

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de un sistema de señalización y ruta turística para las iglesias del Centro Histórico de Cuenca

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Diseño Gráfico

Autor:

Dayanna Cristina Cajas Campoverde

Director:

Edgar Marcelo Espinoza Méndez

ORCID:  0000-0002-1223-8126

Cuenca, Ecuador

2024-03-05

Resumen

El presente proyecto se desarrolla en el área de señalización titulada "Diseño de un sistema de señalización y ruta turística para las iglesias del Centro Histórico de Cuenca", donde se plantea todo el proceso justificado por el cual se pasó para su respectivo desarrollo, mediante la Metodología de Diseño de Ambrose y Harris, que describe una serie de etapas a seguir, como son la investigación general del tema, la documentación respectiva del lugar a trabajar y desarrollo técnico del mismo, para presentar un prototipo final, resultado de todo el proceso de trabajo. Estas etapas ayudaron a definir el estilo de diseño en el que se va a trabajar a lo largo del proyecto, la cual se tuvo de una etapa importante de investigación para la toma de decisiones acerca de normas y opciones para la definición de aspectos técnicos y de diseño que garanticen la calidad, junto a la eficacia y un estilo justificado según el tema religioso y cultural empleado para su desarrollo. El proyecto fue una serie de pasos que colmó de conocimiento y aprendizaje de errores que se solventaron para dar como resultado un producto que cumple con el objetivo principal de orientar con un elemento que fusione la cultura y lo religioso de una manera eficiente pero con estilo.

Palabras clave: señalización, wayfinding, turismo religioso



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

The present project is developed in the area of signage entitled "Design of a signaling system and tourist route for the churches of the Historic Center of Cuenca", where the entire justified process through which it was passed for its respective development is proposed, through the Design Methodology of Ambrose and Harris, which describes a series of stages to follow, such as the general research of the subject, the respective documentation of the place to work and technical development of the same, to present a final prototype, the result of the entire work process. These stages helped to define the design style in which the project will be worked on, based on an important stage of research for the decision-making about standards and options for the definition of technical and design aspects that guarantee quality, together with effectiveness and a style justified according to the religious and cultural theme used for its development. The project was a series of steps filled with knowledge and learning from mistakes that were solved to result in a product that meets the main objective of orienting with an element that fuses culture and religion in an efficient but stylish way.

Keywords: signage, wayfinding, religious tourism



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

índice de contenido

Apartado 1.....	8
a. Justificación e importancia.....	8
b. Delimitación y alcance.....	8
c. Fundamentos conceptuales.....	9
Apartado 2.....	9
a. Introducción a la metodología.....	9
b. Análisis de homólogos.....	11
c. Encuestas.....	17
d. Definición.....	19
1. Planteamiento de la idea del proyecto.....	19
e. Investigación.....	20
1. Investigación de campo.....	20
2. Recopilación de información.....	21
f. Ideación.....	22
1. Direcciones de diseño básicas.....	22
2. Moodboard.....	23
3. Bocetaje.....	24
g. Tono comunicacional.....	28
h. Tipografía.....	28
i. Color.....	29
j. Materialidad.....	30
k. Prototipo.....	31
1. Desarrollo de diseños.....	31
2. Clases de prototipos.....	33
3. Implementación.....	36
Aprendizaje.....	38
Referencias.....	39
Anexos.....	40

Índice de figuras

Figura 1. Homólogo, base de su cromática.....	12
Figura 2. Sistema de Pictogramas.....	13
Figura 3. Señalética Informativa Mockup.....	13
Figura 4. Folleto informativo, mockup.....	14
Figura 5. Comuna de Cochamó. Sistema señalético.....	15
Figura 6. Tótem Mapa, Comuna de Cochamó.....	16
Figura 7. Tótem Informativo, Comuna de Cochamó.....	16
Figura 8. Proyecto digital de señalización Comuna de Cochamó.....	17
Figura 9. Gráfico pastel de encuesta.....	18
Figura 10. Gráfico pastel de encuesta.....	18
Figura 11. Banco de respuestas.....	19
Figura 12. Planteamiento de la idea.....	20
Figura 13. Documentación de los templos religiosos y alrededores.....	21
Figura 14. Recolección de elementos visuales de vitrales y hierro forjado.....	22
Figura 15. Moodboard de inspiración. Gráfica.....	23
Figura 16. Moodboard de inspiración. Cromática y tipografía.....	24
Figura 17. Primera etapa de bocetos de propuestas.....	25
Figura 18. Segunda etapa de bocetos.....	25
Figura 19. Selección y perfeccionamiento de propuesta.....	27
Figura 20. Primera etapa, propuestas de vectores para pictogramas de las iglesias.....	28
Figura 21. Segunda etapa de propuestas para pictogramas de las iglesias.....	28
Figura 22. Propuesta final de vectores para pictogramas de las iglesias.....	29
Figura 23. Tipografía. Helvética Neue.....	30
Figura 24. Cromática de armazón.....	30
Figura 25. Cromática de mapa.....	31
Figura 26. Tótem mapa vectorizado.....	32
Figura 27. Tótem indicativo vectorizado.....	33
Figura 28. Direccional de bandera vectorizada.....	33
Figura 29. Sistema de señalización completo vectorizado 2D a color.....	34
Figura 30. Modelado 3D en Blender de tótem informativo.....	35
Figura 31. Modelado 3D en Blender de tótem indicativo.....	35
Figura 32. Modelado 3D en Blender de tótem indicativo.....	36
Figura 33. Modelado 3D en Blender Direccional de Bandera y Colgante.....	36
Figura 34. Mockup de tótem mapa.....	37
Figura 35. Mockup de tótem identificativo.....	38
Figura 36. Mockup de bandera direccional.....	38

Índice de tablas

Tabla 1. Metodología 13

Tabla 2. Análisis formal del proyecto señalético, Chavín de Huantár..... 13

Tabla 3. Análisis formal del proyecto señalético, Comuna de Cochamó..... 15

Agradecimientos

Tener la dicha de poder llegar hasta este punto de mi vida, es algo muy gratificante, entré a este mundo del Diseño Gráfico sin saber de qué trataba y terminé amando la carrera. Cada esfuerzo, mala noche y ahorro valió la pena, y es un orgullo muy grande poder ver los resultados y el avance como profesional y ser humano que esta etapa de mi vida me deja.

En primer lugar, agradezco a mis papás, a mi mami y a mi papi que han estado conmigo siempre en cada uno de mis proyectos, apoyándome y brindándome su amor, su tiempo y comprensión, gracias por confiar en mí y estar siempre. A mis hermanas, Mishy y Raffa, que a pesar de ser tan diferentes siempre me han apoyado y demostrado cariño.

De igual forma, quiero agradecer al Mgtr. Marcelo Espinoza, del cual he aprendido mucho en la carrera y en mi proyecto de titulación, ha sido mi guía en este proceso en donde me ha tenido paciencia y ha sabido impulsar mi estilo. Muchas gracias por compartir sus conocimientos y tiempo para poder llegar a donde hoy en día estoy.

También quiero agradecer a mis amigos de la U, llegaron a ganarse mi cariño y respeto. A la Taty que me ayudaba o respondía mis dudas más random desde el primer ciclo, y ha sido la mejor amiga más leal y talentosa que conocí. A la Criss que siempre fue comprensible y atenta al momento de ayudar a dudas o dar consejos, de ti aprendí a ser más responsable y organizada. A la Cami que me acompañaba en mi perdición cuando no entendía una clase, y por su amistad genuina, a pesar de ser tan enfermiza, les quiero mucho.

Finalmente, a todos mis maestros, quienes nos han sacado una sonrisa y nos han dado las bases de conocimiento, con los que he entablado una amistad y hemos sido colegas en trabajos, gracias por ser los mejores profes que he conocido.

Y a la UCUENCA, que me permitió desarrollarme para mi vida profesional, me dio tantas anécdotas y amistades en sus aulas, pasillos estos cuatro años y medio, en este tiempo me permitió amar mi carrera y por fin convertirme en una profesional, gracias.

Apartado 1

a. Justificación e importancia

La ciudad de Cuenca, es una ciudad poseedora de una gran cantidad de iglesias, en donde cada una de ellas está conformada por historia y diseño arquitectónico único. Este es uno de los principales factores que permitieron que la ciudad sea declarada como Patrimonio de la Humanidad y un principal destino turístico tanto nacional como internacionalmente, debido a su cultura e historia.

En este contexto, en algunos casos se ha dado cierta preferencia a algunos sitios y edificaciones patrimoniales sobre otras, tal es el caso de las iglesias; este ha ido omitiendo el impulso turístico de otras, pues han sido opacadas e incluso convertidas en puntos ciegos en los mapas y guías turísticas en el centro histórico. Debido a esto ha sido necesario la implementación de un proyecto que permita crear una ruta turística de las iglesias de la ciudad de Cuenca, que permitirá ubicarlas en el mapa y realizar una visita para conocer su historia junto a su arquitectura.

Para ello se desarrollará un proyecto de diseño de un sistema de señalización informativa, clara y concisa, que estará ubicada en puntos estratégicos que cuenten con espacios de descanso. En la etapa principal iniciaremos con la selección de las 12 iglesias menos conocidas de la ciudad, al ser la zona delimitada el centro histórico. La investigación de tipos de soportes para plasmar la información gráfica, en cada uno de estos tendremos la aplicación, el diseño de una línea gráfica a lo largo de todo el sistema de señalización, este junto con datos importantes en un plegable con el mapa guía y QR informativo que nos llevarán a los puntos de destino.

b. Delimitación y alcance

Este proyecto se centrará en el desarrollo de un sistema de señalización para la ruta turística de las Iglesias del centro histórico de Cuenca. Contará con un manual señalético para apreciación de cada uno de los elementos de señalización, apoyado de un código QR informativo con información relevante de cada una de las iglesias, así mismo estará expresada en dos idiomas como son el castellano y el inglés, para facilitar la comunicación con nuestro receptor.

Se propone además una guía de ubicación de los elementos señaléticos en puntos clave dentro de la zona que comprende el centro histórico para que sea de fácil ubicación por parte

de los usuarios. Al ser una propuesta de sistema señalético para exteriores, se analizó los materiales más idóneos para que su implementación sea realizada acorde a las características climáticas de la ciudad, lo cual garantiza su durabilidad a largo plazo.

Con el desarrollo de prototipos digitales en 3D y mockups, podemos visualizar cómo se vería instalada la propuesta en el medio, para de esta manera poder analizar la interacción de la misma con la arquitectura de la ciudad.

c. Fundamentos conceptuales

La señalización turística en Ecuador es un sistema de indicadores visuales que orienta a los visitantes hacia destinos, atracciones y servicios relevantes, para que faciliten la navegación turística al proporcionar información clara y accesible sobre puntos de interés.

La ciudad de Cuenca es el punto principal de turismo en el país, el cual tiene su foco en el centro histórico y arquitectura religiosa, al ser la anfitriona del mayor número de turistas en las fechas del nueve de octubre y tres de noviembre.

La implementación de estructuras señaléticas llegaron a dar un gran impulso orientativo e identificativo para visitantes y gente local de la ciudad, de esta manera el usuario adquiere una buena experiencia turística.

Apartado 2

a. Introducción a la metodología

La metodología elegida para el desarrollo del proyecto es la de Diseño de Ambrose y Harris, ya que distribuye de manera adecuada cada etapa a seguir. En un primer punto se plantea la idea clara del proyecto, en un segundo la investigación del lugar en el cual se va a implementar y las normas que se rigen en el área. La siguiente etapa es de ideación, la cual consiste en tener inspiración de homólogos y moodboards empleados para dar inicio al bocetaje de una idea final y sólida. En las siguientes etapas de perfeccionamiento y prototipo, se lleva a cabo el desarrollo en digital de la idea final, juntamente con los aspectos a definir como son el color, tipografía y material, que nos llevó a la implementación final de los mockups en las zonas seleccionadas.

“ Metodología de Diseño de Ambrose y Harris (2010) ”

Tabla 1

Metodología de Diseño de Ambrose y Harris

Etapa	Herramienta/ Método	Objetivo/Intención	Observaciones /Protocolo	Referencia bibliográfica
Definición	Planteamiento de la idea del proyecto	Tener la idea clara, cómo se realizará y una zona definida.		Metodología del diseño Galvin Ambros y Paul Harris
Investigación	Investigación de Campo	Fotos de las zonas a trabajar, contaminación visual del lugar		Metodología del diseño Galvin Ambros y Paul Harris
	Recopilación de información	Normas para señalización		
Ideación	Direcciones de diseño básicas	Guiarnos por una gráfica que sea dirigida a nuestro público y sea legible		Metodología del diseño Galvin Ambros y Paul Harris
	Moodboard	Homólogos como centro de inspiración para tener una guía acerca del desarrollo de estos proyectos.		
	Bocetos	Plasmar a lápiz opciones de bocetajes finales e íconos.		
Perfeccionamiento	Pensar en imágenes y señales	Seleccionar imágenes y señales para poder desarrollar íconos.		Metodología del diseño Galvin Ambros y Paul Harris
	Idioma y lenguaje	Desarrollar un lenguaje directo y conciso, en dos idiomas (inglés, español)		
	Tipografía	Encontrar tipografía legible y apta para señalética		
	Color y material	Seleccionar códigos		

		cromáticos y materiales aptos para exteriores.	
Prototipo	Desarrollo de diseños	Una línea gráfica ya planteada para plasmar en digital los bocetos e íconos.	Metodología del diseño Galvin Ambros y Paul Harris
	Clases de prototipos	Prototipo en 2D y 3D	
6. Implementación	Acabados e implementación	Mejorar y plasmarlo de manera digital y tener una vista cercana a la realidad de cómo se observaría.	Metodología del diseño Galvin Ambros y Paul Harris

Nota: Esta tabla muestra la metodología empleada y su desarrollo.

b. Análisis de homólogos

En la etapa de análisis de homólogos se realiza un estudio de proyectos que serán base para desarrollar el nuestro. Para su selección nos centramos en que estos lugares sean en espacios amplios. Se hará un análisis formal que embarque su función, materiales y tipos de señalización que emplean.

Primer homólogo, “Chavín de Huantár”. Ancash. Perú. (2021)

Tabla 2

Análisis formal del proyecto señalético, Chavín de Huantár.

Contexto	Es un centro que contiene estructuras antiguas como son viviendas y arte que pertenecían a la cultura Huantár. Este lugar es muy concurrido por turistas para el conocimiento de este centro cultural.
Tipos de señalización	Informativas (mapa) Direccionales (servicios y atracciones) Identificativas(servicios y atracciones)

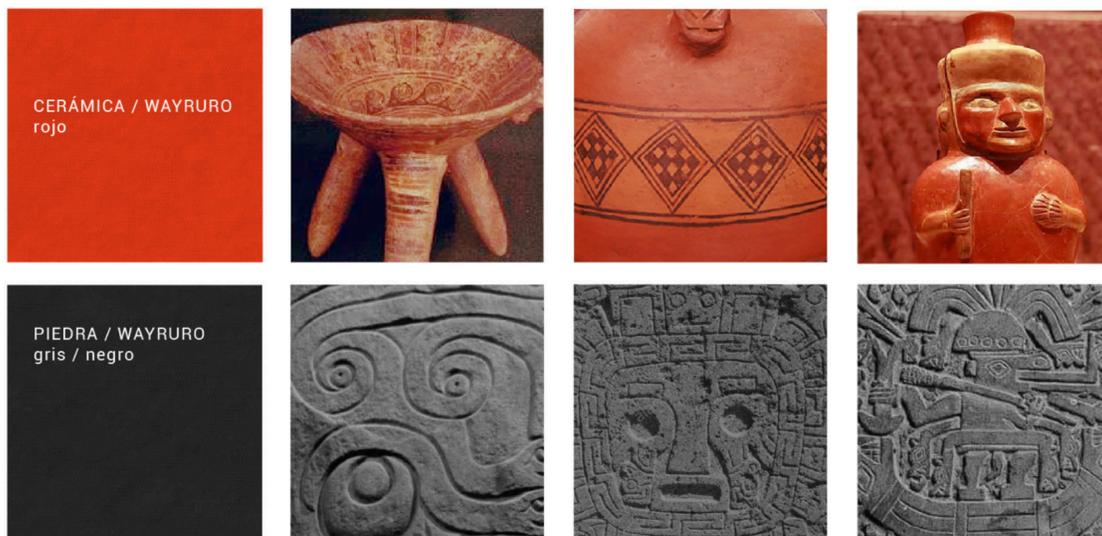
Pictogramas	Estos son formados a partir de líneas entrecortadas figura 2 por su base de inspiración que son las figuras en las cerámicas de la cultura Huantár figura 1.
Materiales	Lona para la señalización informativa Acrílico para las indicativas y direccionales Papel couche para el plegable o folleto.
Cromática	Rojo por las cerámicas Wayruru. figura 1. Negro por las piedras Wayruru. figura 1.
Marca	No presenta una marca establecida en el lugar

Nota. Análisis de homólogos. Chavín de Huantár”. Ancash. Perú. (2021).

Fuente: <https://www.behance.net/gallery>

Figura 1

Homólogo, base de su cromática.



Nota. Análisis de homólogos. Chavín de Huantár”. Ancash. Perú. (2021).

Fuente: <https://www.behance.net/gallery>

Figura 4

Folleto informativo, mockup.



Nota. Análisis de homólogos. Chavín de Huántar”. Ancash. Perú. (2021).

Fuente: <https://www.behance.net/gallery>

El proyecto demuestra la importancia de plasmar un estilo diferente al común. Se tomará en cuenta para nuestro sistema la importancia que se le da al aspecto cultural en este proyecto y la manera en que lo fusiona con el Diseño Gráfico.

Segundo homólogo, “Comuna de Cochamó, Chile”. (2022).

Tabla 3

Análisis formal del proyecto señalético, Comuna de Cochamó.

Contexto	La Comuna de Cochamó es un parque de reserva natural que no cuenta con un sistema señalético para orientación turística.
Tipos de señalización	Informativas y direccional (mapa) Identificativas (ríos)
Pictogramas	Se representan mediante sombras de los objetos a representar
Materiales	Madera impermeable para soporte Alucubond aqua green Alucubond gris, letras de identificadores Papel couche para el plegable

	Techo GAF
Cromática	Aqua Green Blanco Rojo
Marca	Municipio de Cochamó

Nota. Análisis de homólogos. Comuna de Cochamó, Chile. (2022).

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/>

Figura 5

Proyecto de señalización Comuna de Cochamó. Sistema señalético



Nota. Análisis de homólogos. Comuna de Cochamó, Chile. (2022).

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/>

Figura 6

Tótem Mapa, Comuna de Cochamó.



Nota. Análisis de homólogos. Comuna de Cochamó, Chile. (2022).

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/>

Figura 7

Proyecto de señalización Comuna de Cochamó.

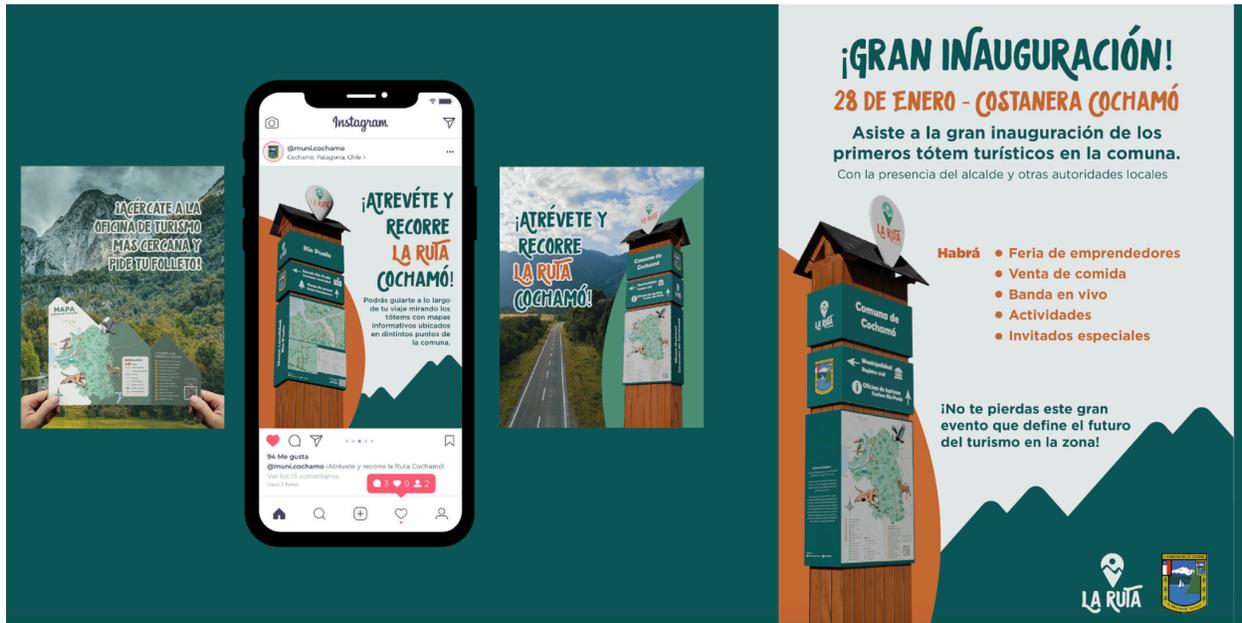


Nota. Análisis de homólogos. Comuna de Cochamó, Chile. (2022).

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/>

Figura 8

Proyecto digital de señalización Comuna de Cochamó.



Nota. Análisis de homólogos. Comuna de Cochamó, Chile. (2022).

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/>

Lo destacable del proyecto y para tomar en cuenta es la estructura figura 7, ya que al mantenerse a la intemperie cuenta con un pequeño techo que lo protege de los cambios climáticos y piensa en el material que va a implementar de acuerdo a las condiciones que se lo va a exponer.

c. Encuestas

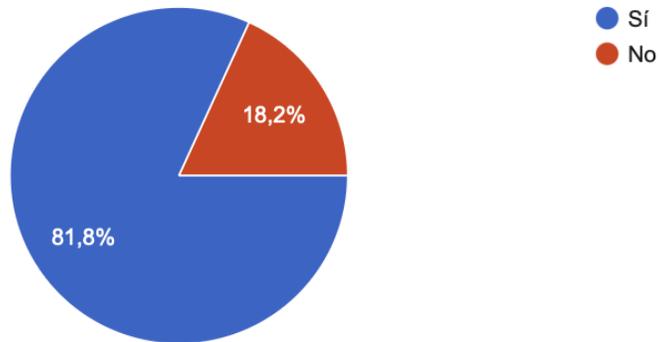
Las encuestas son una herramienta de recolección de datos que ayudarán a la toma de decisiones del proyecto. Estas se realizaron a veinte y dos personas, de manera virtual, a través de la plataforma de Google Forms, porque es una herramienta fácil de entender por parte de los usuarios y recopila los datos de manera ordenada

Esta encuesta fue enviada a personas tanto locales como nacionales, con un rango de edad de 18 a 40 años y de ambos sexos, puesto que no se establece un público objetivo específico para este proyecto. El banco de preguntas se divide en dos partes, la primera sección plantea al usuario sobre el conocimiento de la señalización, qué función cumple y la necesidad de implantarla en la ciudad. En la siguiente se plantea saber el nivel de conocimiento que tienen

acerca del nombre de las iglesias del centro histórico y su ubicación como se lo expone en el anexo A.

Figura 9

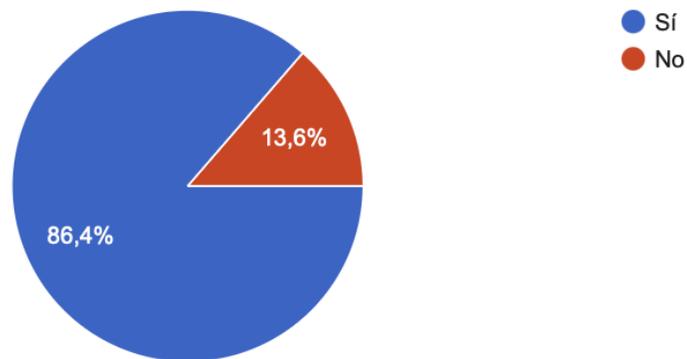
Gráfica pastel. Sabe cómo funciona la señalética.



Nota. Fuente propia, en Google Forms.

Figura 10

Gráfico de pastel. Considera que falta señalización en el centro histórico.



Nota. Fuente propia, en Google Forms.

Figura 11

Banco de respuestas de las iglesias que más conocen

San Blas, San Francisco, la Catedral, Todos Santos
La Catedral nueva, San Sebastián, María Auxiliadora
Catedral Vieja, El Cenáculo, San Blas, San Francisco, Catedral Nueva, Todos Santos
San Alfonso, Todos Santos, San Francisco, el Cenáculo, La Catedral
Catedral Inmaculada, El Cenáculo, San Blas, San Francisco, Todos Santos, De las flores

Nota. Fuente propia, en Google Forms.

Al terminar la etapa de recolección, se inicia el análisis de las respuestas, en la cual se obtuvo de la primera sección un resultado positivo, figura 8, que expone un conocimiento medio sobre la señalización. En la siguiente se pudo verificar que en la mayoría de los usuarios priman de tres a cinco iglesias en su rango de conocimiento, tales como San Francisco, Todos Santos, San Alfonso, San Blas y la Catedral, como las más conocidas en el *anexo A*.

d. Definición

1. Planteamiento de la idea del proyecto

El planteamiento de la idea nos ayudará a definir la dirección en la que vamos a desarrollar nuestro proyecto junto a herramientas gráficas que facilitarán la distribución de ideas.

Al tener los resultados de las encuestas realizadas, estas nos ayudaron para poder tener las bases de una idea que pueda resolver la falta de conocimiento de las iglesias de Cuenca, en la cual nuestro método de distribución fue un mapa mental, que plantea los temas a trabajar y posibles soluciones.

Al terminar el análisis se llegó a la conclusión de que mediante un sistema de señalización se ayude a identificar estos templos religiosos con un atractivo aventurero para los turistas, de cumplir una ruta de iglesias, las cuales fueron definidas en la etapa de recolección de datos de las encuestas, definiéndose a doce como son: San Roque, San Francisco, La Merced, Todos Santos, San Blas, Buen Pastor, San Alfonso, El Sagrario, Catedral Nueva, Carmen de la

Asunción, Santo Cenáculo y San Sebastián, por ser las más conocidas y otras casi no identificadas con facilidad, manteniendo la equidad de popularidad entre los usuarios.

Se concluye esta etapa con una lista de iglesias que ayudarán a cumplir una ruta a establecer mediante un sistema señalético que se desarrollará de acuerdo a las etapas respectivas de la metodología, de esta manera teniendo ya una idea base para desarrollarla.

Figura 12

Planteamiento de la idea con temas principales, mapa mental.



Nota. Fuente propia

e. Investigación

1. Investigación de campo

Esta etapa realiza la recolección de evidencia gráfica del lugar en el que se va a trabajar para poder analizarlo y estudiarlo según la conveniencia del proyecto.

Se dio inicio con la delimitación del lugar según las iglesias seleccionadas antes planteadas para poder arrancar con la documentación del espacio a trabajar. Se hace la toma fotográfica de cada una de las iglesias, sus alrededores y el camino que las conecta.

Al concluir se evidenció que en los alrededores de los templos existen asentamientos de comerciantes que ocupan las entradas a las mismas y dan una mala imagen con el desorden en la fachada principal. En el camino de la ruta se registró actos de vandalismo en paredes y señalización automovilística, pero no se pudo evidenciar que exista gran material de orientación o identificación para estos templos religiosos, siendo evidentes nada más tótems que ocupan publicidad.

Esta etapa nos ayudó para poder definir los espacios adecuados en los cuales vamos a poder implementar nuestro sistema, ya que existían veredas muy angostas o la misma ubicación de las iglesias no contaba con un espacio óptimo, esta información nos ayudará a definir si es óptima una implementación de señalización en el suelo o colgantes/bandera.

Figura 13

Documentación de los templos religiosos y alrededores.



Nota. Autoría propia

2. Recopilación de información

Esta etapa brindará el espacio para recolectar información tanto funcional como para fundamento de la toma de decisiones futuras.

En un primer aspecto se destaca que el avance tecnológico debe estar presente en este sistema, como es agregar puntos de información digital con el uso de códigos QR colocados estratégicamente en el objeto señalético, los cuales son conocidos por contener información referente y relevante del lugar que en el que se ubica. Esta investigación es respaldada por los datos recolectados en las encuestas realizadas en el *anexo A*. Y finalmente se tomó en cuenta el Manual de Señalización turística del Ecuador (2019), el cual daba las definiciones básicas de señalización y señalética en el *anexo B*, los tipos de señalización que existen en el *anexo C*, la cromática establecida y definida según lo establecido en este manual *anexo D*.

Concluyendo esta etapa, los datos de investigación servirán para el desarrollo técnico e informativo que va a plasmar el proyecto en su sistema.

f. Ideación

1. Direcciones de diseño básicas

Al realizar el levantamiento de información a lo largo del centro histórico de la ciudad, se destacó los rosetones que están formados por vitrales de diversos colores, como el elemento más común en las iglesias, los cuales se pueden ubicar en la mitad de la fachada principal.

Este arte de vitral es la principal fuente de inspiración para el diseño de armazón distintiva de nuestro sistema, objeto del cual se destacan figuras geométricas y variedad de colores que las caracteriza. Los rosetones son ventanas circulares de gran tamaño, estas tuvieron su origen y mayor uso en la arquitectura románica y gótica, las cuales evolucionaron de acuerdo al tiempo en el que se regían, llegó a transformarse en un arte capaz de recrear escenas bíblicas a través de vidrios de colores.

En un inicio estas poseían un significado más religioso, que se apega a relacionarlo con la venida de Jesús por la luz del sol cuando daba su reflejo y con la imagen de la virgen María, ya que la relacionaban con las rosas, pero hoy en día cumple un papel más decorativo.

Figura 14

Recolección de elementos visuales de vitrales y hierro forjado.



Nota. Fuente propia.

De igual forma, en el recorrido se resaltó el uso de hierro forjado en los balcones de las casas patrimoniales de la ciudad en el centro histórico, que se lo relaciona con un aspecto más cultural y característico del mismo, dado que antes la ciudad se la conocía por emplear este tipo de arte y mano de obra que formaba figuras únicas.

Al tener estos dos elementos, se los toma de base, ya que el objetivo del diseño es destacar y demostrar la identidad de la ciudad, pero con el toque religioso que es nuestro tema principal, para que, de esta manera, se obtenga un producto final que no interfiera con el estilo de la ciudad, sino que la complemente.

2. Moodboard

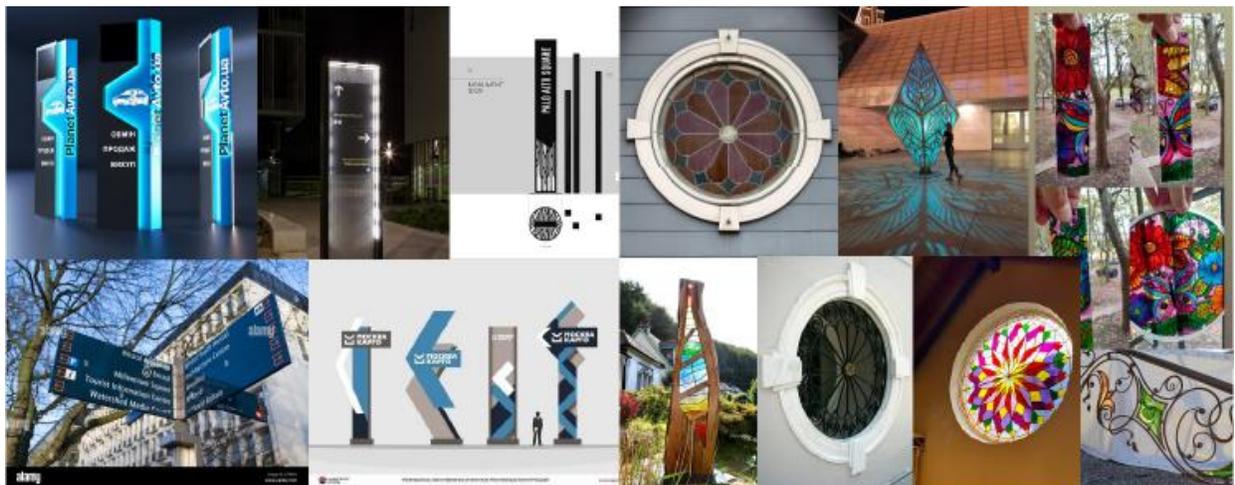
Esta etapa nos permite categorizar ideas gráficas, tipográficas y cromáticas que nos servirán de inspiración para el desarrollo del proyecto.

En un primer aspecto gráfico se emplean los vitrales y las transformaciones que este puede llegar a experimentar junto a más materiales como hierro forjado y madera. En un siguiente aspecto tenemos la presentación de tipografías que se seleccionaron por su buena legibilidad y simplicidad y finalmente, en el aspecto de la cromática, se hizo la selección con base en un significado religioso de cada una de estas.

Concluyendo esta etapa con un tablero de inspiración que facilite en la toma de decisiones y desarrollo de ideas.

Figura 15

Moodboard de inspiración. Gráfica



Nota. Fuente propia.

Figura 16

Moodboard de inspiración. Cromática y tipografía.



Nota. Recolección de imágenes.

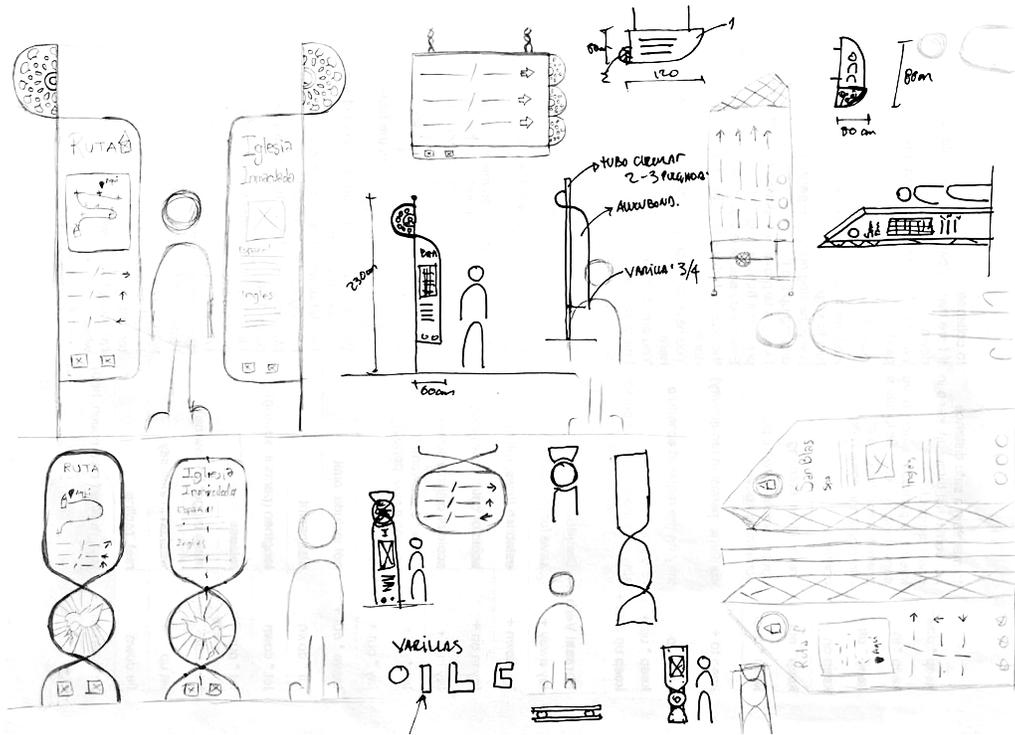
3. Bocetaje

La etapa de bocetaje ayuda en el desarrollo de propuestas gráficas acerca de ideas para el desarrollo de una línea gráfica respectiva para el armazón como de los pictogramas en un sistema señalético.

Se da inicio de una primera etapa que se basa en el estilo de diseño de vitral con hierro forjado o madera para la parte de armazón figura 16, que experimentó con los materiales y formas para las propuestas. En una segunda etapa se centró netamente en la fusión de vitral y hierro forjado como materiales a trabajar y se presentaron propuestas ya más maduras, figura 17, seleccionando ya una de estas para un mejor desarrollo. En una etapa final de bocetaje de armazón, se desarrolló la propuesta seleccionada en una idea más sólida figura 18, que sea capaz de abarcar información y de complementar con el juego de objetos señaléticos que serían indicativo y direccionales.

Figura 17

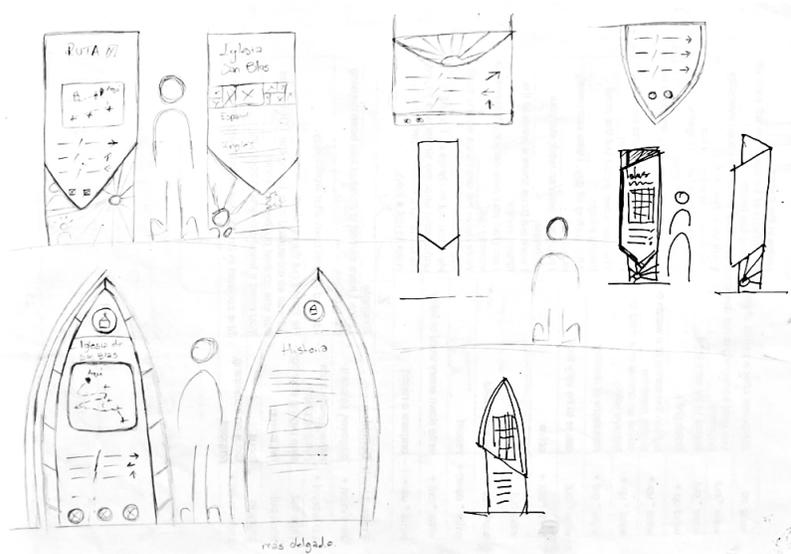
Primera etapa de bocetos de propuestas



Nota. Fuente propia.

Figura 18

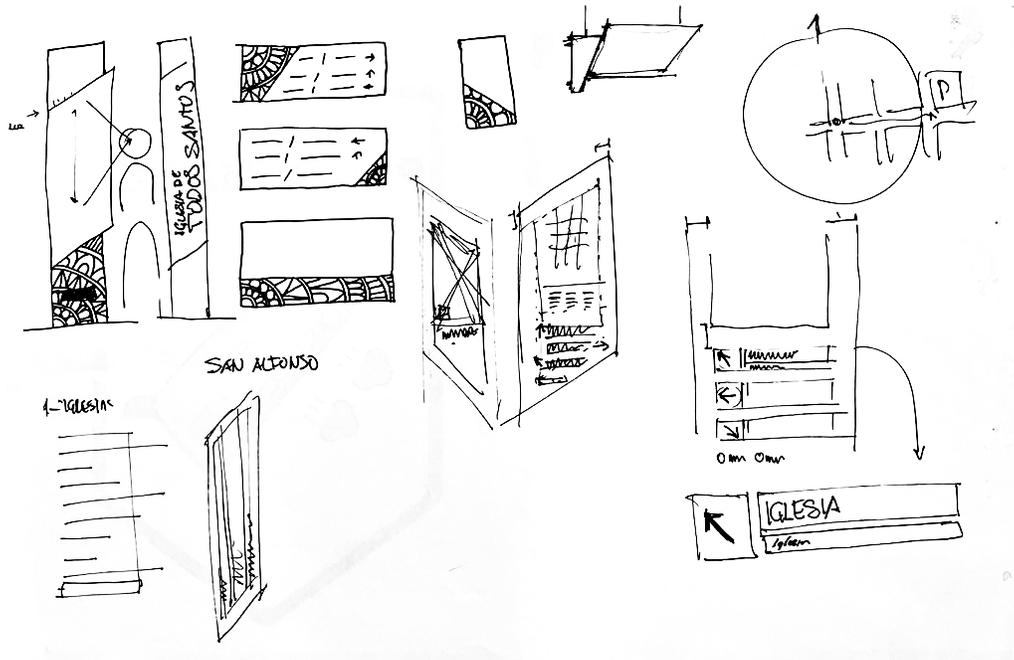
Segunda etapa de bocetos.



Nota. Fuente propia.

Figura 19

Selección y perfeccionamiento de propuesta.

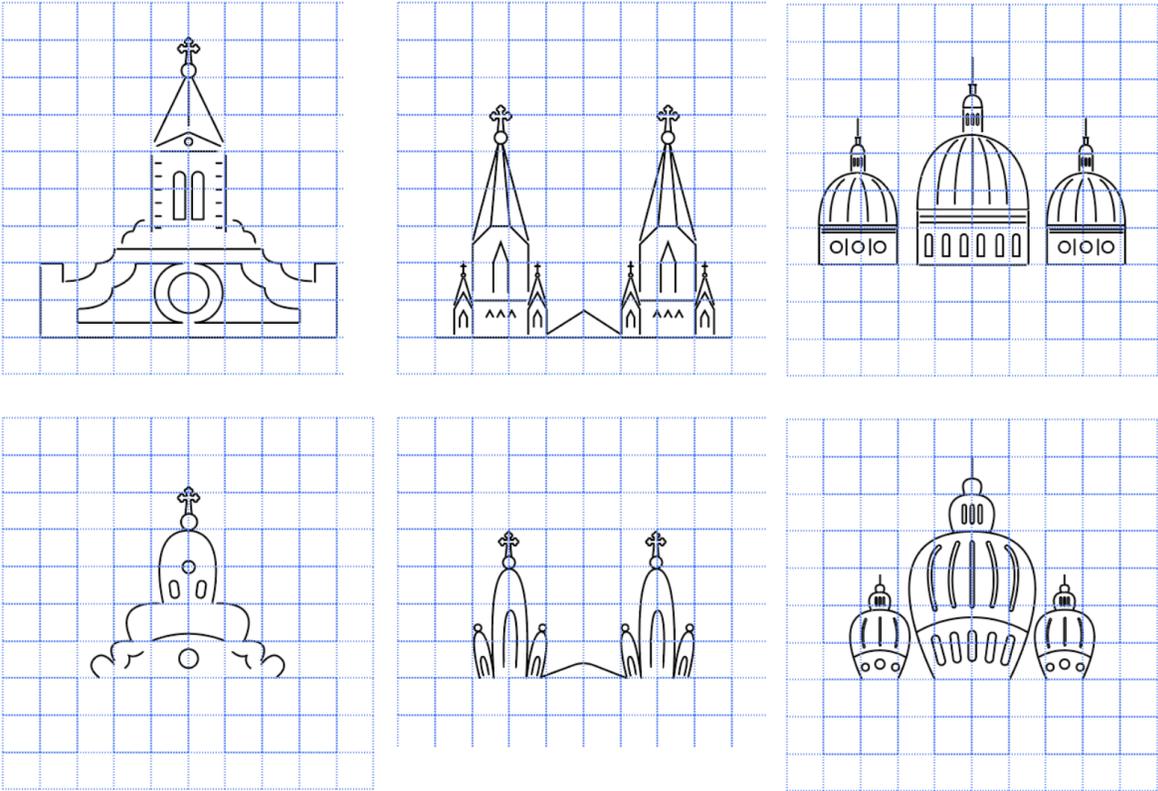


Nota. Fuente propia.

Para el desarrollo de los pictogramas se hizo un análisis de imagen de las fotografías de cada una de las iglesias para dar inicio a la etapa de bocetaje. Esta sección duró tres etapas, en la primera se tuvo una experimentación con diferentes estilos gráficos, figura 19, para caracterizar cada iglesia y que se identifique de manera inmediata, llevándonos a seleccionar una de las propuestas, figura 20, la cual pasaría a una etapa de perfeccionamiento y simplificación de elementos para tener un resultado más limpio. El diseño seleccionado figura 21, es uno que resalta la sombra de las iglesias de frente y solo la parte de las torres principales de cada una, pero caracterizándose con los arcos, cúpulas o ventanas de las estructuras, ya que al ser sombra esta pierde varios detalles pequeños que fueron eliminados en el proceso de simplificación, por el hecho de no saturar el diseño y hacerlo más orgánico para que se complemente con el sistema señalético.

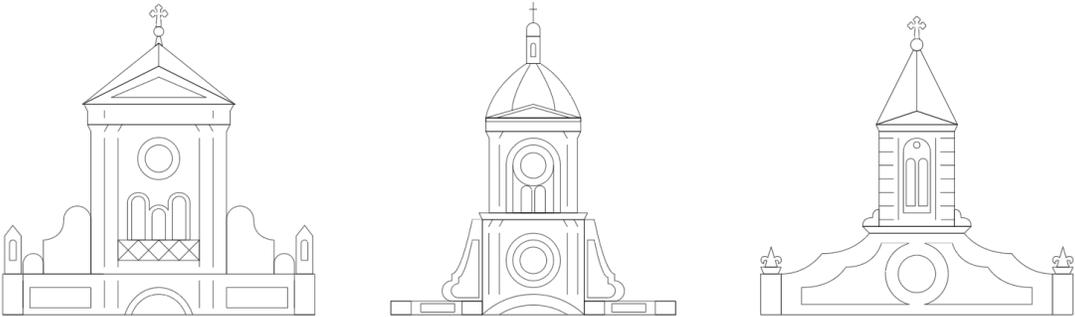
Figura 20

Primera etapa de propuestas de vectores para pictogramas de las iglesias.



Nota. Fuente propia.

Figura 21
Segunda etapa de propuestas de vectores para pictogramas de las iglesias.



Nota. Fuente propia.

Figura 22

Propuesta final de vectores para pictogramas de las iglesias.



Nota. Fuente propia.

g. Tono comunicacional

El tono comunicacional del sistema es amigable y conciso, para poder llegar con la información directa y sin emplear ambigüedades, este se complementa con dos lenguajes, uno empleado en el país que es el español y uno universal que es el inglés para facilitar la comunicación con los turistas internacionales.

h. Tipografía

La selección de la tipografía es la Helvetica Neue, esta fue elegida por su legibilidad y neutralidad, al tener un diseño claro facilita la rápida identificación de información expuesta a distancias considerables, adaptándose a tomar diferentes tamaños sin distorsionar su forma. Para seleccionarla se hizo pruebas y que cumpla con dos aspectos importantes, uno de estos

fue que no interfiriera con el diseño de nuestro objeto de señalización y otro que no sature la vista de nuestro usuario con tanto diseño en un solo objeto.

Figura 23

Tipografía. *Helvética Neue*

Helvética Neue

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

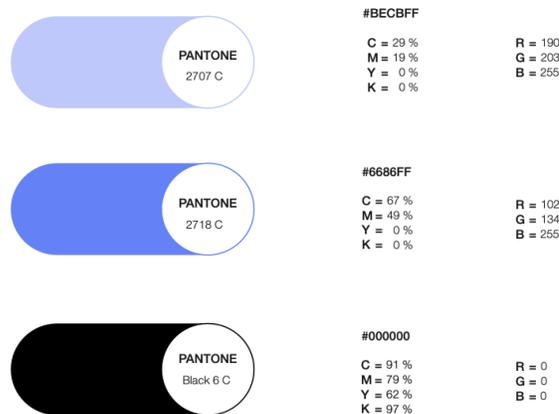
Nota. Fuente propia

i. Color

La selección de la cromática de nuestro sistema tuvo su base en el significado religioso, tanto en el almacén, como en el mapa. La cromática está establecida en la almacén en tonalidades de lila/azulado. Figura 24, mantienen un significado relacionado con la Cuaresma y Adviento, que representan un estado de preparación y penitencia en la iglesia católica.

Figura 24

Cromática de almacén.

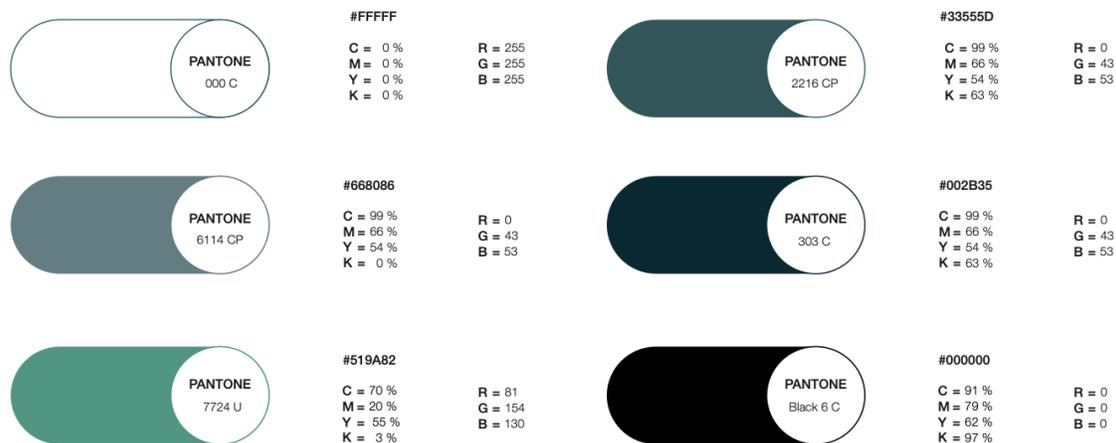


Nota. Fuente propia.

Y la cromática del mapa de Cuenca que presentará la ruta, va en tonos verdes que representan religiosamente votos o renovación de la fe, pero también se lo presenta como esperanza y crecimiento espiritual, igualmente en la iglesia católica.

Figura 25

Cromática de mapa.



Nota. Fuente propia.

j. Materialidad

La selección del material se basa en la investigación y el planteamiento del estilo de diseño antes realizada, ya que se toma en cuenta de igual manera que este sistema va a estar relacionándose directamente con los cambios climáticos y el trato de la gente. Al tener planteada ya las condiciones y a lo que este se expone, se da espacio a la toma de decisiones. Para iniciar se selecciona al Alucubond negro, porque este será la parte del soporte o cuerpo de nuestro objeto, por ser resistente y adaptable. En la parte de la base se establece implementar el hierro forjado de medida de 5 ml de grosor y 3 cm de ancho, para que sea adaptable y moldeable con los diseños establecidos, este se complementa con vitral de 5 hojas para su resistencia, cada uno con el color designado a trabajar, y añadiéndolo en la parte superior solo en el tótem mapa e identificativo. Finalmente, en la parte de integración del texto e imágenes será con vinil de color blanco.

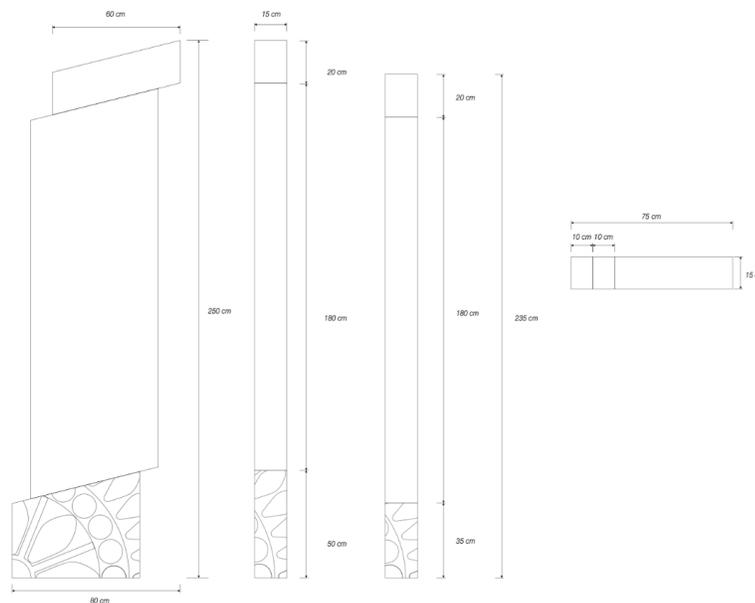
k. Prototipo

1. Desarrollo de diseños

Pasar el estado de boceto a vectorizado, ayudó a estilizar de mejor manera y establecer ya las medidas a utilizar en las estructuras. Esta etapa logró definir ya el diseño de la base, donde se puede apreciar ciertas formas y figuras, las cuales tienen su punto de origen en los rosetones ya antes mencionados de las iglesias que conforman la ruta establecida. Esto no solo se trató del redibujo de los mismos, sino que se añadieron más elementos para incrementar el diámetro y darle un toque distinto. Fue así que se seleccionó el rosetón de la Merced para el tótem mapa, de la Catedral para el indicativo y el de San Alfonso para el direccional. Al tener finalizada la selección del diseño de la base, los vectores pasan a una escala de 1:10 para poder trabajar con las medidas y relacionarlas de acuerdo con el usuario, que según la investigación de la estatura promedio es de 1,70 metros en el país, para poder relacionar distancia, altura e interacción con la estructura.

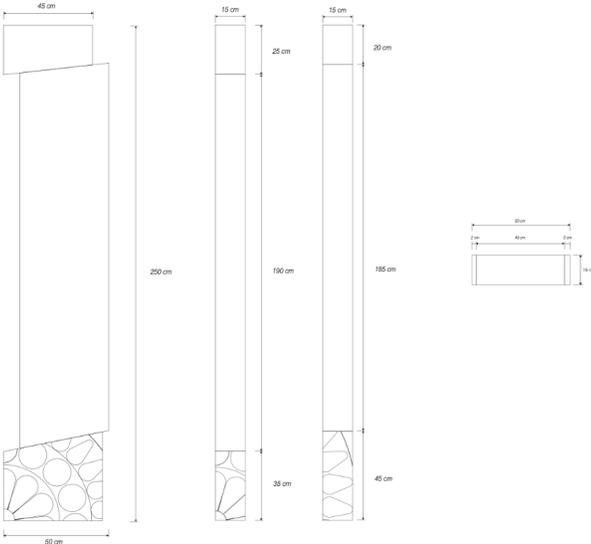
Figura 26

Tótem mapa vectorizado



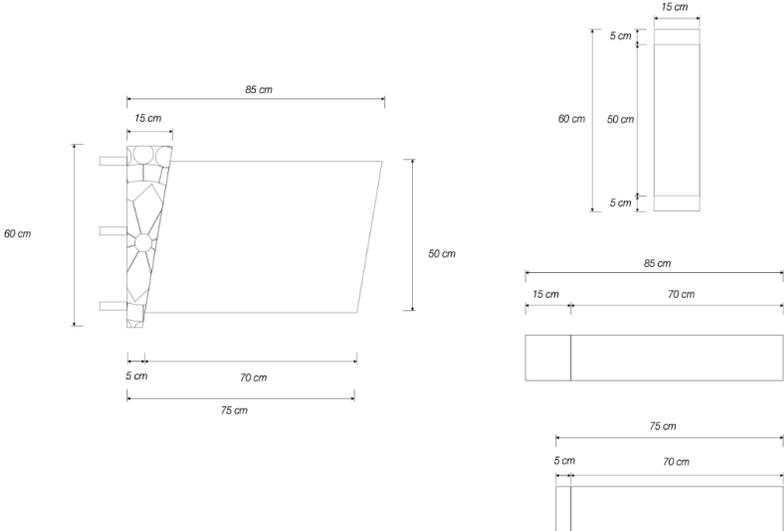
Nota. Fuente propia.

Figura 27
Tótem indicativo vectorizado



Nota. Fuente propia.

Figura 28
Direccional de bandera vectorizada



Nota. Fuente propia.

2. Clases de prototipos

En esta etapa se presentan los prototipos trabajados y que van a ser el producto final de todo el proyecto en curso.

El primer prototipo realizado es el vectorizado en 2D con la cromática ya definida para implementarlo en cada uno de los elementos que son tótem mapa, tótem indicativo y direccionales en bandera o colgante, con el contenido respectivo, los cuales van expuestos a detalle en el manual de señalización de la Ruta Santa Peregrinación que forma parte del proyecto.

Figura 29

Sistema de señalización completo vectorizado 2D a color.

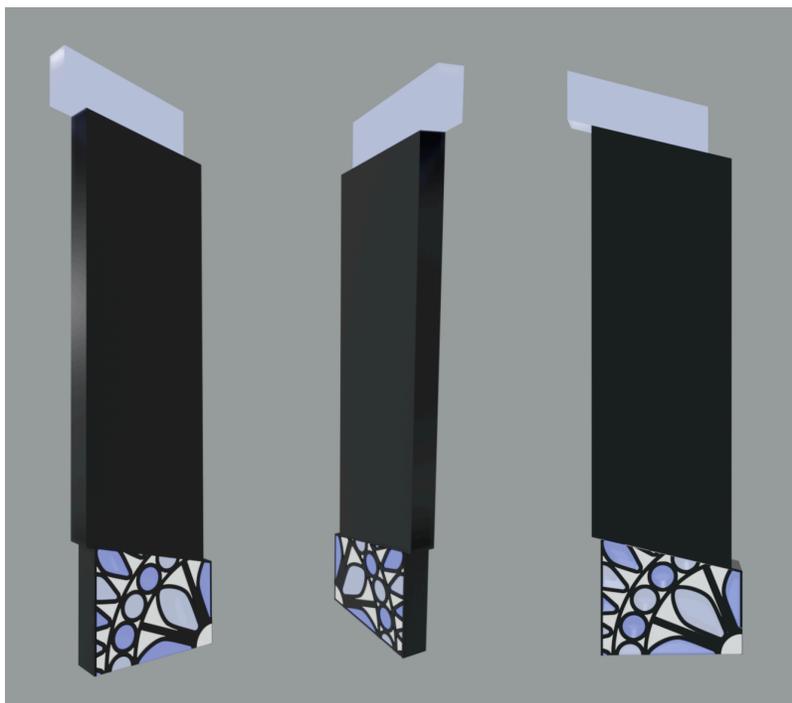


Nota. Fuente propia

Nuestro segundo y último prototipo desarrolla el modelado 3D de cada uno de los elementos a detalle y con las medidas implementadas. Al tener concluido el modelado se prosigue a la implementación de materiales que asimilen los ya definidos y den un aspecto más real al momento de imponerlo en las imágenes previamente tomadas y editadas.

Figura 30

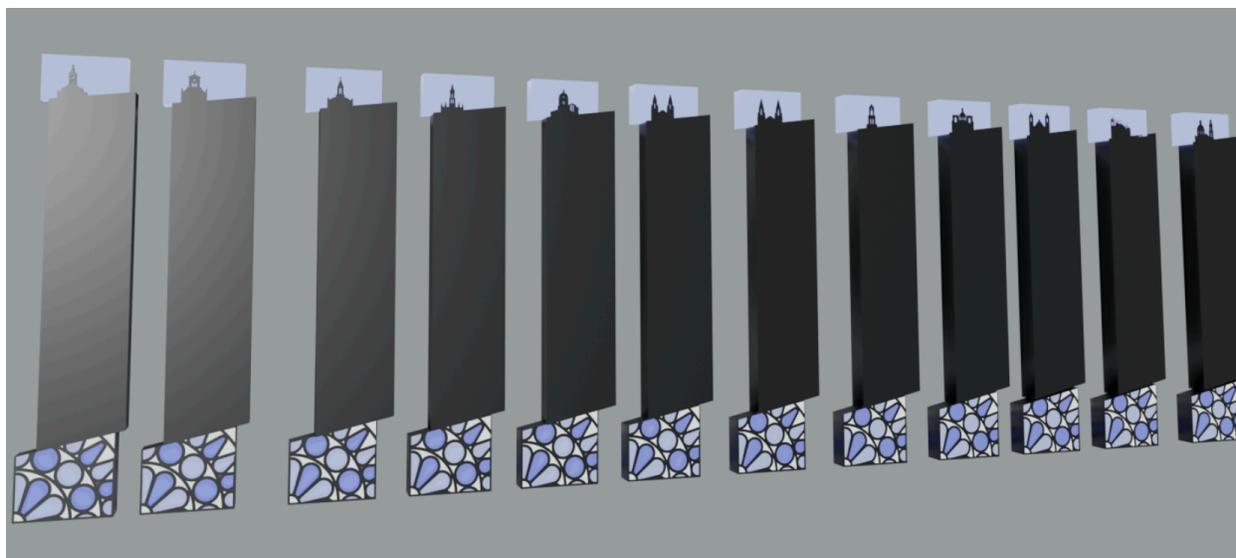
Modelado 3D en Blender de tótem informativo



Nota. Fuente propia

Figura 31

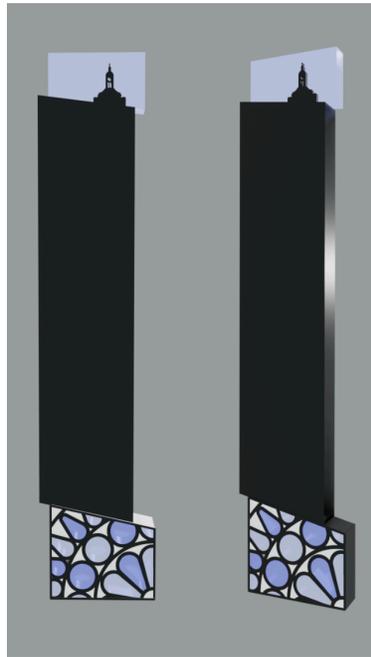
Modelado 3D en Blender de tótem indicativo.



Nota. Fuente propia

Figura 32

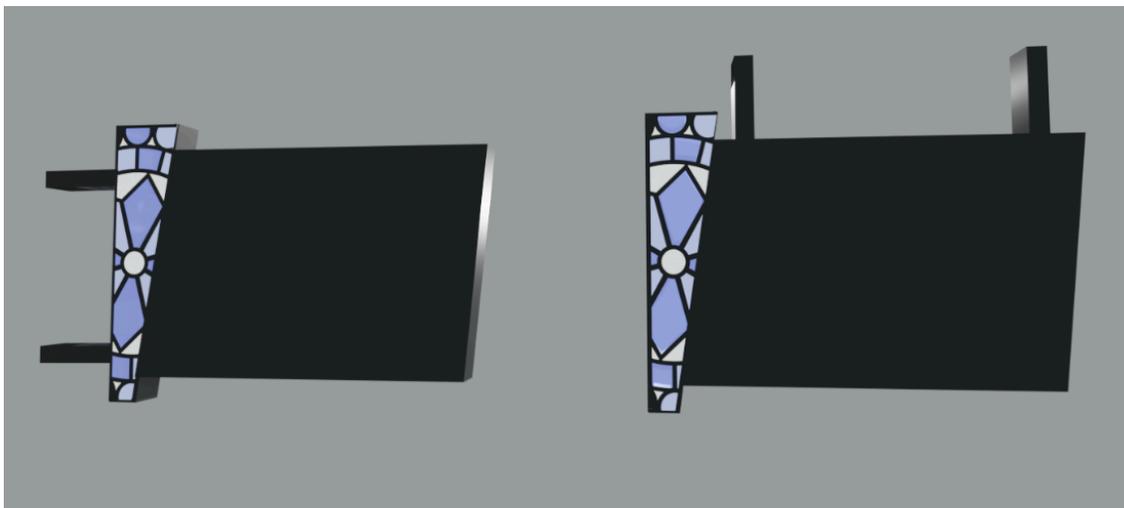
Modelado 3D en Blender de tótem indicativo.



Nota. Fuente propia

Figura 33

Modelado 3D en Blender Direccional de Bandera y Colgante.



Nota. Fuente propia

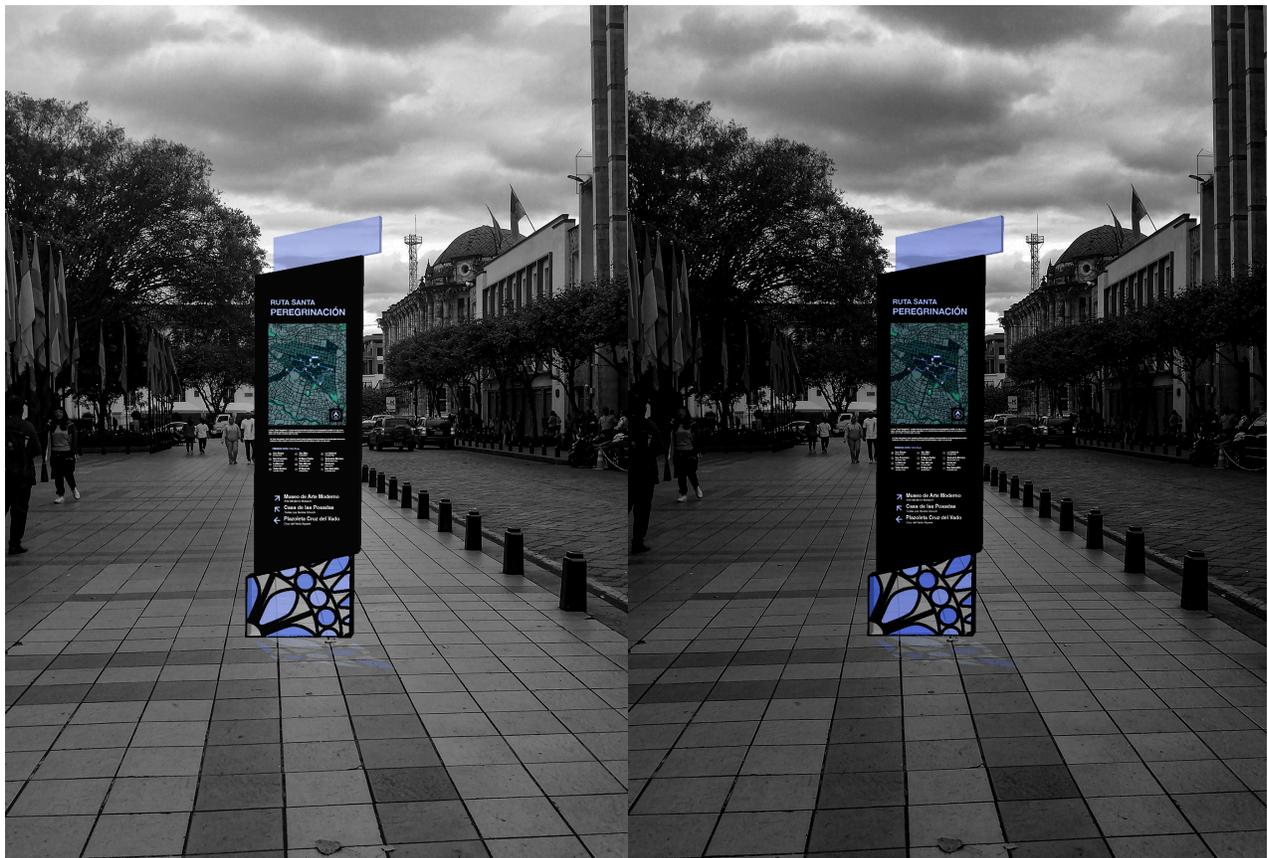
3. Implementación

Para finalizar, en la fase de implementación nos mostrará la manera en la que el proyecto es instalado en las respectivas zonas seleccionadas.

Nuestro proyecto será implementado y presentado a manera de Mockups, los cuales muestran de manera gráfica la zona en la que este será implementado, demostrando así como se verá nuestro sistema en el lugar correspondiente.

Figura 34

Mockup de tótem mapa



Nota. Fuente propia

Figura 35

Mockup de tótem identificativo.



Nota. Fuente propia

Figura 36

Mockup de bandera direccional



Nota. Fuente propia

Aprendizaje

Al concluir este proyecto se han adquirido nuevos conocimientos con base en la metodología empleada, la cual ha llevado una serie de etapas con pasos a seguir para poder desarrollar un proyecto más viable y fundamentado.

Antes de dar inicio al desarrollo del proyecto se debía definir de manera clara ya una idea, puesto que ésta aún estaba con varias dispersas e impedía el desarrollo de una más sólida y viable. Es aquí que mediante la metodología y el uso de sus guías se pudo dar el respectivo procedimiento para establecer ya una idea más desarrollada con base a la recolección de datos en las encuestas realizadas.

Al tener ya planteada la base del proyecto, se dio comienzo a las etapas dadas en la metodología, las cuales conforme se iba avanzando se complementaban y fundamentaban cada decisión tomada a lo largo del desarrollo. Todo este proceso fue de aprendizaje, ya que al momento de cometer ciertos errores aún existía la oportunidad de mejorarlo y llevarlo por buen camino.

El avance del proyecto fue evolucionando, siendo destacable que se mejoró y se logró lo previsto según la etapa de ideación, en la que se planteó presentar un tótem mapa e informativo, un tótem indicativo y uno direccional, los cuales tienen un diseño capaz de capturar la esencia de la ciudad y la religión, tal cual se había previsto.

Se destaca de igual manera los aprendizajes captados de este proyecto, ya que establecer una metodología ordenada y completa puede hacer que nos tomemos el tiempo necesario para que una idea evolucione más de lo previsto y de resultados que sean más funcionales. Igualmente, se adquirió un mayor conocimiento acerca del área de señalización que no se tenía antes, gracias a la investigación formal y de campo que nos dio más experiencia para el desarrollo de esta área.

Y para finalizar, desarrollar proyectos que sean de magnitud corta o extensa, es necesario implementar metodologías que vayan de acuerdo a lo necesario, ya que se tiene una guía capaz de mostrar espacios que no se tenían en cuenta y que permitieran presentar proyectos de buena calidad, puesto que al ser estudiantes aún no se toma en cuenta la manera de desarrollar un proyecto que vaya por un camino más viable y fundamentado.

Referencias

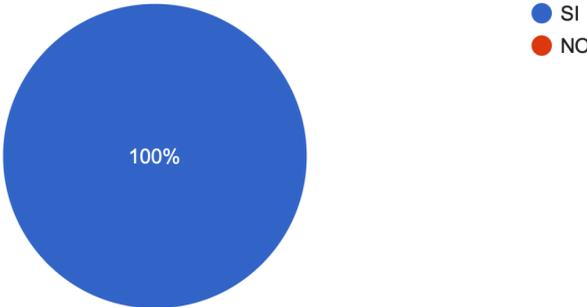
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Basic Desing: Desing thinking (Primera edición ed.). Parramón Ediciones.
- Beltrán, F., & Novillo, C. (2021). Confluencias. Super signos gráficos. Experimenta ediciones.
- Cárcamo, A. (2023, October 30). Ruta Turística de la comuna de Cochamó. Behance. Retrieved January 5, 2024, from
- Fuentes, A., Torres, C., Viveros, J., & Zamora, M. (2023, October 30). Sistema señalético Quinta Vergara. Behance.
- Manual Señalético del Ecuador. (2019). Anexo C. Manual de señalización Turística del Ecuador.
- Tibelius, A. (2015). Map Desing Toolbox. Tima - Saving Templates for Graphic Desing. Die Gestalten Verlag.
- Vasquez, E. (2022, October 30). Sistema señalético de Chavín de Huantar. Behance. Retrieved January 5, 2024.
- V.V, A.A. (2011). Way Of The Sign. AZUR CORPORATION.

Anexos

Anexo A. Formato encuesta con respuestas.

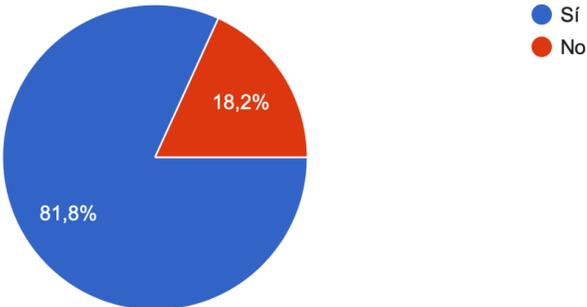
¿Sabe usted que es un sistema de señalización?

22 respuestas



¿Sabe cómo funciona la señáletica?

22 respuestas



Si su respuesta fue "SI" de una breve descripción

17 respuestas

La señaletica es una guía que nos permite entender cómo funciona un entorno, y saber que se puede o no se puede hacer en el lugar, existen diferentes tipos de señaleticas vienen a ser informativas, turísticas, precaución, prohibición, depende del lugar y las necesidades que tenga se usará una de las señaleticas anteriormente mencionadas.

Se encarga de dar información o guía de una manera clara y concisa de una manera rápida

Son simbolos o señales para orientar como actuar en diferentes lugares

La señaletica funciona para indicar lugares, reglas, etc

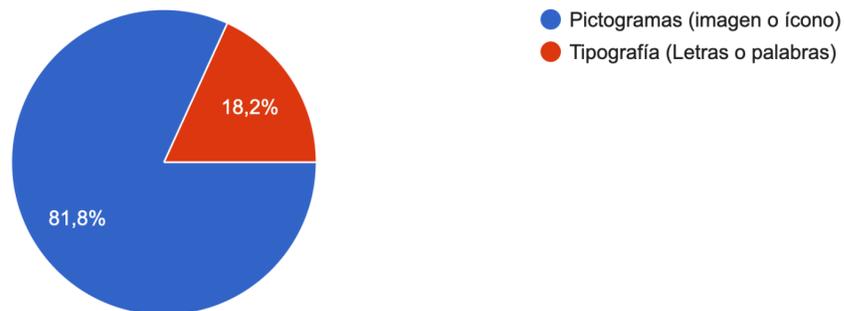
La señaletica es una familia comunicacional en base del uso de señales para orientar a las personas en un espacio determinado

Sirve para dar señalización a las calles, edificios o dar indicaciones de carácter turístico

Símbolo que nos indica algo

Prefiere los pictogramas (íconos) o tipografía (letras) en una señalización?

22 respuestas



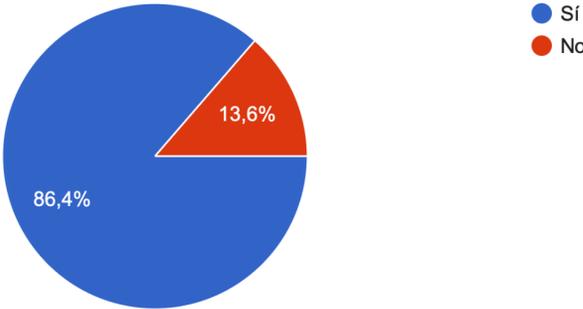
¿Cuáles considera usted que son las iglesias más conocidas de Cuenca? Enumere 5

22 respuestas

- Catedral, San Blas, San Sebastián, María auxiliadora y Vergel
- Catedral, Fátima, Todos Santos, San Blas, María Auxiliadora
- Catedral, San Blas, San Sebastián, San Francisco, De las flores
- Catedral, San Sebastian, San Francisco, San Alfonso, Virgen de Lourdes
- Catedral nueva, San Alfonso, San Blas, San Pablo, Iglesia de Todos Santos
- Catedral
-San Alfonso
-San Blas
-San Sebastián
- Iglesia de todos Santos
- No se cuales son las iglesias qué hay en cuenca

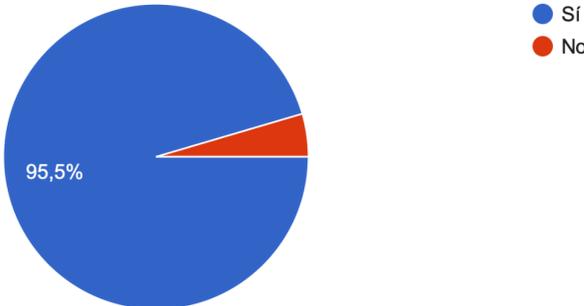
¿Considera que falta señalización de tipo turística en el centro histórico de Cuenca?

22 respuestas



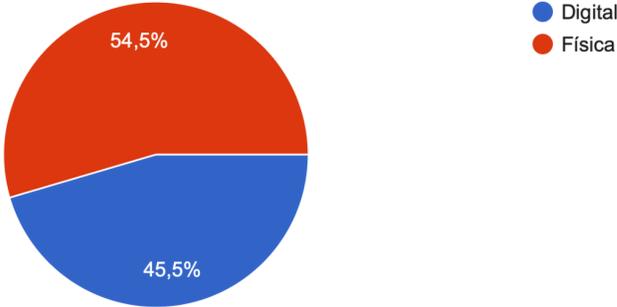
¿Le gustaría tener información extra de los lugares que visitará?

22 respuestas



¿Usted prefiere la orientación digital o física ?

22 respuestas



Diga el por que de su elección

22 respuestas

Porque el más recomendable el uso de señaletica física porque de esta manera sirve como guía para todos, y tenerlo en el digital no es muy recomendable, dado que mayoritariamente el dispositivo móvil le dan otros tipos de uso y en este caso no vendría a funcionar. Es más eficiente la colocación estratégica de la señaletica turística de manera que sea incluso como una guía para las personas que pasan por aquellos lugares no tan seguido.

Mayor accesibilidad y mayor seguridad

Se tiene al alcance la información en cualquier momento

Más dinámica

Hoy en día se usa la orientación digital en todo, pero para mí la física sería acertada para todos, ya que no todos cuentan con dispositivos o señal WiFi. Ayuda a adultos mayores y más personas que no saben de tecnología

Mayor facilidad

Anexo B. Manual de señalización Turística del Ecuador. Características de señalización y señalética. Fuente:<https://amevirtual.gob.ec>

La Señalización

1. La señalización tiene por objeto la regulación de los flujos humanos y motorizados en el espacio exterior.
2. Es un sistema determinante de conductas.
3. El sistema es universal y está ya creado como tal íntegramente.
4. Las señales han sido ya normalizadas y homologadas, y se encuentran disponibles en la industria.
5. Es indiferente a las características del entorno.
6. Aporta al entorno factores de uniformidad.
7. No influye en la imagen del entorno.
8. La señalización concluye en sí misma.

Señalética

1. La señalética identifica, regula y facilita el acceso a los servicios requeridos por los individuos en un entorno definido.
2. Es un sistema optativo de acciones. Las necesidades particulares determinan el sistema.
3. El sistema debe ser creado o adaptado en cada caso particular.
4. Las señales son consecuencia de los problemas específicos.
5. Las señales deben ser normalizadas y homologadas por el diseñador del programa y producidas especialmente.
6. Se supedita a las características del entorno.
7. Aporta factores de identidad y de diferenciación.
8. Refuerza la imagen pública.
9. Se prolonga en los programas de identidad más amplios.

Tipos de Señalización

Señales Regulatorias (Código R)

Regulan el movimiento del tránsito e indican cuando se aplica un requerimiento legal. La falta del cumplimiento de sus instrucciones constituye una infracción de tránsito.



Señales Preventivas (Código P)

Advierten a los usuarios de las vías sobre condiciones inesperadas o peligrosas en la vía en sectores adyacentes.



Señales de información (Código I)

Informan a los usuarios de la vía sobre las direcciones, distancias, destinos, rutas, ubicación de servicios y puntos de interés turístico.



Señales especiales delimitadoras

(Código D)

Delinean al tránsito que se aproxima a un lugar con cambio brusco (ancho, altura y dirección) de la vía, o la presencia de una obstrucción en la misma.

Señales para trabajos en la vía y propósitos especiales (Código T)

Advierten, informan y guían a los usuarios viales a transitar con seguridad por los sitios de trabajos en las vías y aceras. Además, alerta sobre otras condiciones temporales y peligrosas que podrían causar daños a los usuarios viales.



Anexo D. Manual de señalización Turística del Ecuador. Cromática

Fuente:<https://amevirtual.gob.ec>

Cromática

Dependiendo del tipo de señal, los colores que se utilizarán son verde (Informativas de destinos), azul (Informativas de servicios, actividades turísticas, apoyo a servicios turísticos), café (Pictogramas de atractivos naturales y culturales), con orla y letras blancas.

Para el caso de señales turísticas o de servicios que restringen una actividad, se utilizará un círculo con una diagonal roja en el pictograma. El material retrorreflectivo de las señales debe cumplir como mínimo el Tipo IV de la norma ASTM D 4956; dependiendo de las condiciones climáticas predominantes, la intensidad de la retrorreflectividad debe ser incrementada.

UBICACIÓN

Estos elementos se colocarán a lo largo de la vía, en lugares que garanticen buena visibilidad y no confundan al visitante o turista.

Se debe hacer una aproximación sin exceder la distancia hacia el atractivo y colocarlas en la señal en un rango de 15, 10, 5, 1 kilómetro, hasta los 500 metros.

Un avance de indicación de un atractivo, servicio o destino turístico



INFORMATIVAS

- Servicios
- Actividades turísticas
- Apoyo a servicios



INFORMATIVAS

- Destinos
- Distancia
- Ubicación

debe normalmente darse al colocar una señal de aproximación o señal ejecutiva de destino sobre el lado derecho de la vía, no menos de 300 m antes, indicando la proximidad al sitio de interés turístico.

Se deberá proveer de una segunda señal confirmativa al ingreso o junto al atractivo o servicio turístico.

Los contenidos de los mensajes son variables y dependerán de las condiciones particulares de cada vía, del atractivo o destino y del lugar a ubicarse.

Los colores normalizados para señales son los que se indican a continuación y deben cumplir con las especificaciones de las normas INEN correspondientes o, en su defecto con las de la norma ASTM D 4956.



Anexo E. Manual de señalización Turística del Ecuador. Reglamento técnico

Fuente: <https://amevirtual.gob.ec>

Reglamento Técnico de Señalización

Señales Turísticas y de Servicios

Propósito:

Son aquellas que sirven para dirigir al conductor o transeúnte a lo largo de su itinerario, proporcionándole información sobre direcciones, sitios de interés y destino turístico, servicios y distancias.

Clasificación:

Se clasifican en Orientativas, Informativas de Destinos, Informativas de Servicios, Señales de Aproximación a Destinos Turísticos, Ejecutivas de Destinos Turísticos, Señales Identificativas y Pictogramas.

Orientativas (O):

Sitúan a los individuos en su entorno, por ejemplo: tótems, mapas de ubicación.

Informativas (I):

Están en cualquier lugar del entorno y su función es de transmitir información sobre destinos y servicios turísticos; además agrupa toda aquella información que orienta el acceso a los servicios públicos de salud: hospitales, Cruz Roja, etc., de comunicación: teléfono, oficinas de correo, fax, internet, etc.; varios: hoteles, restaurantes, iglesias, vul-

canizadoras, auxilio mecánico, estaciones de servicios, ayuda a discapacitados, etc.

Pictogramas (P):

Son signos que representan esquemáticamente un símbolo, objeto real, figura o servicio.

Advertencia a destinos, decisión de destinos (AD - ED):

Son señales específicas de circulación. Pueden ser rectangulares o flechas, se las llama también "Señalización para el turista".

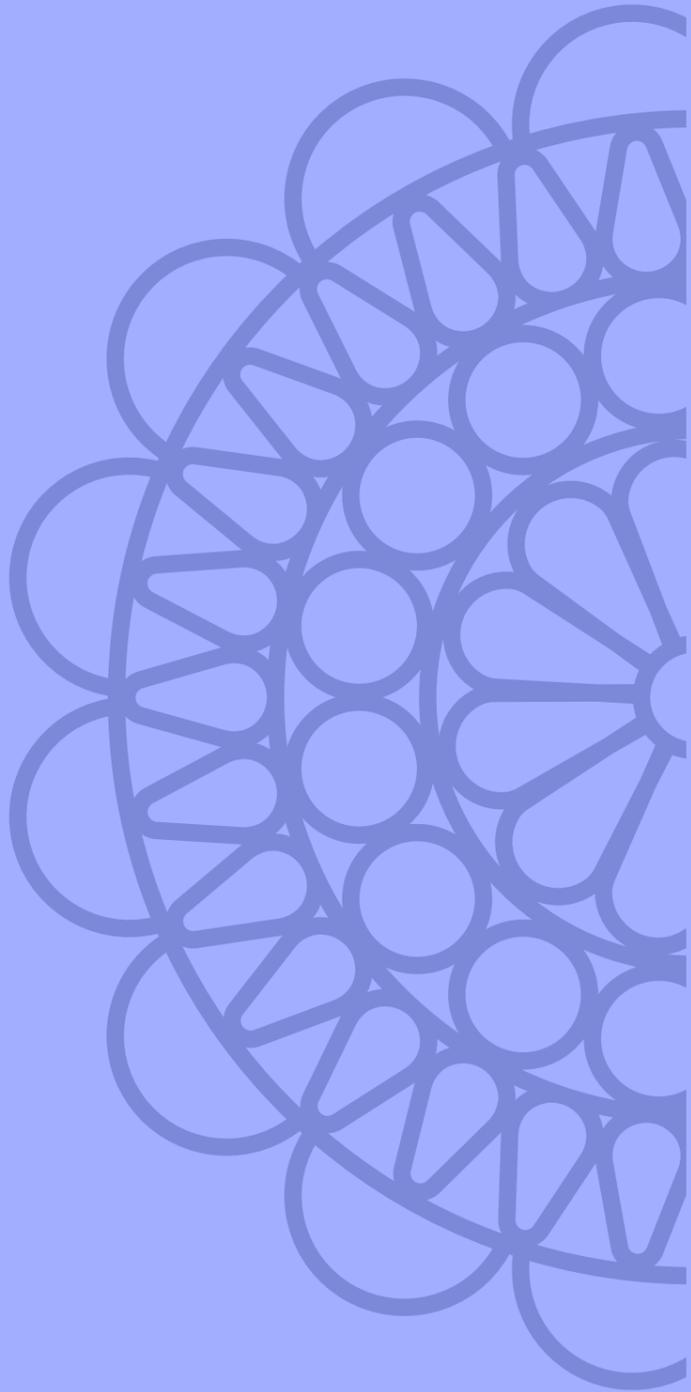
Identificativas (ID):

Son señales para designar o confirmar la ubicación. Pueden ser: vallas turísticas de provincia, valla turística de capital de provincia, límites cantonales, poblaciones, pórticos de límite de provincia, pórticos de frontera.

Forma:

Las señales turísticas serán rectangulares o cuadradas dependiendo del tipo de señal establecida en su clasificación. Los pictogramas pueden

Anexo F. Manual de Señalización del trabajo



Manual Señalético

Santa Peregrinación

Índice

Introducción	pag 1
Concepto Gráfico	pag 2
Contenidos informacionales	pag 3
Levantamiento fotográfico	pag 4
Elementos del sistema	pag 6
Ubicación de soportes señaléticos	pag 7
Ergonomía visual	pag 8
Diseño de Pictogramas	pag 9
Cromática	pag 13
Tipografía	pag 15
Rutas	pag 16
Láminas técnicas	pag 17
Materiales	pag 20
Ambientaciones	pag 23

Diseño de un sistema de señalización y ruta turística para las iglesias del Centro Histórico de Cuenca

- La ciudad de Cuenca, es una ciudad poseedora de una gran cantidad de iglesias, las cuales tienen riqueza histórica y arquitectónica. Este es uno de los principales factores que permitieron que la ciudad sea declarada como Patrimonio de la Humanidad y un principal destino turístico, tanto nacional como internacionalmente.

Al ser una ciudad turística se ve la necesidad de implementar un apoyo para nuestros turistas dentro del centro histórico de la ciudad, destacando 12 iglesias que formarán parte de una ruta turística con base en un sistema de señalización, en la cual su prioridad es dar a conocer ubicación y datos importantes de estos templos sagrados, junto al desarrollo de códigos QR que podrán dar información más detallada y confiable a nuestros turistas.

Objetivo:

- Orientar e identificar los puntos definidos dentro de la ruta sin ningún problema.
- Informar de manera clara los datos expuestos en cada uno de los elementos de señalización.

Concepto Gráfico

- Al realizar el levantamiento de información a lo largo del centro histórico de la ciudad, se destacó los rosetones construidos con vitrales de diversos colores como el elemento común en las iglesias, que se los puede ubicar en la mitad de la fachada principal de la mayoría de los mismos. Este arte de vitral fue la principal fuente de inspiración para el diseño de armazón distintiva de nuestro sistema señalético, destacando figuras geométricas y a color en la base de los tótems, mapa e indicativo y los colgantes/bandera direccionales.

Los rosetones, ventanas circulares de gran tamaño con vidrieras caladas y decorativas fueron prominentes en la arquitectura románica y gótica, pero de acuerdo al tiempo estas fueron evolucionando hasta convertirse en vidrieras ricamente decoradas con escenas bíblicas.

La estructura del rosetón, concebida en forma de rosa, tenía como propósito principal iluminar el interior de los templos, mediante la filtración de rayos solares a través de los vidrios de colores. Pero según el simbolismo, este posee dos versiones: En el principal lo asignan como uno mariano, ya que, las rosas han sido históricamente vinculadas a la Virgen en la iconografía cristiana, y este simbolismo puede evocar virtudes o aspectos particulares de la devoción mariana. Y otro simbolismo que sugiere a Cristo, haciendo alusión a los rayos solares que traspasan los vidrios.

Contenido

INFORMACIONAL

Las iglesias de Cuenca reconocidas y expuestas en el mapa, destacando las 12 seleccionadas, ubicadas en el centro histórico de la ciudad.

Iglesias

- | | |
|-------------------|---------------------------|
| 1. San Roque | 10. Carmen de la Asunción |
| 2. San Francisco | 11. Santo Cenáculo |
| 3. La Merced | 12. San Sebastián |
| 4. Todos Santos | 13. Corazón de Jesús |
| 5. San Blas | 14. Cristo Rey |
| 6. Buen Pastor | 15. María Auxiliadora |
| 7. San Alfonso | 16. Madres Marianitas |
| 8. El Sagrario | 17. Santo Domingo |
| 9. Catedral Nueva | 18. Madres Conceptas |



Fig 1. Mapa del centro y centro histórico de la ciudad de Cuenca, Ecuador

Levantamiento FOTOGRAFICO

Se realizó el levantamiento fotográfico para documentar el estado de los lugares que están ubicadas las iglesias y la ruta de recorrido a las mismas.



Fig 2. Av. Loja, sector de San Roque, contaminación visual en la vereda.



Fig 3. Sector el Otorongo, cruce calle Av. Loja y Av. Tres de Noviembre



Fig 4. La Condamine, sector Cruz del Vado, subida.



Fig 5. Plaza San Francisco, señalética ornamental del nombre de la ciudad



Fig 6. Puerta de entrada más transitada de la iglesia de San Francisco



Fig 7. La Merced, alrededor de la plaza.



Fig 8. La Merced, contaminación visual y transporte de uso público a su alrededor

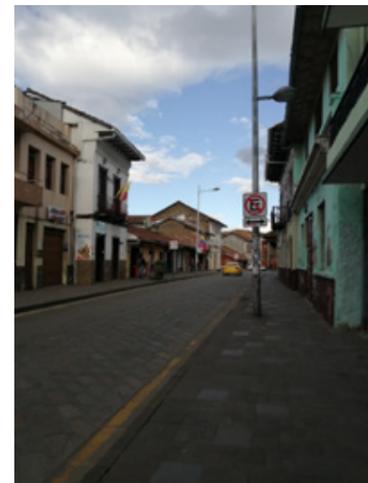


Fig 9. Calle Larga bajada para Todos Santos



Fig 10. Iglesia de todos Santos y tótem informativo

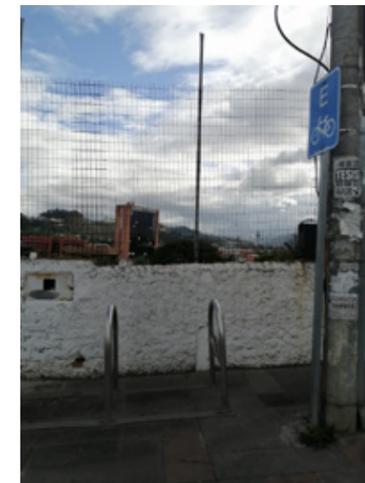


Fig 11. Espacio en frente de la iglesia todos Santos

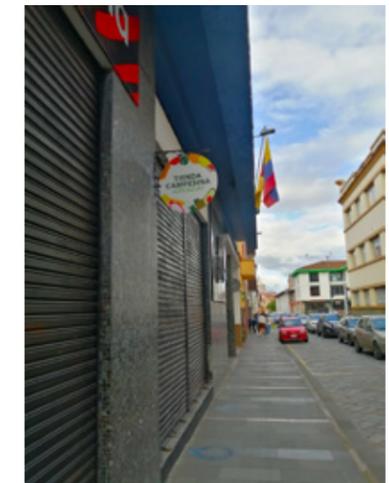


Fig 12. Camino hacia San Blas

Levantamiento FOTOGRAFICO

Se realizó el levantamiento fotográfico para documentar el estado de los lugares que están ubicadas las iglesias y la ruta de recorrido a las mismas.



Fig 13. Contaminación visual en el recorrido hacia San Blas



Fig 14. Parque del Paraíso frente a la iglesia de San Blas y El Buen Pastor.



Fig 15. Tótem informativo en frente de la iglesia San Alfonso



Fig 16. Vandalismo alrededor de la iglesia de San Alfonso



Fig 17. Corte Provincial de Justicia del Azuay con valla publicitaria en frente



Fig 18. Documentación en El Sagrario y Parque Calderón



Fig 19. Parque de las Flores y el uso del lugar con diversos objetos



Fig 20. Alredor parque de las Flores y el uso del lugar por parte de comerciantes



Fig 21. Tótem informativo y uso del área por parte de comerciantes en la iglesia el Cenáculo

Elementos DEL SISTEMA

Tótem Mapa

El tótem mapa tiene como objetivo principal facilitar la orientación y la comunicación de información relevante a quienes se encuentran en un entorno específico.



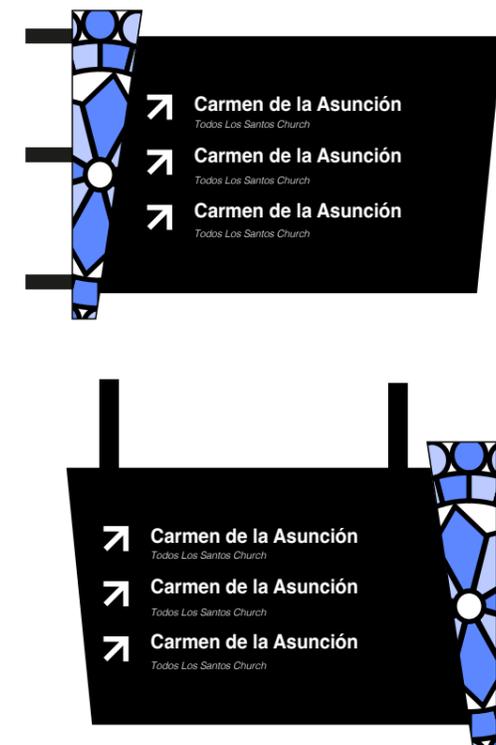
Indicativo

El objetivo principal de un tótem indicativo es proporcionar orientación, confirmando lugares en un entorno específico.



Direccionales

Estas estructuras están diseñadas para proporcionar información clara y concisa sobre la dirección y ubicación de destinos o áreas de interés en un entorno específico, siendo importantes para la circulación.



Ubicación de Soportes Señaléticos

Se plantea los puntos donde serán ubicados estratégicamente cada uno de los elementos señaléticos.

Tótem Mapa

Estos elementos serán ubicados en las iglesias que cuenten con un parque frontal como son el parque de San Sebastián, San Roque, San Francisco, Calderón y del Paraíso en San Blas.

Cantidad: 5 estructuras

Indicativo

Estos elementos serán ubicados en la entrada principal de las doce iglesias.

Cantidad: 12 estructuras

Direccional

Estos elementos serán ubicados cada dos cuadras y en sectores estratégicos para mejor orientación

Cantidad: 29 estructuras

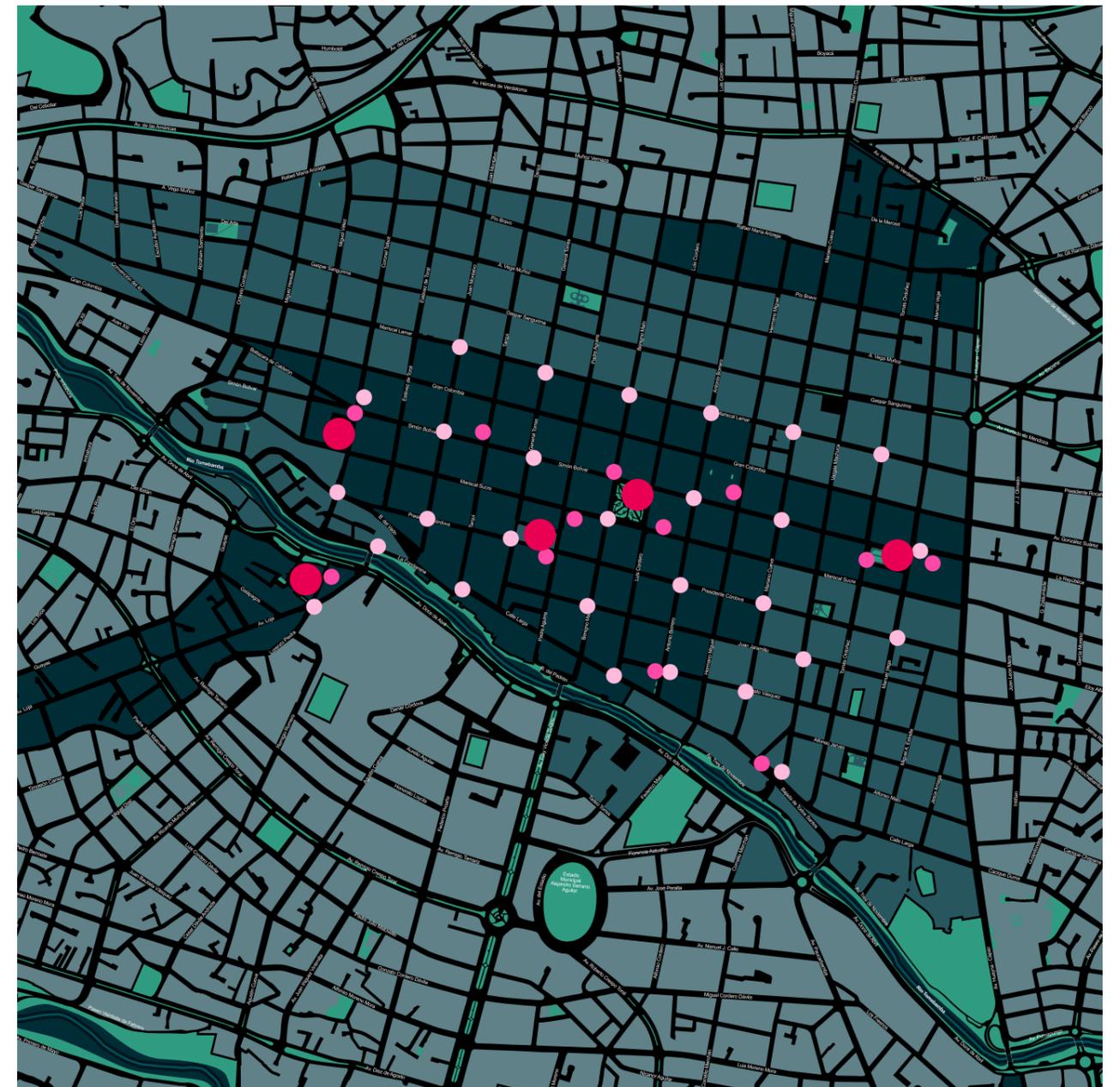
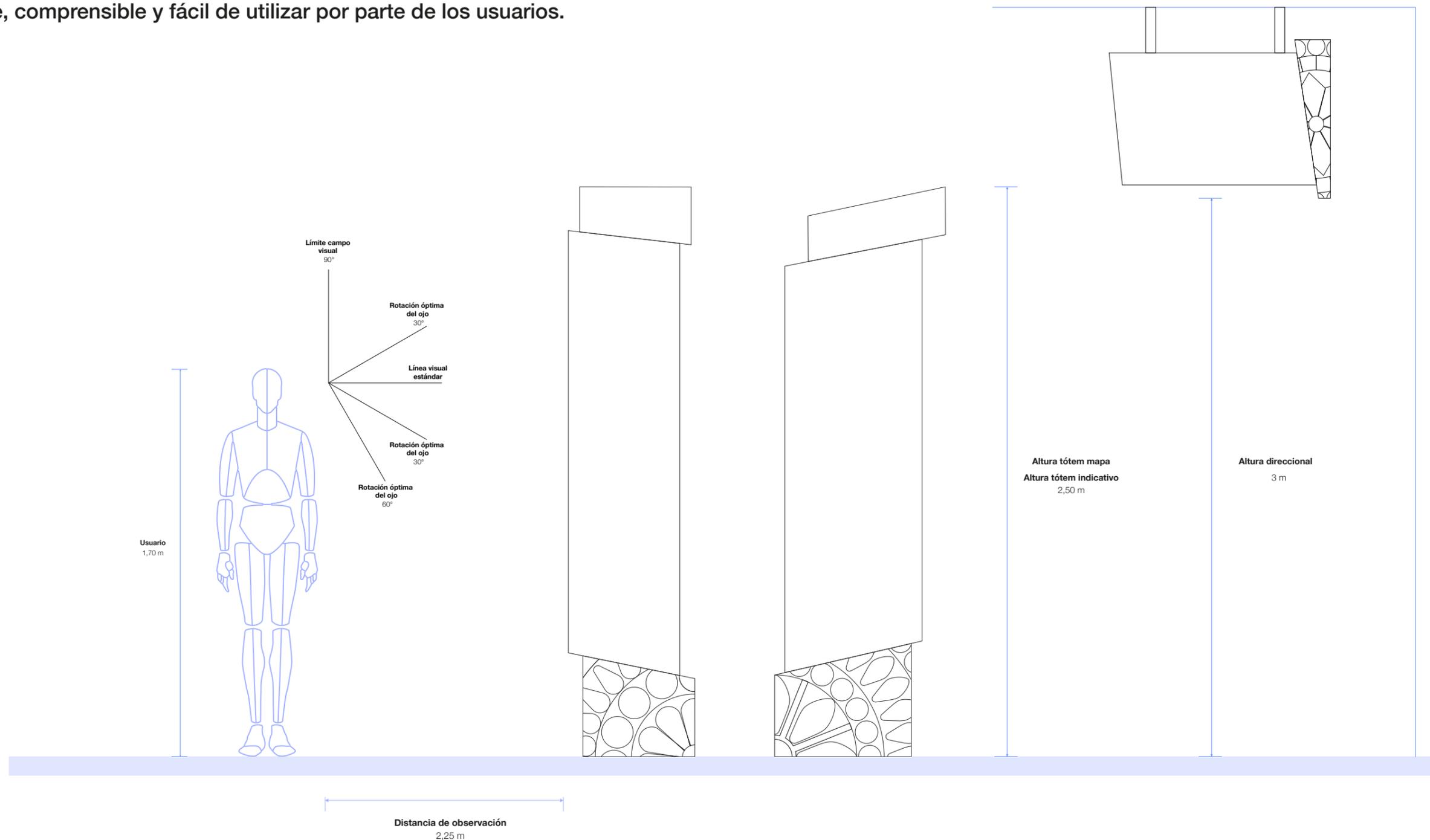


Fig 22. Mapa del centro y centro histórico de la ciudad de Cuenca, Ecuador

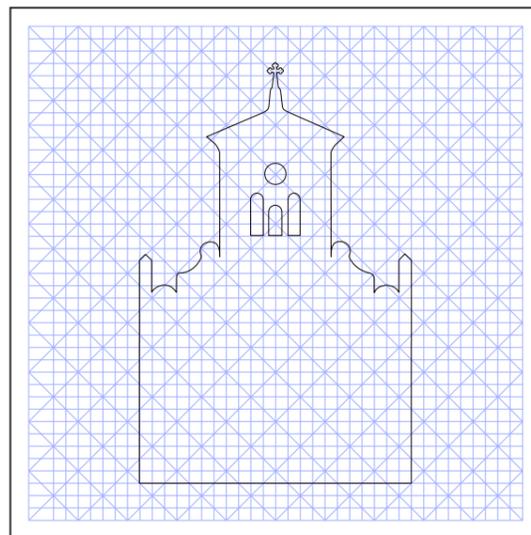
Ergonomía VISUAL

Se plantea los elementos señaléticos para verificar y exponer que sea perceptible, comprensible y fácil de utilizar por parte de los usuarios.

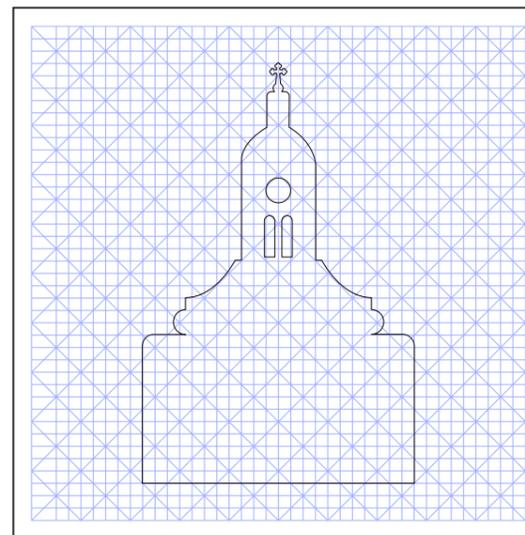


Diseño de PICTOGRAMAS

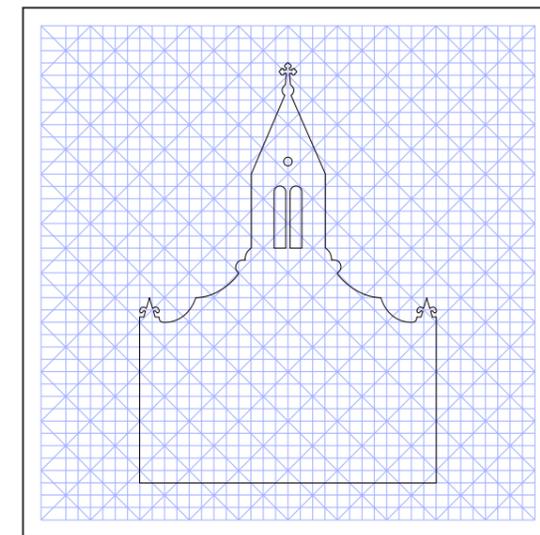
Se realizó el estudio y diseño de las 12 iglesias seleccionadas, destacando el perfil del templo arquitectónico y sus torres características. Para su desarrollo se empleó una retícula de 10x10 con diagonales de 45°.



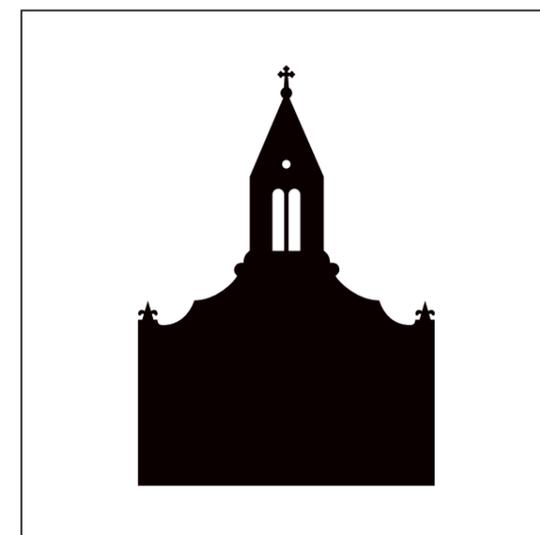
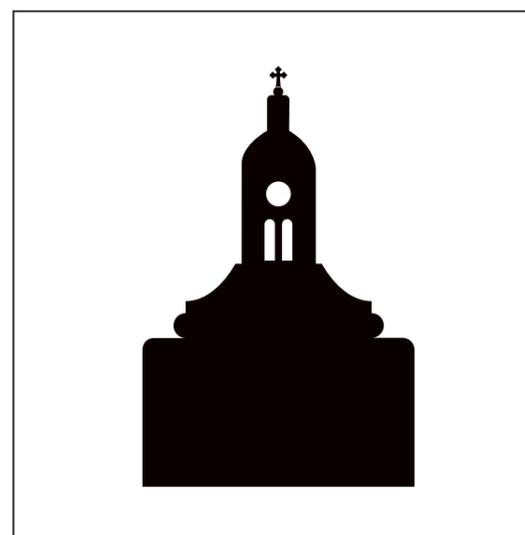
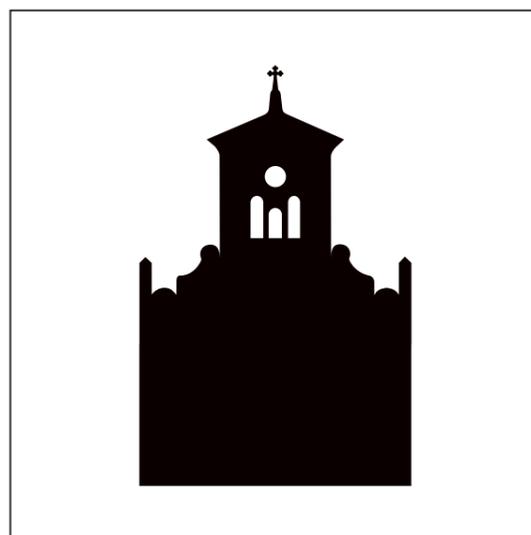
Iglesia de San Roque



Iglesia de San Francisco

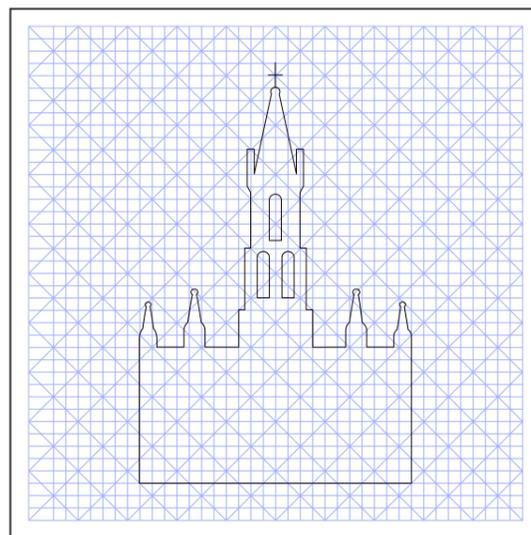


Iglesia de la Merced

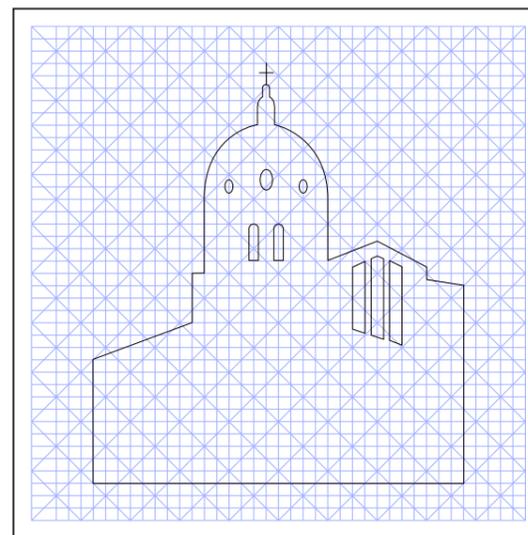


Diseño de PICTOGRAMAS

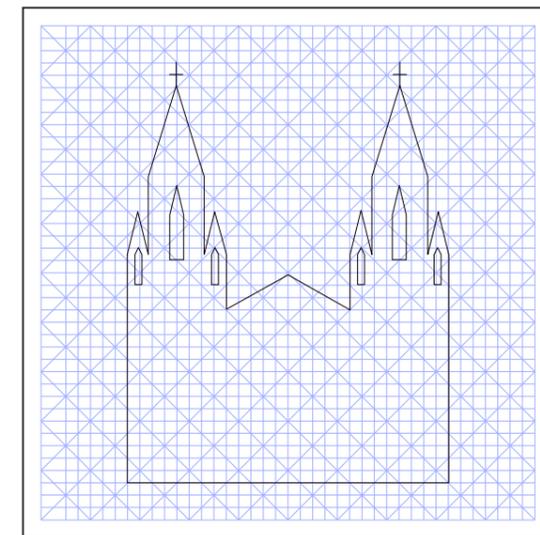
Se realizó el diseño de 12 de las Iglesias de la ciudad de Cuenca, siendo seleccionado su perfil y las torres representativas de cada una. Para el desarrollo de las mismas se utilizó una retícula de 10x10 con diagonales de 45°



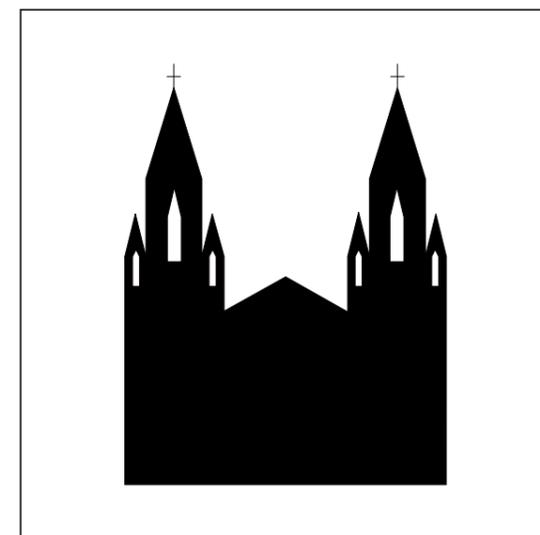
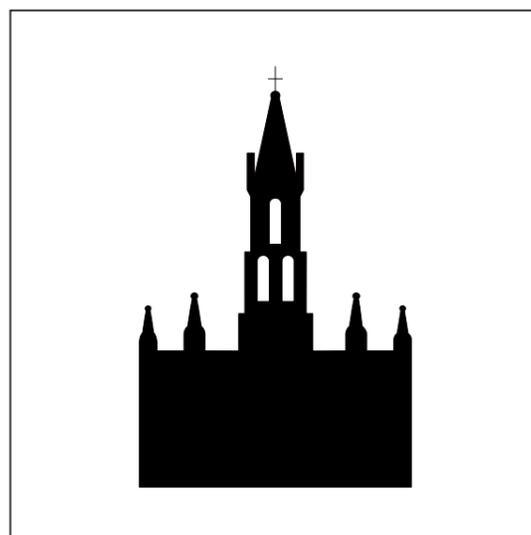
Iglesia de Todos Santos



Iglesia de San Blas

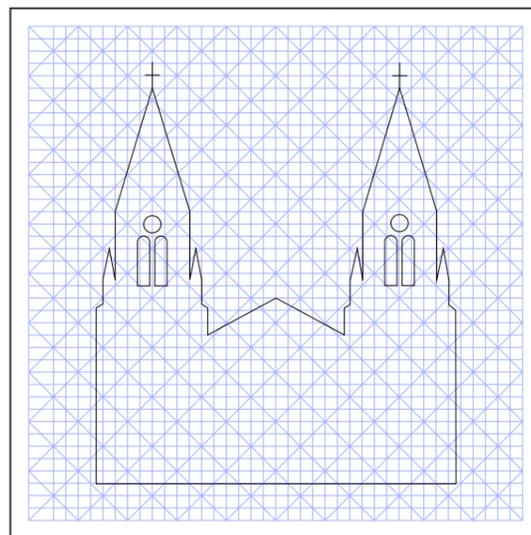


Iglesia del Buen Pastor

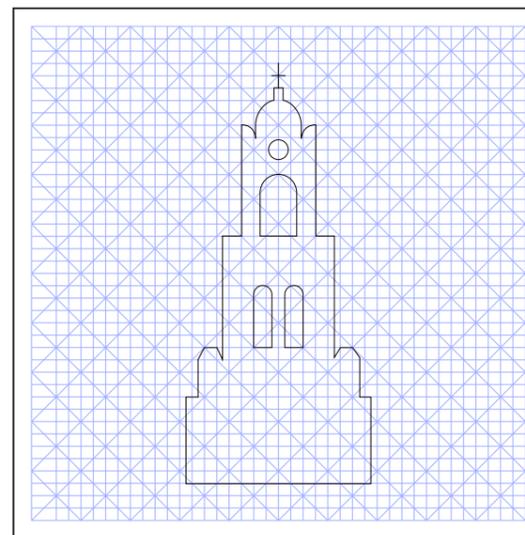


Diseño de PICTOGRAMAS

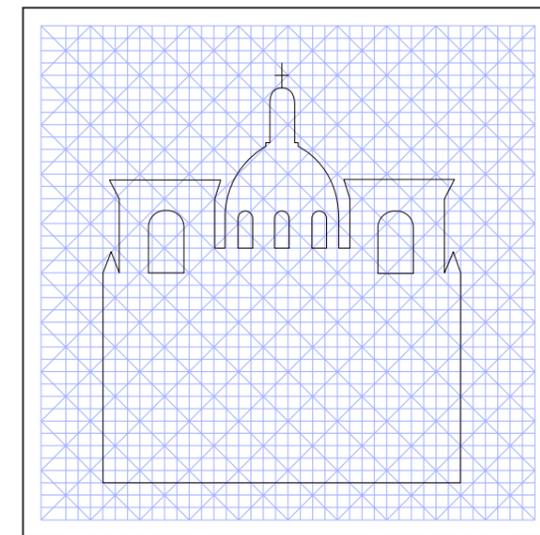
Se realizó el diseño de 12 de las Iglesias de la ciudad de Cuenca, siendo seleccionado su perfil y las torres representativas de cada una. Para el desarrollo de las mismas se utilizó una retícula de 10x10 con diagonales de 45°



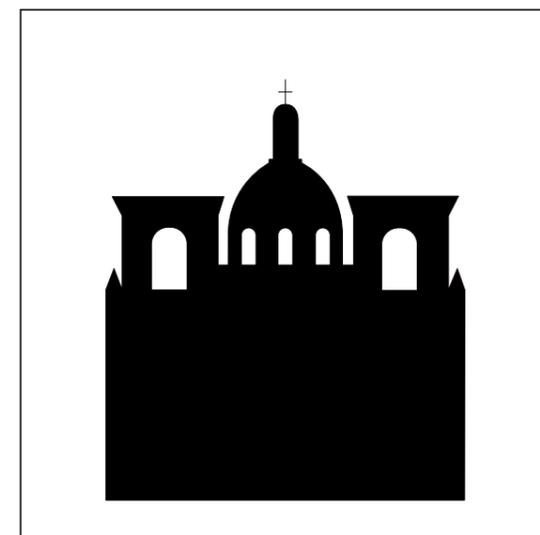
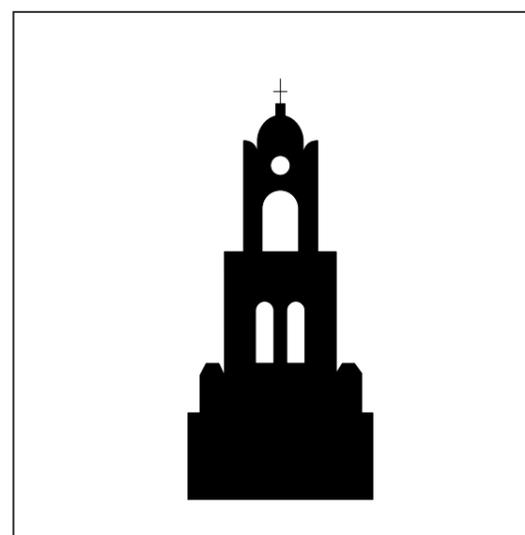
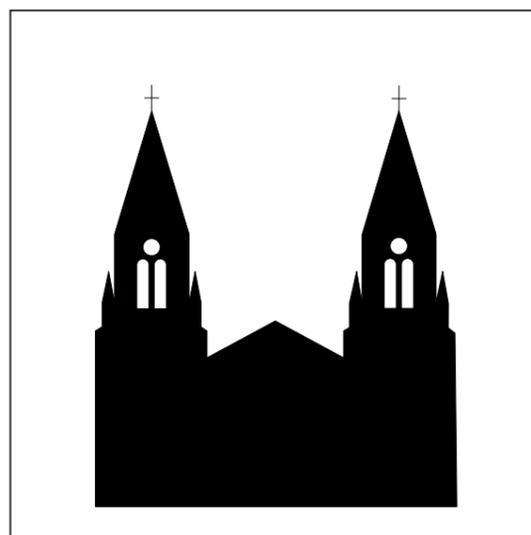
Iglesia de San Alfonso



Iglesia El Sagrario

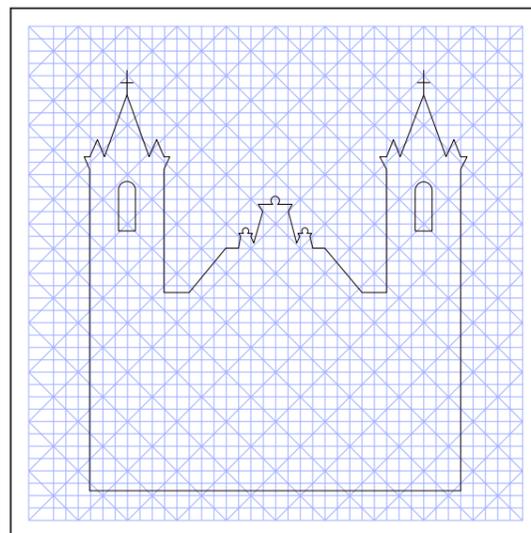


La Catedral Inmaculada

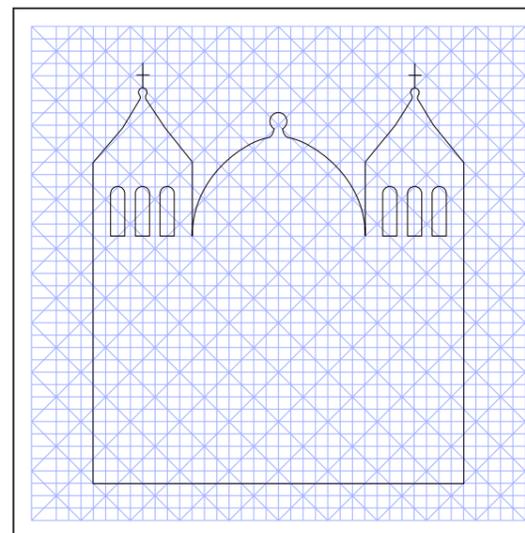


Diseño de PICTOGRAMAS

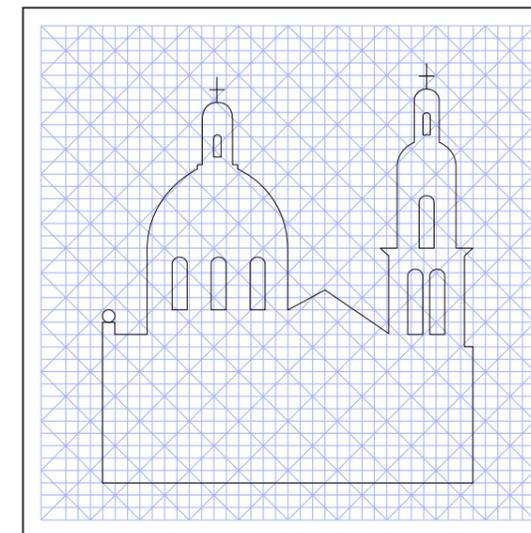
Se realizó el diseño de 12 de las Iglesias de la ciudad de Cuenca, siendo seleccionado su perfil y las torres representativas de cada una. Para el desarrollo de las mismas se utilizó una retícula de 10x10 con diagonales de 45°



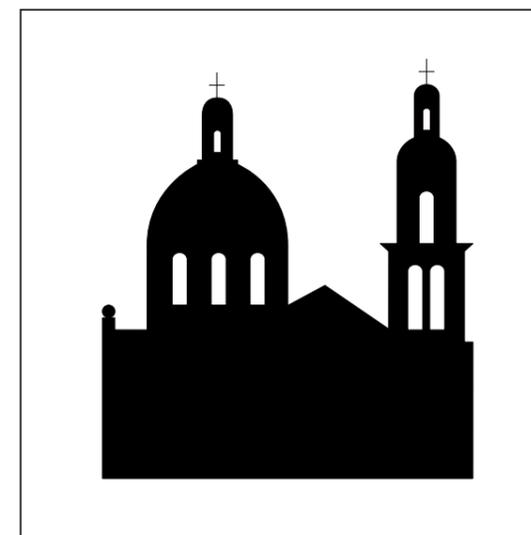
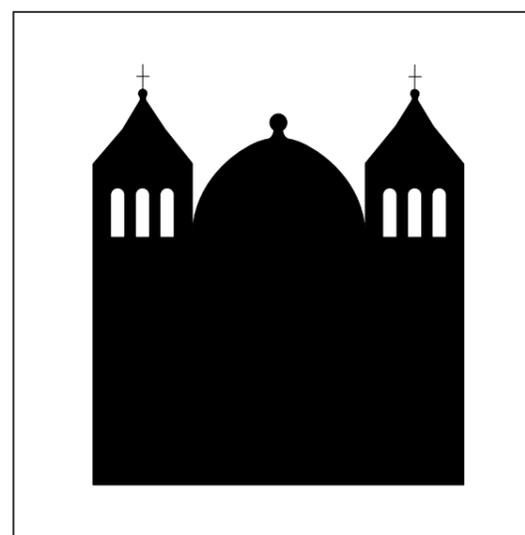
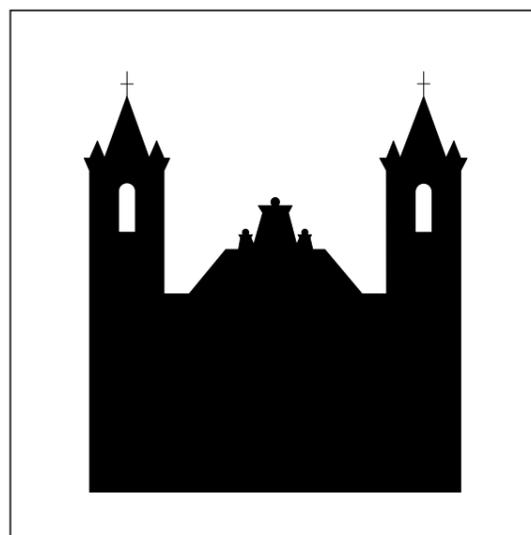
Iglesia Santuario Mariano



Iglesia El Cenáculo



Iglesia de San Sebastián



Selección de CROMÁTICA

Armazón

La cromática seleccionada fue en base al tema religioso que simboliza la preparación espiritual y de penitencia. Es usada principalmente en Cuaresma y el tiempo de Adviento.



PANTONE
2707 C

#BECBFF

C = 29 %
M = 19 %
Y = 0 %
K = 0 %

R = 190
G = 203
B = 255



PANTONE
2718 C

#6686FF

C = 67 %
M = 49 %
Y = 0 %
K = 0 %

R = 102
G = 134
B = 255



PANTONE
Black 6 C

#000000

C = 91 %
M = 79 %
Y = 62 %
K = 97 %

R = 0
G = 0
B = 0

Selección de CROMÁTICA

Mapa

La cromática seleccionada fue en base al tema religioso que simboliza católicamente la esperanza, la vida y el crecimiento espiritual. Se asocia con la renovación y la fertilidad, reflejando la constante renovación en la fe cristiana.

	<p>#FFFFFF</p> <p>C = 0 % M = 0 % Y = 0 % K = 0 %</p> <p>R = 255 G = 255 B = 255</p>		<p>#33555D</p> <p>C = 99 % M = 66 % Y = 54 % K = 63 %</p> <p>R = 0 G = 43 B = 53</p>
	<p>#668086</p> <p>C = 99 % M = 66 % Y = 54 % K = 0 %</p> <p>R = 0 G = 43 B = 53</p>		<p>#002B35</p> <p>C = 99 % M = 66 % Y = 54 % K = 63 %</p> <p>R = 0 G = 43 B = 53</p>
	<p>#519A82</p> <p>C = 70 % M = 20 % Y = 55 % K = 3 %</p> <p>R = 81 G = 154 B = 130</p>		<p>#000000</p> <p>C = 91 % M = 79 % Y = 62 % K = 97 %</p> <p>R = 0 G = 0 B = 0</p>

Selección de TIPOGRAFÍA

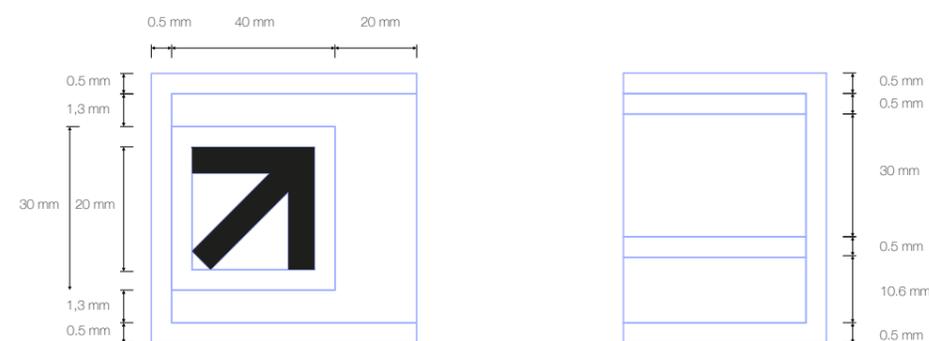
La tipografía seleccionada es de la familia sans-serif conocida por su simplicidad y legibilidad. Se la utiliza de base para una buena complementación en los objetos de diseño al tener una apariencia neutral y equilibrada que no distrae ni abruma al lector. Su diseño limpio y simple se integra de manera efectiva en entornos arquitectónicos y espacios públicos.

Helvética Neue

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

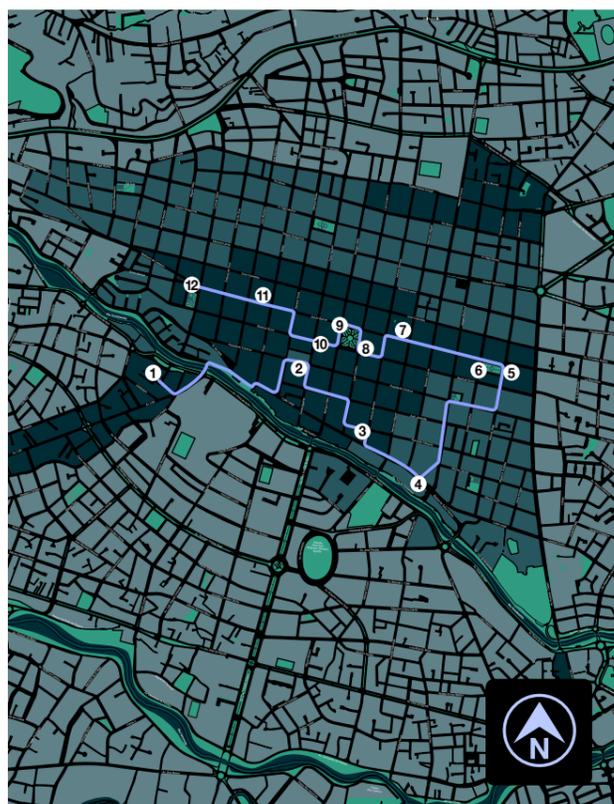
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789



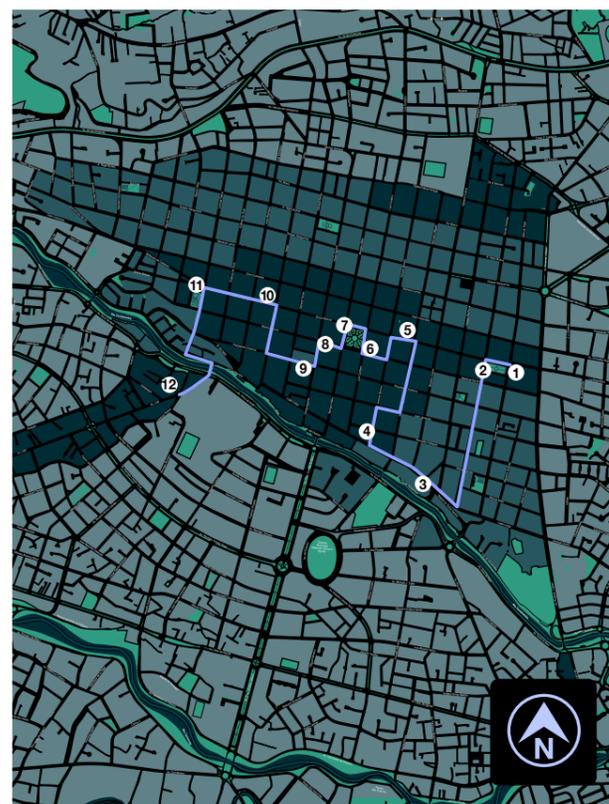
Sección de la Ruta SANTA PEREGRINACIÓN

Tres Rutas

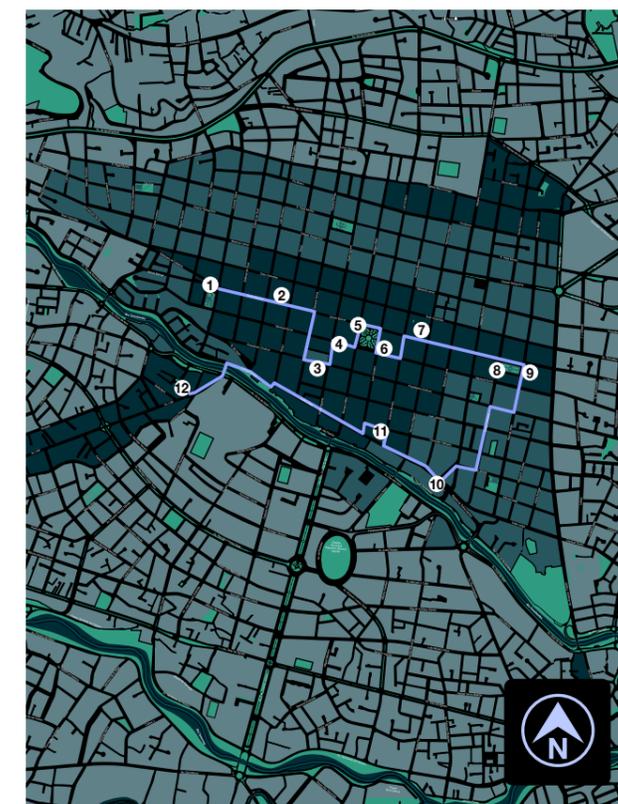
Se exponen las opciones de tres rutas pertenecientes a la Ruta "Santa Peregrinación", para una mejor acogida por parte del usuario en partes estratégicas de la ciudad.



- | | | |
|-----------------|---------------|--------------------------|
| 1.San Roque | 5.San Blas | 9.Catedral Nueva |
| 2.San Francisco | 6.Buen Pastor | 10.Carmen de la Asunción |
| 3.La Merced | 7.San Alfonso | 11.Santo Cenáculo |
| 4.Todos Santos | 8.El Sagrario | 12.San Sebastián |



- | | | |
|-----------------|-------------------------|-------------------|
| 1.San Blas | 5.San Alfonso | 9.San Francisco |
| 2.Buen Pastor | 6.El Sagrario | 10.Santo Cenáculo |
| 3. Todos Santos | 7.Catedral Nueva | 11.San Sebastián |
| 4.La Merced | 8.Carmen de la Asunción | 12.San Roque |

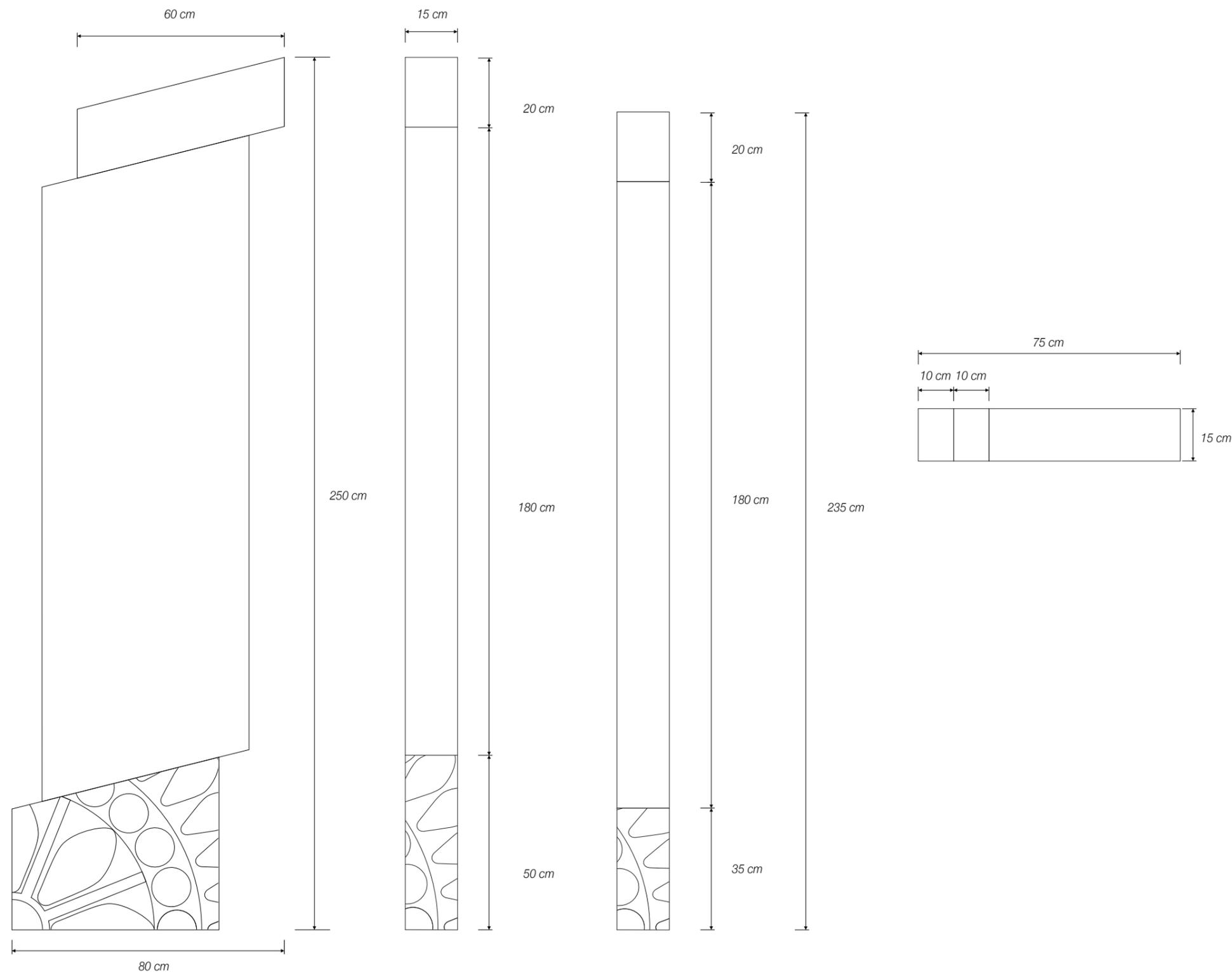


- | | | |
|-------------------------|------------------|-----------------|
| 1.San Sebastián | 5.Catedral Nueva | 9.San Blas |
| 2.Santo Cenáculo | 6.El Sagrario | 10.Todos Santos |
| 3. San Francisco | 7.San Alfonso | 11.La Merced |
| 4.Carmen de la Asunción | 8.Buen Pastor | 12.San Roque |

Láminas TÉCNICAS

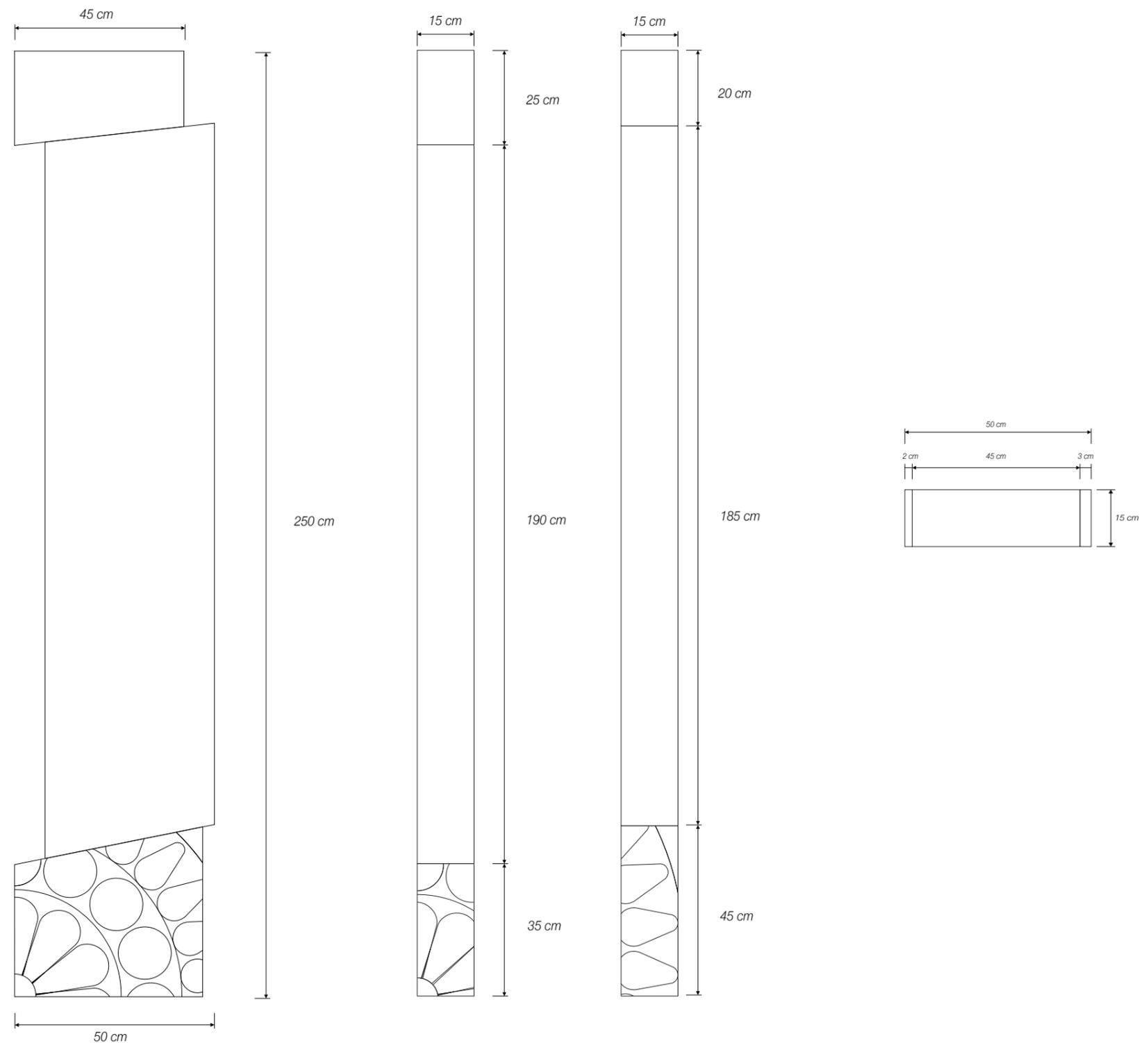
Tótem mapa

Escala 1:12



Láminas TÉCNICAS

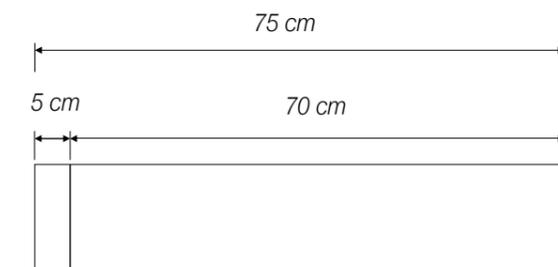
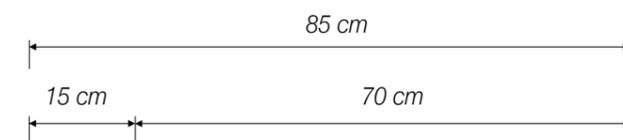
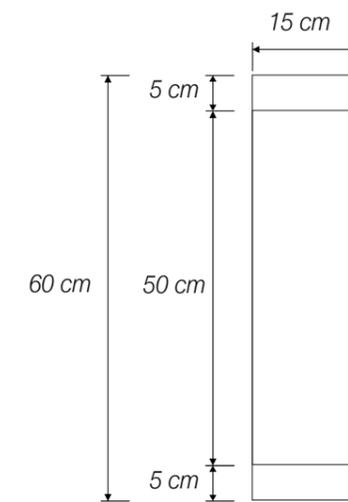
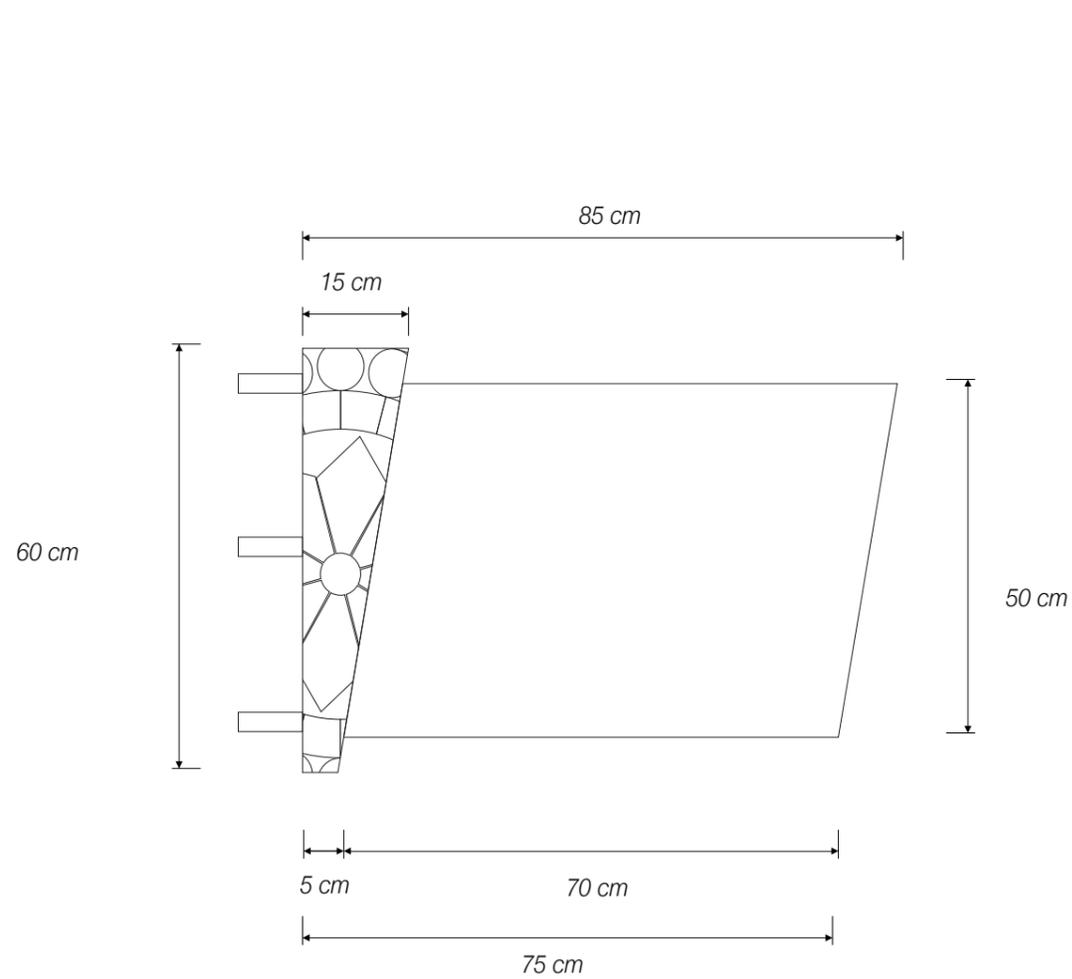
Tótem Identificativo Escala 1:12



Láminas TÉCNICAS

Direccional

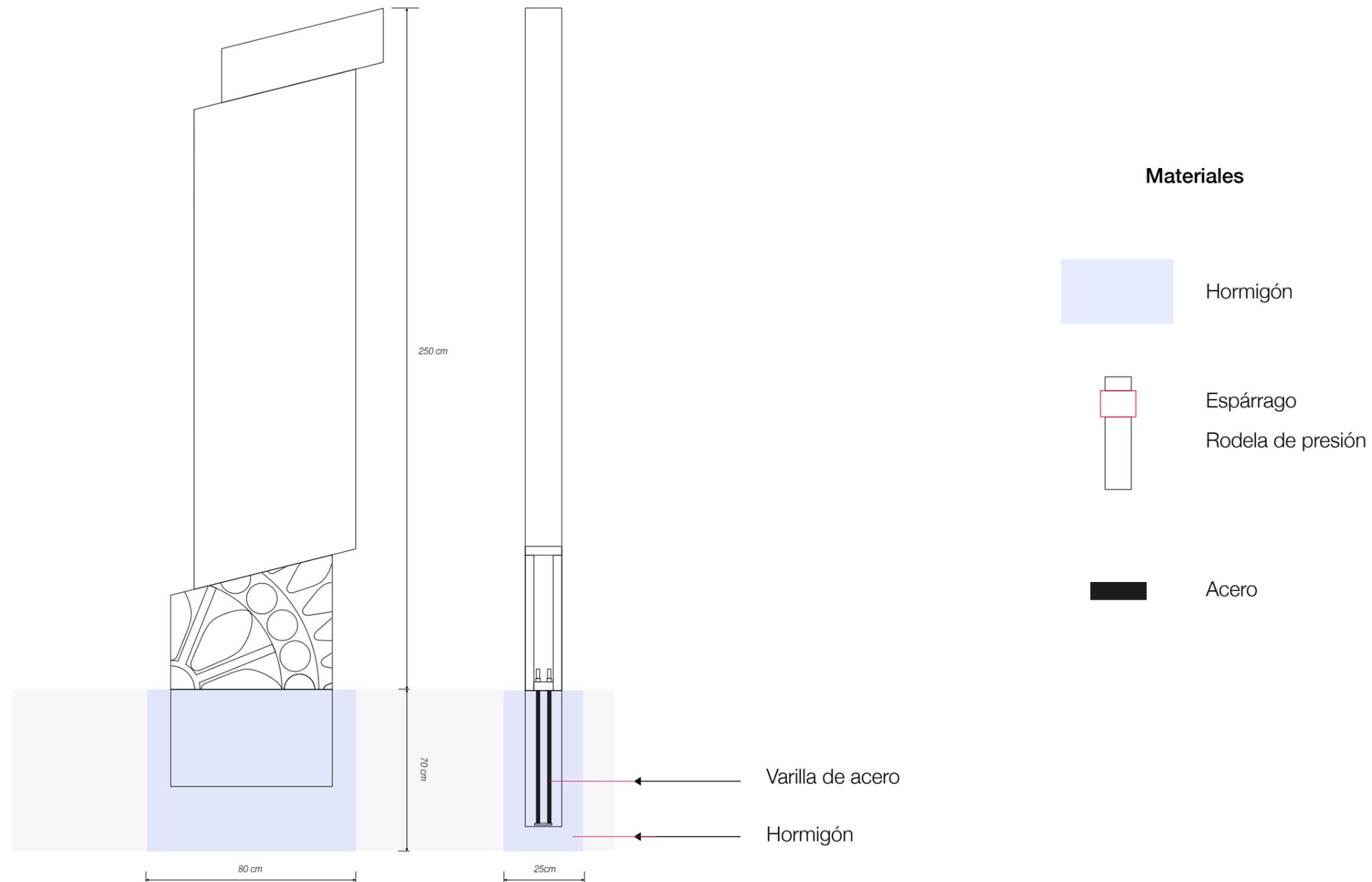
Escala 1:10



Láminas TÉCNICAS

Sujeción

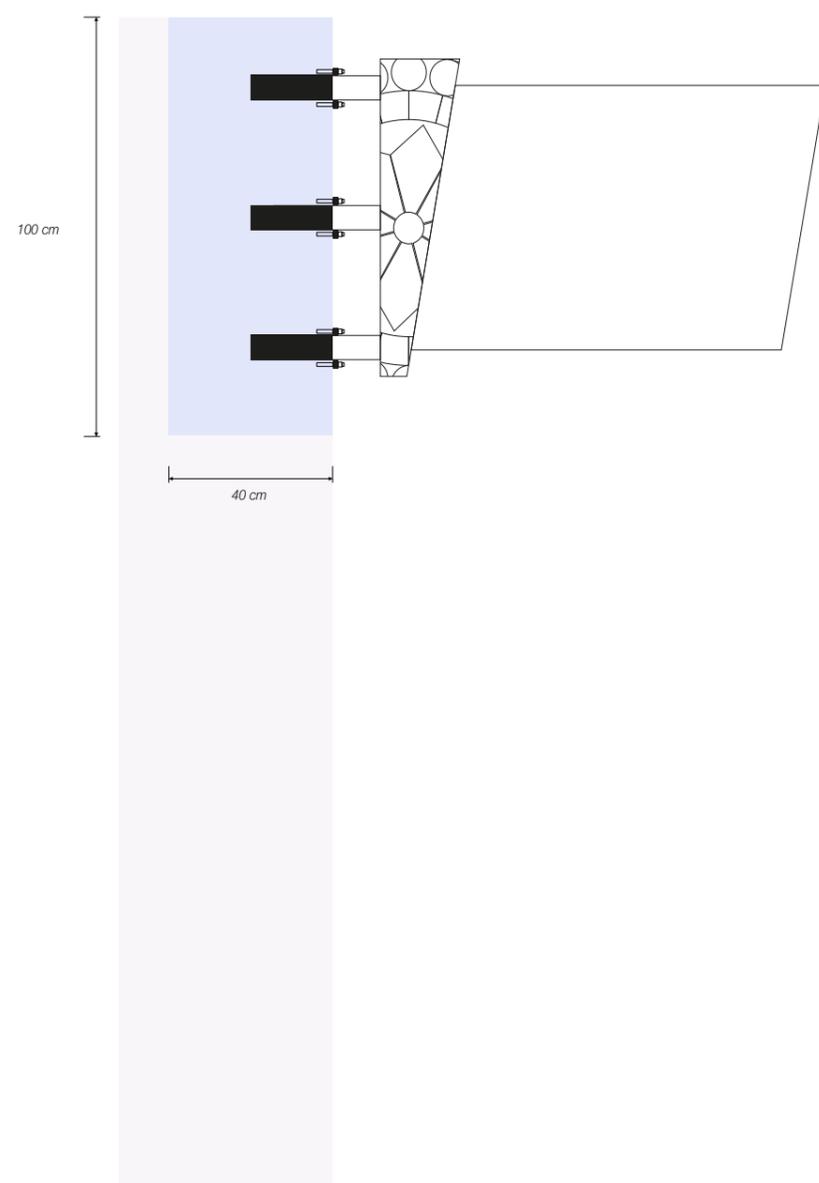
El sistema de sujeción ayudará a una mejor sostenibilidad de nuestro tótem mapa e identificativo.



Láminas TÉCNICAS

Sujeción

El sistema de sujeción en nuestro direccional en bandera, irá de acero al material que yace en las estructuras del centro histórico.

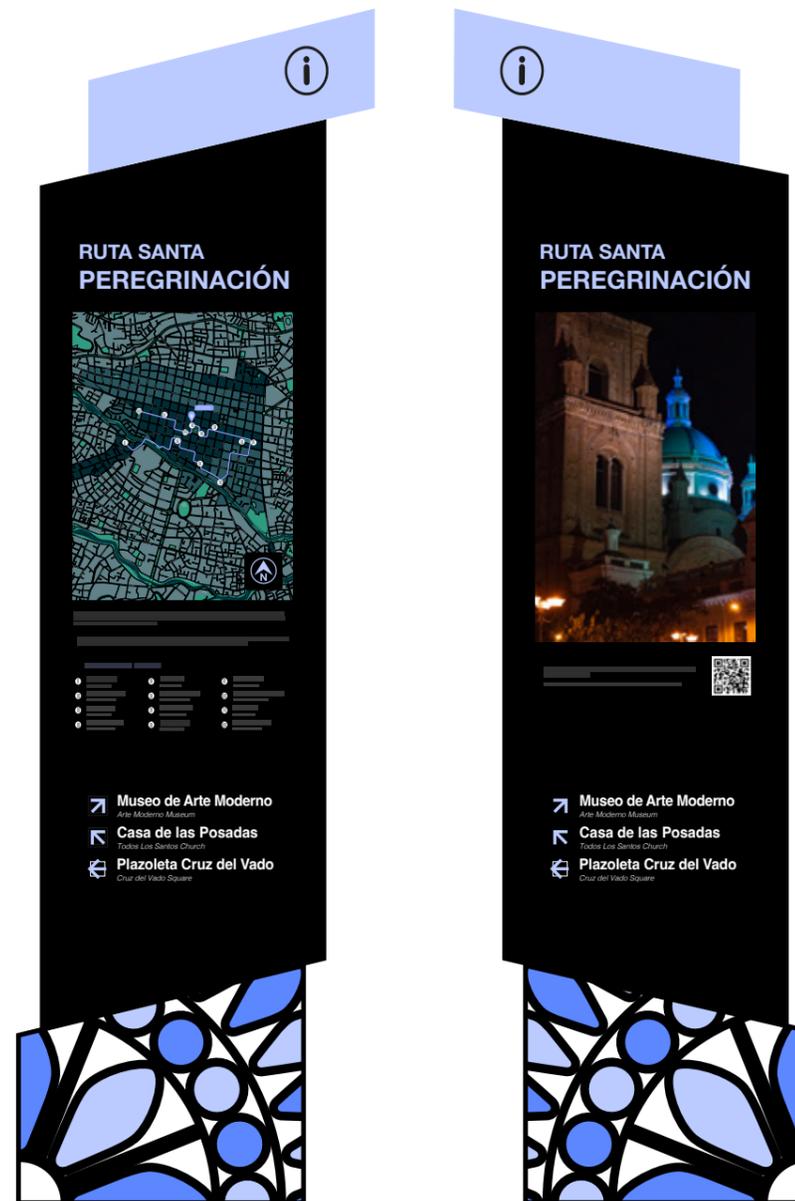
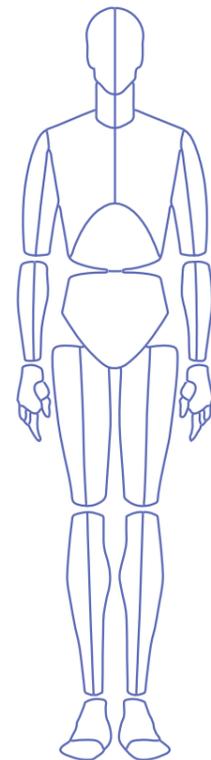


Materiales



Tótem Mapa

tiene como objetivo principal facilitar la orientación y la comunicación de información relevante a quienes se encuentran en un entorno específico.



Materiales

Encabezado: Vitral de color

Soporte: Alucobond Negro

Texto: Vinil Blanco

Mapa: Vinil

Base: Hierro forjado y vitral de color

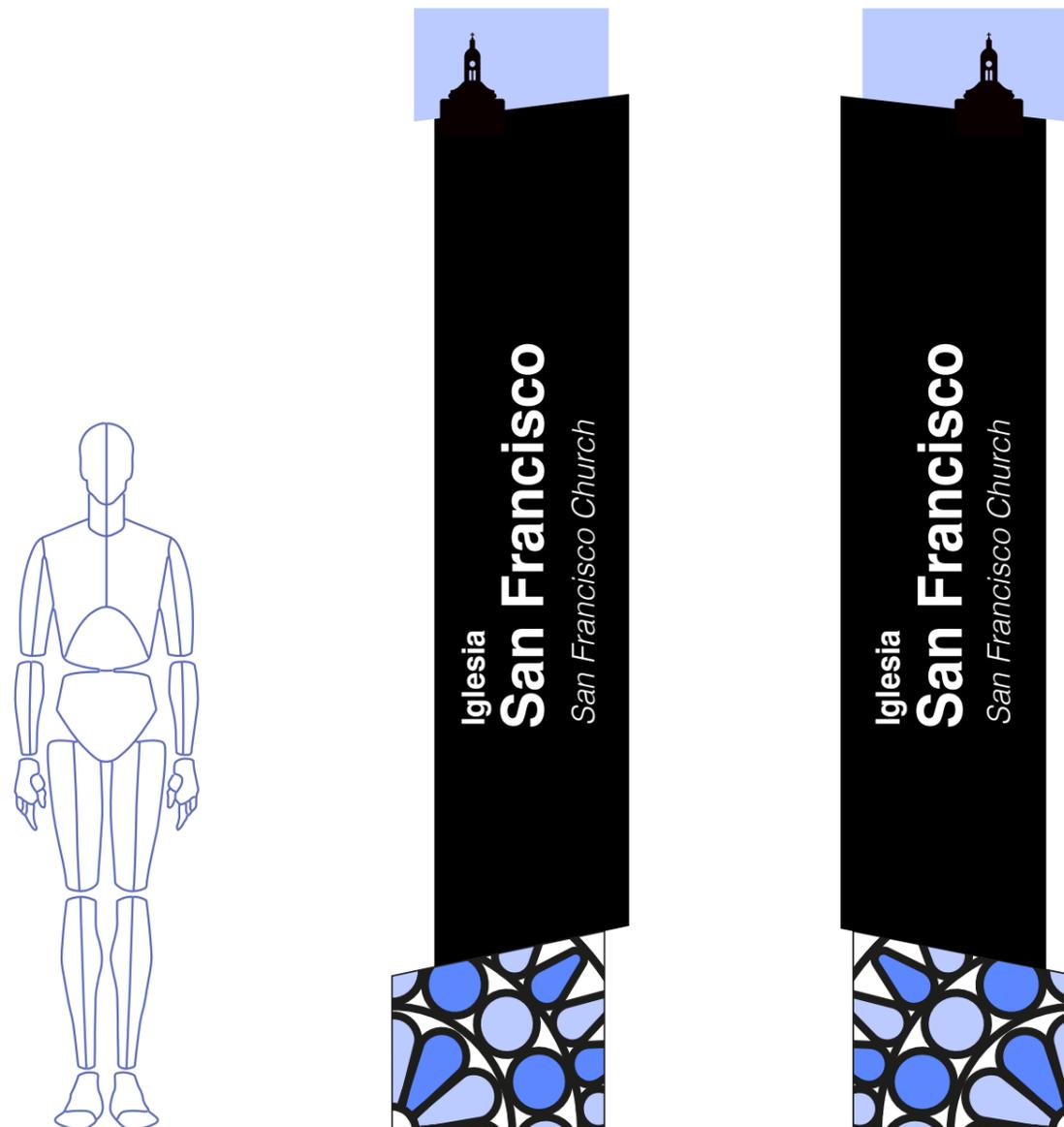
Contorno del soporte: Alucobond Negro

Interior: Luz led blanca

Láminas TÉCNICAS

Tótem Identificativo

El objetivo principal de un tótem indicativo es proporcionar orientación, confirmando lugares en un entorno específico.



Materiales

Encabezado: Vitral de color

Soporte: Alucobond Negro

Texto: Vinil Blanco

Base: Hierro forjado y vitral de color

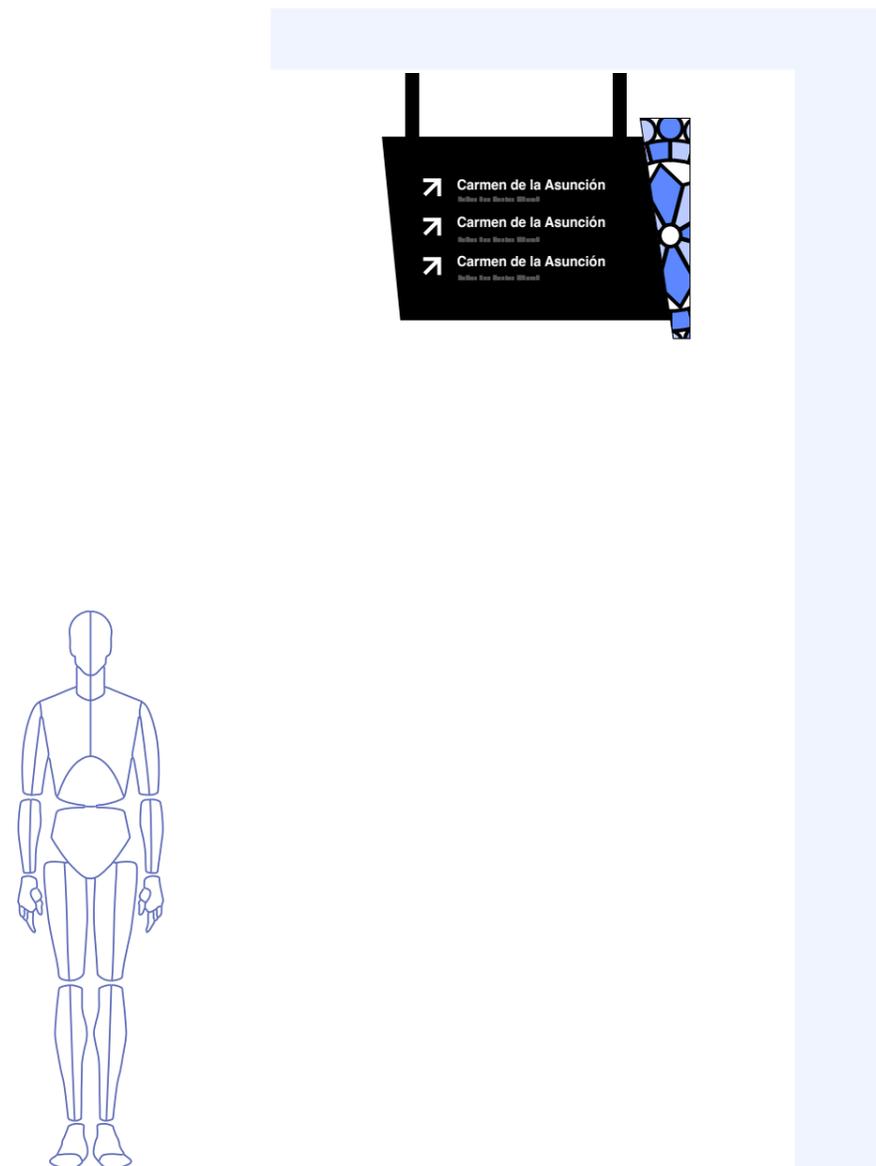
Contorno del soporte: Alucobond Negro

Interior: Luz led blanca

Láminas TÉCNICAS

Direccionales

Proporcionan información clara y concisa sobre la dirección y ubicación de destinos o áreas de interés en un entorno específico, siendo importantes para la circulación.



Materiales

Soporte: Alucobond Negro

Texto: Vinil Blanco

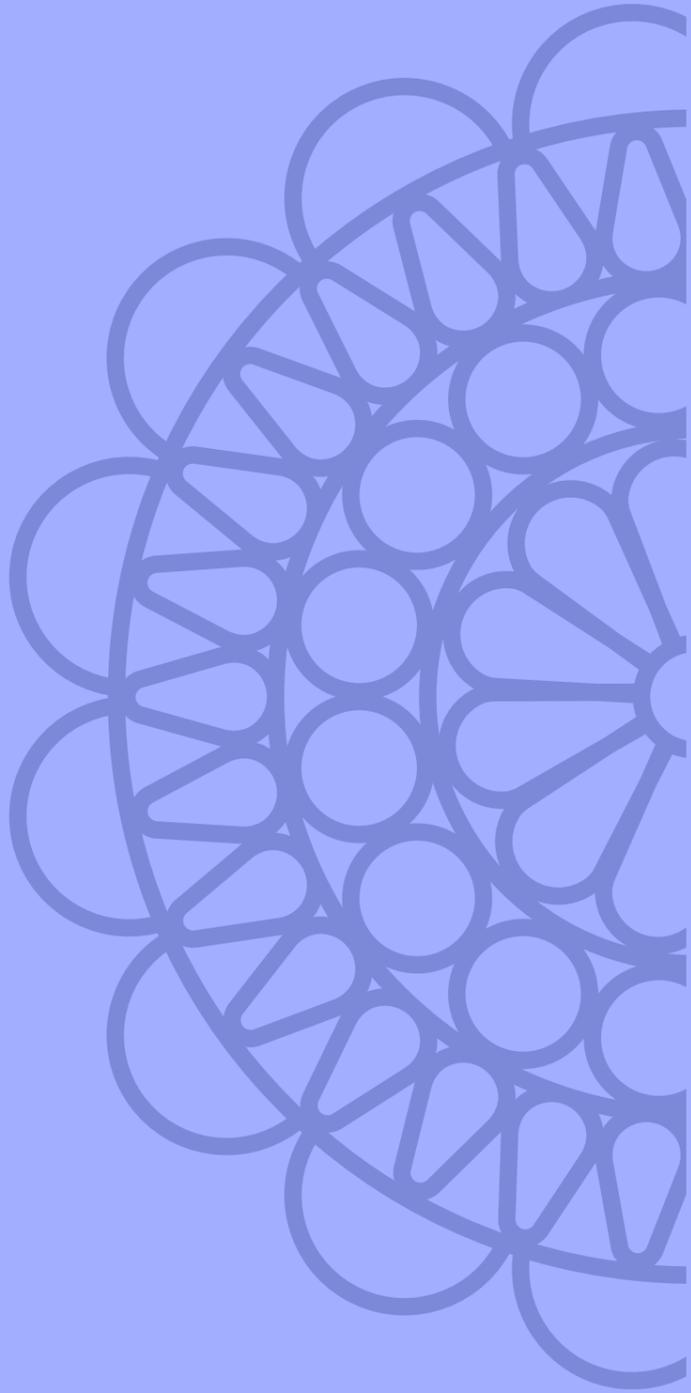
Base: Hierro forjado y vitral de color

Contorno del soporte: Alucobond Negro

Interior: Luz led blanca

Láminas TÉCNICAS





Mockups







