



*sintacto*

acciones comunicativas de facto

Estudiantes:

Alejandra Catalina Moreno Vargas

Ana María Segura Niño

Camilo Andres Ramirez Pachon

Carlos Arturo Rincón Avilán

Daniel Alba Ricardo

Daniel Iván Arango Quintero

Daniela Castellanos Espitia

Daniela Hernández Sánchez

David Gonzalo Serrano Rincón

Fabián Mauricio Carvajal Álvarez

Felipe Franco González

Gabriela Alejandra Camargo Torres

Juan David Gamboa Bautista

Juan Martin Arias Cortes

Natalia Guzmán Castañeda

Oscar Matallana

Santiago Garzon Bonilla Santiago ☺

Oswaldo Soto Soto

Sarah Nacor Andrade Triana

Silvia Juliana Tovar Quintero

Sofía García Marín

Wilson Esteban Villalba López

Yenny Alejandra Jiménez Mariño

Docente:

Cesar Augusto Galán Zambrano

Comunicación 4

2015 -1

*sint***acto**

*acciones comunicativas de facto*



Son los procesos y no únicamente los resultados los que vale la pena recordar de las formaciones. Sintacto es un documento que registra parte de los caminos recorridos en la asignatura comunicación 4, grupo 2, de la carrera de Diseño Industrial en la Universidad Nacional de Colombia. Incitados por la propuesta de retomar una vez más los proyectos de comunicación y mantener la concordancia con los objetivos propuestos en la asignatura se hace un ejercicio transversal de fondo.

Esta publicación da cuenta del proceso de diseño de la comunicación de una fase previa a la de desarrollo de las propuestas de ideación de las alternativas que se le ocurren a uno o varios diseñadores o a un equipo de diseño y cómo tener la capacidad suficiente para mostrar y comunicar efectivamente dichas ideas. Igualmente pone en evidencia que para llegar a un mismo destino existen diferentes y diversos caminos que no necesariamente tienen certezas absolutas, lo anterior no implica que los recorridos, en este caso las propuestas, sean calificadas como buenas o malas propuestas. El desarrollo del ejercicio planeado por el diseñador César Galán permitió que el grupo de estudiantes tomaran conciencia de la importancia de fijar las reglas para recorrer dichos caminos y porqué es importante tomar decisiones propias,

ajustadas en tiempo y visualizadas en espacios concretos. Si esta fase tiene mayor asertividad, existe una alta probabilidad de que los procesos de ideación y desarrollo se robustezcan, dando a los equipos de desarrollo de producto mejores y más creativas alternativas.

Las siguientes páginas no ponen en evidencia todo el trabajo intelectual y de pensamiento que hay detrás, pero como muestra de resultados si constata que buenos procesos inevitablemente traen como consecuencia gratos resultados.

Esta primera entrega de Sintacto también pretende animar a que otros grupos documenten sus procesos y sus resultados de diseño y puedan dejar testimonio de la aplicación y apropiación de tantos y tan diferentes procesos y metodologías de diseño y dejar memoria del transitar de una escuela de diseño.



Cesar Galan



## ¿Cómo empezó esto?

A partir del trabajo de grado “joyas del territorio” que tiene como uno de sus objetivos “Representar la noción de valor territorial [...] mediante el diseño de una línea de piezas de joyería” surge la necesidad de indagar por la percepción que tiene una comunidad respecto al concepto de joya. Es así como el estudiante Andrés Palomo establece la necesidad de indagar por dicha percepción en el campus de la Universidad Nacional de Colombia sede Bogotá. Una de las posibles herramientas que tiene el diseñador es usar metodologías como el sondeo, la entrevista no estructurada y la encuesta no representativa. Para poder cumplir con el objetivo se recurrió a los estudiantes de la asignatura comunicación 4 de Diseño Industrial. Las 24 personas inscritas accedieron a utilizar dicha necesidad como justificación para realizar el ejercicio transversal a lo largo de todo el semestre. Esta tarea coincide

plenamente con la necesidad de cumplir con el objetivo de la asignatura “...comunicar ideas de productos, entendidas estas como el resultado de un proceso de análisis-síntesis”. Fue así como se hizo uso de lecturas que permitieron de un lado entender cómo se preparan, usan y sistematizan encuestas y preguntas pertinentes a un proceso concreto de indagación. Una vez comprendido y discutidas las lecturas se procedió a diseccionar cada una de las preguntas que planteaba para la encuesta el trabajo “joyas del territorio”, se analizaron, se descartaron algunas, se propusieron otras y en conjunto se robusteció la encuesta para hacer un sondeo lo más acorde con el objetivo buscado. Se logró hacer un total de 45 encuestas, con preguntas cerradas, y otras abiertas semi-estructuradas. Los resultados se sistematizaron y fueron aportados al trabajo de grado.

Paralelamente, en la asignatura, se inició un proceso de análisis de las respuestas abiertas y de la misma dinámica de indagación, que aciertos y dificultades había permitido detectar el proceso y cómo mejorar procedimientos para saber más acerca de los miembros de una comunidad. De esta forma se pudo evidenciar el uso de dicotomías en las varias de las respuestas aportadas por personas de la comunidad universitaria. Dichas dicotomías ponen de manifiesto “representaciones y sentires universitarios” que usan las personas para hacer referencia al campus, a las prácticas a su interior y a sus propias vivencias. De todo ello y como conclusión se lograron extraer conceptos negativos y conceptos positivos. Varios de ellos refuerzan construcciones colectivas sociales y ponen de manifiesto que los miembros de la comunidad contribuyen en dicha construcción. Los conceptos fueron asociados por los encuestados con elementos negativos: graffiti, edificios cerrados, deterioro, capuchos, ideologías extremistas, corrupción; y con elementos positivos: calidad, libertad, historia, conocimiento, tranquilidad, integral, relación, experiencia de vida, orgullo, élite intelectual, crecimiento, diversidad, e independencia. Todo este hallazgo debía ser plasmado en una pieza gráfica que diera cuenta del hallazgo y sirviera de insumo y “...de fundamento para la generación de visualizaciones y representaciones de las

cuales se vale el proyectista para socializar sus propuestas de diseño...”. Surgió entonces la posibilidad de encontrar oportunidades en la primera dificultad. Es común ver como el diseño hace uso de las infografías para la comprensión y síntesis de información y datos. Es por todo lo anterior que el ejercicio permitía cumplir con otro de los objetivos planeados en la asignatura de la agrupación de comunicación con énfasis en información y datos. Es necesario que los y las estudiantes hagan lecturas específicas en torno al manejo y uso de estos recursos y con ello lograr que “a través del manejo y procesamiento de datos les permitan conceptualizar mapas, diagramas, bocetos, planos técnicos e infografías”. Un elemento clave y un recurso diferenciador de las piezas gráficas usadas en la infografía es el uso de iconos de diseño. Cuando se iba a plantear la pieza síntesis emergió el primer obstáculo que fue determinante en este proceso.

¿Qué pasa cuando necesitas el icono “capucho”? ¿lo googleas? De otra parte se puede hacer lo que casi siempre se hace: buscar un icono de la cabeza de una persona e intentar sobreponer el elemento distintivo, en este caso la capucha. Cada uno de los y las estudiantes propusieron individualmente en bocetos de pensamiento una familia de iconos que debía incluir todos los conceptos negativos y positivos encontrados. Posteriormente en

grupo se analizaron las propuestas con un factor determinante y decisivo: ¿está la propuesta gráfica coincidente con el concepto y estos se pueden asociar entre sí? Una vez analizados y calificados se eligió la mejor propuesta para ser desarrollada. Entonces se usó toda una serie de recursos de composición de diseño para hacer las propuestas más agradables, más coincidentes o acordes con los conceptos y sobre todo buscando la noción de familia gráfica.

Proceso de selección. Se diseñó una encuesta para ser aplicada vía online, dirigida principalmente a profesionales del diseño y la comunicación gráfica y visual, pero también se incluyó a personas de diferentes disciplinas con el fin de tener una opinión diversa y plural frente al tema. Con ello se buscó principalmente calificar cada una de las seis familias de iconos resultantes. Como determinantes en la calificación fueron, primero: la noción de familia entre el conjunto de los 21 iconos propuestos, segundo: la asertividad, es decir la asociación entre el concepto y el icono propuesto, y por último la calificación, se dio la posibilidad de elegir una de las seis propuestas como la mejor.

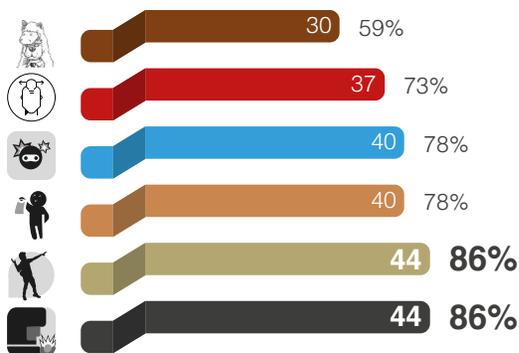
¿Y todo eso para que en el diseño industrial? Una vez establecidas las reglas de selección se dejó en claro que no había propuesta más ni buenas, sino propuestas más acertadas o mejor asociadas con conceptos pre establecidos y adoptados

socialmente como ciertos. Una vez seleccionada una sola propuesta, se analizaron los elementos de composición usados por quienes proyectaron la familia de iconos. Se realizó un proceso de ideación de formas tridimensionales y de composiciones y re composiciones con elementos característicos básicos. Ya para finalizar todo ese ejercicio permitió idear una serie de objetos con conceptos construidos en forma sólida, producto de una captura sistematizada y evaluada con elementos determinantes comprensibles para el equipo de diseño y sobre todo con una profunda y enorme conciencia de donde fueron obtenidos. Fue así como en el proceso de ideación para productos dirigidos a la tienda universitaria surgieron ideas interesantes y con potentes conceptualizaciones, y adicionalmente con un "tinte político", de sarcasmo que refleja inconformidad y reflexión. Por ejemplo, un exprimidor de ideas, un encendedor "papa bomba", una colección de capuchas con las marcas "Chandel" "Louis Buitron" o "Prado", un mug o pocillo con la imagen de una persona que cuando entra al microondas "se calienta" y se transforma en capucho, un cóctel energizante "Molotov" con productos naturales que contribuya a aumentar las capacidades de análisis y de crítica, el zapato que deja huella del deterioro y otros muchos productos más.

*Grafiti*  
**Conocimiento** **Experiencia\_de\_vida**  
*Integral* *Diversidad*  
*Elite intelectual* *Corrupción*  
*Tranquilidad* *Autonomía*  
**Libertad** **Historia** **Edificios\_cerrados**  
*Calidad* *Capucha* *Orgullo* *Mariguana*  
*Deterioro* *Drogas*  
**Crecimiento**

## Familia Gráfica

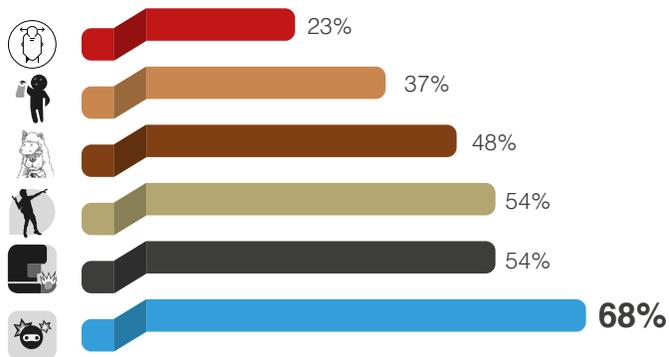
A la pregunta: ¿Considera que los iconos propuestos en la imagen hacen parte de una misma familia gráfica?, De las 51 personas que participaron contestaron afirmativamente, adjunto el porcentaje así:



## Asociación de iconos con conceptos

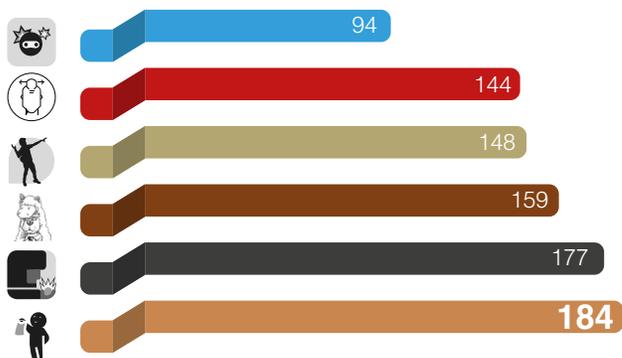
Fueron varias las opciones para establecer la relación icono-concepto.

A la pregunta ¿Puede **asociar un concepto específico** con algún icono? Se solicitó elegir tres relaciones al azar, por ejemplo: corrupción, relación y élite intelectual. El porcentaje de asertividad fue el siguiente:



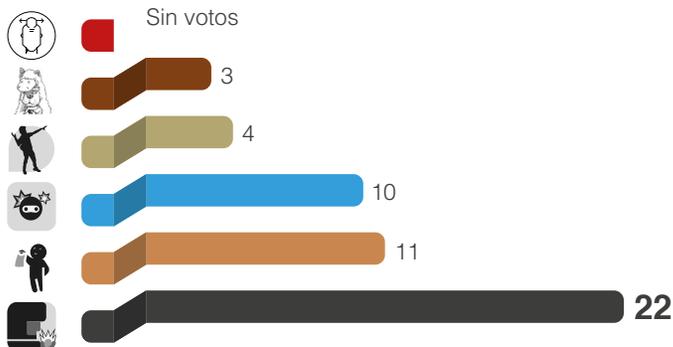
## Calificación en escala

A la pregunta: ¿Considera que la alternativa “familia” y cada uno de los íconos está bien planteada frente a los 21 conceptos? Se pidió califica de 1 a 5, siendo 1 el más bajo y 5 el más alto. La calificación en puntaje fue la siguiente:



## ¿Cuál es la propuesta que más le gustó?

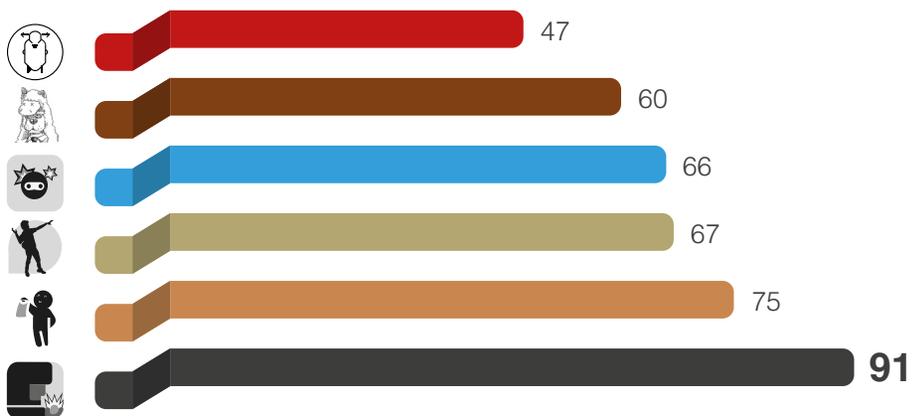
Por favor elija la que considere la mejor propuesta según su criterio de gusto, se dió a elegir entre las propuestas, el resultado por número de selecciones fue:



## Resultados Ponderados

	Jurados	Calificación	Familia	SUMA	Asertividad	Ponderado	%
	0	19	40	59	0,23	47	12%
	3	35	37	75	0,48	60	15%
	4	39	40	83	0,54	67	16%
	11	39	44	94	0,37	75	19%
	10	42	30	82	0,68	66	16%
	22	47	44	113	0,54	<b>91</b>	22%

## Resultados ponderados graficados









# Versión con paleta de colores

Natalia Guzmán, Ana María Segura, Juan David Gamboa, Daniel Arango y Camilo Andrés Ramírez



Capuchos



Orgullo



Independencia



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Marihuana



Élite  
Intelectual



Edificio  
Cerrado



Experiencia de  
vida



Ideologías  
Extremistas



Historia

# Versión en escala de grises

Natalia Guzmán, Ana María Segura, Juan David Gamboa, Daniel Arango y Camilo Andrés Ramírez



Capuchos



Orgullo



Independencia



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Marihuana



Élite  
Intelectual



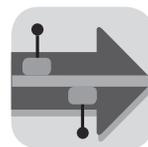
Edificio  
Cerrado



Experiencia de  
vida



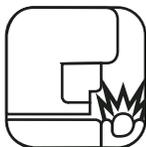
Ideologías  
Extremistas



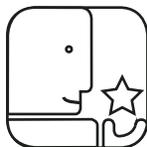
Historia

# Versión en líneas

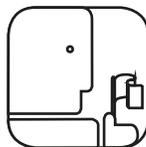
Natalia Guzmán, Ana María Segura, Juan David Gamboa, Daniel Arango y Camilo Andrés Ramírez



Capuchos



Orgullo



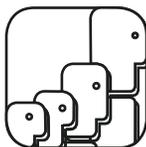
Independencia



Corrupción



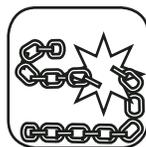
Conocimiento



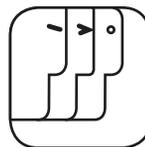
Crecimiento



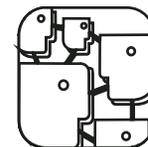
Calidad



Libertad



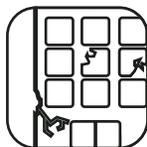
Diversidad



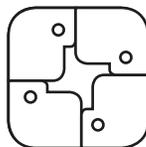
Relación



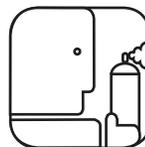
Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



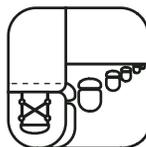
Marihuana



Élite  
Intelectual



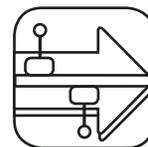
Edificio  
Cerrado



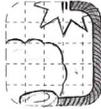
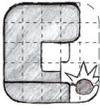
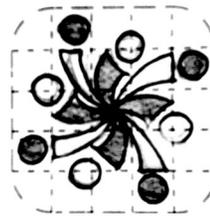
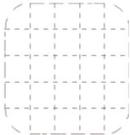
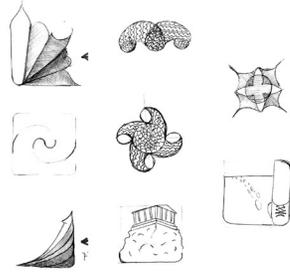
Experiencia de  
vida



Ideologías  
Extremistas



Historia



Élite  
INTERCULT



HISTORIA



GRAFFITI



## El proceso que se siguió

Natalia Guzmán, Ana María Segura, Juan David Gamboa, Daniel Arango y Camilo Andrés Ramírez

Cada uno de los miembros del grupo trajo a la clase bocetos de pensamiento de cada uno de los conceptos, presentando todas las propuestas muy diferentes. Se hizo un ejercicio de adivinar el significado del ícono sin conocer su nombre, para establecer cuáles se entienden mejor.

En consenso de grupo, acorde a la capacidad comunicativa de la idea, se eligen aquellos que semánticamente son más representativos y aquellos con la propuesta morfológica que se va a tener en cuenta, para que todos los íconos manejen la misma estética.

Se estableció que la morfología que más agradaba era la perteneciente a los bocetos de Daniel Arango. Se extrajo de estos bocetos la plantilla que se usaría para el resto de íconos.

Basados en los resultados de la actividad

de adivinar, se eligieron los íconos que mejor representaban su concepto.

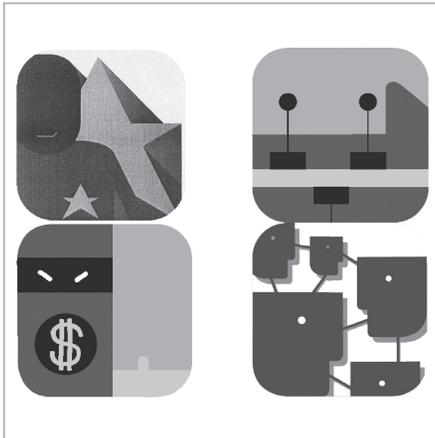
Se realizó una plantilla que consistía en un cuadrado de puntas redondeadas de 5 x 5 sobre la cual se inició la tarea de dibujo a mano alzada.

Luego estas propuestas se filtraron por semántica y morfología, y se comenzaron las labores de digitalización de los íconos. Aquí cada integrante pasó a digital los íconos correspondientes y presentó acercamientos a color, línea y morfología.

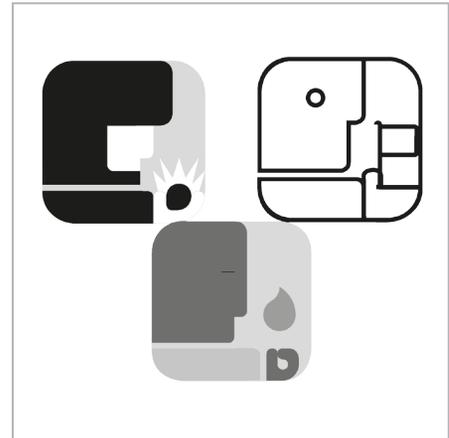
Se requirió un nuevo filtro, pues algunos íconos requerían normalizarse.

Cada integrante aportó una propuesta de color, de estas se tomaron algunos tonos que se aplicaron a la propuesta final.





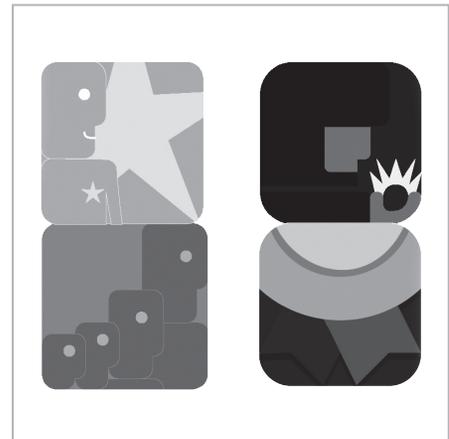
Digitalización de los bocetos.  
Acercamientos a color, línea y morfología.



Bocetos prescriptivos.  
Elección de rasgos formales de los iconos.



Normalización de elementos comunes.



Pruebas de color y escala.



# Versión con paleta de colores

Santiago Garzón Bonilla, Sofía García, Silvia Tovar, Óscar Matallana y Gabriela Camargo.



Capuchos



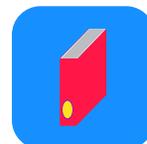
Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Marihuana



Élite  
Intelectual



Edificio  
Cerrado



Experiencia de  
vida



Ideologías  
Extremistas



Historia

# Versión en escala de grises

Santiago Garzón Bonilla, Sofía García, Silvia Tovar, Óscar Matallana y Gabriela Camargo.



Capuchos



Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Marihuana



Élite  
Intelectual



Edificio  
Cerrado



Experiencia de  
vida



Ideologías  
Extremistas



Historia

# Versión en líneas

Santiago Garzón Bonilla, Sofía García, Silvia Tovar, Óscar Matallana y Gabriela Camargo.



Capuchos



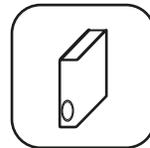
Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



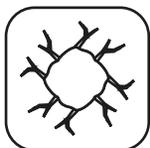
Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



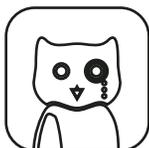
Integral



Graffiti



Marihuana



Élite  
Intelectual



Edificio  
Cerrado



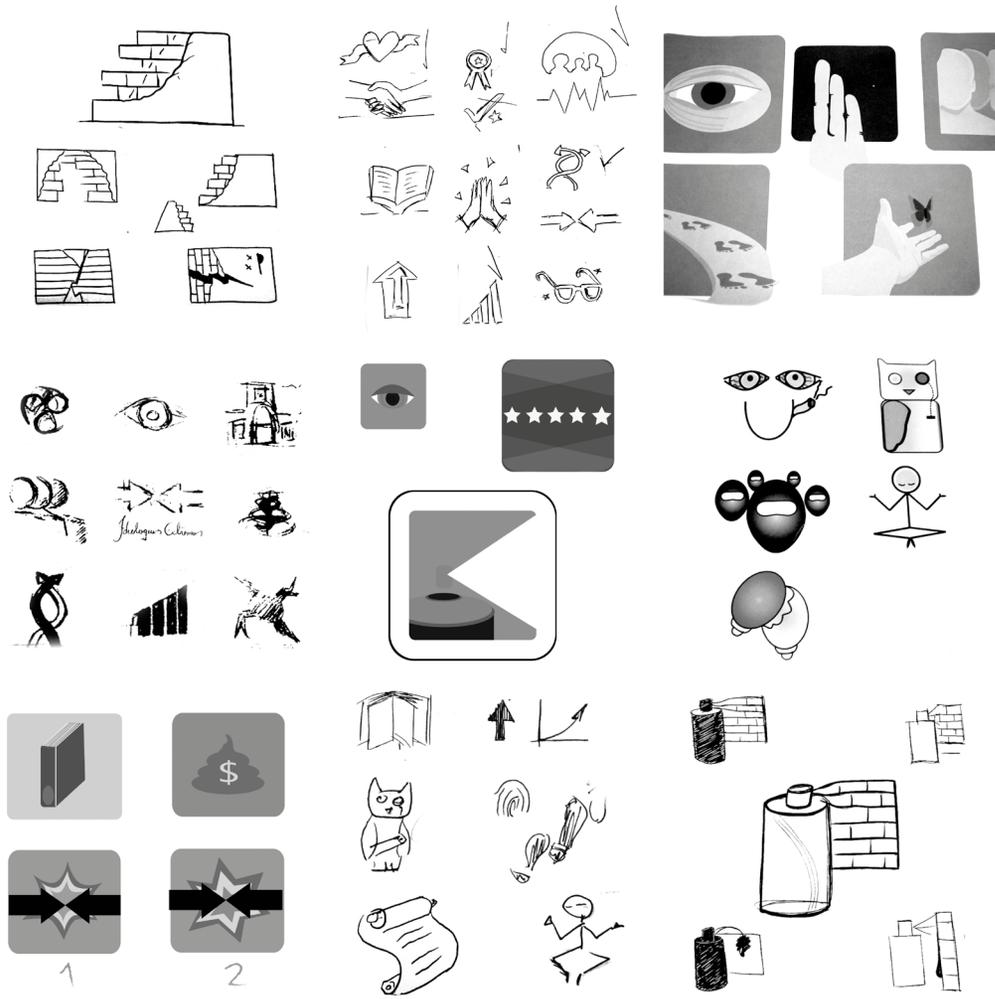
Experiencia de  
vida



Ideologías  
Extremistas



Historia



## El proceso que se siguió

Santiago Garzón Bonilla, Sofía García, Silvia Tovar, Óscar Matallana y Gabriela Camargo.

Para la creación de los iconos cada uno de los miembros del grupo realizo inicialmente una serie de bocetos de pensamiento de forma individual, cada una con un enfoque diferente desde su morfología (recursos pictóricos) y desde su semántica.

Para filtrarlos hicimos un ejercicio donde se pretendía que los demás miembros descubrieran cual era el concepto relacionado con el icono, y así se pudieron determinar cuales eran los más acertados en ese aspecto.

Basándonos en la composición y la semántica de los iconos más acertados, llevamos a cabo una segunda etapa de ideación y generación de bocetos, esta vez con el fin de definir cual sería el estilo de bocetación que desarrolla-

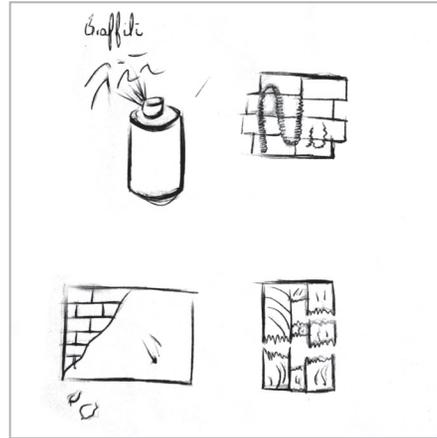
riamos. Para ello evaluamos los rasgos formales comunes entre ellos y descartamos aquellos que morfológicamente no coincidían.

Posterior a esto desarrollamos una retícula de 3 x 3 con bordes redondeados que empleamos para que la configuración de la forma guardara ciertas proporciones y estuviera controlada.

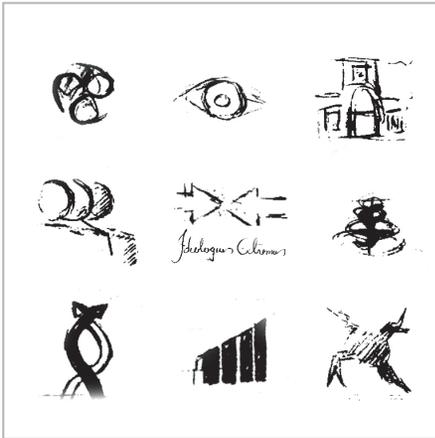
Cuando ya estaban definidos, se vectorizaron y se realizaron pruebas de color donde se estableció que los iconos llevarían colores planos, vivos y respetarían las proporciones dentro de la retícula, parámetros que se aplicaron a la propuesta definitiva.



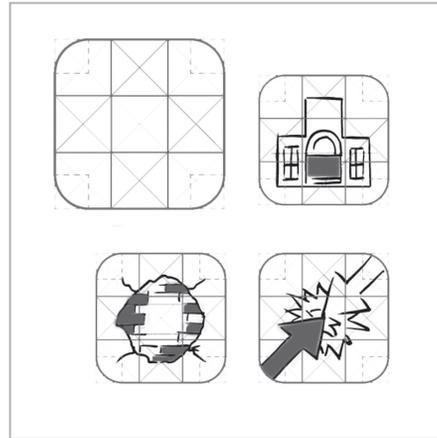
Primeros Bocetos de pensamiento.



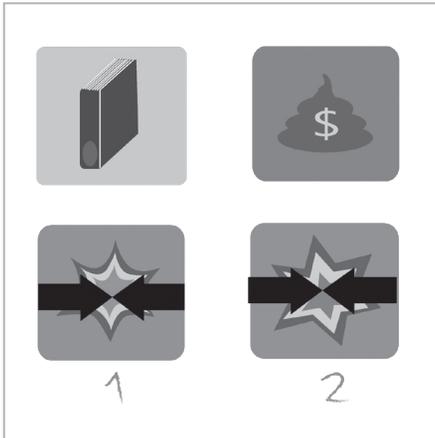
Primeros Bocetos de pensamiento.



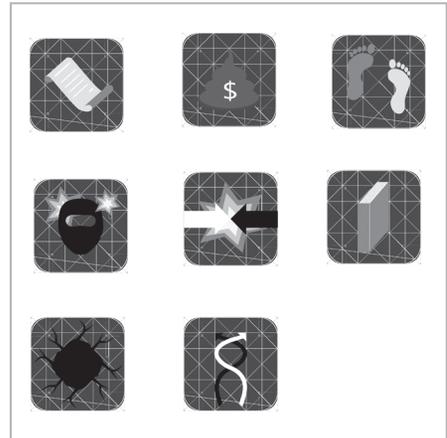
Selección de estilo de bocetación.



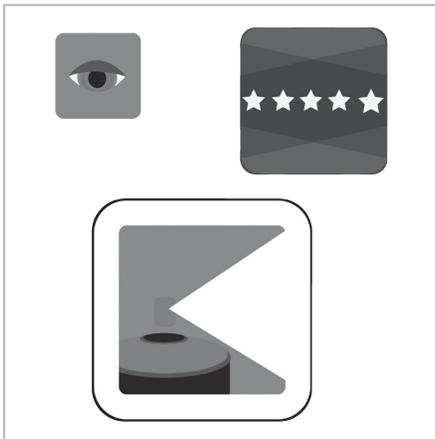
Parametrización de los bocetos seleccionados.  
Se inició la tarea de dibujo a mano alzada usando la plantilla.



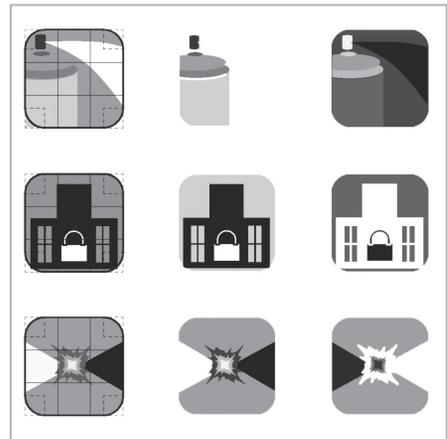
Digitalización de los bocetos.  
Definición de rasgos formales de los iconos.



Bocetos referenciales.  
Definición de proporciones de los elementos.



Pruebas de escala y configuración del fondo.



Definición de la paleta de color.



# Versión con paleta de colores

Daniel Alba Ricardo, Carlos Arturo Rincón, Daniela Hernández y Felipe Franco.



Capuchos



Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Marihuana



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Historia



Élite  
Intelectual



Edificio  
Cerrado



Experiencia de  
vida



Ideologías  
Extremistas

# Versión en negativo

Daniel Alba Ricardo, Carlos Arturo Rincón, Daniela Hernández y Felipe Franco.



Capuchos



Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Marihuana



Tranquilidad



Deterioro



Integral



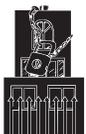
Graffiti



Historia



Élite  
Intelectual



Edificio  
Cerrado



Experiencia de  
vida



Ideologías  
Extremistas

# Versión dual

Daniel Alba Ricardo, Carlos Arturo Rincón, Daniela Hernández y Felipe Franco.



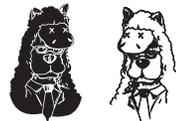
Capuchos



Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



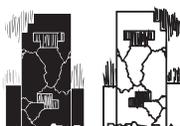
Diversidad



Marihuana



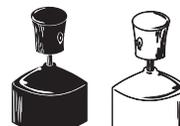
Tranquilidad



Deterioro



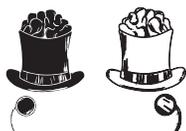
Integral



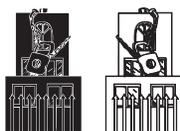
Graffiti



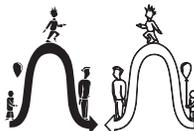
Historia



Élite  
Intelectual



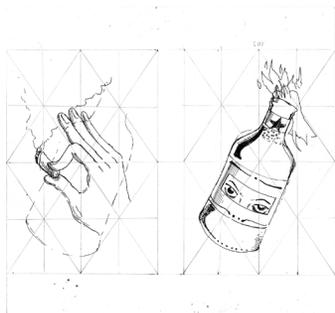
Edificio  
Cerrado



Experiencia de  
vida



Ideologías  
Extremistas



## El proceso que se siguió

Daniel Alba Ricardo, Carlos Arturo Rincón, Daniela Hernández y Felipe Franco.

Los integrantes del grupo mostraron cada uno sus bocetos de propuestas iconográficas, se eligieron las que tenían un lenguaje más elaborado y parecían familia. Desde ahí se empezó a trabajar basándonos en esa propuesta, probando cada uno de los iconos para ver si comunicaban bien su concepto, corrigiendo algunas propuestas que básicamente no comunicaban bien el concepto y probando diferentes colores y tamaños, esto para analizar si la iconografía seleccionada funcionaba en diferentes contextos, ya fuera en una infografía o en una señalización o fuera en una pantalla de celular.

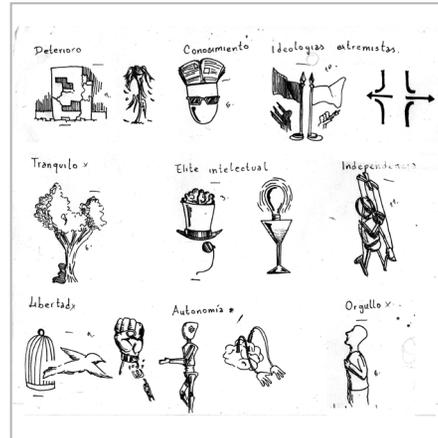
Después se inició la tarea de vectorización de los iconos, aunque luego se llegó a la conclusión de que con los iconos vectorizados se perdía parte del estilo de Daniel Alba, así que a los vectores ya

creados se les dieron retoques con una tableta digitalizadora.

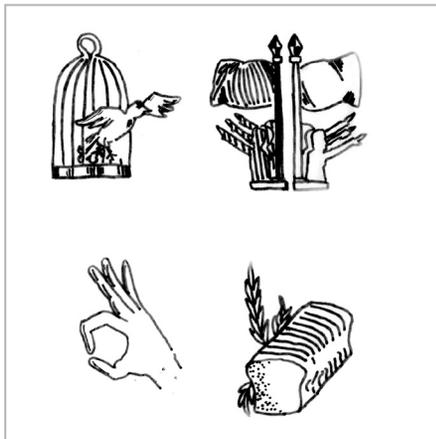
Finalmente se probaron los iconos en negativo para seguir analizando la visibilidad y la comprensión de los iconos.



Primeros Bocetos de Pensamiento.



Primeros Bocetos de Pensamiento.  
Representación de los conceptos propuestos.



Selección de estilo de bocetación.



Pruebas de contraste entre la figura y el fondo.





# Versión con paleta de colores

Santiago Soto, David Serrano y Esteban Villalba.



Capuchos



Orgullo



Independencia



Corrupción



Conocimiento



Calidad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Graffiti



Marihuana



Edificio  
Cerrado



Ideologías  
Extremistas



Historia

# Versión en escala de grises

Santiago Soto, David Serrano y Esteban Villalba.



Capuchos



Orgullo



Independencia



Corrupción



Conocimiento



Calidad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Graffiti



Marihuana



Edificio  
Cerrado



Ideologías  
Extremistas



Historia

# Versión en líneas

Santiago Soto, David Serrano y Esteban Villalba.



Capuchos



Orgullo



Independencia



Corrupción



Conocimiento



Calidad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Graffiti



Marihuana



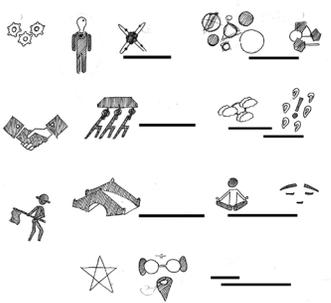
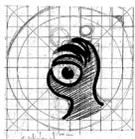
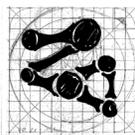
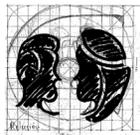
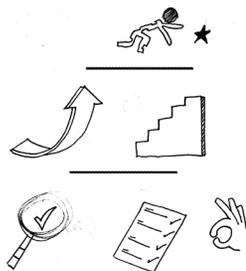
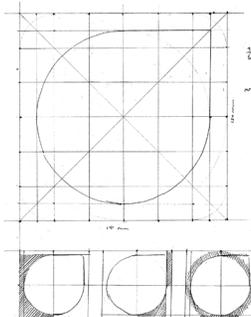
Edificio  
Cerrado



Ideologías  
Extremistas



Historia



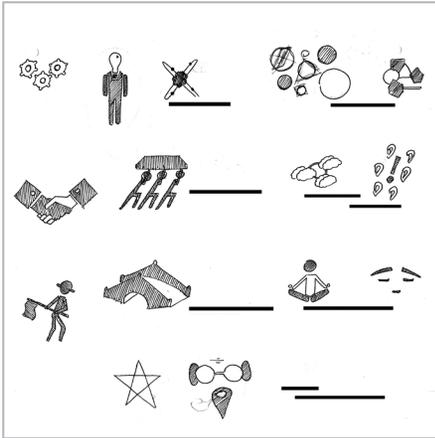
## El proceso que se siguió

Santiago Soto, David Serrano y Esteban Villalba

A partir de la selección de términos se bocetaron las ideas de representación individualmente, de las cuales se realizó un breve debate para decidir cuál era la más apropiada.

Habiendo definido el lenguaje formal propuesto por uno de los integrantes del grupo, se establecieron unos criterios adicionales de composición que debían cumplir los iconos, respecto a color, formas y espacio, utilizando una retícula como guía y recurriendo al uso de la fotografía en el desarrollo de varios de los iconos, ya que involucraban figura humana.

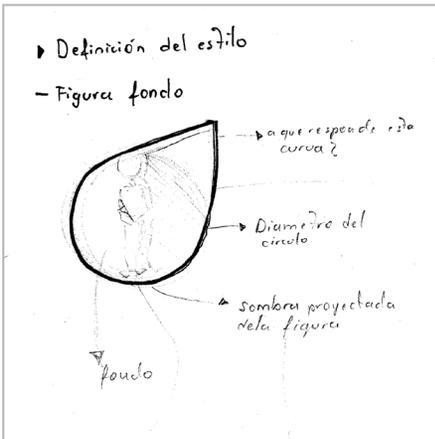
Se llevó a cabo la vectorización de las imágenes, y posteriormente se realizaron varias comprobaciones analizando el comportamiento de los iconos en diferentes tamaños y colores, lo que permitió definir su aspecto final.



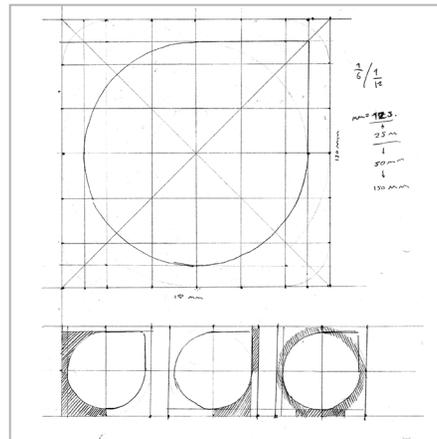
Primeros Bocetos de Pensamiento.



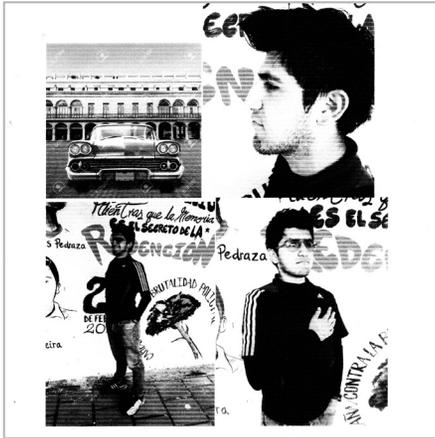
Primeros Bocetos de Pensamiento.



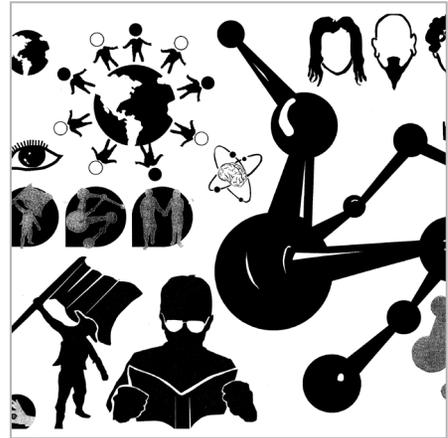
Selección de estilo de bocetación.



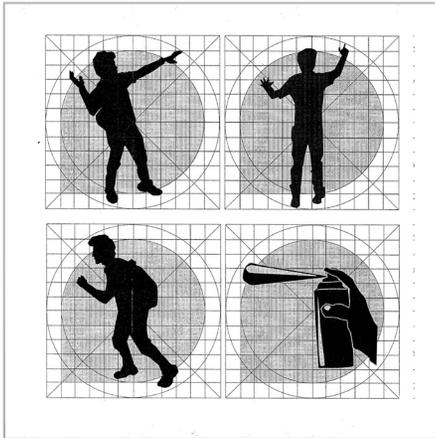
Parametrización de los bocetos seleccionados.  
Se inició la tarea de dibujo a mano alzada usando la plantilla.



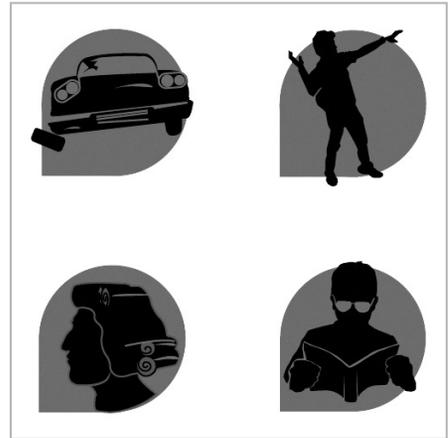
Toma de fotografías para abstraer los rasgos formales de los iconos.



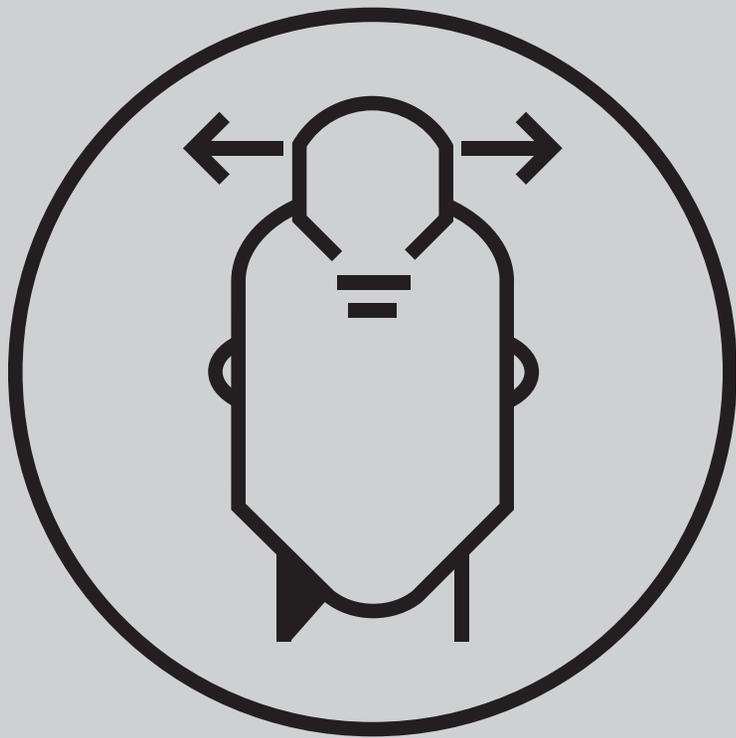
Digitalización y vectorización de las fotografías.



Unificación y adaptación de las formas vectorizadas con el fondo establecido en la retícula.

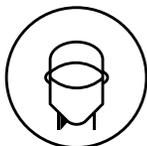


Pruebas de color y contraste entre la figura y el fondo.



# Versión con paleta de colores

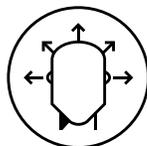
Juan Martín Arias, Yenny Jiménez, Sarah Nacor Andrade y Diego Martínez.



Capuchos



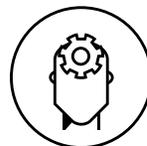
Respeto



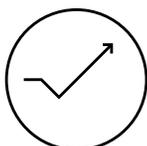
Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



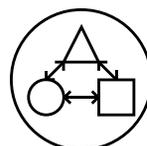
Calidad



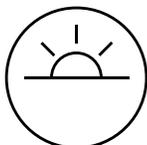
Libertad



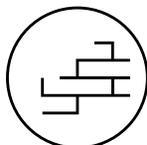
Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



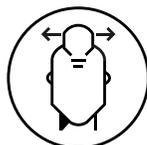
Marihuana



Élite  
Intelectual



Edificio  
Cerrado



Ideologías  
Extremistas

# Versión en negativo

Juan Martín Arias, Yenny Jiménez, Sarah Nacor Andrade y Diego Martínez.



Capuchos



Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Marihuana



Élite  
Intelectual



Edificio  
Cerrado



Ideologías  
Extremistas

# Versión en líneas

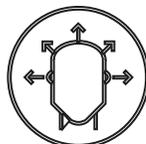
Juan Martín Arias, Yenny Jiménez, Sarah Nacor Andrade y Diego Martínez.



Capuchos



Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Marihuana



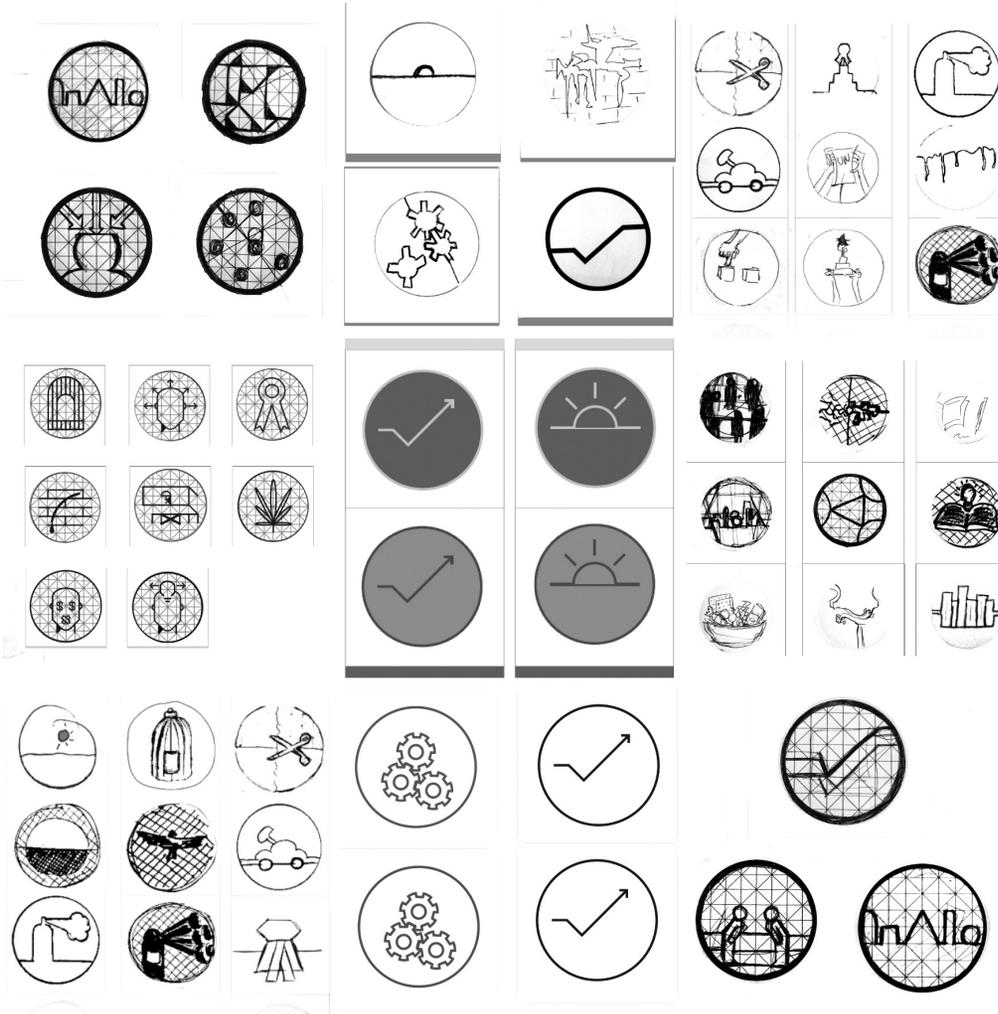
Élite  
Intelectual



Edificio  
Cerrado



Ideologías  
Extremistas



## El proceso que se siguió

Juan Martín Arias, Yenny Jiménez, Sarah Nacor Andrade y Diego Martínez.

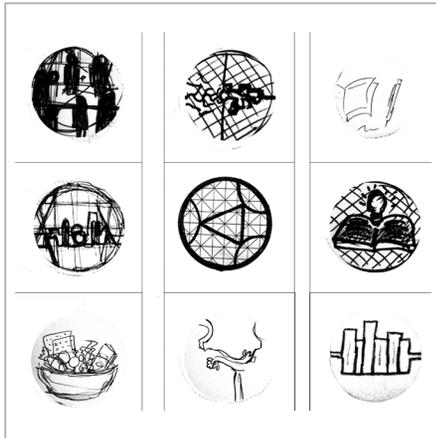
Al recolectar los conceptos que los encuestados destacaron y que describían según ellos el alma de la universidad, los integrantes del grupo hicieron un ejercicio de bocetación rápida que nos llevó a bocetos de pensamiento con recursos pictóricos muy diferentes.

El paso siguiente fue re dibujar nuestras ideas anteriores adaptándolas a una retícula circular dividida en 8 filas y columnas. Allí elaboramos bocetos de desarrollo, y establecimos parámetros para manejar una morfología unificada.

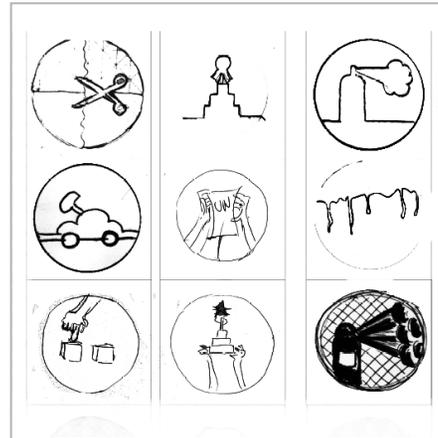
Con base en la retícula redibujamos todos los iconos de tal forma que la retícula parametrizara la forma y los trazos de las líneas que conformarían a cada uno.

Después de realizar los bocetos sobre la

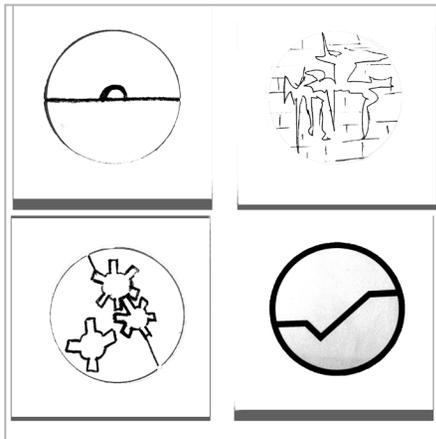
retícula, se pasaron a digital vectorizándolos, para así poder realizar pruebas de color y de contraste, donde se definió que lo mejor para los iconos era manejar un alto contraste empleando blanco y negro como únicos colores.



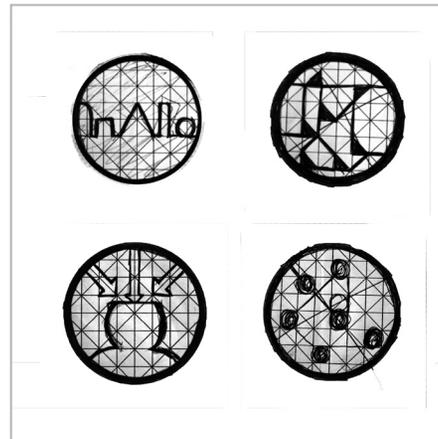
Primeros Bocetos de Pensamiento.



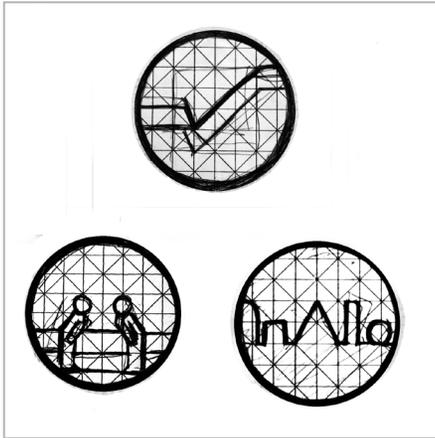
Primeros Bocetos de Pensamiento.



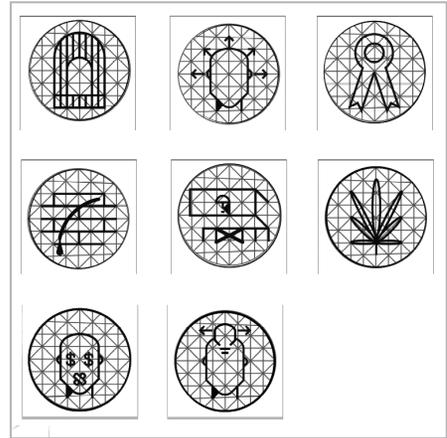
Selección de estilo de bocetación.



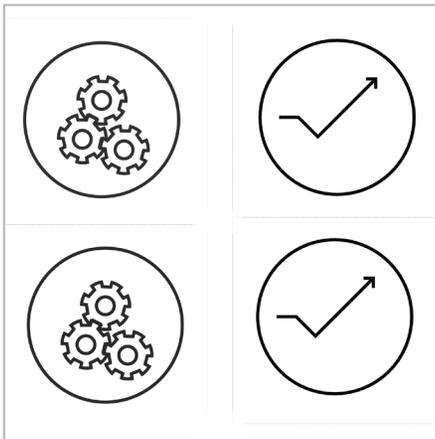
Parametrización de los bocetos seleccionados.  
Se inició la tarea de dibujo a mano alzada usando la plantilla.



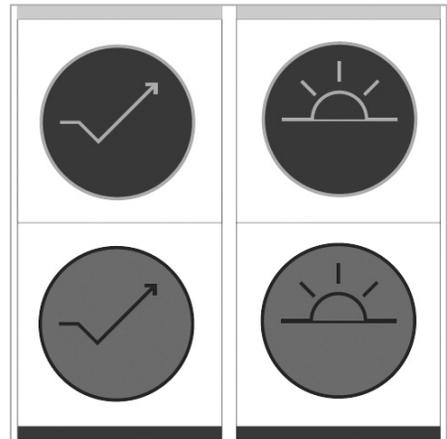
Digitalización de los bocetos.  
Acercamientos a color, línea y morfología.



Versión en escala de grises.



Se revisó la versión en líneas de los iconos.



Pruebas de color en los iconos.



# Versión con paleta de colores

Fabian Carvajal, Alejandra Moreno y Daniela Castellanos.



Capuchos



Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Marihuana



Élite  
Intelectual



Vergüenza



Orgullo



Ideologías  
Extremistas



Historia

# Versión en escala de grises

Fabian Carvajal, Alejandra Moreno y Daniela Castellanos.



Capuchos



Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



Calidad



Libertad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Marihuana



Élite  
Intelectual



Vergüenza



Orgullo



Ideologías  
Extremistas



Historia

# Versión en líneas

Fabian Carvajal, Alejandra Moreno y Daniela Castellanos.



Capuchos



Respeto



Autonomía



Corrupción



Conocimiento



Crecimiento



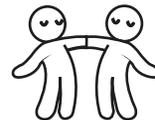
Calidad



Libertad



Diversidad



Relación



Tranquilidad



Deterioro



Integral



Graffiti



Marihuana



Élite  
Intelectual



Vergüenza



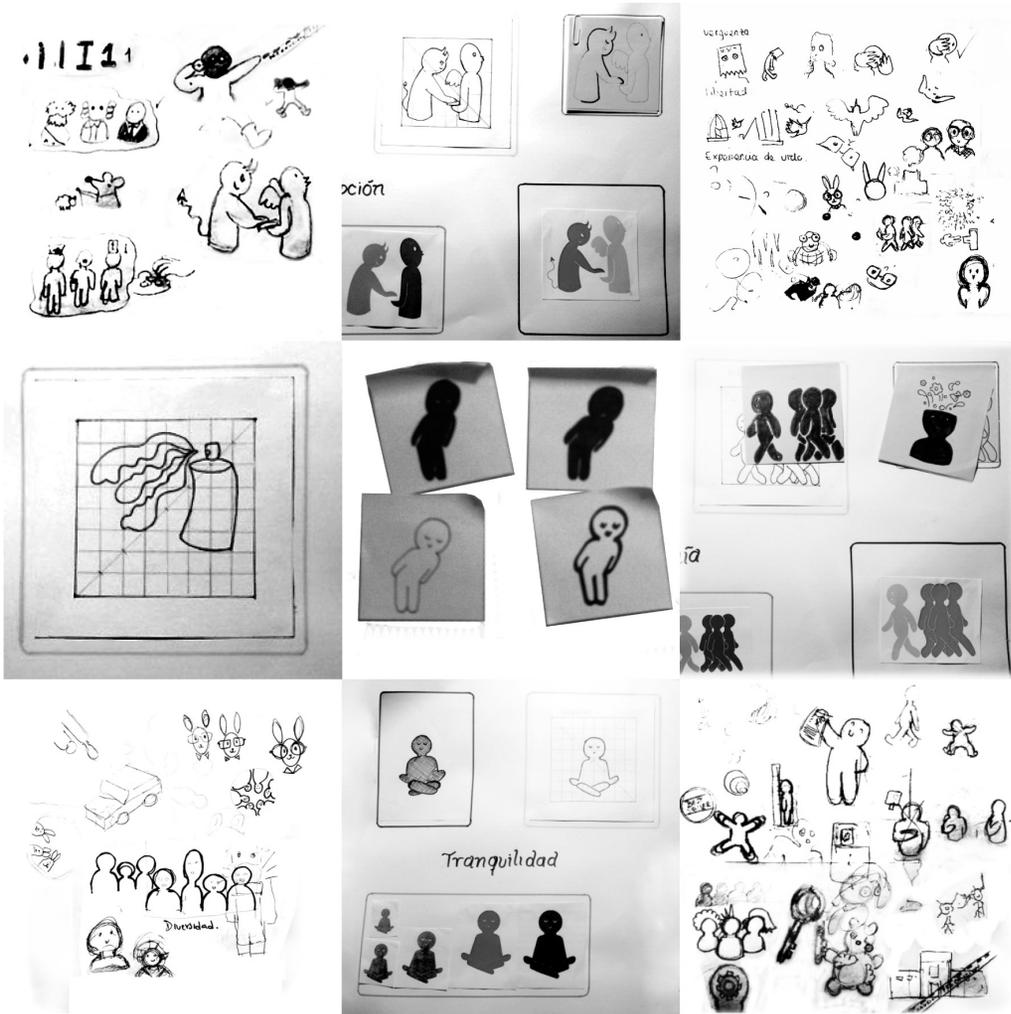
Orgullo



Ideologías  
Extremistas



Historia



## El proceso que se siguió

Fabian Carvajal, Alejandra Moreno y Daniela Castellanos.

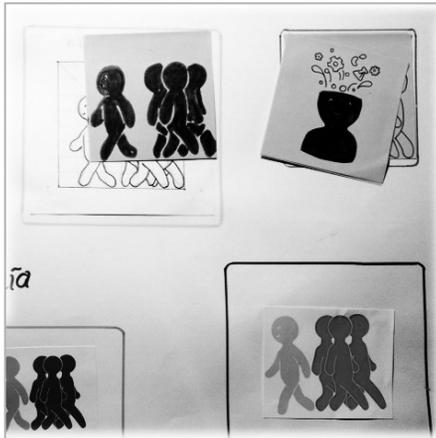
Nosotros desde un principio queríamos que nuestros iconos logaran tener una notoria diferenciación a los demás, que no fueran las primeras y más comunes representaciones de los conceptos.

Teníamos que llegar más allá, para eso intentamos muchas cosas, desde dejar a un lado las formas geométricas hasta intentar convertirlos en animales como conejos y búhos. Al final optamos por la idea inicial que era empezar a diseñar, más que sólo iconos, personajes:

En varios de los casos nos imaginamos sus personalidades, sus historias, hasta sus nombres como el pequeño Tomás el Orgullosos o Mariano el tranquilo y al final pensamos en ellos como si estuvieran posando para una foto y

así poderlos plasmar en una imagen representativa de ellos por eso muchos sonrían, se esconden, unos ni siquiera saben qué hacer, otros se juntan para poder aparecer en la foto y uno que otro es captado in fraganti recibiendo dinero. Así empezamos a construir poco a poco los diferentes personajes de nuestra presentación final donde queríamos mostrar las fotos y que al menos uno se saliera del papel y el computador y poder mostrar su sombra como si fuera algo o alguien que está vivo, que existe y que está ahí presente frente a todos.





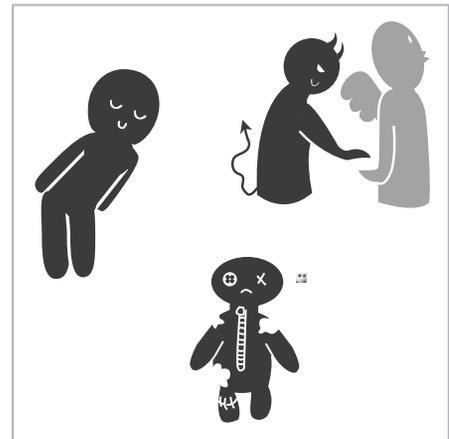
Bocetos referenciales.  
Se plantearon distintas configuraciones de figura-Fondo.



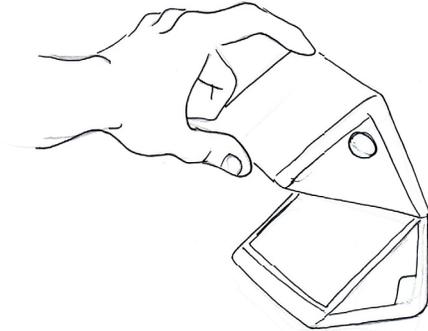
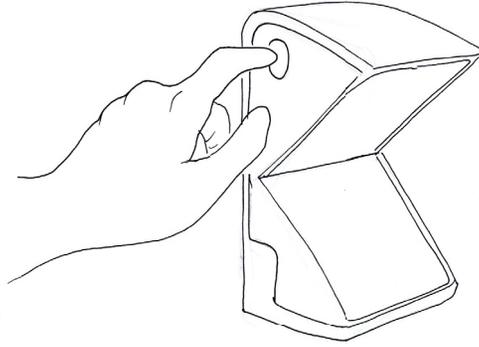
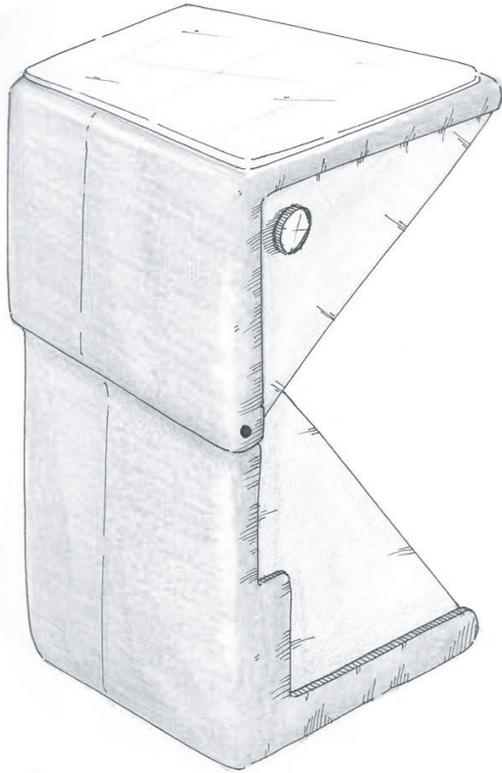
Se realizaron versiones variando los contrastes y el grosor de líneas de los iconos.



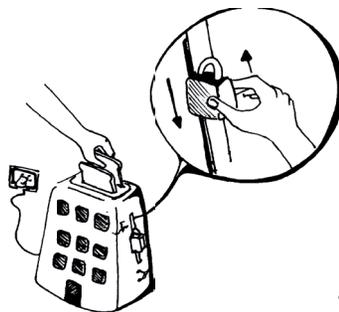
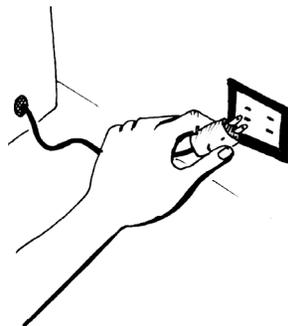
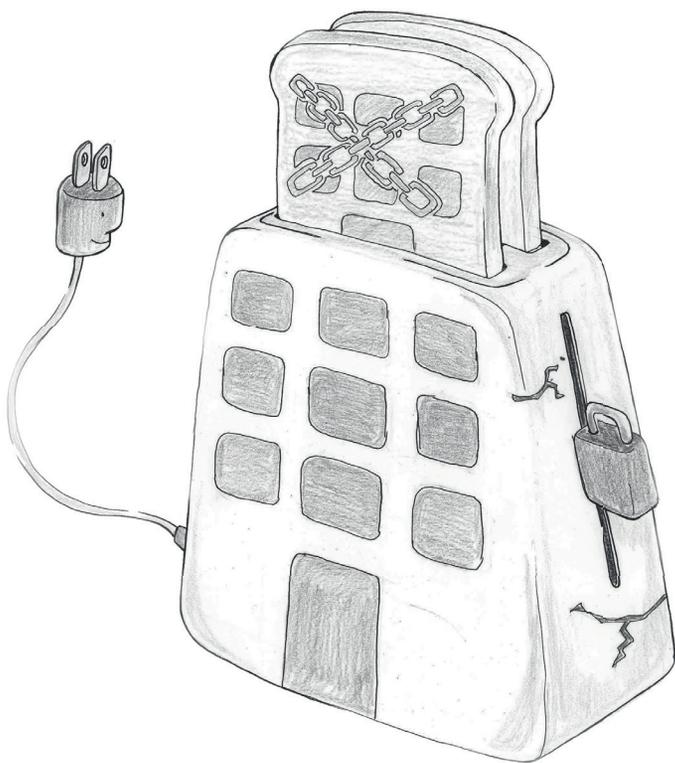
Se hizo revisión de los distintos estilos que adquirirían los iconos empleando bocetos codificados.



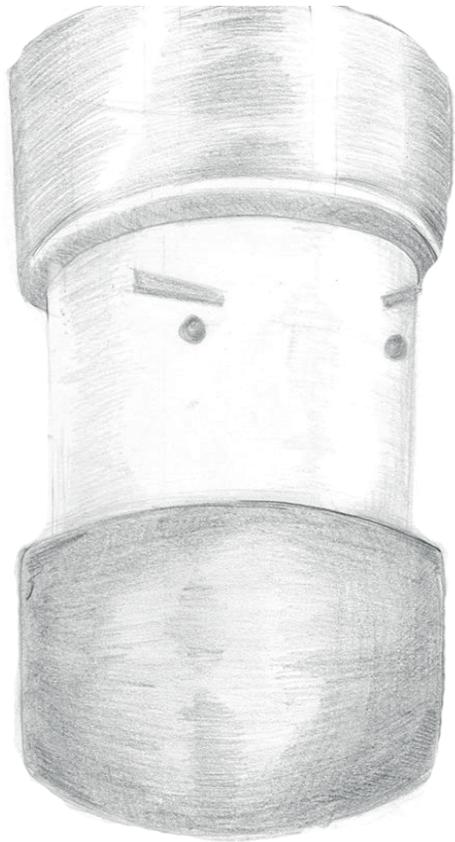
Se realizaron pruebas de la paleta de color sobre los iconos vectorizados.



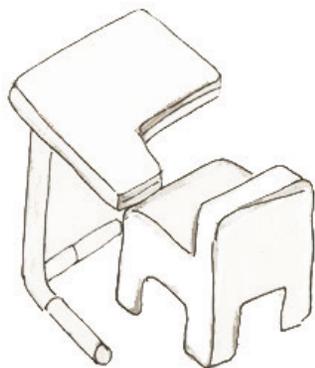
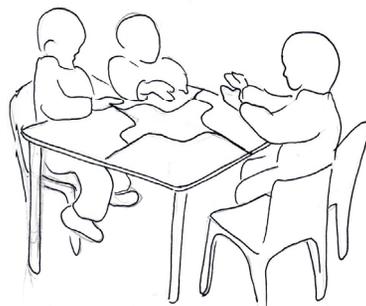
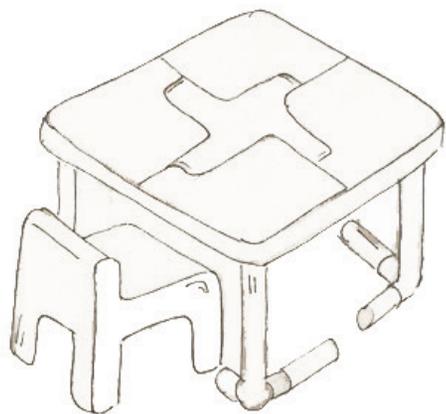
Santiago Garzón



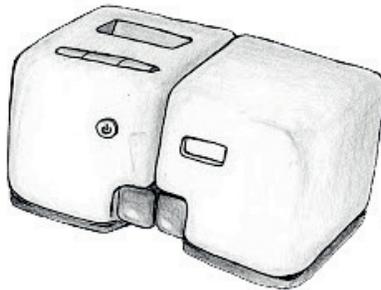
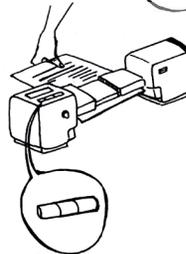
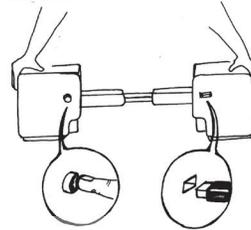
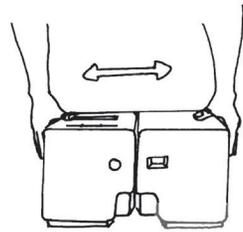
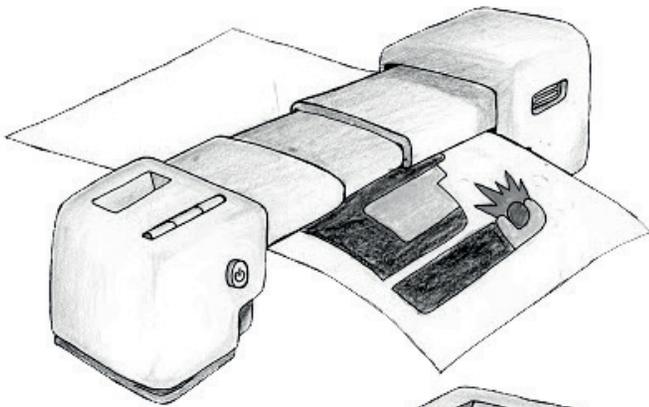
Arturo Rincón



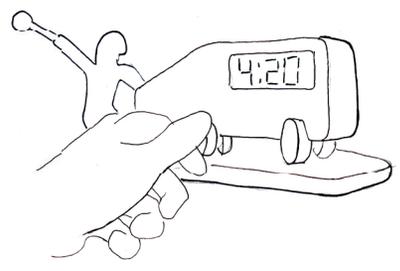
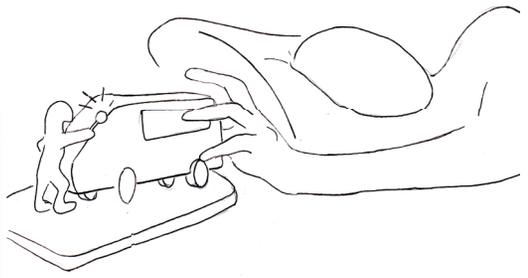
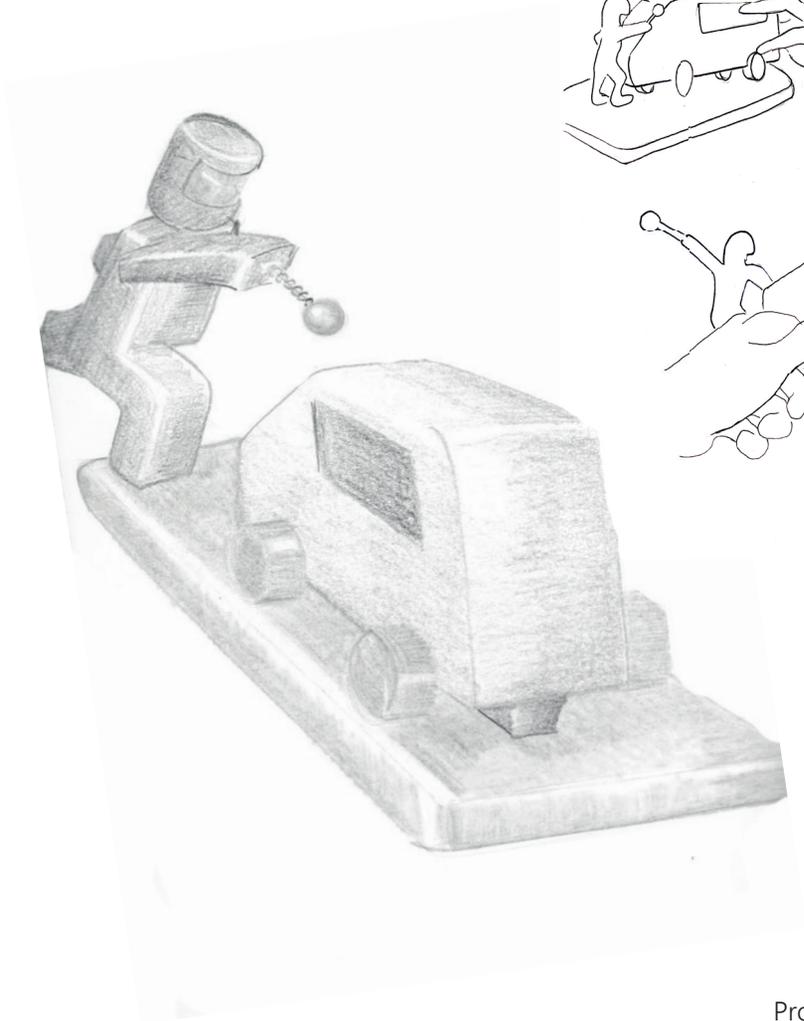
Felipe Franco



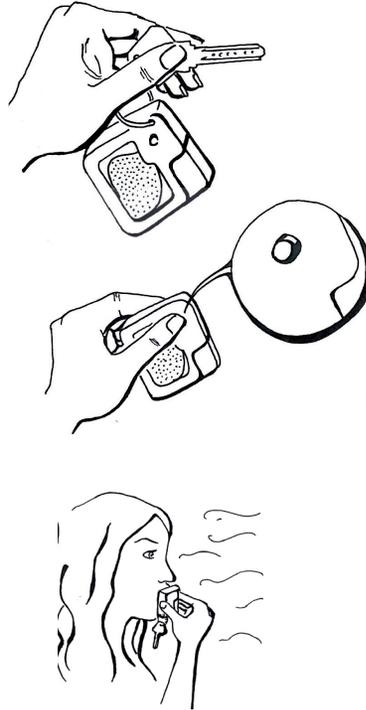
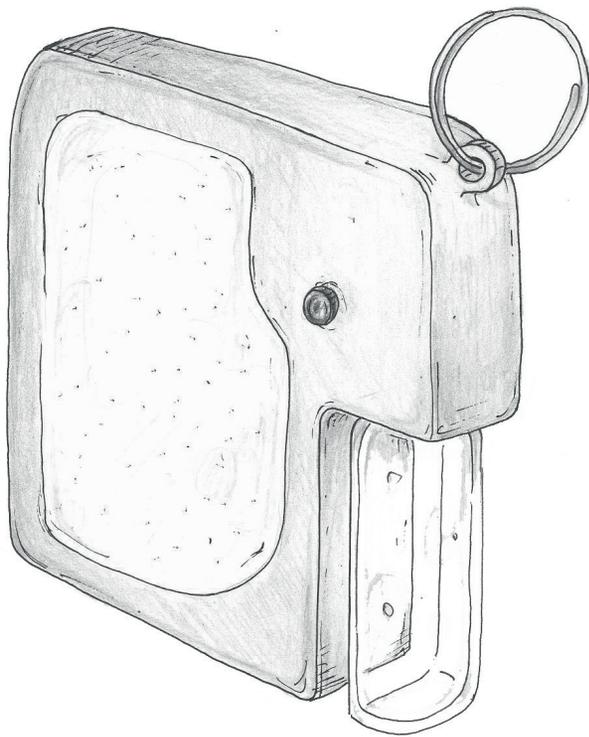
Juan Martín Arias



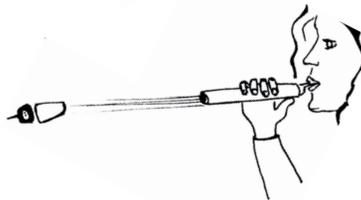
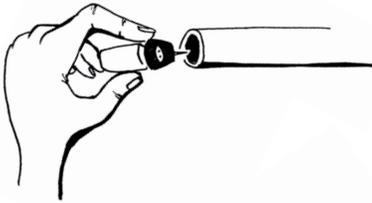
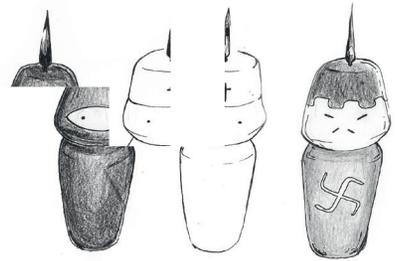
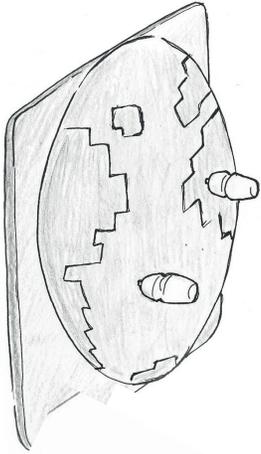
Oscar Ivan Matallana



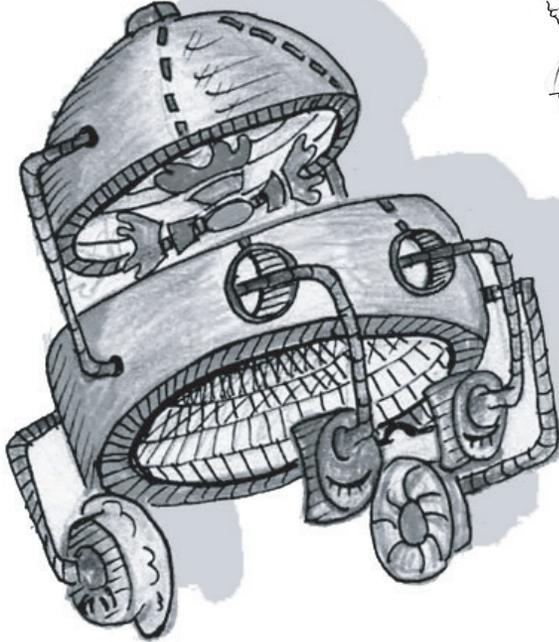
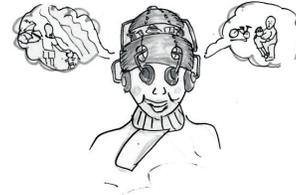
Santiago Soto



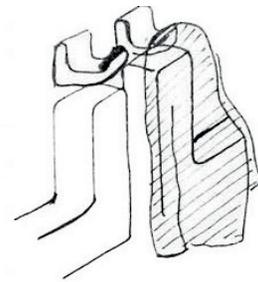
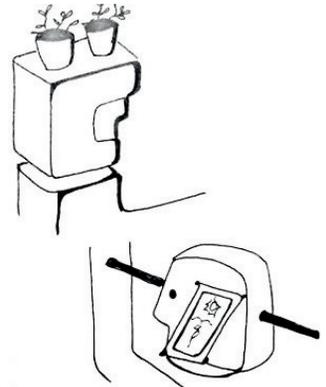
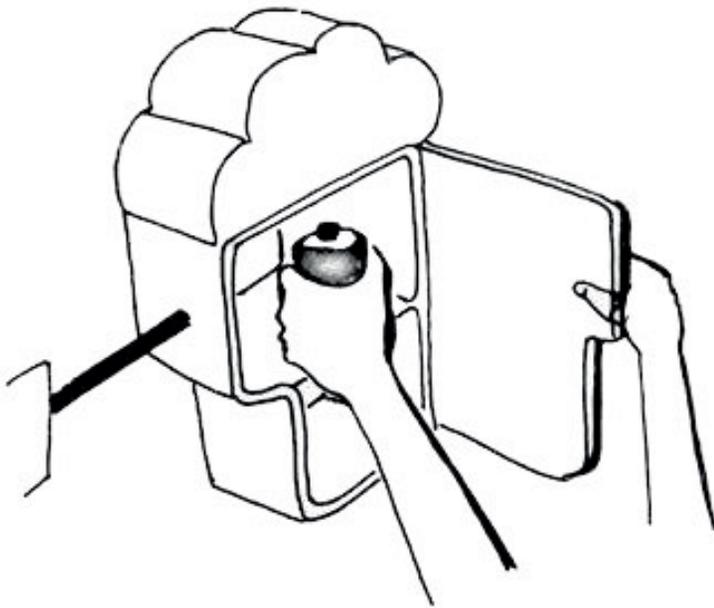
Alejandra Moreno



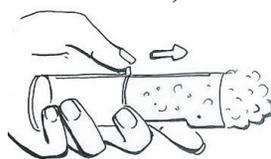
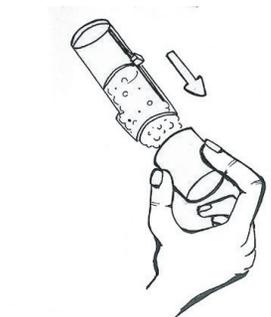
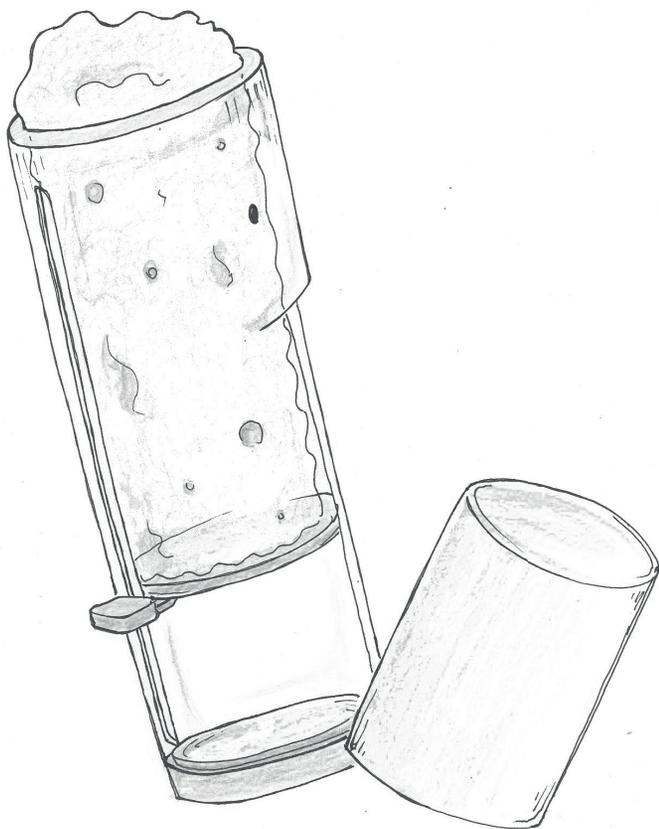
Natalia Guzman



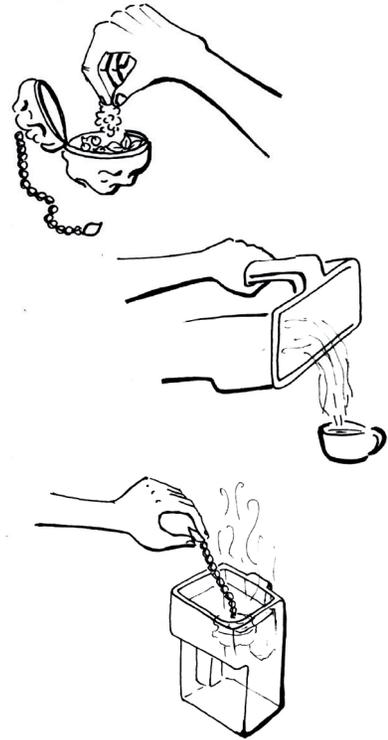
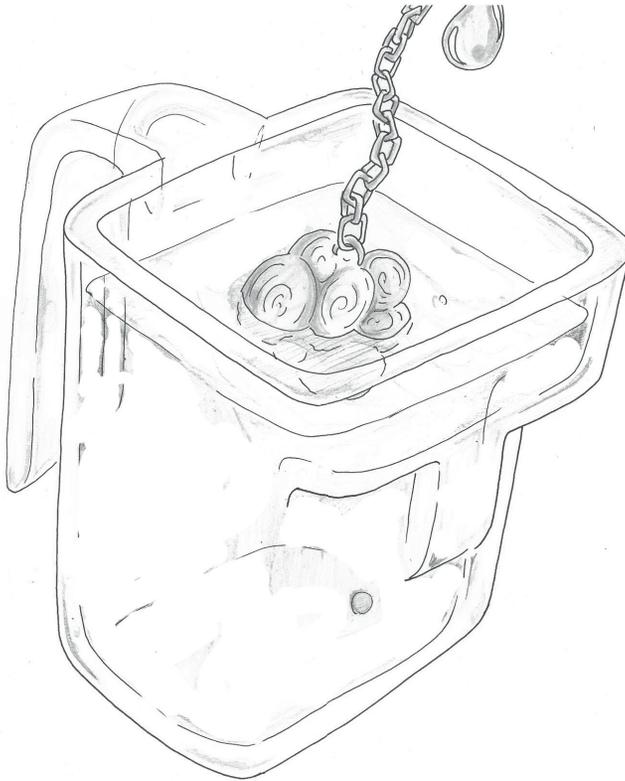
Sofia Garcia



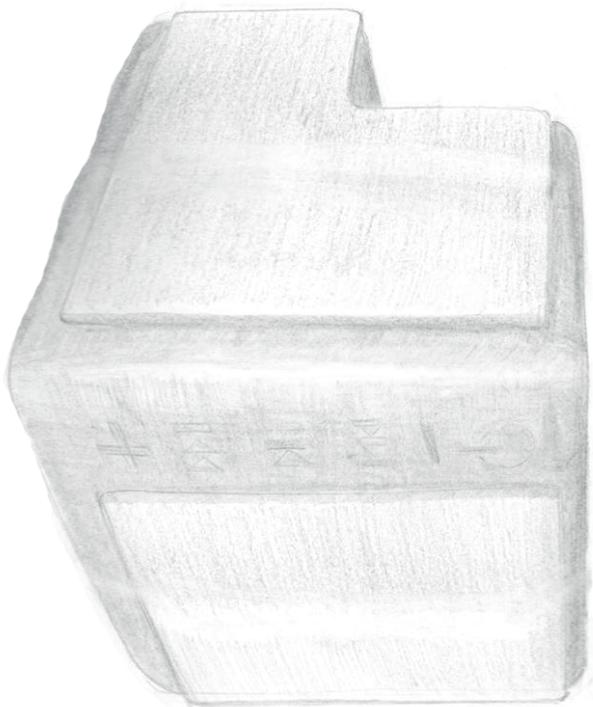
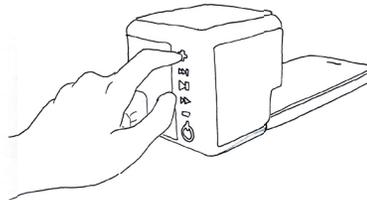
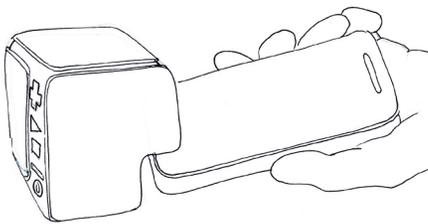
Yenny Alejandra Jiménez



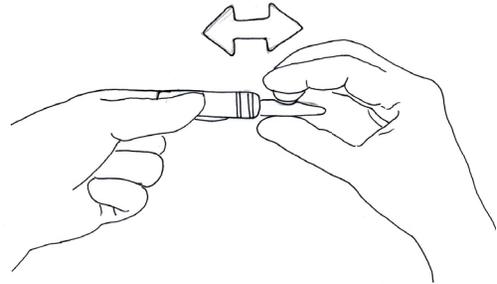
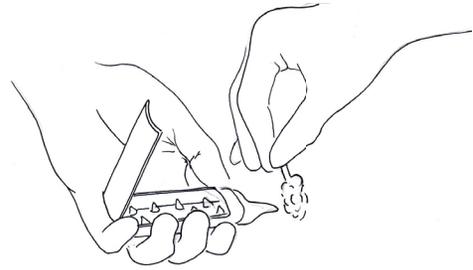
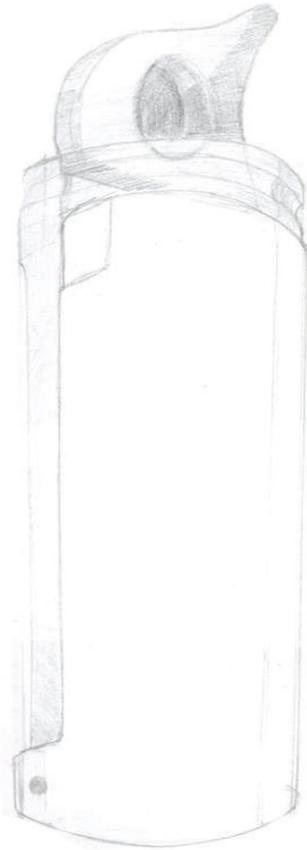
Silvia Tovar



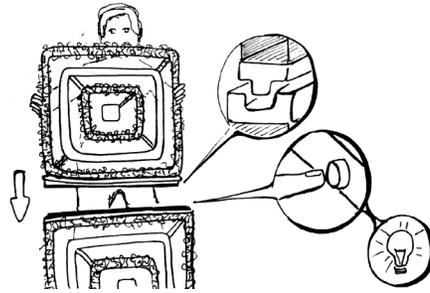
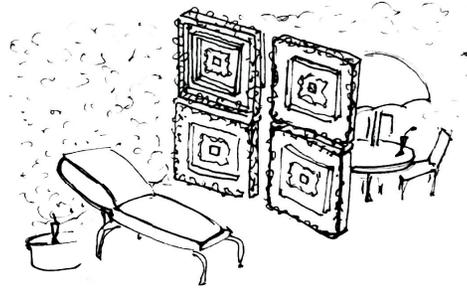
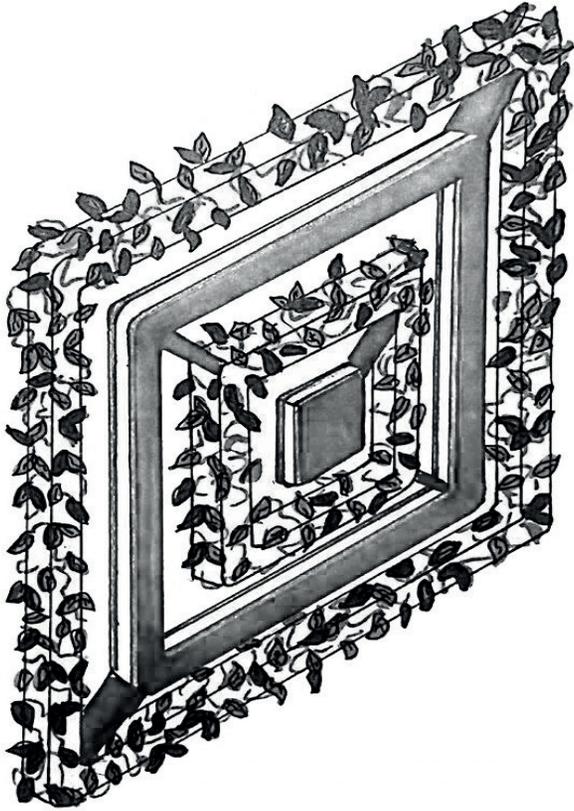
Daniel Arango



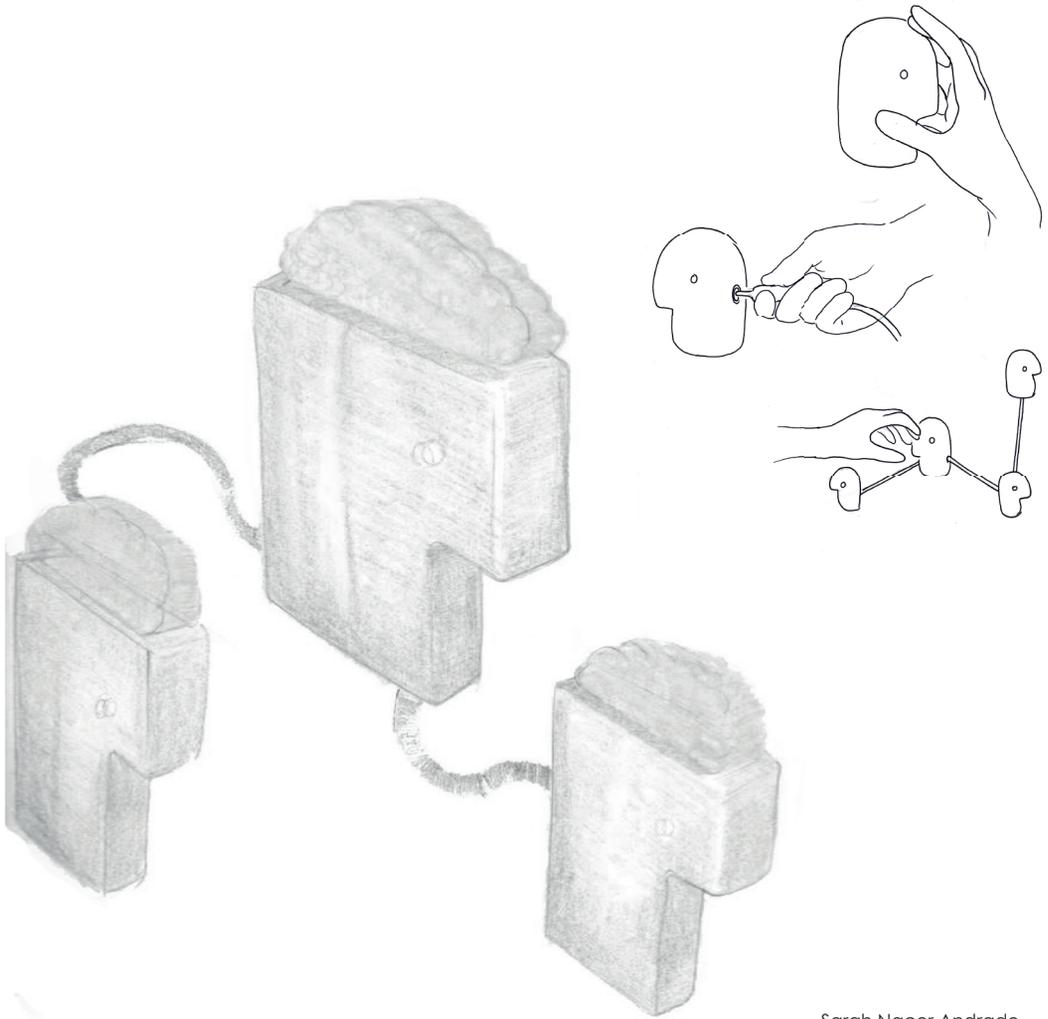
Juan David Gamboa



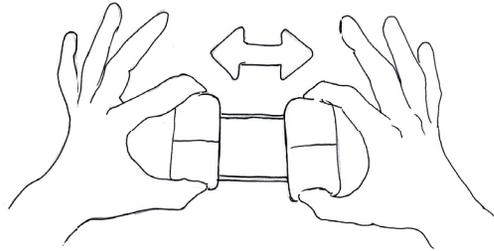
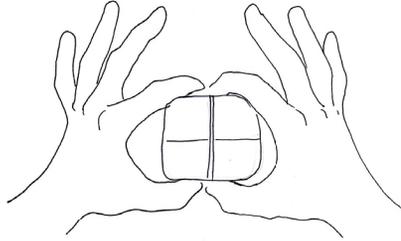
Daniela Hernandez



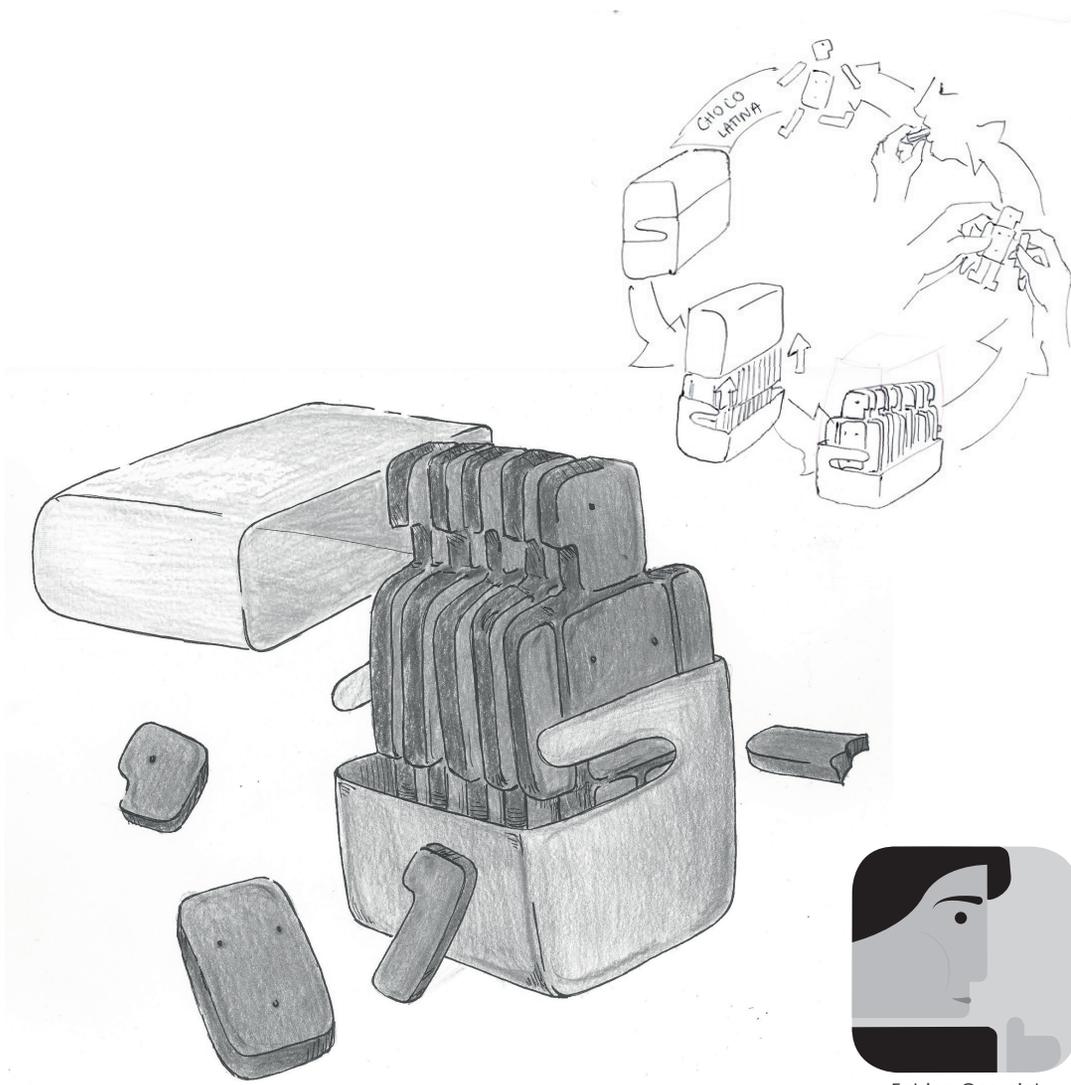
Daniela Castellanos



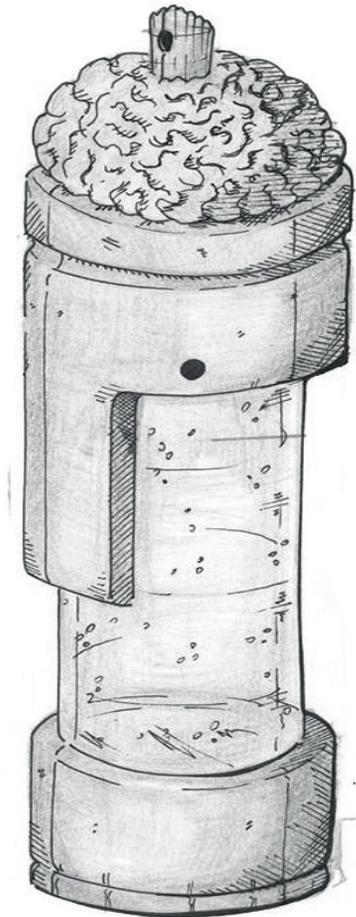
Sarah Nacor Andrade



Gabriela Camargo



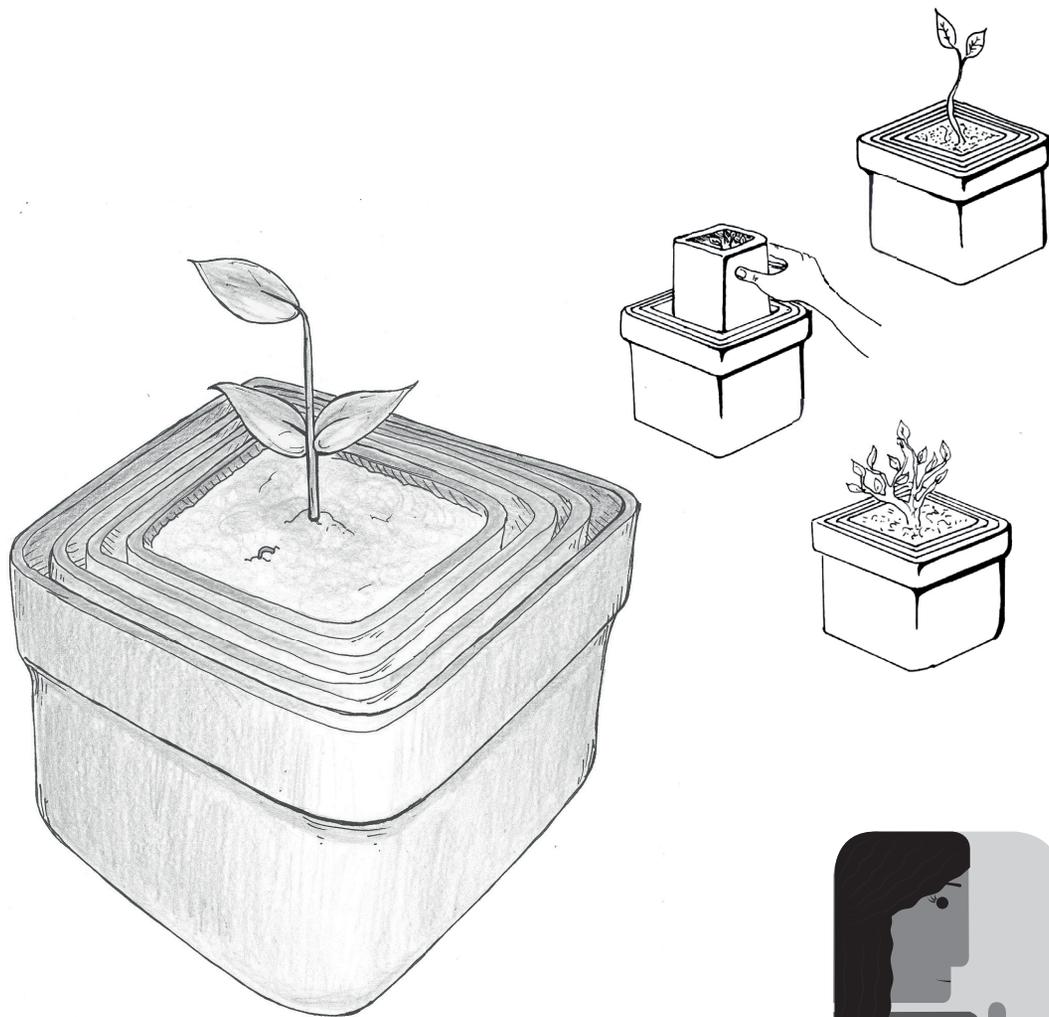
Fabian Carvajal



Gonzalo Serrano



Daniel Alba



Ana María Segura



Esteban Villalba



Escuela de Diseño  
Industrial



un

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA  
SEDE BOGOTÁ  
FACULTAD DE ARTES

2015