

- McMillan, S.J. (2002). Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems. In L. Lievrouw and S. Livingston (Eds.), *Handbook of New Media* (pp. 162-182). London: Sage.
- Pedraza, J. y Andrade, O. (2008). Artículo publicado en *Revista Cinémas d'Amérique Latine*, 16. Toulouse.
- Russo, E. (2012). *El 3D una vez más. Esta vez sí? El cine en relieve ante los espectadores contemporáneos*. Doctorado en Artes de la Facultad de Bellas Artes (Universidad Nacional de La Plata).
- Scolari, C. A. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Selby, A. (2009). *Animación, Nuevos proyectos y procesos creativos*. Parramón. Barcelona, España.
- Zielinski, S. (2012). *Arqueología de los medios: hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Universidad de los Andes.

**Abstract:** This work deals with the subject of popular culture, to be represented in 3D animated projects by graphic design students of the Grancolombiano Polytechnic University Institution. They are published in the Colpatria tower, emblematic building of Colombian architecture. With 50 floors and 196 meters high, it has a led lights system that allows to project moving images with different state and institutional matters. The 3D animation class has been able to generate content with different proposals by the students, on daily local and global issues, such as the environment, astronomy, art, video games, among others.

**Keywords:** Animation - 3d - digital - design - new media

**Resumo:** Este trabalho trata do tema da cultura popular, para ser representado em projetos animados em 3D por estudantes de design gráfico da Instituição Universitária Politécnico Grancolombiano. Eles são publicados na Torre Colpatria, um edifício emblemático da arquitetura colombiana. Com 50 andares e 196 metros de altura, possui um sistema de luzes LED que permite a projeção de imagens em movimento de diferentes estados e questões institucionais. A aula de animação 3D foi capaz de gerar conteúdo com diferentes propostas dos alunos, sobre questões cotidianas locais e globais como o meio ambiente, astronomia, arte, videogames, entre outros.

**Palavras chave:** Animação - 3D - digital - design - novas mídias.

(\*) **Camilo Hermida**, Diseñador Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (UTADEO); Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas (UCALDAS); Posgrado online en artes mediales de la Universidad Nacional de Córdoba; Especialista Gerencia de Diseño de la UTADEO; Diplomado en Docencia Universitaria del Politécnico Grancolombiano; Estudiante del Doctorado en Diseño y Creación de UCALDAS. Docente del Politécnico Grancolombiano, Facultad de Mercadeo, Comunicación; Docente en Institución Universitaria Los libertadores, Facultad de Cs. de la Comunicación; Docente en Facultad de Ciencias Humanas, Arte y Diseño (UTADEO). Más de 18 años de experiencia como Diseñador Gráfico, Director Animación 2D y 3D.

## La enseñanza del Diseño de Logos: reflexiones teórico metodológicas sobre el caso LIPADA

Actas de Diseño (2022, julio),  
Vol. 40, pp. 158-163. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: junio 2018  
Fecha de aceptación: diciembre 2019  
Versión final: julio 2022

Xavier Jiménez Alvaro (\*)

**Resumen:** El presente artículo expone algunas reflexiones sobre el proceso de enseñanza del diseño de logos desde los criterios conceptuales. Se abordan aspectos teóricos, metodológicos, interpretativos y de significación al que llegaron las estudiantes dentro del proceso de diseño de identidad de marca de LIPADA (Laboratorio de investigación sobre fondos documentales del proyecto de arquitectura, de diseño y de artes del Ecuador en el Siglo XX). Este caso permitió revisar el proceso académico proyectual para reflexionar sobre las deficiencias y logros obtenidos en el proceso académico del Taller de Diseño V de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE Quito.

**Palabras clave:** Diseño gráfico - identidad de marca - logos - marca - enseñanza superior - estrategia de enseñanza - didáctica - método pedagógico

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 163]

## Introducción

La asignatura taller de Diseño V de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) Quito tiene una duración de 18 semanas y un total de 144 horas. Tiene como uno de sus propósitos que los estudiantes desarrollen competencias para el Diseño de identidad de marca. Para esto, se seleccionó como estrategia pedagógica la incorporación de tres proyectos: dos breves y uno largo.

Integrar proyectos breves o largos con o sin clientes es una estrategia pedagógica para lograr desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de Diseño como lo plantea Jorge Frascara (2018, p. 45) Esta estrategia exige el plantear el proyecto definiendo desde el inicio el contexto, problema, objetivos de aprendizaje y calendario de trabajo en un documento resumen que se entrega a los estudiantes.

Uno de los breves no tuvo cliente y el otro breve junto con el largo tuvieron cliente. El proyecto corto que permitió profundizar en los aspectos conceptuales en la enseñanza del diseño de logotipos fue el que integró al caso LIPADA como cliente y cuya necesidad fue la construcción de su signo de identidad y manual de marca. LIPADA, cuyo nombre refiere al Laboratorio de investigación sobre fondos documentales del proyecto de arquitectura, de diseño y de artes del Ecuador en el Siglo XX, nace en el año 2016 como un proyecto de investigación propuesto por la profesora Mstr. Giada Luzardi de la Carrera de Artes Visuales de la PUCE Quito.

Participaron en el proyecto nueve estudiantes y se vivió un proceso colectivo en primera instancia e individual en las etapas finales de desarrollo de Diseño. El proceso estuvo acompañado por la reflexión teórica apoyada por la asignatura Teoría del Diseño Gráfico y Comunicación Visual del mismo semestre.

## El caso LIPADA como escenario de aprendizaje

En la primera semana y como inicio del proceso, se realizó una sesión de clase en la que hubo la presentación del proyecto por parte de su Directora, Giada Luzardi. En la presentación se explicó en detalle a los estudiantes los objetivos del proyecto, que son: Conservar, investigar y difundir los documentos de los proyectos relevantes que forman el catálogo del Laboratorio. Estos proyectos de Arquitectura, Diseño y Artes del Ecuador pertenecen al siglo XX y fueron donados a la Universidad desde colecciones privadas. Los documentos están conformados por planos, fotografías, catálogos, revistas, diarios, manuscritos, recortes de prensa, libros de registro de exposiciones de obras, etc. Hasta el momento se cuenta con tres fondos documentales: los de los arquitectos Karl Kohn y Ovidio Wappenstein y el fondo de "La galería", con archivos de exposiciones de arte relevantes de la ciudad. Estos documentos se encuentran catalogados digital y físicamente; los elementos físicos están ubicados en el subsuelo de la biblioteca general de la PUCE Quito. Este archivo/laboratorio tiene el propósito de contribuir principalmente a la conservación y a la investigación

para suplir una parte del problema de acceso a fondos de catalogación, casi inexistentes en el país.

El problema mayor de nuestro investigador sería encontrar fondos documentales que guarden específicamente la memoria de las artes, el diseño o la arquitectura, ámbitos de estudio que normalmente no se asocian a la palabra archivo, sino a la de museo. (Luzardi, 2018, p.115)

## Los criterios conceptuales como método pedagógico de enseñanza

Una vez que se conoció el proyecto y sus objetivos se trabajó como primer aspecto teórico la necesidad de definir el proyecto por medio de sus valores, atributos y virtudes. Esta definición se hizo en forma verbal y para ello se propuso seleccionar palabras clave que describan los aspectos más significativos del proyecto. El método general propuesto fue ir de lo verbal a lo visual y fue fundamental insistir en este proceso metodológico ya que, por lo general, se inicia con bocetos o dibujos que por su naturaleza polisémica no permiten orientar con efectividad la comunicación. De acuerdo a Chaves y Beluccia (2003), los sistemas de identidad deben estar orientados a la eficacia y el rendimiento, y la claridad es un aspecto importante a lograr desde el primer instante. De igual manera, Carpintero (2007) plantea que el texto propone una lectura única frente a la multiplicidad que propone la imagen, por sus características polisémicas. Las palabras o frases descriptivas de LIPADA que se obtuvieron del trabajo con las estudiantes fueron: rescate, rescate de información, rescate de archivos de procesos creativos, conservar, conservar archivos, conservación digital, conservar la memoria, almacenamiento de archivos, archivo / documento, archivos digitalizados, difundir, investigación, investigadores, acceso a investigadores especializados, inspirar proyectos, futurista y artes, diseño. Las nueve estudiantes propusieron términos o frases distintas salvo la repetición de la palabra conservar. En esta parte del proceso, se pudo observar que las palabras propuestas describen de forma general al proyecto y no se logra recoger aspectos específicos. Aquí se pudo encontrar una primera dificultad que es realizar un análisis y síntesis correcto de la información del proyecto, para que las palabras claves representen los valores, atributos y virtudes propios y únicos, lo que le hace diferente al proyecto, para poder continuar en el proceso gráfico. Esta dificultad se pudo observar posteriormente como incidió en las ideas gráficas que se lograron en el primer momento y que se describe más adelante.

Antes de continuar en el proceso de ideación gráfica del signo de identificación, se incorporaron varios criterios y requerimientos conceptuales para que orienten más específicamente el proceso metodológico. Se partió de manera general reflexionando sobre los criterios planteados por Chaves y Belluccia (2003), estos criterios son: espontaneidad y planificación, así como arbitrariedad y motivación del signo identificador. El primer par permitió comprender la necesidad de desarrollar un signo

identificador de manera metodológica, para garantizar su efectividad comunicativa, ya que cualquier signo puede cargarse de atributos en el tiempo y bajo circunstancias impredecibles y lograr asociar su significado a cualquier signo, esto por la condición arbitraria propia de los signos gráficos nuevos. El segundo par de conceptos posibilitó reflexionar sobre la necesidad de determinar los aspectos únicos y relevantes que se deben comunicar para poder saltar los aspectos genéricos que se comunican, que por lo general corresponden a la actividad; por ejemplo, una cervecera representada por el jarro de cerveza o una panadería por un pan o trigo. Después de reflexionar sobre estos criterios generales, se propuso trabajar más a fondo y con los requerimientos conceptuales planteados por Valdéz de León (2010, p.179) como aspectos orientadores del proceso metodológico específico, estos criterios “establecen la relación racional del signo visual con los conceptos identitarios adoptados” y son:

1. *Pertinencia semántica*. Implica una estrecha relación referencial con la realidad objetiva de la empresa, institución, producto o servicio y, por consiguiente, con la identidad asumida como propia. Impone también constatar que el concepto a comunicar forme parte del horizonte cultural de sus destinatarios.
2. *Innovación temática*. Además del imprescindible contenido informativo o denotativo el concepto deberá incluir algún elemento de ruptura que asegure la necesaria diferenciación de la nueva Marca en el interior del campo semiótico dentro del cual se va a integrar.
3. *Claridad*. El concepto identificador deberá ser uno –y solamente uno– y unívoco para evitar interpretaciones erróneas y acotar en lo posible el campo de la polisemia.

A este conjunto de requerimientos se lo denomina *Partido Conceptual*. (Valdez de León, 2010, p.179)

Esta relación racional exige un puente metodológico para pasar del concepto identitario descrito de forma verbal a una idea gráfica que comunique efectivamente dicho concepto. La forma de evaluación serían los requerimientos conceptuales.

### La matriz de metáforas visuales como puente metodológico para la ideación gráfica

Para poder lograr el proceso de ideación gráfica que permita de forma racional, pero a la vez intuitiva, transformar las palabras claves en elementos gráficos, se utilizó la matriz de metáforas visuales propuesta por Capsule (2007). Esta matriz compuesta por filas y columnas de un número variable se organiza inicialmente colocando en la primera fila a las palabras visuales que describan algo de cualquier ámbito y en la primera columna a las palabras que describan los atributos de marca. En cada una de las celdas internas se va colocando un gráfico que junte a dos palabras correspondientes, una de la columna con una de la fila. Este gráfico resultante debe tener relación y por lo general incorpora una metáfora, lo que permite detonar la creatividad. Por ejemplo, si un atributo de marca es Velo-

cidad y una palabra visualmente descriptiva es Personas, el gráfico resultante ubicado en la celda de intersección podría ser una persona cuyo cuerpo forma un rayo. Esto remitiría a correr o moverse con velocidad y habría una metáfora para ampliar el significado, pero sintetizándolo en un elemento y logrando impacto y atracción visual por la novedad, que correspondería al segundo criterio conceptual de Valdez, innovación temática.

Esta matriz permitió organizar las palabras o frases descriptivas del proyecto LIPADA en la columna principal (Atributos de la marca) y se pidió a cada alumno escoger palabras generadoras (Palabras visualmente descriptivas) que tengan relación con el ámbito del proyecto, para ubicarlas en la fila principal. Las palabras que escogieron fueron: Investigación, archivos accesibles, inspiración, sencillez, curiosos, valoran la historia, buena organización, buena conservación, orden, simple, apoyo al estudio académico, conocimiento de la existencia de archivos, memoria/documentación, digital, investigación, conocimiento, rescate / resguardo, jerarquización. Se pudo observar que algunas palabras se repitieron como: investigación y conocimiento, y también se repitieron con respecto a las palabras descriptivas de los atributos seleccionados en la primera parte.

Para iniciar el proceso de ideación se pidió que cada estudiante emplee dos palabras que describan los atributos y dos palabras visualmente descriptivas y genere en una matriz 2x2 ideas gráficas que integren además una metáfora. Esto para orientar el proceso gráfico hacia la innovación temática que es el segundo requerimiento conceptual propuesto por Valdéz. Sobre este aspecto es importante indicar que el uso de dos palabras generadoras posibilita desarrollar el pensamiento visual creativo. De forma natural se observó en los estudiantes el esfuerzo mental que hacían para poder representar en un solo gráfico y de forma metafórica dos palabras o frases descriptivas. Antes de dibujar, había una actitud de detenerse a pensar y pensar. Los resultados de esta primera parte se describen a continuación en algunos de los resultados obtenidos.

1. Atributo (A): Proyectos. Palabra visual descriptiva (PV): Investigación.
2. Idea gráfica (IG): Dibujo figurativo de un ojo con una lupa de mano y encima que forma la pupila con su cristal y en el centro un corazón.
3. A: Conservar la Memoria. PV: Archivos accesibles
4. IG: Cerebro que tiene una antena insertada en su parte superior que representa un *router* inalámbrico y está irradiando señal de *wifi* por medio de líneas u ondas. Se encuentra dentro de una caja transparente.
5. A: Conservar. PV: Orden
6. IG: Edificio en perspectiva y cuyas ventanas y puertas están conformadas por libros o archivos.
7. A: Conservar archivos / objetos PV: Conocimiento de la Existencia de Archivos.
8. IG: Dibujo en línea de una cabeza de hombre y en perfil, en su interior se encuentra colocado una serie de *folders* (archivos)
9. A: Archivos digitalizados. PV: Conocimiento de la existencia de archivos.

**10. IG:** Folder de cartulina que se combina con la forma de un *pendrive* e integra una lupa encima buscando información; la lupa está ubicada sobre el conector USB del *pendrive*.

Estos primeros resultados, al evaluarlos, nos permitieron observar que no se estaba cumpliendo el primer requerimiento conceptual: pertinencia semántica. En las ideas gráficas no existía relación objetiva de LIPADA y los aspectos propios de su identidad y no con el horizonte cultural de sus destinatarios. Las ideas de manera general se referían a realidades generales del ámbito bibliotecario, de archivo o informática. De igual forma las ideas gráficas eran obvias y conocidas, había poca innovación y los resultados eran la mayoría tipo cliché. Esto exigió hacer dos correcciones: la primera fue definir con mayor exactitud los atributos que representan la identidad del proyecto LIPADA e integrar palabras visuales descriptivas que pertenezcan al horizonte de los destinatarios. El proceso de ideación gráfica integró progresivamente la síntesis formal como operación gráfica necesaria, ya que se observó también que había una tendencia a ilustrar las palabras por medio de entornos o acciones que narraban mediante formas los conceptos. Los resultados de este segundo proceso de ideación gráfica, si bien permitieron mejorar el grado de pertinencia, en término de innovación temática no fueron los mejores ya que se mantenía elementos figurativos conocidos. Se describen algunas propuestas logradas:

1. Secuencia de veinte *folders* en disposición vertical y sentido noreste, dibujados en perspectiva y que se repiten secuencialmente. El primer *folder* está semiabierto y también funciona o representa una puerta cuya cerradura tiene un orificio por el cual sale luz representada por líneas como aces.
2. Dos sólidos geométricos (paralelogramos) uno sobre otro y dibujados en perspectiva. El sólido superior representa una caja contendidora de lápices y pinceles por su dibujo figurativo ubicado en uno de sus lados, y la otra caja tiene en uno de sus lados un disquete, que representa a un contenedor digital.
3. Tres *folders* en perspectiva en disposición horizontal, una atrás de otra. En la primera en su portada está dibujado figurativamente y en síntesis un pincel, un edificio y un lápiz.
4. Un *folder* abierto en posición horizontal de donde salen tres hojas de papel dispuestas como si estuviesen siendo impresas. En la primera hoja está dibujado en síntesis unas líneas simulando texto, en la segunda un pincel y un lápiz y en la tercera, una regla de medición. Las hojas tienen un gesto de ir saliendo de una impresora y en el aire, formando una curva.

Como conclusión de este segundo proceso de ideación se pudo observar la prevalencia del *folder* que representaba archivo, archivar y los elementos lápiz, pincel, regla, edificio como sinónimo de diseño, arquitectura, arte. Si bien gráficamente se había logrado relacionar mejor con el proyecto LIPADA, se considera había todavía mucha presencia de conceptos con archivo, archivar, espacio

de archivo. No se lograba comunicar conceptos como conservar, difundir, investigar, siglo XX, Arquitectura, Diseño y Artes, PUCE y Ecuador. De esta manera se fue profundizando en la reflexión verbal y visual obtenida en las propuestas de ideación y por medio de los requerimientos conceptuales se pudo ir discriminando y buscando conceptos gráficos que cumplan mejor con la necesidad comunicativa. También se fue profundizando en los requerimientos gráficos de legibilidad, síntesis gráfica y pregnancia.

En la siguiente parte del proceso, se seleccionó a las estudiantes cuyas propuestas tenían más potencial comunicativo y donde sus argumentos, al exponer sus trabajos, permitían reconocer mayor comprensión del proyecto y efectividad de los elementos seleccionados. De esta manera, fueron cuatro las que desarrollaron las propuestas gráficas que se presentarían y serían validadas con el comitente, en este caso la Directora de LIPADA Giada Luzardi. Las cuatro propuestas seleccionadas incorporaban ya el nombre en una disposición específica con respecto al símbolo y una fuente tipográfica que apoye a los conceptos de identidad revisados.

La propuesta 1 representa en su símbolo y de forma sintética a archivos por medio de tres cuadrados sobrepuestos, cada cuadrado representaría a un área de conocimiento Arquitectura, Diseño y Artes. Los cuadrados están ubicados dentro de un contenedor poliédrico que además forma un triedro de proyección, este representaría al espacio - laboratorio. La disposición de este elemento figurativo que se encuentra sobre y justificado a la derecha del nombre (logotipo), propone un recorrido visual de izquierda a derecha y al final en diagonal hacia el lado superior derecho, para que le permita al lector reconocer la tridimensional descrita por la forma bidimensional. Se puede concluir que esta propuesta hace énfasis únicamente en el espacio de archivo.

La propuesta 2 representa en su símbolo un espacio en penumbra, representado por tres piezas poligonales (3 áreas de conocimiento) contenidas en un rectángulo imaginario y divididas formando una puerta en perspectiva y con su sombra. Esta separación entre ellas representa una luz que se filtra a través de la puerta semiabierta que sería la pieza más grande. La propuesta hace hincapié en LIPADA como la puerta de entrada a un espacio compuesto por los archivos de los proyectos. Un espacio que permite a los investigadores acceder a este mundo. La disposición del logotipo en perspectiva y la forma tipográfica que se ubican arriba y desplazado hacia la derecha del símbolo agregan movimiento y profundidad para hacer énfasis en esta acción de ingreso o apertura. Se puede concluir que en esta propuesta se hace énfasis en el ingreso, el acceso a los documentos catalogados que ilumina el trabajo del investigador, como la difusión de los materiales.

La propuesta 3, en su símbolo, hace énfasis en tres planos que se intersecan en un punto, cada plano representaría un área del conocimiento y la intersección sería LIPADA. Las formas de los planos en perspectiva resaltarían la idea de espacio o lugar pero al no tener una base también remitirían a un espacio inmaterial digital. La disposición del logotipo a la derecha y en posición estable permitiría reforzar el aspecto del espacio físico.

Como conclusión, se puede ver que en esta propuesta el énfasis comunicativo es el espacio y confluencia, no se comunica archivo o proyecto, por lo cual puede tener un énfasis más relacionado con la Arquitectura.

La última propuesta, la 4, sintetiza en el símbolo los conceptos principales, proponiendo con tres cuadrados superpuestos la relación representativa a las tres áreas del conocimiento, también la relación del cuadrado representándolo como archivo u objeto catalogado de forma ordenada y representado por la secuencia y separación proporcional igual que existe entre cuadrados. La intersección de los cuadrados representaría el espacio o lugar y la transformación por medio de la superposición en diagonal. Además, se integra un efecto visual que completa progresivamente el borde de los cuadrados por medio de su degradé, esto representaría la recuperación y restauración de los archivos orientado a la conservación, que es un objetivo de LIPADA. La disposición del logotipo abajo del símbolo y centrado propone estabilidad y una lectura de arriba hacia abajo que permita al lector descomponer en el recorrido los diferentes conceptos. También tiene una intención de lograr estabilidad visual ya que la forma abstracta geométrica por si misma tiene movimiento visual en dirección diagonal ascendente de izquierda a derecha. En conclusión, se observa que hay un esfuerzo de síntesis comunicativa que integra varios de los conceptos identitarios, pero su abstracción podría tornar demasiado compleja su interpretación para el lector. Al realizar la validación con la comitente, se finalizó con la selección de la propuesta 4. Se recibió algunas sugerencias sobre proporción, grosor de línea, tamaño, color, disposición del logotipo dentro de los cuadrados, e incorporación de la palabra PUCE para mejorar la comunicación sobre el aspecto de pertenencia del proyecto a la institución. El desarrollo final de la propuesta se trabajó en detalle con la estudiante responsable, se realizó un proceso de ajuste minucioso hasta llegar al resultado final presentado a la comitente.

Este signo de identificación logrado se considera recoge y comunica de forma geométrica abstracta la mayoría de los conceptos propios que constituyen la identidad de LIPADA. Representa a los objetivos: conservar, investigar y difundir. También como un espacio laboratorio donde se puedan catalogar y archivar organizadamente los fondos documentales. Cada cuadrado representaría un área: arquitectura, diseño y artes. El cuadrado también representaría al concepto de modernidad del siglo XX, pues la forma del cuadrado tiene relación con la razón, que fue predominante en esta época y como uno de los elementos compositivos básicos empleados en las disciplinas proyectuales. Esto fortalecería la relación de la forma con el horizonte cultural de los destinatarios. Para enriquecer aún más la propuesta de identidad se incorporó, en la versión a color, el amarillo, azul y rojo, uno para cada cuadrado, pero en distintos matices y sin perder la relación con los colores de la bandera del Ecuador, que sería el espacio de pertenencia o recorte geográfico de los fondos documentales de LIPADA.

## Conclusiones

El proceso de buscar relaciones racionales que comuniquen mediante imágenes el significado de dos o más palabras y de forma novedosa, permitió desarrollar el proceso de pensamiento visual que forma la habilidad de diseñar de manera más efectiva. En este proceso, el ir de lo verbal a lo visual posibilitó un camino de razonamiento y, a la vez, la intuición creativa necesaria para innovar gráficamente pero que no es suficiente pues en el imaginario de los estudiantes, las primeras ideas que salen a la luz son obvias, conocidas y clichés. Se podría explicar esto entendiendo que nuestra memoria y lenguaje estarían conectados, en inicio, con lo que vemos cotidianamente y de forma repetida en los medios visuales y en el entorno inmediato y también desde que somos niños.

Otro aspecto que se pudo observar es la necesaria profundización y análisis del caso para poder progresivamente describir sus atributos de manera más exacta. Las descripciones generales logradas en un inicio no permitieron lograr resultados pertinentes y se podría mejorar el proceso trabajando aún más en la definición exacta a nivel verbal de los atributos en el inicio.

El trabajo con criterios y requerimientos conceptuales fue una guía metodológica fundamental para poder corregir, evaluar y tomar decisiones con la mayor objetividad posible, considerando que siempre habrá un nivel de subjetividad manifiesta en el gusto y experiencia del estudiante, del docente y del comitente.

La comprensión de los criterios y requerimientos conceptuales exigió una lectura y reflexión permanente ya que en el proceso de idear gráficamente se los olvidó con frecuencia. De esta manera, se procuró mantener el proceso metodológico de la manera más efectiva y profundizar en el pensamiento gráfico a la vez que en las destrezas operativas.

En relación al caso, es importante y se concuerda con Chaves y Beluccia (2003) que es necesario administrar cada caso como único y diferente. Si bien el proceso metodológico permite su aplicación en cualquier caso, las necesidades de comunicación son diferentes, por lo cual los resultados tipológicos y formales deberán decidirse con el mayor grado de relación racional. En este caso, la propuesta es de un logotipo geométrico abstracto. Logotipo porque el logotipo está integrado o contenido por el símbolo, que constituyen los tres cuadrados superpuestos. Geométrico abstracto ya que los tres cuadrados son elementos de esta categoría y no tienen ningún grado de iconicidad o relación de semejanza con algo perteneciente al mundo real o imaginario conocido. El ser abstracto permite en este caso ampliar el grado de polisemia de la imagen que favorecería para contener una variada gama de conceptos que representa a LIPADA pero podría afectar al cumplimiento del tercer requerimiento conceptual, que es la claridad y que exige la comunicación de un solo concepto.

La forma de cerrar y aclarar el mensaje fue mediante el nombre y su descripción. De esta manera, como conclusiones finales se recomienda el empleo de la descripción

del significado de las siglas LIPADA y sobre el uso del color propuesto se plantea analizar la relación de pertenencia del laboratorio con la institución, para posiblemente replantear los colores y emplear los institucionales, que son el azul turquesa y el gris. Esto favorecería y aclararía más al signo identificador y el tercer requerimiento conceptual se lograría cumplir con mayor efectividad. Para finalizar se puede mencionar que este proceso se ha puesto a prueba durante 3 años en 6 semestres consecutivos y en diversos casos de estudio. Esto ha permitido ir ajustando el proceso en el cual se ha logrado cada vez mejorar los resultados de los proyectos, reducir el tiempo de desarrollo y, sobretodo, mejorar la comprensión del proceso metodológico por parte de los estudiantes y garantizar buenos resultados que puedan responder a cada caso de manera efectiva.

#### Referencias bibliográficas

- Ávalos, C. (2010). *La Marca, identidad y estrategia*. Buenos Aires: La Crujía
- Capsule. (2007). *Claves del diseño: LOGOS 01*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Carpintero, C. (2007). *Sistemas de Identidad. Sobre marcas y otros artificios*. Buenos Aires: Editorial Argonauta.
- Chaves, N. y Belluccia, R. (2003). *La Marca Corporativa, gestión y diseño de símbolos y logotipos*. Buenos aires: Paidós
- Crow, D. (2008). *No te creas una palabra. Una introducción a la semiótica*. Barcelona: Promopres,
- Frascara, J. (2018). *Enseñando Diseño, Usuarios, contextos, objetivos y métodos de investigación*. Buenos aires: Infinito.
- Luzardi, G. (2017). Pensando en la memoria de las artes, el diseño y la arquitectura en el Ecuador: el caso LIPADA – PUCE. *Revista Index, 3*. Quito.
- Olins, W. (2009). *El Libro de las marcas*. Barcelona: Editorial Océano.
- Valdez de León, G. (2010). *Tierra de Nadie, una molesta introducción al estudio del Diseño*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Vitale, A. (2006). *El estudio de los signos. Peirce y Saussure*. Buenos Aires: Eudeba

**Abstract:** The present article exposes some reflections on the process of teaching the design of logos from the conceptual criteria. Theoretical, methodological, interpretative and significance aspects are addressed to the students who came within the process of designing the LIPADA graphic brand (Research Laboratory on documentary collections of the architecture, design and arts project of Ecuador in the 20th Century). This case made it possible to review the academic project process to reflect on the deficiencies and achievements obtained in the academic process of the Design V Workshop of the Graphic Design Career at PUCE Quito.

**Keywords:** Graphic design - brand identity - logos - brand - higher education - teaching strategy - didactic - pedagogical method

**Resumo:** O presente artigo expõe algumas reflexões sobre o processo de ensino do design de logotipos a partir dos critérios conceituais. Aspectos teóricos, metodológicos, interpretativos e de significância são dirigidos aos alunos que entraram no processo de criação da marca gráfica LIPADA (Laboratório de Pesquisa sobre coleções documentais do projeto de arquitetura, design e artes do Equador no século XX). Este caso possibilitou rever o processo de projeto acadêmico para refletir sobre as deficiências e conquistas no processo acadêmico da Cátedra de Design V da Carreira de Design Gráfico da PUCE Quito.

**Palavras chave:** Design gráfico - identidade de marca - logotipos - marca - ensino superior - estratégia de ensino - método didático - pedagógico

**(\*) Xavier Fernando Jiménez Álvaro.** Máster en Diseño (Universidad de Palermo), Diseñador (PUCE). Especialista en creación de marca e Innovación de producto. Docente en la PUCE y UCE (Quito) en Diseño Gráfico y Diseño de Producto.

Promotor de innovación curricular en la creación del Taller de Diseño Estratégico para Pymes, la reestructuración de la titulación, la vinculación con entornos productivos y la fundamentación teórica metodológica. Experiencia en gestión académica como director de carrera, coordinador académico, responsable de rediseño curricular y de ejes de formación. Profundiza en áreas de Investigación en Diseño y su metodología desde un enfoque estratégico, conceptual y de innovación local global contemporánea.