

Universidad de las Américas, UDLA Laureate International Universities

Comunicación

3

Propuesta integral de diseño en el plan de vivienda de la Policía Nacional

Trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos para obtener el título de licenciado en comunicación.

Profesor Guía: D.I. Sergio Estrada

Ana María Garzón, José Manuel Lozano, Carlos Paúl Valladolid

2006

Quito, 11 de octubre de 2006

Sr. Dr.

José Villamarín

Director de la escuela de Comunicación

Presente.-

Los alumnos Ana María Garsón Portilla matricula #103410, José Manuel Lozano Morales matricula #102136, Carlos Paúl Valladolid Alarcón matricula #102295, han llegado al término de su trabajo de titulación con el tema: *Propuesta integral de diseño en el plan de vivienda de la Policía Nacional.*

Luego de culminar el proceso de guía, puedo informarle que se ha desarrollado cumpliendo los objetivos propuestos en un inicio a excepción de la comprobación final, ya que no se llegó a probar los prototipos dentro de un entorno real, más si en pruebas aisladas.

La bibliografía consultada, así como la investigación de campo se ajustaron en forma idónea al tema del trabajo, surgiendo dudas y cuestionamientos saludables, sobre todo en el tema de la definición de calidad de vida. Al ser tres alumnos con visiones diferentes se presentaron problemas de cómo encarar el proyecto, que fueron solucionados como equipo y denotaron una madurez para trabajar en conjunto.

El tema seleccionado y su aplicación es importante, ya que uno de sus objetivos es demostrar la interdisciplinariedad del diseño. El tema seleccionado logra demostrar la interacción del diseño con otras disciplinas.

El trabajo se realizó en equipo, utilizando las cualidades y fortalezas de cada uno de los integrantes. No podemos especificar si alguno de ellos trabajó más o no, ya que se presentaron como un equipo tanto en los desarrollos como en las correcciones.

Las estudiantes acogieron en forma general las sugerencias del profesor guía. El cronograma no se cumplió en las fechas establecidas preliminarmente por diferentes razones, plenamente justificables. Pero el proyecto se concretó.

En el tema del desarrollo de las alternativas propuestas, se le sugirió algunos cambios los cuales fueron tomados en cuenta en forma parcial, anotando que en este punto los alumnos tienen la libertad de acatar o no las sugerencias de su profesor.

Durante todo el proceso los alumnos demostraron interés en el cumplimiento de las tareas encomendadas.

Por todo esto la evaluación de su trabajo es de

Ana María Garzón Portilla 9/10

José Manuel Lozano Morales 9/10

Carlos Paúl Valladolid Alarcón 9/10

Atentamente,



D.I. Sergio Estrada L.

Profesor guía

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestro profesor guía, Sergio quien nos ha brindado todo su apoyo y dedicación, además de su amistad. También agradecemos a la Universidad de las Américas y a la Policía Nacional del Ecuador, en especial, al Señor Director de Bienestar Social de la Policía Nacional.

Gracias a Dios por ser más que un Padre un amigo, dándome siempre valor y fuerza, a mi familia, mi madre y mis hermanos por estar a mi lado brindándome su gran ayuda , a Enrique por su apoyo incondicional en todas mis decisiones y a todas las personas que creyeron en nosotros haciendo posible cada parte de este trabajo.

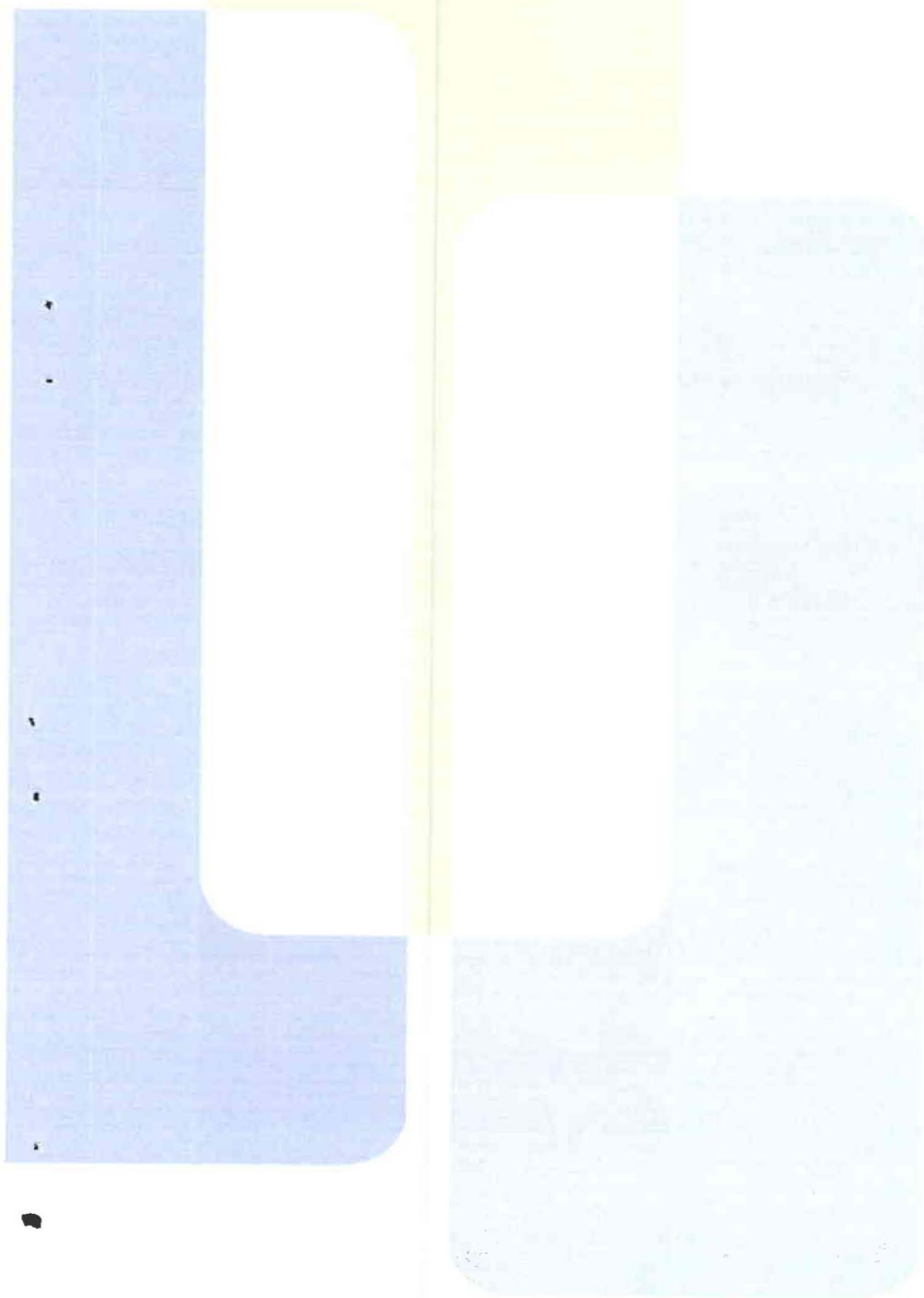
Ana María Garzón.

Agradezco a mis dos familias, mi madre y hermanos y a mi amada esposa, que me han brindado todo su apoyo y amor en este proceso que se inició con el primer día de clases en la universidad y culmina con este documento. Gracias a Dios por permitirme tener gente a mi lado a quién agradecer y por el milagro de ser padre.

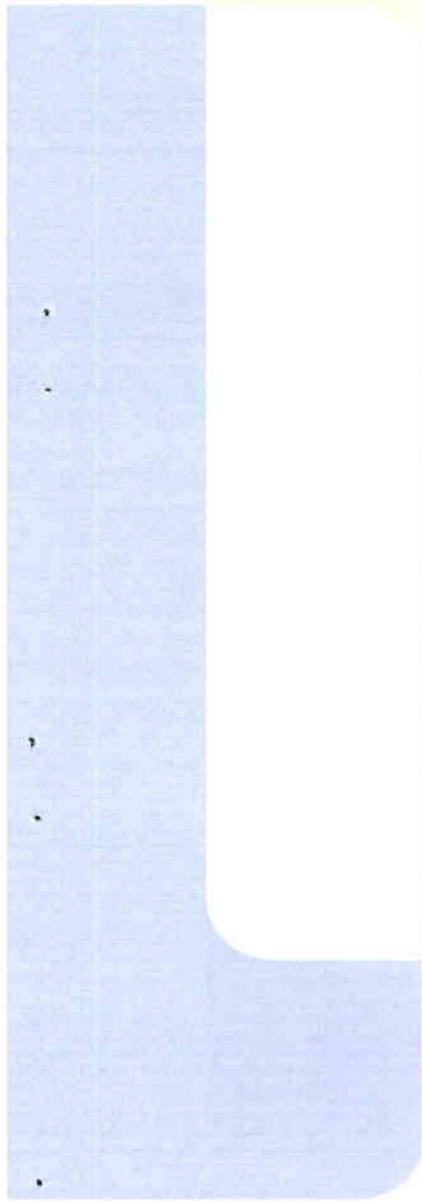
José Manuel Lozano.

Agradezco a todas aquellas personas que me enseñaron y ayudaron a crecer y creer, mi familia y mis amigos, en especial a mi mamá.

Carlos Paúl Valladolid.



A todo aquel que aún considera que el Diseño está
limitado a un solo campo



ÍNDICE

1. Introducción
2. El Proyecto
3. Investigación
 - 3.1 Lugar
 - 3.2 características del usuario
 - 3.3 Herramientas
 - 3.3.1 Diseño
 - 3.3.2 Diseño Integral
 - 3.3.3 Diseño Gráfico
 - 3.2.3.1 Identidad o Marca
 - 3.3.4 Diseño Industrial
 - 3.2.4.1 Señalética
 - 3.2.4.2 Mobiliario Urbano
 - 3.3.5 Manejo de desechos sólidos
 - 3.4 Calidad de vida
 - 3.5 Estudio antropométrico y ergonómico
 - 3.6 Minimalismo
4. Problemas
 - 4.1 Desechos Sólidos
 - 4.1.1 Definición del problema
 - 4.1.2 Estado actual
 - 4.1.3 Tipologías
 - 4.1.4 Conclusiones
 - 4.1.5 Requerimientos
 - 4.2 Mobiliario Urbano
 - 4.2.1 Elementos de ambientación e higiene
 - 4.2.1.1 Definición del problema
 - 4.2.1.2 Estado actual

4.2.1.3 Tipologías

4.2.1.4 Conclusiones

4.2.1.5 Requerimientos

4.2.2 Elementos de comunicación y recreación

4.2.2.1 Definición del problema

4.2.2.2 Estado actual

4.2.2.3 Tipologías

4.2.2.4 Conclusiones

4.2.2.5 Requerimientos

4.2.3 Elementos de Señalización

4.2.3.1 Definición del problema

4.2.3.2 Estado actual

4.2.3.3 Tipologías

4.2.3.4 Conclusiones

4.2.3.5 Requerimientos

4.3 Identidad o Marca

4.3.1 Definición del problema

4.3.2 Estado actual

4.3.3 Tipologías

4.3.4 Conclusiones

4.3.5 Requerimientos

5. Soluciones

5.1 Desechos Sólidos

5.1.1 Proceso creativo

5.1.2 Alternativas

5.1.3 Diseño final

5.1.4 Modelo

5.2 Mobiliario Urbano

5.2.1 Elementos de ambientación e higiene

5.2.1.1 Proceso creativo

5.2.1.2 Alternativas

5.2.1.3 Diseño final

5.2.1.4 Modelo

5.2.2 Elementos de comunicación y recreación

5.2.2.1 Proceso creativo

5.2.2.2 Alternativas

5.2.2.3 Diseño final

5.2.2.4 Modelo

5.2.3 Elementos de señalización

5.2.3.1 Proceso creativo

5.2.3.2 Alternativas

5.2.3.3 Diseño final

5.2.3.4 Modelo

5.3 Identidad o Marca

5.3.1 Proceso creativo

5.3.2 Alternativas

5.3.3 Diseño final

5.3.4 Modelo

5.3.4.1 Logotipo

5.3.4.2 Manual de uso de logotipo

- 6. Conclusiones
- 7. Bibliografía
- 8. Anexos



1. Introducción

La falta de información sobre el diseño integral y su proceso lo han mitificado. Dicha disciplina es considerada tan solo como una especie de “habilidad” en el uso de ciertos sistemas y programas de computación. La responsabilidad de los futuros profesionales a cargo de este proyecto es desmitificar y resignificar la profesión.

Para esto se vió que el mejor lugar para aplicar el diseño integral podría ser un conjunto habitacional, en este caso, gracias a las facilidades prestadas, el plan de vivienda de la Policía Nacional, en donde se realizarán entrevistas a personas conocedoras del tema y se considerarán elementos específicos de los usuarios involucrados en este proyecto: edad, composición familiar, ingresos económicos, elementos lúdicos, seguridad, interrelación entre individuos, etc. Además se estudiará a autores que analicen el tema a fondo.

El proyecto tiene como objetivos específicos: enfatizar la verdadera naturaleza del proceso de diseño y cómo este se materializa en soluciones prácticas y estéticas en numerosos campos, desarrollar herramientas que mejoren la calidad de vida y comunicación de individuos específicos, demostrar los alcances del diseño integral, es decir su importancia en la búsqueda de soluciones a problemas de diversa índole y evidenciar su carácter interdisciplinario.

2. El Proyecto

En un medio, como el ecuatoriano, en el que el diseño integral, como disciplina, es relativamente joven y en el cual no existe un conocimiento suficiente sobre el mismo, lo que podría llamarse, una “cultura del diseño”, se mantiene una perspectiva errónea de sus fundamentos y características. Los procesos creativo, investigativo y generador que intervienen en el diseño integral, frecuentemente se ven reducidos a la utilización de una computadora con fines netamente publicitarios y se encuentran subestimados bajo criterios subjetivos demasiado simples como “bonito” o “feo”.

Así, la intención de este proyecto es demostrar, a todo aquel que lea este documento, que el diseño es un proceso que se involucra con distintas disciplinas y, de esta manera es capaz de generar soluciones específicas, tanto en el campo comunicacional como en cualquier otro. En este caso, el proyecto se desarrolla en el área social, desde posturas antropológicas y sociológicas y busca satisfacer necesidades en la calidad de vida y en la esfera comunicacional de un grupo humano específico, mediante el uso de herramientas gráficas y objetuales desarrolladas.

Cabe añadir que se ha escogido el área social para evidenciar que esta disciplina puede aportar de manera positiva en la comunidad.

El proyecto se desarrolla en el plan de vivienda de la Policía Nacional, que comprende un conjunto habitacional, ubicado en el sector de San Carlos, en la ciudad de Quito. En la actualidad, el Plan necesita rehabilitación, mantenimiento y remodelación, oportunidad perfecta para realizar el proyecto y demostrar los beneficios del diseño integral brindando herramientas que mejoren la calidad

de vida de los usuarios logrando satisfacer necesidades culturales, sociales, sanitarias y personales.

Los habitantes del conjunto mediante encuestas realizadas plantean varios problemas como son: la falta de seguridad, problemas con la basura, la falta de áreas recreativas para los niños y jóvenes, la carencia de una identidad para su conjunto, entre otros factores que mejoren su calidad de vida.

Estos problemas para un mejor manejo se han dividido en tres grupos: los desechos sólidos, el mobiliario urbano y la identidad. Cada uno de estos campos serán analizados por separado con sus respectivos subproblemas, requisitos y soluciones.

Como herramientas se tienen las múltiples áreas del diseño integral, para lo cual se han investigado autores conocedores de cada una de ellas, basándose en la investigación del lugar, de las herramientas y los conocimientos adquiridos, se trata de dar un mejor estilo de vida a los moradores del conjunto habitacional.



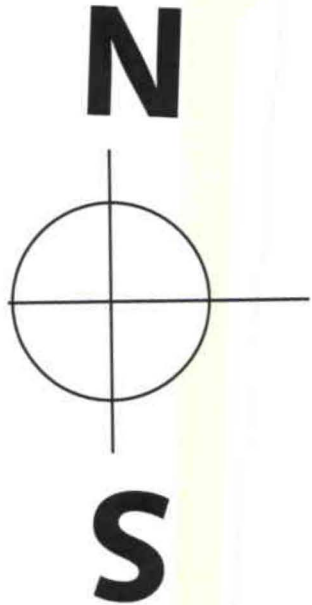
Paul Valladoid 2006



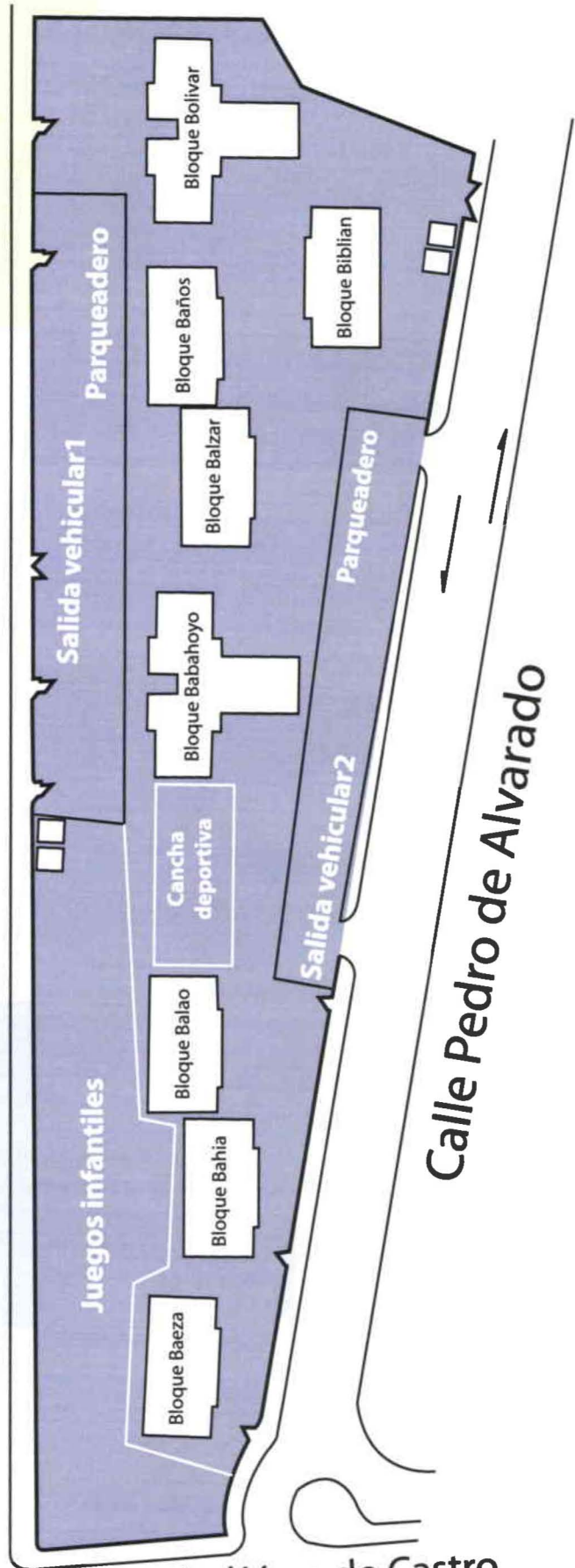
Paul Valladoid 2006



Paul Valladoid 2006



Av. Occidental



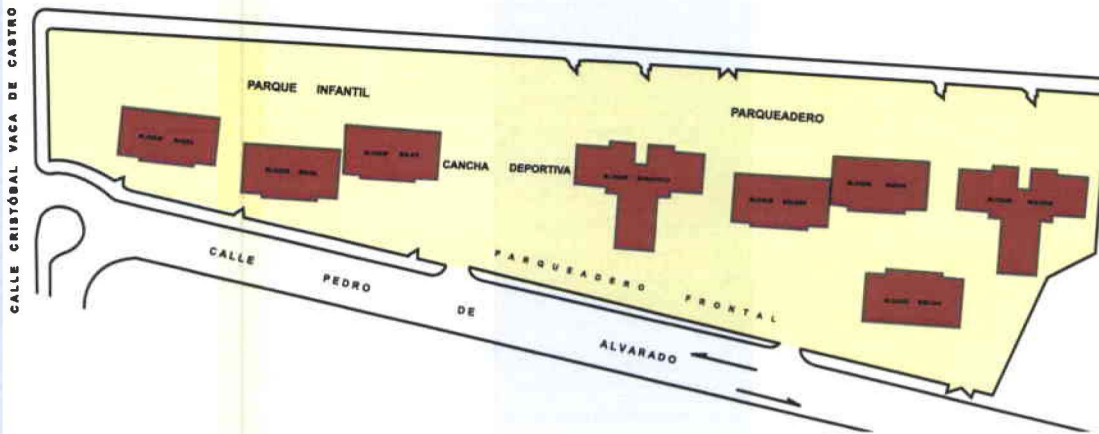
Calle Cristóbal Vaca de Castro

Calle Pedro de Alvarado

3. Investigación

3.1 Lugar

El plan de vivienda de la Policía Nacional, comprende un conjunto habitacional de 8 torres, de 5 pisos cada una, ubicado en la calle Pedro Alvarado y Cristóbal Vaca de Castro en el sector de San Carlos, en la ciudad de Quito.



2006 Europa Technologies Google Earth



Paul Valladolid 2006

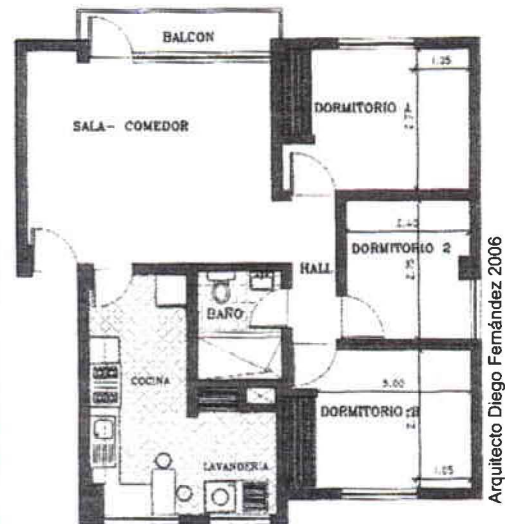


Paul Valladolid 2006



2006 Europa Technologies Google Earth

El plan cuenta con pequeños departamentos de 70 a 90 metros cuadrados y fueron destinados a oficiales de rango inicial de la Policía Nacional. Cada edificio tiene una terraza que sirve para tendedores de ropa de los habitantes, tienen parqueaderos pero no los suficientes para todas las familias que habitan el lugar, en general son mujeres y niños los que pasan más tiempo en el conjunto ya que los oficiales salen muy temprano y regresan por la noche.



Las familias que habitan el lugar, son familias de 4 a 5 personas, los departamentos tienen 3 dormitorios, sala comedor, cocina, un baño máster, un baño de visitas, lavandería y un balcón a excepción de la planta baja.

En la actualidad todos los departamentos están habitados, viven 90 familias en todo el conjunto.

Los habitantes no poseen un organismo regulador interno que organice ciertas actividades como reuniones periódicas para analizar el estado y mejoras para el conjunto, existe bastante desinterés por parte de las personas que viven ahí ya que no todos son dueños de los departamentos.

Algunos departamentos y ciertas partes del condominio como la cancha deportiva, están completamente remodelados y en funcionamiento, pero la parte de mobiliario urbano incluyendo señalética está aún sin realizarse.

A continuación se detalla un inventario de lo que posee en la actualidad el conjunto habitacional, en capítulos posteriores se detallará el estado en el que se encuentra cada elemento y sus requerimientos.

CONJUNTO EN GENERAL:

- 1 puerta principal de entrada (garage) Av. Occidental
- 3 puertas peatonales Av. Occidental
- 1 puerta garage calle Pedro Alvarado
- 2 puertas peatonales calle Pedro Alvarado
- 2 casetas de guardia
- 8 torres (6 torres con 10 dptos. y 2 con 15 dptos.)
- 2 áreas de juegos
- 1 cancha deportiva
- 22 jardineras
- 2 bancas de cemento

TORRES (8)

- 5 pisos
- 1 terraza
- 4 balcones
- 60 ventanas
- 2 departamentos por piso
- 1 puerta de acceso
- 1 bodega
- 5 medidores de agua
- 1 ventana externa por piso (en cada descanso de las gradas)
- 1 foco en cada descanso
- 1 foco fuera de cada departamento (no siempre)
- 1 buzón

- 1 medidor de luz por departamento
- 3 faros externos por torre

DEPARTAMENTOS: (90)

- 3 dormitorios
- sala - comedor
- 1 baño máster
- 1 baño de visitas
- cocina
- lavandería
- hall
- balcón (excepto en los departamentos de planta baja)

El conjunto carece de ciertos elementos que son indispensables para que los moradores tengan una buena calidad de vida dentro del mismo, como son:

- extintores
- mangueras
- salidas de emergencia
- basureros
- señalética
- mobiliario urbano
- un medio para la adecuada recolección de basura
- sistema de iluminación de emergencia
- sistema de vigilancia

3.2 Características del usuario

La cultura y forma de vida social de los individuos siempre son un fiel reflejo de las condiciones en las que los individuos conviven. La vinculación de tiempo completo con el mercado laboral, los salarios comunes, una educación formal

institucional, la “no necesidad” de consumo artístico de gran escala condicionan su posición. Además la gran mayoría de la población popular generalmente frecuenta espacios públicos con el objetivo de realizar diferentes actividades para recrearse (deportes, espectáculos a precios módicos, entre otros) que son manifestaciones creadas por y para la cultura popular.

Más allá de que la tendencia minimalista sostenga la idea de un hermetismo social, parece responder a la imposibilidad de adquirir productos y a las formas de vida de sociedades elitistas a causa diferentes mecanismos económicos y de estratificación social.

Debido a dicho hermetismo, generado al trabajar en puestos públicos y no disponer de espacios que posibiliten su recreación y distracción, los individuos se ven en la necesidad de pasar su tiempo libre en otros lugares (parques, canchas, discotecas, etc.) que garanticen su entretenimiento. El poder de elección de estas personas con respecto a eventos culturales y de recreación de buena calidad es casi nulo debido al nivel de sus ingresos.

Cabe añadir que gran parte de los eventos artísticos están a cargo de instituciones gubernamentales: el Estado patrocina programas de gran alcance pero muchas veces los precios son significativamente altos. Sin embargo, la cultura popular, que en esta medida permanece al margen, busca maneras para crear, difundir y realizar eventos que manifiesten su marginalidad, mientras capturan inequívocamente el alma de la expresión y la esencia de la cultura popular.

Es evidente, entonces, que existe un proceso de identificación y de elección consciente de determinados eventos culturales en oposición a otros pues responden a signos propios de sus estratos sociales.

Estas necesidades están determinadas por el poder adquisitivo del grupo

involucrado, que en este caso no es muy alto, pues el salario promedio de un oficial de tropa de la Policía Nacional es de 500 dólares aproximadamente, lo que indica una capacidad de consumo mínima si hablamos de una canasta básica de 400 para una familia¹. Para la gente de estratos medio y medio bajo, la calidad de vida está relacionada con los servicios básicos que los gobiernos locales en el Ecuador proveen, es decir agua, luz, alcantarillado, vivienda, obras viales, educación, seguridad, etc.

De esta forma, es necesario realizar un reconocimiento de las necesidades satisfechas y por satisfacer de los sujetos a partir de inventarios y encuestas² para determinar los niveles de satisfacción y las aspiraciones actuales de los individuos. En función de los resultados se determinarán las herramientas adecuadas y de que forma aportarán para mejorar la calidad de vida desde la perspectiva de los sujetos. El proyecto intenta así dar al grupo la oportunidad de definir su propia forma de vida, tomando en cuenta la aspiración a más de los individuos, determinada, en parte, por una cultura de consumo que impone necesidades ficticias que parecen imprescindibles moda o comodidad. Otro elemento clave para conseguir el objetivo planteado es cómo los individuos perciben su entorno, es decir su ciudad, como interactúan como “seres urbanos” con la urbe, por lo que es importante entender a la ciudad como un símbolo que forma parte de la cultura del grupo.

1. Canasta analítica familiar básica: 446.74 dólares (Dato INEC, marzo 2006)
2. ver anexo 1

3.3 Herramientas

Para hacer posible los objetivos de este proyecto es necesario que se posea conocimiento acerca del Diseño como una disciplina y al mismo tiempo tener claro cuales son las ramas que se relacionan directamente con este campo y lo que éstas encierran. Estas disciplinas las conoceremos como herramientas ya que son instrumentos que se deberían usar para tener un proceso adecuado para la realización de cada elemento con criterios sustentados.

3.3.1 Diseño

El diseño es un proceso creativo que tiene como objetivo cubrir exigencias prácticas a diferencia de las artes plásticas que son una exteriorización de las ideas del artista³.

El diseñar es una actividad técnica y creativa encaminada a idear un proyecto útil, funcional y estético.

Cualquier proceso de diseño debe partir entendiendo las exigencias de determinado problema y llegar hasta una solución válida. Un diseñador debe tener cualidades como un pensamiento sistemático, la voluntad para explorar todas las posibilidades para encontrar soluciones y la capacidad de tomar decisiones en los momentos precisos.

El Proceso de diseño según Joan Costa se ve dividido en 6 etapas:

1. Información-Documentación

Recopilación de datos, elementos relevantes a considerar y condicionantes.

3. WONG, Wucius, "Fundamentos del diseño", Editorial Gustavo Gili, S.A., p.41

2. Incubación

Digestión de los datos, determinación del problema, elaboración tentativa de soluciones.

3. Idea creativa

Descubrimiento de soluciones originales posibles en el contexto determinado anteriormente.

4. Verificación-desarrollo

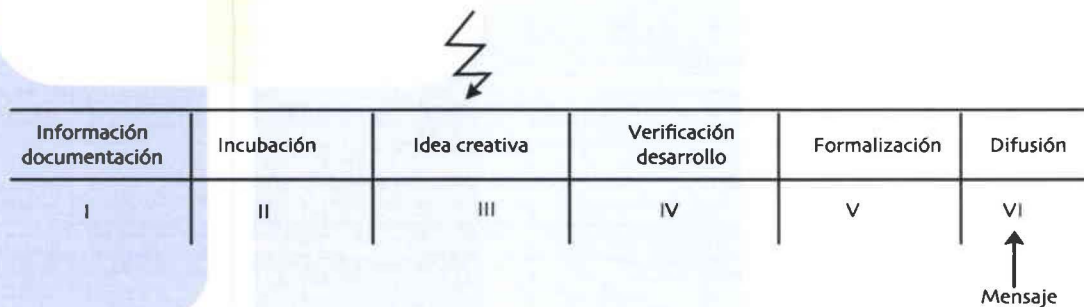
Desarrollo de las diferentes hipótesis creativas, correcciones sobre las mismas.

5. Formalización

Prototipos y modelos de las soluciones listos para producción final y o en masa

6. Difusión

Implementación de las soluciones, difusión del mensaje.



3.3.2 Diseño Integral

El diseño integral une elementos de la comunicación visual impresa (símbolos gráficos, afiches entre otros), medios audiovisuales dinámicos (imagen en movimiento, animación, videografía entre otros), entornos digitales (CD-ROM, Web, presentaciones y eventos multimedia), diseño ambiental (señalética,

elementos en el espacio público), diseño industrial (objetos, empaques, stands, mobiliario, entre otros) y los nuevos espacios de comunicación visual que surgen a partir de las nuevas tecnologías.

Todas estas ramas del diseño se unen para formar una disciplina más amplia que abarca varios aspectos que se dan no solo en el ámbito comunicacional sino también en el ámbito social.

Desde esta perspectiva el diseño es interdisciplinario, lo que implica su aplicación en otras profesiones. Los sistemas de comunicación actual, requieren de una nueva visualización, que permita entender, interiorizar e interpretar la información de una manera más dinámica y activa.

3.3.3 Diseño Gráfico

La comunicación gráfica es una forma de expresar un mensaje visual⁴. Se ocupa de organizar imagen y texto para comunicar algo. Puede aplicarse a muchos medios de comunicación, ya sean impresos, digitales, audiovisuales, u otros.

En la mayoría de casos, se entiende como diseño gráfico a una organización estética determinada. Esta organización implica una elección de elementos apropiados, así como ver y decidir dimensiones específicas, color, sombras, texturas, dirección y posición.

El diseño gráfico como forma de comunicación y expresión transmite sentimientos, situaciones, emociones y conceptos determinados, por ejemplo, una composición realizada con varios fragmentos de espejo desordenados puede sugerir una mente buscando un cierto sentido de orden en medio del caos. Cuando existe

4. WONG, Wucius, "Fundamentos del diseño", Editorial Gustavo Gili, S.A., p.15

una revelación o individualismo, el diseño gráfico se puede convertir en arte.

Una pieza gráfica, puede comunicar un mensaje directo cuando incluye palabras, símbolos o formas de representación que el receptor entiende inmediatamente. Los significados concretos son dados a través de palabras, las asociaciones claras a través símbolos y las formas de representación están basadas en objetos físicos y fenómenos cotidianos. Las abstracciones expresan varios sentimientos y emociones que pueden, de igual manera, pertenecer a la comunicación visual.

3.3.3.1 Identidad o Marca

La imagen comercial se evidencia en la “marca” que se ve representada por el símbolo que contiene características importantes del objeto por comunicar (entiéndase por objeto el producto, servicio o entidad susceptible de ser representado por una marca) y el mensaje sugestivo que la acompaña. Este símbolo es el logotipo, cuya función de identificación⁵ genera en el público el reconocimiento consistente del emisor y suscitan asociaciones con ideas y valores en una estructura psicológica de atributos (función de imagen)⁶ .

La marca, en sus inicios, certificaba la calidad y origen de la materia prima con la que se elaboraban productos de consumo, “certificando” la buena calidad del producto dándole cierto prestigio, una especie de distinción frente a productos similares sin esa “marca”.

“La imagen global trasciende el área de la comunicación visual específica y se constituye en un sistema multimedia, donde interviene el diseño de programas o sistemas, del medio ambiente, y de la comunicación por mensajes selectivos

5. Enciclopedia de diseño, Imagen Global, Joan Costa, p.12

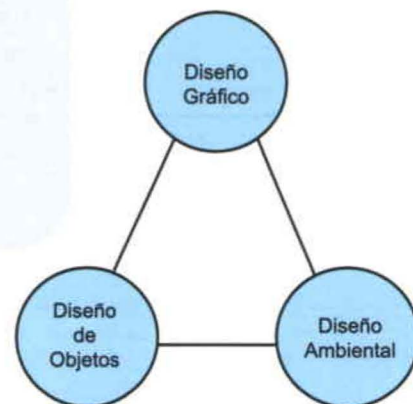
6. Enciclopedia de diseño, Imagen Global, Joan Costa, p.21

y colectivos.”⁷

En general la imagen global es idea o concepto comunicado que es director y permanece dentro del conjunto de elementos comunicativos y sus soportes; por eso la elaboración de una marca que comunique un mensaje positivo y sirva como directriz para todos los elementos de la imagen global influirá en los receptores.



La relación entre los elementos de diseño en un proyecto integral es íntima y logra un conjunto consistente que comunique el concepto director a través de todos sus elementos. Joan Costa ilustra esta relación en un gráfico sencillo que explica cómo el diseño gráfico de una marca, permite el diseño de objetos y, a su vez, el diseño de un ambiente que haga claro el mensaje a comunicarse.



3.3.4 Diseño Industrial

El diseño es una disciplina que nació por los problemas que se plantearon los productores industriales. Hoy en día para estas

7. Enciclopedia de diseño, Imagen Global, Joan Costa

personas el diseño es una realidad y una profesión. Los objetos industriales no pueden crearse de manera aislada, sino que están relacionados con un entorno. Su definición oficial fue adoptada por el Consejo Internacional de las Sociedades de Diseño Industrial (ICSID), y fue propuesta por T. Maldonado:

“El diseño es una actividad creadora que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos que desea producir industrialmente. Por propiedades formales de los objetos no sólo debe entenderse las características exteriores, sino en especial las relaciones estructurales que hacen de un objeto (o de un sistema de objetos) una unidad coherente, tanto desde el punto de vista del



Banco de imágenes Google 2006

productor como desde el del consumidor”⁸

El diseño industrial es un campo muy amplio, ya que se ocupa desde el diseño de una aguja hasta el diseño de un automóvil, pero básicamente es el diseño el que tiene en cuenta

la significación de un producto, su carga simbólica, la manera que será aceptado, percibido y comprendido por los usuarios. El diseño industrial busca diseñar un objeto o producto para que posteriormente pueda ser producido en serie.

3.3.4.1 Señalética

Señalizar es el acto de poner señales a las cosas que nos rodean, ya sean naturales o artificiales.



Banco de imágenes Google 2006

8. QUARANTE, Danielle, Enciclopedia del diseño “Diseño Industrial 1”, dirigida por Joan Costa, p. 28, Barcelona - España.

El primer elemento de señalización fue la flecha. Su función es la de desencadenar una acción. Posteriormente se convierte en símbolo obsesivo.

El paso de la señalización a la señalética, es un fenómeno de complejidad social y de comunicación, como consecuencia de una necesidad cada vez más exigente.

Es posible satisfacer las necesidades del grupo de estudio a través de la comunicación y señalética. Según Danielle Quarante en "Diseño Industrial 1", la señalética:

"es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo, es la técnica que organiza y regula estas relaciones."



Banco de imágenes Google 2006



Se toma a la señalética como una técnica y un lenguaje de comunicación, una disciplina que se aplica a la morfología espacial, arquitectónica, urbana y a la organización de los servicios y del trabajo.

Su finalidad es la información y tiene como objetivo identificar, regular y facilitar el acceso a los servicios requeridos por los posibles usuarios.

Todo entorno debe ser descifrado, comprendido y utilizado por miles de individuos, a diario. Por eso dentro de la función señalética se introducen variables tan determinantes y complejas como las derivadas de las extranjeras, con su diversidad lingüística y cultural, los grados de educación de los usuarios, los componentes psicológicos. Es necesario que cada símbolo sea entendido por los miles de usuarios que los van a ver y que se usen códigos internacionales.

Las características básicas o funciones que debe cumplir esta parte del diseño son la instantaneidad informativa y la universalidad.

3.3.4.2 Mobiliario Urbano

A pesar de la evolución del término “mobiliario urbano” se refiere, simplemente, el diseño que amuebla y decora. Actualmente se puede decir que son elementos urbanos que se integran y se utilizan en el paisaje urbano y deben ser comprensibles para el ciudadano ⁹.

El diseño urbano, es una disciplina que se proyecta y se ocupa del diseño específico de cada espacio urbano y sus elementos.

Hay que tomar en cuenta que tanto los edificios como las calles y otros elementos urbanos forman parte del paisaje de una ciudad, por lo tanto, el espacio público, tiene la obligación de conseguir una misma calidad en el interior como en el exterior. Los elementos del mobiliario urbano dan a conocer ciudades caracterizándolas, por ejemplo los buzones de correo de Gran Bretaña, las papeleras industriales de Nueva York, las bocas del metro en París, y así se puede constatar que cada

9. QUINTANA, Marius, “Espacios, muebles y elementos urbanos”, p.6

población posee algún elemento urbano que la caracteriza. El diseño industrial de los elementos urbanos, todavía debe dar el salto definitivo para obtener elementos industrializables, que mejorarán sin duda su comportamiento en el paisaje urbano.

Banco de imágenes Google 2006



Banco de imágenes Google 2006



Banco de imágenes Google 2006



La resistencia a la agresividad del medio ambiente, tomando en cuenta no solo los problemas ambientales sino también los sociales, muy comunes en la actualidad, como el vandalismo, el envejecimiento de los materiales por su uso, la facilidad de montaje y mantenimiento. Estos son puntos a tomar en cuenta desde el diseño de los elementos urbanos.

El diseño en el mobiliario urbano, debe usar la simplificación como estatuto principal de su desarrollo, decir muchas cosas con pocas palabras o como la decoración minimalista que usa elementos simples, sobrios, líneas básicas. El diseño de los elementos urbanos ha de explicar el máximo con el mínimo. Siempre es más difícil sintetizar que detallar pero es precisamente eso lo que le da la libertad al objeto.

El diseño urbano también debe apostar por la modernidad, sin dejar de reconocer la tradición para reinterpretarla con los medios y conocimientos de los que se dispone hoy en día. Para avanzar hay que mirar siempre al frente, llevando como equipaje la historia y la tradición.

El mobiliario urbano debe conseguir la integración entre el valor artístico y la utilidad de los objetos que participan en la vida cotidiana, en nuestro entorno inmediato, en la ciudad.

El perfecto producto de diseño es el aquel que sin ser colocado en su entorno, es totalmente comprensible para cualquier usuario.



Banco de imágenes Google 2006

3.3.5 Manejo de desechos sólidos

Según la Empresa Metropolitana de Aseo, EMASEO, el término de residuo sólido comprende una masa heterogénea de desechos de la comunidad urbana agrícola, industriales y minerales.

Estos residuos provienen de actividades animales y humanas y son desechados como inútiles e inservibles.

Todos los desechos necesitan de una gestión para que no se transformen en contaminación, entiéndase como gestión de residuos sólidos la labor que se asocia con el control de la generación, almacenamiento, recogida, transferencia y transporte, procesamiento y evacuación de residuos sólidos. Todo esto debe ir de acuerdo con los principios de salud pública, conservación del medio ambiente, estética, entre otros.

En cuanto a la clasificación de los residuos, deberían ser separados antes de ser recogidos, sobre todo los residuos domésticos. En algunos países ya es ley la separación de los desechos como: papel, cartón, latas de aluminio, vidrio y envases de plástico, de ésta manera es fácil reciclar estos residuos y evitar la contaminación del medio ambiente.

Lamentablemente en nuestro país aun no existe esa cultura del reciclaje y solo se coloca toda la basura junta en bolsas plásticas para que los camiones de EMASEO las pasen recogiendo.



La recolección en nuestra ciudad, colecta la basura por sectores y los transporta hasta la estación de transferencia en Zámbriza y en La Forestal para luego llevar la basura compactada al relleno sanitario de El Inga en la periferia de Quito , donde 12 carros bañeras llegan cada dos horas y media y trasladando 350 toneladas de basura. En el

www.emaseo.gov.ec



relleno sanitario se realizan capas de desechos compactados intercaladas con capas de tierra, esto se procesa con químicos para evitar la contaminación, el mal olor y ayudar a la aceleración de la descomposición de la basura.

Enterrar los residuos es una opción viable siempre y cuando se la realiza adecuadamente. En el caso de desechos infecciosos como lo son los de los hospitales es necesario que éstos sean incinerados.

En Quito existen pocas medidas de control sobre el tema de la basura. EMASEO es la empresa que se encarga de prestar servicios de limpieza, recolección,

transporte, tratamiento y disposición final de desechos sólidos del distrito Metropolitano de Quito.

EMASEO trabaja con 1200 empleados, 209 vehículos y equipos. El financiamiento de la empresa es mediante el 10% del consumo de energía eléctrica de los ciudadanos.



www.emaseo.gov.ec

Este servicio de recolección llega a un



www.emaseo.gov.ec

87% de la población quiteña, 58 servicios de recolección al norte, 36 servicios de recolección en el centro y 30 servicios de recolección en el SUR.

3.4 Calidad de vida

Para determinar qué herramientas pueden ser diseñadas para la mejora o implementación de soluciones adecuadas en las necesidades de los individuos es oportuno responder ¿qué es la “calidad de vida”?

Según Amparo Ponce Alvarado de Rodríguez¹⁰, “calidad de vida” es un término acuñado hace aproximadamente 15 años en el discurso sociológico, cuando en América Latina empieza tardíamente un fenómeno de éxodo rural, el que satura la capacidad espacial de las ciudades. Así, en la periferia de las ciudades ecuatorianas, la calidad de vida no es evidente pues no existen servicios básicos ni la posibilidad de obtenerlos, lo que hace preguntarse ¿cuáles son las características de una buena calidad de vida para un ciudadano?

La antropología afirma que “calidad de vida” es la satisfacción de necesidades y, al mismo tiempo, el respeto de rasgos culturales específicos. Estos son

10. Licenciada en Antropología, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Subsecretaria de Educación y Cultura, Directora técnica del Museo de la Ciudad)

constantemente ignorados en el análisis de los gobiernos locales que sólo contemplan necesidades básicas y no las originadas por la cultura de los ciudadanos. Esta ciencia se refiere, de esta manera, a la búsqueda de la cultura y no solamente a la implementación de recursos básicos.

Con respecto a la cultura popular y desde una postura minimalista, Augusto Arias dice:¹¹

“Concebimos a esta cultura como un subproducto de la cultura dominante, no tiene la capacidad de producción propia, se convierte en reflejo vulgar, alienado y empobrecido de la cultura mayor, la de las élites dominantes que representan la única y verdadera cultura y que goza de legitimidad social”.

De esta manera, se puede decir, que la calidad de vida es subjetiva, un eje transversal que se involucra con ciencias y proyectos, se deben tomar en cuenta aspectos ambientales, culturales, personales; en general, es fundamental conocer cualquier tipo de necesidades de las personas para determinar su calidad de vida.

Puesto que el elemento cultural es fundamental dentro del concepto de “calidad de vida”, se definirá qué es la cultura y cuál es su importancia.

“La cultura es una respuesta a las necesidades humanas”¹² entonces encierra la esencia misma de la calidad de vida, necesidades satisfechas. La cultura es parte de la actividad humana total socialmente adquirida, es decir, la no transmitida genéticamente¹³.

Parfraseando a Talcot Parson, la cultura es evaluativa, los objetos que la caracterizan son elementos simbólicos o tradicionales, ideas o creencias, símbolos expresivos y pautas de valor¹⁴. Malinowski (Antropólogo y etnólogo polaco. Estudió física en Cracovia y economía en Leipzig, estudios que prosiguió

11. AUGUSTO ARIAS (Quito, 1903-1974) Ensayista, crítico literario, poeta, catedrático universitario y periodista. Su panorama de la literatura ecuatoriana es referente vital para recorrer la biografía de las letras nacionales de todos los tiempos.

12. MALINOWSKI, A Scientific theory of culture, 1944

13. MITCHELL, G. Duncan, Diccionarios de sociología, ediciones Grijalbo 1986

14. The social system, 1951,

en la London School of Economics. Sin embargo, se inclinó por la antropología cultural), enfatiza este punto con el “relativismo cultural” que afirma que una cultura sólo puede entenderse a partir de sus propios términos, y que no cabe aplicarle normas de otras culturas.

En entrevista personal con el sociólogo Pablo Galarza¹⁵, la calidad de vida está definida en función al estrato social que ocupa el grupo analizado. En este caso se toma en cuenta a la población de estratos medio y medio bajo por lo que sus necesidades son distintas a las de otros más alto, que pueden ser el acceso a viajes o bienes específicos, educación de prestigio, seguro de salud, buena alimentación, etc.

Galarza afirma que la calidad de vida es “la capacidad de escoger cómo queremos vivir”. Asegura además:

“El mayor problema de los proyectos de desarrollo social ejecutados en el Ecuador, es el hecho de dejar determinar a tres o más técnicos cuáles son la necesidades del grupo involucrado en el proyecto, en lugar de preguntar cuáles son las necesidades insatisfechas al grupo e involucrarse con las mismas”

Desde un punto de vista semiológico¹⁶ existen hechos que preceden a la noción de una semiótica urbana. En el contexto cultural de la historia de occidente, la organización urbana griega constituye un verdadero discurso, con sus simetrías, sintaxis y paradigmas. Se privilegiaba al centro debido a las relaciones multiformales que mantienen los ciudadanos en él.

La ciudad es un verdadero discurso que a su vez es un verdadero lenguaje: la ciudad habla con sus habitantes y viceversa.

Los gobiernos locales que hablan de instituciones públicas eficientes que buscan

15. Universidad Estatal de Cuba, actual consultor en Población y Desarrollo del Fondo de Población de las Naciones Unidas, Ver anexo 2
16. En “La aventura semiológica”, Roland Barthes, escrito para la conferencia organizada por el instituto francés en 1967.

mejorar la calidad de vida del ciudadano generan ciudadanos que cumplen y hacen cumplir las leyes y respetan el marco sobre el cual se sostienen las mismas, que participan en la solución de sus problemas y los de su comunidad; ciudadanos confiados que considera necesarias, e imprescindibles, las soluciones propuestas “apropiándose” de ellas, “sintiéndolas suyas”.

Si los ciudadanos son corresponsales del entorno que se pretende crear, su participación¹⁷ abarca nociones sencillas desde el pago de gastos condominales, hasta ejercer el cargo directivo del condominio.

Coraggio¹⁸ con respecto a la relación entre participación y política desde diversos niveles de participación posibles; menciona tres. El primero tiene que ver profundamente con la producción inmediata de los aspectos más elementales de la vida de estos sectores “[...] *Su inserción en la producción, en la distribución y en el consumo; aparece centrado en la familia, el lugar de trabajo y el mercado*”; el segundo nivel es, básicamente, una extensión del primero, pero mediado por la existencia de una “organización colectiva”, generalmente particular o corporativa; el tercero es el nivel de “la sociedad” donde se da la reproducción y eventual transformación del estado: el mundo de los movimientos sociales fundamentales.

El acelerado proceso de urbanización de las naciones latinoamericanas genera casi a diario nuevos comportamientos y concentraciones de individuos que exigen una comunicación¹⁹ nueva y “casi personalizada” manteniendo en mente las necesidades y anhelos de los nuevos ciudadanos.

La comunicación es, pues, un elemento significativo dentro del proyecto. En el seminario “Ciudad, comunicación y construcción de la ciudadanía” realizado en 1998 organizado por la FLACSO y la Fundación Ebert definieron

17. Basado en el libro “Como rayo en el cielo sereno” Reflexiones acerca de la participación popular en el Ecuador, de Mario Unda y Margarita Aguinaga, Centro de investigaciones CIUDAD, 2000.

18. Ver: José Luis Coraggio: Participación popular y vida cotidiana (1989); en J. L. Coraggio: ciudades sin rumbo, SIAP-CIUDAD, Quito, 2004, pp.215,23

a la comunicación como *“un proceso circular e interactivo que se ve limitado tecnológica y socialmente al haber sido monopolizado por medios tradicionales que han subordinado su circularidad y la capacidad de respuesta del ciudadano (radio-TV-prensa).”*

Se ha confundido el proceso comunicativo con el proceso informativo por lo que debe ser reivindicado y rehabilitado simplemente en la comunicación entre miembros de una misma red, en este caso, el condominio.

Concluyendo, la calidad de vida a pesar de ser un elemento subjetivo que tiene distintos aspectos y se involucra de distintas formas con varias ciencias y disciplinas, es también la capacidad definida por parte de un grupo humano de gobernar su forma de vida, bajo parámetros únicos y específicos del grupo que principalmente se ven “esculpidos” por su cultura, la calidad de vida es la oportunidad de definir el modo en que la vida misma se desarrollará.

3.5 Estudio antropométrico y ergonómico

La antropometría, al ser la ciencia que estudia en concreto las medidas del cuerpo, a fin de establecer diferencias entre los individuos o grupo de los mismos²⁰; será un elemento muy importante en la realización de los elementos que vayan a interactuar con los moradores del conjunto habitacional.

Para hacer un estudio antropométrico se deberán tomar en cuenta ciertos datos de las personas para las que van a ser diseñados los elementos, en general se debería tener un promedio de las principales medidas de los habitantes del conjunto, pero las variables son muchas (brazos, piernas, espalda, estatura, etc.).

19. Basado en el artículo de Dorte Wollrand, publicado en el libro “La ciudad, escenario de la comunicación”

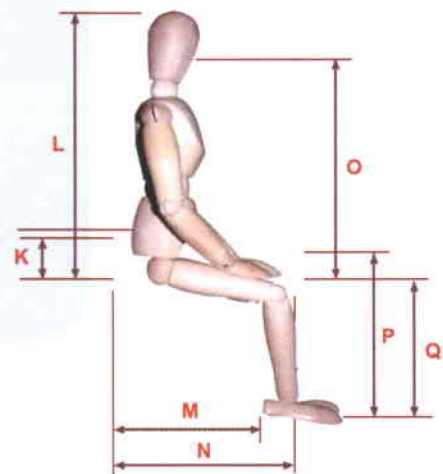
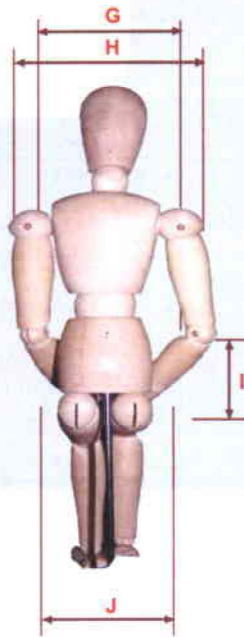
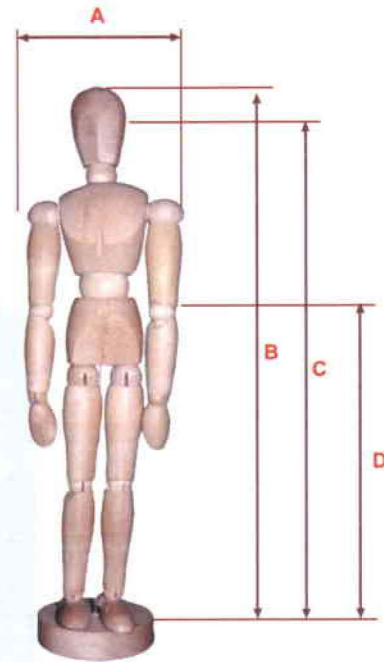
Por eso se tomarán en cuenta los percentiles 5 y 95 de “Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores” de Julius Panero; muchas personas piensan que lo más lógico sería tomar en cuenta el percentil 50 para tener los datos de una persona promedio, pero eso sería un gran error ya que el “hombre medio” no existe. Al tomar los dos percentiles es más fácil trabajar, por ejemplo para el diseño de una silla se deberá tomar en cuenta el percentil 5 ya que ésta será la medida de una persona pequeña y el mismo diseño servirá para una persona alta, si se tomaría el percentil 95, lo que sucedería es que una persona pequeña no podría sentarse en esa silla.

De igual manera se deben tomar en cuenta aspectos como los rangos de movimiento de los usuarios y sobre todo los espacios interiores donde se va a implantar el diseño (parques, baños, espacios de circulación vertical y horizontal, espacios para estar, para comer, etc.).

Para el diseño de cada elemento se usará un cuadro antropométrico referencial, de esta manera será más fácil entender el por qué de cada medida en el diseño.

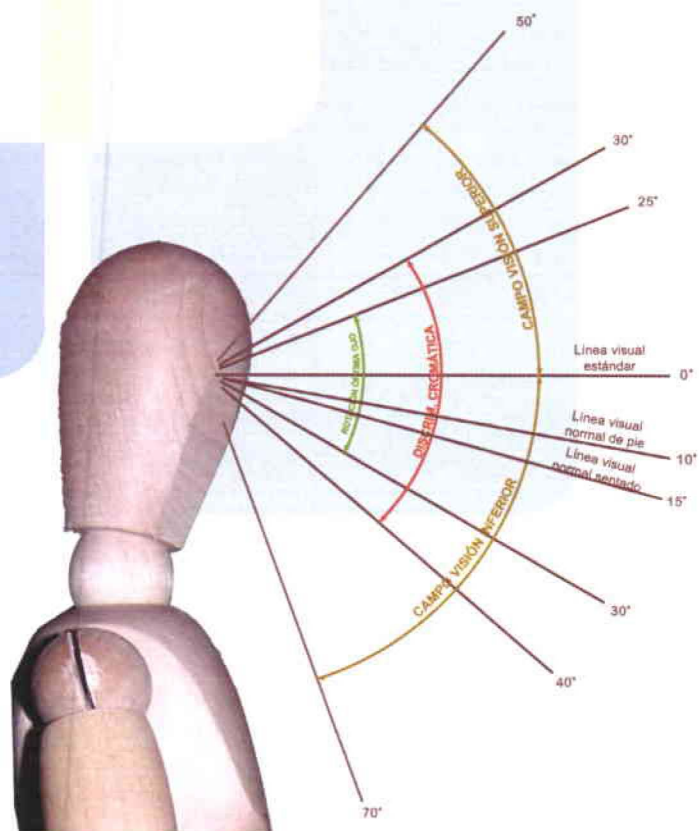
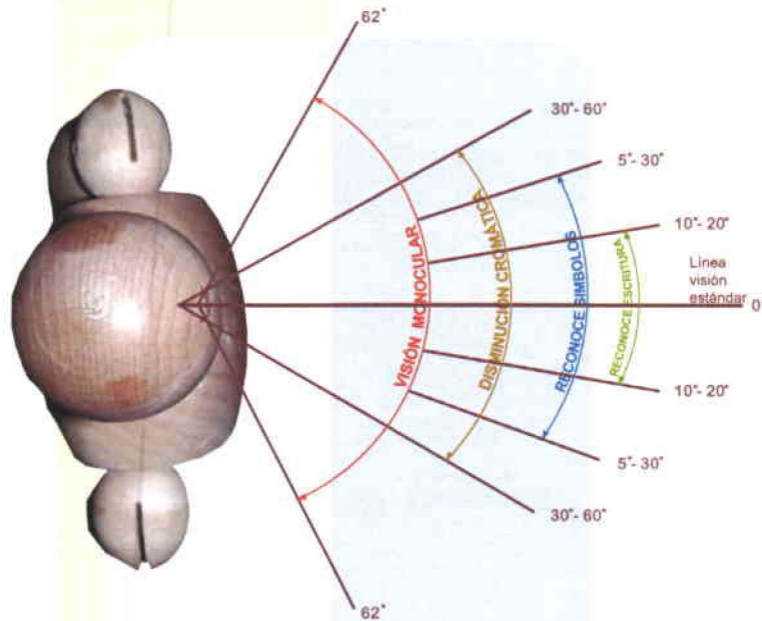
Las dimensiones que se usan comunmente para el diseño de espacios interiores son:

- A.** Anchura máxima del cuerpo
- B.** Estatura
- C.** Altura de ojos
- D.** Altura de codo
- E.** Profundidad máxima del cuerpo
- F.** Alcance del dedo pulgar
- G.** Anchura codos
- H.** Anchura hombros
- I.** Altura codo en reposo
- J.** Anchura caderas
- K.** Altura del muslo
- L.** Altura en posición sedente
- M.** Distancia nalga poplíteo
- N.** Distancia nalga rodilla
- O.** Altura de ojos en posición sedente
- P.** Altura de rodilla
- Q.** Altura poplíteo

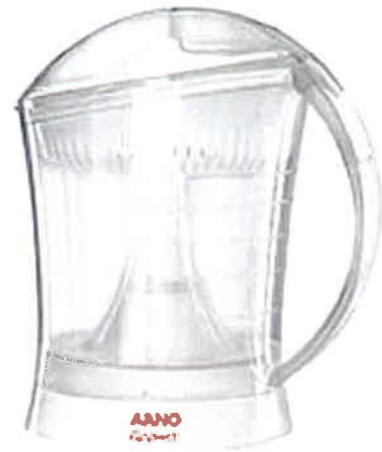


Para colocar cualquier tipo de señalización es necesario tomar en cuenta los campos visuales que usa el ser humano en el plano horizontal y en el plano vertical, en este proyecto estos datos son indispensables.

CAMPOS VISUALES HORIZONTAL Y VERTICAL



La ergonomía juega un papel muy importante en el diseño industrial ya que es la ciencia que estudia la adaptación de los objetos con el ser humano, tratando de mejorar la actividad productiva del mismo, por ejemplo una jarra debe tener un mango ergonómico para poder agarrarla de tal forma que no sea incómoda para el usuario y al mismo tiempo debe cumplir con la función de contener líquido sin que éste se riegue al momento de servir.



Banco de imágenes Google 2006



Banco de imágenes Google 2006



Banco de imágenes Google 2006



Banco de imágenes Google 2006

En este proyecto la ergonomía será una herramienta necesaria para el diseño de cada elemento del mobiliario urbano incluyendo la señalética, sin dejar de lado las normas reglamentadas que el Municipio de Quito ha colocado en su Ordenanza municipal # 3457, que contiene las normas de arquitectura y urbanismo.

3.6 Minimalismo

De acuerdo con la enciclopedia virtual Wikipedia, de la página de internet www.es.wikipedia.org/wiki/minimalismo, actualizada el 8 de noviembre del año 2006, el minimalismo como corriente artística daría inicio en los años 60 que toma fuerza en los años 70, iniciando por el campo de la arquitectura y la música, teniendo a la obra "in C" del compositor musical Terry Riley como la primera obra minimalista .

Esta corriente privilegia los conceptos simples, limpios y que buscan un criterio de unidad y conjunto por encima de todo, las manifestaciones artísticas minimalistas buscan expresar un concepto concreto con la menor cantidad de elementos posible. Nació como respuesta al Pop art en el que se privilegiaba a un arte de "apariencias" comercial y masivo, procurando valores totalmente opuestos, buscando individualidad y la objetividad de la obra de manera sencilla.

Estos mismos principios se trasladan al diseño y buscan comunicar y una funcionalidad total a través de elementos sencillos y abstractos, buscando una simplificación formal y general.

4. Problemas

Detalladas las herramientas, son utilizadas en la determinación de los problemas que vulneran la calidad de vida en general del grupo involucrado en el proyecto, para ofrecer las herramientas necesarias en la resolución de estos problemas se busca satisfacer necesidades específicas de los usuarios, respetando sus rasgos culturales.

Primero se efectúan dos encuestas que determinan datos relevantes sobre sus necesidades, preferencias y prioridades.

Los siguientes datos se obtienen de la primera encuesta, la misma que fue hecha a 230 personas en el conjunto habitacional, es decir a una muestra²¹ (adultos del conjunto):

Pregunta 1.

¿Cuál es la imagen que usted tiene del condominio que habita?

A. Buena	B. Regular	C. Mala	D. Indiferente
28%	28%	20%	24%

Pregunta 2.

¿Qué haría usted para mejorar el condominio en que habita? (Enumerar)

- Remodelar / 9.75%
- Nada / 12.2%
- Crear una Organización / 17%
- Mingas de limpieza / 9.75%
- Rehabilitar áreas verdes y recreativas / 26.8%
- Mejorar seguridad / 19.7%
- Mejorar iluminación / 4.8%

21. Ver anexo 1

Pregunta3.

¿Estaría usted dispuesto a participar en lo que propone?

A. Si B. No

72% 28%

Se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- Los habitantes del conjunto tienen una imagen relativamente buena (56% de respuestas entre “buena y regular”) por lo que es evidente un buen nivel de satisfacción, lo que facilitará la labor de involucrarlos en el proyecto y darles corresponsabilidad.
- El 72% está dispuesto a participar en las soluciones propuestas de distintas formas.
- Las necesidades específicas manifestadas por el grupo de estudio son:
 1. crear una organización
 2. mingas de limpieza
 3. rehabilitar áreas verdes y recreativas
 4. mejorar la seguridad

Además es necesario elaborar una “marca”, una imagen comercial, para el condominio, la que será la base para dar forma a todas las herramientas por diseñar provocando un efecto positivo en la percepción de los usuarios.

Con estos datos en mente, una semana después se realizó una segunda encuesta²² para determinar los problemas eje o “Macro” sobre los que se desarrollará el proyecto. Los resultados fueron los siguientes:

22. Ver anexo 1

1. De estos proyectos, ¿cuál cree usted que es el más importante para su condominio? Señale los de mediana importancia y los menos importantes también.

A. Rehabilitar áreas verdes, juegos infantiles y parques 16%

B. Mejorar la Seguridad 68%

C. Facilitar una organización barrial 0%

D. Facilitar el manejo de desechos sólidos (basura) 16%

2. ¿Está usted dispuesto a colaborar económicamente con estos proyectos?

A. Si 88%

B. No 12%

Se concluye que el orden de importancia de los problemas macro son:

1. Seguridad
2. Rehabilitación áreas verdes
3. Manejo de desechos sólidos
4. Creación de una Identidad

Existe, además, buena disposición de los usuarios para participar presencial y económicamente en la implementación de estas herramientas. El siguiente paso será dar inicio al proceso de diseño que determinará los elementos que solucionarán necesidades puntuales.

4.1 Desechos sólidos

En este punto se tratará el manejo de toda la basura acumulada por el condominio, desde que cada bolsa de basura sale de los departamentos hasta que los camiones recolectores la lleven a los lugares de acopio.

4.1.1 Definición del problema

Hasta ahora, la mayoría de los habitantes están acostumbrados a sacar su basura en bolsas a la calle más cercana colocándola en veredas, árboles, cajas y demás, sin respetar horarios de recolección. Pero existe una minoría que no se toma el trabajo de acercarse a las calles, simplemente la deja en el lugar que le parezca mejor o más cómodo. Es por eso que no es raro que al caminar por el condominio se encuentren elementos improvisando basureros como: carretillas, cajas de cartón o recipientes viejos.

El problema del condominio radica en que no existe ningún sistema de recolección, cada departamento debe hacerse cargo de su basura, es decir deshacerse de ella de cualquier forma.

No se han designado áreas de recolección masiva de desechos, por lo tanto, no se cuenta con contenedores de desechos lo suficientemente grandes como para abarcar toda la cantidad de desechos que produce el condominio, tampoco existen basureros pequeños dentro del conjunto ni tampoco se señalan horarios de recolección de basura.



Paul Valladolid 2006

Esta desorganización trae como consecuencia una imagen pobre para el condominio ya que los alrededores de los accesos peatonales como vehiculares están llenos de basura, los mismos que forman puntos infecciosos que traen molestias como malos olores, ratas, cucarachas entre otras. Esto se convierte en algo del diario vivir para los habitantes del conjunto.



Paul Valladolid 2006



Paul Valladolid 2006

4.1.2 Estado actual

El condominio carece de un sistema de recolección de basura adecuado a nivel interno. Es necesario que se posean contenedores grandes de desechos y que se los coloque en lugares estratégicos, de tal manera que a los habitantes les quede el basurero a una distancia no muy lejana a su torre.

4.1.3 Tipologías

Existen varias formas de recolectar la basura por parte de los usuarios en casos de edificios y condominios, aunque todavía no existe un mecanismo ideal que solucione este problema, se plantean las siguientes tipologías:

Los ductos de basura, todavía se usan en algunos edificios, es bastante antihigiénico ya que este sistema atrae roedores y son fuente de suciedad. Pero de la misma manera son muy cómodos para los usuarios ya que solo arrojan las bolsas de basura desde su departamento y no tienen que hacer mayor esfuerzo trasladando la basura



Paul Valladolid 2006

de un lugar a otro.

La recolección por parte del usuario es muy poco cómoda, pero representa un gasto menos ya que no hay que pagar por ninguna clase de servicio mensual dentro del edificio o condominio, el problema con este sistema es que se crea mucho desorden y suciedad que molesta al resto de habitantes.



Paul Valladolid 2006

El tercer tipo de recolección de basura que se ha visto como una tipología, es cuando se contrata personal de limpieza el cual se encarga de llevar la basura hasta el lugar exacto donde pasa el camión

recolector, esto implica un gasto para los habitantes del lugar, pero al mismo tiempo significa que tienen más comodidad y limpieza dentro del condominio.



Paul Valladolid 2006

4.1.4 Conclusiones de la investigación

El condominio necesita un sistema de recolección que facilite el trabajo para los habitantes, un sistema que permita la óptima recolección de desechos sin que estos se conviertan en una molestia, no emanen malos olores ni sean un punto de proliferación de plagas.

Se debe lograr una corresponsabilidad entre la limpieza del condominio, que representa su imagen y los usuarios de tal forma que vean que es algo que les beneficia a ellos.

El sistema deberá facilitar también el trabajo para los recolectores ya que se

encontrarán con toda la basura acumulada en un solo lugar permitiendo una recolección mas fácil, rápida y ordenada.

4.1.5 Requerimientos

Los requisitos indispensables y optativos del sistema de recolección y el contenedor general de basura se muestran en el siguiente cuadro:

ELEMENTO	INDISPENSABLES	OPCIONALES
Áreas de recolección	El conjunto debe estar dotado de una área específica para desechos. Un lugar que sea cómodo para el usuario donde la basura no cause molestias, no sea visible que no emane olores y que no permita la proliferación de plagas como las ratas.	Construir un espacio cerrado exclusivo para desechos, diseñado de tal manera para que el usuario no tenga contacto con toda la basura, utilizando un ducto que transportaría su bolsa hasta el bote contenedor.
Contenedores grandes para acumular basura	Los basureros no deben permitir que se escapen olores molestos ni que se derrame la basura. Deben estar construidos con un material resistente a la corrosión y que faciliten el trabajo al personal encargado de la recolección	Contar con un sistema diseñado para que únicamente el personal de recolección, por medio de una llave o algún dispositivo parecido, pueda abrir el contenedor para sacar la basura
Horarios de recolección	Deberá colocarse en un lugar visible para todos con instrucciones claras para las personas explicando los horarios de recolección del sector	Implantar alarmas sonoras que alerten al condominio de la llegada de los camiones recolectores

4.2 Mobiliario Urbano

El conjunto en la actualidad carece de mobiliario urbano en general, lo poco que existe está en mal estado y no tiene una línea de diseño homogénea. Es necesario tener áreas recreacionales y elementos urbanos que sean coherentes con la imagen del condominio, existen espacios lúdicos para infantes pero en mal estado, lo cual impide que los habitantes tengan una interrelación entre ellos y con el conjunto habitacional en sí.

Para un mejor y detallado estudio de los problemas del mobiliario urbano, se lo ha dividido en tres grupos de elementos:

- De ambientación e higiene
- De comunicación y recreación
- De señalización

El mobiliario urbano, al igual que el resto de problemas, tiene una gran condicionante para su diseño que es el presupuesto. Los materiales que se usen en la elaboración, deben ser de bajo costo lo cual no significa necesariamente que sean de mala calidad, se deberá usar una pintura resistente pero que no involucre un gasto mayor, en este caso lo óptimo sería que no se necesite pintura o algún tratamiento especial. La manera de construir y ensamblar deberá ser sencilla para que no involucre mucha mano de obra.

4.2.1 Elementos de ambientación e higiene

En este grupo entran elementos de ambientación como: luminarias peatonales, luminarias vehiculares, protectores de árboles, cerramientos de parterres y áreas verdes, rejillas de árboles, jardineras, bancas, relojes, pérgolas, parasoles, esculturas y murales. Y los elementos de higiene como: baños públicos, recipientes para basura. Cabe recalcar que para la elaboración de este y los otros grupos de mobiliario urbano en el proyecto que se realiza, no se tomarán en cuenta más que los necesarios para este caso, por ejemplo no se ve necesario hacer una escultura o un reloj ya que sería un gasto más y su utilidad sería mínima, de igual manera con los objetos existentes que solo necesiten mantenimiento.

4.2.1.1 Definición del problema

En la actualidad el conjunto posee un mobiliario de ambientación muy pobre y no tiene una línea homogénea de diseño lo cual impide que los habitantes puedan salir a hacer uso de los mismos, los árboles no poseen ningún tipo de protección y los jardines de igual manera. Existen solo 2 bancas de cemento y no existen basureros pequeños alrededor del condominio. En cuanto a las luminarias, al momento existen 3 luminarias en cada torre en forma de aplique, pero éstas están descuidadas y necesitan tener un buen mantenimiento, los caminos internos del conjunto habitacional no poseen iluminación, pero los apliques de las torres cubren esa necesidad.

4.2.1.2 Estado actual



Paul Valladolid 2006



Paul Valladolid 2006



Paul Valladolid 2006

En el siguiente cuadro se muestra los elementos de ambientación y de higiene con su respectivo estado actual.

ELEMENTO	EXISTE	CANT.	ESTADO
luminarias generales (apliques)	SI	24	malo
luminarias peatonales	NO		
luminarias vehiculares	NO		
rejillas de árboles	NO		
jardineras	SI	22	regular
cercas	NO		
bancas	SI	2	malo
reloj	NO		
pérgolas	NO		
esculturas	NO		
murales	NO		
basureros generales	NO		
basureros pequeños	NO		

4.2.1.3 Tipologías

Los elementos de ambientación, junto con los de señalización, sin duda son los que más tipologías poseen ya que es muy común el diseño de estos elementos para cualquier tipo de contexto en la ciudad.

Rejillas para árboles



Ana María Garzón 2006



Banco de imágenes Google

1. Calle Coremo (Quito)

2. Bancas que sirven de protección para árbol. www.eslabon.vanguardiaeducativa.com

Luminarias

1.



Ana María Garzón 2006

2.



Ana María Garzón 2006

3.



Ana María Garzón 2006

4.



Ana María Garzón 2006

5.



Ana María Garzón 2006

1. Plaza de las Américas 2. Parque de La Carolina 3. Plaza Chile 4. Plaza Chile
5. Parqueadero Av. Naciones Unidas

Cercas

1.



Ana María Garzón 2006

2.



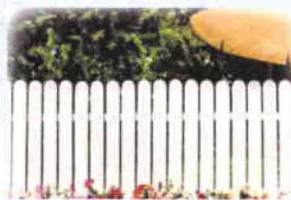
3.



4.



5.



1. Parque Metropolitano
2. www.eslabón.vanguardiaeducativa.com
3. Dptos. El Dorado
4. Parque de La Carolina
5. www.arcines_artistic_metals.com

Bancas



- 1. Parque de La Carolina
- 2. Plaza Chile
- 3. Parque Metropolitano
- 4. Plaza de las Américas
- 5. www.eslabon.vanguardiaeducativa.com
- 6. Yucatán-Mexico

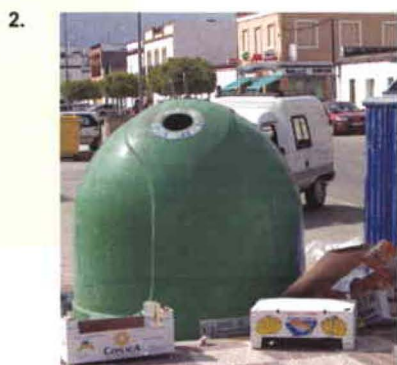
Ana María Garzón 2006

Banco de imágenes Goggle

Basureros



Ana María Garzón



Paul Valladolid 2006



Ana María Garzón



Ana María Garzón



Ana María Garzón



Paul Valladolid 2006

1. Plaza Chile
2. Condominio las palmas
3. Parque Metropolitano
4. Av. de los Shyris
5. Parque de La Carolina
6. Contenedor industrial

4.2.1.4 Conclusiones de la investigación

El estado en el que se encuentran los elementos de ambientación y de higiene del Plan de vivienda de la Policía Nacional, es bastante malo, en la mayoría de casos hay que reemplazar los elementos existentes.

Basándose en las tipologías, los materiales que se usen para este tipo de mobiliario deben ser resistentes al medio ambiente y al uso de los habitantes, en especial los basureros ya que éstos, al contener desechos, se desgastan más rápido.

Los elementos, deben tener una forma estética apropiada a su función; no tener bordes agudos, estar construido en materiales perdurables y permitir una rápida evacuación del agua.

4.2.1.5 Requerimientos

En ésta área los requerimientos que son indispensables y los opcionales son los siguientes:

ELEMENTO	INDISPENSABLES	OPCIONALES
Luminarias generales	Permitir fluidez en la circulación peatonal del conjunto, iluminar las áreas previstas, los focos deben ser suficientemente intensos y duraderos.	Que no se refleje en ningun elemento de mobiliario urbano existente, que sean programadas las horas de encendido y apagado.
Luminarias peatonales	Definir espacios de circulación, iluminar las áreas previstas, tomando en cuenta iluminación de jardineras y callejones, los focos deben ser suficientemente intensos y duraderos, tener una protección (rejilla, acrílico)	Tener un pequeño techo para la lluvia, estar incrustadas en el piso, que sean programadas las horas de encendido y apagado.
Rejillas para árboles	Proteger y mantener a los árboles del conjunto, ser resistente y durable.	Usar varilla, madera, tubo metálico como materiales para su construcción, tener iluminación.
Cercas	Evitar el paso peatonal a ciertas áreas del conjunto, estar entre los 0,30 y 0,50 m. de altura.	Usar varilla, madera, tubo metálico como materiales para su construcción, tener iluminación.
Bancas	Estar sobre piso duro y con un sistema de anclaje fijo de evitar toda inestabilidad, no tener bordes agudos, ser resistente y durable.	Ser de cemento, madera, metal, fibra de vidrio como materiales para su construcción, tener espaldar, apoyabrazos, ser hueca o masisa.
Basureros peatonales	Contener la basura que se crea por el flujo peatonal, estar cubiertos de la lluvia, colocarlo por lo menos a 0,80 m. de altura.	Usar un sistema basculante, poseer señalización.

4.2.2 Elementos de comunicación y recreación

Los elementos de recreación, principalmente son los juegos infantiles mientras que como elementos de comunicación existen: los buzones de correo, mapas de ubicación, cabinas telefónicas, informadores de condiciones ambientales y de mensajes, carteleras locales o columnas de afiches. Para un mejor estudio, elementos como directorio y cierta nomenclatura, estarán en el grupo de elementos de señalización.

4.2.2.1 Definición del problema

Existen en el condominio elementos de comunicación y recreación que aún son utilizados pero ya están en mal estado. Los juegos infantiles se encuentran descuidados. Hay solo una cabina telefónica muy antigua que funciona con fichas y no con monedas, por lo tanto ya no es utilizada por los moradores.

El lugar donde están colocados los juegos infantiles no es bueno pero los juegos funcionan bien y al darles un buen mantenimiento como pintura funcionan excelente al igual que las luminarias. El conjunto tiene un buzón pequeño de correo por torre, pero casi no son utilizados por el lugar donde están localizados.

4.2.2.2 Estado actual



Paul Valladolid 2006



Paul Valladolid 2006

En el siguiente cuadro se muestra el listado de elementos de comunicación y recreación y su estado actual.

ELEMENTO	EXISTE	CANT.	ESTADO
DE COMUNICACIÓN			
cabinas telefónica	SI	1	malo
buzones de correo	SI	8	regular
DE RECREACIÓN			
áreas de juegos	SI	3	regular

4.2.2.3 Tipologías

Los juegos infantiles tienen mucha flexibilidad en sus diseños, en cuanto a colores y formas sin dejar de lado los aspectos antropométricos y ergonómicos, existen parques que manejan muy bien esta área como el Parque Metropolitano. Las cabinas telefónicas tienen un diseño propio según la empresa a la que representan, por lo tanto en esta área no se puede tener opción de crear algo nuevo para el condominio, pero de igual manera se presentan las tipologías que existen en la ciudad y en otras partes. En general en nuestra ciudad no tenemos la cultura del correo escrito, en la mayoría de casos, el correo se deja debajo de la puerta o en el lugar donde se colocan los medidores, en el mejor de los casos se le entrega al guardia del edificio.

Juegos Infantiles

1.

Ana María Garzón 2006



2.

Ana María Garzón 2006



3.

Ana María Garzón 2006



5.

Ana María Garzón 2006



1. www.eslabon.vanguardiaeducativa.com

2. Parque Metropolitano

3. Parque Metropolitano

4. Dptos. El Dorado

Buzones de correo

1.



Paul Valladoid 2006

4.



Paul Valladoid 2006

1. Correo en los medidores

2. Casa en El Batán

3. Casa en La Kennedy

4. Correo en los timbres

2.



Paul Valladoid 2006

3.



Paul Valladoid 2006

Cabinas telefónicas

1.



Ana María Garzón 2006

2.



Ana María Garzón 2006

3.



Banco de imágenes Google 2006

4.



Banco de imágenes Google 2006

1. Telefónica y Andinatel
2. Porta
3. Cabina de Portugal
4. Cabina de Holanda

4.2.2.4 Conclusiones de la investigación

Los teléfonos deberán localizarse en lugares de fácil acceso y visibilidad que permita su uso adecuado, son necesarios 2 teléfonos públicos ya que no todos los departamentos cuentan con líneas telefónicas.

Los juegos infantiles que existen en la actualidad deberán regirse a un proceso de mantenimiento. Deben estar ubicados en un lugar de fácil acceso y no deben tener ángulos agudos para evitar accidentes.

Los buzones de correo serán colocados en un lugar más visible y es necesario hacerlo con ciertas divisiones para que cada departamento tenga su espacio en ellos.

4.2.2.5 Requerimientos

Aparte de las conclusiones a las que se ha llegado, se plantean ciertos requisitos indispensables y opcionales que se muestran en el siguiente cuadro:

ELEMENTO	INDISPENSABLES	OPCIONALES
Cabinas telefónicas	Estar en un lugar de fácil acceso, señalización comprensible para todos (usar códigos internacionales), ser ergonómico.	Tener iluminación propia, puede ser de metal, acrílico o combinar materiales, tener una superficie rugosa en el área del piso distinta al resto de la superficie que la rodea.
Buzones de correo	Estar en un lugar de fácil acceso y sea visible tanto para los empleados del correo como para los habitantes del conjunto, alejado 3,00 m. del resto de mobiliario de gran tamaño.	Ser un elemento de aplique en alguna pared, ser un elemento de pedestal que se coloque en el suelo, de plástico, metal o madera.
Áreas de juegos	Crear un ambiente de distracción y recreación para los habitantes, ser elementos seguros, durables y resistentes al medio ambiente.	Estar limitados con cercas, que estén en un lugar cerrado y protegido con un techo y puerta, que se encuentre iluminado.

4.2.3 Elementos de señalización

En este grupo estarán los elementos que identificarán a ciertas partes del condominio mediante letreros, signos, palabras, etc. En el conjunto habitacional se tendrá nomenclatura de los departamentos, de las torres, de las áreas recreativas, señalización de información como lo son los directorios y de reglamentación como letreros de “no pisar los jardines”, “solo personal autorizado”, entre otros. Aunque la señalización de seguridad debería estar en este grupo, se la colocó con el mobiliario urbano de seguridad en donde se abarca todo lo que tiene que ver con la seguridad del condominio.

4.2.3.1 Definición del problema

La señalización que posee el conjunto actualmente, es muy escasa y la que existe esta bastante deteriorada; hay nomenclatura para las torres hechas en metal y se encuentran oxidadas por el tiempo, los departamentos no poseen ninguna clase de nomenclatura. En cuanto a la señalización de información es nula, ningún sector o área está señalizada, y la reglamentación es mostrada en simples papeles escritos a mano en las puertas de entrada a las torres.

Los moradores y sobre todo los visitantes no tienen acceso a un directorio que indique donde están las áreas del condominio.

4.2.3.2 Estado actual



Paul Valladolid 2006



Paul Valladolid 2006



Paul Valladolid 2006



Paul Valladolid 2006

Como se mencionó anteriormente el estado en el que se encuentra la poca señalización que existe es bastante deteriorado, a continuación se muestran los elementos que existen, los que no y el estado en el que están:

ELEMENTO	EXISTE	CANT.	ESTADO
nomenclatura torres	SI	8	malo
nomenclatura dptos.	NO		
directorio	NO		
nomenclatura objetos/áreas específicas	NO		
rotulación de reglamentos	NO		

4.2.3.3 Tipologías

En la mayoría de edificios existentes en nuestro país, se puede apreciar una señalización básica, es decir nomenclatura de departamentos, de las torres, de las áreas principales como la administración, bodegas, baños, canchas. En ciertos lugares que son bastante amplios se coloca también un directorio. El Colegio Alemán de la ciudad de Quito maneja muy bien el tema de la señalética por eso se lo ha tomado muy en cuenta para esta parte del proyecto.

Información y reglamentación



1. Malecón 2000

2,3,4,5 y 6. Colegio Alemán

7. Plaza de las Américas

Ana María Garzón 2006

Directorios



Ana María Garzón 2006



Ana María Garzón 2006



Ana María Garzón 2006



Ana María Garzón 2006

1 y 2. Colegio Alemán 3. Plaza de las Américas 4 y 5. Parque Metropolitano
6. Parque de la Carolina

4.2.3.4 Conclusiones de la investigación

Es necesario señalar detalladamente todos y cada uno de los elementos (departamentos, torres, servicios de emergencia, canchas deportivas, horarios

y recorridos de líneas de transporte público, horarios de recolección de basura, etc.) importantes tanto para usuarios como para visitantes, ciertos avisos momentáneos serán expuestos en una cartelera y aunque no es muy necesario, el conjunto podría contar con un pequeño directorio que se coloque en una de las entradas peatonales.

La señalética al igual que el resto de elementos del mobiliario urbano, deberán tener un mismo estilo de diseño, el soporte donde se coloquen las señales, puede ser el elemento que brinde una homogeneidad entre el resto de mobiliario y la señalética.

Al tener señalizado el condominio, se organiza mejor el espacio, brindando información necesaria para el usuario.

Los moradores podrán tener una fácil circulación tanto para ellos como para los visitantes. Sin dejar de lado que al aumentar estos elementos, se está ofreciendo una carga estética positiva al paisaje urbano.

4.2.3.5 Requerimientos

Después del análisis realizado, se presenta el siguiente cuadro con los requisitos indispensables y opcionales para ésta área:

ELEMENTO	INDISPENSABLES	OPCIONALES
Señalización y nomenclatura	Ser clara, colocar en un lugar visible, estar asegurada a la superficie donde se la coloca, usar símbolos entendidos internacionalmente, tener una tipografía simple.	Poseer un marco, ser elementos interactivos, poseer iluminación.
Directorio	Estar en un lugar de fácil acceso y sea visible tanto para visitantes como para habitantes, ser de fácil comprensión. Ser parte de un conjunto homogéneo de diseño.	Estar protegido con una malla, tener un sistema giratorio, tener elementos interactivos.

4.3 Identidad o Marca

Generalmente se espera que el potencial comprador recepte la marca de un condominio y por lo tanto de uno de sus departamentos. Esto es evidente en la primera etapa de vida de un condominio, en la que es necesario vender el producto terminado, es decir el departamento. En esta etapa se realiza la marca y material publicitario de todo tipo , así como los elementos de imagen global que ayuden a dar como resultado una percepción positiva por parte del potencial comprador.

En este caso aunque el objetivo no es vender los departamentos del condominio, se vio necesario que los habitantes se sientan identificados con el lugar donde viven, que su condominio tenga una identidad que lo haga distinto al resto.

Los elementos de la imagen global del condominio, deberán tratar de ser de un bajo costo, es decir, que no contemplen elementos como cuatricromía, troqueles, tintas especiales, relieves o cualquier elemento extra que involucre gastos.

4.3.1 Definición del problema

El condominio carece de un nombre, de una identidad o marca que la diferencie del resto de bloques similares a éste. Los habitantes no se sienten identificados con el lugar y no tienen una percepción positiva del mismo.

4.3.2 Estado actual

Como se mencionó anteriormente no existe ningún tipo de logotipo o imagen que represente al conjunto, las comunicaciones que se realizan mediante papel, llevan el nombre de Plan de Vivienda de la Policía Nacional con el logo de la institución pero no lo identifica como un conjunto habitacional con un nombre específico.

4.3.3 Tipologías



1. Gaspar de Villaroel y 6 de Diciembre
2. Monteserrín Alto
3. Ponciano Alto
4. Bosmediano y González Suárez

En general los distintos tipos de imagenes que puede asumir un conjunto de vivienda, depende del grupo humano al que se dirige, simplificando o complejizando los elementos que construyen esta imagen y componen la marca, además de incluir códigos específicos para grupos específicos, la tendencia es códigos sencillos pero recargados que aporten una sensación de prestigio aspiracional, es decir, un prestigio que el receptor anhela. Esto se da en grupos humanos de estratos sociales medios bajos y bajos. Por el contrario la tendencia en proyectos dirigidos a estratos medio altos y altos, utilizan códigos más complejos pero mucho más abstraídos en composiciones sencillas.

4.3.4 Conclusiones de la investigación

Es necesario renovar la imagen del conjunto (mostrar que existe un interés por parte de los organizadores y la voluntad para invertir en el proyecto), asociar subliminalmente el condominio con un proyecto nuevo, apetecible por potenciales compradores con valores positivos para el usuario actual quien percibirá su propiedad de manera más valiosa y positiva.

Los elementos que el conjunto necesita son en su mayoría de funcionamiento (circulares, hoja membretada, manual de funcionamiento, cartelera). Mientras que como elementos publicitarios solo es necesario implementar un rótulo.

Las herramientas para la mejorar la calidad de vida de los usuarios es basada en el mensaje director que determina la marca.

Para determinar la identidad que represente al condominio, es necesario plantear los elementos más significativos del lugar, de sus habitantes y de lo que quiere mostrar.

4.3.5 Requerimientos

ELEMENTOS	INDISPENSABLES	OPCIONALES
Logotipo	Deben estar contruidos con elementos gráficos que abstraiga un concepto a través de códigos legibles.	Se puede usar monocromía en la construcción de la marca.
Hoja membretada		
Circulares	La marca debe generar un efecto positivo sobre los usuarios, generando además la sensación de renovación, creando el ambiente de un condominio nuevo en etapa de venta y de difusión.	
Manual de funcionamiento		
Cartelera	Los elementos deben contener códigos con los cuales se identifiquen los usuarios y se sientan ligados emocionalmente a su concepto. El elemento guía debe ser el elemento generador de un manual de la marca que limite claramente todos los posibles usos y aplicaciones de si mismo, dando una guía para el proyecto en curso y futuras intervenciones.	

La marca y sus aplicaciones, al igual que los otros elementos necesitan cumplir ciertos requisitos:

5. Soluciones

Identificados los problemas, la generación de soluciones originales se desarrollará en las siguientes secciones, pero antes se considerarán las condicionantes y requisitos para tomar cualquier tipo de medida.

Para un mejor entendimiento, las soluciones serán divididas de la misma manera que se hizo con los problemas.

5.1 Desechos sólidos

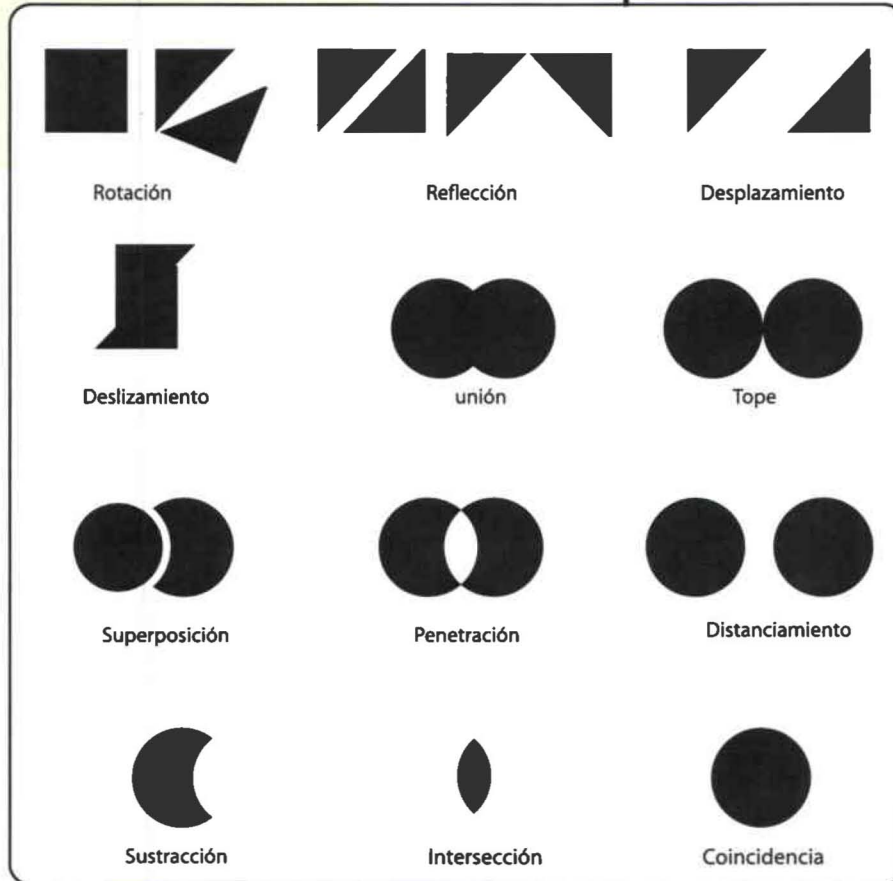
Es necesario que el equipo de trabajo desarrolle una alternativa que permita tener el espacio adecuado para un manejo limpio y ordenado de todos los desechos que el condominio produce.

La falta de esta herramienta afecta directamente la calidad de vida de los habitantes a más de dar pésima imagen al conjunto. Tomando en cuenta que el objetivo es llegar a mejorar la calidad de vida a través de procesos de diseño, se intervendrá en esta área.

5.1.1 Proceso creativo

La propuesta se basa en procesos de diseño básico tomando como punto de partida las figuras geométricas, en este caso el cuadrilátero, aplicando movimientos de desplazamiento, deslizamiento, reflexión y distanciamiento. Estos son 4 de los 12 movimientos posibles en una composición (detallados en el cuadro adjunto). Respetando siempre las exigencias del manual de uso de logotipo (expuesto en capítulos posteriores) esto se refiere a cromática y forma.

Movimientos en la composición









5.1.2 Alternativas

Para llegar a una alternativa final se estudiaron varios caminos, a continuación se detallan gráficamente.





Escencialmente se ha buscado satisfacer tres elementos funcionales, su facilidad de uso por parte tanto del inquilino y del recolector, evitando el contacto excesivo del primero con la basura y la facilidad de trabajo del segundo, buscando un costo moderado y erradicando olores y empozamientos antihigiénicos.

A estos requerimientos se les ha dado tentativamente varias formas con base en figuras geométricas básicas, concluyendo finalmente en un familia basada en el cuadrilátero, generando un contenedor con una vía de entrada de desechos para el inquilino, una vía de salida exclusiva para el conserje y el sistema de recolección y un sistema de drenaje que evite corrosiones que sea de fácil limpieza.





De los bocetos iniciales, se han desarrollado modelos volumétricos y se los ha evaluado según su capacidad de satisfacer requerimientos básicos funcionales y estéticos, buscando la solución más práctica, esto se detalla en los cuadros dispuestos a continuación.

NOMENCLATURA EDIFICIOS REQUISITOS						
Altura visible para todos	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓
Fácil y rápido de leer	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓
Resista condiciones ambientales	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓
Que sea funcional	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓
Fácil de instalar	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓✓
Bajo costo de producción	✓✓✗✗	✓✓✓✗	✓✓✓✗	✓✓✓✗	✓✓✓✗	✓✓✓✗
Proceso de producción <small>(simplicidad de producción)</small>	✓✓✗✗	✓✓✗✗	✓✓✗✗	✓✓✓✗	✓✓✓✗	✓✓✓✗

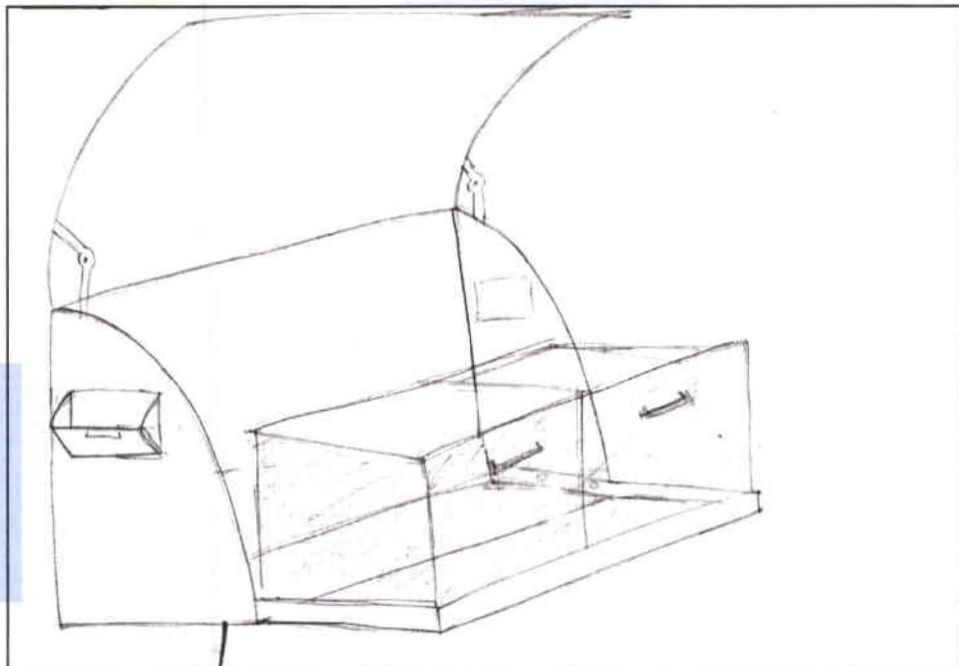
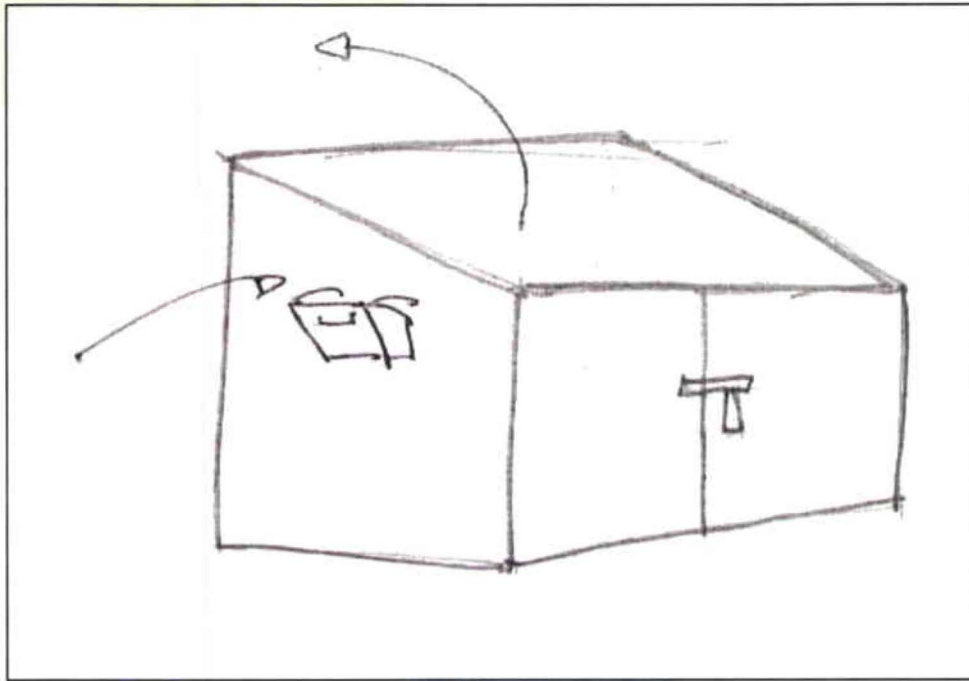
Malo ✓ ✗ ✗ ✗
 Regular ✓✓ ✗ ✗
 Bueno ✓✓✓ ✗
 Excelente ✓✓✓✓

Totem informativo REQUISITOS				
Altura visible para todos	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
Facil y rápido de leer	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗
Resista condiciones ambientales	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
Que sea funcional	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
Facil de instalar	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
Bajo costo de producción	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗
Proceso de producción (simplicidad de producción)	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗

Malo ✓ ✗ ✗ ✗
 Regular ✓ ✓ ✗ ✗
 Bueno ✓ ✓ ✓ ✗
 Excelente ✓ ✓ ✓ ✓

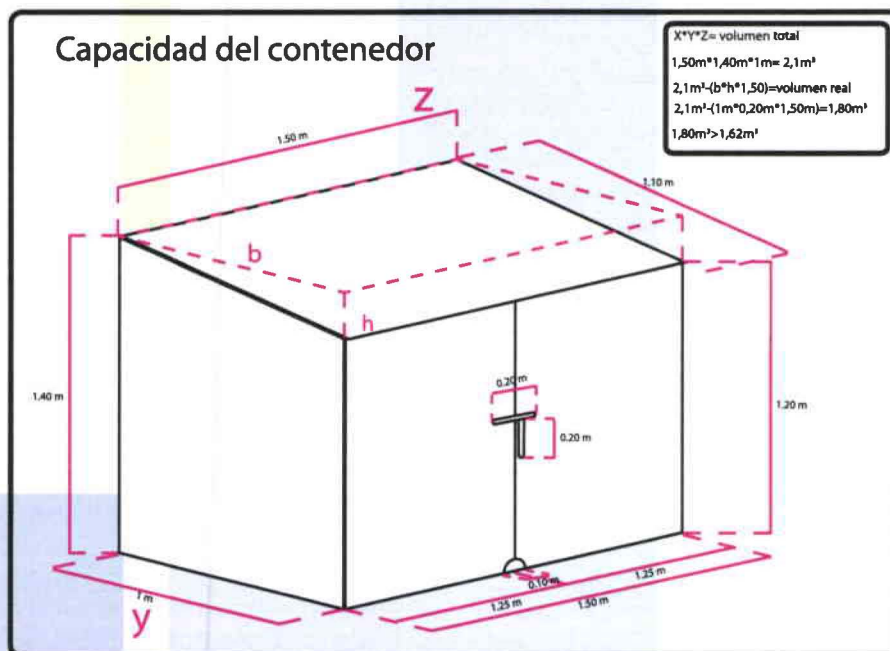
Nomenclatura departamentos REQUISITOS				
Altura visible para todos	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
Facil y rápido de leer	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
Resistencia condiciones ambientales	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
Que sea funcional	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
Facil de instalar	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓
Bajo costo de producción	✓ ✗ ✗ ✗	✓ ✗ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗
Proceso de producción (simplicidad de producción)	✓ ✗ ✗ ✗	✓ ✗ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗

Malo ✓ ✗ ✗ ✗
 Regular ✓ ✓ ✗ ✗
 Bueno ✓ ✓ ✓ ✗
 Excelente ✓ ✓ ✓ ✓



Se busca satisfacer necesidades funcionales principalmente, esto es cumplir con la función de contener, ser fácil uso, canalizar fluidos y ser de bajo costo constructivo, con este criterio funcionalista primando se han explorado espacios contenidos en prismas de aristas rectas y compuertas de acceso. Dicho volumen responde a una necesidad específica como lo aclara el cuadro adjunto.

Tomando en cuenta que cada familia (conformada por 5 personas aprox.) produce una bolsa de basura al día, la misma que tiene un volumen aproximado de 0.036 metros cúbicos, siendo 90 departamentos existentes se tendrían aproximadamente 90 fundas al día lo que suman un volumen diario de 3.24 metros cúbicos. Se dividirá este volumen entre 4 contenedores de basura ubicados estratégicamente para satisfacer a las 8 torres. Se conoce que el sistema de recolección municipal visita el condominio cada dos días, por esta razón es necesario que la capacidad total de los 4 contenedores sea de 6.48 metros cúbicos, es decir que cada contenedor deberá albergar 1.64 metros cúbicos o más.



1 Bolsa equivale a 0.036 m³
0.036 metros cúbicos x 90 departamentos = 3.24 m³
3.24 x dos días = 6.48 m³
6.48 m / 4 contenedores = 1.64 m³

5.1.4 Modelo (ver láminas 2,3,4,5,6,6.1,7 en el cuaderno de proceso creativo adjunto)

5.2 Mobiliario urbano

Para el planteamiento de las soluciones del mobiliario urbano se han diseñado los elementos más necesarios y representativos para los habitantes del conjunto, tomando en cuenta que ciertos elementos como cercas, rejillas, cabinas telefónicas, entre otros serían en este caso un gasto que no se podría cubrir por el momento. Se han diseñado elementos indispensables para el buen funcionamiento del condominio.

5.2.1 Elementos de ambientación e higiene

Se ha visto que los elementos necesarios e indispensables son: bancas y basureros peatonales, las luminarias que se usan en la actualidad funcionan bien, no ha sido manifiesta una necesidad por parte de los usuarios de elementos como cercas o elementos de recreación, por lo que no se intervendrá en estas piezas, respecto a juegos infantiles, la solución más conveniente es el mantener los juegos existentes dándoles mantenimiento.

Cada elemento tiene un proceso creativo hasta llegar al diseño final. En cada elemento se han tomado en cuenta aspectos como estudio ergonómico, normas municipales, funcionalidad del objeto y una estética en el diseño.

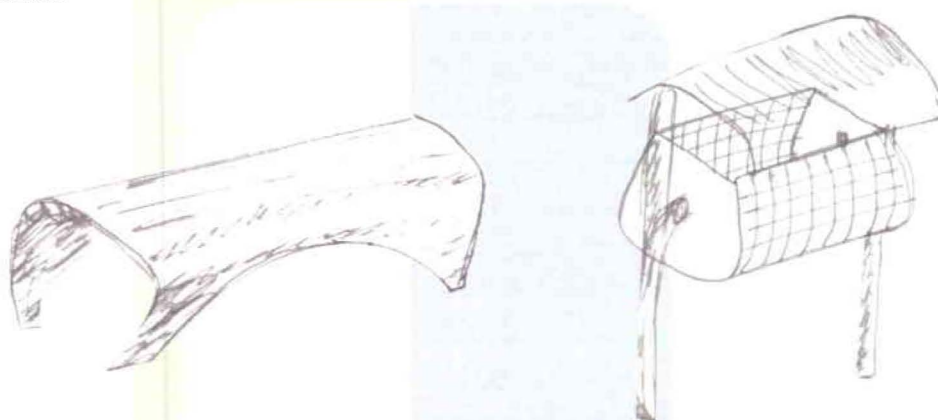
Cada elemento tiene un proceso creativo hasta llegar al diseño final. En cada elemento se han tomado en cuenta aspectos como estudio ergonómico, normas municipales, funcionalidad del objeto y una estética en el diseño.

5.2.1.1 Proceso creativo

En base al grupo humano que habita el condominio, se crean diseños basados en figuras geométricas básicas como triángulos y cuadrados los mismos que algunas veces se fusionan con líneas curvas leves para romper ángulos agudos y agresivos, de esta forma se crean elementos simples y de fácil acogimiento por los habitantes.

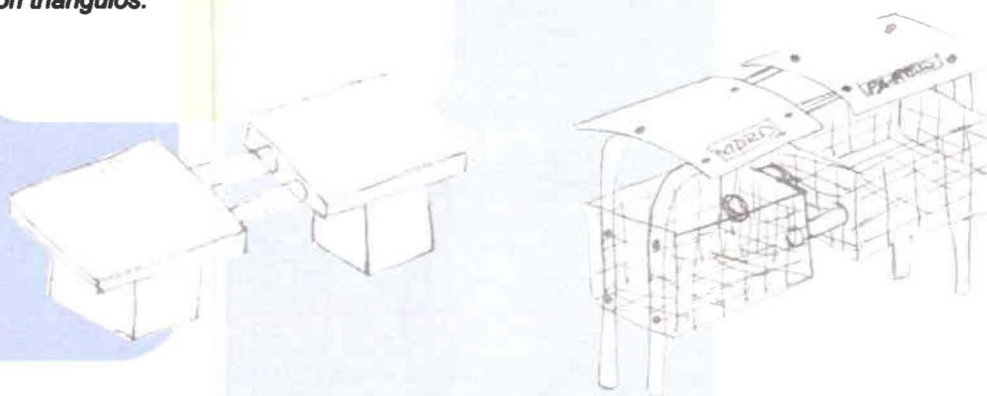
En un principio se realizan bocetos basados en los conceptos nombrados anteriormente:

Bocetos basados en líneas curvas, la banca tiene un gran espacio hueco en la parte de abajo para que no se acumule la basura en ese lugar y de esa manera también es más cómodo colocar los pies en ese lugar. El basurero tiene rejillas y un techo protector para la lluvia, posee sistema basculante.



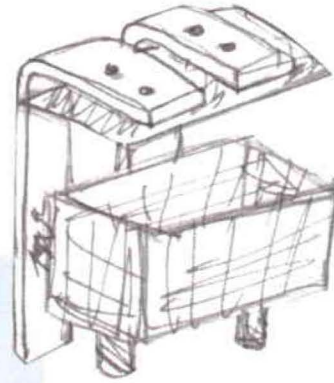
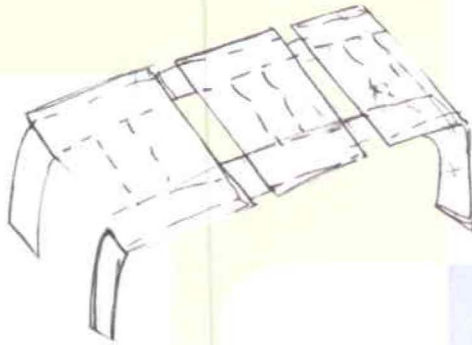
Líneas rectas, uso del cuadrado. Se usa un elemento de unión de dos módulos igual

Líneas rectas, uso del triángulo. La banca posee dos cilindros y una estructura en su base hecha con triángulos.







Uso del cuadrado, partes de los elementos sostenidas por barras rectangulares.









5.2.1.2 Alternativas

Posteriormente se plantean las 4 familias o grupos elegidos de tal manera que se las pueda evaluar bajo ciertos parámetros como se muestra en los siguientes cuadros:

REQUISITOS \ BANCAS				
Espacio para por lo menos 2 personas	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✗ ✗
Comodidad	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗
Durabilidad	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗
Proceso de producción (simplicidad y rapidez)	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗
Uso de la menor cantidad de material	✓ ✗ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✗
Funcional	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✗ ✗
Agradable estéticamente	✓ ✗ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✗ ✗

Malo ✓ ✗ ✗ ✗
 Regular ✓ ✓ ✗ ✗
 Bueno ✓ ✓ ✓ ✗
 Excelente ✓ ✓ ✓ ✓

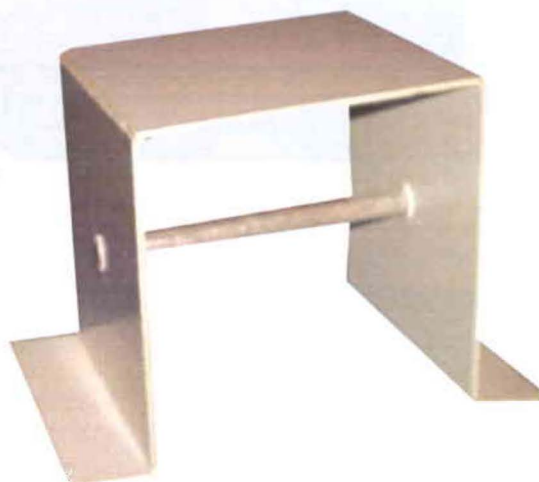


BASUREROS				
REQUISITOS				
Facilidad para sacar la basura	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✗ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗
Protección para la lluvia	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✓
Proceso de producción (simplicidad y rapidez)	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✗
Durabilidad	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✗
Uso de la menor cantidad de material	✓ ✓ ✗ ✗	✓ ✗ ✗ ✗	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✗
Funcional	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✗
Agradable estéticamente	✓ ✓ ✓ ✗	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✗ ✗

Malo ✓ ✗ ✗ ✗
 Regular ✓ ✓ ✗ ✗
 Bueno ✓ ✓ ✓ ✗
 Excelente ✓ ✓ ✓ ✓

Después de haber sido evaluados los elementos de cada grupo, se eligen solo dos opciones en las cuales se trabaja más el diseño para posteriormente llegar a un diseño final.

Banca modular usando líneas simples y basándose en el cuadrado como figura guía.





Basurero con amplia capacidad para basura y protección para la lluvia.

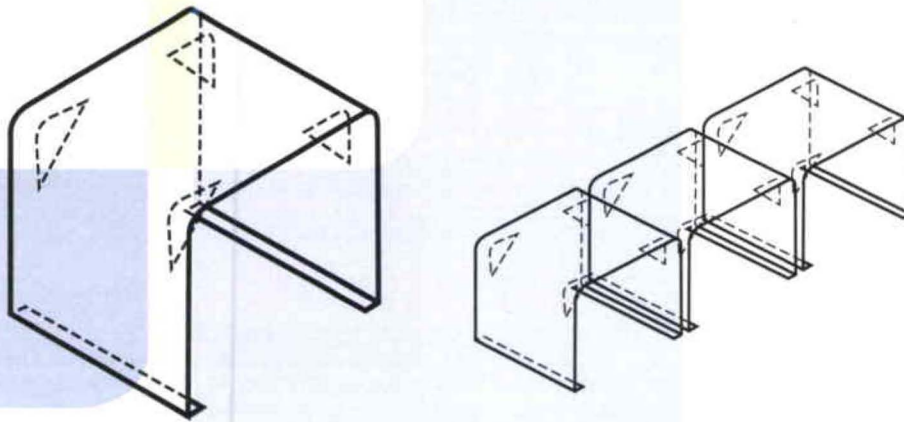


Basurero en forma de prisma triangular, techo con puntas redondeadas y patas que impiden el contacto de la basura con el piso.

5.2.1.3 Diseño final

Para el diseño final se escogió al igual que el resto de elementos, el grupo que está basado en la figura del cuadrado, ya que es por su forma, no solo el más agradable estéticamente sino el que mejor se acopla con el entorno donde se está trabajando ya sea por espacio físico, por seguridad o por su funcionalidad.

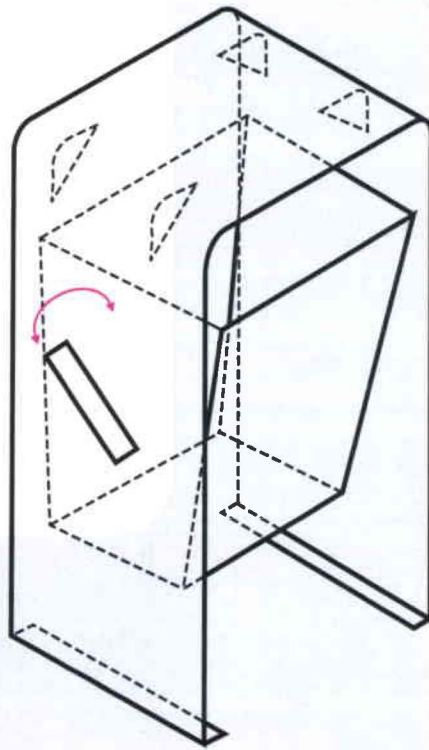
En este caso para la banca, se realiza un módulo que posteriormente podrá estar unido con dos o tres módulos iguales, al ser éstas de tol de 3mm, se forma una estructura bastante estable que se la refuerza con cuatro triángulos pequeños que van en los ángulos internos de cada banca. Su sistema de sujeción al piso, es mediante 4 pernos de expansión, por lo tanto las bancas deberán estar colocadas sobre una superficie de cemento.





El basurero tiene la misma forma de la banca pero alargado hacia arriba, en su interior posee una caja de tol de 1.5 mm donde se colocará la basura, esta caja es realizada con algunos agujeros en la parte inferior para evitar la acumulación de líquidos en su interior y para una mejor limpieza del basurero.

Posee un sistema basculante que permite al recolector mover la caja hacia adelante con bastante facilidad para que pueda retirar la funda de basura que se coloque dentro.



Su sistema de sujeción es exactamente igual al de la banca mediante pernos de expansión y sobre una superficie de cemento.

5.2.1.4 Modelos (Ver láminas 8,9,10,11,12,13,14 y 15 en el cuaderno de proceso creativo adjunto)



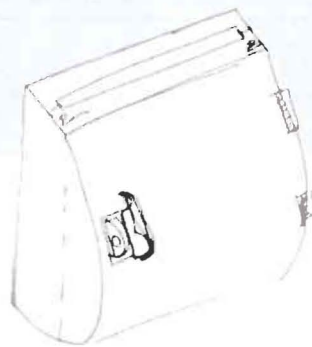
5.2.2 Elementos de comunicación y recreación

En esta área es tan solo necesario tener buzones para cada departamento, cabinas telefónicas son puestas por la telefonía fija o móvil de la ciudad, y como se mencionó en un principio los juegos ya están colocados en el conjunto y lo único que se necesitaría es un buen mantenimiento a los mismos. Se podría diseñar juegos nuevos pero hay que tomar en cuenta que eso representaría un proyecto a futuro.

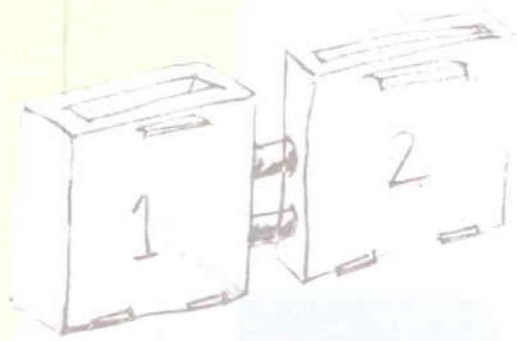
Para solucionar el problema de los buzones de correo, se crea un solo contenedor de buzones para cada torre, por lo tanto se lo colocará a la entrada de cada una de ellas, es decir existirán 8 contenedores de buzones en total, cada uno con el número de departamentos que exista en cada torre.

5.2.2.1 Proceso creativo

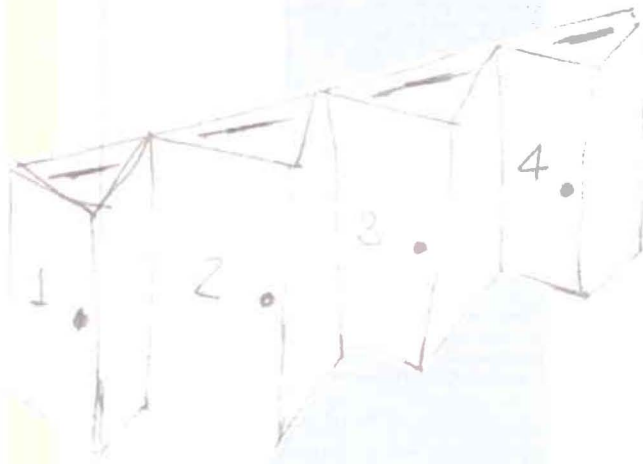
Para este elemento se realizan varias opciones, en un principio individuales para cada departamento, tomando en cuenta que cada uno de ellos pertenece a los mismos grupos de las bancas y basureros iniciales, es decir están diseñados con parámetros similares a los de los elementos anteriores. Se crean diseños basados en figuras geométricas básicas como triángulos y cuadrados con algunas líneas curvas para romper ángulos muy agudos.



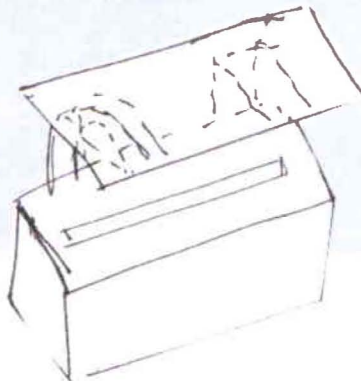
Buzón con forma curva, visagras laterales, espacio para un documento formato A4.



Usa módulos unidos entre sí mediante pequeños cilindros, visagras inferiores.




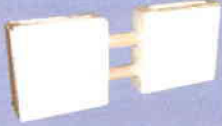


Módulos en forma de prismas triangulares, puertas laterales.



Buzón con techo sujeto con dos tubos rectangulares.

5.2.2.2 Alternativas

De los bocetos anteriores se realizan modelos a escala que son parametrizados mediante el siguiente cuadro:

BUZONES \ REQUISITOS				
Espacio para una A4	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓✓×	✓✓✓✓
Protección contra la lluvia	✓✓✓✓	✓✓××	✓✓××	✓✓✓✓
Durabilidad	✓✓✓×	✓✓✓×	✓✓✓×	✓✓✓×
Proceso de producción (simplicidad y rapidez)	✓×××	✓✓✓✓	✓✓××	✓×××
Uso de la menor cantidad de material	✓✓××	✓✓✓×	✓✓××	✓✓××
Funcional	✓✓××	✓✓✓×	✓✓✓✓	✓✓××
Agradable estéticamente	✓✓✓×	✓✓✓✓	✓✓✓✓	✓✓××

Malo ✓ × × ×
 Regular ✓✓ × ×
 Bueno ✓✓✓ ×
 Excelente ✓✓✓✓

Luego de haber visto los parámetros, se escogen dos grupos que son los mismos que se escogieron en los elementos de ambientación e higiene.

En un principio se realizaron diseños individuales pero por ahorro de espacio físico se llega a la conclusión que deben ser cubículos que contengan los buzones de todos los departamentos de una torre.



Cada buzón tiene puerta con visagras laterales, rendija para poder poner la correspondencia, número de departamaneto. El cubículo en general tiene techo para protección contra la lluvia.



Prisma triangular que contiene varios buzones con puertas laterales.

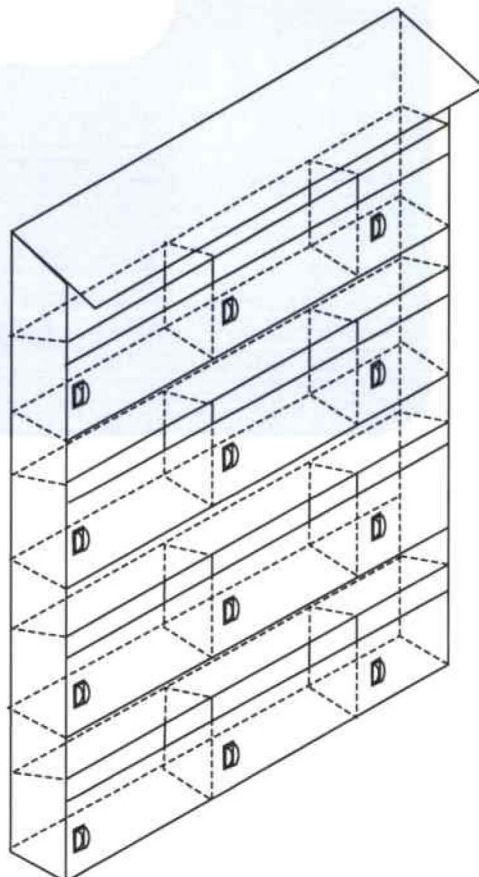
5.2.2.3 Diseño final

En el diseño final se escoge igual que en los otros casos al buzón que tiene como figura base al cuadrado, ya que es más funcional y sobre todo ocupa menos espacio que el prisma.

Para su construcción se usa tol de 1.5mm, es fijado a la pared mediante pernos de expansión, al ser colocado en la entrada de cada torre debe tener un techo con una ligera inclinación que lo cubrirá de la lluvia.

Cada torre tendrá un cubículo con el número de departamentos que existan en ella. Los habitantes deberán tener un candado para cada buzón.

El encargado de repartir la correspondencia será el guardia o conserje del lugar, es decir el receptorá el correo que venga desde fuera y deberá colocarlo en cada buzón que estará debidamente numerado.



5.2.2.4 Modelo (Ver lámina 16,17,18,19 y 20 en el cuaderno de proceso creativo adjunto)

5.2.3 Elementos de señalización

Es necesario que se desarrolle un soporte común y adecuado para regular, ubicar y facilitar acceso a los servicios existentes en la locación, aplicando un sistema de señalética en busca de las mejoras en la calidad de vida planteadas a lo largo de todo el proyecto.

El soporte común respetará al manual de uso de logotipo y guardará pertinencia con el mismo buscando a su vez optimizar y expandir el efecto de percepción positiva que la imagen visual, es decir la marca y logotipo buscan.

La falta de este soporte genera caos y desinformación, lo cual se pretende evitar mediante este soporte.

5.2.3.1 Proceso creativo

La propuesta se basa en el grupo elegido del proceso creativo del capítulo anterior, respetando siempre las exigencias del manual de uso de logotipo (expuesto en capítulos posteriores) esto se refiere a cromática y forma.

5.2.3.2 Alternativas

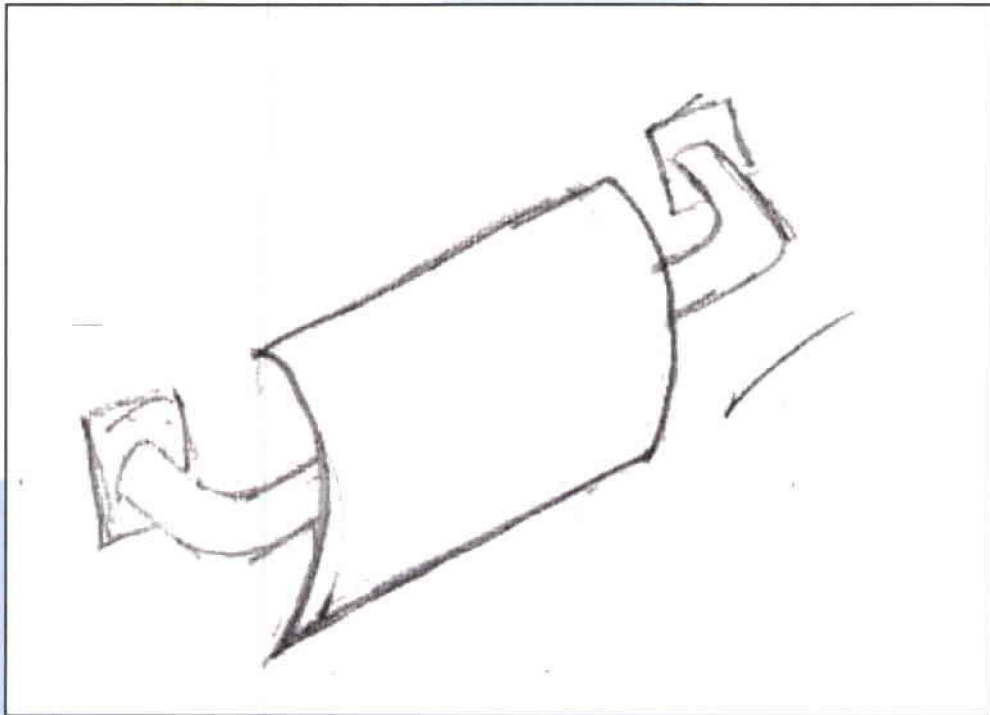
A continuación se detallan gráficamente las alternativas que se consideradas en busca del soporte común.

Escencialmente se ha buscado satisfacer elemetos funcionales de legibilidad y

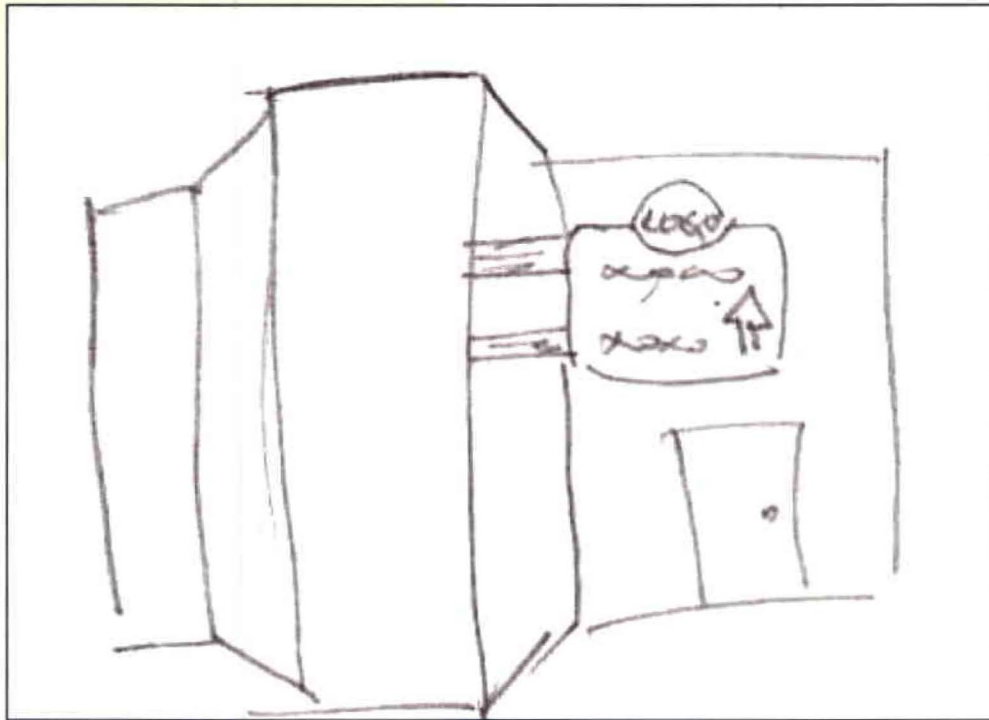
costos, manteniendo el criterio de conjunto con la familia determinada en procesos creativos anteriores.

La función esencial de **este soporte** es **informar, dar acceso a los usuarios a elementos de uso común**, por ello su fácil visualización es vital.

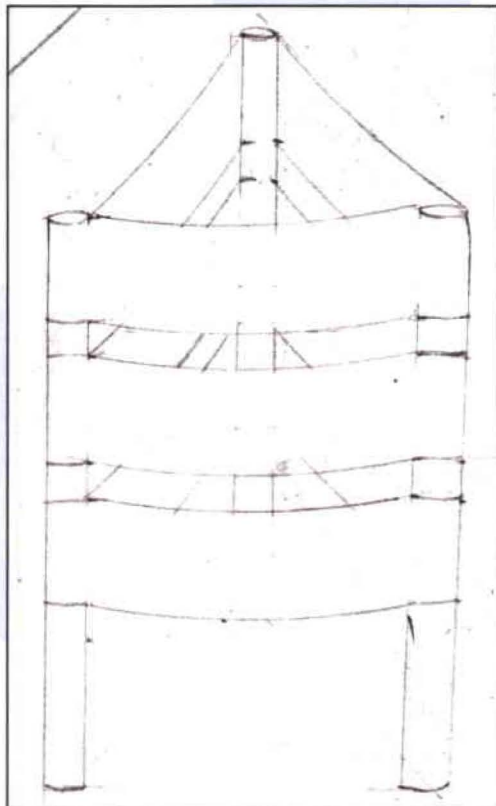
Bocetos:



Señalética general



Señalética general



Totém informativo

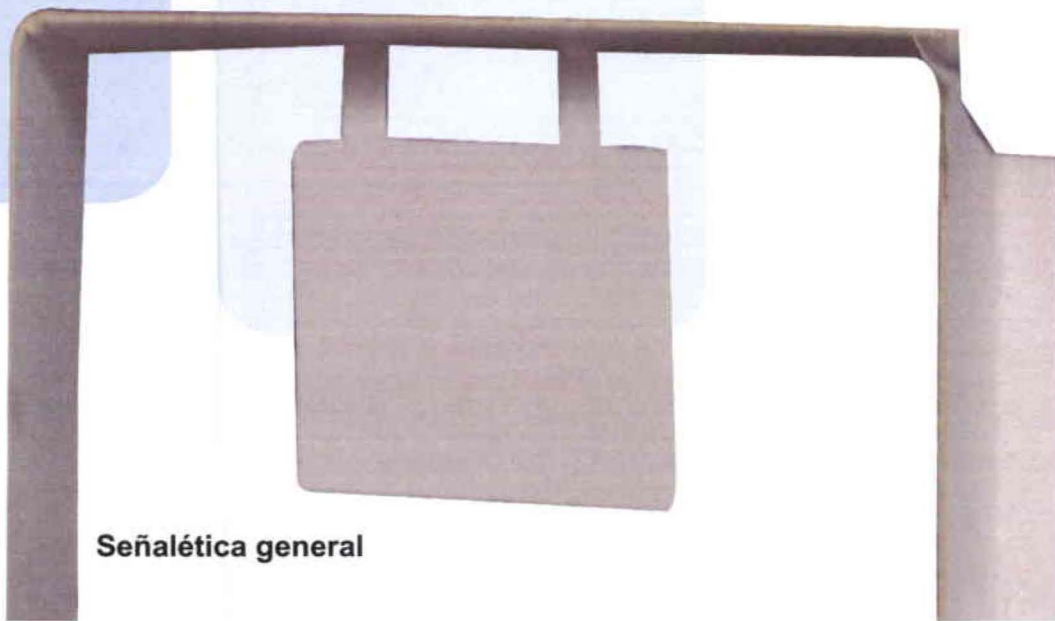
Modelos volumétricos



Señalética general



Señalética general



Señalética general



Tótem informativo

Desplazando un plano rectangular varias veces se han creado dos cosas, un módulo o soporte común y las diferentes disposiciones del mismo para crear el sistema de piezas que componen la propuesta, es decir un módulo simple con soporte en el muro, uno similar con soporte en el techo, un soporte minimizado para departamentos y un sistema de varios módulos para un tótem informativo.

5.2.3.3 Diseño final

La conclusión de este proceso es un sistema de señalética basada en un plano cuadrangular cuyo sistema de sujeción es un tubo rectilíneo o curvo, sus disposiciones y dimensiones variarán dependiendo de la información que contengan y su ubicación. Se ha estandarizado la tipografía en beneficio de la legibilidad, se utilizará FUTURA BOLD, a un puntaje de 318 en una combinación de mayúsculas y minúsculas tradicionales, esto permite una clara lectura desde aproximadamente 15 metros lineales según las recomendaciones de miembros de la DESIGN FOR ALL FOUNDATION a nivel internacional.

Las piezas resultantes son:

- Soporte común rectangular (elementos de emergencia, departamentos, piso. salidas, torres)
- Soporte de dos placas (departamentos)
- Totem informativo de tres caras y 8 placas

5.2.3.4 Modelo (ver láminas 21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34 y 35 en el cuaderno de proceso creativo adjunto)

Pictogramas

Emergencia



Los pictogramas contenidos en el sistema de señalética están estandarizados en cuatro grupos, estos son de emergencia, de totem, nomenclatura 1 y nomenclatura 2, cuyos tamaños de letra e íconos están detallados en los planos adjuntos antes señalados y argumentados.

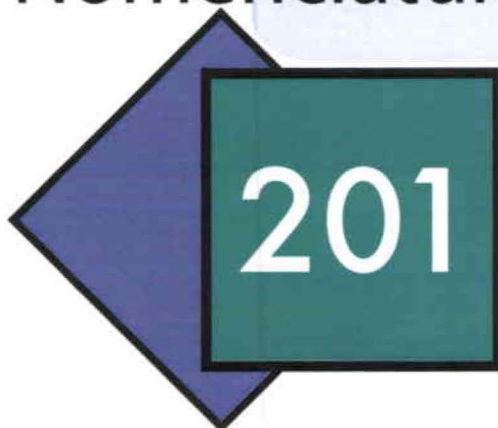
Totem



Nomenclatura 1



Nomenclatura 2





A continuación se listan los elementos a señalizarse existentes en el conjunto.

Elemento	Cantidad	Específicos
Torres	8	Baeza Biblian Bahia Bolivar Balao Babahoyo Balzar Baños
Departamentos	90	
Salidas	1	Salida
TOTEM	2	<ul style="list-style-type: none"> •Infograma •Horarios de recolección de basura •Contenedores de basura •Mensajes: <ul style="list-style-type: none"> Cuide el condominio Respete horarios de recolección •Salidas: Principales
Seguridad *	La carencia de estos elementos en el conjunto imposibilita la tarea de señalizarlos, sin embargo, en el listado visual, se sugiere su diseño	

5.3 Identidad o Marca

Es necesario diseñar una marca y un manual que regule su utilización y la aplicación de sus códigos en objetos y piezas gráficas, utilizadas como guía en el proyecto y en futuras intervenciones en el condominio.

La marca debe mantener códigos y composiciones acordes con el estrato del grupo humano involucrado en el proyecto (ver tipologías) y resaltar una característica o valor del condominio para hacerlo reconocible .

5.3.1 Proceso creativo

En función de las tendencias percibidas en las tipologías y el sector social al que la marca se dirige, en la etapa de bocetage se exploran varios conceptos que apelan a nuestro grupo objetivo, como elementos de identificación geográfica y urbana además de elementos aspiracionales como status, la percepción de pertenecer a una clase social más privilegiada.

Se formularon los siguientes posibles “nombres”:

- Laderas de San Carlos
- Ciudad San Carlos
- Torres de San Carlos

Buscando aludir directamente a los elementos geográficos en el “nombre” y a los demás elementos a través de la composición y la cromática, sugiriendo status y composiciones similares a las dirigidas a grupos objetivos de mayores posibilidades económicas.

En el siguiente cuadro se presentan los elementos conceptuales que se tomaron en cuenta para la elaboración del logotipo.

Las primeras composiciones son bocetadas a blanco y negro ya que es el primer paso en la determinación de la marca. A continuación se muestran las alternativas principales que fueron bocetadas tomando en cuenta los elementos conceptuales del conjunto habitacional.

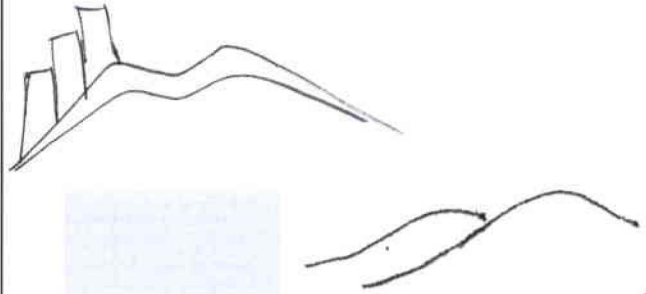
Elementos conceptuales

Geográficos.-

1. Colinas

2. Laderas

3. San carlos



Urbanos

1. Ciudad

2. Torres



Personales/aspiracionales

1. Gente

2. Status



5.3.2 Alternativas

Para llegar a cada una de estas alternativas se realizó un proceso de bocetaje, estos son los más destacados, ya sea por su composición o por lo que quieren representar.

Composición sencilla, predomina el elemento tipográfico, el concepto central es la



LADERAS DE San Carlos
C o n j u n t o h a b i t a c i o n a l

Claude Sans Bold Italic Plain
Times



LADERAS
San Carlos

Eurostile

“ladera” abstraído en el elemento isotipo que se funde con el elemento tipográfico.

Se usa como concepto central las “laderas”.



Century

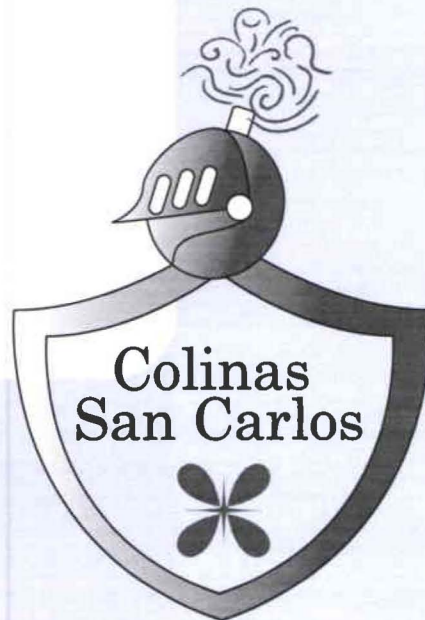


Logo Appearance

Concepto central "ciudad" y "torres", composición sencilla, rectilínea.



Century



GRUPO APARTE

Concepto central "torres" composición más complicada, cuenta con varios elementos y sugiere un escudo o placa que alude a conceptos tradicionales como el escudo familiar, el escudo de armas o una placa de reconocimiento, brindando el elemento de status deseado y una composición más recargada (elemento que apela fácilmente al grupo objetivo)

 CIUDAD
SAN CARLOS

ALIEN LEAGUE

 iudad San Carlos

Bauhaus

 CIUDAD
SAN CARLOS

COLUMNA SOLSCD

Composición similar a la anterior, concepto central "Ciudad"

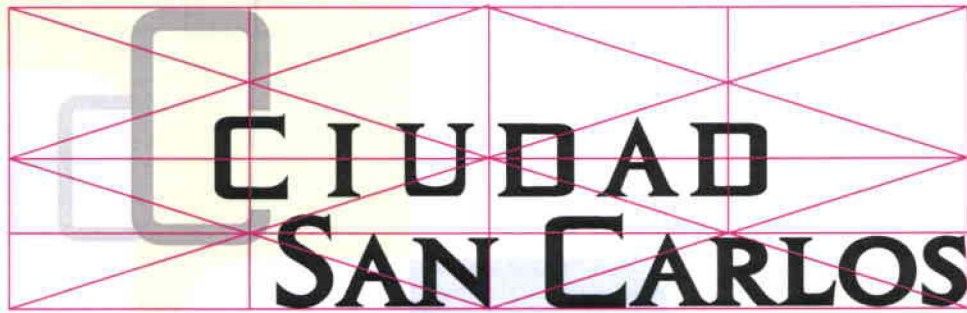
5.3.3 Diseño final

Una vez superadas dos etapas de bocetage, se ha considerado pertinente elegir la opción aquí detallada como concepto central. Hablar de “Ciudad San Carlos” permite al usuario identificarse con el entorno local, un elemento altamente reconocible para el mismo, a la vez que se sugiere cierto status al hablar de “ciudad”, se pretende expresar urbanidad, orden, organización, calidad de vida.

Con el concepto establecido, al boceto digital se lo somete a una “estructuración” y se apoya su construcción en una retícula contenedora que nos brinda ejes de apoyo y equilibrio al dividir en módulos simétricos el área del boceto para distribuir sus elementos con la intención de lograr equilibrio y recorrido visual, justificando ubicación de todos sus elementos, incluyendo el “tracking” de la tipografía, todo esto será apoyado por la cromática más adelante.

Todos sus elementos han procurado apoyarse en un eje vertical, horizontal o diagonal de forma simétrica y su distribución ha buscado satisfacer los cuatro principales cuadrantes de la retícula con la misma carga visual en busca de un equilibrio, mantenido el isotipo como elemento de peso en el cuadrante izquierdo y la mayor cantidad de texto en el cuadrante derecho como elemento compensador, los cuadrantes inferior y superior guardan relativamente la misma cantidad y calidad de elementos.

Con una construcción equilibrada se proponen varias opciones de cromática manteniendo en mente siempre las condicionantes de este proceso, es decir, que se procura la utilización de dos o tres colores máximo para optimizar costos.



Tipografía: Columna SolSCD

CIUDAD
SAN CARLOS

Ahora, en lo que concierne a psicología del color y fisiología (que se manifiesta en el funcionamiento normal del organismo, opuesto a patologías) del color se ha creído peretinente dar una mayor importanmcia a la fisiologia que a la psicología, por cuanto la gran mayoría de los seres humanos tenemos un funcionamiento fisiológico casi exacto, mientras que la psicología del color esta sujeta a condicionantes culturales, sociales y hasta personales. Por ello resulta difícil establecer una psicología del color exacta que nos brnde apoyo en este proyecto, sin embargo en sus niveles más sencillos es coherente utilizarla, por ejemplo en la percepción de lo cálido y lo frío o lo vegetal y mineral, caso en el que muchos individuos comparten una percepción similar en cuanto al color.

A través de las bases antes establecidas se busca brindar facilidad de lectura, receptibilidad por parte del usuario y un orden específico de recorrido visual, es decir que se busca armonía en su composición, en el caso de la cromática hablar de armonía es juzgar la interacción de dos o más colores hasta que

dicho juicio determine equilibrio, dicho equilibrio se puede comprobar con la complementariedad de los colores utilizados, evidente en su mezcla, es decir, que la mezcla de dos o más colores complementarios que en su justa proporción brinden equilibrio, debe dar como resultado un gris neutro o cromático, como se ha detallado en las gráficas, lo que brinda la buscada totalidad cromática desde el punto de vista fisiológico, es decir que bajo estas condiciones el ojo humano obtiene la totalidad en su percepción.

El siguiente paso al haber obtenido una estructura y una cromática equilibradas es apoyar el orden de lectura, a través del contraste claro oscuro y el contraste de calidad, se han construido planos en los que se ha priorizado el texto con colores saturados al 100% colocándolo en primer plano y se ha dado una segunda instancia al isotipo con colores que tienden al claro cortados con blanco, colocándolo en un segundo plano, mismo que consta de planos internos dados de la misma forma por contraste de calidad y tamaño, sugiriendo tres torres, una tras la anterior.

Adicionalmente a lo largo de todas las propuestas se ha procurado la utilización de colores cálidos buscando una connotación positiva y en ocasiones buscando connotaciones "vegetales" contrastando torres de un determinado color con un texto verdoso que sugiere jardines, específicamente pasto, se busca un discurso de comodidad urbana pero con sanos espacios verdes.

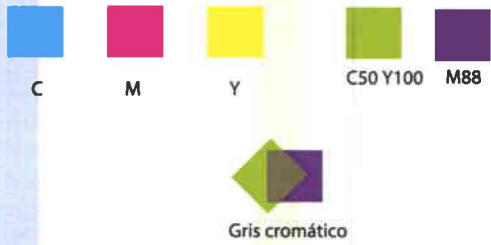
CIUDAD SAN CARLOS



CIUDAD SAN CARLOS



CIUDAD SAN CARLOS



CIUDAD SAN CARLOS

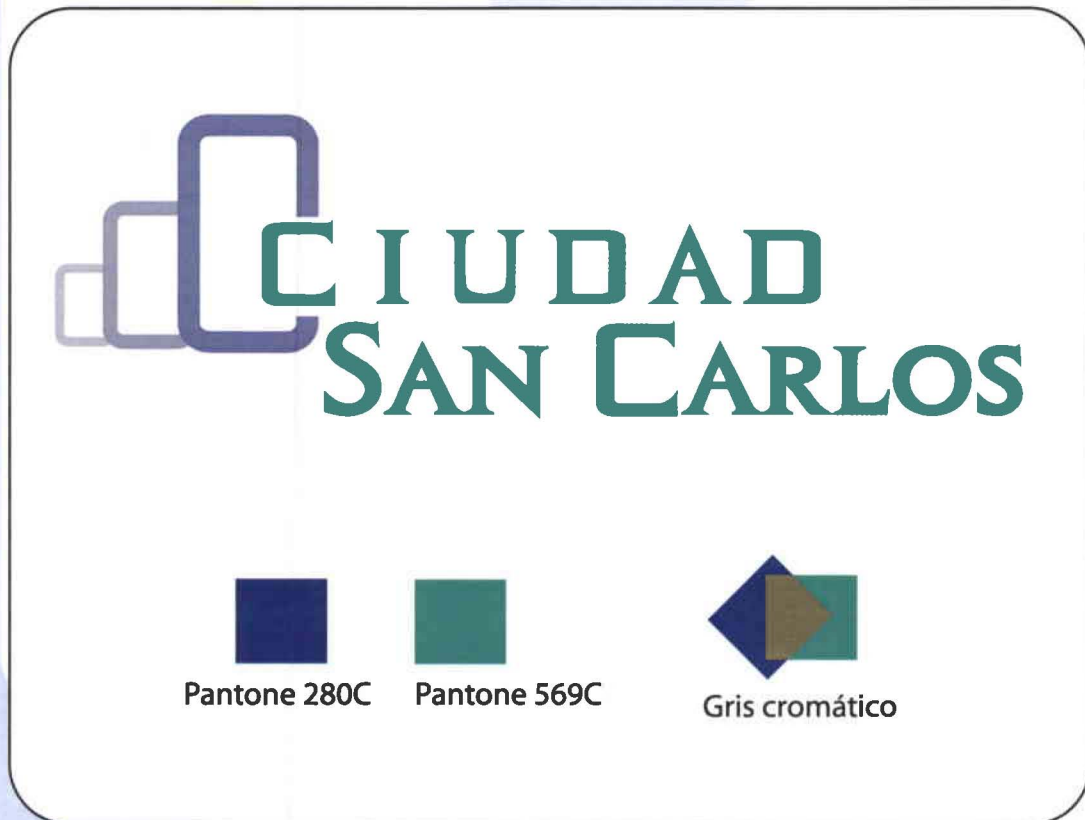


CIUDAD SAN CARLOS



5.3.4 Modelo

5.3.4.1 Logotipo



5.3.4.2 Manual de uso de logotipo (Ver modelo adjunto)

6. Conclusiones

La culminación de este proyecto lleva a conclusiones que se han evaluado importantes para cualquier proceso similar y que deben tomarse en cuenta en la

busqueda de resultados positivos, estas son:

Las necesidades del usuario no son presumibles y deben ser eje de todo proyecto de diseño integral.

Quizá el principal obstáculo para la obtención de respuestas positivas por parte del usuario en un proyecto de diseño integral, es que las personas a cargo suponen o presumen las necesidades de éstos basándose en tendencias o arbitrariamente sin evaluar sus necesidades exactas, por irrelevante que estas parezcan, en realidad son la columna en el éxito del proyecto.

Las necesidades del usuario sólo se las puede conocer preguntándoselas, el inferir arroja resultados que son guías y acercamientos a la realidad, además que, las decisiones finales deben ser tomadas en base al deseo particular del grupo involucrado realizando acercamientos personales como focus group y encuestas.

El diseño integral ofrece soluciones técnicas y prácticas

Criterios personales subjetivos como “bonito” o “feo”, es decir gustos arbitrarios, no deben y no pueden ser tomados en cuenta en procesos técnicos, que como este proyecto demuestra, ofrecen soluciones prácticas resultado de investigación y pruebas de campo que determinan el camino mejor.

Todo proyecto de diseño es un mensaje, que debe resultar legible para su receptor y generar una respuesta determinada.

Todo proyecto resulta en una serie de soluciones, ya sean objetos, ilustraciones o piezas gráficas, todas ellas giran alrededor de un concepto y llevan un mensaje determinado que busca generar una respuesta específica, en este caso se llevó un mensaje de seguridad, status, orden y bienestar a través de objetos y

simbolos gráficos.

La calidad de vida es un elemento subjetivo, que es posible esencialmente a través de símbolos.

El respeto de rasgos culturales e incluso personales hacen que distintos grupos humanos e individuos perciban su calidad de vida de forma positiva o no, por ello, respetando y evocando los elementos culturales que los identifican (que son siempre de valor simbólico) esto es posible, es así que para una cultura indígena puede resultar más importante que su vivienda sea construida de acuerdo a sus creencias religiosas que la misma calidad de la vivienda por ejemplo, a pesar de que la garantía de servicios básicos como alcantarillado, agua potable y otros contribuyen a la positiva percepción de la calidad de vida, esta no es fácilmente asimilada si no respetamos los rasgos anteriormente citados.

El diseño se involucra e interactúa con otras disciplinas, es decir es interdisciplinario

En este proyecto se ha podido demostrar mediante la investigación de una muestra de la ciudad (Conjunto Habitacional del plan de Vivienda de la Policía Nacional), que la sociedad necesita del Diseño y su complementación con otros campos para poder llegar a soluciones prácticas y objetivas, por lo tanto el Diseño es interdisciplinario.

7. Bibliografía

•A Scientific theory of culture, 1944 Malinowski

•Diccionarios de sociología, G. Duncan Mitchell, ed, ediciones Grijalbo 1986

The social system, 1951,

- En “la aventura semiológica” ,Roland Barthes, escrito para la conferencia organizada por el instituto francés en 1967.

- “Como rayo en el cielo sereno” Reflexiones acerca de la participación popular en el Ecuador, de Mario Unda y Margarita Aguinaga, Centro de investigaciones CIUDAD, Febrero del 2000.

- José Luís Coraggio: Participación popular y vida cotidiana (1989); en J. L.

- Coraggio: ciudades sin rumbo,, SIAP-CIUDAD, Quito, 2004, pp.215,237

- Dorte Wollrand, publicado en el libro “La ciudad, escenario de la comunicación”

- WONG, Wucius, “Fundamentos del diseño”, Editorial Gustavo Gili, S.A.

- WONG, Wucius, “ Diseño gráfico digital”, Editorial Gustavo Gili, S.A.

- QUARANTE, Danielle, Enciclopedia del diseño “Diseño Industrial 1”, dirigida por Joan Costa, Barcelona - España.

- QUARANTE, Danielle, Enciclopedia del diseño “Diseño Industrial 2”, dirigida por Joan Costa, Barcelona - España.

- QUINTANA, Marius, Mobiliario Urbano

- Enciclopedia de diseño, Imagen Global, Joan Costa

- Ley sobre la propiedad horizontal de la República del Ecuador

- Guía de práctica, Signos visuales para interiores en edificios, INEN

- Ordenanza municipal # 3457, que contiene las normas de arquitectura y urbanismo, según el Ilustre Municipio de Quito.

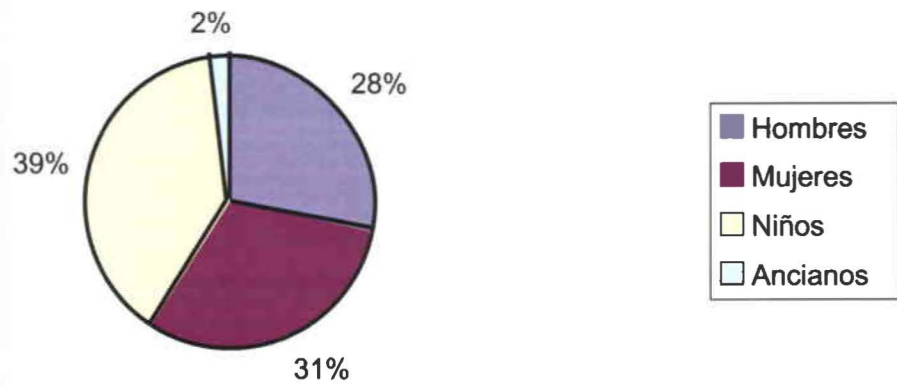
- www.Wikipedia.org/wiki/minimalismo

8. Anexos

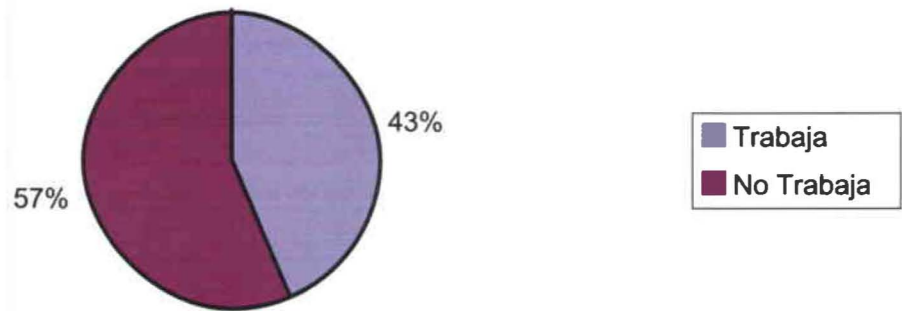
8.1 Gráficas obtenidas de encuestas

8.1.1 Ecuesta#1

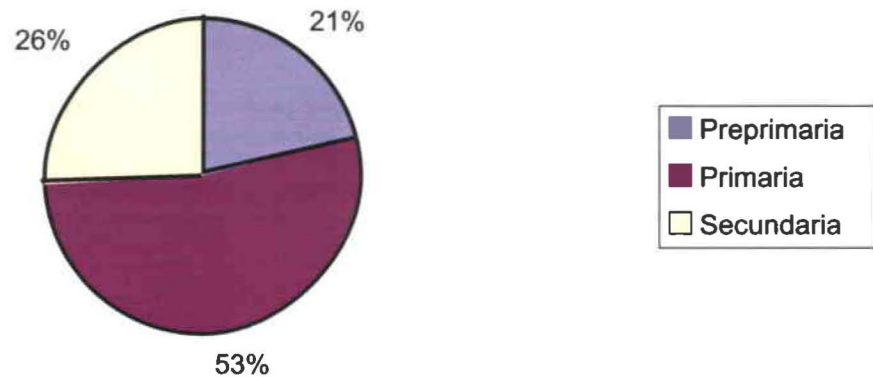
1.- Cuántas personas son en su familia?



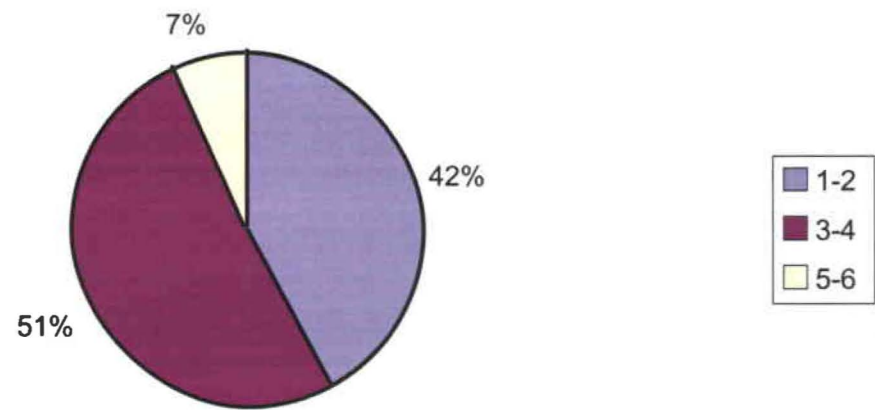
2.- Cuántas personas en su casa trabajan?



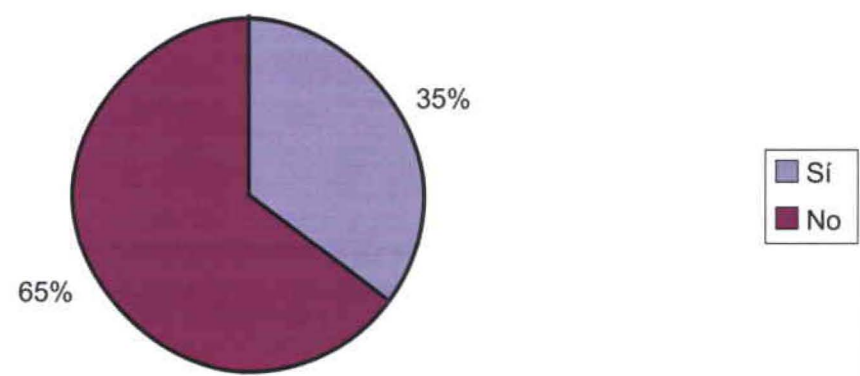
3.- Nivel de escolaridad de sus niños



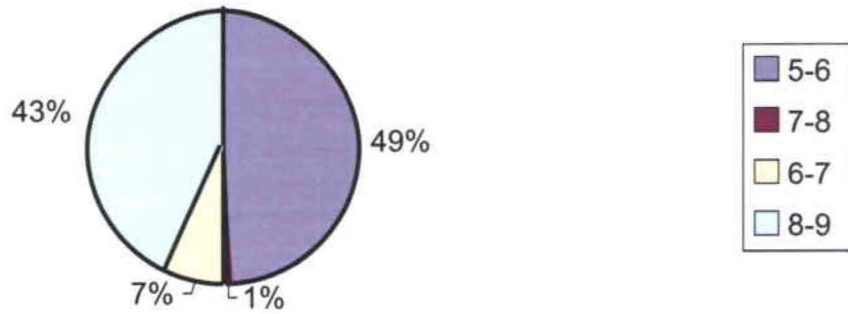
4.- A que hora terminan las actividades escolares de sus niños?



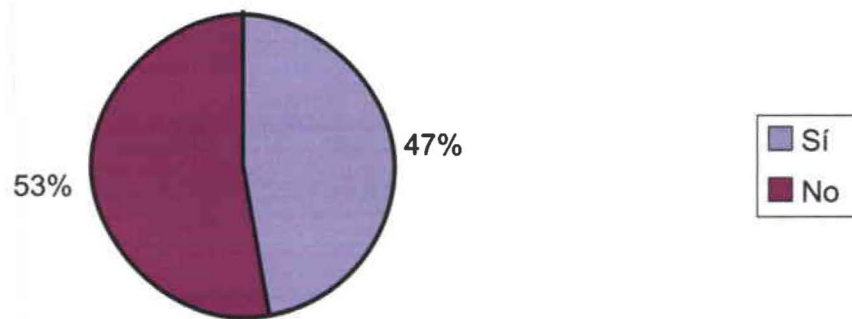
5.- Poseen servicio doméstico?



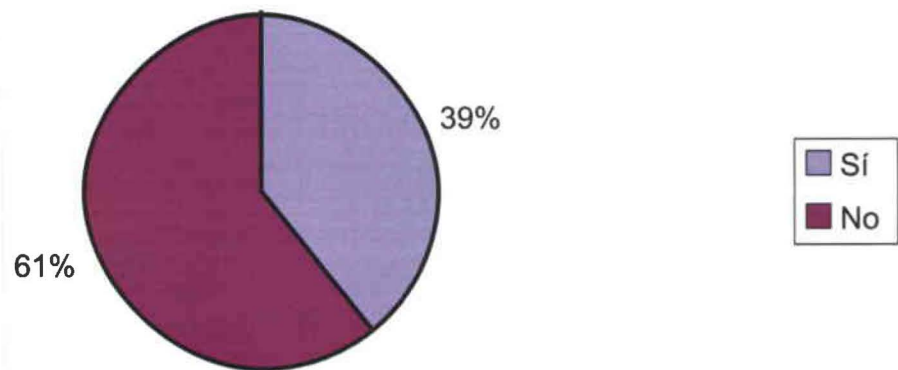
6.- A qué hora inician sus actividades en la mañana y a que hora terminan por la noche?



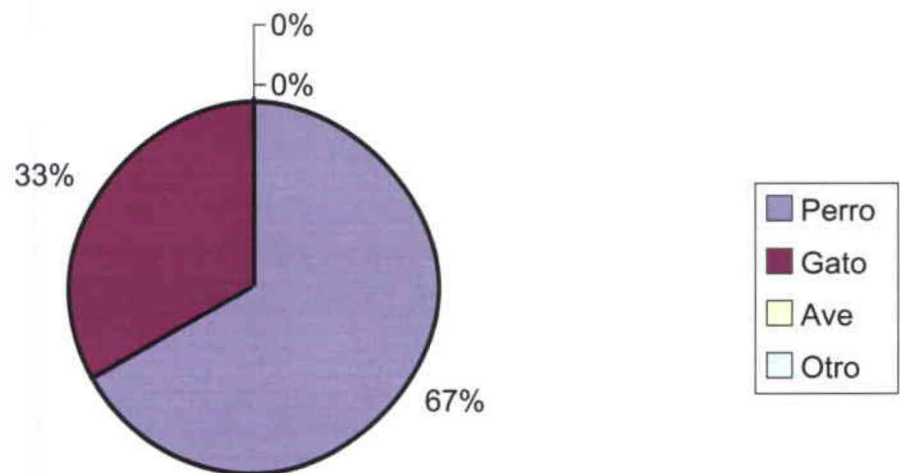
7.- Poseen automóvil?



8.- Tiene parqueadero

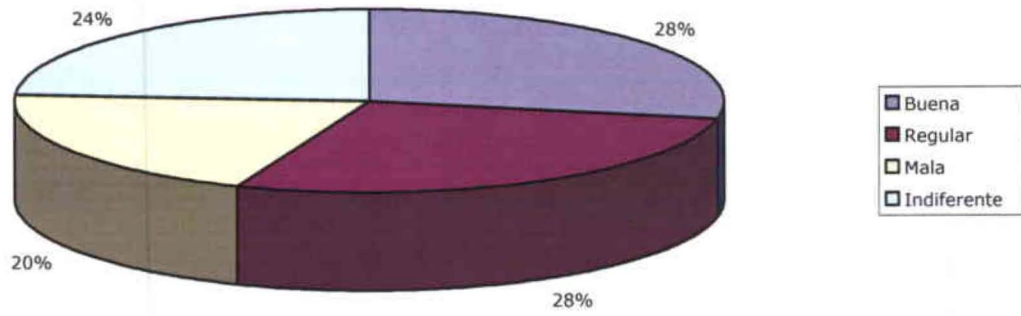


9.- Tiene mascotas?

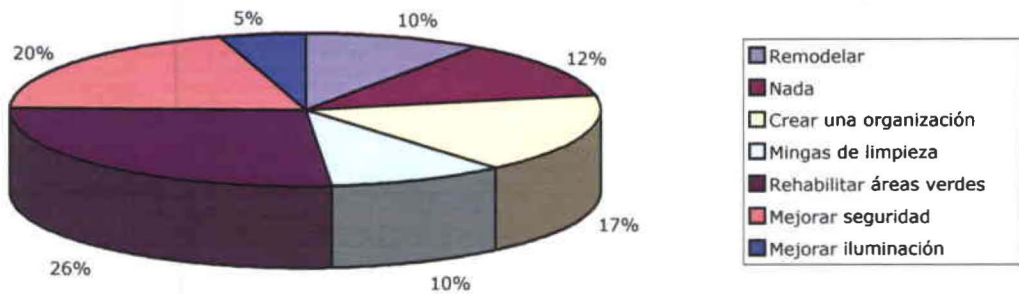


8.1.2 Ecuesta#2

1. Qué imagen tiene usted del condominio en el que habita?

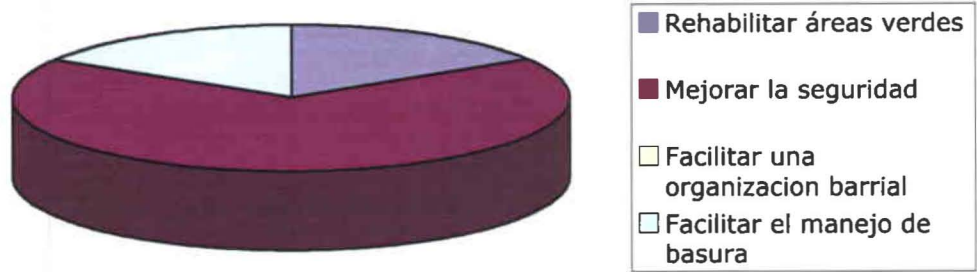


2. Qué se debería hacer?

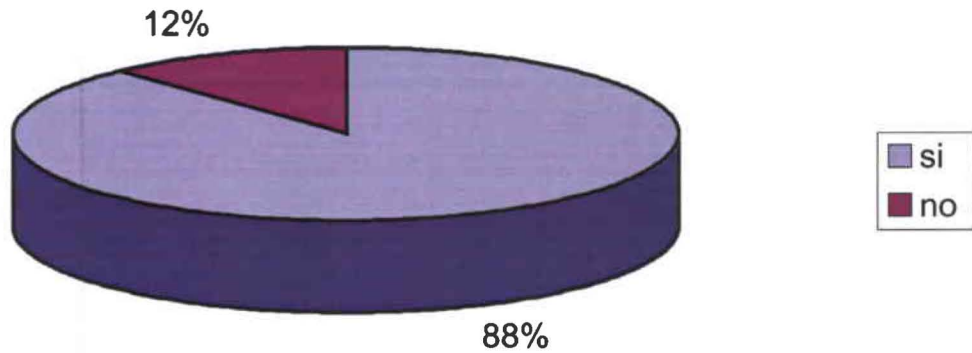


8.1.3 Ecueta#3

1. De estos proyectos, cuál cree usted que es el más importante para su condominio



Está usted dispuesto a colaborar económicamente con estos proyectos?



8.2 Entrevista con Pablo Galarza (CD de Audio)