



**Universidad**  
Zaragoza

## Trabajo Fin de Grado

Diseño de identidad corporativa y espacio efímero  
para eventos culturales de la Asociación Ocre

Design of corporate identity and ephemeral space  
for cultural events promoted by Ocre Association

Autor

**Iker Soria Sobrevilla**

Directora

**Rosana Sanz Segura**

Titulación del autor

**Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto**

Escuela de Ingeniería y Arquitectura  
2023-2024

# Diseño de identidad corporativa y espacio efímero para eventos culturales de la Asociación Ocre.

## Resumen.

Este proyecto aborda el diseño integral de la identidad corporativa y la creación de un espacio efímero para eventos culturales de la Asociación Ocre, una organización comprometida con la revitalización del entorno rural aragonés. A lo largo del trabajo, se ha investigado y desarrollado una nueva imagen visual que encapsula sus valores. Esta identidad se ha materializado tanto en elementos gráficos como en la conceptualización de un espacio físico adaptable a diversas actividades culturales.

El proceso de diseño incluye la creación de un logotipo distintivo y un sistema visual coherente, que se extiende desde la papelería promocional hasta el mobiliario del stand. Además, se ha desarrollado un espacio efímero, un stand modular pensado para eventos, que combina funcionalidad y estética. La estructura del stand, realizada en materiales sostenibles, ha sido diseñada para ser adaptable y fácil de ensamblar, reflejando en su construcción los principios visuales y filosóficos de Ocre.

Este proyecto no solo establece una identidad corporativa sólida para Ocre, sino que también presenta un modelo de espacio cultural versátil, pensado para ser utilizado en diferentes eventos. El diseño responde a las necesidades actuales de la asociación y sienta las bases para futuros desarrollos y expansiones, asegurando la coherencia y continuidad de la imagen de Ocre en todas sus manifestaciones.

## Índice de contenidos.

00	Introducción.	04
01	Metodología y planificación.	05
1	Contexto Ocre.	06
2	Metodología.	06
3	Planificación.	07
4	Especificaciones de diseño.	08
5	Contribución a los ODS.	09
02	Investigación.	10
	▪ Imagen corporativa.	
1	Imagen actual.	11
2	Cómo otras entidades representan los valores de Ocre.	11
3	Herramienta de selección del tipo marcario.	12
4	Colores Ocre.	12
5	Conclusiones.	13
	▪ Zona de descanso.	
6	Análisis UX Eventos Ocre.	14
7	Arquitectura Efímera.	15
8	Diseño para el desmontaje.	16
9	Investigación de mercado.	16
10	Sistemas de anclaje.	17
11	Estudio de materiales.	17
12	Conclusiones.	18
03	Conceptualización.	19
	▪ Imagen corporativa.	
1	Exploración formal.	20
2	Conceptos.	22
3	Selección de concepto.	22
	▪ Zona de descanso.	
4	Conceptos.	22
5	Selección de concepto.	23
04	Desarrollo.	24
	▪ Imagen corporativa.	
1	Retícula y área de respeto.	25
2	Tipografía corporativa.	25
3	Paleta Ocre.	25
4	Variaciones del logotipo.	26
5	Textura Ocre.	26
6	Aplicaciones de la imagen.	27

▪ Zona de descanso.	
7 Design for Disassembly.	29
8 Modelado 3D y montaje.	30
9 Materiales y texturas.	32
10 Procesos de fabricación.	33
11 Diseño final.	33
12 Muebles del stand.	33
13 Eventos Ocre	34
05 Conclusiones finales.	36
06 Bibliografía.	37

## 00 Introducción.

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo principal potenciar y aumentar la visibilidad de la Asociación Ocre, una entidad social y cultural profundamente arraigada en los territorios rurales de Aragón. Este proyecto se articula en torno a dos misiones fundamentales: el diseño de un espacio efímero destinado a los festivales y eventos culturales organizados por la Asociación, y el desarrollo y pulido de su identidad corporativa, para cohesionar y reforzar la presencia visual de Ocre en todas sus manifestaciones.

Ocre se distingue por su dedicación a la promoción cultural y el fortalecimiento de las comunidades rurales, siendo un pilar en la revitalización del entorno aragonés. En este contexto, el proyecto se plantea como una oportunidad para crear un espacio efímero que trascienda lo funcional y lo estético, convirtiéndose en un punto de encuentro clave durante los eventos culturales de la asociación. Este espacio está diseñado para ser versátil, permitiendo su uso como zona de descanso, área interactiva, informativa, entre otros, y al mismo tiempo, proyectar los valores y la identidad de Ocre. Asimismo, se trabajará en el diseño de una identidad corporativa que refuerce estos valores, creando una imagen cohesionada y distintiva que refleje la misión y visión de la asociación.

El desarrollo del proyecto combina distintas disciplinas del diseño, integrando aspectos de diseño gráfico y arquitectura efímera. Para ello, se han utilizado metodologías de diseño centradas en el usuario, herramientas de modelado 3D como Solidworks y Blender, y programas de diseño gráfico como Photoshop o Illustrator. La elección de materiales sostenibles y la adaptación de la imagen corporativa a las nuevas tendencias visuales fueron fundamentales en la realización del proyecto, asegurando no solo la funcionalidad del espacio, sino también su alineación con los valores de sostenibilidad y cultura de la Asociación Ocre.

A lo largo de esta memoria, se detallan las diferentes fases que componen el proyecto. Se comienza con una fase de investigación exhaustiva que abarca tanto el diseño gráfico como la arquitectura efímera. En el ámbito gráfico, se analizan colores, formas y logotipos relevantes en el sector, con el objetivo de encontrar la mejor manera de representar los valores de la Asociación Ocre. En paralelo, se investiga sobre materiales, sistemas de plegado y anclajes para la construcción del stand, buscando soluciones que combinen funcionalidad, estética y sostenibilidad.

Posteriormente, se desarrolla el proyecto a partir de los conceptos seleccionados en la fase inicial. En el área gráfica, se trabaja en la creación de retículas, tipografías y paletas de colores que conforman la nueva identidad visual de Ocre. Simultáneamente, se profundiza en el diseño del stand, definiendo los materiales, los procesos de fabricación y el ensamblaje, asegurando que cada elemento técnico esté alineado con la imagen corporativa y los valores de la asociación.



## **01 Metodología y planificación.**

## 1 Contexto Ocre.

Como se ha mencionado anteriormente, el proyecto se realiza en el contexto de la Asociación Ocre, una organización comprometida con el desarrollo cultural y social en entornos rurales. Formada por profesionales y entidades culturales, Ocre se dedica a impulsar proyectos artísticos que no solo buscan transformar la economía local, sino también promover el crecimiento sostenible y fomentar la cohesión social y territorial. Esta labor se realiza siempre bajo un enfoque igualitario y ecológico, respetando la identidad rural y promoviendo un tejido social, industrial y comercial creativo y original.

Ocre aborda temas fundamentales como la brecha digital, la despoblación, el feminismo y la innovación, todos ellos esenciales para revitalizar las áreas rurales. A través de proyectos diversos, que van desde espacios comunitarios de trabajo hasta festivales musicales y de artes escénicas, la asociación busca crear espacios de convivencia y ser un motor de cambio social en estos entornos. Entre sus iniciativas más destacadas se encuentran “El Bosque Sonoro”, “Brizna Festival” y “Doñana Festival”, que reflejan el espíritu y los valores de la asociación.

Más información en [ocre.info](http://ocre.info).

## 2 Metodología.

En el siguiente apartado se detalla la metodología empleada en el desarrollo del proyecto, estableciendo una estructura clara que guía cada fase y asegura la coherencia y eficiencia en el logro de los objetivos. Esta metodología se divide en dos áreas principales: el diseño de la imagen corporativa y el desarrollo del stand, cada una con sus propios procesos y técnicas específicas.

Para asegurar un progreso continuo, se mantuvieron reuniones periódicas con la tutora, Rosana Sanz, y con representantes de la asociación Ocre, como Víctor Domínguez. La comunicación se realizó mediante videollamadas a través de Google Meet, garantizando una interacción efectiva durante el horario laboral. La planificación del proyecto se llevó a cabo mediante un enfoque estructurado, estableciendo hitos y plazos claros. Se emplearon herramientas de gestión de proyectos como Trello, calendarios y listas de tareas para organizar el trabajo y asegurar un seguimiento efectivo del progreso.

La fase de documentación para el diseño del stand comenzó con una investigación exhaustiva en el ámbito de la arquitectura efímera. Se analizaron arquitectos referentes y proyectos destacados para obtener una visión completa de las tendencias y mejores prácticas actuales. Se estudió la distribución del espacio, la funcionalidad de los elementos y la experiencia del usuario en stands similares para adaptar soluciones exitosas a nuestro diseño. Además, se investigaron diferentes sistemas de plegado, herrajes y anclajes, asegurando que las estructuras fueran seguras, estables y fáciles de montar y desmontar. La investigación en eco-diseño y materiales sostenibles se centró en seleccionar opciones de bajo impacto ambiental y reciclables, garantizando que el stand cumpliera con criterios de sostenibilidad. También se estudió la interacción del usuario con espacios pequeños para diseñar un entorno que ofreciera una experiencia memorable y satisfactoria.

En cuanto a la conceptualización del stand, se propusieron ideas abstractas y conceptos preliminares que fueron refinados en etapas posteriores. Se exploraron nuevas formas, materiales y funciones, priorizando la creatividad y la innovación.

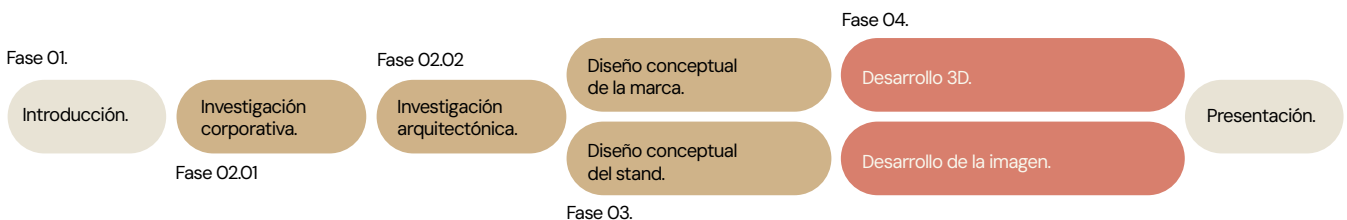
El análisis de las necesidades y expectativas de los usuarios permitió diseñar un stand estéticamente atractivo y funcional.

La fase de desarrollo para el stand involucró la creación de planos técnicos y modelado en 3D utilizando herramientas como Solidworks, SolidEdge y Blender. Estos modelos detallados guiaron el proceso de producción y montaje, optimizando la facilidad de ensamblaje y transporte. Se priorizó la colaboración con proveedores que implementaran prácticas sostenibles y se emplearon técnicas de renderizado de alta calidad para visualizar el stand en su entorno final.

En la parte gráfica del proyecto, la documentación incluyó una investigación en diseño gráfico y branding, explorando tendencias actuales, casos de estudio y estrategias de empresas similares. Se recopilaban paletas de colores y se investigó el pigmento ocre para reflejar los valores de la asociación. En la fase de conceptualización, se generaron tres conceptos distintos mediante bocetos, moodboards y estudios tipográficos. Se diseñaron nuevas tipografías y se exploraron enfoques creativos diferentes para ofrecer una identidad visual renovada. Finalmente, en la fase de desarrollo, se establecieron directrices para la nueva imagen, incluyendo retículas, áreas de respeto y normas de uso. Se creó un manual de imagen corporativa que garantiza la coherencia y consistencia en todas las aplicaciones de la marca.

Este enfoque metodológico integral asegura que tanto el diseño gráfico como el stand sean coherentes con la identidad de la asociación Ocre, contribuyendo a la visibilidad y el impacto de sus eventos culturales.

### 3 Planificación.



La planificación del proyecto se ha llevado a cabo con un enfoque integral, considerando tanto el diseño de la nueva imagen gráfica como el desarrollo del stand efímero. Aunque estos dos componentes del proyecto son diferenciados en su naturaleza, existe una interdependencia crucial entre ellos. La nueva imagen gráfica de la Asociación Ocre no solo define su identidad visual, sino que también establece las directrices estéticas que influyen directamente en el diseño arquitectónico del stand. Así, la investigación y conceptualización de la parte gráfica han sido fundamentales para garantizar que el stand refleje coherentemente los valores y la identidad renovada de la asociación.

Para asegurar una integración fluida entre ambas partes del proyecto, se ha diseñado un plan de trabajo estructurado que aborda las fases de investigación, conceptualización y desarrollo de forma coordinada. La investigación gráfica, que incluye el análisis de tendencias y la creación de conceptos visuales, proporciona la base para las decisiones de diseño del stand, desde los colores y formas hasta la disposición del espacio y los elementos funcionales. Esta sincronización ha permitido que los conceptos gráficos y arquitectónicos se complementen y refuercen mutuamente, resultando en un stand que no solo cumple con los requisitos funcionales, sino que también presenta una identidad visual cohesionada y atractiva.

## 4 Especificaciones de diseño.

En este apartado se detallan las Especificaciones de Diseño del Proyecto que han sido establecidas por la Asociación Ocre, orientadas a guiar tanto la creación de su nueva imagen gráfica como el desarrollo del stand efímero. Estas especificaciones son fundamentales para asegurar que ambas partes del proyecto no solo cumplan con los objetivos funcionales y estéticos, sino que también reflejen y respeten la identidad y los valores de la asociación.

Imagen corporativa.

- **Diseño del logotipo.**  
Partiendo de la imagen corporativa actual, pulir la composición a nivel técnico y de construcción. Definir la tipografía más adecuada para su aplicación en diferentes tamaños y aplicaciones. El logotipo debe ser versátil y adaptable para representar a la “marca madre” de Ocre, así como para ser utilizado en las subdivisiones de la asociación, como eventos, formación, sostenibilidad, I+D+i+R, gestión y marketing. Se busca un diseño distintivo que sea reconocible y memorable, proporcionando un “sello del diseñador” que refleje la creatividad y la visión de la marca.
- **Aplicaciones del logotipo.**  
El logotipo debe ser adecuado para su uso en una variedad de plataformas y medios, incluyendo redes sociales (principalmente Instagram), sitio web de la asociación, materiales impresos y digitales, así como en el stand diseñado para eventos de Ocre. Se requiere una adaptación del logotipo para diferentes formatos y tamaños, manteniendo la legibilidad y la coherencia visual en todas las aplicaciones.
- **Universo visual.**  
Creación de un universo visual cohesivo que se extienda más allá del logotipo, incorporando elementos gráficos, tipografía y paleta de colores que reflejen la identidad y los valores de Ocre. Se busca un enfoque visualmente atractivo y creativo que inspire y conecte con la audiencia, transmitiendo la esencia de la asociación de manera efectiva.
- **Paleta de colores.**  
Definir la paleta de colores Ocre.

Zona de descanso.

- **Estructura y materiales.**  
Utilizar una estructura modular que facilite el montaje y desmontaje del stand. Se definirá la estructura facilitando su vida útil y reutilización en diferentes eventos. Se pueden emplear materiales sostenibles y reciclables, como madera certificada o materiales compuestos ecológicos.
- **Dimensiones.**  
El espacio efímero debe tener dimensiones adecuadas para albergar diferentes actividades y funciones, como áreas de descanso, puntos de información y zonas interactivas. Se partirá de un tamaño inicial de 3x3x3 m. Se debe diseñar una distribución flexible que permita adaptar el espacio según las necesidades específicas de cada evento. Se plantearán variaciones por encima de las dimensiones establecidas para espacios en los que se requiera de un mayor tamaño.

- **Mobiliario.**  
Seleccionar cuidadosamente el mobiliario y los equipos necesarios para el stand, priorizando la comodidad, funcionalidad y estética. Se pueden integrar elementos como bancos, mesas, pantallas interactivas, paneles informativos y sistemas de sonido.
- **Iluminación y energía.**  
Incorporar un sistema de iluminación eficiente y sostenible que resalte los elementos clave del stand y cree una atmósfera acogedora. Se pueden utilizar tecnologías LED de bajo consumo energético y aprovechar la luz natural mediante la incorporación de ventanas o tragaluces. Primará la sostenibilidad. Prever la instalación de sistemas técnicos, como electricidad, redes de datos y agua, según las necesidades del stand.

## 5 Contribución con los ODS.

El proyecto se alinea con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por las Naciones Unidas. Se detallan los ODS específicos a los que contribuye y cómo se integran en el diseño y la ejecución del proyecto.

- **Educación para el Desarrollo Sostenible (ODS 4.7)**  
El stand de Ocre se presenta como una plataforma educativa, promoviendo la conciencia cultural y ambiental a través de actividades interactivas que destacan el patrimonio cultural de Aragón.
- **Crecimiento Económico Sostenible (ODS 8.2)**  
El proyecto apoya el crecimiento económico sostenible al utilizar materiales locales y sostenibles, y al promover productos y artistas de la región, beneficiando a pequeñas empresas y artesanos.
- **Protección del Patrimonio Cultural (ODS 11.4)**  
El stand valora y preserva el patrimonio cultural de las zonas rurales, fortaleciendo comunidades y contribuyendo a la sostenibilidad de las ciudades.
- **Consumo y Producción Sostenibles (ODS 12.2)**  
Incorpora materiales reciclables y prácticas de diseño que minimizan el impacto ambiental, destacando un fuerte compromiso con la sostenibilidad.



## **02 Investigación.**

- Imagen corporativa.

El proyecto de rediseño de la imagen corporativa de Ocre busca no solo actualizar su logotipo, sino también establecer un universo visual cohesivo que refleje la esencia y los valores de la asociación en todos los aspectos de su comunicación, desde materiales promocionales hasta el diseño del stand efímero. La asociación ha solicitado tres conceptos de diseño diferentes: uno que mantenga la imagen actual, puliendo la composición y estilo, y otros dos que exploren nuevos enfoques creativos.

## 1 Imagen actual.

Actualmente, el logotipo de Ocre se caracteriza por una tipografía geométrica, redondeada y orgánica, con la peculiaridad de que la "R" se adapta a la forma de la "E", redondeando su extremo. Si bien el logotipo actual es correcto simbólicamente, presenta algunas áreas que podrían mejorarse desde el punto de vista técnico y formal. Las letras, al ser perfectamente redondeadas, generan una sensación de inestabilidad en la composición, y los espaciados entre caracteres son inconsistentes, lo que refuerza esta percepción. Además, el espacio entre la "R" y la "E" es demasiado amplio en comparación con el resto del logotipo, y la "E" tiene un espacio central reducido y una anchura horizontal que podría optimizarse.

La investigación y el diseño se enfocarán en resolver estos aspectos para crear una imagen de marca sólida, coherente y adaptable, capaz de transmitir un mensaje claro y resonar positivamente con el público de Ocre.



Organización Cultural Entorno Rural

Figura 2.1.1: Logotipo actual de la Asociación Ocre.



Figura 2.1.2: Zonas problemáticas de la imagen actual de Ocre. Imagen de realización propia.

## 2 Cómo otras entidades representan los valores de Ocre.

Los valores fundamentales que Ocre busca reflejar en su nueva imagen gráfica son la sostenibilidad, la cultura y la identidad rural. Estos valores, transmitidos claramente por la asociación como pilares de su misión, deben ser representados de manera coherente en su identidad visual. Para asegurarnos de que estos valores se capturen adecuadamente, se ha realizado un análisis detallado de cómo otras entidades y marcas los integran en sus identidades gráficas, un estudio que se explora más a fondo en el *Anexo 2.2.6*.

En relación con la sostenibilidad, con la investigación se ha podido apreciar que muchas marcas optan por paletas de colores naturales, como tonos verdes, marrones y beige, que evocan la naturaleza y el respeto por el medio ambiente. Además, se destacan elementos gráficos simples y orgánicos, como hojas, árboles o patrones que simulan materiales reciclados, lo que refuerza la idea de un compromiso con prácticas sostenibles y ecológicas. Ejemplos: Patagonia, Greenpeace o Ecoalf.

En cuanto a la cultura, se observa que las marcas que desean transmitir un fuerte sentido cultural suelen utilizar símbolos y tipografías que remiten a la historia y tradiciones locales. Esto puede incluir el uso de elementos visuales inspirados en el arte local, patrones geométricos, o incluso la incorporación de iconografía específica que resalte el patrimonio cultural de una región. Este enfoque ayuda a crear una identidad que no solo es visualmente atractiva, sino que también resuena profundamente con las raíces culturales de la comunidad. Ejemplos: Moma, National Geographic, TED Talks.

La identidad rural, por otro lado, se representa a menudo mediante el uso de texturas y formas que evocan la vida en el campo, como la madera, la tierra, y las líneas curvas que recuerdan los paisajes naturales. Marcas que enfatizan su conexión con lo rural suelen utilizar imágenes de paisajes, fauna y flora, así como colores cálidos y terrosos que transmiten una sensación de autenticidad y conexión con la tierra. Ejemplos: Timberland, El Pozo, Rooral.

En conclusión, para que el logotipo de Ocre refleje adecuadamente estos valores, es esencial que integre elementos visuales que se asocien a ellos. Esto incluye una paleta de colores naturales que refleje la sostenibilidad, una tipografía o símbolos que evoquen la riqueza cultural de



Figuras 2.1.3, 2.1.4, 2.1.5: Respectivamente, logos que representan sostenibilidad (Greenpeace), cultura (National Geographic) e identidad rural (Land O Lakes).

### 3 Herramienta para la selección del tipo marcario.

Se va a hacer uso de la herramienta para la selección del tipo marcario para ayudar a definir el formato de la imagen a diseñar. Esta herramienta consta de una tabla ponderativa que enfrenta, por un lado los tipos marcarios a estudio y por otro lado los factores a tener en cuenta. El tipo puede ser el adecuado si da respuesta al factor estudiado de una manera óptima, posible en caso de que pudiese dar respuesta al factor y en blanco cuando se considera que no es el tipo adecuado para dar respuesta al factor. Ver uso de la herramienta en el Anexo 2.2.7.

Los tipos marcarios óptimos, según la herramienta serían o logotipo o logotipo con fondo. Además de ser el tipo marcario actual de la entidad, se adapta perfectamente a las necesidades requeridas. Sin embargo, se dará también una opción como logotipo con símbolo por el requerimiento de definir una arquitectura de marca acorde con las secciones de Ocre.

### 4 Colores Ocre.

La paleta actual de Ocre está compuesta por diferentes tonos terrosos, que además de la relación con el entorno rural y artesanal, también está asociado al nombre de la entidad. Para la nueva imagen sería conveniente mantener esta línea de tonos, llegando a explorar distintos matices y contrastes, pero manteniendo esta esencia.



Es importante resaltar, que el color Ocre no tiene por qué verse restringido únicamente a colores terrosos, con los que es habitualmente asociado. Es un pigmento natural que se forma en zonas de tierra con gran cantidad de óxido de hierro. Al oxidarse este, da ese color amarillento, pero su tonalidad depende de otros elementos presentes en la tierra.

Se investigan los distintos pigmentos que, científicamente, pueden ser considerados ocre para diseñar la paleta de colores. *Anexo 2.2.8.*

Como se ha mencionado previamente, el pigmento adopta la tonalidad amarilla por la oxidación del hierro, pero, dependiendo de los minerales de la tierra o algunas técnicas de manipulación del pigmento, afectan al color. Como resultado de la investigación se obtiene que hay una gran cantidad de colores que son considerados ocre, no estando limitado al comúnmente conocido color tierra. Pese a ser un color aleatorio, resultado de reacciones químicas y comportamiento entre materiales y sus transformaciones, hay varias gamas diferenciadas.

*"El color puede variar de amarillo, a rojo, marrón, e incluso también encontramos variantes de pálidos violetas y azules."* Ocre: un pigmento antiquísimo. Royal Talens Foundation.

Ocres amarillos.



Ocres rojos.



Ocres dorados.



Ocres violetas.



Ocres Siena.



Se concluye por tanto, que al diseñar la paleta de colores de Ocre, se tratará de abarcar toda la gama de pigmentos y no limitar la selección a los terrosos.

## 5 Conclusiones.

La investigación gráfica realizada ha revelado problemas en la imagen actual, como espaciados irregulares entre caracteres y una composición que genera inestabilidad visual. A través de una herramienta de selección de tipo marcarío, se ha determinado que la mejor opción es un logotipo o un logotipo con fondo, lo que permitiría una representación más versátil y robusta de la identidad de la asociación.

El análisis de los pigmentos ocre mostró una gama cromática más amplia de lo esperado, incluyendo tonos como rojos, naranjas y violetas, que podrían enriquecer la paleta de la nueva identidad visual. Además, el estudio de logotipos de otras entidades que comparten los valores de sostenibilidad, cultura e identidad rural subraya la importancia de utilizar tipografías orgánicas y texturas que evoquen lo artesanal y lo natural.

En conclusión, el nuevo logotipo de Ocre deberá integrar una paleta cromática diversa, tipografías orgánicas, y posiblemente texturas de desgaste para reflejar fielmente sus valores, resolviendo las deficiencias actuales y creando una identidad visual sólida y coherente.

- Zona de descanso.

En esta fase se investigarán diversas áreas clave para el proyecto. Se buscarán referentes arquitectónicos y stands similares para inspiración y análisis. Además, se estudiarán estructuras plegables, sistemas de anclaje y herrajes móviles. Se indagará en las tendencias de eco-diseño y diseño sostenible de muebles, centrándose en el uso de materiales de bajo impacto ambiental y reciclables.

## 6 Análisis UX Eventos Ocre.

Para detectar posibles áreas de mejora, se realizó un análisis exhaustivo en primera persona de la experiencia de usuario en el evento Territorio Sisón, celebrado en el Bosque Sonoro de Mozota. Este festival, organizado por la asociación Ocre y otros voluntarios locales, combina espectáculos culturales con un propósito benéfico centrado en la defensa del paisaje y los valores patrimoniales. A través de la observación directa y la interacción con el entorno del evento, se identificaron varios problemas y oportunidades que proporcionan información valiosa para el desarrollo del stand de Ocre en futuros eventos.

Territorio Sisón es un festival musical que, además de ofrecer una variedad de espectáculos culturales, tiene un fuerte componente benéfico centrado en la defensa del paisaje y la preservación de valores patrimoniales y ambientales. El evento cuenta con estructuras móviles como bancos, carpas y puestos de venta que se integran con el entorno natural, reflejando los principios de sostenibilidad y el carácter rural de la asociación Ocre.

Como conclusiones sobre la investigación en primera persona se obtienen las siguientes.

- Pese a tratar de fundirse con el paisaje y crear un ambiente rural, las zonas de arte, o de descanso del festival no disponen de una alta funcionalidad, y la estética se podría mejorar. Sin embargo, se debe tratar de integrar el stand con el resto de elementos del paisaje.
- Durante el evento hubo en momentos en los que empezó a llover y, salvo las sombrillas, no había elementos cubiertos donde protegerse de las precipitaciones. Es por esto que el stand podría tener zonas cubiertas donde poder resguardarse.
- Se podrían integrar dentro del stand zonas para exposiciones culturales, no solo para eventos esencialmente culturales, si no para otros donde simplemente se quiera una zona para dar visualización a artistas locales. Se podría habilitar una zona para exposiciones de pintura, recitales de poesía, etc.
- Por otro lado, se confirma la necesidad de zonas de descanso para disponer de un lugar tranquilo para relajarse o conversar entre los usuarios dentro del festival, por lo que se incluirá en el stand.
- Otra conclusión es que se ha observado muy poca visibilidad de la asociación organizadora (Ocre) dentro del evento por lo que, usuarios que no estén informados con los proyectos y valores de esta, no disponen de un contexto. Se podrían incluir dentro del stand, explicaciones o vídeos informativos para poner en valor la misión de Ocre.



Figura 2.2.1: Territorio Sisón, 2024. Imagen de realización propia.



Figura 2.2.2: Territorio Sisón, 2024.



Figura 2.2.3: Territorio Sisón, 2024.

## 7 Arquitectura efímera.

Tras analizar todas las especificaciones de diseño del proyecto se considera que enfocar el diseño del stand como un proyecto de arquitectura efímera es una elección acertada y natural.

La arquitectura efímera, un campo en constante evolución, se centra en la creación de espacios temporales que destacan por su innovación, experimentación y adaptación al entorno. Esta disciplina permite transformar un stand no solo en un espacio funcional, sino en una obra representativa temporal que refleje la identidad y valores de la asociación. Caracterizada por su transitoriedad, bajo costo y uso de materiales sostenibles, la arquitectura efímera ha sido empleada a lo largo de la historia en diversos contextos, desde eventos culturales hasta instalaciones artísticas.

Para este proyecto, se han investigado proyectos y arquitectos especializados en arquitectura efímera, buscando tanto inspiración como soluciones técnicas que se exploran en mayor profundidad en el Anexo 2.3.3. La investigación se enfoca en la temporalidad, innovación en materiales y la integración con el entorno, principios que guiarán el diseño del stand para cumplir con las especificaciones del proyecto.



Figura 2.2.4: Pabellón Serpentine Gallery 2017, Londres.



Figura 2.2.5: 9ª edición del Pabellón MPavilion, Melbourne.



Figura 2.2.6: Cuenco de madera para el Pabellón de Tokio 2021.

## 8 Diseño para el desmontaje.

Partiendo del sector de la arquitectura efímera y centrando especialmente el interés en la temporalidad de los proyectos, surge como tema recurrente el concepto de “Diseño para el desmontaje”, DfD. Se procede, por tanto a investigar proyectos y conceptos seguidos en este tipo de arquitectura. En más profundidad en el *Anexo 2.3.4*.

Este concepto de diseño se ha vuelto crucial en la arquitectura moderna, enfocándose en la creación de estructuras que puedan ser fácilmente desmontadas y cuyos componentes puedan ser reutilizados. Este enfoque responde a la necesidad de extender el ciclo de vida de los materiales y minimizar el impacto ambiental. El DfD promueve la planificación desde el inicio del proyecto, considerando la futura reutilización y reciclaje de los materiales empleados, lo que contribuye a reducir el consumo de recursos naturales y la huella de carbono de la construcción.

Las pautas fundamentales del DfD incluyen la planificación detallada del desmontaje, la evaluación de materiales duraderos y reciclables, y la implementación de conexiones reversibles que permitan un desmontaje sencillo sin necesidad de herramientas pesadas. En el contexto de la economía circular, este enfoque busca cerrar el ciclo de “tomar, fabricar, desechar” y reemplazarlo por un sistema regenerativo.

Como conclusión de la investigación, para este proyecto se priorizará el uso de construcción modular, conexiones estandarizadas y materiales fácilmente separables. Estas estrategias permitirán que el stand sea desmontado y reutilizado en diferentes eventos, alineándose con los principios de sostenibilidad y eficiencia que son fundamentales para el diseño propuesto.

## 9 Investigación de mercado.

Se analizan también distintos proyectos que compartan algunos elementos relevantes con el diseño del stand de Ocre, ya sea la temporalidad del proyecto (que sea efímero), los materiales, la funcionalidad, el contexto cultural o sistemas inteligentes de plegado. Todos los proyectos analizados se pueden consultar en el *Anexo 2.3.5*.

Las conclusiones extraídas de la investigación de mercado han sido clave para la conceptualización y diseño del stand de Ocre. A partir del análisis de los proyectos seleccionados, se han identificado varias estrategias concretas que han influido directamente en el diseño final del stand.

- División de espacios con paredes que dejan pasar la luz natural: inspirado en el stand de Daymsa (*Anexo 2.3.5.4*), se ha adoptado la idea de utilizar paredes semi-transparentes o no cerradas completamente que permiten la entrada de luz natural. Esta solución no solo crea un ambiente más acogedor y energéticamente eficiente, sino que también permite la creación de espacios semi-privados sin necesidad de cerrar completamente el entorno, favoreciendo la fluidez y la conexión con el exterior.
- Integración del metacrilato como elemento diferenciador: se ha decidido integrar el metacrilato como un material clave en la personalización del stand. Este material no solo aporta un toque moderno y versátil, sino que también permite la incorporación de colores vivos y formas variadas que refuerzan la identidad visual de Ocre.

- Repetición de elementos y uso de colores corporativos para crear un entorno coherente: el concepto del proyecto Chill-out en Cadreita (*Anexo 2.3.5.3*) ha sido particularmente inspirador en cuanto a la utilización de la repetición de elementos y la coherencia cromática para crear un entorno visualmente impactante. Además, este proyecto también ha demostrado cómo es posible enviar un mensaje potente y coherente mediante la simple repetición de formas y colores. En el stand de Ocre, se ha aplicado este principio para asegurar que el diseño no solo sea estéticamente agradable, sino que también comunique de manera efectiva los valores de sostenibilidad, cultura e identidad rural que definen a la asociación.

## 10 Sistemas de anclaje.

En el proceso de diseño, se ha llevado a cabo una investigación sobre diferentes tipos de anclajes, con el objetivo de garantizar la estabilidad del stand en diversos tipos de terrenos. Este análisis, detallado en el *Anexo 2.3.6*, incluye la evaluación de cinco tipos principales de anclajes: estacas, pilar con alma y pletina, tornillo de tierra, anclaje de paso y anclaje de expansión. Cada uno de estos anclajes presenta ventajas específicas dependiendo de las condiciones del suelo y las necesidades estructurales del stand.

Como conclusión, se sugiere la implementación de dos tipos de anclajes para maximizar la adaptabilidad del stand en diferentes entornos. Para terrenos duros, como el asfalto o la calle, el pilar con alma y pletina sería la opción más adecuada, proporcionando una base sólida y segura. En contraste, para terrenos más blandos, como césped o tierra, se recomienda el uso de estacas, que ofrecen una fijación efectiva sin comprometer la integridad del stand. Esta decisión de diseño se podrá implementar siempre y cuando se mantenga el diseño del stand inalterado, con la única variación en los “pies” del stand, que podrían intercambiarse fácilmente según el tipo de terreno, sin añadir complejidad al proceso de montaje.

## 11 Estudio de los materiales.

También se ha llevado a cabo una investigación detallada sobre materiales innovadores y sostenibles que podrían integrarse tanto en la construcción como en la decoración del stand. Este estudio, descrito en el *Anexo 2.3.7*, ha permitido identificar varias opciones de materiales que cumplen con los requisitos de sostenibilidad y aportan características funcionales y estéticas.

Como conclusiones clave, se priorizará el uso de materiales como el Rootman y el Micelio en el diseño de muebles y elementos decorativos, como lámparas y encimeras, aportando un toque orgánico y natural que refuerza el mensaje de sostenibilidad. El bambú laminado ha sido identificado como uno de los materiales clave para la estructura del stand. Su alta resistencia, estabilidad y apariencia natural lo hacen especialmente adecuado para un entorno que busca destacar la vida rural y la sostenibilidad. En cuanto al poliéster reciclado de botellas de PET, este material ofrece una opción duradera y resistente para elementos que requieran plástico, como taburetes o componentes de merchandising.

Además de la selección de materiales, se ha decidido adoptar la tendencia de utilizar acabados texturizados, una corriente cada vez más popular en el interiorismo que busca generar un impacto visual distintivo. Esta tendencia, se alinea con la conclusión obtenida en la investigación del *Anexo 2.1.6* donde las entidades que representan identidad rural integran este tipo de texturas en sus imágenes y, por lo tanto, es clave para la de Ocre.

Finalmente, se destaca que se ha tenido acceso al "MaterialLab" de HMY, gracias a la colaboración con la empresa en el marco de prácticas profesionales relacionadas con el diseño de producto. Esto representa una oportunidad valiosa para explorar y seleccionar materiales sostenibles adicionales, como embellecedores de madera, que podrían ser utilizados en el stand.

## 12 Conclusiones.

Como conclusiones de todas las investigaciones para el diseño de la zona de descanso del proyecto se obtienen las siguientes:

- **Experiencia del usuario.**  
La investigación en primera persona revela que, aunque las zonas de arte y descanso del festival buscan fusionarse con el entorno rural, carecen de funcionalidad y podrían mejorar estéticamente. Se propone un stand que no solo se integre con el paisaje, sino que también ofrezca zonas cubiertas para protegerse de la lluvia y áreas de descanso para los asistentes. Además, se considerará la inclusión de espacios para exposiciones culturales.
- **Inspiración en la arquitectura efímera.**  
El diseño modular y temporal, inspirado en la arquitectura efímera, permitirá una rápida adaptación y personalización del stand. La repetición de elementos y colores corporativos asegurará un mensaje visual coherente y efectivo.
- **Design for Disassembly.**  
Se implementará un enfoque modular que facilite el montaje, desmontaje y reutilización del stand. Esto no solo permitirá la adaptación a diferentes espacios y eventos, sino que también reducirá el impacto ambiental.
- **Análisis de proyectos relevantes.**  
Se adoptarán técnicas como la división de espacios con paredes que dejen pasar la luz natural y el uso de metacrilato para personalizar y diferenciar el stand. La integración de branding será clave para reforzar la identidad visual de Ocre.
- **Anclajes versátiles.**  
Se diseñarán dos tipos de anclajes intercambiables: uno para terrenos duros (pilar con alma y pletina) y otro para terrenos blandos (estacas). Esta solución asegurará la estabilidad del stand sin modificar su estructura.
- **Materiales innovadores y sostenibles.**  
El bambú laminado, el Rootman, el Micelio y el PET reciclado serán los materiales clave. Estos materiales, además de ser sostenibles, permitirán crear un entorno que refleje la identidad rural de Ocre. La colaboración con HMY facilitará el acceso a materiales de vanguardia para el diseño.



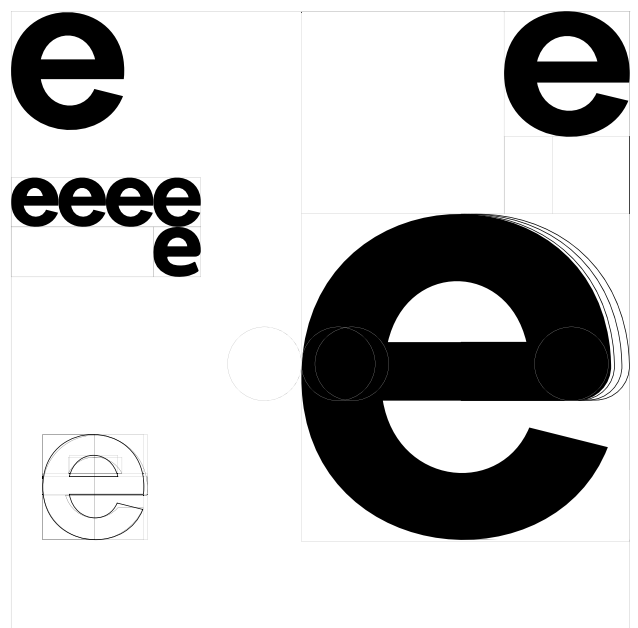
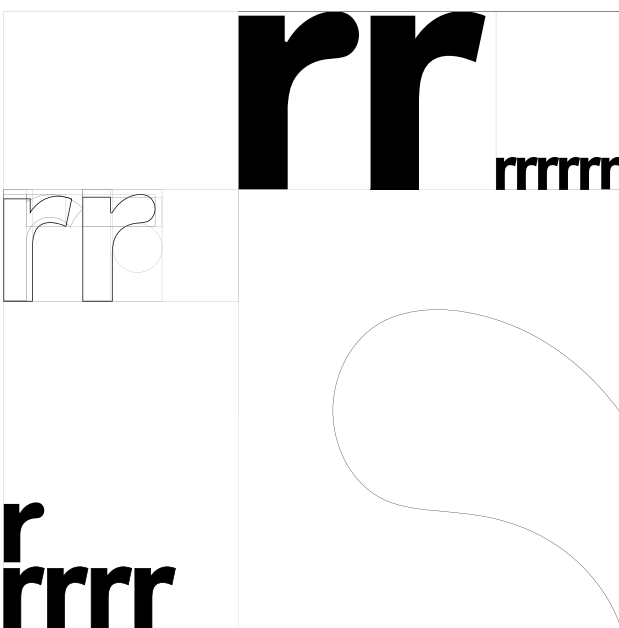
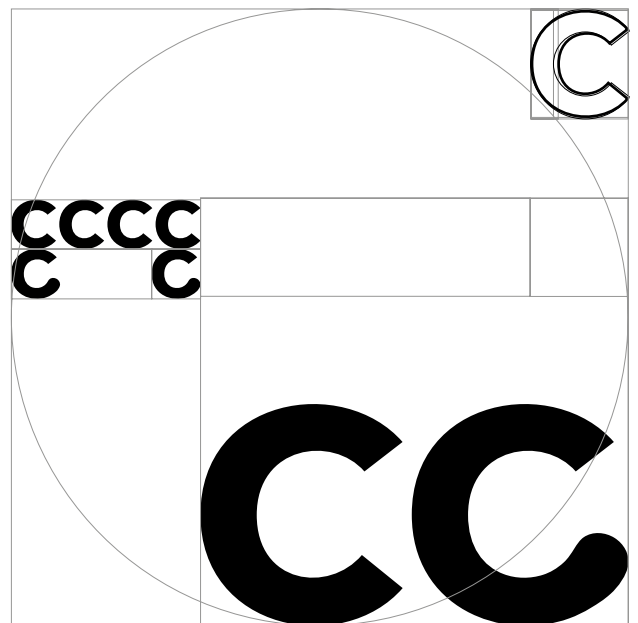
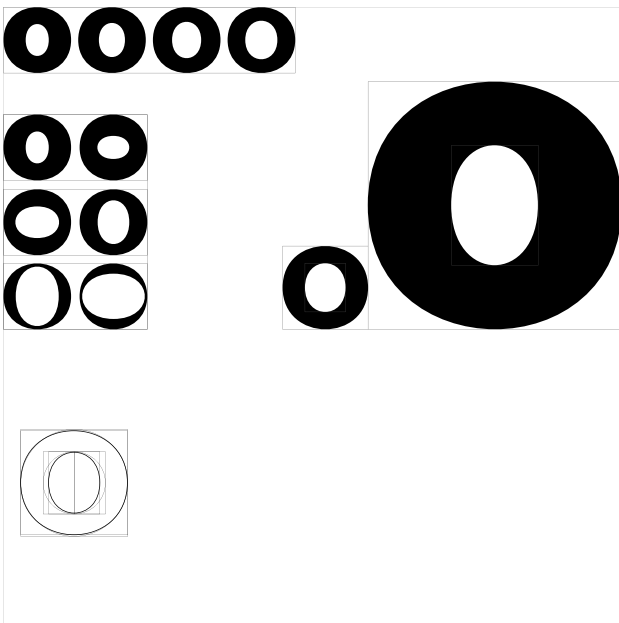
## 03 Conceptualización.

- Imagen corporativa.

En la fase de diseño conceptual de la imagen corporativa, se desarrollan y evalúan tres propuestas distintas para el logotipo, cada una enfocada en representar de manera efectiva los valores y la identidad de Ocre. Se requiere un concepto manteniendo una imagen muy similar a la actual, puliendo la composición y estilo, y otros dos nuevos conceptos.

## 1 Exploración formal.

Se realizan exploraciones tipográficas para tratar de pulir el logotipo y mejorar los problemas de estabilidad y composición que presenta la imagen actual.



## 2 Conceptos.



A partir de la exploración se llega a los dos primeros conceptos. El primero con una tipografía que sigue siendo muy geométrica pero que trata de evitar la redondez excesiva que provocaba sensación de inestabilidad y daba problemas en cuanto a composición. Además se han añadido aristas más rectas para dotar a la imagen de un aire más institucional y serio, óptimo para los planes futuros de la asociación.

El segundo concepto, derivado también de la exploración, presenta aristas redondeadas para tratar de emular una sensación más cercana, propia del ámbito rural y que podría encajar con los valores Ocre.

Para el tercer concepto se busca como referencia elementos típicos del paisaje aragonés, tratando de incluir similitudes metafóricas en el logotipo. Tras buscar distintos elementos, se decide usar como inspiración los surcos de la tierra aragonesa, vigentes durante todo el paisaje central de la comunidad. Esto puede aportar cercanía con el entorno rural, además de tener líneas orgánicas que se podrían incluir como elemento representativo de la sostenibilidad.



Tercer concepto.



Figura 3.1.1: Forma de surco en el paisaje Aragonés.

### 3 Selección de concepto.

Tras las reuniones con la asociación, se muestra siempre un mayor acercamiento al logo más similar al antiguo. Sin embargo, como recomendación del diseñador, se añade un elemento clave al diseño. En la reunión decisiva, teniendo ya elegido el concepto primero, se propone añadir un elemento diferenciador, un punto.

Quizá añadir un punto, no parezca una gran innovación en el diseño, sin embargo, esta simple forma cuadrada juega un papel fundamental en la nueva imagen de Ocre. Este punto será la pieza clave en el universo visual que se diseñe de Ocre, añadiendo personalidad a imágenes u otros elementos. Un simple punto representa a la perfección a Ocre, un punto, un grano de arena, cualquier mínima acción que puede ser diferencial en la construcción de algo. Representa el mundo rural y la intención de Ocre de revitalizarlo. Además en cuanto al valor visual, aporta estabilidad y contraste con una forma sencilla, sin adornos, simple. Se propone, inicialmente un color con contraste y muy saturado, para resaltar estos temas, que se adaptará al diseñar la paleta final.

*Concepto final del logotipo de Ocre, a partir del cual se definirá la imagen.*

- Zona de descanso.

En la fase de diseño conceptual para la zona de descanso, se parte de tres especificaciones clave: la integración con la imagen corporativa de Ocre (el punto), el tamaño reducido y la plegabilidad, y la optimización de la UX. Basándonos en estos criterios, se exploran diferentes mecanismos de plegado y funcionalidad. A partir de estas ideas, se desarrollan tres conceptos distintos para la zona de descanso.

### 4 Conceptos.

Se realizan exploraciones tipográficas para tratar de pulir el logotipo y mejorar los problemas de estabilidad y composición que presenta la imagen actual.

El primer concepto presenta un cubo de 3 metros que combina dos mecanismos de despliegado: la apertura de laterales y el uso de carriles para la expansión, lo que permite crear zonas adicionales y funcionales dentro del stand. Este diseño incluye áreas de chill-out tanto en el interior como en el exterior, ofreciendo un espacio adaptable para diversos eventos. La identidad visual de Ocre se refuerza con el uso del punto naranja en mesas y vinilos en el techo.

La segunda propuesta, también basada en un cubo de 3 metros, incluye ejes con laterales abatibles que proporcionan soporte visual para diversas funciones, como la exhibición de información, fotos, pantallas y exposiciones artísticas. Estos laterales modulares pueden intercambiarse y plegarse según las necesidades del evento, aumentando la versatilidad del stand. El diseño incorpora zonas de chill-out con sofás y asientos en el interior y exterior del cubo, utilizando tableros sostenibles y refuerzos de chapa.

El tercer concepto se aparta de las estructuras tradicionales, proponiendo un diseño inspirado en la arquitectura efímera. Consiste en cubos superpuestos y acolchados que actúan como zonas de descanso y reunión. Aunque esta opción es la más arriesgada y funcionalmente centrada en el descanso, destaca por su carácter innovador y escultórico, aportando un elemento artístico distintivo al festival

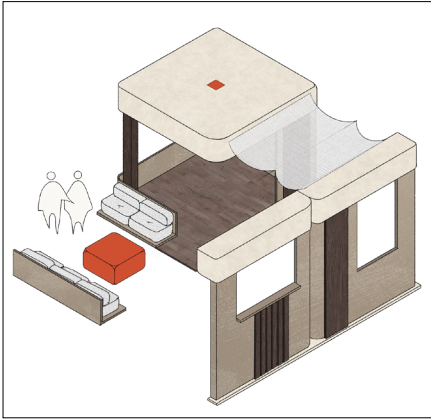


Figura 3.2.1: Boceto Concepto 1. Imagen de creación propia.

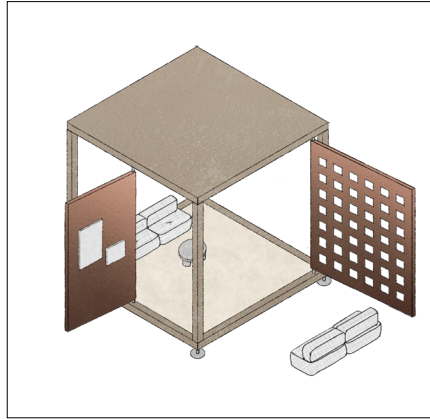


Figura 3.2.2: Boceto Concepto 1. Imagen de creación propia.

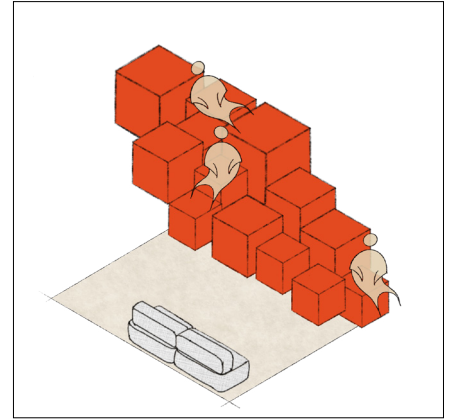


Figura 3.2.3: Boceto Concepto 1. Imagen de creación propia.

## 5 Selección de concepto.

Tras evaluar las tres propuestas para el stand de la asociación Ocre, se ha seleccionado el segundo concepto por su equilibrio entre funcionalidad y adaptabilidad. Este diseño destaca por su facilidad de montaje y desplegado, alineándose con los principios del DfD, lo que facilita su reutilización y minimiza el impacto ambiental. Su estructura modular permite reconfigurar y adaptar los paneles según las necesidades del evento, proporcionando flexibilidad sin comprometer la estabilidad.

Aunque menos llamativa estéticamente que otras propuestas, se enriquecerá con elementos visuales y texturas innovadoras para reflejar la identidad de Ocre. Los materiales sostenibles y técnicas de diseño se combinarán para crear un espacio acogedor y representativo.



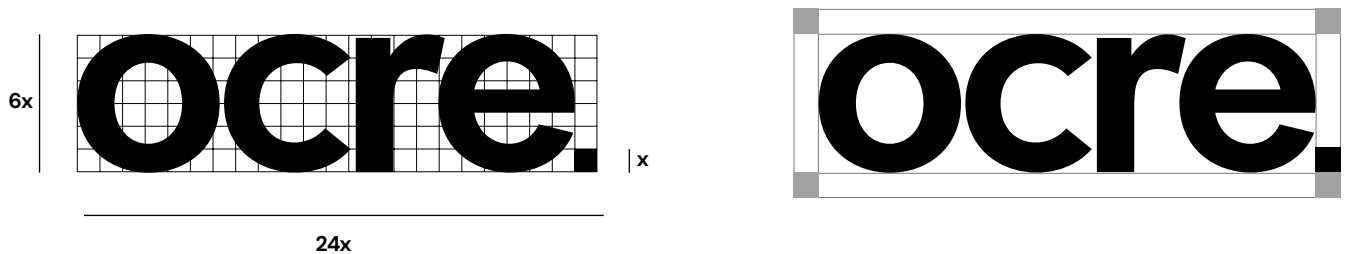
## **04 Desarrollo.**

- Imagen corporativa.

En esta fase, se resumirán algunas de las decisiones clave tomadas en el desarrollo del diseño de la imagen, incluyendo aspectos fundamentales como el logotipo, los colores y los elementos gráficos principales. Sin embargo, las pautas completas y detalladas para la imagen corporativa están definidas en el *Anexo 6, Manual de Imagen Corporativa de Ocre*.

## 1 Retícula y área de respeto.

Para la retícula y las áreas de respeto del logotipo, se contemplan aspectos como la convivencia del logotipo con textos, subtítulos o incluso otras subfamilias de la entidad, por lo que el área de respeto debe no ser muy amplia, pero sobre todo estar claramente definida. Viene definida por un rectángulo exterior al cuadro delimitador del logotipo, marcado por el punto característico del diseño.



## 2 Tipografía corporativa.

Se define la familia de tipografías que se emplearán en absolutamente todas las aplicaciones gráficas de la asociación.

La tipografía corporativa “DM Sans” ha sido seleccionada cuidadosamente para encarnar la identidad Ocre. Con su diseño geométrico, “DM Sans” transmite una estética moderna y ordenada, reflejando la eficiencia y la innovación que caracterizan a la asociación. Además la familia es de uso abierto y está disponible en Google Fonts.

## 3 Paleta Ocre.

La paleta de Ocre comprende tonalidades terrosas, en hasta tres variaciones de color y otros tonos más alejados del color tierra. El naranja será el color más representativo de la entidad y se usará como contraste.

<p>Ocre claro.</p> <p>HEX RGB CMYK</p> <p>F8F7ED 248, 247, 237 3, 2, 9, 0</p> <p>PANTONE 7604 C</p>	<p>Ocre oscuro.</p> <p>HEX RGB CMYK</p> <p>E1DAC8 225, 218, 200 13, 13, 23, 0</p> <p>PANTONE 7534 C</p>	<p>Azul Ocre.</p> <p>HEX RGB CMYK</p> <p>282934 40, 41, 52 86, 76, 51, 65</p> <p>PANTONE 276 C</p>	<p>Naranja Ocre.</p> <p>HEX RGB CMYK</p> <p>CB553D 203, 85, 61 1, 78, 78, 0</p> <p>PANTONE 7598 C</p>	<p>Ocre.</p> <p>HEX RGB CMYK</p> <p>BF9961 191, 153, 97 18, 40, 68, 8</p> <p>PANTONE 7562 C</p>
---	---	--	---	---

## 4 Variaciones del logotipo.

Se definen las variaciones del logotipo con los distintos colores corporativos.



*Imagotipo principal.*



*Imagotipo color secundario.*



*Imagotipo color claro.  
Utilizar en fondos oscuros.*



*Imagotipo color oscuro.  
Utilizar en fondos claros.*

Se definen también, opciones del logotipo para ocasiones en las que se requiera de un fondo de resalte, ya sea para legibilidad en un fondo colorido, o para resaltar la imagen cuando se necesite. Además, como resultado del uso de la herramienta de selección del tipo marcador salió como primera opción el uso de logotipo con fondo. El área de respeto de esta versión es la misma que la original, habiendo que respetar el área comprendida por el punto del logo.



*Distintas versiones del logotipo.  
[Link a la carpeta con los archivos.](#)*

## 5 Textura.

Como se ha mencionado anteriormente, la textura es un elemento clave para aportar el valor de identidad rural, es por esto que se diseña una textura de papel desgastado, que se proporcionará a la entidad en formato de PNG y que siempre deberá tener el 30% de opacidad. Estas son las versiones finales del logotipo.



## 6 Aplicaciones.

- Aplicaciones offline.

Para terminar de establecer el imaginario visual de la entidad se diseñan diferentes elementos visuales para la asociación. Se diferencian entre aplicaciones offline y online. Como primera aplicación offline, se rediseñan los carteles de los eventos de Ocre de 2024 con la nueva identidad, empleando los elementos diseñados en este proyecto como la nueva imagen, la paleta Ocre, la textura, etc.



Figura 4.1.1: Poster Ocre 1.



Figura 4.1.2: Poster Ocre 2.

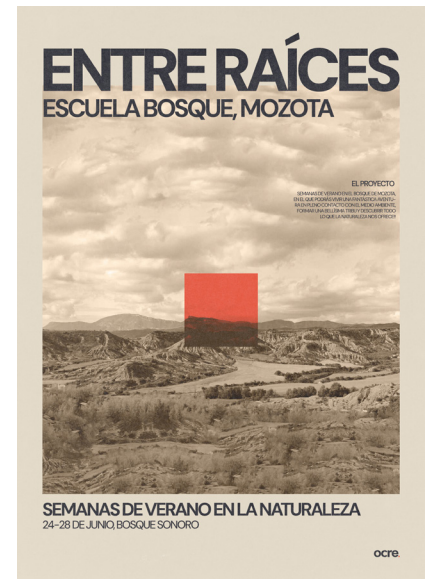


Figura 4.1.3: Poster Ocre 3.

También se plantea, como parte del merchandising para aumentar la visibilidad de Ocre, un elemento, con forma de prisma, que podrá ser móvil y se colocará en el stand para añadir cohesión a la imagen. Este llevará un vinilo con una de las versiones del logotipo.



Figura 4.1.1: Poster Ocre 1.

[Link a las artes finales.](#)

- Aplicaciones online.

Se diseñan también conceptos de publicaciones para Instagram. (Pese a ser diseñadas en Illustrator, se adaptan algunas versiones a Canva para que sean fácilmente editables para Ocre.



Figura 4.1.4: Posts de Instagram 1080 x 1080 px.

[Link a las plantillas editables.](#)



Figura 4.1.5: Stories de Instagram 1080 x 1920 px.

[Link a las plantillas editables.](#)

- **Zona de descanso.**

Una vez seleccionado el segundo concepto como base, se procede al desarrollo final del stand, alineándose con los requisitos establecidos por la asociación Ocre. El objetivo es crear una experiencia memorable que refleje fielmente la identidad visual y los valores culturales de Ocre. El proceso de diseño abarca desde la planificación de la fabricación y el ensamblaje hasta la selección de materiales sostenibles y de alta calidad.

## **7 Design for Disassembly.**

Siguiendo la metodología del Design for Disassembly, se revisa y optimiza el diseño de la estructura del stand para facilitar un ensamblaje sencillo y bien definido. En esta fase, se establecen las primeras restricciones técnicas de la estructura, asegurando que cada componente cumpla con los requisitos de montaje y desmontaje eficiente. Se añaden notas detalladas sobre soldadura y uniones, así como zonas de refuerzo provisionales, que son materializadas tanto en los modelos 3D como en los planos finales.

Partiendo del concepto seleccionado, se plantea el diseño de la estructura desde un enfoque técnico. Esta consta de una base de tubos soldados y atornillados que forman el contorno de un cuadrado, con tubos verticales en las esquinas para alojar los postes. En la parte central se atornillan travesaños adicionales para reforzar el conjunto. Para la parte superior de la estructura, el diseño es similar pero invertido horizontalmente, alojando los postes verticales entre las dos estructuras de tubos horizontales, formando así un bastidor tubular que actúa como el esqueleto del cubo.

Los tubos horizontales llevan tres agujeros circulares en posiciones específicas para alojar los tubos circulares que sirven de ejes para las paredes abatibles. Esto permite que el diseño sea modular, pudiendo intercambiar las paredes según las necesidades, ya sea como soporte visual, biombo separador, o como pared. Los tubos circulares se unirán a la estructura a través de los agujeros en los tubos horizontales, tanto arriba como abajo. Para facilitar su rotación y minimizar el rozamiento, se plantean piezas de plástico con la lubricación necesaria. Se colocan en la estructura únicamente tantos ejes como paredes se vayan a emplear en el montaje.

La base de la estructura contará con soportes en cada esquina que elevan ligeramente todo el conjunto. Dependiendo del tipo de suelo, se utilizan diferentes sistemas de anclaje: para terrenos de césped o tierra, se emplean estacas que se fijan al suelo, mientras que para superficies de asfalto se utilizan soportes con pletinas y pernos. Estos soportes, diseñados para ser intercambiables según el terreno, se unen a la estructura mediante un doble tubo que funciona como elemento de refuerzo, manteniendo la estabilidad del stand sin alterar el diseño general.

Para continuar con la línea estética establecida en la fase previa, se proponen embellecedores de madera para la estructura, evitando así dejar el tubo de acero visible. Se propone vestir los postes verticales con pseudo-tubos de madera fabricados con tableros delgados a inglete, que ocultarán completamente la estructura y se ensamblarán fácilmente desde la parte superior. Se revisten también los tubos inferiores horizontales con zócalos de madera en forma de L, unidos a estos mediante tiradores. Estos zócalos ocultan por completo los tubos metálicos.

Encima de los travesaños se deja el hueco necesario para tableros, que se atornillarán a estos y funcionarán como suelo de todo el stand. Por último, se diseñara un tejado de madera formado por tableros que se colocarán a ajuste encima de la estructura superior de tubo.

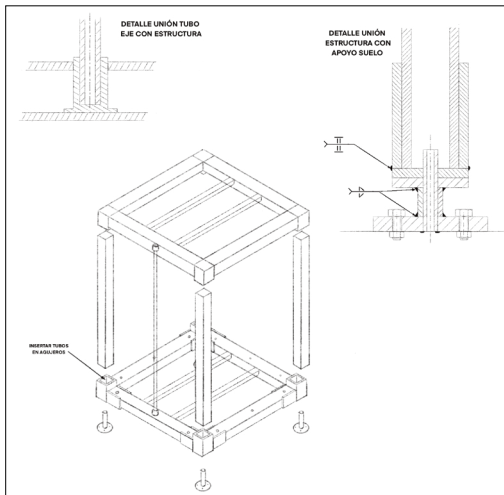


Figura 4.2.1: Estructura interior del stand y detalles de soldadura.

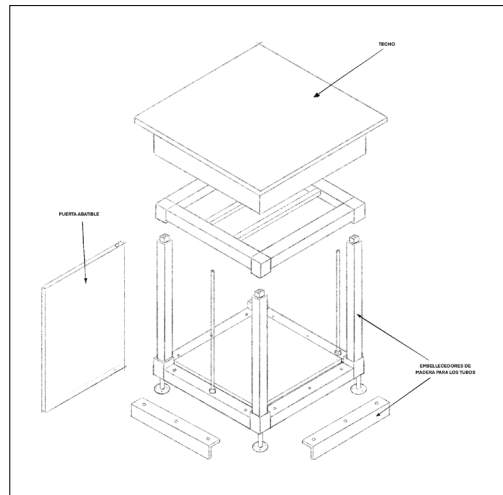


Figura 4.2.2: Stand con embellecedores de madera.

## 8 Modelado 3D y montaje.

Tras definir previamente en 2D el diseño del stand, se procede a su modelado en 3D utilizando Solidworks. Durante este proceso, se identifican y resuelven problemas estructurales y de ensamblaje no previstos en la fase 2D, como la integración de los mecanismos de plegado y el ajuste de los soportes de anclaje intercambiables o la unión de los tubos de madera con los metálicos. Estas soluciones se implementan para asegurar la estabilidad y funcionalidad del stand en diferentes terrenos. Para una revisión detallada de los problemas identificados y sus soluciones, consulte el *Anexo 4.3.2*.

Una vez completado el modelado en 3D, se definen los pasos de montaje, asegurando que el proceso sea eficiente y replicable en distintas localizaciones. Los pasos incluyen el ensamblaje de la estructura base, el anclaje al suelo según el tipo de terreno, y la colocación de los revestimientos de madera. Para una descripción más detallada y un desglose completo de los pasos de montaje, consulte el *Anexo 4.3.3*.

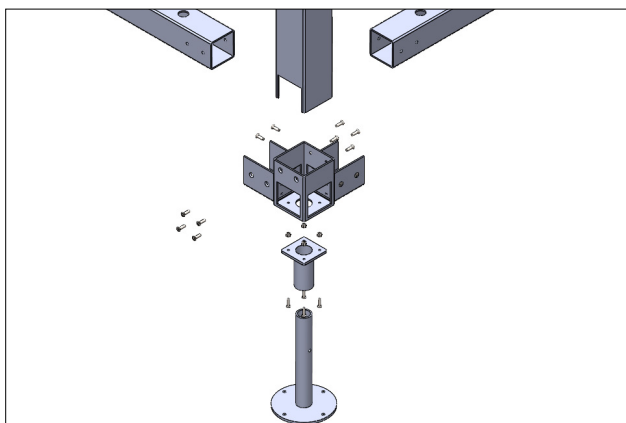


Figura 4.2.3: Vista explosionado primer paso de montaje del stand.

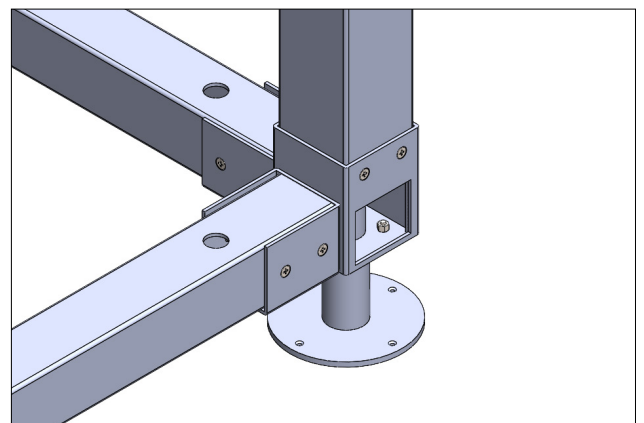


Figura 4.2.4: Esquina con las soldaduras y uniones atornilladas.

Se parte de la pieza de las esquinas; tres tubos cortados y soldados con relleno por aportación, mediante las respectivas almenas para dar más fuerza a la soldadura. Sobre estas se coloca el anclaje para asfalto, ensamblando las dos piezas que lo componen (introduciéndose por el tubo e insertándolo en el alojamiento de la esquina. Se colocan los respectivos tornillos y tuercas. A continuación se alojan los travesaños horizontales en los tubos y se atornillan también. En este punto ya se debería tener un contorno cuadrado de tubo.

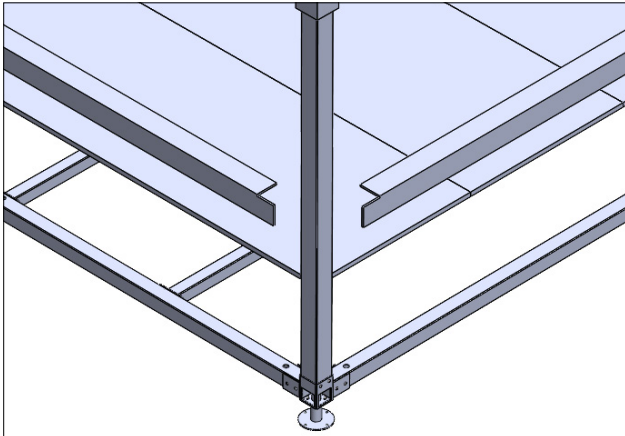


Figura 4.2.5: Vista del stand modelado en Solidworks, apreciando las paredes de "mimbre".

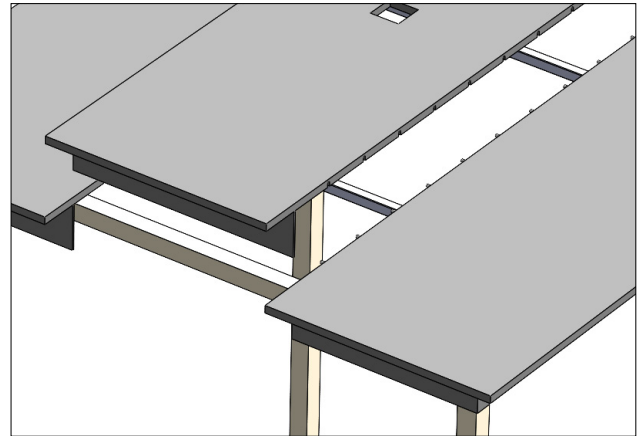


Figura 4.2.6: Vista del stand modelado en Solidworks, apreciando las otras paredes de "mimbre".

Una vez preparado el bastidor de tubo de la estructura, se procede a colocar los embellecedores de madera. Son tableros cortados a inglete y de espesor 8mm. Primero se colocan los tableros del suelo, también de madera pero de grosor 19mm, para sostener a los usuarios. Son cuatro tableros iguales con espigas a los lados para facilitar su alojamiento. Se atornillan por debajo a los tubos de apoyo para que no se vean los tornillos. A continuación se colocan los embellecedores horizontales, que también se atornillan por debajo. Estos tienen salientes a los lados para ocultar también las esquinas. Los embellecedores verticales irán colocados justo encima, ocultando los tubos verticales.

De la misma forma que se colocan los postes de la parte inferior, se colocan los de la superior. También se atornillan y se colocan sus respectivos embellecedores. Así queda finalizada la estructura con los embellecedores. Por último se coloca el techo, que se atornilla a los travesaños superiores por debajo, para ocultar también los tornillos, y se posiciona mediante espigas de madera en los dos tableros de los laterales.

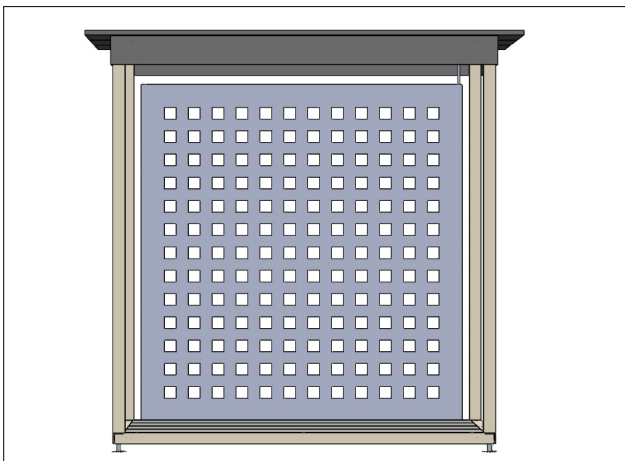


Figura 4.2.7: Vista del stand modelado en Solidworks, apreciando las paredes de "mimbre".

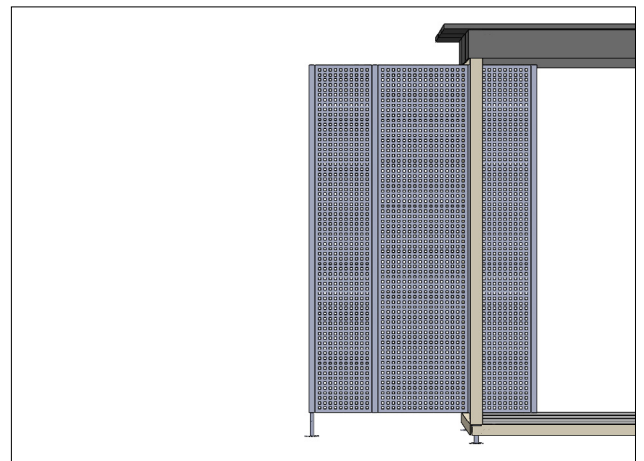


Figura 4.2.8: Vista del stand modelado en Solidworks, apreciando las otras paredes de "mimbre".

Para el diseño del stand, se han desarrollado paredes móviles con un sistema innovador que permite una gran versatilidad y un aprovechamiento completo del espacio. Estas paredes cuentan con tres agujeros estratégicos: uno en el centro y dos en los extremos, lo que facilita su uso como separadores dentro del stand o como elementos que expanden el área útil al exterior. Pueden abrirse completamente para funcionar como escaparates o soportes visuales, o cerrarse para ofrecer privacidad.

Estas paredes están diseñadas para soportar elementos visuales como pósteres o pantallas, combinando funcionalidad con una estética inspirada en los tejidos de mimbre, que permiten el paso de la luz. Este diseño también refleja la identidad visual de Ocre, con patrones de pequeños cuadrados que aportan luminosidad y flexibilidad, permitiendo una personalización completa del espacio.

## 9 Materiales y texturas.

En esta fase del proyecto, se detallan los materiales seleccionados para la construcción del stand, enfocados en durabilidad y estética. La estructura principal se compondrá de tubos de acero inoxidable cuadrado, de 70 y 75 mm, y de tubos redondos de acero inoxidable para los ejes de las paredes. Las paredes y refuerzos estarán hechos de chapa de acero inoxidable de 1,6 mm y 3 mm de espesor. Destaca también una chapa en lo alto del stand de metacrilato naranja. Los embellecedores serán de tableros de madera de bambú laminado, recubiertos con PVC texturizado personalizado y las paredes contarán con un acabado de cobre envejecido.

También se diseñan texturas personalizadas en Blender, aplicadas como recubrimientos de tipo pseudo-hormigón en tonos ocre y cobre envejecido sobre las superficies requeridas. Para una descripción más detallada de los materiales y la lista completa de materias primas, consultar el *Anexo 4.3.5*, y para el diseño de texturas, el *Anexo 4.3.6*.

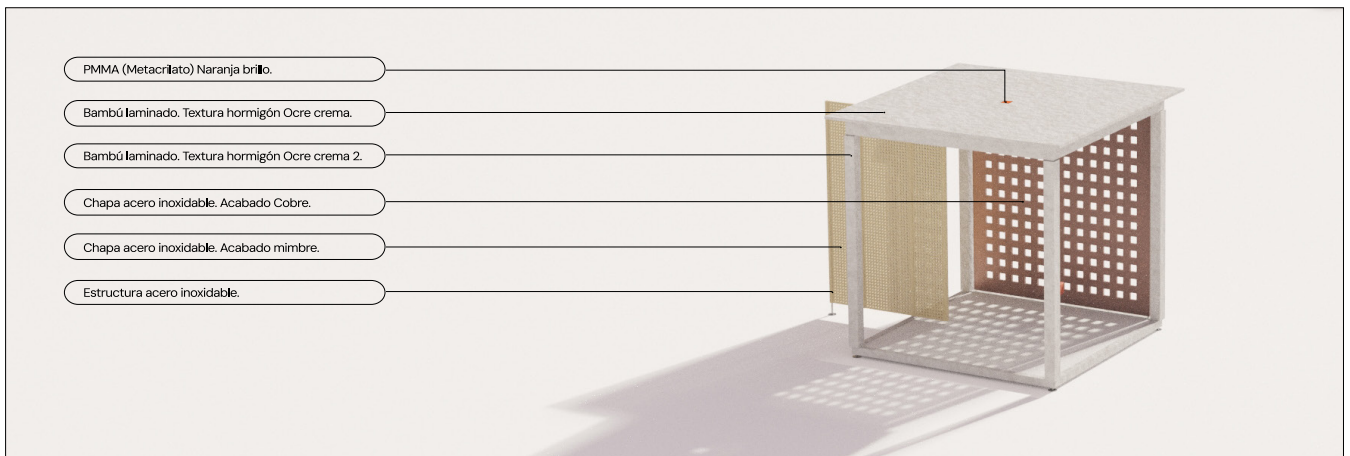
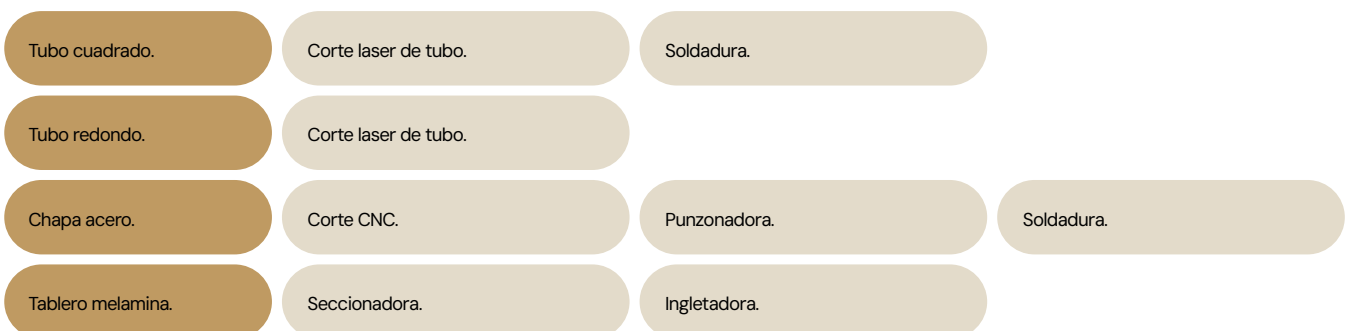


Figura 4.2.9: Desglose de los materiales del stand.

## 10 Procesos de fabricación.

En esta fase, se abordan los procesos de fabricación del stand, que incluyen el corte, soldadura, y ensamblaje de los tubos y chapas de acero inoxidable, así como la producción de los embellecedores de bambú laminado. Para una descripción más detallada de los procesos y etapas de fabricación, consulte el *Anexo 4.3.7*.



## 11 Diseño final.



Figura 4.2.10: Stand habilitado como zona de descanso en el entorno del Bosque Sonoro.

Se procede al renderizado de alta calidad en Blender, donde se recrea el entorno del Bosque Sonoro con el fin de ambientar el stand de manera realista. El resultado es un stand que se integra armoniosamente en el ambiente, destacando por su diseño modular y su estética cuidada, reflejando la identidad visual de Ocre y ofreciendo un espacio funcional y atractivo para los eventos.

## 12 Muebles del stand.

El diseño del mobiliario del stand mezcla piezas seleccionadas cuidadosamente, algunas de bibliotecas CAD y otras diseñadas específicamente para este espacio. Se destacan los muebles de jardín, como sofás y sillones en tonos crema y terrosos, que armonizan con la paleta de colores de Ocre y refuerzan la conexión con el entorno rural. Los materiales elegidos son duraderos y aptos para exteriores, manteniendo su estética y funcionalidad. Se incluyen sillas de mimbre, lámparas y plantas que crean un ambiente acogedor y natural, todo ello respetando las restricciones medioambientales y los valores sostenibles de Ocre. Las lámparas, diseñadas con mimbre con velas en su interior, y que están forradas con un revestimiento ignífugo de silicona para evitar riesgos de incendio, aportan una iluminación suave y cálida y además de consumo cero.

Una de las piezas clave del stand, en particular dentro del diseño del mobiliario, es un cojín cúbico de color naranja, que se alinea perfectamente con la imagen de Ocre y aporta cohesión e integridad visual al conjunto. Este cojín no solo destaca por su color vibrante, sino también por su compromiso con la sostenibilidad, ya que está pensado para ser fabricado con plástico reciclado proveniente de los vasos de PET que se emplean en los festivales, cerrando así un ciclo de reutilización que refuerza aún más los valores ecológicos de Ocre.

Otro elemento destacado, para representar la imagen de Ocre, es un simple prisma del color corporativo, con la forma de la variante del logotipo con fondo de la asociación, de tamaño mediano, para poder asociarse desde lejos el stand con la entidad.



Figura 4.2.11: Interior del stand con el cojín clave que representa el punto de la identidad.



Figura 4.2.12: Zona habilitada para un recital, con el logotipo de Ocre visible como merchandising.

### 13 Eventos Ocre.



Figura 4.2.13: Stand habilitado para un recital de poesía.

El stand está diseñado para poder ser modificado según lo requieran los eventos, intercambiando las distintas paredes, los muebles, la iluminación, etc. En este caso se habilita el stand para un recital de poesía, con su respectivo cartel promocional usando la nueva imagen Ocre, muebles adecuados para el evento, etc.



Figura 4.2.14: Stand ambientado por la noche, con las velas como única iluminación.



Figura 4.2.15: Stand habilitado como exposición de pintura.



Figura 4.2.16: Cartelería de la nueva imagen aplicada en el stand.

## 05 Conclusiones finales.

El diseño y desarrollo de un stand para la asociación Ocre ha sido un proceso extenso y exhaustivo que ha abordado tanto la imagen corporativa como la estructura y funcionalidad del espacio. Se han logrado dos objetivos principales durante el trabajo: desarrollar un diseño que refleje los valores de sostenibilidad y cultura de Ocre, y crear un stand que sea funcional y adaptable a diferentes eventos. Sin embargo, el proceso ha generado numerosos aprendizajes y dificultades.

El diseño de la imagen ha cumplido con los objetivos establecidos y ha superado las expectativas al integrarse perfectamente con el diseño del stand, creando un conjunto que aporta tanto estética como funcionalidad a los festivales y eventos en los que participa la asociación. Además de ser un espacio físico modular y adaptable, el stand funciona como un lienzo que aumenta la visibilidad de Ocre, permitiendo que su identidad visual cobre vida en un entorno dinámico y culturalmente significativo. El desarrollo de esta imagen corporativa ha sido fundamental para dar a Ocre una presencia única y coherente que atraiga la atención del público y transmita los valores fundamentales de la asociación. La combinación de diseño gráfico y producto ha dado como resultado una solución que no solo es visualmente atractiva, sino que también es funcional y representa la misión de Ocre.

El proyecto tiene un gran potencial para continuar. Un siguiente paso lógico sería la creación de un presupuesto detallado por parte de la asociación, la realización de prototipos y pruebas físicas, así como la creación de planos detallados de cada componente para su fabricación.

No faltaron problemas durante el progreso del proyecto. El trabajo inicialmente estaba destinado a terminar en junio. Sin embargo, mientras hacía prácticas en HMY, me di cuenta de que el proyecto requería más tiempo del previsto, lo que hizo imposible cumplir con el cronograma inicial. Como resultado de este retraso, pude concentrarme más en cada aspecto del diseño para garantizar que los resultados fueran de la mejor calidad posible.

Tanto a nivel profesional como personal, este trabajo ha sido una experiencia muy enriquecedora. He desarrollado habilidades para administrar un proyecto de diseño completo, desde la investigación inicial hasta el desarrollo técnico y la presentación final. Además, he mejorado mis habilidades con herramientas de modelado 3D y he aprendido aplicar ideas de diseño sostenible. Este proyecto no solo ha ampliado mis habilidades en diseño, sino que también me ha enseñado a manejar mejor mi tiempo, lidiar con problemas imprevistos y adaptarme a los cambios.

Finalmente, el proyecto ha sido un éxito en muchos aspectos, cumpliendo con los objetivos propuestos y estableciendo una base sólida para futuras mejoras y aplicaciones. La experiencia y los resultados que he obtenido no solo benefician a la asociación Ocre, sino que también son un paso importante en mi crecimiento como profesional del diseño.

## 06 Bibliografía.

20 Proyectos Sostenibles Para Madrid. SOLAR DECATHLON EUROPE 2012. (s. f.). METALOCUS.  
<https://www.metalocus.es/es/noticias/20-proyectos-sostenibles-para-madrid-solar-deca-thlon-europe-2012>

Romero, P. (2015, 11 octubre). Origami para ingenieros. *El Español*.  
[https://www.elespanol.com/ciencia/20151009/70243011\\_0.html](https://www.elespanol.com/ciencia/20151009/70243011_0.html)

González, E. (2023, 16 noviembre). Arquitectura efímera: ¿De qué trata y qué características tiene? ESDESIGN.  
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-espacios/arquitectura-efimera>

A-cero. (2023, 12 enero). *¿Qué es la arquitectura efímera?*  
<https://a-cero.com/arquitectura-efimera/>

Sánchez, J. (2024, 14 febrero). Arquitectura efímera y sus características. *Arquitectura Pura*.  
[https://www.arquitecturapura.com/arquitectura/efimera-15480/?utm\\_content=cmp-true](https://www.arquitecturapura.com/arquitectura/efimera-15480/?utm_content=cmp-true)

Boo. (2023, 28 junio). *Perfiles laminados de bambú. Diseño sostenible con bondades estructurales*.  
<https://boo-bamboo.com/perfiles-laminados-bambu-cualidades-aplicaciones/>

Fieito. (2023, 19 julio). *¿Qué es el poliéster reciclado? Ventajas e inconvenientes*. Fieito.  
<https://fieito.com/que-es-poliester-reciclado-ventajas-inconvenientes/>

Helmore, E. (2024, 16 febrero). 'It's almost carbon-negative': how hemp became a surprise building material. *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/environment/2024/feb/15/its-almost-carbon-negative-how-hemp-became-a-surprise-building-material>

Rootman, E. (2022, 22 diciembre). *Rootman construye con sentido sustentable | Rootman*.  
<https://www.rootman.com/2022/12/22/rootman-construye-con-sentido-sustentable/>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 28 enero). *Ocre*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre.  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Ocre#cite\\_ref-GuiaCol\\_7-3](https://es.wikipedia.org/wiki/Ocre#cite_ref-GuiaCol_7-3)

El. (2024, 15 agosto). *Ocre*. Royal Talens.  
<https://www.royaltalens.com/es/inspiracion/consejos-y-tecnicas/historias-de-color/ocre-un-pigmento-antiquisimo/>

Home - ExpoFactory. (2024, 29 julio). ExpoFactory.  
<https://expofactoryspace.com/container-godo-2022>

lñiguez, A. (2024, 3 septiembre). *Viviendas modulares en Latinoamérica: métodos de montaje, ensamble y transporte en la construcción*. ArchDaily En Español.  
[https://www.archdaily.cl/cl/1015260/viviendas-modulares-en-latinoamerica-metodos-de-montaje-ensamble-y-transporte-en-la-construccion?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_articles](https://www.archdaily.cl/cl/1015260/viviendas-modulares-en-latinoamerica-metodos-de-montaje-ensamble-y-transporte-en-la-construccion?ad_source=search&ad_medium=search_result_articles)

Cinzia. (2019, 10 julio). *Guía para un proyecto de Stand que funcione en Feria!*  
<https://www.fab813.com/es/guia-proyecto-de-stand/>

Avanza group. (2024, 19 enero). *Diseño y montaje de Stands para ferias | Avanza Events*. Avanza Group.  
<https://avanzaevents.com/es/>

In The MOOD Events. (2024, 4 abril). *In The MOOD Events | Diseñadores de Stands para Ferias y Eventos*.  
<https://www.inthemoodevents.com/>

Proyecto Genus. (2022, 24 noviembre). *Diseño de stand Bykono - Proyecto Genus*.  
<https://proyctogenus.com/portfolio/bykono/>

MacLeod, F. (2022, 17 diciembre). *Designers Explore an Entirely New Use for Shipping Containers in Seoul's Design District*. ArchDaily.  
<https://www.archdaily.com/570300/designers-explore-an-entirely-new-use-for-shipping-containers-in-seoul-s-design-district>

*On Diseño - Proyectos: Chill-out en Cadreita*. (s. f.).  
<http://ondisenio.com/proyecto.php?id=1825>

Santibañez, D. (2024, 7 marzo). *16 pabellones efimeros que reflexionan sobre el espacio público*. ArchDaily México.  
<https://www.archdaily.mx/mx/915958/16-pabellones-efimeros-que-reflexionan-sobre-el-espacio-publico>

Gerald, R. (2020, 25 agosto). *15 ejemplos de arquitectura desmontable en Iberoamérica*. ArchDaily En Español.  
<https://www.archdaily.cl/cl/803706/15-ejemplos-de-arquitectura-desmontable-en-iberoamerica>

Gattupalli, A. (2024, 19 abril). *Fachadas en la economía circular: diseño para el desmontaje*. ArchDaily En Español.  
[https://www.archdaily.cl/cl/1014415/fachadas-en-la-economia-circular-diseno-para-el-desmontaje?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_articles](https://www.archdaily.cl/cl/1014415/fachadas-en-la-economia-circular-diseno-para-el-desmontaje?ad_source=search&ad_medium=search_result_articles)

Prieto, C. (2024, 7 marzo). *La estética de la circularidad: desmontable, rústica, ligera*. ArchDaily En Español.  
[https://www.archdaily.cl/cl/996485/la-estetica-de-la-circularidad-desmontable-rustica-ligera?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_articles](https://www.archdaily.cl/cl/996485/la-estetica-de-la-circularidad-desmontable-rustica-ligera?ad_source=search&ad_medium=search_result_articles)

Cutieru, A. (2020, 9 noviembre). *Una guía para proyectos de arquitectura desmontables*. ArchDaily En Español.  
[https://www.archdaily.cl/cl/944378/una-guia-para-proyectos-de-arquitectura-desmontables?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_articles](https://www.archdaily.cl/cl/944378/una-guia-para-proyectos-de-arquitectura-desmontables?ad_source=search&ad_medium=search_result_articles)