

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

Anexos.



Índice de contenidos.

01	Introducción y Objetivos.	04
02	Investigación y análisis.	26
03	Diseño conceptual.	72
04	Desarrollo.	98
05	Bibliografía.	150
06	Planos	155
07	Manual de imagen corporativa.	159

Fase 01.

Introducción y Objetivos.

Índice de contenidos.

01	Introducción.	06
02	Contexto Ocre.	07
03	Metodología.	08
04	Planificación.	13
05	Especificaciones de diseño.	20
06	Contribución a los ODS.	24

Introducción.

El presente TFG tiene como objetivo potenciar y aumentar la visibilidad de la Asociación social y cultural Ocre con dos misiones diferenciadas: el diseño de un espacio efímero para los festivales de la Asociación y el desarrollo y pulido de su imagen corporativa.

Ocre es una asociación arraigada en los territorios de Aragón con una firme dedicación a la promoción cultural y el fortalecimiento de las comunidades rurales.

En lo relativo a este proyecto, se pretende crear un espacio efímero que no solo sea funcional y atractivo, sino que también sirva como punto de encuentro para la comunidad durante los eventos culturales organizados por la asociación, ya sea como zona de descanso, zona interactiva, informativa, etc. Además se diseñará una identidad corporativa que potencie estos valores y cohesionese todo el universo visual que ya tiene la entidad.

Es por esto que el proyecto supone un reto especialmente interesante, que combina diseño de producto/arquitectura efímera con diseño gráfico y es el culmen idóneo para la finalización del grado de Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, además de contribuir con el enriquecimiento cultural y sostenible de la región.

Contexto Ocre.

Ocre es una organización formada por profesionales y entidades culturales, que se dedican a apoyar y desarrollar proyectos artísticos que transformen la economía, promuevan el crecimiento y fomenten la cohesión social y territorial en entornos rurales, de manera sostenible, igualitaria y ecológica.

El compromiso de la asociación se basa en respetar la identidad rural, utilizando modelos sostenibles y promoviendo un tejido social, industrial y comercial creativo y original. Se abordan una amplia gama de temas, desde la brecha digital hasta la despoblación, pasando por el feminismo y la innovación.

Sus proyectos, que incluyen desde espacios comunitarios de trabajo o co-working hasta festivales musicales y en torno a las artes escénicas, tienen como objetivo crear espacios de convivencia y promover el cambio social en las áreas rurales.

Algunos de los proyectos más destacados son "El Bosque Sonoro", "Brizna Festival" o "Doñana Festival"

Más información en ocre.info



El Bosque Sonoro 2023

Metodología.

En la siguiente sección se detalla la metodología empleada en el desarrollo de todo el proyecto, que sirve como estructura para todas sus fases.

Esta metodología establece de forma clara las guías para ejecutar las tareas propuestas pero también garantiza la coherencia y la eficiencia a la hora de lograr los objetivos planteados.

A continuación se detallan los pasos y herramientas utilizadas en cada proceso de investigación, diseño y desarrollo del proyecto, que se dividirá a su vez entre la imagen corporativa y el diseño del stand.

Para asegurar un progreso constante y una alineación con los objetivos del proyecto, se han mantenido reuniones periódicas, tanto con la tutora (Rosanna Sanz), como con la asociación (Victor Domínguez), para revisar los avances y planificar las metas para la siguiente semana.

La comunicación ha sido constante durante el horario laboral a través de videollamadas en Google Meet.

Para planificar el proyecto se ha utilizado un enfoque estructurado, estableciendo hitos y plazos para una visualización clara del trabajo realizado y lo que queda por realizar. Estos hitos se dividen en tareas más específicas a lo largo del proyecto, utilizando la aplicación Trello para organizarlas en pendientes, en proceso y realizadas. Además Se han empleado herramientas de gestión de proyectos, como diagramas de Gantt y listas de tareas, para asegurar un seguimiento efectivo del progreso y cumplimiento de los objetivos establecidos.

Metodología. Espacio efímero.

Documentación

Durante la fase de documentación del proyecto, se ha llevado a cabo una investigación exhaustiva en el ámbito de la arquitectura efímera, con el objetivo de identificar arquitectos referentes, proyectos destacados y tendencias actuales. Esta investigación ha permitido obtener una visión panorámica del estado del arte en arquitectura efímera, así como inspiración y conocimientos para la elaboración del diseño del stand.

Además, se han analizado stands de EDP's similares al del proyecto, con el fin de identificar soluciones y prácticas exitosas que puedan ser adaptadas y aplicadas en el diseño propuesto. Se han examinado aspectos como la distribución del espacio, la funcionalidad de los elementos del stand y la experiencia del usuario, con el objetivo de obtener información relevante para la toma de decisiones de diseño.

En cuanto a las estructuras plegables, se ha investigado sobre los diferentes sistemas de plegado disponibles en el mercado, así como los herrajes y anclajes utilizados en este tipo de estructuras móviles. Se ha prestado especial atención a la seguridad, la estabilidad y la facilidad de montaje y desmontaje de estas estructuras, con el fin de garantizar un diseño eficiente y práctico para el stand.

En la fase de investigación se ha hecho especial énfasis en las tendencias de eco-diseño y diseño sostenible, tanto de estructuras, como de muebles. Se ha investigado sobre materiales sostenibles de bajo impacto ambiental, reciclables y de economía circular, con el objetivo de incorporarlos de manera efectiva en el diseño del stand. Se ha enfatizado en la selección de materiales que cumplan con criterios de sostenibilidad, tanto en su producción como en su ciclo de vida, contribuyendo así a la reducción del impacto ambiental del proyecto.

Otro aspecto fundamental de la investigación ha sido el análisis de la interacción del usuario con el entorno, especialmente en espacios pequeños. Se han estudiado los comportamientos y reacciones de las personas ante estímulos visuales, táctiles y sonoros, con el objetivo de diseñar un stand que ofrezca una experiencia satisfactoria y memorable para los visitantes.

Metodología. Espacio efímero.



Tablero Ostuni. Material.Lab HMY.

Diseño conceptual

En esta etapa del proceso, se han propuesto ideas abstractas y conceptos preliminares que posteriormente se han desarrollado y refinado en etapas posteriores. Se ha buscado explorar nuevas formas, materiales y funciones para el stand, priorizando la creatividad y la innovación en el diseño. Se han explorado diferentes enfoques estéticos y conceptuales, con el objetivo de encontrar la propuesta más adecuada que cumpla con los requisitos del proyecto y refleje los valores y la identidad de la asociación Ocre. Se han empleado técnicas de creatividad (Da Vinci, 4x4x4) para llegar a estos conceptos más abstractos, que posteriormente se han desarrollado.

Además, se ha llevado a cabo un análisis detallado de las necesidades y expectativas de los usuarios, así como de las tendencias y exigencias del mercado. Este enfoque centrado en el usuario ha permitido diseñar un stand que no solo sea estéticamente atractivo, sino también funcional y relevante para su público objetivo.

Metodología. Espacio efímero.

Desarrollo

La etapa de desarrollo del proyecto ha sintetizado conceptos adquiridos durante el Grado de realización de planos técnicos, modelado en 3D, diseño de ensamblaje y montaje y selección de procesos productivos y materiales.

Se ha hecho uso de herramientas de diseño paramétrico 3D como Solidworks y SolidEdge para tener una gran precisión en dimensiones y mecanizado de estructuras, y otros de modelado poligonal, como Blender, para modelar objetos más básicos (Muebles, decoración, etc).

Se han realizado planos técnicos y de montaje detallados para guiar el proceso de producción, haciendo énfasis en el diseño del ensamblaje de la estructura para conseguir la mayor facilidad de montaje y transporte.

La selección de procesos productivos y proveedores se ha realizado cuidadosamente, priorizando la colaboración con proveedores comprometidos con prácticas sostenibles.

Se ha empleado también Blender para diseñar materiales que se asemejen lo máximo posible a los seleccionados para la producción, puesto que son materiales peculiares y se han tenido que diseñar específicamente para el modelo. Además e ha llevado a cabo un proceso de renderizado de alta calidad para crear imágenes fotorrealistas del stand y su entorno.

Metodología. Imagen corporativa.

Documentación.

Para la fase de documentación de la imagen gráfica del proyecto, se indagó en el mundo del diseño gráfico y la identidad corporativa, explorando tendencias actuales, casos de estudio relevantes y mejores prácticas en el diseño de logotipos y material promocional. Se examinaron detenidamente las estrategias de branding de empresas similares, especialmente aquellas con un enfoque en la sostenibilidad y la promoción cultural. También se exploraron distintas fuentes para recoger paletas de colores que pudieran reflejar los valores de la asociación, así como investigaciones sobre el pigmento ocre, que da nombre a la asociación.

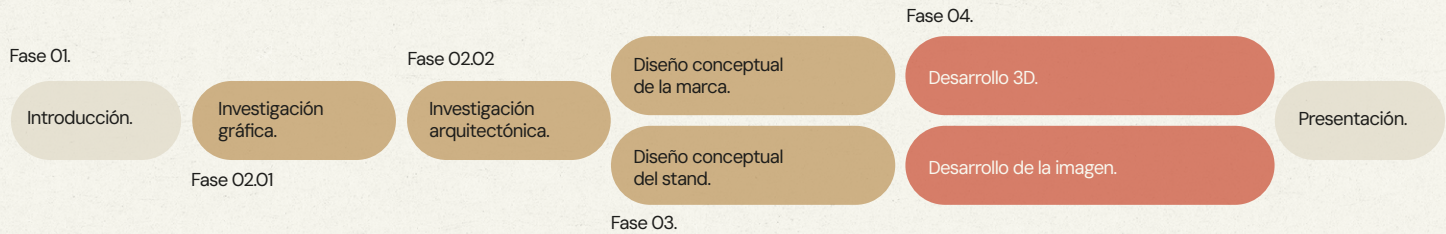
Conceptualización.

En la fase de conceptualización se aplicaron diversas técnicas de creatividad para generar tres conceptos distintos. En primer lugar, se realizaron exploraciones formales utilizando bocetos, moodboards y estudios tipográficos para dar forma a los nuevos conceptos. Se diseñó una tipografía que corrigiera los problemas estructurales de la imagen previa de Ocre, y otra variante de esta más alejada de la imagen de partida. Para el tercero se adoptó un enfoque más exploratorio, alejándose del diseño inicial y explorando territorios creativos diferentes.

Desarrollo.

En la fase de desarrollo, se establecieron las directrices para la nueva imagen, incluyendo la retícula, el área de respeto y las normas sobre los usos indebidos. Se seleccionó una nueva tipografía corporativa que refleja los valores de la asociación y se creó una paleta de colores coherente con la identidad visual deseada. Todos estos elementos se documentaron en un manual de imagen corporativa que servirá como guía para garantizar la coherencia y la consistencia en todas las aplicaciones de la marca.

Planificación.



Planificación.

Febrero						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
29	30	31	1 Presentación de la propuesta.	2 Fase 1.	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15 Reunión EDPs.	16	17	18
19 Fase 2.	20	21	22 Reunión revisión imagen actual.	23	24	25
26	27	28	29	1	2	3

Planificación.

Marzo						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
26	27	28	29	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18 Fase 3.1	19 Sesiones de creatividad	20	21	22 Tutorización.	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Planificación.

Abril						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5 Revisión con Ocre.	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15 Presentación de conceptos.	16	17	18	19	20	21
22 Fase 3.2	23 Sesiones de creatividad	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5

Planificación.

Mayo						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10 Tutorización.	11	12
13 Selección de conceptos.	14 Fase 41	15 Diseño del manual de marca.	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2

Planificación.

Junio						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
27	28	29	30	31	1	2
3 Fase 4.2	4 Modelado 3D.	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17 Renderizado.	18	19	20	21 Maquetación.	22	23
24 Depósito.	25	26	27 Presentación.	28	29	30

Planificación.

Julio						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6	7
8 Defensa.	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Especificaciones de diseño.

Se listarán las especificaciones de diseño establecidas por la asociación para comenzar con la segmentación del mercado y sus posteriores análisis.

En cuanto a la imagen gráfica, se parte de un logotipo existente, pero no se trata de realizar un rediseño, si no una imagen de marca desde cero, a partir de los valores de Ocre.

Para el stand, Ocre ha establecido menos requerimientos, por lo que se tiene algo más de libertad creativa, sin embargo, es evidente que también deberá respetar en todo momento los valores y la identidad de la asociación para mantener la cohesión.

Especificaciones de diseño.

Imagen corporativa.

Ocre ha solicitado el diseño de su imagen gráfica con un enfoque centrado en la creación de un logotipo único y representativo, que capture los valores esenciales de la organización. Si bien Ocre ya posee un logotipo, este proyecto no busca un rediseño, sino la concepción de una nueva identidad visual desde cero basada en los marcados valores de la asociación.

Un aspecto crucial de este encargo es la creación de una "marca madre" que sirva como base para los distintos departamentos y subdivisiones de la asociación, tales como eventos, formación, sostenibilidad, I+D+i, gestión y marketing. Se busca establecer un universo visual reconocible y cohesivo que refleje la esencia de Ocre.



ocre
Organización Cultural Entorno Rural

Especificaciones de diseño.

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.

Especificaciones de diseño.

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.

Contribución a los ODS.

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

Contribución a los ODS.

Educación para el Desarrollo Sostenible (ODS 4.7)

El stand de Ocre se concibe como una plataforma educativa que promueve la conciencia cultural y ambiental entre los asistentes a los festivales. Mediante la inclusión de información y actividades interactivas, el proyecto fomenta el conocimiento y el aprecio por el patrimonio cultural de Aragón.

Crecimiento Económico Sostenible (ODS 8.2)

El proyecto del stand contribuye al crecimiento económico sostenible al apoyar la economía local mediante la utilización de materiales y diseños sostenibles. La elección de tableros de madera sostenibles y otros materiales ecológicos refuerza el com. Además, el stand se convierte en un espacio para la promoción de productos y artistas locales, lo que impulsa el desarrollo económico de pequeñas empresas y artesanos en Aragón.

Protección del Patrimonio Cultural (ODS 11.4)

La protección del patrimonio cultural es un eje central en el diseño y la función del stand de Ocre. Al ofrecer un espacio que destaca la riqueza cultural y artística de las zonas rurales, el stand actúa como un catalizador para valorar las tradiciones. Las actividades y exposiciones organizadas en el stand están diseñadas para aumentar la conciencia y el aprecio por el patrimonio cultural.

Consumo y Producción Sostenibles (ODS 12.2)

El diseño del stand incorpora principios de consumo y producción sostenibles a través de la utilización de materiales reciclables y la implementación de prácticas de diseño para el desmontaje. La elección de materiales con bajo impacto ambiental y la planificación para su reutilización y reciclaje al final de su vida útil reflejan un compromiso con la sostenibilidad.

Fase 02.

Investigación y análisis.

Índice de contenidos.

01	Introducción.	28			
02	Imagen corporativa.	29	03	Zona de descanso.	47
	1	Introducción.	1	Introducción.	48
	2	Imagen corporativa.	2	UX Eventos Ocre.	49
	3	Imagen actual.	3	Arquitectura efímera.	52
	4	Valores Ocre.	4	Diseño para el desmontaje.	54
	5	Investigación y análisis.	5	Investigación de mercado.	57
	6	Cómo representan los valores.	6	Sistemas de anclaje.	63
	7	Herramienta para el tipo marcario.	7	Estudio de materiales.	66
	8	Colores Ocre.			
	9	Conclusiones.			

Introducción.

Para satisfacer los EDP's establecidos en la fase anterior y ayudar en la misión cultural de Ocre, se realizarán búsquedas exhaustivas para conocer más sobre el trasfondo de Ocre, su imagen, y cómo se podrían diseñar tanto el stand como la zona de descanso.

02.01

Imagen corporativa.

Introducción.

Para las fases de diseño gráfico, se plantea un rediseño de la imagen. Sin embargo, en las especificaciones de diseño asignadas por la asociación se exigen 3 conceptos: uno manteniendo una imagen muy similar a la actual, puliendo la composición y estilo, y otros dos nuevos conceptos.

Imagen corporativa

El diseño gráfico en este proyecto va más allá del simple hecho de crear un logotipo; implica la creación de un universo visual completo que abarque todos los aspectos de la identidad de la asociación Ocre. Desde materiales promocionales en RRSS, hasta el diseño de un stand efímero, cada elemento gráfico debe transmitir los valores y la esencia de la marca de manera clara y coherente.

Se pretende establecer las bases para crear una experiencia visual única y memorable en todos los puntos de contacto con la audiencia. Esto implica seleccionar colores, tipografías, formas y estilos visuales que reflejen la personalidad y la visión de Ocre, asegurando una cohesión visual en todos los aspectos del proyecto. El objetivo es que cada detalle del diseño contribuya a fortalecer la presencia de Ocre y a diferenciarla en su entorno. Desde el diseño conceptual hasta la implementación final, buscamos transmitir un mensaje claro y efectivo que resuene con el público objetivo y genere un impacto positivo en la comunidad.

Imagen actual.

Para iniciar la investigación y el diseño de la imagen, primero se analizará la imagen actual de Ocre. Cuenta con un logotipo (únicamente tipografía), con una tipografía geométrica y muy redondeada, simple y orgánica. La "R" se adapta a la forma de la "E", redondeando su extremo. Pese a que se trata de un logotipo muy correcto a nivel simbólico, hay algunos aspectos que se podrían pulir para que funcione mejor a nivel técnico y formal.

Las letras son perfectamente redondeadas, lo que, a nivel de composición, da una sensación de inestabilidad. Además los espaciados entre caracteres son diferentes unos de otros lo que también aporta inestabilidad visual. Por otro lado, el espacio entre la "R" y la "E", es demasiado grande, en comparación con el resto de espacios vacíos del logotipo. Por último, la "E", tiene un espacio muy reducido en su zona central, además de tener una anchura demasiado grande en su estructura horizontal



Zonas problemáticas de la imagen actual de Ocre. Imagen de realización propia.

Valores Ocre.

Para satisfacer los EDP's establecidos en la fase anterior y ayudar en la misión cultural de Ocre, se realizarán búsquedas exhaustivas para conocer más sobre el trasfondo de Ocre, su imagen, y cómo se podrían diseñar tanto el stand como la zona de descanso.

Valores Ocre.



Sostenibilidad

Ocre se compromete a trabajar de manera sostenible, tanto desde un punto de vista ambiental como social. Buscan promover modelos que respeten la identidad rural y fomenten un tejido social, industrial y comercial creativo y original, manteniendo índices de bienestar y avance social de manera equitativa para todos los miembros de la comunidad.



Cultura

La asociación considera la cultura como un derecho fundamental y un motor clave para el cambio social en entornos rurales. Abogan por la creación de espacios culturales que no solo sean centros de información, sino también lugares de encuentro y debate, promoviendo discursos alternativos y espacios innovadores de pensamiento y aprendizaje que contribuyan a la transformación social y vital de las comunidades.



Identidad Rural

Ocre valora y respeta la identidad rural, reconociendo su importancia como parte fundamental del entramado social y cultural. A través de sus proyectos, buscan preservar y promover esta identidad, abordando temas variados que van desde la brecha digital hasta la despoblación, el feminismo y la innovación, con el objetivo de potenciar el crecimiento y la cohesión social y territorial en entornos rurales.

Investigación y Análisis.

A partir de los valores de la entidad se procede a realizar una investigación y un posterior análisis de los logotipos del sector y cómo representan en sus diseños los valores a los que se quiere llegar con la Imagen Gráfica de Ocre.

Cómo otras entidades representan estos valores

SUNPOWER®

GREENPEACE

ECOALF

Recyclebank®

patagonia®

natura



ECO VER

Sostenibilidad

Al analizar los logos que representan el valor de la sostenibilidad, se observa una tendencia clara hacia la utilización de elementos visuales que evocan la naturaleza y la simplicidad. Colores como el verde, el azul y los tonos terrosos predominan en estos diseños, reforzando la conexión con el medio ambiente y la responsabilidad ecológica. Además, la presencia de formas orgánicas, como hojas, árboles y círculos, sugiere un ciclo de vida continuo y la idea de renovación, elementos clave en la comunicación de un enfoque sostenible.

Asimismo, los logos que mejor representan la sostenibilidad tienden a utilizar tipografías limpias y sin adornos excesivos, lo que refuerza la idea de transparencia y claridad en los valores que promueven. Este minimalismo no solo es estéticamente agradable, sino que también refleja una filosofía de "menos es más", alineada con la reducción de recursos y la eficiencia. En conjunto, estos logos logran comunicar visualmente un compromiso genuino con la sostenibilidad, destacando tanto por su impacto visual como por la coherencia con los valores que buscan transmitir.

seventh generation.

BURT'S BEES

Cómo otras entidades representan estos valores.

TED Ideas worth spreading



Google Arts & Culture

MoMA



THE
**BRITISH
MUSEUM**

Cultura

Se destaca una marcada inclinación hacia el uso de elementos que evocan la historia, las tradiciones y la identidad colectiva. Estos diseños a menudo incorporan símbolos icónicos, patrones geométricos, y tipografías que hacen referencia a estilos artísticos o caligráficos tradicionales, reforzando un sentido de pertenencia y continuidad con el pasado. Los colores utilizados suelen ser profundos y ricos, como el rojo, el dorado, y el azul marino, sugiriendo una conexión con el patrimonio y la riqueza cultural.

Además, los logos enfocados en la cultura frecuentemente integran motivos que representan la diversidad y la comunidad, utilizando formas que evocan mosaicos, tejidos, o mandalas. Estas referencias visuales no solo celebran la variedad cultural, sino que también subrayan la importancia de la cohesión social y la preservación de las tradiciones. En conjunto, estos elementos logran crear una identidad visual que comunica de manera efectiva un respeto profundo por la herencia cultural, mientras proyectan una imagen de orgullo y autenticidad en la representación de dichos valores.

Cómo otras entidades representan estos valores.



Identidad rural

Al investigar los logos que representan el valor de la identidad rural, se observa una tendencia a utilizar elementos visuales que evocan la simplicidad, la autenticidad y la conexión con la tierra. Estos logos a menudo emplean formas orgánicas y líneas suaves que remiten a paisajes naturales, como montañas, campos o ríos, creando una sensación de arraigo y pertenencia al entorno rural. Los colores predominantes suelen ser tonos tierra, verdes y ocres, que no solo reflejan la naturaleza, sino que también transmiten calidez y cercanía.

Además, se destacan los símbolos que representan la vida cotidiana en el ámbito rural, como herramientas agrícolas, animales, o casas tradicionales, reforzando un sentido de comunidad y tradición. La tipografía en estos logos tiende a ser sencilla y sin pretensiones, acentuando la honestidad y el carácter genuino de la vida rural. En conjunto, estos elementos visuales logran capturar la esencia de la identidad rural, proyectando una imagen que valora la conexión con la naturaleza, la tradición, y el sentido de comunidad inherente a los pequeños pueblos y aldeas.



Conclusiones.

Las investigaciones sobre los logos revelan una serie de pautas clave que deben guiar el diseño del logotipo de Ocre.

Para encapsular el valor de sostenibilidad, es fundamental utilizar elementos visuales que evoquen la naturaleza y el equilibrio, como colores terrosos y formas orgánicas que sugieran un compromiso con el medio ambiente.

La representación de la cultura en el logotipo requiere integrar símbolos que reflejen la riqueza y diversidad de las tradiciones aragonesas, utilizando tipografías y motivos que comuniquen autenticidad y profundidad histórica. Por último, la identidad rural debe estar presente a través de formas sencillas y símbolos que remitan a la vida en el campo, reforzando la conexión con la tierra y la comunidad.

Por concluir, el logotipo de Ocre debe ser un reflejo equilibrado de estos tres valores, utilizando un diseño que combine elementos visuales naturales y tradicionales con un enfoque moderno y accesible. El logotipo debe transmitir una identidad fuerte, arraigada en el respeto por la naturaleza, la riqueza cultural y la autenticidad de la vida rural, mientras que al mismo tiempo es versátil y adaptable a los distintos contextos en los que la asociación se desenvuelve.

Herramienta para la selección del tipo marcario.

La herramienta para la selección del tipo marcario es 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.

Factores que intervienen:

Nombre corto.

Buena calidad del nombre: ocre, pese a ser original de unas siglas, tiene un nombre fácil de reconocer .

Arquitectura de marca compleja.

Sector: logotipo y logotipo con símbolo.

Múltiples soportes de aplicación: papelería, arquitectura, web, RRSS, etc.

Sin refuerzo cromático.

Entorno complejo: aplicación sobre materiales y colores muy diversos, convivencia con otros logotipos.

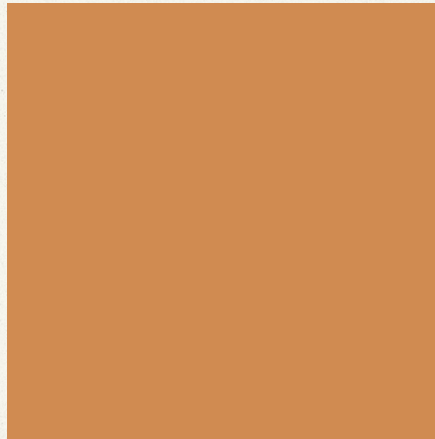
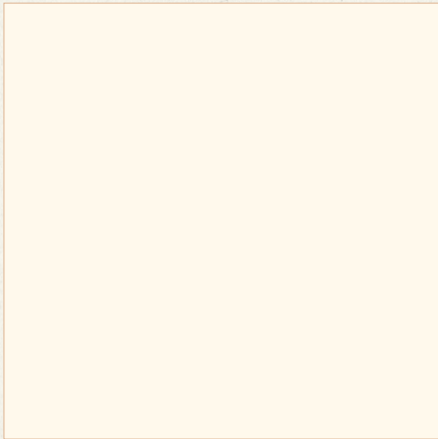
Herramienta para la selección del tipo marcario.

	Logotipo	Logotipo con fondo	Logotipo con símbolo	Logotipo con accesorio	Logo-símbolo
Nombre corto	Adecuado	Adecuado		Posible	Posible
Nombre largo			Adecuado	Posible	Posible
Buena calidad del nombre	Adecuado	Adecuado		Posible	Posible
Poca calidad del nombre			Adecuado		Posible
Arquitectura simple	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado
Arquitectura compleja			Adecuado		
Predominio en el sector	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado
Necesidad de lectura rápida			Adecuado	Posible	Adecuado
Lectura larga distancia	Posible	Posible	Adecuado	Posible	Posible
Muchos soportes	Adecuado	Adecuado		Posible	Posible
Pocos soportes	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado
Alfabetos o idiomas			Adecuado		
Funcionalidad práctica		Adecuado	Posible		Adecuado
Refuerzo cromático		Adecuado			Posible
Sin refuerzo cromático	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado	Adecuado
Entorno complejo	Posible	Adecuado			Posible

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 una opción al logotipo con símbolo por el requerimiento de definir una arquitectura de marca acorde con las secciones de Ocre.

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.



“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.

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 van a investigar los distintos pigmentos que, científicamente, pueden ser considerados ocre para diseñar la paleta de colores.

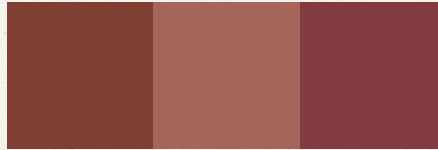
Como se ha mencionado previamente, el pigmento adopta la tonalidad amarilla por la oxidación del hierro, pero vamos a ver cómo, dependiendo de los minerales de la tierra o algunas técnicas de manipulación del pigmento, afectan al color.

Colores Ocre.



Ocres amarillos.

Se obtiene moliendo y lavando algún ocre rico en hidróxido férrico, como la variedad terrosa de limonita



Ocres rojos.

Se obtiene calentando el ocre amarillo hasta 250°C.



Ocres oro/dorados.

Históricamente ocre amarillo aclarado con amarillo de cromo.

Colores Ocre.

Como resultado de la investigación, se obtiene que, pese a ser un color aleatorio, resultado de reacciones químicas y comportamiento entre materiales y sus transformaciones, hay varias gamas diferenciadas, que tratarán de trasladarse a colores RGB, CMYK y HTML para diseñar la paleta Ocre.



Ocres violetas.

Pigmentos purpúreos que se elaboran con óxido de hierro artificial.



Ocres Siena.

Ocre amarillo compuesto por un 45% a 70% de óxido de hierro mezclado con ácido silícico y óxido de manganeso.

Conclusiones.

La investigación gráfica realizada para Ocre ha revelado problemas en la imagen actual de la asociación, como espaciados irregulares entre caracteres y una composición que genera inestabilidad visual. A través de una herramienta de selección de tipo marcador, se ha determinado que la mejor opción es un imagotipo 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.

02.02

Zona de descanso.

Introducción.

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.

UX Eventos Ocre.

Una parte crucial de la investigación consiste en analizar a usuarios asistentes a eventos Ocre, para comprobar qué funciones o experiencias podrían resultarles interesantes en el desarrollo de los eventos. Se obtienen las siguientes conclusiones tras asistir, como espectador, a uno de los festivales que organiza Ocre, Territorio Sisón.

UX Eventos Ocre.

El evento Territorio Sisón, organizado en el Bosque Sonoro, Mozota, es un evento musical donde distintos artistas, grupos musicales y poetas participan en distintos espectáculos culturales con un propósito benéfico.

Organizado por voluntarios de Mozota y Muel con el objetivo es recaudar fondos para la defensa del paisaje y los valores patrimoniales y ambientales del territorio y denunciar la avalancha de macro-proyectos de energías renovables en esta zona, con un fuerte impacto en el territorio, algunos de ellos proyectados a escasos metros de viviendas y en entornos naturales con gran valor paisajístico como el Cabezo San Borombón.

El espacio, situado en el bosque de Mozota, cuenta con varias estructuras móviles como bancos, carpas y distintos puestos dispuestos como bares o venta de productos sostenibles. Todo el evento tiene un carácter sostenible, acorde con los valores de Ocre. Las estructuras juegan con la forma del paisaje, creándose un ambiente natural y rural, que añade personalidad al evento y sobre todo se alinea con los temas rurales y sostenibles de la asociación.



Territorio Sisón, 2024. Imagen de realización propia.

UX Eventos 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.



Territorio Sisón, 2024. Imagen de realización propia.



Territorio Sisón, 2024. Imagen de realización propia.

Arquitectura efímera.

Tras analizar 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 y exploración creativa, encuentra su expresión en la creación de espacios temporales que cautivan y sorprenden. Desde instalaciones artísticas hasta eventos culturales, esta disciplina desafía los límites tradicionales de la arquitectura al abrazar la temporalidad, la innovación y la experimentación con materiales.

Esta aproximación permite aprovechar al máximo los principios y técnicas de la arquitectura efímera, aplicando sus conceptos para crear un impacto significativo en el público. Al adoptar esta perspectiva, podemos no depender únicamente de la funcionalidad del stand y convertirlo en una obra de arte temporal en línea con la imagen diseñada y los valores de la asociación.

Arquitectura efímera.

La arquitectura efímera se caracteriza por ser transitoria, diseñada para cumplir una función temporal antes de desaparecer, ya sea como parte de eventos temporales o festividades específicas. A lo largo de la historia, esta forma de arquitectura ha sido prevalente en diversas culturas, desde el Renacimiento hasta la era contemporánea, con ejemplos icónicos como la Torre Eiffel. Su uso se ha extendido a la actualidad, donde se emplea en eventos culturales, deportivos y en el diseño de espacios públicos, destacando por su capacidad de adaptación al entorno y su innovación en el uso de materiales.

Las construcciones efímeras comparten ciertas características distintivas, como su bajo costo, derivado del aprovechamiento de materiales locales y su capacidad de pre-fabricación, lo que facilita su montaje y desmontaje. A menudo se destacan por su complejidad y originalidad, sirviendo como campo de pruebas para nuevas tecnologías y enfoques arquitectónicos. Además, se presta especial atención al impacto ambiental, priorizando el uso de materiales sostenibles y reciclables, lo que refleja un compromiso con la responsabilidad ambiental. La consideración de la temporalidad, la innovación en materiales y la integración armónica con el entorno son principios que coinciden tanto con los principios de la arquitectura efímera, como con las especificaciones del proyecto. Se procede a analizar proyectos relevantes, centrados en la temporalidad, como fuente de inspiración para el proyecto.



Pabellón Serpentine Gallery 2017, Londres.



9ª edición del Pabellón MP Pavilion diseñado, Melbourne.



Cuenco de madera para el Pabellón de Tokio 2021.

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.

El concepto de Design for Disassembly (DfD), o "diseño para el desmontaje", ha ido ganando terreno en el ámbito de la arquitectura en los últimos años. Este enfoque de diseño tiene como objetivo facilitar las futuras alteraciones y el desmontaje de las estructuras construidas, ya sea de forma parcial o total, con la previsión de reutilizar sus sistemas, componentes y materiales. El propósito es asegurar que el edificio pueda ser reciclado eficientemente al final de su vida útil, en lugar de terminar siendo desechado. Esta estrategia surge del reconocimiento de que la mayoría de las estructuras construidas tienen una vida útil limitada, actuando como una reserva de recursos que pueden reincorporarse al ciclo de "reducción, reutilización y reciclaje". Por lo tanto, un enfoque basado en DfD promueve un ciclo de vida más largo para los materiales, anticipando y facilitando su futura reutilización y reciclaje, lo que a su vez contribuye a minimizar el consumo de recursos naturales y la huella de carbono incorporada en la arquitectura.

Diseño para el desmontaje.

El proceso de DfD demanda una planificación minuciosa en la fase inicial del diseño, donde se deben considerar estrategias y principios para asegurar el final de su vida útil. Algunas pautas generales para "diseñar para el desmontaje" incluyen:

Planificar el desmontaje.

Es fundamental proporcionar instrucciones precisas para el desmontaje de los elementos del proyecto y realizar un análisis exhaustivo de las posibilidades de reciclaje y reutilización.

Evaluación de los materiales.

Para asegurar que los materiales utilizados en la construcción tengan una durabilidad que supere la vida útil del edificio, es necesario investigar y desarrollar materiales menos tóxicos, de alta calidad y con un gran potencial de reciclaje.

Detallando elementos y conexiones.

Un principio fundamental del diseño de DfD implica crear conexiones y vínculos reversibles entre los principales elementos de un edificio, así como seleccionar sistemas complementarios que puedan montarse y desmontarse sin la necesidad de herramientas pesadas.



The Wisperweide School, OMA + Studio A Kwadrat.

“En el centro de la economía circular se encuentra la idea de cerrar el círculo: transformar el modelo lineal convencional de “tomar, fabricar, desechar” en un sistema regenerativo en el que los materiales y productos se utilicen durante el mayor tiempo posible.”

Gattupalli, Ankitha. (2024). “Fachadas en la economía circular: diseño para el desmontaje”. Archdaily.

Como conclusión al estudio de los proyectos DfD y, como síntesis orientada hacia este proyecto, se manifiesta como prioridad el uso de la construcción modular, las conexiones estandarizadas y el uso de materiales fácilmente separables.

Investigación de mercado. Proyectos.

Se procede a analizar proyectos que compartan algunos términos 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.



Container Store, 2022.



Container Store, 2022.

Investigación de mercado. Proyectos.

Container Store – Godó. ExpoFactory.

Este proyecto, de la empresa ExpoFactory, consiste en el diseño de una tienda Pop-Up para tiendas relacionadas con tenis para el Open de Barcelona de 2022, a partir de un container.

De este proyecto, además de la temporalidad, destaca la integración completa de elementos de branding, merchandising y experiencia de compra a partir de algo tan frío e inerte como un container.

Se toma como referencia y como posible propuesta, el uso de una superficie auxiliar de moqueta, como zona de terraza, añadiendo bancos y mesas. Esto añade, con apenas dos muebles y un suelo, un espacio de descanso y fácil de desmontar.

En términos de ingeniería, se la instalación de rotulación y elementos decorativos a medida para personalizar los containers. Este proceso requiere proveedores de metacrilato o vidrio de diferentes colores, además de la impresión del logotipo, tanto en vinilos impresos, como serigrafado en chapa para la zona superior y en 3D, acolchado para la zona de la terraza.

La estructura es simple y eficaz, partiendo de la estructura del container y vaciando este para su personalización. Se añaden refuerzos y embellecedores de chapa pintada de blanco para ocultar y reforzar la estructura.

Investigación de mercado. Proyectos.

Containers in Seoul's Design District, NL Architects.

En Seúl se exploró un uso completamente nuevo para los contenedores de envío para activar el amplio espacio público que rodea el nuevo edificio.

El equipo de arquitectos NL Architects propuso una serie de quioscos compactos utilizando métodos innovadores de reutilización de contenedores estándar. Estos quioscos, inspirados en la estructura curvilínea circundante diseñada por Zaha Hadid, desafían el uso rectilíneo habitual de los contenedores. En lugar de formas rígidas, crearon quioscos multifuncionales con distorsiones suaves, curvas, torcidas e infladas en su estructura rectangular.

La "familia de quioscos" se integra armoniosamente en la plaza pública, siguiendo la estética fluida de Hadid. Cada quiosco tiene un propósito único para activar el espacio público en Dongdaemun Plaza. Además, proporcionan espacio necesario para vendedores locales y restaurantes. Los espacios interiores son adaptables para diversas funciones, especialmente el quiosco de exposiciones, que cuenta con ocho puertas a nivel del suelo configurables según las necesidades espaciales. Además, un banco exterior está tallado en la línea del techo del quiosco de información, fomentando la interacción pública.



Containers in Seoul's district.



Chill-out en Cadreita, 2019.

Investigación de mercado. Proyectos.

Chill-out en Cadreita – Vaillo & Irigaray + Galar.

Este proyecto es un ejemplo brillante de cómo la arquitectura puede adaptarse a nuevos usos y relaciones sociales. Este espacio se construyó como anexo al Restaurante Marisol en Cadreita, Navarra. El esquema organizativo sigue patrones de micro-estructuras orgánicas, más afines a geometrías líquidas o gelatinosas que a estructuras cartesianas. El programa combina usos ambiguos y se funde en un único espacio sin disolverse completamente. Se introducen “burbujas” de aire y luz en el interior, y pilares que crean un ambiente similar a un bosque. La geometría final se asemeja a microorganismos vistos al microscopio, con elementos flotando en un magma espeso.

Los elementos de diseño incluyen un perímetro cubierto por una “especie vegetal” de tubos de plástico reciclado en colores naturales. El espacio se diluye entre burbujas de aire y luz, creando zonas de penumbra y claros de luz. Un bosque de esbeltos pilares transmite las cargas desde la losa de cubierta a la losa de cimentación. Para personalizar los contenedores, se instalan elementos decorativos a medida, como rótulos y logotipos. Se utilizan proveedores de metacrilato o vidrio en diferentes colores. La estructura del contenedor se refuerza y se añaden embellecedores de chapa pintada de blanco.

En resumen, este proyecto demuestra cómo la arquitectura puede adaptarse a las necesidades contemporáneas, fusionando tecnología, materiales y diseño para crear un espacio único y funcional.



Chill-out en Cadreita, 2019.

Investigación de mercado. Proyectos.

Daymsa - Stand Fruit Attraction. Bulidín.

Este stand diseñado por Bulidín, para la empresa Daymsa, pese a ser un stand exclusivo de interior (Ocre es esencialmente de exterior), es interesante por su distribución: es mayormente abierto, solo uno de los lados del rectángulo está cerrado, además del techo, lo que permite una exhibición de los elementos de la empresa muy diáfana. Además la combinación de colores, texturas y materiales, es similar a lo que busca Ocre. Combinar elementos cálidos y terrosos, con materiales como madera, para dar un ambiente envolvente y eminentemente rural.

Este análisis se centra en la inclusión de una habitación para reuniones, semi-abierta, únicamente empleando un grupo de lamas verticales que dejan pasar la luz pero crean cierta privacidad. Se contempla incluir esta técnica, no solo por la estética y la funcionalidad de crear un ambiente nuevo, si no por la eficiencia energética; si no se cierra completamente el espacio no se requiere de otra fuente de luz para iluminar la habitación.

Aunque es evidente que este stand no podría cumplir los EDP's de Ocre, es interesante obtener inspiración de aspectos concretos como el juego de las texturas o la creación de espacios con un sistema de lamas.



Stand Fruit Attraction, 2021

Conclusiones.

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, 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 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.

Sistemas de anclaje.

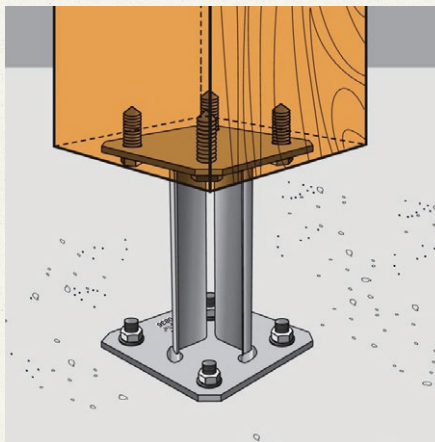
La investigación sobre los anclajes de stands es fundamental para asegurar la estabilidad y seguridad de las estructuras temporales en diversos entornos. Este estudio se centra en analizar los diferentes tipos de anclajes disponibles, evaluando su eficacia en función de las características del terreno y las condiciones ambientales. La selección adecuada de anclajes no solo garantiza la integridad del stand, sino que también contribuye a la durabilidad y resistencia frente a factores externos, alineándose con los requisitos técnicos y normativos que rigen este tipo de instalaciones.



Anclajes de estaca o piqueta.

Estos son anclajes tradicionales que se clavan directamente en el suelo, proporcionando una sujeción firme en terrenos blandos o medianamente compactos, como tierra o césped. Son particularmente útiles en festivales al aire libre, donde el stand se instale sobre superficies naturales. Las estacas suelen estar hechas de acero o aluminio, materiales que ofrecen una buena combinación de resistencia y ligereza, facilitando su transporte e instalación.

Para el stand de Ocre, se podrían considerar estacas de tamaño considerable para asegurar las estructuras laterales y las paredes móviles, garantizando su estabilidad frente a vientos moderados.



Pies de pilar con alma y pletina.

Los pies de pilar con alma y pletina son elementos de fijación utilizados para realizar uniones discretas y fiables en estructuras de madera. Su diseño con alma garantiza la transferencia de cargas al levantamiento. Estos anclajes son especialmente útiles cuando se requiere una sujeción firme en terrenos blandos o medianamente compactos, como tierra o césped.

Estos anclajes se instalan mediante una entalladura vertical en el alma del pilar y la inserción de clavijas o pernos en los flancos del mismo. Su versatilidad y resistencia los hacen adecuados para aplicaciones como stands en festivales al aire libre o cualquier estructura que requiera estabilidad frente a vientos moderados.



Anclajes de tornillo de tierra.

Estos anclajes funcionan como grandes tornillos que se insertan en el suelo, proporcionando una sujeción más segura que las estacas, especialmente en terrenos más duros o donde se prevén cargas laterales significativas. Son ideales para garantizar la estabilidad de estructuras que deben permanecer firmes durante largos períodos o en entornos donde las condiciones del suelo varían.

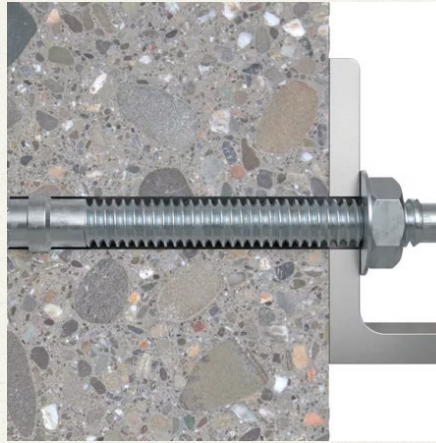
El uso de tornillos de tierra en el stand de Ocre podría ser ventajoso en escenarios donde se requiera una instalación rápida pero robusta, sin necesidad de maquinaria pesada. Además, estos anclajes permiten una fácil extracción y reutilización, alineándose con la filosofía sostenible de la asociación.



Anclajes de Peso.

Estos anclajes no se clavan ni se perforan en el suelo; en cambio, se basan en el peso de bloques o lastres para mantener la estructura en su lugar. Su uso es común en terrenos donde no es posible o recomendable penetrar el suelo, como en áreas pavimentadas o en interiores. Los anclajes de peso pueden consistir en bloques de hormigón, contenedores llenos de agua o arena, o elementos modulares que se apilan alrededor de las bases del stand. Para el stand de Ocre, los anclajes de peso podrían ser

especialmente útiles en festivales o eventos urbanos, permitiendo un montaje seguro sin dañar la superficie de instalación.



Anclajes de Expansión.

Son similares a los tornillos de tierra pero están diseñados para expandirse dentro de un agujero perforado en el suelo, proporcionando una sujeción extremadamente fuerte. Estos anclajes se utilizan con frecuencia en la construcción de estructuras más permanentes o cuando se necesita soportar cargas pesadas.

Aunque no son típicamente empleados en stands temporales, en situaciones específicas podrían ofrecer la estabilidad adicional requerida para ciertos componentes del stand de Ocre, como las paredes móviles que necesitan un soporte robusto para mantener su funcionalidad y seguridad.

Para un stand diseñado bajo los principios del Design for Disassembly, es crucial que los anclajes seleccionados no solo ofrezcan una sujeción efectiva, sino que también sean fáciles de instalar y desmontar, minimizando el impacto ambiental y facilitando la reutilización de la estructura en futuros eventos.

Estudio de materiales.

También se pretende usar materiales innovadores y sostenibles, por lo que se realizarán estudios de posibles materiales y sus aplicaciones. Se buscarán principalmente materiales que puedan usarse en la construcción o, en su defecto, en la decoración del stand.



Hempcrete (Hemcrete):

Compuesto por cáñamo y cal. Es ligero, aislante y tiene una huella de carbono baja.

Sostenibilidad: El cáñamo es una planta de rápido crecimiento que requiere menos agua y pesticidas que otros cultivos.

Aislamiento Térmico: El hempcrete proporciona un buen aislamiento térmico, manteniendo el interior fresco en verano y cálido en invierno.

Transpirable: Permite que la humedad escape, evitando problemas de condensación.

"Hempcrete: The Sustainable Building Material Taking



Rootman:

Material hecho de raíces de plantas entrelazadas. Se utiliza para estructuras temporales y efímeras.

Biodegradable: Al final de su vida útil, el Rootman se descompone naturalmente sin dejar residuos.

Flexibilidad: Puede moldearse fácilmente para adaptarse a diferentes diseños.

"Rootman: The Sustainable Building Material Made from Plant Roots" (Inhabitat)



Bioconcrete (BioCemento):

Contiene bacterias que reparan las grietas a medida que se forman. Es una alternativa ecológica al hormigón tradicional.

Autorreparación: Las bacterias en el bioconcrete producen calcita, llenando las grietas y prolongando la vida útil de la estructura.

Reducción de Residuos: Al evitar la necesidad de reparaciones frecuentes, se reduce la cantidad de residuos de construcción.

"Bioconcrete: The Self-Healing Concrete" (Civil Engineering Discoveries)



Poliéster Reciclado de Botellas de PET:

Es una fibra textil producida a partir de productos plásticos reciclados, principalmente botellas de plástico PET y desechos de la industria textil.

Reducción de la Huella de Carbono.

Resistencia y Durabilidad: tiene una resistencia superior al roble y al pino, lo que lo hace ideal para mobiliario y construcción.

Resistencia a la humedad

“¿Qué es el poliéster reciclado? Ventajas e inconvenientes” (Feito)



Mycelium (Micelio):

Material biodegradable y resistente hecho de hongos. Puede utilizarse para paneles y estructuras.

Sostenibilidad: Se cultiva a partir de residuos agrícolas y es completamente biodegradable.

Resistencia: El micelio es sorprendentemente fuerte y ligero.

“Mycelium: The Future of Sustainable Materials?” (Arch-Daily)



Madera de Bambú Laminada:

Se obtiene a partir de tiras de bambú procesadas y unidas mediante adhesivos de alta resistencia. Es versátil y se utiliza en aplicaciones estructurales y de diseño.

Resistencia y Estabilidad: es estable y no se deforma con el tiempo.

Dureza: Tiene una resistencia superior al roble y al pino. Sostenibilidad: El bambú es una planta de rápido crecimiento, lo que lo hace una opción ecológica.

“Perfiles laminados de bambú. Diseño sostenible con bondades estructurales” (Boo)

Estudio de materiales.

Al analizar las corrientes actuales en el ámbito del interiorismo y la fabricación de mobiliario, se destaca una evolución hacia el empleo de materiales con acabados de "sobre-textura", incluso simulando desgaste o uso intensivo. Esta tendencia se observa cada vez más en la industria del mobiliario, donde se busca generar un impacto visual distintivo y una sensación de autenticidad en los productos, contrastando desgaste con limpieza y novedad.

En el contexto específico de este proyecto, se considera relevante integrar estas tendencias emergentes y los materiales asociados en el diseño del mobiliario del stand. Se valora especialmente la inclusión de materiales reciclados y sostenibles, en consonancia con los valores de la asociación Ocre, que promueve la sostenibilidad y el respeto al entorno.



Decoración con materiales de textura desgastada, Pexels.

Estudio de materiales.

En este contexto, 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. HMY es una compañía reconocida en el sector del retail y el diseño de mobiliario para tiendas y exposiciones, con sede en Cariñena, pueblo aragonés donde Ocre tiene plan de actuación y proyectos.



Olimpo, MaterialLab HMY.



Alcatraz, MaterialLab HMY.



Osturi, MaterialLab HMY.

Fase 03. ■

Diseño conceptual.

Índice de contenidos.

01	Introducción.	73
02	Imagen corporativa.	
1	Introducción.	75
2	Exploración tipográfica.	76
3	Tercer concepto.	83
4	Selección del concepto.	86

03	Zona de descanso.	89
1	Introducción.	90
2	Conceptualización.	91
3	Primer concepto.	94
4	Segundo concepto.	95
5	Tercer concepto.	96
6	Selección del concepto.	97

Introducción.

En la fase de diseño conceptual, se exploran y desarrollan diversas ideas para el logotipo y la zona de descanso del stand, con el objetivo de encontrar las soluciones más adecuadas. Se presentan tres conceptos para el logotipo y tres para la zona de descanso, cada uno abordando distintos aspectos de la sostenibilidad, la identidad rural y la funcionalidad. Tras un análisis detallado, se selecciona el concepto más alineado con los objetivos del proyecto para su desarrollo posterior.

03.01

Imagen corporativa.

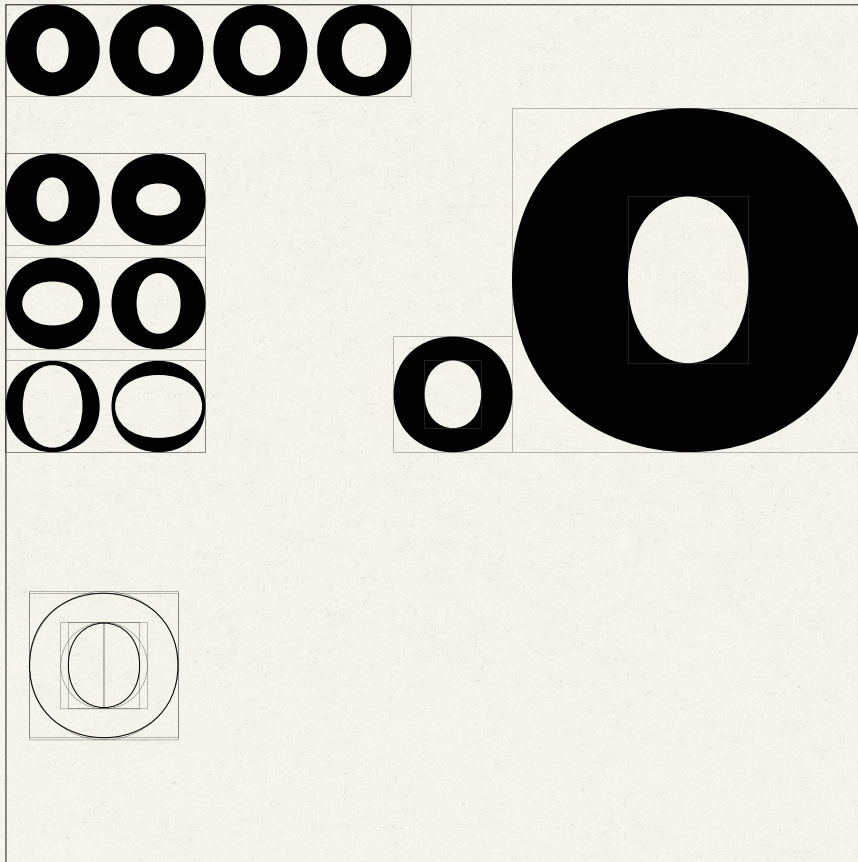
Introducción.

Para la imagen corporativa, se plantea un rediseño de la imagen. Sin embargo, desde la asociación se ha comunicado que se requieren 3 conceptos: uno manteniendo una imagen muy similar a la actual, puliendo la composición y estilo, y otros dos nuevos conceptos.

Exploración tipográfica.

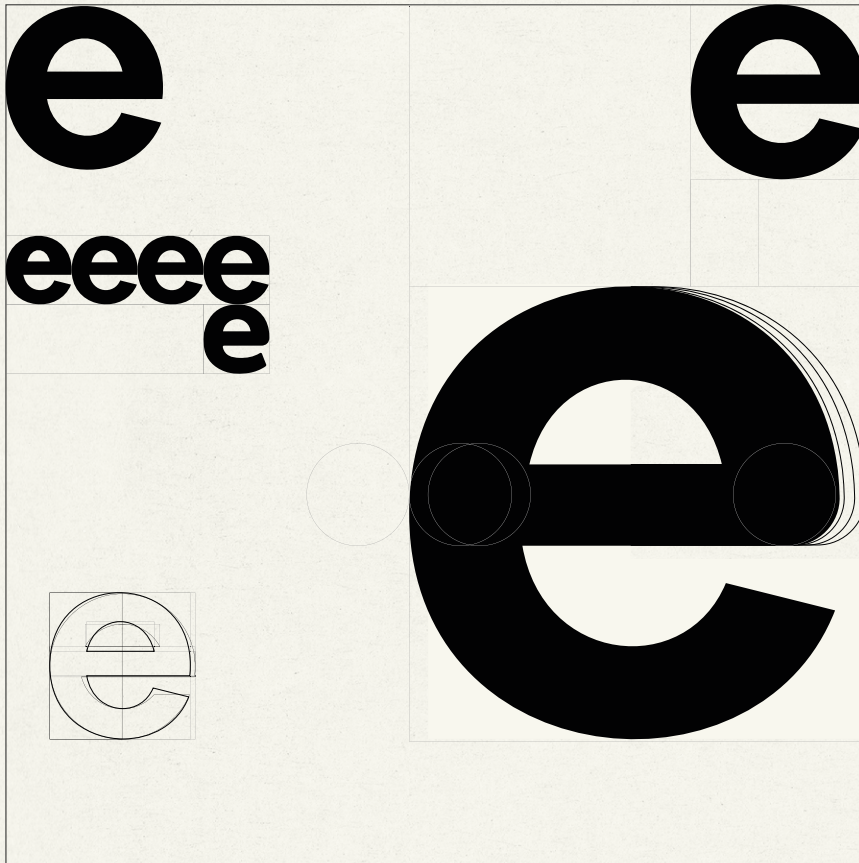
Se inicia la exploración formal para llegar a los 3 conceptos requeridos. Se tratará de incluir dos conceptos más similares a la identidad actual y otro que se aleje más.

Para ello se realizarán exploraciones tipográficas para tratar de pulir el logotipo y mejorar los problemas de estabilidad y composición que presenta la imagen actual.









Exploración tipográfica.

Retícula original

ocre

Retícula propuesta

ocre

ocre

Propuesta

ocre

Propuesta redondeada

Exploración tipográfica.

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.

Tercer concepto.

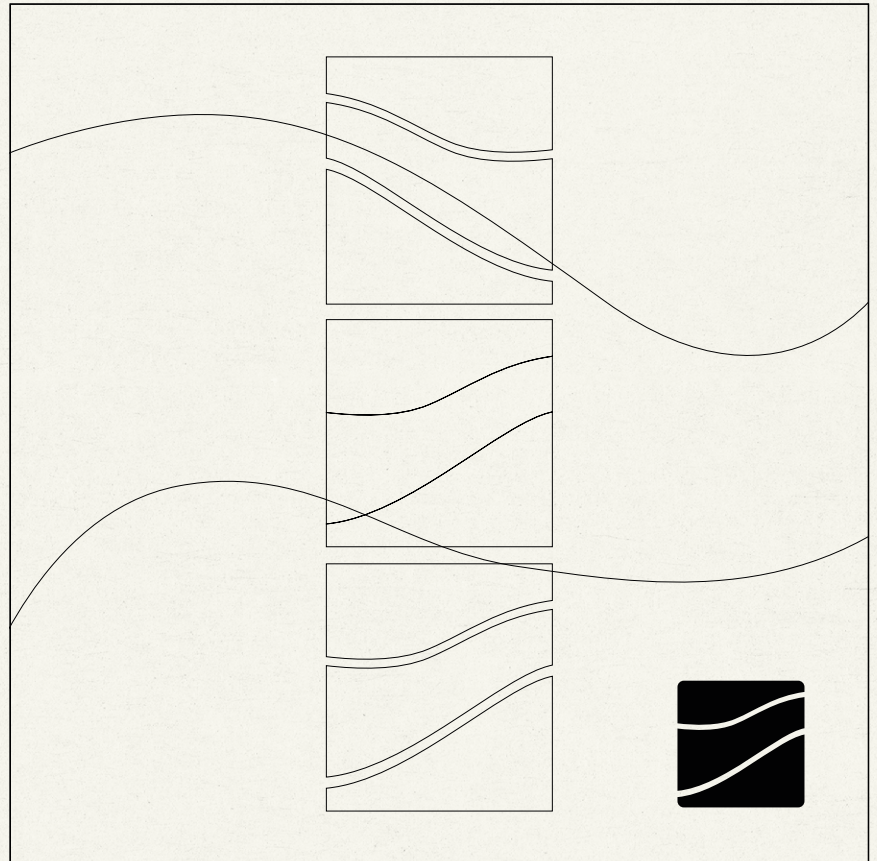
Para el tercer concepto se busca como referencia elementos típicos del paisaje aragonés, tratando de incluir similitudes metafóricas en el logotipo.

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.



Surcos del paisaje aragonés.

Exploración formal.



Tercer concepto.

El tercer concepto de logotipo se inspira en los surcos de la tierra del paisaje aragonés, representados a través de tres sectores formados por líneas orgánicas y separadas. La tipografía, más seria y sobria, contrasta con la fluidez de las formas, creando un equilibrio visual que resalta la conexión con la tierra. Aunque se plantea la posibilidad de asignar un color terroso distinto a cada sector, para facilitar la elección del cliente, el diseño se presentará inicialmente en tonos grises, permitiendo que la decisión se enfoque en la estructura y concepto del logotipo.



Selección del 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.

Selección del concepto.

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.

Un simple punto representa a la perfección a Ocre, un punto, un grano de arena, cualquier mínima acción 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 visual con una forma sencilla, sin adornos, sin florituras. Menos es más. Se propone, inicialmente un color con contraste y muy saturado, para resaltar estos temas. Se adaptará este a la paleta que se diseñará al desarrollar la imagen final.

ocre.

“Mientras más cosas contenga, cuanto más ocupada sea la obra de arte, peor será. Más es menos. Menos es más. El ojo es una amenaza para despejar la vista. Desnudarse es obsceno. El arte comienza con la eliminación de la naturaleza.”

Reinhardt, Ad. (1975). “Art-as-art”.

En diseño, muchas veces, menos es más. El uso de un punto como apoyo visual representa de manera muy sutil todos los valores de Ocre.

03.02

Zona de descanso.

Introducción.

Se inicia la fase de ideación para el diseño del espacio efímero que servirá como zona de descanso. Como se ha mencionado en secciones previas, se parte, como requisito, de un espacio inicial de tamaño muy reducido, 3x3m, por lo que se inician posibles investigaciones formales sobre cómo aprovechar al máximo este espacio. Se empezará con una fase Brainstorming donde se bocetarán conceptos de stand según los requisitos establecidos.

Conceptualización.

Punto (cuadrado) Ocre.

Como punto de partida, se toma la idea del cuadrado (Ver fase 3.1 donde se establece un punto cuadrado como elemento visual de la entidad) para basar la arquitectura en la estética a la que se dirige la imagen propuesta. Es por esto que la mayoría de los conceptos de la fase de ideación tiene como forma inicial un cubo o un cuadrado. Además, se tratará de incluir de forma coherente la imagen corporativa seleccionada en la fase 3.1 en los conceptos del stand.

Tamaño reducido y plegabilidad.

Además, como se ha mencionado en secciones previas (Ver fase 1, EDPs), se parte, como requisito, de un espacio inicial de tamaño muy reducido, 3x3m. Es por esto que se contempla en los conceptos la portabilidad del conjunto, buscando emplear mecanismos de plegado, o desplegado, y desmontaje.

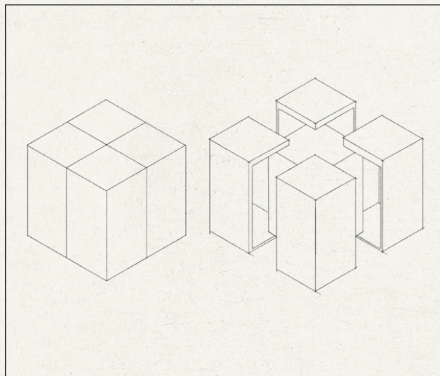
Experiencia de usuario

Otro punto clave del diseño será la experiencia que pueda vivir el usuario con la zona de descanso, ya sea por los materiales, por las formas, por la decoración, por elementos tecnológicos que se introduzcan, etc. Se buscará la forma de crear una experiencia memorable.

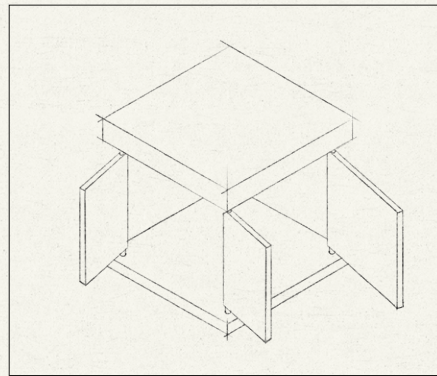
Teniendo en cuenta estos dos aspectos fundamentales, se inician exploraciones tanto funcionales como formales, de posibles diseños del stand.

Conceptualización.

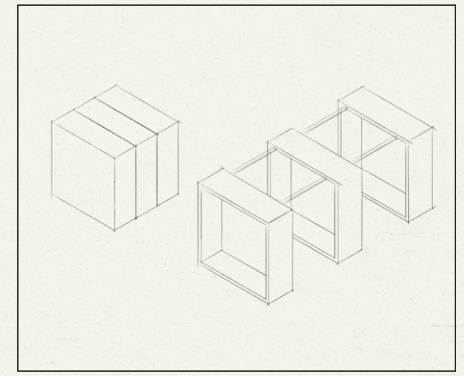
Se empieza con técnicas de creatividad centrando toda la atención de los conceptos en la funcionalidad (plegabilidad y desmontaje). Estos son algunos resultados.



Desplegado con carriles "concéntrico".



Apertura de paredes con ejes.



Desplegado por carriles.

Conceptualización.

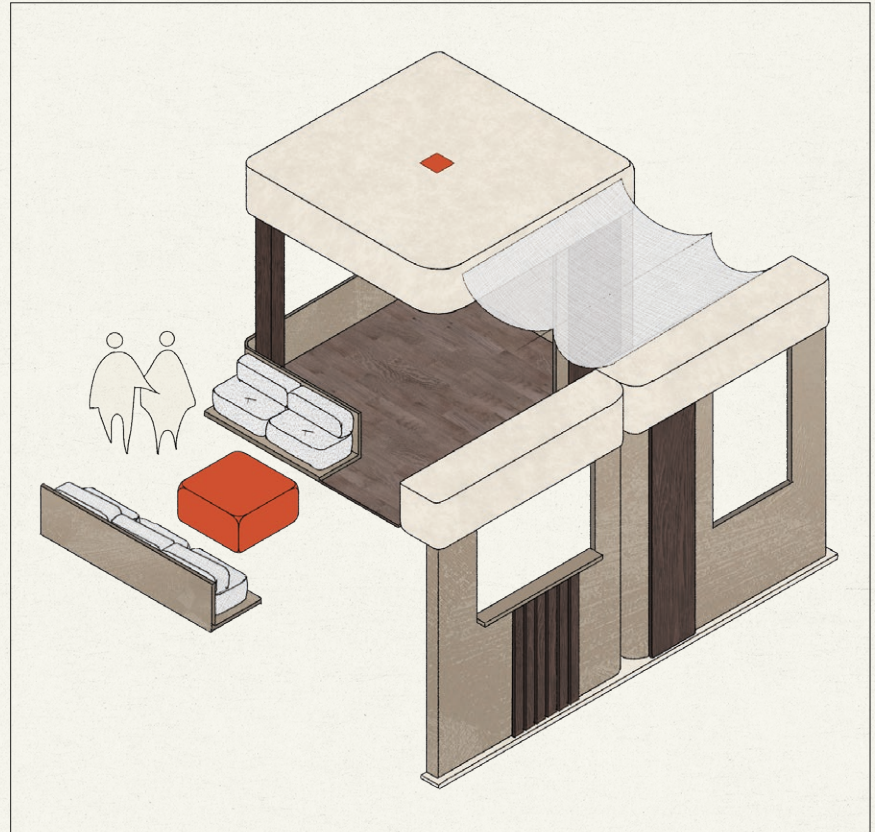
Tras las primeras sesiones de creatividad y el bocetado de los primeros conceptos se trata de integrar el resto de valores de Ocre en los diseños, con el fin de crear, no solo un stand funcional, si no una experiencia memorable para el usuario. Se tratará de implementar algunas de las conclusiones obtenidas en el análisis de los Eventos Ocre (O2.O2 de los Anexos) como incluir zonas de reunión, habilitar espacios para exposiciones artísticas, etc. Se empezará a jugar con los materiales y las texturas para dar personalidad al espacio. A partir de esta última exploración surgen los 3 conceptos finales.

Primer concepto.

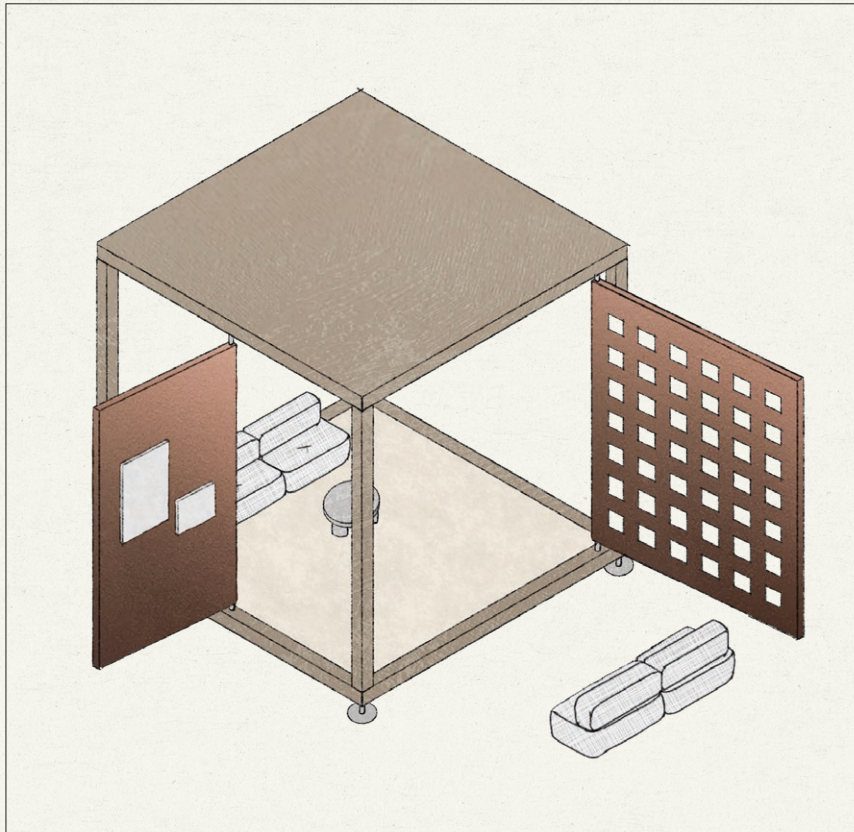
El primer concepto se basa en la idea de un cubo de 3 metros, combinando dos mecanismos de despliegado: la apertura de laterales por un eje y el uso de carriles para la expansión. Esta opción de despliegado permite aumentar la amplitud del espacio, creando zonas adicionales y funcionales dentro del stand. Estas áreas adicionales permitirán incorporar diversas funciones y mejorar la versatilidad del stand.

Este concepto incluye zonas de chill out tanto en el interior como en el exterior del cubo, ofreciendo un espacio cómodo y adaptable para distintos eventos según las necesidades de espacio. Además, la identidad visual de Ocre se incorpora de manera prominente, utilizando el punto naranja distintivo de la marca en elementos como mesas y mediante vinilos en el techo, reforzando la coherencia visual del stand.

Los materiales propuestos para el stand son tableros de madera con acabados sostenibles, alineándose con los valores de sostenibilidad de la asociación. Asimismo, se propone incluir una lona multifuncional que sirva tanto para proteger del sol como para ocultar los carriles del sistema de despliegado.



Boceto Concepto 1. Imagen de creación propia.



Boceto concepto 2. Imagen de creación propia.

Segundo concepto.

La segunda propuesta también se basa en un cubo de 3 metros, diseñado para adaptarse a los requisitos de cualquier festival. Este concepto incorpora ejes con laterales abatibles que sirven como apoyo visual para múltiples funciones. Estos laterales pueden utilizarse para mostrar información útil de la asociación, exhibir fotos, pantallas, y servir de soporte visual para exposiciones de arte, recitales de poesía y charlas, entre otras actividades. Además, se plantea la posibilidad de hacer modulares estos laterales para poder intercambiarlos y plegarlos según las necesidades específicas de cada evento, ofreciendo una mayor versatilidad.

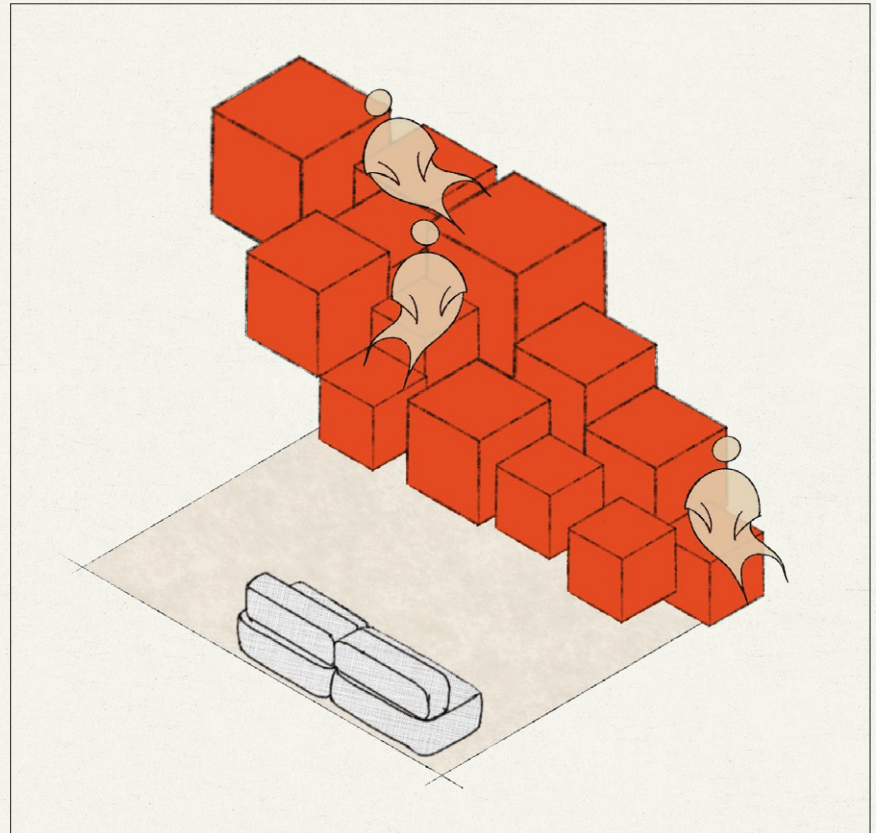
La propuesta incluye zonas de chill out con sofás y asientos, creando un espacio acogedor tanto en el interior como en el exterior del cubo. Los materiales seleccionados son tableros sostenibles con refuerzos de chapa. Se proponen también apoyos en la parte inferior para anclar el stand al suelo, asegurando su estabilidad y adaptabilidad a diferentes tipos de terrenos.

En cuanto a la identidad de Ocre, esta propuesta busca integrarla de manera funcional, implementando las temáticas de la asociación en un espacio reducido. Además de los elementos visuales de la imagen corporativa que se integrarán en la decoración y los materiales, el diseño funcional del stand reflejará los valores y la misión de Ocre.

Tercer concepto.

Este tercer concepto se aleja de la idea tradicional de un stand y se aproxima más a la arquitectura efímera, buscando crear un concepto innovador. El espacio se configurará mediante cubos superpuestos y acolchados, diseñados para servir como zonas de descanso y reunión para los usuarios. Es fundamental estudiar en detalle la viabilidad técnica de este concepto para asegurar su construcción y funcionalidad.

Aunque este enfoque es el más arriesgado, ya que funcionalmente se centra principalmente en proporcionar áreas de descanso, su valor radica en su carácter conceptual y escultórico. Este diseño no solo ofrece un espacio para relajarse, sino que también añade un elemento artístico distintivo al festival, realzando la experiencia cultural de los asistentes y destacando la creatividad de la asociación Ocre.



Boceto Concepto 3. Imagen de creación propia.

Selección del concepto.

Tras un análisis exhaustivo de las tres propuestas de diseño para el stand de la asociación Ocre, se ha decidido optar por el segundo concepto. Este enfoque se ha elegido principalmente por su facilidad de montaje y desplegado, características esenciales en el contexto de eventos culturales itinerantes y temporales. Además, este diseño se alinea perfectamente con los principios del Design for Disassembly (DfD), asegurando que el stand pueda ser montado, desmontado y reutilizado con eficacia, minimizando así el impacto ambiental y optimizando el uso de recursos.

Ofrece una solución flexible y adaptable a diferentes tipos de eventos y su diseño modular permite intercambiar y reconfigurar los paneles según las necesidades específicas de cada ocasión, proporcionando versatilidad sin comprometer la estabilidad estructural. Esta capacidad de adaptación no solo facilita el montaje en diversos entornos, sino que también cumple con todos los estándares de diseño y funcionalidad establecidos en los EDPs del proyecto.

Aunque estéticamente pueda parecer menos llamativa que las otras propuestas, se pretende incorporar elementos visuales que la enriquezcan (quizá de los otros conceptos). Se prevé la integración de texturas y materiales innovadores, así como la implementación de detalles estéticos que reflejen la identidad visual de Ocre. El interior del stand también se diseñará cuidadosamente para crear un espacio acogedor y representativo. Utilizando materiales sostenibles y técnicas de diseño que prioricen la eficiencia y la estética, se logrará un ambiente que invite a los visitantes a relajarse y participar en las actividades propuestas.

En conclusión, la elección del segundo concepto se basa en su equilibrio entre funcionalidad, sostenibilidad y potencial estético. Su diseño modular y adaptable, junto con la capacidad de incorporar elementos visuales representativos de Ocre, lo convierten en la mejor opción para cumplir con los objetivos del proyecto. Este enfoque no solo facilitará la logística y el montaje en diferentes festivales, sino que también asegurará una presencia memorable y coherente con la identidad cultural y sostenible de la asociación.

Fase 04.

Desarrollo.

Índice de contenidos.

01	Introducción.	100			
02	Imagen corporativa.	101	03	Zona de descanso.	118
	1 Retícula y área de respeto.	102		1 Introducción.	119
	2 Tipografía corporativa.	104		2 Design for Assembly.	120
	3 Convivencia con textos.	106		3 Modelado 3D.	123
	4 Paleta Ocre.	109		4 Montaje.	125
	5 Variaciones del logotipo.	111		5 Materiales.	130
	6 Textura Ocre.	113		6 Procesos de fabricación.	138
	7 Diseño de posters.	115		7 Diseño final.	141
	8 Redes sociales.	117			

Introducción.

En la fase de desarrollo, se avanza en la concreción técnica del proyecto, transformando los conceptos seleccionados en soluciones detalladas y funcionales. Esta etapa abarca el desarrollo exhaustivo de la imagen corporativa y la planificación técnica del stand, asegurando que todos los elementos visuales y estructurales se integren de manera efectiva. Se trabajan aspectos como la funcionalidad del diseño, la sostenibilidad de los materiales, y la adaptación de las soluciones a los requisitos específicos del proyecto, para garantizar una ejecución exitosa y alineada con los objetivos establecidos.

04.01

Imagen corporativa.

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.

Retícula y área de respeto.



Se define, por tanto, un área de respeto de tamaño reducido, definido por un rectángulo exterior al cuadro delimitador del logotipo, marcado por el punto característico del diseño. Se facilita así, la adaptación a textos que pudieran ser requeridos.

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.

La legibilidad de esta fuente garantiza una comunicación clara, consolidando su presencia con una apariencia distintiva y coherente en el sector.

Es importante mencionar que la tipografía seleccionada para Ocre es una tipografía de uso abierto disponible en Google Fonts. Esto significa que están accesibles para cualquier persona y pueden ser utilizadas ampliamente, facilitando así una consistencia en la comunicación visual y garantizando una amplia disponibilidad para todos los usuarios y diseñadores.

Tipografía corporativa.

DM Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Aa

Light

Regular

Medium

Semibold

Bold



Convivencia con textos.

Como labor del diseñador, se plantean posibles usos del imago tipo donde requiere de la convivencia con textos. Se define así la retícula que se deberá usar en todo caso que requiera de este tipo de adaptaciones.

ocre MOZOTA

ocre FORMACIÓN

ocre INFO

Plataforma rural especializada en el desarrollo de proyectos culturales adaptados a cada territorio.

Somos una organización sin ánimo de lucro dedicada al desarrollo y promoción de proyectos culturales y artísticos en el entorno rural.

Nuestra principal actividad se reparte por varios territorios integrantes de las tres provincias y la oferta cultural abarca desde festivales de música, cine o danza a la programación de conciertos y actividades de dinamización cultural, especialmente en aquellos territorios denominados como líneas de baja densidad de población.

La asociación está compuesta por distintos profesionales del sector de la cultura con recorridos diferentes y del carácter multidisciplinar con capacidad para la elaboración de propuestas 360° que aspiran a transformar la economía, potenciar el crecimiento y favorecer la cohesión social y territorial.

Convivencia con textos

Se diseña una retícula para los subtítulos que podrían acompañar al logotipo.

Se plantea un primer rectángulo, a la derecha del logo, cuya altura debe llegar hasta la línea horizontal de la "E", y ajustar el resto de parámetros a partir de ahí.

La segunda opción es debajo del logotipo, con una altura equivalente a 2 veces X.

Convivencia con textos.

.ocre MOZOTA

.ocre FORMACIÓN
E INVESTIGACIÓN

ocre.
FORMACIÓN

.ocre INFO

Para el texto que acompaña al imagotipo se deberá usar siempre la tipografía corporativa. Para las versiones que el imagotipo requiera de un subtítulo, se empleará siempre en mayúsculas y la fuente en formato Light.

Para los textos u otros formatos se empleará la versión Regular.

Además es importante mencionar que, únicamente se podrá modificar el punto a la izquierda de Ocre, cuando se requiera añadir texto a la derecha. Estas serán las dos únicas posiciones del punto en el imagotipo.

Paleta Ocre.

El diseño de la paleta de colores es una conclusión de la investigación realizada sobre el pigmento ocre, donde se descubrió que estos no tienen porque tener los tonos terrosos a los que comúnmente se los ha asociado. Se observó que los tonos ocre iban desde naranjas y granates hasta azulados y violetas.

Es por esto que la paleta diseñada de Ocre tendrá gamas de todos estos pigmentos.

Paleta Ocre.

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

La paleta de Ocre comprende tonalidades terrosas, en hasta tres variaciones de color. La más clara se empleará esencialmente en fondos y lugares donde se requiera de un contraste con oscuro. También se establecen tonos más alejados del color tierra.

El azulado oscuro se empleará como cuerpo de tipografía en la mayoría de los casos o en casos donde se deba usar colores oscuros para la imagen. El anaranjado, en cambio será el elemento más distintivo de la imagen, usándose como llamada de atención de contraste visual.

Variaciones de color.

ocre.

Imagotipo principal.

ocre.

Imagotipo color secundario.

ocre.

Imagotipo color claro. Utilizar en fondos oscuros.

ocre.

Imagotipo color oscuro. Utilizar en fondos claros.

Versión como imagotipo con fondo.



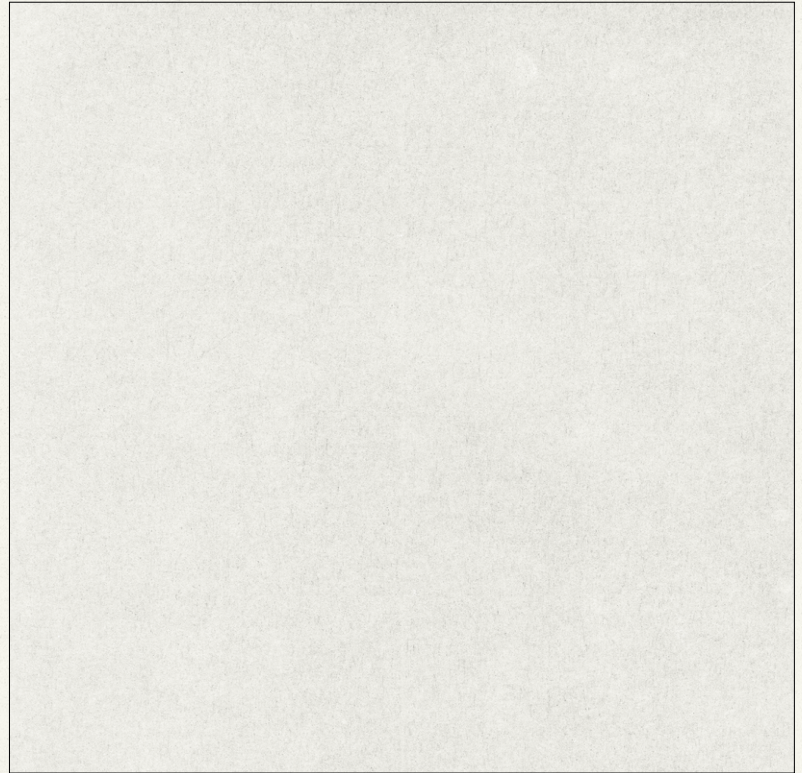
Se definen también, opciones del imagotipo para ocasiones en las que se requiera de un fondo de resalte, ya sea para legibilidad en un fondo colorido, o para resaltar la imagen cuando se necesite. Además, como resultado del uso de la herramienta de selección del tipo marcador salió como primera opción el uso de imagotipo con fondo.

Las cuatro únicas posibilidades son las siguientes, con el logotipo encerrado en un cuadrado de anchura (y altura) equivalente al ancho del logotipo. Este irá siempre en el ocre más claro y el fondo podrá ser de cualquiera de los otros cuatro colores corporativos.

Textura.

El diseño de una identidad corporativa supone mucho más que simplemente la creación de un logotipo, supone crear una cohesión entre todos los elementos gráficos de la entidad. Es por esto que, para todos los elementos visuales de la imagen de Ocre, vendrán complementados por una textura de papel desgastado para complementar la identidad.

Esta textura termina de hacer tangibles todos los valores de la asociación, dando apariencia más rural, más natural y más "del pueblo".



Textura para superponer con la imagen Ocre. Se empleará con el 30% de opacidad. Textura obtenida de DESIGN SYNDROM.

Otras consideraciones.

El resto de consideraciones sobre la imagen gráfica de la asociación Ocre se definirán en el Manual de Imagen Corporativa de Ocre, donde aparecerá información como el tamaño mínimo, los usos indebidos, las proporciones, etc.

Pósters promocionales.

Para terminar de fijar el imaginario visual de la entidad se rediseñan los carteles de los eventos de Ocre de 2024 con la nueva identidad, empleando los elementos fijados en este proyecto como la nueva imagen, la paleta Ocre, la textura, etc.

En especial destaca el uso del punto cuadrado, clave en el universo diseñado. Se emplea tanto como apoyo visual, como metáfora, y como elemento diferenciador.

Pósters promocionales.

EL BOSQUE SONORO

ocre

VIE 7 JUN
LUZ CASAL
 TULSA • RODRIGO CUEVAS
 ZINIENTENDO DJS • LORD SASSAFRAS • EL BOSQUE SONORO DJS

SAB 8 JUN
EL CANCA • DEPEDRO
 ROCÍO MÁRQUEZ & BRONQUILLO
 DJ PENDEJO • RIALTO DJ & HÉCTOR DE LA PUENTE • EL BOSQUE SONORO DJS

DOM 9 JUN
AMARAL
 LAS ODIO • MIRIAM BRONSKI
 MS. VONDISKO • BARBARA GARTLAND • EL BOSQUE SONORO DJS

CONCIERTO CENTINELA VENEDICA
 PLANTAMOS UN ÁRBOL.

MOZOTA NUESTRO PUEBLO

¿QUÉN SE ESCONDE DETRÁS DEL PROYECTO?

MOZOTA NUESTRO PUEBLO. LA PROMOCIÓN DE UNA
 ECONOMÍA LOCAL Y SOSTENIBLE EN UN ENTORNO
 RURAL. EL RESPALDO DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA
 EN SU LABOR SOCIAL Y CULTURAL. EL APOYO DE
 LOS AYUNTAMIENTOS DE MOZOTA Y HUESCA.
 EL COMPROMISO DE LOS PARTICIPANTES.
 EL INTERÉS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.
 EL RESPALDO DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA
 EN SU LABOR SOCIAL Y CULTURAL. EL APOYO DE
 LOS AYUNTAMIENTOS DE MOZOTA Y HUESCA.
 EL COMPROMISO DE LOS PARTICIPANTES.
 EL INTERÉS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.

MOZOTA, ZARAGOZA
7-9 JUNIO

BRIZNA

ocre

FESTIVAL DE ARTES DE AYERBE

CUPIDO BURNING RUPATRUPA
 TU OTRA BONITA CALA VENTO
 LADY BANANA DOMADOR
 FLORIDA & HERMOSSO
 ROCK STAR FOR KIDS SALAS DJ
 LUNA ROJA DJ
 ACTUACIÓN ESPECIAL: GRISON

2-4 AGOSTO
 AYERBE, HUESCA

ENTRE RAÍCES

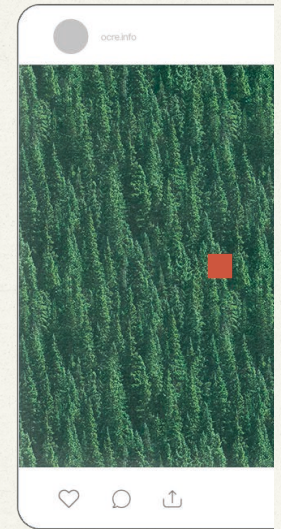
ESCUELA BOSQUE, MOZOTA

ocre

EL PROYECTO

SEMANAS DE VERANO EN LA NATURALEZA
 24-28 DE JUNIO, BOSQUE SONORO

Redes sociales.



04.02

Zona de descanso.

Introducción.

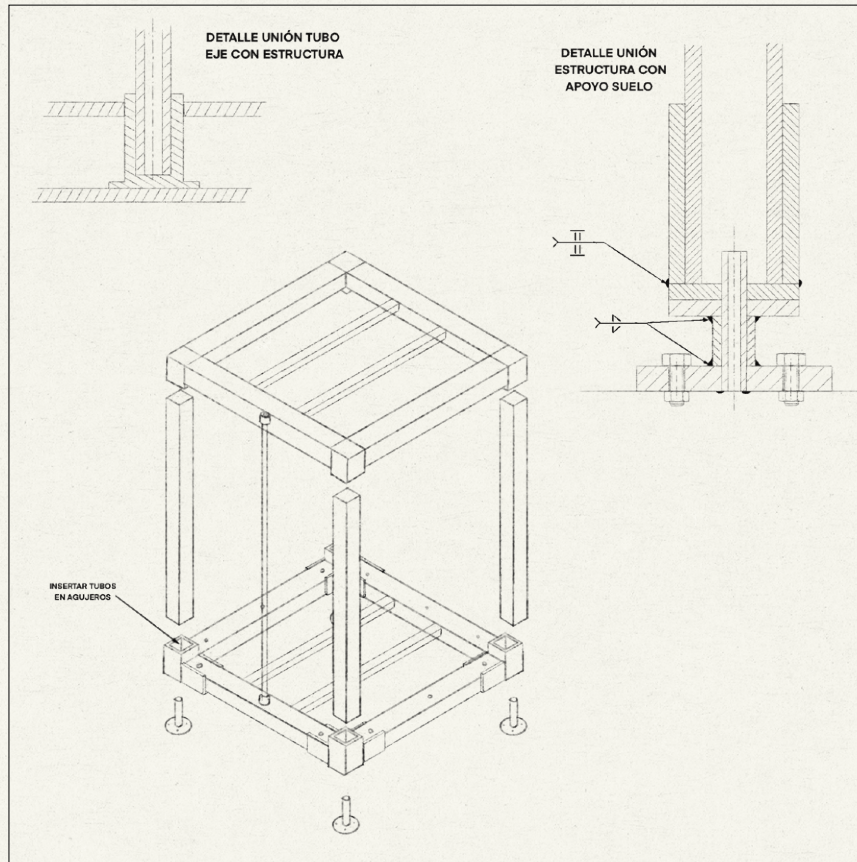
Una vez seleccionado el segundo concepto como base, se procede al desarrollo final del stand, alineándose con los requisitos establecidos por la asociación Ocre. El objetivo es crear una experiencia memorable que refleje fielmente la identidad visual y los valores culturales de Ocre. El proceso de diseño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

Además, se presta especial atención a la aplicación coherente de la imagen corporativa de Ocre en todo el stand. Esto incluye la incorporación de elementos visuales distintivos, como el color naranja característico, mediante vinilos, textiles y otros materiales decorativos. El diseño interior se centra en crear un espacio acogedor y representativo, con zonas de descanso y áreas funcionales adaptables a diversas actividades. Así, el stand no solo es visualmente atractivo, sino también funcional y alineado con la misión cultural de Ocre.

Design for Assembly.

Siguiendo la metodología del Design for Assembly (DfA), 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.

Estas modificaciones aseguran que la estructura no solo sea robusta y duradera, sino también fácil de montar y desmontar en diferentes eventos. La precisión en el diseño y la planificación de las conexiones y refuerzos garantizan que el stand pueda ser ensamblado rápidamente, manteniendo su integridad estructural y estética.



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 llevarán tres agujeros circulares en posiciones específicas para alojar los tubos circulares que servirán de ejes para las paredes abatibles. Esto permitirá 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 colocarán en la estructura únicamente tantos ejes como paredes se vayan a emplear en el montaje.

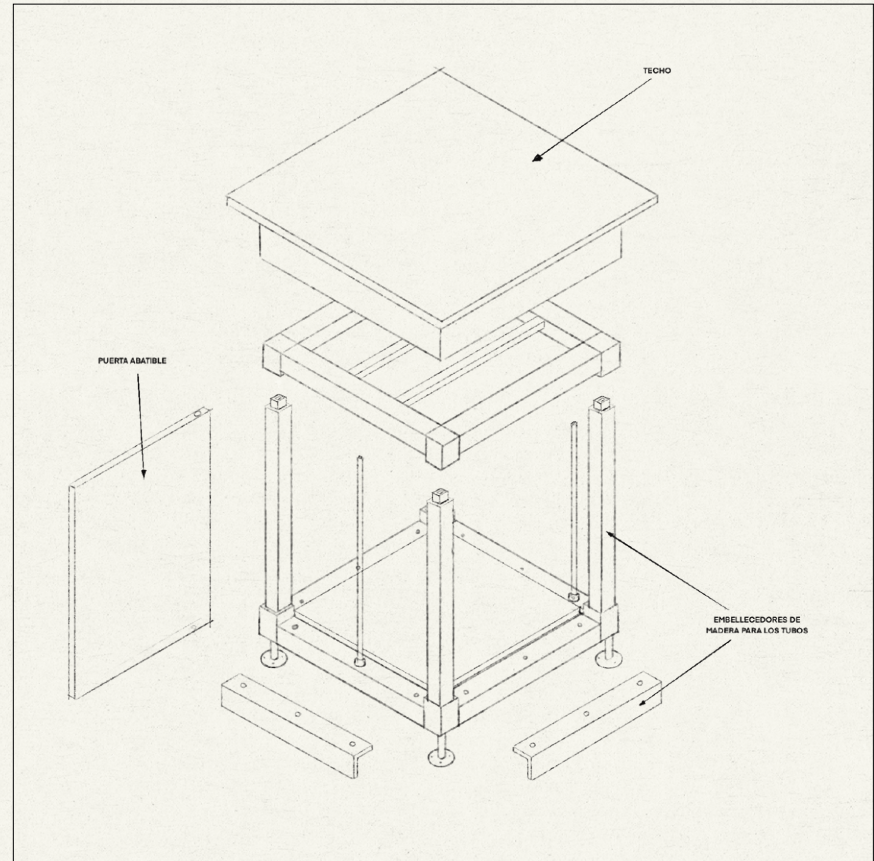
La base de la estructura contará con soportes en cada esquina que elevarán ligeramente todo el conjunto. Dependiendo del tipo de suelo, se utilizarán diferentes sistemas de anclaje: para terrenos de césped o tierra, se emplearán estacas que se fijarán al suelo, mientras que para superficies de asfalto se utilizarán soportes con pletinas y pernos. Estos soportes, diseñados para ser intercambiables según el terreno, se unirán a la estructura mediante un doble tubo que funcionará 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 revestirán también los tubos inferiores horizontales con zócalos de madera en forma de L, unidos a estos mediante tiradores. Estos zócalos ocultarán por completo los tubos metálicos.

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

Para todos los revestimientos se estudiarán distintas materias primas y acabados para definir por completo la estética del stand.

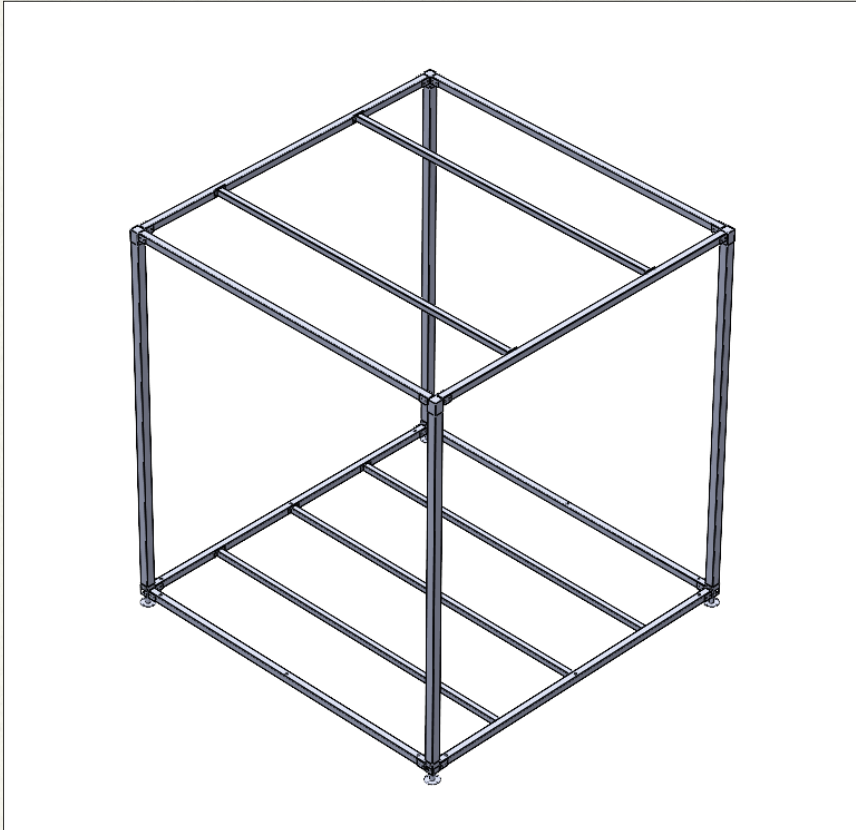


Modelado 3D.

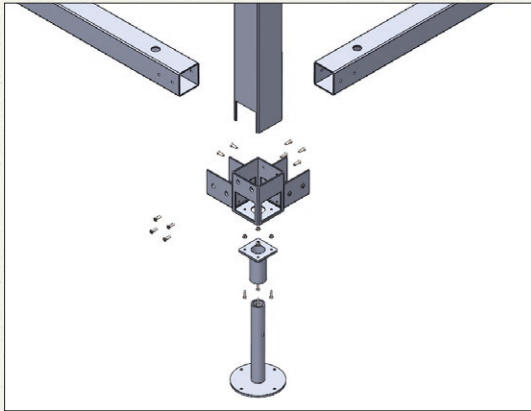
Se procede al modelado completo de la estructura en 3D utilizando Solidworks, donde cada pieza se modela individualmente y luego se ensambla.

Se diseñan también las paredes de chapa, que incluirán unos patrones cuadrados representativos de la imagen de Ocre. Estos patrones servirán como elementos modulares para colgar infografías, imágenes, exposiciones artísticas, textos, promociones, etc. Están pensados para fabricarse en una punzonadora de chapa. Las paredes serán de chapa plegada, huecas por dentro, para aligerar la estructura.

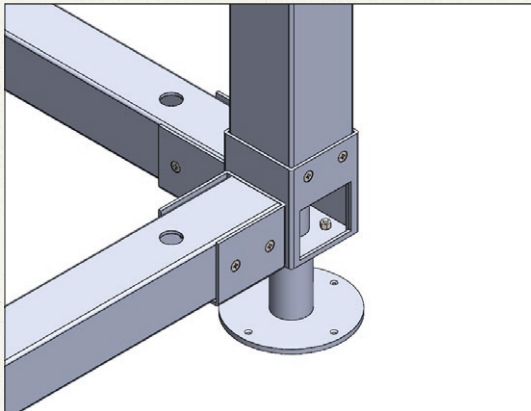
Durante el modelado, surgen ciertos problemas no contemplados en el diseño en 2D, como la unión de los embellecedores inferiores con los tubos, que con tirafondos normales no sería posible (no sirven para unir madera con chapa). Para solucionar esto, se plantea el uso de tuercas Rylo, diseñadas específicamente para estos casos. Se coloca la tuerca, que está roscada por el interior, en el tablero de madera y se rosca el agujero del tubo, fijando así los dos elementos con un perno de métrica.



Modelado 3D.



Montaje.



Para el montaje se plantean las siguientes instrucciones:

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, 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.

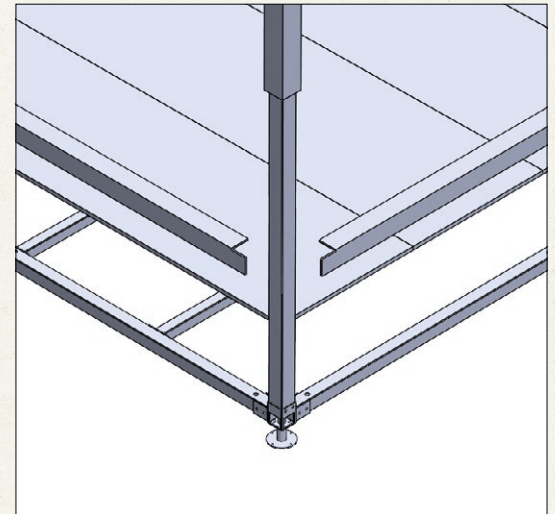
A continuación se alojan los travesaños horizontales en los tubos y se atomillan también. En este punto ya se debería tener un contorno cuadrado de tubo.

Montaje.

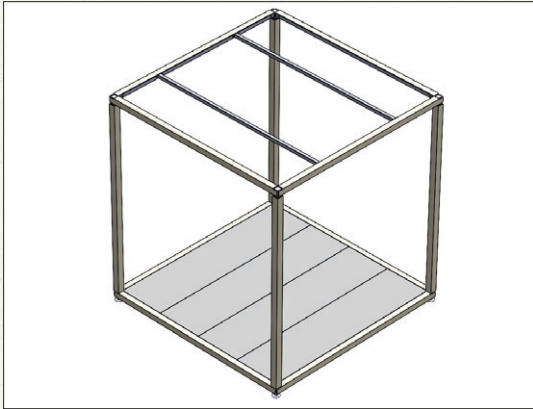
Una vez preparado el bastidor de tubo de la estructura, se procede a colocar los embellecedores de madera. Son tableros cortados a inglete y de espesor 8mm.

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.

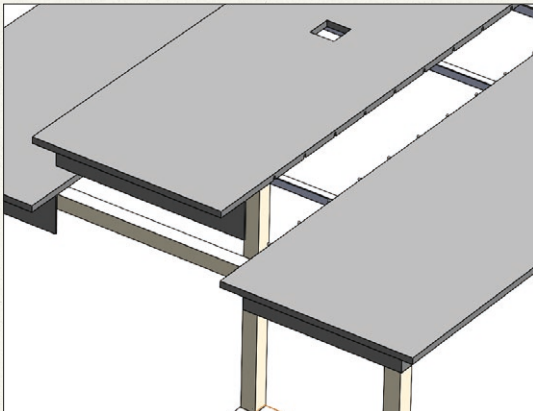
A continuación se colocan los embellecedores horizontales, que también se atornillan por debajo. Estos tienen salientes a los lados para ocultar también las esquinas. Los embellecedores verticales irán colocados justo encima, ocultando los tubos verticales



Colocación de embellecedores.



Montaje.



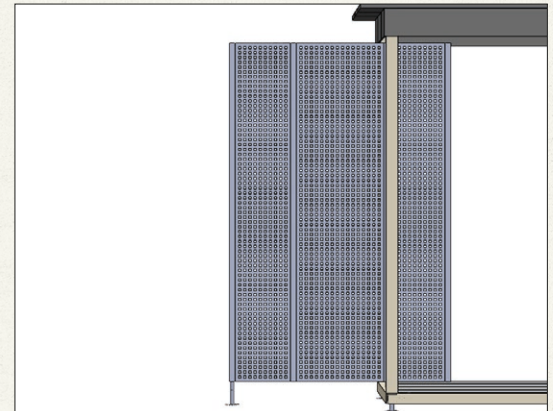
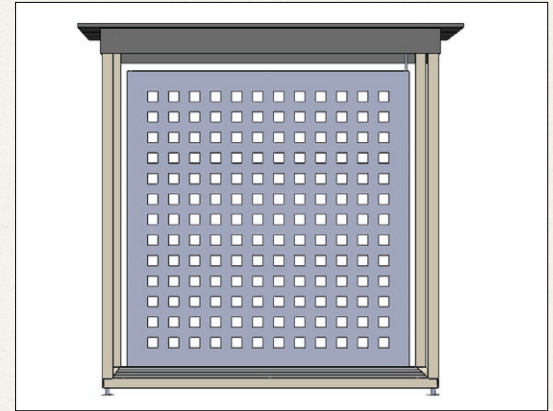
De la misma forma que se colocan los postes de la parte inferior, se colocan los de la superior. También se atornillan y se colocan sus respectivos embellecedores. Así queda finalizada la estructura con los embellecedores.

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.

Funciones.

Para el diseño del stand, se han concebido paredes móviles con un sistema innovador que permite una gran versatilidad en su uso. Estas paredes cuentan con tres agujeros estratégicamente ubicados: uno en el centro y dos en los extremos, lo que facilita su intercambio y adaptación según las necesidades del evento. El agujero central está pensado para permitir que la pared ocupe espacio tanto dentro del stand, actuando como un separador, como fuera de él, extendiendo el área útil. Los agujeros en los extremos permiten que la pared se abra completamente, funcionando como un escaparate o soporte visual para eventos, o se cierre para cumplir su función de pared, proporcionando privacidad y delimitación.

La función principal de estas paredes es la de servir como soporte para elementos visuales, como pósteres, folletos, información o incluso pantallas si se habilita un punto de corriente. Este diseño, que combina funcionalidad y estética, se inspira en los tejidos de mimbre, donde las tramas entrelazadas crean patrones de pequeños cuadrados que permiten el paso de la luz. Este concepto se adapta a las paredes del stand, evocando los tejidos tradicionales y alineándose con la identidad visual de Ocre, donde el punto cuadrado juega un papel fundamental. La disposición de los cuadrados en las paredes no solo permite que se refleje una serie de puntos de luz en el interior o exterior del stand, sino que también facilita la colocación de cualquier elemento colgante, proporcionando un espacio altamente personalizable y visualmente coherente.



Modelado 3D.



Diseño final del stand modelado en 3D.

Materiales.

Como se mencionó en las fases de investigación, se utilizarán materiales sostenibles alineados con los valores de Ocre.

Toda la estructura interior será de chapa y tubo de acero, barata y resistente.

Se toman como referencia acabados de hormigón, pero con tonos más terrosos, en línea con Ocre. Se empleará como referencia la biblioteca de materiales de HMY, donde se pueden encontrar distintos acabados para la madera que siguen esta tendencia de diseño.

Materiales.

Para los embellecedores exteriores se empleará este tipo de tablero fabricado a partir de madera reciclada, ecosostenible desde la materia prima, procesado con tecnología respetuosa con el medio ambiente y adhesivos seguros que cumplen con las más estrictas normativas de emisiones.

Certificado FSC-C019776.

Certificado LEED NCV2009.

Certificado PEFC/18-31-1188.

MRC4 contenido reciclado.

MRC5 materiales regionales.

MRC7 madera certificada.

QIC.4 materiales de baja emisividad.

La textura final del adhesivo será personalizada y diseñada acorde a la identidad de Ocre, empleando colores terrosos, texturas "deterioradas" y seguirán los valores de la asociación.



Ostuni Cómico, MaterialLab HMY.



Río Negro, MaterialLab HMY.



Ostuni, MaterialLab HMY.

Materiales.

En cuanto a las paredes de chapa, se plantea dar un acabado más rojizo para contrastar con el resto de la estructura. Así se buscan materiales metálicos de esta tonalidad (Cobre). Finalmente se opta por la chapa de acero con acabado de cobre, resistente a la corrosión y a la intemperie.

<https://es.ferosteel.com/customized-stainless-steel-sheet-anti-brass-speckle-finish>

Materiales.

Materia prima	Cantidad	Proveedor	Precio/ud	Precio
Tubo acero 3600x70x70 e3	17	Hierros Alfonso	27,30€	464,10€
Tubo acero 3600x75x75 e3	1	Hierros Alfonso	21,42€	21,42€
Tubo circular d30x3000 e1,4	3	Hierros Alfonso	9,18€	27,54€
Tubo circular d20x3000 e1,4	1	Hierros Alfonso	7,34€	7,34€
Chapa acero 3600x3600 e1,2	4	Aperam Stainless	4,80€	19,20€
Chapa acero 1000x1000 e5	1	Aperam Stainless	11,45€	11,45€
Tablero Melamina 3050x2900x8	4	Maderas Unidas	13,52€	54,08€
PMMA Pantone Orange 1505C Translúcido 150x150	1	Metacrilatos Burgos	13,97€	13,97€
Tornillo DIN EN ISO 7045 - M4 x 16	36	Tormetal	0,033€	1,188€
Tornillo avellanado DIN EN ISO 7046-1 - M5 x 16	66	Tormetal	0,031€	2,046€
Tuerca ISO 4034 M5	66	Tormetal	0,041€	2,706€
Tuerca ISO 4034 M4	22	Tormetal	0,04€	0,88€
Tuerca rylo M4	14	Tormetal	0,11€	1,54€

627,46€

Diseño de texturas.

Para conseguir acabado acorde con la identidad de Ocre, siguiendo sus valores y la paleta definida. En este caso, para diseñar las texturas finales del stand se requiere del uso de los materiales procedurales de Blender.

Los materiales procedurales son texturas generadas mediante algoritmos matemáticos en lugar de depender de imágenes predefinidas. Este enfoque ofrece una gran flexibilidad, permitiendo crear superficies detalladas y realistas que se ajusten al diseño. En Blender, los materiales procedurales se gestionan a través de un sistema de nodos, donde cada nodo representa un componente o función, como colores, patrones o transformaciones. Estos nodos se conectan entre sí, formando una red que define las características visuales y físicas del material final.

Para el proyecto, se ha aprovechado este sistema de nodos en Blender para desarrollar texturas personalizadas. Se ha experimentado con materiales que simulan el aspecto de hormigón, cobre oxidado o madera. El uso de estos materiales no solo añade un valor estético al stand, sino que también subraya la identidad cultural y la narrativa visual que Ocre busca transmitir.

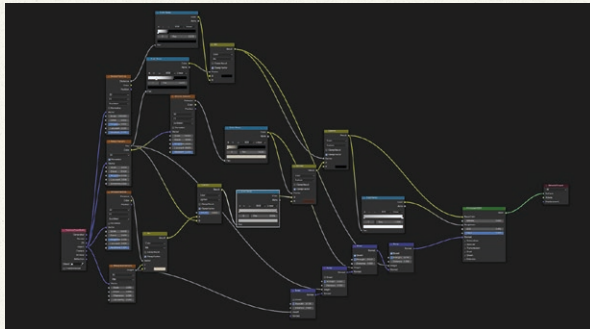
El proceso de creación de estas texturas implicó la manipulación detallada de los nodos para lograr los acabados deseados.

Diseño de texturas.

Concrete Ocre. Crema suave.

Para crear una textura de hormigón en Blender con nodos procedurales, se comienza con el nodo Noise Texture para generar variaciones sutiles, simulando las imperfecciones propias del material. Luego, se añade el nodo Voronoi Texture para crear una estructura granular, similar a los agregados del hormigón. Estos nodos se mezclan usando un nodo MixRGB, combinando sus patrones para obtener un efecto realista.

El contraste y los tonos se ajustan mediante nodos ColorRamp, que permiten afinar las áreas claras y oscuras de la textura. Así se le da esta tonalidad ocre-crema Finalmente, se utiliza el nodo Bump para añadir pequeñas elevaciones y depresiones, imitando los poros del hormigón y dotando a la textura de un mayor realismo.



Diseño de texturas.

Concrete Ocre. Crema oscuro.

El proceso es similar al del crema claro, variando únicamente las escalas de los filtros de ruido y cambiando el patrón, además de jugar con el Color Ramp para lograr el color deseado.

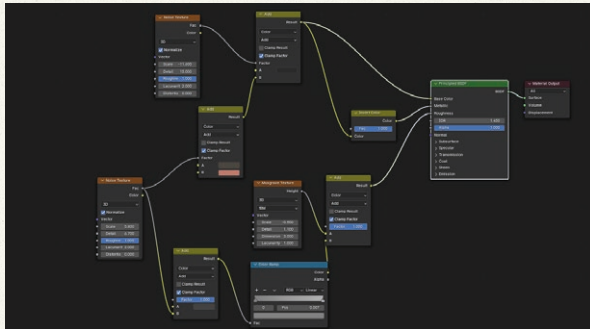


Diseño de texturas.

Chapa de cobre.

Asimismo se crea también el efecto del cobre desgastado, añadiendo filtros de ruido más grandes que en el hormigón y usando un color rojizo para lograr la apariencia deseada.

Además, para la rugosidad del material se añade un filtro de Musgrave Texture que logra asemejarse mucho al tacto del material.



Procesos de fabricación.

La fase de fabricación del stand de Ocre es un proceso clave que transforma el diseño conceptual en una estructura tangible y funcional. En esta etapa, se implementan las decisiones tomadas durante la fase de diseño, poniendo especial énfasis en la selección de materiales sostenibles y en métodos de construcción que garanticen tanto la durabilidad como la estética del stand.

Se sigue un enfoque meticuloso que abarca desde la elaboración de cada componente individual hasta su ensamblaje final, asegurando que el resultado no solo cumpla con los requisitos técnicos, sino que también refleje la identidad visual y los valores fundamentales de Ocre.

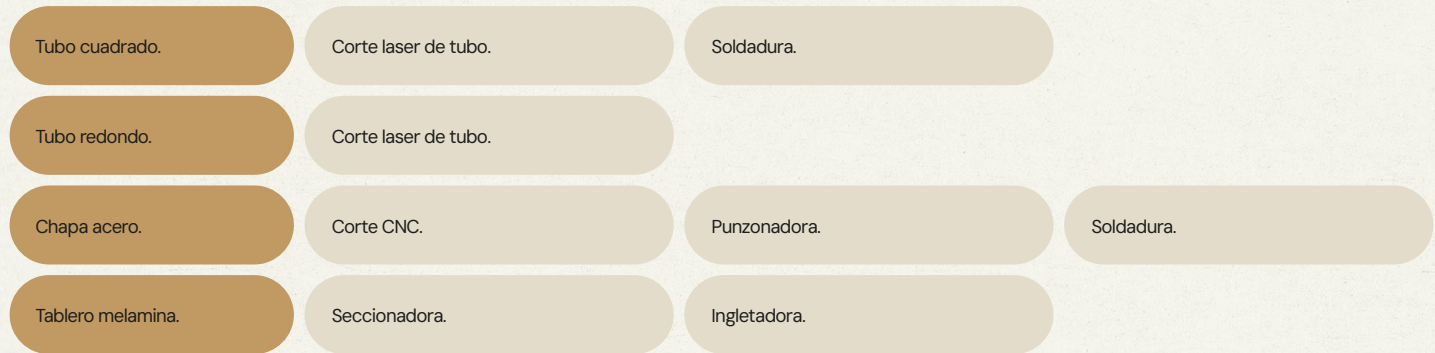
Procesos de fabricación.

El proceso de fabricación involucra una serie de etapas cuidadosamente planificadas para garantizar la precisión y la calidad en cada elemento estructural. Uno de los componentes principales son los tubos de acero, que forman la estructura base del stand. Estos tubos se cortan con precisión mediante tecnología láser, lo que asegura bordes limpios y medidas exactas. Los tubos que requieren ensamblaje se sueldan entre sí para formar un armazón robusto y estable, que servirá como esqueleto del stand.

Las chapas de acero son otro componente crucial, especialmente para las paredes del stand. Estas chapas se cortan según las dimensiones especificadas en los planos de diseño y, en algunos casos, se pliegan para darles la forma necesaria. Las paredes del stand, además, se someten a un proceso de punzonado, que crea patrones cuadrados que no solo permiten la integración de elementos visuales, como carteles o pantallas, sino que también contribuyen a la estética general, alineándose con la imagen visual de Ocre. Las chapas que requieren mayor resistencia o que forman parte de estructuras complejas se sueldan para asegurar su durabilidad.

Finalmente, los tableros de madera se seccionan y se trabajan con ingleteadoras, una herramienta esencial para cortar los bordes en ángulos precisos, lo que permite un ensamblaje limpio y sin fisuras en los elementos que cubrirán y embellecerán la estructura de acero. Estos tableros no solo aportan una estética cálida y natural al stand, sino que también cumplen con las restricciones medioambientales, utilizando materiales sostenibles que reflejan los valores de Ocre.

Procesos de fabricación.



Diseño final.



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

Muebles del stand.

El diseño del mobiliario del stand combina una selección cuidadosa de piezas, algunas extraídas de bibliotecas de CAD y otras diseñadas específicamente para este espacio. Predominan los muebles de jardín, como sofás y sillones, en tonos crema y terrosos que se alinean con la paleta de colores de Ocre, aportando calidez y conexión con el entorno rural.

La elección de materiales ha sido fundamental, optando por aquellos que puedan resistir el uso continuado y la exposición a la intemperie sin perder su estética ni funcionalidad. Se incluyen sillas de mimbre, lámparas con velas para una iluminación suave, y plantas que ayudan a crear un ambiente acogedor y natural. Las telas y materiales seleccionados cumplen con las restricciones medioambientales, evitando el uso de plásticos u otros materiales contaminantes, en coherencia con los valores de sostenibilidad de Ocre.

Muebles del stand.



Distintos muebles usados en la decoración del Stand.

Muebles del stand.

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. De hecho, una opción viable sería utilizar 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.



Decoración del stand añadiendo elementos de la imagen Ocre.

Eventos Ocre.



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



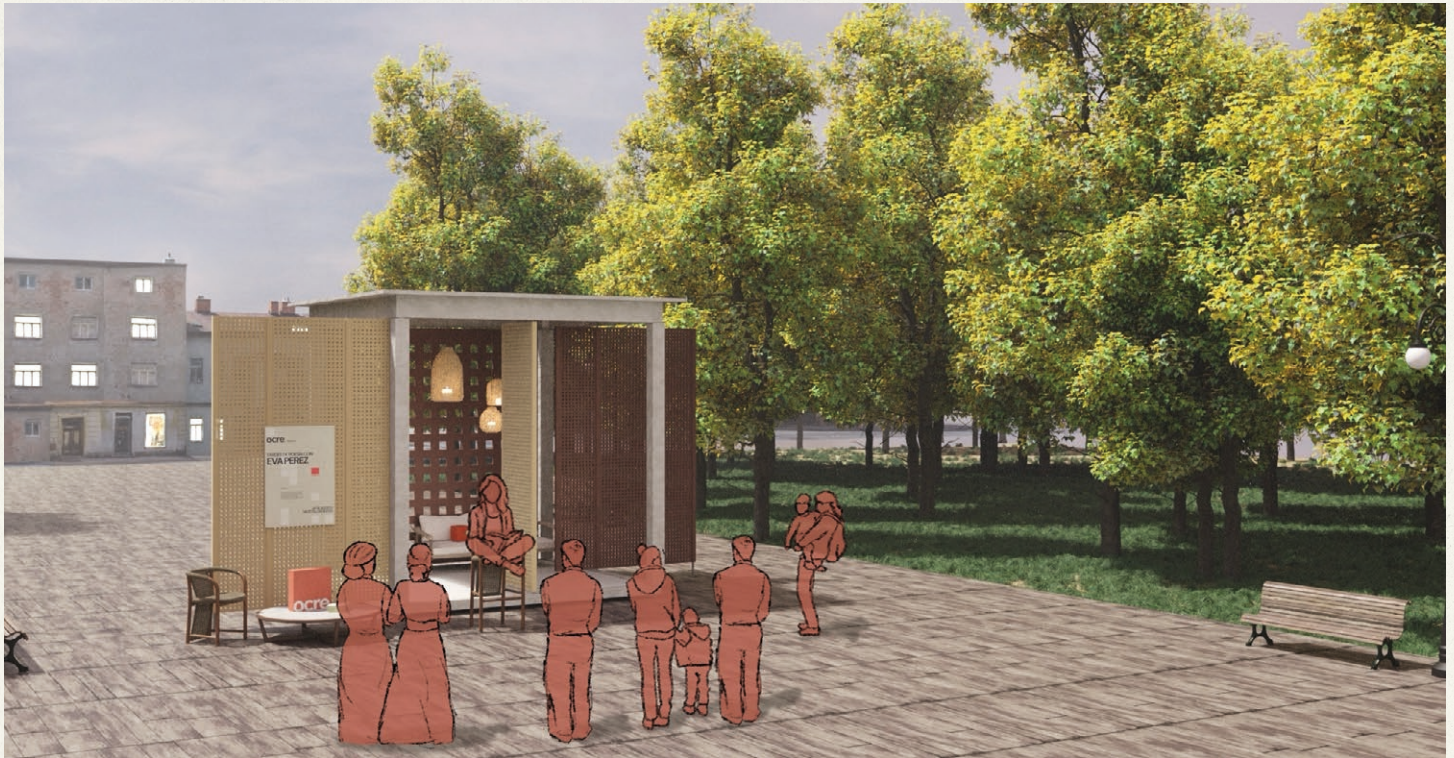
Stand habilitado como zona de descanso en el entorno del Bosque Sonoro.

El stand está diseñado para poder ser modificado según lo requieran los eventos, intercambiando las distintas paredes, los muebles, la iluminación, etc.

En el primer caso (izquierda) 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.

En el segundo caso, se utiliza como exposición de pintura, colgando las obras del techo y creando un espacio acogedor para la exposición. En ambos casos se trata de promocionar a artistas locales.

Eventos Ocre.



Recital de poesía en el stand de Ocre.

Aplicación de la nueva identidad.



Pósters promocionales colocados en un stand Ocre.



Stand Ocre en un ambiente nocturno, con iluminación acogedora.



Representación del universo visual de Ocre.

Fase 05. ■

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-decathlon-europe-2012>

Romero, P. (2015, 11 octubre). Origami para ingenieros. El Español.

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

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/>

Helmere, 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

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>

Iñiguez, 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

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://proyectogenus.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://ondiseño.com/proyecto.php?id=1825>

Santibañez, D. (2024, 7 marzo). 16 pabellones efímeros 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

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

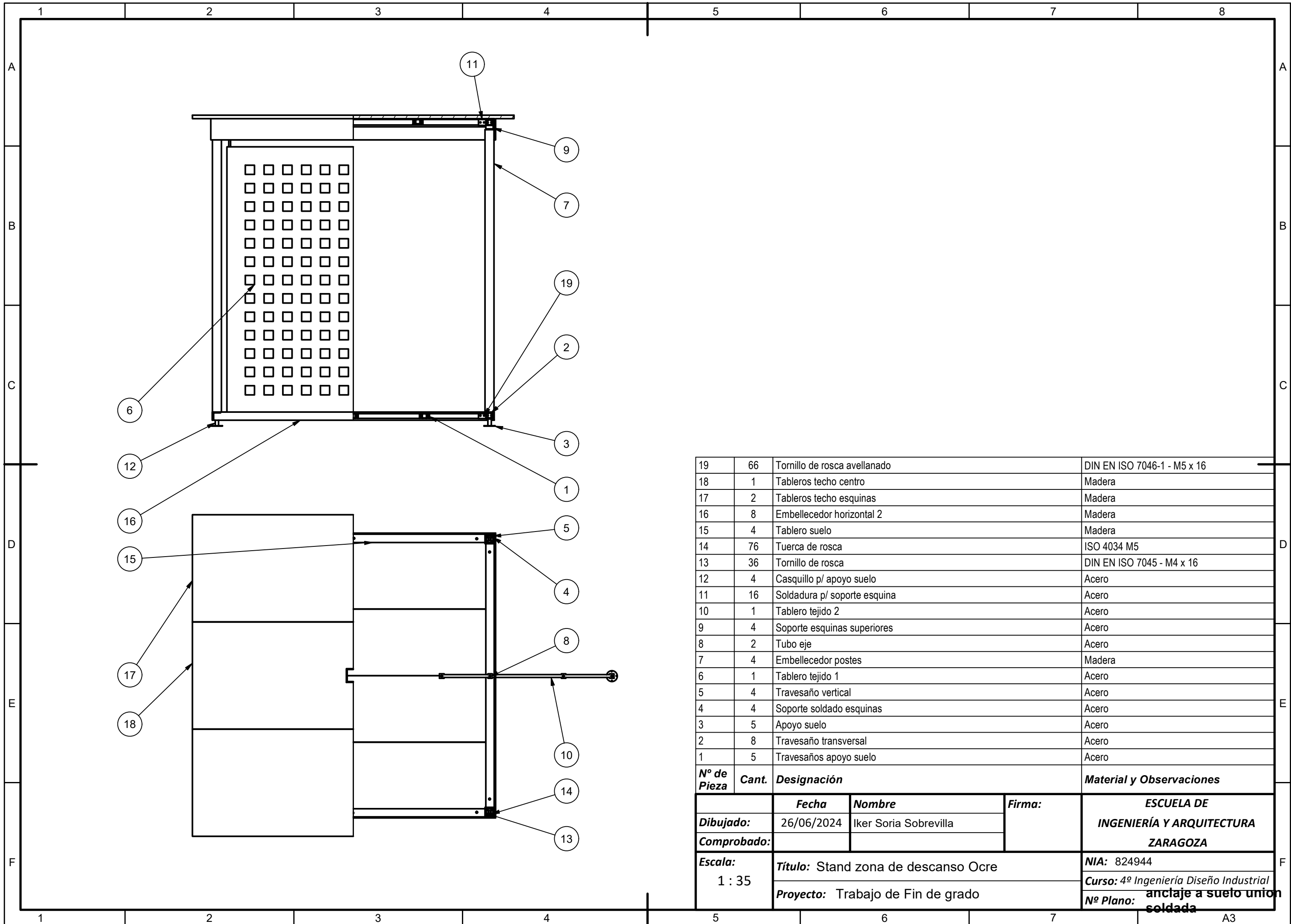
Cutieru, A. (2020, 9 noviembre). Una guía para proyectos de arquitectura desmontables. ArchDaily En Español.
https://www.archdaily.cl/cl/944378/una-guia-para-proyectos-de-arquitectura-desmontables?ad_source=search&ad_medium=search_result_articles

Fase 06.

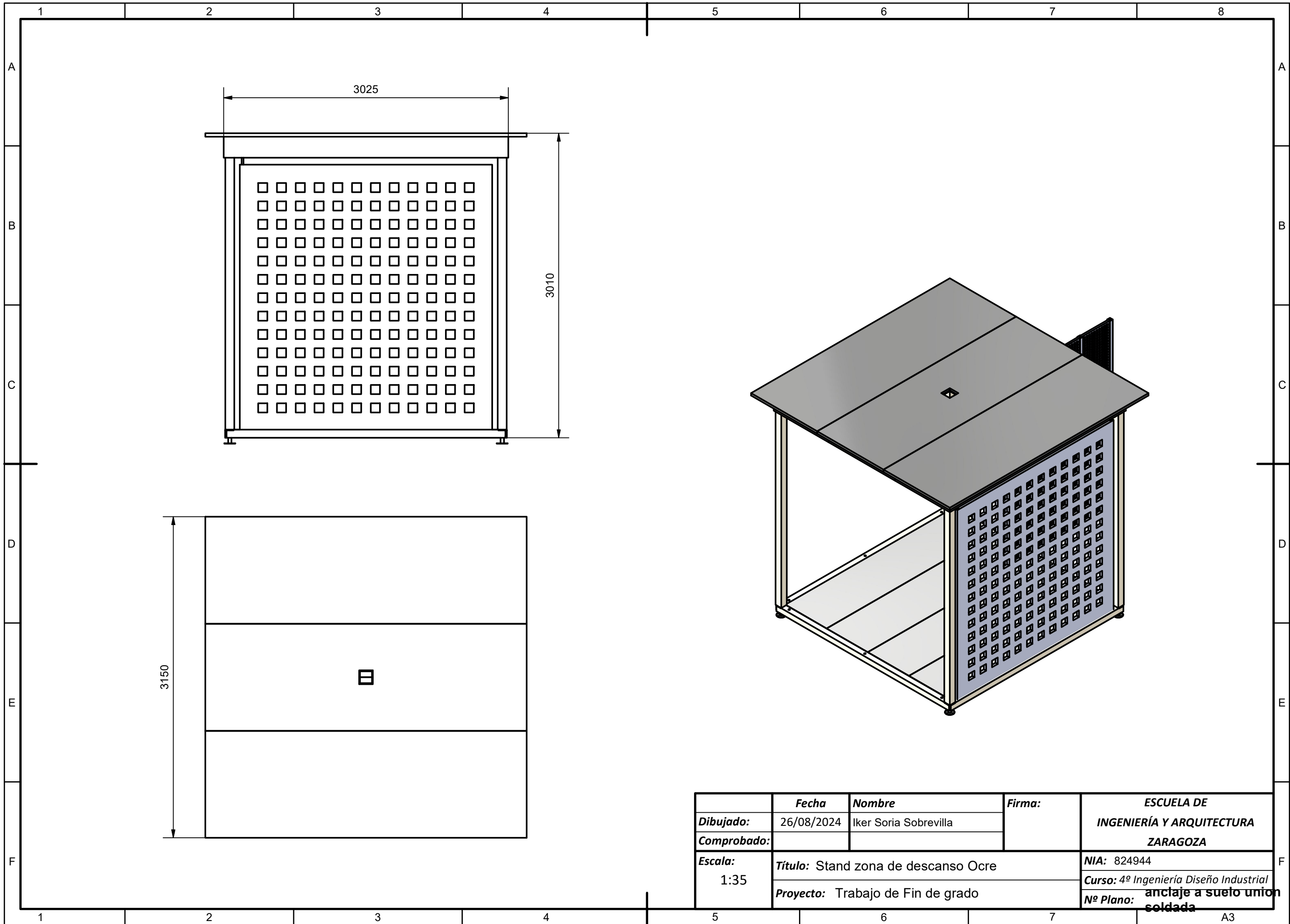
Planos identificativos.

Índice de contenidos.

01 Plano de conjunto.	157
02 Dimensionado.	158



19	66	Tornillo de rosca avellanado	DIN EN ISO 7046-1 - M5 x 16
18	1	Tableros techo centro	Madera
17	2	Tableros techo esquinas	Madera
16	8	Embellecedor horizontal 2	Madera
15	4	Tablero suelo	Madera
14	76	Tuerca de rosca	ISO 4034 M5
13	36	Tornillo de rosca	DIN EN ISO 7045 - M4 x 16
12	4	Casquillo p/ apoyo suelo	Acero
11	16	Soldadura p/ soporte esquina	Acero
10	1	Tablero tejido 2	Acero
9	4	Soporte esquinas superiores	Acero
8	2	Tubo eje	Acero
7	4	Embellecedor postes	Madera
6	1	Tablero tejido 1	Acero
5	4	Travesaño vertical	Acero
4	4	Soporte soldado esquinas	Acero
3	5	Apoyo suelo	Acero
2	8	Travesaño transversal	Acero
1	5	Travesaños apoyo suelo	Acero
Nº de Pieza	Cant.	Designación	Material y Observaciones
		Fecha	Firma:
		Nombre	
Dibujado:		26/06/2024	Iker Soria Sobrevilla
Comprobado:			
Escala:		Título: Stand zona de descanso Ocre	
1 : 35		Proyecto: Trabajo de Fin de grado	
		NIA: 824944	
		Curso: 4º Ingeniería Diseño Industrial	
		Nº Plano: anclaje a suelo union soldada	



	Fecha	Nombre	Firma:	ESCUELA DE
Dibujado:	26/08/2024	Iker Soria Sobrevilla		INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
Comprobado:				ZARAGOZA
Escala:	Título: Stand zona de descanso Ocre			NIA: 824944
1:35	Proyecto: Trabajo de Fin de grado			Curso: 4º Ingeniería Diseño Industrial
				Nº Plano: anclaje a suelo union soldada



MANUAL DE
IMAGEN CORPORATIVA

ocre.



Índice de contenidos.

01	Introducción.	04
02	Imagotipo.	05
03	Color.	12
04	Tipografía.	16
05	Uso de la imagen.	23

Introducción.

Ocre nace como una iniciativa cultural destinada a poner en valor el patrimonio y las raíces culturales de Aragón, con especial enfoque en las zonas rurales como Mozota. Estas directrices han sido elaboradas para Ocre, delineando tanto la esencia de la asociación como las normativas específicas para su representación gráfica.

Ocre ha adoptado un enfoque que combina tradición y modernidad. El diseño del logo y otros elementos visuales se han concebido para reflejar la riqueza cultural, el arraigo a la tierra y el compromiso con la difusión del patrimonio aragonés que define a la asociación. Es esencial que cualquier representación gráfica de Ocre siga estas directrices, garantizando así una coherencia visual que fortalezca su reconocimiento y los valores fundamentales de la organización.



Imagotipo.

El logo.

ocre.

El imagotipo de Ocre se caracteriza por una tipografía sencilla y clara, que mantiene un equilibrio entre lo tradicional y lo contemporáneo, reflejando la esencia de la asociación.

Un elemento destacado es el punto naranja al final del logo, introducido como un detalle clave en la nueva identidad visual. Este punto no solo añade personalidad al diseño, sino que simboliza la importancia de las pequeñas acciones en la revitalización del mundo rural. Además, aporta un contraste visual atractivo, manteniendo la sencillez y claridad que define a Ocre.

Proporciones.



La proporción del imagotipo de Ocre se define a partir de "x", que corresponde a la dimensión del punto cuadrado al final del logo. Esta proporción se mantiene consistentemente en toda la imagen gráfica de la asociación, garantizando una armonía visual y una identidad corporativa unificada en todos los elementos relacionados con Ocre.

Area de respeto.



Siempre se debe mantener un espacio mínimo de separación clara alrededor del imagotipo. Este espacio asegura que el logo se distinga adecuadamente de otros elementos gráficos. La dimensión de este espacio se determina en función del tamaño del punto cuadrado del imagotipo, manteniéndose proporcional al tamaño total del logo.

Variaciones de color.



Imagotipo principal.



Imagotipo color secundario.



Imagotipo color claro. Utilizar en fondos oscuros.



Imagotipo color oscuro. Utilizar en fondos claros.

Pese a tener una forma determinada principal, el imagotipo de Ocre puede usarse con los diferentes colores corporativos indistintamente. Como única observación, se tratarán de evitar los colores claros con fondos claros y los oscuros con fondos oscuros.

Versión como imagotipo con fondo.



Se define también, opciones del imagotipo 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. (Como resultado del uso de la herramienta de selección del tipo marcador salió como primera opción el uso de imagotipo con fondo.

Las cuatro únicas posibilidades son las siguientes, con el logotipo encerrado en un cuadrado de anchura (y altura) equivalente al ancho del logotipo. Este irá siempre en el ocre más claro y el fondo podrá ser de cualquiera de los otros cuatro colores corporativos.

Usos incorrectos.



Mantener las posiciones definidas del logotipo. Las únicas excepciones permitidas están definidas en el presente manual.

.ocre

El punto debe de estar en su posición original salvo en las excepciones fijadas en la convivencia con textos.

ocre.MOZOTA

Al incluir el logotipo junto a texto, seguir siempre las indicaciones en la convivencia con textos.

ocre.

Cuando el punto de Ocre tiene un color diferente al resto de la imagen, siempre tiene que ser el naranja corporativo.

ocre.
ocre.

Mantener las proporciones definidas de todos los elementos de la imagen.



Usar siempre los colores corporativos definidos en la Paleta Ocre.

Tamaño mínimo.

Es fundamental respetar las dimensiones mínimas al utilizar el logo de Ocre. La anchura mínima del logo, en aquellos formatos que vayan a ser impresos, no debe ser inferior a 10mm.

ocre.

10mm



Color.

Paleta Ocre.

El diseño de la paleta de colores es una conclusión de la investigación realizada sobre el pigmento ocre, donde se descubrió que estos no tienen porque tener los tonos terrosos a los que comúnmente se los ha asociado. Se observó que los tonos ocre iban desde naranjas y granates hasta azulados y violetas.

Es por esto que la paleta diseñada de Ocre tendrá gamas de todos estos pigmentos.

Paleta Ocre.

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

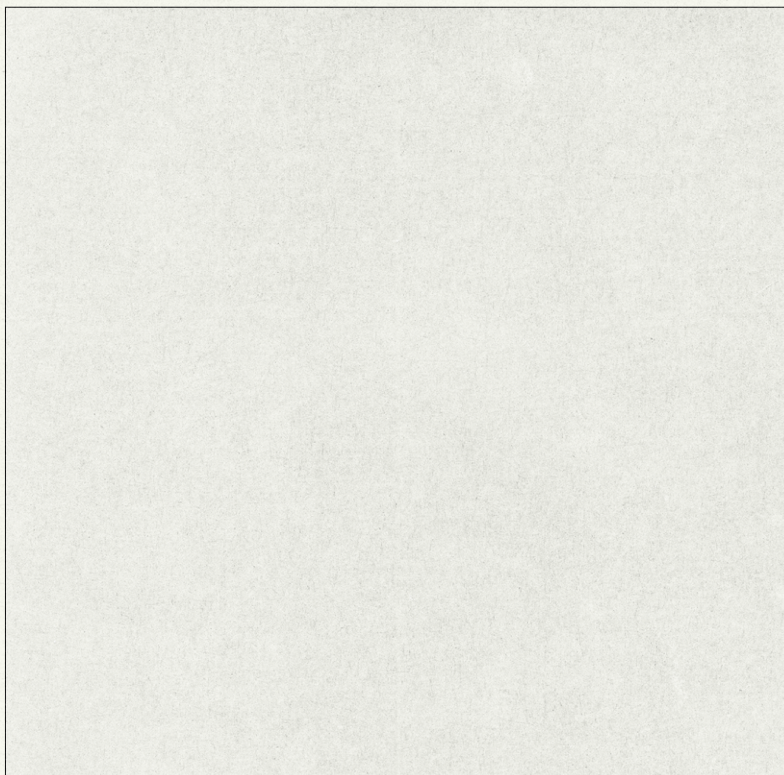
La paleta de Ocre comprende tonalidades terrosas, en hasta tres variaciones de color. La más clara se empleará esencialmente en fondos y lugares donde se requiera de un contraste con oscuro. También se establecen tonos más alejados del color tierra.

El azulado oscuro se empleará como cuerpo de tipografía en la mayoría de los casos o en casos donde se deba usar colores oscuros para la imagen. El anaranjado, en cambio será el elemento más distintivo de la imagen, usándose como llamada de atención de contraste visual.

Textura.

El diseño de una identidad corporativa supone mucho más que simplemente la creación de un logotipo, supone crear una cohesión entre todos los elementos gráficos de la entidad. Es por esto que, para todos los elementos visuales de la imagen de Ocre, vendrán complementados por una textura de papel desgastado para complementar la identidad.

Esta textura termina de hacer tangibles todos los valores de la asociación, dando apariencia más rural, más natural y más "del pueblo".



Textura para superponer con la imagen Ocre. Se empleará con el 30% de opacidad. Textura obtenida de DESIGN SYNDROM.



Tipografía.

Tipografía corporativa.

Se define la familia de tipografías que se emplearán 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.

La legibilidad de esta fuente garantiza una comunicación clara, consolidando su presencia con una apariencia distintiva y coherente en el sector.

Tipografía corporativa.

DM Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Aa

Light

Regular

Medium

Semibold

Bold

Convivencia con textos.

Como labor del diseñador, se plantean posibles usos del imago tipo donde requiere de la convivencia con textos. Se define así la retícula que se deberá usar en todo caso que requiera de este tipo de adaptaciones.

ocre MOZOTA

ocre
FORMACIÓN

ocre INFO

Plataforma rural especializada en el desarrollo de proyectos culturales adaptados a cada territorio.

Somos una organización sin ánimo de lucro dedicada al desarrollo y promoción de proyectos culturales y artísticos en el entorno rural.

Nuestra principal actividad se reparte por varios territorios integrantes de las tres provincias y la oferta cultural incluye desde festivales de música, cine o danza a la programación de conciertos y actividades de dinamización cultural, especialmente en aquellos territorios denominados como líneas de baja densidad de población.

La asociación está compuesta por distintos profesionales del sector de la cultura con recorridos diferentes y de carácter multidisciplinar con capacidad para la elaboración de propuestas 360° que aspiran a transformar la economía, potenciar el crecimiento y favorecer la cohesión social y territorial.

Convivencia con textos

Se diseña una retícula para los subtítulos que podrían acompañar al logotipo.

Se plantea un primer rectángulo, a la derecha del logo, cuya altura debe llegar hasta la línea horizontal de la "E", y ajustar el resto de parámetros a partir de ahí.

La segunda opción es debajo del logotipo, con una altura equivalente a 2 veces X.

.ocre MOZOTA

.ocre FORMACIÓN
E INVESTIGACIÓN

ocre.
FORMACIÓN

.ocre INFO

Para el texto que acompaña al imagotipo se deberá usar siempre la tipografía corporativa. Para las versiones que el imagotipo requiera de un subtítulo, se empleará siempre en mayúsculas y la fuente en formato Light.

Para los textos u otros formatos se empleará la versión Regular.

Además es importante mencionar que, únicamente se podrá modificar el punto a la izquierda de Ocre, cuando se requiera añadir texto a la derecha. Estas serán las dos únicas posiciones del punto en el imagotipo.

Es importante mencionar que la tipografía seleccionada para Ocre es una tipografía de uso abierto disponible en Google Fonts. Esto significa que están accesibles para cualquier persona y pueden ser utilizadas ampliamente, facilitando así una consistencia en la comunicación visual y garantizando una amplia disponibilidad para todos los usuarios y diseñadores.



Uso de la imagen.

Uso de la imagen.

El diseño de la nueva imagen de Ocre se extiende más allá del logo, abarcando una serie de directrices para la creación de posters y contenido en redes sociales que reflejen y fortalezcan la identidad visual de la asociación. Estos elementos se desarrollan para comunicar de manera clara y coherente los valores y la misión de Ocre, asegurando que cada pieza de comunicación mantenga una conexión visual directa con la imagen diseñada. Así, se establece una presencia gráfica unificada que refuerza el reconocimiento de la marca y su mensaje en todos los medios de difusión.

Pósters promocionales.

EL BOSQUE SONORO



VIE 7 JUN **LUZ CASAL**
TULSA • RODRIGO CUEVAS
ZINIENTENDO DJS • LORD SASSAFRAS • EL BOSQUE SONORO DJS

SAB 8 JUN **EL CANCA • DEPEDRO**
ROCÍO MÁRQUEZ & BRONQUILLO
DJ PENDEJO • RIALTO DJ & HÉCTOR DE LA PUENTE • EL BOSQUE SONORO DJS

DOM 9 JUN **AMARAL**
LAS ODIO • MIRIAM BRONSKI
MS. VONDISKO • BARBARA GARTLAND • EL BOSQUE SONORO DJS

CONCIERTO CENTINELA VENECIA, PLANTAMOS UN ÁRBOL.
COMPRAMOS EL BOSQUE SONORO COMO UN PRODUCTO LOCAL PARA MANTENERLO VIVO Y CUIDARLO PARA PASARLO A LAS GENERACIONES VENECIA. EL BOSQUE SONORO ES UN PRODUCTO LOCAL QUE SE CREA EN LA NATURALEZA DE LOS BOSQUES DE LA ZARAGOZA. EL BOSQUE SONORO ES UN PRODUCTO LOCAL QUE SE CREA EN LA NATURALEZA DE LOS BOSQUES DE LA ZARAGOZA. EL BOSQUE SONORO ES UN PRODUCTO LOCAL QUE SE CREA EN LA NATURALEZA DE LOS BOSQUES DE LA ZARAGOZA.

MOZOTA, ZARAGOZA
7-9 JUNIO

BRIZNA



FESTIVAL DE ARTES DE AYERBE

CUPIDO BURNING RUPATRUPA
TU OTRA BONITA CALA VENTO
LADY BANANA DOMADOR
FLORIDA & HERMOSSO
ROCK STAR FOR KIDS SALAS DJ
LUNA ROJA DJ
ACTUACIÓN ESPECIAL: GRISON

2-4 AGOSTO
AYERBE, HUESCA

ENTRE RAÍCES

ESCUELA BOSQUE, MOZOTA

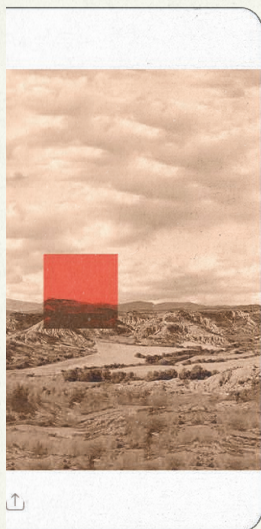


EL PROYECTO
BOSQUE SONORO ES UN PRODUCTO LOCAL QUE SE CREA EN LA NATURALEZA DE LOS BOSQUES DE LA ZARAGOZA. EL BOSQUE SONORO ES UN PRODUCTO LOCAL QUE SE CREA EN LA NATURALEZA DE LOS BOSQUES DE LA ZARAGOZA. EL BOSQUE SONORO ES UN PRODUCTO LOCAL QUE SE CREA EN LA NATURALEZA DE LOS BOSQUES DE LA ZARAGOZA.

SEMANAS DE VERANO EN LA NATURALEZA
24-28 DE JUNIO, BOSQUE SONORO



Redes sociales.





Pósters promocionales colocados en un stand Ocre.

Estas pautas no solo actúan como una guía esencial para la aplicación coherente de la imagen de Ocre en todos los formatos, sino que también establecen un punto de partida para futuros proyectos de diseño. Un claro ejemplo de esto es el diseño del nueva stand, cuya estética se basará en la nueva imagen visual de la asociación, asegurando que cada elemento siga reflejando fielmente los valores y la identidad de Ocre, adaptándose a nuevas necesidades sin perder la esencia establecida.

