

Trabajo final de DISEÑO GRÁFICO

Año 2022

Tema

“Escuela E.T.O.A. Espacio de Vinculación y Experimentación”

Alumnas

Brizuela Mestre, María Inés

Grosso Yazzar, Romina Verónica

Cátedra

Titular: D.G. Silvina Vazquez

Adjunta: D.G. Natalia Morales

J.T.P: D.G. Ana Yanina Gimenez Gil

D.I. Leonardo Lissandrello

D.I. Andrea Cano



Universidad Nacional de San Juan
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

ÍNDICE

| | | | |
|-------------------------------------|---------|-------------------------------------|---------|
| Índice | Pág. 2 | | |
| 1. Tema | Pág. 3 | | |
| 2. Motivación Personal | Pág. 4 | | |
| 3. Contexto | Pág. 5 | | |
| 4. Marco Teórico | Pág. 8 | | |
| 5. Antecedentes | Pág. 10 | | |
| 6. Planificación | Pág. 17 | | |
| 6.1. Objetivos | Pág. 17 | | |
| 6.2. Definición Estratégica | Pág. 18 | | |
| 6.3. Programa de Diseño | Pág. 24 | | |
| 6.4. Plan de Acción | Pág. 25 | | |
| 7. Anteproyecto | Pág. 27 | | |
| 7.1. Marca | Pág. 27 | | |
| 7.2. Instrcutivos | Pág. 29 | | |
| 7.3. Stand | Pág. 30 | | |
| 7.4. Banner | Pág. 31 | | |
| 8. Proyecto | Pág. 32 | | |
| 8.1. Identidad | Pág. 32 | | |
| 8.2. Manual - Instrcutivo | Pág. 43 | | |
| 8.3. Área de Exposición | Pág. 53 | | |
| 8.4. Exposiciones fuera de E.T.O.A. | Pág. 56 | | |
| 8.5. Página Web | Pág. 57 | | |
| 8.6. Contextualización | Pág. 62 | | |
| 9. Normativas del Sistema | Pág. 64 | | |
| | | 9.1. Manual - Instructivo | Pág. 64 |
| | | 9.2. Papelería / Papel Membretado | Pág. 68 |
| | | 9.3. Papelería / Carpeta | Pág. 69 |
| | | 9.4. Banner Área de Exposición | Pág. 70 |
| | | 9.5. Banner Expo. fuera de E.T.O.A. | Pág. 71 |
| | | 9.6. Área de Exposición | Pág. 72 |
| | | 10. Informe Técnico | Pág. 75 |
| | | 11. Bibliografía | Pág. 76 |

1. TEMA

“ Escuela E.T.O.A. espacio de vinculación y experimentación”

2. MOTIVACIÓN PERSONAL

Desde pequeñas, ambas crecimos inmersas en el mundo de la educación, ya que nuestros padres son docentes y aman enseñar, con pasión y gran vocación. Es por eso que a la hora de escoger un tema para el proyecto final sin dudarlo supimos que la educación estaría presente.

La escuela E.T.O.A comenzó a tomar fuerza cuando debimos elegir el escenario de estudio, ya que el papá de una de nosotras es director de allí y trabajó por muchos años en la institución. De esta manera tuvimos conocimiento de la poca difusión y de las necesidades y nuevos intereses de progreso, siendo esto nuestra motivación para aportar nuestro granito de arena desde el diseño gráfico.

3. CONTEXTO

El Gobierno de la Provincia de San Juan, a través del Ministerio de Educación, promueve varias modalidades de enseñanza secundaria, en esta modalidad por medio de la Dirección de Área Técnica y Formación Profesional, encontramos a la escuela Técnica Obrero Argentino la que posee un área de estudio en hidráulica, única a nivel nacional. Se encuentra ubicada en San Juan, una provincia desértica, con precipitaciones escasas y elevada aridez.

Durante el gobierno de Don Ruperto Godoy, se produce el terremoto del 44, dejando en ruinas a la provincia de San Juan. Tal es así, que nace la necesidad de reconstruir la ciudad, pero no había personas capacitadas para realizar tal tarea. Es por esa razón que en este contexto de necesidad social, el 23 de octubre de 1946 nació la primera Escuela de Albañilería de San Juan, años más tarde escuela E.T.O.A.

La escuela fue muy importante. Comenzó con dos turnos, mañana y tarde. Además de Albañilería, los alumnos aprenderían Plomería y Carpintería. Esta escuela formó parte del impulso que se le dio a la educación técnica y se enfatizó durante la presidencia de Juan Domingo Perón.

Posteriormente, cumplida la misión para la cual fue creada, se constituye un ciclo básico que era común con las escuelas dependientes del INET a nivel nacional, llegado el momento de elegir una modalidad, se llevó a cabo un análisis contextual, y siendo la provincia de San Juan, una zona desértica se concluyó que se necesitaba un profesional relacionado con la problemática del agua, naciendo así la Tecnicatura en Hidráulica, convirtiéndose de esta manera en la primer escuela técnica de la provincia y única en el país con esta modalidad.

Actualmente la escuela E.T.O.A. involucra a un conjunto de grupos heterogéneos, ya que alberga alumnos de diferentes contextos socioculturales, que tienen 11 a 19 años aproximadamente.

No sólo busca educar a los jóvenes que asisten a la institución, sino que además los forman en modales, comportamientos, moralidad, hábitos saludables, entre otros.

Es una escuela pública y gratuita, sus ingresos sólo provienen del Ministerio de Educación y del INET, quien entrega fondos a la institución para solventar gastos de laboratorio, para reparar las cosas que se dañan, o incluso comprar herramientas para los talleres.

COMITENTE



La ESCUELA TÉCNICA OBRERO ARGENTINO, más conocida como ETOA, acredita más de setenta años de funcionamiento reconocido como institución educadora de nivel medio provincial.

Esta escuela, es la única que brinda la formación de Técnicos Hidráulicos en el país aplicada hasta hoy. Ha entregado a la sociedad sanjuanina desde el año 1973 más de 45 promociones, alrededor de 800 Técnicos Hidráulicos.

A partir de la implementación de la Ley de Educación Técnica Profesional N° 26058 del año 2011 y la Ley Provincial 7701 se aprueban las Estructuras Curriculares del Segundo Ciclo de la Educación Secundaria Modalidad Técnica, según Resolución 592-ME-2015 para la Especialidad Hidráulica y Resolución 593 -ME-2015 para la Especialidad Química.

A partir del Año 2015 se implementa la Especialidad de Técnicos Químicos, siendo la Primera Promoción de Egresados en el año 2018.

Actualmente trabaja mancomunadamente con los organismos oficiales de: U.N.S.J, a través de los Institutos de Investigaciones Mineras, de Ensayos de Suelos y de Hidráulica, el departamento de Hidráulica, Obras Sanitarias Sociedad del Estado (OSSE), INTA,

Municipalidad de la Ciudad de San Juan, Escuela de Fruticultura y Enología, Escuelas Primarias y Empresas Privadas como diferimientos agrícolas, para su mejoramiento y actualización.

Es la única escuela a nivel nacional que cuenta con un laboratorio hidráulico, y el mismo es considerado uno de los 7 mejores del país.

Al ser un organismo dependiente del gobierno provincial, cuenta con los recursos necesarios para solventar las necesidades que se llevan a cabo dentro de la institución.

Dispone de un sitio oficial en internet, que permite acercar el material educativo a todo el personal docente y alumnos.

Tiene diversos programas educativos de carácter nacional (conectar igualdad, nuestra escuela) que favorecen la relación entre los miembros del sistema educativo y el ministerio.

Posee Programas y Planes nacionales fijados por el gobierno (progresar, plan fines) que fomentan la finalización de los estudios por parte de los jóvenes intentando de esta manera frenar la deserción escolar.

Cuenta con los fondos que otorga el INET para la mantención de la escuela y obtener los insumos necesarios para los talleres y laboratorios.

La escuela E.T.O.A. se encuentra limitada en cuanto al espacio físico con el que cuenta. Por esa razón no pueden recibir mayor cantidad de alumnos, siendo que al año se inscriben más de 300 alumnos pero sólo poseen 115 vacantes.

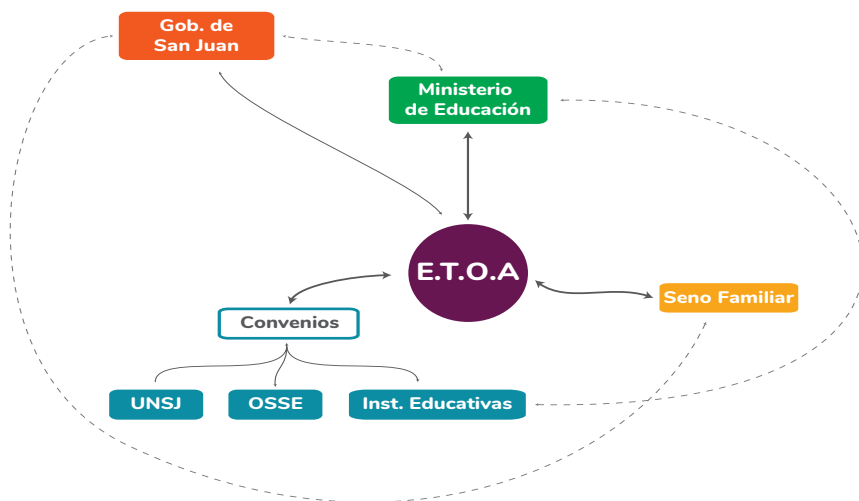
Por el momento no se encuentran grandes amenazas, salvo la deserción de un par de alumnos pero se desconoce el motivo.

ACTORES

En este proyecto nos encontramos con varios actores que se vinculan entre sí constantemente. Tiene la característica de ser abierto, con esto queremos decir que tiene la capacidad de vincularse con tantos actores como sea posible, generando más de un proyecto a la vez, es decir que se retroalimenta constantemente. Esta característica hace que en un proyecto determinado un actor tenga un rol principal pero tal vez en otro proyecto su rol sea escaso o nulo.

La escuela E.T.O.A. es el puente vinculante entre los actores y proyectos. Este proyecto apunta a la relación y vinculación estrecha y constante entre la escuela y el seno familiar, ya que se considera de suma importancia el papel que juega la familia en la educación del alumno. Se es consciente que la familia de una forma u otra está presente, pero se aspira a que tenga un rol activo en los proyectos.

Ejemplo de Vinculaciones



DESTINATARIOS

Los destinatarios primarios son los docentes y alumnos de la escuela E.T.O.A., y por otro lado tenemos los destinatarios secundarios que son las entidades educativas que tienen convenio con la escuela E.T.O.A.

4. MARCO TEÓRICO

Ezio Manzini, es un arquitecto, diseñador e ingeniero italiano conocido por su trabajo en diseño para la innovación social y la sostenibilidad. Él nos hace ver que vivimos en un mundo de transformación rápida y profunda en donde todos somos diseñadores de alguna forma. Estamos en un mundo en donde nos encontramos frente a la necesidad de definir nuestra propia identidad y nuestro propio proyecto. Tal como dice Ezio, esto implica poner en funcionamiento la capacidad para diseñar como una forma de pensar y tenga reflexión y sentido estratégico, que obligue a fijarnos en nosotros mismos y en nuestro entorno, y a decidir qué podemos hacer para mejorar el actual estado de las cosas.

Durante el último tiempo se los ha visto a los diseñadores como los únicos capaces de llevar a cabo la tarea de diseñar. Sin embargo, el diseñador se enfrenta a un mundo donde se ha generalizado su práctica y debe poner en marcha iniciativas que ayuden a una variedad de actores sociales a hacer mejor uso de esa práctica. Esto significa que es necesario que se rediseñen ellos mismos y cambien su manera de trabajar.

DISEÑO DIFUSO – DISEÑO EXPERTO

Todo el mundo tiene la capacidad de diseñar, y como dice Ezio no todos los diseñadores son competentes y pocos se convierten en diseñadores profesionales. Es por eso que Manzini desarrolló dos clases de variables con respecto a esto, en donde por un lado encontramos al diseño difuso, y por el otro el diseño experto. El diseño difuso es puesto en marcha por “inexpertos”, que hacen uso de su capacidad natural para el diseño, mientras que los expertos en diseño son personas formadas para actuar de manera competente y se consideran profesionales de esta disciplina. Es por esta razón que a la hora de desarrollar este proyecto, nosotras nos encontramos con que estos dos roles estaban presentes. Por un lado nosotras podíamos aportar nuestros conocimientos como diseñadores expertos para los alumnos y docentes de la escuela, quienes teniendo su capacidad natural de diseño, los convertía en diseñadores inexpertos.

INNOVACIÓN SOCIAL

Es de suma importancia comenzar a hablar de innovación social, la cual se define como ideas (nuevos productos, servicios y modelos) que satisfacen las necesidades sociales y crean nuevas relaciones o formas de colaboración. Se trata de innovaciones que mejoran la capacidad de la sociedad para su funcionamiento.

Lo que estas innovaciones sociales hacen es recombinar recursos y capacidades que ya existían para crear funciones y significados nuevos.

DISEÑO EMPÁTICO

Junto con lo anteriormente nombrado es necesario incorporar un concepto más, para dejar plasmado el tipo de método utilizado para desarrollar este proyecto, el cual es el diseño empático. En donde se combina la experiencia del diseñador con lo que la gente realmente necesita creando soluciones a través de la empatía.

Ésta hace que se comprenda profundamente los problemas y las realidades de las personas para quienes se está diseñando. Mediante una comprensión profunda de la gente, el diseño empático desarrolla soluciones apropiadas e innovadoras, ya que se “pone en el lugar de las personas”.

Tanto la innovación social como el diseño empático se ven reflejados en nuestro proyecto, ya que éste tiene la característica de ser un proyecto abierto y con la capacidad de generar nuevos vínculos y formas de colaboración, siempre pensando en los otros para diseñar respecto a su necesidad.

5. ANTECEDENTES



Aprender a Emprender San Juan

El Programa Aprender a Emprender San Juan capacita en emprendedorismo en el sistema educativo formal y no formal de San Juan, de gestión pública y privada formando así, nuevos emprendedores.

El objetivo es aportar herramientas para lograr un ecosistema emprendedor donde la innovación sea un eje para el trabajo local.

Desde esta perspectiva, el Plan de Actualización Docente 2016- 2023 del Gobierno de San Juan incluye para el nivel de educación media, el concepto de Emprendedorismo; y es el Programa Aprender a Emprender San Juan quien lo ejecuta en un marco interdisciplinario entre la Secretaría de Estado de Ciencia, Tecnología e Innovación, el Ministerio de Educación, el Ministerio de Producción y Desarrollo Económico y la Fundación Junior Achievement (creador del proyecto Aprender a Emprender).

La implementación del Aprender a Emprender en el ámbito

escolar brinda una educación sobre economía y el sistema de funcionamiento empresarial para que los alumnos creen, organicen y operen una compañía. A través de esta experiencia adquieren los conocimientos para comenzar un emprendimiento, la importancia de tomar riesgos, decisiones y del trabajo en equipo. De esta manera, el Gobierno de San Juan promueve la cultura del trabajo.

La forma de interacción de este proyecto con el receptor es a través de las redes sociales, ya sea Facebook o Instagram a modo de Flyer, ya que no poseen una página web oficial sino que utilizan la web de Junior Achievement.

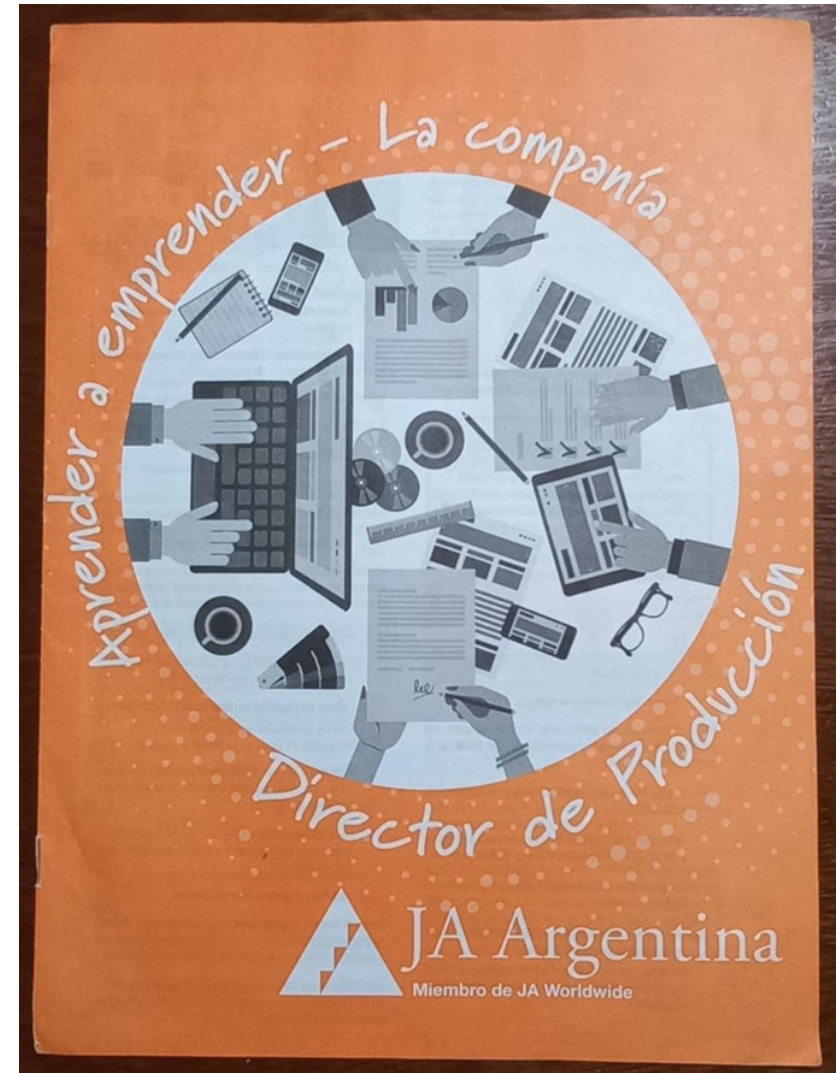
En sus piezas expresan lo necesario para informar acerca de las inscripciones o cierres de ciclos, y actividades realizadas. Pero por otro lado encontramos también piezas que son publicadas para felicitar por días efemérides a lo largo del año.



Imágenes de Instagram - Aprender a Emprender San Juan.



Por otro lado el programa Aprender a Emprender otorga material educativo para docentes y alumnos de las escuelas en donde se realizan los proyectos, este material no se ve intervenido por el Gobierno de San Juan.



Imágenes de Facebook - Aprender a Emprender San Juan.

Las piezas que contienen información específica tienen mayor interacción que las que simplemente felicitan por un motivo en particular, por ejemplo día de la mujer, de la tradición, entre otros.



Junior Achievement

Es una de las ONG más grandes del mundo. A través del aprendizaje activo en educación financiera, preparación para el trabajo y emprendimiento, prepara a jóvenes para que sean protagonistas de su futuro.

Promueve una actitud emprendedora en millones de jóvenes para que se sientan protagonistas y emprendedores de sus propias vidas.

A través de programas presenciales y virtuales basados en la pedagogía de aprender haciendo, con sentido y por proyectos, los jóvenes desarrollan las competencias socioemocionales necesarias para el siglo XXI: pensamiento crítico, creatividad, comunicación, colaboración, iniciativa y liderazgo; con especial hincapié en la promoción de las carreras del futuro vinculadas a las STEM y las habilidades digitales.

EJES DE TRABAJO DE JUNIOR ACHIEVEMENT

Aprender a emprender

Planificar, asumir riesgos, innovar, trabajar en equipo y liderar con una actitud emprendedora.

Formación para el trabajo

Introspección y proyecto de vida, contacto con tendencias y oportunidades de mercado, estrategia y herramientas prácticas para la búsqueda de empleo.

Educación financiera

Presupuestar, ahorrar, invertir y administrar el dinero para tomar decisiones conscientes que acompañen cada proyecto de vida.

La forma de interacción de Junior Achievement con el receptor es a través de su página web y redes sociales.

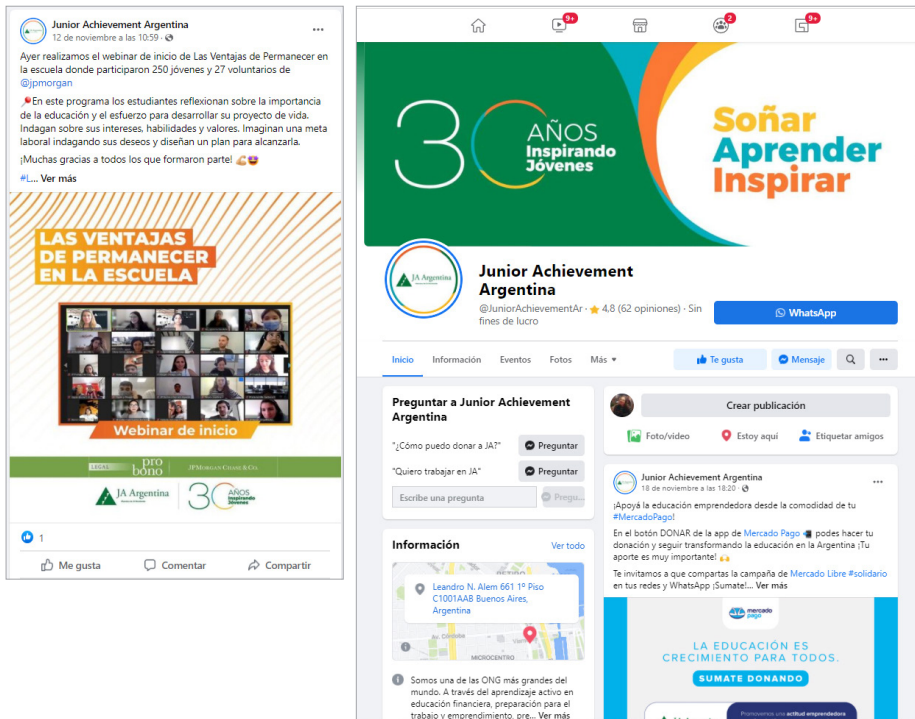


Imágen página web - Junior Achivement



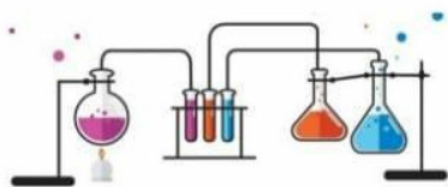
En sus piezas gráficas comunican lo que día a día se realiza dentro de la ONG, mostrando el funcionamiento de cada eje y las actividades que se realizan con respecto a éstas. También realizan flyers para los días de efemérides e incluso encontramos testimonios de los voluntarios que trabajan dentro de la institución.

Imágenes de Instagram - Aprender a Emprender San Juan.



Imágenes de Instagram - Aprender a Emprender San Juan.

La Chamie



Junior Achievement

La Chamie

La Chamie es un proyecto de emprendimiento escolar de alumnos de 5to año de la escuela E.T.O.A.

Nace a través de la iniciativa del emprendimiento de Aprender a Emprender, donde los alumnos generan su propio micro-emprendimiento, en conjunto con profesores de la escuela.

La Chamie genera productos de limpieza con compuestos 100% orgánicos para mitigar la contaminación ambiental y cuidar la salud. Todos estos productos son elaborados dentro del laboratorio de química de la escuela.

Los productos que desarrollan son anti-sarro, desengrasante, repelente y aromatizante de ropa.

Dentro del emprendimiento los alumnos generan distintas áreas de trabajo para una mejor organización. Tal es así que se encuentra las áreas de Dirección General, Área de Marketing, Área de Finanzas, Área de Producción, y Área de Recursos Humanos.

La forma de darse a conocer y promocionar sus productos es a través de las Ferias de Jóvenes Emprendedores (Feria desarrollada por parte de Aprender a Emprender SJ) y de la red social Facebook. En Facebook no poseen piezas gráficas a modo de Flyers, sino que se encuentran fotografías de los productos y la elaboración de los mismos.



Proyecto “DESINFETOA” Fabricación de alcohol en gel antibacterial.

El proyecto “Desinfettoa” es propuesto y realizado por alumnos de 7° año, con las materias Química II y Química Ambiental. Consiste en elaborar un alcohol en gel de modo fácil, sencillo y económico para mantener las manos desinfectadas, libres de gérmenes que puedan afectar la salud sobre todo en época invernal. Este producto se vende dentro de la escuela y en algunas instituciones como el Ministerio de Educación.

El proyecto no posee una marca ni identidad. Por lo tanto sus productos no tienen la información básica para darse a conocer ni para la comercialización.



6. PLANIFICACIÓN

6.1. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Promover un espacio interactivo de experimentación y vinculación, dentro y fuera de la escuela E.T.O.A.

OBJETIVO ESPECÍFICOS:

Establecer la innovación social como característica principal de los proyectos.

Generar un espacio de experimentación capaz de adaptarse a futuros proyectos.

Confeccionar un manual-instructivo de piezas gráficas que esté al alcance de los alumnos y profesores.

Unificar visualmente los proyectos que se realizan en la escuela.

6.2. DEFINICIÓN ESTRATÉGICA

INVESTIGACIÓN

Se realizó una investigación en donde se descubre que la escuela E.T.O.A. es la única a nivel nacional que cuenta con la tecnicatura en hidráulica y posee uno de los siete laboratorios existentes en el país, en el momento de análisis de su realidad se consideró de gran importancia resaltar dicha cualidad.

Se decidió incursionar sobre el tema del cuidado y uso responsable del agua, desarrollando la idea de implementar un área o espacio de experimentación dentro de la escuela, en donde se pueda aprender sobre dicho tema.

A la hora de desarrollar más este proyecto, se llegó a la conclusión de que este espacio no solo se podría utilizar en el área hidráulica, sino que además se podrían incluir diferentes asignaturas e instituciones (públicas o privadas), en donde E.T.O.A. funcione como punto conector vinculante entre los actores que participen en los proyectos. Es allí donde surge la idea de un espacio de experimentación mutable, capaz de cambiar, adaptarse o modificarse dependiendo de los proyectos que se lleven a cabo.

A través de entrevistas informales que se realizaron a los docentes de la escuela se dieron a conocer los proyectos que se elaboran en los distintos talleres y laboratorios, que luego servirán de ejemplo testigo para la estrategia creativa.

ESTRATEGIA CONCEPTUAL

Para comprender los ejes de desarrollo más importantes del proyecto, es necesario definir 3 conceptos:

CONCEPTO MUTAR / MUTABLE

Mutar, es cambiar, modificar o alterar algo.

El uso más habitual del concepto de mutante está asociado a los organismos que se transforman debido a un cambio en su estructura o composición.

Mutable, la palabra deriva del latín mutabilis y significa “que puede cambiar”. Sus componentes léxicos son: mutare (cambiar, mover), más el sufijo -able (que puede).

CONCEPTO EXPERIMENTACIÓN

La **experimentación**, método común de las ciencias experimentales y las tecnologías, consiste en el estudio de un fenómeno, reproducido generalmente en un laboratorio, en las condiciones particulares de estudio que interesan, eliminando o introduciendo aquellas variables que puedan influir en él. La experimentación es una de las fases o etapas del método científico.

Los pasos del método científico sirven para responder a una pregunta científica de una forma organizada y objetiva. Implica observar el mundo y sus fenómenos, llegar a una explicación de lo que se observa, probar si la explicación es válida, y finalmente aceptar o negar la explicación.

El método científico tiene por tanto una serie de características que lo definen: observación, experimentación, y hacer y responder preguntas.

El objetivo de la experimentación es obtener información de calidad. Información que permita desarrollar nuevos productos y procesos, comprender mejor un sistema (un proceso industrial,

un procedimiento analítico,...) y tomar decisiones sobre cómo optimizarlo y mejorar su calidad, comprobar hipótesis científicas, etc.

CONCEPTO VINCULACIÓN

Vinculación procede del latín vinculatĭo y hace mención a la acción y efecto de vincular (atar algo en otra cosa, perpetuar algo, someter el comportamiento de alguien al de otra persona, sujetar, asegurar).

La vinculación puede asociarse a la relación, la asociación o la unión. Dos personas o cosas están vinculadas cuando comparten algún tipo de nexo y existe algo en común. Algunas vinculaciones son simbólicas o espirituales, mientras que otras se constituyen por la vía material.

ESTRATEGIA CREATIVA

GENERADOR DE PROYECTOS

Para la estrategia creativa se pensó el generador de proyectos, el cual consiste en vincular diferentes actores con el fin de que surgan un sin fin de nuevos proyectos; relacionando asignaturas, escenarios, convenios, ministerio de educación y el seno familiar. La escuela E.T.O.A. será un punto conector entre los actores que participen en los proyectos.

A la hora de generarse un proyecto nuevo se debe tener en cuenta los siguientes items para que así funcione ese punto conector.

01 Asignaturas y posibles proyectos.

Teniendo en cuenta la currícula de la escuela se pueden generar diferentes proyectos a través de la vinculación de una o varias materias.

02 Escenarios.

Escenario físico en el que se desarrollará el proyecto, siendo posible que sea la misma escuela u otras instituciones

03 Convenios.

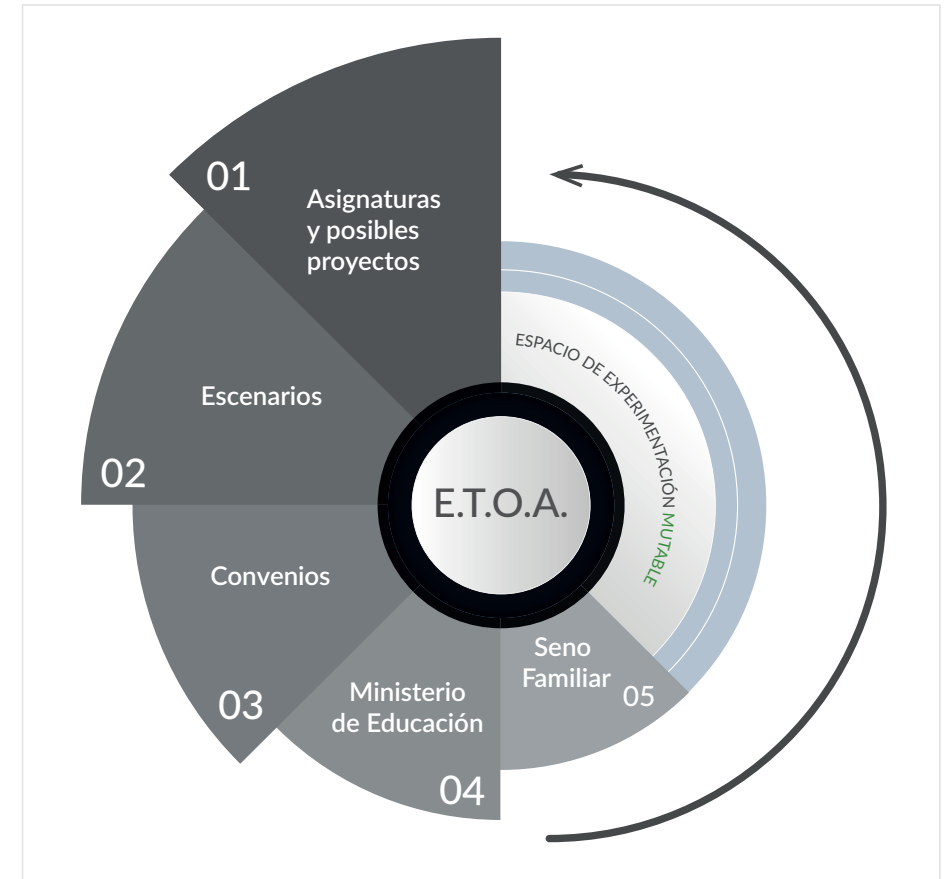
Instituciones que tienen convenios con la escuela. Este punto no es indispensable para la generación de proyectos, (pueden estar o no presentes.)

04 Ministerio de Educación

Encargado de otorgar la autorización y validez necesaria para que se lleve a cabo el proyecto.

05 Seno Familiar

Participación activa e influyente en los proyectos.

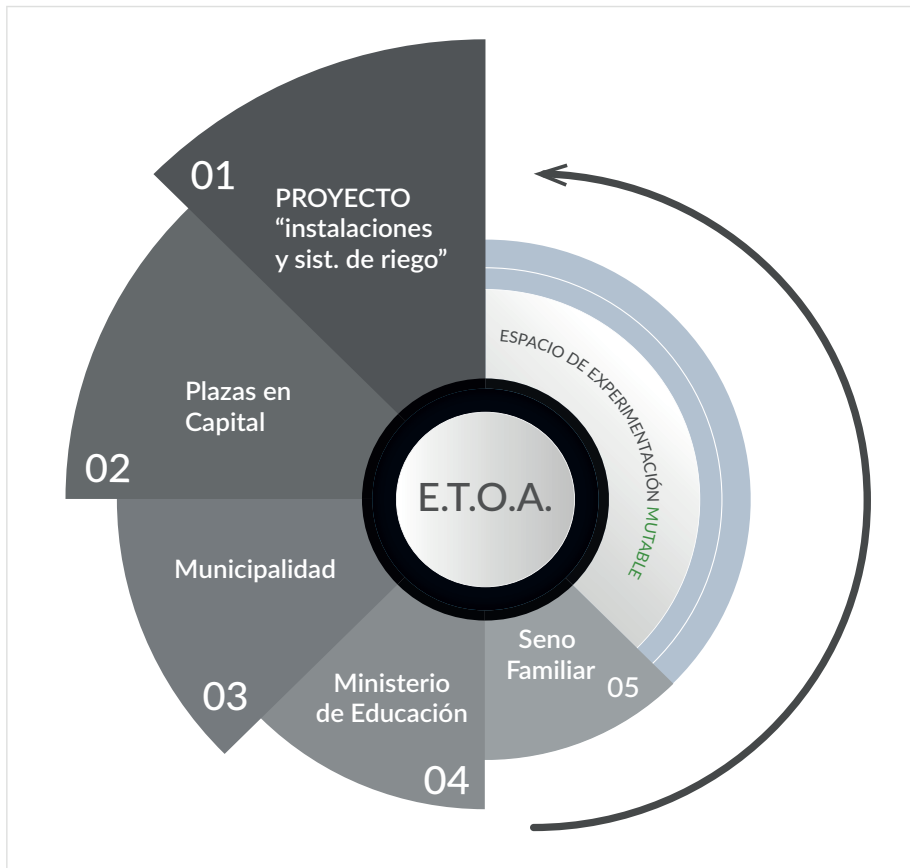


Al aplicar esta estrategia se pueden detectar innumerables cantidades de vínculos, relaciones y conexiones. Cada combinación puede ser genérica para aplicarse a diferentes proyectos que aborden distintas problemáticas.

Ejemplo testigo del uso del generador de proyectos

Se usan proyectos ya existentes en la escuela para mostrar la función del generador de proyectos y así poder ver reflejado a la E.T.O.A. como vínculo conector

Proyecto N°1: Instalaciones y Sistema de Riego”.



01 Proyecto "Instalaciones y Sistema de riego".

A través de las materias Hidráulica experimental I y Sistemas de riego de 6to año y el Municipio de la Capital se genera el proyecto "Instalaciones y Sist. de riego"

02 Plazas del municipio de capital.

Escenario físico en donde se llevará a cabo las instalaciones de los sistemas de riego.

03 Municipalidad de la Capital de San Juan

Vínculo conector entre la escuela y las plazas para poder realizar el proyecto.

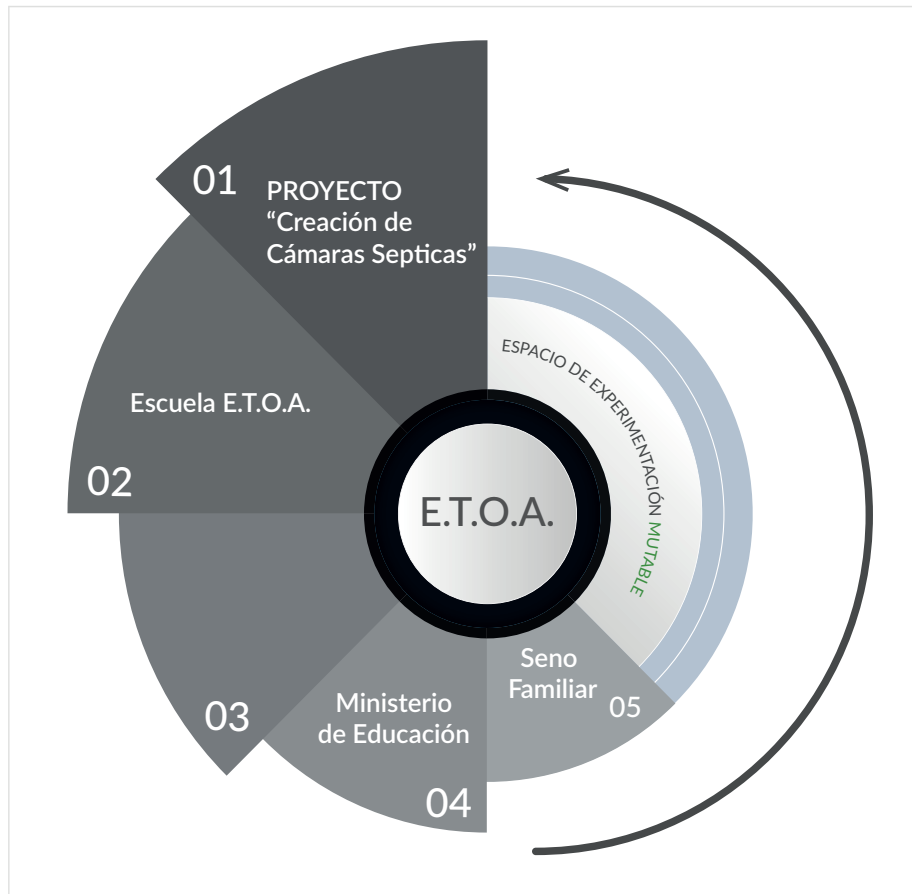
04 Ministerio de Educación

Encargado de otorgar la autorización y validez necesaria para que se lleve a cabo el proyecto, y se vincule con otras escuelas.

05 Seno Familiar

Participación activa e influyente en los proyectos.

Proyecto N°2: "Creación de Cámaras Sépticas".



01 Proyecto "Creación de Cámaras Sépticas"

A través de la materia Explotación de acuíferos de 6to año, se desarrolla proyecto "Creación de Cámaras Sépticas"

02 Escuela E.T.O.A.

Escenario físico en el que se desarrollará este proyecto puntualmente, junto con los alumnos y docentes.

03 Convenios.

Este proyecto no posee convenio con otras instituciones.

04 Ministerio de Educación

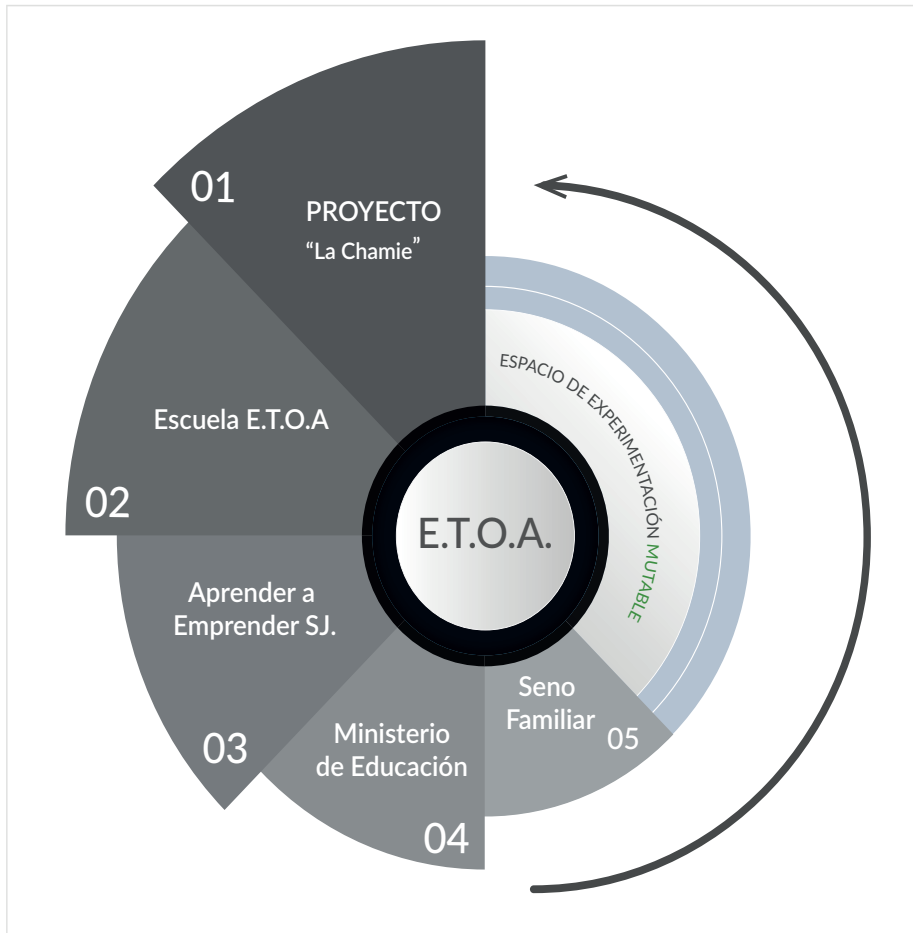
Encargado de otorgar la autorización y validez necesaria para que se lleve a cabo el proyecto, y se vincule con otras escuelas.

05 Seno Familiar

Participación activa e influyente en los proyectos.

Proyecto N°3: "La Chamie".

Este mismo es el que luego se utilizará a modo de ejemplo en la intervención que el espacio de experimentación realizará sobre los proyectos.



01 Proyecto "La Chamie".

A través del proyecto Aprender a Emprender S.J. y los alumnos de 5to año de Química generan el emprendimiento "La Chamie".

02 Escuela E.T.O.A.

Escenario físico en el que se desarrollará este proyecto puntualmente, junto con los alumnos y docentes.

03 Aprender a Emprender S.J.

Vínculo conector entre el gobierno y las escuelas para poder realizar el Proyecto.

04 Ministerio de Educación

Encargado de otorgar la autorización y validez necesaria para que se lleve a cabo el proyecto, y se vincule con otras escuelas.

05 Seno Familiar

Participación activa e influyente en los proyectos.

6.3. PROGRAMA DE DISEÑO

01. Identidad: Marca y normativas de aplicación, Papelería.
02. Manual - Instructivos*.
03. Área de Exposición y Venta.
04. Página Web.

* CONCEPTO MANUAL - INSTRUCTIVO

El manual es un documento que contiene en forma ordenada y sistemática información y/o instrucciones sobre historia, políticas, procedimientos, organización de un organismo social, que se consideran necesarios para la mejor ejecución del trabajo.

Instructivo es un adjetivo que se emplea para calificar a aquello que permite instruir: transmitir un conocimiento, explicar, enseñar. El término también suele utilizarse como sustantivo para aludir al texto que tiene dicho fin.

Los textos instructivos apuntan a orientar las acciones que debe realizar el lector. Lo habitual es que estén destinados a la resolución de alguna problemática, por lo general vinculada al funcionamiento de algo o al desarrollo de un proceso.

6.4. PLAN DE ACCIÓN

El plan de acción del proyecto posee tres etapas. La primera es la de **VINCULACIÓN**, la segunda de **DISEÑO** y la tercera es de **EXPOSICIÓN Y VENTA**.

ETAPA DE VINCULACIÓN: En esta etapa se desarrolla el papel de vinculación de la escuela E.T.O.A., quien será la encargada de ser el punto de unión entre los diferentes actores.

ETAPA DE DISEÑO: Se les otorga el manual-instructivo a los actores que forman parte del proyecto, con el fin de darle una imagen visual al proyecto a realizar.

ETAPA DE EXPOSICIÓN Y VENTA: Lo principal de esta etapa es que se dé a conocer el resultado final de los proyectos, y llegue al seno familiar y al resto de la población sanjuanina.

PLAN DE ACCIÓN - aplicado al ejemplo testigo “La Chamie”

ETAPA DE VINCULACIÓN:

Escuela ETOA y APRENDER A EMPRENDER SJ: La escuela se pone en contacto con el supervisor/tutor de Aprender a Emprender para conocer más sobre la propuesta del proyecto. Los tutores del Aprender a Emprender capacitan a los profesores de la Escuela.

La Escuela les informa sobre el proyecto de Aprender a Emprender a los profesores y estos elijen si forman o no parte del mismo.

La profesora y alumnos de 5to año de Química, llevan a cabo “La Chamie”

ETAPA DE DISEÑO:

Los alumnos de 5to utilizan el manual-instructivo que se les otorga para realizar las piezas gráficas necesarias para darle una identidad visual a su emprendimiento. Estas son informe, marca, infografía, etiquetas.

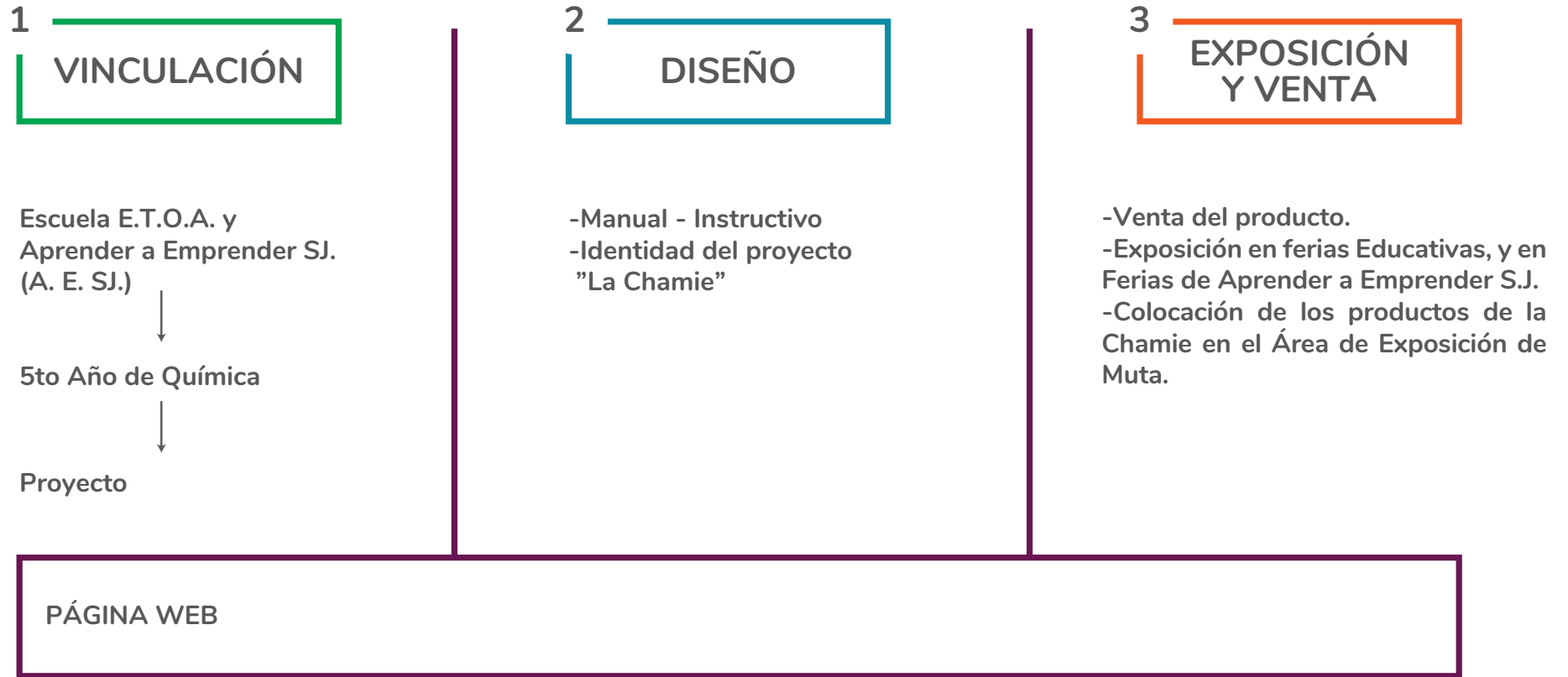
ETAPA DE EXPOSICIÓN Y VENTA:

Una vez realizada la identidad visual de la Chamie, se comienza la venta de productos en los diferentes ámbitos. Luego se exponen en ferias educativas y ferias de Aprender a Emprender SJ. Finalmente los productos elaborados se colocan en el área de exposición de Muta.

DURANTE TODO EL PROCESO se tiene acceso a la página web, primero para conocer al proyecto y para sumar a los actores que estén interesados. Segundo para descargar insumos y el manual-instructivo.

Tercero, para dar a conocer los proyectos que se van desarrollando.

Esquema visual de Plan de Acción - Aplicado al Proyecto "La Chamie"



7. ANTEPROYECTO

7.1. MARCA

Bocetos de Marca

Este boceto se descarta porque se observa que el logo se contradice con la palabra mutable. Se ve rígido sin posibilidades a ningún tipo de cambio, de mutación.



ESPACIO DE
EXPERIMENTACIÓN
MUTABLE

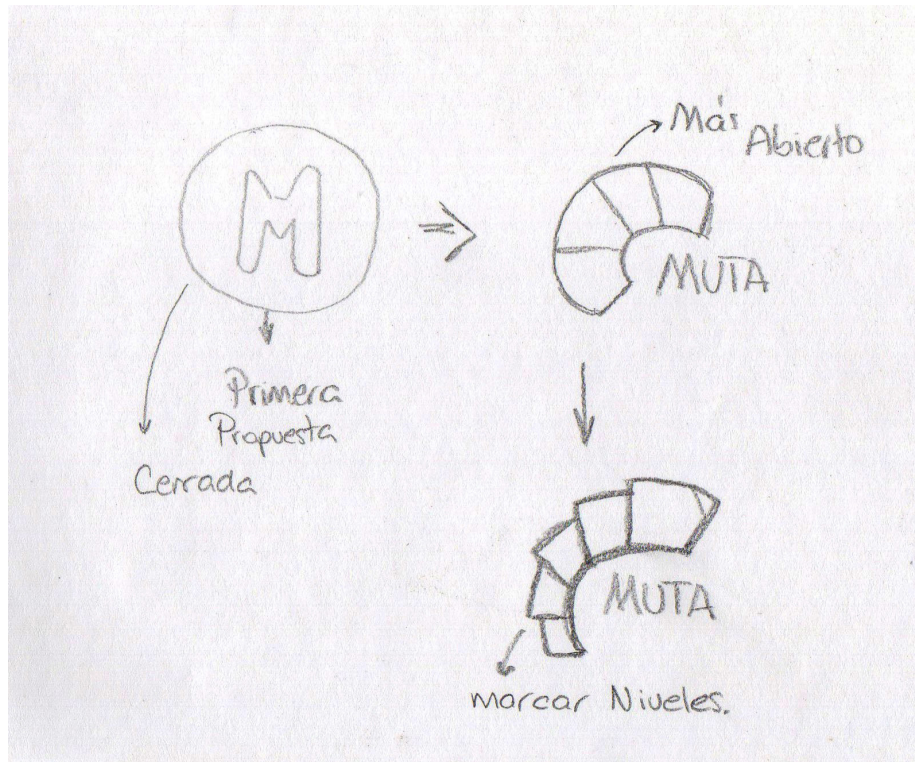


ESPACIO DE
EXPERIMENTACIÓN
MUTABLE

Teniendo en cuenta los conceptos mutar/mutable, experimentación y vinculación; se explora otra opción de identidad que los reflejen.

NAMING

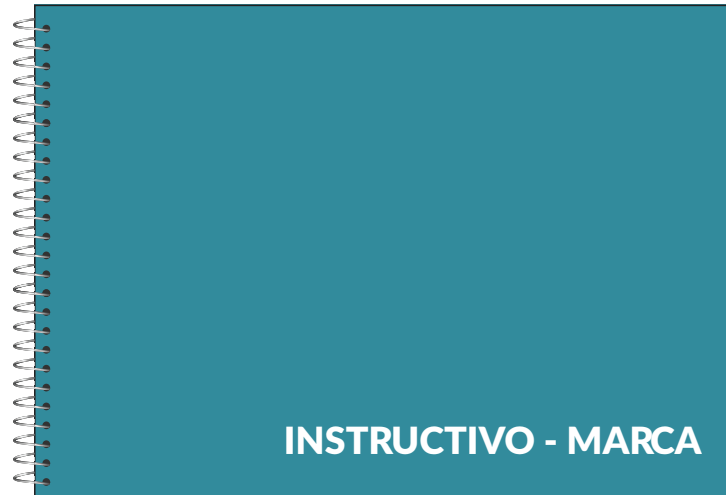
Aparece por primera vez la palabra MUTA como nombre del espacio de experimentación.



Esta última propuesta es la que se toma de base para la identidad de marca final.

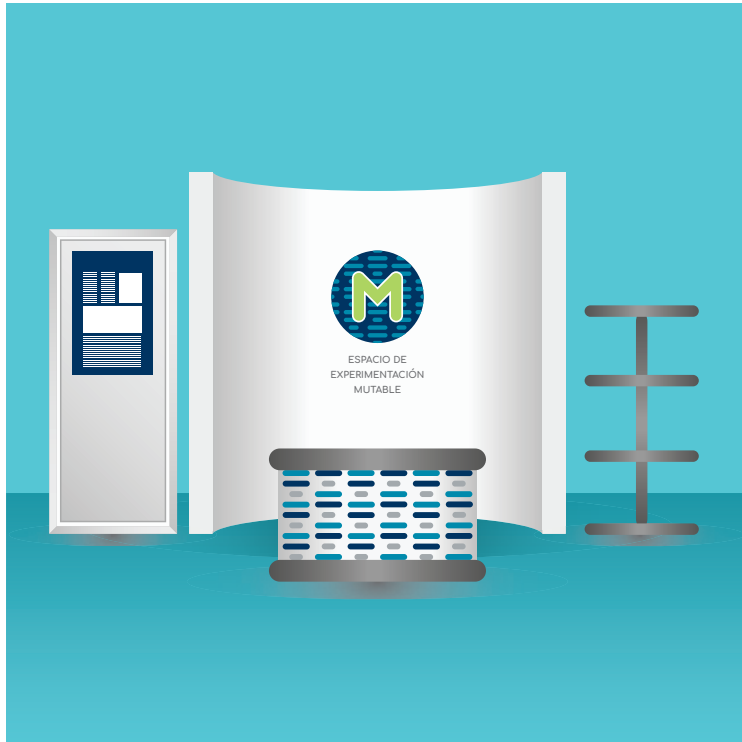
7.2. INSTRUCTIVOS

Se crean instructivos con parámetros para la realización de etiquetas, infografías, marcas e informes.



7.3. STAND

Al igual que la primera propuesta de marca, este stand es estanco, no promueve la interacción con las personas, por lo que se decidió descartarlo.



7.4. BANNER

Este diseño queda descartado ya que en él se utiliza la primera propuesta de marca.



8. PROYECTO

8.1. IDENTIDAD

MARCA / ISOLOGO



En la identidad visual de Muta se observa el movimiento que caracteriza la mutación, en donde cada una de sus partes no sólo cambian de color, si no que varía su tamaño y posición. De esta manera se plasma la transformación de la forma. Se busca reflejar la versatilidad que hay a la hora de realizar cualquier proyecto dentro de MUTA ya que es abierto y se retroalimenta constantemente.

APLICACIÓN DE LA MARCA



Aplicación en escala de grises



Aplicación en negativo



Aplicación en positivo

TIPOGRAFÍA

Tipografía Principal de MUTA

La familia tipográfica utilizada en la marca es Nunito, es una superfamilia tipográfica sans serif bien equilibrada.

Para la palabra “Muta” se usa la variable bold, y se escribe todo en bajas.

En la bajada, “espacio de experimentación”, se utiliza la variable regular, y se escribe todo en altas.

Nunito
Bold

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#!?.,:)

Nunito
Regular

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#!?.,:)

TIPOGRAFÍA

Tipografía Secundaria de MUTA

La familia tipografica utilizada en las piezas gráficas es Lato, es una familia tipográfica sans serif; Los detalles semirredondeados de las letras dan a Lato una sensación de calidez, mientras que la estructura fuerte aporta estabilidad y seriedad.

Lato
Hairline

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Hairline Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
*ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ*
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Thin

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Thin Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
*ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ*
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Light Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
*ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ*
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
*ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ*
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Medium

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Medium Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
*ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ*
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Semibold

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Semibold Italic

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Bold

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Bold Italic

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Heavy

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Heavy Italic

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Black

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

Lato
Black Italic

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 \$%&@#(!?.,:;)

PALETA CROMÁTICA PRINCIPAL



| | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|---|---|---|---|---|--|---|
| CMYK: C: 0 M: 0 Y: 0 K: 90 | RGB: R: 60 G: 60 B: 60 | CMYK: C: 100 M: 0 Y: 100 K: 0 | RGB: R: 0 G: 150 B: 64 | CMYK: C: 85 M: 30 Y: 30 K: 0 | RGB: R: 0 G: 136 B: 164 | CMYK: C: 55 M: 100 Y: 35 K: 30 | RGB: R: 110 G: 26 B: 77 | CMYK: C: 0 M: 80 Y: 100 K: 0 | RGB: R: 232 G: 77 B: 14 | CMYK: C: 00 M: 40 Y: 100 K: 0 | RGB: R: 247 G: 166 B: 0 |
|---|--|--|--|---|---|---|---|---|---|--|---|

PALETA CROMÁTICA COMPLEMENTARIA

Proyectos a realizarse en el Laboratorio de Química.



| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|---|--|---|
| CMYK: C: 100 M: 0 Y: 100 K: 0 | RGB: R: 0 G: 150 B: 64 | CMYK: C: 85 M: 0 Y: 85 K: 0 | RGB: R: 0 G: 160 B: 85 | CMYK: C: 70 M: 0 Y: 70 K: 0 | RGB: R: 70 G: 170 B: 110 | CMYK: C: 55 M: 0 Y: 55 K: 0 | RGB: R: 125 G: 195 B: 140 | CMYK: C: 40 M: 0 Y: 40 K: 0 | RGB: R: 170 G: 210 B: 175 |
|--|--|--|--|--|--|--|---|--|---|

Proyectos a realizarse en el Taller de Carpintería



| | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|--|--|---|
| CMYK: C: 0 M: 80 Y: 100 K: 0 | RGB: R: 230 G: 75 B: 15 | CMYK: C: 0 M: 70 Y: 85 K: 0 | RGB: R: 235 G: 100 B: 45 | CMYK: C: 0 M: 60 Y: 70 K: 0 | RGB: R: 240 G: 130 B: 80 | CMYK: C: 0 M: 55 Y: 55 K: 0 | RGB: R: 240 G: 40 B: 110 | CMYK: C: 0 M: 45 Y: 40 K: 0 | RGB: R: 245 G: 165 B: 145 |
|---|---|--|--|--|--|--|--|--|---|

Proyectos a realizarse en el Laboratorio de Hidráulica.



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|
| CMYK: C: 85 M: 30 Y: 30 K: 0 | RGB: R: 0 G: 135 B: 164 | CMYK: C: 75 M: 25 Y: 25 K: 0 | RGB: R: 0 G: 150 B: 175 | CMYK: C: 65 M: 20 Y: 20 K: 0 | RGB: R: 90 G: 165 B: 190 | CMYK: C: 50 M: 15 Y: 15 K: 0 | RGB: R: 140 G: 185 B: 205 | CMYK: C: 35 M: 10 Y: 10 K: 0 | RGB: R: 175 G: 205 B: 222 |
|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|

Proyectos a realizarse fuera de la Escuela ETOA.

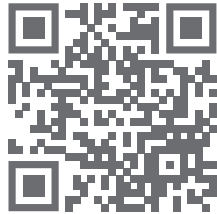


| | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|---|--|---|
| CMYK: C: 0 M: 40 Y: 100 K: 0 | RGB: R: 245 G: 165 B: 0 | CMYK: C: 0 M: 35 Y: 85 K: 0 | RGB: R: 250 G: 180 B: 50 | CMYK: C: 0 M: 25 Y: 70 K: 0 | RGB: R: 250 G: 200 B: 95 | CMYK: C: 0 M: 20 Y: 55 K: 0 | RGB: R: 200 G: 210 B: 130 | CMYK: C: 0 M: 15 Y: 40 K: 0 | RGB: R: 255 G: 220 B: 170 |
|---|---|--|--|--|--|--|---|--|---|

Proyectos a realizarse el Taller de Metalmecánica



| | | | | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|--|---|--|---|
| CMYK: C: 55 M: 100 Y: 35 K: 30 | RGB: R: 110 G: 25 B: 75 | CMYK: C: 45 M: 85 Y: 30 K: 25 | RGB: R: 130 G: 55 B: 95 | CMYK: C: 35 M: 70 Y: 25 K: 20 | RGB: R: 150 G: 85 B: 120 | CMYK: C: 30 M: 55 Y: 20 K: 15 | RGB: R: 170 G: 120 B: 140 | CMYK: C: 20 M: 40 Y: 15 K: 10 | RGB: R: 190 G: 155 B: 170 |
|---|---|--|---|--|--|--|---|--|---|



El manual de usos de marca se encuentra disponible en el drive MUTA.
A través de código QR se puede acceder a él.
Es un anexo virtual donde se encuentra más información sobre la
contrucción de la marca, los usos Incorrectos y las variables que
tiene la misma.

PAPELERÍA

Papel Membretado



Carpeta



BANNER - ÁREA DE EXPOSICION

El banner posee un diseño simple y limpio pensado para colocarse en el área de exposición que tiene la escuela destinado para MUTA. Por esa razón no se incluyen la marca de la escuela ni la marca del proyecto.

Posee un código QR que direcciona a la página web de MUTA, con la intención de despertar curiosidad al espectador.



BANNER - EXPOSICIONES FUERA DE E.T.O.A.

El banner posee un diseño simple y limpio pensado para colocarse en las exposiciones que se realizan fuera del establecimiento educativo.



8.2. MANUAL - INSTRUCTIVO

Se lleva a cabo un Manual – Instructivo que enseña qué son y para qué sirven las piezas gráficas necesarias para un proyecto y cómo generarlas. Además explica cómo aplicar la marca de Muta, cómo generar marcas nuevas, desarrollar informes, crear etiquetas e infografías, entre otros.

En cada instructivo se encuentran las características principales de cada pieza gráfica, lo que se debe hacer, tips para tener en cuenta, y lo más importante son los parámetros que Muta les da a los receptores para la realización de las piezas.

TAPA Y CONTRATAPA



CARATULAS

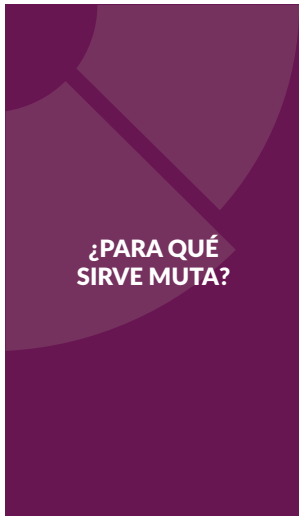


INTRODUCCIÓN AL MANUAL - INSTRUCTIVO



Para Muta es importante darnos a conocer, es por eso que dedicamos este par de páginas para que sepan quiénes somos, para qué sirve y qué van a encontrar en este Manual - Instructivo.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 3




¿PARA QUÉ SIRVE MUTA?

Sirve para darle una identidad a los proyectos que se realizan en la escuela. Pero muchos se preguntarán a qué hace referencia cuando se habla de identidad; la identidad de un proyecto es la que nos ayuda a diferenciarlo uno de otros y comunica sus objetivos, filosofía y valores al público.

De esta manera, los proyectos que se realicen en E.T.O.A. a través de Muta poseerán una identidad visual similar, otorgándole un valor agregado a los proyectos. Así se darán a conocer con mayor facilidad al público sanjuanino.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 5



¿QUÉ ES MUTA?

Es un proyecto de la Escuela Técnico Obrero Argentino (E.T.O.A.) que surge a partir de la necesidad de generar un espacio de experimentación mutable capaz de adaptarse a proyectos futuros.

E.T.O.A. es la única escuela a nivel nacional que cuenta con un laboratorio de hidráulica, además posee un laboratorio de Química y otros dos talleres, Metalmecánica y Carpintería. En dichos espacios (laboratorios y talleres) se realizan proyectos en donde se elaboran productos que no son conocidos por el público sanjuanino; por esta razón se crea Muta - Espacio de Experimentación, con el fin de realizar proyectos interdisciplinarios, combinando diferentes materias dentro de la Escuela E.T.O.A. y demás instituciones

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 3



¿PARA QUÉ SIRVE ESTE MANUAL-INSTRUCTIVO?

Para poder explicar el para qué sirve este manual - instructivo, tenemos que tener en claro la definición de ambos.

Manual es un documento que contiene en forma ordenada y sistemática información y/o instrucciones sobre historia, políticas, procedimientos, organización de un organismo social, que se consideran necesarios para la mejor ejecución del trabajo.

Instructivo es un adjetivo que se emplea para calificar a aquello que permite instruir: transmitir un conocimiento, explicar, enseñar. Los textos instructivos apuntan a orientar las acciones que debe realizar el lector. Lo habitual es que estén destinados a la resolución de alguna problemática, por lo general vinculada al funcionamiento de algo o al desarrollo de un proceso.

Ya sabiendo estos conceptos, desde Muta les damos la información necesaria de cómo se debe formular la identidad visual de un proyecto.

A través de este Manual - Instructivo les enseñaremos qué son y para qué sirven las piezas gráficas necesarias para identificar y comunicar un proyecto y cómo generarlas. Encontraremos además cómo aplicar la marca de Muta, cómo generar marcas nuevas, desarrollar informes, crear etiquetas e infografías, entre otros.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 5

MANUAL DE USOS - MARCA MUTA


¿QUÉ ES UN MANUAL DE USOS?

Un manual de usos es un conjunto de normas para el diseño y la redacción de documentos, ya sea para el uso general, o para una publicación u organización específica. Los manuales de estilo son frecuentes en el uso general y especializado, en medios escritos, orales y gráficos.


Se compone tanto de normas lingüísticas, como de estilo, para que el mensaje sea más coherente, eficaz y correcto. La estricta aplicación de los reglamentos del manual de usos proporciona uniformidad en el estilo y el formato de un documento. De aquí la importancia de que todos tengamos en cuenta las normas y criterios aquí establecidas al momento de redactar documentos, notas, uso de isologo, sello y recursos diseñados especialmente para la identidad gráfica de Muta Espacio de Experimentación.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 9


APLICACIONES DEL ISOLOGOTIPO



Aplicación en positivo



Aplicación en negativo



Aplicación en escala de grises

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 13

¿QUÉ ES UNA FAMILIA TIPOGRAFICA?

Es un conjunto de caracteres, alfabéticos o no, que cuentan con unas características comunes en su estructura y en su estilo. Esto nos permite identificarlas como una misma familia.

Los miembros de una familia tipográfica se parecen entre sí, pero cuentan con algunos rasgos propios como variaciones de peso, inclinación y proporción.

Existen multitud de familias tipográficas.

TIPOS DE TIPOGRAFÍAS

Tipografías manuscritas (cursivas)

Son denominadas como cursivas o script. Representan o imitan la caligrafía a mano, lo que en ocasiones también se les puede denominar como tipografías caligráficas.

Este tipo de tipografías cuentan con una tendencia itálica o cursiva clara. Las letras se ligan entre sí y encontramos curvas más pronunciadas que en las tipografías con serifa o de palo seco.

Como se ligan con la caligrafía, cuentan con una personalidad algo más humana y cercana.



Ejemplo - Tipografía Edwardian

Tipografías decorativas (exposición)

Denominadas como tipografías display. Son consideradas como tipografías divertidas, más desenfadadas, pero pueden transmitir una gran variedad de sensaciones.

Cuentan un carácter y personalidad muy fuerte. Desde el punto de vista de la psicología tipográfica son transgresoras y contribuyen a llamar más la atención. No obstante, la legibilidad que se puede obtener con este tipo de fuentes es algo más pobre.

Suelen crearse para fines específicos donde la legibilidad no se tiene demasiado en cuenta. Son muy expresivas y suelen contar con atributos más temáticos.

No son tipografías idóneas para párrafos de texto.



Ejemplo - Tipografía Curly MT



Ejemplo de familia tipográfica

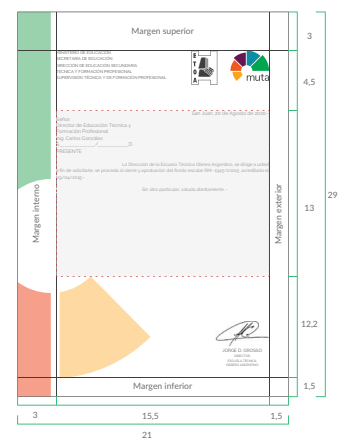
Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 22

PAPELERÍA - MEMBRETE

Muta diseñó una papelería institucional con los parámetros establecidos desde el Ministerio de Educación para que las escuelas presenten notas/expedientes, con el fin de comunicarse con otras instituciones.

Se establece una caja de texto que no puede modificarse, la familia tipográfica que debe usarse es Raleway con variable Regular de 10pt.

Unidad de medida: cm



| | | | | | | | | | |
|--|-----------------|------------------|------|--|--|--|--|--|--|
| | Margen superior | | 3 | | | | | | |
| | | Margen izquierdo | 3 | | | | | | |
| | | Margen inferior | 1,5 | | | | | | |
| | | Margen exterior | 12,2 | | | | | | |
| | | Margen interior | 29,7 | | | | | | |
| | | Margen superior | 4,5 | | | | | | |
| | | Margen izquierdo | 1,5 | | | | | | |
| | | Margen inferior | 1,5 | | | | | | |
| | | Margen exterior | 21 | | | | | | |

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 37

INSTRUCTIVO - MARCA

¿QUÉ ES UN LOGOTIPO?

El término "logo" deriva del griego "logos" que significa "palabra". Son representaciones gráficas o simbólicas de las marcas. Un logo tiene la misión de identificar a la empresa.

Un buen logotipo refleja los valores de la marca mediante el uso de formas, colores y tipografías. Su objetivo es inspirar confianza y reconocimiento.

A la hora de diseñar un logotipo, este debe ser simple, representativo y original. Esto favorecerá que además sea escalable, longevo, memorable y relevante para nuestro proyecto.

Se pueden distinguir los siguientes "nombres de logotipos" o tipos de logos: logotipo, imagotipo, isotipo e isologo.

NOMBRES DE LOGOTIPOS

LOGOTIPOS

Es una palabra escrita, usa tipografías o composiciones de palabras para definirse. Por ejemplo, el de Coca-Cola, Disney o Canon.



IMAGOTIPOS

Es una representación gráfica que contiene un elemento pictográfico y otro textual. Es decir que es una combinación de texto e imagen.



ISOTIPOS

La representación visual de una marca cuando está formada por una imagen. No se puede leer, no hay texto. Es un distintivo que se reconoce a simple vista.



ISOLOGO

Es el resultado de la unión del logotipo y el isotipo, las dos partes que lo componen son indivisibles. No funciona uno sin el otro.



Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 43

¿CÓMO CREAR UN LOGOTIPO?

Teniendo en cuenta los conceptos explicados anteriormente sobre que es un logotipo y como se clasifican, es hora de diseñar.

Desde Muta te damos ciertos parámetros para su realización. Estos son importantes y deben respetarse, ya que son los que permitirán que el nuevo proyecto en proceso adquiera un valor agregado y se identifique como un proyecto elaborado dentro del espacio de experimentación.

PALETA CRÓMATICA

A la hora de escoger un color para la realización de la marca, se pueden elegir entre los 5 colores que posee Muta y sus variantes, teniendo en cuenta a que área pertenece el proyecto.

Ver Página 21 - "Paleta Cromática"

TIPOGRAFÍA

Como se menciona en las primeras páginas de este manual instructivo, se seleccionó una familia tipográfica que se debe usar para la realización de marca.

Ver Página 31 - "FAMILIA TIPOGRÁFICA - Logos de futuros Proyectos"

ÍCONOS E ILUSTRACIONES

Muta ofrece un banco de imágenes descargables que se encuentran en su web.

Con respecto a las Logos se debe utilizar únicamente las imágenes icónicas.

TIP MUTA: cuando estén diseñando su logo, no olviden releer la sección Manual de usos. Los ayudará a tener en cuenta aspectos importantes, como el área de seguridad, sus aplicaciones cromáticas, tamaños mínimos, entre otros.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 47

CARACTERÍSTICAS PRICIPALES

SIMPLE

No hay necesidad de recargar el diseño con elementos innecesarios y decorativos que puedan confundir o comunicar distintos mensajes. Los diseños sobrecargados o complejos son más difíciles de asimilar, todo elemento que se use debe de estar justificado.



MEMORABLE

Uno de los fines principales es que se reconozca fácilmente y permita generar conexión inmediata y permanencia en nuestra memoria.



ATEMPORAL

Las modas cambian de forma continua, es por eso que una marca debe perdurar en el tiempo, sin perder la esencia y el propósito.



VERSÁTIL

Debe ser válido para todo tipo de soportes, debería funcionar tanto en digital como impreso.



COHERENTE

Debe contar una historia, ser coherente y conectar con los valores centrales de un proyecto, lo ideal es transmitir la idea, el mensaje, los valores y la filosofía de una marca.



LEGIBLE

Tiene que leerse sin problemas. La legibilidad es un aspecto fundamental. Cuando se sustituyen letras o se incorporan degradados hay que hacerlo de manera coherente con el logotipo que se ha creado para la marca.


Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 34

EJEMPLO ILUSTRATIVO


La Chamie

La Chamie es un proyecto de emprendimiento escolar de alumnos de 5to año de la escuela E.T.O.A. Genera productos de limpieza con compuestos 100% orgánicos para mitigar la contaminación ambiental y cuidar la salud. Todos estos productos son elaborados dentro del laboratorio de química de la escuela.

El isologo La Chamie, se realiza tipográficamente de acuerdo a los parámetros que tiene el proyecto Muta, utilizando la tipografía Baloo Chettan 2, variable Medium. Se sustituye la letra i de la palabra chamie, por un icono con forma de tubo de ensayo. El color que se utiliza, es de la paleta cromática para los proyectos a realizarse dentro del Laboratorio de Química.



Aplicación en positivo



Aplicación en negativo

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 37

INSTRUCTIVO - INFORME

¿QUÉ ES UN INFORME?

El informe es un texto que se puede escribir con fines científicos, técnicos o comerciales, con el objetivo de comunicar informaciones relevantes para las personas encargadas de dirigir y tomar decisiones. Se utiliza para presentar resultados obtenidos, o análisis relevantes. Puede contener soluciones, propuestas a los problemas, métodos, etapas y procesos mediante los cuales hemos obtenido los datos para encontrar esa solución o recomendaciones para lograrlo.

En este instructivo abordaremos dos tipos de informes, el académico y el escolar, ambos pertenecientes al contexto educativo.

¿QUÉ ES UN INFORME ACADÉMICO?

Es un documento que recoge los resultados de una investigación sobre un tema determinado. Este modelo sirve para que los alumnos comuniquen sus conclusiones de manera formal a sus profesores, quienes serán los encargados de evaluar el estudio. A diferencia de otros tipos de informes, el informe académico una investigación y valoración, en lugar de sólo analizar o presentar resultados.

ESTRUCTURA DE UN INFORME ACADÉMICO

La estructura de un informe académico es distinta a la del resto de documentos. Se pueden escribir en primera persona del plural (nosotros) o en tercera del plural (ellos), todo depende del grado de formalidad que se quiere aplicar. La redacción del contenido debe ser clara y precisa, evitar la repetición de ideas, y relacionarlas para que el texto sea coherente, también es importante evitar las contradicciones.

Para explicar el razonamiento, se pueden utilizar recursos como por ejemplo: esquemas, analogías, enumeraciones, metáforas, descripciones, preguntas, diagramas, gráficos, etc.

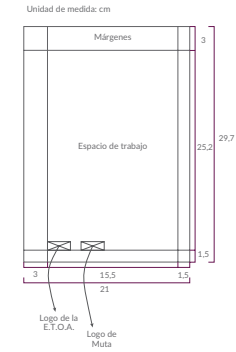
Entre las características del informe académico destacan:

- Carátulas
- Índice
- Introducción
- Desarrollo de la investigación
- Conclusiones obtenidas
- Apéndice
- Bibliografía de los recursos utilizados en la investigación

MÁRGENES Y PROPORCIONES Reticulas

Para la realización de informes dentro de un proyecto de Muta el tamaño debe ser el de una hoja A4 (21 x 29,7cm).

Se deben respetar los tamaños de márgenes y espacio de trabajo planteados por Muta.



UBICACIÓN DE MARCAS

En la carátula principal del informe deben estar presente los logos de la institución y del proyecto Muta.

El orden en el que se ubican los logos debe respetarse siempre, de acuerdo a las jerarquías y prioridades de los mismos:

- Logo de la Escuela E.T.O.A.
- Logo de Muta

Deben usarse los logos originales de la escuela ETOA y el de Muta.

Los logos se pueden ubicar en la parte superior o inferior de la página, queda a libre elección la alineación, (izquierda, derecha o centrado), respetando los márgenes establecidos.

El ancho de los logos debe ser de acuerdo a lo establecido en los tamaños mínimos.

Ver Página 12 - "Tamaños y proporciones"

INFORME ESCOLAR

Existen dos tipos de informe escolar, uno en el que un alumno informa (da a conocer) al educador o profesor, el resultado de una investigación o estudio (grupal o individual) describiendo los pasos seguidos en la misma y las conclusiones a las cuales se llegó.

Y otro que es realizado por el personal docente o administrativo de una escuela o institución educativa, el cual va dirigido a las instancias educativas superiores (ejemplo ministerio de educación) o a los padres de los alumnos, para informar del estado del aprendizaje, desempeño y actividades del alumno.

Puntos esenciales que deben de existir en un informe escolar (dirigido por el alumno a un profesor):

- | | |
|--|--|
| - Título del trabajo. | - Tema tratado. |
| - Nombre de la institución educativa. | - Objetivo a realizar. |
| - Materia del informe. | - Introducción. |
| - Profesor (a quien está dirigido el informe). | - Desarrollo. |
| - Nombre del alumno. | - Conclusión. |
| - Grado escolar. | - Bibliografía o fuente de la información. |

Puntos esenciales en informe escolar realizado por la institución educativa:

- | | |
|--|---|
| - Nombre de la institución Educativa. | - Destinatario del informe (si no se conoce, es "A quien corresponda"). |
| - Nombre del alumno sobre quien se hace el informe. | - Nombre del alumno y grado escolar que cursa. |
| - Nombre (del profesor o persona elabora el informe) | - Materia del informe. |
| - Fecha. | - Despedida y rúbrica |

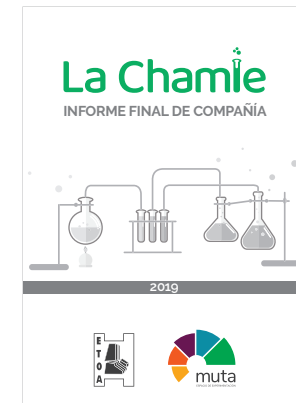
EJEMPLO ILUSTRATIVO La Chamie

Dentro del espacio de experimentación de Muta se encuentra el proyecto La Chamie, que es un proyecto desarrollado en el laboratorio de química.

Ejemplo del informe final que los alumnos realizaron dentro de este proyecto.

Se aplica todos los parámetros establecidos por muta para su realización:

- Paleta Cromática
- Tipografía
- Iconos e Ilustraciones
- Márgenes y Proporciones
- Ubicación de Marcas
- Carátulas
- Cuerpo Tipográfico



INSTRUCTIVO - ETIQUETAS

¿QUÉ ES UNA ETIQUETA?

La etiqueta es una parte fundamental de un producto, donde se incluye la información más importante del mismo para identificarlo, diferenciarlo y describirlo.

Tienen como misión brindar al cliente información útil que le permita en primer lugar, identificar el producto mediante su nombre, marca y diseño; en segundo lugar, conocer sus características (ingredientes, componentes, peso), indicaciones para su uso o conservación, precauciones, nombre del fabricante, procedencia, fecha de fabricación y de vencimiento, entre otros datos.

TIPOS DE ETIQUETAS

DESCRIPTIVAS O INFORMATIVAS
Las más completas e ideales para una gran variedad de productos, brindan información que es de utilidad para el cliente (nombre, marca, ingredientes, recomendaciones, precauciones, fecha de fabricación y vencimiento, etc.).

PROMOCIONALES
Utilizadas para captar la atención del cliente con logotipos creativos, diseños llamativos o frases promocionales.

DE MARCA
Es sencillamente la etiqueta sola aplicada al producto o al empaque. Es utilizada exclusivamente en la industria textil para resaltar la marca.

DE GRADO
Es una etiqueta especial utilizada para clasificar la calidad del producto (por ejemplo las frutas de categoría A, B o C) con letras, números o palabras.

OBLIGATORIAS
Busca cumplir con las exigencias impuestas por la entidad reguladora de productos de cada país.

NO OBLIGATORIAS
Otorgan información completa o parcial dependiendo del fabricante y/o distribuidor del producto.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 65

¿CÓMO CREAR UNA ETIQUETA?

Teniendo en cuenta los conceptos explicados anteriormente sobre que es una etiqueta y como se clasifican, es hora de diseñarla.

Desde Muta te damos ciertos parámetros para su realización. Estos son importantes y deben respetarse, ya que son los que permitirán que el nuevo proyecto en proceso adquiera un valor agregado y se identifique como un proyecto elaborado dentro del espacio de experimentación.

A demás de hablar de la paleta cromática, tipografía e iconografía que debes usar, te diremos como aplicar logos, tamaños y formatos que poseen.

PALETA CRÓMATICA

A la hora de escoger un color para la realización de una etiqueta, se pueden elegir entre los 5 colores que posee Muta y sus variantes, teniendo en cuenta a que área pertenece el proyecto.

Ver Página 21 - "Paleta Cromática"

TIPOGRAFÍA

Como se menciona en las primeras páginas de este manual instructivo, se seleccionó una familia tipográfica que se debe usar para la realización de una etiqueta.

Ver Página 32 - "FAMILIA TIPOGRÁFICA - Piezas Gráficas futuros Proyectos"

No hay parámetros establecidos sobre el cuerpo tipográfico y variables a usar, eso queda a libre elección, dado que dependerá del tipo de producto y tamaño que se vaya a realizar.

ÍCONOS E ILUSTRACIONES

Muta ofrece un banco de imágenes descargables que se encuentran en su web.

Con respecto a las etiquetas se pueden utilizar ambos tipos de imágenes, de acuerdo a lo que se quiera comunicar.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 69

FUNCIONES DE LAS ETIQUETAS

- Identificación del producto.
- Descripción e información acerca de éste.
- Graduación en función a su calidad juzgada.
- Promoción, mediante diseños y frases promocionales que la distinguen del resto.
- Cumplimiento de las leyes, regulaciones y normativas vigentes para su industria o sector.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA ETIQUETA

- Debe ser adaptable al envase en tamaño, color, forma, etc.
- El material debe ser resistente para que perdure desde la salida del producto.
- Debe estar perfectamente adherida al producto o al empaque para evitar que se desprenda y genere confusión al pegarse accidentalmente en otro artículo.
- Debe contener la información en el formato exigido por las leyes, normativas o regulaciones del sector.
- Su diseño debe diferenciarlo de otros productos al mismo tiempo que capta la atención del público.
- De ninguna manera, debe contener información ambigua, incompleta, engañosa o falsa que induzca al consumidor al error.
- Debe incluir datos de contacto, como: teléfonos, dirección, sitio web, etcétera; de tal manera, que el cliente sepa cómo comunicarse con el fabricante o distribuidor para expresar sus quejas, dudas o sugerencias.
- Dependiendo el caso, puede incluir un "plus" para el cliente, por ejemplo, consejos, tips, recetas, entre otros.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 51

EJEMPLO ILUSTRATIVO


La Chamie

Es el ejemplo de etiquetas para productos que los alumnos realizaron dentro de este proyecto.

Se aplican todos los parámetros establecidos por muta para su realización:

- Paleta Cromática
- Iconos e Ilustraciones
- Tipografía

- Ubicación de Marcas, en este ejemplo solo posee isotopo de la Chamie, los logos institucionales no se encuentran presentes, es por eso que tienen escrito la leyenda "Producto elaborado en la escuela ETOA, a través del proyecto Muta."




La Chamie
AEROLIZANTE

Producto elaborado en la escuela ETOA, a través del proyecto Muta.

INGREDIENTES
Agua destilada,
aceites esenciales de eucalipto y limón.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 71

INSTRUCTIVO - INFOGRAFÍA

¿QUÉ ES UNA INFOGRAFÍA?

Una infografía se describe como una representación visual de información y datos. Al combinar elementos de imagen de texto, gráficos, diagramas e ilustraciones, Es una herramienta efectiva para presentar datos y resumir un tema para que se pueda entender fácilmente.

ELEMENTOS DE LA INFOGRAFÍA

TÍTULO
Una infografía necesita tener un título llamativo e ingenioso que logre atrapar la atención del lector. Es directo, breve y expreso.

TEXTO
Es la información, explicada brevemente para entender lo que la imagen no puede expresar.

IMAGENES
Son parte esencial de este documento que prioriza la fácil comprensión de los conceptos y apela a lo visual y a lo preciso para generar información. Pueden ser gráficos, mapas, cuadros estadísticos, diagramas, imágenes, tablas, líneas del tiempo, etc. Una infografía siempre posee una imagen principal que destaca por su ubicación o tamaño sobre las demás y de la cual se desprenden otros gráficos o textos.

FUENTE
Indica de dónde se ha obtenido la información que se presenta en la infografía.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 75

UBICACIÓN DE MARCAS

Dentro de E.T.O.A.

Se utilizara solo el logo del proyecto al que pertenece dicha infografía, ya que la misma va a estar colocada dentro de la escuela E.T.O.A, no es necesario que posea el logo de la institución, ni el logo del muta, ya que estas piezas son expuestas en el área de exposición que posee la escuela para dichos proyectos.

El color de la marca debe ir en su versión de escala de Grises o en Negativo dependiendo del color de base que utilizarán para la realización de la infografía.

Se debe respetar el área de seguridad que el logo posee para su ubicación.

El ancho de los logos debe ser de acuerdo a lo establecido en los tamaños mínimos.
Ver Página 12 - "Tamaños y proporciones"

Unidad de medida: cm

Márgenes: 2

Espacio de trabajo: 38

25.7

2

Logo de la E.T.O.A.

Logo de Muta

Logo del proyecto al que pertenece la infografía

UBICACIÓN DE MARCAS

Fuera de E.T.O.A.

Todas las piezas gráficas deben llevar los logos de la institución y del proyecto Muta, ya que estos identifican que son parte de él.

El orden en el que van los logos debe respetarse siempre, de acuerdo a las jerarquías y prioridades:
-Logo de la Escuela E.T.O.A.
-Logo de Muta
-Logo del proyecto al que pertenece la infografía

Para el logo de Muta se puede usar el logo original o algunas de sus variables.

El color de la marca debe ir en su versión de escala de Grises o en Negativo dependiendo del color de base que utilizarán para la realización de la infografía.

Se debe respetar el área de seguridad que los logos poseen para su ubicación.

El ancho de los logos debe ser de acuerdo a lo establecido en los tamaños mínimos.
Ver Página 12 - "Tamaños y proporciones"

Los logos se pueden ubicar en la parte superior o inferior de la página, queda a libre elección la alineación, (izquierda, derecha o centrado), ya que va a depender del diseño que realizará para la infografía.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 81

¿CÓMO CREAR UNA INFOGRAFÍA?

1 - BÚSQUEDA DEL TEMA

El primer paso es elegir el tema de la infografía. Algunos ejemplos generales de temas para hacer infografías son:

- Explicación de un concepto.
- Explicación de un proceso.
- Datos estadísticos.
- Resumen de un documento.
- Desarrollo de un proceso.
- Entre otros.

2 - IDENTIFICACIÓN DE FUENTES DE INFORMACIÓN

Se debe realizar un proceso de recolección de datos del tema a abordar, ya que son un elemento importante en la infografía.

Otro aspecto a tener en cuenta en este paso es validar que la información recopilada sea cierta ya que existen fuentes de información poco confiables. Los sitios .gov y .edu suelen ser muy buenas fuentes de información.

3 - ORGANIZACIÓN DE IDEAS

Se debe organizar la información recopilada y agruparla por tema y subtemas.

Descartar los aspectos que sean poco relevantes o poco interesantes.

4 - CREACIÓN DE BOCETOS

Una vez organizada la información recopilada, se debe empezar a realizar un bosquejo de la infografía.

Es posible que durante esta etapa nos percatemos de la necesidad de descartar más información que consideremos que no es indispensable para transmitir la idea que queremos plasmar en la infografía.

Esta etapa es fundamental ya que será la que le de creatividad y claridad a la infografía.

5 - DISEÑO DE LA INFOGRAFÍA

En el diseño se debe tener en cuenta:

- Estilo original: Se debe evitar copiar conceptos gráficos de otras infografías.
- Integración: Una infografía debe ser rica gráficamente evitando diseñarla con mucho texto.
- Color: Se deben usar colores con buen contraste para facilitar la lectura.
- Tipografías: Una infografía debe tener un uso creativo de tipografías y tamaños de texto.
- Iconos e ilustraciones: Una infografía debe contener imágenes simples para poder comunicar de manera adecuada.

6 - REVISIÓN DE DISEÑO Y RETOQUES FINALES

Una vez que tenemos el visto bueno es el momento de pulir los detalles o aplicar las modificaciones que nos haya podido sugerir.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 58

EJEMPLO ILUSTRATIVO

La Chamie

Es una infografía que explica sobre un producto que se elabora en la chamie, un desengrasante.

Se aplica todos los parámetros establecidos por muta para su realización:

- Márgenes (formato horizontal).
- Paleta Cromática
- Iconos e Ilustraciones
- Tipografía
- Ubicación de Marca

DESENGRASANTE

¡CUIDATE!

La Chamie

Es común que sea complicado limpiar la grasa que queda en la cocina después de cocinar, y más porque los desengrasantes comerciales resultan demasiado agresivos para las vías respiratorias y la piel.

Antes de comenzar con la elaboración de este desengrasante es de suma importancia que cuides de ti. Usa los elementos de protección adecuada.

INGREDIENTES

- 1 litro de agua
- 1/2 taza de amoníaco
- 1 litro de vinagre blanco
- 4 cucharadas de bicarbonato

PASO A PASO

- Mezclar en un recipiente 1 litro de agua con 1/2 litro de vinagre blanco.
- Agregar el bicarbonato de sodio.
- Mezclar todos los ingredientes con movimientos grandes.
- Usar un atomizador y rociar en la superficie a limpiar.
- Quitar el resto en un recipiente de plástico limpio.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 83

INSTRUCTIVO - ÁREA DE EXPOSICIÓN

¿QUÉ ES UN ÁREA DE EXPOSICIÓN?

Se entiende por áreas de exposición aquellos lugares físicos en donde se muestran elementos, trabajos, o proyectos que tengan cierto valor.

DEFINICIÓN DE EXPOSICIÓN

Exposición es la acción y efecto de exponer (presentar algo para que sea visto, manifestarlo, hablar de algo para darlo a conocer).

El término tiene su origen en el latín *expono*. Más exactamente podríamos decir que el verbo latino *exponere* es el que ejerce como origen etimológico del término *exposición*. En concreto, aquella palabra está conformada por la unión del prefijo *ex*, que significa "desde" o "del interior hacia el exterior", y del vocablo *ponere*, que equivale a "colocar". Por tal motivo, *exponere* podría traducirse como "exhibir o colocar fuera".

Una exposición puede ser una explicación de un tema o un asunto. La presentación pública de objetos o piezas con fines artísticos, científicos o culturales también se conoce como *exposición*, al igual que el conjunto de los artículos expuestos.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 87



PARÁMETROS DE MUTA PARA EL ÁREA DE EXPOSICIÓN

TIPO DE EXPOSICIONES

PERMANENTES

Se le llama *exposición permanente* a la exhibición diaria de las piezas / objetos propios de un museo, o áreas de exposición que permanece abierta al público por tiempo indefinido.

El recinto que alberga esta exposición, por lo general se adapta en forma exclusiva para cumplir sus funciones a muy largo plazo, por lo tanto, su diseño debe ser muy riguroso porque implica inversiones considerables que garanticen su duración en el tiempo. La investigación y el alto costo del montaje de un guion para una exposición de este tipo, determinan que su vigencia debe estar entre 8 y 10 años.

TEMPORALES

Las *exposiciones temporales* o *transitorias* se realizan para ser exhibidas durante un periodo de tiempo corto, entre dos semanas y tres meses; su duración depende de la trascendencia de la exposición y del nivel de asistencia de público.

INTINERANTES

Las *exposiciones itinerantes* permiten descentralizar un museo o área de exposición, ya que a través de éstas se hace llegar parte de las piezas o productos a otros lugares distantes.

Su diseño se hace en función de facilitar el transporte y el montaje, el cual se debe adaptar a diferentes espacios de exposición tales como: museos, casas de cultura, bibliotecas, centros educativos, plazas, parques, etc. Deben contar con instrucciones de empaque y condiciones de embalaje que garanticen la conservación de los objetos durante los continuos desplazamientos.

Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 67

ÁREA DE EXPOSICIÓN

Muta transforma el espacio que E.T.O.A. tiene destinado para la exposición de algunos objetos que se desarrollan dentro de los talleres.

Éste se ubica en la galería de entrada de la intuición, está a la vista de todos y es un área libre para exponer sin interrumpir la cotidianidad.

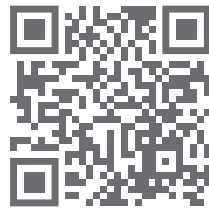
En el área que Muta diseña, cuenta con una *exposición permanente*, la cuál está compuesta por el banner, la marca en corporeo, una vitrina expositora y cinco módulos que sirven de mostradores, éstos son móviles (dependiendo de cada presentación pueden tener una posición o ubicación diferente).

La *exposición temporal*, estará compuesta por los elementos que se generen en los proyectos a realizarse dentro de Muta, como desinfectantes, gel de mano, escalera, percheros, entre otros, y las piezas gráficas como son las Infografías, folletería, papelería, etc.

Dependiendo de cada proyecto, se pueden o no vender los productos realizados en los mismos.



Diseñemos Juntos, Manual - Instructivo 91



El manual - instructivo completo se encuentra disponible en el drive de MUTA. A través de código QR se puede acceder a él.

8.3. ÁREA DE EXPOSICIÓN

En el área que Muta diseña, cuenta con una *exposición permanente*, la cuál está compuesta por el banner, la marca en corporeo, una vitrina expositora y cinco módulos que sirven de mostradores, éstos son móviles (dependiendo de cada presentación pueden tener una posición o ubicación diferente).

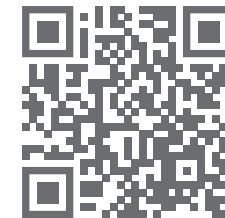
La *exposición temporal*, estará compuesta por los elementos que se generen en los proyectos a realizarse dentro de Muta, como desinfectantes, gel de mano, escalera, percheros, entre otros, y las piezas gráficas como son las Infografías, folletería, papelería, etc.

Dependiendo de cada proyecto, se pueden o no vender los productos realizados en los mismos.

Esta área se ubica en la galería de entrada de la institución, está a la vista de todos y es un área libre para exponer sin interrumpir la cotidianidad.







Escaneando el código QR presente en esta página se puede visualizar un video del área de exposición y otras renderizaciones del mismo.

8.4. EXPOSICIONES FUERA DE E.T.O.A.

Para las exposiciones y ferias educativas a las que se presentan los alumnos con diferentes proyectos, la escuela les otorga un banner institucional para identificarse.

Muta posee otro banner para dar a conocer que los productos presentados son parte del proyecto realizado en el espacio de experimentación.

Los alumnos y docente pueden utilizar los mobiliarios que están en el área de exposición si lo desean y si las normativas de las ferias lo permiten.

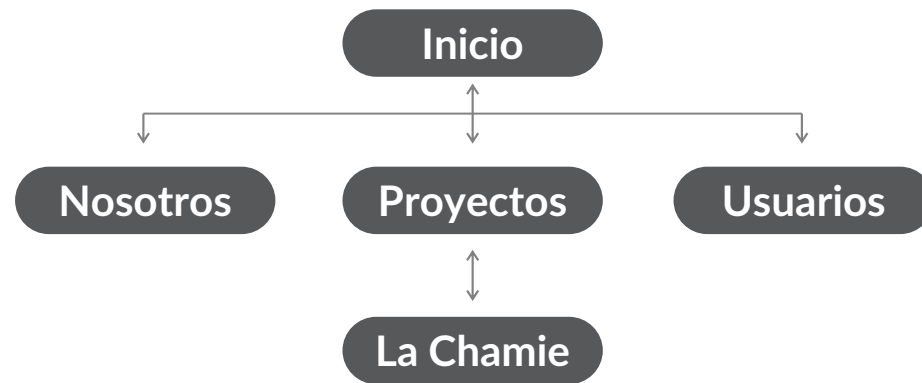


8.5. PÁGINA WEB

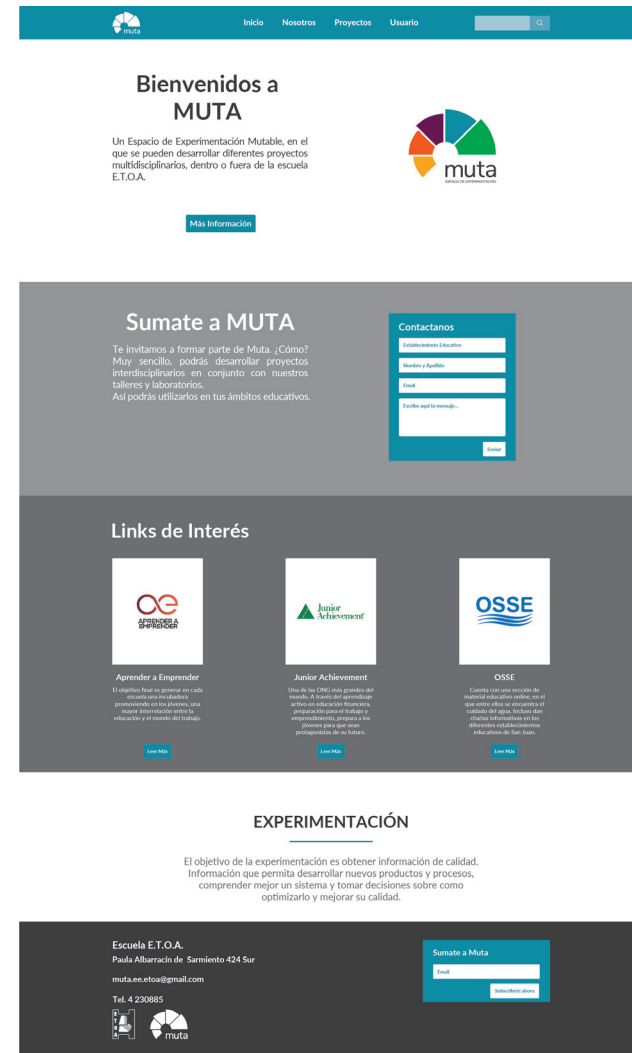
Se diseñó una web con el fin de dar a conocer a MUTA y los proyectos que se desarrollan dentro de ella. Todas las instituciones interesadas a sumarse pueden hacerlo a través de la misma.

La página permite que se generen usuarios para registrarse en donde se pueden descargar el material que Muta ofrece, ya sea el Manual - Instructivo o los insumos de iconos e ilustraciones.

DIAGRAMA DE FLUJO



PANTALLA DE INICIO



PANTALLA NOSOTROS

NOSOTROS

El proyecto Muta – Espacio de Experimentación surge como un proyecto final de grado realizado a partir de un análisis exhaustivo sobre la realidad de la Escuela E.T.O.A.

Dicha escuela es la única a nivel nacional que cuenta con un laboratorio de hidráulica. Es por esta razón que en el momento de analizar su realidad hayamos de gran importancia resaltar dicha cualidad. Tal es así que decidimos incursionar sobre el tema del cuidado y uso responsable del agua, desarrollando la idea de implementar un área o espacio de experimentación dentro de la escuela, en donde se pueda aprender sobre dicho tema.

Sin embargo llegamos a la conclusión de que este espacio no solo se podría utilizar en el área hidráulica, sino que además se podrían incluir diferentes asignaturas e instituciones (públicas o privadas), para que este espacio de experimentación pudiera desarrollar diferentes proyectos, dentro o fuera de la escuela, convirtiéndose en un espacio de experimentación mutable. Surgiendo así MUTA, un espacio de experimentación.



Muta cuenta con variantes de marca, quienes serán las encargadas de darle una identidad visual a cada uno de los proyectos que se realizarán dentro de dicho espacio de experimentación. Se optó por darle una variable de color a cada espacio que cuenta la Escuela E.T.O.A.

Tal es así que encontramos 5 ámbitos de experimentación, como el laboratorio Hidráulico y de Química y como los talleres Metalmecánica y Carpintería. Por último este proyecto también está destinado a otros ámbitos educativos que puedan sumarse a Muta, es por eso que también cuenta con una identidad visual que lo represente.

Escuela E.T.O.A.
Paula Albarracín de Sarmiento 424 Sur
muta.ee.etoa@gmail.com
Tel. 4 230885

Sumate a Muta



PANTALLA PROYECTOS

PROYECTOS

Muta es un espacio para realizar proyectos interdisciplinarios, combinando diferentes materias y áreas dentro y fuera de la Escuela E.T.O.A.


Es por esta razón que aquí encontramos a La Chamie, un emprendimiento realizado por alumnos de 5to año, de la mano de "Aprender a Emprender". Un proyecto realizado por el Ministerio de Educación, el Ministerio de Producción y Desarrollo Económico, pueda aprender sobre dicho tema.

Por otro lado también contamos con la elaboración de otro Proyecto, "Explotación de Acuiferos", el cual se encuentra endesarrollo. Dicho proyecto está pensado para chicos de 4to del área de Hidráulica.



Escuela E.T.O.A.
Paula Albarracín de Sarmiento 424 Sur
muta.ee.etoa@gmail.com
Tel. 4 230885

Sumate a Muta



PANTALLA PROYECTOS - LA CHAMIE

LA CHAMIE

La Chamie es un emprendimiento escolar de alumnos de 5to año de la escuela E.T.O.A.

Nace a través de la iniciativa del emprendimiento de Aprender a Emprender, dentro del espacio que brinda Muta; donde los alumnos generan su propio microemprendimiento, en conjunto con profesores de la escuela. La Chamie genera productos de limpieza con compuestos 100% orgánicos para mitigar la contaminación ambiental y cuidar la salud. Todos estos productos son elaborados dentro del laboratorio de química de la escuela.

Los productos que desarrollan son anti-sarro, desengrasante, repelente y aromatizante de ropa. Dentro del emprendimiento los alumnos generan distintas áreas de trabajo para una mejor organización. Tal es así que se encuentra las áreas de Dirección General, Área de Marketing, Área de Finanzas, Área de Producción, y Área de Recursos Humanos.



Etiquetas La Chamie
Etiquetas realizadas para identificar los productos.

TESTIMONIOS

NACHO

"El proyecto me permitió una buena forma de experimentar lo que era trabajar en una empresa y que me puede servir al futuro. Fue una experiencia muy linda, aprendí a trabajar en equipo y a formar productos que favorecen al ser humano. Me encantó. Me encantó que cada escuela pueda incorporar un sistema, además de que nos divertimos y nos dispusimos de lo cotidiano."

LUCAS

"Yo me sentí como abito por decirlo de alguna forma pero no de mala manera sino que del bueno por el hecho, yo que sentí responsabilidad y tener una carga en lo que me dio que me podía desarrollar porque me ayudaron mucho. Los compañeros de trabajo. Me sentí con ganas de más porque lo que me gustó de mucho, además de que me gustó de mucho. Me gustó de mucho que nos otorgaron todo lo que necesitábamos para seguir adelante."

INDIANA

"A mí me encantó el trabajo y el área en donde trabajé. El programa me enseñó muchísimas cosas que puedo usar en un futuro cuando tenga un trabajo o a decirlo realista mi propio emprendimiento."

Escuela E.T.O.A.
Paula Albarracín de Sarmiento 424 Sur
muta.ee.etoa@gmail.com

Tel. 4 230885



Sumate a Muta

Subscribirme ahora

PANTALLA USUARIOS



Mi Cuenta

Nombre:
Curso:
Mail:

Actualizar Información

DESCARGAR



Manual - Instructivo

Descargar



Íconos - Ilustraciones

Descargar

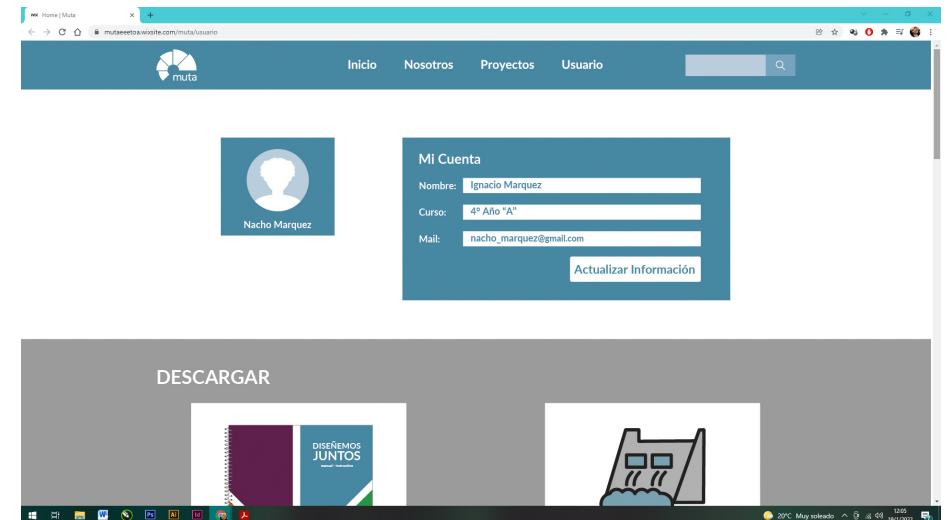
Escuela E.T.O.A.
Paula Albarracín de Sarmiento 424 Sur
muta.ee.etoa@gmail.com

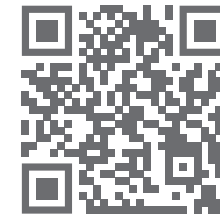
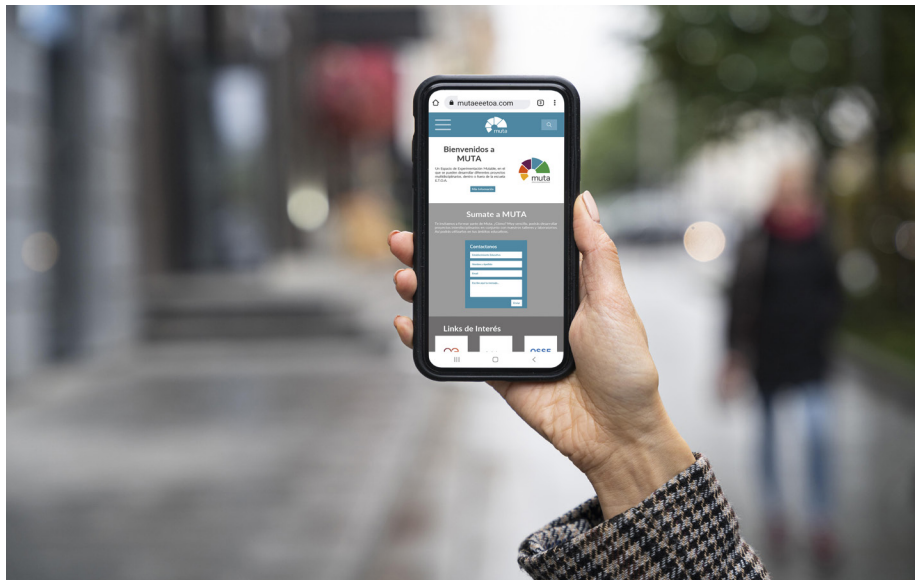
Tel. 4 230885



Sumate a Muta

Subscribirme ahora





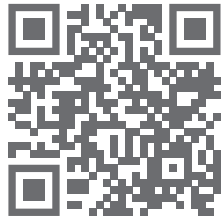
Escaneando el código QR presente en esta página se puede visualizar gif e imágenes del funcionamiento de la página web.

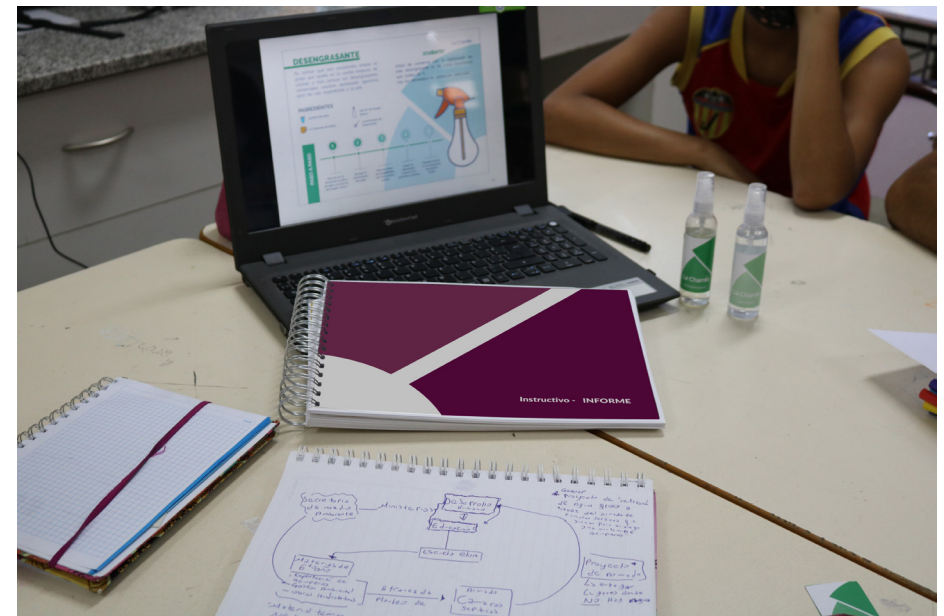
8.6. CONTEXTUALIZACIÓN

MANUAL -INSTRUCTIVO

Se muestran fotos de los alumnos interactuando con el manual -instructivo. Conocen de que trata MUTA y experimentan como realizar una marca, etiquetas e infografías.

Escaneando el código QR presente en esta página se puede visualizar un video y otras fotografías del contexto.





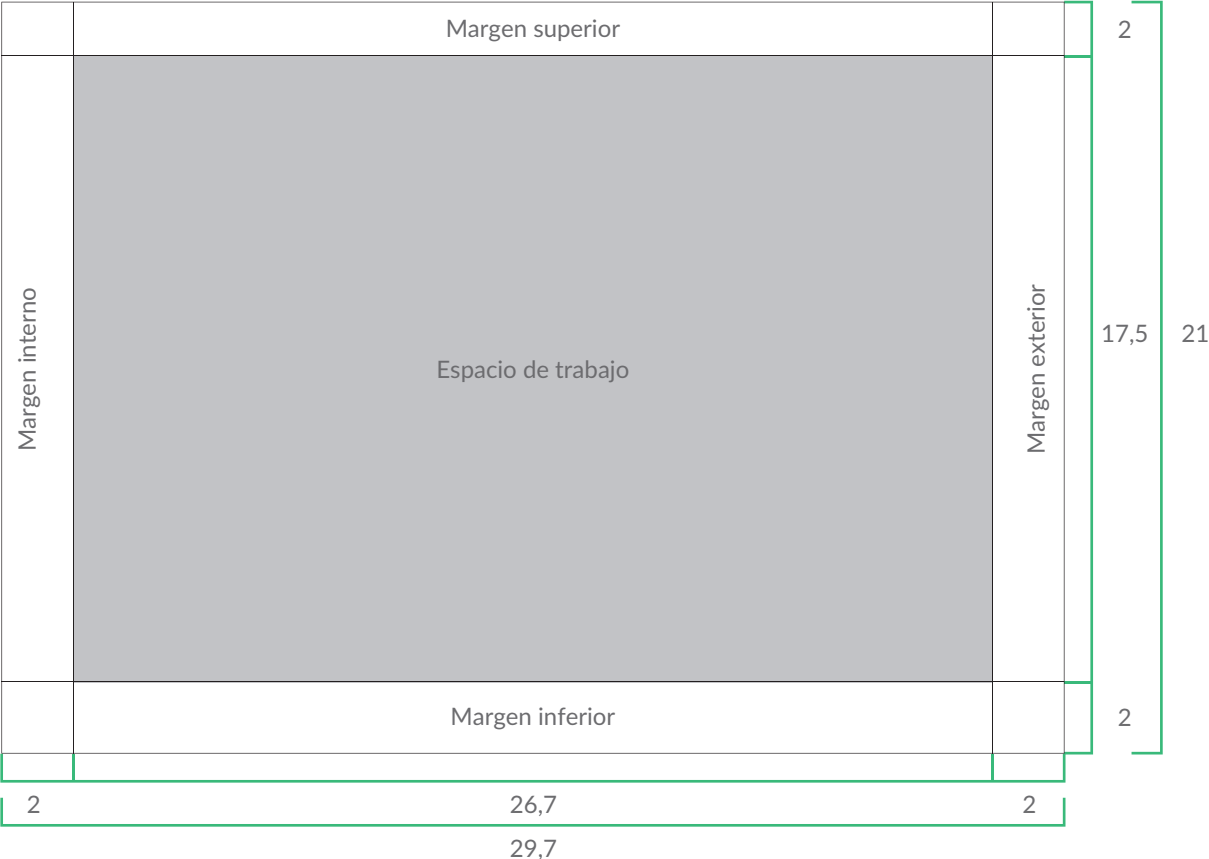
9. NORMATIVAS DEL SISTEMA

9.1. MANUAL DE USOS / MANUAL - INSTRUCTIVOS

NORMATIVAS DEL SISTEMA A NIVEL PARTICULAR

Formato A4

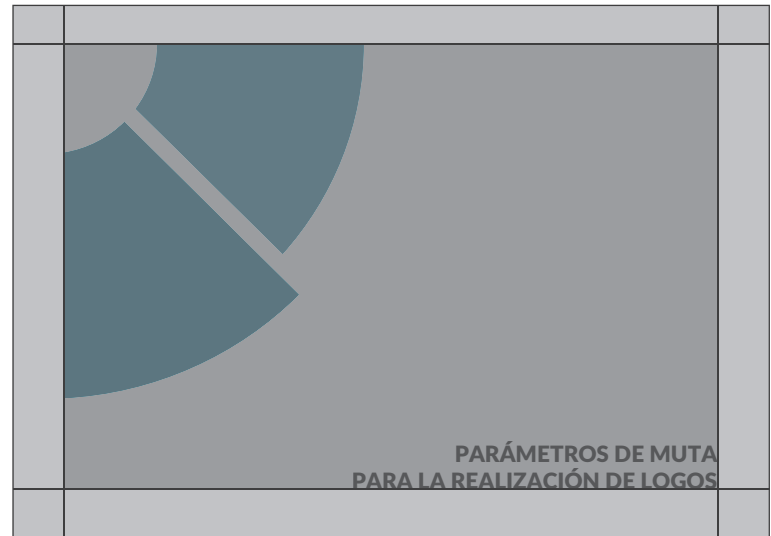
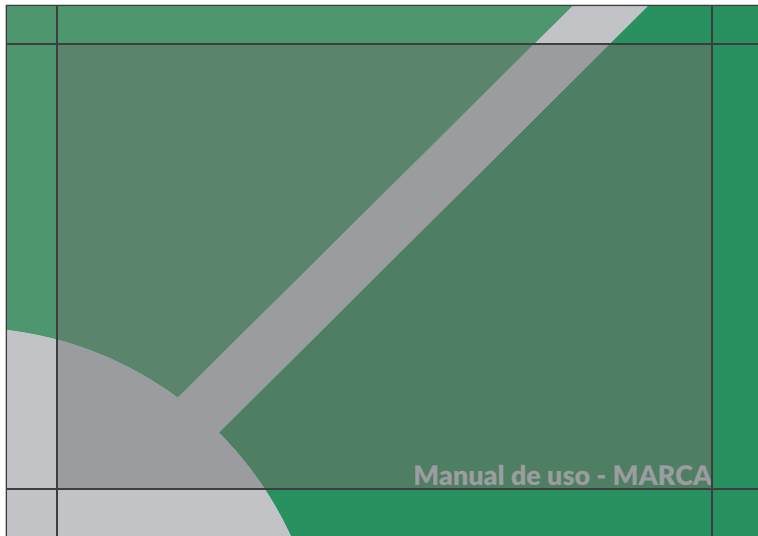
Unidad de medida: cm



Formato A4 - Una columna



CUERPO TIPOGRÁFICO
Títulos: Lato Black 30pt
Subtítulo : Lato Black 25pt
Inerlineado: 30pt



Formato A4 - Dos columnas asimétricas



CUERPO TIPOGRÁFICO

Títulos: Lato Black 25pt

Subtítulo 1: Lato Black 15,5pt

Subtítulo 2: Lato semibold 10,5pt

Texto Principal: Lato Regular 10pt

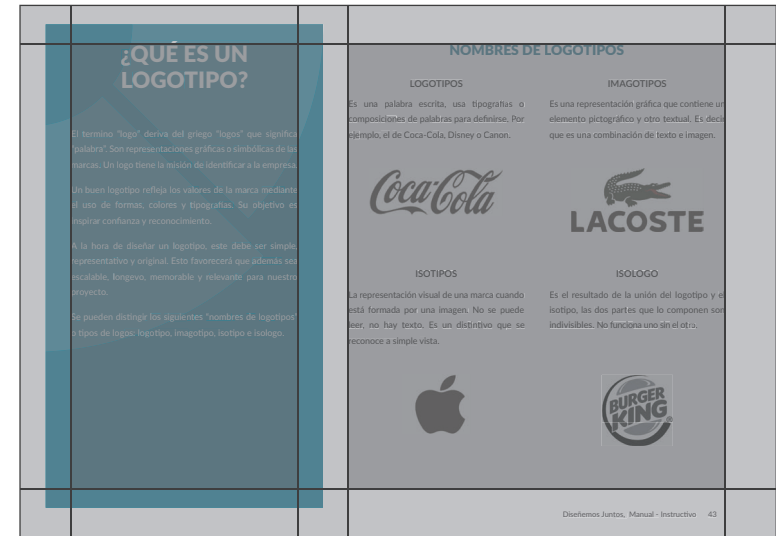
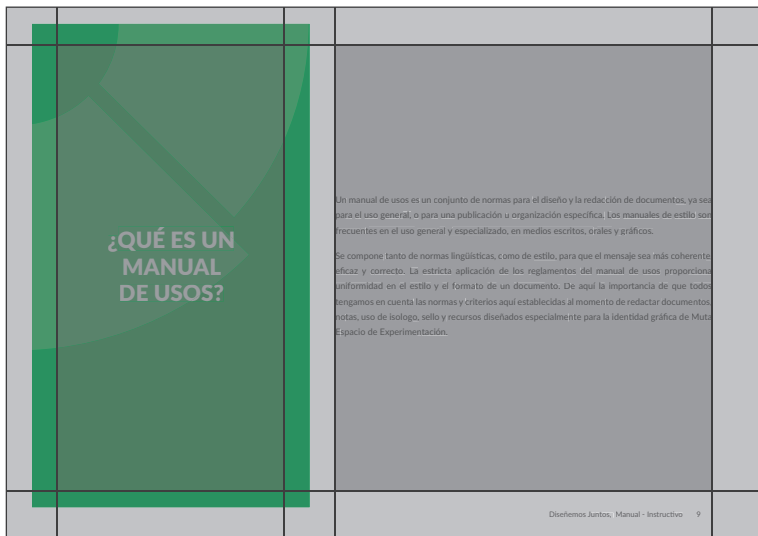
Texto Secundario: Lato Regular 10pt

Interlineado: 17pt

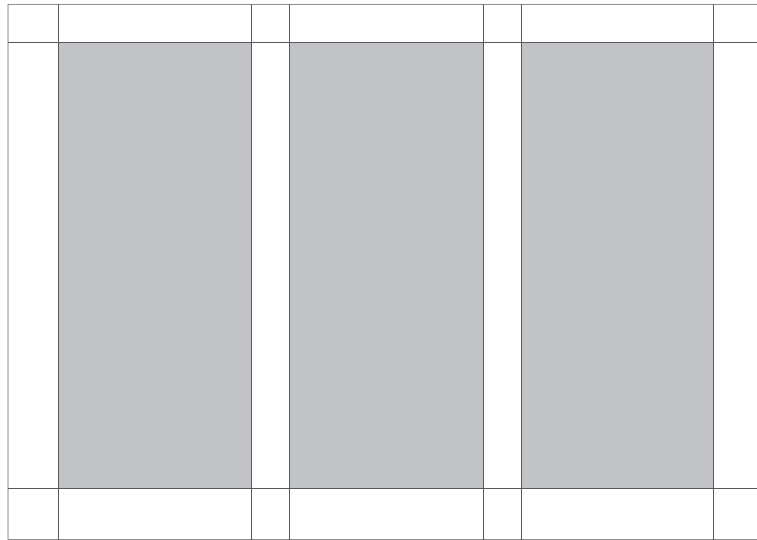
Los títulos tienen justificación centrada.

El cuadro texto se justifica hacia la izquierda.

En las páginas de introducción, el título y texto se encuentran alineados y justificados hacia el centro de la caja.



Formato A4 - Tres columnas simétricas



CUERPO TIPOGRÁFICO

Títulos: Lato Black 25pt

Subtítulo 1: Lato Black 15,5pt

Subtítulo 2: Lato semibold 10,5pt

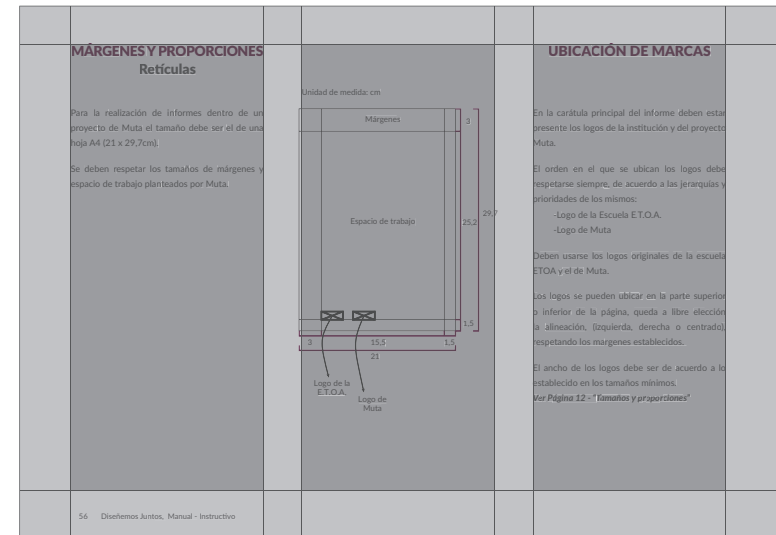
Texto Principal: Lato Regular 10pt

Texto Secundario: Lato Regular 10pt

Interlineado: 17pt

Los títulos tienen justificación centrada.

El cuadro texto se justifica hacia la izquierda.

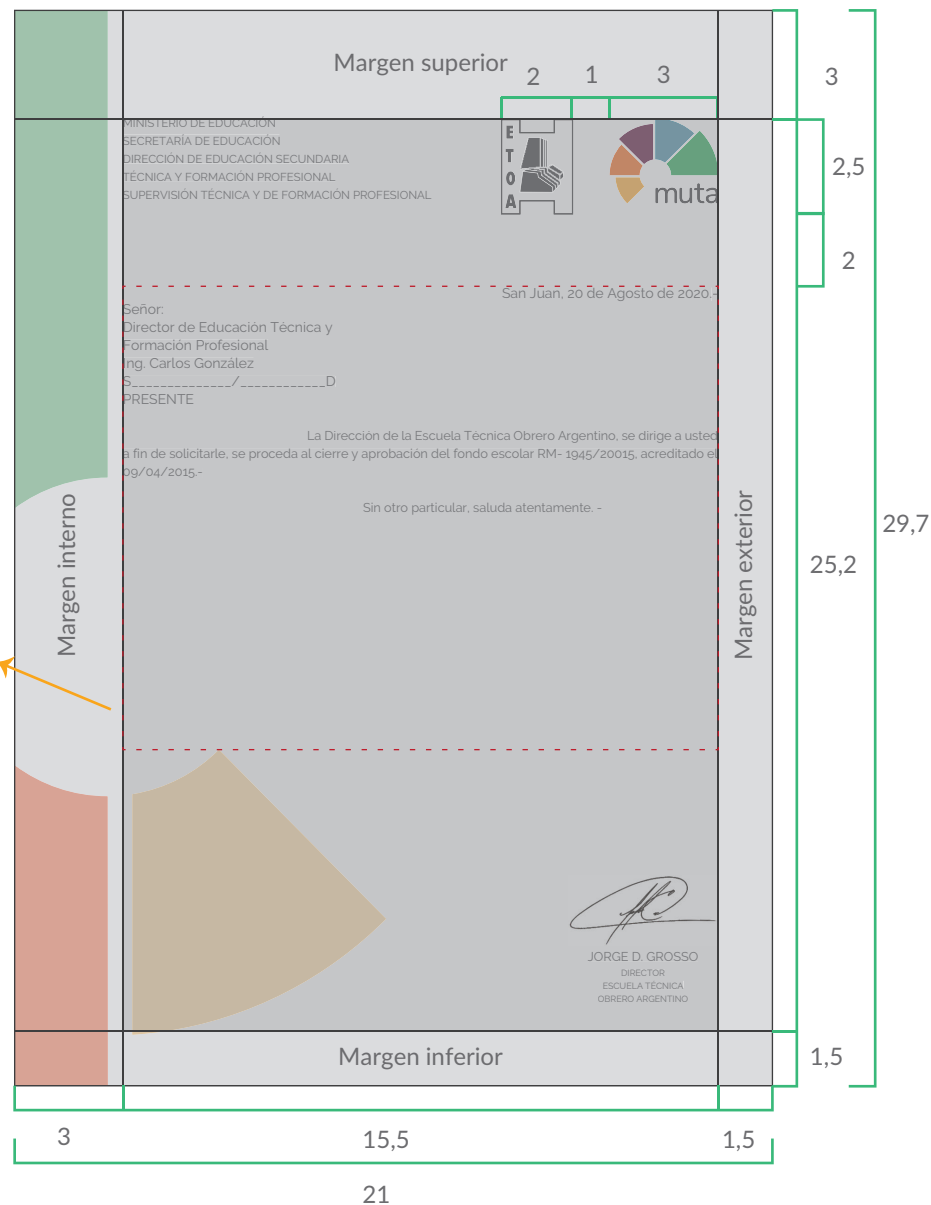


9.2.PAPELERÍA - PAPEL MEMBRETADO

NORMATIVAS DEL SISTEMA A NIVEL PARTICULAR

Unidad de medida: cm

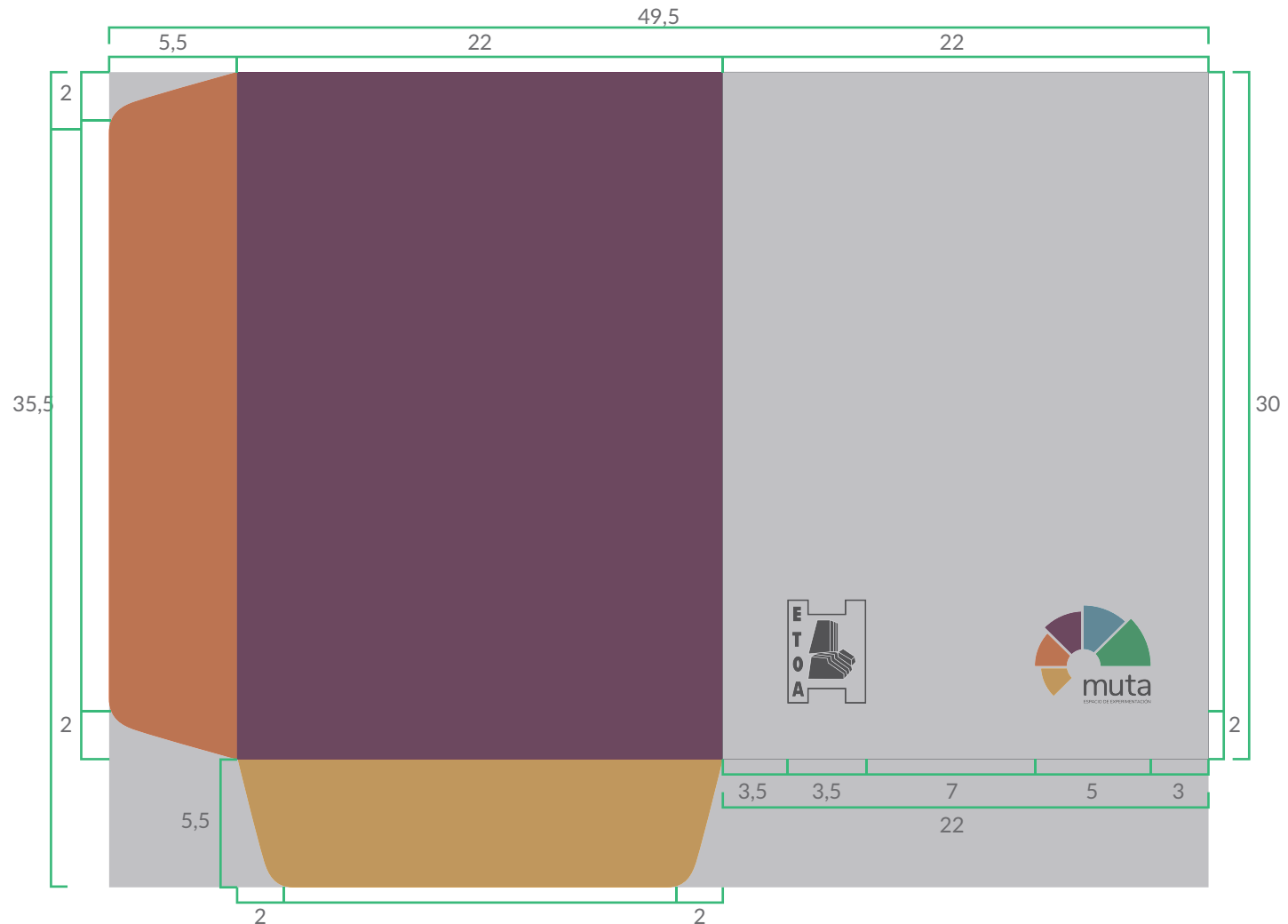
Caja de texto tipografía
Ralewey con variable
Regular de 10pt.



9.3. PAPELERÍA - CARPETA

NORMATIVAS DEL SISTEMA A NIVEL PARTICULAR

Unidad de medida: cm



9.4. BANNER - ÁREA DE EXPOSICIÓN

NORMATIVAS DEL SISTEMA A NIVEL PARTICULAR

Unidad de medida: cm

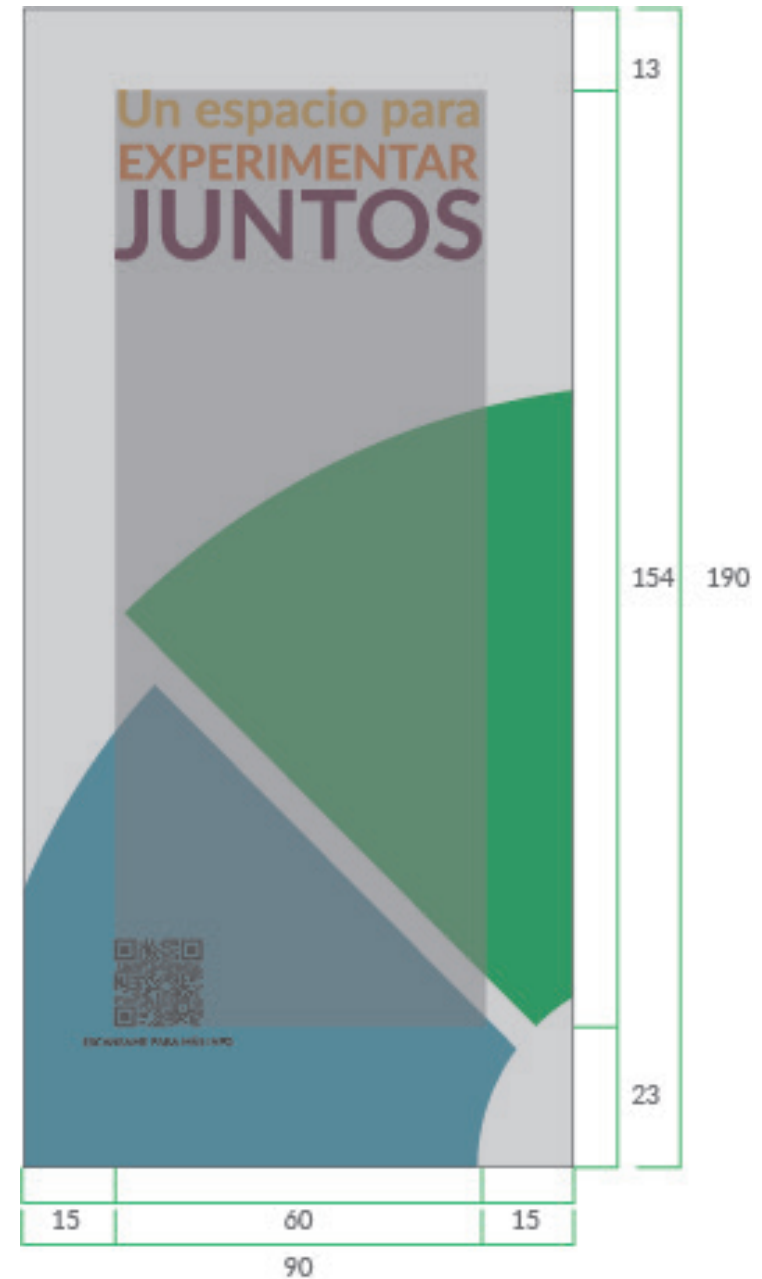
CUERPO TIPOGRÁFICO

Lato Bold

“un espacio para” cuerpo: 239pt

“experimentar” 224pt

“juntos” 424pt



9.5. BANNER - EXPOSICIONES FUERA DE E.T.O.A

NORMATIVAS DEL SISTEMA A NIVEL PARTICULAR

Unidad de medida: cm

CUERPO TIPOGRÁFICO

Lato Bold

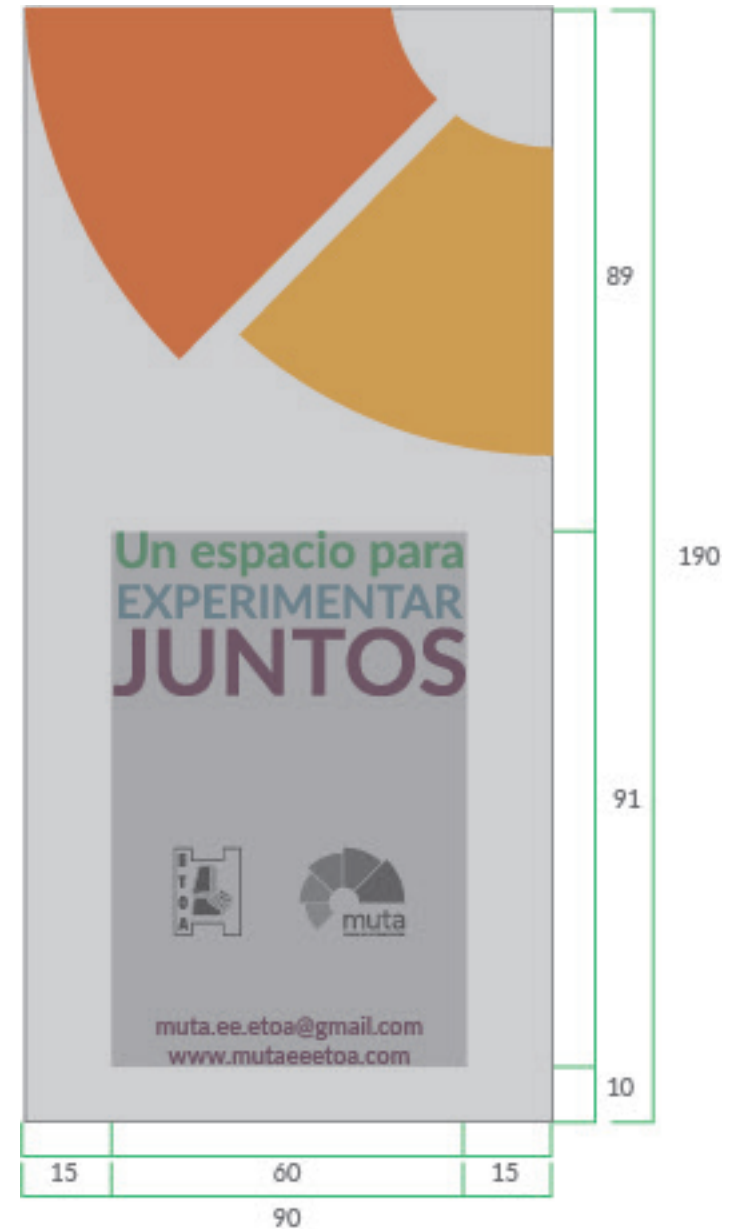
“un espacio para” cuerpo: 239pt

“experimentar” 224pt

“juntos” 424pt

Lato Semi Bold

información de contacto cuerpo: 115pt



9.6. ÁREA DE EXPOSICIÓN

NORMATIVAS DEL SISTEMA A NIVEL GENERAL

Vista Frontal

Unidad de medida: m

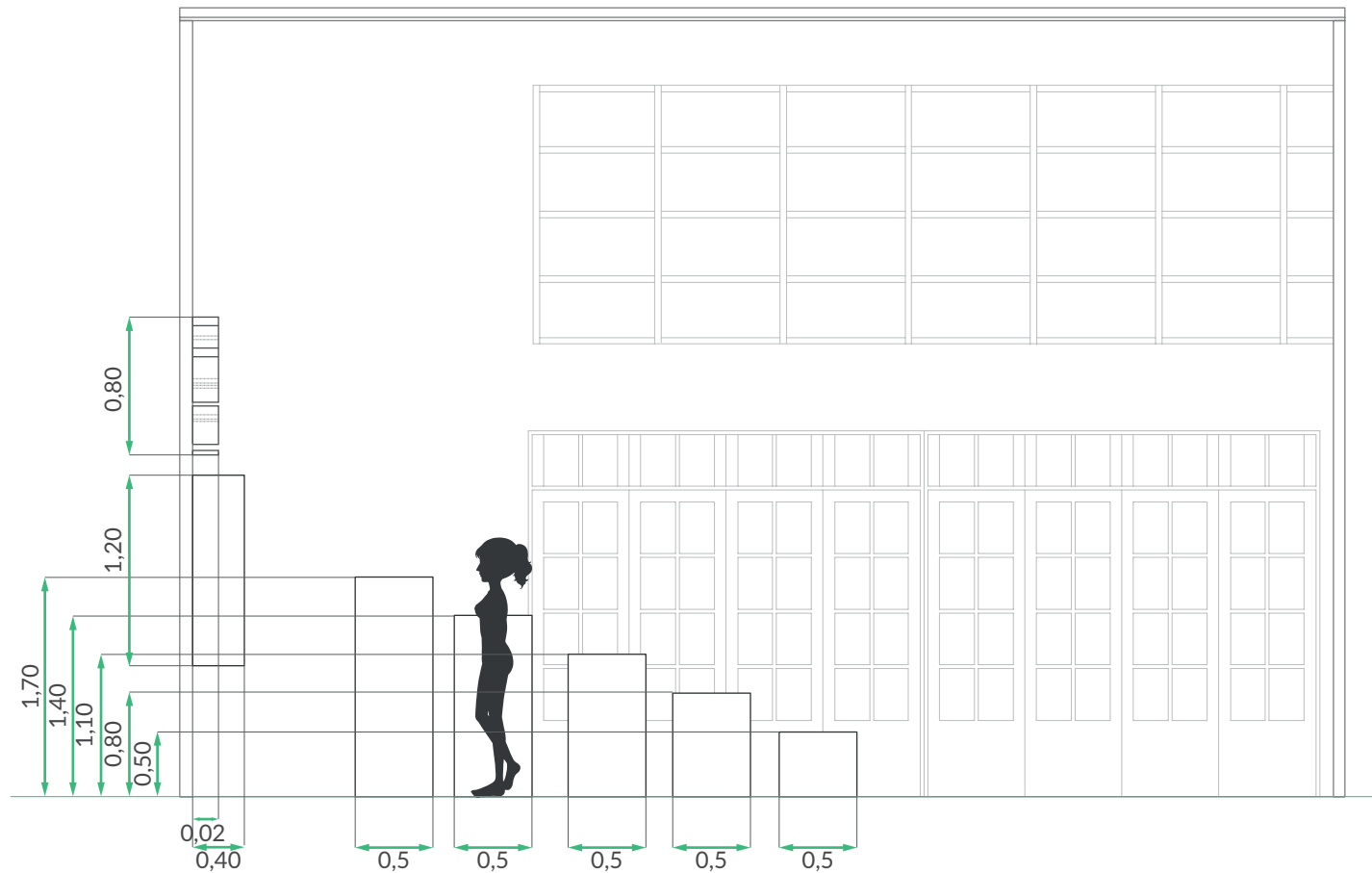
Escala: 1:100



Vista lateral

Unidad de medida: m

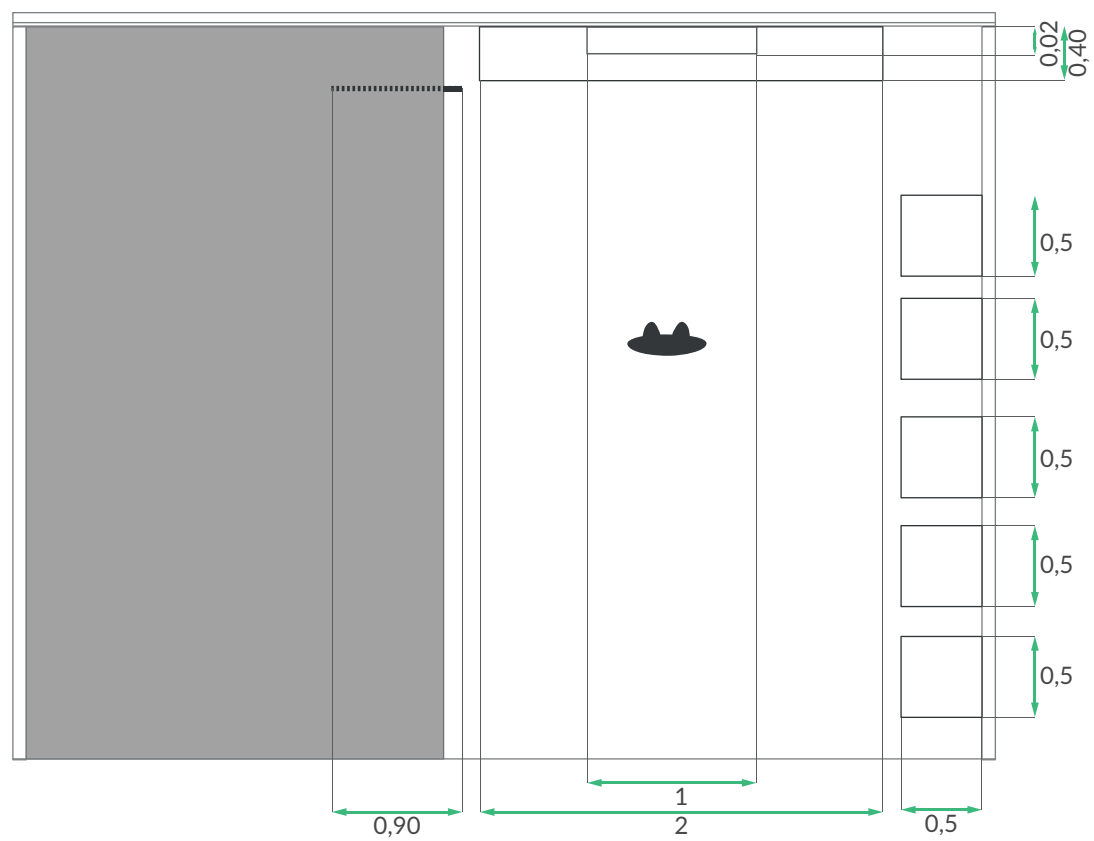
Escala: 1:100



Vista Superior

Unidad de medida: m

Escala: 1:100



10. INFORME TÉCNICO

| Partes del Proyecto | Sistemas de Impresión | Materiales |
|---------------------|--|---|
| Manual -Instructivo | Impresión en laser full color | <ul style="list-style-type: none"> - Tapas: Cartón maquetero de 3mm de espesor Vinilo - Interior: Papel Ilustración A4 de 120g - Encuadernación: Anillado de forma rectangular metálica |
| Papel Membretado | Impresión en laser full color o chorro a tinta, cuatro colores | <ul style="list-style-type: none"> - Papel Obra A4 de 80g |
| Carpeta | Impresión en laser full color | <ul style="list-style-type: none"> - Papel Ilustración de 200g |
| Banner | Impresión en ploter laser full color | <ul style="list-style-type: none"> - Lona vinilica de Blackout - Estructura de porta banner roll up de aluminio |
| Vitrina | | <ul style="list-style-type: none"> - Material de Melanina color Melange con puertas plegables de vidrio -Dimensiones: 200x40x120 cm |
| Marca en Corporeo | | <ul style="list-style-type: none"> - Polyfan 2 cm |
| Módulos | | <ul style="list-style-type: none"> - Material de mdf color crudo pintado con esmalte sintético -Dimensiones: Módulo Verde: 50x50x170 cm Módulo Celeste: 50x50x140 cm Módulo Morado: 50x50x110 cm Módulo Naranja: 50x50x80 cm Módulo Amarillo: 50x50x50 cm |

11. BIBLIOGRAFÍA

- Definición de Mutar / Mutable.

<https://dle.rae.es/Mutar>

<https://definicion.de/Mutar>

<http://etimologias.dechile.net/mutable>

- Definición de Experimentación.

<https://dle.rae.es/experimentacion>

<https://definicion.de/experimentación>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Experimentacion>

- Definición de Vinculación.

<https://dle.rae.es/Vinvulación/vincular>

<https://definicion.de/vinculacion>

- Definición de manual.

<https://dle.rae.es/manual>

<https://definicion.de/manual>

El manual como herramienta de comunicación, http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2011/est_sis/12.pdf

- Definición de Instructivo.

<https://dle.rae.es/instructivo>

<https://definicion.de/instructivo>

- Manzini Ezio (2015) - Cuando todos Diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social.

Experimenta Libros.

- Junior Achievement <https://junior.org.ar/>

- Aprender a Emprender SJ.

<https://sisanjuan.gob.ar/ciencia-tecnologia-e-innovacion/2019-08-15/16536-el-programa-aprender-a-emprender-puso-en-marcha-el-curso-de-habilidades-para-el-trabajo>

<https://aprenderaemprender.org.ar/rueda-san-juan>

- Escuela E.T.O.A. <https://escuelaetoa.com.ar/>