

Francisco Santiago

Diseñador con perfil integral

PORTAFOLIO



ELOI'S
PANADERÍA ARTESANAL

2

LOGOTIPO



La identidad gráfica de ELOI'S PANADERÍA ARTESANAL comunica nuestro carácter tradicional y familiar que funcionan como conceptos rectores para nuestra marca. A su vez reflejan el orden y la pulcritud con la que trabajamos día con día.

El logotipo está basado en un lirio acuíficio como punto central en que cada pétalo asemeja ser una pieza de pan y que cuenta con el carácter gráfico de un grabado antiguo para evocar nuestros conceptos rectores. En medio del lirio se encuentra la forma sugerida de un hombre, todo esto dentro de un envoltorio circular que le brinda mayor peso estructural.

Esto en conjunto con la tipografía Goudy Old Style y Garmond que comparten rasgos con el imaginario y a su vez refuerzan los conceptos rectores al igual que la gama cromática del logo en un gris 80%.

ELOI'S
PANADERÍA ARTESANAL

3

GEOMETRIZACIÓN



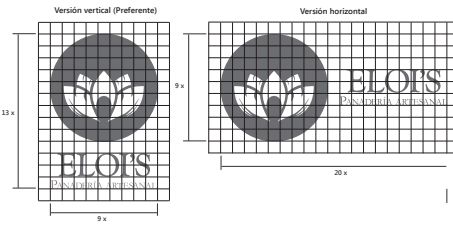
ELOI'S
PANADERÍA ARTESANAL

MANUAL DE IDENTIDAD E IMAGEN CORPORATIVA

4

PROPORCIONES

En ningún caso está permitido alterar las proporciones, ni agregar elementos ajenos en el interior del área definida.



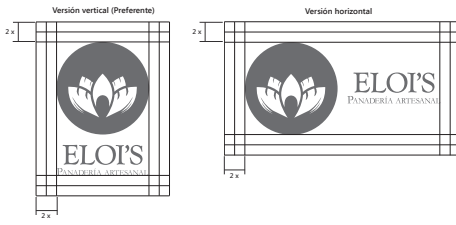
Versión vertical (Preferente): 13 x 9 x

Versión horizontal: 30 x 9 x

5

AREA DE RESERVA

Se reproducirá con un área de protección la cual se deberá reservar para no dificultar su legibilidad.



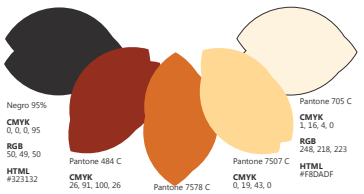
Versión vertical (Preferente): 2 x

Versión horizontal: 2 x

MANUAL DE IDENTIDAD E IMAGEN CORPORATIVA

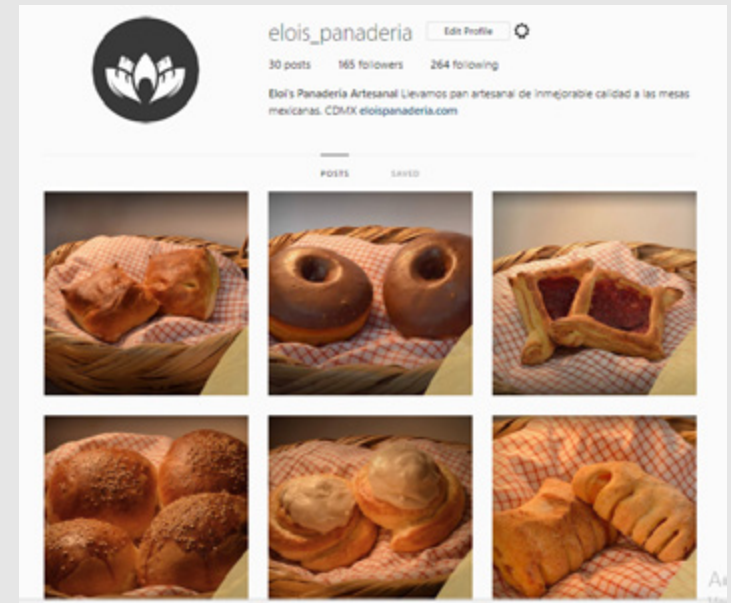
10

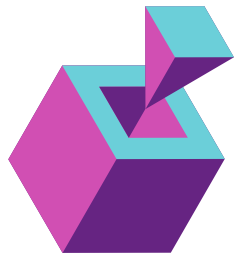
PALETA DE COLOR



<p>Negro 95%</p> <p>CMYK 0, 0, 0, 95</p> <p>RGB 50, 49, 50</p> <p>HTML #231312</p>	<p>Pantone 484 C</p> <p>CMYK 26, 91, 100, 26</p> <p>RGB 148, 56, 30</p> <p>HTML #942E1E</p>	<p>Pantone 7578 C</p> <p>CMYK 8, 73, 97, 0</p> <p>RGB 224, 106, 45</p> <p>HTML #E8A42D</p>	<p>Pantone 7507 C</p> <p>CMYK 0, 19, 43, 0</p> <p>RGB 254, 209, 152</p> <p>HTML #FED198</p>	<p>Pantone 705 C</p> <p>CMYK 1, 16, 4, 0</p> <p>RGB 248, 218, 223</p> <p>HTML #F8DADF</p>
--	---	--	---	---

Diseño de identidad / Fotografía y catálogo de productos / Posicionamiento SEO y SMO
Eloi's Panadería Artesanal





FactorH



FactorH



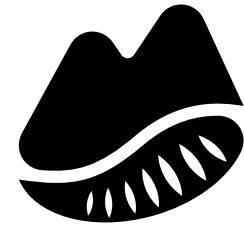
Mar Abierto



Mar Abierto



Mar Abierto



NGULXIDZA

Café de la sierra de Oaxaca



NGULXIDZA

Café de la sierra de Oaxaca

Diseño de logotipo

App de recursos humanos / Procesadora de mariscos / Café artesanal

CULTURA CULMEX

DELEITANDO

los sentidos desde el arte

Delegación Tlalpan
Plaza cívica de San Pedro Mártir
3, 4 y 5 de noviembre de 12 a 19 hrs
ENTRADA LIBRE

Calle 5 de Mayo S/N, Cuauhtémoc, Puesto de San Pedro Mártir, Delegación de Tlalpan CDMX, C.P. 06050

CULTURA CULMEX

DELEITANDO

los sentidos desde el arte

Viernes, 3 de noviembre
 07:00 a 07:30 Banda Sinfónica "Música de México"
 07:30 a 08:00 Música Independiente Mexicana presenta: La RFO! Orquesta
 08:00 a 08:30 Compañía Mexicana Espectacular "Danza Mexicana" a cargo del Director Roberto Cortázar Hernández
 08:30 a 09:00 Marcha Espiritu de Ángel Pantoja
 09:00 a 09:30 Ensamble Tlal Wara
 09:30 a 10:00 Ballet Folclórico El Lucrece
 10:00 a 10:30 Vitales Casavieja libre de gluten

Sábado, 4 de noviembre
 07:00 a 07:30 Música Independiente Mexicana presenta: Jugo concentrado
 07:30 a 08:00 Ensamble Tlal Wara
 08:00 a 08:30 Ballet Folclórico El Lucrece
 08:30 a 09:00 Marcha Espiritu de Ángel Pantoja
 09:00 a 09:30 Compañía Mexicana Espectacular "Danza Mexicana" a cargo del Director Roberto Cortázar Hernández
 09:30 a 10:00 Vitales Casavieja libre de gluten
 10:00 a 10:30 Banda Sinfónica "Música de México"

Domingo, 5 de noviembre
 07:00 a 07:30 Ensamble Tlal Wara
 07:30 a 08:00 Ballet Folclórico El Lucrece
 08:00 a 08:30 Banda Sinfónica "Música de México"
 08:30 a 09:00 Música Independiente Mexicana presenta: Banda Folclórica de México
 09:00 a 09:30 Marcha Espiritu de Ángel Pantoja
 09:30 a 10:00 Compañía Mexicana Espectacular "Danza Mexicana" a cargo del Director Roberto Cortázar Hernández
 10:00 a 10:30 Vitales Casavieja libre de gluten

Talleres de 12:00 a 18:00
 Taller de apreciación musical con instrumentos musicales - Taller de hacer - Taller de pintura sobre cerámica
 Taller de tejido con paja pampulona - Taller de distribución de flores con aromas

Demonstración gastronómica de especias y dulces típicos

ENTRADA LIBRE
 Cultura por México A.C.

CULTURA CULMEX

Caravana Cultural en tu ciudad

Introducción a la música

Visión Mexiquense por el Desarrollo A.C.



CULTURA CULMEX

Caravana Cultural en tu ciudad

Delegación Azcapotzalco
Parque Tezozomoc

24, 25, 26 y 27 de agosto del 2017 De 10:00 a 17:00 h
Entrada libre

Hacienda de Sotelo s/n, col. Padre del Rosario, C.P. 02410, Delegación Azcapotzalco

CULTURA CULMEX

Caravana Cultural en tu ciudad

JUEVES, 24 DE AGOSTO
 09:00 h. Banda Sinfónica "Música de México" / Orquesta sinfónica
 10:00 h. Compañía "Huhuitli" "Danza Azteca" / Danza prehispánica
 11:00 h. Brincos Aztecas "Españoles Aztecas" / Música teatro
 12:00 h. Sonaruba "Tera y tera" / Música folclórica
 13:00 h. Espiritu de Tlalpan "Ritual del la Tierra" / Danza contemporánea
 14:00 h. Espiritu de Tlalpan "Ritual del la Tierra" / Danza contemporánea

VIERNES, 25 DE AGOSTO
 09:00 h. Ballet de danza más Tlalpan "Danza Azteca" / Danza prehispánica
 10:00 h. Prácticum "Prácticum de música tradicional mexicana" / Música tradicional mexicana
 11:00 h. Cultural producciónes "Danzantes, músicos y comediantes" / Teatro infantil
 12:00 h. Racionalismo Mexicano / Danza folclórica
 13:00 h. María del Rocío López Torres "De la fundación de Azcapotzalco a la época revolucionaria" / Narración de leyendas urbanas

SÁBADO, 26 DE AGOSTO
 09:00 h. Marichucho "Música India y quechua" / Danza folclórica
 10:00 h. Brincos aztecas "Españoles Aztecas" / Música teatro
 11:00 h. Compañía "Huhuitli" "Danza Azteca" / Danza prehispánica
 12:00 h. Danzas y cantos de México "Danzantes de prehispánica" / Música tradicional
 13:00 h. Hermano Sancho "Las Indias" / "Leyendas folclóricas de Azcapotzalco" / Narración de leyendas

DOMINGO, 27 DE AGOSTO
 09:00 h. Sonaruba "Tera y tera" / Música folclórica
 10:00 h. Hermano Sancho "Música India y quechua" / Danza folclórica
 11:00 h. Cultural Producciones "La Herencia" Teatro de leyendas
 12:00 h. Danzas y cantos de México "Danzantes de prehispánica" / Danza prehispánica
 13:00 h. Marichucho "Las Indias" / Danza contemporánea

TALLERES GRATUITOS
 Introducción a la danza folclórica - Introducción al arte teatro - Creación literaria
 Grabado y dibujos básicos - Introducción a la música con percusiones
 Fotografía con cámara estenopeica

EXPOSICIÓN HISTÓRICA
 "Azcapotzalco a través del arte"
 (Mujeres guías)

ENTRADA LIBRE
 Visión Mexiquense por el Desarrollo A.C.

CULTURA CULMEX

Caravana Cultural en tu ciudad

Fotografía

Visión Mexiquense por el Desarrollo A.C.



Identidad para eventos culturales / Material publicitario / Ilustración / Edición fotográfica y de video
 Karol Solucones en logística y Secretaría de Cultura

CULTURA REDSOCIAL

Entrada libre

Estampa

Delegación Azcapotzalco
Parque Tezozómoc

17, 18, 19 y 20
de agosto del 2017
De 10:00 a 17:00 h

Hacienda de Sotelo s/n, col. Prados del Rosario, C.P. 02410, Delegación Azcapotzalco

CULTURA

Caravana Cultural En tu ciudad

Delegación Azcapotzalco
Parque Tezozómoc

17, 18, 19 y 20
de agosto del 2017
De 10 a 17 h

Entrada libre

Hacienda de Sotelo s/n, col. Prados del Rosario, C.P. 02410, Delegación Azcapotzalco

CULTURA

Entrada libre

Alfarería

Delegación Azcapotzalco
Parque Tezozómoc

18, 19 y 20
de agosto del 2017 De 10:00 a 17:00 h

Hacienda de Sotelo s/n, col. Prados del Rosario, C.P. 02410, Delegación Azcapotzalco

CULTURA

Alfarería

22, 23 y 24
de septiembre

Delegación Alvaro Obregón
Parque de la bombilla

De 12 a 18 hrs

ENTRADA LIBRE

Delegación Alvaro Obregón, Parque de La Bombilla, Monumento a Alvaro Obregón

CULTURA

México sin Fronteras

H. Ayuntamiento TEXCOCO 2016-2018

De la Memoria

Popular

a la Creación Artesanal

ENTRADA LIBRE

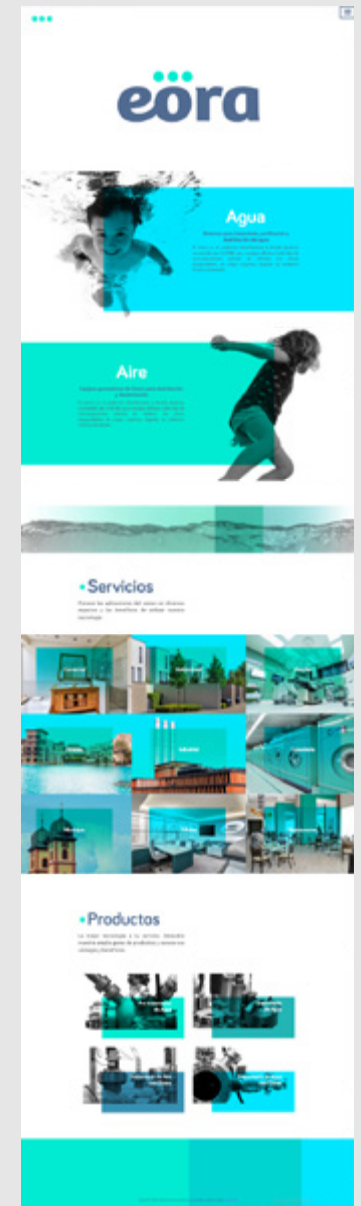
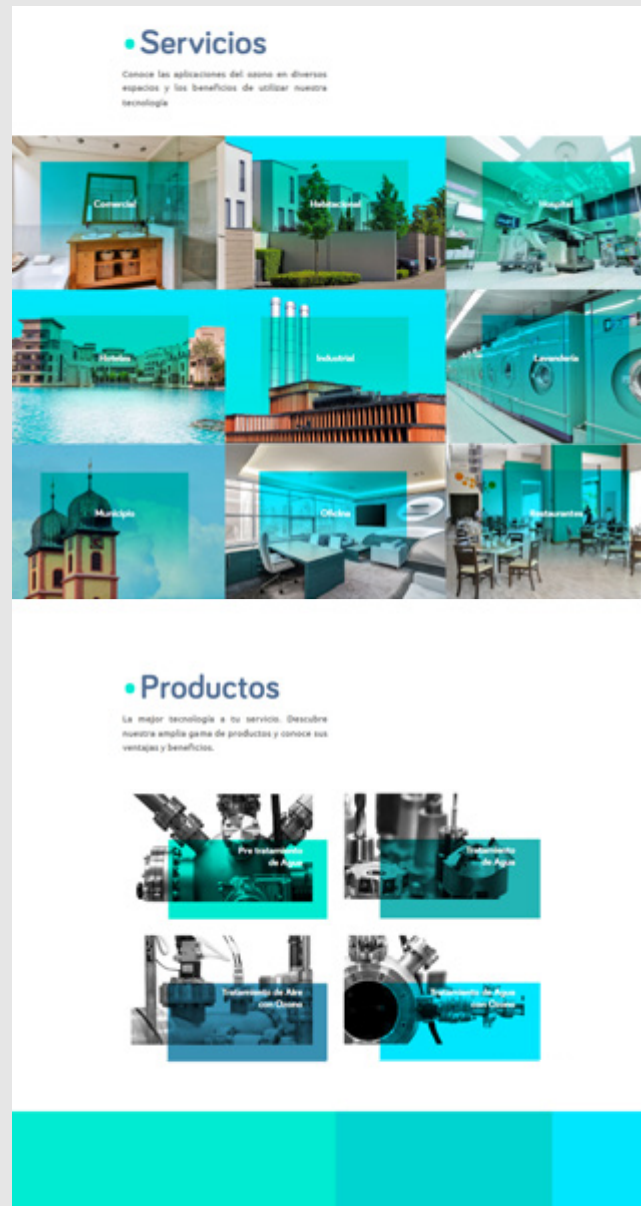
Cultural Chakte A.C.

Texcoco de Mora

Del 4 al 11
de noviembre
De 12 a 17 h

Jardín Municipal
Constitución

Olivos 27, San Pedro, 56150
Texcoco de Mora, Méx



Diseño de página web

Página web para Eora, comercializadora de aparatos de ozono (www.internetencaja.com.mx/eora)

Hoteles

Ozono

Elimina y desinfecta el ambiente, permitiendo que las piscinas se mantengan siempre en condiciones óptimas. Elimina los bacterias y evita otros problemas de contaminación de infraestructura y arquitectura.

Eora para hoteles

Para el sector turístico, especialmente en zonas turísticas, Eora genera ozono de manera segura para aplicaciones de tratamiento de ambientes y agua. Los hoteles son lugares donde el agua debe estar muy limpia y donde puede acumularse en piscinas, jacuzzis, piscinas ornamentales, duchas, etc. Eora genera ozono de manera segura para aplicaciones de ambientes, piscinas, duchas, etc.

Aplicaciones

Tratamiento de ambientes turísticos de hoteles, piscinas, piscinas de playa y piscinas de agua. Tratamiento de ambientes turísticos de hoteles, piscinas, piscinas de playa y piscinas de agua. Tratamiento de ambientes turísticos de hoteles, piscinas, piscinas de playa y piscinas de agua.

Piscinas

Es el agua el mejor agente para mantener un ambiente saludable al agua de la piscina, ya que tiene la capacidad de eliminar rápidamente todo tipo de microorganismos.

Se produce el ozono en la superficie del agua, por lo que no requiere alimentación ni mantenimiento, y el efecto es rápido y de fácil control. Se puede aplicar a todo el volumen de agua, desde el agua de la piscina hasta el agua de la ducha y el agua de la bañera que pueden estar contaminados.

Lavado

Elimina el agua de lavado, reduce el uso de detergentes y el agua. Se produce el ozono en la superficie del agua, por lo que no requiere alimentación ni mantenimiento, y el efecto es rápido y de fácil control. Se puede aplicar a todo el volumen de agua, desde el agua de la piscina hasta el agua de la ducha y el agua de la bañera que pueden estar contaminados.

Consumo

Desinfecta el ambiente, superficies, textiles, tejidos, etc. Eliminando así bacterias, virus, hongos y otros microorganismos que causan problemas de salud y contaminación.

Ambiental

Es el agua el mejor agente para mantener un ambiente saludable al agua de la piscina, ya que tiene la capacidad de eliminar rápidamente todo tipo de microorganismos.

Se produce el ozono en la superficie del agua, por lo que no requiere alimentación ni mantenimiento, y el efecto es rápido y de fácil control. Se puede aplicar a todo el volumen de agua, desde el agua de la piscina hasta el agua de la ducha y el agua de la bañera que pueden estar contaminados.

Textiles

Desinfecta el agua de lavado, reduce el uso de detergentes y el agua. Se produce el ozono en la superficie del agua, por lo que no requiere alimentación ni mantenimiento, y el efecto es rápido y de fácil control. Se puede aplicar a todo el volumen de agua, desde el agua de la piscina hasta el agua de la ducha y el agua de la bañera que pueden estar contaminados.

Baños

Desinfecta el ambiente, superficies, textiles, tejidos, etc. Eliminando así bacterias, virus, hongos y otros microorganismos que causan problemas de salud y contaminación.

Se produce el ozono en la superficie del agua, por lo que no requiere alimentación ni mantenimiento, y el efecto es rápido y de fácil control. Se puede aplicar a todo el volumen de agua, desde el agua de la piscina hasta el agua de la ducha y el agua de la bañera que pueden estar contaminados.

eöra

Tratamiento de Aire con Ozono

La mejor tecnología a tu servicio. Descubre nuestras amplia gama de productos y soluciones con ozono y ozonofluor.

Sistema de Ozono para tratamiento individual de CÁMARA INDIVIDUAL

Sistema de Ozono para tratamiento individual MULTI CÁMARA

Sistema de Ozono para tratamiento individual CÁMARA DE EXTRACCIÓN

Piscinas

Es el agua el mejor agente para mantener un ambiente saludable al agua de la piscina, ya que tiene la capacidad de eliminar rápidamente todo tipo de microorganismos.

Se produce el ozono en la superficie del agua, por lo que no requiere alimentación ni mantenimiento, y el efecto es rápido y de fácil control. Se puede aplicar a todo el volumen de agua, desde el agua de la piscina hasta el agua de la ducha y el agua de la bañera que pueden estar contaminados.

Lavado

Elimina el agua de lavado, reduce el uso de detergentes y el agua. Se produce el ozono en la superficie del agua, por lo que no requiere alimentación ni mantenimiento, y el efecto es rápido y de fácil control. Se puede aplicar a todo el volumen de agua, desde el agua de la piscina hasta el agua de la ducha y el agua de la bañera que pueden estar contaminados.

Consumo

Desinfecta el ambiente, superficies, textiles, tejidos, etc. Eliminando así bacterias, virus, hongos y otros microorganismos que causan problemas de salud y contaminación.

Se produce el ozono en la superficie del agua, por lo que no requiere alimentación ni mantenimiento, y el efecto es rápido y de fácil control. Se puede aplicar a todo el volumen de agua, desde el agua de la piscina hasta el agua de la ducha y el agua de la bañera que pueden estar contaminados.

eöra

Sistema de Ozono Industrial para Tratamientos de Agua de Riego en Línea

Indicado para riegos por goteo y aspersión, en campos e invernaderos. Puede trabajar 24 horas al día en las peores condiciones.

Beneficios del tratamiento

- Aumenta el potencial Redox del agua riego
- Mejora la calidad del agua de riego
- Reduce el biofilm de las tuberías
- Oxigena el agua de riego
- Destruye las algas y potencia el cultivo

Modelos	VT GRZO 50 -EPSF A150	VT GRZO 100 -EPSF A150	VT GRZO 150 -EPSF
Caudal de Riego	+ 50 m ³ /h	+ 100 m ³ /h	+ 150 m ³ /h
Producción Ozono	50 g/h	100 g/h	150 g/h
Tasa Ozono Aplicado	1.00 ppm	1.00 ppm	1.00 ppm
Alimentación Eléctrica	400V 20-40 50 Hz	400V 20-40 50 Hz	400V 20-40 50 Hz
Potencia consumida	1.1 kW	1.1 kW	1.1 kW



8 IMAGEN



El imagotipo se generó a partir de la síntesis de formas icónicas reconocibles dentro de la actividad del mercado sobre ruedas, esto con la intención de ser atemporal, provocando así que su pregnancia ante el espectador sea exitosa.

Se utilizó como elemento principal una bolsa de mandado, un elemento constante en los marchantes de los mercados sobre ruedas a lo largo de su historia, convirtiéndose así en un ícono de la cultura mexicana y parte importante de la actividad del mercado.

La paleta de color se generó pensando en mantener la parte mayormente reconocible por la gente que conoce el mercado, por lo cual dentro de la paleta se encuentra el color rosa aunado a dos colores contrastantes, uno oscuro y uno claro, pensando en las aplicaciones y las variaciones de color que pueda llegar a tener la imagen según se requiera.

COLOR CORPORATIVO



CMYK 0, 100, 57, 57
RGB 236, 40, 144
HTML #E91E63

CMYK 0, 95, 0, 0
RGB 236, 40, 144
HTML #E91E63

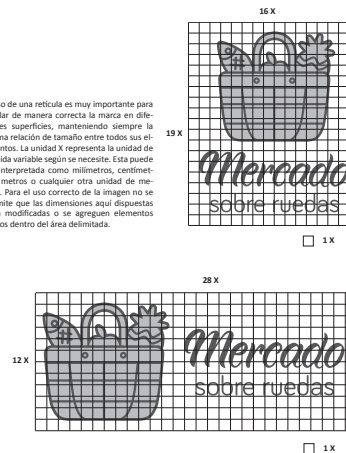
CMYK 0, 0, 0, 0
RGB 255, 255, 255
HTML #FFFFFF

Los colores aquí exhibidos conforman la paleta de color del Mercado Sobre Ruedas, llamados colores corporativos, y en cada uno se describe las especificaciones exactas para su reproducción en medios impresos y digitales. Es importante respetar estas normas ya que son estos los identificadores básicos del Mercado Sobre Ruedas y son necesarios para la comunicación interna y externa.

Manual de identidad corporativa

10 PROPORCIONES

El uso de una retícula es muy importante para rotular de manera correcta la marca en diferentes superficies, manteniendo siempre la misma relación de tamaño entre todos sus elementos. La unidad X representa la unidad de medida variable según se necesite. Esta puede ser interpretada como milímetros, centímetros, metros o cualquier otra unidad de medida. Para el uso correcto de la imagen no se permite que las dimensiones aquí dispuestas sean modificadas o se agreguen elementos ajenos dentro del área delimitada.



Manual de identidad corporativa

USO HORIZONTAL Y VERTICAL

9



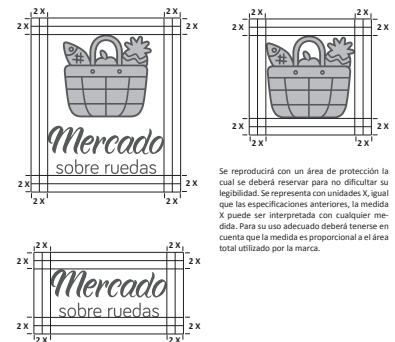
El uso vertical se sugiere como el uso principal de la marca. El uso de la versión horizontal será dictado por la aplicación o el espacio en el que se utilice la imagen cuando este lo requiera por las dimensiones del espacio en donde se reproducirá.



Mercado Sobre Ruedas

11 ÁREA DE RESERVA

11



Se reproducirá con un área de protección la cual se deberá reservar para no dificultar su legibilidad. Se representa con unidades X, igual que las especificaciones anteriores, la medida X puede ser interpretada con cualquier medida. Para su uso adecuado deberá tenerse en cuenta que la medida es proporcional a el área total utilizado por la marca.

Mercado Sobre Ruedas

Rediseño de Identidad

Secretaría de Desarrollo Económico "Mercado sobre ruedas"



Ilustrarama

Ilustrarama

1er. concurso creación de personaje

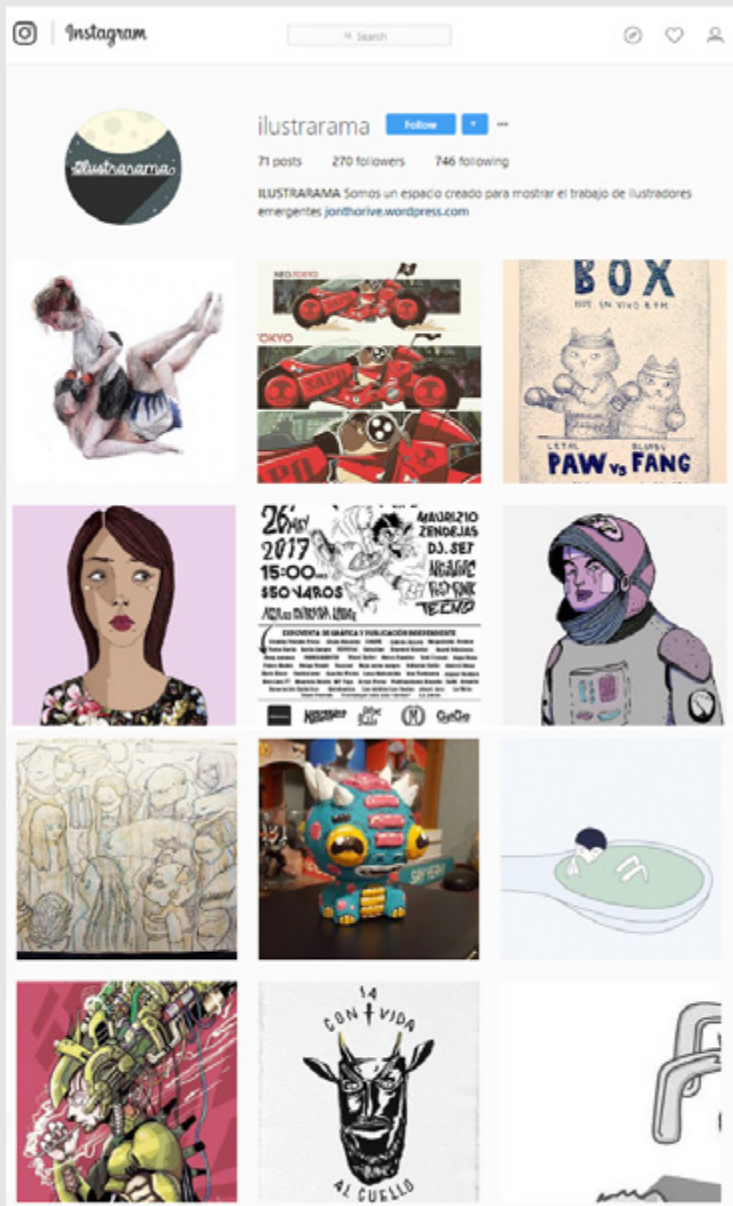
Convocatoria abierta del 25 de febrero al 15 de abril 2016

Busca las bases en: [facebook/ilustrarama](#)
costo de participación: 30 pesos por personaje

Evento apoyado por:



Contacto: feather.ilustrarama@gmail.com



Branding / Posicionamiento SEO y SMO / Cartel
Ilustrarama, plataforma para ilustradores emergentes

LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LOS MUSEOS DE ARTE

El modelo tradicional de los museos excluye al público infantil mexicano.

Este modelo consiste en difundir y exhibir obras cuyo objetivo es lograr mayor número de asistencia. No se adapta a la forma actual de aprendizaje, lo cual soslaya la generación de experiencias significativas en la construcción de su formación personal.



EDUCACIÓN
Es el proceso por el cual el ser humano logra desarrollar capacidades intelectuales, morales, culturales y afectivas.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA
Es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio.

- PROGRAMAS EDUCATIVOS EXISTENTES EN MÉXICO**
- Programa regional de educación artística fomentar a la educación artística y oportunidades de acceso a la cultura.
 - Programa institucional de mediano plazo del INBA impulsar la educación y formación artística para la formación integral para el disfrute de los mexicanos.



MUSEOS DE ARTE
Es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad. Estos museos cuyas colecciones se componen por objetos de valor estético, pueden tener esta categoría por su calidad explícita o implícita o por el reconocimiento del tiempo.

- MUSEOS DE ARTE A CONSIDERAR**
- Zona 1:** Pirámide del Templo de San Felipe, Galería de arte de la SHCP, Palacio Nacional, Ex Teresa Arte actual, MUJAL, Museo del estanco, Antigua escuela de San Ildefonso.
 - Zona 2:** Museo Nacional de San Carlos, Museo mural Diego Rivera, Museo Nacional de la estampa, Palacio de Bellas Artes.



HALLAZGOS
Los niños aprenden jugando. La sorpresa genera interés en el público. El museo de por hecho que los visitantes tienen conocimiento a priori de lo que están viendo. El público no reconoce al museo como un medio de formación personal. El museo no es consciente de la educación de los visitantes.



PÚBLICO OBJETIVO
Edad: 6-12 Años
Hombres y mujeres
Zona geográfica: CDMX
Educación básica

Centennials 1997 - 2014
Características:
Uso constante de la tecnología. Aprendizaje lúdico por demanda. Búsqueda de vivencias que les impacten. Los usuarios demandan que su educación sea divertida y la tecnología el vínculo como medio vivencial.

DISEÑO DE EXPERIENCIA
El diseño de experiencias es un creciente acercamiento al diseño que abre las fronteras a múltiples sentidos y otros atributos reales que suelen ser ignorados.

Significación: Duración: Flujo del tiempo durante la experiencia del cliente.
Amplitud: La consistencia apropiada a través de los múltiples puntos de contacto en los que el cliente interactúa con el producto, servicio o experiencia de la empresa.



CRÉDITOS
• Mercedes Sánchez Susana • Pérez Mejía Abigail
• Santiago Cruz Francisco Javier • Zarateo Carrillo Irving Daniel

Diseño de infografía Proyecto "Ruta de arte"

*Ilustración por Irving Zarazua

Ruta de Arte

aprendiendo en los museos

Tiene como objetivo promover la educación lúdica y participativa del público infantil en las artes plásticas por medio de los museos.

Problemática detectada

El modelo tradicional de los museos excluye al público infantil mexicano.

Este modelo consiste en difundir y exhibir obras cuyo objetivo es lograr mayor número de asistencia. No se adapta a la forma actual de aprendizaje, lo cual soslaya la generación de experiencias significativas en la construcción de su formación personal.

PÚBLICO OBJETIVO

Edad: 6-12 Años
Hombres y mujeres
Zona geográfica: CDMX
Educación básica

Centennials 1997 - 2014

Características
Uso constante de la tecnología. Aprendizaje lúdico por demanda. Búsqueda de vivencias que les impacten. Los usuarios demandan que su educación sea divertida y la tecnología el vínculo como medio vivencial.

Integración

Ruta escolar

consiste en generar un recorrido dinámico que integre a las escuelas que integran a la primera y segunda zona del centro histórico, ya que éstas son las relevantes en ubicación de los museos de arte. La dinámica consiste en el acercamiento del museo como institución a estas escuelas para promover el interés y visitas al propio museo con la finalidad de que se tenga una mejor información sobre lo que se ofrece particularmente en cada museo.

Guía infantil "Diego y sus amigos"

Responden a la necesidad de los niños por tener un recorrido más entretenido y disfrutable, que permita pasar un rato agradable dentro del museo y con la guía de por medio puedan aprender de manera divertida dentro del museo.



Pasaporte "Ruta de arte"

Retoma el aspecto del coleccionismo lúdico, es decir se pretende que con este pasaporte los usuarios puedan realizar visitas a los 11 museos de arte de la zona I y II, con la finalidad de vincular a los 11 museos de arte de la zona I y 2 del Centro Histórico.

Este pasaporte contempla los museos:

- Zona I
- Pinacoteca del Templo de San Felipe
 - Galería de arte de la SHCP
 - Palacio Nacional
 - Ex Teresa Arte actual
- Zona II
- MURAL
 - Museo del estancillo
 - Antiguo colegio de San Ildefonso
 - Museo nacional de San Carlos
 - Museo mural Diego Rivera
 - Museo Nacional de la estampa
 - Palacio de Bellas Artes

MUSEO MURAL DIEGO RIVERA

La fase inicial del proyecto se enfoca sólo en mejorar la experiencia de este museo al atender las necesidades dentro y fuera del mismo así como vincularlo con el resto de los museos de arte de la zona I y II del Centro Histórico



Integración

Actividades que aprovecharán los espacios alrededor y al interior del museo dirigidas a los niños, con estas actividades se busca incentivar la visita al museo y el aprendizaje de las técnicas artísticas.

Difusión

Elementos de comunicación que se utilizarán para reconocer la ubicación del museo así como difundir la existencia del museo y captar el interés del público y los niños para visitarlo.

Apropiación

Elementos interactivos dentro del museo que permitan el aprendizaje del proceso y el contexto artístico de las piezas y el artista por medio de la participación de actividades que complementen el aprendizaje y no quiten protagonismo a las piezas.

Estrategia

Apropiación

talleres y actividades

como parte de la integración del museo con la comunidad y el público asistente se plantearon talleres y actividades lúdicas que puedan fomentar la generación del tejido social.

Talleres y actividades

- Marionetas
- Diego y sus amigos: vida y obra de Diego Rivera
- Personajes: conocer al resto de los personajes del mural "Sueño de una Tarde Dominical en la Alameda Central"
- Procesos artísticos: Escuchar a Diego Rivera hablar sobre el proceso que realizó para pintar el mural del museo
- Técnicas plásticas: Conocer y experimentar con pintura y distintos materiales
- Ajedrez: Taller realizado para aprovechar el espacio fuera del museo sin ser intrusivos en quienes suelen jugar ajedrez ahí

Difusión

Rediseño de Imagen del Museo Mural Diego Rivera

La renovación de las características formales de la imagen era necesario para otorgarle un atractivo fresco al museo. Considerando que la imagen del museo hace que el espacio se perciba como un lugar frío y rígido y aburrido, que invita a entrar solo a aquellos que acostumburan a asistir a este tipo de lugares.

Medios de difusión

Museo Mural Diego Rivera y Diego y sus Amigos. La estrategia de difusión para el museo comprende de publicidad impresa. Dicha publicidad estará exhibida en los espacios publicitarios del metro, principalmente en el interior de los vagones y en los andenes.

La estrategia para el pasaporte de museos será únicamente dentro de la ruta de escuelas, esto debido a que el público usuario son los niños de educación básica.

"Adivina quién"

Como parte de la búsqueda de herramientas que refuercen el atractivo principal del Museo Mural Diego Rivera, y con base en los hallazgos de nuestra primer etapa, decidimos que esta herramienta tendría que ser interactiva, ya que con esto le ofrecemos la oportunidad a los niños visitantes de participar y aprender acerca de lo que están observando, y de este modo hacer más dinámico el recorrido, procurando que su experiencia sea significativa.

Este es un tablero interactivo en el que se lee un enunciado haciendo referencia a un personaje y el niño tiene que adivinar y levantar el panel de la pregunta para comprobar la respuesta.






Diseño editorial
Revista "Doble Cero"

¡Gracias!

CDMX 

55-8575-4241 

fj.santiago94@gmail.com 

behance.net/fsantiago 