

**DISEÑO DE UN SISTEMA SEÑALÉTICO CON FINES INFORMATIVOS,  
DIDÁCTICOS Y MOTIVACIONALES PARA EL PARQUE LA FLORA - CALI**

Maria Ximena Mejia Rojas  
July Karine Valencia Tello

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PUBLICIDAD  
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2011

**DISEÑO DE UN SISTEMA SEÑALÉTICO CON FINES INFORMATIVOS,  
DIDÁCTICOS Y MOTIVACIONALES PARA EL PARQUE LA FLORA - CALI**

Maria Ximena Mejia Rojas  
July Karine Valencia Tello

Proyecto de grado para optar el título de  
Diseñador de la Comunicación Gráfica

Director  
MARIO GERMAN CAICEDO ZAPATA  
Maestro en Artes Plásticas con Énfasis en Diseño Gráfico  
Universidad del Cauca

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y PUBLICIDAD  
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2011

Nota de aceptación

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar el título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

**JAIR ALEXANDER PINZON**  
**SANCHEZ**  
Jurado

**CLAUDIA CIFUENTES DEL RÍO**  
Jurado

**Santiago de Cali, junio 08 de 2011**

## CONTENIDO

	pág.
<b>GLOSARIO</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>14</b>
1.1 PLATEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	15
1.3 SISTEMATIZACIÓN DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	15
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>17</b>
2.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	17
2.2 JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA	17
2.3 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA	18
<b>3. OBJETIVOS</b>	<b>19</b>
3.1 OBJETIVO GENERAL	19
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
<b>4. MARCO DE REFERENCIA</b>	<b>20</b>
4.1 MARCO TEÓRICO	20
4.1.1 ORIGENES DE LA SEÑALÉTICA	22
4.1.2 ELEMENTOS BÁSICOS PARA UN SISTEMA SEÑALÉTICO	23
4.1.3 CLASIFICACIÓN DE LAS SEÑALES	24
4.1.4 LA IMPORTANCIA DEL DEPORTE EN LA SOCIEDAD	24
<b>5. MARCO CONTEXTUAL</b>	<b>27</b>
5.1 LOCALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL LUGAR	27
<b>6. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>29</b>
<b>7. METODOLOGÍA</b>	<b>33</b>
7.1 LA CLASIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	34
7.1.2 PROCEDIMIENTOS	34

<b>8.</b>	<b>ACOPIO DE INFORMACIÓN</b>	<b>37</b>
<b>8.1</b>	<b>PLANO Y TERRITORIO</b>	<b>37</b>
<b>8.2</b>	<b>DOCUMENTIS FOTOGRAFICOS</b>	<b>37</b>
<b>8.3</b>	<b>CONDICIONANTES ARQUITECTÓNICOS</b>	<b>38</b>
<b>8.4</b>	<b>CONDICIONANTES AMBIENTALES</b>	<b>39</b>
<b>9.</b>	<b>EXPLORACIÓN</b>	<b>40</b>
<b>10.</b>	<b>INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS</b>	<b>43</b>
<b>11.</b>	<b>ETAPA 3</b>	<b>49</b>
<b>11.1</b>	<b>ANÁLISIS DE SOLUCIONES SIMILARES</b>	<b>49</b>
<b>12.</b>	<b>PROCESO DE DISEÑO</b>	<b>54</b>
<b>12.1</b>	<b>CRITERIOS DE DISEÑO</b>	<b>54</b>
<b>13.</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>56</b>
<b>14.</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>57</b>
<b>15.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA – WEB GRAFÍA</b>	<b>58</b>
<b>16.</b>	<b>ANEXO A. FOTOS DEL SISTEMA SEÑALETICO ACTUAL DEL PARQUE LA FLORA</b>	<b>59</b>

## LISTA DE FIGURAS

**pág.**

**Figura No 1.** Metodología por el Docente Mario Germán Caicedo **33**

## LISTA DE CUADROS

	pág.
<b>Cuadro No 1.</b> Metodología realizada por Ximena Mejia y July Valencia Tello.	<b>33</b>
<b>Cuadro No. 2</b> Procedimiento para recolección de datos.	<b>34</b>
<b>Cuadro No. 3</b> Guía según el nivel de deportista.	<b>47</b>

## LISTA DE ANEXO

	pág.
<b>Anexo A.</b> Fotos del sistema señáletico actual del parque la Flora - Cali	<b>59</b>



## GLOSARIO

### SEÑAL

Marca; símbolo o elemento utilizado para representar algo o para distinguir el soporte sobre el que se encuentra. Gesto o acción de transmitir una orden o una petición.<sup>8</sup>  
Letrero público que ofrece información; poste indicador, etc. (de Concise Oxford dictionary. 1990).

El término señal puede tener diversos significados, en diseño gráfico se utiliza para referirse a las señales que guían dentro de un espacio o lugar determinado, pueden ser de larga historia y que actualmente constituyen uno de los elementos gráficos más obvios de muchas ciudades.

### SEÑALÉTICA

Es la parte de la ciencia de la comunicación social o de la información y la semiótica. Que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Constituye una disciplina técnica que colabora con la ingeniería de la organización, la arquitectura, el acondicionamiento del espacio (*envioroment*) y la ergonomía bajo el vector del diseño gráfico, considerado en su vertiente más específicamente utilitaria de *comunicación visual*".

### SISTEMA

Como un todo orgánico, o conjunto de partes coordinadas entre sí según leyes precisas que están establecidas y explícitas funcionalmente por medio de un programa.

### SIGNO

Es el elemento principal que por medio de líneas gráficas deberá impactar a primera vista, reuniendo así una serie de características como son: la simplicidad, claridad y funcionalidad.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales (en línea), <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2010. P- 6

<sup>9</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales (en línea), <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2010.P-25

## **PICTOGRAMA**

Es un signo que representa esquemáticamente un símbolo, objeto real o figura.  
Es el nombre con el que se denomina a los signos de los sistemas alfabéticos basados en dibujos significativos.

“Un pictograma debería ser enteramente comprensible con sólo tres miradas”  
“En el diseño de un pictograma deberían suprimirse todos los detalles superfluos”  
En la actualidad es entendido como un signo claro y esquemático que sintetiza un mensaje sobrepasando la barrera del lenguaje; con el objetivo de informar y/o señalar.

Podemos diferenciar entre los pictogramas lineales hechos a partir de la geometría y los pictogramas gestuales hecho a través de trazos gestuales.  
Se emplea a menudo para transmitir información sencilla sobre instalaciones sin necesidad de información escrita.<sup>10</sup>

## **COMUNICACIÓN INFORMATIVA**

Que está presente, al menos teóricamente, en todas las formas de la comunicación, aporta datos utilitarios de la praxis de conocimiento de novedades, noticias, advertencias, indicaciones.<sup>11</sup>

## **COMUNICACIÓN IDENTIFICATIVA**

Cuyo fin principal es el reconocimiento de aquello que transmite; el retrato, el documento fotográfico policial, así como los signos de identidad en el campo individual: la firma, la huella. (En el mundo comercial, las marcas, enseñas y signos de identidad corporativa, implican una orientación intencionadamente persuasiva).<sup>12</sup>

<sup>10</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales (en línea), <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2010. P-41

<sup>11</sup> COSTA, Joan. Señalética, De la señalización al diseño de pictogramas editorial: CEAC (España), 1992. P-25

<sup>12</sup> COSTA, Joan. Señalética, De la señalización al diseño de pictogramas editorial: CEAC (España), 1992.P- 25

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto se dirige a la realización del diseño de un sistema señalético, donde sus pictogramas se basan en el manejo de un sistema internacional de origen francés llamado “la línea o ruta de la vida”, que consta de pista que tiene un recorrido de estaciones dispuesto dentro del parque La Flora ubicado en la ciudad de Santiago de Cali, exactamente situado en el barrio que lleva su mismo nombre; el cual es considerado como zona verde, de uso residencial, adecuado para práctica de caminatas, ejercicios de estiramiento, calentamiento y fortalecimiento del cuerpo, donde asisten personas de distintas edades, entre ellos grupos de la tercera edad, colegios aledaños al sector y demás vecinos de la comunidad, dicho sistema requiere un orden y jerarquía dentro del trayecto dispuesto en la organización del parque.

El proceso de realización del diseño se efectuará con un registro documental, entendido como la recopilación de información que ayuda a visualizar la configuración física, el estado y el uso a partir de una base de datos que incluyen: fotografías, datos anexos como mapa de ubicación, información teórica basado en gráfica del entorno y la señalética; “La gráfica del entorno es la representación en forma clara de datos, por medio de textos e imágenes”<sup>1</sup>. “La señalética como uno de los géneros del diseño gráfico soluciona problemas de comunicación por medio de signos para la orientación del tráfico humano en los diferentes espacios que habita”<sup>2</sup>. Haciendo diferencia de estos términos es posible determinar que estos dos aspectos son los que ayudan de manera teórica a resolver el problema de investigación dispuesto en este proyecto, para así mismo lograr el desarrollo de nuevos pictogramas teniendo en cuenta el entorno social y físico, el manejo del color y del lenguaje Bi media.

Se plantea este proyecto en la búsqueda de mejorar el sistema señalético actual en cuanto a su aspecto estético y funcional, puesto que en la búsqueda de información se realizaron visitas a los encargados de la junta comunal del barrio La Flora, (se adjunta conversación con la señora encargada de la junta comunal y anotaciones que se han tenido en cuenta) en las cuales se determinaron aspectos de inconformidad en relación con el parque en términos de su organización,

<sup>1</sup> COSTA, Joan. El privilegio y el compromiso del diseño gráfico. [http://www.paginadigital.com.ar/servicios/disenopaginasweb\\_det.asp?IdArticulos=1](http://www.paginadigital.com.ar/servicios/disenopaginasweb_det.asp?IdArticulos=1). Diciembre 4 2010.

<sup>2</sup> COSTA, Joan. El privilegio y el compromiso del diseño gráfico. [http://www.paginadigital.com.ar/servicios/disenopaginasweb\\_det.asp?IdArticulos=1](http://www.paginadigital.com.ar/servicios/disenopaginasweb_det.asp?IdArticulos=1), Diciembre 4 2010.

limpieza, deberes y derechos de la comunidad y aspectos en los cuales no podríamos entrar a solucionar puesto que se convierten en problema de índole político y de territorio; como diseñadoras de la comunicación gráfica, el deber a cumplir está basado en mejorar el aspecto visual de dicho entorno y utilizar en esta mejora todos aquellos procesos que en el transcurso de la carrera han sido aprendidos; se determinó con las personas encargadas de la junta comunal que el parque presenta algunas falencias, en términos de organización, limpieza y cuidado en general, debido a que desde hace algún tiempo no se ha logrado asignar un nuevo padrino que colabore con dichos cuidados, puesto que anteriormente la empresa Cidelpa era quien colaboraba para el continuo cuidado de este espacio, al no tener esta colaboración el parque ha ido deteriorándose de manera que creemos necesario nuestra intervención en este proceso de limpieza y reorganización del parque. Dentro de nuestra intervención también hemos determinado que términos de señalización sería adecuado trabajar debido a que las fichas señaléticas se encuentran en alto deterioro, algunas ya se han ido borrando con el paso del tiempo por ser de completa exposición al aire, sol y agua, por el tiempo de existencia o por aspectos de vandalismo que han ido acabando con la estética del barrio, entre otros.

Para hablar de diseño se realizaron 10 preguntas a 10 personas (se anexan al final del documento) haciendo referencia a la manera como las personas que asisten al parque ven de alguna manera la función y el uso que le dan a las fichas señaléticas existentes dentro del parque, por dichas razones y por nuestros conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera se hace posible determinar que el parque la flora no cumple con los parámetros requeridos para lograr un sistema de comunicación visual acorde con el tiempo, (materialidad e iconicidad de los pictogramas), el espacio y el nivel socio-cultural. Lo que conlleva a hacernos partícipes de la resolución del problema planteado. (Dichas falencias se detallarán de manera más clara en el planteamiento del problema).

Mediante una exploración de campo, se busca dar solución a la funcionalidad de la información teniendo claro que la señalización es la parte de la comunicación visual que estudia las relaciones entre los signos de orientación en el espacio tanto como el comportamiento de los individuos con el entorno .3

Los espacios urbanos que se encuentran intervenidos por el hombre requieren de sistemas de señales que permiten a los usuarios orientarse de manera eficiente, rápida y segura; logrando la facilidad de flujo de personas por medio de una guía en el trayecto y ubicación del recorrido durante el tiempo estimado para ejercitarse. Desde la perspectiva del diseño de la comunicación grafica se entregará como producto terminado la restructuración de lo indicado anteriormente.

# 1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

## 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El entorno en el cual se busca realizar este proyecto, es considerado por los individuos de la comunidad un lugar de encuentro en el que existe una interacción con el medio ambiente y en el que se posibilita la realización de prácticas que ejercitan el cuerpo físicamente durante un recorrido que consta de 18 estaciones de distintas modalidades de ejercicios, los cuales en el momento actual muestran fallas de diferente índole.

Desde la perspectiva del diseño gráfico se destaca una disciplina que es la señalética, la cual se aplica al servicio de los individuos en términos de orientación en un lugar o espacio determinado. Dentro del espacio señalado en este proyecto, no se determina solamente su estructura arquitectónica urbana, sino también su carácter de función, la cual nos indica que el parque La Flora es determinado como zona verde y es de uso residencial y no puede ser intervenido en su estructura.

Consta de una pista donde se han ubicado estaciones de distintos ejercicios, las estaciones dispuestas dentro del parque cumplen con una línea de unidad entre ellas; al realizar el análisis de estas determinamos que cada una está conformada en tres partes de la siguiente manera: una cabeza que determina el título “La Ruta de la Vida” y la numeración correspondiente, el cuerpo que se compone del pictograma que hace alusión al ejercicio con una breve explicación en texto a cerca de él. En el pie se encuentran unos iconos que aluden a la repetición de dicho ejercicio dispuestos en dos maneras: una de manera grupal y el otro de manera individual, estos determinan la cantidad de repeticiones del ejercicio.

Después de especificar cómo se componen estas fichas señaléticas hemos determinado que el nivel de icónico que se maneja no es adecuado porque los pictogramas presentan en su composición deformidad y poca claridad en los rasgos que la conforman, lo cual distorsiona la información creando ruidos en la comunicación entre el objeto y el usuario, por lo cual se cree necesario que en el transcurso del proyecto se procederá a la selección de pictogramas utilizables pertinentes desde el punto de vista semántico, sintáctico y pragmático, para así

lograr crear un sistema señalético que le dé el carácter de imagen que hace referencia a la diferenciación e identidad en relación con los demás parques que existen en la ciudad o para buscar lograr una identidad entre los parques de uso residencial que guardan rasgos similares a los de dicho proyecto.

Se considera que para lograr un buen diseño de las piezas señaléticas es necesaria la documentación teórica acerca de “Señalética” y además del concepto en el que se basarán los pictogramas que en este caso hace referencia al deporte, por tal razón es necesario indagar acerca de cómo se han determinado y asignado dichos ejercicios dentro de este espacio y a medida que avance el proyecto se determinarán palabras claves que ayuden a designar los diferentes servicios o reglamentaciones que se convertirán en unidades de información para dar un grado de claridad que exigen un lenguaje señalético universal. Es en este punto donde se encuentra el potencial del proyecto teniendo en cuenta que mediante un proceso de investigación, análisis de datos, jerarquización de los mismos se busca dar solución por medio del re diseño de un sistema de señales visuales contenidos de mensajes que orienten en función de las motivaciones, intereses y necesidades particulares de todos y cada uno de las personas que asisten en este espacio.

Se tiene como referente que la existencia de la actual señalización se realizó por medio de la secretaría de recreación y cultura para el deporte.

## **1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

- ¿Cuáles son las características conceptuales y formales para diseñar una estrategia gráfica de tipo señalético que genere un sentido de identidad y pertenencia que concientice a la comunidad al buen uso y cuidado en general del parque La Flora?

## **1.3 SISTEMATIZACIÓN DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

- ¿Cómo percibe la comunidad que frecuenta el parque La Flora la funcionalidad del sistema de señalización existente?

- ¿Cuáles son los aportes del diseño gráfico para mejorar la imagen y el espacio intervenido dentro del parque La Flora?
- ¿Por qué es necesaria la implementación del sistema señalético y de qué manera ayuda a la comunidad hacia un cambio de esta índole?



## **2. JUSTIFICACIÓN**

### **2.1 JUSTIFICACIÓN TEORICA**

La señalética es una ramificación de la comunicación visual donde se tienen en cuenta las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos. Lo que hace importante la señalética dentro de este proyecto es su aporte como medio de registro que permite mostrar unas pautas generales de la organización de la información para concretar la finalidad a desarrollar.

En este proceso se realizará una recopilación de información documental, exploratoria y descriptiva para dar un orden haciendo utilización de la metodología que ayuda a la estructuración de información desde el diseño de la comunicación gráfica. Por medio de las fotografías del parque La Flora, la conversación que se concreto con la persona encargada de la junta comunal del barrio y las preguntas que se realizaron a distintas personas que se encontraban en el. (Se anexan en CD y al final del documento fichas de preguntas realizadas).

La indagación documental permite tener un resultado que desde la participación constante y desde las competencias adquiridas como diseñadores de la comunicación grafica y conceptual, soportan el resultado del producto terminado que conlleva a indagar, analizar, clasificar y diseñar a través de un trabajo de campo que ofrece datos que se complementan, como lo son: ( fotografías, relatos, sondeo desde el entorno social y físico) fortaleciendo la información para que la utilidad del producto final sea el esperado.

### **2.2 JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.**

El tipo de investigación dentro de este proyecto es de carácter exploratorio, donde es necesario documentarse sobre el público objetivo que utilizará el sistema señalético.

El análisis exploratorio permite realizar una observación que implica un trabajo de campo donde se lleva a cabo un proceso de planificación que inicia desde la recolección de fotografías, entrevistas y datos existentes acerca de trabajos similares que ayuden a construir la información, para así mismo procesar los datos y darle aplicación en la práctica que proporcionará como resultado el re- diseño del sistema señalético en el entorno anteriormente señalado.

### **2.3 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.**

La realización de un producto terminado se desarrolla a partir de resolver una problemática existente dentro del espacio a intervenir, teniendo como herramienta de indagación; la observación y trabajo de campo por medio de visitas y con la opinión del grupo objetivo del lugar de estudio, generando un sistema señalético que conste de unos pictogramas y tipografía señalética acordes al espacio de trabajo, como precedente de información gráfica para iniciar el rediseño en cuanto a su código cromático, forma, estilo, materialidad y espacio.

Los colores señaléticos constituyen un medio privilegiado de identificación. En los transportes públicos, los colores funcionan generalmente junto con los textos para distinguir cada línea de tráfico. El factor determinante de las combinaciones de colores es el contraste, el cual se obtiene de 2 modos: por la alta saturación del color y por contraste de colores.

En todos los casos es imprescindible un claro contraste entre las figuras (caracteres, pictogramas, flechas) y el fondo del soporte informativo<sup>4</sup>

4 Díaz Colodrero Germán. Señalética, Recopilació. [www.wolkoweb.com.ar/apuntes/textos/senaletica.rtf](http://www.wolkoweb.com.ar/apuntes/textos/senaletica.rtf). Diciembre 9 2010

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un sistema señalético con fines informativos, didácticos y motivacionales para el parque de “La Flora” como estrategia gráfica que apoye el sentido de identidad y pertenencia de sus usuarios.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Analizar posibilidades que permitan la creación de una estrategia de comunicación gráfica que genere un sentido de pertenencia de la comunidad.
- Crear un lenguaje gráfico-visual que permita a los usuarios del parque La Flora sentirse identificados con el entorno donde continuamente realizan sus prácticas de ejercicios.
- Diseñar un sistema señalético que permita a los usuarios del parque La Flora la facilidad de orientar e informar a las personas que asistan ahí, al correcto uso y cuidado de este espacio.

## 4. MARCO DE REFERENCIA

### 4.1. MARCO TEÓRICO

El diseño de elementos de señalización permite la organización de la información desde sus pictogramas, formas y leyendas para la resolución del objetivo general propuesto anteriormente, para hacer referencia al tema se debe tener en cuenta que; “La Señalética nace de la ciencia de la comunicación social o de la información y la semiótica. Constituye una disciplina técnica que colabora con la ingeniería de la organización, la arquitectura, el acondicionamiento del espacio (*envioroment*) y la ergonomía bajo el vector del diseño gráfico, considerado en su vertiente más específicamente utilitaria de *comunicación visual*”<sup>5</sup>

Es conveniente profundizar desde la perspectiva Señalética y de la Semiótica, para generar una efectiva resolución que organice de manera lógica, funcional y didáctica mediante un procedimiento visual que hace referencia a unos códigos representados por signos simbólicos que el receptor asimila mediante un lenguaje icónico (universal) de funcionamiento automático- instantáneo secuencial.

El término “semiótica” se ocupa de signos, sistemas signicos, acontecimientos signicos, procesos comunicativos y funcionamientos lingüísticos, lo cual permite dar interpretación a diversos mensajes.

El mensaje determina las acciones, mediante los pictogramas a realizar dentro del espacio-temporal del parque La Flora se busca crear una comunicación entre el objeto y el usuario para que la intención de comunicación por parte del emisor tenga como fin en el usuario la utilización de las diferentes piezas a desarrollar. La orientación es de carácter general, de ella se derivan las diferentes estrategias, lenguajes, medios y técnicas. De las siete orientaciones principales que Joan Cosa atribuye a la comunicación tendremos en cuenta para este proyecto tres de ellas que son:

5 COSTA, Joan. *Señalética*; Ediciones ceac,s.a 1º edición: octubre 1987;Perú,164-08020 Barcelona ( España;p 9

## **LA COMUNICACIÓN INFORMATIVA**

Dentro del proyecto a desarrollar muestra aportes de conocimiento que indican al usuario que debe hacer dentro del espacio y la manera de utilización del sistema de señalización.

## **LA COMUNICACIÓN AUTODIDÁCTICA**

Depende del carácter informativo de las piezas a desarrollar y de la mirada del usuario frente a la propuesta.

## **LA COMUNICACIÓN IDENTIFICATIVA**

Como primera instancia establecer el tema base, en este caso específicamente es el deporte para así mismo basarlos en el desarrollo de los pictogramas generando una línea gráfica, es decir que guarde los mismos parámetros de construcción en cada una de sus piezas creando unidad para lograr la identidad del parque.

Otro aspecto relevante a la hora del diseño de los pictogramas es poseer información suficiente sobre la teoría del color, por que las gamas cromáticas utilizadas conllevan significados que a la vez conciben percepciones en los usuarios complementando la función comunicativa de la pieza final.

Es importante saber que “los materiales señaléticos que se van a utilizar son determinados por el estilo arquitectónico ambiental”<sup>6</sup>. Porque dentro del lugar de trabajo el parque La Flora, la materialidad de las piezas deben ser acordes con el sitio de implementación, ya que en este caso por ser un espacio abierto es necesario que perdure (temporalidad) en términos de resistencia por su constante exposición al sol, lluvias y/o agresiones vandálicas. La morfología de las piezas y de sus pictogramas se encuentra ligada al entorno social y físico del espacio, debido a que es indispensable la percepción de los individuos que frecuentan este lugar, así mismo se determina las distancias de visión y legibilidad para la utilización de los textos y la grafía.

<sup>6</sup> COSTA, Joan. *Señalética*; Ediciones ceac, s.a 1º edición: octubre 1987; Perú, 164-08020 Barcelona ( España). p 217

**4.1.1 Orígenes de la Señalética** Es necesario resaltar que la disciplina de la señalización es tan antigua como la misma humanidad, tal como lo explica Joan Costa en el libro Señalética, el cual indica que la señalización responde al acto instintivo de orientarse por medio de objetos y marcas.

La señalética tiene sus orígenes en el marcaje, por lo cual se le da función y estandarización de acuerdo a la complejidad del entorno y de la movilidad social. Por tal razón se encuentra necesario aclarar diferencias y semejanzas entre los distintos términos mencionados.

### **MARCAJE**

Equivale a transferir una impronta, imprimir, crear un sello de una superficie determinada.

### **SEÑALIZAR**

Es la manera de introducir señales en el entorno, bien sea en objetos, ambientes naturales o artificiales, el cuerpo, un camino.

### **SEÑALIZACIÓN**

Es funcional, debe tener un mensaje específico. Está basado en las necesidades independientes de un espacio. Su objetivo está basado en la organización de los de la necesidad del hombre para adaptarse al medio y determinar su conducta.

### **SEÑALÉTICA**

Tiene en cuenta los códigos que conforman la señalización. Crea identidad y está conformado por códigos de lectura universal.

### **4.1.2 Elementos básicos para un sistema señalético:**

## **LA FLECHA**

En la señalización, la flecha es un elemento que indica una dirección, su uso puede ser de manera individual o por consiguiente como acompañante en la parte tipográfica o de los pictogramas en cualquier señal de modo direccional.

## **LOS PICTOGRAMAS**

Los pictogramas vienen a significar imagen- palabra, deben explicarse por sí mismos, sus formas deben ser extremadamente sintetizadas y reducidas a su expresión más básica, para ser de manera inmediata comprensible en cualquier contexto lingüístico o cultural. Un pictograma está compuesto por signos los cuales ayudan a comunicar mensajes, los signos expresan gráficamente diversos significados, de tipo vial, cultural o de desplazamiento.

## **LA TIPOGRAFÍA**

Haciendo referencia al uso de la tipografía es preciso tener en cuenta que no todos los caracteres son aptos para la función señalética ya que deben corresponder de manera inmediata a términos de visibilidad e inteligibilidad a distancia sin crear ambigüedad. Al seleccionar una tipografía se debe comenzar por excluir aquellos caracteres de trazos libres y espontáneos o cuyos terminales presenten adornos, se debe tener en cuenta la mayor simplicidad formal y evitar el uso de la tipografía en altas debido a que son menos legibles que las minúsculas. De igual manera es preciso tener presente la connotación que se presenta la cual debe ser acorde con la significación del mensaje.

## **Uso Cromático**

La elección del color en los sistemas señales se utilizan para dar un criterio de identificación, en su función informacional los colores señaléticos vienen determinados de acuerdo a la complejidad organizacional y/o arquitectónico, la clase e intensidad de la iluminación ambiente y el color predominante del entorno.

**4.1.3 Clasificación de las señales** De acuerdo con el uso debido de las señales se permite tener una clasificación que cumple con ciertas normas básicas con respecto a su diseño, ubicación y uniformidad.

## **TIPOS DE SEÑALES**

### **• SEÑALES REGLAMENTARIAS**

Su finalidad es notificar a los usuarios de la vía sobre prohibiciones, restricciones, obligaciones y autorizaciones. Se han subdividido en:

Señales de Prioridad, Señales de Prohibición, Señales de restricción, Señales de obligación, Señales de autorización.

### **• SEÑALES INFORMATIVAS**

Las señales informativas tienen como fin guiar al usuario de clara en su desplazamiento de la manera más simple y directa posible.

### **• SEÑALES DE ORIENTACIÓN**

Determinan la localización y direccionamiento del espacio, como a salidas de emergencia, accesos, etc.

**4.1.4 La importancia del deporte en la sociedad** La actividad física o el deporte es todo movimiento voluntario que de manera repetitiva mejora y ayuda al mantenimiento para una buena condición física y psíquica.

Por tal razón es posible afirmar que al crear el hábito de hacer ejercicios debe hacerse desde la infancia y aunque no aplican este aspecto en sus vidas cualquier edad es adecuada si de manera responsable le dan la utilización a los diversos lugares de esparcimiento. Visto desde el contexto de la ciudad de Santiago de Cali, el tiempo libre y la recreación como fenómeno sociológico remite a relaciones teóricas y a exámenes prácticos de categorías como Trabajo, Tiempo, Ocupación, Ciclo y Estilo de Vida ,las cuales ocupan la mayo cantidad de fuerza del cuerpo humano , aún así es necesario determinar un tiempo estimado donde el cuerpo



logre un descanso y pueda obtener una conexión con la naturaleza y además de eso promover la participación en familia en actividades deportivas y de tiempo libre (Recreación) con el propósito de fortalecer el Estilo de Vida Sano, la promoción de salud, la integración generacional, la relación con el entorno, la educación, la formación, el comportamiento cívico y los valores como la integración, la disciplina, el esfuerzo y la dedicación.

## **DEPORTE**

Manifestación de la Corporalidad lúdico expresiva del individuo y fenómeno sociocultural que se desarrolla bajo esquemas agónicos, antagónicos o lúdicos, en relación con la naturaleza, con el medio ambiente natural y/ o artificial o consigo mismo. Este comportamiento está inspirado por diversos motivos de practica (Modelos de deporte) como parte de un Estilo de Vida Activo. Se puede realizar en formas de juego, aprendizaje, entretenimiento, competencia, entrenamiento en función de la salud, la diversión, el rendimiento, la exploración de nuevas posibilidades y/ o el show. Vargas 2005, Otros : Rittner 1984, Heinemann 1980, Diegel 1984.

## **DEPORTE COMUNITARIO**

Modelo de deporte que enmarca las relaciones entre Deporte y Política Comunitaria, atendiendo los intereses del Deporte en forma seria e intensiva y considerando la configuración de nuevos lineamientos en particular su potencial de acción social como medio en función de la promoción del Deporte y la atención de problemas de la Comunidad relacionados con la salud, la integración social, el medio ambiente, las expectativas de los diferentes grupos de población. Este Modelo se convierte en una oportunidad y una atractiva oferta de tiempo libre para personas y organizaciones que buscan integrarse y reaccionar adecuadamente ante las demandas del entorno, generando cadenas de valor y redes de apoyo intersectoriales, interinstitucionales, transversales y transdisciplinarias, generadoras de Capital Social a través del Deporte en una concepción amplia que incluye desde los enfoques de la competencia y la diversión hasta los modelos surgidos de los motivos y necesidades de los usuarios/ beneficiarios del servicio deportivo. Vargas 2005, Rittner/ Breuer 2000.

## **TIEMPO LIBRE**

Hecho social y Percepción Sicosocial del sentido del Tiempo, la Actividad y la Experiencia elegidos con relativa libertad/ propia voluntad/ autodeterminación y satisfacción interna en función de la armonía y/ o el placer y la diversión, las vivencias, las experiencias y las actividades (re) creativas, regenerativas, suspensivas, compensatorias o complementarias. Vargas 2005 Otros Vester1988, Rothig 1995.

## **EDUCACIÓN FÍSICA**

Perspectiva educativa de la corporalidad, el movimiento lúdico, el juego, el entrenamiento y el rendimiento en favor del desarrollo integral, la orientación de un estilo de vida sano con responsabilidad individual y social. Vargas 2005, 1994.

## **RECREACIÓN**

Conducta y proceso orientado a la recuperación, restablecimiento, regeneración con iguales, similares o elementos modificados no solo en su forma sino en su sentido y significado, en la ocupación de tiempo, la dedicación a una actividad y la vivencia de libertad, autodeterminación, espontaneidad , descanso, 22 distensión, crecimiento personal, servicios, creatividad, recreación u Ocio / Leisure / Loisir Vargas 2005.

## 5. MARCO CONTEXTUAL

### 5.1. LOCALIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL LUGAR

El parque La Flora se encuentra ubicada en la ciudad de Santiago de Cali, en el barrio que lleva el mismo nombre al norte de la ciudad, dentro de la comuna 2.

Para el desarrollo del proyecto es preciso tener en cuenta la significación que tiene el término parque en la Ciudad de Santiago de Cali y el uso debido de este; “un parque es un espacio público creado para el disfrute de todos los habitantes de la ciudad, para diversión, recreación, compartir con los amigos y la familia. El parque sirve para convertirlo en lugares comunes de encuentro donde todos somos iguales respetando la diferencia. Además los parques son lugares propicios para la construcción colectiva de la ciudad, el fortalecimiento del civismo y la cultura ciudadana.”<sup>7</sup>Cali cuenta con una gran variedad de parques que rinden homenaje a personajes, situaciones y hasta creencias de los caleños que se convierten en espacios de encuentro social donde se comparte la cultura del Valle del Cauca.

Algunos de estos son: el Parque del Perro, el Parque de los Poetas, el Parque de la Salud, Parque Artesanal Loma de La Cruz, todos de distinta índole pero reconocidos por la sociedad caleña; el parque La Flora también es reconocido por muchas personas por su gran espacio y pista atlética que consta de diversas estaciones de ejercicios como: estiramiento, calentamiento y fortalecimiento del cuerpo ,según el recorrido que hemos realizado por los diversos parques antes mencionados se observa que en la ciudad de Cali existen otros parques con características similares a la de las estaciones que en este lugar se manejan. Como: El Parque de La Salud, Este sitio lo puede encontrar a orillas del Río Pance, consta de canchas deportivas, gimnasio al aire libre, casetas cafeterías, pista de caminar ,entre otros. El parque ubicado en multicentro al sur de la ciudad, también de uso residencial en el que se encuentran similitudes en términos de organización y fichas señaléticas. Por tal razón todos los aspectos colocados anteriormente ayudan a complementar esta información y a destacar nuestra labor como estudiantes para así mismo lograr el Re- diseño del sistema señalético dentro del lugar mencionado. (Se anexan en CD fotografías haciendo referencias del parque de la salud y multicentro).

7 ANÓNIMO. Los parques de Cali, territorio cívico. <http://www.cali.gov.co/publicaciones.php?id=26295> En: Departamento administrativo de gestión de medio ambiente (en línea), 2009.

Exactamente ubicado entre la calle 47 norte y avenida 5 norte, el cual está compuesto de:

- Pista atlética , 18 estaciones de ejercicios y zona de juegos para niños

## 6. MARCO CONCEPTUAL

### SEÑAL

Marca; símbolo o elemento utilizado para representar algo o para distinguir el soporte sobre el que se encuentra. Gesto o acción de transmitir una orden o una petición.<sup>8</sup> Letrero público que ofrece información; poste indicador, etc. (de Concise Oxford dictionary. 1990).

El término señal puede tener diversos significados, en diseño gráfico se utiliza para referirse a las señales que guían dentro de un espacio o lugar determinado, pueden ser de larga historia y que actualmente constituyen uno de los elementos gráficos más obvios de muchas ciudades.

### SEÑALÉTICA

Es la parte de la ciencia de la comunicación social o de la información y la semiótica. Que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Constituye una disciplina técnica que colabora con la ingeniería de la organización, la arquitectura, el acondicionamiento del espacio (*envioroment*) y la ergonomía bajo el vector del diseño gráfico, considerado en su vertiente más específicamente utilitaria de *comunicación visual*".

### SEÑALIZACIÓN

Es la parte de la comunicación que estudia las relaciones funcionales entre lo signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos. Pretende adaptarse al medio por la razón de que todo espacio de acción obedece a una necesidad precisa.<sup>9</sup>

### SISTEMA

Como un todo orgánico, o conjunto de partes coordinadas entre sí según leyes precisas que están establecidas y explícitas funcionalmente por medio de un programa.

<sup>8</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales (en línea), <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2010. P- 6

<sup>9</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales (en línea), <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2010. P- 6

## **SIGNO**

Es el elemento principal que por medio de líneas gráficas deberá impactar a primera vista, reuniendo así una serie de características como son: la simplicidad, claridad y funcionalidad.<sup>10</sup>

## **SEMILOGÍA**

Ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalización, etc. Ferdinand de Saussure la concibió como: “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”<sup>11</sup>. Semiología= Semiótica +Semántica

## **SEMIÓTICA**

Ciencia que estudia el significado de los signos. El objetivo es el estudio de todos los sistemas de signos que en forma espontanea o intencional nos envían mensajes visuales. Dentro del el extenso campo de la semiótica lo que le interesa al diseñador gráfico es el estudio de la comunicación por medio de imágenes como una finalidad preestablecida.<sup>12</sup>

## **LENGUAJE BI MEDIA**

Es el lenguaje básico de la imagen y el texto, o lo que hemos llamado lenguaje bimedia (icónico y tipográfico), que organiza la colaboración expresiva de las imágenes y los textos. Este lenguaje esencial de la gráfica ha dado lugar a desarrollos y ramificaciones técnicas, como los lenguajes del color, los signos funcionales, los símbolos de las ciencias y las técnicas, los grafos -que constituyen el lenguaje de los esquemas- y la digitalización.<sup>13</sup>

## **DENOTAR**

Termino semántico que implica la acción de mostrar la representación gráfica de una persona, animal, objeto o concepto. Debe ser explícita y precisa.

<sup>10</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales. <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2 2010. P- 25

<sup>11</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales. <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2 2010. P. 27

<sup>12</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales. <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2 2010. P. 27

<sup>13</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales. <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2 2010. P. 27

## **SEMÁNTICA**

Estudio de la relación entre los gráficos y el significado implícito de acuerdo con la función que realizan. Tiene su origen en el vocablo griego sema que significa signo: de ahí se deriva el concepto de semaio que en español se traduce como significar.

## **CONNOTAR**

Forma parte importante como término de la semántica y se considera como el conjunto de conceptos o ideas que se relacionan indirectamente con el significado de un gráfico. Y los efectos motivacionales quedan implícitos en forma subjetiva.<sup>14</sup>

## **PICTOGRAMA**

Es un signo que representa esquemáticamente un símbolo, objeto real o figura. Es el nombre con el que se denomina a los signos de los sistemas alfabéticos basados en dibujos significativos. “Un pictograma debería ser enteramente comprensible con sólo tres miradas” “En el diseño de un pictograma deberían suprimirse todos los detalles superfluos”. En la actualidad es entendido como un signo claro y esquemático que sintetiza un mensaje sobrepasando la barrera del lenguaje; con el objetivo de informar y/o señalar.

Podemos diferenciar entre los pictogramas lineales hechos a partir de la geometría y los pictogramas gestuales hecho a través de trazos gestuales. Se emplea a menudo para transmitir información sencilla sobre instalaciones sin necesidad de información escrita.<sup>15</sup>

## **COMUNICACIÓN INFORMATIVA**

Que está presente, al menos teóricamente, en todas las formas de la comunicación, aporta datos utilitarios de la praxis de conocimiento de novedades, noticias, advertencias, indicaciones.<sup>16</sup>

14 QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales.<http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2 2010. P-33

15 QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales.<http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2 2010. P-41

16 COSTA, Joan. *Señalética*; Ediciones ceac,s.a 1º edición: octubre 1987;Perú,164-08020 Barcelona ( España).P- 25

## **COMUNICACIÓN IDENTIFICATIVA**

Cuyo fin principal es el reconocimiento de aquello que transmite; el retrato, el documento fotográfico policial, así como los signos de identidad en el campo individual: la firma, la huella. (En el mundo comercial, las marcas, enseñas y signos de identidad corporativa, implican una orientación intencionadamente persuasiva).<sup>17</sup>

## **COMUNICACIÓN AUTODIDÁCTICA**

Exactamente es una reacción del receptor frente a datos de carácter informativo. Depende del individuo y de su capacidad por extraer datos de conocimiento (experiencias, significados, informaciones).<sup>18</sup>

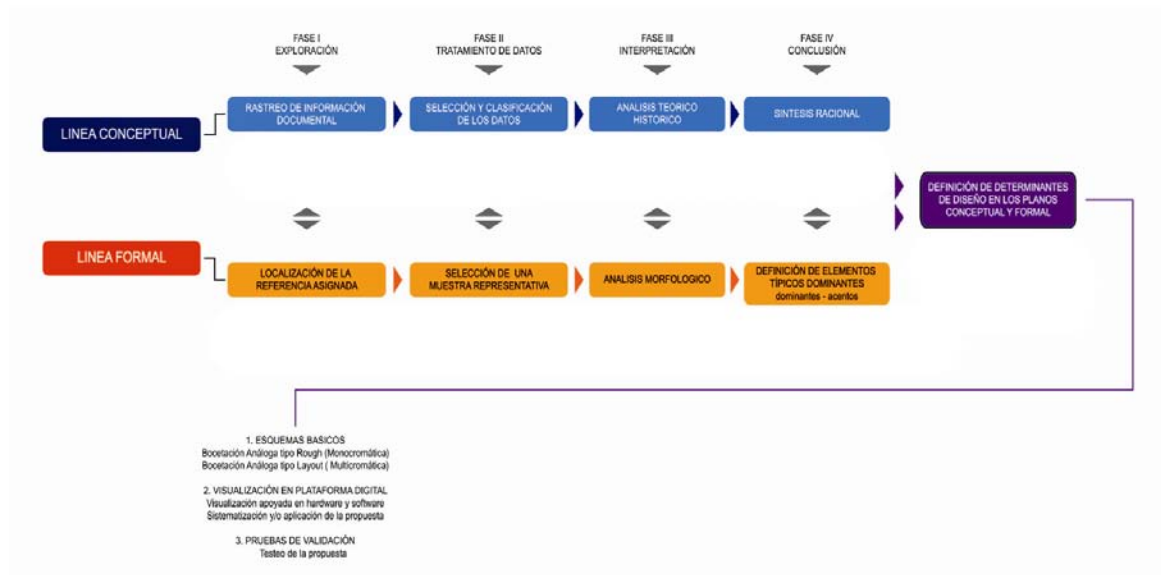
<sup>17</sup> COSTA, Joan. *Señalética*; Ediciones ceac,s.a 1ª edición: octubre 1987;Perú,164-08020 Barcelona ( España),P- 25

<sup>18</sup> QUINTERO, Rafael. Diseño de Sistemas Señalización y Señales.<http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>. Diciembre 2 2010. P-42



## 7. Metodología

**Figura 1. Metodología por el Docente Mario Germán Caicedo**



**Fuente:** CAICEDO, Mario. Indagación para la producción en Diseño Gráfico. Ciudad Cali, Docente de la Universidad Autónoma de Occidente.

**Cuadro No. 1: Metodología realizada por Ximena Mejia y July Valencia Tello**

Fase de Recopilación	Tratamiento de Datos	Fase de Interpretación
Recopilar la señalización existente del parque, por medio de fotografías.	Identificar el espacio en el que se dispondrán las fichas señaléticas y la información necesaria para dicho proceso.	Seleccionar conceptos de diseño que ayuden a cumplir la función de la señalización. Selección de materiales

## 7.1 LA CLASIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

### • SEGÚN EL OBJETO DE ESTUDIO

Investigación aplicada: debido a que se llevará a cabo un proceso donde se aplica desarrollo identidad y señalización. Para realizarlo se debe tener en cuenta lo existente para seguir un rigor que ayude a la solución de falencias de comunicaciones gráfico-visuales en el parque La Flora.

### • SEGÚN LA FUENTE DE INFORMACIÓN

- *Experimento post-facto*: Consiste en tomar como experimentales situaciones reales que se han producido.

### • SEGÚN EL NIVEL DE MEDICIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

- Investigación cualitativa

### • SEGÚN LA EXTENSIÓN DEL ESTUDIO

- Tipo de muestreo
- No Probabilístico

#### **Cuadro No. 2** Procedimiento para recolección de datos

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN		
Encuesta	Cuestionario	Preguntas cerradas.*
Entrevista	Personal	Abierta. Estructurada.
Observación		Directa Registro audiovisual
Análisis de documentos	Personal	Medios impresos, fotos, grabaciones de audio, Internet.

#### 7.1.2 Procedimientos (Etapas de desarrollo)

**Etapa1:** Hasta el momento se han realizado distintas visitas al parque, donde se ha tomado nota de las condiciones físicas la tipología del usuario, horarios y la manera de utilización del mismo.

Se ha logrado identificar, el lugar en cuanto a su espacio, para así mismo en la siguiente etapa tener en cuenta dimensiones a nivel de recorrido, altura de las piezas, manejo y entendimiento de ellas.

Se tiene en cuenta la opinión de las personas y su relación con el ambiente a mejorar, edad e intensidad horaria. Se señalan las características más importantes del grupo objetivo, sus necesidades y deseos respecto a lo que se busca realizar, para lograr el desarrollo de proyecto, teniendo en cuenta sentimientos o vivencias que se tienen en el parque para así diseñar con coherencia sin alterar el hábito de la gente que allí frecuenta. (Se tienen en cuenta encuestas realizadas).

**Etapa 2:** Como proceso siguiente se conto con la asesoría de un profesional del deporte, el cual nos dio las indicaciones pertinentes acerca de las buenas prácticas deportivas y de cómo utilizarlas dentro de dicho espacio, se tiene en cuenta información recopilada en libros; Tratado de la actividad física LA FLEXIBILIDAD 1001 ejercicios y juegos, Tratado de la actividad física EJERCICIOS DE MUSCULACIÓN 1001 ejercicios y juegos. Los cuales nos proporcionaron la información teórica como base para la creación de las rutinas que se realizarán para cada estación.

Se inicia el proceso de análisis a partir de la información recopilada a través del enfoque cualitativo, debido a que existe una serie de características formales en los pictogramas existentes a analizar para comenzar una reestructuración del diseño de las piezas señaléticas. Se tiene en cuenta el esquema funcional del proceso de programas señaléticos, citado en el libro “Señalética” por Joan Costa, el cual determina paso a paso el orden lógico para la realización de un sistema señalético.

Se aborda y se construye el potencial del proyecto, donde se tienen en cuenta los referentes adecuados, en este caso temas tales como señalética y adicionalmente de deporte que es el tema que permite la construcción de los pictogramas; esto permitirá contextualizarnos y empezar el proceso creativo. Las fuentes de información dispuestas para enriquecer la investigación son útiles para conseguir las técnicas que están divididas en: fuentes primarias y secundarias. Las fuentes

primarias buscan el contacto con el sujeto/objeto y su manera de comportarse dentro del contexto, a través de herramientas de indagación como la observación, entrevistas y encuestas. Las fuentes secundarias, determinan la investigación desde la recolección de documentos, fotos, grabaciones de audio e información tomada de internet.

**Etapas 3:** La ejecución y finalización del proyecto, donde se realiza toda la parte de creación de pictogramas marca elaborada para el parque dando sentido de pertenencia y el diseño de las 18 estaciones de la ruta de la vida para que puedan realizar.

## 8. ACOPIO DE INFORMACIÓN

Dentro de esta etapa se tiene en cuenta la descripción exacta del espacio Señalético, así como sus condicionantes.

### 8.1 PLANO Y TERRITORIO

- Zonificación
- Ubicación de los servicios
- Recorridos



### 8.2 DOCUMENTOS FOTOGRÁFICOS

Se ha realizado una toma de fotografías de los puntos- clave, se han tenido en cuenta los distintos criterios:

- Fotografías de las fichas señaléticas dispuestas en las 18 estaciones.
- Puntos de mayor afluencia y movimiento del público.

- Puntos más destacables como problema (situaciones dilemáticas de decisión para el usuario).

### **8.3 CONDICIONANTES ARQUITECTÓNICOS**

Se ha tenido en cuenta que para la reestructuración de las piezas señaléticas existen algunos espacios que no son acordes con la señal implantada, es decir se hizo un recorrido determinando medidas y organización de todos y cada uno de los elementos dentro del lugar, el cual se determinó de la siguiente manera:

Dentro del plano del parque la flora se determina la pista de trote, dentro de esta pista se encuentran las 18 estaciones que se encuentra dispuestas dentro de un semicírculo, todos de igual tamaño; dentro de estos espacios hay distintos elementos como barras, picas, etc; que conforman el espacio y permiten la realización de los distintos ejercicios.

Se encontró que de la estación 1 a la 6 no existe ningún elemento que acompañe dicho espacio, debido a que según el criterio deportivo todo ejercicio debe tener un orden. Esta secuencia indica un proceso de calentamiento que en las siguientes estaciones tienen una secuencia que se va implementando diferentes ejercicios que implica la movilidad de distintas articulaciones del cuerpo; algunos de los espacios determinados no se encuentran en buen estado o simplemente ya no existen, por lo tanto no se hace posible la realización de los ejercicios que en las fichas están implementadas, o en el caso contrario no existen fichas señaléticas dentro de determinado espacio. ( se incluirán las fotografías del espacio y fichas que cumplen estas características).

Después de encontrar dichas falencias dentro del lugar se busco la asesoría de un profesional del deporte con quien se realizó de nuevo el recorrido con el fin de dar claridad a cada uno de los ejercicios, y así mismo determinar aspectos a corregir y comenzar con el desarrollo y recopilación de información para la implantación de una nueva ruta dentro de la pista de trote, que cumpla con las características en términos de usabilidad, diseño y función dentro del parque. Se ha tenido en cuenta la opinión del profesional del deporte y libros basados en deporte, donde se encuentran distintos ejercicios que pueden implementarse y son la base del sistema que dentro de este lugar se quiere intervenir.

Se incluirán fotocopias con los ejercicios que hemos seleccionado para el desarrollo de las piezas teniendo un orden lógico según las reglas que dentro del deporte se implementan, se incluye información teórica para contextualizar el uso

de los debidos ejercicios e indicar el por que debe existir un cambio que ayude a mejorar dicho espacio.

#### **8.4 CONDICIONANTES AMBIENTALES**

Se tiene como condicionante ambiental el hecho de ser un lugar de tipo exterior, por lo cual es necesario tener en cuenta que para que perdure y se le de un buen uso a las fichas deben escogerse muy bien los materiales para que resistan ante las distintas problemáticas, ya sean de tipo ambiental o por riesgo a personas que no cuiden del lugar.

## **9. EXPLORACIÓN**

### **REFERENTES**

#### **PARQUE MULTICENTRO(Cali – Sur de la ciudad)**

Es un parque que se encuentra ubicado al sur de la ciudad, de tipo residencial, dentro del cual también se ha dispuesto una pista de trote que cumple con las mismas características del parque la flora. (Se adjuntan fotografías).

#### **PARQUE SIMÓN BOLIVAR (Bogotá)**

Es catalogado un parque Metropolitano el cual se determina por ser un espacio que permite la práctica de múltiples actividades, su extensión es de más de 10 hectáreas y el área de influencia es toda la ciudad. Dentro de sus múltiples actividades también se encuentra una pista de trote donde se encuentran algunas fichas que indican el camino recorrido y la distancia que transcurre a medida del recorrido. No existen fichas que indiquen algún ejercicio determinado. (Se adjuntan fotografías).

### **INFORMACIÓN GENERAL**

- Extensión total: 113 hectáreas
- Extensión del lago: 11 hectáreas
- Red de caminos: 16 Kilómetros
- Unidad de servicio: 6 cafeterías y baños
- Parqueadero capacidad para 80 vehículos
- 11 kioscos puntos de encuentro
- Seis accesos



## **ESCENARIOS**

- Concha acústica (es un equipamiento indispensable para la realización de conciertos)
- Templete Eucarístico
- Ciclo vía permanente
- Pista de trote
- Ciclo paseo natural
- Monumento Bolivariano
- Isla
- Terraza Mirador
- Ruta de la vida
- Cascada

## **EVENTOS Y ACTIVIDADES**

- Lunada Universitaria
- Rock al Parque
- Festival de Verano
- Festival Iberoamericano de Teatro
- Escuelas deportivas
- Conciertos
- Lanzamiento de eventos comerciales
- Jornadas pedagógicas

## **PARQUE JAIME DUQUE**

Es un parque temático, que cuenta con diferentes atracciones, cuyo propósito es impartir cultura y recreación a sus visitantes. Las utilidades del parque se encuentran dedicadas a obras de caridad. (Se incluyen fotografías).

## 10. INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS

Para comenzar el proceso de diseño se realizó una recopilación de datos basados en términos deportivos se utilizó el libro tratado de la actividad física, LA FLEXIBILIDAD (1001 ejercicio y juegos) y tratado de la actividad física, EJERCICIOS DE MUSCULACIÓN (1001 ejercicios y juegos).

Dentro de cada uno de los 4 grupos elegidos los ejercicios se desarrollan según su forma de ejecución en individuales, parejas y material móvil como picas y pelotas, ofreciendo una mayor diversificación de sesiones como la posibilidad de ir variando y romper con la monotonía y rutina.

Los ejercicios se deben colocar de manera ordenada progresivamente según el grado de complejidad o dificultad, según las articulaciones que intervienen. El orden adecuado debe intervenir primeramente aquellas donde están involucrados el tronco superior finalizando en las articulaciones del tobillo.

- Cuello y hombro
- Bíceps- tríceps – dorsales- antebrazo- lumbares
- Pectorales
- Cadera-isiquiotibiales-aductores abductores -cuádriceps-glúteos
- Abdominales
- Pierna-tobillo-tibiales-gemelos

Se determinan que los ejercicios que se implementaran dentro del parque son llamados ejercicios de mantenimiento, calentamiento o para la tercera edad, lo cual indica que este espacio está dispuesto para todo tipo de personas, por lo cual se define que la gimnasia de mantenimiento va dirigida especialmente a aquellas personas que acusan el sedentarismo y la falta de práctica deportiva que en ella buscan una forma física que le ayude a soportar mejor las tareas diarias liberándolas así del estrés, mejorando su estado de salud y permite así mismo que aquellas personas de edad avanzada, retrasar en la medida de lo posible el deterioro físico y motor. los ejercicios a desarrollar se clasifican de la siguiente manera:

- Ejercicios individuales (**de interés en el proyecto**)
- Ejercicios en la espaldera o con picas
- Ejercicios en bancas

Las fichas estarán compuestas por:

**Ejercicios todos los días:**

- Calentamiento
- Flexibilidad o Estiramiento

**Ejercicios por días:**

- Por músculos
- Fuerza
- Resistencia

De acuerdo a lo encontrado en el parque se logran establecer unos parámetros teniendo en cuenta de no intervenir de manera agresiva cada espacio donde se encuentra ubicadas las estaciones de ejercicios.

Los niveles bajo y medio son utilizados básicamente por personas adultas y de la tercera edad. Se especifica dentro de la señal un método de entrenamiento de modo Continuo e Intensivo; indica la cantidad de series y repeticiones que se aconsejan se deben utilizar.

- Los ejercicios de calentamiento implican estiramiento necesario como parte anterior a los ejercicios por Musculación los cuales son la clave en cualquier calentamiento a realizar. Cada momento tiene unos objetivos diferentes y una forma de ejecución diferenciada. Los estiramientos antes del entrenamiento mejoran la movilidad y preparan las articulaciones y los músculos para el entrenamiento que viene a continuación. Los estiramientos después del entrenamiento deben ser más específicos y se consigue una vuelta a la calma mas pausa que facilitara la recuperación y disminuirá la posibilidad de contracturas, dejando el cuerpo mejor preparado para la siguiente sesión.
- Los circuitos de flexibilidad o Musculación, intervienen una articulación determinada.

- Los circuitos de Estiramiento se realizan al final de las Rutina, debido a que el cuerpo necesita después de una realización de cualquier ejercicio, es tan importante estirar antes como después. Los estiramientos después del entrenamiento tienen un objetivo muy claro, reducir las tensiones musculares a fin de evitar contracturas y tirones provocados por el entrenamiento anterior.
  
- Dentro de una sesión específica de flexibilidad existen 3 partes al igual que en cualquier sesión de otra cualidad:
  - Realizar un calentamiento que lleve a aumentar la temperatura corporal.
  - Los ejercicios deben buscar una progresión, empezando con los de tipo general y menor. Complejidad para llegar posteriormente a los más específicos y complejos.
  - Realiza unos ejercicios suaves con el objetivo de tonificar y relajar la musculatura trabajando (mantener el equilibrio entre los músculos agonistas y antagonistas).

Debe existir un complejo con otras cualidades físicas como fuerza, resistencia o velocidad para lograr un equilibrio del cuerpo en general.

Trabajo de MUSCULACIÓN mediante AUTOCARGAS (tratado de la actividad física) ejercicios de musculación 1001 ejercicios y juegos.

Extremidades Superiores - Extremidades Inferiores – tronco.

## **LA FUERZA COMO CAPACIDAD MUSCULAR**

Todas las actividades deportivas requieren fuerza; en deporte se necesita fuerza para acelerar, parar, cambiar de dirección, lanzar u oponerse a un objeto o adversario, etc.; esto se logra gracias al aparato locomotor activo (MUSCULOS) y al sistema de dirección (SISTEMA NERVIOSO CENTRAL).

### **MUSCULACIÓN:**

Conjunto de actividades, sucesivamente crecientes en volumen e intensidad que permiten modificaciones de tipo funcional y estructural en la musculatura esquelética y un mayor aprovechamiento de la energía muscular.

Por musculación se entiende un solo concepto, pero no es “una” solamente, es múltiple en sus formas y posibilidades de trabajo. Engloba a un conjunto de procedimientos y medios que permiten mejorar la fuerza muscular asociada o no a otras capacidades motrices, condicionales o coordinativas (Lambert, 1979).

## **FORMAS BÁSICAS DE DESARROLLO DE LA MUSCULACIÓN**

- Auto cargas o ejercicios a manos libres

- De auto- propia y carga-peso sostenidos:

Consiste en el trabajo con el propio peso corporal, siendo la forma más básica de entrenar la fuerza. Se realiza mediante ejercicios de gimnasia, simples y conocidos con una resistencia estable que es el peso global o parcial del cuerpo mismo deportista (Ruiz, 1989).

Este tipo de entrenamiento comprende todas las actividades motrices o ejercicios realizados de forma natural y dirigidos a la mejora funcional del sistema muscular e indirectamente al cardiovascular y respiratorio (Andolfi, 1989).

- Numero de series:

Se usan variaciones de un mismo ejercicio o grupo muscular para que motive, haya alternativa de estímulos y polivalencia en el trabajo.

- Número de repeticiones:

Más de 10 hasta 30 dependiendo del nivel sujeto y del objetivo perseguido (generalmente el entrenamiento de la fuerza resistencia).

Las pausas entre los números de ejercicios o series al alternar los grupos musculares que trabajan el tiempo estimado deben ser entre 1 minuto y 2.

Es el medio de acondicionamiento físico muscular más básico, usando como preparación genérica y recomendado para principiantes, también debe ser entendido como actividad de mantenimiento.

Dentro el entretenimiento del principiante esta clase de ejercicios es lo principal y preponderante, porque constituye la base para los sub siguientes, con carga adicional. (Kauzmarowski, 1976).

- Carga elástica: compañero, sacos de arena, chalecos, cinturones, zapatos, tobilleras, etc.
- Cargas rígidas: barra, mancuernas. **(de interés para el proyecto).**
- El trabajo de auto cargas puede ser:
- Genérico, sin referencia a ninguna especialidad deportiva en concreto.
- Orientada: (ejercicio de aplicación): conjunto de ejercicios que interesa a los sectores musculares utilizados en los gestos específicos de la competición, sin que reclamen para ello los movimientos específicos de la disciplina. (Andolfi, 1989).

## MULTISALTOS

Es un ejercicio de auto carga para las extremidades inferiores. Consiste en la repetición de un mismo salto o de un conjunto combinado de saltos. Desarrollan la fuerza de los músculos extensores de las extremidades inferiores (cuádriceps, tríceps sural).

En función de una serie de variables: intensidad, numero, velocidad, pausa y acento, se incidirá sobre un tipo u otro de fuerza, aunque siempre dirigido a los mismo grupos musculares.

(Medidas de barras (2.20 metros de largo y 28 mm de diámetro) barra olímpica con disco).

La carga para el desarrollo muscular varía en función del nivel del sujeto (Grosser, 1987).

### Cuadro No. 3 Guía según el nivel de deportista

	Series	Repeticiones	intensidad	Pausas
Principiantes	4 -6	12 -18	40-60%	2' - 4'
Avanzados	6 -8	10 - 6	60-80%	2' - 4'
Expertos	6-10	6 - 5	70-85%	2' - 4'

## REPARTICIÓN POR SECTORES MUSCULARES

Extremidades superiores, extremidades inferiores y tronco.

## **CIRCUITOS**

Se establece una organización dentro del parque, después de el proceso de investigación presentado anteriormente, en el cual se determina que:

Dentro del Parque La Flora existen 18 estaciones las cuales se van a organizar respectivamente 3 ejercicios por cada estación, debido a que se considera que una sola opción puede generar el no uso de las señales, dado que según in formación teorica acerca del deporte, se debe tener por lo menos una rutina de 3 veces por semana y evitar causar daño al organismo.

Por lo tanto se subdividen así:

De la Estación 1 a la 6: **Circuito de calentamiento (ejercicios para todos los días)**

Se realizan el proceso llamado Ejercicios de Calentamiento. Donde se preocede a oraginzar de la 1 y 2 ejercicios que intervengan Extemidades Sueperiores determiandas por día, en la 3 y 4 ejercicios que intevengan Extremidades Inferiores y en la 5 y 6 Tronco.

**Circuito de Musculación ( por días, depende del musculo a trabajar)**

A partir de la Estación 7 hasta la 12 se realizan los ejercicios determinados por Musculación donde se trabajan distintas rutinas que intervienen todas las articulaciones, se tiene en cuenta los distintos elementos dentro de cada estación para la escogencia del ejercicio.

**Circuito de flexibilidad (ejercicios todos los días)**

Así se determina que de la Estación 13 a la 18 , las cuales se han nombrado Ejercicios de Estiramiento, se comienza a realizar un proceso similar al inicio de la rutina, en los Ejercicos de Calentamiento.

Se adjuntan copias del libro utilizado para contextualizar los circuitos a organizar dentro de las 18 estaciones.



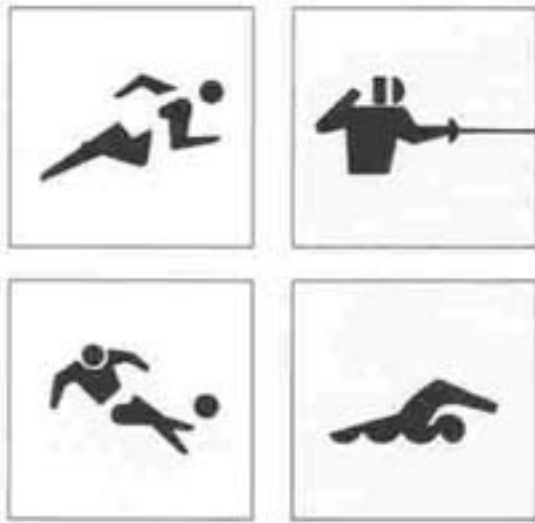
## 11. ETAPA 3

### 11.1 ANÁLISIS DE SOLUCIONES SIMILARES

#### PICTOGRAMAS DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS

#### LAS XVIII OLIMPIADAS DE TOKIO (Japón)

Pictogramas de las Olimpiadas de Tokyo



#### XVIII OLIMPÍADAS MUNDIALES, Tokyo (1964) Yoshiro Yamashita

Al analizar los pictogramas que se emplearon en los Juegos Olímpicos de Tokyo Japón se halló, que fueron las primeras en realizar pictogramas para distinguir cada uno de los juegos. Su aspecto de iconicidad o abstracción no es muy alto, dado que la figura es fácil de comprender para el público objetivo.

Su trazo es continuo, por lo tanto se puede considerar un símbolo rígido y con una textura plana, dando así mismo claridad de las figuras mostrando un deporte en específico.

En cuanto a la relación fondo y figura, se encontró que los pictogramas dibujados en negro sobre fondo gris claro, son debidamente ligeros donde se estableció un parámetro definitivo sobre las especificaciones de diseño que se rigieron de ahí en adelante, para los de las demás olimpiadas. se encuentra un estilo funcional por ser pictogramas limpios y con detalles de fácil entendimiento.

## LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE MÉXICO

### Pictogramas de las Olimpiadas de México XIX



**XIX OLIMPIADAS MUNDIALES**, México (1968) Lance Gimán (USA), Eduardo Terrazas y Manuel Villazón (México).

Al analizar los pictogramas de los Juegos Olímpicos de México, se halló que reflejan la influencia del diseño basado en las costumbres y la herencia cultural mexicana.

El aspecto de iconicidad o abstracción, se refleja en el uso de líneas repetidas en la parte inferior y el uso de colores brillantes, propios de la artesanía nacional. Cada pictogramas, representa el todo por la parte, es decir, se implementaron figuras en movimiento, dentro de cada deporte, buscando un detalle que lo explicara gráficamente.

En cuanto a la relación fondo y figura, la concentración visual del fondo, fue enfatizada por la utilización de una gama de colores, que refuerza la legibilidad de los pictogramas, y da un aspecto distinto a toda la señalización.

## **LAS OLIMPIADAS DE MOSCÚ (Rusia)**

### **Pictogramas de las Olimpiadas de Moscú**

#### **XXII OLIMPIADAS**



Al analizar los pictogramas utilizados en las Olimpiadas de Moscú, se halló que su nivel de iconicidad o abstracción es alto, debido a su versatilidad del manejo de la imagen, que se dibuja en positivo, en negativo o con una línea de bordes sin detrimento en su forma o su lectura.

En cuanto a la relación fondo y figura, en cuanto a la selección de los colores comprenden a un positivo y negativo, lo cual hace que su forma de interpretación por el público sea la mejor, lo cual no crea confusiones. Se considera un diseño limpio, lo cual hace que sea agradable y de fácil comprensión.

El formato o encuadre utilizado en estos pictogramas es sangrado, ya que se puede observar un rompimiento en los bordes del cuadrado. Finalmente el estilo de cada una de estas figuras, se puede considerar limpio, lo cual hace que sea agradable y de fácil comprensión.

## **LOS JUEGOS OLÍMPICOS DE BARCELONA (España)**

Pictogramas de las Olimpiadas de Barcelona **XXV**



## **XXV JUEGOS OLÍMPICOS MUNDIALES, Barcelona (1992) Joseph Ma. Trias**

Al analizar los pictogramas de los Juegos Olímpicos de Barcelona, se halló que su nivel de iconicidad o abstracción es alto, siendo novedoso en su trazo, el cual es libre y espontáneo.

Estos pictogramas se salen del diseño de pictogramas universales utilizados en muchos sistemas de señalización, debido a que implementaron un diseño más icónico, pero de fácil legibilidad.

En los pictogramas se encontraron ciertos elementos de contenido obligatorio, como la posición de las figuras, su relación con los implementos de juego o con el medio en el que se lleva a cabo, facilitando una mejor comprensión de cada uno de los deportes.

El estilo utilizado se puede considerar funcional, dado que aunque su trazo es libre también es muy limpio, lo que permite ser mucho más atractivo.

## **12. PROCESO DE DISEÑO**

### **12.1. CRITERIOS DE DISEÑO**

Se determino que para lograr una unidad dentro de las piezas Señaléticas debía desarrollarse una identidad dentro del parque, a causa de eso se realizó el diseño y Construcción de Marca e identidad, se considero importante realizar este anexo para así mismo realizar la construcción de cada una de las Fichas.

Se Aborda el proyecto en términos de producción. Se realizan 18 estaciones tres Señales por estación compuestas cada una por Un Titulo que determina el tipo de ejercicios llamados Ejercicios de Calentamiento, Ejercicios de Musculación y Ejercicios de Estiramiento.

Así mismo se da una diferenciación que se especificó por Día 1, Día 2 y Día 3, continuo a esto se encuentra la realización del pictograma, los cuales se desarrollaron partir de una investigación nombrada anteriormente, se realizo un proceso de toma de fotografías con una persona que nos colaboro para realizar cada uno de los ejercicios que se determinaron para cada estación; como paso siguiente se realizó un análisis antropométrico se construyó una pauta modular teniendo como referencia el esquema fundamental de representación del movimiento de la figura humana, como patrón principal de lo que se conoce como la construcción geométrica que subyace en los dibujos de Vitrubio o de Leonardo da Vinci.

A partir del resultado arrojado se comenzó la construcción de los diferentes pictogramas. Por consiguiente se muestran en algunas fichas dos pictogramas que dan claridad al movimiento del ejercicio, en caso distinto se hace una indicación por medio de flechas indicando el movimiento adecuado.

Siguiendo con el orden que se le dio a cada pieza Señalética se especifica de manera breve la descripción del ejercicio, las cuales en algunos casos son acompañadas por flechas que indican el movimiento del ejercicio.

Por último se les dan a las personas unas convenciones que especifican el número de series y repeticiones según sea el método de entrenamiento a utilizar.

### **13. CONCLUSIONES**

El objetivo de este proyecto fue lograr plasmar nuestros conocimientos gráficos, desarrollando un proceso creativo y funcional en búsqueda de una adecuada solución a la falta de comunicación visual que un espacio necesita como lo es en este caso en el Parque La Flora Cali; por medio de elementos, que generen piezas con de un alto nivel de atracción para los usuarios en términos de usabilidad y funcionalidad con el propósito de desarrollar aspectos que impliquen orientación, diseño dentro del espacio determinado.

La creación del sistema de señalización hace que el parque además de tener la afluencia de personas que actualmente se observa se sienta propio del lugar identificándose con las fichas desarrolladas y que además de encontrar funcionalidad en ellas, creen un sentido de pertenecía que los lleve al cuidado del mismo.

Gracias a este proyecto, nuestro conocimiento y nivel de investigación se ha ampliado de manera que nos da un apoyo en cuanto a nuestro crecimiento desde el nivel académico y profesional en busca de un mejor resultado en cualquiera de los trabajos que a futuro realicemos, nuestro comprensión acerca de la señalización, es mucho más clara y organizada, debido a que la constante investigación y asesoría se logro aclarar conceptos que no se tenían muy en claro, y que fueron de ayuda para la elaboración del Sistema Señalético.



## **14. RECOMENDACIONES**

Las personas que estén interesadas en este proyecto de señáletica pueden retomarlo para mejorar la forma de cuerpo de los pictogramas y si alguien lo quiere para hacer del proyecto una realidad, para ver en el parque la flora – Cali implementado el sistema señáletico planteado.

## 15. BIBLIOGRAFÍA - WEB GRAFÍA.

- COSTA, Joan. Señalética, De la señalización al diseño de pictogramas editorial: CEAC (España), 1992.
- QUINTERO, Rafael. Universidad De Londres. Diseño de Sistemas Señalización y Señales (en línea), 2010.  
<http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/senaletica.pdf>
- ANÓNIMO. Los parques de Cali, territorio cívico. En: Departamento Administrativo De Gestión Y Medio Ambiente (en línea), 2009.  
<http://www.cali.gov.co/index.php>
- COSTA, Joan. El privilegio y el compromiso del diseño gráfico. En: Página digital (en línea), 2010. [http://www.paginadigital.com.ar/servicios/disenopaginas-web\\_det.asp?IdArticulos=1](http://www.paginadigital.com.ar/servicios/disenopaginas-web_det.asp?IdArticulos=1)
- OLARTE, Carlos Eduardo. Plan local del deporte, la recreación y la educación física del municipio de Santiago de Cali. “deporte en las metrópolis del siglo XXI”
- <http://www.cali.gov.co/publico2/documentos/deporte/pldr Cali.pdf>
- Tratado de la actividad física LA FLEXIBILIDAD 1001 ejercicios y juegos.
- Tratado de la actividad física EJERCICIOS DE MUSCULACIÓN 1001 ejercicios y juegos.

## ANEXO

### ANEXO A. FOTOS DEL SISTEMA SEÑALETICO ACTUAL DEL PARQUE LA FLORA

