



Práctica. Documento ejecutivo

Por Alberto Fernández García

31/12/2020



Índice

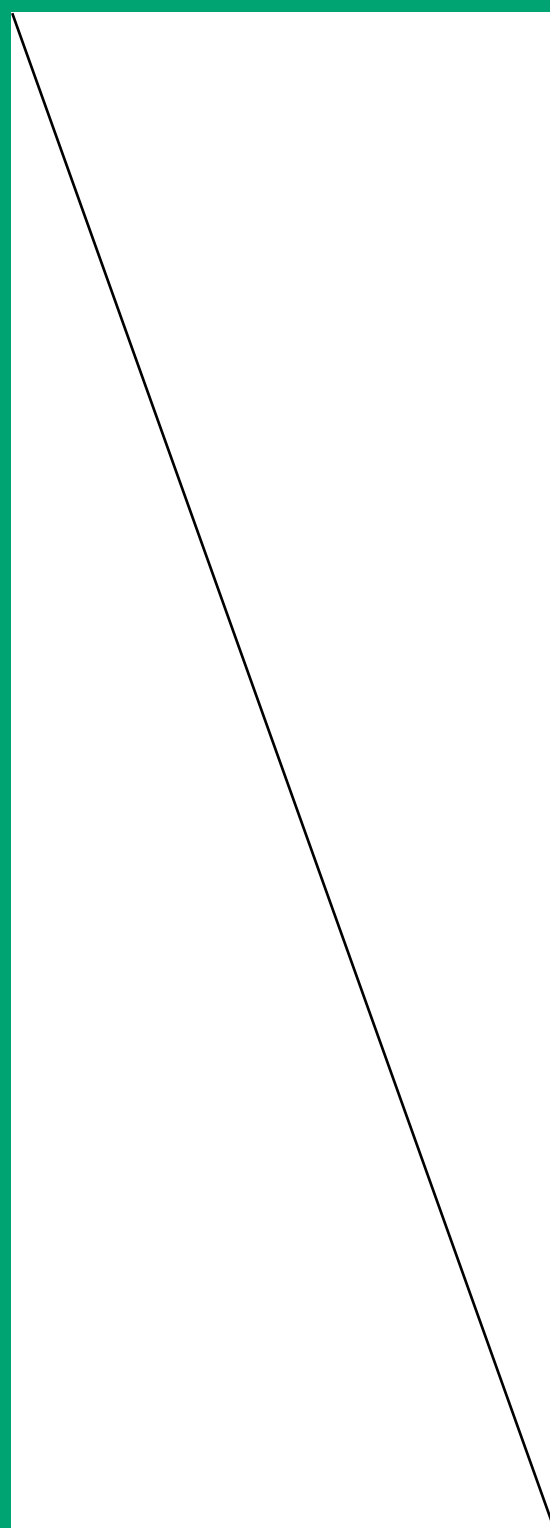
PAG.

4	Exploración de posibilidades
10	Formalización final del sistema
13	Sistema de señalética
18	Diseño del sistema
40	Instalación

Planteamiento

- ¿Qué tipos de señales necesitamos para lograr los objetivos del proyecto?
 - ¿Qué funciones tienen?
 - ¿Cómo los organizamos?
 - ¿Dónde los ubicamos?
 - ¿Qué aspecto tienen que tener?
- Estas son algunas de las preguntas que pueden guiar la exploración de posibilidades para crear nuestro sistema de señalización. En este tercer ejercicio nos centraremos a concretar qué necesidades de información tiene que cubrir nuestro sistema y haremos las primeras aproximaciones para resolverlas.

Exploración de posibilidades



1.- Exploración de posibilidades

Resuminedo la PEC anterior el actual problema radica en la poca cantidad de señalética existente a lo largo del museo. He detectado algunas señales a nivel informativo o direccional pero son muy básicas, poco accesible e inclusivas. En definitiva es imperiosamente necesario encontrar una solución para señalar de manera coherente un espacio de 3 plantas y 7000 m2. Entre las soluciones se me ocurren varios tipos de señalética que podrían funcionar en este espacio. Incluso es posible que algunas de las siguientes opciones puedan funcionar entre si, complementandose y mejorando la experiencia.

Nos podemos centrar en:

Señalética eficiente --> enfocada a señalar cualquier tipo de información con de manera sencilla y minimalista.

Señalética inclusiva --> enfocada a personas con alguna incapacidad.

Señalética universal --> enfocada a todos los grupos de personas desde jovenes a 3º edad.

Señalética accesible --> enfocada a mejorar la señalética en si, uso adecuado de tipografías, pictogramas, gamas cromáticas, braile, autorelieve, etc.

El inventario de de los componentes del sistema que vamos a diseñar debería reunir en concreto todos los grupos nombrados anteriormente. Al sistema informacional que trata de la información que vamos a trasladar al usuario con relación al espacio en el que estamos hay que sumarle el sistema objetual que es la parte corpórea del programa de señalística. Para construirlo, usamos todo un vocabulario de formas, estructuras, proporciones y materiales que, combinados, definen la familia de señales sobre las cuales aplicaremos la información necesaria.

Para que la interacción entre el usuario y el espacio sea lo más inmersiva posible es necesario incluir todas la tipologías formales de señales.

1) Señales independientes o montadas en el suelo

- señalética informativa (información sobre exposiciones, horarios, artistas etc)

2) Señales suspendidas

- señalética direccional (localizaciones de lugares, dirección en la que se encuentran dichos lugares como cafeterías o librerías etc)

3) Señales en bandera

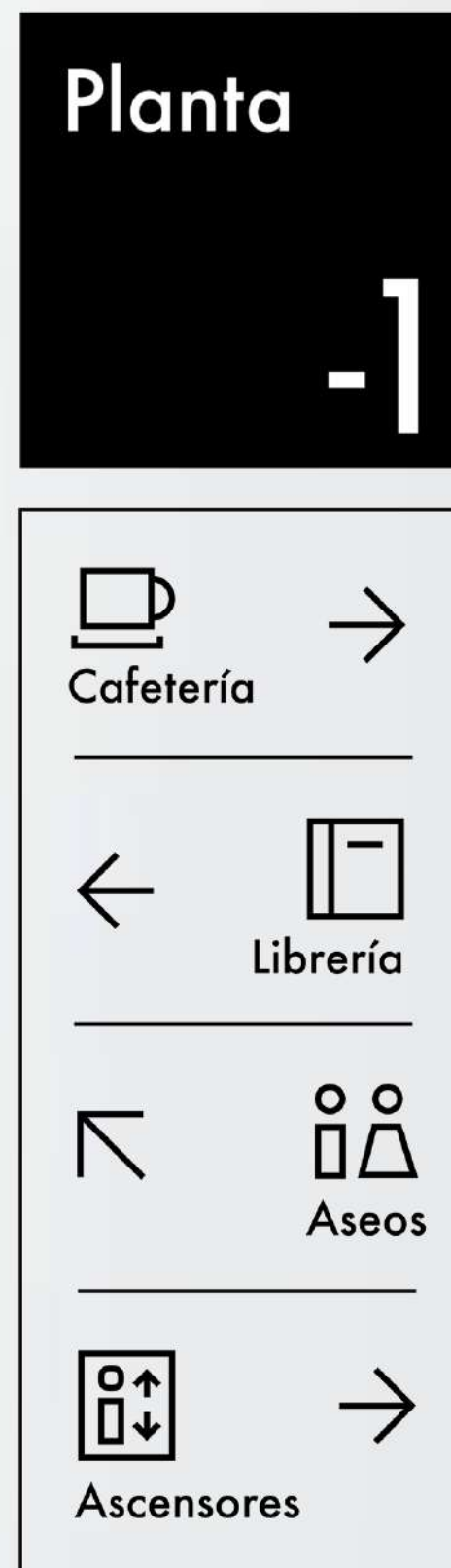
- señalética posicional (posición del lugar en cuestión, por ejemplo unos aseos etc)

4) Señales planas

- señalética posicional e informativ (posición del lugar más genérico, por ejemplo una planta de un edificio o un índice de información general etc).

En el conjunto de todos el elementos se velará por una señalética inclusiva, universal e accesible mediante la inclusión de materiales aptos para la señaética, información clara y entendible para todo tipo de usuarios y teconologías vanguardistas que ayuden al usuario a comprender de merjor manera el sistema de información.

Respecto a los materiales que vamos a usar debería ir en consonancia a los elementos que ya existen en el espacio en el que vamos a aplica el sistema de información. Por la ergonomía y fabricación del espacio los materiales más convenientes para este sistema son los metales y plásticos.



Teniendo en cuenta sus características de durabilidad y flexibilidad, los metales son los materiales más habituales en la construcción de objetos, tanto para finalidades estructurales como para acabados (por ejemplo las señales en bandera o suspendidas podrían ser de estos materiales). Los plásticos tienen muchas propiedades que podemos utilizar en nuestro proyecto. Se pueden tinter en multitud de colores y también pueden ser transparentes. Se pueden modelar, pintar, son resistentes, ligeros y de precio moderado (por ejemplo las señales planas o independientes podrían ser de estos materiales).

Respecto a los medios electrónicos cada vez tienen más presencia los medios electrónicos, puesto que su dinamismo y su capacidad de actualización en tiempo real hacen que sean una aportación de valor. Aunque las pantallas de gran formato y los monitores no están presentes en la futura actualización del sistema del CGAC si que se van a tener en cuenta las nuevas tecnologías.

- Suelo interactivo con señales direccionales
- QR informativos (información general del espacio, planos del espacio o realidad aumentada para dotar y enriquecer el sistema de información).

Por último el sistema gráfico también debe estar en consonancia con lo establecido anteriormente en el espacio. Esto es extensible a la tipografía a usar que debería ser la misma, la paleta de colores o el sistema de iconografía siempre siguiendo una estética similar a lo establecido. Por ejemplo sería incongruente realizar iconos de aristas redondas cuando la tipografía usada no lo es.

Así que como conclusión nuestro sistema de información tendrá las siguientes características principales:

- Sistema de información universal, inclusivo y accesible

- 4 tipologías formales de señales, cada una de ellas enfocada a un tipo concreto de información según las necesidades del espacio y la apreciación que pueda tener el usuario sobre estas.

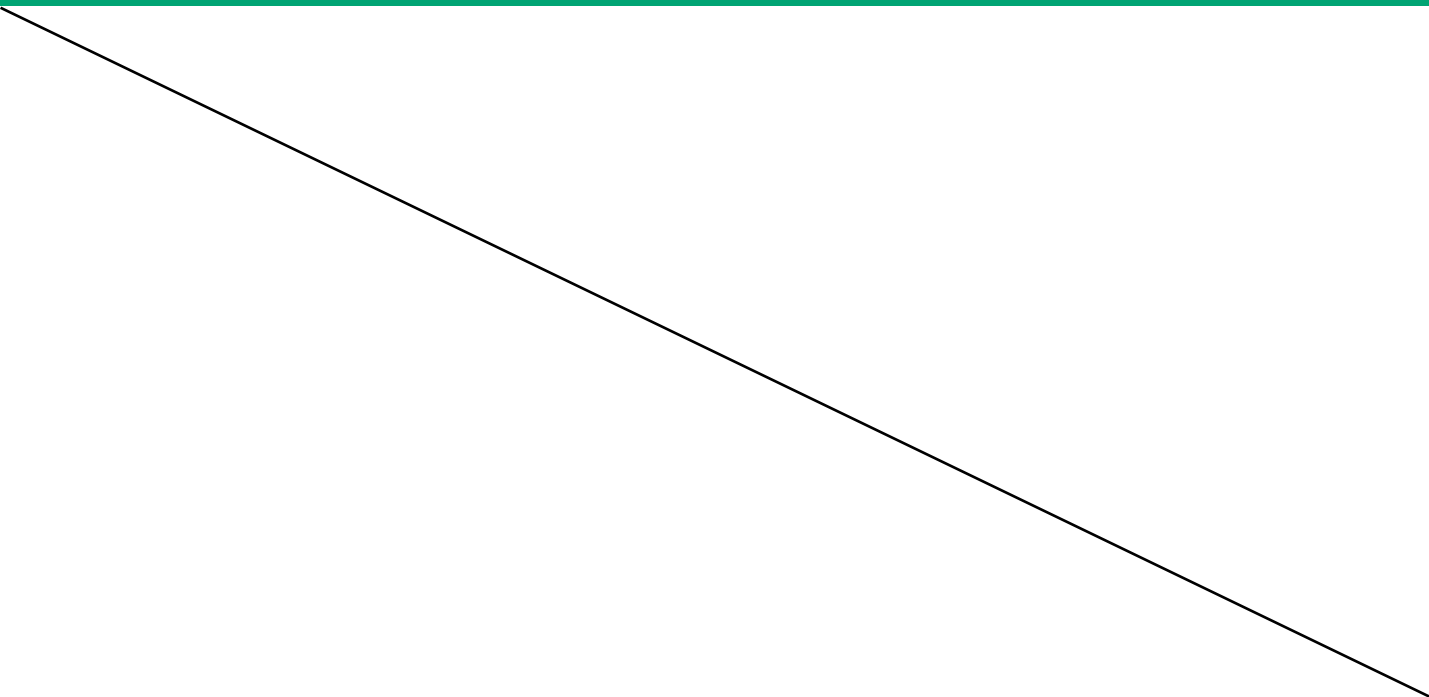
- 2 materiales a usar:

// Metales (enfocado a un tipo de tipología formal de señal como pueden ser las señales de bandera)

// Plásticos (enfocado a un tipo de tipología formal de señal como pueden ser las señales planas)

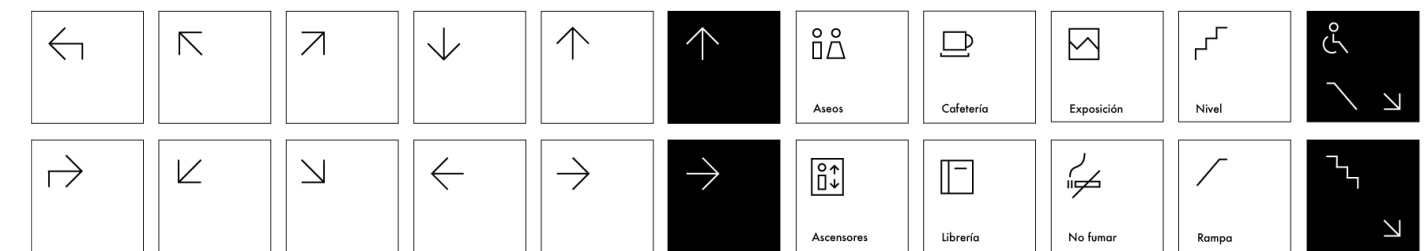
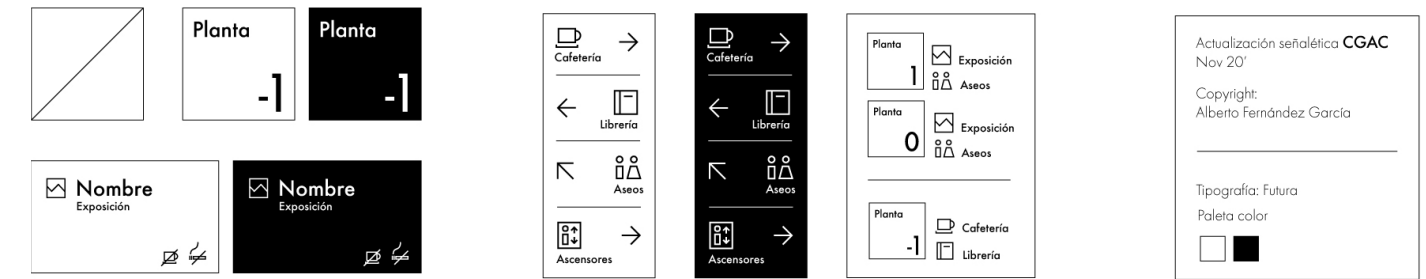
- Tecnologías, adaptadas a las necesidades informativas del lugar (a nivel direccional y orientativo).

- Sistema gráfico, mantener los estándares marcados anteriormente usando la misma tipografía, paletas de colores similares o iconografías que no rompan a nivel estético con lo anteriormente dicho.

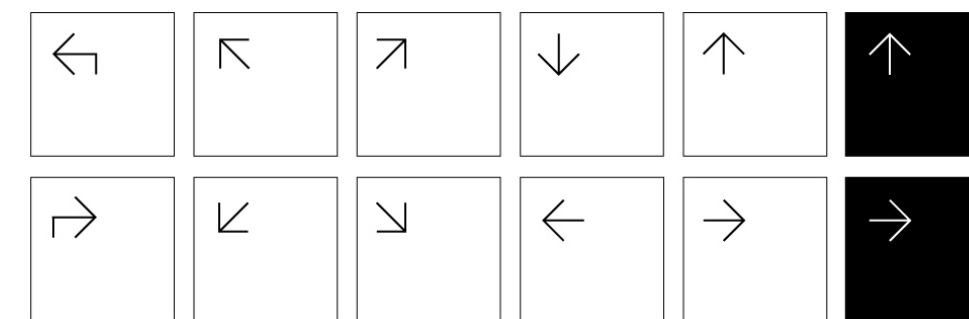


Formalización final del sistema

Inventario de señales clave



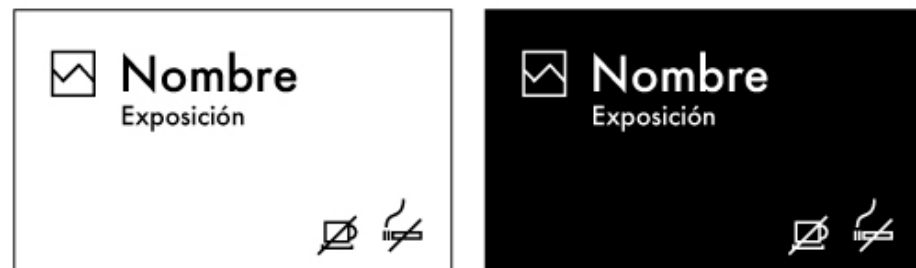
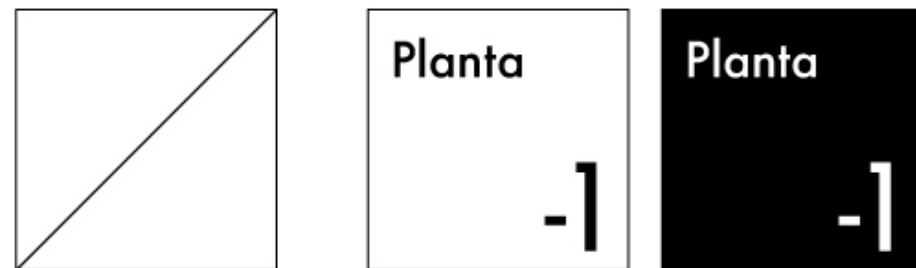
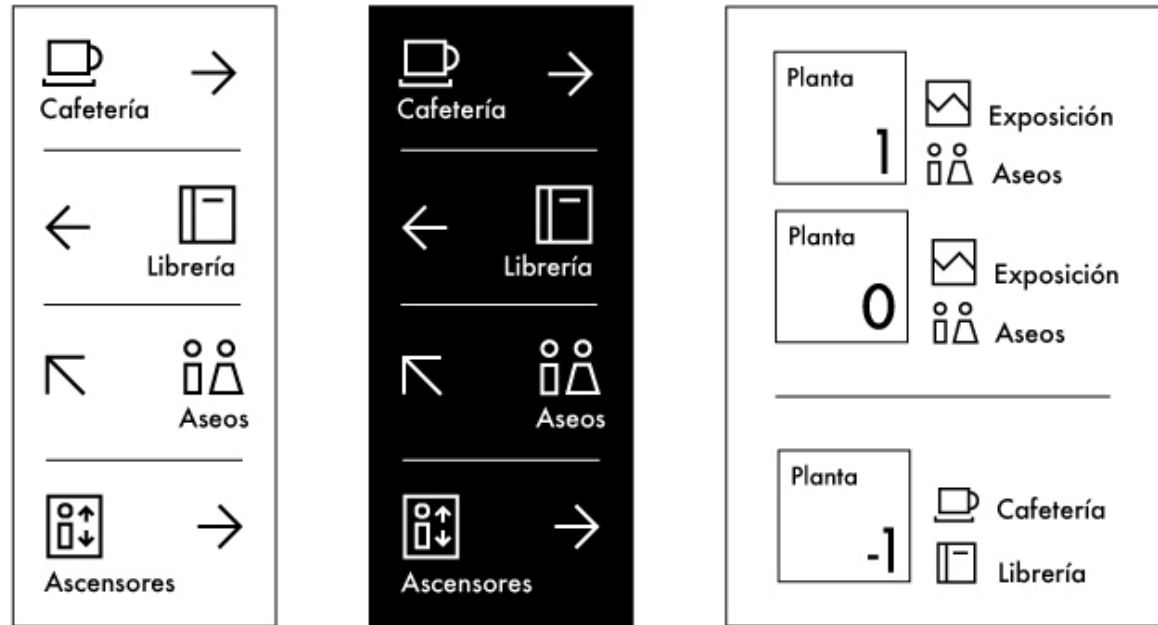
Señalética de dirección



Señalética de información



Señalética de posición / información



A continuación vamos a mostrar las señales definitivas del nuevo sistema de señalética del CGAC (Centro Gallego de Arte Contemporáneo).

El diseño de los pictogramas y todo lo relativo a este sistema se ha basado en el estilo existente dentro del propio museo. ¿Qué quiero decir con esto? Que al igual que existen sistemas de diseño para homogeneizar productos digitales esto también es aplicable a otras áreas del diseño. Nuestro museo se caracteriza por ser un espacio diáfano, con mucha luminosidad y donde la información textual existente (información sobre exposiciones, murales etc) es ciertamente muy minimalista con el blanco y el negro como colores predominantes. Teniendo en cuenta esta premisa es necesario crear un sistema que encaje perfectamente en lo existente.

La realización de los pictogramas y demás sistemas se han basado en la digitalización de bocetos a mano en Adobe Illustrator y los generadores de escena con Adobe Photoshop. Se han realizado centrandonos en 4 premisas existentes:

Señalética eficiente --> enfocada a señalar cualquier tipo de información con de manera sencilla y minimalista.

Señalética inclusiva --> enfocada a personas con alguna incapacidad.

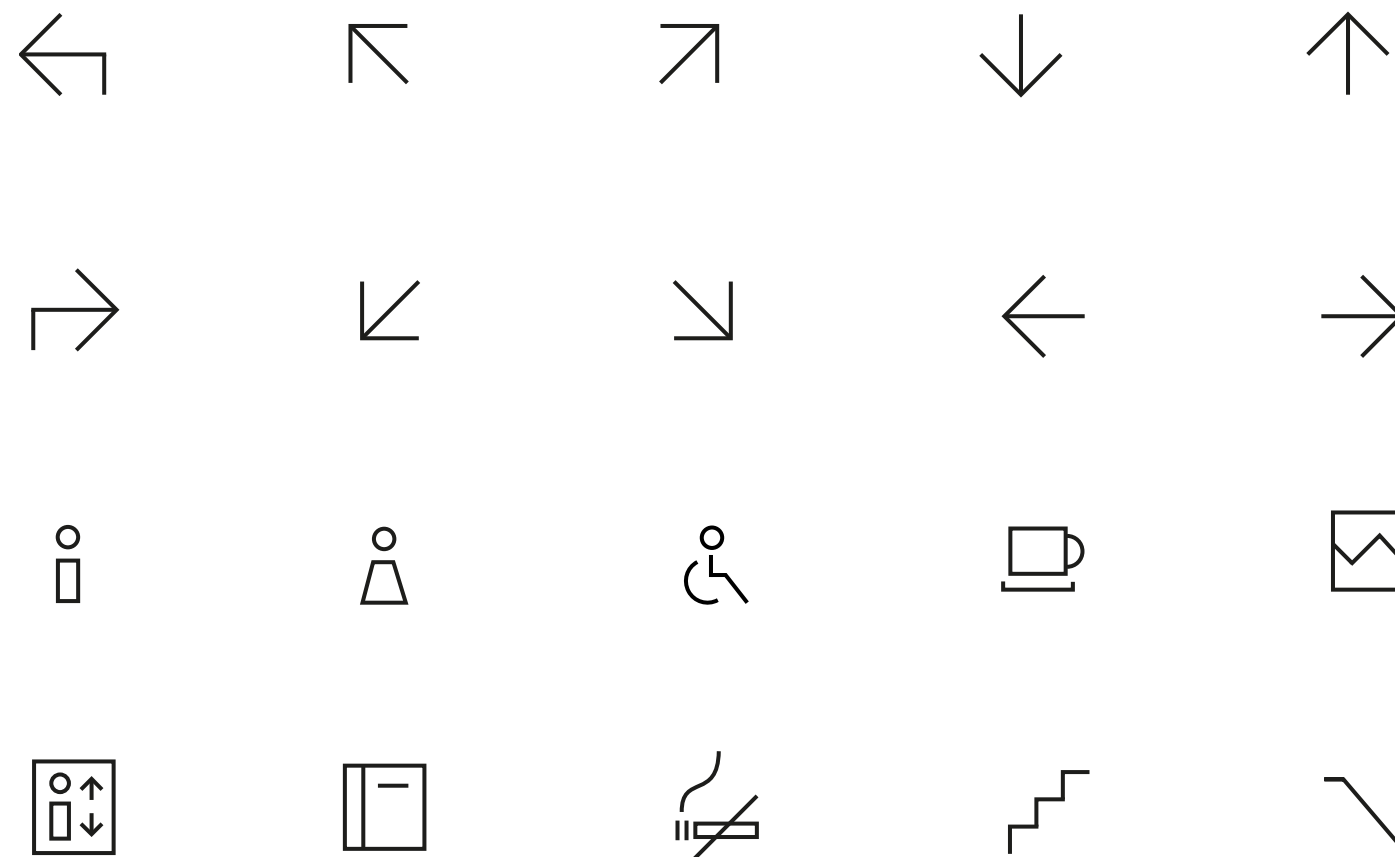
Señalética universal --> enfocada a todos los grupos de personas desde jóvenes a 3º edad.

Señalética accesible --> enfocada a mejorar la señalética en si, uso adecuado de tipografías, pictogramas, gamas cromáticas, braille, autorelieve, etc.

Los trazos minimalistas y homogéneos de los pictogramas hacen de estos un sistema intuitivo y entendible por todos los grupos de personas. Lo importante es que el sistema comunique bien dejando de lado si estéticamente es bonito o feo ya que el gusto estético es muy subjetivo y propio de cada usuario.

Sistema de señalética

Pictogramas



Tipografía

FUTURA

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

0123456789

Sistema gráfico

La ausencia de un sistema anterior hace que sea muy difícil hacernos a la idea de la antropometría para una mejor percepción y uso del sistema por parte de los usuarios. En este caso es muy complicado tener en cuenta la inclusividad de todos los grupos de personas si realizamos una media ponderada de alturas de hombre y mujer en edad adulta (170 cm aprox).

Teniendo en cuenta que es un recinto cerrado vamos a tener **3 tipos** de señales:

1) Direccionales - Señales planas

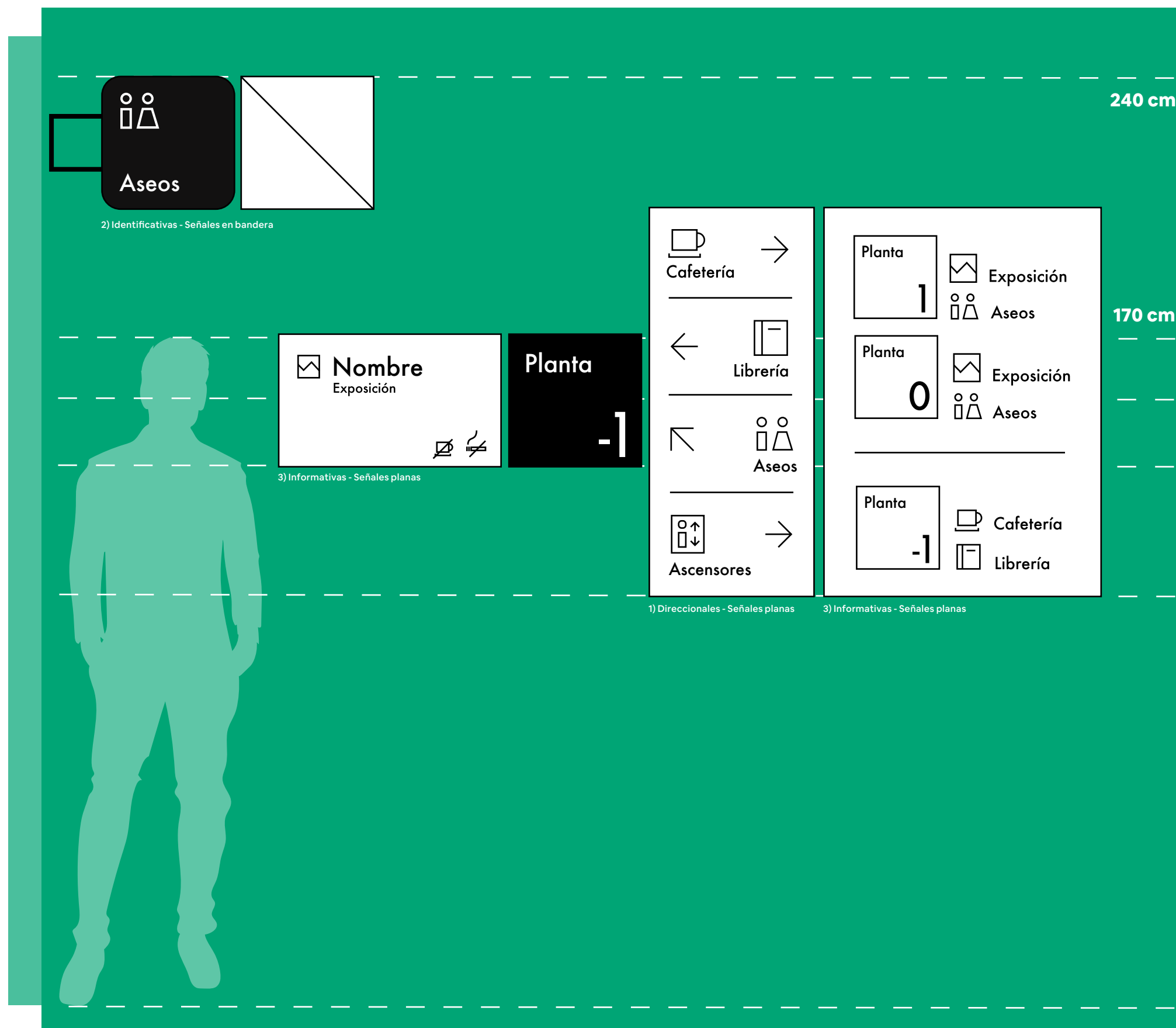
- señalética direccional (localizaciones de lugares, dirección en la que se encuentran dichos lugares como cafeterías o librerías etc)

2) Identificativas - Señales en bandera

- señalética posicional (posición del lugar en cuestión, por ejemplo unos aseos etc)

3) Informativas - Señales planas

- señalética posicional e informativa (posición del lugar más genérico, por ejemplo una planta de un edificio o un índice de información general etc).



Diseño del sistema

Making off

El sistema se ha basado en una temática continuísta a nivel diseño teniendo en cuenta ya los elementos desfasados de la señalética actual y siguiendo la estética y jerarquía visual para mantener la esencia actual del museo. Las señales se encuentran proporcionadas a escala para una mayor comprensión del usuario.

La totalidad del sistema se ha realizado mediante bocetos a mano, y a continuación se ha digitalizado en adobe illustrator. Los pictogramas están basados en el claro minimalismo del museo manteniendo el blanco y negro como el único duotono para el sistema. La idea principal era realizar un sistema inclusivo y universal, entendible para todos los grupos de personas.

La necesidad de crear algo sencillo e intuitivo está reflejado en la sencillez de los pictogramas construidos únicamente sobre polígonos como círculos, cuadrados, trapecios y líneas.

Para mayor comprensión del sistema voy a pasar a explicar cada tipo de señal teniendo en cuenta sus especificaciones técnicas, localización y posterior generación de escena.

1) Especificaciones técnicas

- Tamaños, materiales, tipografía, finalidad y tipo de pictograma.

2) Localización

- Situación en el mapa.

3) Generación de escena

- Simulación en el entorno.

Señales planas

Direccionales

Especificaciones técnicas

Tipo de señal	Direccional
----------------------	--------------------

Tamaño 40x100cm

Finalidad	Orientación
------------------	--------------------

Tipografía Futura

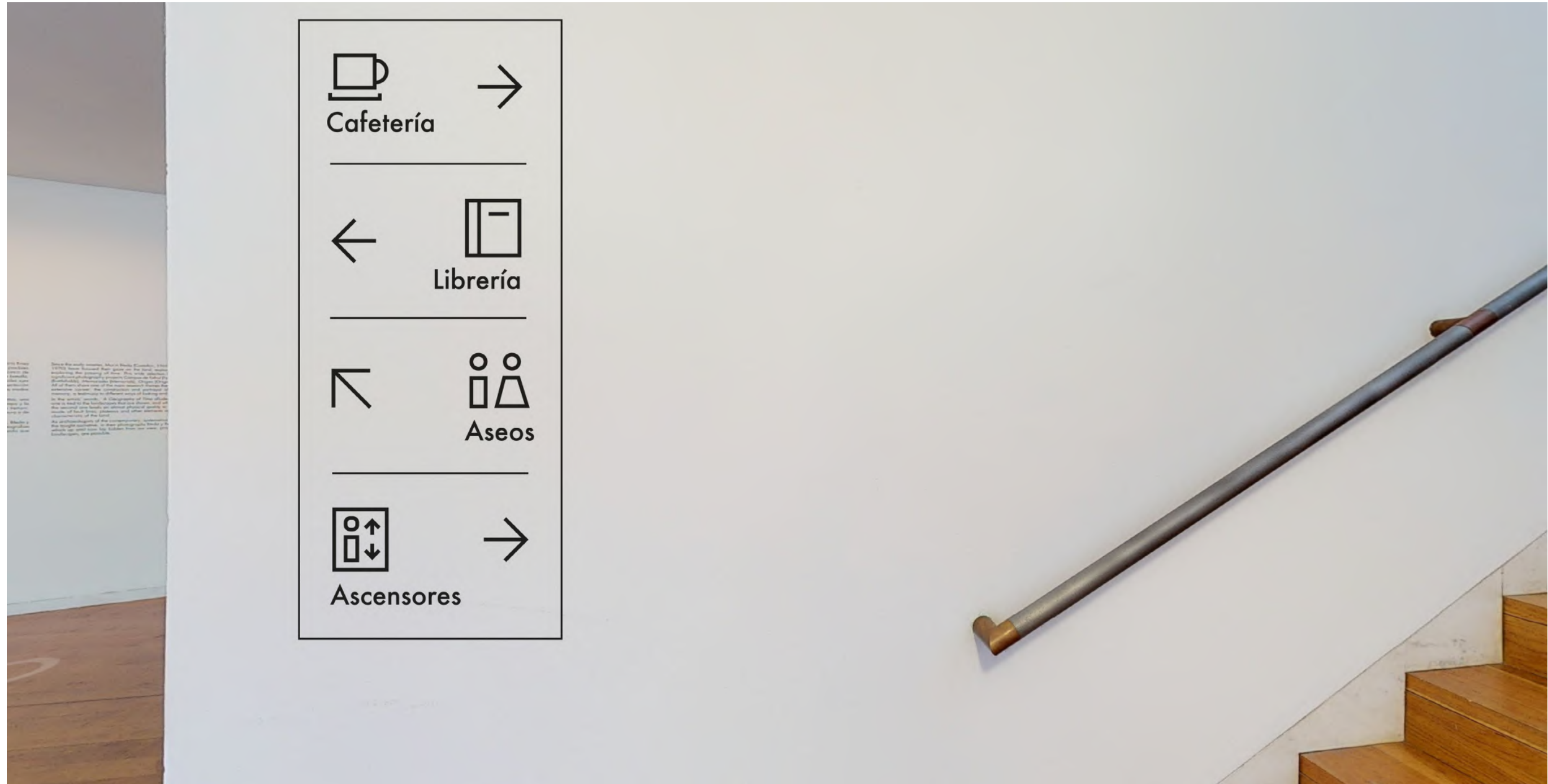
Material	Pintura acrílica*
-----------------	--------------------------

Pictogramas Direccionales e informativos

* Al tratarse de señalética interior y siguiendo la guía de diseño de información textual actual se ha decidido realizar un diseño contiunúista y pintar la señalética a la pared como si se tratara de un mural.

Localizaciones

Generación de escena



Señales en bandera

Identificativas

Especificaciones técnicas

Tipo de señal	Identificativa
----------------------	-----------------------

Tamaño**35x35cm**

Finalidad	Posición
------------------	-----------------

Tipografía**Futura**

Material	Acero galvanizado*
-----------------	---------------------------

Pictogramas**Informativos**

* Material resistente que permite ser pulido y pintado, en este caso usaremos el color negro para dotar de contraste la señal con el blanco de las paredes.



*Esta señal es ampliable a otras posiciones como librería o cafetería...

170 cm



Localizaciones



● Posición señalética

Generación de escena



Señales planas

Informativas (1/3)

Especificaciones técnicas

Tipo de señal	Informativas
----------------------	---------------------

Tamaño**60x100cm**

Finalidad	Información
------------------	--------------------

Tipografía**Futura**

Material	Pintura acrílica*
-----------------	--------------------------

Pictogramas**Informativos**

* Al tratarse de señalética interior y siguiendo la guía de diseño de información textual actual se ha decidido realizar un diseño contínuista y pintar la señalética a la pared como si se tratara de un mural.



100 cm

170 cm







60 cm

Localizaciones



● Posición señalética

Generación de escena

Planta 1	 Exposición
	 Aseos
Planta 0	 Exposición
	 Aseos
Planta -1	 Cafetería
	 Librería



Javi
 Consiste
 Javier Riera
 Borras & n
 árticos, for
 escenografía
 A sua obra
 directorato
 teatro e di
 randa espe
 o aporima
 A relação
 mediana,
 mod êccio
 lidando p
 profusa. E
 matéria, co
 Na invenç
 d'aversa p
 palêstra,
 desenvolve
 pntes e
 pode apor

Señales planas

Informativas (2/3)

Especificaciones técnicas

Tipo de señal	Informativas
----------------------	---------------------

Tamaño 50x35cm

Finalidad	Información
------------------	--------------------

Tipografía Futura

Material	Pintura acrílica*
-----------------	--------------------------

Pictogramas Informativos

* Al tratarse de señalética interior y siguiendo la guía de diseño de información textual actual se ha decidido realizar un diseño contiunúista y pintar la señalética a la pared como si se tratara de un mural.

100 cm

170 cm

35 cm

50 cm

Localizaciones

● Posición señalética

Generación de escena



Señales planas

Informativas (3/3)

Especificaciones técnicas

Tipo de señal	Informativas
----------------------	---------------------

Tamaño**35x35cm**

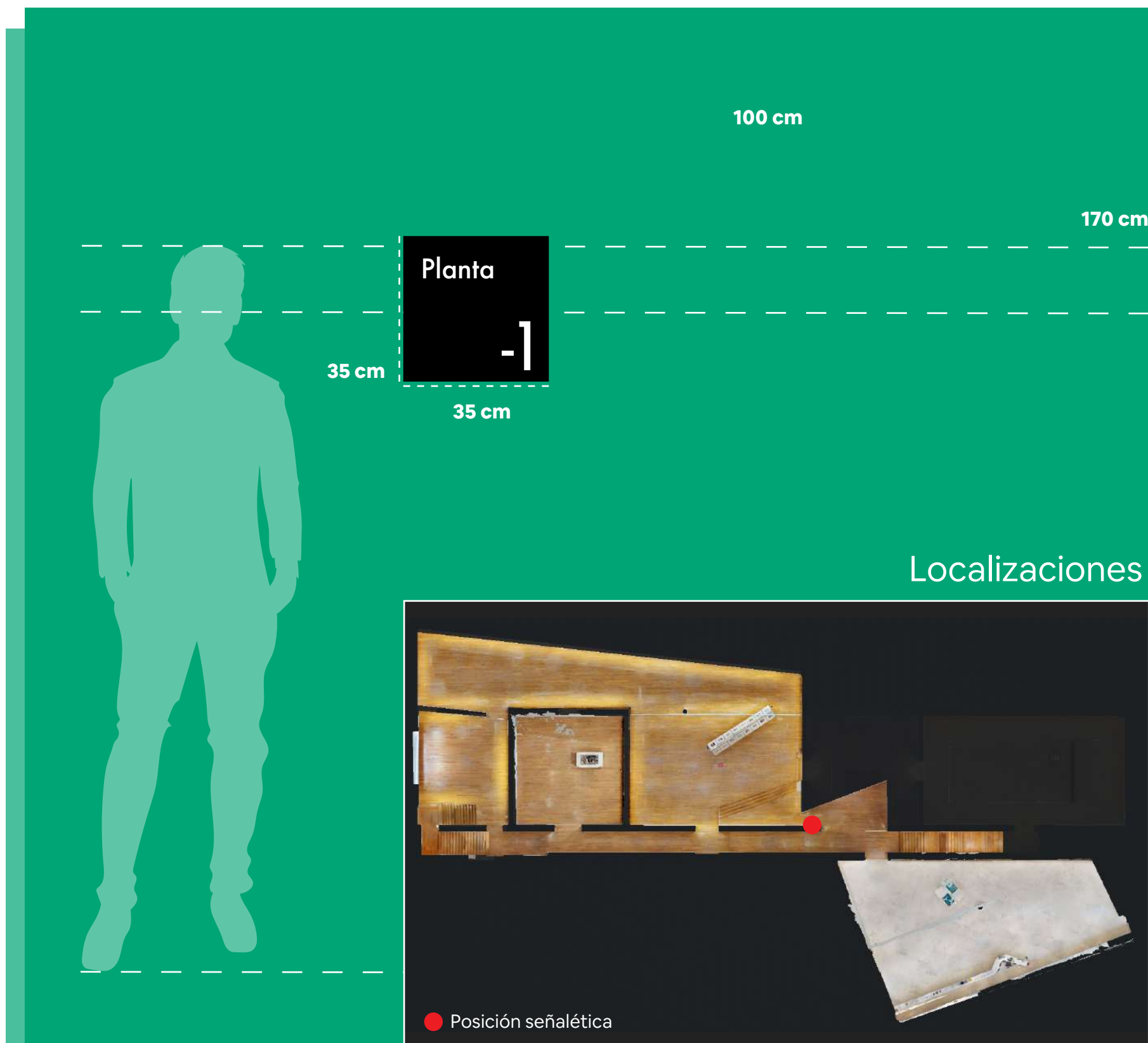
Finalidad	Información
------------------	--------------------

Tipografía**Futura**

Material	Pintura acrílica*
-----------------	--------------------------

Pictogramas**Ninguno****

* Al tratarse de señalética interior y siguiendo la guía de diseño de información textual actual se ha decidido realizar un diseño continuísta y pintar la señalética a la pared como si se tratara de un mural. **En este caso la ausencia de pictogramas implica un contraste para llamar la atención del usuario.



Generación de escena



Instalación

La instalación del sistema se basa en 2 bases:

Fase 1 -> señales planas. Esta señalética es sin duda la más fácil de instalar ya que como comentábamos anteriormente se ha decidido seguir la guía de diseño de información textual y pintar la señalética a la pared como si se tratara de un mural. El deterioro como cualquier pintura de pared se hará patente con el tiempo por lo que habría que retocarlas cada cierto tiempo pero la cuenta económica es menor que cualquier otro método por lo que acaba compensando. Mediante unas guías siguiendo la antropometría (170 cm de media más o menos) se pintarían las señales sobre las paredes blancas.

Fase 2 -> señales en bandera. Se trataría de instalar en los lugares indicados un accesorio de fijación con un soporte correspondiente. El material de acero galvanizado permite ser* pulido y pintado, en este caso usaremos el color negro para dotar de contraste la señal con el blanco de las paredes. Su duración útil es muy larga porque debido a su altura (240 cm) el riesgo de golpes y deterioro es ínfimo.