

Mtra. María de Jesús Gómez Cruz

Directora de la División de Ciencias y Artes para el
Diseño UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Lugar: Planetario Luis Enrique Erro

Periodo: 19 de Noviembre de 2012 al 12 de Julio de 2013

Proyecto: Actividades de difusión científica
en el Planetario Luis Enrique Erro

Clave: XCAD000583

Responsable del proyecto: Augusto Guízar Peña

Asesor: Dra. Martha Isabel Flores Avalos

José Jair Meza Lemus

Matrícula: 208240630

Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: 41593319

Cel.: 04455 27064785

Correo electrónico: sr.papachango@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

El planetario Luis Enrique Erro es una institución de divulgación científica especializada en astronomía que pertenece al Instituto Politécnico Nacional. Fue el primer planetario de México abierto al público, inaugurado en el año de 1967. Durante todo este tiempo ha sido uno de los principales divulgadores astronómicos, enfocado especialmente en los niños de preescolar, primaria y secundaria. A través de talleres, proyecciones 360° y exposiciones museográficas, el planetario Luis Enrique Erro ofrece un enfoque distinto sobre la astronomía y su alcance.

Actualmente la ciencia juega un papel muy importante en nuestro día a día, sin embargo, estudios han demostrado que la población mexicana se involucra poco con estos temas. En la última encuesta realizada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT) en 2013, mostró que el 49.3 % de quienes afirmaron no estar interesados en temas relacionados con la ciencia y la tecnología es porque no la entienden y el 30.8 % dijeron que simplemente no les interesa. Dentro de la población que afirmó tener interés por la ciencia expresaron un mayor interés por las ciencias relacionadas con temas como medio ambiente, medicina y tecnologías de la información y la comunicación. Lamentablemente la astronomía, los viajes espaciales y la nanotecnología son las áreas que atraen a un sector más reducido.

Con la finalidad de ayudar a la difusión de la ciencia en México, se plantea y realiza este servicio social de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) de la mano del planetario Luis Enrique Erro del Instituto Politécnico Nacional (IPN).

Actualmente, el Diseño Gráfico juega un papel muy importante en procesos educativos por ser una disciplina que facilita la comunicación entre el emisor –aquella persona que quiere comunicar un mensaje– y el receptor –persona o público que recibe el mensaje–. Por ello esta primera generación de servicio social en el planetario Luis Enrique Erro busca generar una comunicación visual efectiva entre la institución y sus usuarios. Así se promueve la divulgación de su producción científica y busca un mayor interés entre la población mexicana.

OBJETIVO GENERAL

El planetario Luis Enrique Erro tiene como principal objetivo la divulgación de la astronomía en México, es por ello que el servicio social se enfoca en ayudar a la ejecución de este objetivo. Para ello se busca diseñar una comunicación visual efectiva que permita al planetario transmitir la información de una manera más clara y atractiva para el público.

Para lograr esto, primero se realizará una investigación y estudio sobre la comunicación visual utilizada actualmente en el planetario. Posteriormente se diseñará una nueva imagen institucional que permitirá la unificación de todos los materiales de divulgación utilizados, tanto en medios impresos como digitales. Esto permitirá que el público pueda identificar fácilmente la imagen del planetario, logrando mayor empatía con su público actual y atraer a nuevos usuarios.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Rediseño de Imagotipo

- Rediseñar el imagotipo del planetario. Este deberá conservar ciertos lineamientos de la institución. Incorporará elementos, sobriedad y sencillez del imagotipo actual.
- Generar un rediseño que pueda acoplarse fácilmente a la tendencia del diseño gráfico actual pero cuyo uso pueda prevalecer por un largo periodo de tiempo.
- El diseño deberá tener una buena legibilidad para sus diferentes usos cotidianos y en las adaptaciones requeridas en diferentes medios, sean medios digitales o impresos.

Concepto

Crear un concepto de diseño gráfico con base en elementos característicos del planetario. Se deberá realizar un estudio para conocer el *target* al que será dirigido. Por otro lado, se deberán conocer las características requeridas por la institución.

Paleta de colores

Generar una paleta de colores armónica que sea atractiva para el público y que pueda ser utilizada en cualquier aplicación de la imagen. Así mismo, deberá funcionar para documentos formales requeridos dentro de la institución.

Iconografía

Diseñar una iconografía basada en elementos que puedan apoyar al concepto general. Estos iconos serán utilizados en la señalética de la institución y en materiales informativos impresos y/o digitales.

Señalética

Se generarán diferentes señalizaciones que permitan al planetario guiar el recorrido de los visitantes de una mejor manera, mejorando el flujo dentro de las instalaciones. Ayudará a crear un entorno más amigable para los visitantes y se logrará un mejor uso del inmueble.

Fotografía

Realizar sesión de fotos para obtener imágenes actuales del planetario y posteriormente poder crear un nuevo *stock* de alta calidad. Estas imágenes tendrán diversos usos en publicaciones futuras tanto en medios impresos como digitales, en presentaciones y otros materiales.

Brochure

Se utilizará la nueva imagen para diseñar todos los materiales requeridos por institución: tarjetas de presentación, dípticos, trípticos, folders, hojas membretadas, sobres, etc. Se deberá tomar en cuenta los usos generales y específicos de todos los materiales que se realizarán.

Manual de identidad corporativa

Una vez aprobada la identidad por la institución se diseñará el manual de identidad corporativa. Éste deberá contener:

- Versiones del logotipo.
- Usos correctos, incorrectos y restringidos.
- Tamaño mínimo de reproducción.
- Especificaciones para tamaños especiales.
- Paleta de colores.
- Tipografías corporativas.
- Papelería básica.
- Uso de la imagen corporativa en diferentes aplicaciones.
- Presentación de *templates*.

METODOLOGÍA UTILIZADA

Se inició el proyecto realizando un análisis de la imagen corporativa actual. A partir de éste se encontraron aspectos positivos que han ayudado al posicionamiento de la imagen del planetario y negativos que perjudican la percepción del público hacia el mismo.

En esta primera etapa de análisis se encontró que el imago tipo cuenta con un fuerte posicionamiento dentro de la institución, ya que ha sido el único imago tipo utilizado por casi 50 años. Sin embargo, fuera de la institución solamente un bajo porcentaje de personas reconoce la imagen corporativa.

Posteriormente se buscó la causa del problema, encontrando que desafortunadamente, actualmente no existe un manual de identidad corporativa. Por lo tanto, tampoco existe una coherencia en uso diario del diseño. Esto ha perjudicado la percepción del público hacia la imagen actual, dificultando la consolidación de la imagen corporativa del planetario Luis Enrique Erro.

La siguiente etapa abarcó un análisis del público al que va dirigida la mayor parte de la información, mejor conocido como *target*. Aunque el planetario no limita la información y trata de llegar al público en general, se enfoca especialmente en cierto sector de la población mexicana. En esta parte de la etapa, la gente del planetario jugó un papel muy importante en la investigación ya que nos proporcionaron la información precisa del número de visitantes del lugar. Estos datos nos ayudaron a limitar el *target* al que irá dirigida la nueva imagen corporativa. En este caso será para niños de preescolar, primaria y secundaria con edades entre 4 a 15 años. Es muy importante recordar que aunque se tenga un *target* específico, la imagen debe de funcionar y acoplarse a la institución formal a la que pertenece el planetario, ya que existen algunas restricciones y reglas para realizar cambios dentro de la institución.

ACTIVIDADES REALIZADAS

Rediseño de Imagotipo

Se rediseñó el imagotipo tomando en cuenta la información obtenida en la etapa del análisis. Con base en esto se decidió realizar únicamente un *refresh*, generando un nuevo imagotipo que se acople a la imagen actual pero que conserve toda la sobriedad y características que se ha mantenido durante casi 50 años. De esta forma, se acatan las normas de la institución.

Se decidió utilizar como base la forma esférica de los planetas, después se retomaron los elementos utilizados en el imagotipo pasado, a estos elementos se les dio un tratamiento para hacer más sutiles las terminaciones. Una vez realizado esto, se generó una búsqueda de la tipografía a utilizar, realizando varias pruebas con ellas. Una vez terminadas, se decidió utilizar la que permite mejor legibilidad en formatos pequeños y ayuda al *refresh* de la imagen.

Concepto

Para crear el concepto general se realizó una búsqueda de elementos principales dentro del planetario, desde las características de la arquitectura hasta la museografía y otros elementos. Para la realización se combinaron cuatro elementos del planetario: El imagotipo, el domo de proyección digital, la retícula de proyección y el edificio Constelaciones.

Con estos cuatro elementos se pudo crear un concepto general que nos ayudó a partir y tener un camino claro hacia el nuevo estilo gráfico que se utilizaría. Posteriormente se hicieron algunas pruebas en negativo y positivo para asegurar que funcionara de manera adecuada y se acoplara para uso general, en materiales y otros elementos requeridos.

Paleta de colores:

Para la elección de la paleta de colores de la nueva identidad se buscaron colores que puedan ser utilizados tanto en usos formales de la institución y que fueran atractivos para los niños de preescolar, primaria y secundaria. Se buscaron los colores pensando en los contrastes que forma la galaxia, por lo tanto se decidió utilizar un color muy oscuro que pudiera servir como el color formal. Posteriormente, se buscaron colores que contrastaran y buscaran llamar la atención del público joven.

Iconografía:

Para el diseño de la iconografía se realizó un filtro buscando elementos principales de cada área. El diseño de cada icono se ejecutó tomando en cuenta que puede ser utilizado de manera individual, así como para poder interactuar con tipografía u otros elementos.

Señalética

Antes de diseñar las señalizaciones se buscaron las áreas principales del planetario que necesitaban ser identificadas. Una vez teniendo esto se decide crearlas utilizando tipografía y los iconos anteriormente realizados. Esto permitió generar señalizaciones divertidas y muy llamativas para el público. Esto puede ayudar a tener una rápida accesibilidad a los servicios y lograr un mejor flujo entre los visitantes.

Fotografía:

Para poder crear el *stock* del planetario se invitó Nasser Malek -fotógrafo profesional- a realizar las tomas. Una vez realizadas, se realizó una selección y posteriormente una pequeña edición de las mismas.

Brochure

Teniendo la imagen corporativa bien definida, el siguiente paso fue diseñar toda la papelería requerida por el planetario: tarjetas de presentación, sobres, hojas membretadas, folders, etc. Dentro de esta etapa se rediseño un tríptico que es utilizado para brindar al público información sobre el planetario. En este tríptico se utilizó información proporcionada por el lugar y se creó la composición basada en fotografía, iconos, tipografía y colores.

Manual de identidad corporativa

Se diseñó el manual básico de identidad corporativa, buscando ofrecer a futuras generaciones de diseño la información de cómo utilizar la identidad de una manera correcta. Se ejemplificaron algunos usos para diversos materiales, para presentaciones o algunos usos en web.

ACTIVIDADES EXTRAS

Cartel

Se diseñó un cartel para promocionar dentro del planetario el evento de Reto México. Este evento se realizó para romper un Record Guinness con el mayor número de personas observando un mismo objeto a través de su telescopio. Para la realización del cartel se creó una ilustración pensada en el objetivo del evento. Se empleó otra paleta de colores ya que era un evento externo pero se conservó el estilo gráfico empleado en el planetario.

PaperCraft

Para apoyar a el área de actividades lúdicas del planetario, se diseñaron 2 *papercrafts*. Estos fueron pensados para que los niños pudieran colorearlos y posteriormente armarlos. Se realizaron dos versiones diferentes: el primero con la forma de un astronauta y el segundo con la forma de un extraterrestre.

Semana Nacional de Ciencia y Tecnología

Este gran evento se realizó en la plancha del Zócalo de la Ciudad de México y se centró en los desafíos mundiales que la humanidad y el país enfrentan en áreas como la alimentación nutritiva, salud de calidad, energía renovable y sustentable. El planetario junto con el museo Tezozómoc tuvieron la oportunidad de tener una carpa en este evento, en los cuales se apoyó dando recorridos y explicaciones acerca de la energía renovable y sustentable. Fue una experiencia muy grata poder convivir con tanta gente e intentar transmitir la información de cómo ayuda la ciencia en los grandes problemas actuales del mundo y cuales son las maneras en las cuales nosotros podemos ayudar.

OBJETIVOS Y METAS ALCANZADOS

El objetivo general fue alcanzado de una manera satisfactoria, se terminó de diseñar la nueva imagen corporativa del Planetario Luis Enrique Erro, se logró crear un imagen que se integra al diseño gráfico actual y que puede acoplarse por un largo periodo de tiempo, esto se pudo lograr sin perder la esencia de la imagen utilizada por casi 50 años y cumpliendo las normas de la institución.

Se logró diseñar un concepto que logra plasmar la esencia del planetario y que integra muchos elementos principales del mismo, apoyado de una paleta de colores armónica y con la cual se puede tener un amplio catálogo de combinaciones.

La imagen corporativa realizada, aunque está pensada en el *target* específico del planetario, tiene la característica de poder ser atractiva para cualquier tipo de público, además del uso formal dentro de la institución.

Se lograron unificar todos los materiales requeridos por el planetario. Esto ayudará a que el público pueda identificar la identidad fácilmente y con ello poder consolidar la nueva imagen del planetario en un menor periodo de tiempo. Así mismo permitirá transmitir la información de una manera más clara y atractiva ya que se trabajó de la mano con la gente del planetario y se enseñó como sintetizar la información para sus materiales. Esto ayudará para que sus diseños futuros puedan ser más digeribles y eficaces para el público.

Por último se entregó el manual de identidad corporativa, con el cual una vez aplicada la identidad dentro del planetario, permitirá a futuras generaciones poder crear adaptaciones de forma más sencilla ya que contarán con toda la información para realizarlo correctamente. Esto permitirá al planetario darle continuidad al posicionamiento de su comunicación visual.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El objetivo general del planetario que es la divulgación de la ciencia continuará pero ahora complementado y ayudado por la nueva imagen corporativa, con ello se espera mantener el público actual, invitar de una manera visual a nuevo público y crear una empatía entre el público y el planetario.

Afortunadamente se contó con un gran apoyo de toda la gente que trabaja en el planetario, esto ayudó a crear un buen flujo de trabajo para llegar a cumplir todos los objetivos. Aunque el planetario ha demostrado poder generar público y difundir la ciencia sin contar con la ayuda de diseñadores, actualmente ellos han abierto puertas al diseño ya que ellos mismos se han dado cuenta que el diseño tiene una gran influencia dentro del público consumidor por lo tanto a adquirido una papel muy importante dentro de la sociedad actual.

Esperamos que con esta primera generación de servicio social de diseño gráfico de la Universidad Autónoma Metropolitana en el planetario Luis Enrique Erro se pueda abrir un pequeño camino para que en México la ciencia y el diseño puedan trabajar de la mano. Ya que como se ha demostrado en diferentes partes del mundo la combinación de estos puede generar grandes resultados entre la población.

Esta primera etapa quedó concluida satisfactoriamente, fue aprobada por la administración del planetario. La siguiente etapa quedará en manos de la gente del planetario ya que con toda la información obtenida y los materiales diseñados se realizará una presentación formal ante el comité de la institución a la cual se pertenece. Si el proyecto es aprobado satisfactoriamente el planetario realizará la implementación. Con estos se busca que futuras generaciones de servicio social puedan darle continuidad y puedan aportar nuevas ideas y propuestas para seguir enriqueciendo la comunicación visual del planetario y de la astronomía en México.

RECOMENDACIONES

Sin duda este servicio social me ayudó a conocer muchas cosas y cambiar mi forma de ver el universo y espero que de igual manera haya ayudado a que mucha gente del planetario haya cambiado la percepción que tenían hacia el diseño gráfico. No puedo saber si después de casi 50 años acepten realizar el cambio de la imagen corporativa dentro de institución pero sí sé que la gente del planetario ha abierto un nuevo camino para lograr un cambio que puede ayudar a la comunicación visual de la ciencia ya que actualmente en México y el mundo, el diseño ha sido uno de los instrumentos que ha influido para crear y hacer crecer a diferentes marcas, desafortunadamente muchas de ellas, no han tenido ninguna ética ante la sociedad y han perjudicado al humano y el planeta.

Por ello es importante que las instituciones que se dedican a la divulgación de la ciencia y tecnología empiecen a creer y den la oportunidad al diseño gráfico a trabajar en conjunto con ellos como lo hizo el Planetario Luis Enrique Erro, ya que en nuestros días se ha vuelto tan importante sensibilizar a la sociedad sobre la importancia del conocimiento científico, porque aunque no nos damos cuenta estamos en contacto con él día a día e inconscientemente ayudamos o perjudicamos a nuestro universo.

Esta influencia tan fuerte que ha adquirido el diseño en nuestros tiempos es importante que sea utilizada para ayudar a buscar una alfabetización científica y tecnológica ya que con esto ayudaríamos a la sociedad mexicana a concientizar de cómo estamos ayudando o perjudicando a nuestro universo. Esto podría influir a futuro y globalmente, ya que es necesario conocer nuestro universo y todo lo que nos brinda en nuestro día a día para poder percibirlo de una manera diferente. Esto nos ayudaría a valorarlo más y comenzar a cuidarlo, aunque actualmente contamos con muchas maravillas, éstas se irán perdiendo año con año si no empezamos a trabajar en conjunto con el universo.

BIBLIOGRAFÍA

Instituto Politécnico Nacional (2016).

Historia- Instituto Politécnico Nacional.

Cedicyt.ipn.mx. Disponible en:

<http://www.cedicyt.ipn.mx/Planetario/Paginas/Historia.aspx>

Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (2016).

Encuestas sobre la Percepción Pública. Disponible en:

<http://www.conacyt.gob.mx/siicyt/index.php/encuestas-sobre-la-percepcion-publica>

Procuraduría Federal del Consumidor (2016)

Incondicionales a las marcas. Disponible en:

<http://www.profeco.gob.mx/encuesta/brujula/pdf-2007/Incondicionales%20a%20las%20marcas.pdf>

Actas de Diseño N°13

El Diseño Gráfico y su aportación a la divulgación científica. Sánchez Ramos, María Eugenia

AÑO VI, VOL. 13, JULIO 2012, BUENOS AIRES, ARGENTINA | 260 PÁGINAS

Catharine Fishel, (2000),

Rediseño de la Imagen Corporativa, México D.F. , México: Gustavo Gili

Logotipo actual



Rediseño



Concepto



Paleta de colores



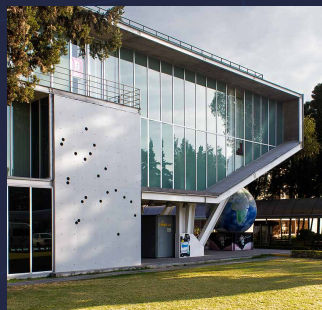
Iconografía



Señalética



Fotografía



Brochure

