

“Líneas Guías” aplicación móvil.

Marzano Mayra Soledad; Soldati Florencia Karina
Hernán de Filippis; Jorgelina Huder
Universidad CAECE, Mar del Plata, Argentina.
may.marzano@live.com.ar; fksoldati@hotmail.com

Eje Temático del Trabajo

Resumen

¿Dónde queda? ¿Para dónde voy? ¿Cómo llego?, preguntas frecuentes del turismo en la ciudad de Mar del Plata.

El proyecto “Líneas Guías” App, fusiona principalmente dos áreas; el diseño gráfico y audiovisual con el área de sistemas y programación.

La ciudad de Mar del Plata no cuenta, actualmente, con un sistema de señalética turístico reconocible. Por este motivo decidimos la adaptación del proyecto de señalética “Líneas Guías” para espacios cerrados, desarrollado en el marco de la materia Diseño III de la Lic. en Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual.

Palabras clave: organización, líneas guías, aplicación, innovación, UX, geolocalización.

Introducción

“Señalética es la ciencia que estudia el empleo de signos gráficos para orientar a las personas en un espacio determinado e informar de los servicios que se encuentren a su disposición que responde a una necesidad de comunicación social o de orientación que esta provoca de modo que la señalética se aplica al servicio de individuos, a la orientación del espacio determinado y para dar seguridad en el desplazamiento de un lugar en específico”. (Rafael Quintana Orozco, 1984)

El ser humano es consciente del espacio en el que se encuentra y siente la necesidad de tener puntos de referencia para ubicarse en un lugar y recordar donde tenía que ir, para no perderse. (Jerez Fonseca, A. 2015)

La señalética trata de alcanzar la máxima expresión de información con el mínimo de elementos sin omitir datos fundamentales y

disponerlo en el momento y lugar convenientes. Así como también el diseño tiende a la normalización para su rápida y universal comprensión.

El proyecto “Líneas Guías” surgió en el marco de la materia Diseño II, bajo el brief de construcción de un sistema de señalética. El espacio seleccionado para generar el sistema fue el Paseo Aldrey. El cual tiene la problemática de no contar con la correcta señalización o distribución intuitiva de los espacios. En base a esto se desarrolló el proyecto para resolver la problemática de falta de orientación y difícil ubicación dentro del espacio.

A raíz de este trabajo, en un inicio, surgió la idea de generar una aplicación de geolocalización para dispositivos móviles. La misma permitiría encontrar los locales de las diferentes marcas, espacios o salas dentro del

shopping, determinadas promociones, entre otras cuestiones.

El termino geolocalización está relacionado con el uso de sistemas de posicionamiento. Se refiere, en el mundo de Internet, a la localización geográfica de un dispositivo, como puede ser de un objeto, dispositivo móvil o una computadora con conexión a Internet. Luego de realizar una investigación en el marco de las aplicaciones con sistema de geolocalización y las posibilidades que este nos brinda, llegamos a la conclusión de que si bien esta idea podría funcionar para un espacio reducido como un shopping, económicamente implicaría un elevado costo, el cual creemos que no se justifica para este tipo de problema, ya que el mismo puede ser resuelto con un sistema de señalética en base a cartelería, tótems y otros elementos relacionados.

Si bien esta idea de aplicación móvil no nos parecía que funcionaba para el Shopping si, luego de profundizar la investigación, llegamos a la realización de que el problema que se podría resolver a través del sistema de señalética "Líneas Guías" traducido a aplicación móvil, sería la organización del área de turismo en Mar del Plata.

Desarrollo

Para comprender de donde surgió el desarrollo de la aplicación, primero debemos explicar el proyecto de señalética para el Paseo Aldrey, del cual nació de la idea de realizar una aplicación de geolocalización para el turismo Marplatense.

En la primera etapa de análisis de información primaria y secundaria, es donde se identificó el problema a resolver. La clara identificación y la medición del problema nos permitieron

reconocer la magnitud de la brecha entre la "situación actual" y la "situación esperada", lo cual facilitó plantear los objetivos que procuran disminuir o eliminar el problema de señalética actual.

El paseo, en su estructura, conserva la arquitectura de la vieja terminal en la parte delantera, la cual tuvo un proceso de puesta en valor, y un moderno cuerpo que ocupa el resto del predio, precisamente donde se encontraban las plataformas y venta de pasajes.

En la mitad del siglo XX, la terminal, cambió las locomotoras y los vagones por ómnibus de larga distancia que mantuvo durante más de cinco décadas. Ese mismo edificio atractivo y ornamentado de la esquina de Alberti y Sarmiento remozó su imagen para ser la fachada de un gran complejo cultural, gastronómico y comercial. Se generó una fusión entre lo nuevo y lo viejo.

Siguiendo con esta línea, el partido conceptual "Evolución" nace de la idea de combinar estas dos etapas de la estructura. Tomar la esencia de la terminal, pero desde una perspectiva actual, terminal de subte.

No solo funciona como unión entre estas dos etapas, sino también como base de organización en la circulación del shopping. Organizadas de manera que puedas recorrer todas, o la parada que quieras disfrutar.

¿Dónde queda? ¿Para dónde voy? ¿Cómo llego?, preguntas frecuentes del turismo en la ciudad de Mar del Plata.

"Líneas Guías" nace de la mano del partido conceptual "Evolución", siguiendo con la idea de la perspectiva de nueva terminal, surgió crear un recorrido guiado por líneas que te lleven a destinos/paradas.

Estas líneas tienen la característica de que los puntos medios de sus trazos son en punta, mientras que los extremos son redondeados. Los mismos contienen puntos de “parada” los cuales derivan gráficamente de la letra “O” de la tipografía utilizada (Univers Std), y sus centros se trabajaron a partir de la operación de sustracción partiendo de una letra “O” más pequeña.

La finalidad de este trabajo es renovar la señalética del edificio, ya que actualmente la escasez de señales es bastante evidente, y consecuentemente provoca una mala organización en el paseo.

De esta manera se pretende conseguir un mejor aspecto del edificio, propio de un Shopping y sobre todo poder facilitar la orientación del público, empleados y aquellas personas que quieran visitarlo (el manual consta de los cinco pisos que forman el paseo).

La intención es evocar la vida, color, contemporaneidad, geometría, guía y personalidad. Sobre todo se ha intentado buscar un tipo de señalética de fácil visibilidad y legibilidad utilizando un color para cada lugar, con una tipografía legible, clara y elegante. Dentro del sistema de señalética, se encuentran los pictogramas, la mayoría no existentes en el paseo.

La señalética es el lenguaje intermedio entre la comunicación escrita y simbólica. Tiende a la normalización para su rápida y universal comprensión. Se trata de alcanzar la máxima expresión de información con el mínimo de elementos sin omitir datos fundamentales y disponerlos en el momento y lugar convenientes.

El diseño debe ser abierto, reproducible y ampliable. Debe integrarse al entorno sin

perjudicarlo, sin desequilibrar la estructura del espacio o del mensaje que se desea incluir. Debe ser accesible y visible.

Estas características, entre otras, fueron las que se tuvieron en cuenta a la hora de diseñar el proyecto. Una vez que se resolvió el manual de señalética “Líneas Guías”, con sus respectivas aplicaciones, surgió la idea de aplicar este sistema digitalmente, tema al que nos avocaremos en el siguiente apartado.

Proceso de implementación de la innovación

Si bien, todo lo planteado en este trabajo está desarrollado desde el área de diseño gráfico y comunicación audiovisual, desde la aproximación a usabilidad o experiencia de usuario que tuvimos en la asignatura Introducción al Marketing y conocimientos adquiridos por experiencia como usuarios de dispositivos móviles, lo que se plantea es que esta aplicación permita a los diferentes turistas o incluso personas locales de la ciudad encontrar los puntos más reconocidos o aquellas paradas más buscadas de la ciudad (se consultará a la secretaria de turismo para tener en cuenta las preguntas frecuentes que se realizan).

La aplicación seguiría los lineamientos estéticos explicado en el apartado de desarrollo, donde punto de la “O” representará nuestro punto de llegada o paradas. Las líneas de colores indicarán el camino hacia el lugar deseado. Dependiendo de lo que se desee buscar: lugares para comer, museos, playas, entre otros aparecerán las diferentes “paradas”.

Encontraremos un mapa general, secciones, entre otras cuestiones que actualmente se encuentran en desarrollo.

Resultados

Si bien es un proyecto en desarrollo, nuestro objetivo es en un futuro poder materializar la aplicación. Junto con el área de sistemas y programación esperamos poder crearla esta aplicación para dispositivos móviles. No solo representa un desafío desde el área de producción, sino también en la implementación como parte del sistema turístico. Creemos que "Líneas Guías" ayudaría a organizar y potenciar aún más el turismo en la ciudad.

Conclusiones o discusión abierta

El objetivo del diseño es mejorar la calidad de vida de la gente, en este caso en el espacio público.

La geolocalización es una tecnología muy útil ya que puede ayudarnos a solventar infinidad de pequeños problemas en nuestra vida cotidiana como en este caso solucionar uno de los problemas de organización del turismo marplatense a través de la aplicación mencionada anteriormente.

Referencias

Castro Luis. (2015). "Qué es geolocalización", artículo blog "Aprender Internet". Recuperado de: <http://aprenderinternet.about.com/od/Glosario/g/Que-es-geolocalizacion.htm>

Jerez Fonseca Ana Belén. (2015). "La seguridad vial en el desarrollo autónomo de los niños y niñas de preparatoria e inicial [...]" Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13763/1/Ana%20Bel%C3%A9n%20%281%29.pdf>

"Nueva vida para la vieja terminal" (2013), artículo diario "La Nación". Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1630890-nueva-vida-para-la-vieja-terminal>.

Rafael Quintana Orozco. "Introducción al Estudio de la Comunicación". Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13763/1/Ana%20Bel%C3%A9n%20%281%29.pdf>

"Señalética, fundamentos y conceptos" [Versión electrónica]. Recuperado de: sistemaid.com/biblioteca/cadiz.html