





PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO PROFESIONAL CON MENCIÓN EN DISEÑO
GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

DISEÑO DE PLATAFORMA WEB DE CARÁCTER INFORMATIVO EDUCATIVO
PARA LA ENSEÑANZA DE GRAFFITI A JÓVENES DE ENTRE 15 A 17
AÑOS DENTRO DE LOS TALLERES DE BLACK BOOK EN EL BARRIO
DE SOLANDA

ARIEL S. VERGARA C.

XAVIER BARRIGA

QUITO 2022

Título original:

Diseño de plataforma web de carácter informativo educativo para la enseñanza de graffiti a jóvenes de entre a 15 a 17 años en el barrio de Solanda.

Diseño:

Ariel Sebastián Vergara Cueva

Revisión técnica de edición en lengua española:

Xavier Barriga Abril
Ariel Sebastián Vergara Cueva

Coordinación de proyecto:

Dr. Guillermo Sánchez
Dr. Soraya Quelal
Dr. Xavier Jiménez
Dr. Xavier Barriga

Primera edición en lengua española 2022

ÍNDICE

Resumen5

Objetivos.....6

Objetivo general6

Objetivos específicos.....6

Justificación social.....8

Justificación personal8

Agradecimientos.....9

Aspectos Externos.....11

Graffiti. 11

Graffiti en el DMQ..... 14

Características del graffiti en el DMQ por zonas 14

Educación y graffiti 15

Solanda 16

Aspectos Internos17

Black Book..... 17

Talleres 18

Caracterización de usuario..... 18

Descripción del Problema Gráfico20

Descripción y análisis de las piezas gráficas existentes del caso..... 20

Subway Art 21

WILD STYLE 22

WEB BLACK BOOK 23

ARTES BLACK BOOK 24

Graffiti General Tipología Francia / 25

Diseño de información..... 25

Web Valladolid / Tipología España / 26

Diseño de Información..... 26

Tipología Regional (Chile) / Diseño de información 27

Tipología Local (Ecuador) / Diseño de información..... 28

Descripción del problema gráfico29

Objetivos del proyecto gráfico 29

Requerimientos de Diseño 31

y los estándares de las mismas 31

Solución Gráfica32

Generación de Idea-Concepto 33

Idea-Concepto 34

Exploración de la Forma..... 35

Exploración de la Forma..... 37

Estilo gráfico final 38

Detalle de innovación 39

Prototipo gráfico.....40

Plan de estructura 41

Navegabilidad..... 42

Plan de esqueleto..... 43

Cabecera 44

Multimedia 44

Usuario 44

Pie de página..... 44

Modelo de páginas 45

Plan de superficie 47

Desarrollo del logotipo 47

Desarrollo de íconos..... 48

Color 49

Connotación de los colores seleccionados 49

Plan de superficie 49

Desarrollo de sistema tipográfico 50

Acabados.....53

Costos 62

Optimización..... 62

Validaciones63

Validaciones inicales comitente: 63

Validaciones inicales con un profesional 63

Validaciones iniciales con los usuarios..... 64

Validaciones finales 64

Validacion 01 64

Validación 02 65

Validación 03 65

Conclusiones66

Bibliografía67

Anexos68

Figura 1: Throw Up.....	11
Figura 2: Categorías de graffiti	12
Figura 3: Línea de tiempo del graffiti.....	13
Figura 4: Fotos graffiti DMQ	14
Figura 5: Módulos de enseñanza Black Book	17
Figura 6: Mapa de stakeholders	18
Figura 7: Mapa de empatía	18
Figura 8: Portada Subway Art.....	21
Figura 9: Páginas Subway Art	21
Figura 10: Fotogramas Wild Style	22
Figura 11: Mapeo de web	23
Figura 12: Artes promocionales Black Book.....	24
Figura 13: Fotogramas de navegabilidad	25
Figura 14: Interfaz de navegación	26
Figura 15: Secciones web	26
Figura 16: Secciones web	26
Figura 17: Collages digitales	27
Figura 18: Instagram aquí se puede pintar.....	28
Figura 19: Posts de instagram.....	28
Figura 20: Desarrollo de conceptos.....	33
Figura 21: Moodboard vagones de metro	35
Figura 22: Black Book project.....	36
Figura 23: Morfología urbana	37
Figura 24: Graffiti digital 1	38
Figura 23: Morfología urbana	38
Figura 25: Moodboards finales	38
Figura 26: Planes Web	40
Figura 27: Planes Web	41
Figura 28: Diagrama de navegabilidad.....	42
Figura 29: Retículas responsive	43
Figura 30: Iteraciones cabecera	44
Figura 31: Iteraciones pie de página	44
Figura 32: Páginas tipo.....	45
Figura 33: Páginas tipo.....	46
Figura 34: Logotipo plataforma.....	47
Figura 35: Construcción del logotipo	47
Figura 36: Logotipo plataforma.....	48
Figura 37: Logotipo plataforma.....	48
Figura 38: Gama de colores	49
Figura 39: Círculo cromático	49
Figura 40: Abecedario	50
Figura 41: Encabezado	50
Figura 42: Sistema tipográfico.....	51
Figura 43: Prototipo gráfico	52

Figura 45: Frames	53
Figura 44: Mock up entrada web	53
Figura 46: Esquemas frameworks	54
Figura 47: Esquemas frameworks	55
Figura 48: Esquemas frameworks	55
Figura 49: Esquema de interactividad de íconos	55
Figura 50: Anomalías e ilustración	55
Figura 51: Esquemas frameworks	56
Figura 52: Esquemas frameworks	56
Figura 53: Esquemas frameworks	57
Figura 54: Esquemas frameworks	57
Figura 56: Esquemas frameworks	58
Figura 57: Esquemas frameworks	58
Figura 58: Esquemas frameworks	59
Figura 59: Esquemas frameworks	59
Figura 60: Esquemas frameworks	60
Figura 61: Esquemas frameworks	60
Figura 62: Sistema de archivos	62

Tabla 1: Requerimientos de usuario	31
Tabla 2: Requerimientos del comitente	31
Tabla 3: Requerimientos de usuario	31
Tabla 4: Requerimientos de usuario	31
Tabla 5: Placeres de juego	39

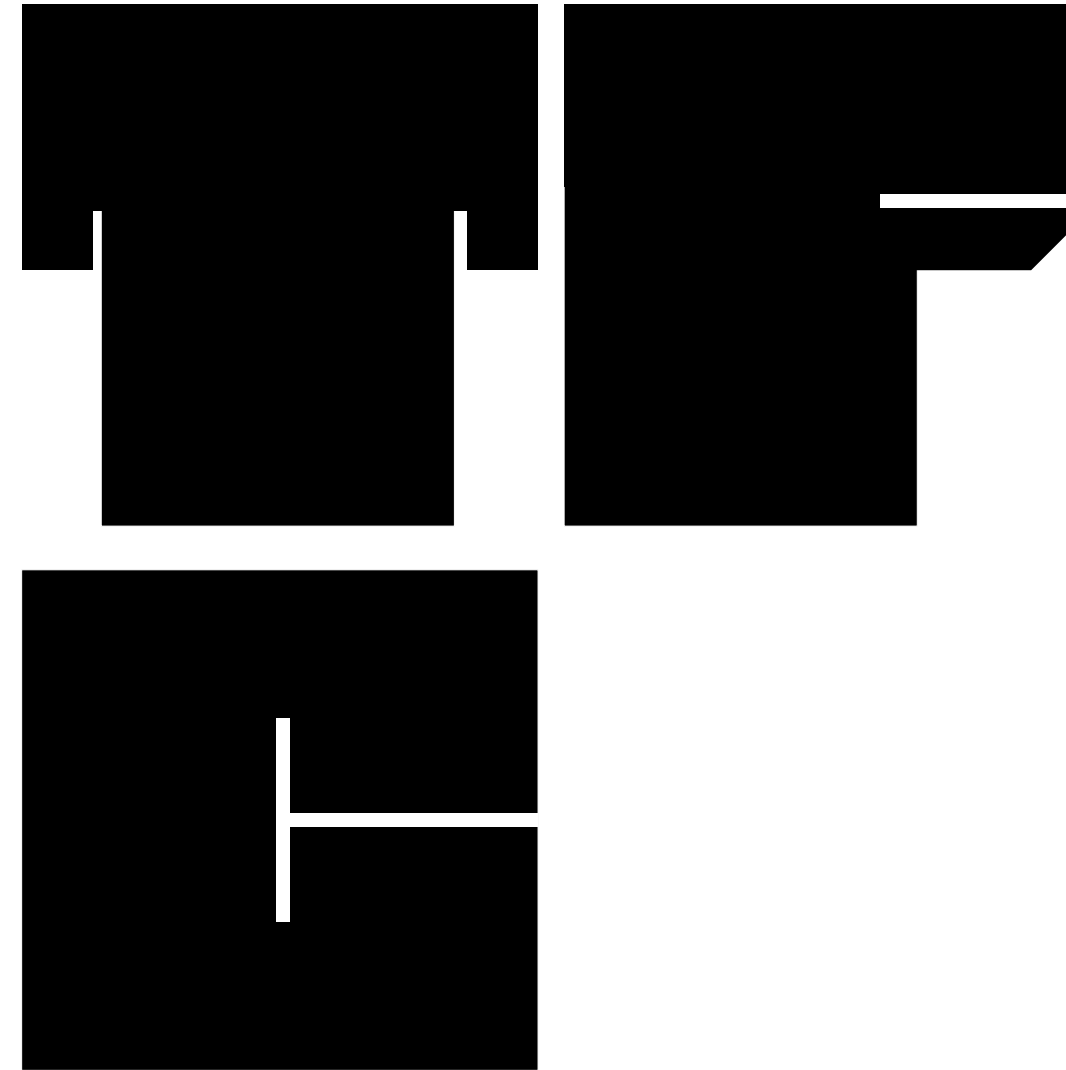
Resumen

El graffiti contemporáneo es una expresión globalizada de contenido crítico que dependiendo de su contexto asume características que le son particulares y específicas, realizado generalmente de manera clandestina. Su influencia ha permitido el desarrollo de movimientos o estilos llenos de personalidad y armonía que influyen en el diseño tipográfico, la publicidad y el arte (Walde, 2011 p.7). Sin embargo, una de sus características la ilegalidad, margina a los writers o grafiteros, debido a que la comunidad percibe al graffiti netamente como un acto vandálico. Habitualmente la percepción de esta expresión como un acto de estas características está dado por 3 aspectos: político, social y educativo.

En nuestro país, a nivel educativo, el Ministerio de Educación no profundiza el estudio de estas expresiones urbanas, y en el caso de Quito el municipio no promueve espacios de encuentro y participación de jóvenes, por el contrario, simplemente ha expedido ordenanzas como la 282 y 332 que limitan esta práctica dentro de la ciudad.

En busca de una mayor aceptación de esta expresión Black Book estudio de graffiti, ubicado en el barrio de Solanda, considerado como el “epicentro del graffiti en la ciudad de Quito” (Viasus, 2019 p.6), venía desarrollando talleres educativos e informativos sobre la práctica de esta expresión, planteando una malla de 6 módulos que trata sobre: historia, elementos tipográficos, influencias, movimiento del hip-hop, graffiti y sociedad, graffiti legal e ilegal, graffiti actual, códigos de comportamiento y herramientas.

Durante la pandemia del año 2020, el uso de entornos virtuales de aprendizaje se convirtió en una necesidad. Hoy lo digital es el nuevo estándar todo ocurre en una pantalla, por lo que plantear recursos digitales que posibiliten el aprendizaje instruccional que contribuya a la difusión de la práctica del graffiti bajo la idea de diseño de interfaces lúdicas representa una oportunidad para que Black Book utilice nuevos recursos pedagógicos que permitan dar una mayor accesibilidad a diferentes usuarios, lo que en consecuencia produciría una mayor captación de estudiantes y como una nueva forma de difusión de la práctica del graffiti.



Objetivos

Objetivo general

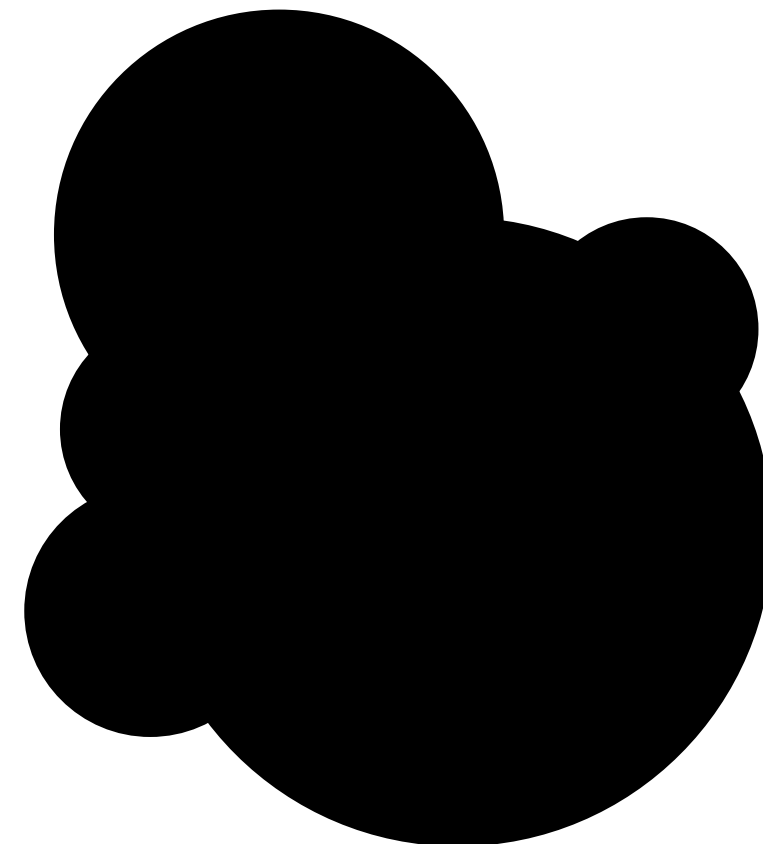
Contribuir en los procesos de información y educación del graffiti en los talleres de Black Book, por medio del desarrollo de una plataforma web que propicie una correcta asimilación de los contenidos a impartir a jóvenes de entre 15 a 17 años.

Objetivos Específicos

Analizar el perfil del usuario, sus requerimientos y los contenidos a ser impartidos en los talleres en función de establecer requisitos de diseño.

Estructurar una plataforma digital que bajo parámetros de usabilidad web permita transmitir los contenidos planteados para el público objetivo.

Comprobar mediante la aplicación de un prototipo que el material de soporte cumpla con los parámetros de diseño establecidos, para validar su funcionamiento y conocer la respuesta del usuario.



2000

Justificación social

Dentro del plan de creación de oportunidades 2021-2025 en el eje social en específico dentro del eje 5 en el apartado 5.5 se habla sobre “Mejorar la conectividad digital y el acceso a nuevas tecnologías de la población” (Secretaría nacional de planificación, Plan de creación de oportunidades, p.64)

Las plataformas web y apps se convirtieron en herramientas indispensables para el desarrollo de actividades o tareas específicas, mejorando la conectividad y el acceso a información de distinto tipo.

Por otro lado, dentro del objetivo 7 “potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles” (Secretaría nacional de planificación, Plan de creación de oportunidades, p.69). Da paso a entender los fenómenos urbanos como el graffiti desde una distinta perspectiva, entendiéndolo no desde un carácter regulatorio, si no como un potencial recurso de configuración del paisaje urbano y apropiación de la comunidad alrededor de los espacios públicos, además de entender nuevos recursos pedagógicos como las plataformas digitales dentro de esta era tecnológica.

Dentro del libro blanco de economía circular del Ecuador (2021),” se identifica los sectores priorizados para incentivos y desarrollo en (...) software aplicado”, (p.35), una rama especializada en la automatización y asistencia dentro de cualquier campo.

Justificación personal

Este trabajo final de carrera es resultado de distintos cuestionamientos alrededor de la pedagogía, la estética urbana y la experiencia de usuario dentro de entornos digitales.

El graffiti es un fenómeno que despertó mi interés durante mi experiencia de estudios universitarios, al entender como la tipografía no solo podía ser desarrollada en ordenadores, programas o imprentas, sino que también se genera en las calles, pasajes a desnivel o debajo de los puentes por jóvenes graffiteros que cuestionan el ordenamiento socio espacial y a su vez un interés hacia el desarrollo de interfaces lúdicas que propicien experiencias de aprendizaje.



Agradecimientos

A mi Padre, Rubén por las noches de estudio y compañía.

A mi Madre Gloria por su paciencia y amor constante.

A mis hermanos Andrés y Diego por ser mis compañeros de vida durante estos 23 años, siendo una gran fuerza motivadora.

Agradezco a mis amigos, Aurelio, Jorge, Nicol, José, Dominik, Christopher, Karla y Francisco por acompañarme en mis momentos más difíciles y ser una mano de ayuda constante en estos últimos años de mi carrera universitaria.

Al estudio Black Book por abrirme las puertas de su casa y enseñarme a entender desde una perspectiva más vivencial lo que es el graffiti.

A mi tutor Xavier Barriga por su confianza y paciencia constante durante la tutoría de este proyecto.

A mi tío Marco por sus revisiones y preocupación.

Gracias a todos aquellos que me acompañaron en este largo proceso de reflexión y cambio.

SECCION 1

Descripción del caso



Aspectos Externos

Graffiti.

“Firma, texto o composición pictórica realizados generalmente sin autorización en lugares públicos, sobre una pared u otra superficie resistente”. (RAE, 2020)

El graffiti nace desde la marginalidad comenzando como una reacción crítica a lo que conocemos como publicidad, según Maquilón, Piloza y Valdivieso (2014), “Los precursores directos de este movimiento son rastreables en las ciudades de New York y Filadelfia en los años sesenta” (p.10).

Para este estudio establecemos tres categorías de graffiti: desde su uso lingüístico, su deformación tipográfica, y su uso por medio de imágenes.

Su uso lingüístico puede ser entendido como el graffiti poético existente desde los años 90's en la ciudad de Quito (Ron, 2007, p.14), donde el mensaje es el fin y el uso de la tipografía es solo el medio.

El graffiti de metro o desde su deformación tipográfica, desarrollado en los años 60's en New York, por los jóvenes que creaban un seudónimo o identidad para las calles, con fines territoriales (Cooper, Chalfant, 1984, p.14).

Por último el conocido street art o arte de la calle que por medio de imágenes se convierte en una extensión del graffiti el cual comienza a incorporar técnicas como el mural, stencils y paste ups.

El ¿graffiti es arte o vandalismo?, antes que resolver una dicotomía puede ser un acercamiento ingenuo hacia las expresiones urbanas y la definición de lo que es arte, según el artista de medios mixtos Dan Pearce el graffiti se muestra como un símbolo de rebeldía donde las identidades de los jóvenes configuran nuevas estéticas urbanas y la definición de arte ya es algo mucho más personal que depende del imaginario y contexto visual de cada persona. Sin embargo, se convierte en un acto vandálico cuando se desarrolla de manera aleatoria careciendo de significado, desde un uso lingüístico tipográfico o por medio del uso de imágenes, a continuación se presenta la Figura:2, que muestra una clasificación del graffiti para su entendimiento.

Figura 1: Throw Up



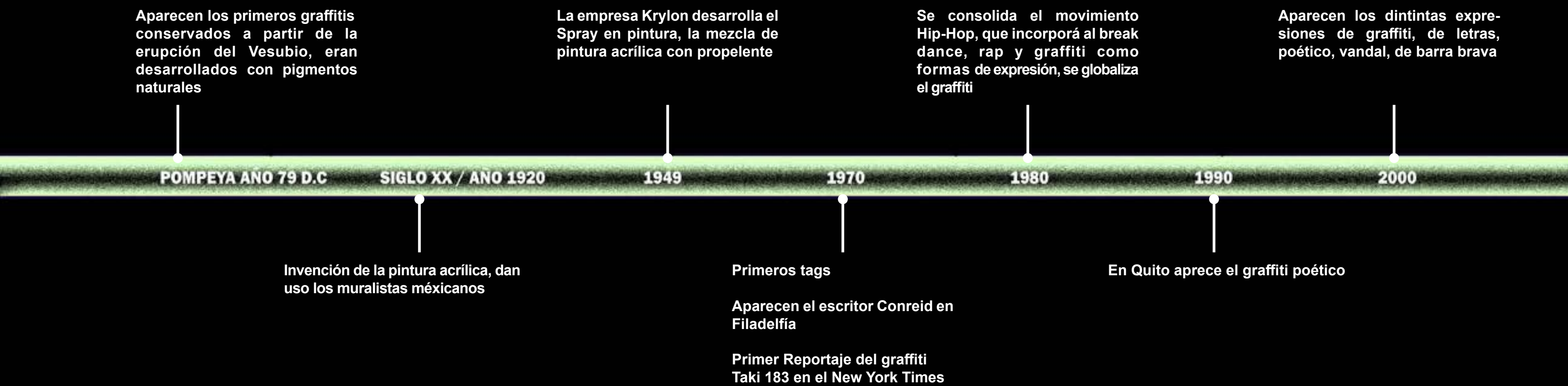
Nota: Por Christopher Arias, 2022, localizado en hipercentro Quito

Figura 2: Categorías de graffiti



Nota: El graffiti se caracteriza por su deformación tipográfica, uso lingüístico y por medio de imágenes.

Figura 3: Línea de tiempo del graffiti.



Nota: El graffiti comienza en Pompeya con la erupción del Vesubio

Graffiti en el DMQ

En la actualidad “el Municipio destina USD 1,5 millones para la limpieza de pinturas anónimas en el Centro Histórico ... Desde enero, el 80% de este presupuesto ya ha sido utilizado”. (El Comercio, 2020). En el año 2018 durante 3 meses se registraron 326 denuncias, estas no necesariamente localizadas en el centro (El Comercio, 2018).

La aplicación de las ordenanzas 282 y 332 “establecen como única solución a ciertos problemas la sanción y la cárcel. Durante la administración del ex-alcalde Rodas se desarrollaron programas para mitigar al “graffiti vandal”, presupuestando una inversión de , USD 40.000 más de lo que se había presupuestado para ese año, (El Comercio, 2018). Lo que ocasiona que estas normativas reduzcan a la mínima expresión el uso del espacio público para el desarrollo del graffiti.

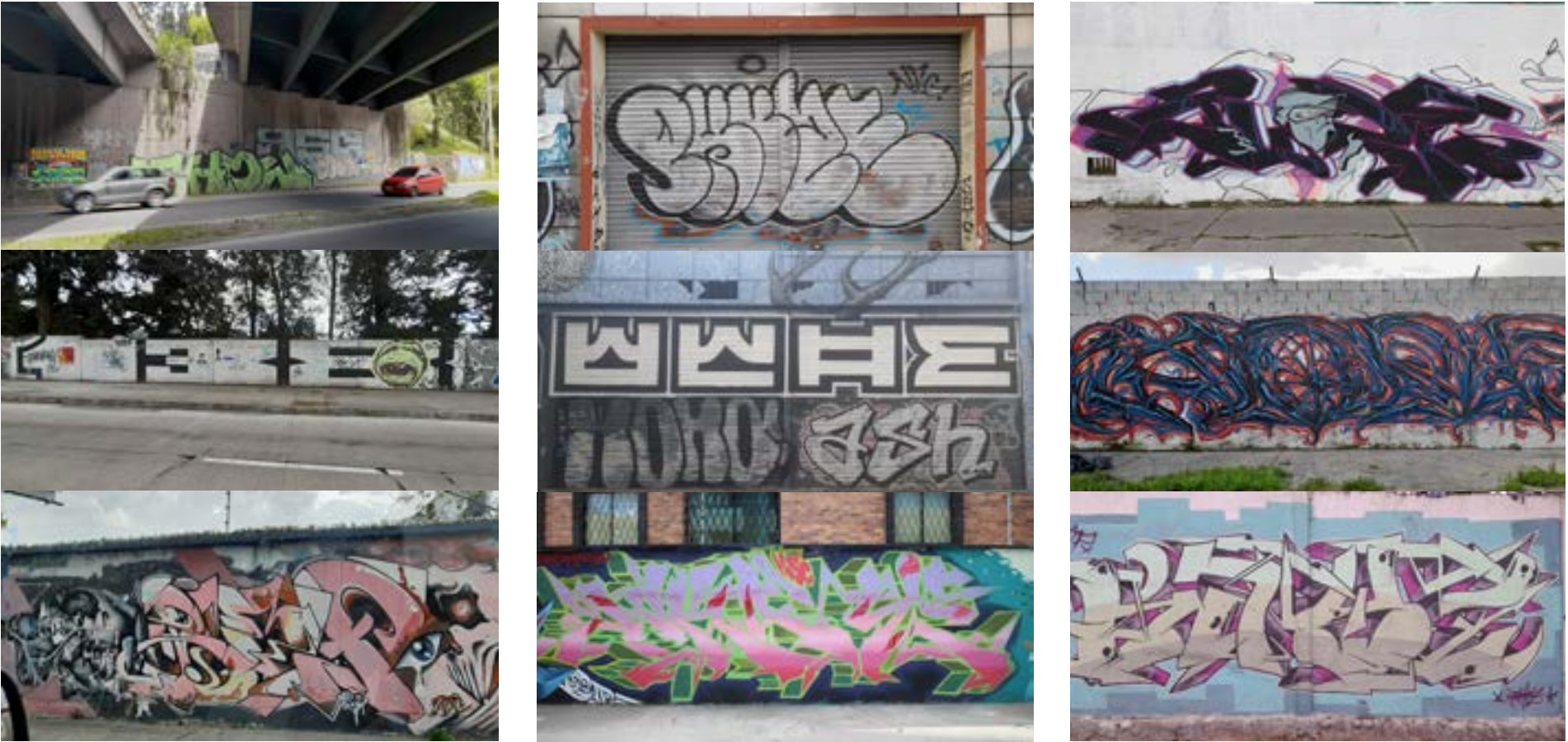
En el POA (Plan Operativo Anual 2020) del DMQ en el área social, el monto de inversión es del 8% del total del presupuesto de la inversión municipal, asignado a museos, teatros, colegios, programas recreacionales y a la Secretaria de Inclusión Social, sin incorporar ninguna inversión destinada para enseñanza, participación o inclusión del graffiti.



Características del graffiti en el DMQ por zonas

Norte	Centro	Sur
(Inca, Cómite del Pueblo, Carcelén, San Carlos)	Sector Universidades (12 de Octubre)	(Solanda)
Se encuentran localizados en su mayoría en muros y puentes a desnivel.	Se encuentran localizados en puertas metálicas plegables, en su mayoría de locales comerciales.	Configuran el entorno del Barrio, la mayoría de los muros y parques se encuentran pintados.
Las piezas de graffiti son una mezcla de estilo de letras con un estilo figurativo.	El estilo tipográfico incorpora elementos figurativos pero el tipo de graffiti que prepondera es el de letras.	El estilo tipográfico incorpora elementos figurativos sin embargo prepondera el desarrollo de letras.
Hay una mezcla entre graffitis que logran ser legibles mientras que otros optan por caracteres más arriesgados que empiezan a dejar de lado la legibilidad.	Los graffitis del centro tienden a ser más legibles por la estructura de los tipos que aún con deformación en ciertos elementos todavía es legible.	Los graffitis del sur tienden a dejar de lado la legibilidad y optan por una distorsión completa de las letras, sin embargo, aún muchos de sus caracteres son distinguibles.

Figura 4: Fotos graffiti DMQ



Nota: Las características del graffiti varían dependiendo de su contexto socio espacial.

Educación y Graffiti

“Como vemos a partir de estas definiciones, el graffiti constituye un objeto de estudio complejo y poliédrico en el que se dan cita diferentes cuestiones y problemas de carácter semiótico, artístico, social, político” (Márquez, 2017, p.96). Habitualmente muchos de los gobiernos locales entienden que la educación de este movimiento solo se puede relegar a una de las aristas sin considerar a las demás.

Desde la educación formal, dentro del currículo de estudios del Bachillerato General Unificado (BGU) del Ministerio de Educación en el 2016, dentro del ámbito de educación cultural y artística plantea como objetivo de aprendizaje “Reconocer los materiales, las herramientas y las técnicas del graffiti y otras formas de arte urbano mediante la observación del entorno cotidiano o fotografías (...) (p. 81)”. Esto evidencia, una enseñanza superficial del tema, sin hacerse las preguntas de qué, cómo, cuándo, dónde y por qué se dan los tipos de graffiti.

En una entrevista realizada en el año 2018 a Fabiano Kueva, artista y gestor cultural, comenta “... los jóvenes no encuentran canales institucionales adecuados para lograr espacios en la ciudad. Por ejemplo, muchos de los que hacen vandal no tienen lugares para talleres” (El Comercio, 2018).

El gobierno y los municipios han promovido talleres y eventos culturales como: el Concurso Nacional de Graffiti “Al Tren en Latas” en el año 2015, el mismo año se da el evento “Quito Ecológico” y por último en el 2018 iniciativas como “ActivArte”. Sin embargo, estos eventos por su carácter esporádico y sus contenidos no han podido generar la suficiente comprensión del fenómeno de esta cultura, sumado a una enseñanza superficial de los contenidos impartidos entorno al graffiti.

El artículo de la National Geographic en el año 2008 “El Arte Urbano se Educa”, menciona como la mayoría de ciudades europeas han cambiado su percepción del graffiti entendiendo la importancia de llevarlo de la calle a la escuela, como un medio para fortalecer esta práctica y su entendimiento.

En un artículo publicado en Lado B, Fernanda López (2015) señala “No estoy diciendo que cualquier rayón en la calle sea arte, ni tampoco cualquier pieza que está en la calle es graffiti, pero hay que trabajar con los más jóvenes para que identifiquen lo que es arte urbano y lo que es vandalismo” (pp. 11).

Lo planteado evidencia una falta de educación e información alrededor del graffiti, que con la imposición de leyes y ordenanzas por parte de la municipalidad y del estado, causan lo que se busca evitar, vandalismo, delincuencia, agresiones al espacio público y privado y la criminalización a los graffiteros.





Solanda

Solanda es un barrio del sur de Quito construido en los años 70 y 80, en base del proyecto “BARRIO MODELO” por la Junta Nacional de la Vivienda y la AID bajo el concepto de vivienda mínima progresiva destinada a 20.000 personas de escasos recursos (Kueva, 2017, p.4). Hoy supera los 120.000 habitantes y es el epicentro del sur.

Solanda, es el barrio con mayor densificación poblacional del sur de Quito. Una de las causas de este crecimiento puede explicarse a través de la migración de ciudadanos colombianos y venezolanos que ha recibido Quito en los últimos años, sumado a las distintas olas migratorias de los años 90.

En Solanda, las funciones urbanas se consolidaron de manera lenta, lo que dio lugar a formas de habitar basadas en la organización colectiva, que buscaba reivindicar derechos elementales como la vivienda e infraestructura urbana, su configuración barrial parte de la vivienda mínima progresiva la cual se proyectó como una solución inicial mínima hasta convertirse en una vivienda completa.

Sin embargo, los nuevos contextos han traído consigo nuevas necesidades y formas de experimentar el barrio. (Kueva 2018, p.5) En este marco, Solanda se erige como un símbolo de convivencia y de diversidad de la vida social y como un laboratorio urbano, donde las constantes construcciones materiales y simbólicas dan cuenta de un habitar dinámico.

“el barrio Solanda se posiciona - para bien o para mal - como uno de los epicentros de la movida graffitera quiteña. Calles, pasadizos, paredes y demás elementos del llamado “espacio público” son objeto de innumerables intervenciones graffiteras que, contrarias a las estipulaciones del gobierno metropolitano, conforman una estética particular que evidencia tensiones y luchas por aspectos visuales sobre la ciudad.” (Viasus, 2017, p. 6)

Aspectos Internos

Black Book

FTP (Fuck The Police) es un grupo de escritores de graffiti en Solanda, creadores de Black Book que es un estudio de graffiti que comenzó como una escuela/estudio para la enseñanza y difusión del graffiti en el año 2014, realizaba talleres, los mismo que por falta de apoyo y problemas internos se realizaban de manera esporádica y eventual. Actualmente es un local donde se vende suministros para la práctica del graffiti y estudio para realizar proyectos personales y por encargo.

En conversaciones realizadas el 27 de noviembre del año 2020 con Andrés Calispa fundador de Black Book comentó que el estudio inicia el año 2014 como Escuela de Graffiti. Por medio del desarrollo de talleres buscaba formar, capacitar e instruir a niños/as y adolescentes sobre está expresión gráfica, bajo un plan de estudios que contemplaba seis ejes: historia, técnica, códigos de comportamiento y el graffiti legal e ilegal.

La escuela disponía de equipos e instalaciones, con una capacidad para 21 alumnos, siendo los talleristas grafiteros con experiencia y reconocimiento en el medio local, con materiales gráficos y audiovisuales tales como, videos, documentales, revistas libros que en su mayoría no tenían traducción, pero que representan el pensamiento del graffiti contemporáneo.

La información de los libros, se compartía por medio de copias, mientras que los videos y documentales por medio de proyecciones; los ejercicios prácticos eran desarrollados tanto de manera analógica como digital utilizando primero lápices, rotuladores y para el segundo programas como sketchbook y photoshop.

Black Book cuenta con una página web básica, que muestra la ubicación, contactos y fotografías del estudio.

Figura 5: Módulos de enseñanza Black Book

MÓDULO 01

- 1) Historia del graffiti
- 2) Diseño del graffiti
- 3) Bocetos
- 4) Tags
- 5) Elementos tipográficos
- 6) Estilos para tags
- 7) Terminaciones para tags
- 8) Estrellas, flechas, coronas, aureolas

MÓDULO 02

- 1) Movimiento HipHop
- 2) Diseño del Throw Up
- 3) Bocetos
- 4) Estilos para throw-up
- 5) BubbleStyle
- 6) OneLine

MÓDULO 03

- 1) Graffiti y sociedad
- 2) Estructura y diseño
- 3) Distribución
- 4) Proporción
- 5) Aspecto apariencia
- 6) Elementos de estilo
- 7) Flechas
- 8) Complementos
- 9) Efectos
- 10) Cromática

MÓDULO 04

- 1) Graffiti legal / ilegal
- 2) Sombras
- 3) 3D LOCK
- 4) Variaciones
- 5) Combinaciones
- 6) Background
- 7) Caracteres

MÓDULO 05

- 1) Graffiti hoy en día
- 2) Estilos
- 3) Goldbar
- 4) Semi Wild
- 5) Wild Style
- 6) 3D
- 7) Orgánico

MÓDULO 06

- 1) Código de comportamiento
- 2) Herramientas
- 3) Spray
- 4) Caps
- 5) Técnicas de spray
- 6) Relleno
- 7) Difuminado
- 8) Background
- 9) Efectos
- 10) Quick peace

Nota: Los módulos de enseñanza se caracterizan por ser de contenido teórico práctico

Talleres

Dentro de los talleres de Black Book se planteó la enseñanza por medio de fundamentos teóricos prácticos a su vez de servir como estrategia para la promoción y venta de productos usados por los grafiteros. Su malla de estudios fue elaborada por Luis Andrés Calispa, dueño de Black Book en base a su experiencia como escritor de graffiti, el costo de estos era de 1,00\$ dólar por hora; los primeros 20 minutos se impartía teoría y los 40 restantes se los destinaba a la práctica En los talleres se incluían mesas de 2 metros c/u, donde entraban de 7 a 8 personas con un total aproximado de 21 personas, niños y adolescentes de ambos sexos de 15 a 23 años. El espacio donde se impartían las clases era alquilado.

El material bibliográfico utilizado fueron los libros como: Subway Art, Fe del Graffiti, Alpha Bytes, Graffiti Alphabets, From the platform, y películas cómo Wild Style y Style Wars.

Los primeros módulos requerían materiales como lápices, rotuladores y un bocetero, el último nivel se enseñaba a digitalizar los bocetos previamente elaborados.

Se recogieron observaciones e inquietudes de parte de los participantes en los talleres, las mismas que mencionaron frases como:

“Tal vez, más historia, códigos de graffiti (...), anatomía de las letras, otro en lo que la gente falla es los colores, información sobre los caps, pues depende para el tipo de graffiti que necesitas realizar (...)” (Rivadeneira 2020, pregunta número 16).

“Black Book solo es de letras, si nos agradaría (...) experimentar, enseñar a dibujar rostros o como darle una perspectiva a cosas que tengamos y lograrlas plasmar.” (Rogel 2020, pregunta número 16).

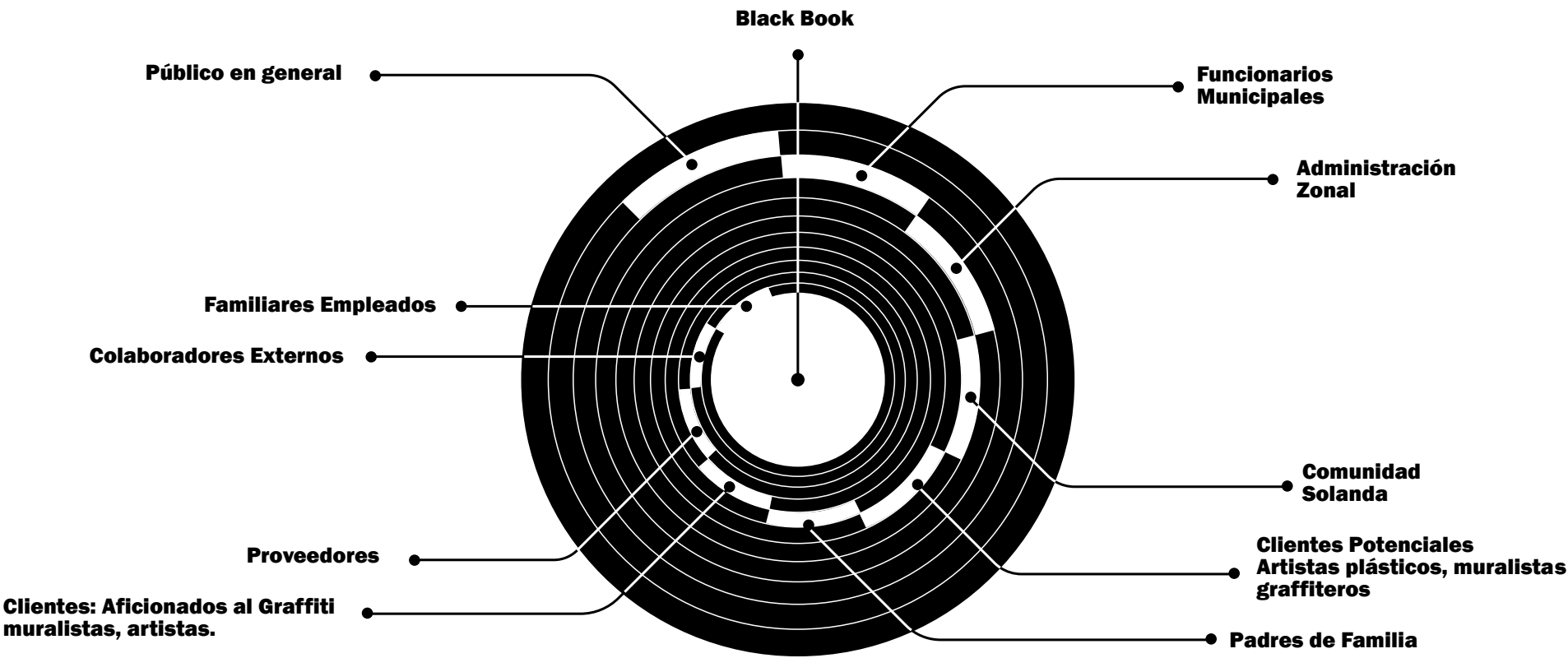
Caracterización de Usuario

El proyecto se realizará en la zona sur del DMQ, dentro de los talleres de Black Book en el Barrio de Solanda, el rango de edad definido para este caso de estudio es 15 a 17 años, margen en el que los jóvenes se inician en el graffiti. Sin distinción de género.

Los jóvenes se encuentran en un estrato socioeconómico entre la categoría c+ y c-, debido a las características del tipo de vivienda del barrio. El mapa de empatía se desarrolló a partir de la investigación “Jóvenes entre dos siglos” de la fundación SM, elaborada mediante entrevistas a jóvenes con un rango de edad de entre 15 y 24 años.

Nota: A continuación se muestra un mapa de empatía que sintetiza elementos característicos de la agenda cultural del barrio de Solanda, mostrando realidades y características de nuestro usuario sumado a un mapa de participantes de Black Book.

Figura 6: Mapa de stakeholders



Nota: El mapa de stakeholders permite evidenciar aliados estratégicos dentro y fuera de black book

Figura 7: Mapa de empatía



¿QUÉ VEO?

Los lugares que frecuentan son sus casa las calles, pasajes canchas y parques de su barrio; los pasajes y calles son estrechos con presencia de graffitis, casas de varios pisos, almacenes de varios tipos llenos de mercadería. Se encuentran con familiares, amigos y conocidos del barrio

¿QUÉ DIGO Y HAGO?

No tiene claridad sobre muchos temas, su actitud puede cambiar dependiendo de la situación, habla de sus amigos, de sus intereses de sus gustos de sus hobbies,

¿QUÉ PIENSO Y SIENTO?

Le importa su familia y amigos. Tiene inquietudes, dudas críticas alrededor de su entorno de su familia de su barrio de su educación. Le gusta salir divertirse, jugar, aprender nuevas formas de expresarse. Le emociona salir con sus amigos, realizar nuevas actividades; le conmueve la violencia, la delincuencia, la inseguridad.

¿QUÉ ESCUCHO?

De skate, de hip-hop, de rock, graffiti, fútbol. Sus padres, amigos y profesores influyen en su comportamiento, genera su identidad a partir de la relación con ellos y su entorno. Se comunica e informa por medio de redes sociales a través de sus celulares, televisión

RESULTADOS

Buscan pasar el año escolar, aprender nuevas cosas, tener amistades, compartir sus hobbies. Consideran que alguien exitoso es quien culmina sus estudios, se ve bien, tiene dinero hace lo que le gusta. Piensa que alcanzará sus objetivos por medio del trabajo, estudio y desarrollo de capacidades.

ESFUERZOS

Sus frustraciones son: no ser reconocido, no tener tranquilidad, no sentirse parte de un grupo, su aspecto personal; parte de sus obstáculos son no tener recursos propios, ser juzgado por lo que hacen o dicen. sus principales miedos son ser excluidos.

Nota: El mapa de empatía sirve como recurso metodológico para entender al usuario

SECCION CIÓN 2

Problema gráfico



Descripción del Problema Gráfico

Descripción y análisis de las piezas gráficas existentes del caso

A lo largo de este apartado se realizará un análisis de las piezas gráficas utilizadas dentro de Black Book: su guía bibliográfica “Subway Art”, el documental “Wild Style” y su página web “Black Book Graffiti Shop”, además de los artes publicitarios encontrados en sus redes sociales. Posteriormente, se revisará tipologías referenciales dentro de las áreas de diseño de información y educación a nivel mundial, regional y local con el fin de conocer y entender las dinámicas de enseñanza del graffiti y cómo se maneja su contenido gráficamente.

El análisis parte de la descripción de los elementos gráficos que las conforman examinando aspectos de: Forma y Espacio, Imagen, Tipografía, con énfasis en la legibilidad y lecturabilidad Color, Composición, y como estos interactúan entre sí, tomando como referencia los textos: “Elementos del Diseño” de Timothy Samara, “Fundamentos de la tipografía” de Ambrose y Harris y los elementos de la experiencia de usuario de Jesse James Garrett.

Forma: Permite visualizar el uso del espacio, entendiendo como ocuparlo, por medio de estrategias de composición.

Color: Es el criterio para entender la interacción cromática entre los elementos utilizados en el espacio, además de explicar cómo este puede producir emociones que respaldan un mensaje gráfico.

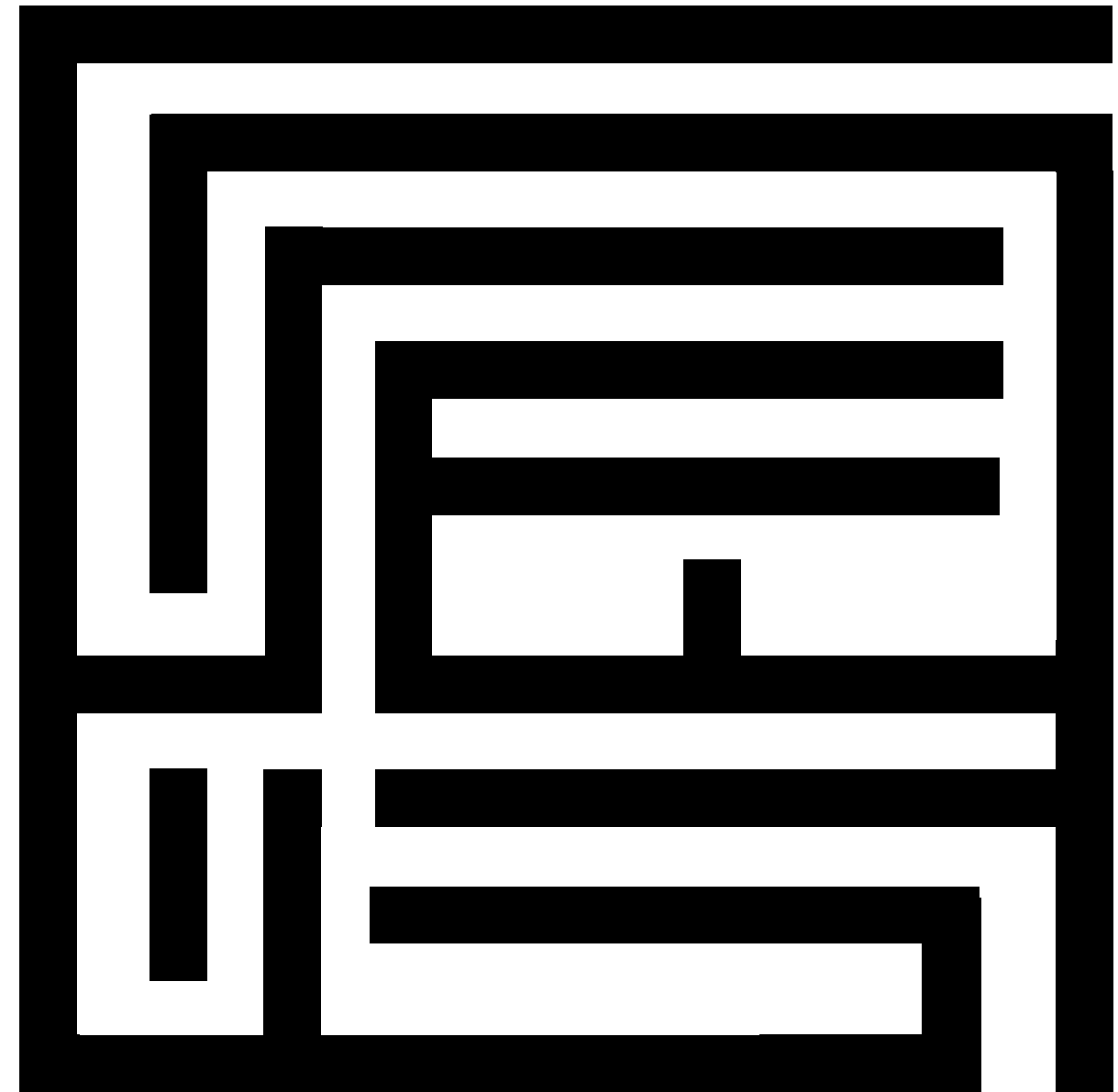
Tipografía: Es el medio por el cual se puede entender el funcionamiento de los textos entendiendo a los tipos como información.

Legibilidad: La percepción y la velocidad para reconocer un carácter.

Lecturabilidad: Es el lapso de tiempo mediante el cual el lector puede permanecer en un bloque de texto sin cansancio.

Imagen: Como la imagen presenta contenidos y conceptos que influyen en el medio y los usos de este para comunicar un mensaje.

Composición: La interacción de todos los elementos antes mencionados.



Subway Art

Es un libro colaborativo impreso de Martha Cooper y Henry Chalfant que documenta la historia temprana del movimiento del graffiti en New York (1964)

Forma y Espacio: Samara (2008) afirma que “Un formato vertical es provocador y crea una fuerza de empuje hacia arriba y hacia abajo. Un formato apaisado produce un movimiento más tranquilo y lateral” (p.34). Por lo tanto, su portada al estar en un formato vertical contiene movimiento y dinamismo. La configuración de su contenido respalda esta idea al utilizar imágenes que abarcan todo el formato.

Color: “Cuando acercamos tonos con frecuencias muy distintas entre sí, es decir cercanos a sus primarios opuestos, aumentan radicalmente su intensidad” (Samara, 2008, p.86). El graffiti habitualmente contrapone colores y genera composiciones estridentes, dotándolo de un alto valor de brillo, en el caso de esta figura el uso de un fondo negro eleva la intensidad del vagón de tren graffiteado.

Tipografía: En este caso es importante hacer una distinción entre la tipografía de textos de lectura en comparación con las imágenes y graffitis presentes en el libro, Samara (2008) afirma que “El tipo también es visual” (p.147), la distorsión de la tipografía entendiéndola como composición, convierte al graffiti en imagen donde ya no apela solo a criterios de legibilidad y lecturabilidad si no también a bases semióticas.

Imagen: Según Samara (2008) cuando una fotografía es clara y nítida se la considera real (p.166), permite generar una mayor cercanía hacia el mensaje que busca evocar, las fotografías panorámicas de los trenes de New York toman todo el formato de la diagramación para a través de la escala, el brillo y la resolución generar un impacto en el lector.

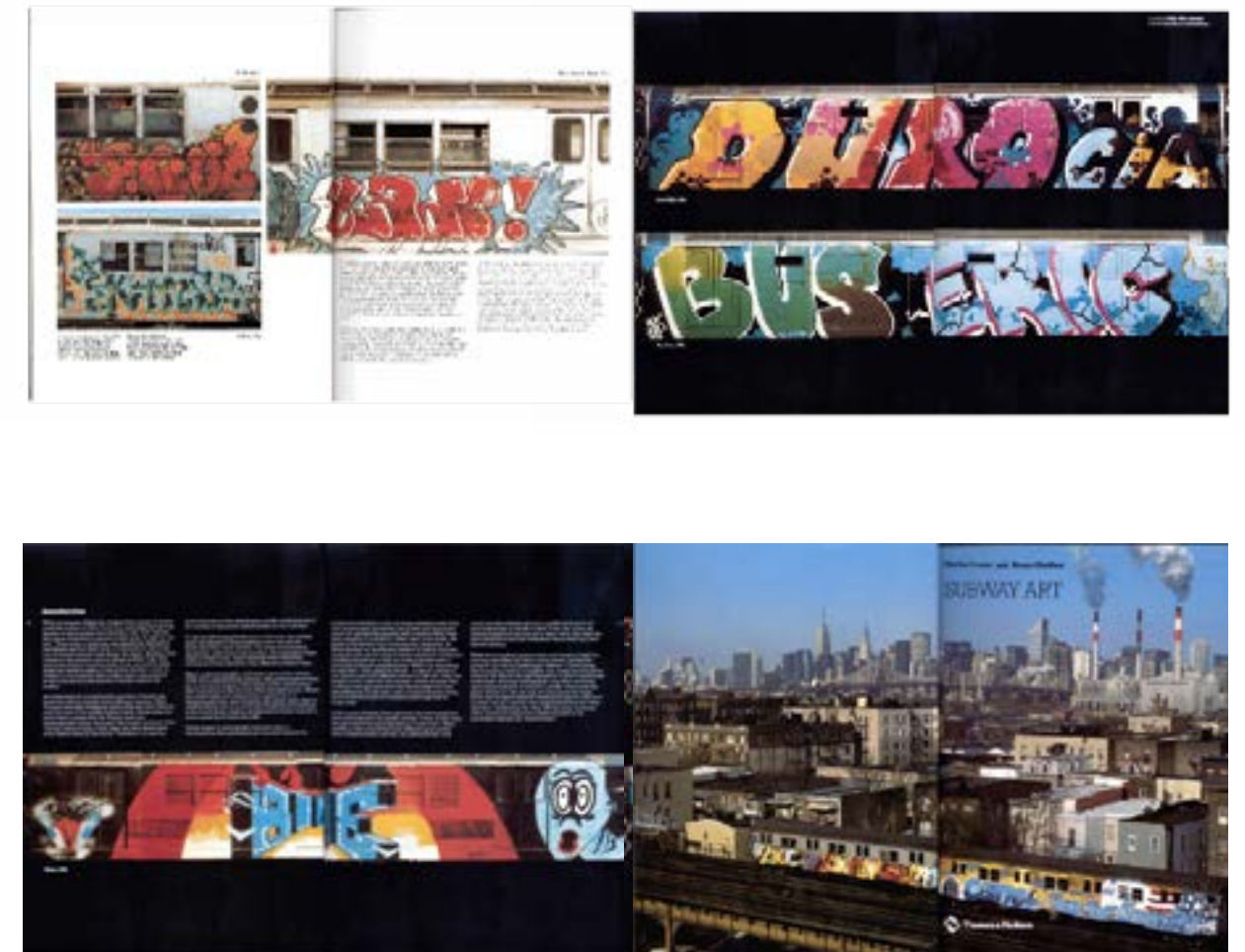
Composición: Alterar la frecuencia de los componentes que aparecen en distintas páginas permite flexibilidad entorno a la manera en como se lee un libro, secciones individuales que marcan diferencia en el contenido permite flujos de lectura variados y dinámicos.

Figura 8: Portada Subway Art



Nota: Este libro es uno de los primeros y más importantes registros fotográficos sobre la cultura del graffiti y el arte de vagón

Figura 9: Páginas Subway Art



Nota: El subway art documenta el desarrollo del graffiti desde los años 60's

WILD STYLE

Es una película documental que muestra el nacimiento de la música hip-hop underground en New York, siguiendo al artista callejero Zorro (interpretado por el artista de metro Lee Quiñones)

Forma y Espacio: La relación aspecto presenta un formato 9:3 característico de la televisión, formato estandar de la época. Un formato cuadrado es neutro y modular, pues no hay fuerzas laterales ni horizontales que lo afecten (Samara, 2008, p.34).

Imagen: El tipo al igual que la imagen se compone de movimiento en conjunto de claros y oscuros (Samara, 2008, p.226), en su intro el graffiti se deforma hasta convertirse en una imagen, mostrando como la animación fortalece las relaciones visuales entre estos dos elementos de diseño.

Color: Para el análisis del color se toma como referencia fotogramas de la película donde aparecen distintos tipos de graffiti donde el color refuerza el sentido de legibilidad gracias a que los caracteres utilizan una gama de colores complementarios con fondos oscuros que permiten un contraste entre ellos y un mayor grado de legibilidad.

Tipografía: Analizando las características de los tipos, Samara (2008) afirma que “Muchos tipos son fácilmente reconocibles debido a la existencia de detalles estilísticos o decorativos particulares” (p.128), dentro de los fotogramas iniciales de la película los créditos presentan graffiti que tienen esas características las cuales no interfieren con el reconocimiento de los caracteres es decir su legibilidad.

Composición: La abstracción de ciertos fotogramas como lo es la fachada frontal del metro, permite ver como una de las leyes de la gestalt es aplicada; principio de continuidad, donde solo a través de líneas se logra distinguir la imagen.

Figura 10: Fotogramas Wild Style



Nota: Wild Style es la primera película del movimiento de hip-hop, su desarrollo permitió la globalización del graffiti

WEB BLACK BOOK

Sirve como un espacio para mostrar actualizaciones de las actividades de Black Book, testimonios de clientes y visitantes, quienes son, una galería y sus contactos.

Navegabilidad: Una página web debe propiciar a los usuarios una navegación intuitiva , donde las secciones estén claramente definidias. Sin embargo, en el caso de la Black Book al estar dentro de una misma página, no hay un criterio para diferenciar las distintas secciones lo que dificulta la comprensión de sus contenidos.

Forma y Espacio: Cuando las figuras, tamaños, proporciones y empujes direccionales muestran relaciones evidentes se resuelven como conjunto con respecto a la forma y composición (Samara, 2008, p.98). El contenido de la página permite identificar una retícula de 3 columnas sin embargo no se puede evidenciar una línea base o criterios de composición sobre la jerarquización tipográfica, lo cual produce en el espectador la sensación de que los elementos se encuentran desorganizados.

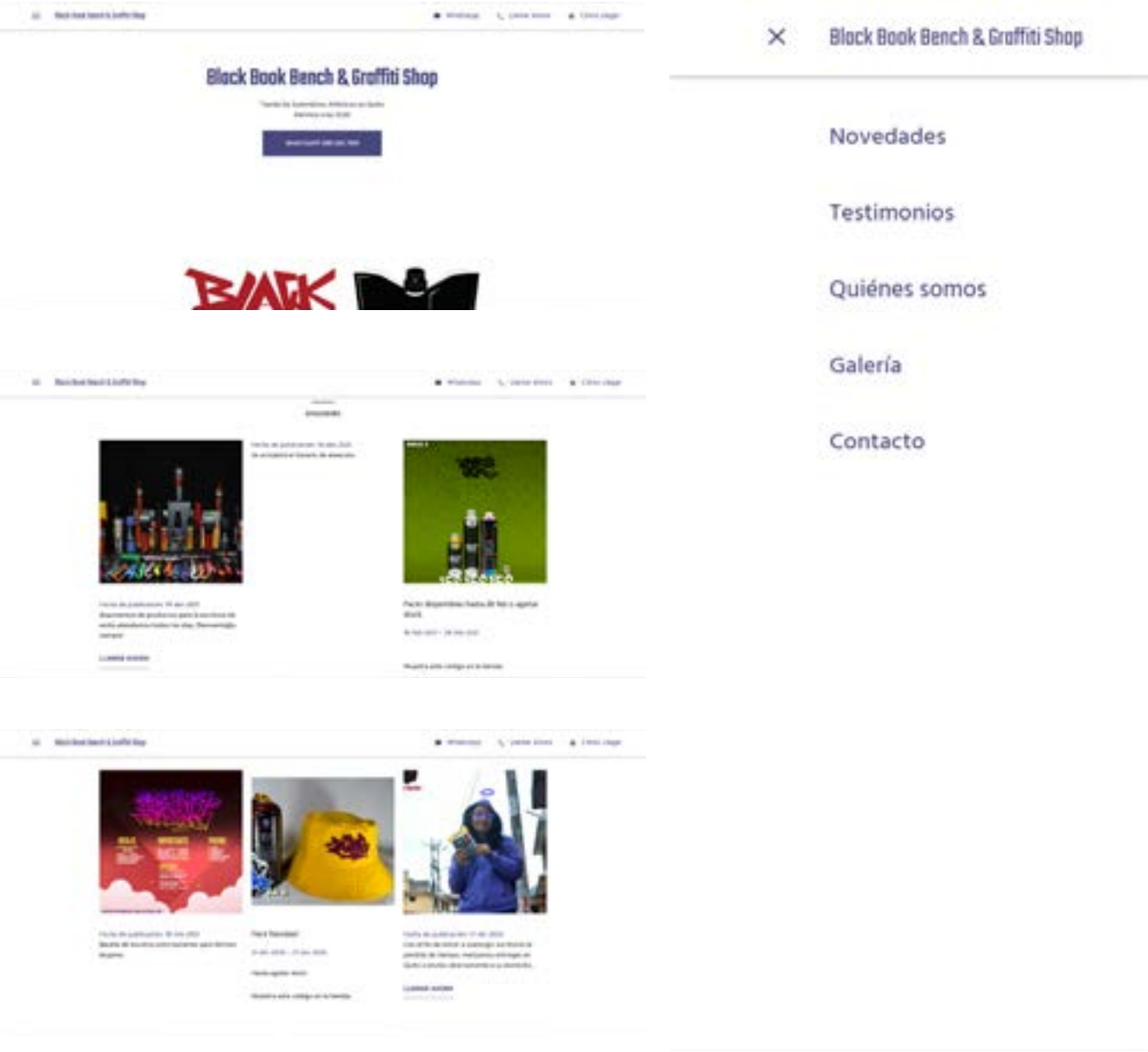
Color: En el apartado de sección cromática página 103, Samara (2008) muestra un ejemplo sobre como el uso del color puede generar una diferencia espacial que más allá de cumplir un fin estético se vuelve un recurso funcional para la jerarquía de información y facilidad de navegación, en el caso de la web de Black Book un planteamiento similar podría servir para una mayor comprensión y uso de la plataforma por parte de los usuarios.

Tipografía: Los textos desarrollados en HTML, pueden estar sujetos a cambios debido al navegador, esto con el fin de volver más democrática la información (Harris, 2004, p. 144); un ejemplo de esto es el cambio de tipografías por necesidades o preferencias del usuario, aunque accesible, el nivel compositivo queda de lado y la identidad del sitio varía dejando de lado criterios de estilo.

Imagen: En el análisis tipológico del “Subway Art” el formato y la organización de contenido focaliza la atención en las imágenes. Si bien dentro de la Web estas se pueden identificar con facilidad, la falta de distinción entre las secciones impide entenderlas.

Composición: Comprende una composición simple, pero con deficiencias en la arquitectura de la información. Esto se evidencia en la categorización de sus secciones.

Figura 11: Mapeo de web



Nota: La web de Black Book sirve como espacio de comercio y contacto.

ARTES BLACK BOOK

Artes digitales promocionales para las actividades dentro de Black Book y venta de materiales para realizar graffiti.

Forma y Espacio: El formato cuadrado modular permite flexibilidad en cuanto a disposición de contenido.

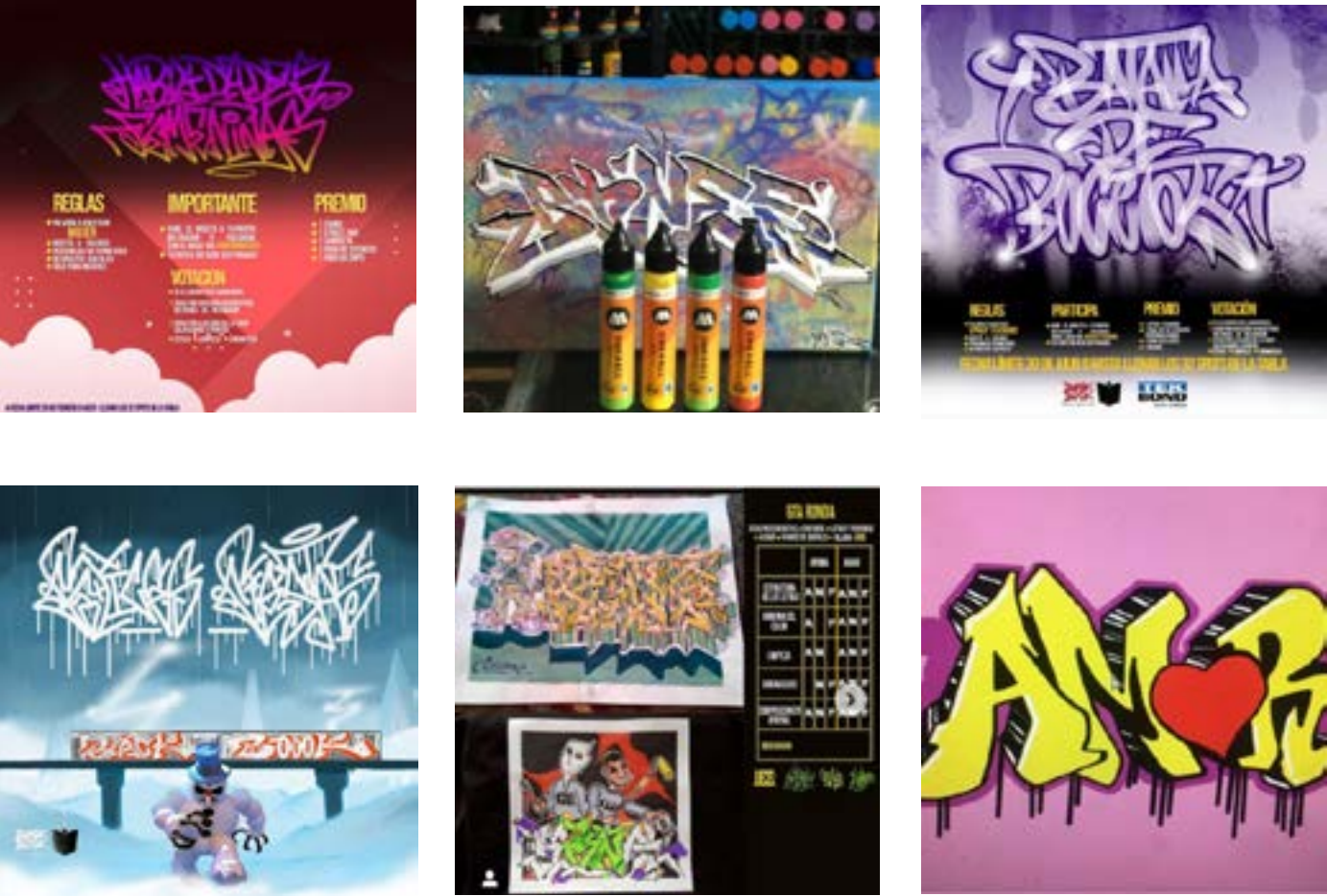
Color: El color genera relaciones espaciales entre los elementos de una composición (Samara, 2008, p.83), esto permite que los grafitis dentro de los artes se integren con el resto de elementos, gracias a sus tonos similares.

Imagen: “El medio es el mensaje”, el estilo de ilustración por medio de elementos como rotuladores o sprays puede reforzar el concepto y las sensaciones de los artes.

Tipografía: Maneja encabezados que son de estilo caligráfico sin embargo utilizando tipografías de alta distorsión la legibilidad se ve afectada, es importante que en estos casos el trabajo del diseño de letras equilibre tanto la parte estética como funcional, pues esta última colabora a la mejor comunicación del mensaje.

Composición: Timothy Samara (2008) “Las composiciones resueltas y refinadas crean mensajes visuales claros y accesibles (...) decimos que una composición “ha sido resuelta cuando se percibe claramente el por qué de sus elementos” (p. 41). El uso de piezas de grafiti dentro de los artes ayuda a contextualizar la información definiendo su público, sin embargo, formas con ángulos rectos en contraposición con las formas orgánicas del fondo generan una de sintonía entre sus elementos.

Figura 12: Artes promocionales Black Book



Nota: Los post informativos y los artes digitales dentro de la plataforma de Instagram de Black Book nos permiten identificar características estilísticas del graffiti.

Graffiti General Tipología Francia /
Diseño de información

En el año 2013 la agencia de publicidad francesa BETC mudó oficinas al edificio “Magasins Géneperauz en Pantin”, abandonado desde el 2004 se volvió un espacio donde graffiteros de todo el mundo realizaron su obra, la agencia consciente de la importancia histórica de este espacio, desarrollo un recorrido 3D, que sirva como memoria gráfica para la posteridad y un recurso interactivo, para el continuo desarrollo del graffiti.

Navegabilidad: Para desarrollar el contenido de una web, que genere una experiencia de usuario, es necesario comprender la arquitectura de la información (Garret, 2011, p. 81) esto permite formar un todo cohesivo dentro de la web, pues resuelve los patrones y secuencias en como las opciones van a ser presentadas, posibilitando un mayor flujo en la navegación, mostrando contenidos de interés y es una forma rápida de encontrarlos, el uso de menús desplegables, además de pequeños iconos instructivos que instruyen al usuario son de gran utilidad.

Forma y Espacio: El grado de actividad dentro de un espacio es determinado por la interacción de las formas que lo comprenden (Samara, 2008, p.38), a nivel multimedia es similar, dentro de la web, el usuario tiene la capacidad de interactuar con estas formas. Samara (2008) afirma que, “una rica experiencia visual resulta atractiva, cuando el cerebro comienza a jugar con la imagen” (p.38). Plantear la posibilidad de generar graffiti digitales dentro de la plataforma refuerza la experiencia cognitiva del usuario pensando en la forma el color y que tanto puede desarrollar con la interfaz.

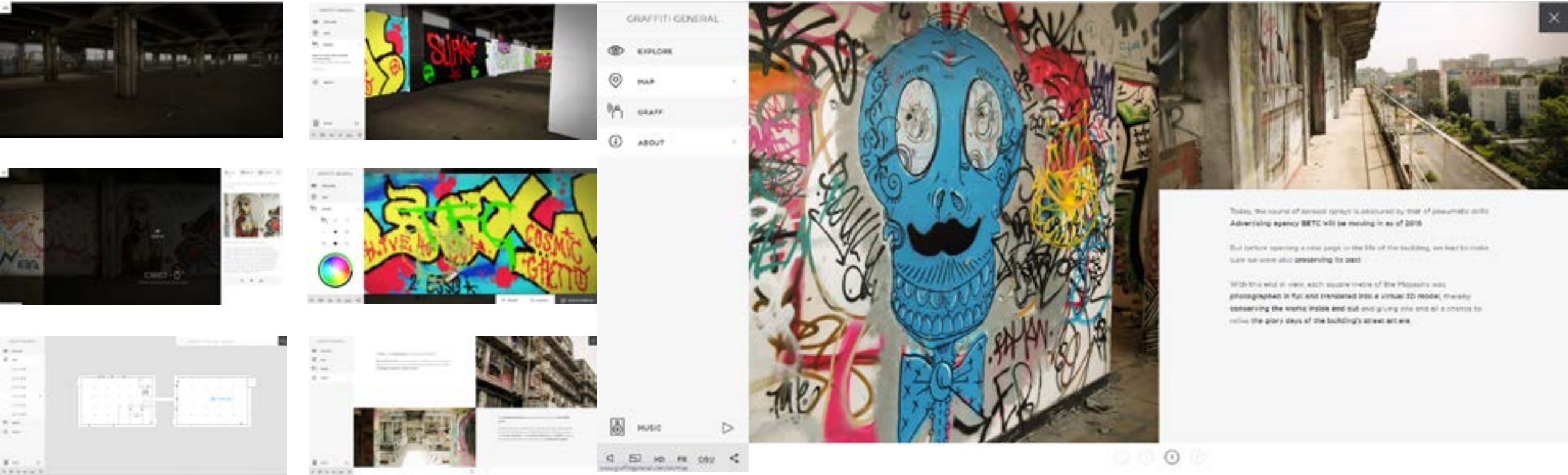
Imagen: Escoger un tipo de imagen comprende entender las cualidades educativas y emocionales del contenido (Samara, 2008, p.168), utilizar un modo menos figurativo para el desarrollo de los graffiti hechos por los usuarios, denota una estética digital menos real, permitiendo diferenciarlos de los graffiti “reales” de la plataforma.

Color: El uso de colores luz en las dinámicas interactivas motiva al usuario a participar en ellas.

Tipografía: Los textos se manejan de manera sobria y sencilla, en las fichas descriptivas de los graffiti por medio de una alineación hacia la izquierda, de una columna. Los graffiti presentes en la plataforma presentan en algunos casos facilidad de legibilidad mientras que cuando son graffiti de alta distorsión no son legibles.

Composición: La web utiliza una retícula de 3 columnas, ubicando su menú desplegable en su costado izquierdo y fichas descriptivas de graffiti en su lado derecho, manteniendo en la parte central o lateral la imagen del espacio.

Figura 13: Fotogramas de navegabilidad



Nota: La diferente cantidad de contenidos y geolocalización dentro de la interfaz genera una necesidad de exploración y búsqueda.

Web Valladolid / Tipología España / Diseño de Información

La web Valladolid parte del texto “El otro Arte de Escribir”, de Jorge Méndez y Sergio Garrido, la cual presenta una visión introspectiva del fenómeno del graffiti, otra manera de ver los precedentes, su historia, técnicas, filosofía y morfología de este fenómeno cultural.

Navegabilidad: Según James Garrett (2011) “En los sitios web, la arquitectura de la información se ocupa de crear esquemas organizativos y de navegación que permitan a los usuarios moverse por ... el sitio de manera eficiente y efectiva” (p.89), esto refiriéndose al manejo de sus contenidos, la jerarquización de los mismos y cuan efectivos es acceder a ellos, el uso de un menú en la parte superior e inferior de las secciones permite al usuario entender su ubicación **en la web y los contenidos que en ella se encuentran.**

Figura 14: Interfaz de navegación



Nota: Dentro de toda experiencia interactiva siempre debe existir un sistema que te permita visibilizar que puedes hacer y donde te encuentras.

Forma y Espacio: La web presenta una diagramación de dos columnas, en la parte izquierda la redacción del contenido y en la derecha el menú de navegación e imágenes complementarias del texto. Las distintas zonas de contenido dentro de una página web pueden ser resueltas por medio del desarrollo de formas con textura o color para categorizarlas y diferenciarlas (Samara, 2008, p.52) , en el caso de la web de Valladolid, un recurso de este tipo podría complementar de mejor forma la división de contenidos.

Imagen: Las imágenes son fotografías realistas y complementan el entendimiento del texto, lo que facilita su comprensión.

Color: La página utiliza el negro para los textos y azul para los índices. Su simpleza vuelve al contenido entendible y fácil de categorizar, sin embargo el diseño se muestra rudimentario y no responde a lógicas responsive.

Figura 15: Secciones web



Nota: Aunque estéticamente se vea rudimentaria, el contenido es basto.

Tipografía:La página utiliza más de dos tipografías para diferenciar los contenidos, aunque estos pueden ser resueltos con las variaciones de peso de un sola familia tipográfica.

Composición: La web utiliza una composición simple donde el texto y la imagen se complementan entre sí, sus secciones se muestran claras aunque puede mejorar su categorización a través de recursos estilísticos dados por el mismo tema del graffiti.

Figura 16: Secciones web



Nota: El menú de navegación no es desplegable se encuentra estático.

Tipología Regional (Chile) / Diseño de información

Es un medio digital de comunicación y noticias, se origina en Chile dedicado a la difusión y creación de contenido para la visualización del rol social que poseen las expresiones visuales en el espacio público, difundir y crear contenidos sobre pintura en espacios públicos, por medio del pensamiento de los creadores contemporáneos chilenos

Forma y Espacio: La página de Instagram de @masalladelmuro presenta cada elemento a modo de collage, siempre con un fondo negro y tramos de franjas en rojo contrastantes que le dan su identidad sobre la cual, con tipografía clara y moderna gracias a ser de palo seco titulan los temas que se tratan. (Ambrose y Harris, 2004, p.62). Las franjas rojas si bien ocupan pequeños espacios no siempre dispuestos en forma ortogonal despiertan sentimientos de “excitación” gracias a una ruptura dentro del espacio.

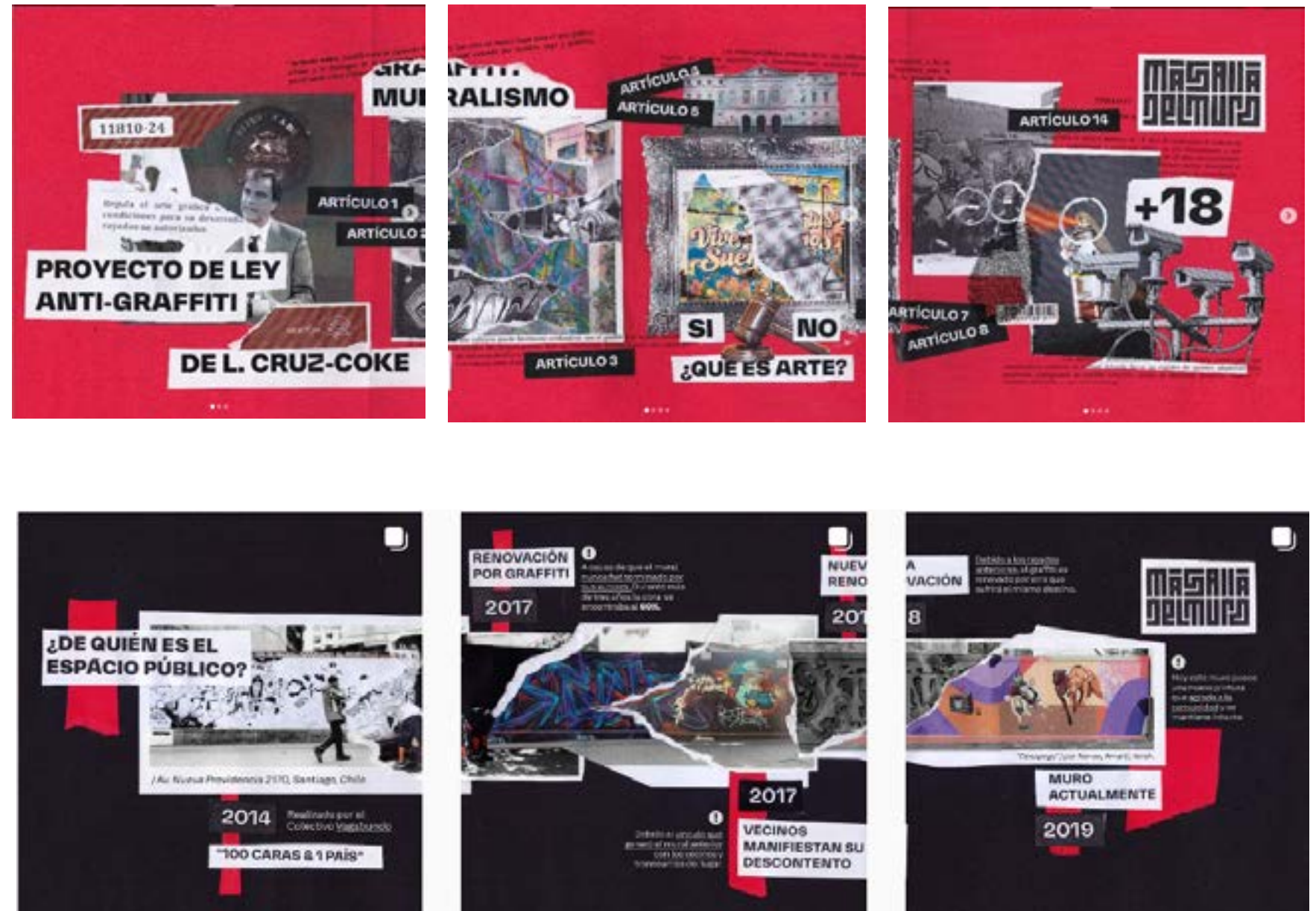
Imagen: Las imágenes son el instrumento comunicativo que caracteriza a las páginas de más allá delmuro que aparecen en Instagram; además del sonido de los videos que describen lo publicado, las imágenes plantean una oposición visual gracias a su organización con respecto al texto volviéndolas llamativas (Samara, 2008, p.166).

Color: El fondo negro y en ciertos casos el rojo jerarquiza la forma de los retazos de fotos que se separan de una manera agresiva ocupando una profundidad espacial diferente, por medio de jerarquización de forma dado por la interacción cromática (Samara, 2008, p.102-103).

Tipografía: La tipografía se caracteriza por utilizar un solo tipo de letra lo que le confiere unidad estilística, (Samara, 2008, p.13) la cantidad de texto es sobria, se ubica en cada fragmento de retazo, es legible, el texto dentro de la página mantiene su jerarquía cumpliendo funciones diferentes de acuerdo con su ubicación, es a modo de títulos, otros textos tienen contenidos secundarios, que apoyan y reiteran el contenido gráfico, la foto es la que habla, no hay diferencias de tipografía y el texto es limitado, se incorporan videos que explican los contenidos expuestos.

Composición: El logotipo de más allá del muro se convierte en una imagen utilizando una tipografía que expresa un contenido de lo que sería la dureza y el soporte para expresiones urbanas.

Figura 17: Collages digitales



Nota: El efecto del desdoblamiento de la página por medio del collage muestra nuevas formas de representar las intervenciones urbanas.

Tipología Local (Ecuador) / Diseño de información

Aquí se puede pintar, es una plataforma digital desarrollada en el año 2020, creada en Quito Ecuador, con el fin de mostrar potenciales espacios a ser intervenidos por medio de expresiones artísticas urbanas, su manifiesto explica que ha sido creado bajo la influencia de la obra de Jean Miguel Basquiat Hobbo Signs; donde el artista New Yorkino registra símbolos que utilizaban las personas en situación de calle para comunicarse entre ellos. Aquí se puede pintar pretende ser ese símbolo y señal para artistas urbanos que buscan paredes óptimas para expresarse, desde el año 2020 tuvo una actividad de un mes, por medio del desarrollo de publicaciones en la plataforma Instagram e historias, sin embargo la cuenta se mantiene inactiva hasta la fecha.

Forma y Espacio: La presentación consta de 12 publicaciones dentro de un formato vertical, donde cada una se ubica en un formato cuadrado modular y estático, en la mayoría de ellas el logotipo se caracteriza por ocupar un área significativa del formato, además de utilizar imágenes fotográficas e ilustraciones como fondo.

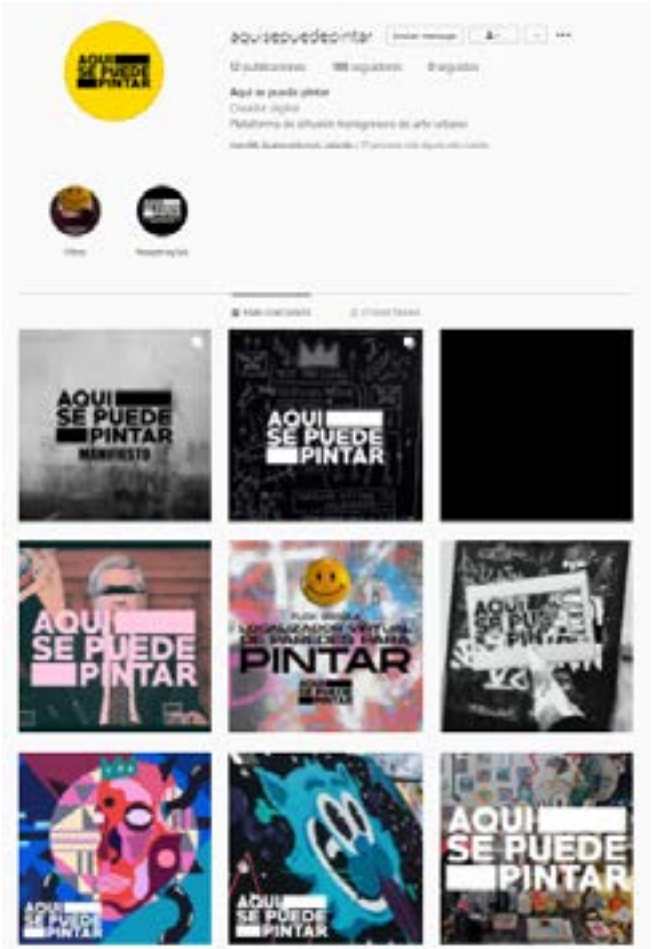
Imagen: Las imágenes seleccionadas son utilizados como un espacio simbólico (Samara, 2008, p.166) para el fondo sugieren una estética urbana, con fotografías de espacios donde se muestran stencils y latas de aerosol, referencias al arte con la imagen del “Beso” del muro de Berlín y la perspectiva contestataria del proyecto utilizando una imposición del logotipo sobre la fotografía del presidente del Ecuador.

Color: El uso del logotipo en rojo dentro de la primera publicación genera un mayor contraste por el tono saturación y brillo del mismo en contraposición con la imagen en blanco y negro del fondo. El Rojo al ser un color cálido sugiere que avanza (Samara, 2008, p. 102), lo que le da un mayor protagonismo dentro de la composición.

Tipografía: El logotipo al incorporar espaciados entre las letras da un énfasis y tiempos entre palabras (Samara, 2008, p.118).

Composición: El espacio se define y adquiere significado en el instante en que la forma aparece sin importar lo sencillo que esta sea, como el logo que tiene una forma rectangular ocupa la parte central del formato en un área considerable donde se vuelve el centro de atención.

Figura 18: Instagram aquí se puede pintar



Nota: Aquí podemos encontrar diversas referencias gráficas al arte urbano global y local.

Figura 19: Posts de instagram



Nota: El uso de tipografías de palo seco en conjunto con un logo en contraforma genera un punto de tensión clave en cada composición.

Descripción del problema gráfico

A partir del análisis de las piezas existentes del caso en conjunto con las distintas tipologías, internacionales, regionales y nacionales, podemos entender que la legibilidad es un factor que en ciertas piezas como son los artes de Black Book, no le dan demasiada importancia por la búsqueda de un alto impacto visual, según Fernández (2018) las tipografías caligráficas proporcionan una imagen creativa, interesante o atractiva, a pesar de afectar este criterio sin embargo son útiles para textos breves, títulos o firmas, además de mencionar que las tipografías consideradas decorativas proporcionan una imagen más única dotando al diseño de personalidad. (pp131-132.)

El graffiti desarrolla tipografías con carácter dotándolas de un estilo único o particular donde en algunos casos la legibilidad se pone en juego.

La legibilidad y la lecturabilidad son aspectos funcionales al momento de realizar cualquier proyecto de diseño, pero no son las únicas condiciones para que estos se desarrollen de manera adecuada, es importante la parte estética, pero cabe mencionar que es el equilibrio entre estos dos aspectos lo que da sustento a un buen diseño.

Tomando otra de las piezas existentes dentro del caso, como es la Web de Black Book se observa ciertas carencias con respecto a principios de usabilidad; bajo el criterio de Tognazzini quien plantea la necesidad de lograr autonomía, es decir el usuario tenga la sensación que controla la interfaz y no al revés, interfaces explorables, donde el usuario tenga guías claras de como llegar al inicio, que las acciones sean reversibles, que haya aprendizaje a través de metáforas; la interfaz debe ser sumamente intuitiva, amigable para que el usuario pueda utilizarla desde el minuto uno.

Lachlan MacDowall (2008) afirma lo siguiente:

Los nuevos medios se han apropiado regularmente del graffiti como modelo para su operación, ya sea como un dispositivo estético para el diseño y marketing de nuevos medios o como herramienta conceptual para su comprensión, producción e interacción del entorno urbano. (p.5)

Los libros y materiales analógicos presentan costos mayores, por lo que medios como la web pueden democratizar la información, volviéndola accesible a nuevos usuarios.

Objetivos del proyecto gráfico

Definir un soporte, que categorice y anide la información de la malla de estudios de Black Book, dando énfasis a los apartados sobre las problemáticas del graffiti.

Generar una propuesta gráfica, que reinterprete la estética del graffiti volviéndola más accesible para nuevos usuarios.

Definir una narrativa o concepto gráfico, que permita articular estos elementos bajo una unidad e idea gráfica.

SECCIÓN 3

Solución gráfica



Requerimientos de Diseño

Para este apartado nos basamos en los libros de “Usabilidad Web, teoría y uso” de Pablo E. Fernández Casado y “Enfrentando los desafíos de cultura participativa: Educación en Medios para el Siglo 21” de Henry Jenkins. Los requerimientos de diseño para el proyecto se desarrollan en base al análisis del perfil de los usuarios, la identificación de las tareas realizadas en los talleres de Black Book planteadas en los módulos de enseñanza en conjunto con especificaciones de usabilidad que pueden propiciar un desarrollo óptimo de la web.

Tabla 1: Requerimientos de usuario

Requerimientos de diseño en base al usuario
- Sintetizar los módulos
- Diferentes accesos a la información, poder aprender de distintos módulos a la vez
- Contenidos digitales y analógicos
- Descripción de cada uno de los contenidos
- Fácil acceso a la información
- Contenido lúdico y variado
- Enseñanza de caracteres iconográficos y tipográficos

Nota: El usuario se encuentra en un rango de edad de entre 15 a 17 años

Tabla 2: Requerimientos del comitente

Requerimientos de diseño en base al comitente
- Acceso al material bibliográfico planteado en los talleres
- Uso de la estética urbano y entendimiento de la cultura del graffiti
- Utilizar la información de contacto, ubicación
- Utilizar el hosting y dominio ya existentes
- Mantener los contenidos fundamentales dentro de la web
- Contenido en español / castellano
- Fácil acceso a la información

Nota: Black Book es el comitente y espacio de caso de estudio

Jakob Nielsen es un reconocido ingeniero de interfaces dentro del campo de la usabilidad, plantea 10 principios generales para el diseño de interacción los cuales son denominados como heurísticas puesto que no son reglas específicas de usabilidad sino pautas a tener en cuenta al momento de desarrollar una interfaz.

Tabla 3: Requerimientos de usuario

Requerimientos de diseño en base a heurísticas de Nielsen
- Se debe presentar los módulos en un menú fijo cumpliendo la primera heurística de Nielsen: “Visibilidad del estado del sistema”, esto para mostrar visualmente al usuario donde se encuentra
- Se debe plantear una web que presente compatibilidad con el mundo real cumpliendo la segunda heurística de Nielsen que propone el: “Uso de referencias del mundo real en ambientes digitales”
- Se debe dar control y libertad al usuario en cuestión de la navegación, para que pueda explorar los distintos módulos de enseñanza cumpliendo la tercera heurística de Nielsen: “Control y libertad para el usuario”
- Se debe presentar una estructura uniforme en cada página de la web con el fin de que los usuarios no tengan problemas al navegar y cumplir la cuarta heurística de Nielsen sobre: “Consistencia y estandarización”
- Se debe presentar la prevención de errores de carga del material audiovisual cumpliendo la quinta Heurística de Nielsen: “Prevención de errores”
- Se debe presentar una web que permita el reconocimiento directo de los contenidos y no su memorización cumpliendo la sexta heurística de Nielsen: “Reconocimiento en lugar de memorización”
- Se debe fomentar un fácil uso y acceso de la web cumpliendo la séptima heurística de Nielsen: “Eficiencia y flexibilidad de uso”
- Se debe generar un ambiente de inmersión mediante el desarrollo de escenarios simples cumpliendo la octava heurística de Nielsen: “Estética y diseño minimalista”
- Se debe presentar un rreconocimiento de errores, cumpliendo con la novena heurística de Nielsen: “diagnóstico y recuperación de errores”.
- Especificar pasos de una manera no extensa cumpliendo la décima heurística de Nielsen: “Ayuda y documentación”.

Nota: Las heurísticas son guías referenciales para el desarrollo de una web

Complementariamente según Jenkins (2009) “más de la mitad de todos los adolescentes han creado contenido multimedia y aproximadamente un tercio de los adolescentes que usan internet han compartido contenido que ellos mismos produjeron” (pág.3). Fomentando una cultura donde tanto jóvenes como expertos en distintas áreas comparten conocimiento entre ellos, donde cada vez es menos la barrera de aprendizaje y conocimiento, dentro del mismo texto Jenkins cita a Bertram C. Bruce (2002) el cual explica como “Los adolescentes necesitan aprender como integrar el conocimiento de múltiples fuentes, incluyendo música, video, en línea bases de datos y otros medios” (pág. 21). Esto refuerza la necesidad de trasladar los distintos contenidos planteados por Black Book, a la web, donde esté interconectada o linkeada con distinto tipo de información para así ofrecer mejores instrumentos o posibilidades de aprendizaje.

Tabla 4: Requerimientos de usuario

Requerimientos de diseño en base a las necesidades de una cultura participativa
- Juego / Plantear el juego como forma y método de resolver el soporte gráfico
- Actuación / Plantear la posibilidad de la improvisación del usuario para dar uso al soporte gráfico
- Simulación / Que el soporte interprete y construya modelos en base al mundo real
- Apropiación / La capacidad de mezclar distintos tipos de información y contenidos.
- Cognición distribuida / La capacidad que el soporte permita procesos de externalización de la memoria y captación de los contenidos
- Navegación trans-media / Capacidad de que el soporte permita información multiplataforma

Nota: Jenkins habla sobre la potencialidad de las nuevas sociedades digitales y los estándares de las mismas

Solución Gráfica

Para el desarrollo de la solución gráfica se parte de un método proyectual por medio de la definición de un concepto que articule de manera lógica los objetivos gráficos propuestos anteriormente, en este caso el problema general del que se parte es la percepción errada entorno a la práctica del grafiti dentro del DMQ, esto debido a prejuicios dentro de la comunidad, regulaciones públicas y la falta de educación alrededor de las expresiones urbanas.

Según Lachlan MacDowall (2008), “Un aspecto clave de las interacciones entre el graffiti y las formas de los medios son las formas en que el graffiti se reproduce más allá de su contexto espacial inicial” (p.2). Como fue en 1983 donde se traslada a un medio editorial y fotográfico con IGT (The International Get Hip Times o TIGHT), la primera revista de graffiti, siendo su editor y fundador PHASE 2 (David Schmidlapp) escritor de graffiti, el diseño era un mapa del metro desplegable. (Snider, 2006, p.94-95). Soportes como estos legitiman los contenidos por medio de propuestas gráficas editoriales con fines de divulgación.

Según Snider (2006) “Este fue un desarrollo significativo en la cultura, ya que creó un espacio para la intelectualidad y fomentó la solidaridad grupal entre los niños que a menudo eran demonizados por la sociedad en general” (p.95). Esta iniciativa sería un precursor de los archivos digitales que en años posteriores se desarrollaron, como lo son: Art Crimes, Fat Cap, Global Street Art, International Graffiti Archive, Street Art Utopía, en conjunto con páginas institucionales como The Cornell Hip Hop Collection entre otras páginas webs con propósitos de divulgación y enseñanza (Denotto, 2014, pp. 1-4).

Los medios interactivos y la internet han representado desde los años 90 una revolución, esto por la expansión de la World Wide Web (López, 2020), convirtiéndose en las últimas décadas en una realidad que muestra como cualquier tipo de proyecto de diseño contempla la utilización de la tecnología digital y sus recursos. La ventaja del uso de la web es: información accesible desde cualquier parte del mundo, en cualquier momento, la creación de contenido por parte de cualquier usuario, y la capacidad de anidación de contenido multiplataforma.

Tomando todo esto en cuenta el proyecto se centra en el desarrollo de una página web que permita servir como plataforma de divulgación y enseñanza de los contenidos planteados en los talleres de Black Book.

Generación de Idea-Concepto

Para este apartado se utilizó como guía bibliográfica al libro: “Intuición Acción Creación de Ellen Lupton”, en específico al capítulo número 2 que habla sobre el desarrollo de ideas. En una etapa preliminar al desarrollo del prototipo se optó por generar 3 alternativas por medio del:

Volcado visual de datos: Es la representación gráfica de una lluvia de ideas, (Lupton, 2008, p.62). Esta técnica permite un amplio repertorio de referencias gráficas. La primera idea partió de utilizar este recurso con el fin de mostrar la necesidad de expresión de los graffiteros y como el aerosol es un elemento sustancial para la definición de su identidad.

Asociaciones forzadas: Es un ejercicio que permite generar vínculos entre elementos que no tienen una relación directa con el fin de generar conceptos novedosos (Lupton, 2008, p.68). Esta alternativa buscaba relacionar la anatomía del cuerpo humano, es decir sus partes con elementos intrínsecos del graffiti como su historia, códigos, estilos, entre otros.

Encontrar de todo en todas partes: Es un recurso donde el diseñador puede encontrar ideas, colores, tipografías, ilustraciones, retículas en los ámbitos del arte, la naturaleza, los medios y la ciencia (Lupton, 2008, p.78), fortaleciendo la idea de que nada surge de la nada. Según Lupton (2008) “Todos los artistas beben de la cultura en la que están inmersos” (p.78), al igual que los graffiteros, donde el metro representa un alto valor simbólico para ellos.

Si bien todos los conceptos tenían la característica de utilizar la web como recurso de diseño, debido al problema, objetivos y requerimientos. La propuesta seleccionada por el comitente con mayor grado de funcionamiento, calidad gráfica y grado de innovación fue la número 3 (Líneas de Metro).

De esta manera los módulos de enseñanza se plantean como vagones y estaciones de metro donde por medio de una plataforma web se articulan, generando un medio de divulgación y enseñanza.

Una de las razones por las cuales este concepto fue el escogido por el comitente es el hecho de que el graffiti de Black Book tiene una alta influencia del graffiti neoyorquino pues su material y recursos parten de documentales, películas y libros que hablan de este tipo de graffiti, en conjunto de resolver gráficamente la web mediante la generación de espacios gráficos que soporten el contenido y generen una narrativa que fortalezca la enseñanza de los temas planteados, dentro de los talleres.

Figura 20: Desarrollo de conceptos



Nota: La importancia de entender el imaginario visual de un comitente, se basa en charlas, diálogos, donde este muestre sus aspiraciones, ideales y arquetipos.

Idea-Concepto

Según Gregory J. Snyder (2006), “Durante la era temprana del tren en Nueva York, la cosmovisión de un escritor consistía en millas de túneles subterráneos”. (p.2), los vagones de metro se convirtieron en la máxima insignia para los grafiteros, debido a ser lienzos móviles que recorrían toda la ciudad, otorgándoles mayor notoriedad y reconocimiento dentro de esta subcultura.

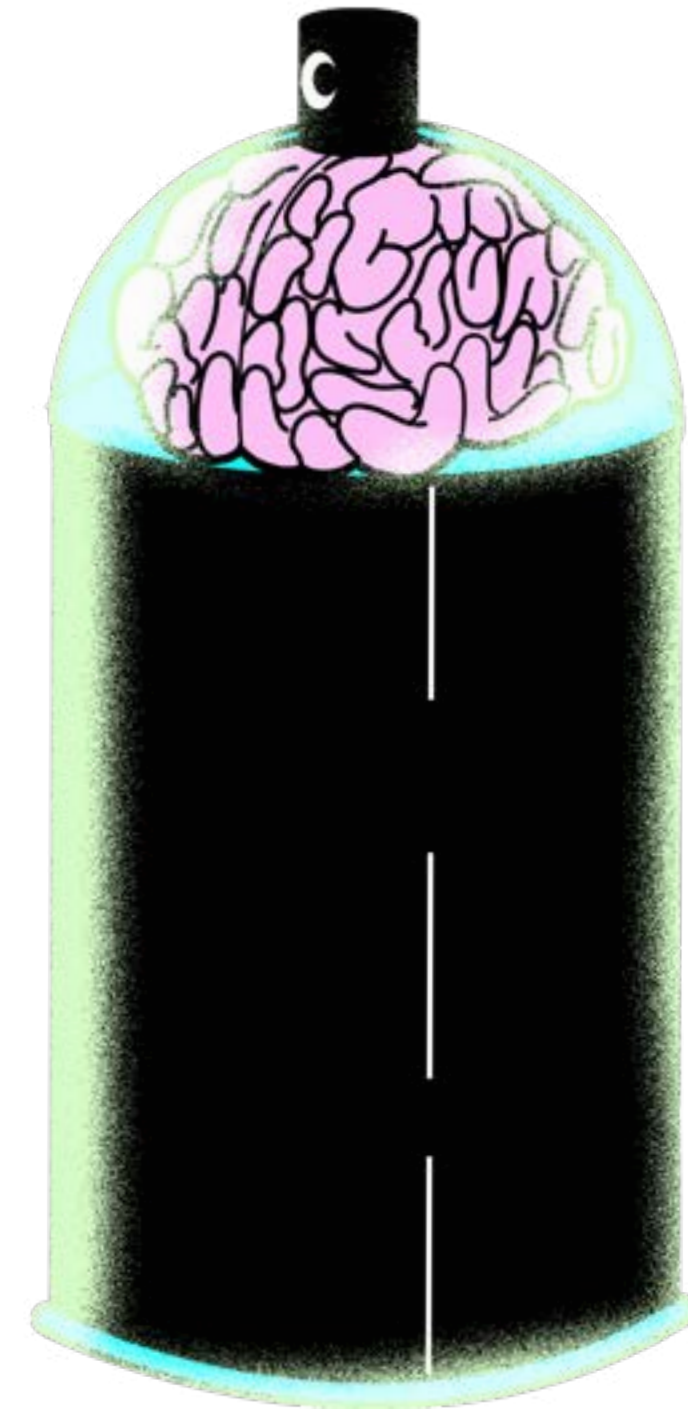
El estilo de graffiti neoyorquino considerado uno de los más globalizados en la actualidad se caracterizó por:

Ser una etiqueta o firma, las cuales son texto y en gran medida son indescifrables para quienes no pertenecen a la comunidad del graffiti. La intención detrás de una etiqueta es la proliferación rebelde de la firma del artista, similar a la publicidad de marca. El arte callejero es un subgénero del graffiti. Mientras que el graffiti opera dentro de una comunidad cerrada, el arte callejero es una invitación abierta para que cualquiera pueda interactuar, considerar y discutir. (Michael Denotto, 2014, p.1)

El graffiti es un mundo con sus propios códigos y reglas, además de que presenta una gran influencia del movimiento hip-hop, esto porque ambos buscan generar una identidad social y una manera particular de percibir el mundo, cada uno de éstos, es producido por un conjunto de personas que encuentran su espacio de expresión en el ámbito urbano.

Black Book y sus escritores son altamente influenciados por el graffiti neoyorquino de la época de los años 80 y 90, lo cual los distingue de otros artistas urbanos en el DMQ. Entendiendo todos estos elementos se genera el siguiente concepto:

Líneas de Metro es una plataforma web que anida, categoriza y representa los contenidos teóricos prácticos impartidos dentro de los talleres de Black Book, donde a éstos se lo entiende como una entrada a una estación de metro, en la que cada uno de sus vagones y espacios son los módulos de aprendizaje para entender a esta subcultura.



Exploración de la Forma

Para el primer acercamiento a la forma gráfica del proyecto se opta por la técnica de reconstrucción, donde se toma como referencia comics por la cercanía que este tiene en el público juvenil, los pasos propuestos por Lupton, son los siguientes:

01 Reúne la materia prima:

Se toma como fuentes de inspiración comics como Watchmen y Akira, por su calidad compositiva desde la imagen hasta la propuesta editorial.

02 Analiza tus fuentes y reproducelas:

Se analiza como manejan los cuadros de diálogo, viñetas, paleta de colores y su diagramación.

03 Observa:

El comic maneja una lógica de 3 columnas, con una gama de entre 3 a 6 colores, existen 2 tipos de cuadros de diálogo, los escenarios se detallan cuando éstos utilizan cuadros de mayor formato.

04 Elabora un diccionario de elementos:

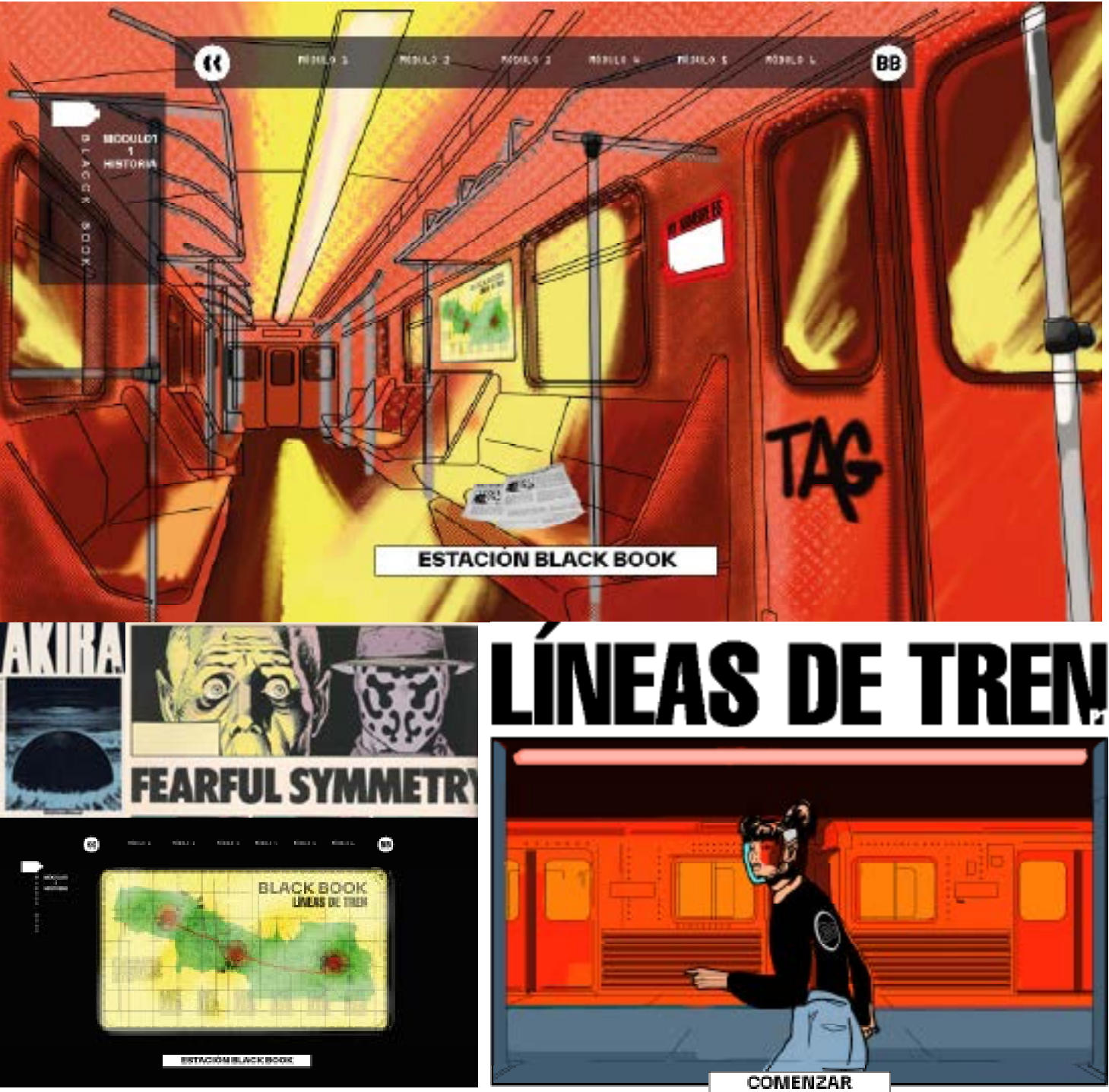
- Uso de tipografías caligráficas.
- Cuadros de diálogo con borde,
- Uso de colores complementarios y análogos.
- Borde de la línea de ilustración fino, sombras con recurso de entramado

05 Crea tus propias imágenes:

- Desarrollo de una pantalla de home en base a las portadas de los comics previamente analizados.
- Un mapa del metro que sirva como menú de navegación.
- Vagones de metro que sirvan como los distintos módulos de enseñanza.

Observaciones: La estética usada en los vagones, resulta interesante y atractiva, aunque limita la funcionalidad para distinguir los elementos interactivos.

Figura 21: Moodboard vagones de metro



Nota: Primeras exploraciones sobre el menú y el desarrollo de íconos y botones

Técnicas creativas

La segunda alternativa busca simplificar la forma mediante el mismo recurso de reconstrucción, en este caso se toma como referencia, imágenes de la película wild style en conjunto con graffitis presentes en la ciudad.

01 Reúne la materia prima:

Se toma como fuentes de inspiración fotogramas de la película wild style donde los vagones de metro se los representa a manera de siluetas con el fin de simplificar la expresión sin perder sus características formales.

02 Analiza tus fuentes y reproducélas:

Utilizar la silueta de los vagones del metro, simplifica la web, dotándole de un mayor contraste entre elementos, a su vez de jugar con la distorsión de figuras básicas lo cual genera composiciones dinámicas.

03 Observa:

Se toma como referencia distintos graffitis y caracteres urbanos.

04 Elabora un diccionario de elementos:

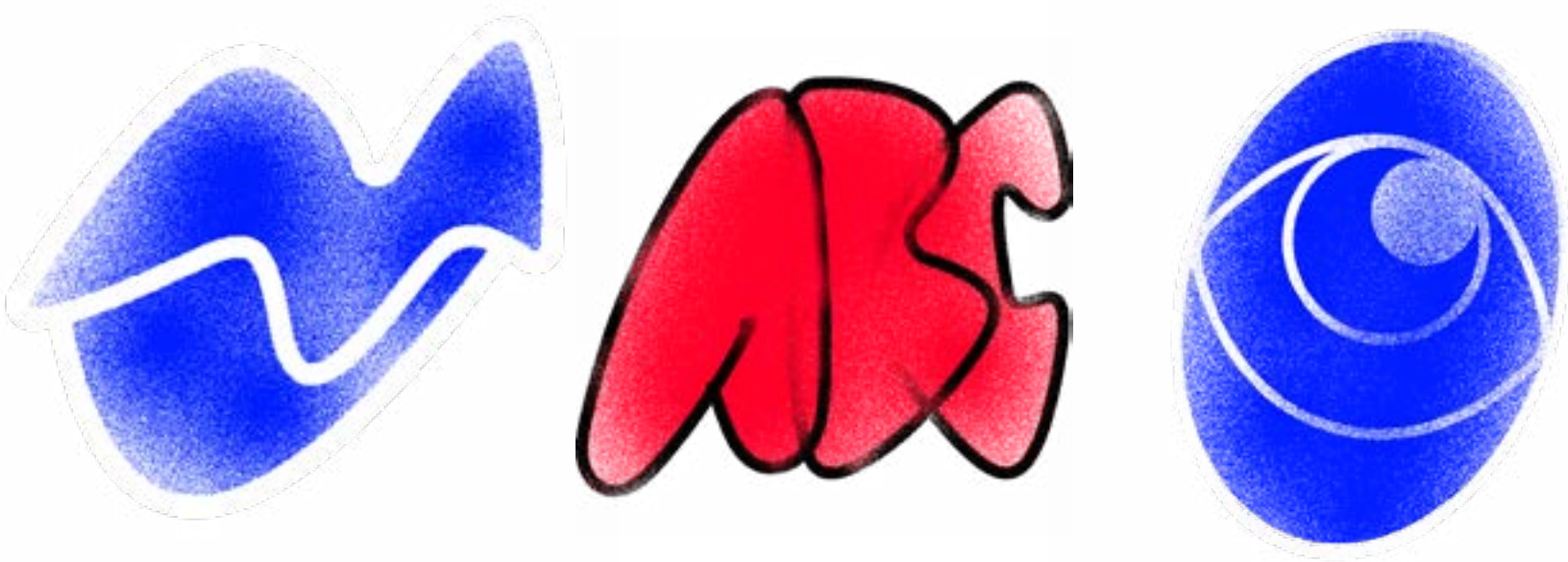
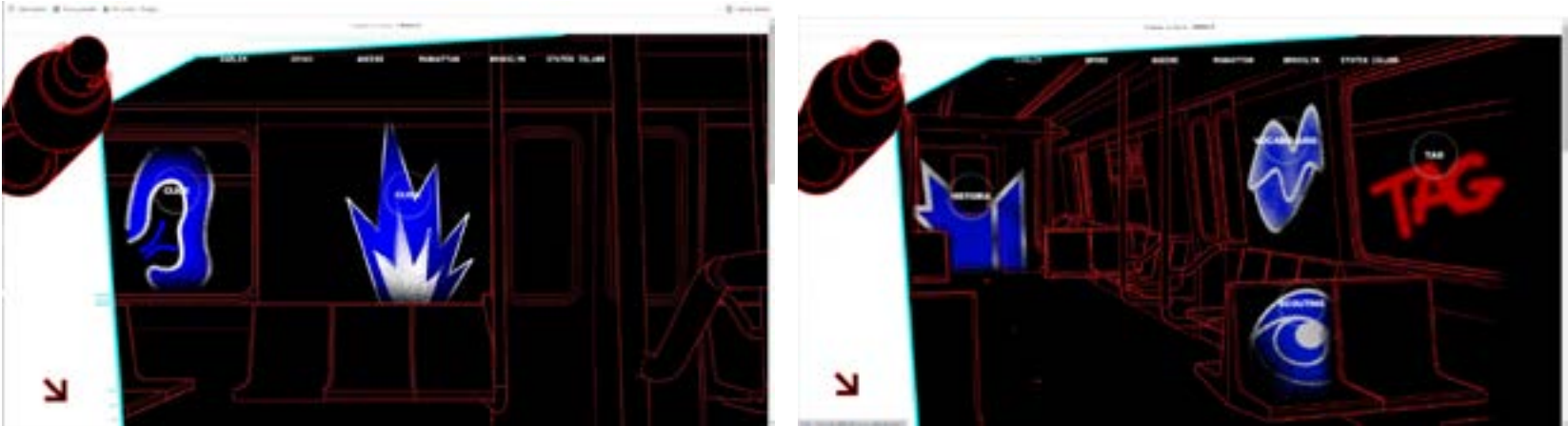
- En base a los graffitis y caracteres encontrados en la ciudad se desarrolla un sistema de íconos basados en una estética urbana digital.

05 Crea tus propias imágenes:

Los vagones de metro utilizan la técnica de representación más simplificada basada en las siluetas vistas, durante el proceso de reunión de la materia prima.

Observaciones: El estilo deja de lado tipografías caligráficas o decorativas, representativas dentro de la estética del gráffiti.

Figura 22: Black Book project



Nota: Nuevos botones, graffiti digital.

Exploración de la Forma

Técnicas creativas

La segunda alternativa busca simplificar la forma mediante el mismo recurso de reconstrucción, en este caso se toma como referencia, imágenes de la película wild style en conjunto con graffitis presentes en la ciudad.

01 Reúne la materia prima:

Se toma como referencia los graffitis encontrados en el DMQ.

02 Analiza tus fuentes y reproducélas:

Por medio de ejercicios de repetición y copia de trazo se replican los mismos entendiendo su forma y proporción.

03 Observa:

Se entiende las características ópticas de los tipos, “caja, peso, contraste, anchura, inclinación y estilo” (Samara, 2008, p.123), esto para rescatar variaciones visuales.

04 Elabora un diccionario de elementos:

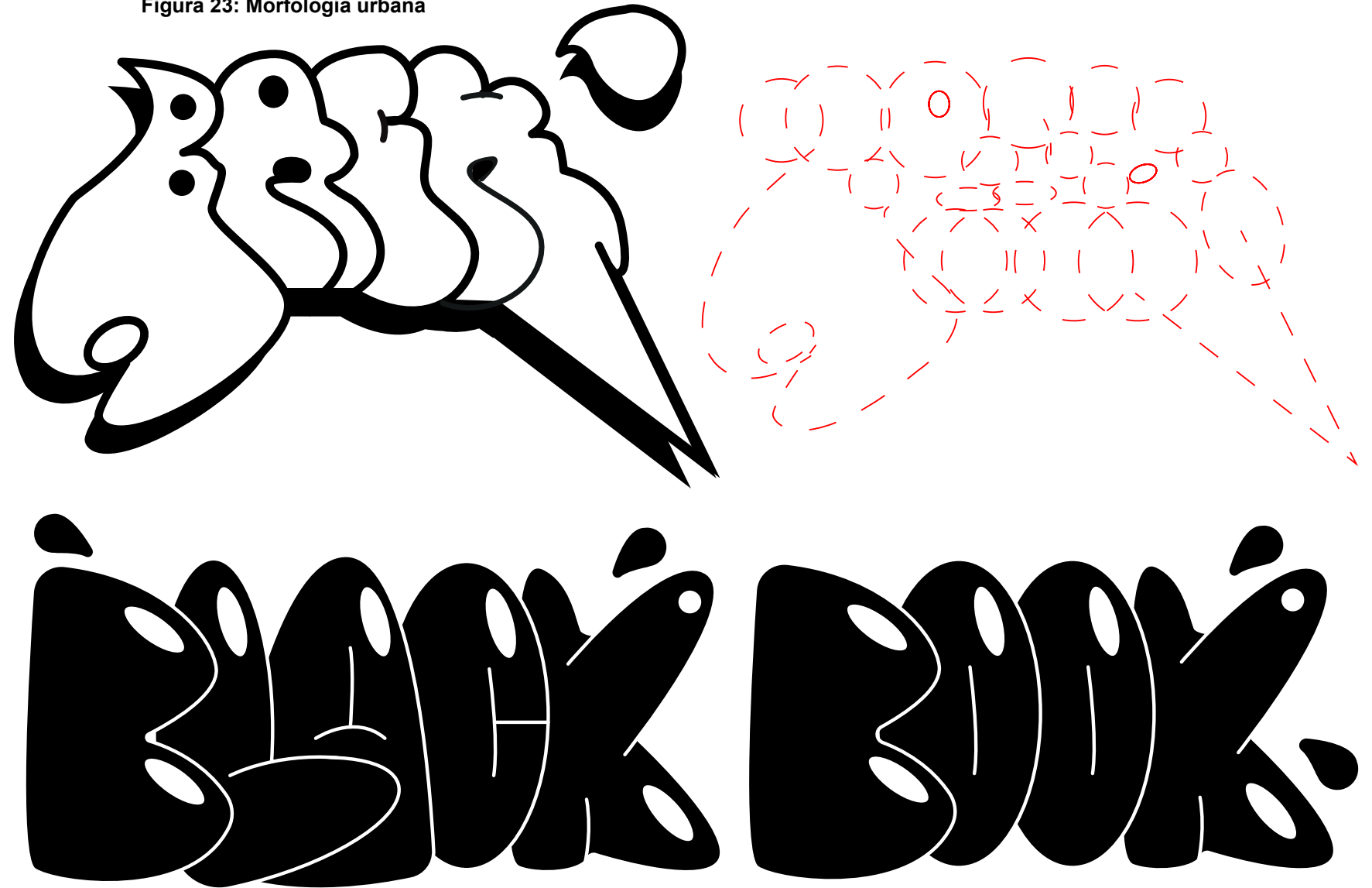
Se desarrolla ejercicios tipográficos, con el uso de la palabra Black Book.

05 Crea tus propias imágenes:

Iteraciones de forma donde el tipo cobre distintos aspectos estilísticos con respecto al contraste del fondo y el color.

Observaciones: Este ejercicio permite generar un abecedario que desarrolle encabezados que puedan formar parte del prototipo final.

Figura 23: Morfología urbana



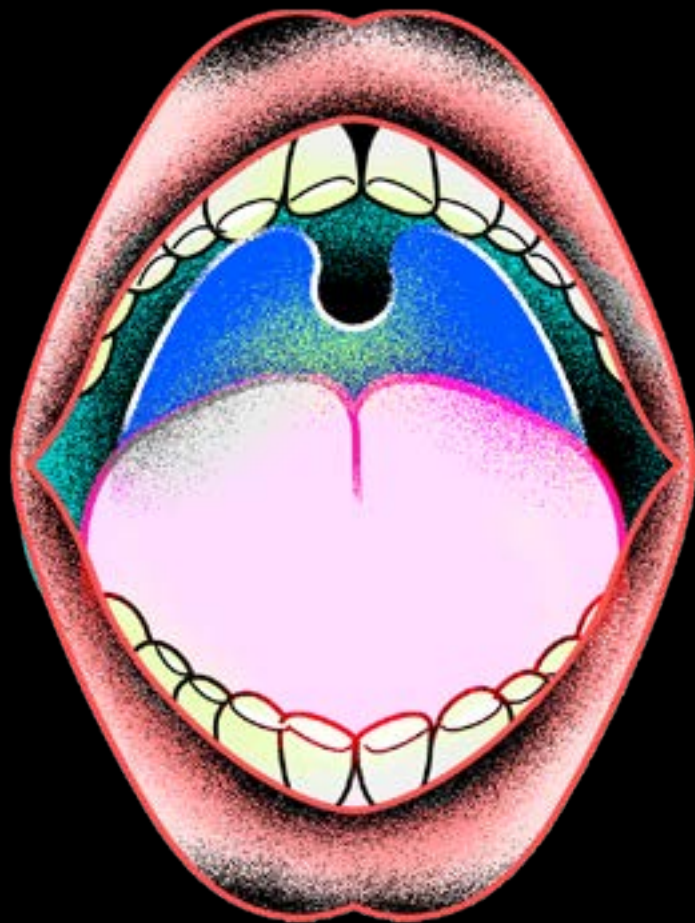
Nota: Los caracteres se componen en su mayoría por elipses y formas orgánicas.

Estilo Gráfico Final

Se compone por elementos tipográficos como el Bubble style un tipo de fuente que expande las formas de los tipos, rescatando sus contraformas, permitiendo la legibilidad de los caracteres, La influencia del estilo final recoge los elementos y estilo del movimiento **Grapus**

Grapus fue un movimiento de diseño que comienza en 1968, con una visión de cambiar al mundo bajo un estilo distintivo, produjeron en jóvenes estudiantes de diseño inspiración con sus principios idealistas. Colores brillantes, formas sensuales, tipografías caligráficas en conjunto con bromas visuales y un vocabulario simbólico extenso. La técnica que utilizaron se conoció como “desvío”, “actos de vandalismo visual”.

Figura 24: Graffiti digital 1



Nota: La técnica del blow up es un recurso fotográfico mediante el cual se enfoca un solo objeto.

Figura 25: Moodboards finales



Nota: Desarrollo de moodboards exploratorios de forma, y como estos pueden ser aterrizados a productos tangibles donde el graffiti interactue con otras tipografías.

Detalle de innovación

El juego como estrategia de diseño y aprendizaje

¿Cómo motivar al usuario o a la audiencia a que interactúe con la web?,

Según Costello y Edmonds (2007) estimular el comportamiento lúdico mediante el juego logra un nivel profundo de participación por parte del usuario (p.77), esto se demuestra en su investigación: Un estudio sobre el juego, el placer y el diseño de interacción, donde se definen 13 categorías que pueden despertar placer o sentimientos dentro de experiencias interactivas. Estas 13 categorías se desarrollaron por medio de 4 cuatro disciplinas: filosofía; se define la experiencia de juego, psiquiatría; el juego como experiencia, psicológica; la estimulación que produce el juego y el diseño de juegos; delimita tipos de placeres. A través de estos filtros se obtuvo como resultado estos 13 placeres:

Según Costello y Edmonds (2007) no necesariamente todas las categorías deben estar dentro de una misma obra, sistema o interfaz, pues en algunos casos dependiendo de las características de la modalidad de juego, estas no necesariamente pueden causar el placer al que se aspira (p.81).

Tomando en cuenta este punto nos concentramos en desarrollar los placeres de exploración; tomándolo como punto de partida para el creación de navegabilidad y estructura de la web, descubrimiento; el contenido se encuentra anidado en puntos específicos de la web, dificultad; desarrollo de ejercicios, cautivación; desarrollo de una interfaz que se base en graffiti digital, simulación; desarrollo de entornos del mundo real digitalizados para la web.

Tabla 5: Placeres de juego

Creación	La capacidad del usuario de poder crear algo al interactuar con una obra
Exploración	Es el placer que obtienen los usuarios al momento de enfrentarse a situaciones desconocidas, este placer no necesariamente en todos los casos puede propiciar buenas experiencias de juego sin embargo en la mayoría de los casos, la exploración de lo desconocido es donde comienza la estimulación del comportamiento lúdico
Descubrimiento	Este placer se obtiene cuando los usuarios / participantes pueden no estar seguros acerca de la relación de sus acciones y la respuesta de la obra.
Dificultad	El placer que obtienen los participantes al tener que desarrollar una habilidad.
Competencia	El placer que obtienen los participantes al tratar de lograr una meta definida.
Peligro	Es el placer de que los participantes sientan que están tomando un riesgo, un sentimiento tan leve como una sensación de malestar.
Cautivación	Es el placer que garantiza la estancia prolongada del usuario por medio de un sonido, imagen o secuencia de estos.
Sensación	Es el placer que obtienen los participantes por medio de la realización de cualquier acción física; ejemplo: movimientos corporales, audición, vocalización, etc
Simpatía	Es el placer que permite generar recursos multimedia mediante los cuales el usuario pueda sentir empatía.
Simulación	Es el placer de percibir una copia o representación de algo que existe en la vida real.
Fantasía	Es el placer del participante al momento de percibir o interactuar con representaciones que mezclan partes del mundo natural.
Camaradería	Es el placer de desarrollar un sentido de amistad, compañerismo o intimidad con otro participante.
Subersión	Es el placer de romper las dinámicas dentro de la obra

Nota: Placeres de juegos incorporados dentro de una web

Prototipo gráfico

Es la primera aproximación del producto a desarrollar, donde el usuario tenga un objeto tangible, que permita medir y evaluar las necesidades y expectativas definidas anteriormente, (acciones y heurísticas). Se utiliza como referencia bibliográfica al libro: “Elementos de la experiencia de usuario” de Jesse James Garret (2011) donde se plantean cinco planes para el desarrollo de la web.

Plan de Estrategia: Define las necesidades del usuario y los objetivos del producto.

Plan de Enfoque: Delimita las especificaciones funcionales y los requerimientos de contenido a entregar al usuario.

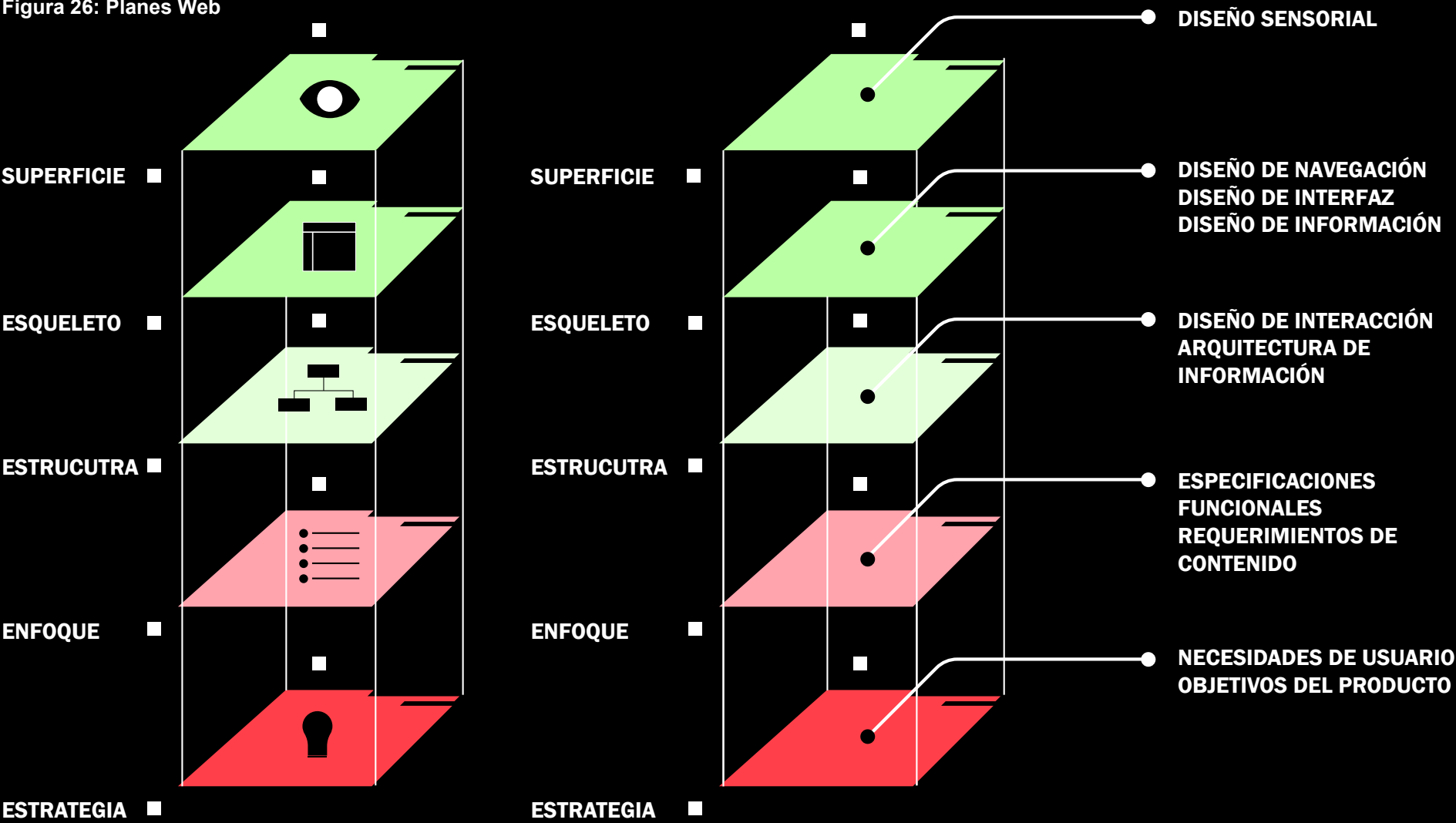
Plan de Estructura: Se desarrolla un mapa conceptual donde se clasifica el tipo de información y contenido, sumado al diseño de la interacción, como se organiza la función y la información.

Plan de Esqueleto: Centrado en el diseño de la interfaz y la navegación; como se distribuyen los elementos.

Plan Superficie: Diseño final, de la experiencia e interfaz.

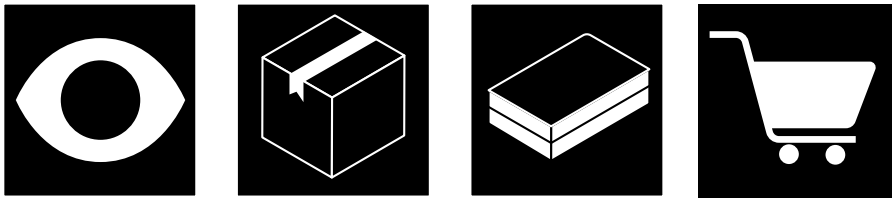
Nota: El plan de estrategia y enfoque se desarrollo al momento de definir los objetivos y requerimientos de usuario.

Figura 26: Planes Web



Nota: Los planes propuestos por garret para el desarrollo de una web.

Plan de Estructura



Se define tres categorías de contenido el cual se va a encontrar anidado dentro de la plataforma web o linkeado a la misma

 **Contenido multiplataforma y de video:**
Formato Mp4. Mp3, anidado y linkeado a un canal de youtube para cumplir con la **navegación transmedia**.

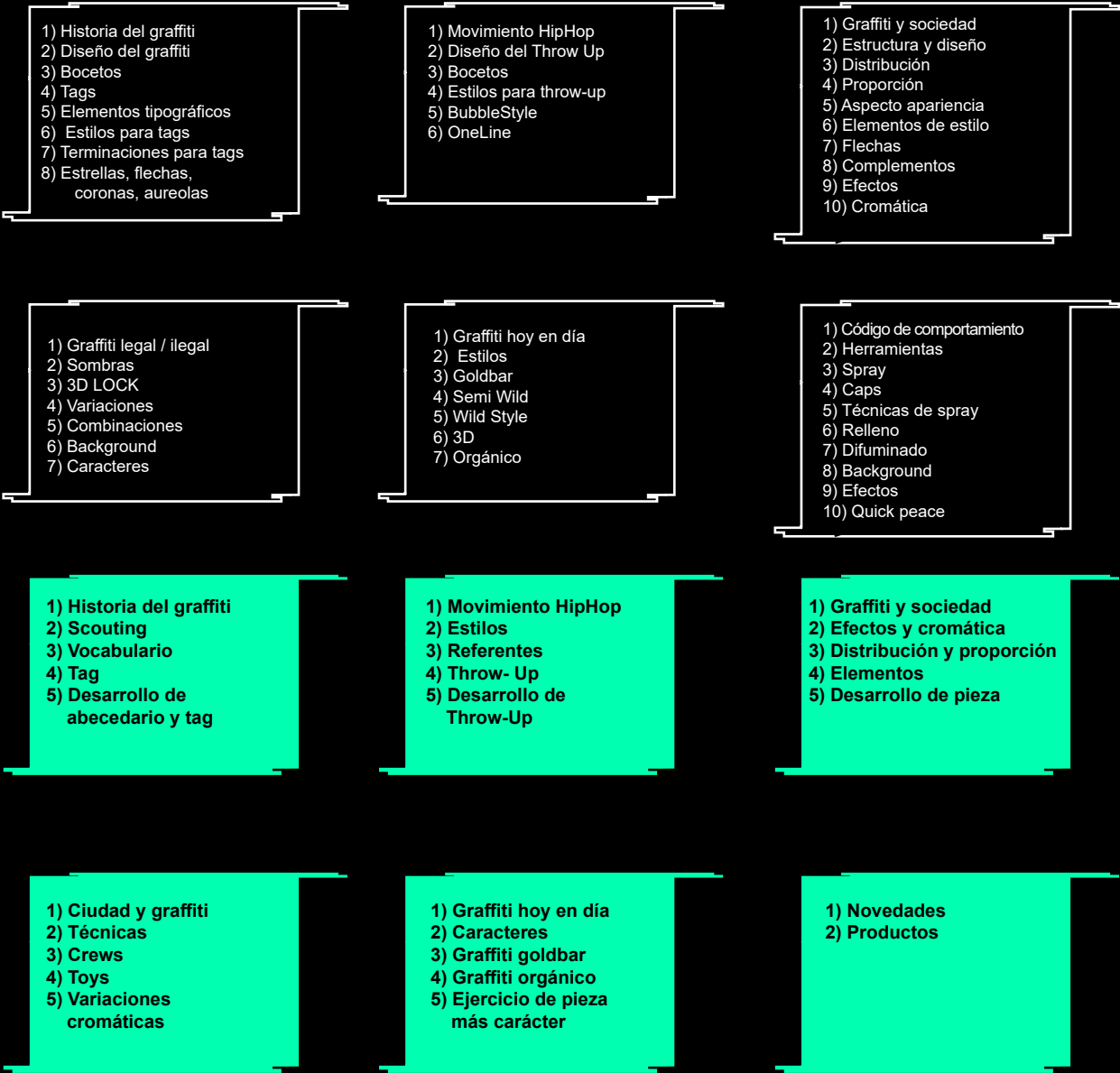
 **Recursos bibliográficos complementarios:**
Libros, publicaciones y textos digitalizados de libre descarga para los suscriptores de la web ubicados en un drive de google.
Cumpliendo con una de las características de **apropiación** de una cultura participativa.

 **Tu Black Book digital :**
Ejercicios que pueden ser desarrollados desde una computadora o de manera analógica.
contenido variado y de fácil acceso.

 **Productos:**
Los productos y novedades por parte de Black Book.

La malla de estudios de Black Book se desarrolla en 6 módulos, los cuales fueron replanteados en base a las necesidades del usuario y entendiendo las características y objetivos de la plataforma.

Figura 27: Planes Web



Nota: Se optimizan los contenidos por medio de filtros con el comitente.

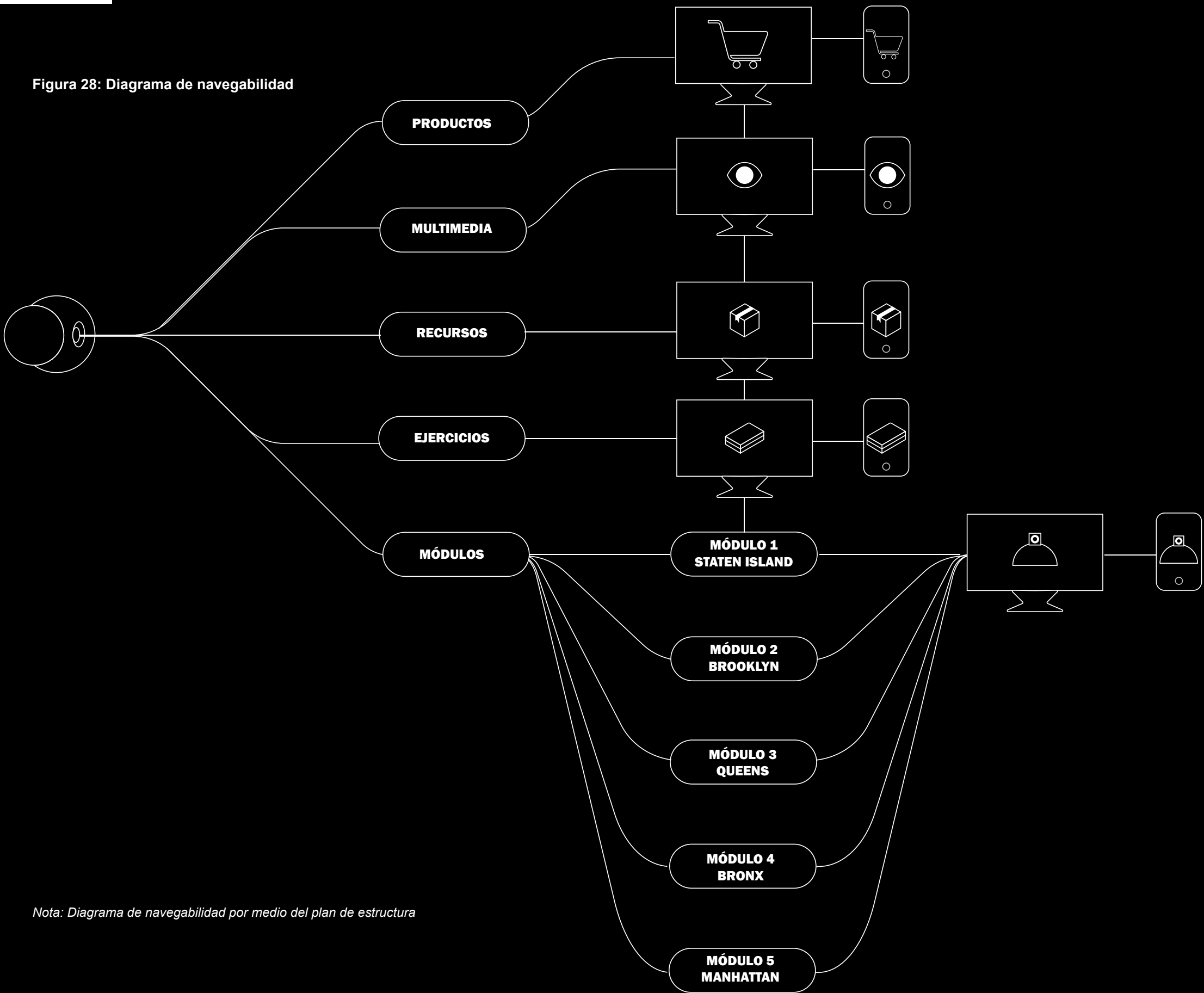
Navegabilidad

Según Garret (2011),

“En una estructura jerárquica, a veces llamada estructura de árbol ... , los nodos tienen relaciones padre/hijo con otros nodos relacionados. Los nodos secundarios representan conceptos más específicos dentro de la categoría más amplia representada por el nodo padre” (p. 93).

Es un tipo de estructura de fácil entendimiento siendo la más común dentro del desarrollo de software y la percepción de los usuarios.

Figura 28: Diagrama de navegabilidad



Nota: Diagrama de navegabilidad por medio del plan de estructura

Plan de Esqueleto

La plataforma se desarrolla a partir de una lógica de 12 columnas que se acoplan dependiendo del dispositivo, “la organización en columnas verticales es adecuada para la información discontinua” (Samara, 2008, p.204). Esto permite que las columnas sirvan tanto para un texto corrido cómo para bloques de textos, siendo un sistema de retícula flexible.

En lenguaje de programación utilizando .col-md-* se puede crear una cuadrícula básica que puede ser apilada dependiendo del dispositivo móvil o tablet (en un rango de pequeño a extra pequeño).

```
< div class = “row”>  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >  
  < div class = “col-md-1”>.col-md-1< / div class >
```

Figura 29: Retículas responsive



Nota: Las diferentes columnas se van uniendo dependiendo de las necesidades del contenido.

Cabecera

“La cabecera es un elemento de la interfaz que al igual que el pie de página debe ser constante en todas las secciones o páginas” (Fernández, 2018, p.115). Esto para cumplir con una de la Heurísticas de Nielsen, visibilidad del estado del sistema, de esa forma el usuario sabe donde se encuentra ubicado dentro de la interfaz.

Fernández (2018) afirma que “ al ser una sección con mucha visibilidad debe contender los principales elementos de identidad, acceso e información para el usuario:

- Logo de la empresa u organización
- Menú de Navegación
- Información y acceso sobre el usuario logeado
- Cesta de compra si se comercializa productos ” (p.115)

Sumado esto bajo las características de anidación de contenido bibliográfico se adjunta un elemento que sirva como repositorio.

Para el desarrollo de la cabecera se desarrollo 4 tipos de distribución de información, las que mejor respondieron al usuario fueron la opción C y D.

Figura 30: Iteraciones cabecera



Nota: El usuario genera un recorrido visual de izquierda a derecha por medio de los elementos de la interfaz

Pie de página

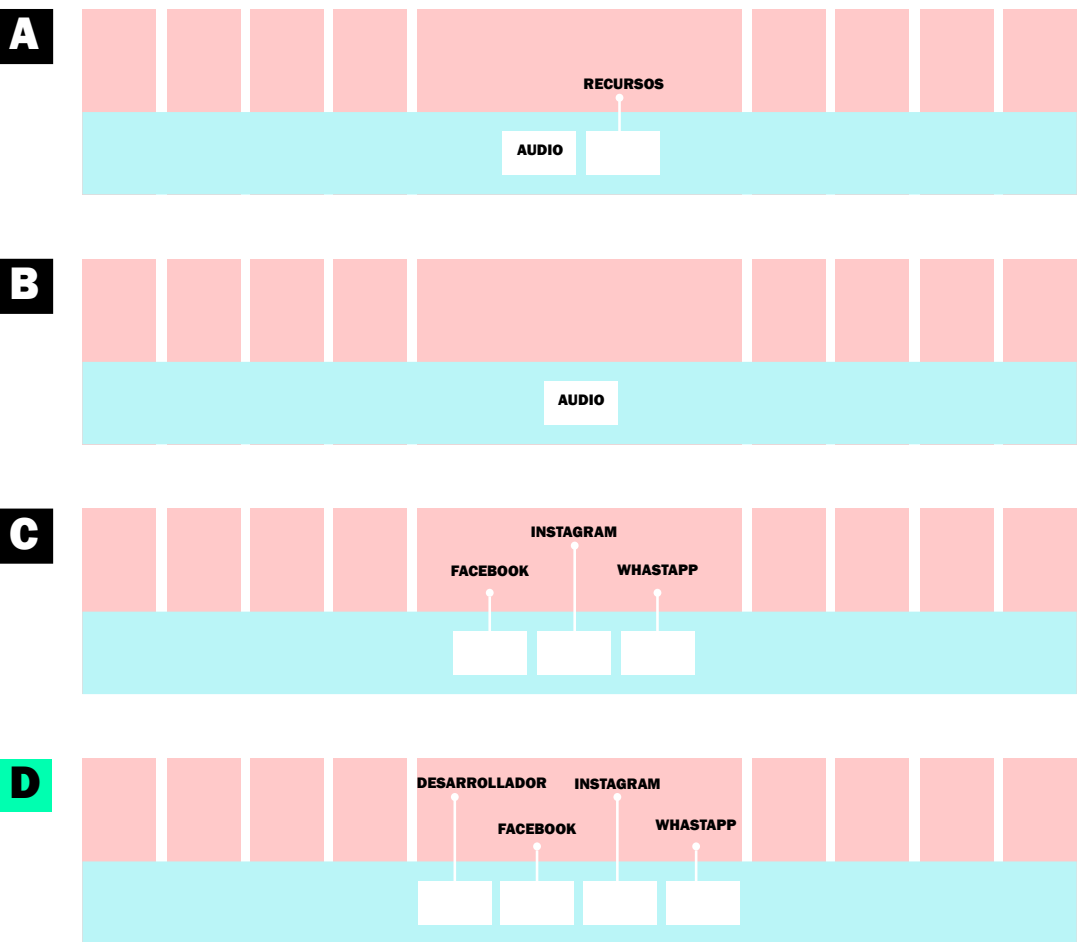
“El pie de página es un elemento de la interfaz que, al igual que la cabecera, debe ser constante(...) debe diferenciarse del resto de elementos pero no destacar demasiado para no distraer la atención del usuario” (Fernández, 2018, p.115). Al ser una sección que no presenta tanta visibilidad como el header se pueden ubicar elementos como:

- Información sobre la empresa, redes
- Información sobre el desarrollador

Al igual con el header se desarrollan 4 tipos de variantes de pie de página / footer, donde se busque complementar la información de la interfaz, por medio de recursos de audio, sin embargo, se opta por utilizar las redes sociales de la empresa como recurso estratégico para el crecimiento de las plataformas complementarias.

Se ubica un nuevo enlace, sobre el desarrollador, aquí se linkea a una página de instagram que habla sobre arquitectura, diseño y artes como forma complementaria a los distintas temáticas del graffiti, ofreciendo contenido multiplataforma y navegación transmedia.

Figura 31: Iteraciones pie de página

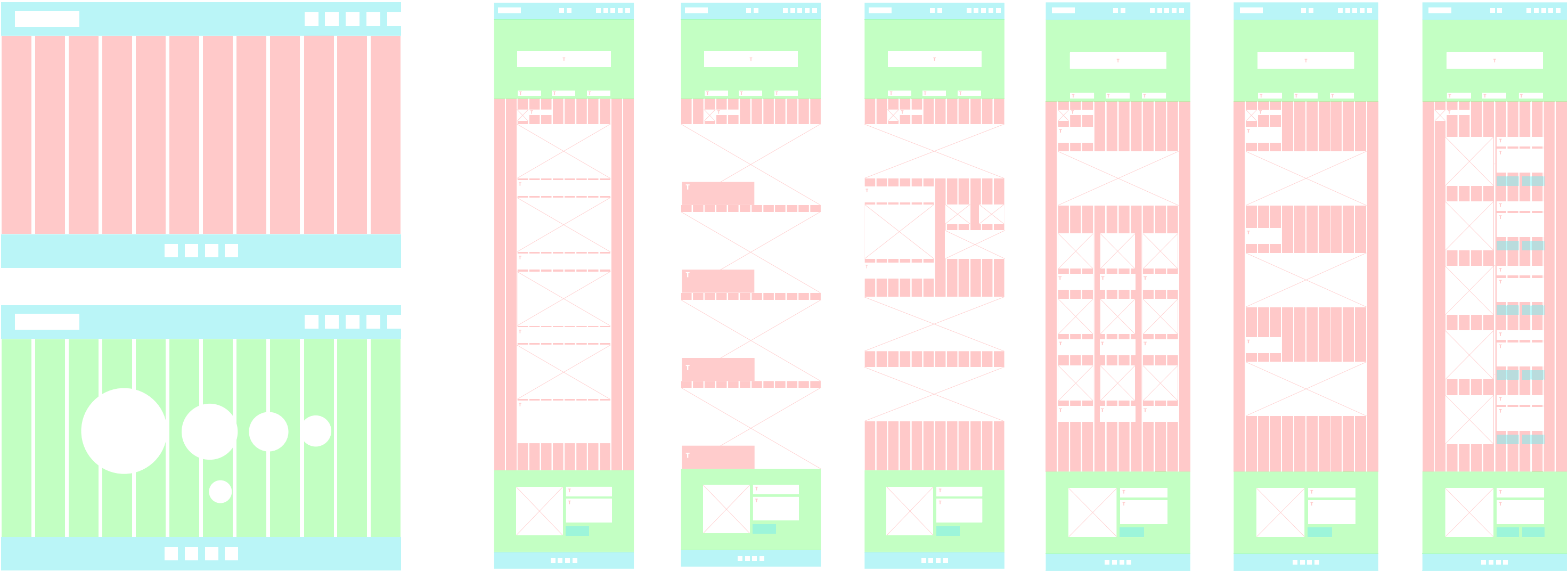


Nota: La selección de elementos añadidos como hipervínculos, suma a la necesidad multiplataforma

Modelo de páginas

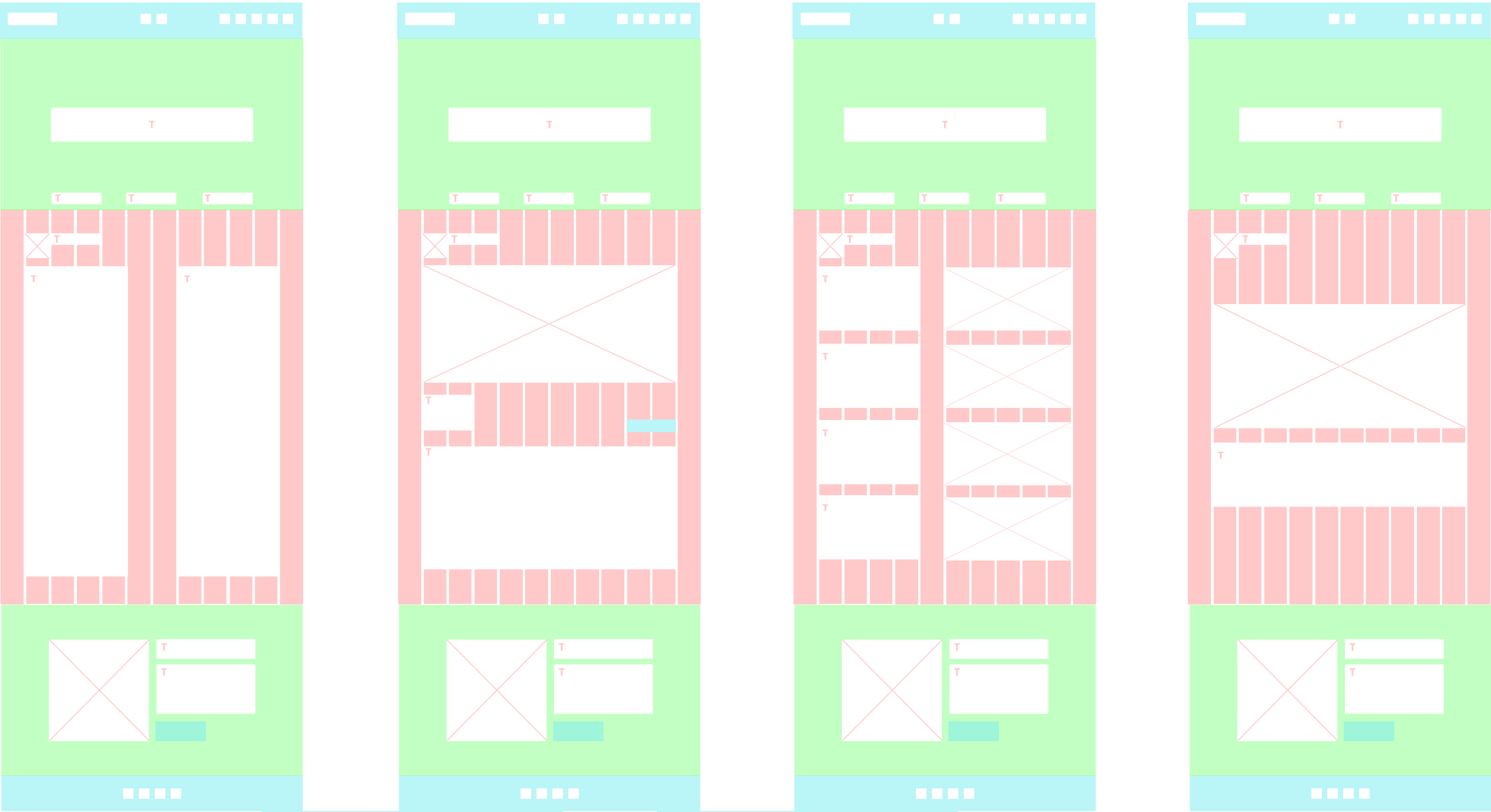
Se desarrolla páginas tipo, para poder distribuir el contenido de manera flexible dependiendo de la información que presente, esto con el fin de poder utilizar este repertorio de páginas a lo largo de la plataforma.

Figura 32: Páginas Tipo



Nota: Las páginas desplegables permiten servir como contenedores que se abren y despliegan la información teórica de la plataforma.

Figura 33: Páginas Tipo



Nota: Las funciones de estas últimas responden a criterios de compra y recursos bibliográficos.

Plan de superficie

Desarrollo del logotipo

Forma y espacio “Las figuras irregulares, complejas y con muchas diferencias se consideran orgánicas” (Samara, 2008, p.57). Habitualmente las relacionamos a las formas que encontramos en la naturaleza, sin embargo aun en ellas existe geometría, su formas irregulares pueden generar en nuestra percepción la carencia de ella, pero su composición aparentemente aleatoria presenta ricos elementos compositivos como es en este caso donde se parte de un formato horizontal con líneas diagonales de aproximadamente 15 grados de inclinación, componiendo en ellas elipses que dan las curvas y trazos para el desarrollo de una forma en su conjunto, esto gracias al principio de cierre propuesto por la gestalt donde “Las formas abiertas tienden a percibirse como cerradas, incluso cuando estás no estén completas” (Fernández, 2018, p.121).

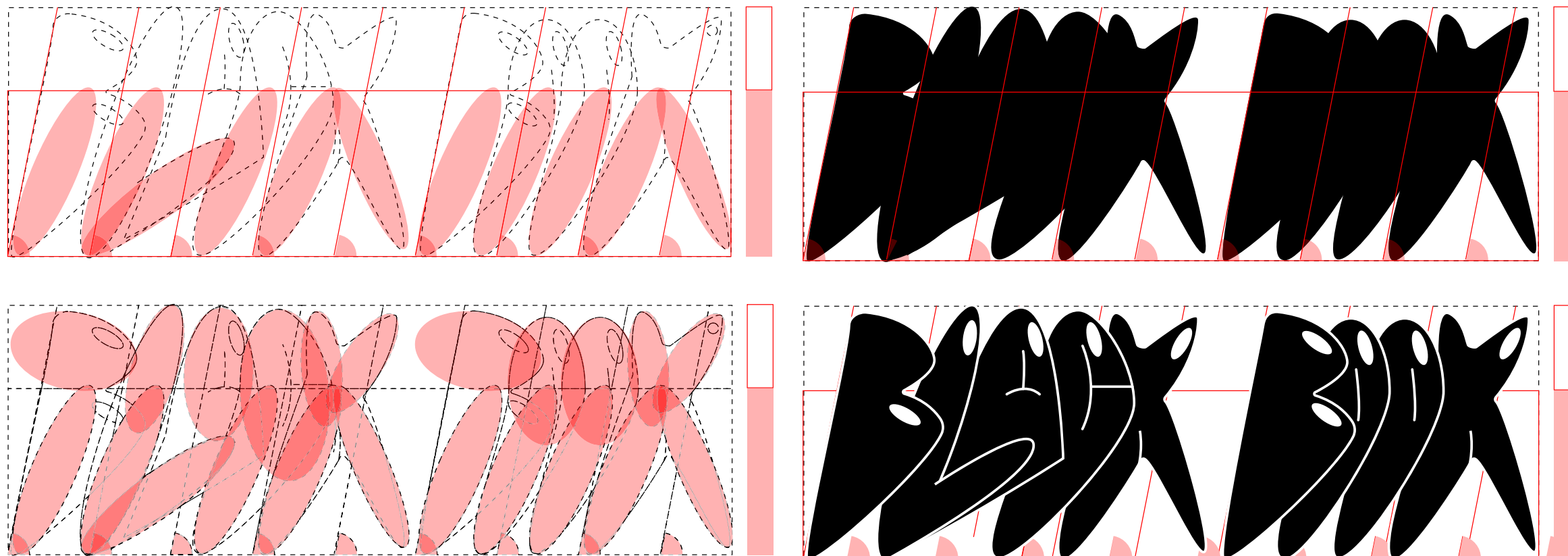
Tipografía: Las variaciones visuales permiten generar connotaciones semióticas dentro de los tipos, por ejemplo “un tipo presentará a menudo un ritmo o cadencia particular además de proporcionar (...) sensaciones (rapidez o lentitud agresividad o elegancia, de mayor o menor calidad)” (Samara, 2008, p.123). El tipo desarrollado a partir del juego de la forma y el espacio produce una inclinación que dirige la vista hacia el lado derecho, dándole una apariencia de velocidad, en conjunto con la alteración de su proporción en la parte inferior, lo que le da una fuerza de empuje hacia abajo, generando una tipografía dinámica y orgánica por el biselado de sus vértices.

Figura 34: Logotipo plataforma



Nota: Logotipo desarrollado a partir de las técnicas de construcción en la etapa de exploración de la forma

Figura 35: Construcción del logotipo



Nota: Entender al tipo desde una perspectiva de entendimiento de trazo y forma nos lleva a entender a la gestalt.

Desarrollo de íconos

Los íconos se utilizan para comunicar la base del significado. Según Miranda y Quindós (2015), “ Un ícono es un signo que mantiene con su objeto una relación de semejanza (pág 27). Se desarrollaron íconos tanto para la interfaz de navegación cómo para los módulos de enseñanza, buscando que estos tengan un grado de asociación con el contenido del módulo, una boca puede servir para remitir la idea de vocabulario, unos auriculares, la idea de sonido u objetos en perspectiva la idea de ciudad.

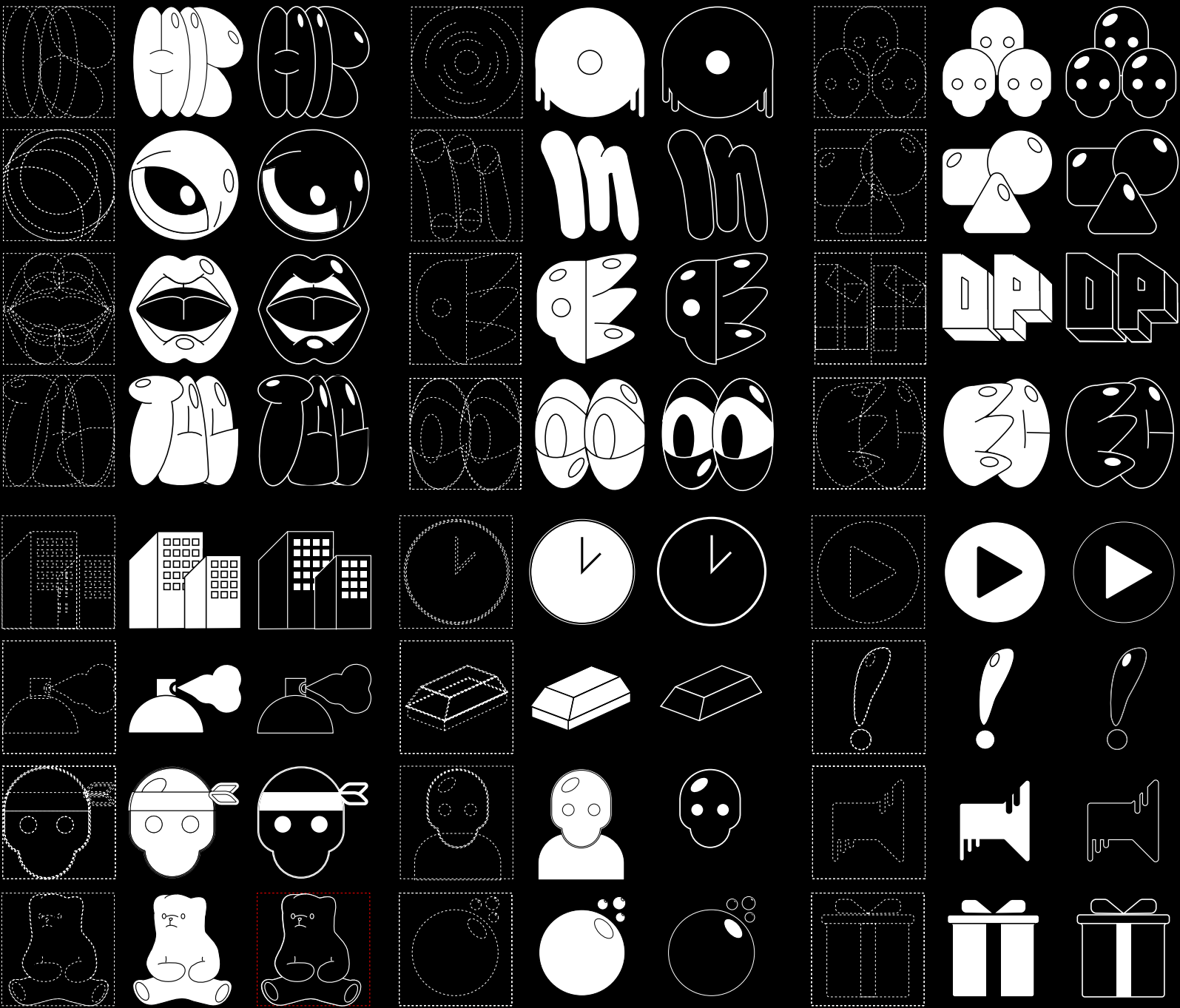
La metodología para su desarrollo se basó en pensar a los íconos como graffitis desarrollando una fuente tipográfica de estilo bubble style que permitiría estructura el repertorio iconográfico bajo una retícula cuadrada neutra.

Figura 36: Logotipo plataforma



Nota: Desarrollo de fuente black book project

Figura 37: Logotipo plataforma



Nota: Se parte de una retícula modular neutra, grafiteamos un pixel

Color

“Cada color corresponde a una longitud de onda lumínica única” (Harris, pág 18), es la sensación producida por los rayos solares dentro de los órganos visuales, los cuales captan la refracción de la luz por medio de un espectro de ondas.

Según Harris (2006), “el diseñador captura, diseña y manipula la imagen empleando el sistema RGB . Si el diseño debe ser impreso, se convierte al sistema CMYK, La plataforma da usos a medios y dispositivos digitales, por lo que las exploraciones sobre el uso del color se aterrizaron dentro del sistema RGB, rojo, verde y azul, sin embargo cabe mencionar que durante el proceso también hubo acercamientos hacia el uso de tintas, por medio de colores de lata de aerosol fluorescentes.

Colores fluorescentes “son colores (...) con un brillo especial, que no pueden producirse mediante las tintas de cuatricromía estandar” (Harris, 2006, p.40). Son utilizados habitualmente para generar un mayor contraste óptico sobre superficies metálicas y de hormigón.

La selección de color para la web era importante porque debía reflejar tanto el contraste y la diversidad de experiencias cromáticas que generan los graffitis, como un uso sobrio y minimalista para la atención frente a los distintos contenidos de la web en pro de la usabilidad. Las exploraciones con colores fluorescentes permitió generar una gama cromática atrevida jugando con colores complementarios como análogos de alta saturación.

Connotación de los colores seleccionados

“Las connotaciones de los colores pueden tener varios significados implícitos que puedan asociarse a diferentes emociones y estados de ánimo” (Ambrose-Harris, 2015, p.12). La percepción del color por parte del usuario puede variar por el imaginario visual o los factores que a lo largo de su vida se ha encontrado expuesto, de todas formas se parte de una guía de connotaciones desarrollada por Ambrose y Harris

Rojo Escarlata: Dinámico, agresivo, excitante

Rosa Grisaseo: Exquisito, sentimental, tierno

Verde Claro: Juvenil, comestible

Azul celeste: Relajante

Negro: Elegante y audaz

El graffiti es una práctica audaz, disruptiva y exitante, por el entramado de códigos y experiencias que un graffitero debe sobrellevar al momento de generar una pieza o intervenir en un espacio de pequeño o gran formato, independientemente de si este sea legal o ilegal. Los jóvenes por otra parte buscan identificarse con valores símbolos y colores que capten su atención o relajen su pensamiento. El juego de color en consecuencia busca un equilibrio entre lo disruptivo y lo sutil, lo agresivo pero juvenil, lo dinámico con lo sentimental.

Figura 38: Gama de colores



Nota: Se busca una mezcla de colores con asociaciones hacia lo dinámico, agresivo, juvenil, elegante y audaz.

Para lograr este cometido se recurre a entender a las combinaciones cromáticas como lo plantea López (2013) “distinguir que por lo general todo diseño contiene un color dominante acompañado por otros subordinados y de énfasis” (p.96)

A continuación se describe cada uno de este tipo de color.

Color dominante: Es aquel que impera dentro de la composición siendo el principal que busca llamar la atención

Color subordinado: En una composición es el color más debil, el cual complementa al color dominante o contrasta con el

Color de énfasis: Genera puntos de focalización dentro de la composición

Figura 39: Círculo cromático



Nota: Se busca los acabados técnicos y las combinaciones posibles de estos colores en entornos digitales

Desarrollo de sistema tipográfico

Figura 40: Abecedario



Nota: Se desarrolla un abecedario para la plataforma

Figura 41: Encabezado



Nota: Las contraformas permiten distinguir la legibilidad en conjunto con el background que le permite resaltar en espacios o frente a colores de baja saturación y brillo.

Si paseamos por la ciudad nos podemos encontrar con un sin fin de mensajes, aterrizados en tipos y caracteres, sin embargo el graffiti posee cualidades que muchos soportes por la necesidad de estandarización no poseen, la libertad en el juego de la proporción, la lecturabilidad en la mayoría de los casos pasa a un segundo plano y las exploraciones formales a nivel de la forma y el soporte comprenden a la ciudad , además de generar un mayor grado de interacción visual. Para el desarrollo de la web se parte por generar un abecedario que comprenda las lógicas del movimiento del graffiti: expansión, distorsión y juego de planos.

Según Marshall y Meachem “El estilo del graffiti ha sido reproducido y refinado para su uso en muchos tipos de letra, como la Scrawler, creada por graffitifotns, y ha inspirado muchos diseños. Su asociación con la cultura juvenil y el estilo urbano hace de la tipografía de estilo graffiti un medio ideal para la comunicación (...) o la publicidad dirigida a un público joven y urbano” (pág. 156).

Se puede entender que el desarrollo de una fuente propia para la web, genera una particularidad única en comparación con otras plataformas analizadas, pues aquí la fuente se desarrolla para encabezados de los distintos módulos de enseñanza, logrando la atención del usuario.

Desarrollo de sistema tipográfico

Figura 42: Sistema tipográfico



Nota: Una tipografía estilizada y fuentes pesadas en conjunto de fuentes de fácil legibilidad en dispositivos digitales



AKIRA

Comprensión vertical 0% ▶ Comprensión horizontal 0%

AKIRA

Franklin Gothic

Comprensión vertical 0% ▶ Comprensión horizontal 0% ◀

Franklin Gothic

Arial

Comprensión vertical 0% ▶ Comprensión horizontal 0% ◀

Arial

Figura 43: Prototipo gráfico



Nota: Mock ups de la propuesta en dispositivos móviles como en tablets.

<https://xd.adobe.com/view/7a08273c-5252-4a3a-a169-bde430e05a25-2f5b/>

Acabados

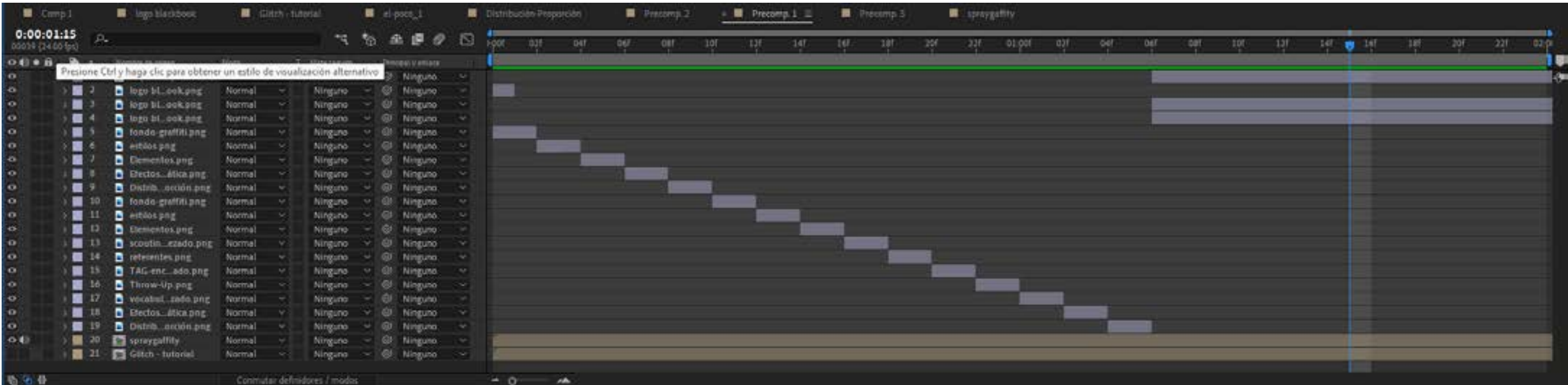
Según Marquéz (2017)

“el Internet y las nuevas tecnologías digitales han transformado la experiencia y el significado del graffiti en los últimos años. La cultura actual del graffiti es inseparable de su visualización y puesta en circulación a través del tipo de pantallas interactivas” (p.95).

El internet y la hiperconectividad ha cambiado la visión del tiempo y del espacio, hoy el graffiti se ha trasladado del espacio físico al espacio virtual, del muro a la pantalla, comenzando un viaje a través del espacio de la red en forma de datos y pixeles, “A pesar de asociarse con un espacio eminentemente estático como es el muro, lo cierto es que el graffiti moderno siempre ha aspirado a la movilidad” (Marquéz, 2017, pág 100). Es lógico plantear que estas características se puedan evidenciar a nivel del diseño sensorial, donde un graffiti cobre movimiento en la pantalla.

A continuación se muestra una captura de pantalla de la secuencia para el desarrollo del gif de Black Book el cual compila el desarrollo de 19 iteraciones de gráficos cada dos fotogramas. Esto para generar la idea de movimiento, dinamismo y rapidez, sumado a que incita al usuario a utilizar este recurso interactivo dentro de la plataforma.

Figura 45: Frames



Nota: el movimiento por medio de interfaces hace que el graffiti cobre nuevas características y posibilidades de ser desarrollado

Figura 44: Mock up entrada web



Nota: Como se resuelve el ritmo de un tipo a nivel digital?

La web entiende a cada módulo de aprendizaje como un vagón de metro o el espacio alrededor de uno, se propone una interfaz que sirva por medio de botones (íconos que funcionen como graffitis digitales / throw ups) mediante los cuales el usuario ingrese a los distintos contenidos, está lógica de juego, propicia un aprendizaje lúdico, entendiendo que la web se debe plantear con las características de un juego

La navegabilidad por parte del usuario, permite generar una externalización de la memoria correlacionando los botones/graffiti, con los diferentes contenidos.

Dentro de los requerimientos de diseño en base a las heurísticas de Nielsen, se entiende que se debe desarrollar modelos que presenten compatibilidad con el mundo real, esto se desarrolla por medio de escenarios tridimensionales donde se puede observar la estación de metro, utilizando un espectro de color que se basa en el verde para definir puntos de fuga que permitan al usuario generar un recorrido visual a través de ellos.

El modelo planteado utiliza al juego como estrategia de diseño, el desarrollo de nuevas formas de navegabilidad dentro de la web para propiciar la improvisación por parte del usuario, la simulación de escenarios basados en el mundo real, cognición distribuida y sumado a esto la navegación transmedia, esto gracias a los distintos enlaces de video los cuales se encuentran en el encabezado y pie de página.

Figura 46: Esquemas Frameworks



Figura 47: Esquemas Frameworks



Nota: Reflexiones sobre como la plataforma se ve dentro de un dispositivo portátil.

Al momento de ingresar a cada módulo se abren las páginas tipo antes desarrolladas, aquí se despliegan dos bloques que marcan el inicio y el fin del contenido de cada módulo esto para que la información que se presente dentro de la página responda a la cuarta heurística de Nielsen “Consistencia y estandarización” sumada a la octava heurística “diseño minimalista”, con fondos blancos y un uso de un sistema tipográfico de dos fuentes se busca un lenguaje simple y directo que contraste con los bloques de textos y graffitis digitales complementarios.

Explicado esto podemos entender que la página tipo comprende tres secciones:

1. Graffiti interactivo, al pasar el mouse a través de el ,aparece un texto introductorio.sumando un subíndice para la navegabilidad dentro de la página y los contenidos.
2. Sección de contenido se entiende como un formato de blog, donde hay un juego de ritmo entre imagen y texto.
3. Sección tres, conduce al usuario al siguiente módulo.

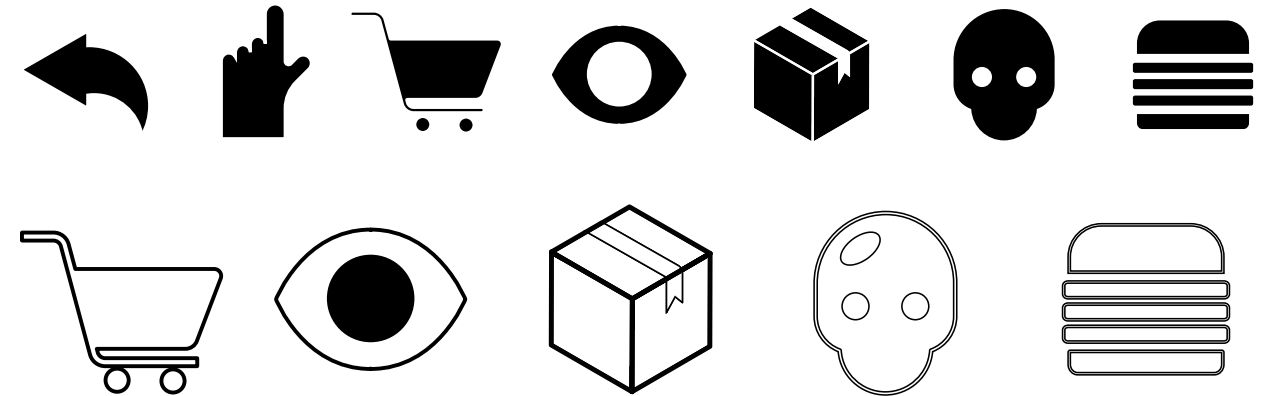
Esta página responde bien a contenidos de carácter teórico pues da una breve historia sobre los inicios del graffiti en los Estados Unidos, que es la la base y principal influencia del graffiti que se escribe en Solanda.

Figura 48: Esquemas Frameworks



Nota: Bloques de texto desplegables al momento de seleccionarlos.

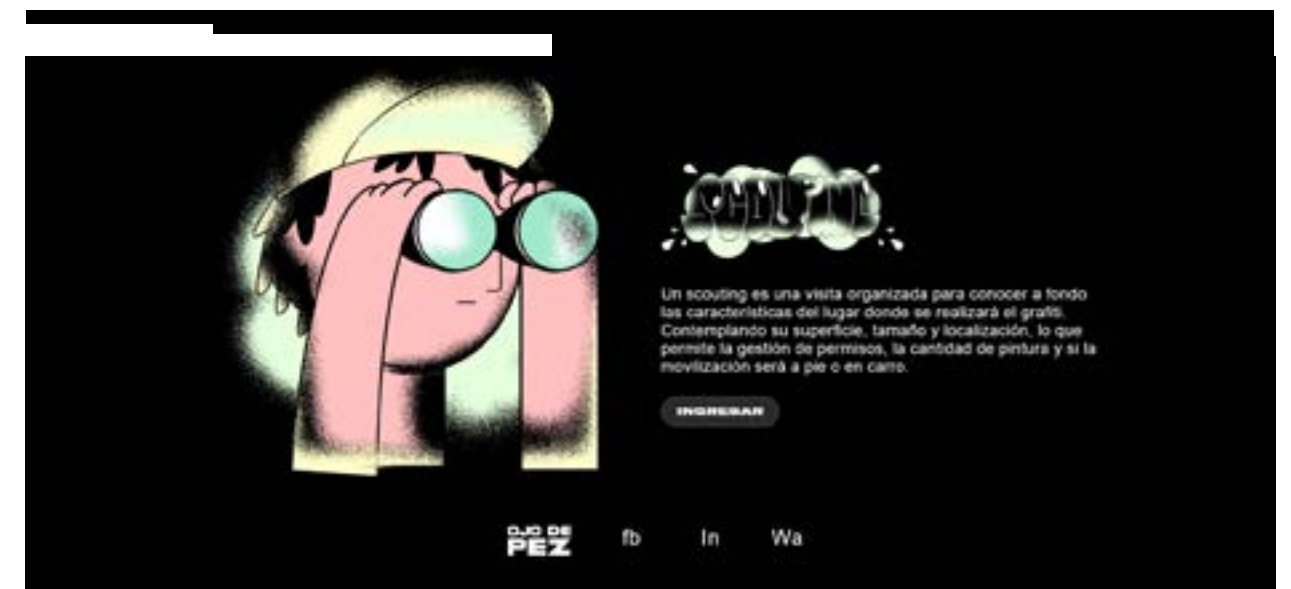
Figura 49: Esquema de interactividad de íconos



Nota: Juego de interactividad de íconos

Los íconos desarrollados cuando reciben un impulso (un click, un tap), automáticamente cambian a negativo e incrementan su proporción, esto con el fin de volver intuitiva la interfaz.

Figura 50: Anomalías e ilustración



Nota: Se conjuga la interfaz, la ilustración y la tipografía

La simetría puede ser un problema con respecto a los objetivos de la comunicación que estamos diseñando pues supone que el espectador no tiene opción de comparar diferencias entre las proporciones y, así acabará por recorrer el material con la vista hasta llegar rápidamente a un reposo intelectual. (Samara, 2008, p.67)

Por tal razón las anomalías visuales son un recurso compositivo que logra captar el interés por parte del usuario, como se puede apreciar en esta sección donde se incorpora espacios negativos que aunque sutiles generan puntos de interes dentro de la plataforma. A nivel compositivo los elementos de este bloque se caracterizan por lograr un equilibrio visual entre la ilustración y el texto, esto porque la ilustración se encuentra dentro de un formato cuadrado neutro, y el texto dentro de un formato horizontal apaisado.

Figura 51: Esquemas Frameworks



Nota: Los placeres de juego resueltos por medio de lógicas de botones.

El primer módulo presenta los contenidos de: historia, scouting, vocabulario y tag.

Historia: Breve descripción del graffiti neoyorkino su influencia y sus connotaciones dentro de la realidad sociocultural de la época.

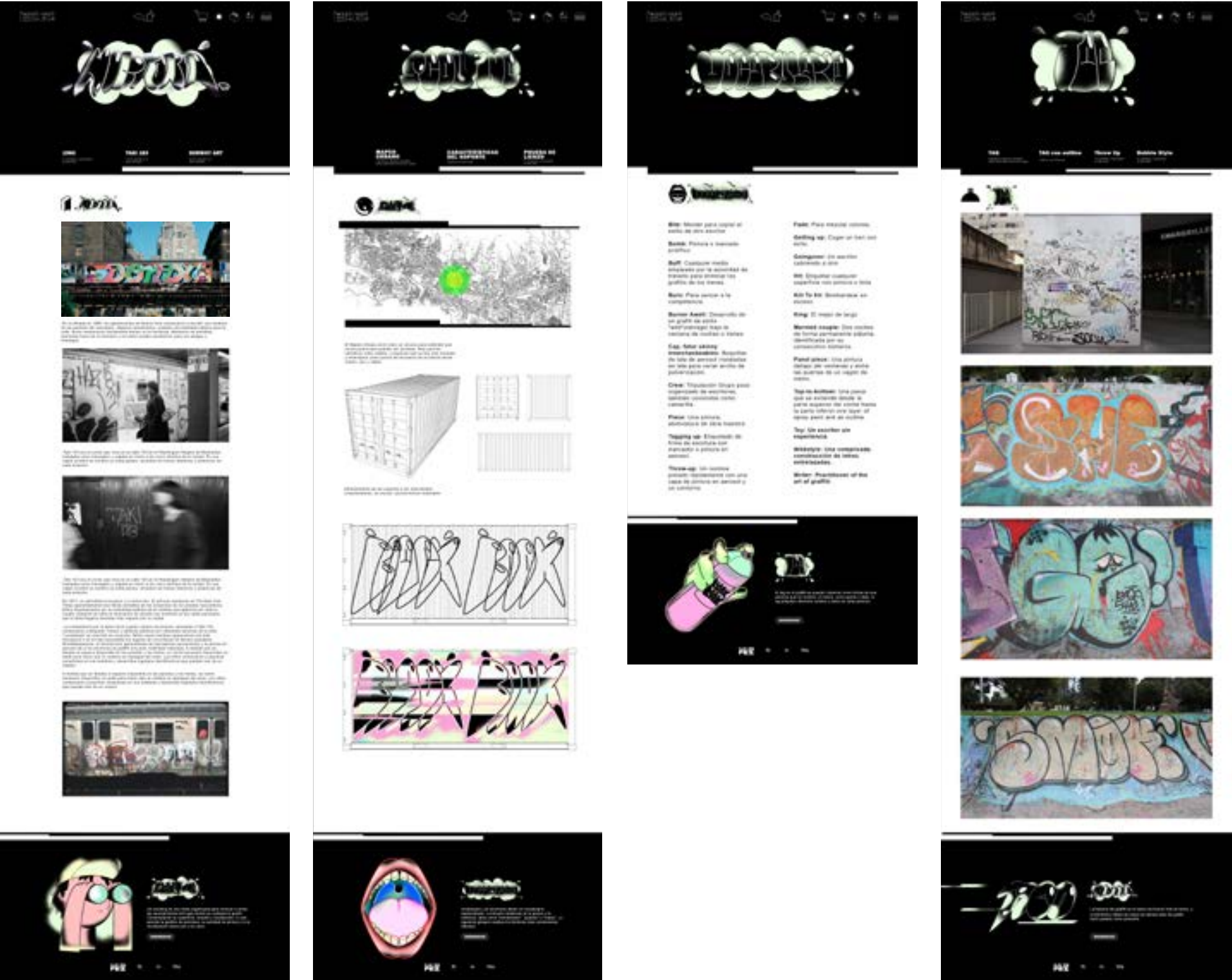
Scouting: Entender los soportes y las formas que van a ser intervenidas.

Vocabulario: Es un listado de palabras donde cada una lleva un concepto acordado por la comunidad graffitera.

Tag: Se presentan fotografías donde se describe los diferentes tipos de tags por sus características morfológicas.

Los bloques finales se encuentran enlazados para direccionar al siguiente contenido es decir: historia lleva a scouting, scouting a vocabulario, vocabulario a tag y por último tag a historia, esto con el fin de que el usuario no se pierda en la navegabilidad, cumpliendo con los requerimientos previamente explicados, **interfaces explorables**.

Figura 52: Esquemas Frameworks



Nota: Layouts funcionales del vagón 01

Figura 53: Esquemas Frameworks



Nota: Los placeres de juego resueltos por medio de lógicas de botones.

El segundo módulo presenta los contenidos de Hip-Hop, estilos, referentes y throw up:

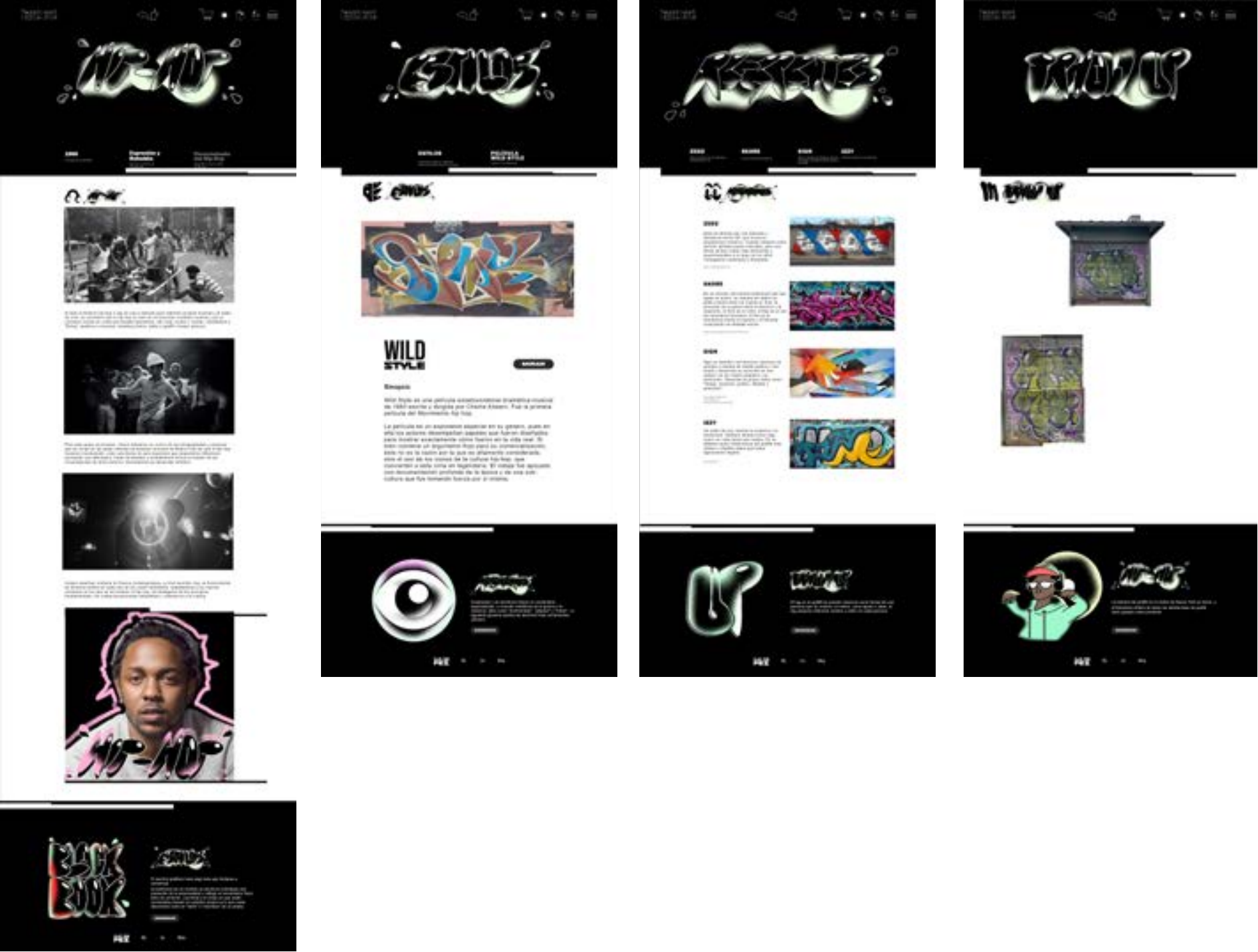
Hip-Hop: Es el movimiento que incorpora al graffiti al break dance y al rap, esta triada de elementos hace que la contracultura presente características particulares mediatizándose y globalizándose con más fuerza al pasar los años, un ejemplo de esto es como Kendrick Lamar un rapero del guetto de compton es ganador de un premio pullitzer, entendiendo al lenguaje por medio del rap.

Estilos: Son clasificaciones por medio de las características particulares de cada graffiti, podemos encontrar el wild style, semi wild, model pastel, bubble style y one line.

Referentes: Si bien los estilos son un punto de partida, incorporar referentes internacionales es importante para abrir el espectro de hasta que punto algo puede convertirse en graffiti, dejando de lado lo pictórico y volcándose al uso de nuevos recursos y soportes.

Throw up: Es una técnica de graffiti de desarrollo rápido, aquí se simplifican los caracteres para logran hacer piezas a mayor velocidad pero que contemplen acabados en cuestión de forma y color.

Figura 54: Esquemas Frameworks



Nota: Layouts funcionales del vagón 02

Figura 56: Esquemas Frameworks



Nota: Los placeres de juego resueltos por medio de lógicas de botones.

El módulo tres contempla graffiti y sociedad, efectos y cromática, distribución y proporción y elementos:

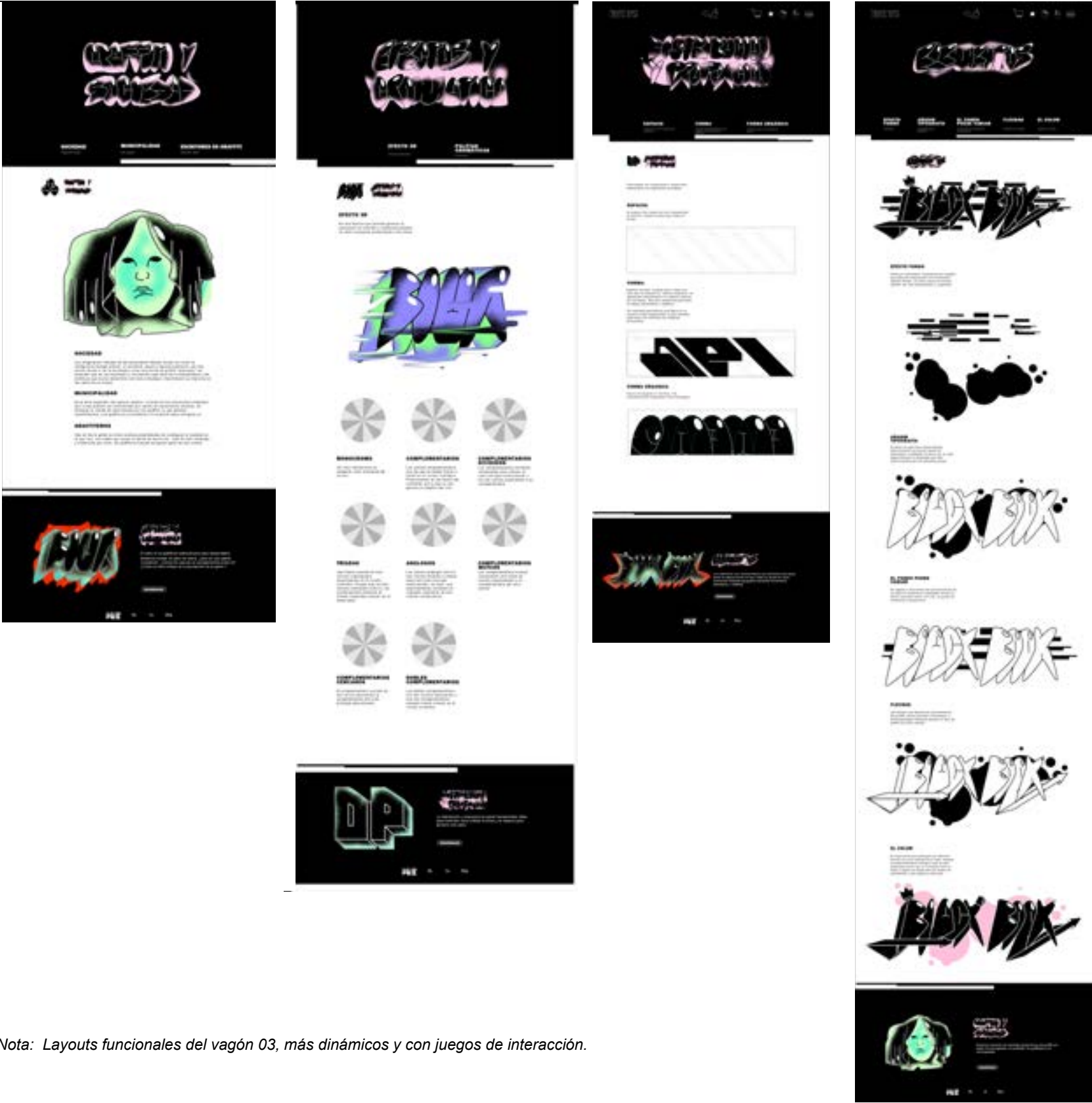
Graffiti y sociedad: Entender el carácter poliédrico del graffiti debe contemplar como este interactúa en la ciudad y que agentes son los que como espectadores, reguladores y creadores se involucran en este fenómeno urbano.

Efectos y cromática: Los efectos al momento de desarrollar una pieza, entienden el uso de la proporción, que ópticamente se puede desarrollar para que el graffiti o la pieza tenga recursos visuales importantes y estridentes.

Distribución y proporción: Entender la contraforma, la tipografía, el tipo, la distorsión y hasta que punto se puede llevar una pieza a las calles o a un entorno digital.

Elementos: Los elementos definen en pasos como generar una pieza de graffiti.

Figura 57: Esquemas Frameworks



Nota: Layouts funcionales del vagón 03, más dinámicos y con juegos de interacción.

Figura 58: Esquemas Frameworks



Nota: Los placeres de juego resueltos por medio de lógicas de botones

El módulo 4 se forma de ciudad graffiti, técnicas, crews y toys

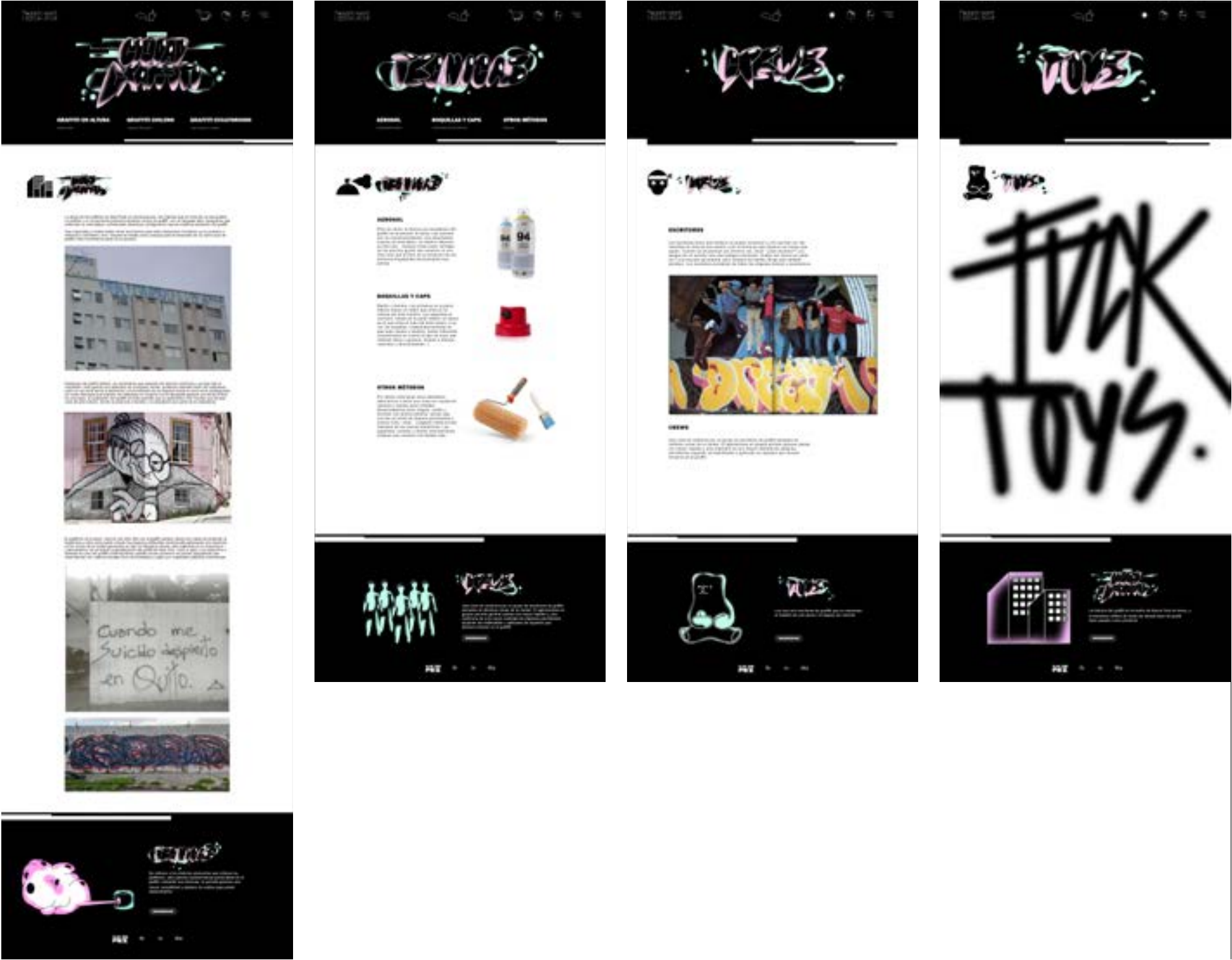
Ciudad graffiti: Entiende como el graffiti dependiendo de sus contexto socio espacial, genera características particulares como los graffitis en altura de Río de Janeiro, Valparaíso en Chile y las distintas etapas del graffiti en el país.

Técnicas: Se desarrolla por medio de procedimientos y recursos donde las características del graffiti dependen del material que se use para su desarrollo tanto pictórico como tridimensional.

Crews: Las distintas agremiaciones de escritores de graffiti, sus lógicas y como se conforman.

Elementos: Toys, grupo inicial de escritores que no entienden y son mal vistos dentro de la cultura del graffiti, habitualmente no desarrollan piezas elaboradas.

Figura 59: Esquemas Frameworks



Nota: Layouts funcionales del vagón 04, de contenido más informativo.

Figura 60: Esquemas Frameworks



Nota: Los placeres de juego resueltos por medio de lógicas de botones.

El módulo 5 se forma de graffiti contemporáneo, caracteres, goldbar y graffiti orgánico.

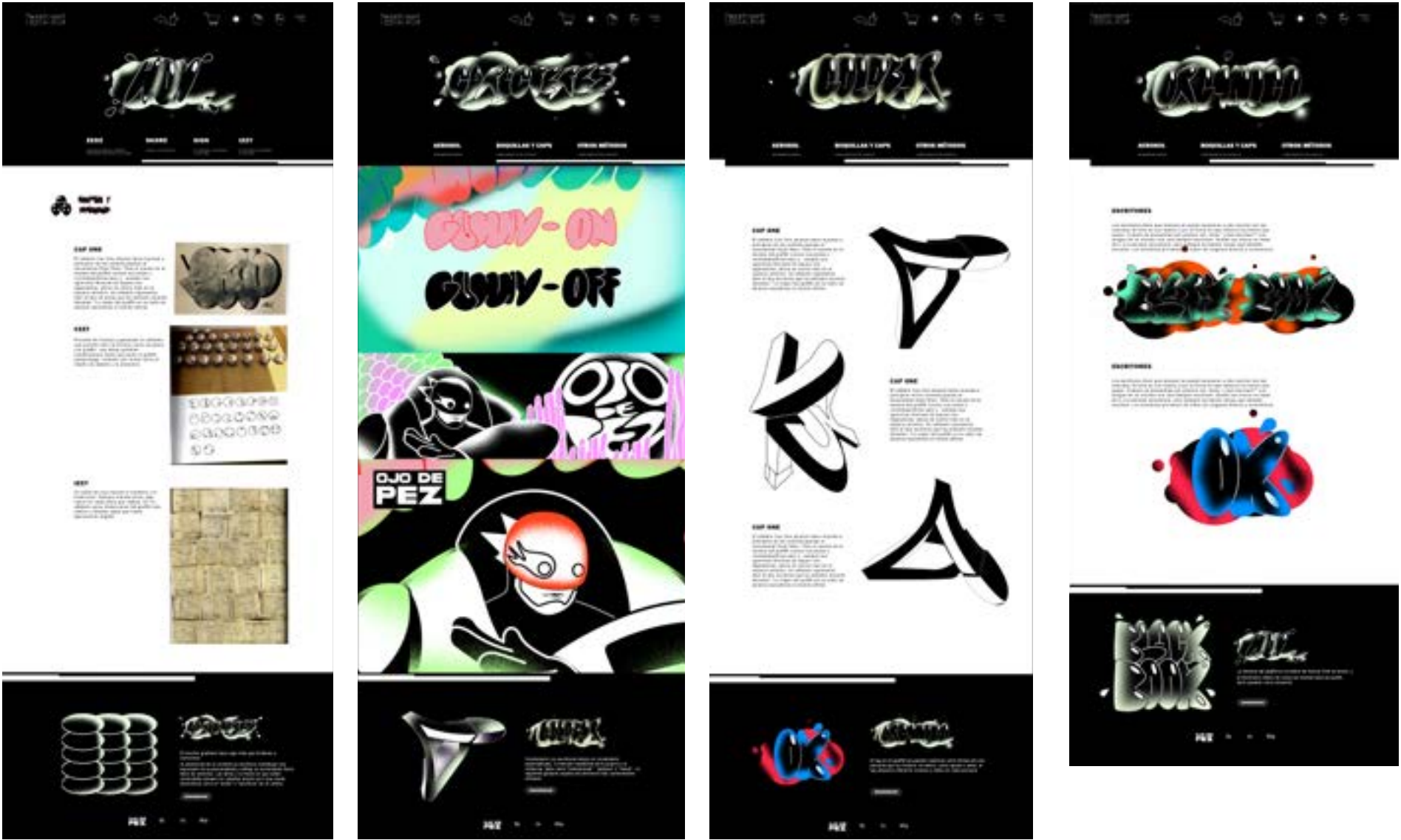
Graffiti contemporáneo: Se caracteriza por explorar nuevas formas de desarrollo por medio de la deformación plástica de objetos materiales, como el entendimiento al graffiti como herramientas para el desarrollo de plantas arquitectónicas, gracias al flujo de los trazos.

Caractéres: Graffitis que incorporan personas y juntan nuevas formas de composición fondos y tipografías.

Graffiti Gold Bar: Es un estilo de graffiti que le interesa la curvatura de las letras y las formas externas alrededor de ellas por medio del entendimiento del graffiti en volumen.

Graffiti orgánico: Es un estilo de graffiti libre, donde preponderan formas sin vértices ni terminaciones.

Figura 61: Esquemas Frameworks

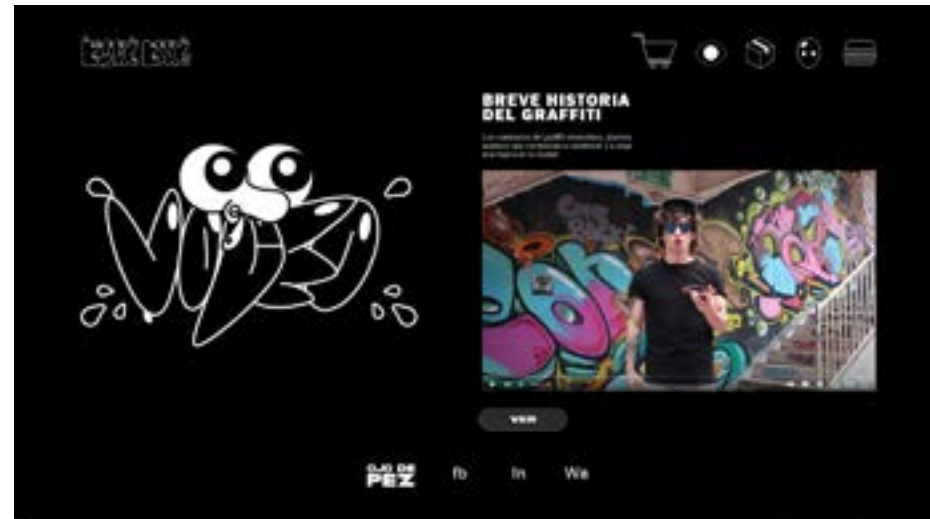


Nota: Layouts funcionales del vagón 05, contenido más ilustrativo-descriptivo

VIDEOS

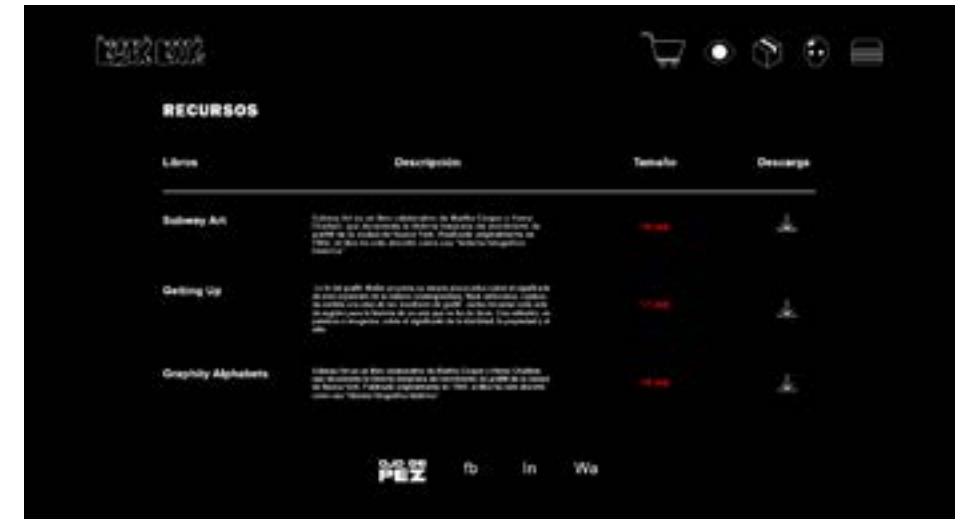
Dentro de las características de una “cultura participativa en la era digital”, documento citado anteriormente dentro de los requerimientos de usuario.

Se desarrollo recursos multimedia como parte del prototipo para proponer como la información se pueden encontrar en nuevos medios audiovisuales, dentro y fuera de la plataforma.



Prototipo gráfico

Dentro del plan de estructura uno de los contenidos que se consideraron necesarios para el correcto funcionamiento de la web fue la anidación de contenido bibliográfico de acceso para el usuario de esta forma, este puede tener recursos e información diversa que lo lleve a adentrarse más dentro del entendimiento de la cultura del graffiti.



INGRESO DE USUARIO

Se desarrollaron dos menús para logear al usuario, el primero por medio del registro de su e-mail y la generación de una contraseña, este primero con el fin de comunicar distintos recursos y novedades de la plataforma.

El segundo sirve para el desarrollo del usuario, esto para que tengan acceso a contenido o módulos nuevos dentro de la plataforma.



Venta de productos

Se desarrolla una página prototipo para la compra y venta de productos, esto como recurso complementario, puesto que el comitente tiende a vender por medio de Whatsapp y Facebook, sin embargo una sistematización de su información más la data recopilada por los usuarios permitiría enviar información y contenido a miembros clave que den uso de la plataforma.



Costos

Por medio de la tabla propuesta de costos desarrollada en el año 2022 por parte de la carrera de diseño, se contempla el valor de gastos personales, donde se define los valores aproximados de:

Valor total de trabajo de gestión:	\$ 187,12
Valor total del trabajo creativo:	\$ 280,68
Valor total trabajo operativo:	\$ 280,68

Contemplando esto se define por medio de una tabla de costos fijos y variables los siguientes valores:

1 Honorarios profesionales	\$ 748,7
2 Mano de obra directa	\$ 1,380,00
3 Transporte	\$ 132,00
4 Productos modelos y prototipos	\$ 202,80
5 Equipos	\$ 13,74
6 Materiales e insumos	\$ 57,72
7 Muebles y enseres	\$ 2,93
8 Arriendo:	\$ -
9 Servicios básicos:	\$ -
10 OTROS	\$ 75,52

Subtotal presupuesto	\$ 2,635,02
----------------------	-------------

TOTAL DEL PRESUPUESTO + 10% DE IMPREVISTOS	\$ 2,635,02
--	-------------

Esto filtrado por una última matriz donde se obtiene el precio de venta nos da la siguiente cotización:

Total elaboración de los productos	\$ 2,721,60
Total del presupuesto	\$ 2,898,52
Total del proyecto de TFC	\$ 5,620,12

Optimización

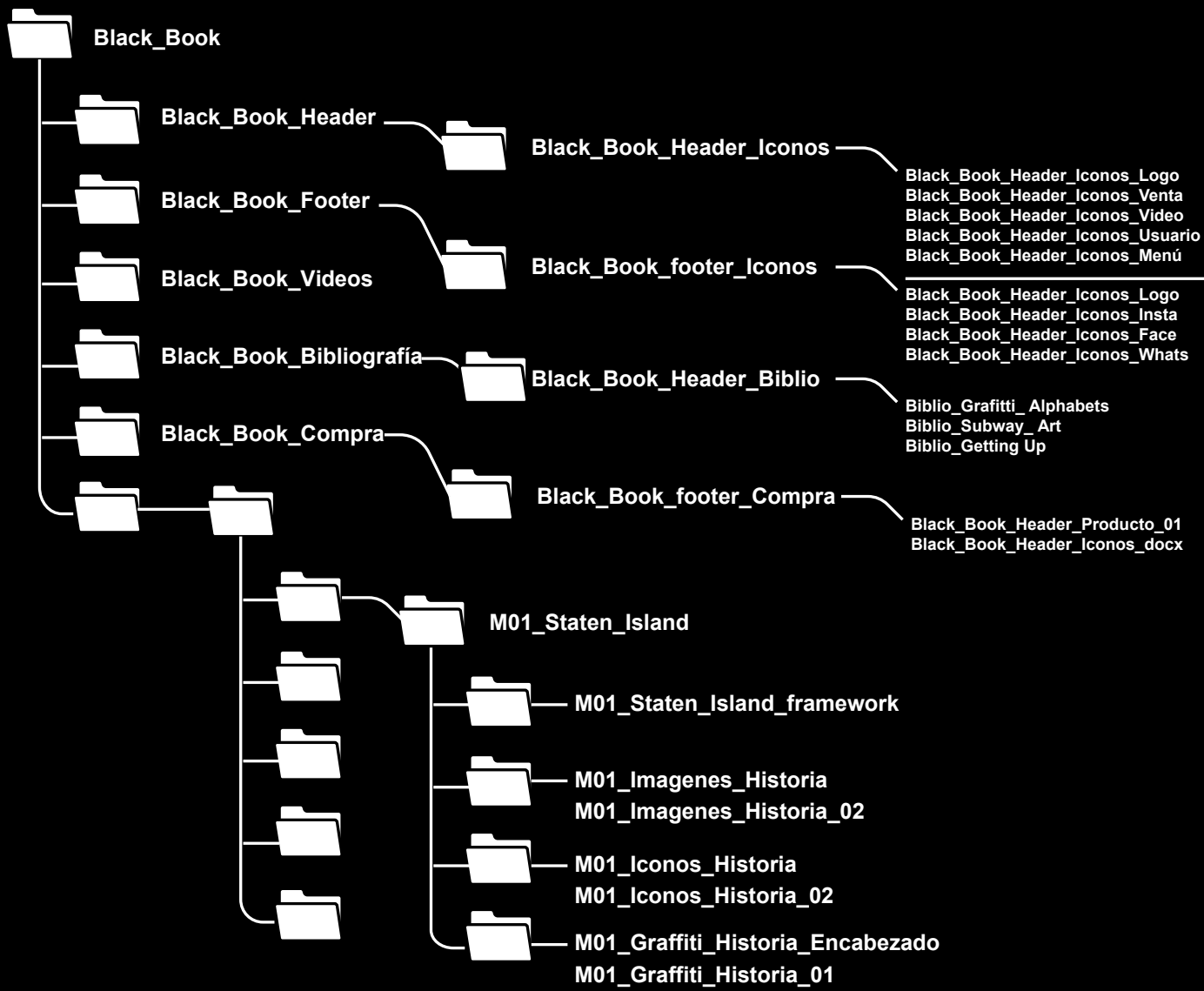
Por medio de la siguiente figura explicamos como las carpetas se encontrarán ubicadas, sumado a una nomenclatura para un mejor entendimiento por parte del programador de como desarrollar la plataforma. El lenguaje de programación seleccionado: html, css, javascript, el tipo de imagen que requiere la web son las siguientes; formato JPG. formato PNG. formato GIF. formato TIFF. formato PSD. formato BMP.

Html: Código que se utiliza para estructura y desplegar una página web.

Css: Es el lenguaje que se utiliza para estilizar el esqueleto que es el html.

Javascript: Es un lenguaje de programación, dialecto estandar.

Figura 62: Sistema de Archivos



Nota: El desarrollo de carpetas madres para estructurar el contenido

Validaciones

Validaciones iniciales comitente:

Esta validación se desarrollo por medio de una presentación de layouts sobre como se mostraría la página web y su funcionalidad, en este apartado Andrés Calispa mencionó las siguientes observaciones:

- El uso de metáforas se encuentra bien planteado aludiendo a la esencia de la escena underground.
- Desarrollo de un sistema de íconos que permita identificar de manera más clara como la ubicación del usuario dentro de la interfaz.
- El desarrollo de los botones de interacción recogan mayores características del graffiti que se encuentra en las calles, entendiendo su morfología por medio de la observación y repetición.
- La cromática resulta agradable.
- Los módulos deben encontrarse en un menú fijo.
- El desarrollo de la maquetación de los contenidos internos dentro de cada apartado puede mejorar su distribución para una facilidad de lectura.

Bajo estas primeras aproximaciones se reflexiona sobre la cuarta heurística de Nielsen sobre consistencia y estándares, el desarrollo de páginas tipo puede permitir al usuario, un mejor entendimiento de como funciona la web por medio de la réplica de páginas estandar que varían en su diagramación para la mejor distribución de contenido y objetos de la interfaz.

Validaciones iniciales con un profesional

Esta validación se desarrolló por medio de la presentación de layouts sobre los recursos interactivos y de navegación al docente Xavier Barriga, donde explicó la necesidad de que la web responda a las heurísticas de Nielsen, 10 preguntas claves para el desarrollo de una web. Lo que llevó a las siguientes conclusiones:

- El **menú** debe encontrarse **siempre visible** para el usuario y para su desarrollo debe presentar distintas iteraciones que muestren la viabilidad tanto del encabezado como del pie de página.
- Los esquemas de metro responden a la segunda heurística de Nielsen donde el **uso de referentes del mundo real**, ya queda resuelto.
- La **relación** que se dará entre el **sistema y el usuario** debe cuidar la orientación de este dentro de la plataforma; se plantea una estructura jerárquica en lugar de cíclica para facilitar su ubicación.
- Lograr una interfaz explorable requiere generar distintos escenarios y espacios de interacción, la lógica de plantear puntos de calor (los cuales terminaron siendo los graffitis interactivos) responde a la heurística de **control y libertad**.
- Mejorar la presentación de las páginas en su contenido aplicando un diseño minimalista para lograr una fácil asimilación de la información, generará **consistencia y estandarización**.
- Para lograr la **prevención de errores** por parte del usuario se debe desarrollar botones de regreso.
- El **reconocimiento en lugar de memorización** se puede lograr mediante atajos de teclado o textos interactivos que permitan identificar las acciones o explicación de los contenidos.
- La **flexibilidad y eficiencia**, debe ser resuelta por medio de una web responsive multiplataforma.
- La **ayuda y documentación** aún no queda clara, un módulo donde se muestre los distintos contenidos ya seleccionados puede propiciar una mejor experiencia de usuario.
- La representación de los contenidos se debe mostrar bajo una lógica **minimalista**, para la fácil lectura y comprensión del usuario.

Validaciones iniciales con los usuarios

Las preguntas se realizaron con un ingeniero en redes licenciado en la Politécnica nacional del Ecuador (Andrés Vergara Cueva), donde comentó la necesidad de enfocar las preguntas hacia el contenido y cerrar con preguntas hacia la parte gráfica, explicando que las respuestas que se deben buscar en el usuario deben ser cerradas.

- 1) ¿El contenido guarda relación con la dinámica de la web?
- 2) ¿El contenido de cada módulo es el esperado por el usuario?
- 3) ¿El volumen de la información es suficiente para cada módulo?
- 4) ¿Consideras que el contenido es novedoso?
- 5) ¿Recomendarías la visita a la web a otra persona?
- 6) ¿Qué tan amigable te resultó la web?
- 7) ¿El uso del color facilitó la lectura?
- 8) ¿Gráficamente la web te resultó intuitiva?
- 9) ¿Los medios audiovisuales se cargaron?
- 10) ¿En una palabra, como definirías a la web?

Los usuarios fueron: Tomás Alejandro Valarezo Cueva de 15 años de edad y Andre Caizapanta de 17 años de edad, ambos residentes del barrio de Solanda, la primera validación por parte del usuario fue una respuesta de sí a todas las preguntas planteadas. Sin embargo las consideraciones de los expertos llevaron al proyecto a modificarse por los puntos planteados dentro de las validaciones con el comitente y el profesional, con el fin de generar una mejor experiencia de usuario.

Validaciones finales

Validación 01

La primera validación se desarrolló a Oscar Emilio Arévalo Ramírez, estudiante de 16 años, las observaciones y reflexiones dentro de este test fueron las siguientes:

- Es necesario presentar una pantalla de rotación al momento de definir los módulos de interacción por medio de botones.
- El tiempo de carga de los videos fue el adecuado.
- El diseño de la web permitía la legibilidad y la lecturabilidad de la información, esto gracias a su estética y diseño minimalista dentro de los módulos que contienen la información.
- El usuario considera que la abreviatura de ícono de instagram se la puede reemplazar por Ig en lugar de In, para un mayor entendimiento del usuario.
- La web resultó intuitiva y genera una dinámica estética con la problemática planteada.
- El formato de los medios audiovisuales es el adecuado para una navegación transmedia.

Validación 02

La segunda validación se desarrolló a Francis Piama Polo Angulo, con un rango de edad entre 15 años las reflexiones que se obtuvieron a partir el cuestionario son las siguientes:

- El menú de navegabilidad se encuentra localizado de manera adecuada, hay cuando el usuario no lo detecte por primera vez, la exploración a través de los otros recursos fortalece la idea de una navegación explorable y una experiencia multiplataforma.
- El recurso del gif es un buen primer inicio de carga para la web, se deben descartar los frames iniciales de logeo.
- El usuario definió a la web, con el termino creativa, mas alla de entender que no es una web con las características particulares adecuadas, la interacción puede llegar a ser más profunda, planteado la posibilidad de que los módulos junto con el plan de alcance vaya a escenarios como el metaversos o utilicen recurso como los vr para un grado de inmersividad total.
- El desarrollo de las páginas tipo facilita el entendimiento y la exploración intuitiva dentro de la web, demostrando que la consistencia y estandarización dentro de las heurísticas de Nielsen, es un factor importante siempre a tomar en cuenta.
- La carga de los videos se debe disminuir y deben estar completamente anidado dentro de la plataforma.

Validación 03

La tercera validación se desarrollo a Vaker Chala Tomás Minda, de edad 19 años si bien sale del rango de edad especificado, se debe comprender que la necesidad de focalizar o generar un target especifico es por que cumple con características sumamente particulares, sin embargo el espectro de los talleres oscilaba a rangos de edad entre 23-24 años por lo que se consideró pertinente ver la observación de una persona más adulta.

- El uso de un ícono de carro de compra permite generar contenido o productos únicos para la venta de mercadería a suministros.
- El logeo de un usuario es importante de esta forma se puede filtrar la información o las novedades dentro de la plataforma como en Black Book y servir como un sistema que permita sistematizar sus procesos de divulgación y venta.
- Una web debe presentar contenido variado y que siga retroalimentándose.
- Lá logica de plantear el juego como recurso para generar distintos tipos de navegabilidad funciona.

Conclusiones

Reentender a la web bajo una lógica de juego permitió generar estrategias de diseño; como interfaces lúdicas, estéticas en relación a los contenidos e información acorde a las expectativas del usuario (adolescentes), facilitando la comprensión del fenómeno del graffiti y su enseñanza.

La enseñanza del graffiti a través de una interfaz web plantea un desafío estético y funcional, al cual se respondió por medio del lenguaje y tipografía que maneja el graffiti.

El graffiti y el arte urbano siempre han tenido una relación hacia la cultura juvenil, utilizar sus características estéticas propició un mayor grado de empatía por parte del usuario.

Los prototipos de la web muestran diversas iteraciones que generan más de una respuesta viable, el usuario constantemente puede encontrar mejoras que sirven como retroalimentación para la plataforma.

La navegabilidad de la web por medio de estructuras jerárquicas logra conducir al usuario de manera eficaz, lo que facilita una mejor asimilación de los contenidos.

Haber estandarizado la presentación de cada módulo permite modificar ampliar o adecuar los contenidos por parte del comitente.

El graffiti es un fenómeno global que devora las ciudades, generando múltiples perspectivas, por parte de la sociedad y por quienes lo desarrollan, estas intervenciones socio espaciales pueden ser abordadas desde distintas disciplinas, la sociología y antropología (entendiendo las subculturas que se generan alrededor de este fenómeno), el arte (por medio de su ejecución plástica y oposición dialéctica hacia la publicidad), el urbanismo (que entiende su orden territorial y paisajístico), entre otras.

El graffiti como tipografía presenta estructuras informales, anomalías gráficas y un desentendimiento del texto bajo parámetros funcionales convencionales, volviéndolo un recurso gráfico a ser explotado en nuevas aplicaciones dentro del diseño gráfico.

El graffiti no solo está en la calle ha migrado a los espacios digitales.

Recomendaciones

La enseñanza ha evolucionado gracias al internet y a la globalización, generando nuevos recursos pedagógicos en espacios digitales. Estas plataformas transforman la manera de impartir educación, abriendo un campo en la especialización informal, nichos donde puede tener injerencia el diseño gráfico digital.

Las plataformas web generan estrategias de captación de recursos y sistematización de procesos dentro de los campos educativos.

La plataforma en función de nuevos requerimientos puede incorporar módulos diseñados con realidad aumentada.

La usabilidad tiene distintas formas de ser probada o testada, sin embargo, las opciones más viables son pruebas piloto, estructuradas bajo un plan de alcance del proyecto.

La plataforma debería incorporar periódicamente contenido para que la interacción con los usuarios aumente y sea más visitada.

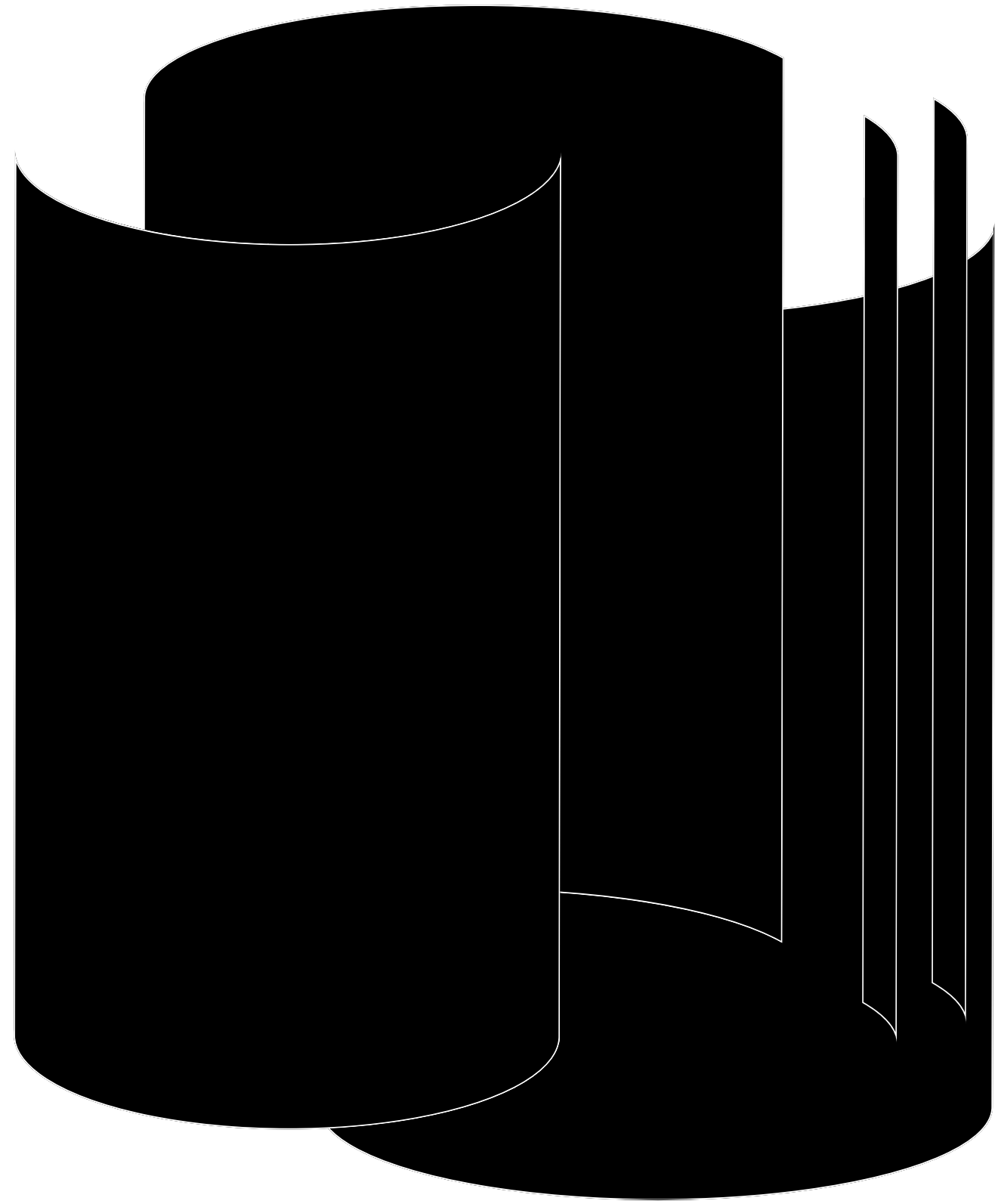
El desarrollo de un mapa de ubicación dentro de la plataforma generaría un nuevo recurso de ubicación para el usuario.

Utilizar recursos como Google adds, permitirían a la página una mayor sostenibilidad en el tiempo.

El desarrollo de cursos en línea en conjunto con las herramientas multimedia desarrolladas dentro de la plataforma, permitiría sostenibilidad.

Anexos

<https://drive.google.com/drive/folders/1194TTwf-aFi6K-jWqQ6DHgOdajH3g8wh0?usp=sharing>



Bibliografía

Walde, C.(2011), *Alfabeto Graffiti*. Gustavo Gili.

Real academia de la lengua española. (2022). Diccionario de la lengua española, (Edición del tricentena-
rio) de: *https://dle.rae.es/graffiti*

Viasús Rodríguez, Jonh Alexander. 2019. Graffiti en Solanda: dinámicas de construcción estética de un
barrio al sur de Quito. Tesis de maestría, Flacso Ecuador.

Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de creación de oportunidades*.

Ministerio de producción, comercio exterior, inversiones y pesca. (2021) Libro Blanco de Economía Circular
de Ecuador. Quito, Ecuador.

Maquilón, Pilozo, Valdivieso, M. X. F. (s.f.). *Graffiti: Hacia una clasificación*.[archivo PDF]. recuperado de:
http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/456

Ron, A.(2007). *Quito: ciudad de grafitis*. El Conejo.

Cooper, Chalfant, M. H. (1984). *Subway Art*. Tames & Hudson.

Vans of the wall. (s. f.). Is graffiti art or vandalism?. Recuperado de:
https://www.vans.es/thewall/art/los-grafitis-son-arte-o-vandalismo.html

Romero, D. (octubre, 13, 2020). Graffitis afectan más al Centro Histórico de Quito: *El Comercio*. Recupera-
do de: <https://www.elcomercio.com/actualidad/quito/quito-grafitis-centro-historico-justicia.html>

Romero, D. (octubre, 08, 2018). 326 denuncias por grafitis hubo en 3 meses en Quito
: *El Comercio*. Recuperado de: [https://www.elcomercio.com/actualidad/quito/denuncias-grafitis-quito-pro-
yectos-arte.html](https://www.elcomercio.com/actualidad/quito/denuncias-grafitis-quito-pro-yectos-arte.html)

Jácome, E. (marzo, 20, 2018). “La guerra al grafiti en Quito empieza con USD 160 000
”: *El Comercio*. Recuperado de:
<https://www.elcomercio.com/actualidad/quito/guerra-graffiti-quito-vandalismo-limpieza.html>

Plan Operativo Anual 2020

Márquez, I. (abril, 21, 2017). Del muro a la pantalla: el graffiti en la cibercultura.[archivo PDF]. Recuperado
de: <file:///E:/BLACK%20BOOK%20PROJECT/Videos/Material-Video-Origen/ecob,+95-106.pdf>

Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de creación de oportunidades*.

Ministerio de educación. (2019). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*.

Flores, G. (septiembre, 13, 2018). Cuatro reflexiones sobre el grafiti en el metro, en Quito y el mundo : *El Comercio*. Recuperado de: <https://www.elcomercio.com/tendencias/graffiti-arteburano-metro-quito-espaciopublico.html>

Aroche, E. (enero, 29, 2015). Penalizar el graffiti es criminalizar una manifestación social: *Lado B*. Recuperado de:
<https://www.ladobe.com.mx/2015/01/penalizar-el-graffiti-es-criminalizar-una-manifestacion-social/>

Kueva, Durán, Ramón, Ullauri, F. A. P. N. (noviembre, 11, 2017). *Ciudad modelo : memoria del barrio Solanda*
.[archivo PDF]. recuperado de: [https://www.studocu.com/ec/document/universidad-de-cuenca/identidad-social/solan-
da-ciudad-modelo-folleto-24-10-2017/29961082](https://www.studocu.com/ec/document/universidad-de-cuenca/identidad-social/solan-da-ciudad-modelo-folleto-24-10-2017/29961082)

Samara, T. (2008), *Los elementos del Diseño Manual de Estilo para diseñadores gráficos*. España: Editorial Gustavo
Gili.

Ambrose, Harris, G. P. (2004.), *Fundamentos de la tipografía*. España: Parramón.

Ambrose, Harris, G. P. (s.f.), *Fundamentos del diseño gráfico*. España: Parramón.

Ambrose, Harris, (2005.), *Color*. España: Parramón.

Ambrose, Harris, (2005.), *Imágen*. España: Parramón.

Fernández, P. (2018), *Usabilidad Web, Teoría y Uso*. España: Editorial Ra-Ma.

Lachlan, M. (2008). El archivo de graffiti y la ciudad digital [Archivo PDF]. recuperado de: [file:///E:/BLACK%20
BOOK%20PROJECT/Videos/Material-Video-Origen/The_Graffiti_Archive_and_the_Digital_Cit.pdf](file:///E:/BLACK%20BOOK%20PROJECT/Videos/Material-Video-Origen/The_Graffiti_Archive_and_the_Digital_Cit.pdf)

Jenkins , H. (s.f.). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century [Archivo
PDF]. recuperado de: https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf

Garret, J. (2011), *The elements of user experience*. EEUU: Pearson.

Snyder, Gregory. (2006). *Graffiti media and the perpetuation of an illegal* [Archivo PDF].recuperado de: [file:///E:/
BLACK%20BOOK%20PROJECT/Videos/Material-Video-Origen/Graffiti_media_and_the_perpetuation_of_an_ille-
gal_%20\(1\).pdf](file:///E:/BLACK%20BOOK%20PROJECT/Videos/Material-Video-Origen/Graffiti_media_and_the_perpetuation_of_an_illegal_%20(1).pdf)

Street art and graffiti: Resources for online study. (s.f.). Recuperado de:
<https://crln.acrl.org/index.php/crlnews/article/view/9109/10006>

López, A. (2019.), *Diseño gráfico digital*. EEUU: ANAYA MULTIMEDIA.

Lupton, E. (2011.), *Graphic Design Thinking*: Beyond Brainstorming. EEUU: Princeton Architectural Press.

Costello , Edmonds, B.E. (2007). *A Study in Play, Pleasure and Interaction Design* [Archivo PDF]. recuperado de:
[https://www.dropbox.com/sh/vvi67zq9vwtc1md/AACC-n6FYIYo8GYWAdw3gevpa?dl=0&preview=COSTELLO_ED-
MONDS_Pleasure_Of_Playo.pdf](https://www.dropbox.com/sh/vvi67zq9vwtc1md/AACC-n6FYIYo8GYWAdw3gevpa?dl=0&preview=COSTELLO_ED-MONDS_Pleasure_Of_Playo.pdf)

