

**PROYECTO AUDIOVISUAL PARA PREVENCIÓN DE RIESGOS Y SISTEMA
SEÑALÉTICO PARA LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL MORENO
ORDOÑEZ DE LA CIUDAD DE CUENCA**

Proyecto de titulación

Proyecto de grado presentado por:

Juan Diego Avila Bermeo y Lizbeth

Andrea Chuqui Espinoza

Carrera: Diseño Gráfico

Línea de Investigación

Tutor académico:

Msc. Marco Tulio Pazmiño Piedra

Cuenca, 05 de octubre 2022

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A
TECNOLOGÍA SUPERIOR**

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por los estudiantes: **JUAN DIEGO AVILA BERMEO Y LIZBETH ANDREA CHUQUI ESPINOZA**, con el título “**PROYECTO AUDIOVISUAL PARA LA PREVENCIÓN DE RIESGOS Y SISTEMA SEÑALETICO PARA LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL MORENO DE CIUDAD DE CUENCA**”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



MSc. Marco Pazmiño Piedra
C.I0101811180

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **AVILA BERMEO JUAN DIEGO**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“PROYECTO AUDIOVISUAL PARA PREVENCIÓN DE RIESGOS Y SISTEMA SEÑALÉTICO PARA LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL MORENO ORDOÑEZ DE LA CIUDAD DE CUENCA”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



ÁVILA BERMEO JUAN DIEGO
Cédula: 010588224-5

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **CHUQUI ESPINOZA LIZBETH ANDREA**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“PROYECTO AUDIOVISUAL PARA PREVENCIÓN DE RIESGOS Y SISTEMA SEÑALÉTICO PARA LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL MORENO ORDOÑEZ DE LA CIUDAD DE CUENCA”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



CHUQUI ESPINOZA LIZBETH ANDREA
Cédula: 010638678-2

ÍNDICE

ÍNDICE	7
ÍNDICE DE TABLAS	9
Dedicatoria	10
Agradecimiento.....	11
RESUMEN.....	12
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	16
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	19
Objetivo general	19
Objetivos específicos	19
MARCO DE REFERENCIA	20
Marco Teórico	20
METODOLOGÍA.....	35
Enfoque de investigación	35
Tipo de investigación.....	35
Proceso creativo	41
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	76
BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA	77

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1.....	30
Figura 2.....	31
Figura 3.....	31
Figura 4.....	31
Figura 5.....	32
Figura 6.....	32
Figura 7.....	32
Figura 8.....	33
Figura 9.....	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto de Propuesta Fuente: Investigación Propia.....	75
Tabla 2 Cronograma de Actividades Fuente: Investigación Propia.....	76

DEDICATORIA

Esta tesis esta dedicada desde lo mas profundo de mi corazón a mi madre, ya que gracias a ella e logrado concluir con mi carrera universitaria, dándome todo su apoyo, amor incondicional, aliento, y consuelo, desde siempre.

A mi esposo que ha estado presente en mis altas y bajas, consolándome y a dándome aliento para no rendirme y hacerlo mejor, y a mi hija que es mi razón de vida la persona que me da fuerzas para darlo todo de mí.

A mis hermanos por darme su apoyo incondicional y ser mis guías cuando he cometido errores.

A mis compañeros y maestros con quienes e aprendido y e adquirido nuevas emociones, experiencias, y conocimientos.

Andrea Chuqui.

A Dios por darme la fuerza y la sabiduría, la paciencia y el coraje para lograr mis objetivos de vida, por iluminarme en el camino de bien y por todas las decisiones que me trajeron hasta este momento.

A mis padres por brindarme todo su apoyo y comprensión, por haberse sacrificado conmigo en todos los favores que les he pedido y por brindarme su eterno amor y apoyo incondicional, a mi hermano por ser un ejemplo de vida y seguidor de mis pasos, a mi familia en general por ser todo unidos y apoyarnos en todo momento, en las buenas y en las malas, por saber entender cuando me ausentado en las reuniones familiares para poder lograr mi objetivo de graduación.

A mis amigos y compañeros de aula, por brindarnos conjuntamente el conocimiento que emanaban las aulas donde compartimos grandes experiencias y sabiduría.

Juan Ávila.

AGRADECIMIENTO

Le agradecemos a Dios, a nuestros padres, hermanos y amigos por brindarnos su comprensión y apoyo incondicional.

Le agradecemos al Instituto Tecnológico Particular Sudamericano por brindarnos los conocimientos adquiridos para la creación de este proyecto.

Les Agradecemos a los profesores Marcos Pazmiño y Bruno Nivicela, por saber guiarnos y brindarnos su conocimiento.

Le agradecemos a la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez por abrirnos las puertas de su institución.

RESUMEN

En todas las unidades educativas es de suma importancia que se enseñe a los estudiantes sobre diversos temas, que los ayuden a crecer tanto en valores y conocimientos, en este caso el tema de la seguridad en la escuela, ya que es donde se convive parte de sus días; la falta de conocimiento al ser aun niños que apenas están experimentando todo tipo de situaciones en sus vidas, y la falta de orientación, los hace propensos a sufrir todo tipo de accidentes, por lo que se buscó crear una solución a este problema, nuestro objetivo es enseñarles a los niños cuales son los accidentes que pueden ocurrir dentro de su institución, y orientarlos y guiarlos para que sepan como actuar , y que cosas evitar.

Se creo una propuesta señalética, ya que es un elemento vital para orientación y también prevención a distintos tipos de riesgos, para reforzar sobre el tema también se creo material audiovisual, en el cual se les explica lo necesario para que sepan como se usan las señaléticas, y consejos de prevención.

Abstract

In Ecuador, public schools have been forgotten by the government that created them, so these educational institutions do not have enough support to generate a project of signage, signage and to create an educational video to help students understand how to act in case of a situation of vulnerability and accident.

Our project was designed for this purpose, to help one of these educational institutions to promote good living and the teaching of what signage entails and to know what each of the signs and posters that will be displayed in the school are for. The Miguel Moreno Ordoñez Educational Unit is a public school in the city of Cuenca that, as mentioned above, does not have the resources to carry out an analysis, research and design of signs and posters that allow for greater organization, so that students, teachers and visitors to the institution can more easily visualize where they are and where they are going.

For greater organization, a signage and signage manual was created that will allow us to see the design and creation processes of these. It was also decided to create audiovisual material to teach students about the types of signage that exist in their school and know how to differentiate them, so that in case of accidents they know what to do and where to go.

INTRODUCCIÓN

La Unidad Educativa Miguel Moreno Ordóñez se sitúa en la ciudad de Cuenca, en el cantón Yanuncay, se ubica en las calles Adolfo Peralta 28T Daniel Fernández de Córdova y Francisco Cisneros.

La señalética se encarga del desarrollo de comunicación visual, esto al estar dentro de una institución educativa beneficia a los estudiantes informándoles de manera clara y concreta.

En la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordóñez se realizará la creación material visual el cual será útil para señalar e identificar diferentes ubicaciones de áreas u objetos importantes en esta unidad educativa, al ser material con el cual la institución no cuenta, se creará un manual señalético para orientar visualmente a las personas ya sean visitantes o residentes de la unidad educativa.

En instituciones como colegios y escuelas, suelen ocurrir accidentes con más frecuencia a la hora del receso, ya sea jugando, corriendo, etc. En ocasiones los estudiantes no tienen un cuidado adecuado para evitar estos accidentes, por lo que es necesario intervenir en la fomentación de prevención a ciertos tipos de accidentes, de manera indirecta se busca concientizar a los estudiantes a ser más cuidadosos a la hora de recreo, clases de educación física, o al realizar actividades al aire libre, mediante afiches que logren captar la atención dando a conocer un mensaje claro y entendible, tanto para los más pequeños, como para los estudiantes más grandes.

Antecedentes:

La seguridad infantil es una prioridad para las autoridades y la Policía, en Cuenca

Los agentes de la Dinapen acudieron esta mañana a dos establecimientos educativos, en Baños y Yanuncay. En la primera parroquia visitaron la Unidad Educativa Alfonso Carrión Heredia, donde citaron a 120 padres de familia.

El tema que trataron fue sobre procedimientos y protocolos a seguir para la intervención en seguridad dentro de la Unidad. Los padres de familia aprendieron estrategias y tácticas para conocer los riesgos que corren los niños, dentro y fuera de los establecimientos educativos.

Los capacitadores difundieron la información necesaria para que los padres actúen en caso de una emergencia. Una de las estrategias fue la conformación de una brigada de seguridad, que estará vigilante al ingreso y salida de los estudiantes.

En la parroquia Yanuncay, la capacitación se dio en la escuela Honorato Vásquez, a 100 niños de 6 a 8 años. En esta ocasión, los temas de autoprotección y seguridad infantil se trató mediante el uso de títeres.

El capitán Carlos Fuel, jefe de la Dinapen del Azuay, indicó que su Jefatura promueve campañas de protección y seguridad infantil, con la finalidad de brindar tranquilidad a los padres de familia y estudiantes. Las capacitaciones continuarán en todas las escuelas de la provincia, con temas de interés social. Redacción O. E. /Azuay.

- Ministerio de Gobierno del Ecuador. La seguridad infantil es una prioridad para las autoridades y la Policía, en Cuenca: <https://www.ministeriodegobierno.gob.ec/la-seguridad-infantil-es-una-prioridad-para-las-autoridades-y-la-policia-en-cuenca/>

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Mediante investigación brindada por el rector, nos dimos cuenta que, en la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez, al ser una institución pública, no cuenta con los medios necesarios y con los respectivos diseños que identifican el plantel para poder implementar un sistema de señalización y tampoco para incluir afiches informativos, siendo un problema tanto para nuevos estudiantes como para visitantes que deseen conocer el plantel educativo.

La señalización es tema que es importante en cualquier lugar, y más si hablamos de una institución educativa, ya que, al no tener información, no se puede identificar las distintas ubicaciones, áreas y objetos importantes de cada lugar, ocasionando problemas de organización y a la vez que los nuevos estudiantes que lleguen se pierdan o no sepan en donde queda su salón, atrasando sus actividades escolares.

Con lo señalado anteriormente también nos hemos percatado que no existen afiches de prevención e informativos ante cualquier posible accidente que se pueda llegar a suscitar, como lo pueden ser un sismo, incendios o alguna lesión que puedan llegar a tener tanto estudiantes y visitantes como maestros y personal de limpieza.

Sin estos afiches, los estudiantes no tienen la información necesaria e importante que se necesitan en estos casos, por lo que es fundamental para la institución que procuremos diseñar afiches que sean llamativos y de ayuda para cualquier persona.

JUSTIFICACIÓN

Lo que se busca con este proyecto es brindar, tanto a estudiantes, visitantes, maestros y personal de la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez información valiosa para el conocimiento de cada uno del lugar de su institución, para lograr obtener una mejor organización y no conforme con eso también queremos generar varios afiches de tipo informativo y preventivo con el objetivo de enseñar a las personas sobre posibles riesgos y accidentes que puede llegar a pasar en el colegio.

Tanto en el país como en la ciudad de Cuenca, por lo general las instituciones de carácter fiscal no tienen señalética por lo que las personas no conocen los distintos lugares que la institución ofrece; También, una de las principales prioridades es la seguridad de la comunidad, por lo que gracias a este proyecto queremos llegar a los estudiantes para que tengan conocimiento de que hacer en caso de algún desastre o algún accidente.

Una vez terminado el proyecto, los estudiantes del colegio Miguel Moreno Ordoñez tendrán en los pasillos y en distritos sectores de la institución tanto señaléticas que informen los nombres de las aulas y de los distintos espacios del plantel, así como también diferentes afiches informativos para enseñar a las personas sobre diferentes tipos de accidentes ya sean desastres naturales como sismos, etc como diferentes lesiones

La finalidad del proyecto es dar a conocer mediante señalética los lugares de interés de la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez, y no obstante también queremos informar a los alumnos, a los maestros y a los visitantes sobre como estar preparados ante cualquier situación de vulnerabilidad en caso de accidentes. El conocimiento que se obtendrá es que de manera indirecta nosotros como diseñadores es enseñar a los estudiantes a que hacer en caso de alguna emergencia a toda persona que visualice los diferentes afiches.

El proyecto al estar dentro de la institución educativa se dará a conocer a personas que se relacionan con la institución como puede ser, estudiantes, profesores, personal que

labora en el plantel, padres de familia, visitantes y personas naturales que ingresen a la institución ya sea para realizar otro tipo de actividad en el plantel.

Gracias a los resultados que se obtendrían al realizar el proyecto, sería el dar un impulso hacia otras instituciones educativas que carecen de este sistema de señalética y de afiches, para que este proyecto se utilice en toda institución, tanto educativa, pública, privada y empresas.

Este proyecto pretende brindar información valiosa que genere conocimiento de una forma indirecta hacia las distintas personas que ingresen o sean parte de la institución como los estudiantes, profesores, personal que labora en el plantel, padres de familia, visitantes y personas naturales que ingresen a la institución ya sea para realizar otro tipo de actividad en el plantel.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Crear un proyecto de señalética y afiches sobre prevención de accidentes para la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez de la ciudad de Cuenca

Objetivos específicos

Características de los objetivos de investigación

- a) Identificar los lugares específicos del colegio donde se van a colocar las señales
- b) Diseñar el manual señalético para guiarnos en la creación de las señales
- c) Recolectar información que nos serán útiles para la creación de las propuestas
- d) Encuestas a los estudiantes para poder crear afiches entendibles tanto para niños pequeños como jóvenes en un mismo mensaje visual.
- e) Creación de afiches con mensajes claros y precisos sobre la prevención de accidentes

MARCO DE REFERENCIA

Marco Teórico

1. Ergonomía y señalización:

Estudia la relación que tiene el hombre con su entorno laboral buscando un mejor rendimiento

1.1 Relación hombre objeto y espacio:

Se diseña un entorno que sea cómodo y saludable para que la labor del hombre sea más productiva, y adaptarlo a su alrededor sin afectar su salud y su calidad de vida.

1.2 Señalización

Son un conjunto de sistemas de comunicación visual representadas a través de símbolos o señales con el fin de orientar y guiar a las personas buscando su seguridad con una correcta circulación en los espacios que presentan una dificultad de flujo vial.

1.3 Señalética de seguridad

Conjunto de colores, símbolos, formas y pictogramas que se combinan para orientar y brindar instrucciones de como se debería actuar en determinados espacios físicos.

- Señales orientadoras: Busca situar al individuo en un entorno.
- Señales direccionales: Marca una dirección ruta.
- Señales informativas: Contiene información específica sobre asuntos, horarios, etc.
- Señales indicativas: Señala espacios o lugares.
- Señales reguladoras: Indica zonas de peligro u obligación.
- Señales adosadas: pegada o apoyada en un muro.

1.4 Mensaje visual

El mensaje que se transmite deber ser visualmente claro y entendible para que pueda ser comprendido por el sujeto con mayor facilidad.

- Nivel representacional: Todo aquello que se asemeja con nuestra realidad y podemos reconocer con ayuda de la experiencia.

- Nivel abstracto: Busca representar algo mediante figuras simples.
- Nivel simbólico: Es sencillo y no contiene información detallada.
- Filtro sensorial: Características del receptor que físicamente, le puede permitir que el mensaje sea o no recibido
- Filtro cultural: Mensajes que puedan ser reconocidos por el sujeto según su cultura.
- Filtro operativo: Características con las que cuenta el receptor dependiendo de su edad y madurez.

2. Creación y diagramación de personajes:

El diseñador gráfico es el que comúnmente se acude al momento de la creación de un personaje, este reúne los conocimientos necesarios a nivel general para poder realizar proyectos de este tipo, sin embargo, al igual que el desarrollo de la imagen corporativa de una empresa, diseñar un personaje tiene sus particularidades en cuanto a planeación, desarrollo y presentación por lo que no se debe tomar a la ligera del lado aspectos básicos como por ejemplo el uso que se le pretende dar a ese personaje.

Al crear personajes se deben tomar en cuenta factores prácticos, el diseño más vistoso y detallado, no funciona si no es útil para el personaje y lo que se pretende que comunique. Al hablar de diseño, se involucran acciones específicas para concebir el personaje. Para llevar a cabo este proceso, se deben poseer conocimientos y habilidades específicas.

2.1 Planeación de personaje

Para empezar a realizar la creación del personaje se debe tener claro el cómo va a quedar el personaje y visualizar cuál será su aspecto final, por eso es importantes saber delimitar los rasgos éticos, culturales que nos delimite en la creación de nuestro personaje.

En ocasiones se tendrá la oportunidad de recibir especificaciones precisas de lo que el cliente quiere, otras no se tendrá esta información así que debe saber que preguntas se deben hacer para que el personaje sea correctamente diseñado para su uso.

¿En qué medio se empleará el personaje?

Esto tendrá una directa incidencia en la manera en la que se va a diseñar el personaje, si se diseña para un teléfono móvil, no es necesario que el diseño posea muchos detalles dada la resolución de la pantalla de estos.

2.2 Estilos de personajes:

- **Dos Líneas:** El uso de líneas es fundamental para la creación de ilustraciones y para la elaboración de personajes, este estilo usa solo líneas para crear ilustraciones, no utiliza sobras, se caracteriza por realizar un solo trazado sin quitar el lápiz de la hoja.
- **Garabatos:** Este estilo deja volar la imaginación de los diseñadores y artistas, ya se este estilo utiliza entornos cualesquiera para crear distintas ilustraciones donde antes no había nada, ejemplo una sombra.
- **Cartoon:** Probablemente el estilo más conocido por las personas e infantes, ya que este estilo busca ser llamativo y divertido con el objetivo de generar entretenimiento y una exageración metafórica de una persona, el hecho de realizar personajes con este estilo es librarte de los estereotipos que nos embarcan en la vida diaria.
- **Puntillismo:** El puntillismo es un estilo en donde la paciencia es el principal material de trabajo, ya que, a base de puntos, el artista logra crear luces y sombras obteniendo como resultado una ilustración bastante realista.
- **Fotorealismo:** Al igual que el puntillismo la paciencia es clave para que el artista necesita estar horas detrás del lienzo para lograr una ilustración lo más realista que se pueda.

2.3 Tipos de vista

- **Vista $\frac{3}{4}$:** Esta vista se encuentra entre la vista lateral y la vista de frente, a 45° de la vista del receptor, esta vista nos ayuda a visualizar la profundidad del escenario con el personaje.
- **Vista de Frente:** Es el tipo de vista principal, ya que se muestra todas las características físicas de nuestro personaje
- **Vista Lateral:** Nos muestra como se vería el personaje ya sea de lado izquierdo o derecho, para lograr obtener mayor información a cerca del personaje y para que se lo conozca mejor.

2.4 Paleta de colores:

Es la selección de un conjunto de colores que combinen entre si para darle unidad a nuestra composición

2.5 Composición del personaje:

Son los rasgos característicos físicos que definen al personaje como puede ser el esqueleto de diagramación, esto nos ayuda a guiarnos para la creación del cuerpo y rostro del personaje.

3. Tipografía:

Mediante la composición gráfica se transmite un mensaje claro que aporta aspecto visual, se transmite ideas por excelencia por medio de palabra escrita, combinada con dibujos y fotografía.

3.1 Tracking:

Es usada para modificar la distancia entre varios caracteres a la vez.

3.2 Kerning:

Define el espacio entre dos caracteres.

3.3 Anatomía tipográfica: Composición de una serie de términos que se asemejan a las partes del cuerpo, en este caso serían las distintas partes de una letra.

3.4 Asta ascendente: Elemento de la letra que sobresale por encima de la altura x.

3.5 Cola: Asta oblicua colgante de algunas letras.

3.6 Asta descendente: Asta de la letra que queda por debajo de la línea de base.

3.7 Oreja: Pequeño rasgo terminal que a veces se añade al anillo de algunas letras.

3.8 Serif: Trazo terminal de una asta, brazo o cola, resalte ornamental.

3.9 Pierna: Rasgo principal de la letra que define su forma esencial,

3.10 Ápice: Unión de dos astas en la parte superior de la letra.

3.11 Panza: Trazo curvo que encierra el blanco interno de las letras.

3.12 Hombro: Trazo curvo que sale de la asta principal de algunas letras sin acabar cerrándose

3.13 Psicología tipográfica:

Es algo que no se puede elegir al azar, si no elegir la tipografía que refleje lo que queremos transmitir cómo serían emociones a través de las tipografías.

3.14 Clasificación tipográfica: Es una clasificación que distingue grupos amplios de tipografía.

3.15 Black Letter: También conocida como Old English, usados en textos de poca longitud, con tipo de letra que da impresión de antigüedad.

3.16 Humanistas: Derivada de los manuscritos humanistas, con contraste débil entre los trazos gruesos, es de fácil lectura, aporta antigüedad, notoriedad, seriedad y es anticuada.

3.17 Old Style: Proporciones más finas, con contraste medio entre trazos gruesos y finos, lejos de la idea de imitar la escritura manual, da sensación de conservar, pero también de informar, no son muy llamativas ante el ojo, son más usadas para títulos con seriedad.

3.18 Egipcias: Poco contraste entre el grosor de trazos terminales, mismo ancho que astas por lo general, aportan rigidez, son expresivas y llamativas, son creadas para gritar, sirven en bloques de texto para lectura rápida.

3.19 Grotescas: Comienzo de la tipografía moderna, la Sans Serif, aportando actualidad y limpieza, es de fácil legibilidad, con aspecto minimal, al usar puede dar sensación de algo frío y distante.

3.20 Gráficas: Considerados como imágenes, tienen personalidad bastante visible, diseñados para temas específicos y conexión directa al tema de trabajo.

Mediante el transcurso de lo estudiado en la carrera de diseño gráfico se nos ha enseñado a cómo utilizar distintos programas los cuales nos van a ser útiles al momento de la elaboración de nuestro proyecto como parte de la prevención de riesgos y señalética.

4. **STORYTELLING:** es el arte de contar una historia. La creación y aprovechamiento de una atmósfera mágica a través del relato.

4.1 Retoque digital y vectores:

Nos permite crear nuestras artes con el uso de vectores funcionales y nos enseña el manejo de distintas herramientas digitales para facilitar el diseño.

4.2 Adobe Illustrator y Photoshop: Estos programas nos ayudan a modelar tanto personajes, escenarios, vectores y nos permiten la edición y retoque de

imágenes que nos ayude a mejorar su apariencia que nos ayudarán en la realización tanto del material audiovisual como el material de señalética. Este programa cuenta con varias herramientas que nos facilita a la creación de todo el material mencionado anteriormente, las más importantes y que nos ayudarán son:

4.2.1 Herramienta de selección: Esta herramienta es la más común de utilizar ya que sirve para seleccionar más de un objeto a la vez o también puedes seleccionar un solo objeto.

4.2.2 Herramienta pluma: Esta herramienta nos ayuda a crear formas mediante curvas, nos ayuda a crear cualquier tipo de forma, es una de las herramientas más útiles del programa.

4.2.3 Herramienta de texto: Como su nombre lo dice, esta herramienta nos ayuda a crear y a componer texto de forma horizontal, vertical y/o pues hacer que siga una forma diseñada con anterioridad.

4.2.4 Herramienta degradada: Esta herramienta nos ayuda a dar color a las composiciones y a los artes, la función de esta herramienta es realizar la transición de un color a otro dentro de un vector.

4.3 Herramienta cuentagotas/gotero: Esta es una herramienta muy importante ya que nos permite seleccionar el color de cualquier arte o fotografía, para poder colorear nuestras composiciones, también nos permite ver como está compuesto dicho color tanto en CMYK como RGB.

4.4 Herramienta de fusión: Esta herramienta nos permite fusionar de manera lineal dos vectores, ya sean las mismas o de diferente forma, al dar doble click a esta herramienta nos aparece un menú en donde podemos definir mas opciones de fusión.

4.5 Herramienta borrador: Esta herramienta nos permite borrar vectores ya sea como parte del arte o porque nos salió mal una ilustración, puede ser útil para la realización de caminos o para separar formas.

4.6 Regla: La herramienta regla nos ayuda a tener una mejor organización en nuestra área de trabajo, gracias a esta herramienta podemos sacar guías que nos permiten delimitar cualquier forma, el atajo de la herramienta es CTRL + R.

4.7 Herramienta calco de imagen: Esta herramienta nos ayuda para vectorizar cualquier imagen o foto, ayudándonos y facilitándonos el trabajo, por ejemplo, si nosotros queremos adaptar el logo de Facebook, con esta herramienta buscamos el logo y lo vectorizamos, mientras más nítida sea la imagen, mejores resultados se obtendrán, como consejo deben ser fotos de un solo color.

4.8 Creador de formas: El creador de formas nos permite obtener cualquier forma ya sea sumando o restando dos formas diferentes, esta herramienta nos sirve para lograr fusionar dos formas en una sola.

4.9 Herramienta lazo: Nos ayuda a realizar selecciones a mano alzada

4.10 Varita Mágica: Nos ayuda a seleccionar áreas iguales ya sea del mismo color y del mismo trazo de manera rápida.

5 Semiología del color

Estudia el significado que tiene un símbolo o color en una composición y de qué manera un mensaje pueda ser captado por el sujeto

5.2 Icono

Es un signo que representa algo con lo que se le puede relacionar

5.3 Símbolos

Es un signo que nos permite asimilar e identificar algo en particular dada por la convención social

5.4 Color señalético

El color presente en señalética ayuda a distinguir distintos roles que cumplen distintas señales

5.4.1 Rojo Este color nos indica que algo esta prohibido o tambien puede ir en señales de lucha contra incendios.

5.4.2 Azul: Nos brinda información sobre recomendaciones que debemos seguir de forma obligatoria

5.4.3 Amarillo: Son señales que advierten sobre un posible riesgo o peligro.

5.4.4 Verde: Estas señales son informativas ya que indican en donde estas o a donde se debe ir en caso de una emergencia

6 InDesign:

Es una herramienta que nos ayuda a diagramar ya sea libros, revistas y documentos, nos permite realizar una diagramación más ordenada. Como todo programa de Adobe cuenta con herramientas que nos ayuda en la generación de texto, estas herramientas son:

6.2 Paginas: Nos permite añadir, quitar y acomodar tantas paginas como queramos.

6.3 Márgenes y columnas: Al momento de acomodar el texto siempre debemos tomar en cuenta la maquetación, esta herramienta nos permite tener una mejor organización en nuestro documento. Esta herramienta nos permite poner tantas columnas como queramos para acomodar el texto.

6.4 Guías: Las guías son importantes para ayudarnos con partes de alguna pagina que queramos que sea diferente la diagramación, las guías, al igual que los márgenes nos ayuda con la organización del documento.

6.5 Pagina maestra: En esta herramienta podemos aplicar diseños que queremos que este en todo nuestro documento.

6.6 Carácter especial: Esta herramienta nos ayuda para la numeración de la paginas, cuando se diagrama un libro es muy complicado poner números en cada hoja, por eso se aplica en la página maestra.

7 Animación y multimedia

Nos ayuda con la post producción y creación de que nos permite animar y crear movimientos en imágenes y objetos, creando una composición audiovisual.

8 After efectos:

Este software nos permite crear composiciones ya sea en 2d y 3d, de manera más profesional, gracias a la variedad de herramientas que nos brinda.

- 8.2 Interfaz:** Es una ventana donde se encuentra un conjunto de paneles los cuales tienen asignados sus tareas y funciones específicas.
- 8.3 Panel de herramientas:** Esta contiene las diferentes herramientas que se van a utilizar para la edición de la composición.
- 8.4 Panel proyecto:** Este panel es el que contiene todo el material que vamos a utilizar para la creación de nuestra composición.
- 8.5 Panel de línea del tiempo:** En este panel se indica donde y cuando ocurrirá aparición de un objeto, efecto, etc. Es el momento exacto en el que ocurrirá dicha acción.
- 8.6 Panel de previsualización:** En este panel se previsualiza la composición que se está editando.
- 8.7 Herramienta de selección:** Como en todos los programas de edición nos sirve para seleccionar nuestros elementos en la composición.
- 8.8 Herramienta de mano:** Nos permite movernos en el espacio de la composición mientras nos permite una mejor visualización.
- 8.9 Herramienta de marioneta:** Con la ayuda de puntos esta nos facilita la animación de un objeto, para darle movimiento mediante puntos que se asemejan a un esqueleto.
- 8.10 Previsualización:** Nos permite previsualizar nuestra composición para ver como quedara nuestro proyecto cuando sea exportado.

9 Adobe Premiere

Este software nos permite manipular, crear y editar material para videos o películas permitiendo la obtención de resultados de calidad.

- 9.2 Panel medidor de audio:** Nos indica en que nivel de audio están los clips que tenemos agregados en nuestra línea del tiempo
- 9.3 Panel de efectos:** Este panel nos brinda una variedad de efectos y transiciones que podemos agregar a los elementos de la composición.
- 9.4 Herramienta de cuchilla:** Esta herramienta nos permite cortar un clip, video cualquier otro elemento colocado en nuestra línea de tiempo.

9.5 Efectos de video: Estos efectos nos ayudan a dar una mejor apariencia en la creación de la composición, ya sea nivelando los colores, permitiéndonos el uso de transiciones, o dando efecto un texto, clip, u otro elemento.

9.6 Efectos de audio: Estos al igual que los de video nos da variedad de opciones para editar los sonidos, ya sea en cuanto al nivel de volumen, reducir el ruido, entre otros.

10 Teoría del diseño:

Se conoce como diseño al proceso de creación visual para generar un propósito en específico, esa es la diferencia que existe entre una pintura y la escultura. El diseño cuenta con 4 elementos de diseño según Wucius Wong:

10.2 Elementos Conceptuales:

- **Punto:** Indica una posición y no tiene alto ni ancho.
- **Línea:** La línea se origina cuando un punto se mueve, ese recorrido se convierte en línea.
- **Plano:** Cuando una línea se mueve se convierte en un plano.
- **Volumen:** El plano se recorre y se convierte en un volumen.

10.3 Elementos Visuales:

- **Forma:** Es cualquier área bidimensional que se puede apreciar
- **Medida:** Es la forma en diferentes dimensiones, mas grande o mas pequeño
- **Color:** La forma puede ser de diferente color.
- **Textura:** Cuando la forma tiene una superficie diferente.

10.4 Elementos de relación:

- **Dirección:** La manera de como se acomoda la forma.
- **Posicion:** Cuando la forma se posiciona en un lugar del área en general.
- **Espacio:** La cantidad de formas que se encuentran en el área.
- **Gravedad:** Como fluye la forma.

10.5 Elementos Prácticos:

- **Representación:** Cuando la forma se encuentra derivada en la naturales o en algún escenario.
- **Significado:** Lo que es diseño transmite o que mensaje indica.
- **Función:** Cuando todo el diseño tiene un fin o propósito.

11 Diseño para la comunidad:

Esta materia nos permite conocer mas sobre determinada necesidad que tiene una comunidad, buscando la manera de implementar el diseño gráfico en una solución a favor de la comunidad sin beneficio económico.

11.2 Idea:

Se busca crear una idea innovadora, en la cual se van a implementar el uso de herramientas del diseño gráfico.

11.3 Investigación: Esta etapa nos permite tener una idea mas clara de lo que se quiere crear, después de investigar más a fondo las necesidades que tiene una comunidad.

11.4 Planificación del producto: Generalmente la creación de un producto siempre comienza desde bocetos de nuestra idea, el como queremos que quede una vez terminado.

11.5 Creación de prototipos: empieza la etapa de creación del producto, se va puliendo los bocetos y las ideas.

11.6 Prueba de prototipos: En esta realiza una prueba del producto, presentándolo a un pequeño grupo de la comunidad, lo cual va a permitir si es eficaz, y si necesita quitar o agregar algo.

11.7 Diseño definitivo: En este punto el producto ya está terminado, y listo para para presentarlo a la comunidad

Marco Contextual

Este proyecto se dio lugar en la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez, Ubicada en la ciudad de cuenca, sector parque del dragón, tomando como principal objetivo a los estudiantes mas pequeños, en este caso los niños desde inicial hasta los niños de séptimo grado de educación básica, ya que este grupo es más vulnerable a sufrir

accidentes dentro de la escuela, ya que al ser muy pequeños no cuentan con el conocimiento sobre seguridad y los significados y representaciones de las distintas señaléticas que se encuentran en su entorno en este caso la institución a la que pertenecen.

¿Qué es un accidente?

Los accidentes son cualquier acción que puede provocar un daño, lesión, o consecuencia negativa sobre un sujeto u objeto.

Riesgos en la escuela

En la escuela hay diferentes factores que pueden conllevar a un accidente, ya sea falta de conocimiento, imprudencia o falta de interés e importancia al tema, los riesgos que más se dan por estas razones en la escuela son los riesgos mecánicos y ambientales.

Riesgos mecánicos:

Estos riesgos son causados por la intervención y manejo de herramientas creadas por el ser humano, dando como consecuencias, en casos leves se pueden dar lugar a raspones, resbalones, caídas, cortes, lesiones, mientras que, en casos graves, puede provocar heridas que necesiten de urgencia la intervención médica y hospitalaria, o incluso puede ocasionar la muerte.

Riesgos ambientales:

Estas son producidas por razones ambientales, ajenas al ser humano, como pueden ser la radiación solar, ruido, cambios bruscos de temperatura y sismos; que dan como resultado quemaduras en la piel por el sol, golpes de calor, deshidratación, resfríos.

¿Cuándo se producen los accidentes?

Los niños son mas propensos a sufrir un accidente cuando están en actividades físicas y constante movimiento, esto se da en las horas de recreo y clases de educación física, o cuando salen a realizar actividades al aire libre.

Causas y consecuencias de un accidente:

Los niños a su edad solo buscan divertirse al momento de jugar por lo cual no miden sus acciones y un descuido puede terminar en un accidente, como puede darse al momento

del receso, en el patio corren de un lado al otro y a veces no miran por donde van, llegando así a chocarse, con algo o alguien, al igual que en las escaleras, si bajan corriendo o empujándose esto puede provocar un resbalón o caída.

Los niños también pueden llegar a ser bruscos al momento de jugar, ya que a veces actúan sin antes pensar en las consecuencias, por ejemplo, juegan empujándose o jaloneándose, sin darse cuenta que estas acciones pueden terminar en un accidente, también suelen subirse a sus sillas o mesas u otros lugares peligrosos sin pensar en que una mala pisada puede llevarlos a que caigan y se lastimen.

Zona de riesgo:

En las escuelas también existen zonas o lugares que pueden considerarse un riesgo, ya que esto implica todo aquello en el entorno que puede considerarse peligroso, por eso es necesario saber reconocer cuales son, para así poder tomar las respectivas medidas de seguridad.

Zona con presencia de objetos peligrosos:

Una zona de riesgo puede dar cuando y donde existe la presencia de objetos que pueden causar un accidente, como subirse en sillas o mesas, o jugar con útiles escolares filosos o que puedan cortar como tijeras o estiletes, incluso los lápices y esferos pueden considerarse un peligro.

Estado general de las instalaciones:

Otra zona de riesgo se puede considerar en lugares donde se encuentra presencia de deterioro de la institución, ya sea en cuanto a una mala construcción estructural de la institución, como un escalón muy alto, y lugares donde un objeto se puede caer.

Riesgo en las aulas:

Para evitar que un accidente ocurra dentro del aula es importante que tanto maestros como estudiantes la mantengan ordenada, ya que de lo contrario objetos como mochilas, libros, o cosas tiradas por el suelo pueden causar tropezones o caídas.

Riesgo en las escaleras y pasillos:

En las escaleras existen muchas probabilidades de sufrir accidentes por tanto es importante que estas tengan sus respectivas señales, donde se indique por qué lado se suben y bajan las gradas, o que se debe ir despacio, de la misma manera en los pasillos, de la institución es importante evitar y retirar aquellos objetos que obstaculicen el paso y movilidad.

Riesgo en los patios y áreas al aire libre:

Este puede ser una de las zonas principales que provocan variedad de accidentes, ya que en el patio existen muchos lugares con esquinas salidas o pronunciadas, incluso los pisos, pueden tener zonas alzadas lo suficiente como para tropezarse en caso de estar mojados existe gran riesgo de sufrir resbalones.

Riesgo en los exteriores de la escuela:

También existen riesgos a las afueras de la escuela escuela ya sean antes de entrar, o después de salir a la institución, existe el riesgo de tener un accidente de tránsito, por eso es importante que los niños siempre tengan cuidado al cruzar las calles, siempre viendo los semáforos y respetando las señales de tránsito.

Importancia de talleres educativos sobre prevención de riesgos:

Es importante saber informar a los estudiantes sobre temas como este, ya que ellos van adquiriendo conocimientos y valores, para posteriormente ponerlos en practica en su vida diaria, por eso vital realizar talleres donde se les enseñe sobre cómo pueden identificar y prevenir los distintos riesgos a los que se exponen día a día, así podrán actuar ante tales situaciones.

METODOLOGÍA

Aporta en forma clara y concreta el método, técnicas y procedimientos con sus respectivos instrumentos que se utilizan para dar respuesta a cada uno de los interrogantes planteados, en los objetivos específicos responde al "CÓMO HACERLO".

Considere los siguientes aspectos:

En el siguiente capítulo se muestra el tipo de enfoque e investigación aplicado para obtener la información para la aplicación y creación de nuestro proyecto

Enfoque de investigación

Para esta investigación se planteó un enfoque mixto, con el enfoque cualitativo se logró identificar las necesidades que tiene el plantel educativo, según lo observado, y lo platicado con los miembros de la escuela, y para justificar y dar mayor validez a esta información recolectada se aplicó el método cuantitativo ayudándonos a completar este ejercicio de investigación.

Tipo de investigación

Con la aplicación de la metodología de Design Thinking, se buscó entender a los estudiantes para identificar sus necesidades, y así plantear una respectiva solución ante el problema. Con la intervención de un enfoque mixto ya que de acuerdo con Chen (2006) citado por Hernández, Baptista y Fernández (2010) es:

(...) la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una "fotografía" más completa del fenómeno, y señala que éstos pueden ser conjuntados de tal manera que las aproximaciones cuantitativa y cualitativa conserven sus estructuras y procedimientos originales ("forma pura de los métodos mixtos"); o bien, que dichos métodos pueden ser adaptados, alterados o sintetizados para efectuar la investigación y lidiar con los costos del estudio ("forma modificada de los métodos mixtos"). En resumen, los métodos mixtos utilizan evidencia de datos numéricos, verbales, textuales, visuales, simbólicos y de otras clases para entender problemas en las ciencias (p. 534).

Fases de la investigación

Fase 1: Empatía

Nos relacionamos con los estudiantes y maestros la “Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez” misma que al ser una escuela de gobierno cuenta con escasos recursos por lo que carece de elementos informativos importantes que son piezas claves para un buen desenvolvimiento académico.

Fase 2: Definir:

Se ha recolectado más información que nos ayudan a comprender más a fondo la problemática, mediante la observación, ya que, al interactuar con los estudiantes y maestros de la unidad educativa, pudimos observar cómo se encontraba, se logro apreciar la falta de señaléticas en la institución, lo que seria primordial en la escuela ya que ayudan en parte a la prevención de riesgos y accidente.

Para una idea más clara de cuál es el problema que se quiere solucionar se realizó el siguiente cuestionario online, mismo que fue respondido por un grupo seleccionado de estudiantes de la “Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez” ya que aún son muy pequeños se les pidió realizar esta actividad, junto a sus padres:

1. ¿Has sufrido algún resbalón o golpes en tu escolita?

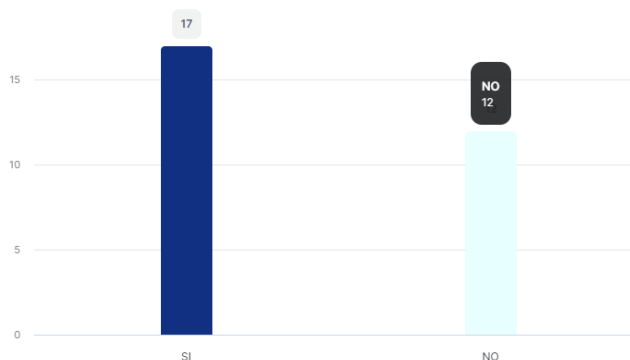


Figura 1

2. El resbalón o golpe sufrido ¿qué tan grave fue?

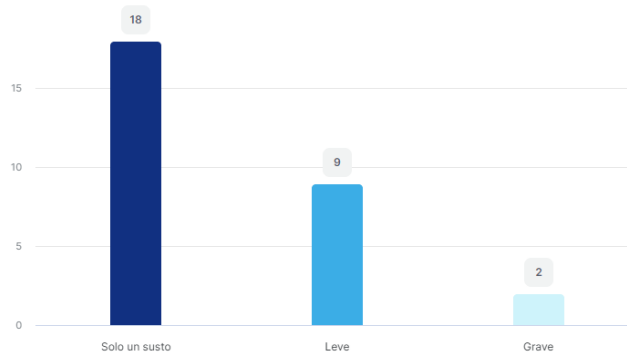


Figura 2

3. ¿Cómo actuaste ante esta situación?

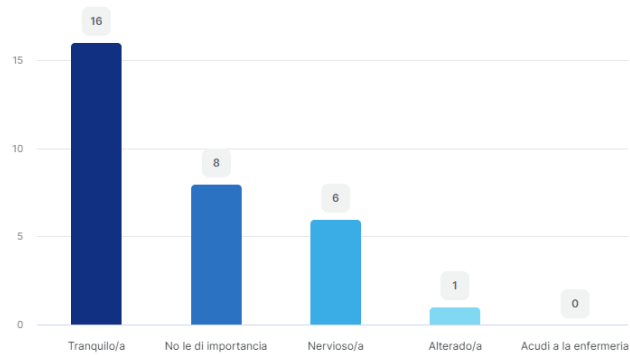


Figura 3

4. ¿Sabes que hacer en una situación de emergencia?

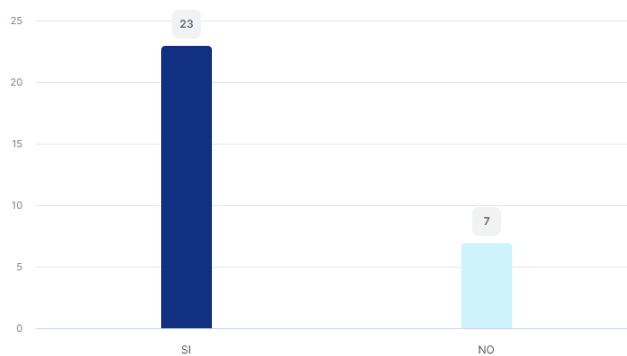


Figura 4

5. ¿En tu escolita hay una enfermería?

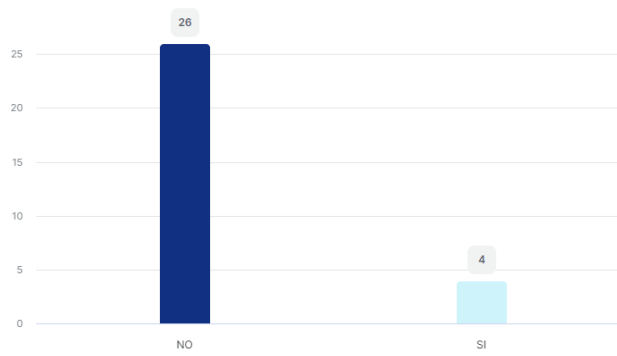


Figura 5

6. ¿En tu escolita has visto lugares peligrosos?

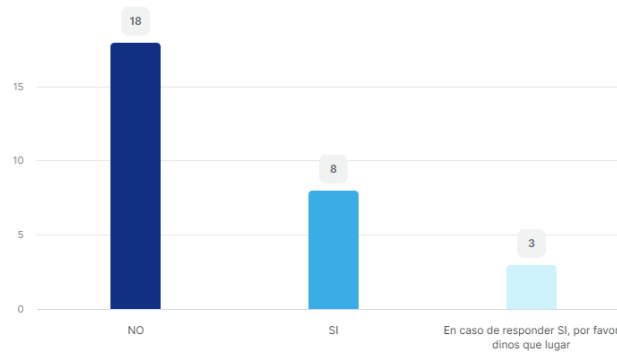


Figura 6

7. ¿Conoces sobre la señalización?

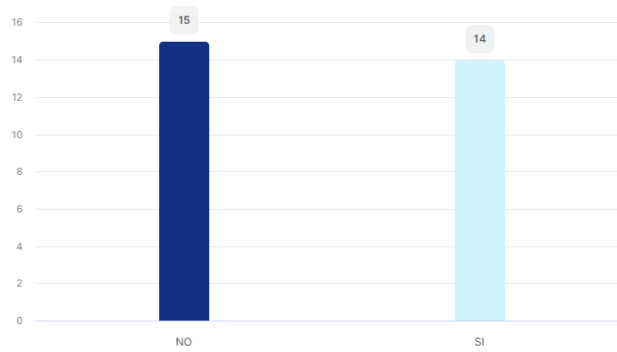


Figura 7

8. ¿En tu escuelita existen señales?

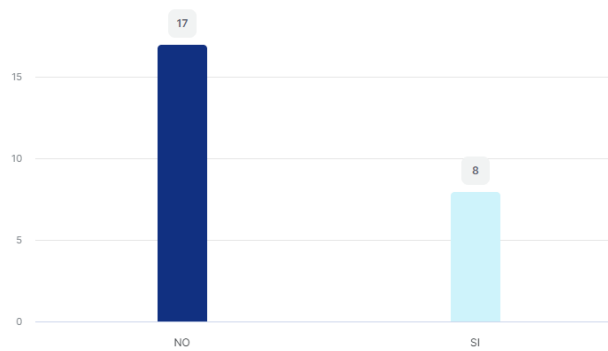


Figura 8

9. ¿Sabes que significado tiene el color verde en las señales?

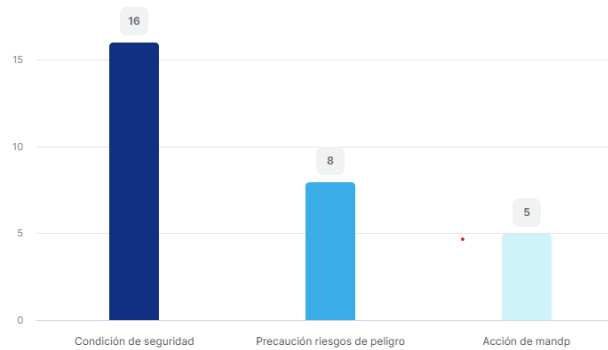


Figura 9

Fase 3: Idear:

En esta fase se pensó diferentes maneras de solucionar el problema y seleccionando la idea que mas se acopla a los resultados que se quieren obtener, para disminuir la cantidad de riesgos en la escuela se planteo crear un sistema de señalización, con su respectivo diseño de manual señalético, y como un refuerzo también se planteó la creación de una animación educativa respecto a la prevención de riesgos.

Fase 4: Prototipar:

En esta fase se creó todo el material básico que nos servirán para la creación del material audiovisual, se realizaron los primeros bocetos de los personajes y del storytime, de la misma manera que se ilustraron los escenarios.

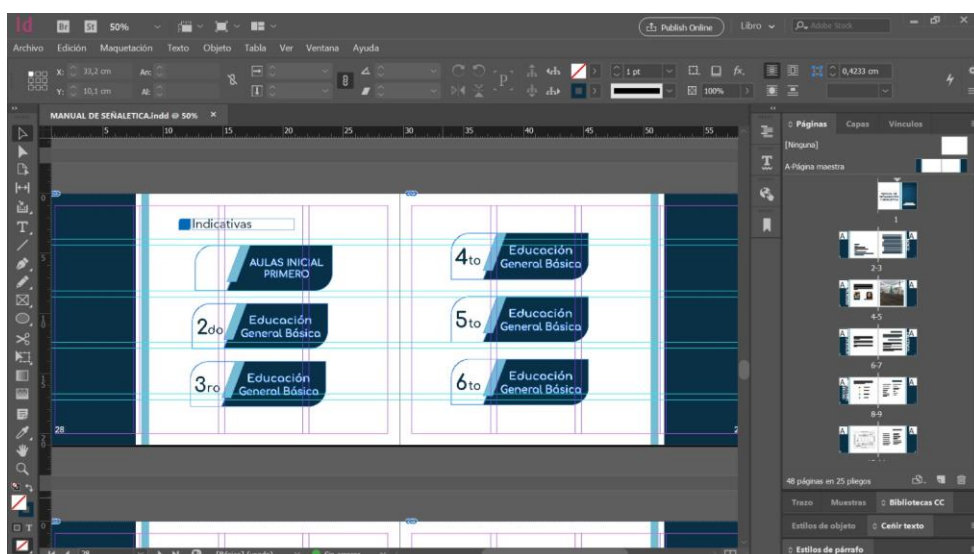
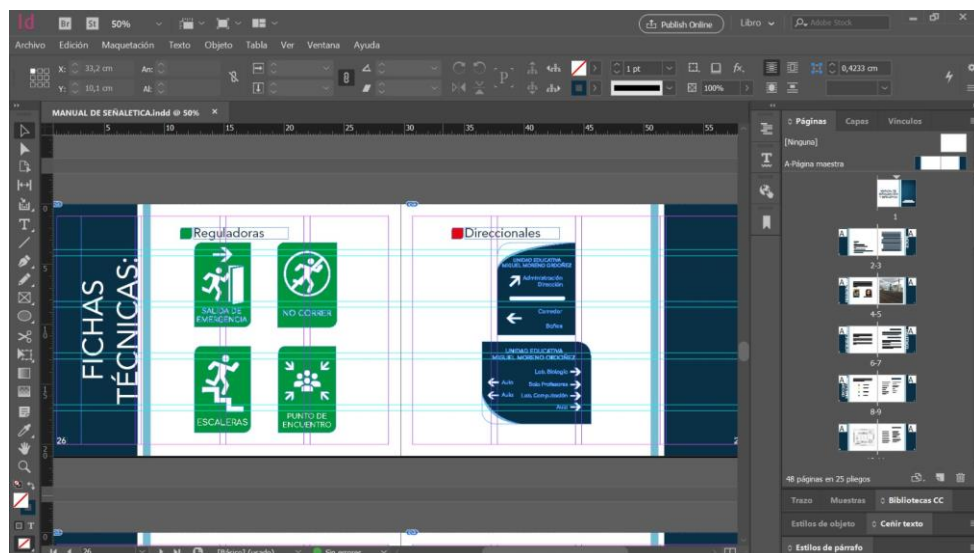
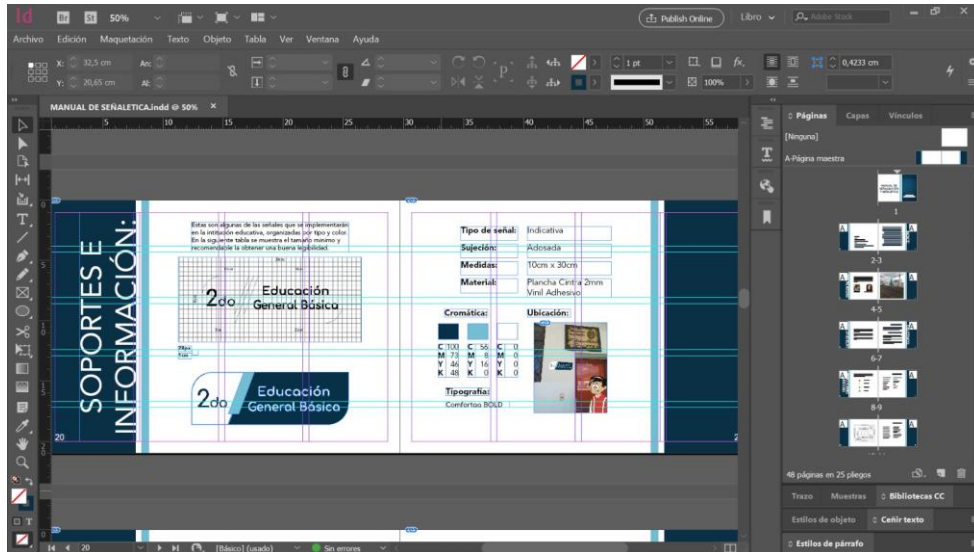
El manual señalético se creó después de identificar colores y elementos que representen a la unidad educativa, para empezar a diseñar un sistema señalético a partir de estos, con la ayuda de retículas, herramientas de diagramación y maquetación.

Fase 5: Probar:

Para esta fase las propuestas ya han sido terminadas, por lo que se muestra a un pequeño grupo de personas, para ver si se obtiene los resultados deseados y se realizan ajustes o modificaciones, para obtener un resultado mejorado.

PROCESO CREATIVO

Manual señalético:



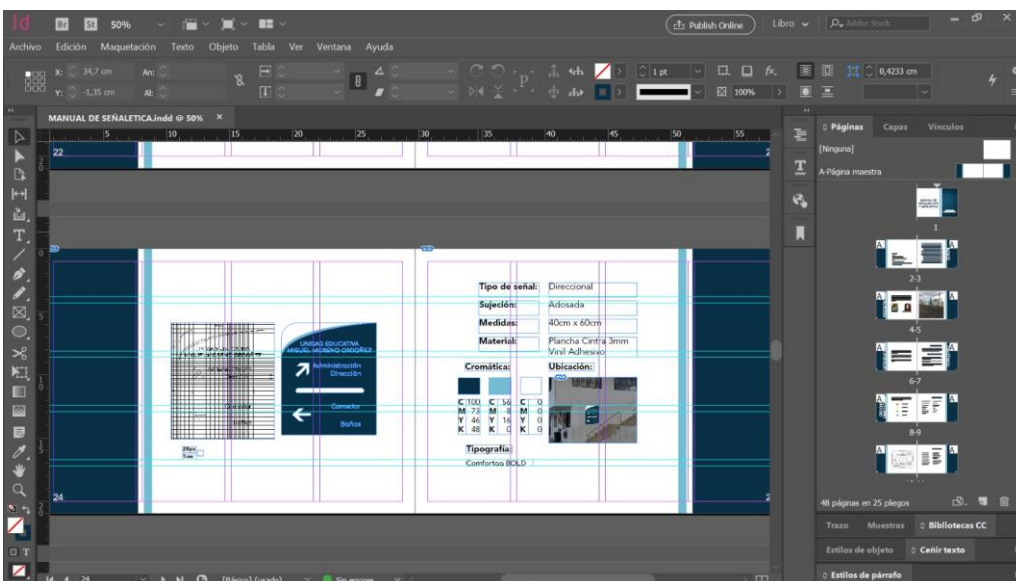
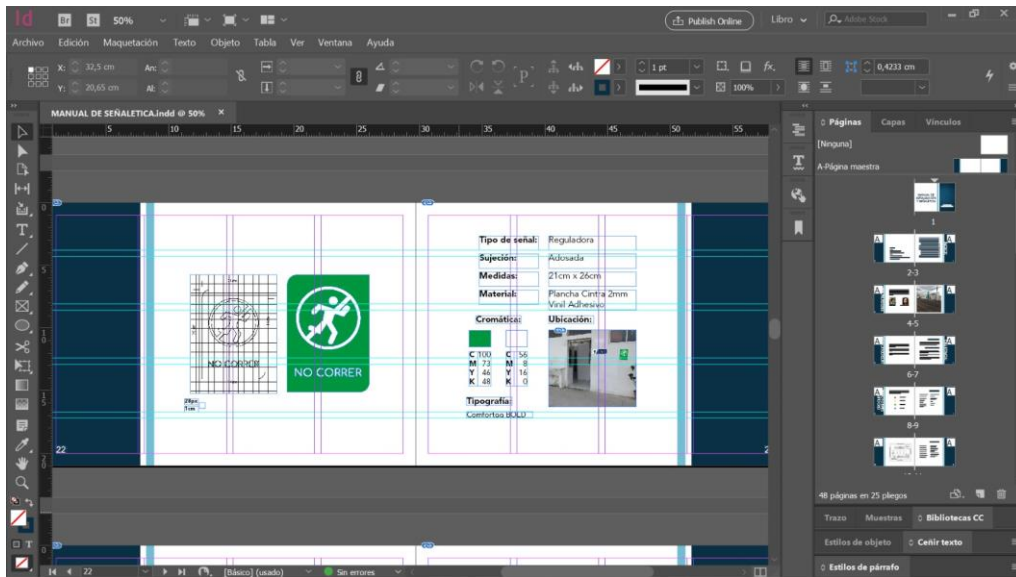
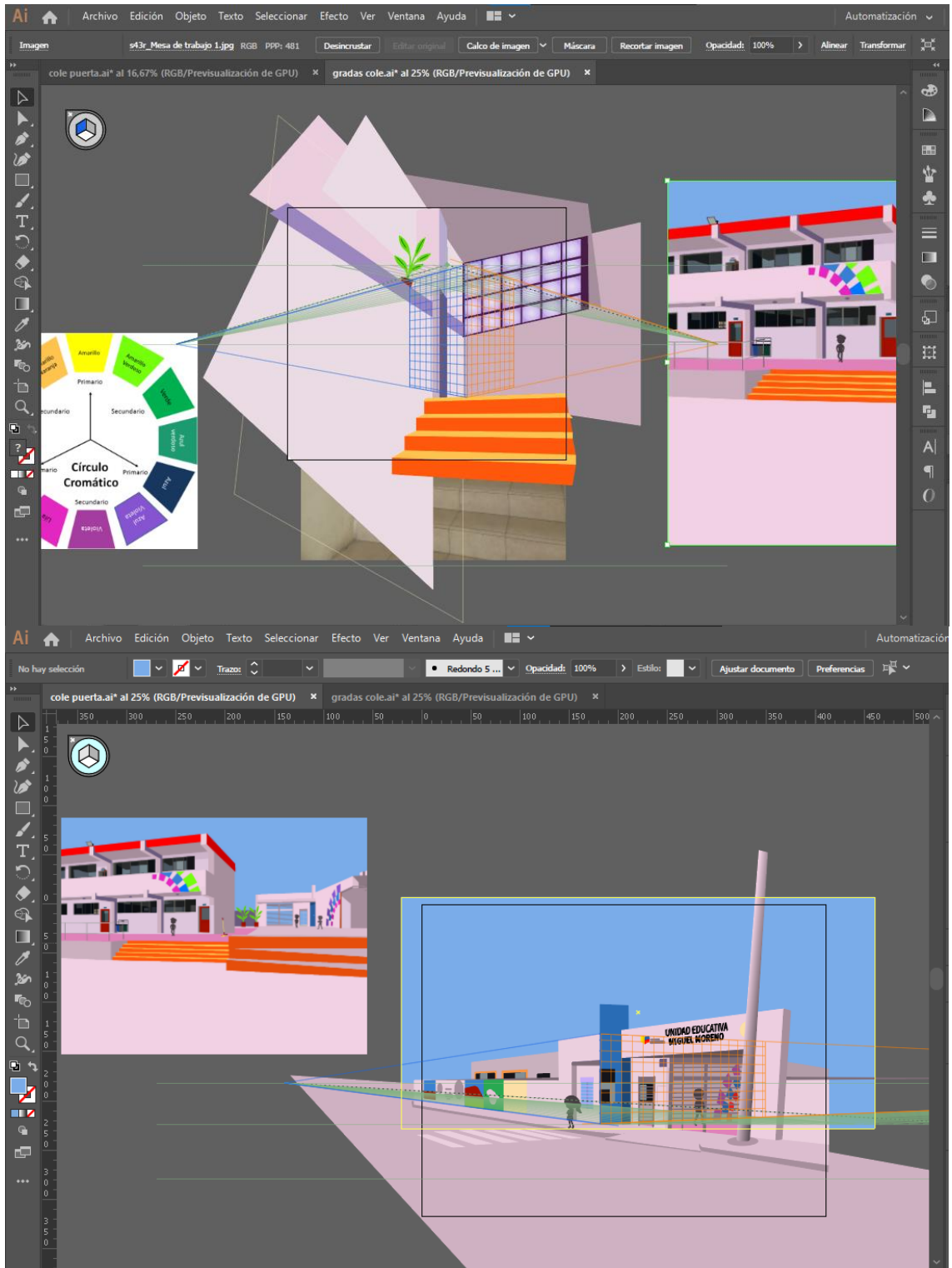
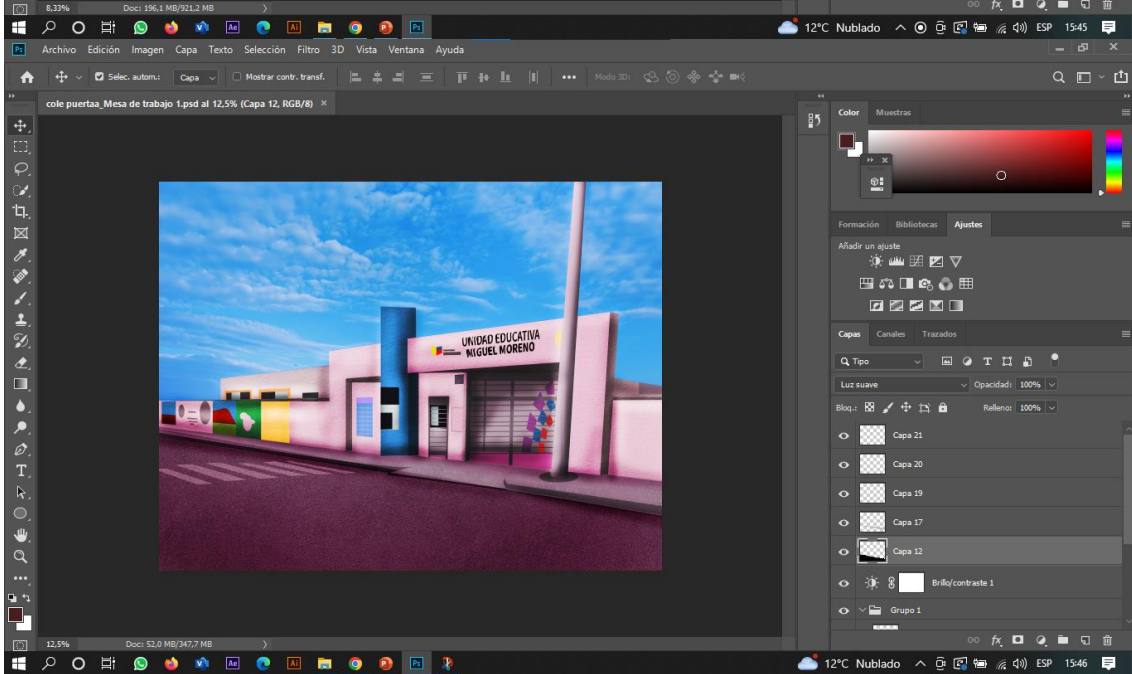
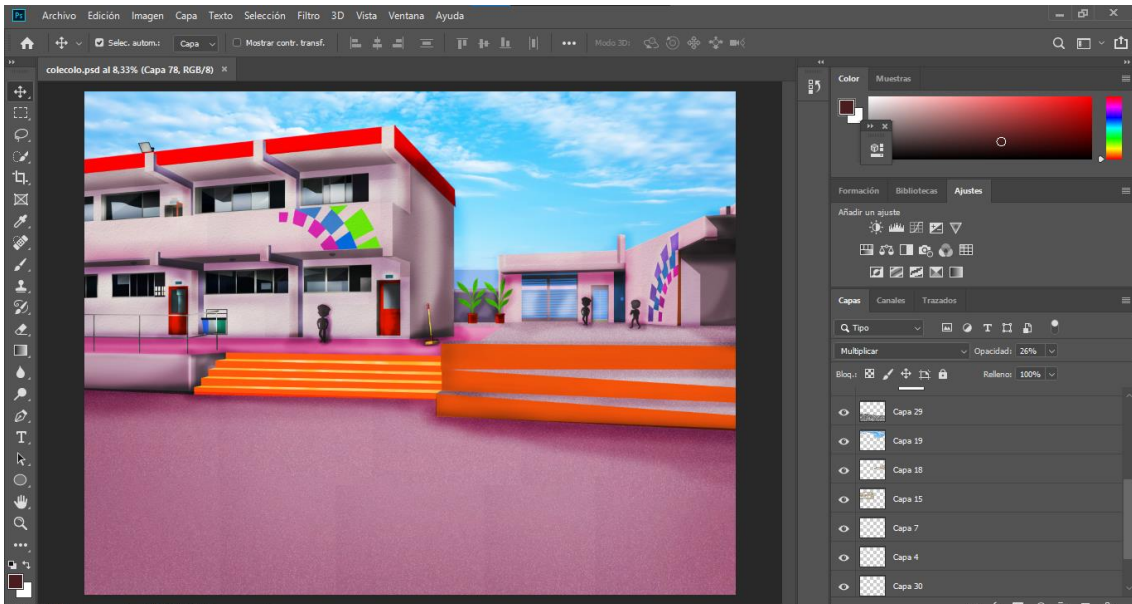
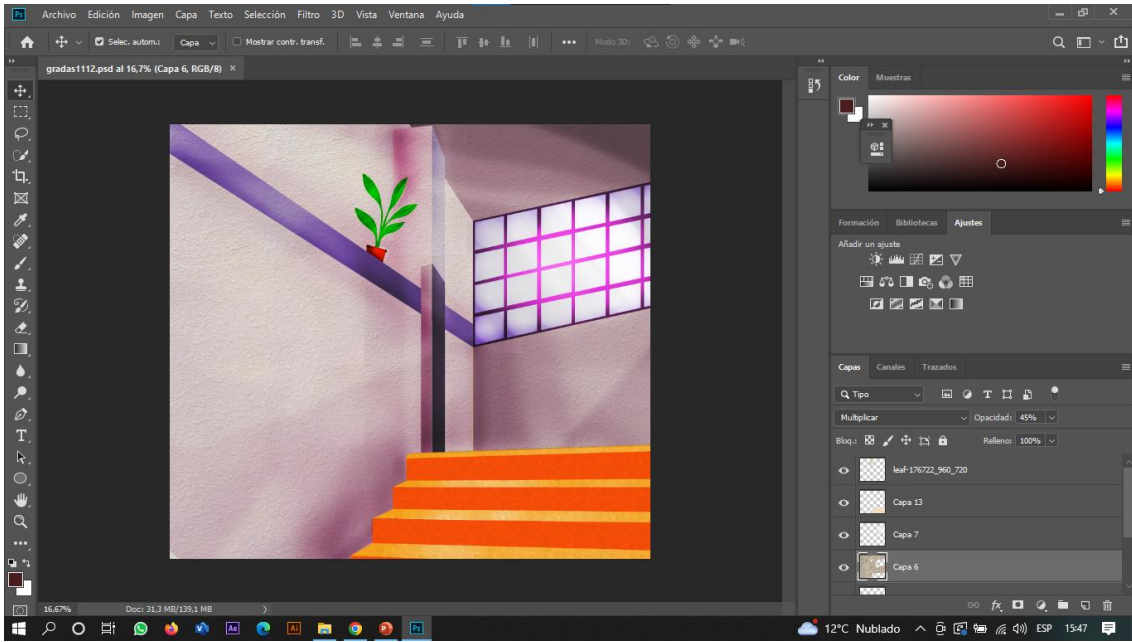


Ilustración de escenarios:

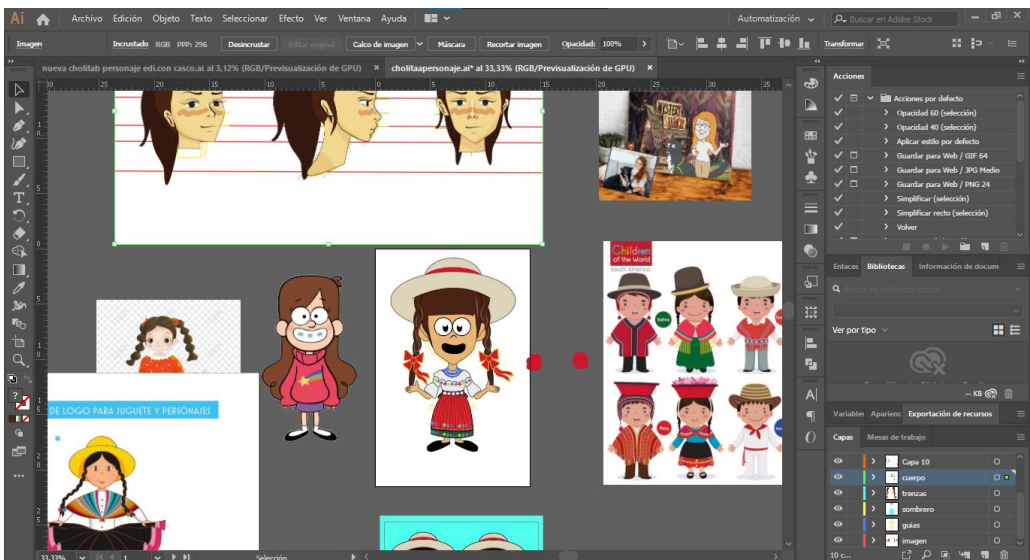
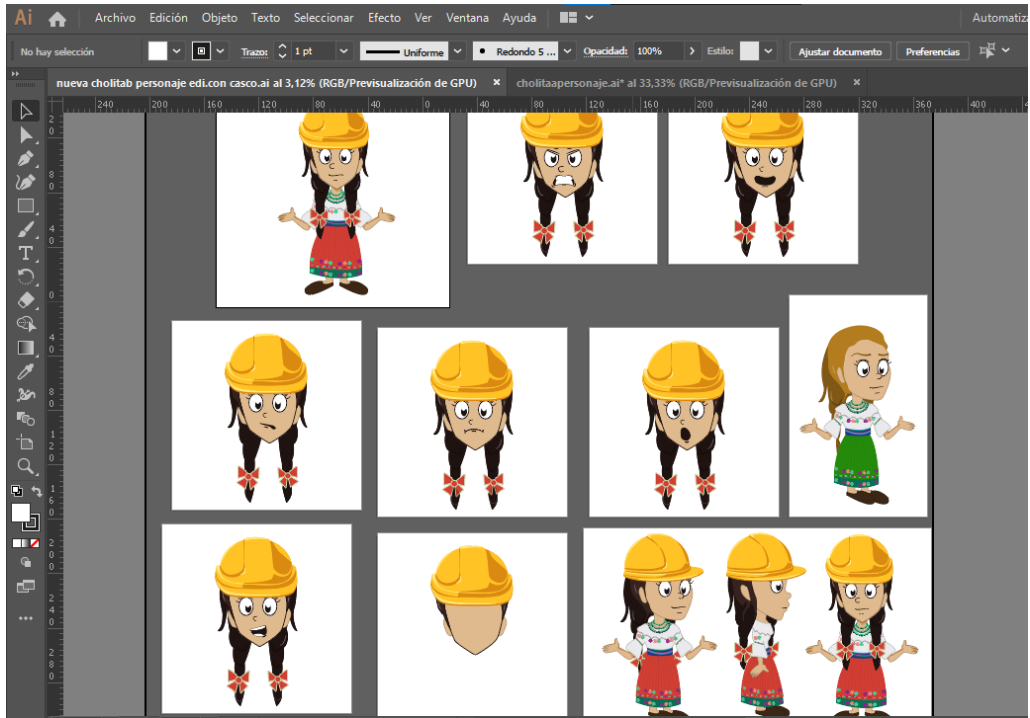




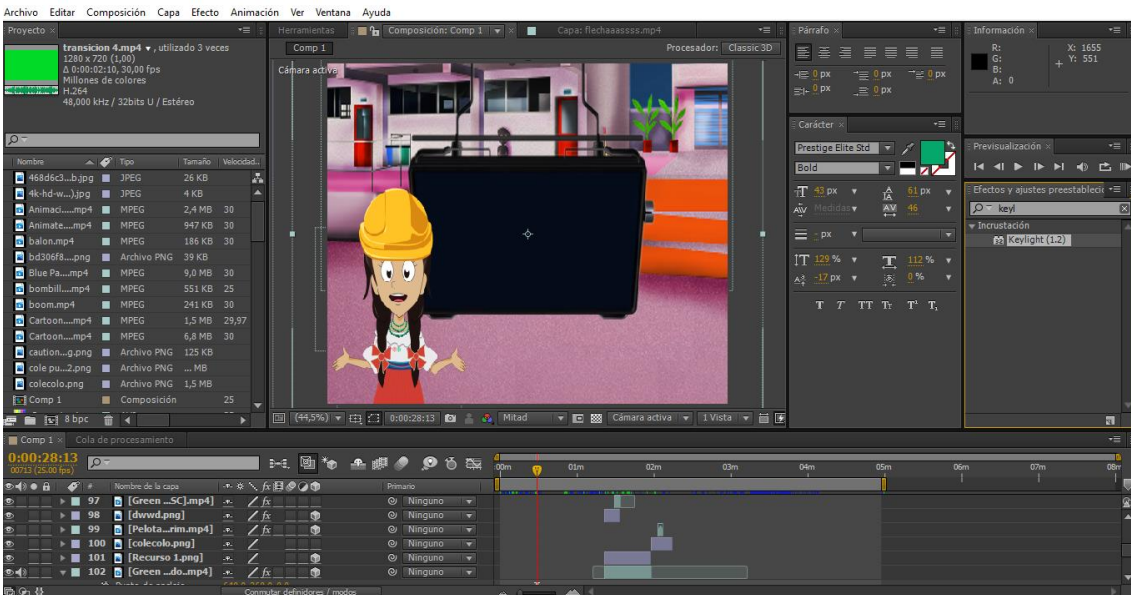
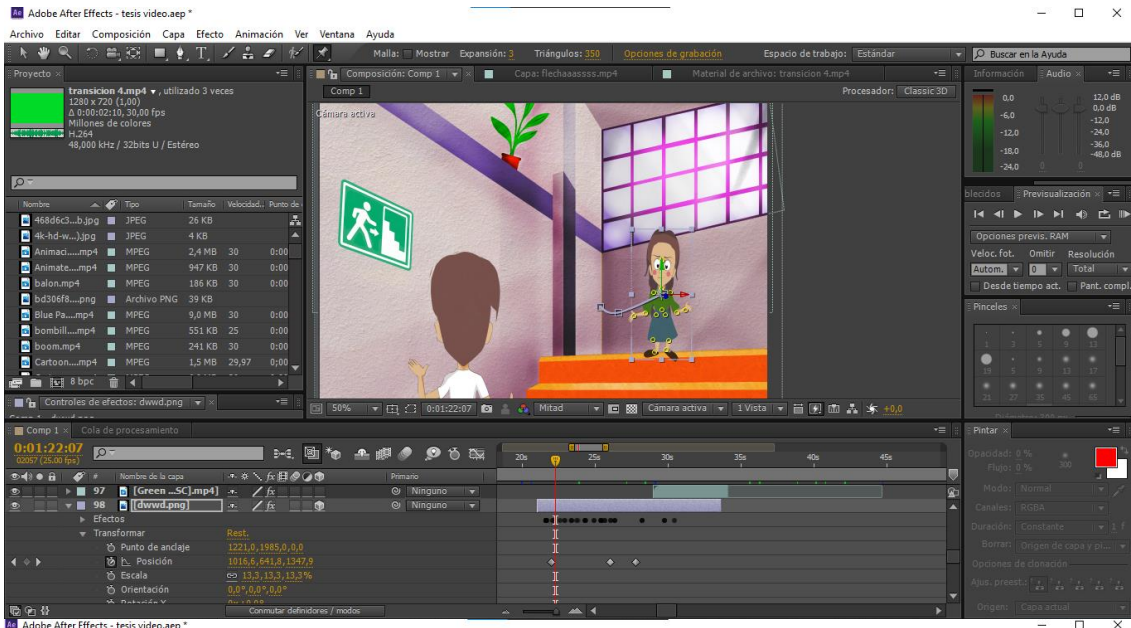


CREACIÓN DE PERSONAJES





Creación de la animación



Adobe After Effects - tesis.video.aep

Archivo Editar Composición Capa Efecto Animación Ver Ventana Ayuda

Proyecto > transición_4.mp4 ↓, utilizado 3 veces
1280 x 720 (1.00)
Δ 0:00:02:10, 30.00 fps
Millones de colores
H.264
48,000 kHz / 32bits U / Estéreo

Herramientas

Comp 1
Cámara sc073

Carácter >>>
Párrafo >>>
Información >>>
Previsualización >>>
Efectos y ajustes preestablecidos >>>
Ajustables de animación >>>
Audio >>>
Canal >>>
Canal 3D >>>
Controles de expresión >>>
Corrección de color >>>
Deseñafocar y enfocar >>>
Distorsionar >>>
Estilizar >>>
Generar >>>
Incrustación >>>
Mate >>>
Obsoleto >>>
Perspectiva >>>

Comp 1
Cola de procesamiento
0:02:22:11
00m 01m 02m 03m 04m 05m 06m 07m 08m

Nombre de la capa
46 [transición_4.mp4]
47 Pelars...pañeros
48 Jugar e...andose
49 Correr ...o del aula
50 Subirse...o sillas
51 NO

Primario
@ (Ninguno)
@ (Ninguno)
@ (Ninguno)
@ (Ninguno)
@ (Ninguno)

Todo Videos Audio Imágenes titulación liz Actualizar Exportar

Tu multimedia
Importar medios

Grabar y crear
0:06 0:07
Gracias por tu... ✓ Gracias por tu at... ✓

Plantillas
0:06 0:07
Así evitaras tr... ✓ Como una ma... ✓

Música y SFX

Video de stock
0:07 0:10
Por cierto tam... ✓ A continuación... ✓

Imágenes de stock
0:11 0:10
La siguiente s... ✓ a continuación... ✓

Texto
0:07 0:13
como por eje... ✓ Es muy impor... ✓

Gráficos

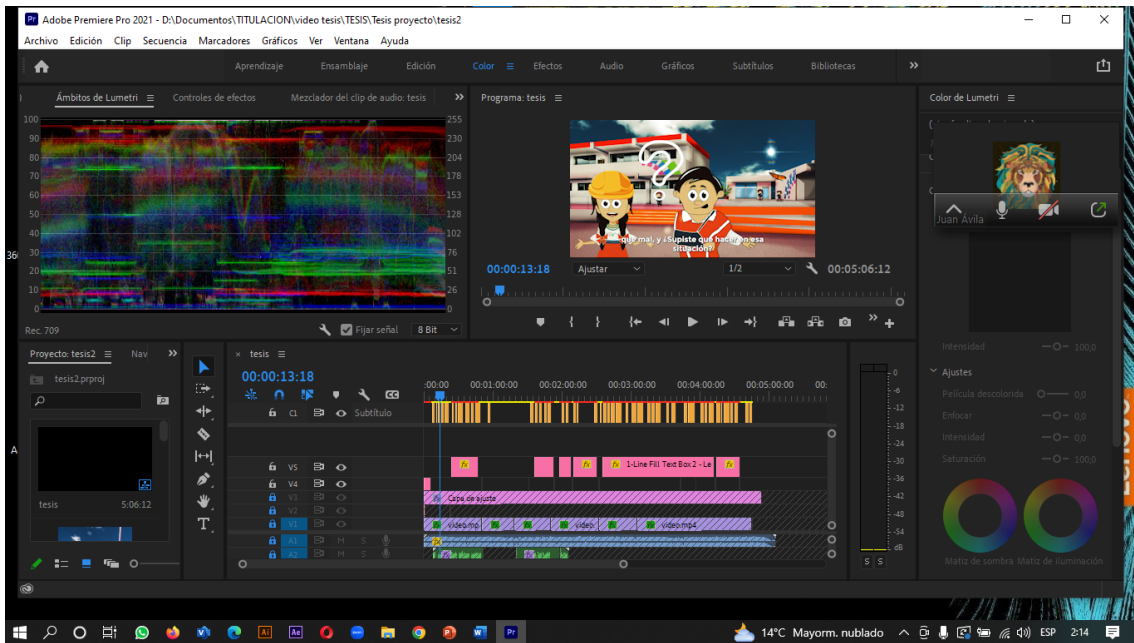
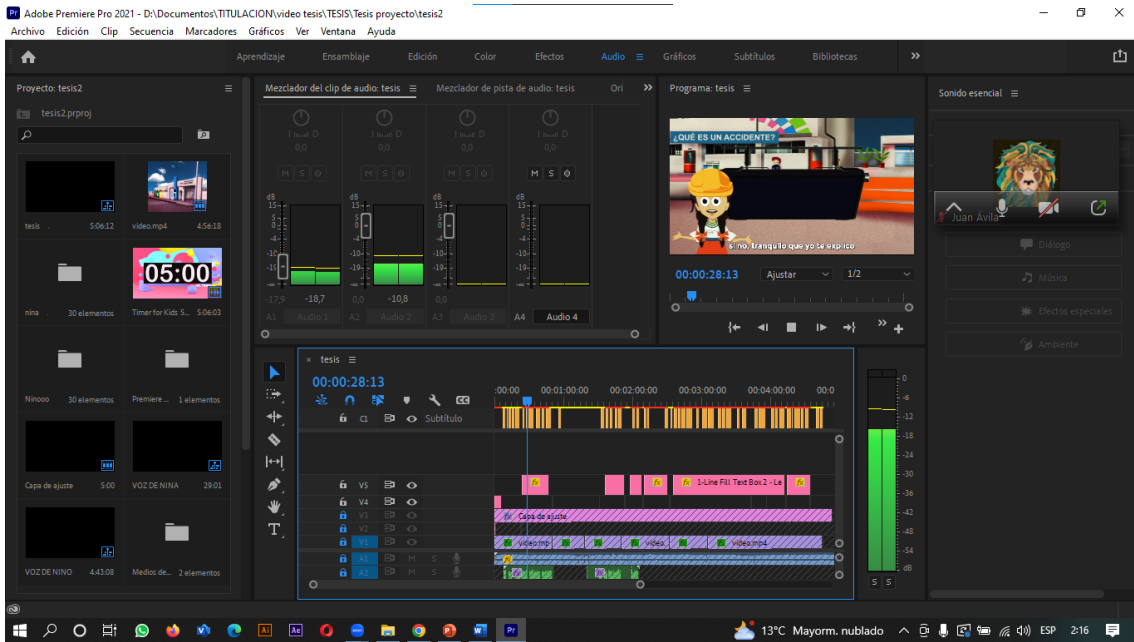
Transiciones
0:03 0:03
No se ha hecho una copia de seguridad de los medios

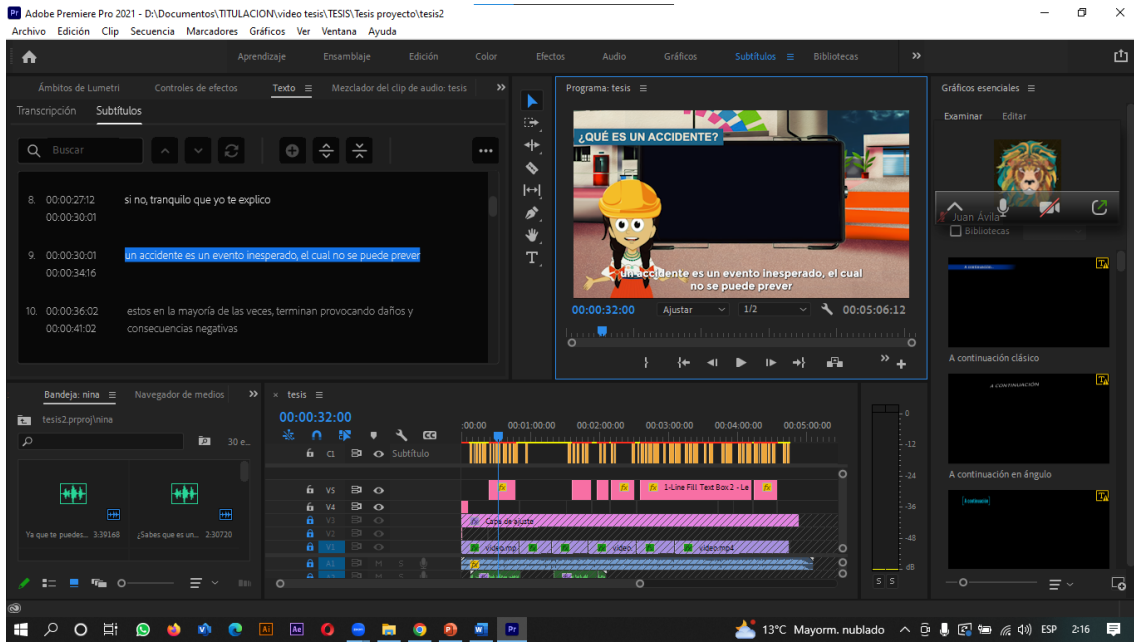
00:00.00 / 06:15.15

0 0.33 1.06 1.39 2.12 2.45 3.18 3.51 4.24 4.57 5.30 6.03

Subtítulos
Audio
Fondido
Filtros
Ajustar colores
Velocidad
Transición
Color

Postproducción





PRODUCTO FINAL

MANUAL DE SEÑALIZACIÓN Y SEÑALÉTICA

Unidad Educativa
Miguel Moreno Ordoñez

CRÉDITOS:

- Diseño:
Juan Diego Ávila Bermeo
Andrea Lisbeth Chuqui Espinoza
- Tutor:
Msc. Marco Tulio Pazmiño Piedra
- Instituto Tecnológico Superior Sudamericano
- Proyecto de Titulación

Presentación.....	4
Introducción:.....	6
Objetivos:.....	7
Croquis y simbología:.....	8
Planta Baja:.....	9
Planta Alta:.....	11
Elementos gráficos:.....	13
Cromática:.....	16
Tipografía:.....	18
Fichas e información:.....	20
Indicativas:.....	20
Reguladoras:.....	22
Direccionales.....	24
Soportes informativos:.....	26
Reguladoras:.....	26
Direccionales:.....	27
Indicativas.....	28
Informativas.....	38
Mockups:.....	40
Bibliografía:.....	47

ÍNDICE:

PRESENTACIÓN:

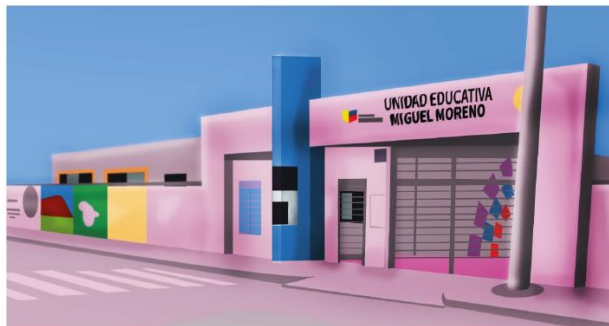
Este manual de señáletica está dirigido hacia la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez y en el se encontrarán con un estudio de señalización que está implementado en el plantel, para lo cual se realizaron estudios de señalización tipografía, colorimetría y lugares de riesgo que puede tener el plantel, este manual fue diagramado por los siguientes diseñadores:



Juan Diego Ávila



Andrea Chuqui



INTRODUCCIÓN:

6

La Unidad Educativa Miguel Moreno Ordóñez se sitúa en la ciudad de Cuenca, en el cantón Yanuncay, se ubica en las calles Adolfo Peralta 28T Daniel Fernández de Córdova y Francisco Cisneros.

La señalética se encarga del desarrollo de comunicación visual, esto al estar dentro de una institución educativa beneficia a los estudiantes informándoles de manera clara y concreta.

Se creará un manual señalético para orientar visualmente a las personas ya sean visitantes o residentes de la unidad educativa.

Objetivo General:

Crear un manual de señalización y señalética con el fin de orientar visualmente a los estudiantes de la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordóñez a través de la creación de un manual señalético para la prevención de accidentes.

Objetivos Específicos:

- a) Recopilar de información que nos ayudará a identificar los lugares específicos del colegio y nos será útiles para la creación de las propuestas.
- b) Bocetar las propuestas de señales y de los afiches con la información recolectada.
- c) Aplicar los diferentes bocetajes y diseñar tanto el manual señalético como los afiches con mensajes claros y precisos sobre la prevención de accidentes.

OBJETIVOS:

7

Objetivo General:

Crear un manual de señalización y señalética con el fin de orientar visualmente a los estudiantes de la Unidad Educativa Miguel Moreno Ordoñez a través de la creación de un manual señalético para la prevención de accidentes.

Objetivos Específicos:

- a) Recopilar de información que nos ayudará a identificar los lugares específicos del colegio y nos será útiles para la creación de las propuestas.
- b) Bocetar las propuestas de señales y de los afiches con la información recolectada.
- c) Aplicar los diferentes bocetajes y diseñar tanto el manual señalético como los afiches con mensajes claros y precisos sobre la prevención de accidentes.

Para orientar a los estudiantes o al público que visite a la institución se creó un diagrama tanto de la planta baja como de la planta alta para visualizar las diferentes ubicaciones de las señales, delimitada por colores.



Direccionales



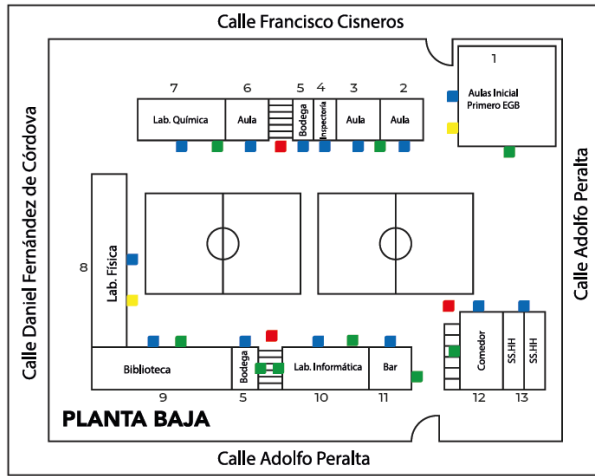
Informativas



Reguladoras

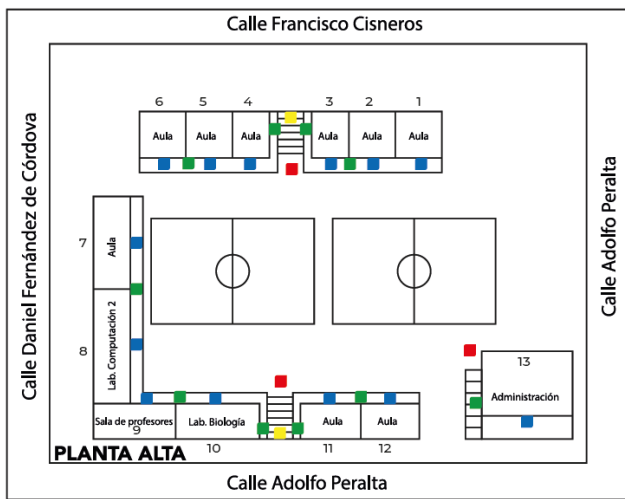


Indicativas



2.1 Planta baja:

- | | |
|---------------------------|--------------------------------|
| 1. Aula inicial 1ro EGB | 8. Laboratorio de Física |
| 2. Aula "2do EGB" | 9. Biblioteca |
| 3. Aula "3ro EGB" | 10. Laboratorio de Informática |
| 4. Inspección | 11. Bar |
| 5. Bodega | 12. Comedor |
| 6. Aula "4to EGB" | 13. Baños |
| 7. Laboratorio de Química | |



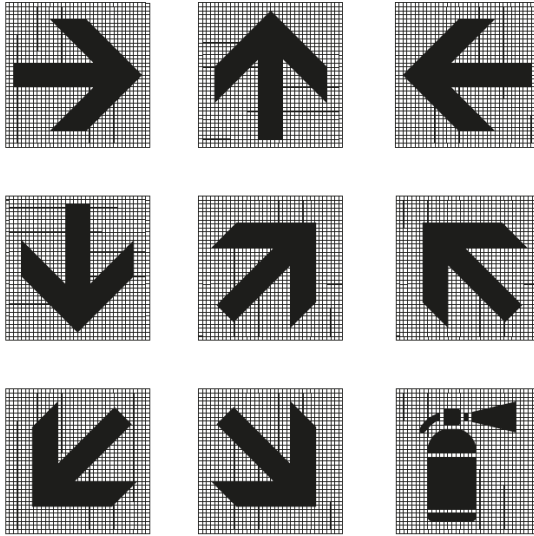
2.2 Planta alta:

- | | |
|--------------------|-------------------------------|
| 1. Aula "5to EGB" | 8. Laboratorio de Computación |
| 2. Aula "6to EGB" | 9. Sala de Profesores |
| 3. Aula "7mo EGB" | 10. Laboratorio de Biología |
| 4. Aula "8vo EGB" | 11. Aula "Primero B1" |
| 5. Aula "9no EGB" | 12. Aula "Segundo B1" |
| 6. Aula "10mo EGB" | 13. Administración Dirección |
| 7. Lab Tecnología | |

ELEMENTOS GRÁFICOS.

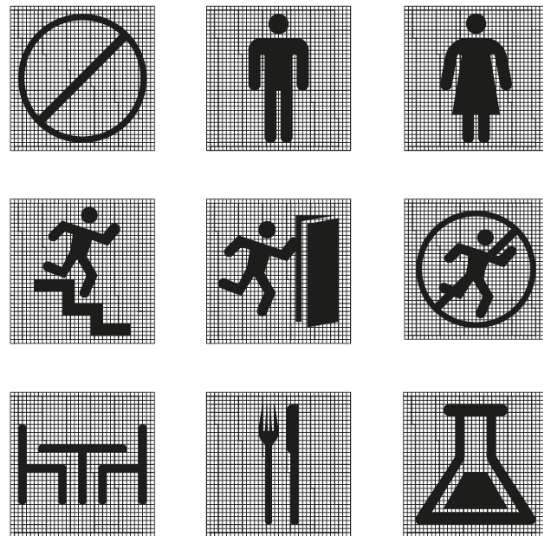
Para la construcción de las señalizaciones se diseñó una cuadrícula de 10 x 10 píxeles, con el fin de mantener todo lo diseñado en una misma proporción.

10px 

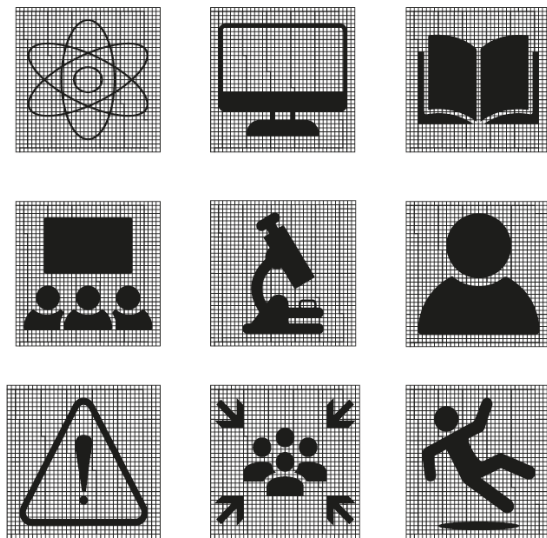


13

ELEMENTOS GRÁFICOS.



14



ELEMENTOS GRÁFICOS:

CROMÁTICA:

La cromática que se utilizó está basada, tanto en los colores del escudo de la Institución educativa como de los colores utilizados en las señalizaciones para la prevención, regulación, información y prohibición.



C 0
M 0
Y 0
K 0







C 0
M 0
Y 0
K 100



C 100
M 73
Y 46
K 48

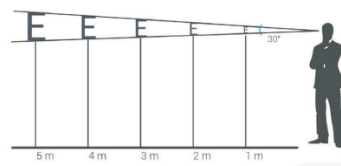


C 56
M 8
Y 16
K 0

	C 0 M 100 Y 100 K 0		C 100 M 0 Y 100 K 0
	C 100 M 50 Y 0 K 0		C 0 M 0 Y 100 K 0

La tipografía utilizada para la elaboración de las señáletas tiene por nombre "Comfortaa" y se escogió con el propósito de señalar bien cada parte de la institución con la mayor legibilidad manteniendo una estética tipográfica.

Legibilidad y ergonomía visual:



Para la distancia de visión se propone un límite de no más de 5 metros con propósito de agilización de lectura, a continuación se presenta una gráfica de la distancia de visualización de la tipografía.

Uso tipográfico

Comfortaa LIGHT
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Comfortaa REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

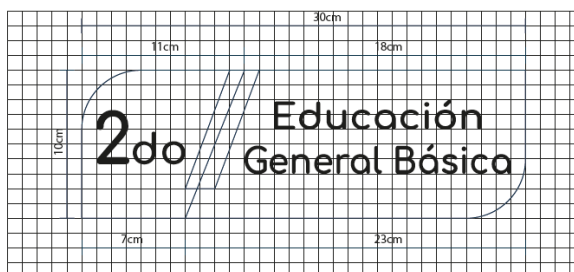
Comfortaa BOLD
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

TIPOGRAFÍA:

19

FICHAS E
INFORMACIÓN:

Indicativas



28px
1cm □



20

Tipo de señal: Indicativa
Sujeción: Adosada
Medidas: 10cm x 30cm
Material: Plancha Cintra 2mm
 Vinil Adhesivo

Cromática:



C	100	C	56	C	0
M	73	M	8	M	0
Y	46	Y	16	Y	0
K	48	K	0	K	0

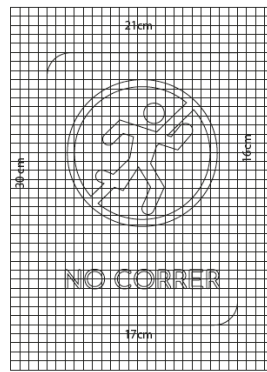
Tipografía:

Comfortaa BOLD

Ubicación:



Reguladoras



28px
1cm



Tipo de señal: Reguladora
Sujeción: Adosada
Medidas: 21cm x 26cm
Material: Plancha Cintra 2mm
 Vinil Adhesivo

Cromática:



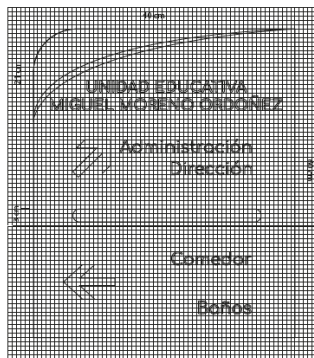
C 100	C 56
M 73	M 8
Y 46	Y 16
K 48	K 0

Tipografía:
 Comfortaa BOLD

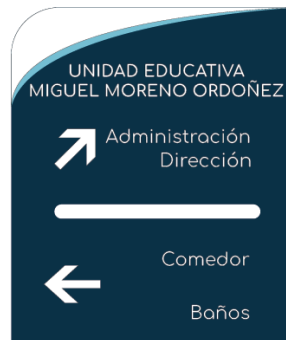
Ubicación:



 **Direccionales**



28px
 1cm 



Tipo de señal: Direccional
Sujeción: Adosada
Medidas: 40cm x 60cm
Material: Plancha Cintra 3mm
 Vinil Adhesivo

Cromática:

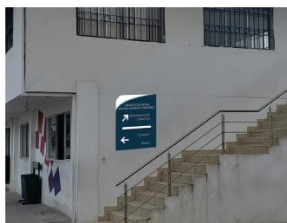


C 100	C 56	C 0
M 73	M 8	M 0
Y 46	Y 16	Y 0
K 48	K 0	K 0

Tipografía:

Comfortaa BOLD

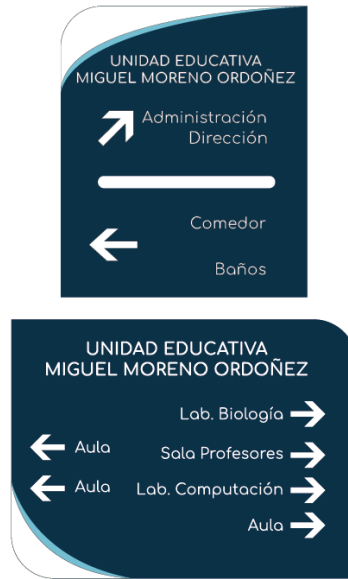
Ubicación:



■ Reguladoras



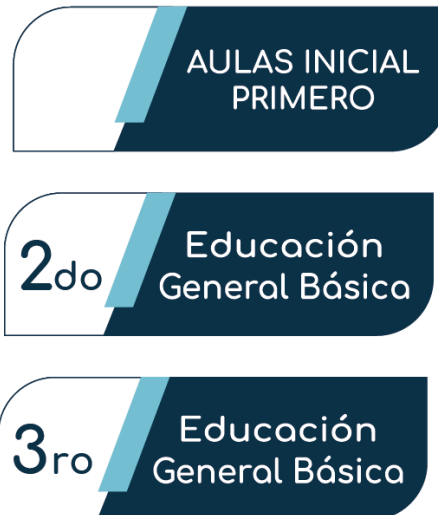
Direccionales



SOPORTES
INFORMATIVOS.

27

Indicativas



SOPORTES
INFORMATIVOS.

28

4to Educación General Básica

5to Educación General Básica

6to Educación General Básica

SOPORTES
INFORMATIVOS:

29

7mo Educación General Básica

8vo Educación General Básica

9no Educación General Básica

SOPORTES
INFORMATIVOS:

30

10^{mo} Educación General Básica

 Inspectoría

Bodega

SOPORTES
INFORMATIVOS.

 Laboratorio Químico

 Biblioteca

 BAR

SOPORTES
INFORMATIVOS.





2do Bachillerato
General Unificado

3ro Bachillerato
General Unificado

■ Informativas





SOPORTES
INFORMATIVOS.

MOCKUPS:





MOCKUPS:



MOCKUPS:



MOCKUPS:



MOCKUPS:



MOCKUPS:

45



MOCKUPS:

46

- CA Cruz García. (2017). MANUAL DE SEÑALÉTICA Biblioteca General PUCE. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/14272/Manual%20de%20se%C3%B1al%C3%A9tica.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Anónimo. (marzo 5 2013). Clasificación de las señales. <https://tareasuniversitarias.com/clasificacion-de-las-senales.html>
- German Rodriguez Vivas. (marzo 23 2015). TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA SEÑALÉTICA. <https://prezi.com/btaqhwlq-qebp/tipos-y-caracteristicas-de-la-senaletica/>

RECURSOS

Materiales	Valor
Impresiones de documento	10,00 \$
pasajes	5,00 \$
Impresión del manual	25,00 \$
Impresión de señaléticas	85,00 \$
cd	5,00 %
Total:	130,00 \$

Tabla 1 Presupuesto de Propuesta Fuente: Investigación Propia

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																				
MESES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
SEMANAS	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDADES																				
Inicio de las clases de profesionalización	■																			
Visita a la institución educativa y recolección de material visual		■																		
Visita de nuevo a la institución para entrega de documentos para el inicio del proyecto			■																	
Creación de una encuesta para conocer mejor a los estudiantes				■																
Inicio de la diagramación de la tesis escrita					■															
Inicio de las propuestas de letreros y afiches						■														
Diseño a lápiz de un storyboard para el material							■													
Creación de personajes para el material audiovisual								■												
Creación de personajes para el material audiovisual									■											
Creación de escenarios para el material audiovisual										■										
Diagramación del manual de señáletica											■	■								
Inicio del segundo curso de profesionalización													■							
Creación de un video acerca de las comparsas														■						
Primeras correcciones del manual															■					
Primeras correcciones de la animación																■				
Segunda corrección del manual																	■			
Segunda corrección de la animación																		■		
Revisión antiplagio de la tesis de titulación																			■	
Presentación de todo el proyecto de titulación en general																				■

Tabla 2 Cronograma de Actividades Fuente: Investigación Propia

BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA

- Vargas, S. (2019, 26, 08) 8 diferentes estilos de dibujo que puedes probar ahora mismo. <https://mymodernmet.com/es/estilos-dibujo/>
- Fundamentos del diseño de Wucius Wong. (2014, 29, 05) Slideshare. <https://es.slideshare.net/ariandrea/presentacion-fundamentos-de-diseo-wucius>
- Dra. Becerra M. (2020). Estrategia dicáctica basada en la metodología del Design Thinking para promover la planeación creativa de la práctica docente en el nivel de preescolar. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7673/2020_Tesis_Laura_Melissa_Becerra_Guevara.pdf?sequence=1
- Anatomía de la letra. (2005, 12, 01) UnosTiposDuros. <https://www.unostiposduros.com/anatomia-de-la-letra/>