

Ecosistema del Diseño de Canarias:
creación de una plataforma web para la
divulgación de los ecosistemas del
diseño de Canarias.

Olena Aleksandrova

Tutorizado por Bernardo Antonio Candela Sanjuán
Grado en Diseño 2016-2021
Facultad de Bellas Artes
Universidad de La Laguna



Memoria del trabajo de fin de Grado
Olena Aleksandrova

Tutorizado por Bernardo Antonio Candela Sanjuán
Grado en Diseño 2016-2021
Facultad de Bellas Artes
Universidad de La Laguna

© Todos los derechos reservados

Agradecimientos

A mi pareja, por el apoyo infinito que me proporciona. A mis padres, por hacer que nunca me falte nada. A mi segunda familia, por apoyarme en todos mis principios, por motivarme a seguir adelante. Por último, a mi tutor, por ayudarme y guiarme en este proyecto, sobre todo por tener mucha paciencia conmigo. Sin ustedes no hubiera llegado hasta aquí.

Resumen

En la última década se ha reconocido la importancia del diseño en el desarrollo de un país, ya que interviene en ámbitos importantes como la innovación, la sociedad, la cultura y la economía, entre otros. Esto supuso que muchos países invirtieran en desarrollar, regular y promover el diseño a través de herramientas específicas como las políticas públicas y el ecosistema o sistema de diseño.

Con el tiempo, se han desarrollado recursos gráficos en muchos países con el fin de promover al público los ecosistemas de diseño. En España, a nivel nacional, existe el “Ecosistema del Diseño Español”, proyecto encargado de promover los ecosistemas de diseño y la información relacionada, pero en Canarias no existe entidad encargada de promover el ecosistema, ni recursos gráficos sobre la cuestión. Este proyecto trata del desarrollo de esta entidad: su identidad corporativa, página web y gráficos.

Palabras claves: ecosistemas diseño, sistemas diseño, sistema de diseño Canarias, identidad corporativa, gráfico, diseño web.

Abstract

In the last decade, the importance of design in the development of a country has been recognized, since it intervenes in important areas such as innovation, society, culture and the economy, among others. This meant that many countries invested in developing, regulating and promoting design through specific tools such as public policies and the design ecosystem or system.

Over time, graphic resources have been developed in many countries in order to promote design ecosystems to the public. In Spain, at the national level, there is the “Spanish Design Ecosystem”, a project in charge of promoting design ecosystems and related information, but in the Canary Islands there is no entity in charge of promoting the ecosystem, nor graphic resources on the matter. This project deals with the development of this entity: its corporate identity, website and graphics.

Keywords: design ecosystems, design systems, Canary Islands design system, corporate identity, graphic, web design.

Índice

01 Objetivos	13
02 Metodología	15
03 Marco Teórico	17-42
04 Fase de Investigación	44-56
Identidad Corporativa	44-48
● Búsqueda de referentes	
● Análisis tipológico, semiótico y cromático de los referentes	
Plataforma web	49-51
● Búsqueda de referentes	
● Análisis de los referentes	

Gráficos **52-56**

- Búsqueda de referentes de ecosistemas de diseño
- Búsqueda de programas que permitan visualizar los ecosistemas
- Búsqueda y elección de la información a representar

05 Fase de desarrollo **58-76**

Identidad Corporativa **58-64**

- *Naming*
- Definición de conceptos a través de
- *Brainstorming* y *MoodBoard*
- Bocetos
- Elección cromática y tipográfica
- Desarrollo de la propuesta final

Página web **65-73**

- Estructura de la página web
- Grilla
- Empleo del método de Prototipado
- *Sketching*
- Prototipado de baja fidelidad (*wireframes*)
- Prototipado de alta fidelidad (Propuesta final)
- Archivo interactivo

Gráficos **74-76**

- Elección cromática y tipográfica
- Elección y desarrollo de los gráficos

06 Anexos

78-156

- Anexo 1. Análisis semiótico de los referentes
- Anexo 2. Tabla de la revisión bibliográfica
- Anexo 3. Manual de Identidad Corporativa
- Anexo 4. Tabla de análisis web
- Anexo 5. Prototipos web
- Anexo 6. Mapas del ecosistema del Diseño de Canarias

07 Conclusiones

158

08 Referencias bibliográficas

160-162

01

Objetivos

Los objetivos se dividen en generales específicos.

Objetivo general:

- Divulgar/difundir/visibilizar la caracterización del Ecosistema de Diseño en Canarias para promover el uso del diseño como herramienta estratégica en las instituciones públicas y privadas, así como a la población en general.

Objetivos específicos:

- Creación de la identidad visual corporativa “Ecosistema del Diseño de Canarias”
- Creación de la plataforma web para la divulgación del Ecosistema de Diseño de Canarias e información relacionada.
- Elaboración de recursos gráficos para mostrar los actores y las acciones del Ecosistema de Diseño en Canarias

02

Metodología

Para la elaboración de este proyecto se siguió una metodología que consiste en varias fases. Esto se hizo con el fin de organizar y seguir de manera coherente el desarrollo de un proyecto de esta magnitud.

En la primera fase, se desarrolló la investigación. La revisión sistemática de la literatura y la posterior elaboración del marco teórico permitió saber el estado de la cuestión del tema y un entendimiento superior de la materia. La revisión sistemática de la literatura consistió en la elección de diez documentos aplicando las palabras claves, gracias al empleo del método bibliográfico. El proceso se puede ver descrito en el Anexo 2. Tabla de la revisión bibliográfica. Posteriormente, se investigaron y analizaron los referentes de la identidad corporativa, la plataforma web y los gráficos. Se emplearon herramientas como análisis semiótico, tipológico y cromático.

En la segunda fase, comprende el desarrollo del proyecto en sí utilizando distintas técnicas y herramientas como el *Brainstorming* y *Moodboard* para definir conceptos; *Sketching* para boceto de ideas; prototipados de baja y alta fidelidad para estructurar y organizar los elementos de la página web.

03

Marco Teórico

El concepto del diseño

Para definir y entender el concepto de diseño primero se expondrá el origen de este. Pero, es complicado determinar el origen del diseño, principalmente debido a que ha sido un fenómeno cultural relativamente marginal. Dada la complejidad de esta tarea, no existe un consenso acerca de dónde y cuándo surge, sin embargo, según Calvera (2010), existen tres hipótesis que poseen una mayor aceptación:

Se considera como uno de los orígenes, el descubrimiento y definición como parte del proceso productivo, lo que actualmente se conoce como “función diseño” (Calvera, 2010, p.66) dentro de la estructura de una fábrica. Lograr identificar las necesidades de este proceso además del valor que aporta a la cadena de producción, han sido las claves del surgimiento de esta hipótesis.

La segunda hipótesis, expone la autora, se centra en el surgimiento de las sociedades de consumo modernas. En estas sociedades modernas la población comienza a tener un mayor poder adquisitivo y por ende pueden adquirir más productos a parte de los

básicos necesarios para subsistir. En estas sociedades conviven una gran variedad de productos y aquellos productos que acaban siendo consumidos son los que destacan cualitativamente. Una de las principales formas de destacar es mediante el diseño, por lo que se convierte en una práctica estética vinculada al universo de lo cotidiano.

Por último, cuando los diseñadores se han organizado en asociaciones para dar a conocer su profesión entre el público, considera la autora como el origen de la tercera hipótesis. Esta supone la consolidación definitiva del diseño como actividad profesional.

No existe definición única acerca de que es el diseño. Como afirma Goldfarb (citado por Ramírez Paredes, 2021) “el diseño es una profesión que no tiene identidad clara en la mente del público en general. Diseño es una palabra muy usada y puede significar muchas cosas” (Goldfarb, 1998, p.21, citado por Ramírez Paredes, 2021).

Asimismo, Gonzalez-Mardones (2015, citado por Ramírez Paredes, 2021) propone una lista clasificando las definiciones en varias categorías:

- **Diseño como expresión del autor/diseño como arte**
- **Diseño como proceso proyectual**
- **Diseño como forma – función**
- **Diseño como mediador**
- **Diseño como prefiguración**
- **Diseño como factor cultural y herramienta competitiva**
- **Diseño como comunicación**
- **Diseño como actividad profesional**
- **Diseño como solucionador de problemas**
- **Diseño como negocio** (Gonzalez-Mardones 2015, p.49, citado por Ramírez Paredes, 2021).

El impacto del diseño

En los últimos años, el interés por el diseño ha crecido exponencialmente tanto en Europa como en España. Como muestra el documento de Ecosistema del diseño Español (2019) esto se debe a que han aparecido datos, indicadores y metodologías respecto al diseño, motivando así a los gobiernos y agentes económicos a elaborar estudios y proyectos que permitan medir el impacto de este. Con el tiempo, los estudios elaborados han demostrado que el diseño genera un impacto en la economía, la cultura y la sociedad.

En España han sido varias las Comunidades Autónomas en las que en los últimos años han realizado estudios (Ecosistema del Diseño Español, 2019) como por ejemplo Región de Murcia' (Región de Murcia, 2011); 'Diseño Industrial en Bizkaia' (BEAZ y BIDC Bilbao Bizkaia Design & Creativity Council, 2013); 'Diseño en Madrid' (Fundación DIMAD, 2014); 'Mapeo del Sector Diseño en Cataluña' (BCD Barcelona Centro de Diseño, 2015); 'La Economía del Diseño en la Comunidad Valenciana' (ADCV Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana, 2019).

En España muchas empresas consideran el diseño como factor estratégico, afirma Candela (2017). Esto es fácilmente comprobable haciendo la consulta pública realizada por la Comisión Europea en el año 2009 'Diseño como motor de la innovación centrada en el usuario' donde España, con 91% del total de respuestas consideraba "el diseño como un elemento crítico para la futura competitividad de la economía europea" (Ecosistema del Diseño Español, 2019). El estudio expone que el 96% de las respuestas consideraba que "las iniciativas de apoyo al diseño deberían ser parte integral de las políticas de innovación" (p.8).

Desde hace décadas se ha estudiado el impacto del diseño en la economía, prueba de ello es el estudio realizado por NZIER¹. Encontró que las 25 economías líderes mundiales eran a su vez los líderes en el ranking de diseño, a excepción de Corea. Otro ejemplo es el 'BEDA Measuring Design Value Report 2017' publicado por BEDA y BCD Barcelona Centro de Diseño, sobre los resultados del Innobarómetro de la Comisión Europea (2016) en los apartados re-

¹ The New Zealand Institute of Economic Research: Building a Case for Added Value Through Design, 2003

levantes para el diseño, destaca que el 12% de las empresas europeas incluyen el diseño a nivel estratégico. Además, las empresas que invierten en diseño de productos o servicios tienen mayor tendencia a incrementar su facturación en un 5% o más. El estudio del Ecosistema del Diseño Español (2019) plantea que “existe una fuerte relación entre el uso de diseño y la inversión en innovación o entre el uso de tecnologías avanzadas y diseño”. En el Manual de Frascati, el diseño es una actividad que está parcialmente incluida en la definición de I+D y en el Manual de Oslo (Organización Para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, OECD 2005) el diseño es expuesto como “una innovación de marketing o como otra forma de innovación” (Gómez-González, Lecuona López y Hernández Monsalve, 2017).

Asimismo, potenciando el diseño se potencia la innovación, que a su vez potencia el crecimiento económico y social de un país. Varios análisis demuestran que las empresas que invierten en el diseño tienen más capacidad de competencia e innovación y tienen un crecimiento más acelerado (Gómez-Gon-

zález, 2017; Gómez-González, Lecuona López y Hernández Monsalve, 2017; Moultrie y Livesey, 2009, citado por Navarro y Martínez, 2011). Pero, como mencionan Navarro y Martínez (2011), mirándolo de otra manera, la intensa competencia global obliga a las empresas responder de manera muy creativa e innovadora para diferenciarse del resto y mantener la posición competitiva, lo cual es bastante complejo. La complejidad viene impuesta porque las empresas de los países desarrollados y con el ingreso per cápita más alto tienen que competir con empresas que ofrecen los productos y servicios a precios más bajos. En este caso, el diseño y la innovación actúan como herramientas estratégicas que aseguran el puesto de competitividad y la diferenciación en el mercado.

Como afirman los autores, las empresas buscan constantemente y prueban diferentes estrategias de innovación, como por ejemplo, innovación abierta que se orienta en la participación de los consumidores, como en el caso de empresas como Nike, Procter & Gamble, Starbucks, etcétera. Europa no se ha

quedado atrás y también contribuyó en 2006 con la creación de la Red Europea de Living Labs, un entorno de innovación enfocado en la participación de los consumidores.

Según Raulik-Murphy (2010, p.12, citado por Gomez-González, 2017) la aportación que hace el diseño todavía no está muy clara y es un concepto “subvalorado”.

Por un lado, en el nivel micro se busca ayudar a las empresas a “encontrar un diseñador y cómo coordinar un proyecto de diseño para obtener éxito empresarial”. Por otro lado, a nivel macro, se busca “demostrar cómo usar el diseño y los diseñadores para mejorar la ventaja competitiva de una nación, así como su crecimiento social y económico”.

Raulik-Murphy, expone que debido a que no hay suficiente información a nivel micro y macro, los gobiernos han decidido intervenir para promocionar el diseño a través de varias maneras:

programas de diseño, apoyo a las empresas y programas gubernamentales.

Por otra parte, el diseño también desempeña el siguiente papel:

Lo cultural, transferido a los objetos a través del diseño permite, además de establecer vínculos más sólidos y experiencias emocionales entre las marcas y sus consumidores, un tipo de asociación que fortalecería la identidad de la zona o el país generador de dichos productos o servicios consiguiendo que los usuarios y consumidores finales identifique los productos y las marcas con wla cultura de la zona en la que fueron creados (Calvera, Taranto y Veciana, 2005-2006, p. 25).

Es decir, que no solo el diseño interviene en un ámbito económico, también puede ser protagonista en los aspectos culturales y sociales de un país, además de influir en los problemas medioambientales, de la salud, entre otros.

Como se afirma en el Ecosistema del Diseño Español (2019), el diseño tiene una gran capacidad de ser parte de todos los sectores económicos de forma “transversal” y como se ha visto, también es parte de lo social y cultural. Por lo tanto, al ser el diseño tan multifacético no puede estar comprimido en solo 4 disciplinas (diseño gráfico, producto, moda e interiores) cuando existen muchas más. De hecho, se han registrado 145 disciplinas de diseño, contando con especialidades dentro de determinadas disciplinas, que se han desarrollado gracias a las necesidades de las empresas y las nuevas economías.

En la mismo estudio se expone un estudio elaborado por la IVIE², que sugiere clasificar los diferentes tipos de diseño en 6 categorías:

- **Diseño gráfico**
- **Diseño de producto (conocido en España como Diseño Industrial)**
- **Diseño del envase y embalaje**
- **Diseño del entorno**
- **Diseño digital**
- **Diseño de modelo de negocio**

Desgraciadamente, hoy en día no todos los países son todavía conscientes de ese potencial del diseño, ya que deberían de involucrarse más en diferentes áreas de diseño, puesto que las áreas que más reciben apoyo son “creación de activos en diseño a nivel nacional (centro de promoción y museos), diseño para sistemas complejos y estándares para el diseño y fortalecimiento de la profesión” (Swann, 2010, p.164, citado por Gómez-González, Lecuona López y Hernández Monsalve, 2017). Otros áreas que reciben menor apoyo: gasto público en diseño, fortalecimiento de propiedad intelectual, exención de impuestos y educación sobre el diseño.

En España, conforme a Calvera, Taranto y Veciana (2005-2006), el sector de diseño presenta las siguientes características: entre las fortalezas, destaca un gran número de profesionales de diseño y de alto nivel, la existencia de empresas que apoyan el diseño y lo usan como una “herramienta estratégica” y hay un buen sistema de formación del diseño. Por el lado contrario, el estudio de Ecosistema del

² **Instituto Valenciano de Investigaciones Económicas. El estudio es expuesto en un informe en Contribución económica de los sectores intensivos en diseño de la Comunitat Valenciana.**

Diseño Español³ remarca la falta del uso de diseño como herramienta en las instituciones, promocionar el diseño tanto dentro como fuera del país, un elemento que represente la profesión como por ejemplo, un Consejo y por último, la falta de incentivar la utilización del diseño en las empresas.

En cuanto a Canarias, Candela (2017) establece que no existen medidores del impacto del diseño, por no ser un sector definido en sí mismo. Además, expone que aparece en los estudios del impacto económico como “un subsector de las artes visuales pertenecientes a las industrias creativas” (p.177), por lo que faltaría definirlo como un sector independiente.

**³ Ver El Desconocido
Valor De Un Sector
Del Que No Se Puede
Prescindir, 2019.**

Políticas públicas de diseño

Para hablar de las políticas públicas primero se necesita aclarar al término de “política” al que se va a referir en este documento, porque en Inglés existen varias terminologías, como define Candela (2017):

En español se utiliza la palabra política para hacer referencia a todo aquello que los anglosajones diferencian en los términos *politics*, *policy* y *polity*. En primer lugar, *politics* se refiere al principio de acción, al debate en las instituciones, a todo aquello que ocurre en la actividad política. En segundo lugar, *policy* sería el «conjunto de acciones que los gobiernos llevan a cabo para tratar un problema o una situación insatisfactoria» (Subirats, 2016). Por último, *polity* indica el régimen político. (p.32)

Candela considera importante remarcar estas diferencias entre las terminologías españolas - anglosajones ya que la bibliografía que abunda respecto a este tópico está escrita en inglés. **Policy** es el término que se utilizará a menudo a lo largo de esta investigación.

Respecto a qué son las políticas públicas, como se afirma en el DeEP⁴, existen numerosas definiciones, que al igual que con el término diseño, es difícil de definir desde una única perspectiva. Política o *policy*, según su definición en el diccionario es:

Un conjunto de ideas o un plan de qué hacer en situaciones particulares que ha sido acordado oficialmente por un grupo de personas, una organización empresarial, un gobierno o un partido político (Cambridge Dictionary, s.f., definición B2)

Orientaciones o directrices que rigen la actuación de una persona o entidad en un asunto o campo determinado. (Real Academia Española, s.f., definición 12)

Como menciona Candela (2017), las políticas públicas nacen como respuesta a la gran competencia mundial actual que hace que el estado se vea obligado a intervenir políticamente para ayudar a un territorio específico y estabilizar el mercado.

⁴ DeEP (Design in European Policy) es una organización que tiene como objetivo hacer entendible el impacto de políticas de innovación de diseño, así como la relación entre el diseño y la innovación.

Comenta, en el caso de las políticas de diseño esta intervención es bastante frecuente debido a la importancia del diseño como un elemento estratégico y de innovación.

Al ser el diseño un elemento importante muchas veces se relaciona con las políticas de innovación. Whicher (2017), define las políticas de innovación como “el principal instrumento por el cual los gobiernos buscan apoyar el crecimiento de las empresas y la eficiencia en el sector público” (p.117), las cuales, según la autora, han empezado a pasar por grandes cambios desde hace unas décadas. Este cambio volvió al diseño una parte importante porque este se enfoca en la competencia centrada en personas. Igualmente, refiere que, si bien el diseño y la innovación son diferentes los dos se enfocan en los usuarios (Whicher, 2016, citado por Whicher, 2017).

Hace poco tiempo, existen unas políticas aplicadas al diseño que se denominan políticas de diseño. Los analistas de innovación y los *polycymakers*⁵, antiguamente

no se le daba mucha importancia a las políticas de diseño, pero el enfoque está cambiando porque se le está dando protagonismo al diseño en muchos países (Hobday, Boddington y Grantham, 2012, p.272). Dinamarca ha sido uno de los primeros países en crear este tipo de políticas.

Una **política de diseño** o *design policy* es:

Una política de diseño consiste en una serie de medidas aprobadas por un Gobierno o una administración competente para un territorio determinado dirigidas a mejorar la economía de un país o de una región, y a aumentar la calidad de vida de sus habitantes, a partir de un mejor y más consciente uso del diseño profesional. (Calvera, Taranto y Veciana, 2005-2008, p.17)

Como se puede observar, este tipo de políticas son aplicadas respecto al área de diseño porque este juega un papel importante en la innovación de un territorio y en el crecimiento del país. Por esta razón, en la última década, Estados Unidos, Inglate-

⁵ **Organismos, organizaciones o grupos: departamentos gubernamentales, oficinas, etc., responsables de crear la acción y determinar su curso de acción, fines y objetivos. También determinan cómo y por quién, se debe implementar la política** (Mortati, M. y Maffei S. (2018). Researching Design Policy Ecosystems in Europe. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 4 (3), 209-228. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2018.04.002>)

rra y Europa tienen un gran interés por la política de diseño. Varios autores (Calvera, Taranto y Veciana, 2005-2008; Gómez-González, Lecuona López y Hernández, 2017, citado por Gómez-González, 2017; Hobday, Boddington y Grantham, 2012) están de acuerdo en que la política de diseño tiene como objetivo el fortalecimiento de la educación del diseño en las universidades, la investigación, dar más apoyo a las instituciones nacionales de diseño que intentan promocionar la profesión, desarrollo de consultoría para las empresas, internacionalización de servicios, etc. Estas estrategias vienen impulsadas por varios países y regiones con el fin de aprovechar los recursos de diseño.

Candela (2017) opina que es necesario conocer cómo se crean las políticas y cuáles son sus fases. Así, recoge un modelo conceptual proporcionado por la DeEP (2013, p.6) sobre cómo se crean las políticas de diseño, establecido en varias fases⁶:

1. Establecer una agenda

En esta fase, los *policy makers* deciden qué proble-

mas abordar. Estos problemas pasan varias veces por varios tipos de agendas antes de ser abordados y seleccionados. Algunos tipos de agenda son: sistémicas, institucionales, discrecionales y de decisión.

2. Formular políticas

Hay una fuerte negociación entre las partes donde se discuten las soluciones. Las negociaciones pueden ser de índole financiera, personal o incluso política. Las políticas se siguen formulando incluso después de la aprobación.

3. Adoptar políticas

Como la misma palabra indica, se adoptan las políticas formuladas anteriormente.

4. Implementar

Esta fase pone en acción las políticas. La responsabilidad pasa de los *policy makers* a los implementadores de políticas, y las políticas mismas pueden desarrollarse nuevamente mientras esto sucede.

5. Evaluar

Los *policy makers* ponen a prueba las políticas que

⁶ La información detallada de cada fase proviene del blog de Point Park University. (Admin. (24 de Abril de 2020). An Introduction to the Public Policy-Making Cycle. Public Administration. <https://online.pointpark.edu/blog/>)

han elaborado para saber si cumplen con los objetivos que se han propuesto.

Ferruzca Navarro y Rodríguez Martínez (2011) exponen que se pueden identificar tres generaciones de políticas de diseño. La primera generación de políticas descubrió el potencial que representa el diseño, la segunda generación (siglo XXI) tuvo como objetivo la difusión y promoción respecto al uso del diseño en las empresas y los mercados. Por último, la tercera generación aplica el diseño como una herramienta generadora de la innovación y como solución de problemas de la sociedad actual (Danish Design 2020, Committee 2020, 2011, citado por Ferruzca Navarro y Rodríguez Martínez, 2011).

En cuanto a la situación en España, se han implantado varias políticas públicas en varias comunidades autónomas como Aragón, Comunitat Valenciana, Galicia, Extremadura, La Rioja y Canarias. Concretamente Canarias cuenta con las siguientes políticas públicas (Ecosistema del Diseño Español, 2019):

- **Estrategia de Especialización Inteligente de Canarias (2014-2020)**
- **Gran Canaria Moda Cálida**
- **Plan Canario de Cultura (2018-2022)**
- **Tenerife Creativa**
- **Tenerife Innova**

A pesar de que estas políticas han sido implementadas recientemente, todavía se necesitan muchos más recursos para expandir el diseño en el archipiélago. La crisis reciente provocada por la expansión del Covid-19 ha frenado los avances, pero aún así el gobierno se ve participe de invertir en las políticas públicas.

Recientemente el Parlamento notificó en la prensa el reforzamiento de las políticas públicas para hacer frente a la “crisis sanitaria y social provocada por el Covid-19 y acelerar la recuperación económica del Archipiélago” aprobando los Presupuestos Generales de la Comunidad Autónoma para 2021.

Ecosistema/Sistema diseño

Whicher (2017) explica cómo se creó el concepto de ecosistema de diseño. Puesto que el interés por el diseño ha crecido, a partir del año 2000 los investigadores empezaron a integrar el diseño en políticas de innovación de las que se hablaron anteriormente. Asimismo, este término ha sufrido algunos cambios; desde “Infraestructuras de diseño” (Love, 2007, citado por Whicher, 2017) luego a “Sistema nacional de diseño” (Moultrie and Livesey, 2009; Raulik-Murphy and Cawood, 2009; Sun, 2010; Swann, 2010; Hobday et al., 2012; Whicher y Cawood, 2012, citado por Whicher, 2017) y por último evolucionó a “Ecosistema Diseño” (Ministry of Employment and the Economy, 2013; Chisolm et al., 2013; Whicher, 2016, citado por Whicher, 2017).

El término aparece por primera vez en el año 1999 en una publicación editada por el Politecnico di Milano. El término de “Sistema Diseño”, tiene varias definiciones (Candela, 2017), como se ha visto en el caso con los otros términos. Pero, cada definición comparte elementos en común, que al final formula una idea acerca del significado del término.

El Sistema Diseño es:

El concepto de sistema de diseño es un modelo teórico que sirve para organizar en un solo mapa el complejo y variado conjunto de actores que, en un territorio bien definido económica y geográficamente, interactúan y mantienen relaciones cuyo objeto es la actividad profesional del diseño y su impacto económico. (Calvera y Monguet, 2006, p.13)

... ‘El sistema del Diseño’—se refiere a todos los actores relevantes y sus relaciones que apoyan el Diseño para funcionar dentro de una comunidad, país o región. El Sistema de Diseño como un instrumento hace posible de identificar y visualizar a grupos de presión, sus uniones e interpretación, dibujando y dando a límites a actividades específicas y delimitadas conducidas por el diseño en cuanto a exigencias técnicas, económicas, sociales y culturales. (Mollenhauer y Korvenmaa, 2007, p.2)

Los actores, el/los entorno/s y las estructuras necesarias para respaldar el diseño como facilitador de la innovación centrada en las personas a nivel regional o nacional. El ecosistema se caracteriza por las interacciones entre actores y entre actores y su entorno. (DeEP, 2016, p.11)

Los ecosistemas de diseño son construcciones teóricas utilizados por académicos y *policy-makers* para identificar y examinar actores e iniciativas en el sector del diseño con el fin de desarrollar acciones de política de diseño (Design4Innovation-Policy Booklet 1: Mapping Design Ecosystems, citado por Ecosistema del Diseño Español, 2019).

Por lo consiguiente, el Sistema Diseño se basa en la relación que existe entre los actores, y entre actores y su entorno. También, ha sido utilizado como una “herramienta organizativa (de identificación y mapeo), de diagnóstico y de evaluación” para ayudar a formar las políticas públicas (Candela, 2017).

Pero, ¿qué son los **actores**? Por los actores se refiere a todas las organizaciones, asociaciones, colectivos, etc., referentes en este caso al diseño. Para todos los sistemas se hace un **mapeo**, es decir, representar gráficamente cada parte del sistema en un todo (Candela, 2017, p.75). El mapeo del sistema de diseño ayuda a hacerse una idea general de qué organizaciones trabajan con las políticas de diseño y que rol desempeñan en las políticas.

El primer Sistema Diseño data de 1870 de Finlandia. Este sistema todavía sigue vigente hoy en día, renovado y adaptado a las necesidades actuales del país (Candela, 2017), además de ser comparado y estudiado como uno de los sistemas de referencia a nivel mundial. El Sistema Diseño Finlandia es modelado con cuatro elementos fundamentales:

- **Educación: Universidad de Arte y Diseño de Helsinki (UIAH)**
- **Profesión: ORNAMO (Asociación Finlandesa de Diseñadores) y GRAFIA (Asociación de Diseñadores de Comunicación Visual)**

- **Memoria: Design Museum**
- **Promoción: Forum Design Finland**

Eventualmente este “Sistema Diseño” evolucionó a un “Sistema de Innovación impulsado por el diseño” con el desarrollo de este a nivel nacional y para cumplir con las nuevas necesidades.

Este nuevo Sistema quedaba compuesto por los siguientes actores y agentes:

- **Educación**
- **Investigación**
- **Entidades de promoción del diseño**
- **Empresas y estudios de diseño**
- **Incentivos del sector público (políticas de diseño)**
- **Ciudadanos/Demanda**
- **Incubadoras, aceleradoras y agrupaciones de innovación locales**

El autor manifiesta como Finlandia ha sido capaz de encontrar las debilidades del sistema y reformarlo

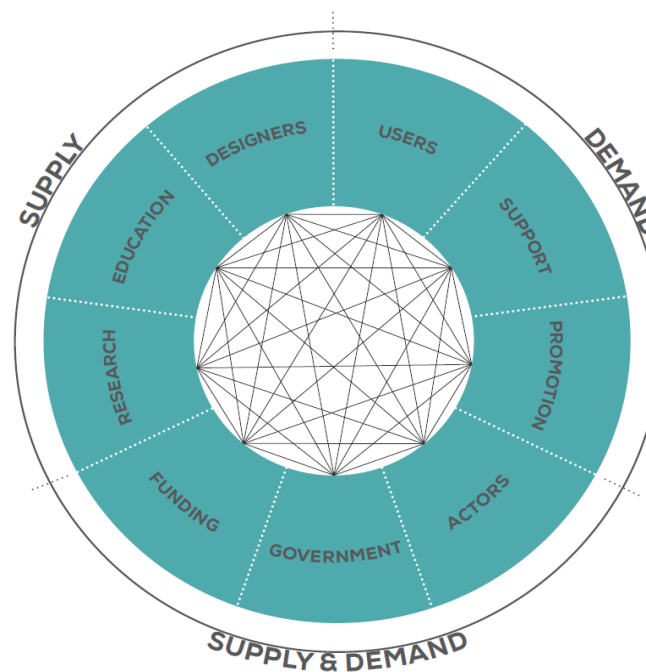
mejorando las conexiones entre varias partes y proponiendo estrategias comunes, convirtiéndolo en un sistema “dinámico”. Este modelo se considera la evolución de los sistemas de diseño del cual vinieron muchos más modelos propuestos por varios autores. Cada modelo es diferente, pero tienen elementos en común gracias al modelo filandes.

En España, el primer mapa que mostraba la evolución del diseño en el país se creó en el año 2017 (fig. 1). Un año más tarde, con la colaboración de las organizaciones representativas del sector de diseño, se dió el paso a avanzar en el estudio e identificar los agentes del Ecosistema Diseño utilizando la metodología del proyecto europeo Design4Innovation (Interreg Europe), basándose en la investigación hecha por PDR, International Design and Research Centre (Wales) (Ecosistema del Diseño Español, 2019).

La metodología del Design4Innovation establece nueve componentes para el ecosistema del diseño (fig.2):

- Actores
- Apoyo Al Diseño
- Diseñadores
- Financiación
- Formación
- Investigación
- Políticas Públicas
- Promoción
- Usuarios (Demanda)

Por lo consiguiente, el estudio del Ecosistema del Diseño Español (2019) formula un listado de cada Comunidad Autónoma donde se identifican todos los elementos que forman cada uno de estos nueve componentes mencionados. Concretamente en Canarias, el ecosistema estaría compuesto por siete componentes: Actores, Apoyo al diseño, Financiación Pública, Formación, Investigación, Políticas Públicas y Promoción.



Fig

Fig 2. Mapa del ecosistema propuesto por Design4Innovation. Fuente: *Design 4 Innovation Policy Booklet 1: Mapping Design Ecosystems*

Los datos mostrados por el estudio del Ecosistema del Diseño Español son bastantes actuales pero el ecosistema que se propone para cada comunidad autónoma es más bien de carácter genérico. En este caso, la tesis doctoral de Candela (2017) analiza en detalle la situación en Canarias y elabora una propuesta del modelo teórico de Sistema Diseño Canario partiendo del análisis.

A la vez, tuvo varias dificultades en forma de la falta de datos bibliográficos sobre el estado del diseño en el Archipiélago, lo que sirvió de motivo para crear la propuesta del Sistema. No obstante, tuvo como “punto de partida” la tesis de Jimenez (2014, citado por Candela, 2017) en la que obtiene una idea del estado del diseño en Canarias.

El autor define el Sistema Diseño Canario como:

un modelo teórico, instrumental y operativo que facilita la identificación y mapeo de un conjun-

to de actores y sus interrelaciones mediante el diagnóstico, de carácter historiográfico y prospectivo, de los fallos sistémicos para la formulación de políticas públicas de diseño. (Sistema Diseño Canarias, 2017, p.14)

El componente principal del Sistema Diseño Canario son los actores. En el modelo visual, Candela propone agrupar a los actores según su “tipología” en varios componentes (fig.3):

1. Profesión

Constituida por la oferta de servicios de diseño en diferentes “especialidades profesionales” (*in-house* (departamentos en diseño, gestores en diseño, *free-lance* (autónomos) o estudios de diseño y consultorías) con el fin de responder a la demanda.

2. Empresas

Demanda los servicios de diseño de las especialidades mencionadas (todas o alguna de ellas). Empresas de otros sectores también se pueden beneficiar del diseño de diferente manera, como en forma de

estratégica o filosófica.

3. Administración

Entidades capaces de implementar las políticas públicas, programas de apoyo, así como financiación, difusión y promoción del diseño.

4. Formación

Entidades educativas con el fin de enseñar sobre el diseño (grados, másteres, ciclos formativos, etc.)

I+D+i, Transferencia y emprendimiento

Entidades dedicadas a la investigación en diseño y del sistema I+D+i que se vinculan con el diseño.

5. Cultura

Entidades de promoción y difusión de la cultura de diseño (museos, salas de exposiciones, eventos, etc.); publicaciones y redes sociales específicas sobre diseño; y “agrupaciones dedicadas a la representación, defensa y protección profesional de los diseñadores (asociaciones, colegios oficiales...)”



Fig 3. Mapa del Ecosistema de diseño de Canarias.
Fuente: Candela (2017)

Los actores pueden interactuar entre sí, lo que se conoce como **acciones**. Las acciones son relaciones que ocurren entre dos o varios actores con el fin de cumplir ciertos objetivos en torno al diseño (Candela, 2017, p.167). Estas acciones se pueden dividir en dos grupos: vinculadas a la generación e implementación del diseño y vinculadas a la sensibilización del diseño:

- **Vinculadas a la generación e implementación del diseño**

1. **Políticas y fomento:** promueven el desarrollo del diseño en el territorio a través de impulso y apoyo en los sectores privados y públicos. Proviene de parte del sector administrativo que emplea instrumentos gubernamentales en forma de políticas a largo plazo (leyes o decretos, planes o programas estratégicos, entre otros). A su vez, estos instrumentos sirven también de creación de otros tipos de acciones de menor duración (proyectos, etc.)

2. **Formación e I+D+i y transferencia del conocimiento:** formado por el sector de formación e I+D+i, con acciones o iniciativas con el objetivo del desarrollo de las competencias del diseño en las organizaciones, instituciones públicas y en la sociedad.

3. **Sector diseño:** impulsado por el sector de empresa y profesión. Acciones encaminadas al aumento de la capacidad, distribución y madurez del sector.

- **Vinculadas a la sensibilización del diseño**

1. **Sensibilización y promoción:** acciones formadas por parte del sector cultural que buscan difundir y divulgar la cultura, el impacto y valor del diseño a la sociedad.

Cómo se visualizan los datos sobre el ecosistema/sistema de diseño

Una parte importante de los ecosistemas de diseño es su representación gráfica dado que ayuda a ordenar y entender los datos, así como la relación que existe entre cada uno de los componentes. Los modelos que se han visto han sido los siguientes:

- **Metafórico**

El ejemplo más claro de un modelo de Nurmesniemi (1970, citado por Candela, 2017) (fig. 4). Nurmesniemi, para interpretar el concepto que tenía Finlandia sobre su Sistema Diseño utilizó la mesa como elemento metafórico: las patas de la mesa son los pilares fundamentales sobre el que se sustenta el Sistema Diseño Finlandés. Esta manera permite rápidamente captar una idea a través de formas tan sencillas (Candela, 2017).

SISTEMA DESIGN FINLANDIA (origenes)

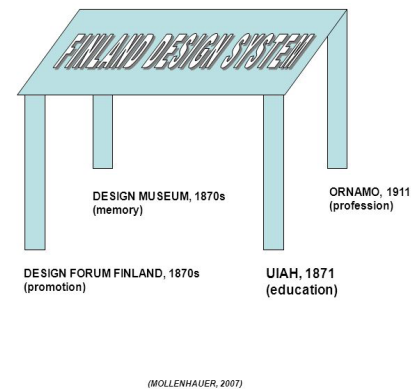


Fig 4. Mapa del ecosistema del diseño Finlandés de Mollenhauer (2007). Fuente: Candela (2017)

• Diagrama de Venn y de Euler

El diagrama de Venn muestra las relaciones que existen entre un grupo de datos. Cada conjunto de datos se representa con un círculo que al superponerse con otro (con los que tiene algo en común) muestra datos en común. El diagrama de Euler está muy relacionado con el de Venn, es decir, cumple la misma función, donde lo más importante es cómo se superponen las formas y la relación espacial entre las regiones delimitadas.

Por ejemplo, el gobierno Finlandés ha propuesto Design Finland Programme donde se visualiza el ecosistema de diseño finlandés actual y el que se aspira conseguir. En el primero (fig.5), el ecosistema se representa por un círculo grande en el que coexisten tres formas circulares. El círculo grande representa varias áreas del ecosistema como investigación, finanzas, educación, etc. mientras que los círculos pequeños representan los tres principales sujetos del ecosistema. Cada uno de estos círculos tiene un grosor de línea diferente, indicando la importancia de este en el ecosistema. El segundo Ecosistema

es igual que el primero, a diferencia que las líneas fijas se han convertido en líneas dinámicas (las flechas representan la rotación) y que los tres círculos interiores se unen y forman el Finnish Design Center (fig.6). Es decir, que en el segundo ecosistema las partes interactúan entre sí lo que hace el sistema dinámico, mientras que en el primero no.

Design4Innovation han puesto un ejemplo de un ecosistema de diseño formado por nueve componentes. Como en el caso anterior, en el círculo grande están los nueve componentes que están conectados entre sí (las líneas del centro). Algunos componentes forman parte de oferta, demanda o de las dos, que se puede apreciar por unas líneas exteriores. Este modelo es bastante parecido al que aparece en la publicación de Whicher (2017, p. 123) (fig.7)(fig.8).



Fig 5. Mapa del ecosistema Finlandés
Fuente: Design Finland Programme

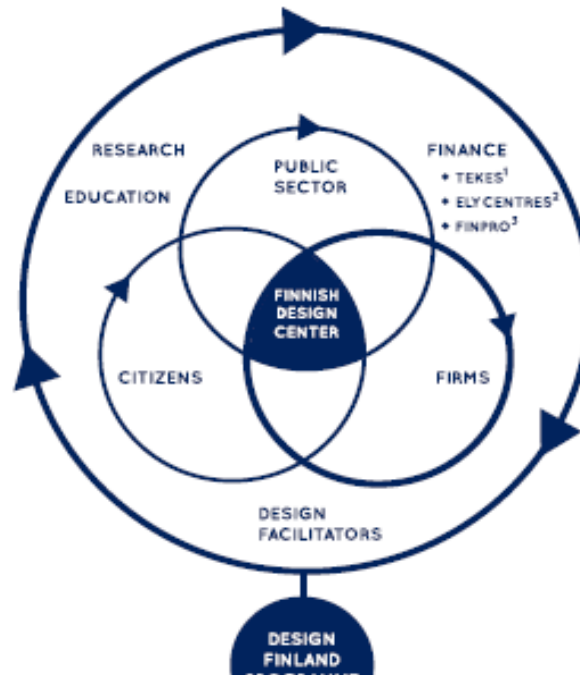
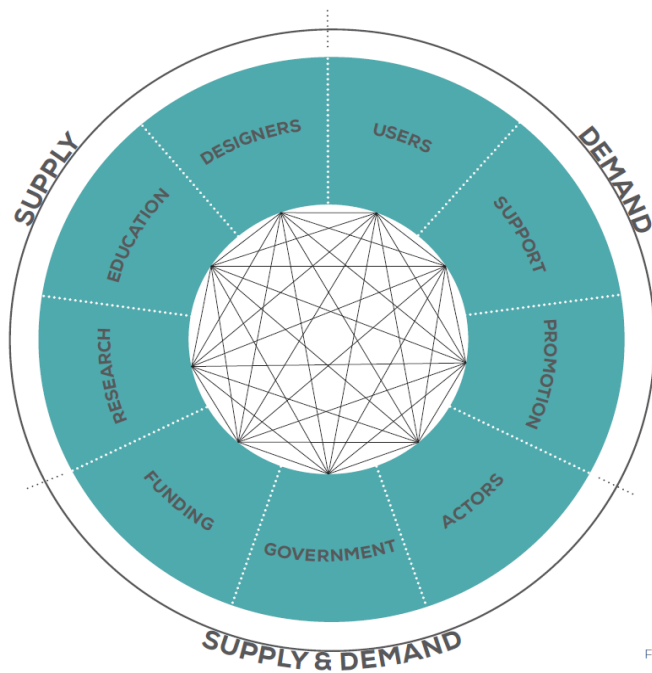


Fig 6. Mapa del ecosistema Finlandés renovado
Fuente: Design Finland Programme



Fig

Fig 7. Mapa del ecosistema propuesto por Design4Innovation. Fuente: *Design 4 Innovation Policy Booklet 1: Mapping Design Ecosystems*

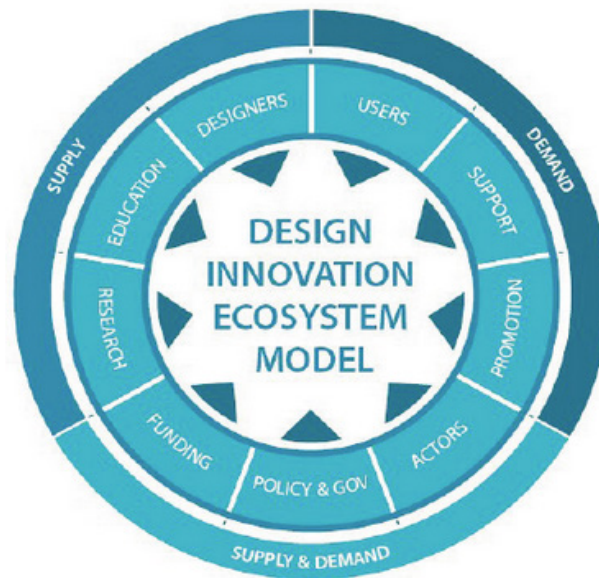


Fig 8. Mapa del ecosistema propuesto por Whicher (2017)

- **Diagrama de Red y Gráfico de Red**

Permite visualizar relaciones entre elementos mediante nodos (elementos) y líneas (relaciones entre elementos). El gráfico de Red es igual que el Diagrama de Red con la diferencia que permite visualizar relaciones complejas que existen entre muchos elementos.

Su principal ventaja es la posibilidad de interpretar los datos gracias a la estructura de los nodos. Sin embargo, no es el modelo más utilizado porque si no está bien estructurado puede sobresaturar y confundir visualmente, como en el caso de The innovation Ecosystem Mapping Report (fig.9) de The Response Innovations for Somalia Emergencies (RISE) (2019). Existen demasiados nodos entrelazados que resultan muy difícilmente legibles.

Unos de los ecosistemas de diseño de Canarias elaborados por Candela (2017) utilizan este modelo (fig.10) así como la página web de Politecnico di Milano (fig.11).

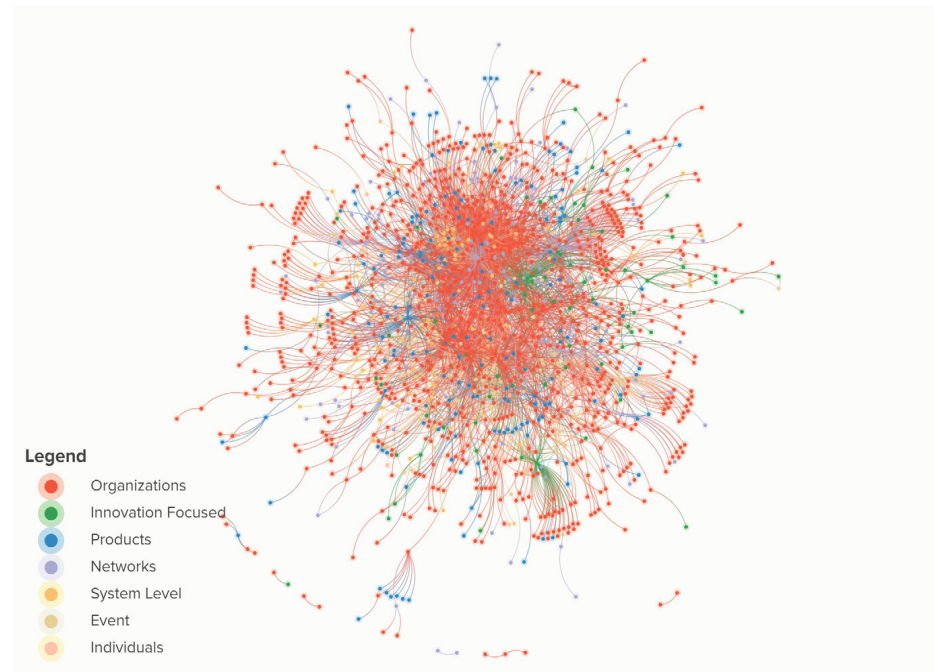


Fig 9. Somali Innovation Ecosystem Map (2019)
Fuente: The Response Innovations for Somalia Emergencies (RISE) program,

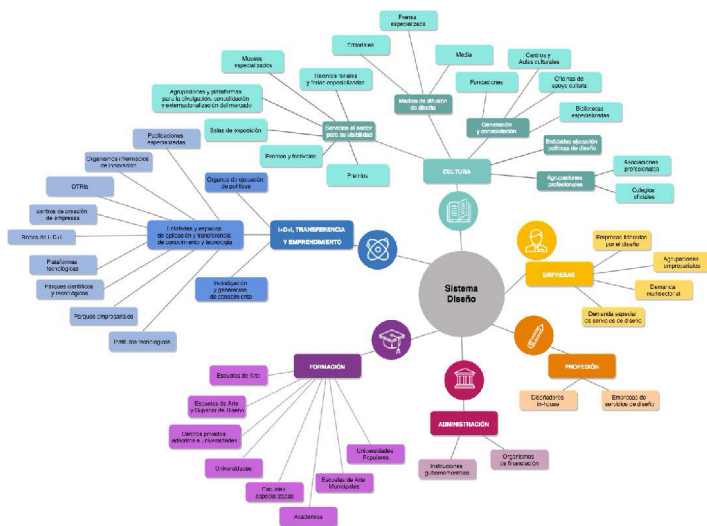


Fig 10. Mapa del ecosistema de diseño de Canarias propuesto por Candela (2017)

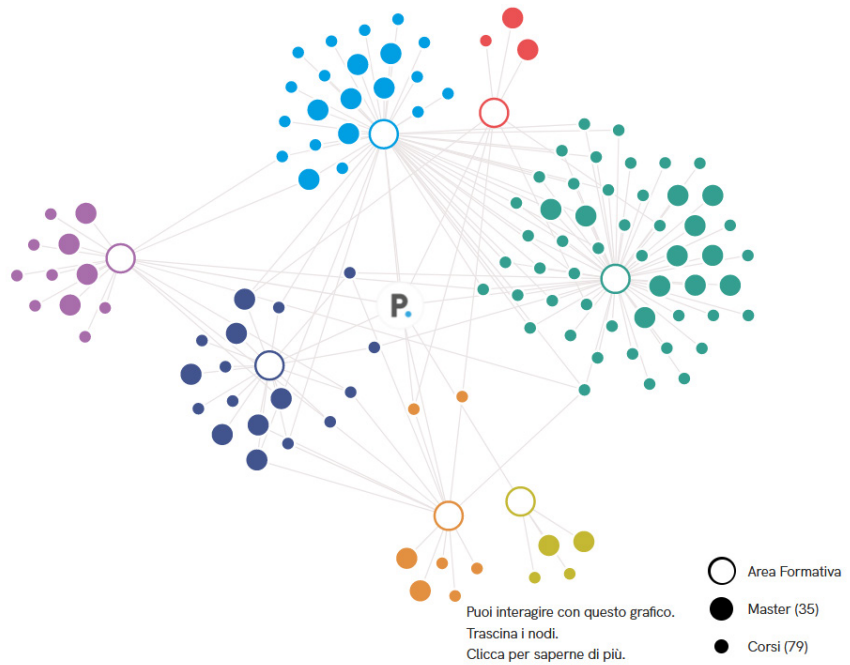


Fig 11. Mapa del ecosistema de Politecnico di Milano
Fuente: <https://www.polidesign.net>

- **Mapa Coroplético**

Los mapas coropléticos muestran regiones coloreadas de distinta manera en función de una variable de datos. Normalmente para representar la variable de datos se utilizan colores de claros a oscuros o matices de un mismo color para mostrar diferencias en el área señalada. Ecosistema del Diseño Español en su página web utiliza este modelo para mostrar el ecosistema utilizando un color diferente para cada cada componente de este. Al utilizar el filtro del componente, se puede pinchar en cualquier comunidad autónoma para saber sus datos, o si se quieren visualizar todos los datos de una región en concreto se pueden activar todos los componentes a la vez (fig.12). Es una buena forma para mostrar grandes datos de muchas áreas, pero no muestra la relación que existe entre cada componente ni elemento, por lo tanto es una manera plana de visualizar el ecosistema.

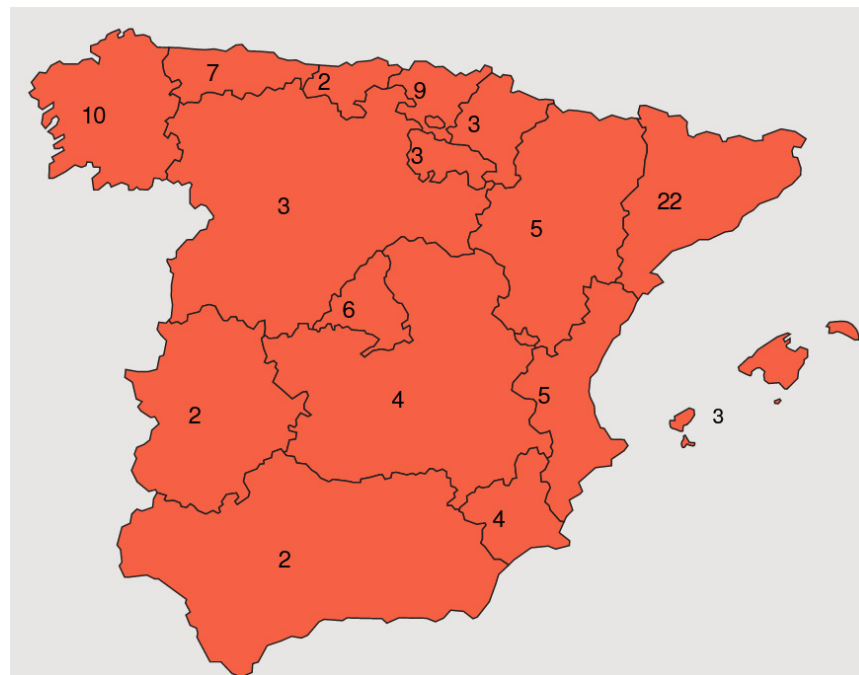


Fig 12. Mapa del Ecosistema del diseño Español.
Fuente: <https://ecosistemadeldiseño.es/>

04

**Fase de
investigación**

Busqueda de referentes

Para facilitar la búsqueda de los referentes se establecieron los siguientes parámetros de búsqueda: asociaciones de diseñadores; proyectos de investigación y/o estudios en diseño y/o industrias creativas y culturales; proyectos de conjuntos de divulgación de ecosistema diseño o de conjunto de diseñadores locales.

Lo que más se valoraba en la búsqueda eran identidades corporativas relacionadas con el ecosistema de diseño, lo cual fue complejo de encontrar porque solo pocas identidades cumplieron este criterio.

Las identidades valoradas fueron:

Asociaciones

- **Di-Ca** (Asociación de profesionales y empresas de diseño de Canarias): Asociación que representa al colectivo de diseñadores de Canarias.
- **READ** (Red española de asociaciones de diseño): Entidad que representa a todos los diseñadores y asociaciones a nivel nacional con el fin de promover y visibilizar el sector.

Relacionados con conjuntos de divulgación de ecosistema diseño e innovación

• Poli.design

Consortio sin ánimo de lucro fundado por Politecnico di Milano a través del cual se accede a un conjunto de competencias multidisciplinares.

• Design4Innovation

Proyecto colaborativo de varios socios europeos con el fin de promover el diseño como herramienta de innovación.

• VALUER

Plataforma que tiene la finalidad de ayudar a las corporaciones en su desarrollo comercial. Lo hace a través del empleo de algoritmos específicos que desarrollan la estrategia innovadora para el comercio.

• Blink Startup

Centro de investigación que contiene el mapa de ecosistemas de *startups* más completo del mundo. Proporciona herramientas para sectores públicos y

privados para mapear y crecer sus *startups*.

Relacionados con industrias creativas y culturales

- **ARTTEXTUM:** Proyecto de arte e investigación sobre mapas no geográficos del paisaje cultural latinoamericano.
- **España Es Cultura:** es un portal de difusión y promoción de las culturas de España.

Relacionadas con el fomento de diseño

- **FAD:** es una asociación sin ánimo de lucro de profesionales y empresas vinculadas al diseño
- **Barcelona Centro Diseño:** centro con fin de promover el diseño y la innovación
- **Pacto por el diseño:** organización que actúa como un conector de todas las organizaciones, empresas, administraciones, etc. que se comprometen a seguir la estrategia para incrementar la cultura del diseño.

Análisis tipológico, semiótico y cromático de los referentes

Para analizar en más profundidad los referentes se recurrió primero al análisis tipológico, segundo, al análisis semiótico y por último al análisis cromático. Esto permite tener una mejor noción de cuál es la situación actual de las identidades relacionadas con diseño, ecosistemas e innovación.

Atendiendo al primer criterio tipológico, lo que se encontró es que la mayoría de las identidades son imagotipos. De los tres estilos de tipologías encontrados el imagotipo es el más versátil porque se puede adaptar fácilmente a diferentes tipos de aplicaciones (fig.13).

Por otra parte, el análisis semiótico mostró que: todas las identidades usan tipografía sans serif (al transmitir modernidad, neutralidad y seriedad). La mayoría usa, como máximo, tres colores, predominantemente dos. El desglose de la marca por signo tipográfico e iconográfico ayudó también a un mayor entendimiento de lo que expresan las marcas. Se puede ver en el Anexo 1. Análisis semiótico de los referentes.

En sentido cromático, predomina la gama fría y el blanco y negro. La razones pueden ser variadas; la gama fría expresa unos valores como calma, comunicación, serenidad, seguridad y lealtad, entre otros. El blanco y el negro son un clásico que expresan sofisticación, claridad, autoridad, simplicidad y elegancia entre otros valores. Ambos sentidos cromáticos son una buena elección para este tipo de temáticas. (fig.14)

Logotipo	Isologo	Imagotipo
España es Cultura	ARTTEXTUM	VALUER
Barcelona centre de Disseny	Pacto por el diseño	StartupBlink
	Design4Innovation	FAD
	Poli.Design	READ
		DI-Ca

Fig 13. Tabla del análisis tipológico

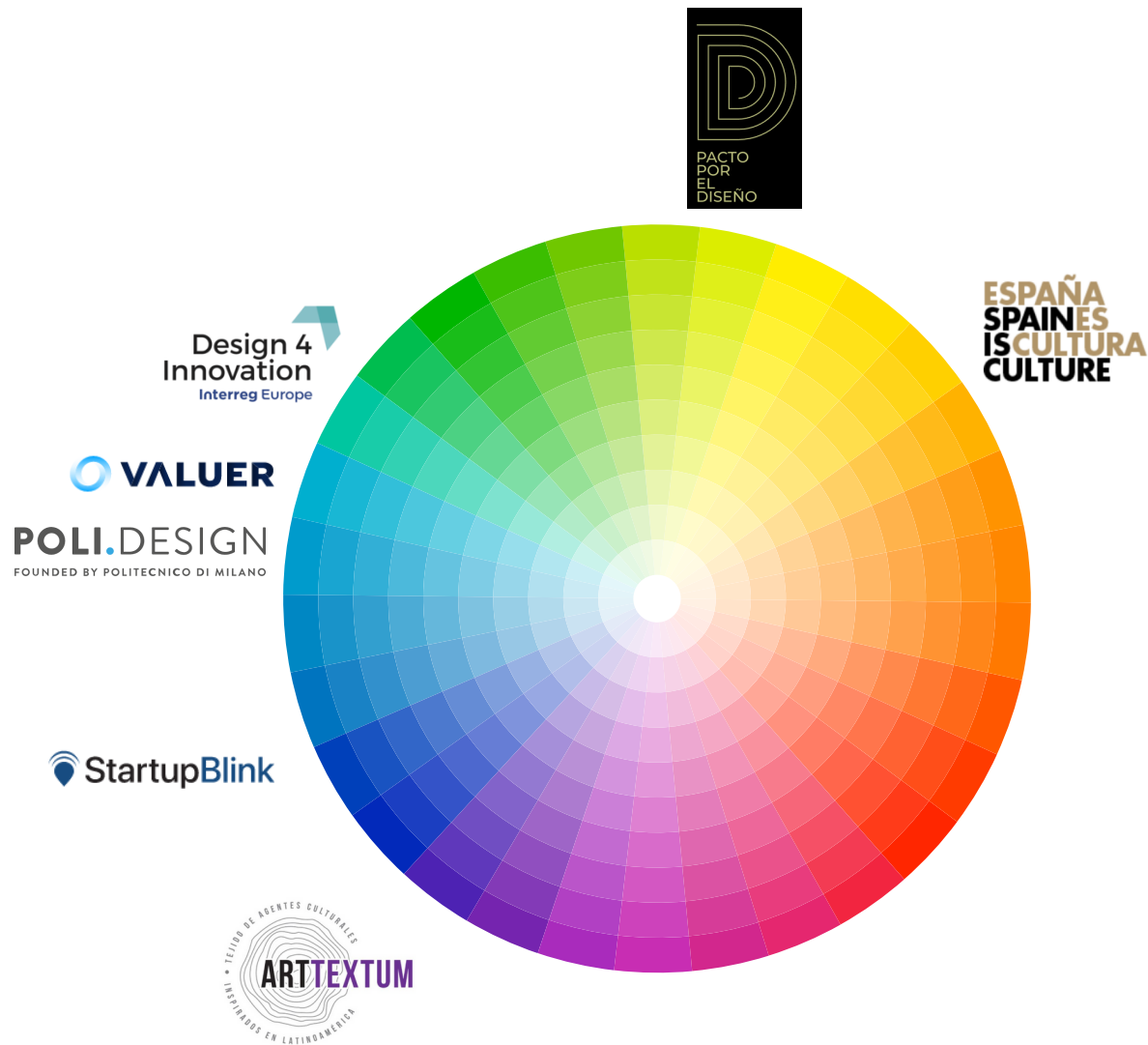


Fig 14. Análisis cromático de los referentes

Busqueda de referentes

La mayoría de las identidades mencionadas anteriormente disponen de páginas web, de las que algunas se escogieron de referentes. Se usaron páginas directamente relacionadas con ecosistemas de diseño y las que son relacionadas con el diseño pero estéticamente agradables y variadas en contenido.

- **Poli.design** <https://www.polidesign.net/it/>
- **Ecosistema del diseño español** <https://ecosistema-deldiseño.es/>
- **FAD** <https://www.fad.cat/es>
- **Diseño Yucatán** <http://disenoyucatan.com/who-we-are/>
- **Design Singapore** <https://www.designsingapore.org/>

Análisis de los referentes

La metodología que se siguió para el análisis de las páginas web fue, en primer lugar, elaboración de una tabla para ver qué elementos básicos y comunes como (*footer*, *header*, etc.) hay en las páginas. Además, se añadió un elemento relevante: si muestran los datos o mapas del ecosistema. Esta información sirvió a modo de referencia de donde se podrían colocar los recursos gráficos en la web. La tabla se puede ver en el Anexo 4. Tabla de análisis web.

En resumen, la mayoría de los referentes analizados presentan *header* y *footer*. El *header* es usado para la disposición del logo, el menú y el icono del buscador, a modo tradicional y comúnmente conocido. Por el contrario, en el *footer* de algunas páginas web, en una parte tienen secciones que no aparecen en el menú principal, sección de contacto, y en otra sección suelen poner la marca o marcas de otras entidades relacionadas. Por lo tanto, el uso del *footer* es variado.

El buscador está presente en la mayoría de las páginas web mencionadas, y suelen estar en *header*,

como se ha mencionado anteriormente, lo que permite localizarlo rápidamente.

La visualización de datos solo está presente en dos páginas web: la del Politecnico di Milano y la de Ecosistema del Diseño Español. En ambos casos, los datos del ecosistema están colocados en la página principal, lo cual permite una rápida visualización de estos e indica de qué trata la página web.

En primer lugar, la página del Ecosistema del Diseño Español, estéticamente tiene un estilo minimalista, con uso de colores neutros en general y como paleta secundaria para los datos. Para resaltar otro tipo de información utiliza colores variados pero de tonalidad clara neutra. La tipografía tiene una altura de la X alta, lo cual permite una buena legibilidad.

El Politecnico di Milano también contiene colores de tonalidad neutra. Remarcar que la página web tiene una adecuada organización de la información: en el *header* hay un menú con información de másteres, cursos y noticias. En el menú desplegable se

encuentra la información relevante acerca de cómo acceder estudiar en la universidad, el *about* y área privada (aula virtual). Destacable uso de elementos animados que hace la página más dinámica.

Búsqueda de referentes de ecosistemas de diseño

Se tomaron en cuenta los ecosistemas mencionados anteriormente y otros. Estos ecosistemas son:
El ecosistema de Politecnico di Milano (las diferentes versiones)

Los datos de Ecosistema del Diseño Español

- El ecosistema de Diseño de Canarias elaborado por Candela (2017) (fig.15)
- El ecosistema de Design Finland Programme (fig.16)
- El ecosistema de Social Impact Design Ecosystem (fig.17)
- El ecosistema de Wales de Design4Innovation (fig.18)
- El ecosistema conceptual de Whicher (2017) (fig.19)

Por otra parte, se creó un tablero en *Pinterest* con referentes de los ecosistemas

<https://www.pinterest.es/olenaaleksandrova9/referentes/>



Fig 15. Mapa del Ecosistema de diseño de Canarias.
Fuente: Candela (2017)

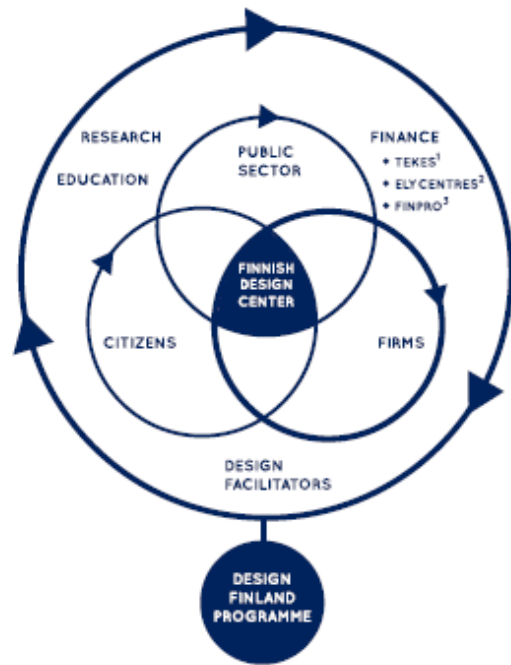


Fig. 16 Mapa del ecosistema Finlandés renovado
Fuente: Design Finland Programme

SOCIAL IMPACT DESIGN ECOSYSTEM

A mapping of the supply and demand players, and the relationships between them

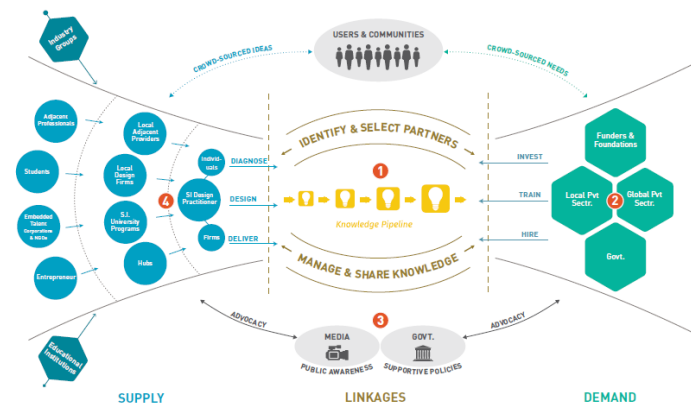


Fig. 17 Social Impact Design Ecosystem

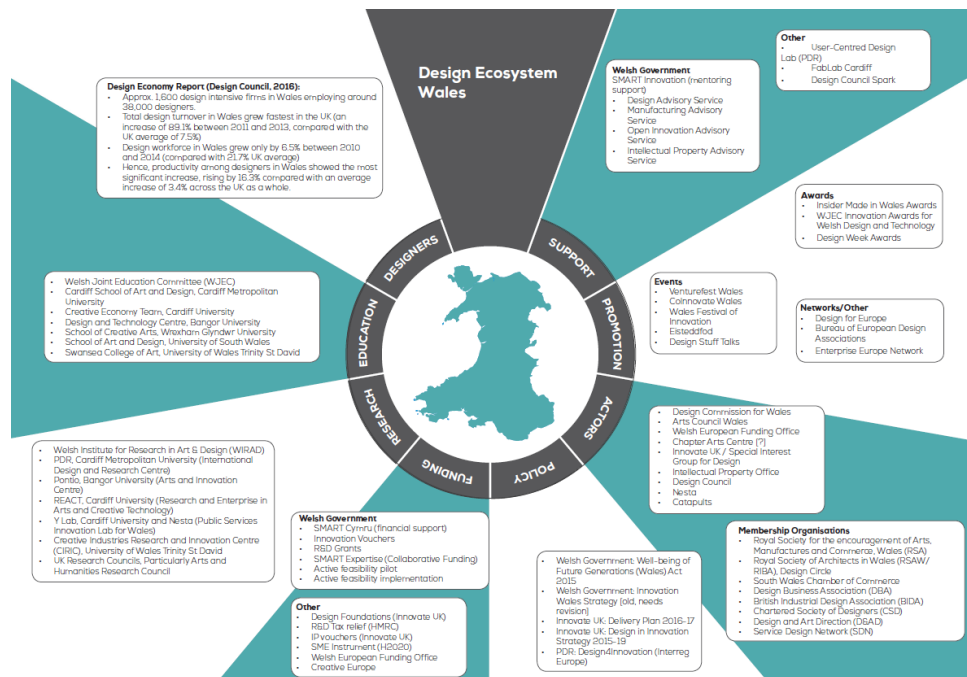


Fig 18. Mapa del ecosistema de Wales
Fuente: Design4Innovation

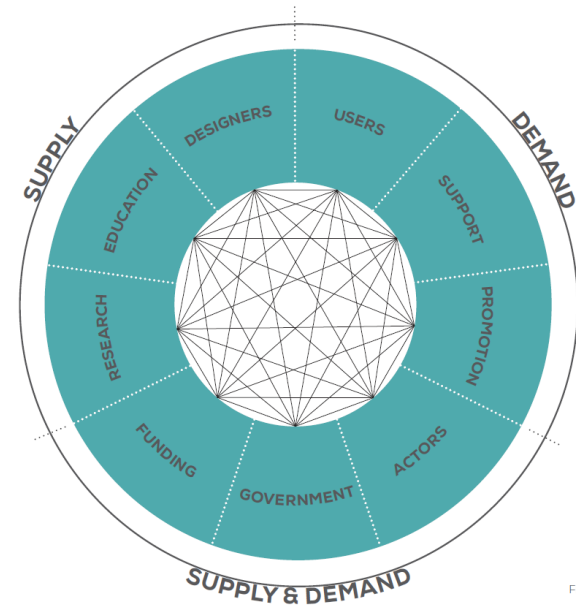


Fig 19. Mapa del ecosistema propuesto por Design4Innovation. Fuente: Design 4 Innovation Policy Booklet 1: Mapping Design Ecosystems

Fig

Búsqueda de programas que permitan visualizar los ecosistemas

Como se vió en el Marco Teórico, los ecosistemas suelen ser representados con unos tipos de gráficos comúnmente usados como el Gráfico de Red o de Diagrama de Venn. Existen programas y entornos que hacen la representación gráfica a partir de los datos introducidos. Algunos gráficos pueden ser exportados en varios formatos como SVG, JPG y demás, pero algunos están solo en versión de JavaScript para entornos virtuales.

Los programas son los siguientes:

- **Flourish** <https://flourish.studio/>

Convierta fácilmente los datos en gráficos, mapas e historias interactivas. Es un entorno bastante versátil e intuitivo que cubre cualquier necesidad a nivel gráfico. A la hora de exportar solo tiene dos formatos: html e imagen, por lo que no es muy versátil en ese sentido. Contiene funciones necesarias en modo gratuito y funciones ampliadas en forma de pago.

- **amCharts 4** <https://www.amcharts.com/>

Es una librería de gráficos para JavaScript donde se

pueden encontrar variedades de diagramas, mapas y gráficos. En versión gratuita se necesita atribución mientras que en versiones de pago se compra la licencia directamente para una página web o varias, sin necesidad de atribución, entre otras funciones ampliadas.

- **Datavisual** <https://datavisu.al/>

Entorno de datos parecido al Flourish pero con menos elección de gráficos limitada así como una interfaz antigua. Se necesita registro para poder usar las funcionalidades.

- **Khartis** <https://www.sciencespo.fr>

Otro entorno virtual que puede ser usado online, aunque únicamente para hacer mapas cartográficos. Entorno intuitivo y moderno, con posibilidad de exportación en formato SVG y PNG.

- **AnyChart** <https://github.com/AnyChart>

Es una librería de JavaScript que importa gráficos en páginas web. No es fácil de usar porque requiere

instalación manual, aunque viene con instrucciones detalladas de todos los pasos.

- **RAWGraphs 2.0** <https://app.rawgraphs.io/>

Igual que Flourish y Datavisual, es un entorno online con posibilidad de exportar todo tipo de gráficos en formato SVG, JPG, PNG y formato propio RAWGRAPHS. El entorno es bastante intuitivo con muchas posibilidades de modificaciones antes de exportar.

05

**Fase de
desarrollo**

Naming

Basándose en que a nivel nacional el naming de la entidad es “Ecosistema del Diseño Español”, el naming escogido fue “Ecosistema del Diseño de Canarias”.

Definición de conceptos y valores a través de *Brainstorming* y *MoodBoard*

Para la inspiración del estilo gráfico de la identidad se creó un *MoodBoard* en *Pinterest*

<https://www.pinterest.es/olenaaleksandrova9/moodboard-identidad/>

Los elementos que más llamaron la atención eran de tonalidades azuladas y verdosas al inspirar calma y confianza, así como formas geométricas sencillas. Después, el *Brainstorming* ayudó a afianzar estos conceptos. Primero, se hizo una lista de todos los valores que parecían atractivos, sin pensarlo demasiado y posteriormente se seleccionó los que más llamaban la atención de la lista. Cómo eran bastantes valores se decidió hacer una segunda lista de filtrado con los valores seleccionados anteriormente. De esa segunda lista se seleccionaron solo tres valores finales que se querían presentar con la identidad: **comunicación, confianza y crecimiento.**

1a lista

Innovación Comunicación Inspiración
Confianza Seguridad Reliabilidad
Soporte Autenticidad Solidez Creatividad
Neutralidad Fuerza Simplicidad
Crecimiento Equilibrio Dinámico

2a lista

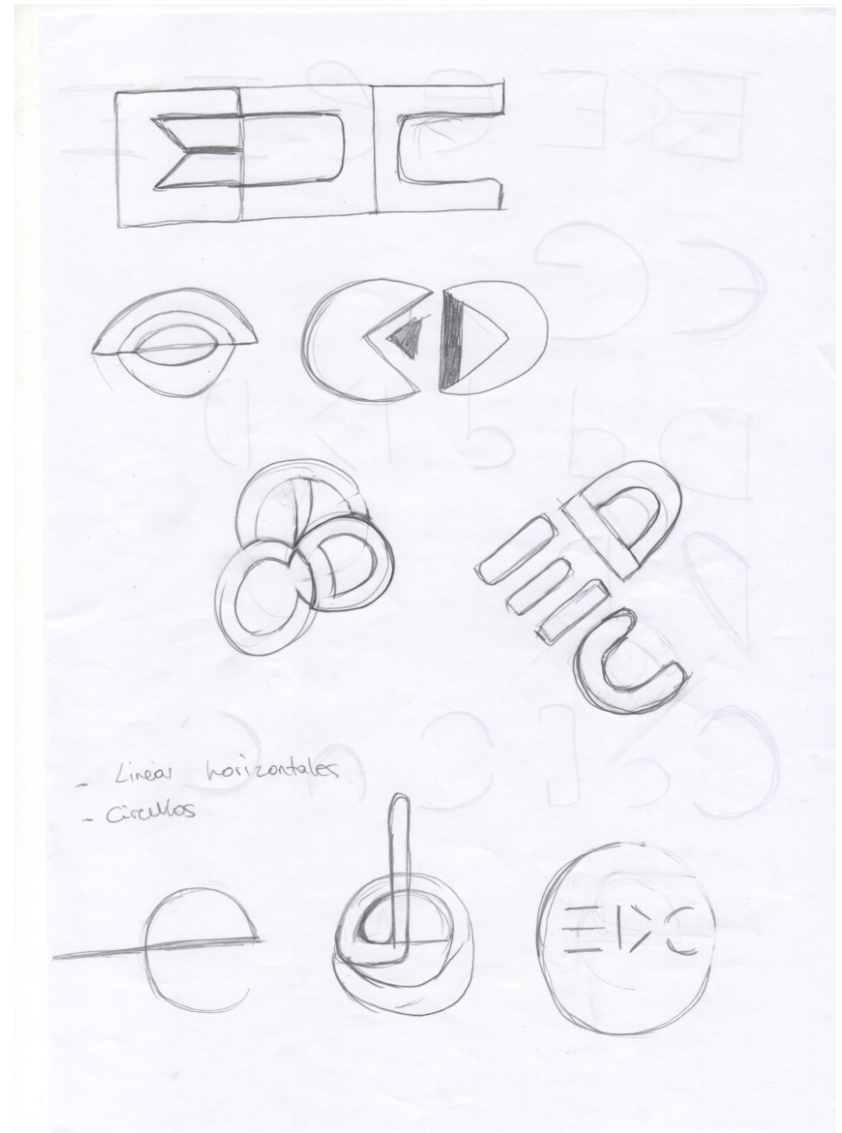
Comunicación
Confianza Seguridad
Solidez
Crecimiento

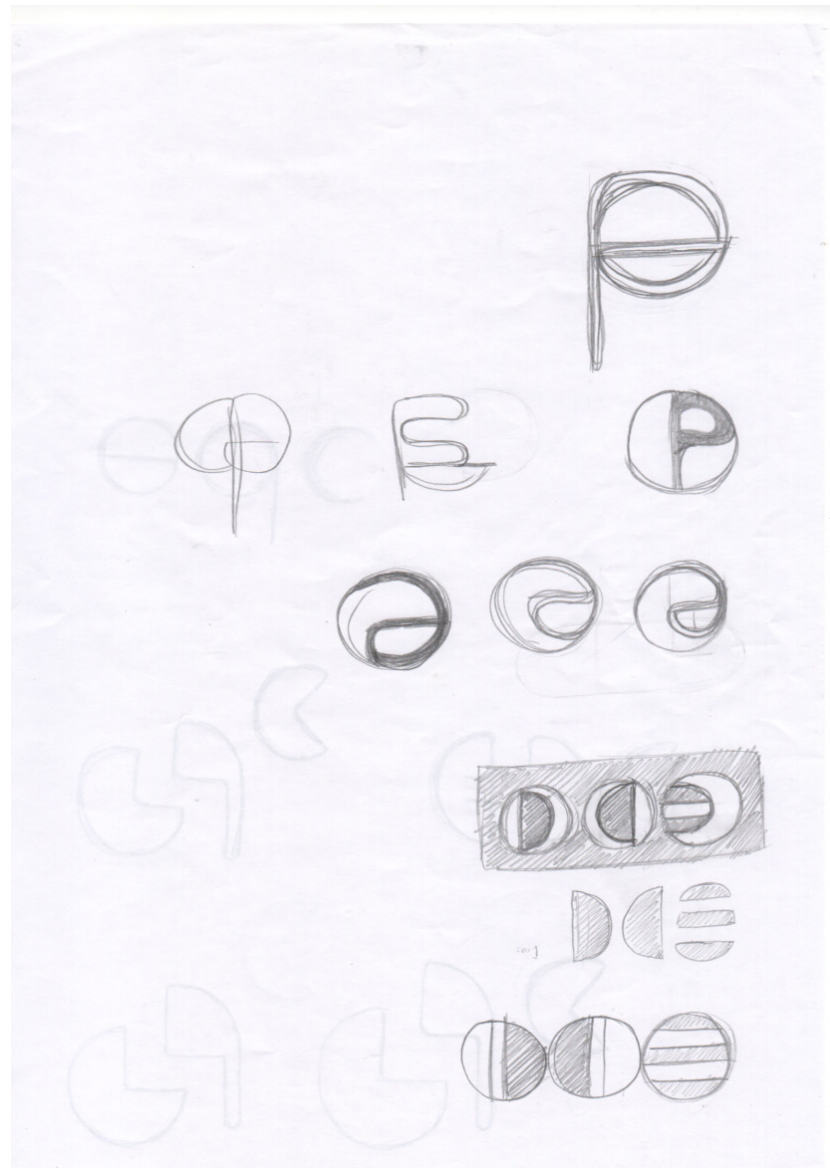
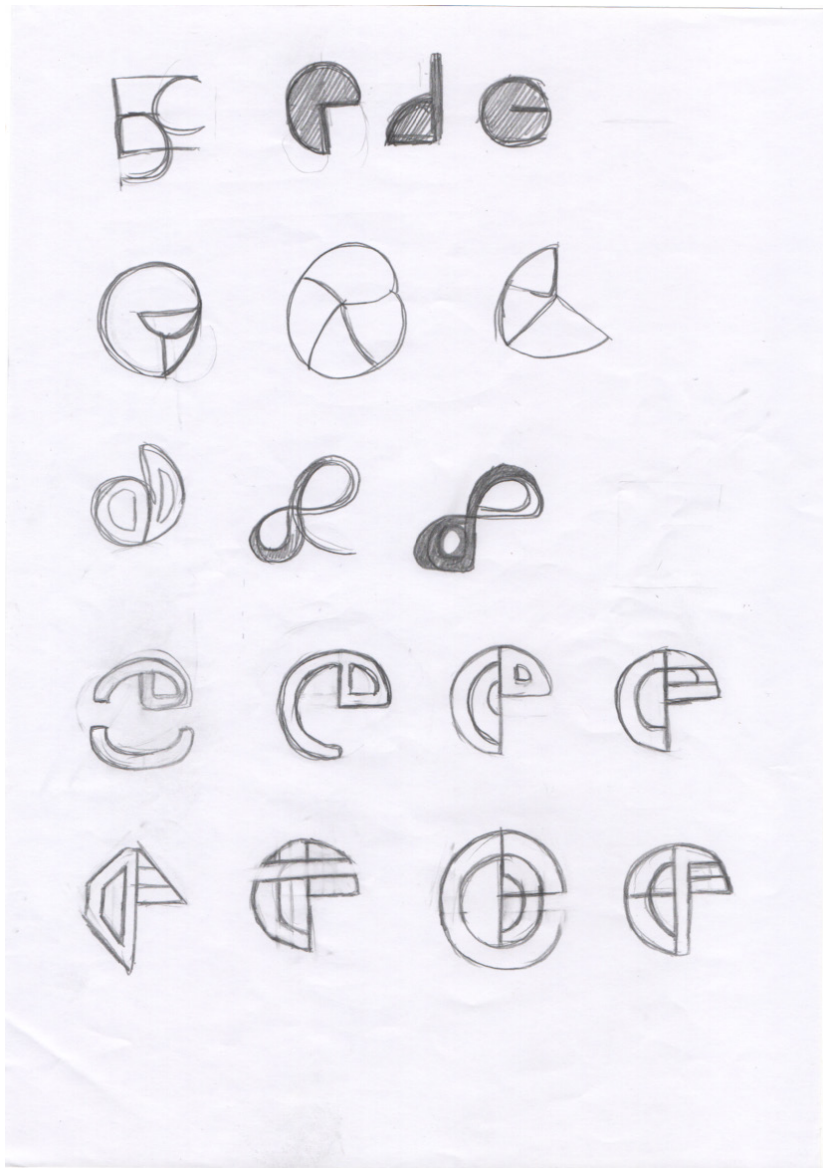
3a lista

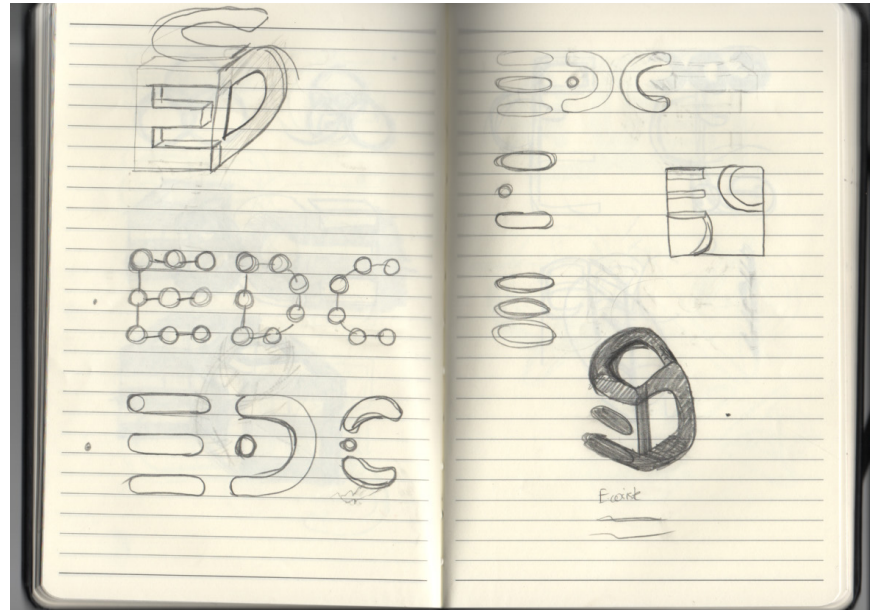
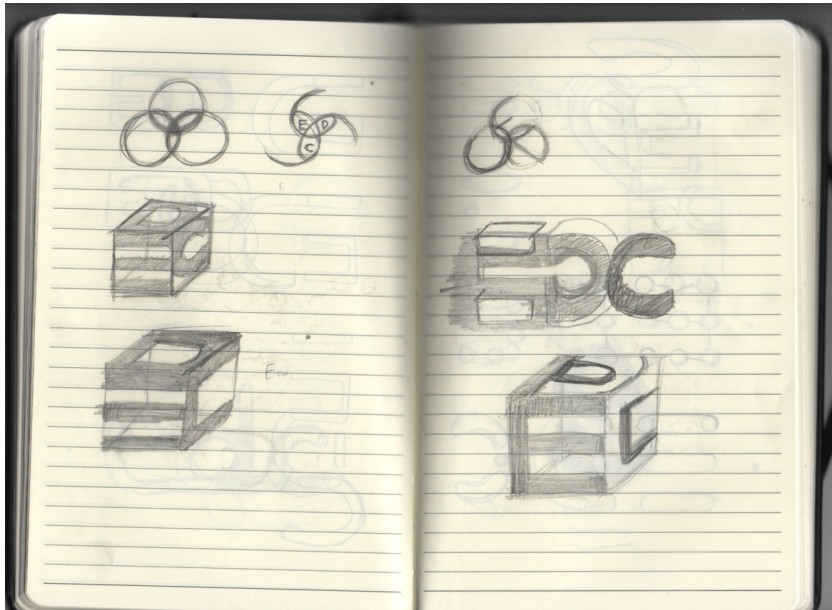
Comunicación Confianza
Crecimiento

Bocetos

En los bocetos se trabajó la parte conceptual de cómo sería la marca. El enfoque principal era en la representación de las siglas EDC, sus distintas variantes. El proceso fue elaborado manualmente (lápiz y papel) para una mayor comodidad y rapidez. Las ideas que llamaron la atención fueron posteriormente digitalizadas y desarrolladas en más profundidad.







Elección cromática

A través de la psicología del color se quisieron transmitir los valores mostrados anteriormente. Ya previamente se había hablado de tonalidades frías, por lo que ya el proceso se había facilitado aún más.

- **Confianza:** el color clave para representarlo es el azul. También el azul sugiere seguridad, lógica, serenidad y lealtad.
- **Crecimiento:** El crecimiento viene ligado a la naturaleza, por lo que el color verde es el que transmite este valor. Otras emociones que transmite son esperanza, prosperidad, frescura, entre otros.
- **Comunicación:** Se representa a través del turquesa. Lo interesante es que el turquesa es la unión del verde con el azul, por lo que representa muchas de las cualidades de los dos colores mencionados anteriormente.

Desarrollo de la propuesta final

La idea final que se escogió fue la propuesta de las siglas EDC en forma de cubo seguido de “Ecosistema del Diseño de Canarias”. Para representar correctamente la parte iconográfica se ajustó elaborando una cuadrícula. Para ello, primero se hizo una cuadrícula que se duplicó y se superpuso con la orientación de 60°. Se duplicó una tercera vez con orientación de 120° y se superpuso también. El resultado final fue una cuadrícula isométrica. La forma se creó usando la herramienta “creador de formas” de Illustrator: la cara izquierda del cubo representa la E, la derecha la D y la superior la C.

Para la parte tipográfica del logo, el “Ecosistema del Diseño de Canarias” se escogió la tipografía **Magion** al ser una tipografía geométrica con formas rectangulares que acompañaba muy bien a la parte iconográfica. Sin embargo, se tuvieron que aumentar ligeramente las letras mayúsculas (EDC) para tener más contraste entre las letras mayúsculas y minúsculas.

La última parte consistió en alinear las dos partes (iconográfica y tipográfica).

El resultado es un imagotipo que se puede usar tanto junto como separado.

Los colores escogidos fueron el **PANTONE 534 C**, **PANTONE 2237 C** y **PANTONE 333 C**. Se escogieron tres colores que van, desde el azul oscuro hasta el turquesa claro, para crear contraste y así dar un efecto tridimensional.

Estructura de la página web

El primer paso en la elaboración de la página web fue determinar su estructura, es decir, la navegación de la página web y su contenido. La navegación se puede ver en la parte izquierda/derecha (foto).

En la página principal está el *header* con el menú desplegable y el icono de buscador. La página principal a su vez contiene el mapa del ecosistema de diseño canario. Desde el menú se puede acceder al resto de las páginas, así como las redes sociales. El propósito fue hacer una página web sencilla y de fácil comprensión. El contenido va en el siguiente orden:

- **Sobre Nosotros**

Aquí se expone información sobre la entidad, así como sus objetivos

- **¿Qué es el ecosistema de diseño?**

Explicación de que es un ecosistema de diseño y para que se utiliza. Es importante esta página para la comprensión del resto de páginas para el usuario, por eso va en segundo lugar.

- **Actores del ecosistema del diseño canario**

Aquí se pueden ver todos los datos desglosados sobre cada parte del ecosistema diseño canario.

- **Mapas del ecosistema del diseño canario**

Los mapas elaborados de los ecosistemas.

- **Noticias**

- **Repositorio**

Documentos relevantes que traten sobre el ecosistema de diseño, la innovación y el diseño en sí.

- **Contacto**

Grilla

El sistema de grilla más usado para hacer las páginas web es de 12 columnas verticales separadas por un medianil. Este fue el tipo de grilla que se usó. Para desarrollar el prototipo se usó el programa *Adobe Xd* y entre una de sus funciones es visualizar una grilla incorporada que se puede modificar. Esta fue la foto de la grilla (fig.20).

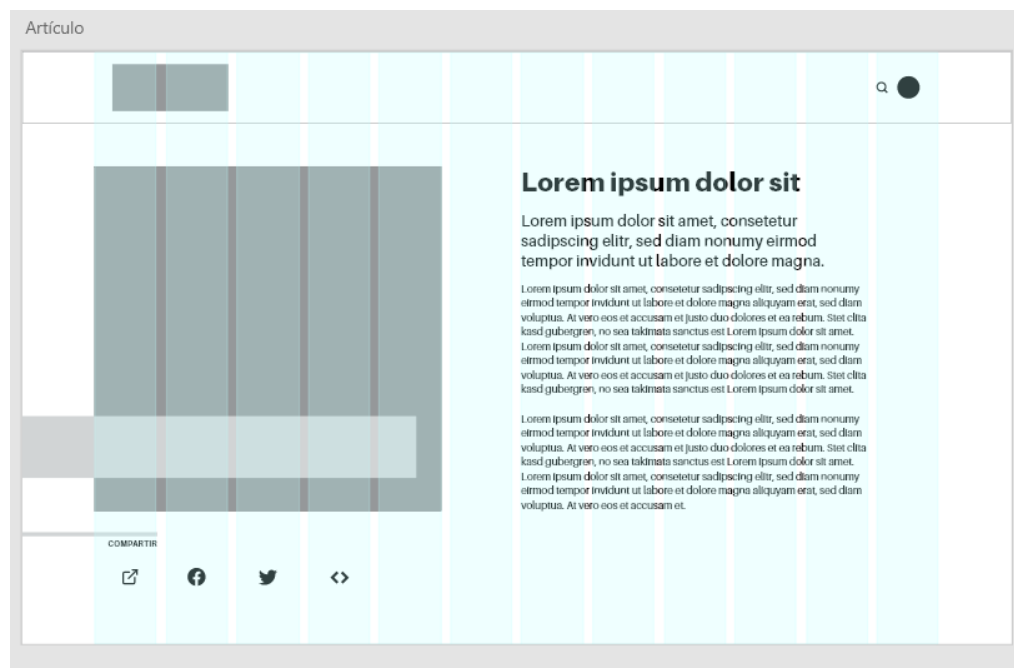
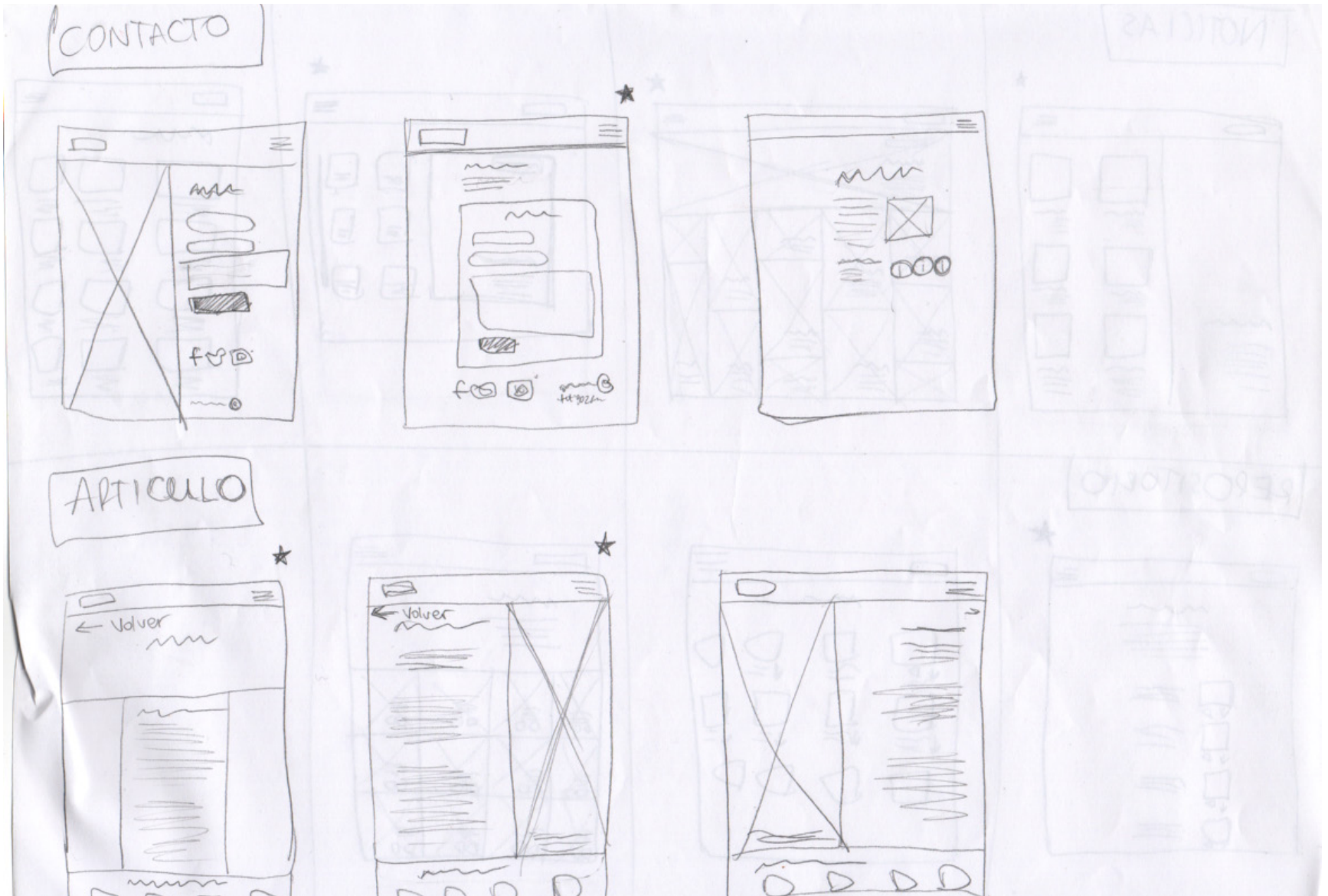


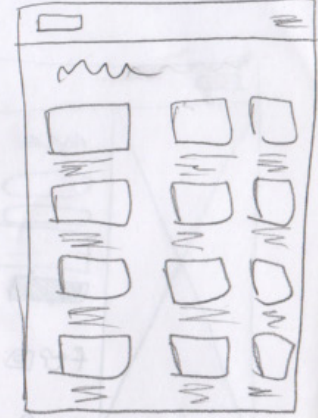
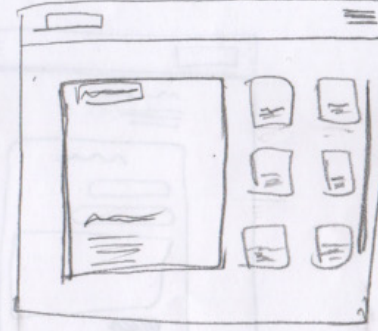
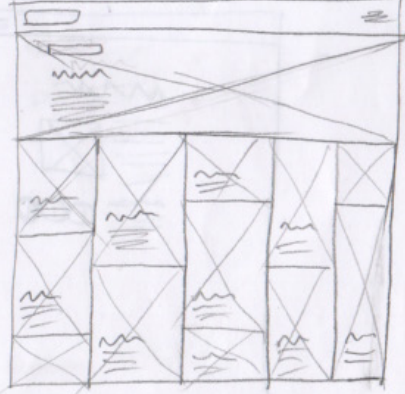
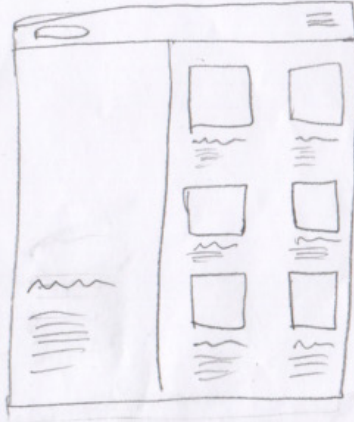
Fig 20. Grilla de 12 columnas

Empleo del método de Prototipado: *Sketching*

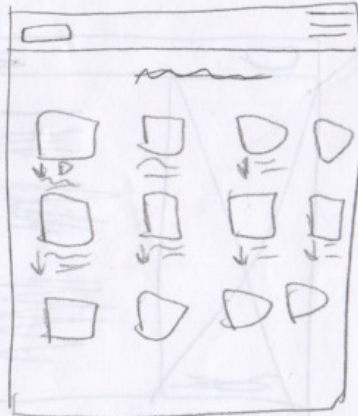
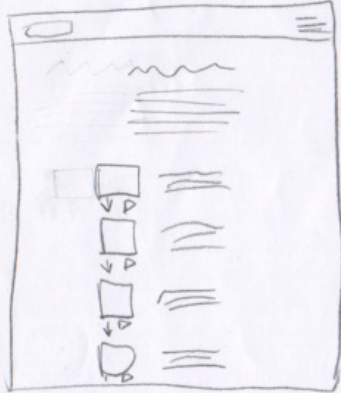
Sketching se refiere a un boceto rápido de la estructura de la página. En este caso se hicieron varias versiones de una misma página para luego elegir una versión que se va a desarrollar. A continuación, se van a mostrar algunos de los bocetos elaborados.

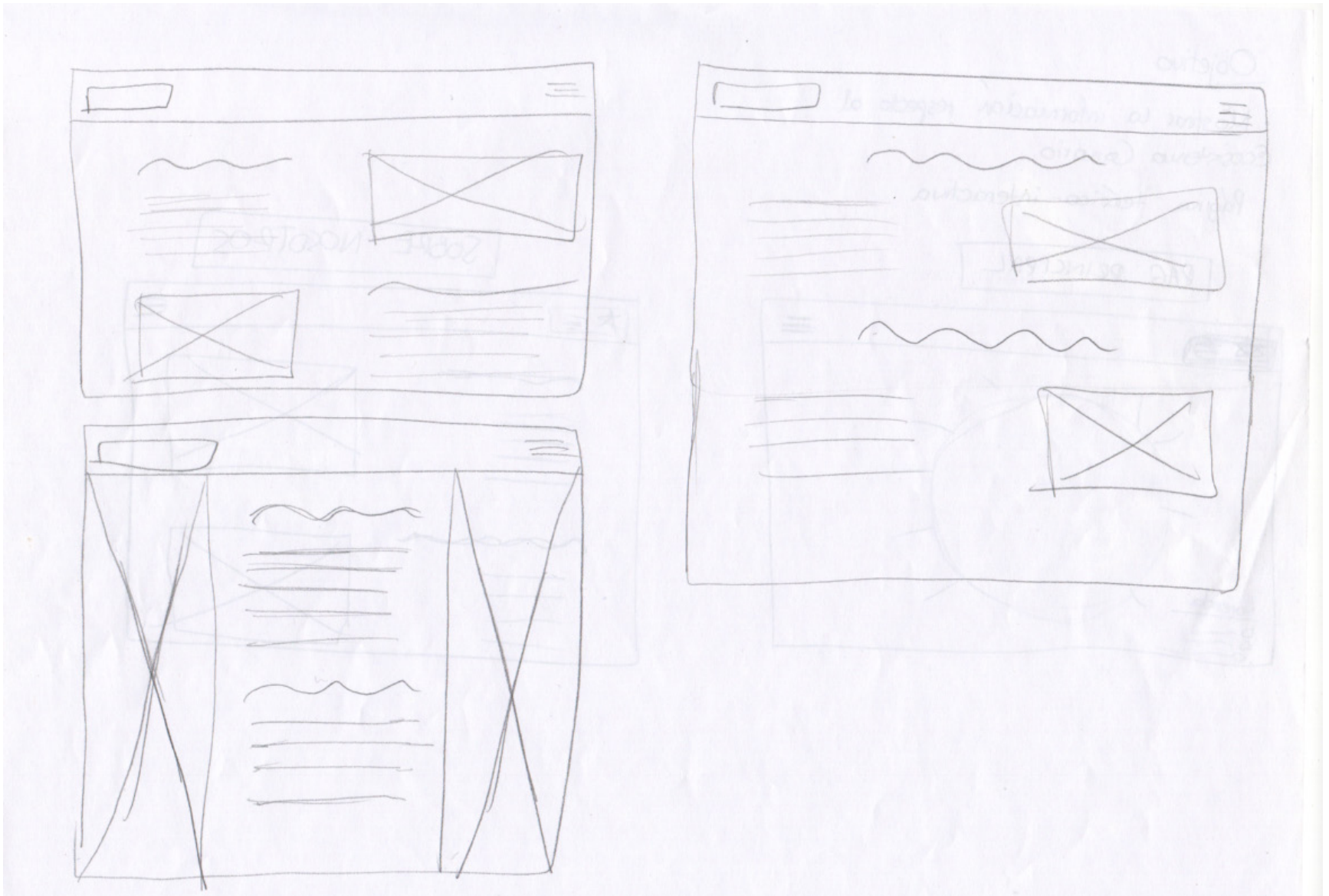


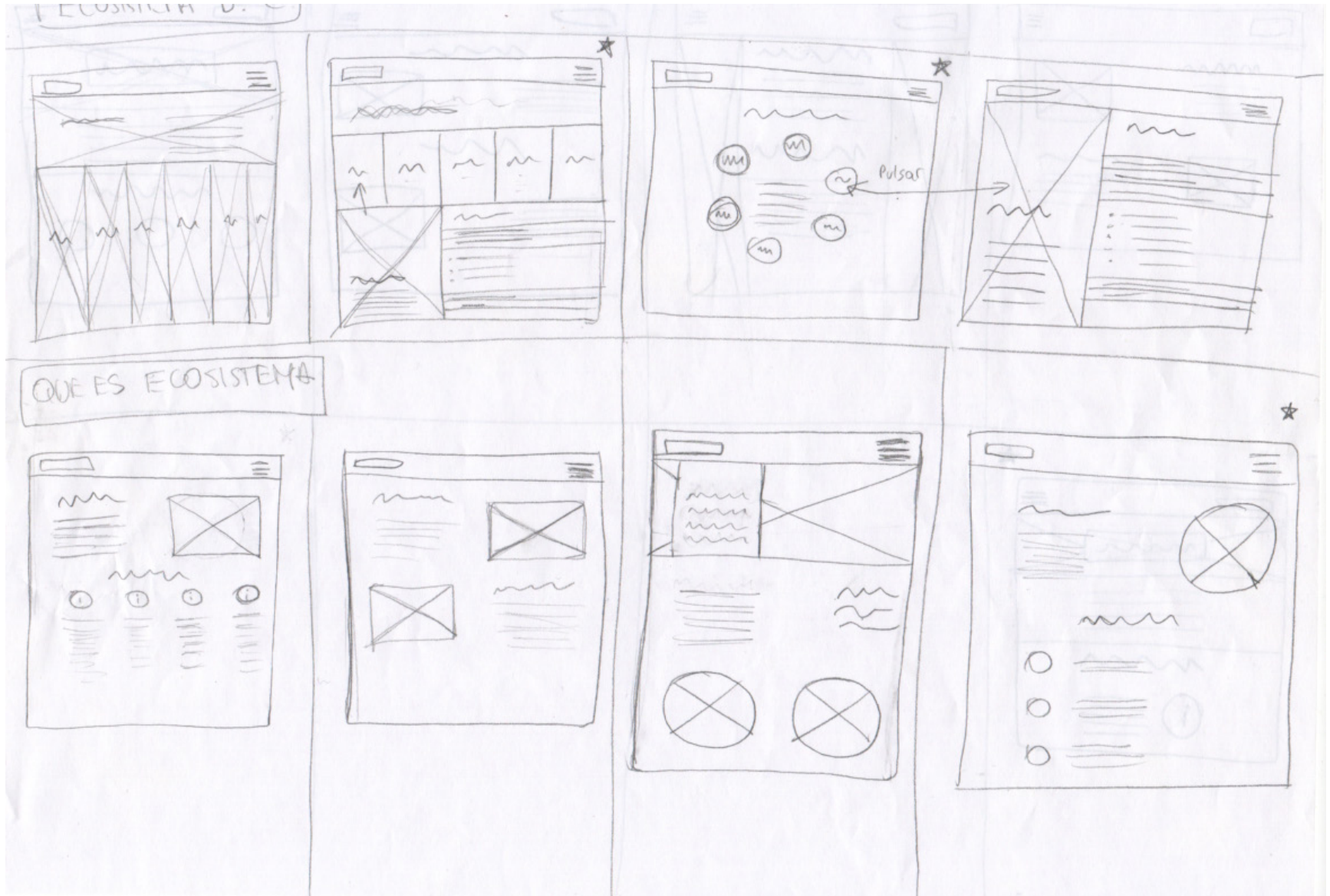
NOTICIAS



REPOSITORIO







Prototipado de baja fidelidad (*wireframes*)

En esta parte, ya se trabaja digitalmente en *Adobe Xd* poniendo todos los elementos en su sitio, pero estos solo se representan con figuras geométricas grises. Además, el texto no es real sino falso. La función de los *wireframes* es ver donde y como estaría colocado cada elemento en sus respectivas páginas. Los *wireframes* se puede ver en el Anexo 5. Prototipos web.

Prototipado de alta fidelidad

Se colocan todos los elementos reales, con sus respectivos tamaños, colores y texto real. El resultado final es un prototipo real de una página web. Todas las páginas se pueden ver en el Anexo 5. Prototipos web.

Archivo interactivo

Para hacer el prototipo lo más realista posible se hizo un prototipo interactivo que se podrá ver en el siguiente enlace:

<https://xd.adobe.com/view/58a22778-39a1-43e6-a1a8-7c75b76acab7-0df1/?fullscreen>

Elección y desarrollo de los gráficos

Para seleccionar que tipo de gráfico se iba a hacer se recurrió a la ayuda de **Data Viz Project** (<https://datavizproject.com/>) y **The Data Visualisation Catalogue** (<https://datavizcatalogue.com/index.html>) para saber que tipos de gráficos existen. La principal comodidad de estas páginas es el buscador de gráficos por tipo de función. En este caso, la función que se quería representar era Parte de la Totalidad, Comparación y Jerarquía.

La idea principal era elaborar un gráfico que sea compacto pero que también mostrase toda la parte jerárquica, entonces la elección fue en el **Diagrama de Tarta Multinivel**. Los anillos muestran jerarquía desde dentro hacia fuera. El problema que se tuvo que solucionar fue que a más niveles el tamaño disminuye y la información resultaría difícilmente legible, por lo tanto se decidió hacer solo tres niveles de mapa para mayor legibilidad y visibilidad. Se elaboraron el resto de mapas para cada sector con los datos restantes.

Para elaborar los mapas primero se pusieron todos los datos en Excel. En el documento se dividió la información por columnas en la que la primera columna son los seis sectores, la segunda columna los subsectores y etc.

Luego, se decidió usar el entorno **RAWGraphs 2.0** para elaborar el mapa. Como el entorno solo acepta datos en formato JSON, se usó un convertidor de datos de Excel a JSON. Los datos se exportaron en formato SVG y el resto se trabajó en *Adobe Illustrator*.

Los gráficos se pueden ver en el Anexo 6: Mapas del ecosistema del diseño de Canarias

Elección cromática y tipográfica

Para mostrar la diferencia entre cada categoría se asignó un color para cada una de ellas. Con el fin de acompañar a la gráfica de la identidad general se eligieron colores de gama fría neutra, para dar contraste con el texto en la lectura.

En el mapa principal, se representan los seis colores principales y en los mapas con información ampliada de cada sector se utiliza la variación en tonalidad de un mismo color (desde oscuro a claro). En el centro del mapa principal quedan plasmadas las acciones de los sectores y estos se representan con otro color distinto del resto.

Se consiguió una lectura óptima utilizando una tipografía Sans Serif con una altura x alta, de esta manera se conserva la máxima legibilidad de todas las partes.

06

Anexos

Anexo 1: Análisis semiótico



Asociación de Profesionales y
Empresas de Diseño de Canarias

Signo lingüístico

Di-ca

Asociación de profesionales
y Empresas de Diseño de Canarias

Signo visual



Signo tipo-gráfico

Sans Serif
Minúsculas
La tipografía alude a lo moderno,
neutral y serio

Signo cromático



Negro- sofisticación, seguridad,
poder, elegancia, autoridad.



Blanco- limpio, claridad, pureza,
simplicidad, sofisticación,
frescura

Barcelona centre de Disseny

Signo lingüístico

Barcelona centre
de Disseny

Signo visual

**Barcelona
centre
de Disseny**

Signo tipo-gráfico

Sans Serif
La tipografía alude a lo moder-
no, neutral, serio y simpleza

Signo cromático



Negro- sofisticación, seguridad,
poder, elegancia, autoridad.



Signo lingüístico

fad

Signo icono-gráfico



comunidad, unión, aceptación



fuerza, solidez, profesionalidad,
eficiencia, movimiento

Signo visual

Signo tipo-gráfico

Sans Serif
Minúsculas
Modernidad, neutralidad y
seriedad



Signo cromático



Negro- sofisticación, seguridad,
poder, elegancia, autoridad.



Blanco- limpio, claridad, pureza,
simplicidad, sofisticación,
frescura



Signo lingüístico

ARTTEXTUM
Tejido de agentes culturales
Inspirados en Latinoamérica

Signo visual

ARTTEXTUM



Signo icono-gráfico



Montaña, mapa, paisaje

Signo tipo-gráfico

Sans Serif
Mayúsculas
Modernidad, neutralidad y
seriedad

Signo cromático



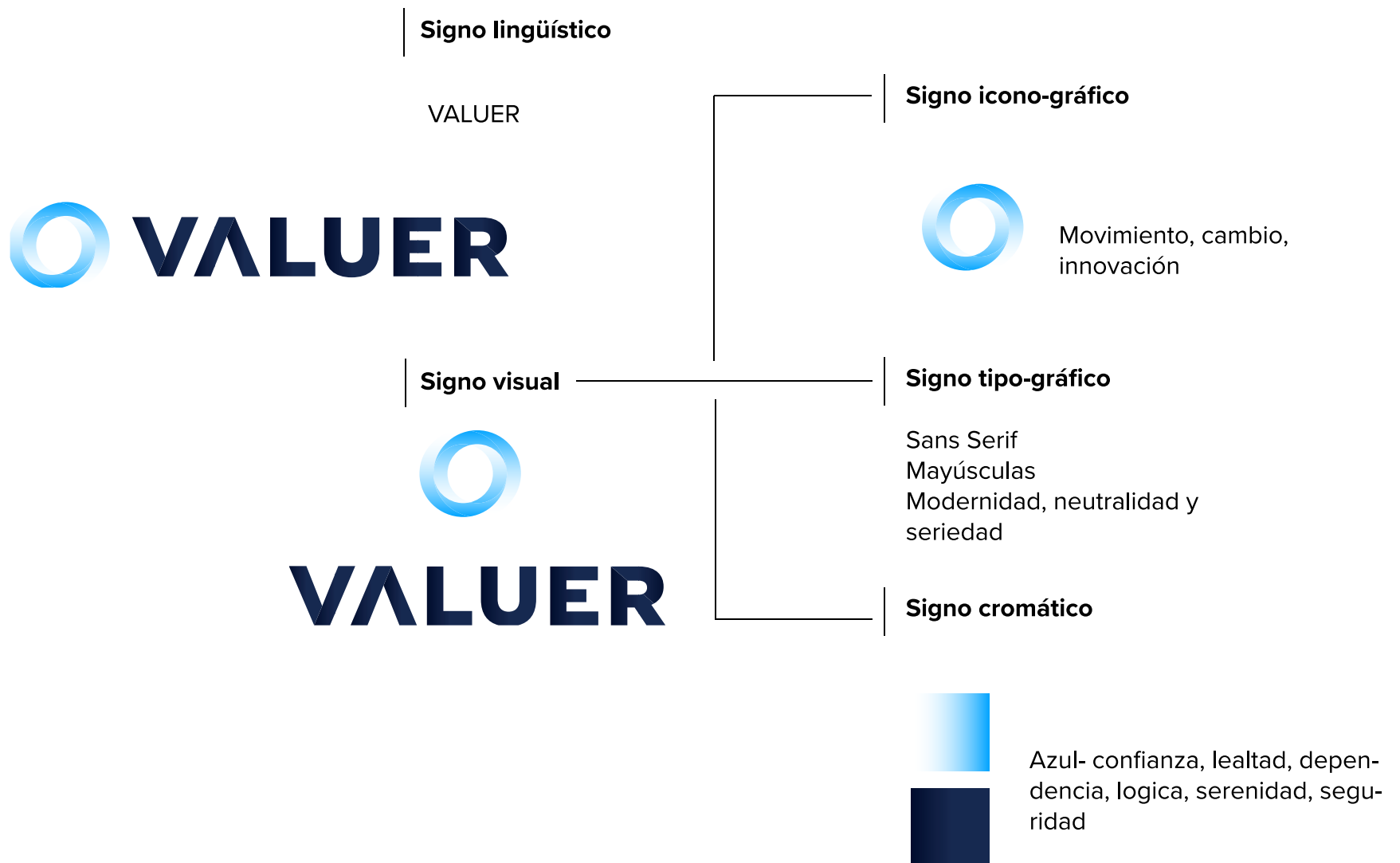
Negro- sofisticación, seguridad,
poder, elegancia, autoridad.



Violeta- sabiduría, lujo, riqueza,
espiritualidad, imaginación,
sofisticación



Gris- atemporalidad, neutrali-
dad, equilibrio, inteligencia,
fuerza





PACTO
POR
EL
DISEÑO

Signo lingüístico

Pacto por el diseño

Signo icono-gráfico



Representa la D y la P

Signo visual



PACTO
POR
EL
DISEÑO

Signo tipo-gráfico

Sans Serif
Mayúsculas
Modernidad, neutralidad y
seriedad

Signo cromático



Verde- esperanza, crecimiento,
prosperidad, frescura.

ESPAÑA
SPAINES
ISCULTURA
CULTURE

Signo lingüístico

España es Cultura
Spain is Culture

Signo visual

ESPAÑA
SPAINES
ISCULTURA
CULTURE

Signo tipo-gráfico

Sans Serif
Mayúsculas
Modernidad, neutralidad y
seriedad

Signo cromático



Negro- sofisticación, seguridad,
poder, elegancia, autoridad.



Marrón- seriedad, calidez,
soporte, autenticidad



Signo lingüístico

READ
red española de asociaciones
de diseño

Signo visual



Signo tipo-gráfico

Sans Serif
Minúsculas
Modernidad, neutralidad y
seriedad

Las líneas horizontales y verticales que conectan las letras aluden a conexión/red.

Signo cromático



Negro- sofisticación, seguridad, poder, elegancia, autoridad.

POLI.DESIGN
FOUNDED BY POLITECNICO DI MILANO

Signo lingüístico

POLI DESIGN
FOUNDED BY POLITECNICO
DI MILANO

Signo icono-gráfico



Accesibilidad
Comunidad
Compromiso

Signo visual

POLI.DESIGN
FOUNDED BY POLITECNICO DI MILANO



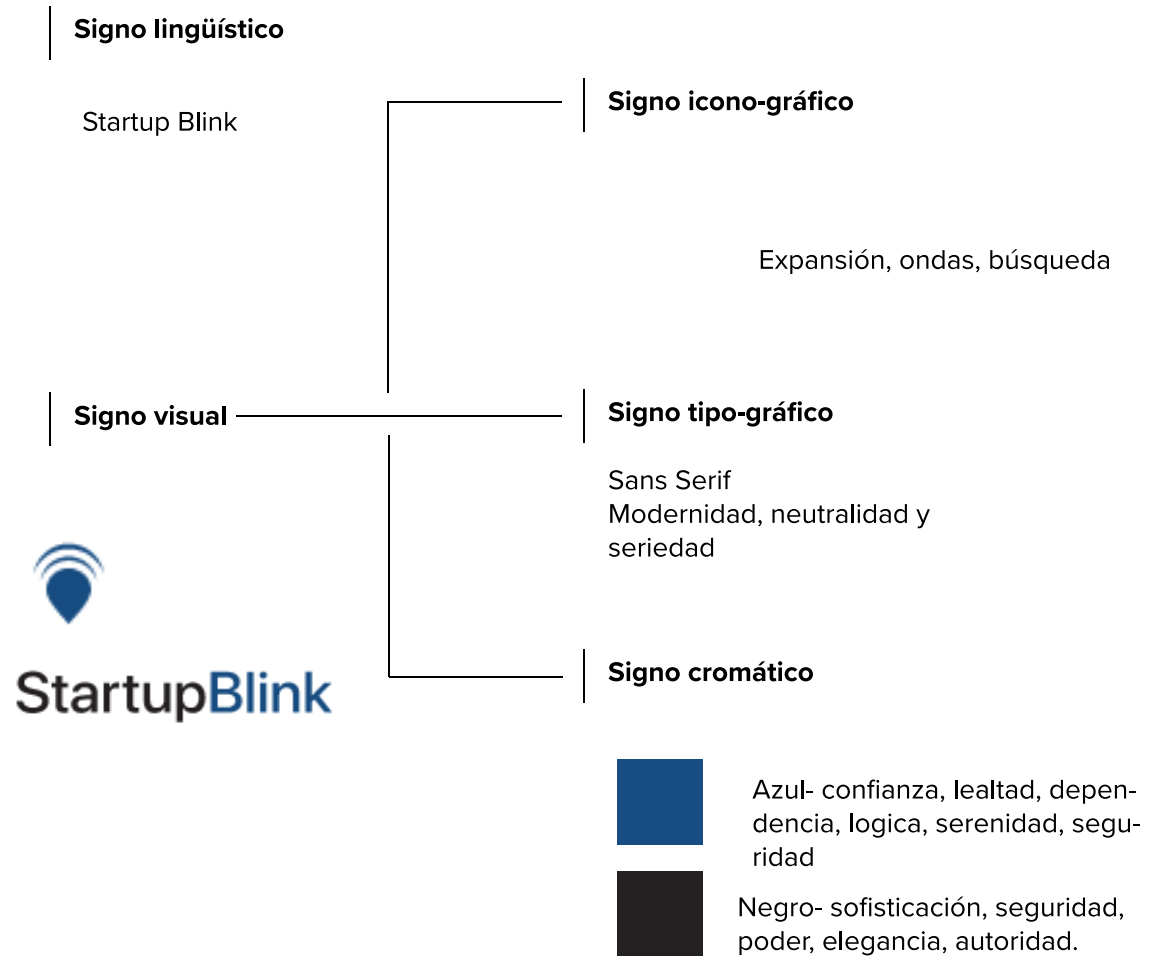
Signo tipo-gráfico

Sans Serif
Mayúsculas
Modernidad, neutralidad y
seriedad

Signo cromático



Azul- confianza, lealtad, depen-
dencia, logica, serenidad, segu-
ridad





Signo lingüístico

Design4Innovation
Interreg Europe

Signo icono-gráfico

Comunidad
Región
Pieza

Signo visual



Signo tipo-gráfico

Sans Serif
Modernidad, neutralidad y
seriedad

Signo cromático



Azul- confianza, lealtad, dependencia, logica, serenidad, seguridad



Negro- sofisticación, seguridad, poder, elegancia, autoridad.

Anexo 2: Tabla de la revisión bibliográfica

A continuación se va a explicar el proceso de la búsqueda bibliográfica.

Primero, se seleccionaron varios términos claves que son: sistema diseño, políticas de diseño, políticas nacionales de diseño, impacto del diseño. Algunos términos se han traducido al Inglés.

El siguiente paso fue hacer una ecuación de búsqueda, en este caso fueron 11. La ecuación de búsqueda se configuró con varios términos a la vez para ver que resultados daba. Estos términos se han introducido en varios parámetros de búsqueda como título, *abstract* o palabra clave (TITLE-ABS-KEY). El resultado se puede ver en la Tabla 1

Luego, de todos los resultados de búsqueda se cogieron los resultados más relevantes para el proyecto. Quedaron así 10 documentos. Se hizo una tabla donde se clasificaron los documentos por su ecuación de búsqueda, fecha, autor, idioma y país de publicación (Tabla 2).

Ecuación de búsqueda (EB #)	Base de datos	Término 1	Término 2	Término 3	Parámetros de búsqueda	Resultados
EB 1	Google Académico	"Sistema Diseño"	Ecosistema Diseño		TITLE-ABS-KEY	349
EB 2	Google Académico	"Políticas de diseño"	Ecosistema Diseño		TITLE-ABS-KEY	120
EB 3	Google Académico	"Políticas de diseño"	Ecosistema Diseño	"Nacional"	TITLE-ABS-KEY	115
EB 4	Google Académico	"Políticas nacionales de Diseño"			TITLE-ABS-KEY	31
EB 5	Google Académico	"Políticas de diseño"	Sistema Diseño		TITLE-ABS-KEY	600
EB 6	Google Académico	"Políticas de diseño"			TITLE-ABS-KEY	629
EB 7	Google Académico	"Sistema Diseño"			TITLE-ABS-KEY	4630
EB 8	Google Académico	"Impacto del diseño"			TITLE-ABS-KEY	1150
EB 9	Google Académico	"Design Ecosystem"	Design Policy		TITLE-ABS-KEY	661
EB 10	Google Académico	"Design Policies"	Design Policy		TITLE-ABS-KEY	31.500
EB 11	Google Académico	National Design Policies	"National Design Policy"		TITLE-ABS-KEY	273

EB	Nº dcto	Título de la publicación	Autores	Año de publicación	Idioma de la publicación	País de la publicación
EB 1, EB 2, EB 3, EB 7	1	El "Sistema Diseño" en la Erorregión del Arco Mediterráneo: Prioridades para la caracterización de un modelo estratégico	Gómez González, C.	2017	Español	ES
EB 2, EB 3, EB 4	2	Concordancia de las políticas de diseño con el marco de medición de la innovación del manual de Oslo	González-Gómez, C., López Lecuona, M., Monsalve Hernández, C. M.	2018	Español	ES
EB 1, EB 2, EB 3, EB 4, EB 7, EB 8	3	Diseño sostenible. Herramienta estratégica de innovación	Ferruzca Navarro M. V., Rodríguez Martínez, J.	2011	Español	ES
EB 4, EB 5, EB 7, EB 8	4	Políticas públicas nacionales para el aprovechamiento estratégico del diseño	Calvera, A., Taranto, F., Veciana, S.	2002	Español	ES
EB 9	5	Design for circular economy: Developing an action plan for Scotland	Whicher, A., Harris, C., Beverley, K., Swiatek, P.	2018	Inglés	UK
EB 9	6	Researching Design Policy Ecosystems in Europe	Mortati, M., Maffei, S.	2017	Inglés	IT
EB 9	7	Design ecosystems and innovation policy in Europe	Whicher, A.	2017	Inglés	UK
EB 10, EB 11	8	Policies for design and policies for innovation: Contrasting perspectives and remaining challenges	Hobday, M., Boddington, A., Grantham, A.	2012	Inglés	UK
EB 10	9	Reconsidering Policy Design: Policies and Publics	May J. Peter	1991	Inglés	UK
EB 11	10	Developing a National Design Scoreboard	Moultrie, J., Livesey, F., Malvido, C., Riedel, J., Beltagui, A., Pawar, K., Nixon, B., Macbryde, J., Martinez, V., Demian, P., Evans, S.	2008	Inglés	UK



**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**

**Anexo 3:
Manual de Identidad
Corporativa**

Índice

- | | | | | | |
|-----------|--|-----------|---|-----------|--|
| 01 | Introducción
pág. 95 | 04 | Tipografía corporativa
pág. 101-103 | 07 | Usos incorrectos
pág. 111-112 |
| 02 | Construcción del Imagotipo e Isotipo
pág. 97 | 05 | Área de seguridad
pág. 105 | 08 | Tamaño mínimo de reproducción
pág. 114-115 |
| 03 | Colores corporativos
pág. 99 | 06 | Versiones
pág. 107-109 | 09 | Aplicaciones
pág. 117-129 |

01

Introducción

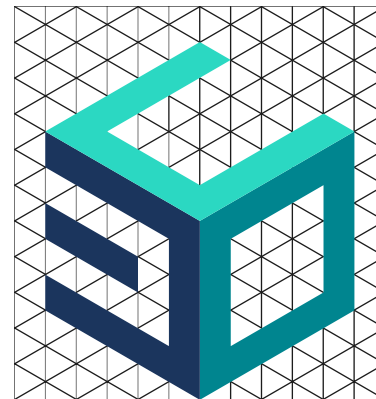


Ecosistemas del Diseño de Canarias es una entidad que se dedica a promover la información acerca del ecosistema del diseño de Canarias, ayudando así a desarrollar el sector del diseño.

02

**Construcción
del Imagotipo
e Isotipo**



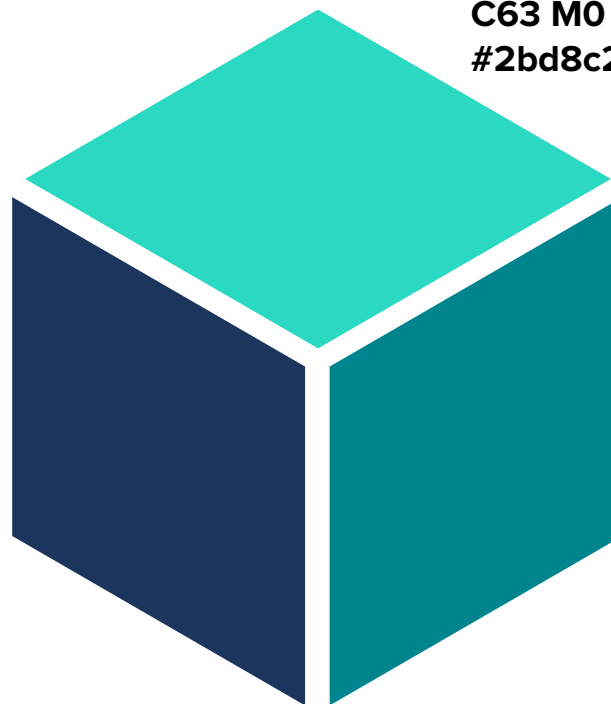


03

**Colores
Corporativos**



PANTONE 534 C
R27 G53 B93
C99 M80 Y35 K28
#1b355d



PANTONE 333 C
R43 G216 B194
C63 M0 Y35 K0
#2bd8c2

PANTONE 2237 C
R0 G133 B143
C82 M25 Y39 K9
#00858f

04

**Tipografía
corporativa
y secundaria**



Tipografía corporativa

Tipografía usada para la construcción del Imagotipo. No se usa para ninguna otra aplicación.

Magion Regular

ABCDEFGHIJKLMNO P Q

RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqr

stuvwxyz

0123456789 ¿ ? ¡ &

@ ' ' " " « » % * ^ # \$

£ € ¢ / () [] { } . , © ®

Tipografía corporativa

Al ser una tipografía versátil se usa para varios elementos como página web y para elementos corporativos.

Proxima Nova

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
vwxyz

0123456789 ; ? ! & @ '
' " " « » % * ^ # \$ £ € ¢ /
() [] { } . , ® ©

Tipografía secundaria

Usada para los mapas y en caso de no disponer de la tipografía principal se usará como sustitución.

Open Sans

ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrst
uvwxyz

0123456789 ¿ ? ¡ ! & @
' ' " " « » % * ^ # \$ £ € ¢
/ () [] { } . , ® ©

05

**Área de
seguridad**



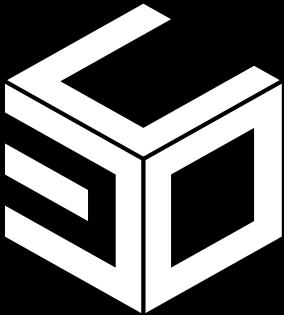


06

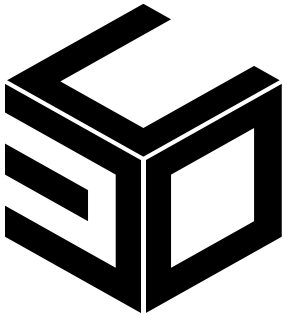
Versiones



Positivo y negativo



**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**



**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**

Positivo y negativo sobre color



**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**



**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**



**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**

Color



**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**

07

**Usos
Incorrectos**



Queda prohibido alterar proporcionalmente el imago tipo, es decir, estirarlo de cualquier manera.

Los colores especificados como corporativos son los únicos que se pueden usar en el imago tipo.

Alteración de proporciones



**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**

Usar colores no corporativos

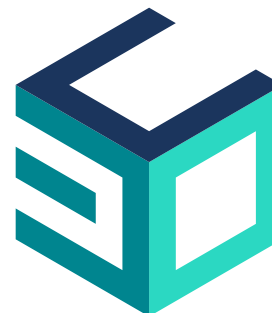


**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**

También queda prohibido alterar el orden de los colores en cualquiera de sus variantes. El orden tiene que ser el especificado del imagotipo.

Tampoco está permitido alterar el orden de los elementos: el orden correcto es el isotipo en la izquierda y el logotipo en la derecha.

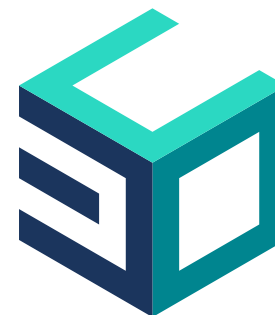
Alterar el orden de los colores



**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**

Alterar el orden de los elementos

**Ecosistema
del Diseño
de Canarias**



08

**Tamaño
mínimo de
reproducción**



Tamaño mínimo

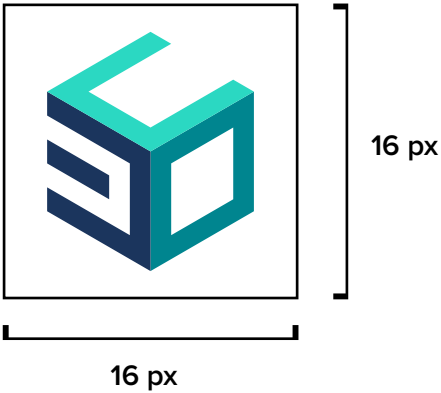
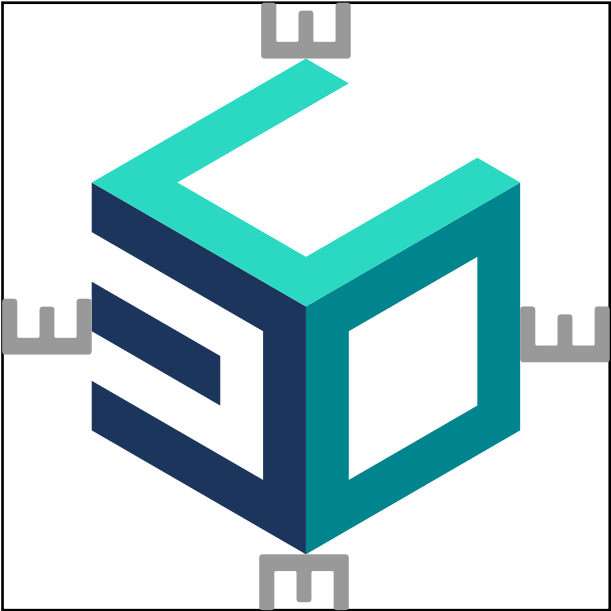
El tamaño mínimo al que se pueda reducir el imagotipo es de 15 mm. Otros tamaños del imagotipo se usaran para diferentes tipos de aplicaciones: 20 mm para tarjeta de visita, 25 mm para el sobre y carta y 30 mm para la carpeta con solapa.



Otros tamaños



Favicon



09

Aplicaciones



Corporativo



Ecosistema
del Diseño
de Canarias

Calle Amadis 41
Santa Cruz de Tenerife
EDC@gmail.com
922 736 159
www.edc.es



Ecosistema
del Diseño
de Canarias

Calle Amadis 41
38010 Santa Cruz de Tenerife
Santa Cruz de Tenerife

EDC@gmail.com
922 736 159
www.edc.es



Ecosistema
del Diseño
de Canarias

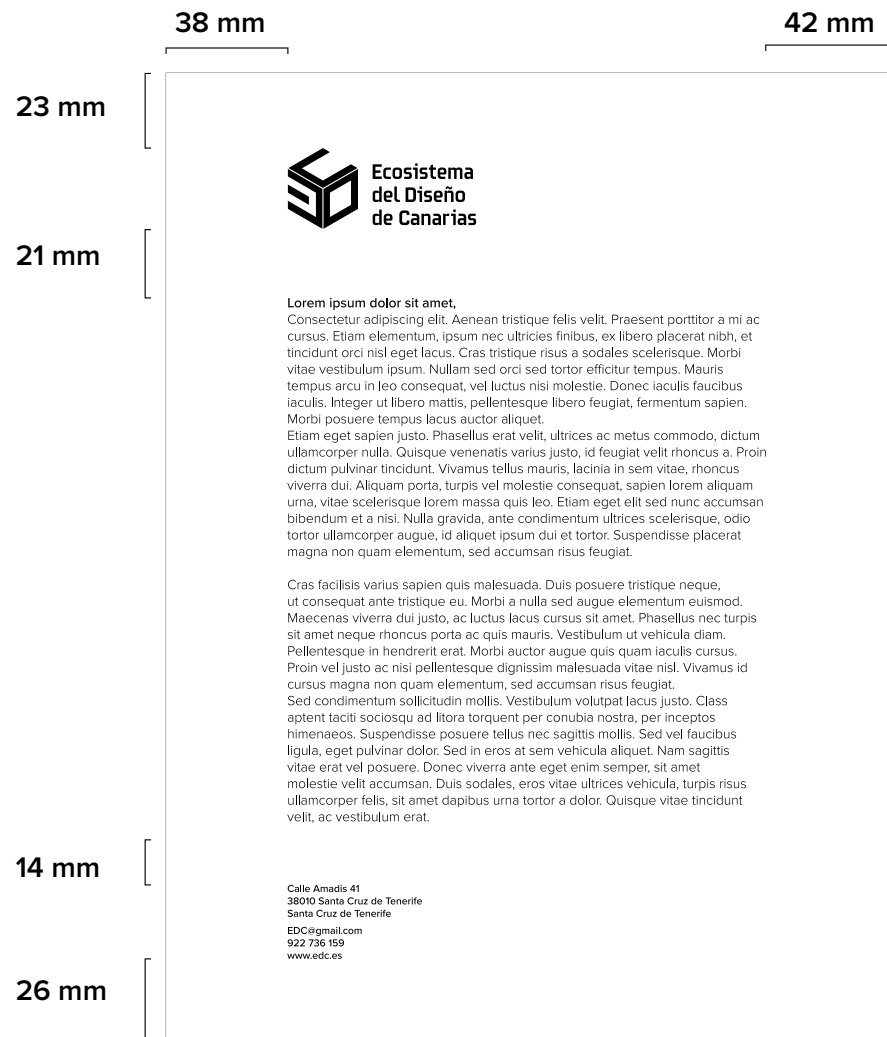
Lorem ipsum dolor sit amet.
Consectetur adipiscing elit. Aenean tristique felis velit. Praesent portitor a mi ac cursus. Etiam elementum, ipsum nec ultricies finibus, ex libero placerat nibh, et tincidunt orci nisi eget lacus. Cras tristique risus a sodales scelerisque. Morbi vitae vestibulum ipsum. Nullam sed orci sed tortor efficitur tempus. Mauris tempus arcu in leo consequat, vel luctus nisi molestie. Donec iaculis faucibus iaculis. Integer ut libero mattis, pellentesque libero feugiat, fermentum sapien. Morbi posuere tempus lacus auctor aliquet.
Etiam eget sapien justo. Phasellus erat velit, ultrices ac metus commodo, dictum ullamcorper nulla. Quisque venenatis varius justo, id feugiat velit rhoncus a. Proin dictum pulvinar tincidunt. Vivamus tellus mauris, lacinia in sem vitae, rhoncus viverra dui. Aliquam porta, turpis vel molestie consequat, sapien lorem aliquam urna, vitae scelerisque lorem massa quis leo. Etiam eget elit sed nunc accumsan bibendum et a nisi. Nulla gravida, ante condimentum ultrices scelerisque, odio tortor ullamcorper augue, id aliquet ipsum dui et tortor. Suspendisse placerat magna non quam elementum, sed accumsan risus feugiat.

Cras facilisis varius sapien quis malesuada. Duis posuere tristique neque, ut consequat ante tristique eu. Morbi a nulla sed augue elementum euismod. Maecenas viverra dui justo, ac luctus lacus cursus sit amet. Phasellus nec turpis sit amet neque rhoncus porta ac quis mauris. Vestibulum ut vehicula diam. Pellentesque in hendrerit erat. Morbi auctor augue quis quam iaculis cursus. Proin vel justo ac nisi pellentesque dignissim malesuada vitae nisi. Vivamus id cursus magna non quam elementum, sed accumsan risus feugiat.
Sed condimentum sollicitudin mollis. Vestibulum volutpat lacus justo. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Suspendisse posuere tellus nec sagittis mollis. Sed vel faucibus ligula, eget pulvinar dolor. Sed in eros at sem vehicula aliquet. Nam sagittis vitae erat vel posuere. Donec viverra ante eget enim semper, sit amet molestie velit accumsan. Duis sodales, eros vitae ultrices vehicula, turpis risus ullamcorper felis, sit amet dapibus urna tortor a dolor. Quisque vitae tincidunt velit, ac vestibulum erat.

Calle Amadis 41
38010 Santa Cruz de Tenerife
Santa Cruz de Tenerife
EDC@gmail.com
922 736 159
www.edc.es

Carta A4

Tamaño de la hoja: 297 x 210 mm
Tipografía: Proxima Nova Regular y Semi-bold, 12 pt para el cuerpo
Para contacto: Proxima Nova Medium, 11 pt
Impresión: 1/0

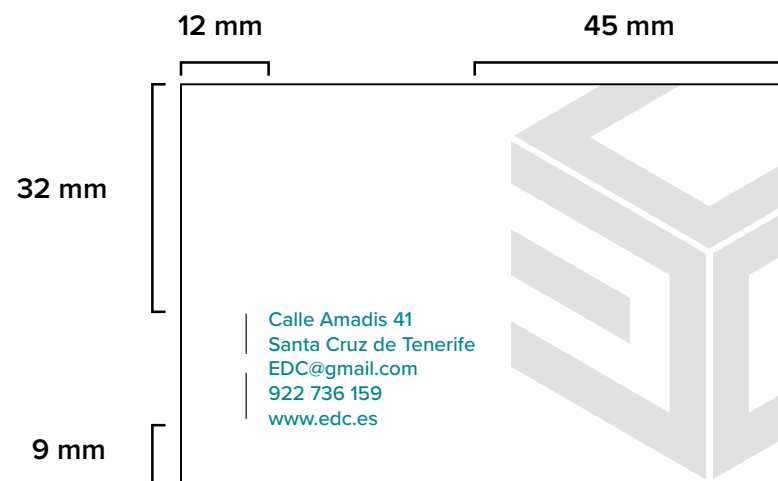
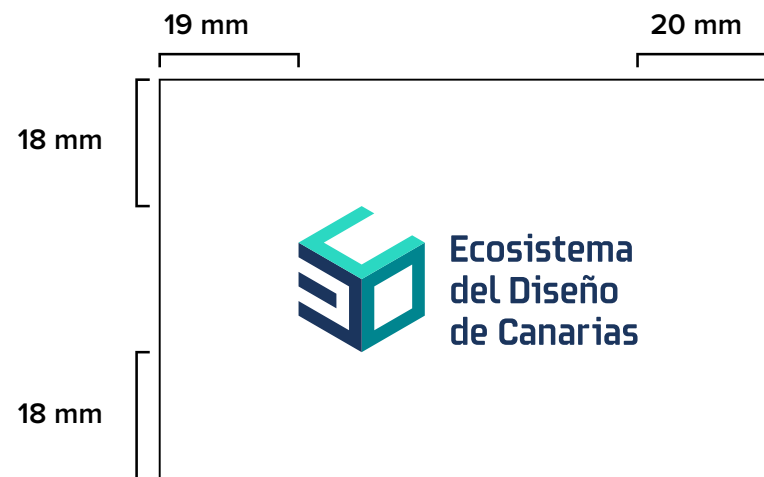


Tarjeta de visita

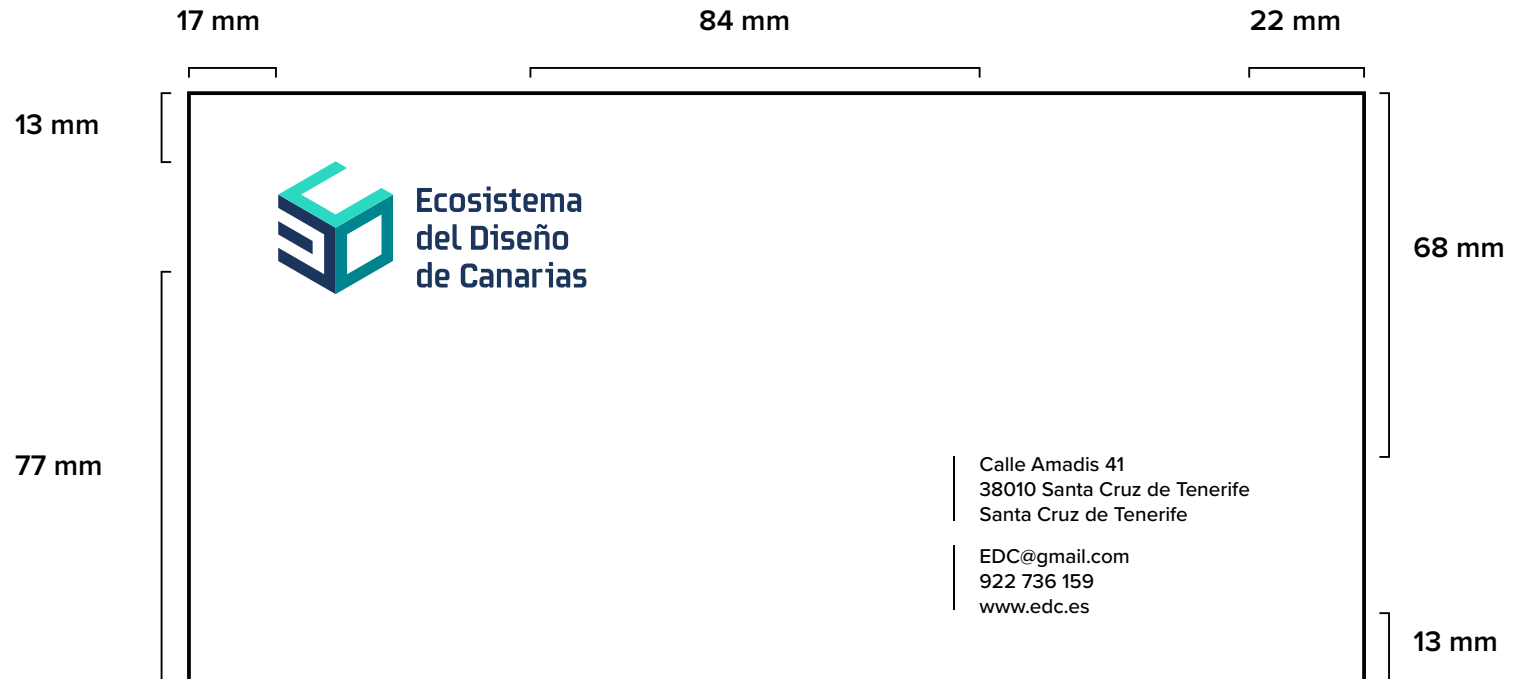
Tamaño de la tarjeta: 85 x 55 mm

Tipografía: Proxima Nova Medium, 8 pt

Impresión: PANTONE 333 C, 2237 C,
534 C/1+ PANTONE 2237 C



Sobre americano

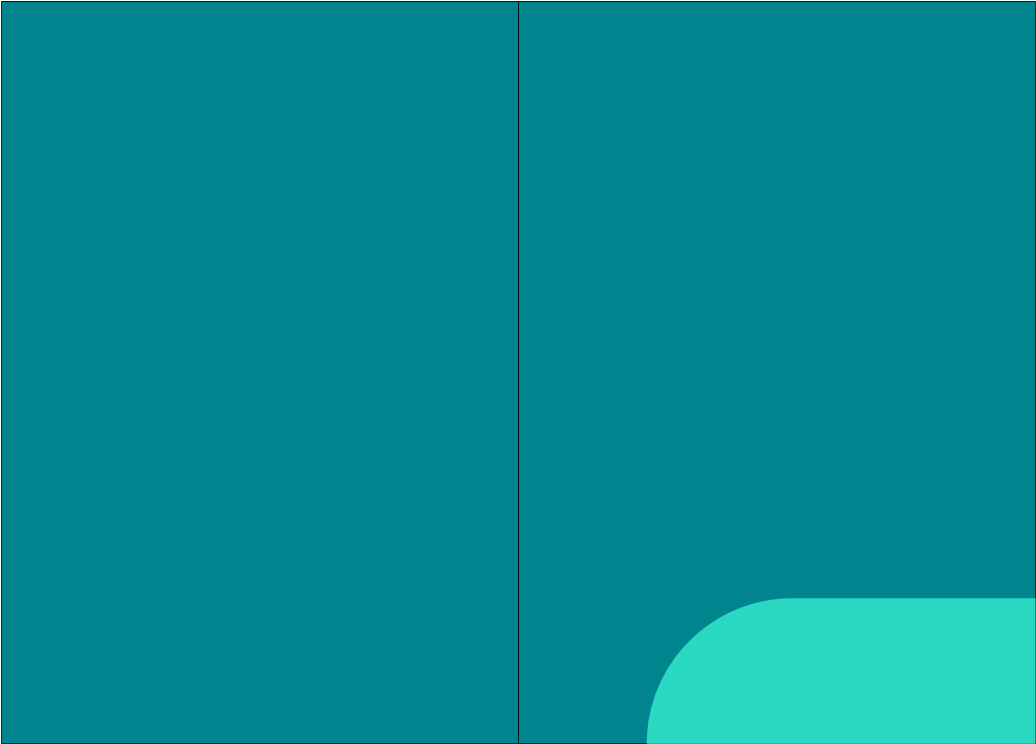


Tamaño: 220 x 110 mm

Tipografía: Proxima Nova Medium, 11 pt

Impresión: 1+ PANTONE 333 C, 2237 C, 534 C/0

Carpeta



Tamaño: 220 x 110 mm
Impresión: PANTONE 333 C, 2237 C
/PANTONE 333 C, 2237 C



128 mm

18 mm

Otras aplicaciones - Cartel



Edificio



Oficina



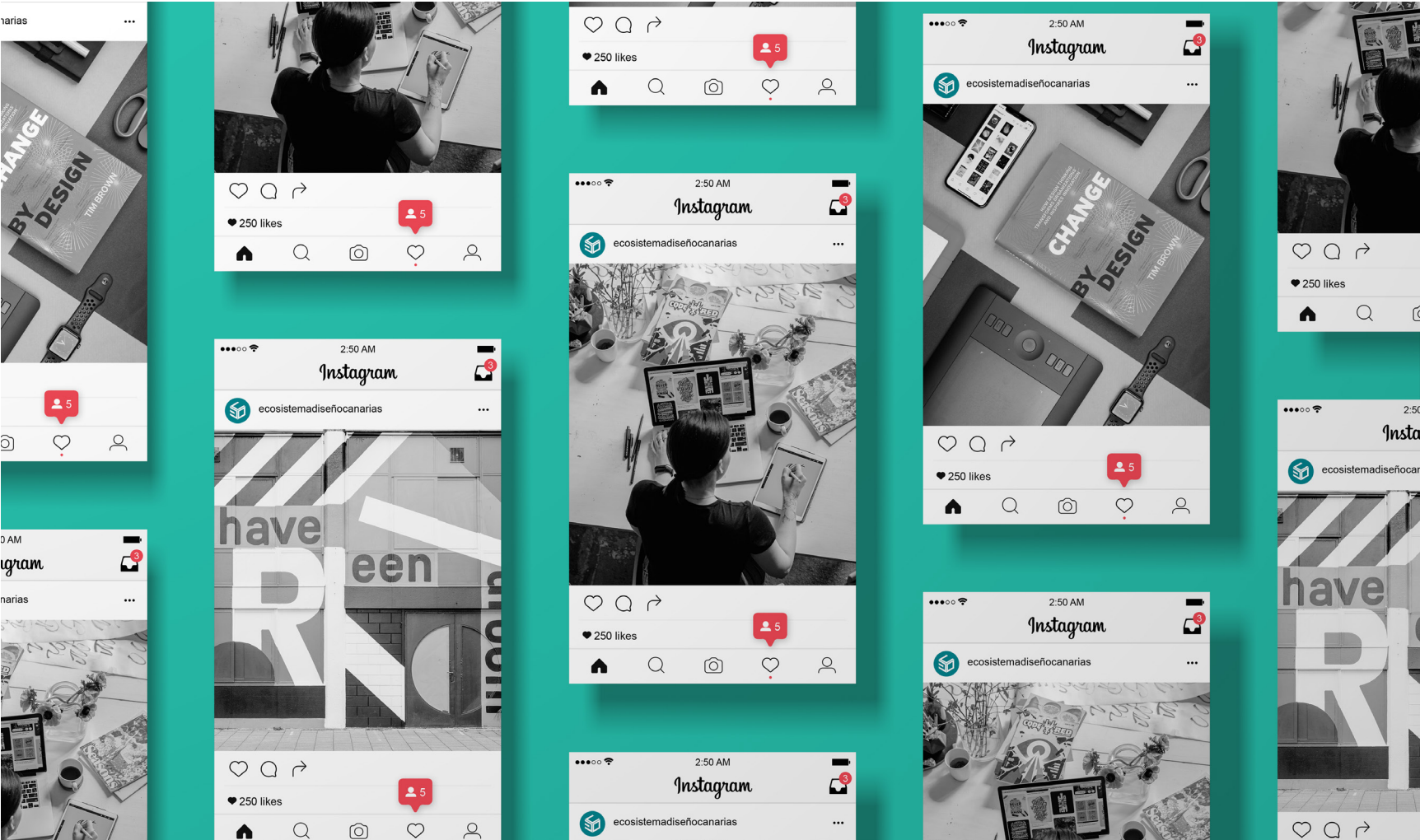
Bolso



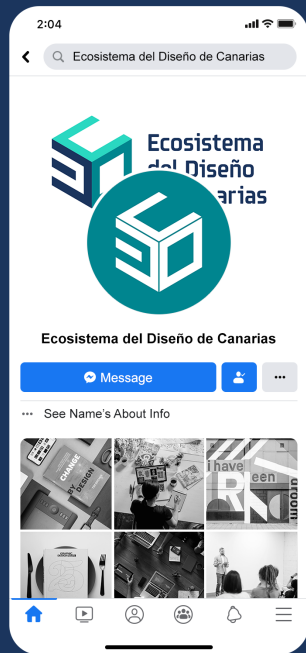
Chapas



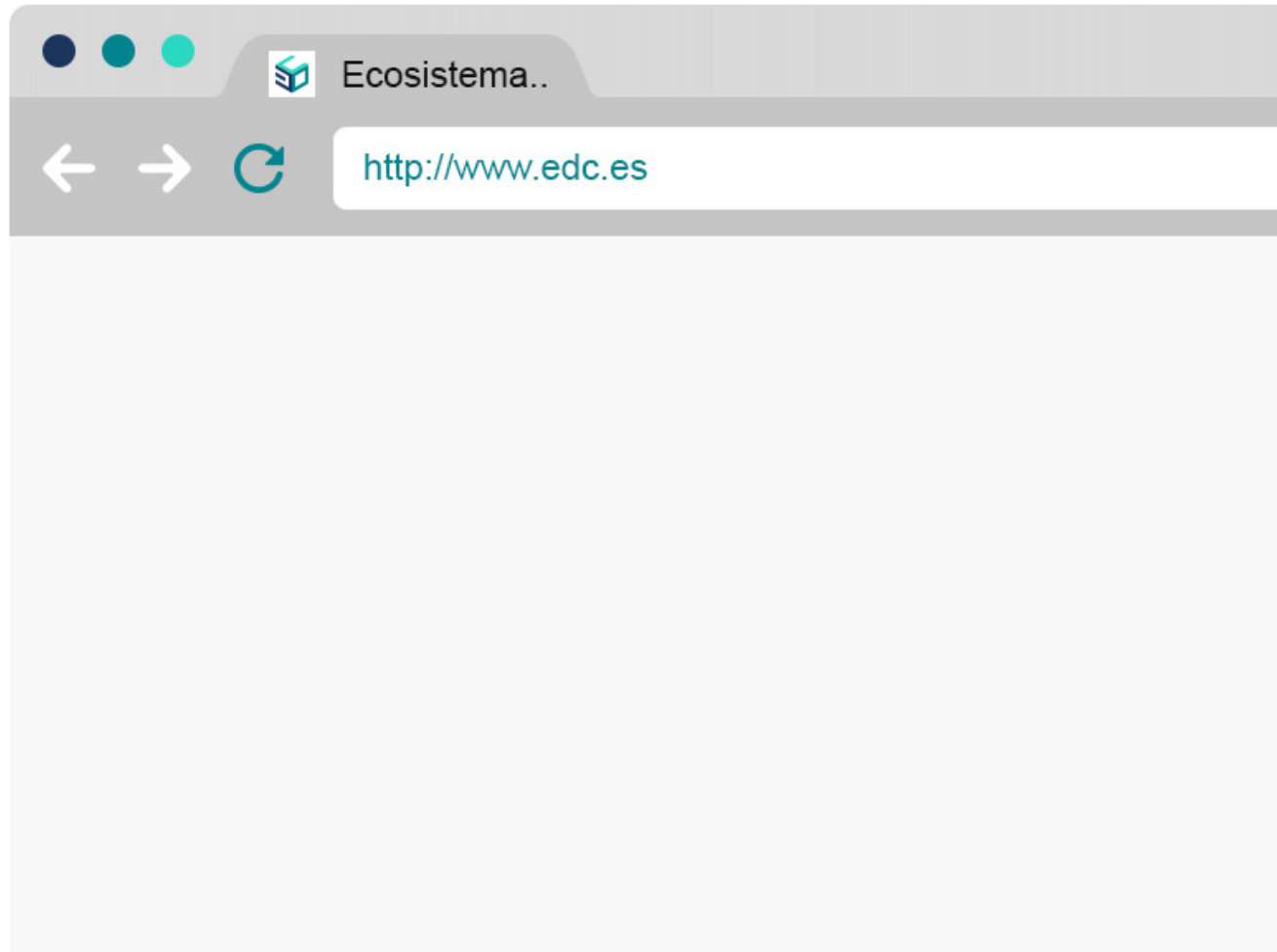
Instagram



Facebook



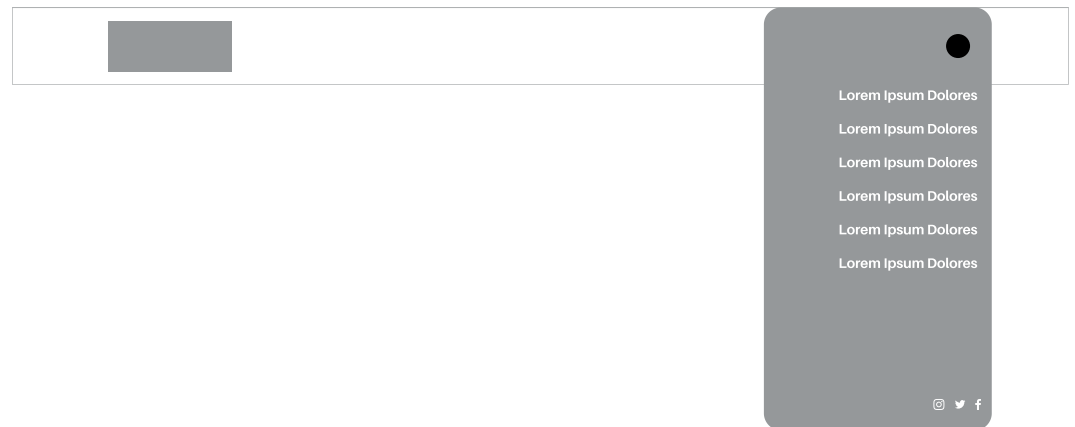
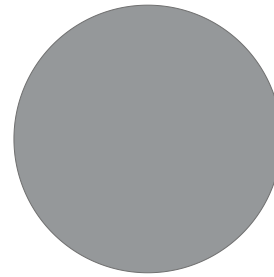
Favicon



Anexo 4 : Tabla de análisis web

	Footer	Header	Buscador	Menú desplegable	Menú en el header	Noticias	Visualización de datos
Polidesign	Si	Si	Si	Si	No	Si	No
Ecosistema diseño español	Si	No	No	Si	No	No	Si (mapa en versión web y versión móvil)
Diseño Yucatán	Si	Si	Si	No (solo en versiones tablet y móvil)	No	Si	No
Design Singapore	Si	si	si	si	no	si	no
Ecosistema del Diseño español	si	si (solo menú)	no	si	no	no	si (datos estadísticos resumidos y mapa coroplético)
FAD	si	si	si	si	no	si	no

Anexo 5: Protitipos web (wireframes)





SOBRE NOSOTROS

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod .

NUESTRO OBJETIVO

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore.

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est.





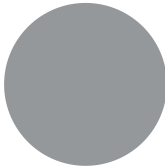
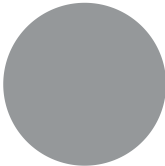
Ecosistema de diseño

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet citta kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor.

PARA QUE SE UTILIZAN

Lorem ipsum dolor sit amet cons eteur sadipscing elitr

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet citta kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem.

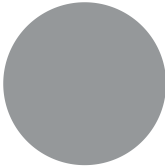


Lorem ipsum dolor sit amet cons eteur sadipscing elitr

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet citta kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem.

Lorem ipsum dolor sit amet cons eteur sadipscing elitr

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet citta kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem.



Placeholder box with a search icon on the right.

ECOSISTEMA DE DISEÑO CANARIO

Grid of six grey rectangular blocks, each containing the word 'Lorem'.

Large grey block containing the text 'Lorem ipsum dolor' and a paragraph of placeholder text.

- Section titled 'CATEGORIAS' containing four items with question mark icons and two items with circular icons.

- Five bullet points, each containing the text 'Consetetur sadipscing elitr, sed Diam'.



MAPAS DEL ECOSISTEMA DEL DISEÑO CANARIO

Lorem Ipsum	
Lorem Ipsum	Lorem Ipsum
Lorem Ipsum	Lorem Ipsum



NOTICIAS DESTACADAS

◀ **Ecosistema de diseño** ▶

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor.

LABORE ET DOLORE

Lorem ipsum dolor sit amet conseteur

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

LABORE ET DOLORE

Lorem ipsum dolor sit amet conseteur

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

LABORE ET DOLORE

Lorem ipsum dolor sit amet conseteur

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

LABORE ET DOLORE

Lorem ipsum dolor sit amet conseteur

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

LABORE ET DOLORE

Lorem ipsum dolor sit amet conseteur

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

LABORE ET DOLORE

Lorem ipsum dolor sit amet conseteur

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

LABORE ET DOLORE

Lorem ipsum dolor sit amet conseteur

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

LABORE ET DOLORE

Lorem ipsum dolor sit amet conseteur

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

LABORE ET DOLORE

Lorem ipsum dolor sit amet conseteur

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

Repositorio



Lorem ipsum dolor sit
amet conseteur



Lorem ipsum dolor sit
amet conseteur



Lorem ipsum dolor sit
amet conseteur



Lorem ipsum dolor sit
amet conseteur



Lorem ipsum dolor sit
amet conseteur



Lorem ipsum dolor sit
amet conseteur



Lorem ipsum dolor sit
amet conseteur



Lorem ipsum dolor sit
amet conseteur



Lorem ipsum dolor sit
amet conseteur





Contacto

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et

Nombre

Email

Mensaje

Enviar



922 736 159



Lorem ipsum dolor sit amet
consetetur sadipscing elit



loremipsum@gmail.com



Lorem ipsum dolor sit

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna.

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et.

COMPARTIR

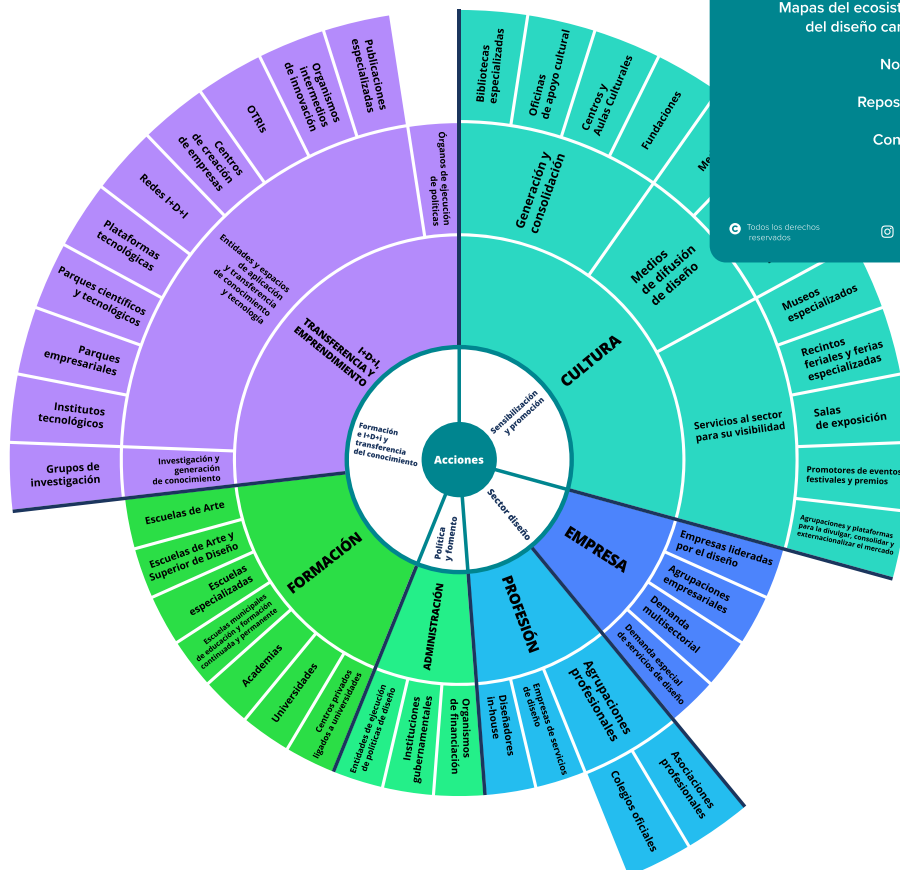


Anexo 5: Protitipos web (final)

Ecosistema del diseño de Canarias



Ecosistema del diseño de Canarias



×

Sobre nosotros

¿Qué es el ecosistema de diseño?


Actores del ecosistema del diseño canario

Mapas del ecosistema del diseño canario

Noticias

Repositorio

Contacto

© Todos los derechos reservados. 

SOBRE NOSOTROS

Somos una entidad dedicada a divulgar conocimientos acerca del ecosistema del diseño de Canarias

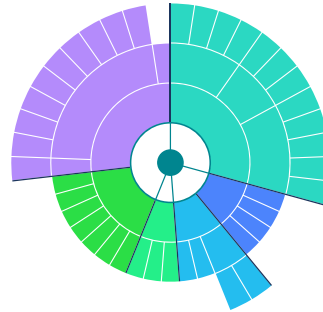


NUESTRO OBJETIVO

Nuestra misión radica en promover los conocimientos acerca del diseño canario y el impacto de este

Cada vez el diseño cobra más protagonismo. El gobierno empieza a reconocer la importancia que tiene en el desarrollo de las islas, pero no existe mucha información al respecto. La poca información que hay esta dispersa y difícilmente asequible. Por lo tanto, nuestra misión radica en promover los conocimientos acerca del diseño canario y el impacto de este.





Ecosistema del diseño

El ecosistema del diseño no tiene una definición única, pero se puede definir como un conjunto de actores que interactúan entre sí y el entorno, con el fin de promover y apoyar el diseño como una herramienta de innovación. Suele ser representado a través de mapas de varios tipos.

PARA QUÉ SE UTILIZA

Herramienta que promueve el diseño como factor importante en la innovación

Varios estudios durante los últimos décadas han demostrado que el diseño es un factor importante en la innovación, por lo tanto los ecosistemas de diseño ayudan a promoverlo como tal.



Identifica y organiza a los actores de un territorio y sus relaciones

Los actores del ecosistema de diseño son un conjunto de organizaciones, colectivos o agrupaciones. Estos actores a su vez pueden tener relaciones entre ellos y el entorno, lo que se conoce como **acciones**.

Ayudan en la formación de las políticas públicas de diseño

Las políticas públicas son una serie de medidas o reglas que adopta el gobierno u organizaciones privadas para reforzar y desarrollar las capacidades del diseño.



ACTORES DEL ECOSISTEMA DEL DISEÑO CANARIO



CATEGORÍAS

Servicios al sector para su visibilidad ?

Generación y consolidación ?

Bibliotecas especializadas ?

Oficinas de apoyo cultural ?

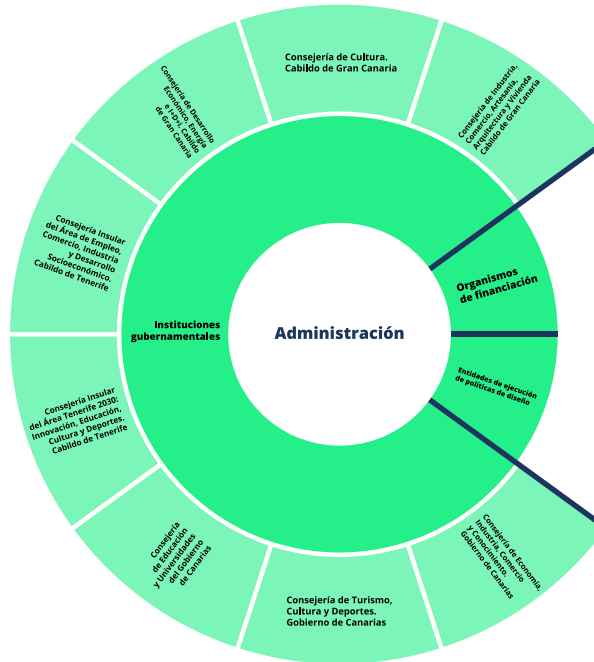
Centros y Aulas Culturales ?

Fundaciones ?

● Fundación César Manrique

Medios de difusión de diseño ?

MAPAS DEL ECOSISTEMA DEL DISEÑO CANARIO



ULTIMAS NOTICIAS

Carnaval abre el plazo para el diseño artístico

Carnaval abre el plazo de inscripción a profesionales para el diseño artístico del escenario. Los profesionales interesados tendrán hasta las **11:00 horas del 15 de septiembre** para presentar sus propuestas.



MAPAS recibe 4000 propuestas artísticas

MAPAS ha recibido un total de 4000 propuestas artísticas para el concurso de diseño artístico del Carnaval de Santa Cruz de Tenerife.



Los diseños de los diseñadores canarios conquistan el Carnaval de Sevilla

Los diseñadores canarios han conquistado el Carnaval de Sevilla con sus diseños de disfraces y escenografía.



El Ayuntamiento de Santa Cruz impulsa el uso de la Sede Electrónica

El Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife impulsa el uso de la Sede Electrónica para agilizar los trámites de los ciudadanos.



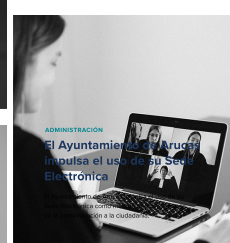
Bajada del paro en Santa Cruz de Tenerife

Santa Cruz de Tenerife registra en julio un descenso del paro del 5,7% respecto al mes de junio.



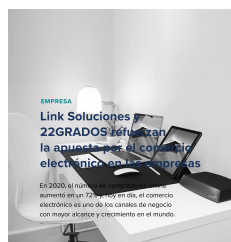
Formación en Canarias para diseñar modelos de fabricación 3D

Formación técnica en tecnología de diseño asistido por ordenador (CAD) para diseñar modelos de fabricación 3D.



El Ayuntamiento de Arucas impulsa el uso de su Sede Electrónica

El Ayuntamiento de Arucas impulsa el uso de su Sede Electrónica para agilizar los trámites de los ciudadanos.



Link Soluciones 22GRADOS refuerza la apuesta por el comercio electrónico en las empresas

En 2020 el número de empresas que han optado al comercio electrónico es uno de los canales de negocio con mayor alicance y crecimiento en el mundo.



Finalistas que optan a los Premios Canarias de Diseño

Los trabajos seleccionados se consideran a 13 de las 14 categorías incluidas en los bases.



El Ayuntamiento de Arucas impulsa el uso de su Sede Electrónica

El Ayuntamiento de Arucas impulsa el uso de su Sede Electrónica para agilizar los trámites de los ciudadanos.

Repositorio



Ecosistema del Diseño
Español



Políticas públicas
nacionales para el...



Design in European
Policy



DEEP Glossary



Disseny_cat



Economía del diseño
en la Comunitat...



Contacto

Puede contactar con nosotros a través del siguiente formulario.

Nombre

Email

Mensaje

Enviar



922 736 159



Calle Amadis 41,
Santa Cruz de Tenerife



EDC@gmail.com



Los diseños de La Palma conquistan la Semana de la Moda de Sevilla

"Es la primera vez que participamos en una acción de este tipo en Andalucía y la repercusión obtenida está siendo muy positiva"

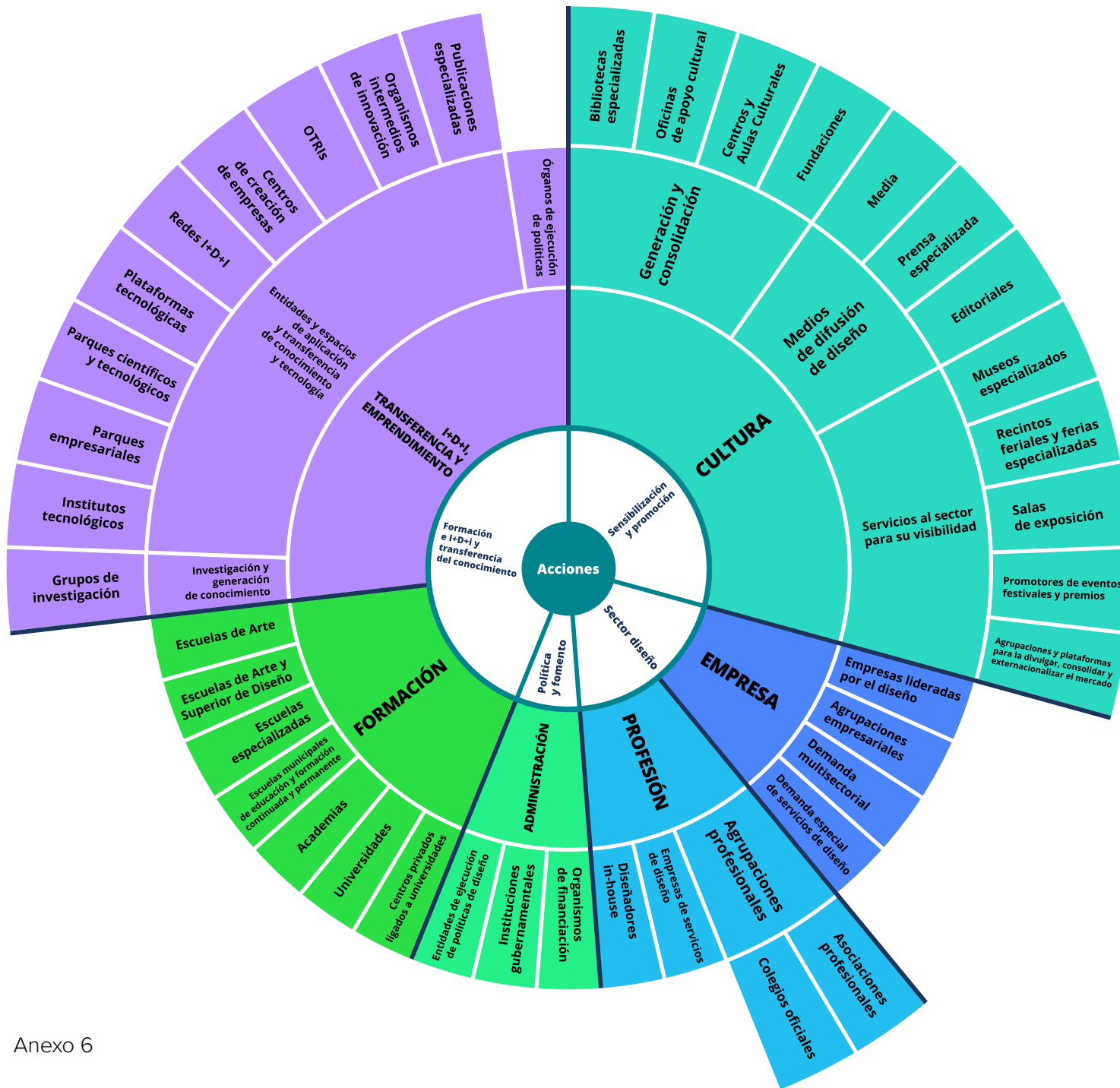
Las firmas palmeras Jesús Gutiérrez, Pomeline y Diazar Atelier, pertenecientes al colectivo Isla Bonita Moda, que promueve la consejería de Promoción Económica del Cabildo Insular a través de Sodepal tuvieron la oportunidad de presentar por primera vez sus propuestas durante la Semana de la Moda de Sevilla ante las cientos de personas que se dieron cita en la pasarela "Code 41", celebrada en el Palacio de Exposiciones y Congresos FIBES.

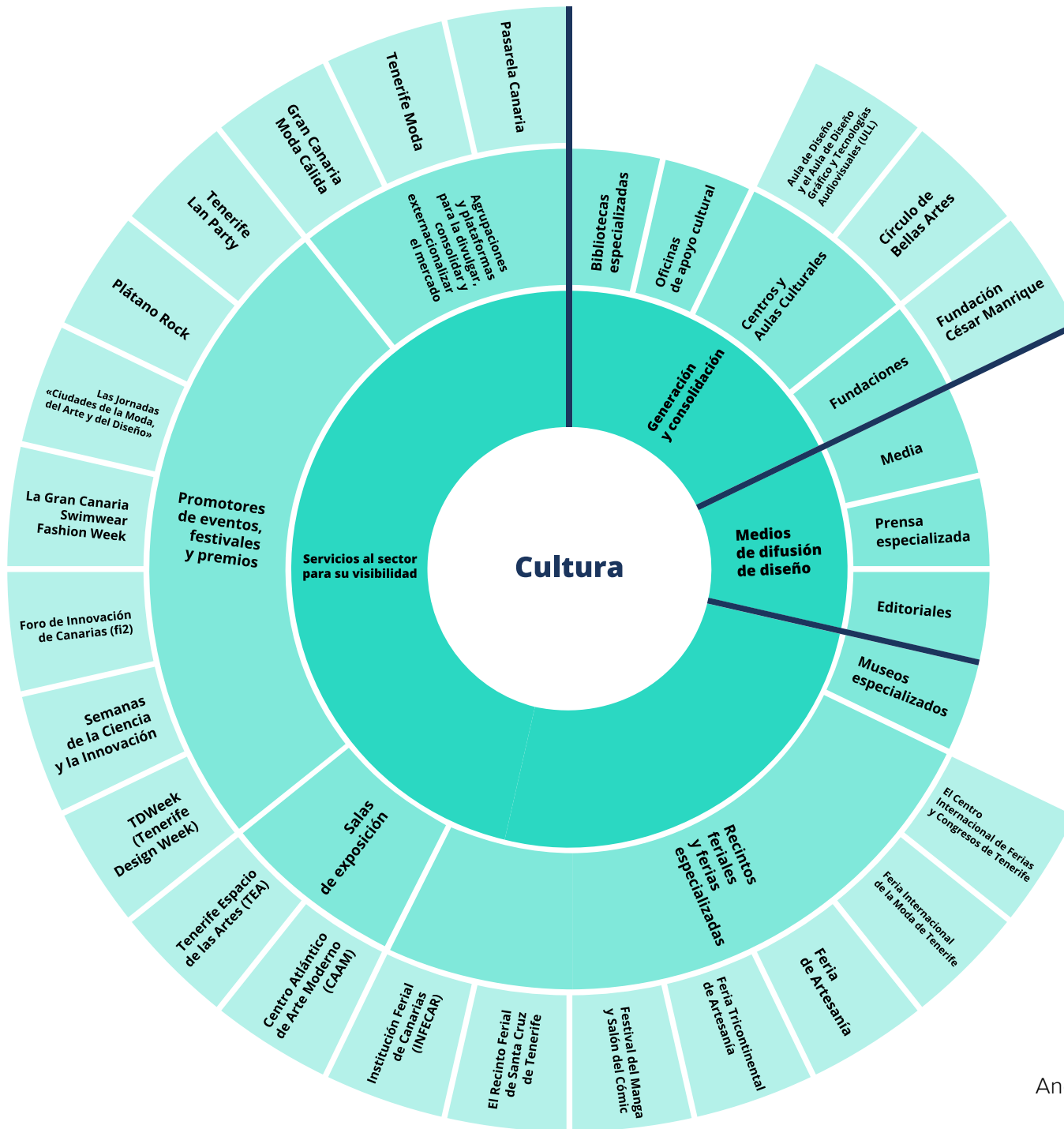
El evento, que contó con la presencia de medios especializados, influencers y personalidades del sector, se ha consolidado como un prestigioso escaparate para los creativos provenientes de todo el territorio nacional. "La presencia de las firmas del colectivo Isla Bonita Moda en pasarelas de ámbito nacional como la consolidada Semana de la Moda de Sevilla les

COMPARTIR

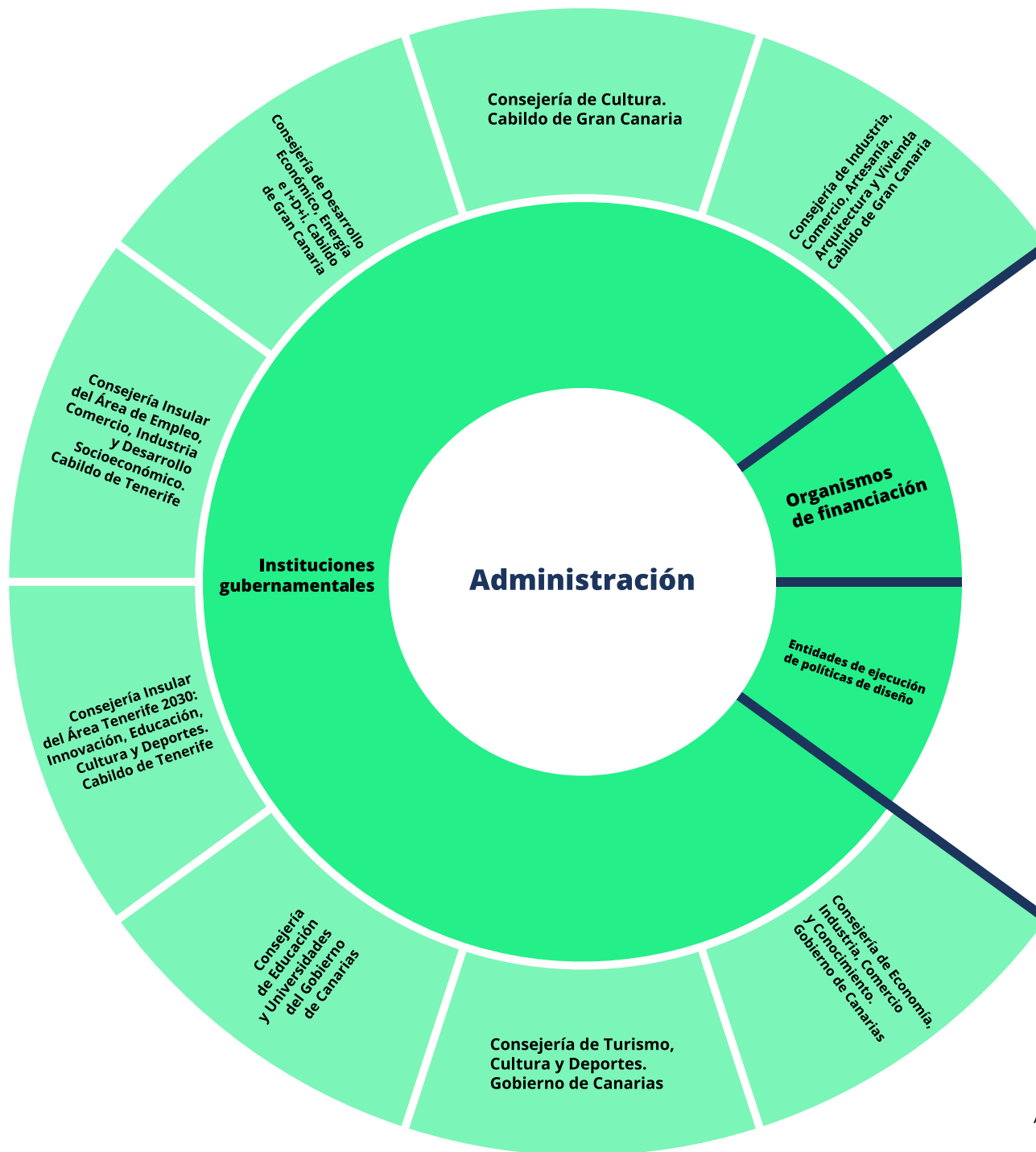


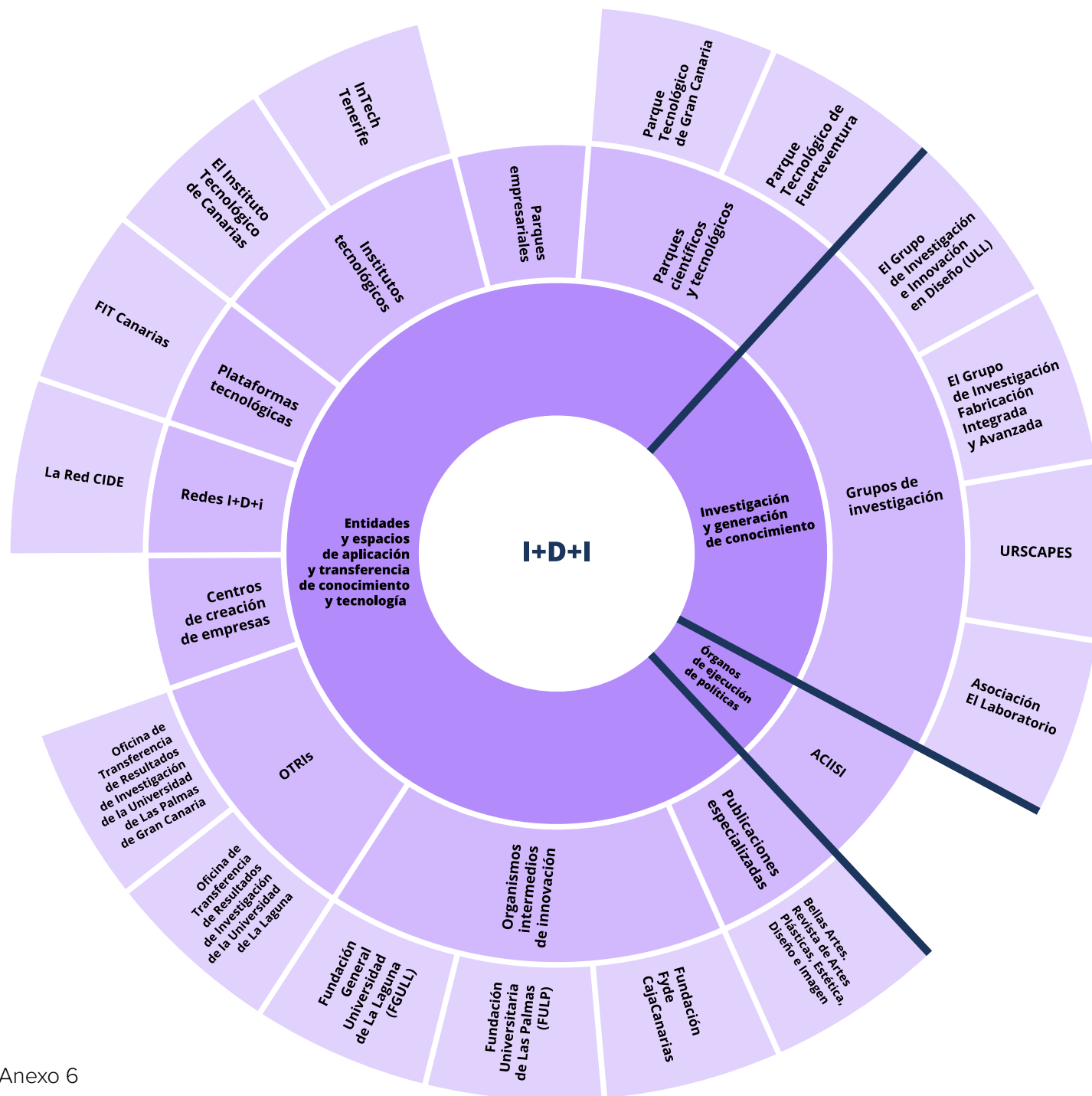
Anexo 6: Mapas del Ecosistema del Diseño de Canarias











07

Conclusiones

Para concluir este trabajo de fin de grado, se reconoce el cumplimiento de todos los objetivos específicos propuestos. Se elaboró una identidad corporativa de la entidad, su página web que ayuda a la divulgación del contenido acerca del ecosistema de diseño en Canarias y unos gráficos que muestran este ecosistema.

Este proyecto ayudó a conocer la importancia que tiene el diseño en la sociedad y remarcar cuán poco se conoce a nivel general en las islas. Todavía queda un camino por recorrer para visibilizar estas cuestiones, pero cada vez se avanza más.

A nivel personal, se ampliaron los conocimientos en diseño, así como las herramientas y pautas que se deberían de seguir a la hora de hacer un buen diseño. Lo que también se ha aprendido a lo largo de este proyecto es a no rendirse y cuán importante es la organización.

08

**Referencias
bibliográficas**

Acuña De León, I., Cuesta Gonzalo, L., & González Méndez, A. (2020, julio). *Perspektiv: Diseño de un juego de mesa para desarrollar políticas públicas de diseño* (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de La Laguna.

Calvera, A. (2010). Cuestiones de fondo: la hipótesis de los tres orígenes del diseño. En I. Campi & O. Salinas (Eds.), *Diseño e historia: tiempo, lugar y discurso* (Editorial Designio ed., Vol. 2010, pp. 63–67). Editorial Designio.

Calvera, A., Taranto, F., & Veciana, S. (2005–2008). *Políticas públicas nacionales para el aprovechamiento estratégico del diseño. Asociación de Diseñadores Profesionales*. <https://adp.cat/es/politicas-publicas-nacionales-para-el-aprovechamiento-estrategico-del-diseño/>

Candela Sanjuán, B. A. (2017). *Sistema Diseño Canario: Aportaciones para una política en diseño en la Comunidad Autónoma de Canarias*. (Tesis Doctoral). Universidad de La Laguna.

Design in European Policy. (2013). *DeEP Glossary. Design in European Policy*. https://issuu.com/deep_initiative/docs/deep_glossary

Ecosistema del Diseño Español. (2019). *El desconocido valor de un sector del que no se puede prescindir*. <https://ecosistemadeldiseño.es/#repositorio>

Gobierno de Canarias. (2020, 17 diciembre). *Canarias afronta 2021 con políticas públicas reforzadas para proteger a la ciudadanía y acelerar la recuperación*. Portal de Noticias. <https://www3.gobiernodecanarias.org/noticias/canarias-afronta-2021-con-politicas-publicas-reforzadas-para-proteger-a-la-ciudadania-y-acelerar-la-recuperacion/>

Gómez González, C., Lecuona López, M., & Hernández Monsalve, M. C. (2016). *Análisis de bibliografía sobre políticas de diseño*. *Iconofacto*, 12(19), 268–293. <https://doi.org/10.18566/iconofact.v12.n19.a12>

Gómez-González, C., Lecuona López, M., & Hernández Monsalve, M. C. (2018). *Concordancia de las*

políticas de diseño con el marco de medición de la innovación del Manual de Oslo. Revista 180, 41, 63–66. [https://doi.org/10.32995/rev180.num-41.\(2018\).art-359](https://doi.org/10.32995/rev180.num-41.(2018).art-359)

Hobday, M., Boddington, A., & Grantham, A. (2012). *Policies for design and policies for innovation: Contrasting perspectives and remaining challenges*. *Technovation*, 32(5), 272–281. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2011.12.002>

International Committee of Design History and Design Studies Conference, Moret, O., Grup de Recerca en Història de l'Art i del Disseny Contemporanis, Universitat de Barcelona, Candela Sanjuán, B. A., & Jiménez Martínez, C. (2018). A Proposal for a Regional Design Policy in the Canary Islands: Design System Mapping, Strategies and Challenges. En *Back to the Future, the Future in the Past* (pp. 628–627). Ediciones de la Universitat de Barcelona. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=777495>

May, P. J. (1991). Reconsidering Policy Design: Policies and Publics. *Journal of Public Policy*, 11(2), 187–206. <https://doi.org/10.1017/s0143814x0000619x>

Mortati, M., & Maffei, S. (2018). Researching Design Policy Ecosystems in Europe. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 4(3), 209–228. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2018.04.002>

Moultrie, J., Livesey, F., Malvido, C., Riedel, J., Beltaoui, A., Pawar, K., Nixon, B., Macbryde, J., Martinez, V., Demian, P., & Evans, S. (2008). Developing a National Design Scoreboard. *Undisciplined! Design Research Society Conference*, 16–19. <http://shura.shu.ac.uk/546/>

Navarro, M. V. F., & Martínez, J. R. (2011). Diseño sostenible: herramienta estratégica de innovación. *Revista Legislativa de Estudios Sociales y de Opinión Pública*, 4(8), 47–88. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4085421>

Ramírez Paredes, K. G. (2021). El Diseño Gráfico a través del Discurso de sus Actores. Reflexiones Epistemológicas. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 20(36), 173–174. <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/issue/view/45>

Whicher, A. (2017). Design ecosystems and innovation policy in Europe. *Strategic Design Research Journal*, 10(2), 117–125. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2017.102.04>

Whicher, A., Harris, C., Beverley, K., & Swiatek, P. (2018). Design for circular economy: Developing an action plan for Scotland. *Journal of Cleaner Production*, 172, 3237–3248. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.11.009>

