyecto, definiendo cuál sería el producto, el cual se encaminó por un sistema señalético que identifique a los animales de la zona y que conecte a la parte digital con un código QR, mediante el cual se puede acceder al folleto informativo de las especies, de igual manera infografías que comuniquen el tema de manera general en las áreas administrativas de la Urbanización Hacienda Capelo.

Figura 8.

Bocetaje del Producto.



Nota: Bocetaje general del producto; marca, infografía, señalética y folleto. [Imagen] Realizada por el investigador (2022).

Prototipado.

En el desarrollo de los prototipos, se realizaron pruebas impresas sobre papel couché y papel plegable, para determinar si el tamaño de las tipografías y el color eran correctos.

Figura 9.

Prototipos



Nota: Pruebas de color para el producto [Imagen] Realizada por el Investigador (2022).

Evaluación.

Con los prototipos desarrollados, se evaluó la cromática y los tamaños de los elementos que forman parte del producto, así como viabilidad de los materiales utilizados.

Rediseño.

Después de evaluar y detectar los cambios necesarios de cada aspecto que se analizó en el los prototipos, es necesario mejorar o corregir lo que se estableció como erróneo y de ser necesario repetir el proceso varias veces hasta obtener un resultado acorde a lo esperado.

Tercera Fase: revisar, evaluar y modificar.

En esta etapa es necesario tener una revisión del producto final mucho más a fondo, tratar de realizar menos prototipos y enfocarse mucho más en elaborar mejoras que eleven a la propuesta final, para esto los autores han establecido dos preguntas que

se deberán responder desde los analizado en las fases anteriores; ¿cómo podemos mejorar? Y ¿cómo se puede cambiar, mejorar o modificar el diseño para que sea más efectivo? Además de esto, es importante tener en cuenta que la evaluación se debe realizar con los usuarios, ya que así el proceso de validación conduce el proyecto a conocer la opinión real del consumidor.

Aplicación en el proyecto.

La validación del producto, se realizó junto a los usuarios, quienes hicieron uso del mismo de una manera no guiada y mediante una ficha se establecieron puntos que ayuden a obtener información para la mejora del producto, teniendo en cuenta el criterio del diseñador mediante la observación y las recomendaciones de los usuarios.

CAPÍTULO 4

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Marca.

Para el desarrollo de la marca se estableció un proceso de desarrollo que constó del naming, el bocetaje, estructuración y digitalización.

Naming

La marca consta de dos palabras, urbano y animal, para la obtención del nombre se buscaron palabras que consten de una relación directa con el propósito de la marca.

- **Animalista:** hace referencia a alguien que tiene un interés sobre los animales.
- **Urbanos:** al ser la zona de desarrollo de la propuesta un área urbana.

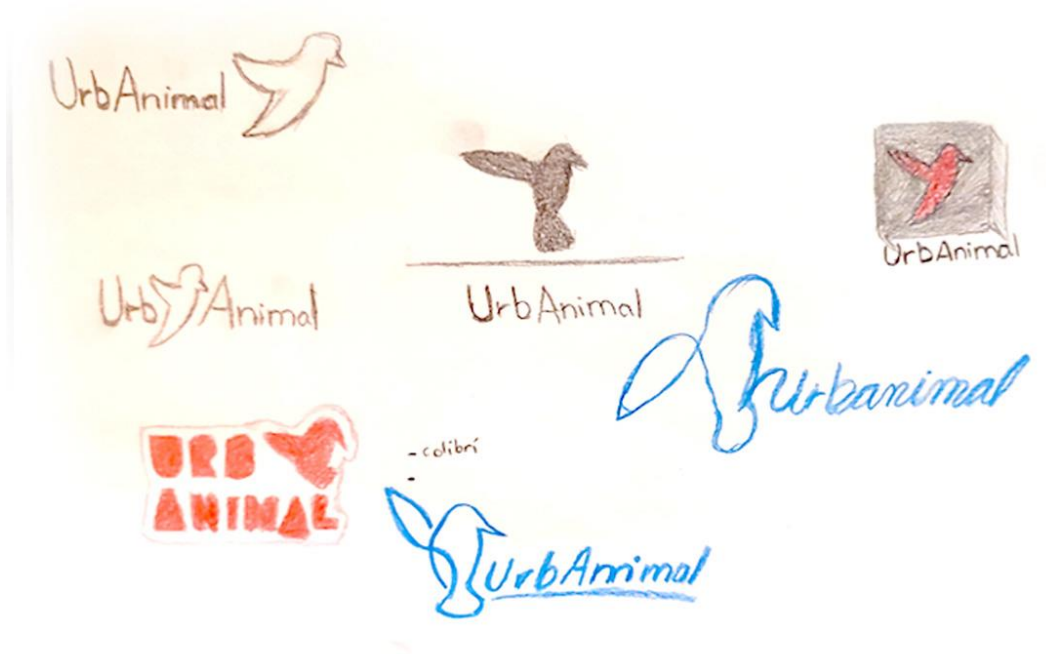
Al unir estas dos palabras se obtuvo un nombre de UrbAnimal.

Bocetaje

El concepto de construcción de la marca se desarrolló en base a la idea de representar un solo animal que sea representativo de la Urbanización Hacienda Capelo, es así como se seleccionó al colibrí, ya que es el animal que ha tenido una mayor visualización en el entorno de la urbanización.

Figura 10.

Bocetaje de marca



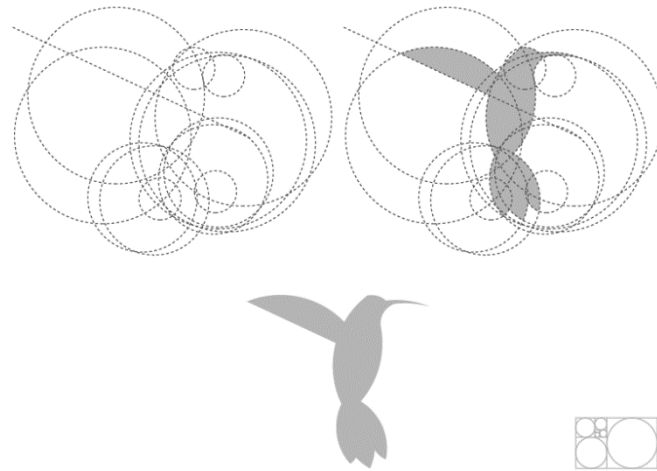
Nota: Proceso de bocetaje de marca. [Imagen] Realizada por el Investigador (2022).

Estructuración

La marca se establece como un isologotipo, lo que se refiere a que los elementos no se pueden separar, es así como se construyó el símbolo basado en un colibrí, para el cuál se utilizó una referencia directo del animal y se definió una retícula que sirva para la construcción del signo.

Figura 11.

Reticulación del Isotipo



Nota: Reticulación del isotipo. [Imagen] Realizada por el investigador (2022).

Tipografía

Después se realizó un proceso de selección tipográfica, el cual constó de escoger un tipo de letra que sea legible y tenga una presencia notable en la marca general, para que no tenga una competencia con el símbolo, la tipografía Poppins en su versión Extra bold, muestra combinaciones de curvas y rectas, lo que combina con el isologotipo diseñado previamente.

Figura 12.

Selección tipográfica

ABCDEFGH abcdefg
HIJKLMN hijklmn
ÑOPQRST ñopqrst
UVXYZ uvxyz
!"#\$%&/()=?

Nota: Selección tipográfica, Poppins, versión bold, diseñada por Satya Rajpurohit y Peter Bil'ak para Indian Type Foundry. [Imagen] Realizada por el investigador (2022).

Al tener una tipografía seleccionada se realizó una corrección a la tipografía para conseguir que la legibilidad sea correcta, así mismo se colocó la tipografía junto al isotipo para continuar con la configuración geométrica.

Reticulación

Después de colocar todos los elementos se le añadió un orden que los agrupe de tal manera que sean diferenciables entre sí, por lo que se añadió una retícula que ordene los elementos y mantengan concordancia visual.

La retícula se definió con una altura basada en la letra “a” de UrbAnimal, de la que se desprendieron el resto de modificaciones en los tamaños y ubicaciones de los elementos.

Figura 13.

Reticulación.



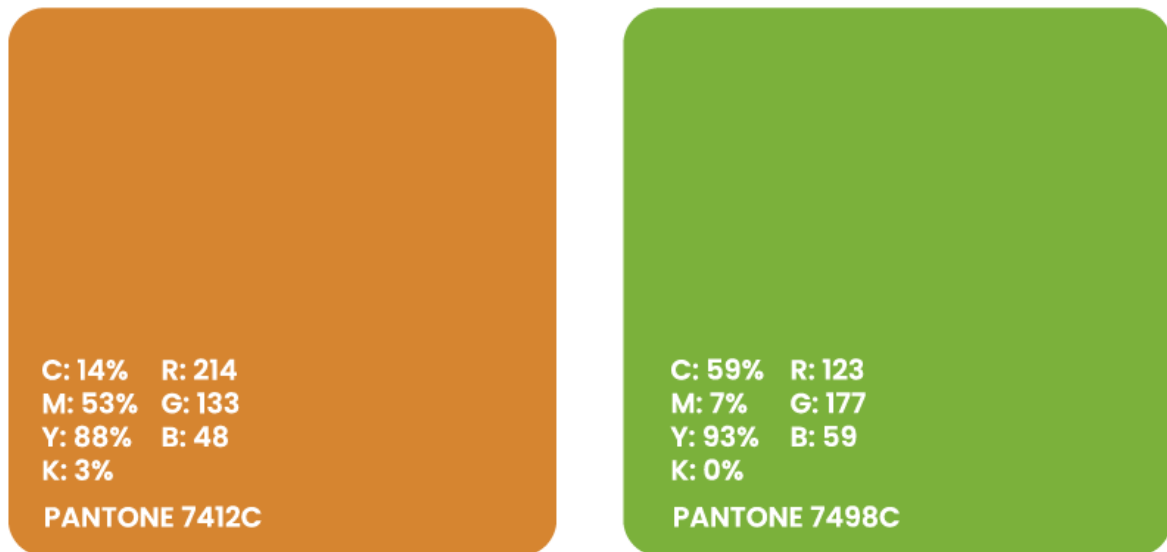
Nota: Reticulación de la marca. [Imagen] Realizada por el investigador (2022).

Color

Dentro de la cromática seleccionada, se hizo uso de los colores que ya tenía la Urbanización Hacienda Capelo en uso, pasando por tonos verdes y naranjas. Ya que el producto será de uso único de la urbanización, es importante que siga el lineamiento cromático que ya se estableció, incluyendo el color.

Figura 14.

Paleta cromática



Nota: Paleta cromática de la marca. [Imagen] Realizada por el investigador (2022).

Los colores fueron ubicados de manera en la que los elementos sean reconocibles y diferenciables por el usuario final, también se definieron variables que sirvan para ser colocadas en diferentes soportes según la necesidad que se quiera resolver.

Figura 15.

Marca con color



Nota: Marca con color. [Imagen] Realizada por el investigador.

Figura 16.

Variantes de marca



Nota: Variantes de marca. [Imagen] Realizada por el investigador.

Folleto Informativo.

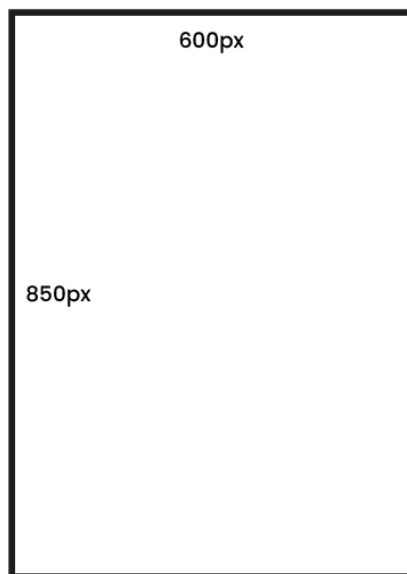
El folleto informativo se definió como el producto central del proyecto, ya que la información que se colocó es más completa en comparación a la infografía, dentro del folleto se determinó temáticas que ayuden a los usuarios a la comprensión de las especies que habitan en la Urbanización Hacienda Capelo, es así que se establecieron los temas principales, los cuales son en orden de importancia; recomendaciones al encontrarse con una de las especies, hábitat y espacio que ocupan dentro de la urbanización y por último alimentación.

Se optó por este grupo de temas ya que la información entregada al usuario debe ser sencilla y comprensible, de manera que el mensaje que se pretende enviar no sea confuso y difícil de entender.

El tamaño determinado para el folleto digital, fue de 600px de ancho por 850px de largo, se optó por un formato vertical ya que es común entre los productos editoriales, las medidas se establecieron basándose en un formato A4.

Figura 17.

Tamaño del documento



Nota: Tamaño del documento. [Imagen] Realizado por el investigador.

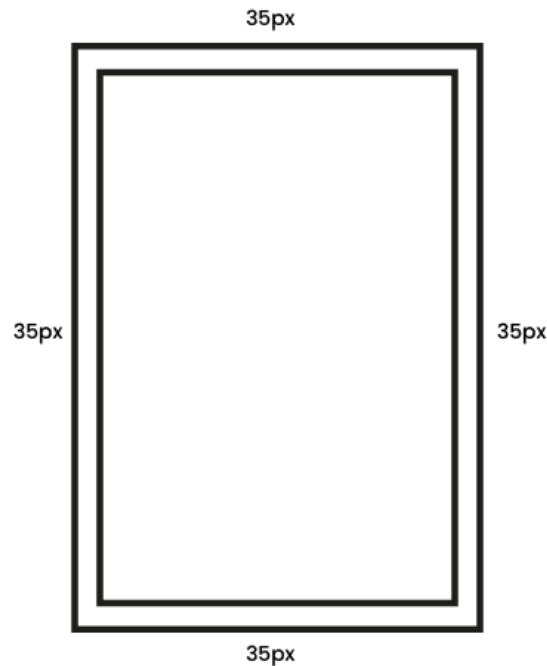
Portada

Parte esencial de trabajar la portada fue el de incluir una maquetación diferente al de las hojas internas, por lo que se necesitó una nueva guía de márgenes, que se especifican con las medidas de:

- **Margen superior:** 35px
- **Margen Inferior:** 35px
- **Margen Interior:** 35px
- **Margen Exterior:** 35px

Figura 18.

Maquetación de la Portada



Nota: Maquetación de la portada. [Imagen] Realizada por el investigador.

La portada se trabajó de tal manera que los usuarios pueden tener una conciencia de lo que se está leyendo, es por eso que los elementos que se incluyeron fueron el de un titular que presenta el producto directamente, en el que se puede leer “Folleto Informativo”, lo que significaría para el usuario un elemento de información directa de lo que está por leer.

De la misma manera se decidió incluir un foco de atención directa al producto, en este caso el folleto, por el cual se desarrolló un titular que pone en primer plano el tema central del que va a tratar el folleto, así es como se puede leer, “Especies Silvestres del Ecuador”, dicho titular está acompañado de imágenes de cada animal del que tratará el contenido del folleto, estos animales se encuentran centrados al titular principal, para generar un foco de atención mucho más evidente al usuario.

Como detalles adicionales se encuentra la marca el identificador marcario de la Urbanización Hacienda Capelo y la marca diseñada para el proyecto.

Figura 19.

Portada maquettata.



Nota: Portada maquettata. [Imagen] Realizada por el investigador.

Maquetación del documento

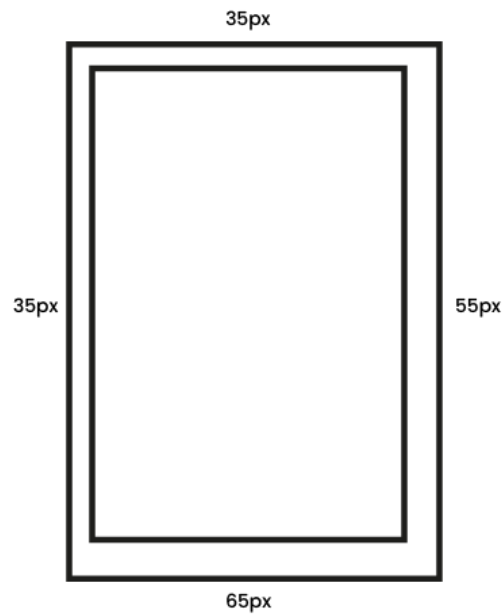
Al tratarse de un folleto digital, no se necesitó tomar en cuenta el área de corte o empastado, así que se tuvo mayor libertad al momento de definir el tamaño de los márgenes del documento.

- **Margen superior:** 35px
- **Margen Inferior:** 65px
- **Margen Interior:** 55px
- **Margen Exterior:** 35px

De esta manera se puede tener un espacio que sea adecuado para maquetar la información que se desea compartir, y a su vez se obtiene una zona de seguridad para que los elementos sean visibles en los dispositivos que se lleguen a proyectar.

Figura 20.

Distribución de Márgenes.

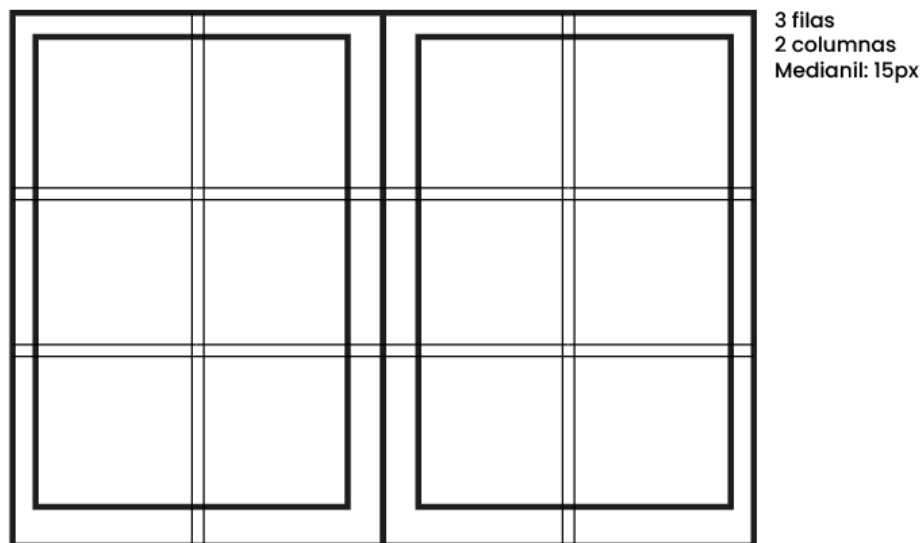


Nota: Distribución de márgenes. [Imagen] Realizado por el investigador.

Para la distribución de elementos gráficos, tales como imágenes, tablas de texto y la zona segura de la numeración de las páginas, se estableció una maquetación basada en dos columnas y tres filas, que a su vez están separadas por un medianil de 0,5cm.

Figura 21.

Distribución Interna de páginas.

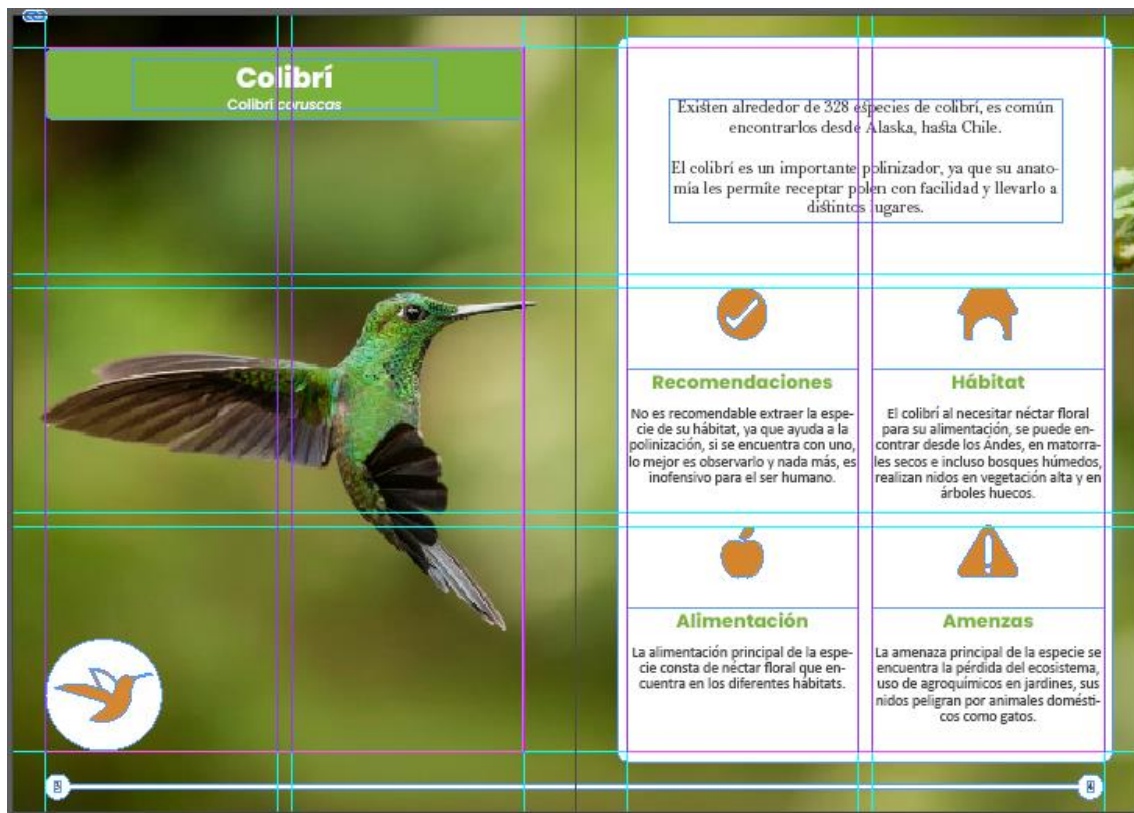


Nota: Distribución interna de página. [Imagen] Realizado por el investigador.

Para la maquetación interna de los elementos, fue necesario establecer una estructura que sea funcional en cada página, es así que se optó por maquetar el contenido de cada animal a dos páginas, una que servirá para observar más de cerca al animal en cuestión con una fotografía y otra que servirá para colocar la información escrita de tal manera que sea comprensible para el usuario.

Figura 22.

Contenido de páginas internas.



Nota: Maquetación interna de páginas. [Captura de Pantalla] Realizado por el investigador.

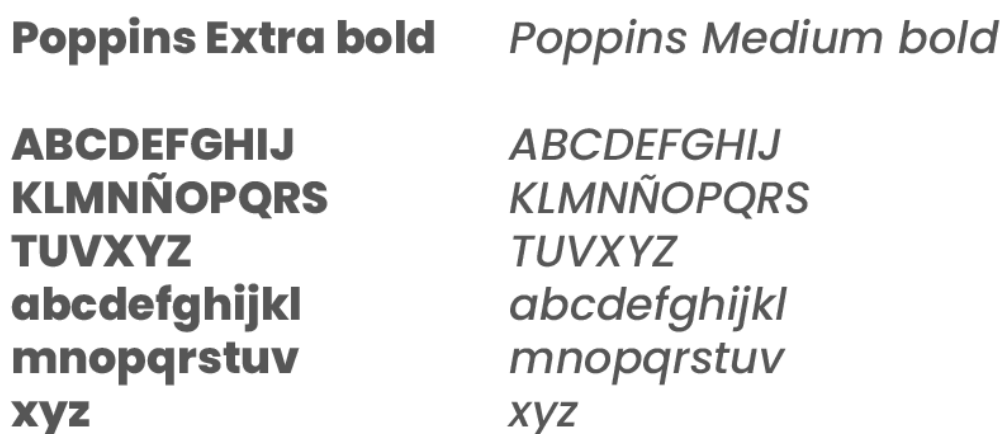
Tipografía.

Para tener una información que sea comprensible por el público objetivo, se escogieron un total de tres tipografías en la maquetación general del folleto; para titulares, descripción general e información principal.

1. **Poppins:** Esta tipografía se utilizó en su versión Extra bold para los titulares de cada página, en un tamaño de 30 puntos, así como para el titular de la portada, esta tipografía es palo seco, por lo que sus caracteres tienen la oportunidad de transmitir el mensaje al lector de una directa, es una tipografía legible a simple vista. También se utilizó la versión Medium Italic, para subtítulos, de esta manera se logra tener una coherencia estilística en las tipografías ya que pertenecen a la misma familia tipográfica, el tamaño seleccionado fue de 15 puntos.

Figura 23.

Poppins Extra bold y Medium italic.



Nota: Roboto Extra bold y Medium italic. [Imagen] Realizado por el investigador.

2. **Botera Regular:** Esta tipografía se utilizó para descripciones generales sobre los animales, al ser la única tipografía con serifa en la maquetación crea un contraste que hace que resalte sobre el grupo de texto, por lo que la descripción que se desea compartir puede ser leída de manera más comprensible, el tamaño escogido fue de 18 puntos.

Figura 24.

Botera Regular.

Botera Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
nopqrstuvwxyz

Nota: Botera Regular. [Imagen] Realizado por el investigador.

- 3. Calibri Regular:** Esta tipografía fue seleccionada ya que es de fácil legibilidad en tamaños reducidos, el tamaño de letra selecciona fue de 16 puntos, ya que se trata de un formato pequeño, es importante que la letra se vea acorde al documento general.

Figura 25.

Calibri Regular.

Calibri Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
nopqrstuvwxyz

Nota: Calibri regular, [Imagen] Realizado por el investigador.

Iconografía.

Para el proceso de desarrollo iconográfico, se pasó por la parte del bocetaje, la reticulación y la digitalización.

Bocetaje

Para el bocetaje de los íconos que se utilizarían en las señaléticas, se partió de referencias de los 5 animales ya establecidos.

Figura 26.

Bocetaje de iconografía



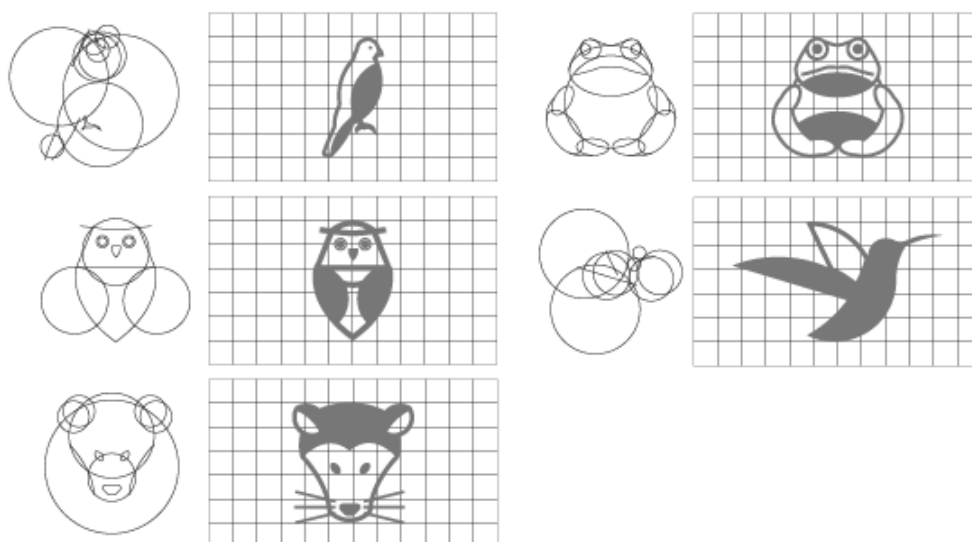
Nota: Bocetaje de iconografía, [Imagen] Realizado por el investigador.

Reticulación

Se definió una retícula general para que el tamaño de cada ícono sea el mismo, y cada ícono cuenta con una reticulación propia, que sigue el mismo estilo del resto.

Figura 27.

Reticulación de la iconografía

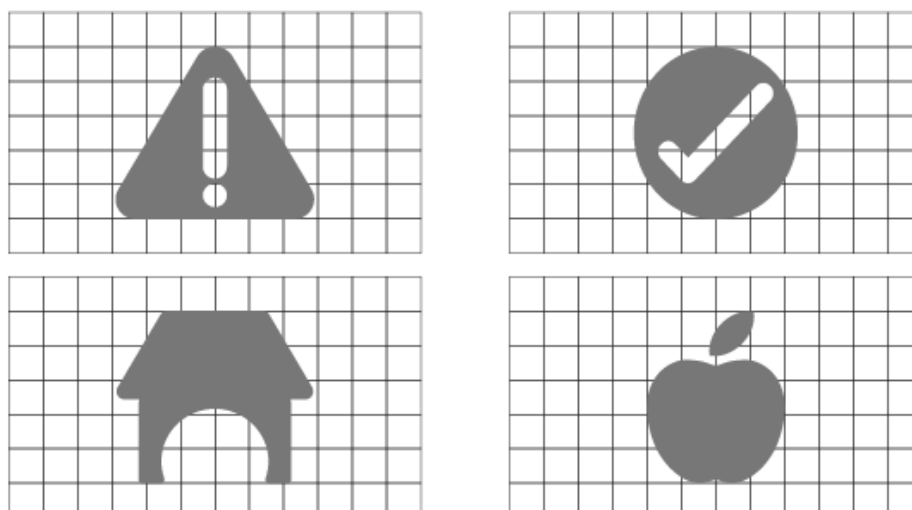


Nota: Reticulación de la iconografía, [Imagen] Realizado por el investigador.

De la misma manera se realizaron íconos para el folleto digital, en el que se representan los cuatro temas a tratar; alimentación, hábitat, recomendaciones y amenazas.

Figura 28.

Reticulación de la iconografía del Folleto



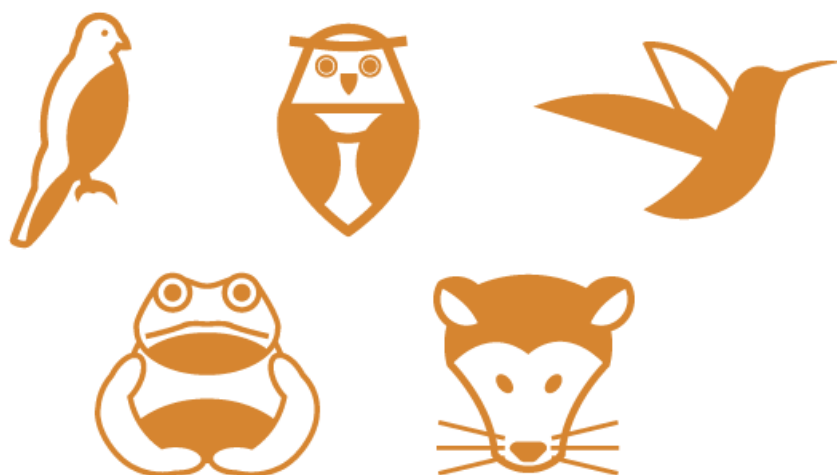
Nota: Reticulación de la iconografía del folleto, [Imagen] Realizado por el investigador.

Digitalización

En el proceso de digitalización se recopiló la estructura de cada retícula y se obtuvo cada ícono.

Figura 29.

Iconografía final



Nota: Iconografía final de cada animal, gallinazo, búho, colibrí, rana y zarigüeya [Imagen] Realizado por el investigador.

Señalética.

Dentro del desarrollo señalético de los animales silvestres de la urbanización, se estableció una estructura que puede ser visible a los usuarios de manera veloz, ya que el público se desenvuelve dentro de las áreas verdes de la Urbanización Hacienda Capelo, por lo que es necesario que la interacción no sea muy extensa, es así que el contenido de la señalética consta principalmente de, el ícono del animal, su nombre y un código QR, que llevará directamente al folleto digital con toda la información de las especies.

Es decir que la señalética servirá como un conector directo entre el usuario que se encuentra en las áreas recreativas y la información que se encuentra de manera digital, la señalética estará ubicada en distintas áreas de la urbanización dependiendo el recorrido que se realice y también los lugares comunes donde se han avistado las especies.

En primera instancia, los formatos de las señaléticas y la ubicación de los elementos dentro del espacio y los materiales a utilizarse, por lo que se optó por un tamaño A4 en papel adhesivo, junto a sintra, por lo que las señaléticas deberán ser colocadas en espacios con techo, como casetas, juegos y viseras, como las que se pueden encontrar en la urbanización.

Figura 30.

Estructura general.



Nota: Estructura general de las señaléticas, [Imagen] Realizado por el investigador.

Después de definir la estructura, se pasó a maquetar las señaléticas completamente, haciendo uso de los íconos, colores y del código QR.

Figura 31.

Señalética final



Nota: Señalética maquetada con los elementos iconográficos y marcas, [Imagen] Realizado por el investigador.

Infografía.

Para el desarrollo de la infografía, se partió de la idea de que el público objetivo optará por revisar esta información como algo secundario, por lo que esta estará colocada en la zona administrativa de la Urbanización Hacienda Capelo, esta infografía tendrá la información suficiente acerca de que animales son los que comúnmente se pueden encontrar en la urbanización, recomendaciones generales sobre posibles encuentros con las especies e información sobre el hábitat.

Es decir que la infografía se desarrollará con información generalizada del tema, en comparación al folleto que es la fuente principal de obtención de los datos que se comparten con los usuarios, ya que está más detallado.

Para esto, se empezó con una estructuración general de los elementos de la infografía, y así tener en cuenta las ubicaciones más acertadas y ver si la jerarquización de los elementos sea la correcta.

El formato de la infografía es de A3, y será colocada en tableros informativos de la sección administrativa de la urbanización, así mismo, el material a utilizarse es papel couché plastificado.

Figura 32.

Boceto Digital de la Infografía



Nota: Boceto Digital de la Infografía, horizontal y vertical [Imagen] Realizado por el investigador.

Después de definir los elementos y sus ubicaciones dentro del espacio de trabajo, se procedió a maquetar la infografía de manera completa, con colores y fotografías.

Figura 33.

Infografía



Nota: Infografía, [Imagen] Realizado por el investigador.

Visualización final.

La visualización final de los productos se la realizó con mock-ups y fotomontajes en las ubicaciones determinadas de cada ítem, para poder tener una idea realista de cómo se verían los productos aplicados dentro de la Urbanización Hacienda Capelo, a excepción del folleto digital, el cual no cuenta con una ubicación dentro de la urbanización.

Figura 34.

Visualización de Señalética.



Nota: Visualización de la señalética dentro del lugar, [Imagen] Realizado por el investigador.

Figura 35.

Visualización de Infografía.



Nota: Visualización de la infografía dentro del lugar, [Imagen] Realizado por el investigador.

Figura 36.

Mock-up del Folleto Informativo.



Nota: Mock-up del Folleto informativo, [Imagen] Realizado por el investigador.

CAPÍTULO 5

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Para el proceso de validación de los productos realizados para la Urbanización Hacienda Capelo, se necesitó la ayuda de cinco personas las cuáles entran en el perfil de usuario previamente desarrollado, por lo que, con la aprobación del comité de copropietarios de la urbanización, se lanzó una convocatoria para poder contar con usuarios que estén dispuestos a testear los elementos producidos.

Dentro de la línea de la validación, se explicó a los usuarios un recorrido con los productos a testear, el finalizar el recorrido, debían llenar la ficha de evaluación por su cuenta, las fichas se desarrollaron tomando en cuenta los tres productos desarrollados y en cada uno se colocó un ítem a calificar, los cuales fueron:

- a) Señalética
 - La señalética es entendible a simple vista.
 - Los íconos son entendibles.

- La señalética se percibe dentro del espacio.
- Los nombres de los animales son leíbles.
- El código QR se percibe fácilmente.
- El código QR funciona debidamente.

b) Folleto Digital Informativo

- El folleto se abre al escanear el código QR.
- La información es entendible.
- Las imágenes son coherentes con el texto.
- La lectura es cómoda en el dispositivo digital.
- El animal en la señalética escaneada, se encontró en el folleto.

c) Infografía

- El contenido es entendible.
- La infografía se encuentra en un lugar reconocible.
- Las imágenes tienen sentido con el texto.
- La lectura es cómoda.

Al final de cada ítem en cada sección de la ficha de evaluación, se colocaron tres opciones para que el usuario pueda calificar el producto y su interacción con el mismo, Si, No y A veces/Algunos, de esta manera se logró que las personas tengan facilidad al momento de calificar un ítem. Una vez obtenidas las fichas de evaluación llenas por cada usuario que colaboró en el testeo de los productos, se procedió a analizar los resultados.

Señalética

▪ **La señalética es entendible a simple vista**

Los cinco usuarios marcaron la opción de Si, dando a entender que el contenido de la señalética se puede percibir de manera clara a simple vista, por lo que no hay cambios que realizar en cuanto a su estructura general, pero se incluye una consideración personal, la cual es el cambiar la cromática del código QR que se incluyó en color negro, esto para mantener la línea gráfica del producto.

▪ **Los íconos son entendibles**

En los cinco casos la opción marcada fue la de Si, por lo que se puede concluir que la iconografía es correcta y tiene concordancia con el nombre del animal que se presenta dentro de la señalética, también se pudo observar que es sencillo percibir el animal del

que trata la iconografía si se acompaña con el nombre del mismo, ya que existen varios tipos de especies que pueden parecerse entre sí.

- **La señalética se percibe dentro del espacio**

En este ítem las respuestas se dividieron en dos grupos, hubo cuatro personas que marcaron Si como respuesta y una que marcó No, esto debido a que una de las señaléticas colocadas en el área de testeo estuvo en un espacio menos visible al resto, se pudo observar que efectivamente a todos se les dificultó encontrar esa señalética y solo una persona no pudo hacerlo, aun así se tiene la consideración de que en general la estructura y el tamaño establecido para el desarrollo del producto es correcto, pero se debe tener en cuenta la colocación en el espacio físico para que pueda ser percibida por los usuarios.

- **Los nombres de los animales son leíbles**

Dentro de este punto los cinco usuarios marcaron Si, se puede deducir que la tipografía utilizada en una versión Extra Bold es de ayuda para que el nombre de la especie sea leíble, se pudo observar que el usuario no toma más de dos segundos en ver el nombre del animal y continuar con el resto de elementos.

- **El código QR se percibe fácilmente**

En este ítem las cinco respuestas fueron Si, lo que concluye en que tanto el tamaño como la distribución del código dentro de la señalética es correcto y se lo puede percibir con facilidad, se pudo observar que el usuario diferencia de manera rápida los elementos, incluyendo el código, ya que al verlo la primera reacción es sacar su teléfono celular y escanearlo.

- **El código QR funciona debidamente**

Los cinco usuarios marcaron como respuesta Si, lo que significa que el código QR dispuesto dentro de la señalética es correcto en su uso, no presenta alteraciones ni está fuera del alcance de la visión del usuario, se pudo observar que en los cinco casos los usuarios escanearon el código sin problema.

Folleto Informativo Digital

- **El folleto se abre al escanear el código QR**

En este caso las cinco respuestas fueron Si, el folleto digital se trata de un PDF que se descarga al escanear el código QR, sin importar que a todos los usuarios se les fue sencillo escanear el código, se pudo observar que no a todos les tomó el mismo tiempo descargarlo, esto debido más que nada a la conexión a internet, se constató que la descarga que más se demoró fue de alrededor de 3 minutos, pero esto depende mucho de la conexión del usuario, así se puede concluir que el folleto si funciona al escanear el código QR.

- **La información es entendible**

Para este ítem todos los usuarios marcaron Si, lo que da a entender que las tipografías utilizadas para la construcción del folleto son correctas, se puede concluir que efectivamente la información es perceptible por el usuario, ya que se pudo observar que ningún usuario necesitó de realizar un acercamiento o zoom para leer la información.

- **Las imágenes son coherentes con el texto**

Todos los usuarios marcaron Si como respuesta, lo se concluye en que las imágenes son percibidas por las personas como correctas en conexión al texto presentado, tanto en tamaño como en distribución se las consideró en un uso eficaz, también se pudo observar que todos los usuarios se toman un tiempo extra para visualizar las imágenes y seguir con la lectura.

- **La lectura es cómoda en el dispositivo digital**

Para este ítem todas las respuestas fueron Si, lo que da a entender que los usuarios se sienten cómodos al momento de entrar en lectura desde su dispositivo, cabe recalcar que en dos casos en los que el folleto se demoró en descargar, se les facilitó a las personas un dispositivo para testear el contenido, aun así, los usuarios lograron terminar el folleto de manera eficaz.

- **El animal en la señalética escaneada, se encontró en el folleto**

Dentro de este ítem las cinco respuestas fueron Si, por lo que se concluye en que la organización del folleto junto a la señalética es correcta, ya que los usuarios probaron las

cinco señaléticas y después el folleto, se pudo observar que todos los usuarios pudieron diferenciar cada animal que encontraron en la señalética.

Infografía

- **El contenido es entendible**

En este ítem todas las respuestas fueron Si, se puede deducir que el contenido mostrado dentro de la estructura de la infografía, tanto texto como imágenes, son correctos en su diagramación, se puso observar que el usuario toma alrededor de 3 minutos en leer la información, y luego vuelve a revisar la infografía para ver las imágenes de manera detallada.

- **La infografía se encuentra en un lugar reconocible**

Para este punto los cinco usuarios colocaron Si, lo que se concluye que la ubicación de las infografías fue correcta, al hablar con las autoridades de la urbanización, se estableció un lugar específico en las áreas administrativas de la urbanización, dentro de dichas áreas se colocó las dos infografías para el testeo del usuario, se pudo observar que las personas percibían fácilmente la ubicación de las infografías, por lo que no hubo un problema de ubicación dentro del espacio.

- **Las imágenes tienen sentido con el texto**

Dentro de este ítem las cinco respuestas fueron Si, es así que se concluyó que la conexión de las imágenes junto al texto es correcta, no se observó una confusión del usuario al leer la infografía y revisar las imágenes, la diagramación permitió que el usuario pueda identificar de manera correcta a que animal pertenece cada elemento.

- **La lectura es cómoda**

Para este ítem los cinco usuarios colocaron Si en la respuesta, lo que se puede concluir en que el texto diagramado dentro de la infografía es correcto, tanto la tipografía, como el tamaño de la letra, ayuda a que la información sea entregada de manera eficaz, se pudo observar que los usuarios no tuvieron problemas al leer la infografía, así mismo pudieron conectar la información escrita con los elementos como imágenes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.

- Se puede concluir que, en el desarrollo de este proyecto, fue de suma importancia un acercamiento con las autoridades de la urbanización Hacienda Capelo desde la primera fase de la investigación, ya que, al tratarse de un lugar privado con residentes, es necesario tener aprobación para entrevistar y testear.
- En el testeo con usuarios fue importante realizarlo de manera individual, ya que, al explicar la secuencia del recorrido y las actividades, las personas se confundían, en conclusión, fue necesario explicar el proceso a cada una.
- Al momento de imprimir los productos físicos, se pudo constatar ciertos problemas de diagramas, color y tamaños, por lo que se concluye que es importante el realizar prototipos y pruebas de impresión constante para poder solucionar problemas encontrados.

Recomendaciones.

- Al momento de trabajar con señalética que será expuesta en exteriores, es importante considerar la situación climática del lugar, por ejemplo, en el caso de la Urbanización Hacienda Capelo, usualmente llueve, por lo que es necesario que el material esté plastificado.
- Al momento de realizar un proyecto dentro de una zona privada, se recomienda establecer un diálogo previo con las autoridades para poder conseguir las autorizaciones pertinentes.
- Para el desarrollo del proyecto investigativo, se recomienda tener un acercamiento en primera instancia con profesionales fuera del área del diseño, ya que así se puede tener un contexto más claro del camino que el proyecto puede tener.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Airey, D. (2009). *Logo design love: A guide to creating iconic brand identities*. New Riders.
- Ambrose, G & Harris, P. (2006). *Color*. Parramón Ediciones, España.
- El Comercio, (2021). *Los decomisos de fauna silvestres se han duplicado en Ecuador*. Lugar de publicación:
<https://www.elcomercio.com/tendencias/ambiente/decomisos-fauna-silvestre-duplica-ecuador-trafico.html>.
- Fernández, A. *Señalética, el diseño inventado para no perdernos*.
www.tumbip.com.
- Fuentealba, E. & Gutiérrez, V. (2020). *Señalética en bibliotecas universitarias*. Universidad Tecnológica Metropolitana del Estado de Chile.
- Gallego, M. (2014). *Diseño de Imagen, ambientación gráfica, señalética y material promocional y didáctico para el proyecto SIÉNTELOS*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Quito.
- García, M. & Marín, M. (2020). *El diseño de la información: una aproximación al diseño centrado en el usuario, un rediseño metodológico basado en la propuesta de Frascara*. Universidad de las Américas Puebla.
- Guerrero, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. Universidad Complutense de Madrid.
- Harada, E. (2014). *Logotipos, isotipos, imagotipos e isologos: una aclaración terminológica*.
- Kane, J., & Imirizaldu, D. (2012). *Manual de tipografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Leturia, E. (1998). *¿Qué es infografía?* Revista Latina de Comunicación Social. Tenerife.
- Ministerio del Ambiente, (2015). *Proyecto Paisajes-Vida Silvestre*. Lugar de publicación: <https://www.ambiente.gob.ec/alto-al-trafico-ilegal-animales-silvestres/>.
- Moix, J., López, E., Otero, J., Quintana, C., Ribera, C., Saad, I. & Gil, A. (1995). *Eficacia de los folletos informativos para suministrar información acerca de la operación y la convalencia*. Revista de Calidad Asistencial.

- Netdisseny, S. L. Empresa de Diseño. *Nociones Básicas del Diseño–Teoría del Color*, Carrera de la Clapissa.
- Rivadeneira, G. (2015). *Diseño Gráfico de Módulos de Instructivos para el diplomado en terapia asistida con animales*. Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
- Sánchez, M. (1995). *Color, contraste y diseño ergonómico (I) La percepción del color*. Universidad Complutense.
- Wagle, S. (2013). "*Integrating site-specific environmental graphic design within an urban context*". Rochester Institute of Technology, New York.

APÉNDICES

Apéndice 1.

Preguntas para entrevista con veterinario.

- Presentación del profesional
- ¿A Qué se dedica actualmente?
- ¿Cómo definiría el término de “especies en peligro”?
- ¿Cómo definiría el término “tráfico de especies”?
- Desde su perspectiva profesional, ¿Cuáles son los motivos principales para el tráfico de especies?
- ¿Cuáles son las consecuencias del tráfico de especies?
- En el Ecuador, ¿existen proyectos gubernamentales para lidiar con este tema?
- ¿Cuáles son las especies más afectadas por el tráfico en el Ecuador?
- ¿Cuál podría ser una solución a largo o corto plazo para esta problemática?
- ¿Conoce de algún tipo de proyecto con empresas privadas referente al tema?

Apéndice 2.

Entrevista con el veterinario, Dr. Diego Medina.



Apéndice 3.

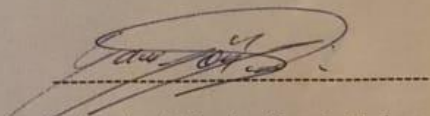
Solicitud al comité de copropietarios de la Urbanización Hacienda Capelo

Comité Ejecutivo de corporación de copropietarios de la Urbanización Hacienda Capelo.

Presente

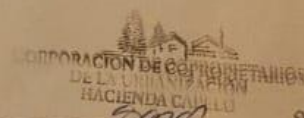
De mi consideración, yo Sebastian Alejandro Garzón Endara, con el número de cédula 0502815772, solicito se me permita realizar mi proyecto de titulación de la Universidad Tecnológica Indoamérica en la carrera de Diseño Gráfico, en la Urbanización Hacienda Capelo, el cual tiene por título, "*Diseño de Material Informativo sobre la explotación de especies silvestres del Ecuador, para la Urbanización Hacienda Capelo, cantón Rumiñahui, 2022.*", con este proyecto se tiene previsto informar a los habitantes de la urbanización sobre las especies silvestres que se encuentran en la zona, para evitar incidentes y prevenir daños a los animales, al concluir el proceso investigativo y de producción, se le entregara a la urbanización los productos desarrollados, tales son; señalética sobre los animales, infografías sobre el tema y un folleto digital con información específica de las especies y sus prevenciones.

Es así que se le solicita la aprobación para trabajar el proyecto dentro de la urbanización y la entrega del logotipo de la urbanización para incluirlo en las piezas gráficas.


Sebastian Alejandro Garzón Endara

0502815772

Solicitante


CORPORACIÓN DE COPROPIETARIOS
DE LA URBANIZACIÓN
HACIENDA CAPELO

RECIBIDO

25/07/22

Apéndice 4.

Ficha de recolección de información para usuarios.

Proyecto: Animalista Urbano

Lugar: Urbanización Hacienda Capelo

Edad:

1. Áreas verdes

a. ¿Cómo utiliza las áreas verdes de la urbanización?

b. ¿Cuál sería un recorrido frecuente en las áreas verdes de la urbanización?

c. ¿Con quién suele visitar las áreas verdes de la urbanización?

2. Especies de la zona

a. ¿Ha llegado a encontrarse con algún animal silvestre de la urbanización?

b. Describa como fue la interacción con dicho animal/es.

c. ¿Es común ver ese tipo de animales en la urbanización?

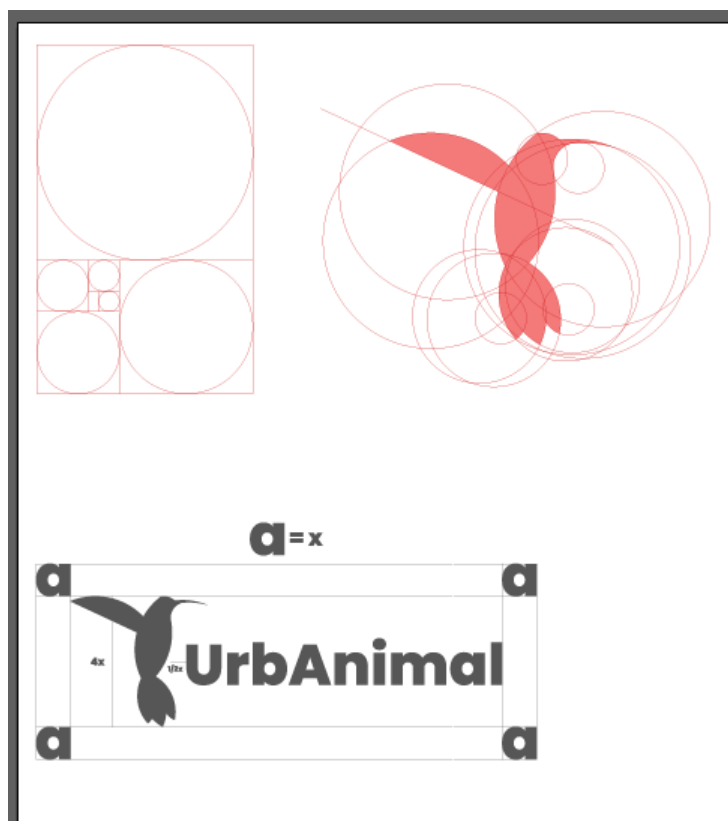
Apéndice 5.

Bocetaje de iconografía y marca.



Apéndice 6.

Captura de pantalla, digitalización de marca.



Apéndice 7.

Captura de pantalla, digitalización de infografías.



Apéndice 8.

Captura de pantalla, digitalización de señalética.



Apéndice 9.

Testeo de Señalética.



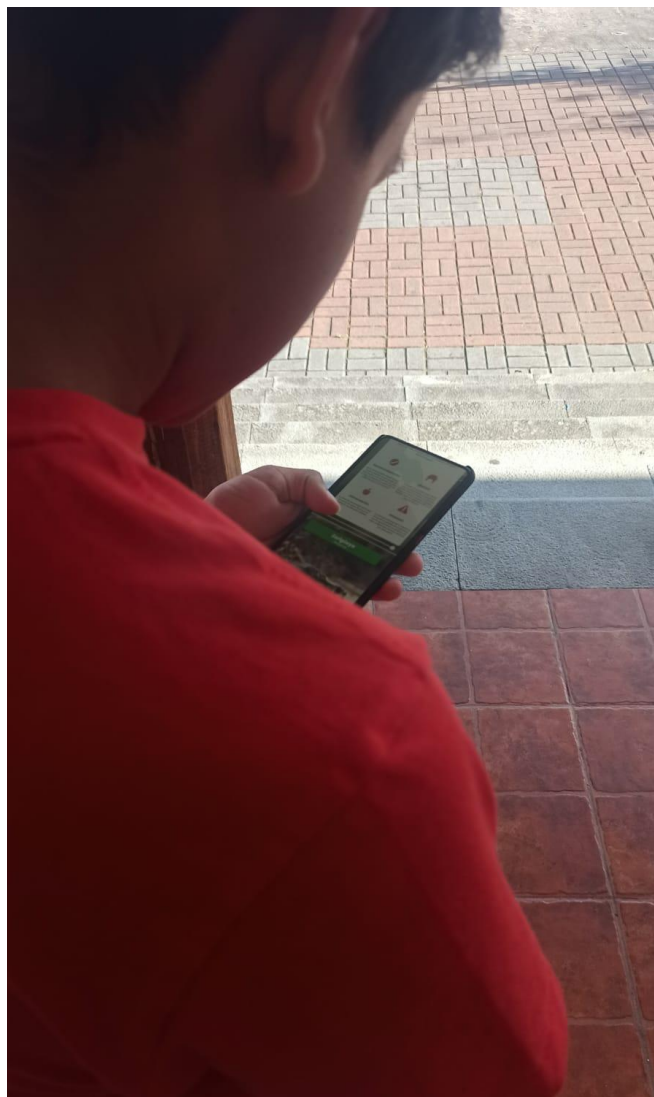
Apéndice 10.

Testeo de Infografías.



Apéndice 11.

Testeo del Folleto digital.



Apéndice 12.

Ficha de evaluación de productos.

Proyecto: UrbAnimal

Lugar: Urbanización Hacienda Capelo

Edad:

A. Señalética	Si	No	A veces/ Algunos
1. La señalética es entendible a simple vista.			
2. Los íconos son entendibles.			
3. La señalética se percibe dentro del espacio.			
4. Los nombres de los animales son leíbles.			
5. El código QR se percibe fácilmente.			
6. El código QR funciona debidamente.			
B. Folleto Informativo Digital			
1. El folleto se abre al escanear el código QR.			
2. La información es entendible.			
3. Las imágenes son coherentes con el texto.			
4. La lectura es cómoda en el dispositivo digital.			
5. El animal en la señalética escaneada, se encontró en el folleto.			
C. Infografía			
1. El contenido es entendible.			
2. La infografía se encuentra en un lugar reconocible.			
3. Las imágenes tienen sentido con el texto.			
4. La lectura es cómoda.			

Apéndice 13.

Usuario llenando la ficha de evaluación de productos.

