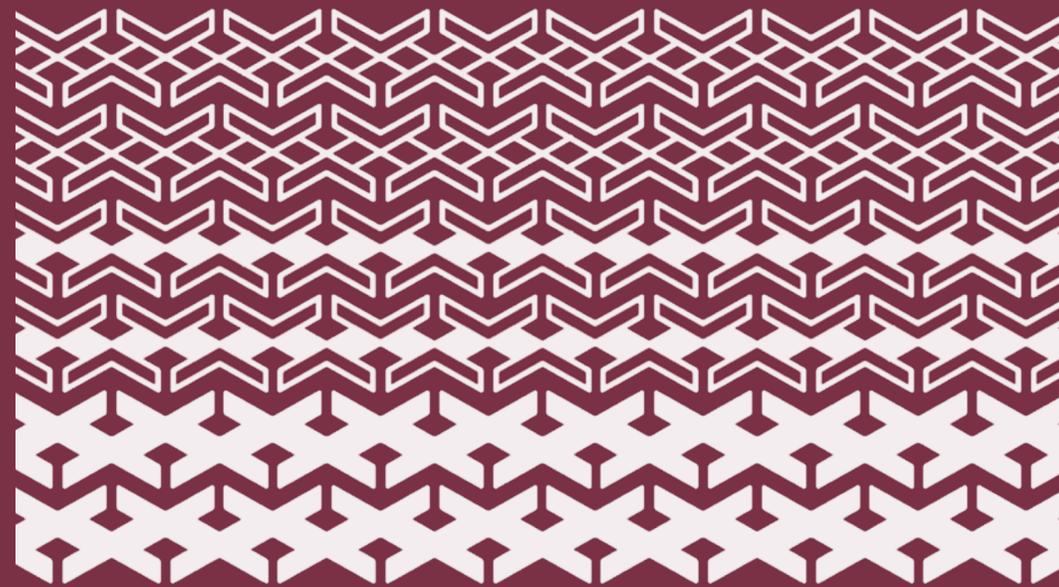


# SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL Y GRÁFICA AMBIENTAL

DEL MUSEO ANTROPOLÓGICO MONTANÉ

DE LA UNIVERSIDAD DE LA HABANA



Instituto Superior de Diseño  
Diseño de Comunicación Visual

2019

# SISTEMA DE IDENTIDAD VISUAL Y GRÁFICA AMBIENTAL

DEL MUSEO ANTROPOLÓGICO MONTANÉ

DE LA UNIVERSIDAD DE LA HABANA



## DIPLOMANTE:

Diana Arnaiz Gálvez

## TUTORA:

Dina Rocío del Río Heredia

Instituto Superior de Diseño  
Diseño de Comunicación Visual

2019

# AGRADECIMIENTOS

**A Dina:** Mi tutora, mi guía

**A los profes del ISDi, en especial:**

Dina, Miriam, Alejandro, David, Chioldes, Kalia, Julia, Ilena, Déborah, Erick, Alfredo, Carlos, Flor, Néstor, Yeyo y Enmanuel.

**A todos los compañeros de la carrera:**

Especialmente a los del aula, por los años compartidos, inmejorables, Marce, Celia, Gaby, Jéssica, Jesús, Rafa, Carlos, Adrián, a todos

**A Emilio:** Por nunca dejarme sola.

**Al profe Rangel:** Por todo el conocimiento y el tiempo dedicado para enseñármelo.

**A Aylin:** Por calmarme la ansiedad y los nervios en momentos críticos.

**A Jorge Luis:** Por la paciencia.

**A Ludga:** Por las tardes de maní tostado.

**A mamá:** Por su amor, bondad y dulzura infinita.

**A papá:** Por su amor y sacrificio infinito.

**A Jenny:** Por ser la única, la más bonita, por ser las líneas, las palabras, por serlo todo.

**A tía Mirta:** Por su preocupación e insistencia. El ánimo y el apoyo.

**A mi Illa:** Porque soy como soy por ella, siempre en mi corazón.

**A mi abuela Margarita:** Por su cariño y preocupación.

**A Emma y Margarita:** Por enseñarme a amar a las letras y a los números.

**A Betty, Ariel, Abelito y Migue:** Por ser mis hermanos (a), mi soporte y mis risas, siempre.

**A todos:** Gracias

# RESUMEN

El presente Trabajo de Diploma aborda el Sistema de Identidad Visual y Gráfica Ambiental del Museo Antropológico Montané de la Universidad de La Habana.

El proceso de trabajo se estructura en las etapas que comprenden la metodología de diseño. Inicialmente se desarrolla la etapa Necesidad, donde se concreta y valida el encargo de diseño, su alcance y todas las condicionantes impuestas por el cliente o detectadas. Posteriormente, la etapa Problema permite estudiar los factores de diseño para conocer el estado del sistema actual, homólogos y similares, las funciones comunicativas y las características tecnológicas para el nuevo sitio. Esto permite arribar a requisitos de diseño que hacen que la solución final sea aplicable en términos conceptuales y prácticos.

Posteriormente se aborda el proceso de conceptualización, en el que se exploran varios resortes conceptuales. Destacándose el arte rupestre, tomando referencia, en esta última, los motivos encontrados en la alfarería, los petroglíficos y el arte en cuevas. La selección del concepto óptimo esta signada por una exhaustiva evaluación en función de la pertinencia y novedad de la variante final y su polivalencia en el Sistema de Identidad Visual y Gráfica Ambiental.

Las soluciones se desarrollan de forma consistente pausando los recursos y usos de la Identidad Visual. La información resultante se recoge en el Manual de Identidad Visual que permite, junto a originales y plantillas, una implementación fluida de los resultados.

# ÍNDICE

## CAPÍTULO 1 Necesidad /07

08 / Encargo de Diseño  
09 / Definición de la necesidad  
010 / Validación de la necesidad  
011 / Condicionantes de Diseño  
012 / Estrategia de Gestión

## CAPÍTULO 2 Problema /13

14 / Definición del Problema  
15 / Objetivos de Diseño  
16 / Factor Función  
25 / Factor Tecnológico  
30 / Factor Contexto  
37 / Factor Uso  
39 / Factor Mercado  
57 / Requisitos de Diseño

## CAPÍTULO 3 Concepto /57

59 / Definiciones Estratégicas  
61 / Discurso de Identidad  
63 / Premisas Conceptuales  
64 / Selección  
65 / Variantes  
71 / Selección  
72 / Concepto Óptimo

## CAPÍTULO 4 Desarrollo /69

75 / Manual de marca  
98 / Manual de aplicaciones

**Conclusiones / 152**  
**Recomendaciones / 153**  
**Bibliografía / 153**  
**Cronograma / 154**  
**Anexos /155**

# INTRODUCCIÓN

El Museo Antropológico Montané, ubicado en la facultad de Matemática - Computación de la Universidad de La Habana, es la institución científica de su tipo más antigua del país.

Sus colecciones están conformadas por piezas pertenecientes a las culturas prehispánicas que poblaron Cuba y el continente americano. Además de poseer exponentes de la cultura material de Europa, África y Oceanía.

Fundado el 29 de junio de 1903 simultáneamente con la instauración de la Cátedra de Antropología y Ejercicios Antropométricos de la Universidad.

En la actualidad ostenta la categoría número uno otorgada por el Ministerio de Cultura a aquellas instituciones que, con el más alto rigor científico, sean poseedoras de valores artísticos, científicos e históricos de consideración para la cultura y el patrimonio nacional.

# ETAPA NECESIDAD

## PRIMER CAPÍTULO



Encargo de Diseño

Definición de la necesidad

Validación de la necesidad

Condicionantes de Diseño

Estrategia de Gestión

# ENCARGO DE DISEÑO

El Museo Antropológico Montané solicita a la Facultad de Diseño de Comunicación Visual, del Instituto Superior de Diseño, la realización de un Trabajo de Diploma para el diseño de su sistema de identidad visual y de su gráfica ambiental.

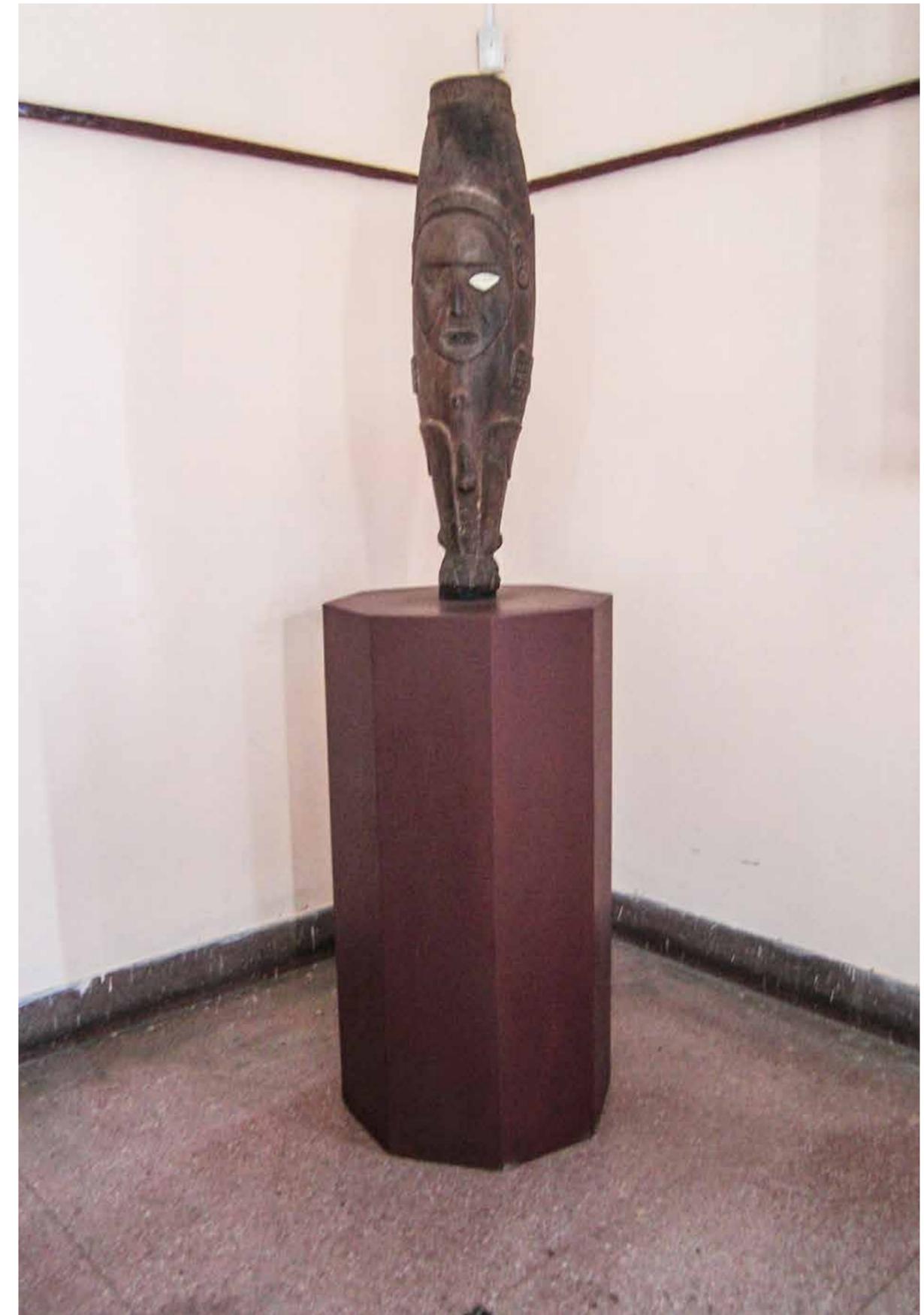


## DEFINICIÓN DE LA NECESIDAD

Las obras expuestas en el Museo Montané, son el resultado de más de un siglo de trabajo de campo. El prestigio alcanzado en la especialidad ha colocado al Museo al frente de la Asociación Latinoamericana de Antropología.

El Ídolo de Bayamo es considerado como el símbolo identificativo de la institución. Fue depositado en el Museo en 1848, aporte que marcó el inicio de las colecciones de prehistoria cubana en el Museo Antropológico Montané y constituye desde entonces el número uno en el Catálogo general. Esta pieza aparece siempre en los soportes comunicacionales del museo a modo de fotografía, sin ningún tipo de respaldo o coherencia en relación con otros soportes comunicacionales o con los elementos con los que convive.

El museo cuenta en su estructura espacial con diferentes secciones para clasificar y agrupar las colecciones expuestas, las que difícilmente se pueden identificar. El museo carece totalmente de un sistema identificativo que lo respalde como institución y de las señales pertinentes que apoyen su estructura organizativa desde el espacio.



# VALIDACIÓN DE LA NECESIDAD

## **Humanismo:**

El Museo Antropológico Montané pretende con la realización del proyecto suavizar la percepción de las personas que acudan a su sala, de la Antropología, dado que entre las colecciones expuestas a nivel visual el interés que despierta no es el deseado y se pretende que cada una de esas piezas cobren un sentido de ser y se logre resaltar el valor patrimonial e identitario que guardan; pues poseen la función transmitir cultura para facilitar el entendimiento de la misma actualmente y de nuestra identidad.

## **Economía:**

Se encuentra subsidiado a la Facultad de Biología de la Universidad de La Habana y posee una función docente prestando siempre sus servicios principalmente al estudiantado universitario, por tanto sus puertas se abren sin fines de lucro y no cobra entradas. La inversión requerida para la implementación de los soportes a diseñar es factible para destacar la función social del museo, sin embargo no generará un beneficio económico.

## **Sustentabilidad:**

Se pretende durante la concepción de soportes comunicacionales el uso de tecnología sustentable disponible en los talleres con sus particularidades con el objetivo de no generar gastos extras para la institución en su futura implementación.

# CONDICIONANTES

## **Producción:**

El Museo Antropológico Montané es una institución perteneciente a la Universidad de La Habana, por tanto cuenta con la Editorial Félix Varela ubicada con 29 y A en el Vedado y su Poligráfico, establecido en el Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría para la realización de sus soportes impresos.

## **Circulación:**

El identificador gráfico de la institución respaldará todos sus soportes institucionales y de promoción; de manera que permita su identificación como propias, ya sea por adecuación del identificador y o empleo y apoyo de los elementos gráficos pertinentes, y pertenecientes al Museo durante su circulación en diferentes contextos, tales como eventos antropológicos nacionales e internacionales, exposiciones y visitas.

## **Consumo:**

Su público meta es el estudiante universitario sin distinción de la facultad universitaria a la que pertenece. Tiene un alcance internacional dado a las numerosas visitas que recibe de estudiosos del tema provenientes de otro país en busca de información de las colecciones que se exponen, lo que da cabida al diseño de los soportes en un segundo idioma.

# ESTRATEGIA DE GESTIÓN

## Alcance:

Este trabajo de diploma abarca las etapas Necesidad, Problema, Concepto y Desarrollo, correspondientes al proceso de diseño, esta última será el punto de culminación con la entrega del Sistema de Identidad Visual, el Manual de Identidad Visual, y la Gráfica Ambiental que regulan el funcionamiento del sistema en todos sus soportes.

## Complejidad:

Teniendo en cuenta el tiempo disponible y la relación entre extensión y profundidad, este será un proyecto de complejidad entre balanceada y alta, ya que la etapa de levantamiento de información (Problema) por tener referentes y bibliografía asociada, no superará el alcance de las etapas de conceptualización y desarrollo proyectual.

## Participantes:

Este proyecto será llevado a cabo por la estudiante de Diseño de Comunicación Visual Diana Arnaiz Gálvez, bajo la tutoría de la D.I. Dina Rocío del Río Heredia.

## Tiempo:

El proyecto cuenta con un período de 4 meses para su desarrollo, tiempo comprendido entre el 9 de enero y el 21 de junio del 2019.



# ETAPA PROBLEMA

## SEGUNDO CAPÍTULO



Definición del Problema

Objetivos de Diseño

Factor Función

Factor Tecnológico

Factor Contexto

Factor Uso

Factor Mercado

Requisitos de Diseño

# PROBLEMA DE DISEÑO

Diseño del Sistema de Identidad Visual y Gráfica Ambiental del Museo Antropológico Montané, que permita lograr la coherencia visual entre todos los soportes comunicacionales y facilite el desenvolvimiento espacial lógico de los usuarios en la instalación.

# OBJETIVOS DE DISEÑO

## Generales:

- Diseñar el sistema de identidad visual para el Museo Antropológico en función de lograr una mayor identificación de los atributos que caracterizan a la institución así como ponderar su función social.
- Diseñar la gráfica ambiental del Museo Antropológico Montané con el objetivo de lograr una mejor identificación de la organización y zonificación establecida.

## Específicos:

- Diseñar el identificador visual del Museo Antropológico Montané.
- Diseñar manual de identidad y aplicaciones.
- Generar originales de impresión y plantillas digitales que garanticen la implementación del proyecto.
- Diseñar la gráfica ambiental a partir de pautar el conjunto de señales pertinentes que respondan a la distribución de los espacios del lugar.

# FACTOR FUNCIÓN

## El nombre:

El nombre de la institución es Museo Antropológico Montané, nombrado así en 1903, en conjunto con la creación del mismo. Es un nombre descriptivo pues sintetiza atributos del mismo y patronímico también, al llevar el apellido del padre de la antropología cubana, Luis Montané y Dardé.

## Evaluación:

Para el análisis del nombre se tuvo en cuenta los cinco criterios planteados por Joan Costa en su libro Identidad Corporativa del año 2003.

*Brevedad:* Museo Antropológico Montané es un nombre de extensión media. Comparado con sus homólogos en el mercado es muy similar.

*Eufonía:* Las palabras museo y Montané tiene la misma consonante inicial, la m, letra que resulta muy cómoda y agradable al oído, además de ser de las primeras que se les enseñan a los niños cuando comienzan a escribir y a leer, son palabras cortas y tienen en común dos vocales. La palabra antropológico es esdrújula y de extensión larga pero de sus seis sílabas tiene en tres de ellas la misma vocal, la o.

*Pronunciabilidad:* Las palabras museo y montané son muy fáciles de pronunciar por la misma letra m, sin presencia de consonantes poco comunes en uso y además cortas. La palabra antropológico, a pesar de no tener letras poco comunes tampoco, es una palabra larga, de seis sílabas, con una de tres letras que la hace compleja, por tanto si no es usada con regularidad es difícil de pronunciar. Sin embargo, define la función social de la institución y la particulariza.

*Recordación:* Al ser escuchado o visto el nombre de la institución y familiarizarse con el tema de la antropología, se hace recordable por la singularidad y poco uso de la palabra antropológico.

*Sugestión:* El nombre de la institución describe su función como museo y a la antropología cubana como su temática particular.

## Conclusiones:

**Al evaluarse el nombre se concluye que cumple con los criterios evaluados, algunos de manera más eficiente que otros. Teniendo esto en cuenta y que se ha identificado con él desde su fundación hace más de un siglo se determina mantenerlo.**

# FACTOR FUNCIÓN

## Matriz Funcional (Sistema de identidad):

Función	Descripción	Portador
Identificar	Valida y define a la institución a partir de atributos y elementos que la hacen reconocible	Papel timbrado para carta Sobre timbrado para carta Carpeta institucional Solapín o carnet Cuño o gomígrafo Pullover Wallpaper para PC Animación de marca Pautas para presentaciones
Informar	Genera un canal de información a través de herramientas que facilitan el proceso de recepción y comprensión	Plegable informacional Catálogo
Promocionar	Define actividades de orden comercial, en términos empresariales. Conjunto de medios y acciones que dan a conocer	Bolígrafos Pines Bloc de Notas Bolsas de regalo Diplomas y reconocimientos

# FACTOR FUNCIÓN

## **Análisis del identificador:**

### *Recursos formales y concepto*

El identificador actual de la institución fue diseñado a principios del siglo pasado, se desconoce por quien y el camino seguido fue el uso de una fotografía del Ídolo de Bayamo. Compositivamente es centrado en referencia a la fotografía de la pieza, siempre es usado en blanco y negro, y la tipografía empleada es sans - serif. El nivel de representación es alto pues el imagotipo es fotográfico y posee un logotipo estándar. El referente signíco utilizado es el Ídolo de Bayamo, pieza que desde su incorporación a la institución en 1848 es considerado un símbolo identificativo de la antropología en Cuba.



# FACTOR FUNCIÓN

## Análisis del identificador:

### Encuesta

Se realiza una encuesta a una muestra de 200 estudiantes de las facultades de Biología, Microbiología y Bioquímica con el objetivo de comprobar la identificación del elemento principal de la identidad actual. Los resultados fueron:

El 38 % la asoció con un escultura antigua y aborígen.

El 31 % asoció la imagen a una cara humana.

El 14 % la asoció con emociones humanas.

El 13 % no la entendió.

El 4 % asoció la imagen a un animal (mono, sapo, elefante)

El 7 % asoció la imagen a un museo x.

El 7 % asoció la imagen al Museo de Bellas Artes.

El 8 % asoció la imagen al Museo Antropológico Montané.

El 78 % no supo asociar la imagen.

El 45 % lo desconoce

El 55 % conoce acerca del Museo Antropológico Montané.

De estos el 44 % lo ha visitado al menos una vez y el 56% nunca lo ha hecho.

Encuesta.

¿ Qué año de la carrera cursa ?  
\_1 \_2 \_3 \_4 \_5

¿ Qué observa en esta imagen ?



¿ La asocia con alguna entidad o institución ? ¿Cuál ?

¿ Conoce el Museo Antropológico Montané ?

¿ Lo ha visitado ? ¿ Con qué regularidad y propósito ?

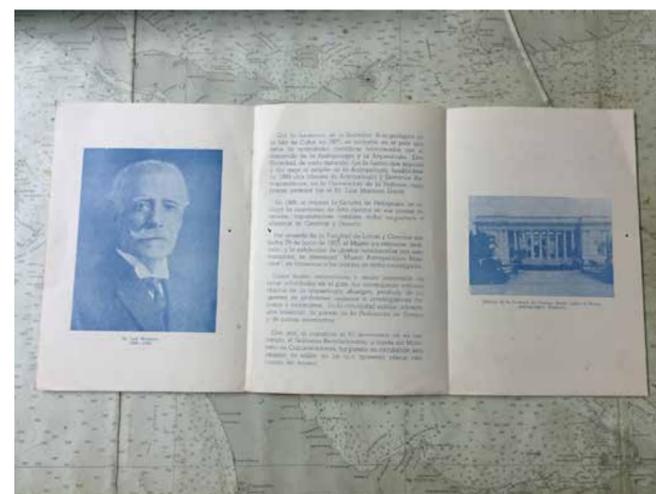
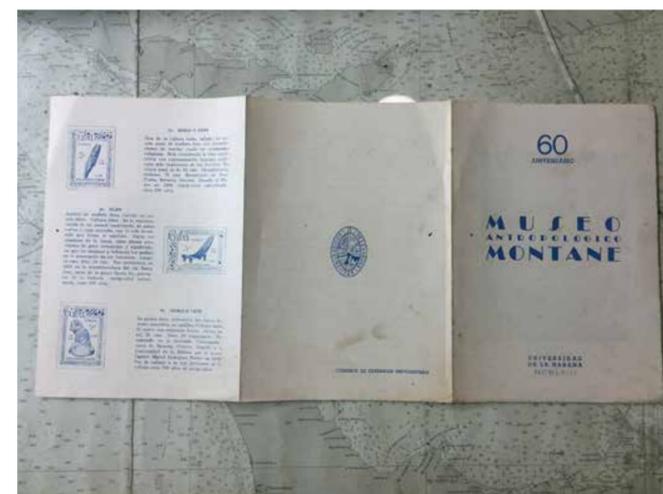
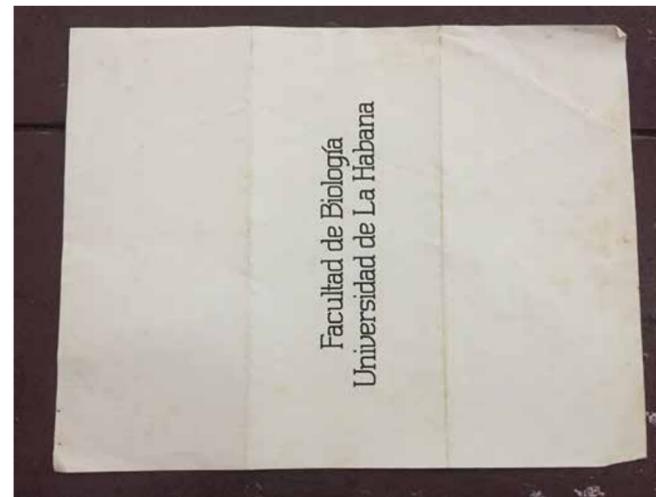
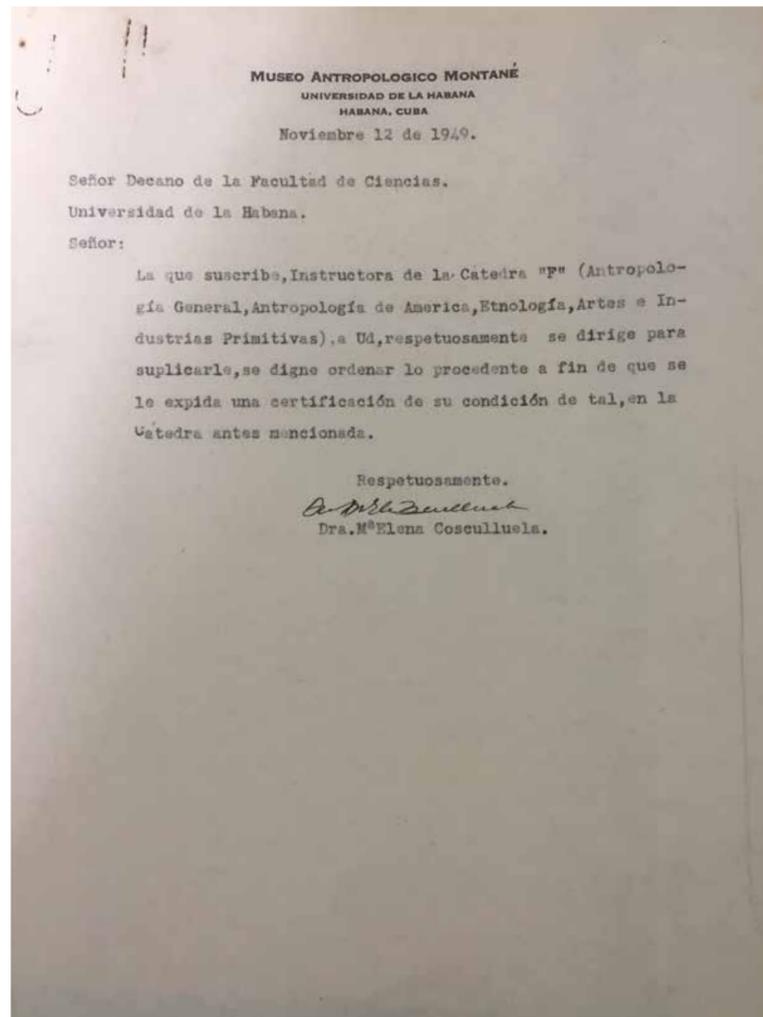
¿ A su entender, cuál es el significado de la palabra antropología ?

¿ Qué atributos o adjetivos asocia a la misma ?

**IS**  
**Di**  
Instituto  
Superior  
de Diseño

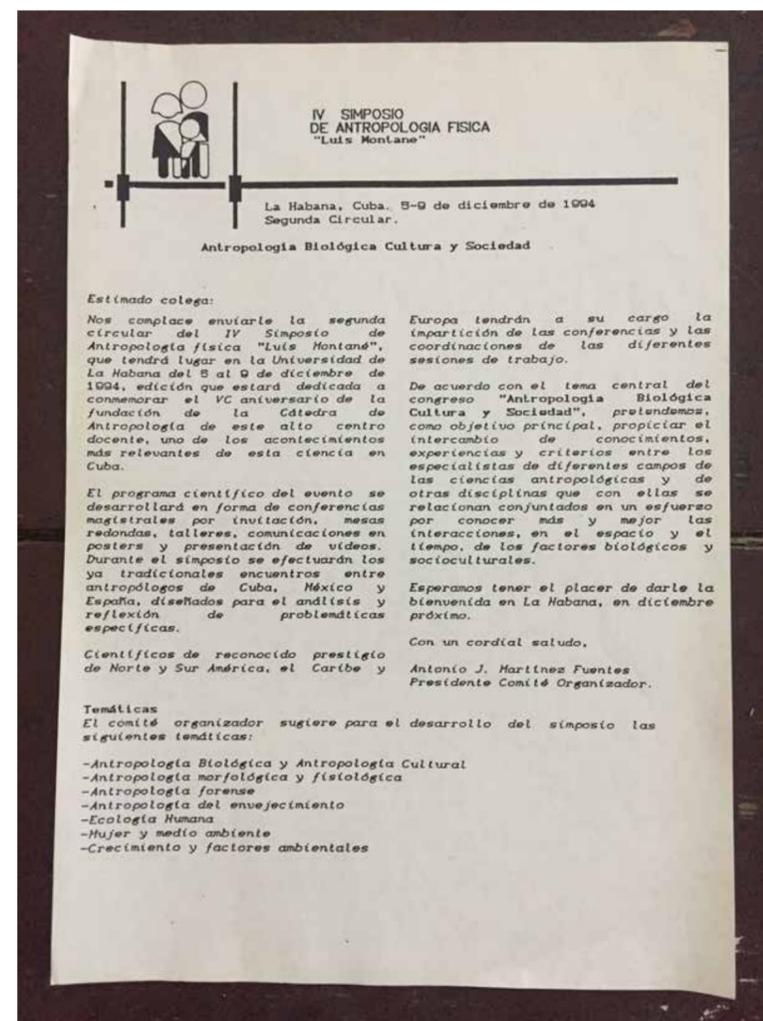
# FACTOR FUNCIÓN

## Soportes antiguos encontrados:



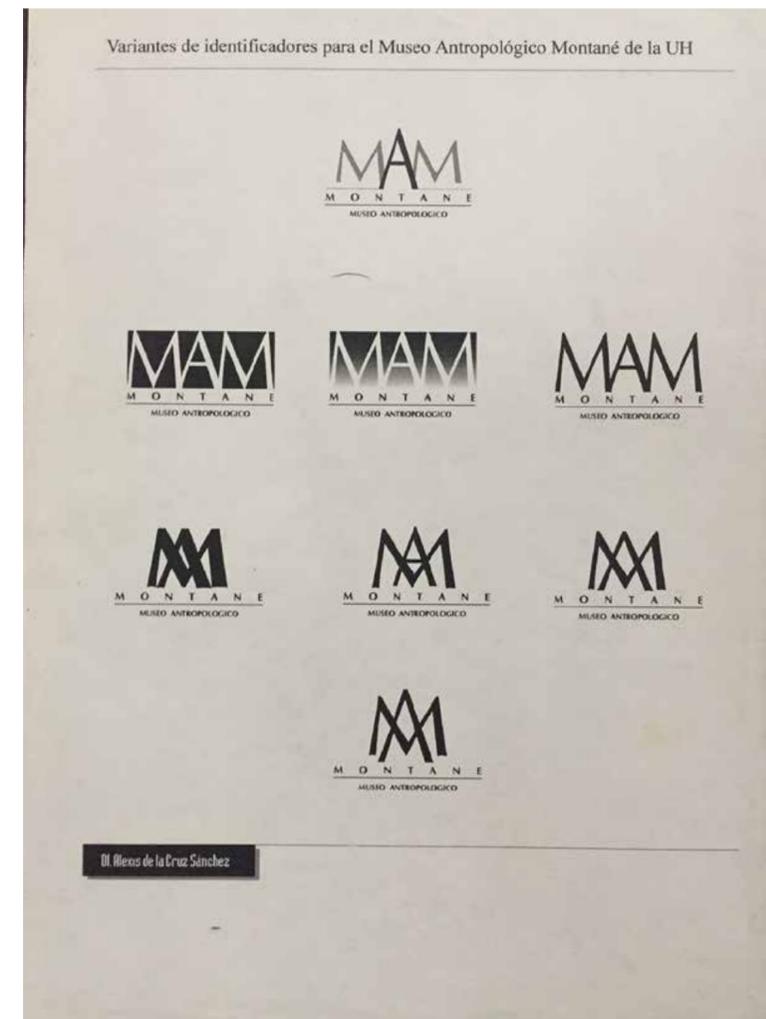
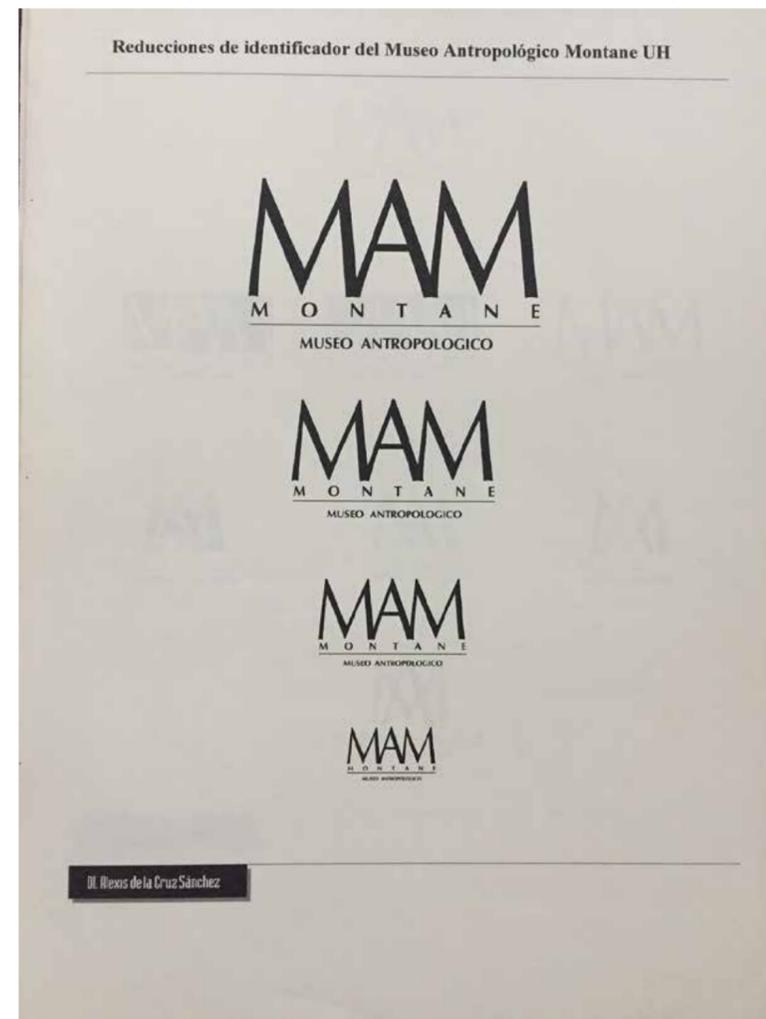
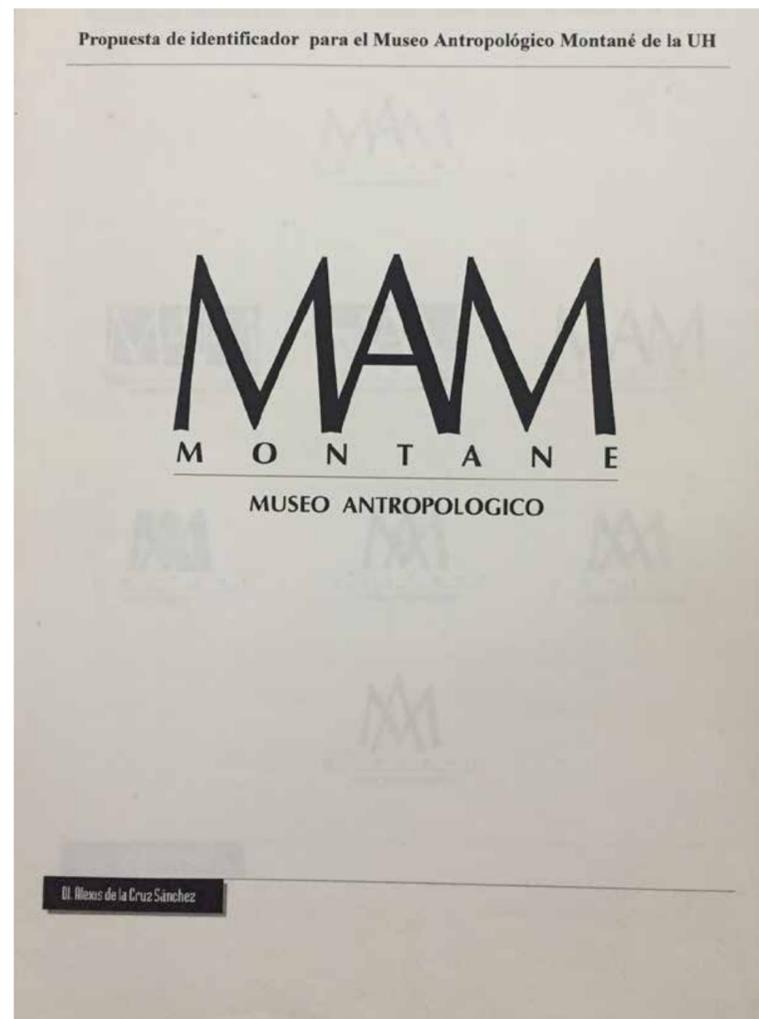
# FACTOR FUNCIÓN

Soportes antiguos encontrados:



# FACTOR FUNCIÓN

Soportes antiguos encontrados:



# FACTOR FUNCIÓN

## Matriz Funcional (Gráfica Ambiental):

Función	Descripción	Portador
Identificar	Define el espacio a partir de atributos y elementos que lo hacen reconocible	Área de Paleoantropología Área de Culturas Aborígenes de Cuba Área de Mesoamérica Área de Trabajadores Áseos Ficha Técnica para piezas o Rótulos
Informar	Logra el correcto y lógico desenvolvimiento del usuario en el espacio en que se encuentra.	Señalización de distribución de áreas

### Conclusiones:

**A pesar de tener una distribución lógica de sus áreas para la correcta comprensión de su evolución interna, no posee los elementos y señales pertinentes que tributen a esta distribución; carece además de un documento y los rótulos que agrupen las colecciones de la institución.**

# FACTOR FUNCIÓN

Soportes actuales:



# FACTOR TECNOLÓGICO

## Impresión Offset:

Es un método de reproducción de documentos e imágenes sobre papel, o materiales similares, que consiste en aplicar una tinta, generalmente oleosa, sobre una plancha metálica, compuesta generalmente de una aleación de aluminio.

## Ventajas de la impresión offset:

- Se obtiene una imagen de alta calidad, consistente, más clara y definida que con otros sistemas de impresión.
- Se puede utilizar en una gran cantidad de superficies aparte de en papel liso (madera, ropa, metal, cuero, papel rugoso).
- Las láminas (plancha o matriz) son de rápida y fácil producción.
- La duración de las láminas es mayor que en imprentas de litografía directa, porque aquí no hay contacto directo entre la plantilla y la superficie de contacto.
- En grandes tiradas de producción el precio de cada impresión es inferior a cualquier otro sistema.
- El sistema offset es muy eficiente para la impresión sobre soportes papeleros.



## FACTOR TECNOLÓGICO

### Editorial Felix Varela:

Es la encargada de la realización del proceso de edición de libros académicos universitarios que se corresponden con los programas de estudio de las carreras del Sistema de Educación Superior cubano. Localizada en 29 y A, Vedado.

El Museo Antropológico Montané pertenece a la Facultad de Biología de la Universidad de La Habana, por tanto cuenta con los servicios de esta editorial y de su poligráfico para la implementación de los soportes comunicacionales impresos a comunicar.



Editorial Universitaria  
**FELIX VARELA**

# FACTOR TECNOLÓGICO

Formatos recomendados en la industria y márgenes:

Formatos		Superior	Inferior	Derecho	Izquierdo
Pulgadas	cm	mm	mm	mm	mm
4 x 5 1/2	10 x 14	14	15	14	20
4 1/4 x 6 1/4	11 x 17	14	15	14	20
4 1/2 x 7	11 x 18	15	17	15	20
4 3/4 x 7 1/2	12 x 19	15	20	15	20
5 1/4 x 7 1/4	13,5 x 18,5	15	20	15	20
5 1/2 x 7 1/2	14 x 19	17	20	17	20
5 1/2 x 8 1/4	14 x 21	15	20	15	20
6 x 9	15,24 x 22,86	15	20	15	20
6 1/2 x 9 1/4	16,5 x 23,5	20	20	17	20
7 1/4 x 10 1/2	18,5 x 27	20	25	17	25
8 1/4 x 11	21 x 28	25	25	20	25
9 1/4 x 12	32,5 x 30,5	25	30	20	30

# FACTOR TECNOLÓGICO

## Requisitos de la editorial:

Programas: Los programas en los que se ejecuten los trabajos, deben ser preferiblemente, Corel Draw, Adobe Illustrator y Adobe Indesign.

Entrega de originales: Se debe entregar en formato pdf, archivos en Corel Draw y Adobe Photoshop, y en cd, dvd o Memoria flash.

Colores: La impresión se podrá realizar en cmyk sin perfiles incrustados.

Barnices: No prestan servicio de barnizado

Troqueles: No pueden realizarse troquelados con diseño personalizado.

Materiales: Los materiales disponibles para impresión son papel bond y cromado, y cartulina de hilo y cromada.



# FACTOR TECNOLÓGICO

## **PUBLIMER:**

Empresa estatal perteneciente al Grupo Comercializador de Productos Industriales y Servicios del Ministerio de Comercio Interior, radica en Ayestarán No. 14, Cerro. Seleccionada por su especialización en producciones señaléticas.

## **Materiales:**

- Policloruro de vinilo (PVC). Cuenta con planchas de color blanco de 1.56 m x 3.04 m, con grosores de 1 mm, 3 mm, 6mm, 8mm y 10 mm, estas dos últimas se utilizan para los soportes destinados a exteriores.

- Acrílico. Trabaja con acrílico transparente, lechoso y algunos de colores. Las planchas tienen dos dimensiones: 1,56 m x 2,05 m y 1,22 m x 2.44 m, con grosores de 3 mm, 6 mm y 10 mm.

-Vinilo autoadhesivo. Poseen vinilo de impresión blanco y transparente, con acabado de brillo y mate. También cuentan con vinilo de corte de dos clasificaciones: esmerilado (plata y dorado) y de color, con los mismos acabados del vinilo de impresión.

## **Equipamiento Tecnológico:**

- Plotter de impresión y corte. Tiene un ancho máximo de 1.30 m; en el cual se trabaja con papel, vinilo y lona. Las artes finales se entregan en extensión .jpeg o .tif, con una resolución mínima de 300 dpi y en modelo de color CMYK.

- Plotter de corte. Usada para vinilos de corte y admite un máximo de 60 cm de ancho. La extensión de formato en que deben entregarse los archivos son .eps o .cdr.

- Router de corte Sirve para cortar y hacer bajo relieve en PVC, acrílico, madera y metal. Los archivos se entregan en extensión .plt.

## **Modos de sujeción:**

Existen diversos modos de sujeción, utilizándose desde sistemas modulares hasta estructuras complejas diseñadas específicamente para un proyecto. Los más empleados en nuestro país:

*Tornillos:* Existen diferentes tipos de tornillos según el material en el cual se vayan a ensamblar (tirafondos para madera y paredes, de rosca cilíndrica, autorroscante y auto-perforantes para chapas metálicas y maderas duras). Los mismos tienen varios tamaños y longitudes y las cabezas pueden ser en estrella, hexagonal, ranurada, con prisionero, cilíndrica tipo Allen, avellanada, entre otras.

*Embellecedores:* Se emplean para cubrir los tornillos, aportando mejor visualidad. Tiene diferentes acabados y dimensiones.

*Cinta adhesiva de doble cara:* Es fácil de aplicar para trabajos de montaje y fijación permanentes en interiores. Se pega de forma segura a cualquier superficie lisa y es resistente a la humedad.

# FACTOR CONTEXTO

## Historia:

Según archivos del Museo Antropológico Montané en la entonces facultad de Letras y Ciencias de la Universidad de La Habana, en la fecha del 29 de junio de 1903, se propuso que el Museo de Antropología de la universidad, se denominara “Museo Antropológico Montané, debido a que la adquisición de valiosos objetos que en el mismo existen, se debía exclusivamente a la competencia reconocida dentro y fuera del país del Profesor Dr. Montané. El 30 de junio de 1903 se aprobó la denominación de Museo Antropológico Montané.

El Museo Antropológico y el Laboratorio se crean en 1900, ocuparon primeramente un piso alto en el antiguo instituto de segunda enseñanza de La Habana, situado en la Calle del Obispo, dos años después, en agosto de 1902, fueron ambos instalados en el edificio de la universidad y desde 1939 se encuentra en el segundo piso del Edificio Felipe Poey de la universidad habanera.

En los primeros tiempos del Museo constaba de 5 secciones, la primera de pura Antropología; la segunda de Arqueología Cubana; la tercera con la colección original de cerebros de razas y criminales; la cuarta de anatomía comparada y la quinta, la colección de Etnografía. Posteriormente la organización del Museo quedó estructurada en correspondencia con la organización de los cursos en: Antropología Zoológica, Antropología Física, Prehistoria Europea, Etnología del Antiguo Continente, Etnología de América y Cuba y Aborígenes de Cuba y Las Antillas.

Cátedra y Museo son dirigidos a partir de 1920 por Arístides Mestre Hevia y de 1940 hasta 1960 por Carlos García Robiou. Mestre con una labor básicamente docente, deja una valiosa colección de libros y publicaciones de Antropología General y aplicada a las ciencias jurídicas. García Robiou se destaca por su labor en las investigaciones sobre crecimiento y desarrollo del escolar cubano,

y en la impartición de las primeras clases técnicas de excavación arqueológica que había podido estudiar en los Estados Unidos. Fue de gran trascendencia la constitución de la Junta Nacional de Arqueología, denominada posteriormente Junta Nacional de Arqueología y Etnología. Esta fue realizada en 1937 en el Museo Montané, que en lo adelante sería su sede oficial. Los profesores García Robiou y Herrera Fritot se ocupan también de formar un grupo de jóvenes motivados por los cambios en las concepciones existentes en la Antropología, entre ellos se destacan Manuel Rivero de la Calle y Antonio Nuñez Jiménez.

# FACTOR CONTEXTO

## Historia:

Según archivos del Museo Antropológico Montané en la entonces facultad de Letras y Ciencias de la Universidad de La Habana, en la fecha del 29 de junio de 1903, se propuso que el Museo de Antropología de la universidad, se denominara “Museo Antropológico Montané, debido a que la adquisición de valiosos objetos que en el mismo existen, se debía exclusivamente a la competencia reconocida dentro y fuera del país del Profesor Dr. Montané. El 30 de junio de 1903 se aprobó la denominación de Museo Antropológico Montané.

El Museo Antropológico y el Laboratorio se crean en 1900, ocuparon primeramente un piso alto en el antiguo instituto de segunda enseñanza de La Habana, situado en la Calle del Obispo, dos años después, en agosto de 1902, fueron ambos instalados en el edificio de la universidad y desde 1939 se encuentra en el segundo piso del Edificio Felipe Poey de la universidad habanera.

En los primeros tiempos del Museo constaba de 5 secciones, la primera de pura Antropología; la segunda de Arqueología Cubana; la tercera con la colección original de cerebros de razas y criminales; la cuarta de anatomía comparada y la quinta, la colección de Etnografía. Poste-

riormente la organización del Museo quedó estructurada en correspondencia con la organización de los cursos en: Antropología Zoológica, Antropología Física, Prehistoria Europea, Etnología del Antiguo Continente, Etnología de América y Cuba y Aborígenes de Cuba y Las Antillas.

Cátedra y Museo son dirigidos a partir de 1920 por Arístides Mestre Hevia y de 1940 hasta 1960 por Carlos García Robiou. Mestre con una labor básicamente docente, deja una valiosa colección de libros y publicaciones de Antropología General y aplicada a las ciencias jurídicas. García Robiou se destaca por su labor en las investigaciones sobre crecimiento y desarrollo del escolar cubano, y en la impartición de las primeras clases técnicas de excavación arqueológica que había podido estudiar en los Estados Unidos. Fue de gran trascendencia la constitución de la Junta Nacional de Arqueología, denominada posteriormente Junta Nacional de Arqueología y Etnología. Esta fue realizada en 1937 en el Museo Montané, que en lo adelante sería su sede oficial. Los profesores García Robiou y Herrera Fritot se ocupan también de formar un grupo de jóvenes motivados por los cambios en las concepciones existentes en la Antropología, entre ellos se destacan Manuel Rivero de la Calle y Antonio Nuñez Jiménez.

La Escuela de Ciencias Biológicas nació con los departamentos de Zoología, Botánica, Morfología, Fisiología y Genética, y Antropología. Para dirigir este último y su Museo Antropológico adjunto, se trasladó desde la Universidad Central de Las Villas el Profesor Manuel Rivero de la Calle en 1961. En ese año la valiosa colección de origen africano pasó a la Academia de Ciencias de Cuba. La sala de exhibición del Museo comienza un proceso de cambios que culmina en un diseño museográfico orientado básicamente a las culturas aborígenes de Cuba.

En 1977 se reestructura la Universidad de La Habana, que quedó integrada por las facultades de Filosofía e Historia, Ciencias Exactas y Geografía, Economía, Derecho, Filología, Psicología, Preparatoria “Hermanos País” y Biología. En la de Biología se suprime el Departamento de Antropología y sus funciones fueron asumidas por el Museo, el cual queda constituido por la Sala de Exhibición, almacén y los laboratorios de Osteología, Arqueología y Crecimiento y Desarrollo Humanos.

En 1983 es de gran importancia la creación del laboratorio de Arqueometría, que tuvo un apoyo decisivo del Dr. Antonio Nuñez Jiménez.

# FACTOR CONTEXTO

## Vigencia:

El museo mantiene una estrecha relación de trabajo docente con las facultades de Filosofía e Historia, Artes y Letras, Periodismo, Lenguas Extranjeras, el Colegio Universitario San Gerónimo, los institutos superiores pedagógicos, el Instituto Superior de Arte, el Instituto Superior de Diseño Industrial, otros centros de educación superior, politécnicos y de la enseñanza primaria, media y media superior. Así el museo complementa la formación y se mantiene como aula activa. El Museo colabora también, en aspectos docentes, con el centro Nacional de Conservación, Restauración y Museología, la Oficina del Historiador de la Ciudad, el Instituto Cubano de Antropología y el Instituto Superior de Turismo.

Las principales líneas de investigación del museo son: museología y museografía antropológicas, arqueología y arqueometría, osteología antropológica y paleontología, ontogenia humana, diversidad humana y salud, ecología humana, biodemografía, antropología aplicada, historia de la antropología y antropología de la reproducción.

## Objeto Social:

Misión: Facilitar a la comunidad universitaria y no universitaria el acceso a la interpretación, exhibición y protección del legado antropológico y arqueológico, consintiendo el proceso de transculturación por el cual ha pasado Cuba desde el período prehispánico hasta el presente.

Visión: Ser una institución de referencia nacional, que comunique y refleje la realidad del patrimonio antropológico y arqueológico, mediante la docencia, la investigación y la extensión universitaria con la comunidad en todas sus expresiones, propia de una institución dinámica y abierta al cambio.

## Objetivos:

El Museo Antropológico Montané tiene como objetivos la docencia, investigación, conservación y extensión de las ciencias antropológicas y arqueológicas desde los estudios bioculturales.

# FACTOR CONTEXTO

## Contexto Físico:

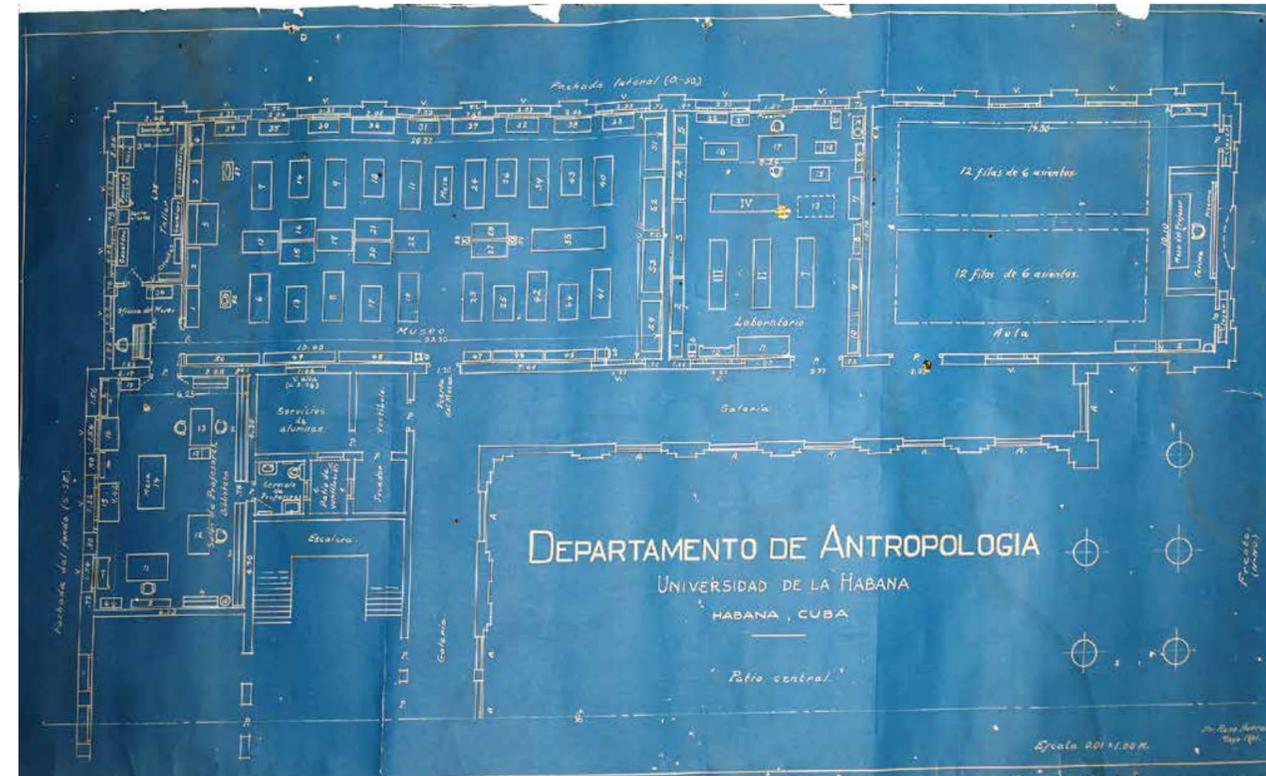
El Museo Antropológico Montané está ubicado en el edificio Felipe Poey (Facultad de Matemática - Computación), en la Plaza Ignacio Agramonte de la colina universitaria, municipio Vedado, La Habana; abierto de lunes a viernes, con dos horarios, de 9:00 a.m a 12:00 p.m, y de 1.00 p.m a 4:00 p.m. Actualmente se encuentra en restauración.

## Dimensiones y Planos :

El Museo cuenta con un área expositiva, almacén / salón para trabajadores y baño.

Las colecciones expuestas en el museo están zonificadas y distribuidas de manera que las áreas a visitar se denominan Paleoantropología o Evolución Humana, Culturas Aborígenes de Cuba y Mesoamérica

La sala expositiva del museo cuenta con 20 metros de largo por 9 metros de ancho. Las vitrinas en exposición son de 2 metros de ancho.

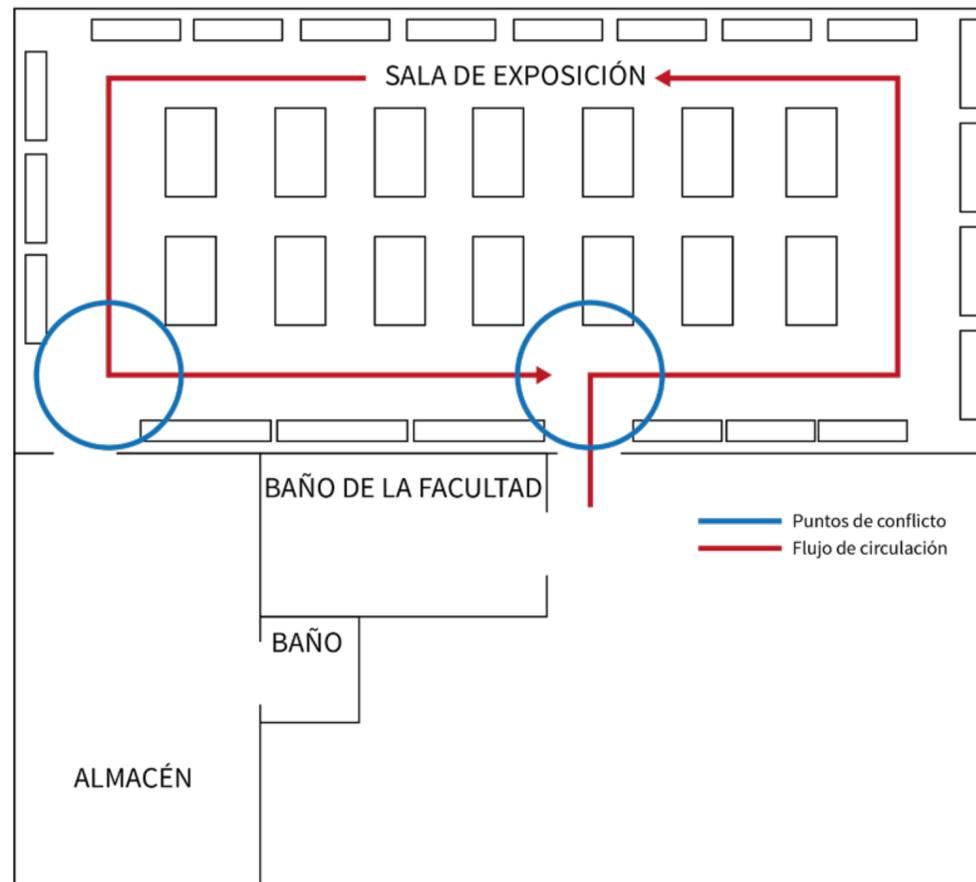


# FACTOR CONTEXTO

Zonificación:

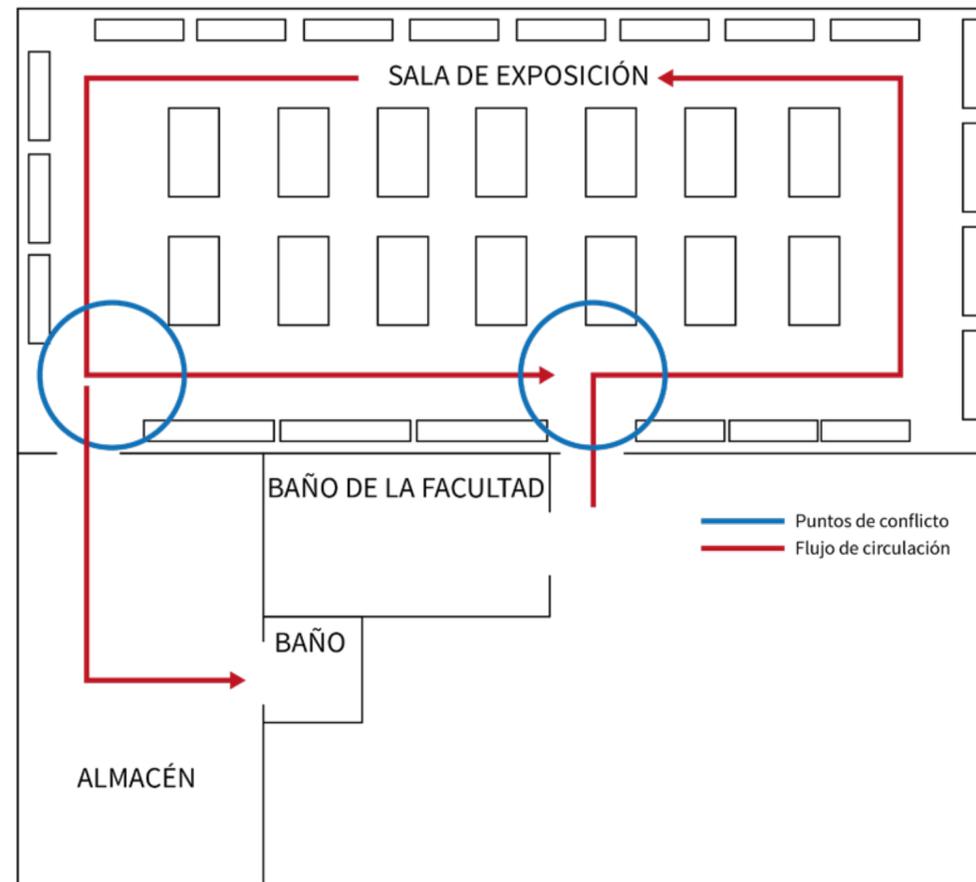
## VISITANTES

Flujo de circulación y puntos de conflicto



## TRABAJADORES

Flujo de circulación y puntos de conflicto



# FACTOR CONTEXTO

## Código Arquitectónico:

Al encontrarse en el Edificio Felipe Poey posee la arquitectura propia del lugar. En la entrada principal de la universidad se encuentra el rectorado, inspirado en el Partenón griego, con una arquitectura neoclásica, y justo entre el resto y la escalinata se alza una estatua en bronce, la Alma Máter, símbolo de la universidad. En general ponderan la arquitectura neoclásica y barroca.



# FACTOR CONTEXTO

## *Arquitectura neoclásica:*

- Se inspira en los monumentos de la antigüedad greco-romana.
- Se toma al concepto de belleza basado en la pureza de las líneas arquitectónicas, en la simetría y en las proporciones sujetas a las leyes de la medida y las matemáticas.
- Reacciona contra los efectos decorativos del barroco y el rococó. Gusto por la sencillez, con predominio de lo arquitectónico sobre lo decorativo.
- Emplea elementos básicos de la arquitectura clásica: columnas, ordenes dórico y jónico, frontones, bóvedas, cúpulas, etc

## *Arquitectura barroca:*

- Mantuvo la simetría de la arquitectura renacentista.
- Columnas torcidas, muchas veces solo decorativas y no de soporte como en la antigua Grecia y Roma.
- Abundan las líneas curvas más que las rectas.
- Detalles de decoración altamente ornamentados.
- Sensación de movimiento en las formas.
- Torres y cúpulas o domos.
- Abundancia de ventanas.
- Edificios estructurados en amplias naves
- Ilusiones ópticas
- Integración de la arquitectura y la pintura
- Interiores decorados con magníficos frescos en cielos rasos y muros.



# FACTOR USO

## **Público interno:**

La generalidad de los trabajadores de la institución se encuentran entre las etapas de la adultez y la vejez.

En la etapa adulta la personalidad y carácter se presentan firmes y seguros y el individuo maduro se distingue por el control que logra de sus sentimientos y su vida emocional. Esto le permite afrontar la vida con mayor seguridad y serenidad que en las etapas anteriores.

La adultez es la época de la vida del ser humano en el que mayor rendimiento en la actividad se presenta. El desarrollo moral del adulto es basado en las experiencias que él mismo tiene y las decisiones morales que debe de tomar en cada situación, ambas acciones incentivan el desarrollo moral. Disminuye la tendencia a aventurarse laboralmente, prefiriendo la seguridad que otorgan las áreas conocidas y en las que mejor se han desempeñado.

Existe un conflicto de valores entre seguir esforzándose y la opción de descansar y disfrutar de lo que se ha logrado, trabajando solo para conservarlo.

Además de los cargos que ocupan en la institución son profesores de la Facultad de Biología de la Universidad de La Habana, intentando vincular siempre a la institución a la misma, y a su vez haciendo cumplir la función docente del museo.

## **Público externo (Primario):**

*Estudiantado Universitario.*

La edad promedio de los estudiantes universitarios oscila entre los 18 y 25 años de edad. En esta etapa de la vida el individuo va dejando atrás la adolescencia, adquiere independencia emocional y toma responsabilidad de sus acciones y decisiones, lo que le permite autorregular su comportamiento; comienza a tener más en cuenta su opinión propia que la de los demás.

Los intereses y preocupaciones profesionales comienzan a marcarse. Es capaz de elaborar una concepción del mundo más estructurada que le permite comprender y emitir juicios sobre diversas situaciones, relacionados a componentes morales, vistos como sistemas de normas y valores. La familia pasa a jugar un papel más pasivo, actuando de consejera y orientadora, pues ya está en capacidad de tomar sus propias decisiones y responsabilizarse con su propia vida. El incremento de la madurez y el autocontrol en esta etapa, se expresa en relaciones más activas y afectivas.

## **Público externo (Secundarios):**

*Estudiante de Enseñanza Media General*

Estos individuos se encuentran en la etapa de la adolescencia periodo que oscila entre los 11 y 19 años de edad. En esta etapa de la vida el individuo se encuentra en una época de cambios pues marca el proceso de transformación del niño en adulto.

Todavía tiene una forma de manifestar sus deseos mediante una espontaneidad propia de la infancia, pero ya empieza a actuar de una manera sutil en las interacciones, o con una cierta represión relativa de sus emociones, tal como hace el adulto. Le confiere mayor importancia a sus relaciones con sus etáreos con respecto a la establecida con la familia, y por tanto siente la necesidad de formar parte de ese grupo social, el cual influye en sus acciones y comportamiento.

*Sector extranjero*

Son individuos provenientes de otros países interesados o estudiosos de la antropología. Poseen un alto nivel cultural y muestran interés en determinadas piezas y colecciones propias y características de la institución.

# FACTOR USO

## Ergonomía Visual:

### *Campo Visual*

Para la correcta lectura e interpretación del las señales desde el plano horizontal se debe tener en cuenta:

- Para el reconocimiento de la escritura el ángulo de apertura debe ser de 10° a 20° según la línea visual estándar.
- Para el reconocimiento de los símbolos el ángulo de apertura debe ser de 20° a 40° según la línea visual estándar.
- Para el reconocimiento de colores el ángulo de apertura no debe exceder los 60° según la línea visual estándar.

Para la correcta lectura e interpretación del las señales desde el plano vertical, partiendo de que el usuario estará siempre de pie, se debe tener en cuenta:

- Para el reconocimiento de la escritura el ángulo de apertura debe ser de 20° máximo según la línea visual estándar.
- Para el reconocimiento de los símbolos el ángulo de apertura superior debe ser de 25°, e inferior 30° máximo.
- Para el reconocimiento de colores el ángulo de apertura superior no debe exceder los 30°, e inferior 40° máximo.

### *Distancia Focal*

Para evitar la distorsión de la señal el ángulo de visión, teniendo en cuenta la línea visual estándar no debe exceder los 90°; el ángulo óptimo debe ser de 15°. La distancia efectiva de visión no debe superar los 50 metros, ni ser inferior a los 6 metros de largo.

# FACTOR MERCADO

## Homólogos y similares:

Siendo la única entidad musológica dedicada a la antropología del país se realizará un análisis sincrónico de identidades similares en el contexto internacional con el fin de lograr un resultado que se adecúe a las exigencias mercadológicas que requiere una unidad de este tipo.

A partir de la observación estructurada y la revisión documental se obtienen resultados sobre los elementos y tendencias más comunes que permiten establecer requisitos y decisiones de diseño. Se toman en cuenta los siguientes criterios:

- Denominación
- Camino gráfico
- Composición
- Código tipográfico
- Código de color
- Nivel de representación o tipos de logotipos, en dependencia del camino gráfico que presente el identificador.

# FACTOR MERCADO

## Identidad Institucional (Homólogos internacionales):

*Museo Metropolitano de Nueva York*

Denominación: La tipología de denominación es por contracción, ya que se conforma mediante las sílabas iniciales del nombre de la institución.

Camino gráfico: El identificador se compone por el logotipo funcionando en un único nivel de lectura.

Composición: Presenta una composición centrada donde se ubica el logotipo en el centro de la composición.

Código tipográfico: Se utiliza una tipografía serif en su versión regular para el logotipo.

Código de color: Se utilizan los colores rojo y blanco, tanto en positivo como en negativo en el logotipo.

Nivel de representación: Se hace una composición tipográfica a partir de las contracciones THE Y MET colocándose una debajo de la otra, las letras se unen a partir de sus mismos trazos, dando un efecto de continuidad.



# FACTOR MERCADO

## Identidad Institucional (Homólogos internacionales):

*Asociación americana de Antropología Física*

Denominación: La tipología de denominación es por siglas, ya que se conforma mediante las letras iniciales del nombre de la institución.

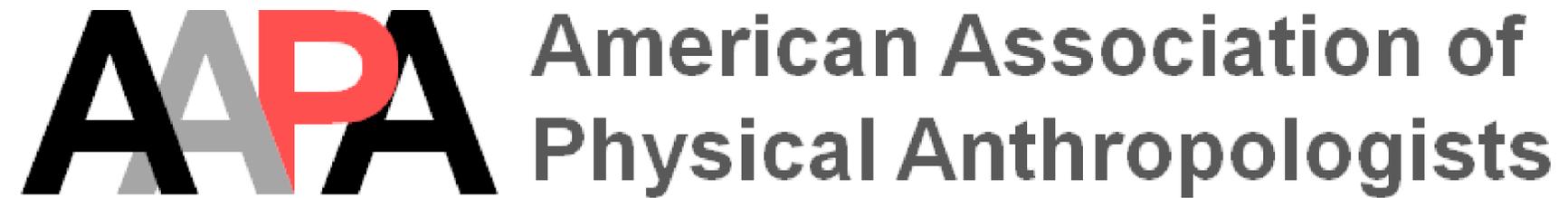
Camino gráfico: El identificador se compone por el logotipo y genérico, funcionando en un primer nivel de lectura el logotipo y en un segundo el genérico.

Composición: Presenta una composición horizontal donde se ubica el logotipo a la izquierda del genérico dentro de la composición.

Código tipográfico: Se utiliza una tipografía sans serif en su versión bold para el logotipo y regular para el genérico.

Código de color: Se utilizan los colores rojo, negro y la escala de grises para el logotipo y gris para el genérico

Nivel de representación: Se hace una composición tipográfica a partir de las siglas, superponiéndose una encima de la otra.



# FACTOR MERCADO

## Identidad Institucional (Homólogos internacionales):

*Museo Antropológico de Xalapa*

Denominación: La tipología de denominación es por siglas, ya que se conforma mediante las letras iniciales del nombre de la institución. Nombre toponímico.

Camino gráfico: El identificador se compone por el logotipo y genérico, funcionando en un primer nivel de lectura el logotipo y en un segundo el genérico.

Composición: Presenta una composición horizontal donde se ubica el logotipo encima del genérico dentro de la composición.

Código tipográfico: Se utiliza una tipografía sans serif particularizada en su versión bold para el logotipo y regular para el genérico.

Código de color: Se utilizan un color ocre para el logotipo y negro para el genérico

Nivel de representación: Se hace una composición tipográfica a partir de las siglas, donde los terminales de cada letra inician la siguiente, se utiliza una línea colocada debajo del genérico.



## FACTOR MERCADO

**Identidad Institucional (Homólogos internacionales):**  
*The British Museum*

Denominación: Es un nombre toponímico.

Camino gráfico: El identificador se compone por el logotipo, funcionando en un único nivel de lectura el logotipo.

Composición: Presenta una composición horizontal

Código tipográfico: Se utiliza una tipografía serif en su versión regular para el logotipo.

Código de color: Se utilizan el color negro para el logotipo.

Nivel de representación: Se hace una composición tipográfica a partir del nombre de la institución donde ponderan las palabras british y museum con un mayor puntaje con respecto a la palabra the.

The British  
Museum

## FACTOR MERCADO

### Identidad Institucional (Homólogos internacionales):

*El Louvre*

Denominación: Es nombre toponímico, marcando su localización en la orilla derecha del Sena en París, es un antiguo palacio real situado entre los jardines de las Tullerías y la iglesia de Saint-Germain-l'Auxerrois de París.

Camino gráfico: El identificador se compone por el logotipo, funcionando en un único nivel de lectura el logotipo.

Composición: Presenta una composición horizontal y centrada.

Código tipográfico: Se utiliza una tipografía serif en su versión regular para el logotipo.

Código de color: Se utilizan el color negro para el logotipo.

Nivel de representación: Se hace una composición tipográfica a partir del nombre de la institución donde pondera la palabra Louvre con un mayor puntaje con respecto a las palabras musée du

MUSÉE DU  
LOUVRE

# FACTOR MERCADO

## Identidad Institucional (Homólogos internacionales):

*Museo Nacional de Antropología de Madrid*

Denominación: Es nombre toponímico.

Camino gráfico: El identificador se compone por el imago-tipo y el genérico, funcionando en un primer nivel de lectura el imagotipo y en un segundo el genérico.

Composición: Presenta una composición vertical centrada con respecto al imagotipo

Código tipográfico: Se utiliza una tipografía display para el genérico.

Código de color: Se utilizan el color blanco y rojo para el imagotipo y blanco para el genérico

Nivel de representación: El nivel de representación del imagotipo tiende a lo figurativo representando el rostro y elementos decorativos utilizados por el hombre primitivo.



# FACTOR MERCADO

**Identidad Institucional (Homólogos internacionales):**  
*Museum of Anthropology*

Denominación: Es nombre descriptivo

Camino gráfico: El identificador se compone por el imago-tipo y el logotipo, funcionando ambos en un mismo nivel de lectura.

Composición: Presenta una composición horizontal

Código tipográfico: Se utiliza una tipografía sans serif para el logotipo.

Código de color: Se utiliza el color negro para ambos

Nivel de representación: El nivel de representación del imago-tipo tiende a lo abstracto representando la evolución y diversidad a partir de un círculo negro central del que nacen círculos más pequeños.



## FACTOR MERCADO

**Identidad Institucional (Homólogos internacionales):**  
*Museo Real de África Central*

Denominación: Es nombre toponímico.

Camino gráfico: El identificador se compone por el logotipo, funcionando el logotipo en un único nivel de lectura.

Composición: Presenta una composición horizontal.

Código tipográfico: Se utiliza un logotipo particularizado.

Código de color: Se utiliza el color negro.

Nivel de representación: Las letras del logotipo se diseñaron con el objetivo de comunicar características específicas de la región.



# FACTOR MERCADO

## Identidad Institucional (Homólogos internacionales):

*Welt Museum Wien*

Denominación: Es nombre toponímico

Camino gráfico: El identificador se compone por el imago-tipo y el genérico, ponderando el imago-tipo en un primer nivel de lectura con respecto al genérico.

Composición: Presenta una composición horizontal.

Código tipográfico: Se utiliza para el genérico una tipografía sans serif.

Código de color: Se utiliza el color negro y la escala de grises en el imago-tipo y el color negro en el genérico.

Nivel de representación: El imago-tipo tiende a lo abstracto, creándose a partir de un círculo dado por la contraforma de círculos mas pequeños.



# FACTOR MERCADO

## Identidad Institucional (Homólogos Nacionales):

*Museo de Historia Natural de Cuba*

Denominación: Es nombre descriptivo y toponímico.

Camino gráfico: El identificador se compone por el imago-tipo y el genérico, ponderando el imagotipo en un primer nivel de lectura con respecto al genérico.

Composición: Presenta una composición horizontal, justificada al centro.

Código tipográfico: Se utiliza para la palabra museo una tipografía serif con un puntaje notablemente mayor con respecto al utilizado en el resto del genérico, donde la tipografía empleada cambia y se utiliza una tipografía sans serif.

Código de color: Se utilizan colores naranja para el imago-tipo y el color negro en el genérico.

Nivel de representación: El imagotipo representa una espiral, con el objetivo de aludir a los fósiles que se encuentran con esta morfología.



# FACTOR MERCADO

## Identidad Institucional (Homólogos Nacionales):

*Instituto Cubano de Antropología.*

Denominación: Es nombre y toponímico en primer nivel y descriptivo en segundo nivel.

Camino gráfico: El identificador se compone por el imago-tipo y el genérico, ponderando el imagotipo en un primer nivel de lectura con respecto al genérico.

Composición: Presenta una composición centrada.

Código tipográfico: Se utiliza para el genérico una tipografía serif.

Código de color: Se utilizan el color naranja para el imagotipo y el color negro en el genérico.

Nivel de representación: La representación del imagotipo tiende a lo figurativo, se emplean rasgos de petroglíficos, típicos en la cultura taína



# FACTOR MERCADO

## Identidad Institucional (Homólogos Nacionales):

*Red de Museos y Salas de Historia Natural de Cuba*

Denominación: Es nombre está construido a partir siglas y contracciones.

Camino gráfico: El identificador se compone por el imago-tipo y el genérico, ponderando el imagotipo en un primer nivel de lectura con respecto al genérico.

Composición: Presenta una composición horizontal

Código tipográfico: Se utiliza, tanto para el genérico como para el nombre una tipografía sans serif.

Código de color: Se utilizan el color verde para el imago-tipo y también para hacer énfasis en las letras NATU del nombre, y el color negro en el genérico.

Nivel de representación: La representación del imagotipo tiende a lo abstracto, se emplea una línea valorada verde que forma a la isla de Cuba.



NATUred

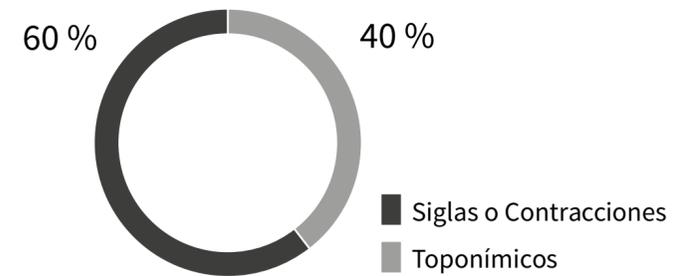
Red de Museos y Salas  
de Historia Natural de Cuba

# FACTOR MERCADO

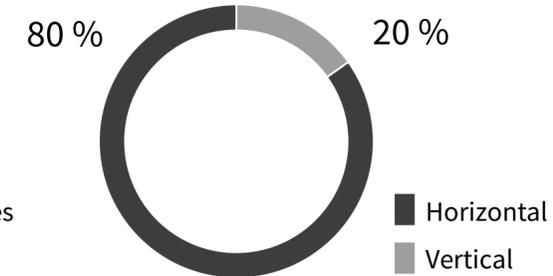
## Resultados:

Predominan en mayoría las instituciones con nombre de siglas o contracciones, con un identificador logotipado, haciendo uso de tipografías Sans - serif, con composición horizontal, en color negro o escala de grises.

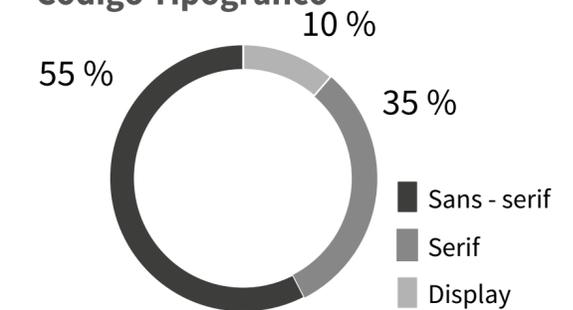
### Denominación



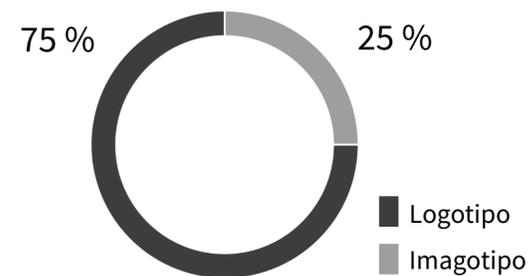
### Composición



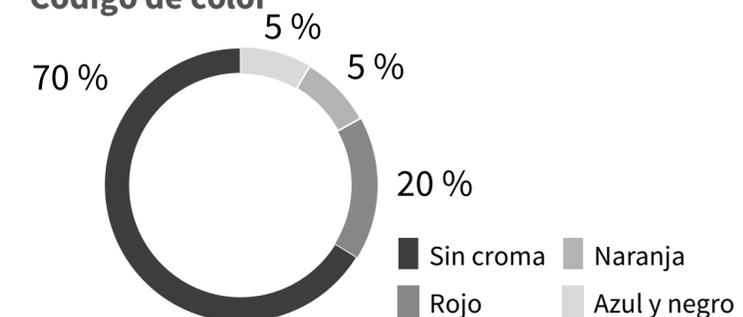
### Código Tipográfico



### Camino Gráfico



### Código de color



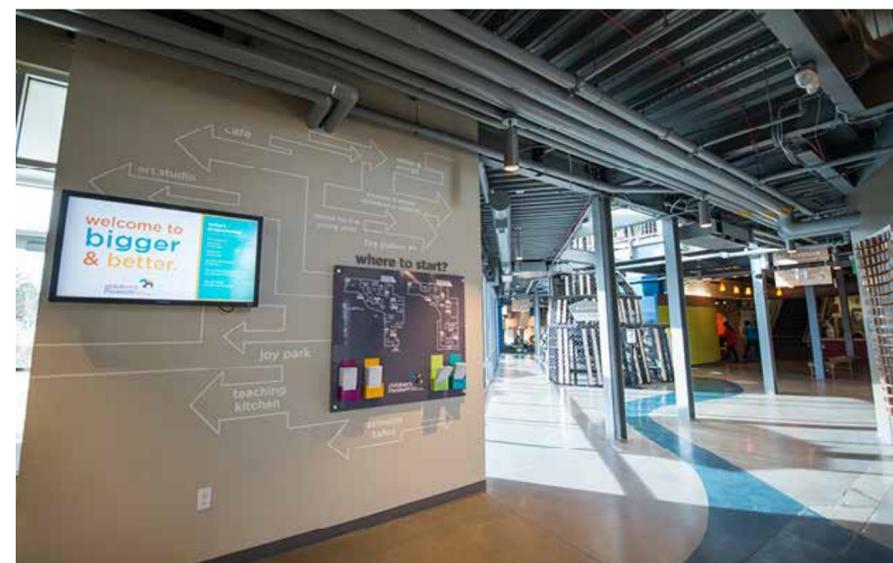
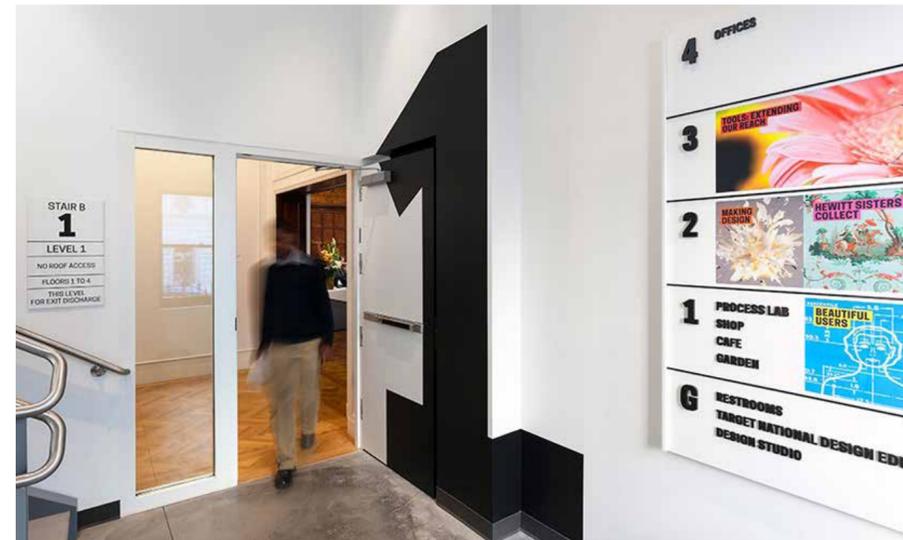
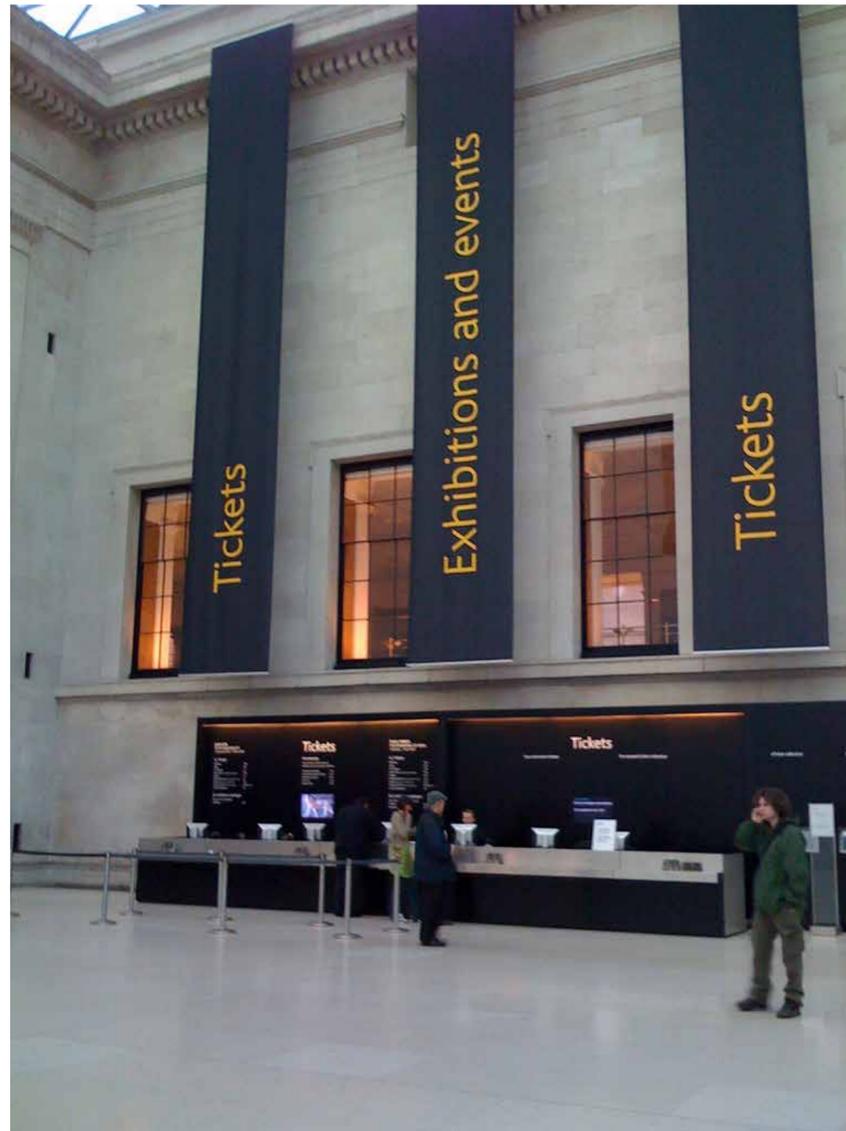
# FACTOR MERCADO

## Gráfica Ambiental (Referentes):

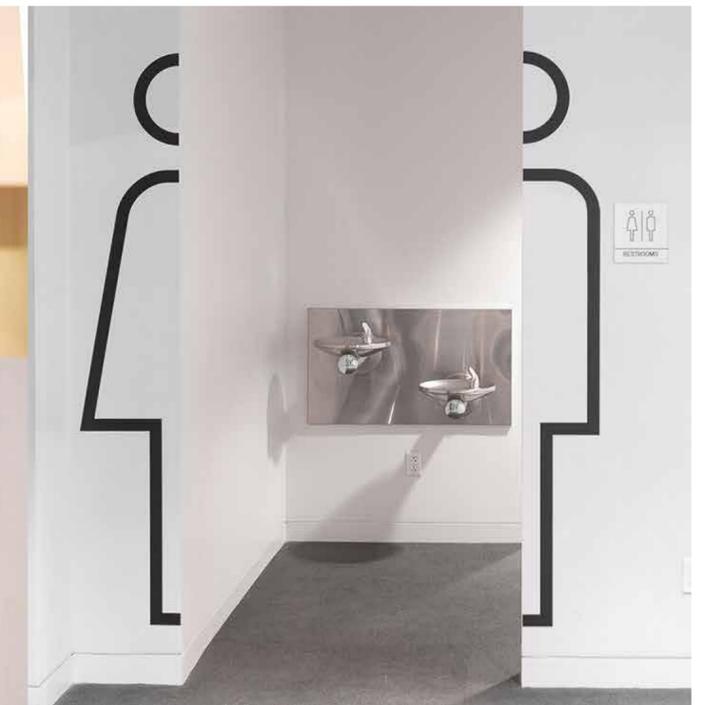
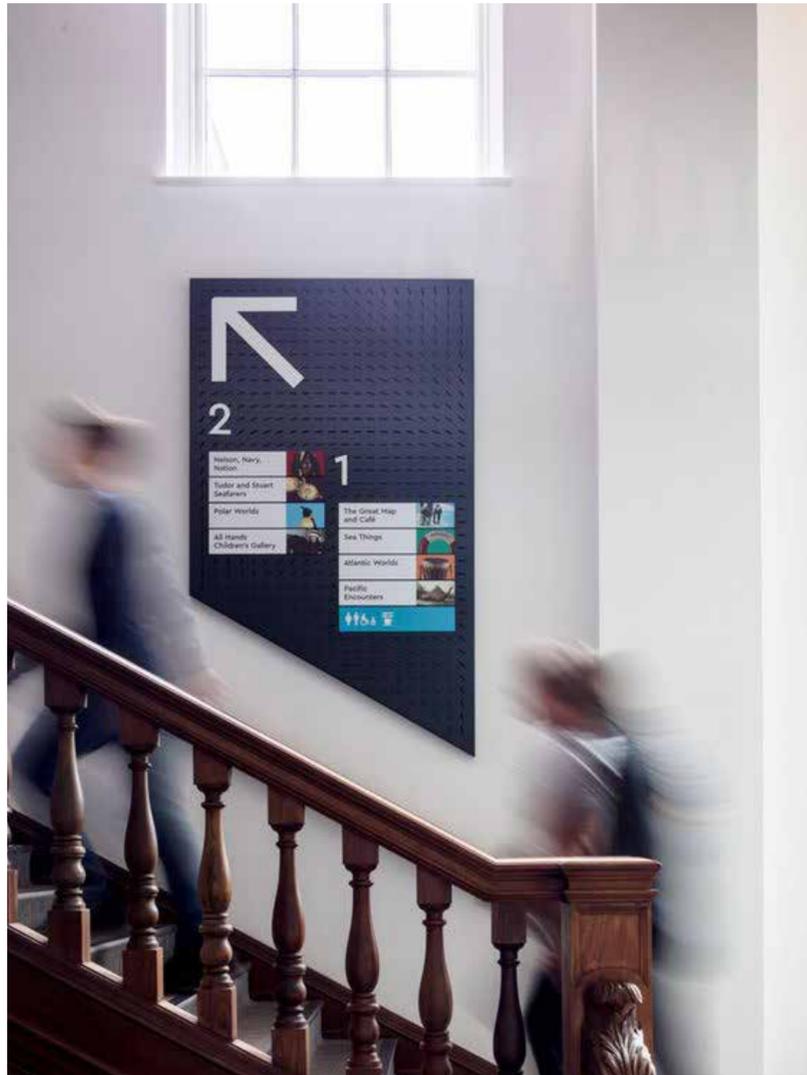
Con el objetivo de analizar tendencias en la manera de resolver cuestiones similares a las presentes en la gráfica ambiental del Museo Antropológico Montané, se desarrolla una búsqueda de referentes de señalética internacional presentes en museos de esta índole.



# FACTOR MERCADO



# FACTOR MERCADO



# FACTOR MERCADO

## Conclusiones:

Existe tendencia a la síntesis y depuración formal y al empleo de señales exclusivamente textográficas. Predomina el uso de tipografías sans serif. Se utilizan el color en correspondencia con la imagen institucional, pero siempre utilizando tonos poco saturados, abundan en las señales el negro, blanco y grises. Los materiales más recurrentes son el metal, el vinilo de corte, adhesivo e impreso, pintura, plástico y acrílico.

# REQUISITOS DE DISEÑO

## **Factor Función:**

Se mantendrá el nombre de la institución, pues ha sido reconocido desde su fundación por este.

## **Factor Tecnológico:**

Respetar los requerimientos y particularidades de la Editorial Felix Varela, encargada de implementar todos los soportes comunicacionales impresos.

Diseñar en función del uso exclusivo de la cartulina hilo y el papel cromado a la hora de diseñar los soportes comunicacionales.

Hacer uso de los materiales más duraderos y resistentes en el diseño de la gráfica ambiental para que el intercambio o reemplazo sea mínimo.

## **Contexto:**

Respetar el código arquitectónico del lugar por ser este tan pregnante y característico.

Diseñar las señales en función de lograr un flujo de circulación lineal y evolutivo.

## **Uso:**

Pautar los soportes para su implementación en dos idiomas, español e inglés, para el sector de público extranjero.

## **Mercado:**

A partir de la observación y estudio de las tendencias se empleará en el diseño del identificador el uso de tipografías sans - serif.

# ETAPA CONCEPTO

## TERCER CAPÍTULO



Definiciones Estratégicas

Discurso de Identidad

Premisas Conceptuales

Identificador

Selección

Concepto Óptimo

# DEFINICIONES ESTRATÉGICAS

## Sistema de Identidad:

*Soportes a diseñar con función identificativa*

- Papel timbrado para carta
- Sobre timbrado para carta
- Sobre institucional
- Carpeta institucional
- Solapín o carnet
- Cuño o Gomígrafo
- Pullover
- Wallpaper para PC
- Animación de marca
- Pautas para presentaciones

*Soportes a diseñar con función informativa*

- Plegable informativo
- Catálogo

*Soportes a diseñar con función promocional:*

- Bolígrafos
- Pines
- Bloc de Notas
- Bolsa de regalos
- Diplomas y reconocimientos

# DEFINICIONES ESTRATÉGICAS

## Gráfica Ambiental:

*Soportes a diseñar con función identificativa*

- Área de Paleoantropología
- Área de Culturas aborígenes de Cuba
- Área de Mesoamérica
- Área de trabajadores
- Aseos
- Ficha técnica para piezas (Rótulos)

*Soportes a diseñar con función informativa*

- Señalización de distribución de áreas.

# DISCURSO DE IDENTIDAD

## Atributos:

### *Atributos Generales*

- Histórico
- Evolutivo
- Humano
- Cultural
- Científico
- Serio
- Prestigioso

### *Atributos Específicos*

- Docente
- Interactivo
- Social
- Diverso
- Único
- Profesional
- Antropológico

### *Atributos a comunicar*

- Docente: La función principal de la institución es la docencia, es un museo perteneciente a la Facultad de Biología Universidad de La Habana.
- Investigativo: La institución desarrolla con frecuencia expediciones investigativas y proyectos de desarrollo local en áreas donde se encuentran yacimientos arqueológicos y de interés para la antropología.
- Antropológico: La antropología es la temática particular del museo y a la que está dedicada y enfocada.

# DISCURSO DE IDENTIDAD

## Rasgos de estilo:

### *Docente*

Código Tipográfico: Tipografías display con texturas que simulen la escritura en pizarra o lápiz, tipografías caligráficas sin abundancia de ornamentos o florituras y sin trazos excesivamente gestuales que dificulten la legibilidad, tipografías sans-serif.

Código de color: Colores pasteles con un nivel de gris de medio a oscuro, verdes oscuros

Código Compositivo: Horizontalidad, justificación de izquierda a derecha

Código Representativo: líneas quebradas, línea valorada, caracteres tipográficos simples como puntos, paréntesis, signos de interrogación.

### *Investigativo*

Código Tipográfico: tipografías sans-serif geométricas

Código de color: colores con saturación media, tendencias a los azules, verdes y blancos, los dos primeros entre claros y medios

Código Compositivo: Verticalidad, Simetría

Código Representativo: líneas rectas, sin trazos valorados, geométricidad, simplicidad, limpieza, abundancia de blancos

### *Antropológico*

Código Tipográfico: Tipografías display que simulen escrituras y simbologías prehispánicas y primitivas

Código de Color: Colores ocres desaturados

Código Compositivos: Asimetría, imprecisión

Código Representativo: línea valorada, imprecisa, signos y elementos de escrituras primitivas.

# PREMISAS CONCEPTUALES

## Premisa 1:

### *Proceso evolutivo de la humanidad:*

La antropología es la ciencia que estudia al hombre como ser social, incluyendo cómo ha llegado a lo que es hoy, a partir del análisis de restos encontrados en sitios arqueológicos y estudios antropométricos actuales.

## Premisa 2:

### *Arte Rupestre.*

Tomar como referencia e inspiración al arte rupestre por ser una de las primeras manifestaciones artísticas del hombre primitivo, además de ser abundante en Cuba por su presencia en cuevas, elementos de alfarería y locaciones consideradas que fueron una vez asentamientos de poblaciones aborígenes.



# SELECCIÓN

## Premisa 2:

### *Arte Rupestre.*

Se desarrolla la premisa número 2 (arte rupestre), teniendo en cuenta que permite transmitir la temática del museo de forma más directa.

Se decanta en el logotipo como expresión gráfica, esta se encuentra justificada en el cumplimiento efectivo de los siguientes parámetros:

- *Pertinencia:* La búsqueda conceptual responde al discurso institucional de forma eficiente, en coherencia con la misión y visión de la institución.

- *Simplicidad:* Las soluciones en este sentido potencian directamente la brevedad del nombre a partir de una imagen que no posee otro portador de la función identificativa que el propio nombre diseñado.

- *Estética:* El camino logotipado propone alusiones sutiles, geométricas y depuradas que conforman una estética que se inscribe de forma clara en el imaginario del público sobre el mundo antropológico

- *Legibilidad:* La idea en cuestión potencia, de mano con la simplicidad, la legibilidad instantánea del nombre.

- *Visualidad:* Este concepto permite explorar, desde la solución logotipada, muchas alternativas novedosas para tratar la temática en cuestión a través de ajustes tipográficos personalizadores menos evidentes y más llamativos formalmente.

- *Fascinación:* El valor connotativo de soluciones de esta tipología aumenta, a partir de que se comunican los atributos y el concepto de forma abstracta, permitiéndole al público descubrir las lecturas que intencionalmente poseen las soluciones y que comunican de forma igualmente efectiva el espíritu institucional.

## IDENTIFICADOR

### Premisa 2:

#### Alternativas

Tomar como referencia e inspiración al arte rupestre por ser una de las primeras manifestaciones artísticas del hombre primitivo, además de ser abundante en Cuba por su presencia en cuevas, elementos de alfarería y locaciones consideradas que fueron una vez asentamientos de poblaciones aborígenes.

MUSEO ANTROPOLÓGICO

MONTANĒ

UNIVERSIDAD DE LA HABANA

MUSEO ANTROPOLÓGICO

MONTANĒ

UNIVERSIDAD DE LA HABANA

MUSEO ANTROPOLÓGICO

MONTANĒ

UNIVERSIDAD DE LA HABANA

MUSEO  
ANTROPOLÓGICO

MONTANĒ

UNIVERSIDAD  
DE LA HABANA

MUSEO ANTROPOLÓGICO

MONTANĒ

UNIVERSIDAD DE LA HABANA

## VARIANTES

### Premisa 2:

#### *Variantes seleccionadas*

Tomar como referencia e inspiración al arte rupestre por ser una de las primeras manifestaciones artísticas del hombre primitivo, además de ser abundante en Cuba por su presencia en cuevas, elementos de alfarería y locaciones consideradas que fueron una vez asentamientos de poblaciones aborígenes.

MUSEO ANTROPOLÓGICO  
MONTANÉ  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

MUSEO ANTROPOLÓGICO  
MONTANÉ  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

## VARIANTES

### Premisa 2:

#### Variante 1

Para el desarrollo de la variante 1 se relizan ajustes de peso con el objetivo de equilibrar el peso de los caracteres y de lograr mayor armonía y unión con respecto a los motivos utilizados para su construcción en la solución.

Los principales problemas fueron detectados en la letra t, cuyo peso es notablemente menor con respecto al resto, de igual manera sucede en la letra e. Para la letra a se buscó adaptar el motivo utilizado en la letra m para lograr un vínculo y armonía favorable entre ambas letras.

MONTANÉ

MONTANÉ

MONTANÉ

MONTANÉ

MONTANÉ

MONTANÉ

## VARIANTES

### Premisa 2:

#### *Variante Seleccionada*

Se selecciona la variante en la que se hacen énfasis en el dos motivos específicos que referencian a los dibujos prehistóricos encontrados en cuevas, donde los ajustes y la adaptación de dichos motivos se hace evidente en cada caracter, logrando juntarse las letras m y a, y las letras o, n, t y e.

MONTANÉ

## VARIANTES

### Premisa 2:

#### Variante 2

Para la variante 2 se decide una estrategia similar al adaptar formalmente cada caracter, a partir de la utilización de un único motivo dado por líneas rectas en correspondencia con los ángulos originales de la tipografía base utilizada para su construcción.

MONTANÉ MONTANÉ  
MONTANÉ MONTANÉ

## VARIANTES

### Premisa 2:

#### *Variante 2*

Se selecciona la variante en la que se percibe mayor unidad con respecto a los caracteres utilizados a partir del uso de líneas como signo que alude a la alternativa referente a los motivos utilizados en la alfarería aborígen.

MONTANÉ

# SELECCIÓN

Para la selección de la variante óptima se realiza una evaluación a las dos soluciones finales, teniendo en cuenta las tres dimensiones del modelo semiótico, las que se segmentaron en indicadores que permiten valorar la capacidad de cada uno de los conceptos para dar cumplimiento de forma funcional y creativa al encargo que da origen al proyecto.

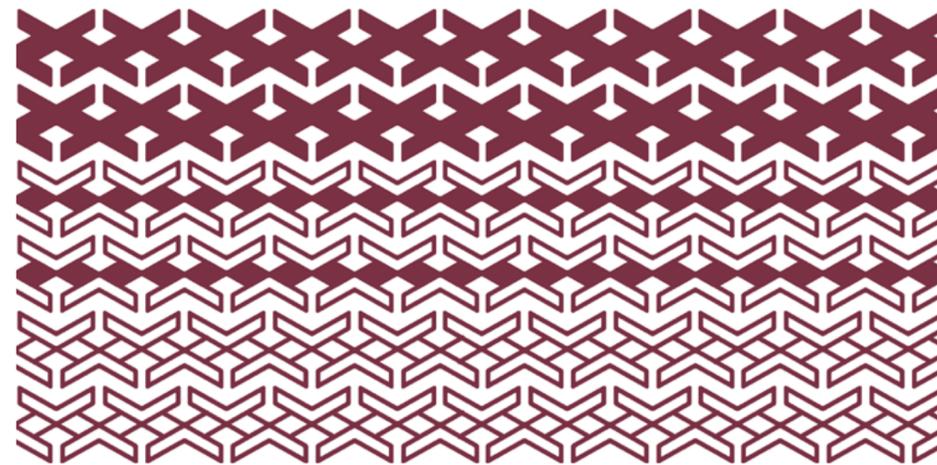
<b>Indicadores</b>	<b>Solución 1</b>	<b>Solución 2</b>
<b>Sintáctica</b>		
Gag - tipográfico	90 %	80 %
Coherencia con el Sistema	90 %	100 %
<b>Pragmática</b>		
Rendimiento en el Medio Impreso	100 %	90 %
Reducción	100 %	90 %
Legibilidad	90 %	80 %
<b>Semántica</b>		
Tiempo de Decodificación	90 %	80 %
Significante - Significado	100 %	80 %
Novedad del Concepto	100%	100 %
Pertinencia Mercadológica	90 %	90 %
Coherencia Institucional	100 %	100 %

## CONCEPTO ÓPTIMO

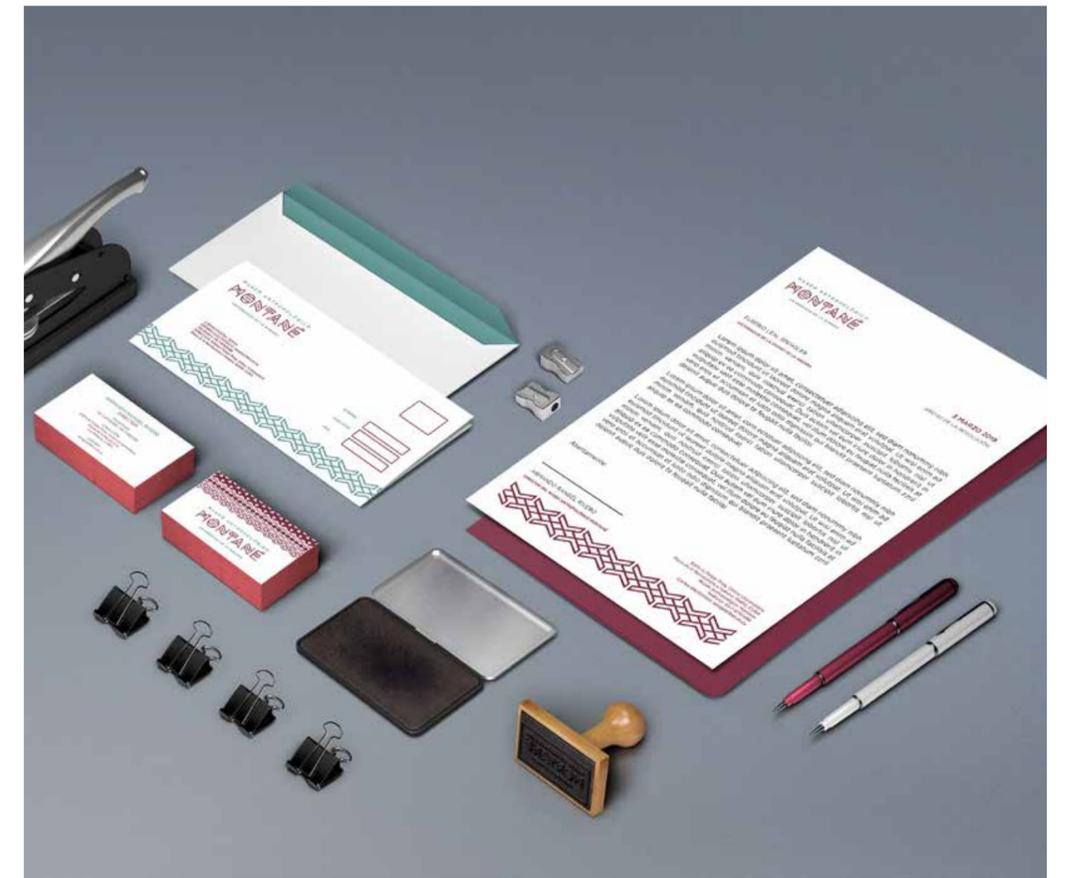
Luego de llevar a término las dos alternativas óptimas del identificador, se realiza la evaluación a partir de las tres dimensiones del modelo semiótico, donde los resultados arrojan que la más factible para continuar realizando el sistema de identidad visual es la segunda.

En cuanto a la ubicación en el formato del identificador, siempre aparece justificado al centro y presenta una distancia semejante a la altura de los caracteres diseñados

Se decide hacer uso de una gráfica de apoyo que sustente conceptualmente al logotipo a partir de uno de los motivos modificados, utilizados en su diseño particular. Una vez diseñado el motivo se decide hacer una rejilla que permita generar dos gráficas secundarias, las que se utilizarán en algunos soportes siempre apoyando a la primera salvo excepciones donde se necesite lograr jerarquía. Estas gráficas denotan evolución a partir del incremento del peso perceptivo entre ellas, lo cual enriquece al concepto por ser la antropología la ciencia que estudia al hombre como ser social y el proceso evolutivo en el que está envuelto.



MUSEO ANTROPOLÓGICO  
MONTANÉ  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA



# ETAPA DESARROLLO

## CUARTO CAPÍTULO



Manual de Marca

Manual de Aplicaciones

Gráfica Ambiental

MUSEO ANTROPOLÓGICO

MONTAÑÉ

UNIVERSIDAD DE LA HABANA

# IDENTIFICADOR VISUAL

La Identidad Visual para el Museo Antropológico Montané es una solución logotipada, donde, a partir del trabajo tipográfico, se alude a los motivos y dibujos encontrados en piezas de alfarería aborígenes.

Se utiliza como referencia una tipografía con rasgos geométricos, con el objetivo de marcar el carácter científico e investigativo de la institución. Los motivos diseñados en el logotipo tienen la función de destacar la particular temática del museo (antropológico). La caja única del logotipo, potencia la singularidad de la solución, así como la lectura fluida del nombre.

La composición utilizada es horizontal, teniendo en cuenta la extensión del nombre, incluido el genérico.

Los colores utilizados tienen la intención de hacer evidente lo docente y antropológico del museo, siendo estos dos de los atributos a comunicar.



# CONSTRUCCIÓN

## Logotipo

El diseño del logotipo busca comunicar el concepto de manera eficiente y al mismo tiempo generar la singularidad necesaria como estructura visual portadora de la función identificativa de la institución.

Se muestra el proceso de trabajo en el que en función de connotar los motivos de la alfarería aborígen, se parte de una tipografía geométrica (Gotham) y se le realizan múltiples ajustes de forma, respetando el espaciado que tienen. Su máxima expresión se encuentra en la adición de dichos motivos.

Para lograr unidad entre los caracteres se decide utilizar dos motivos específicos similares, los que logran dentro de su singularidad individual, armonizar compositivamente entre sí. Uno de ellos respeta la simetría en su morfología y el otro son líneas paralelas, favoreciendo la construcción geométrica de los caracteres.

La tilde se ajusta para su integridad morfológica y respeto al paralelismo de los trazos de los caracteres.

## Motivos utilizados



## Tipografía de Partida (Gotham)

MONTANÉ

## Adición de los motivos

MONTANÉ

## Ajustes de Interletrado

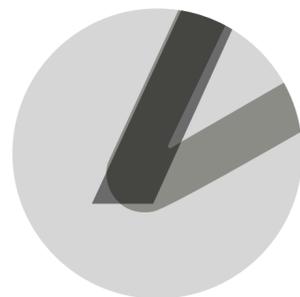
MONTANÉ

# CONSTRUCCIÓN

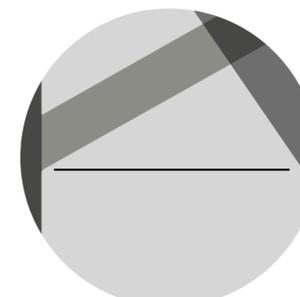
## Logotipo

Se hace ajustes de peso perceptivo en la letra a evitando la oscuridad formada en la unión de sus terminales con el motivo. Para la letra m se inserta el motivo respetando sus proporciones de manera que mantenga su equilibrio original. A las letras o, n, t y e, se les adiciona el segundo motivo.

Los terminales de los caracteres se transforman a una versión rounded para suavizar la morfología geométrica de la tipografía y resaltar lo gestual y artesanal aborígen. Para ello se toman como referencia 3 círculos directamente proporcionales a los terminales de los caracteres originales. También guardan proporción entre sí.



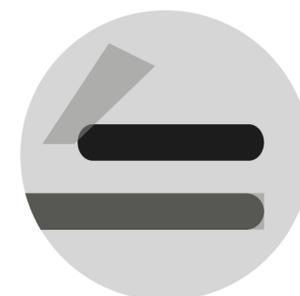
Ajuste de peso perceptivo en la letra a



Terminal de la letra m original justificado con el motivo adicionado



Redondez en los caracteres



Modificación de la tilde

# CONSTRUCCIÓN

## Logotipo

Se hace ajustes de peso perceptivo en la letra a evitando la oscuridad formada en la unión de sus terminales con el motivo. Para la letra m se inserta el motivo respetando sus proporciones de manera que mantenga su equilibrio original. A las letras o, n, t y e, se les adiciona el segundo motivo.

Los terminales de los caracteres se transforman a una versión rounded para suavizar la morfología geométrica de la tipografía y resaltar lo gestual y artesanal aborígen.

Para ello se toman como referencia 3 círculos directamente proporcionales a los terminales de los caracteres originales. También guardan proporción entre sí.

# MUSEO ANTROPOLÓGICO

Interletrado por defecto

# M U S E O   A N T R O P O L Ó G I C O

Ajuste óptico

# MUSEO ANTROPOLÓGICO

Superposición

# CONSTRUCCIÓN

## Genérico

La construcción del genérico implica un tratamiento depurado en función de su legibilidad y resistencia a la reducción.

Para este se selecciona la tipografía Gotham, de estilo sans serif y geométrica, en su versión medium y en caja alta. También se le aplican cambios en el interletrado para ganar en claridad y legibilidad.

UNIVERSIDAD DE LA HABANA

Interletrado por defecto

UNIVERSIDAD DE LA HABANA

Ajuste óptico

UNIVERSIDAD DE LA HABANA

Superposición

# CONSTRUCCIÓN

## Identificador

El logotipo y el genérico se articulan en la identidad a partir de una relación espacial extraída del primero.



## VARIANTES COMPOSITIVAS

La identidad visual puede utilizarse en dos versiones compositivas. La primera, en su articulación original (logotipo + genérico) para la generalidad de los soportes. La segunda variante (logotipo), para computamientos a menor escala, ya sea en el medio impreso o digital.

VARIANTE 1  
Articulación original  
de la identidad



VARIANTE 2  
Eliminación del genérico  
para reducciones extremas



VARIANTE 2  
Uso del logotipo particularizado  
para reducciones extremas



# VARIANTES DE COLOR

El color juega un papel fundamental en la identificación institucional. Para el Museo Antropológico Montané se selecciona una armonía de color basada en tonos marrones y verdes por la fácil asociación del primero al mundo de la antropología y del segundo a la docencia.

La figura pauta el comportamientos respecto al color, tanto para positivo como negativo, garantizando la flexibilidad de su uso en un ambiente de coherencia. Cualquier otro empleo, se considera inadecuado y puede atentar contra el rendimiento de la identidad.

## VARIANTES Positivo

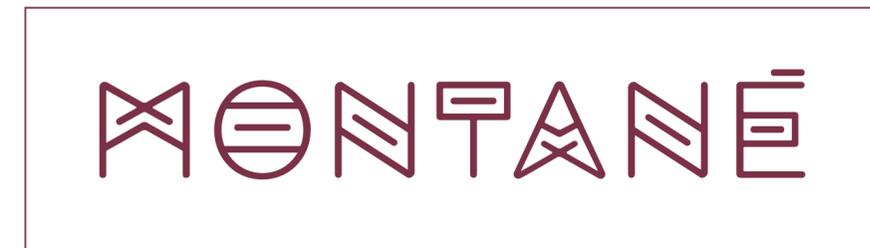
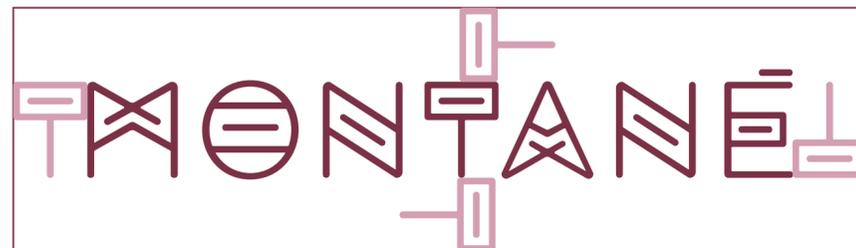


## VARIANTES Negativo



## ÁREA DE RESTRICCIÓN

Los campos visuales que se muestran en la figura son los recomendados para el buen funcionamiento de la marca. En cualquiera de sus usos, este no deberá ser invadido por imágenes o texto de forma que la identidad posea el blanco compositivo necesario para que se lea bien y se perciba estéticamente agradable.



# LÍMITES DE REDUCCIÓN

En función de su rendimiento, la identidad no deberá exceder los límites de reducción mostrados en cada una de sus variantes compositivas.

MUSEO ANTROPOLÓGICO  
MONTANÉ  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA



4,5 CM

MUSEO ANTROPOLÓGICO  
MONTANÉ



3,5 CM

MONTANÉ



2,5 CM

# CÓDIGO DE COLOR

La gama de color identitaria se compone de los colores marrón, verde, negro y grises.

En todos los casos, teniendo en cuenta el comportamiento de la identidad y su gráfica de apoyo, cada tono puede llevarse al 30% de transparencia al convivir con el resto. Además de estos colores puede utilizarse el blanco en todos los casos en el 100% y en el 30% de opacidad.

C: 34	R: 123	30 %
M: 83	G: 49	
Y: 46	B: 68	
K: 42		

C: 64	R: 100	30 %
M: 24	G: 154	
Y: 39	B: 152	
K: 6		

C: 0	R: 0	30 %
M: 0	G: 0	
Y: 0	B: 0	
K: 100		

C: 57	R: 96	30 %
M: 47	G: 96	
Y: 46	B: 96	
K: 36		

C: 34	R: 175	30 %
M: 26	G: 175	
Y: 27	B: 175	
K: 5		

## CÓDIGO TIPOGRÁFICO

Las tipografías institucionales se proponen como complemento funcional, contemporáneo y profesional para la identidad visual. La búsqueda está basada en familias multifuncionales que cumplan tanto la acción de impactar como la de ser legibles con comodidad.

A nivel formal se propone una tipografía de limpieza estructural y contraformas abiertas, con poco contraste entre los trazos.

Con esta premisa, se selecciona para el medio impreso la familia Gotham, en todas sus variantes de peso e inclinación, no así de amplitud. Esta posee una modulación vertical y estructura geométrica, que la asocia al carácter científico e investigativo de la identidad.

**GOTHAM** gogogogogo

*MEDIO IMPRESO* geométrica

**HOV** *hamburguerfontiv*

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! % & / ( ) = ¿ ?

# MONTANÉ TYPEFACE

Se diseñan los caracteres del abecedario de la tipografía creada para el logotipo. Esta fuente es display y tiene el objetivo de apoyar a la tipografía institucional en algunos de los soportes. Su uso está regulado para palabras de no más de cuatro sílabas compuestas por dos letras, pues pierde rendimiento en palabras de larga extensión. Su construcción está basada en los caracteres de la fuente Gotham en su versión light, al igual que los del logotipo. La tipografía está diseñada únicamente en caja alta, por ello se comienzan a diseñar los caracteres h, o y v.

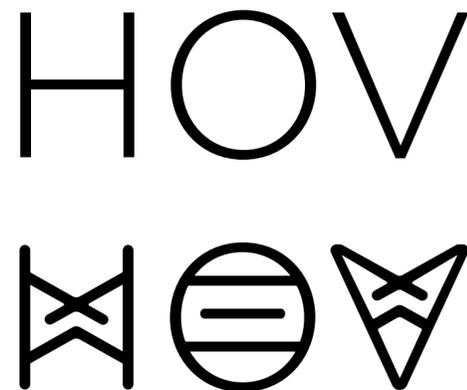
La letra h guarda similitud con la m (previamente diseñada), por tanto la adición del motivo es similar, se coloca el motivo hasta la mitad de las hastas de la letra; haciendo el ajuste óptico necesario.

La letra o se diseñó en conjunto con el resto de caracteres que componen el logotipo.

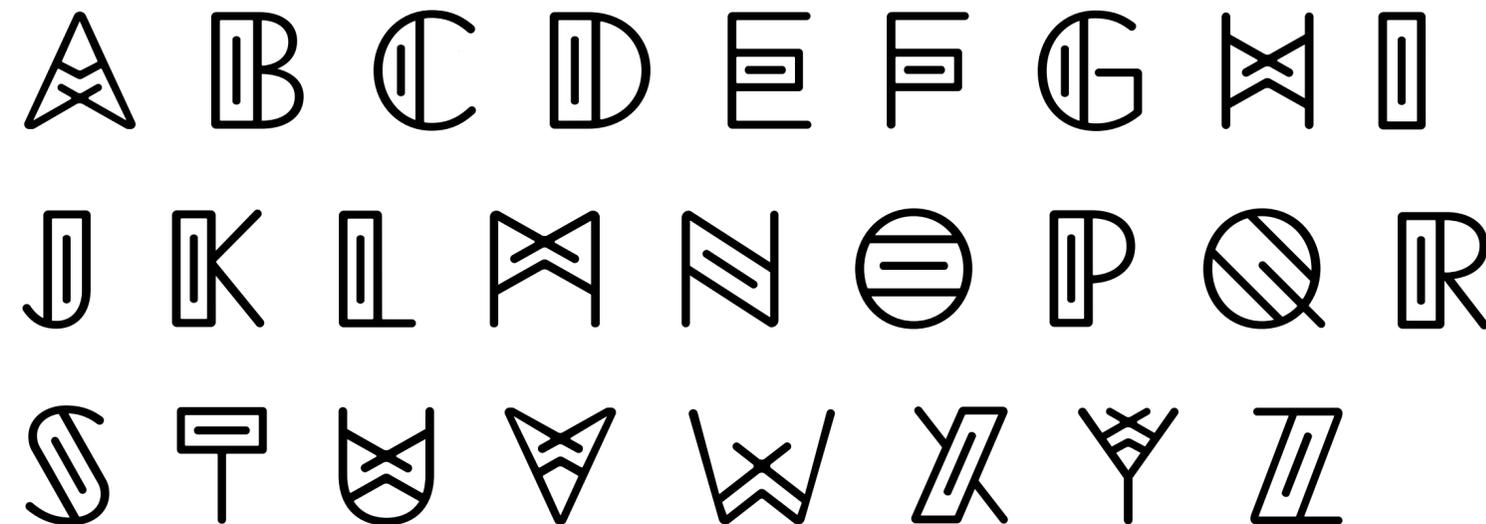
Para la letra v se tomó a la previamente diseñada letra a reflejándola por el eje horizontal, también haciendo los ajustes pertinentes, pues la v tiende a ser ligeramente más estrecha que la a.

Una vez diseñado los caracteres básicos se diseñan el resto que compone el abecedario.

Caracteres básicos



Desarrollo

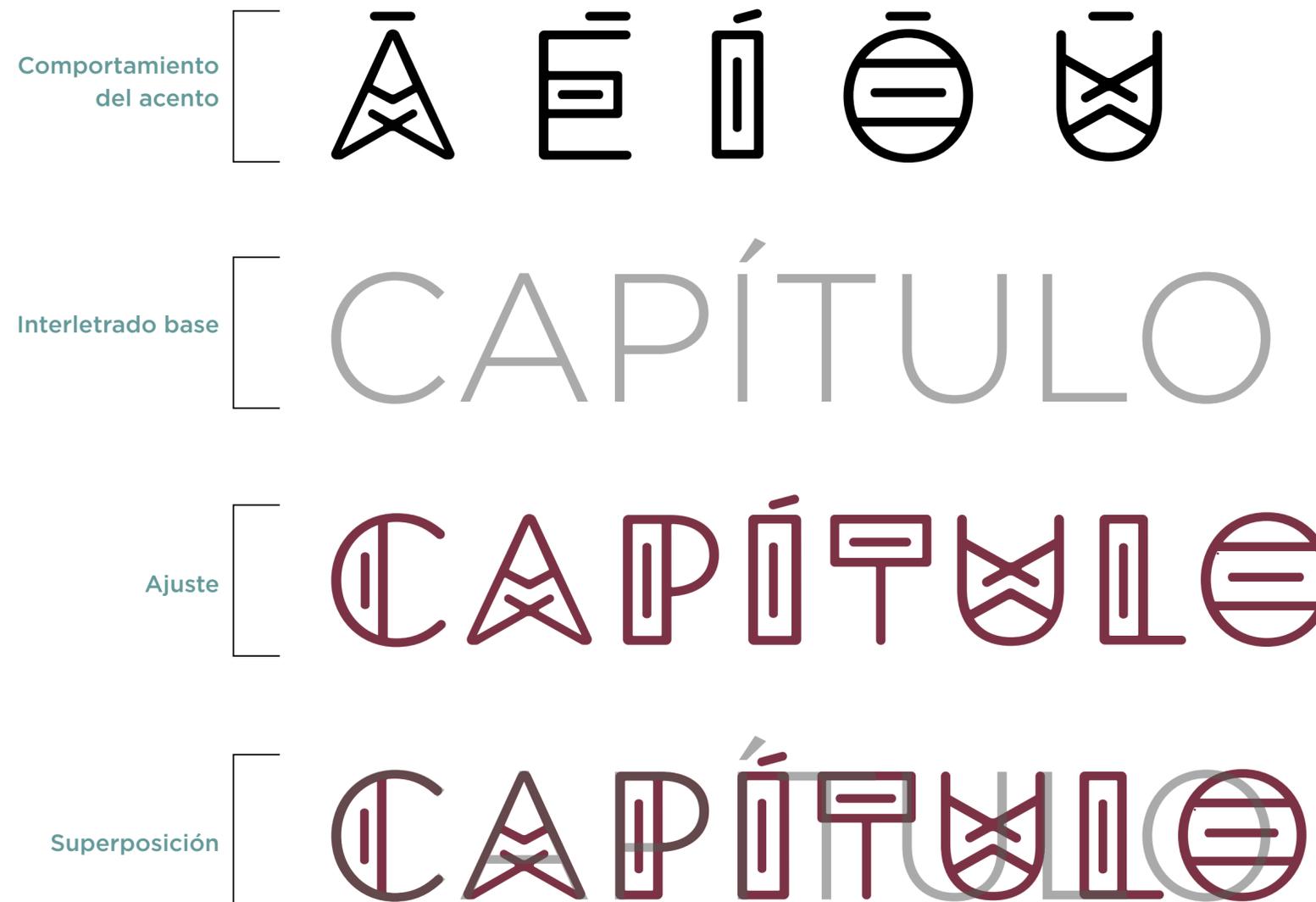


# MONTANÉ TYPEFACE

La puata para las tildes se ve particularizada para la vocal i, pues al adecuarse a la composición horizontal pautada en el resto de las vocales puede confundirse con el punto de la vocal i en caja baja; para evitar esto se rota 15° el recurso utilizado como acento.

Para las vocales a, o y u se justifica al centro para mantener el equilibrio y la simetría morfológica de los caracteres. Para la vocal e se justifica el acento a la derecha.

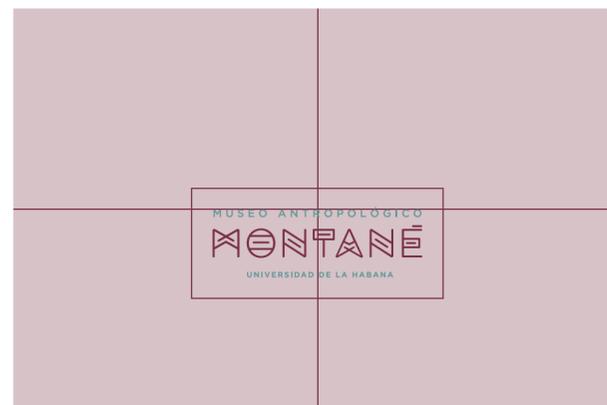
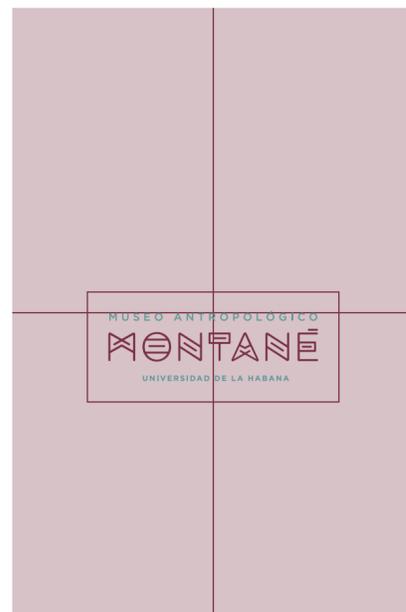
Se respeta el interletrado de la tipografía base exceptuando el carácter i pues sus dimensiones fueron modificadas de manera que afecta el interletrado base, creando zonas oscuras entre los caracteres con los que interactúa



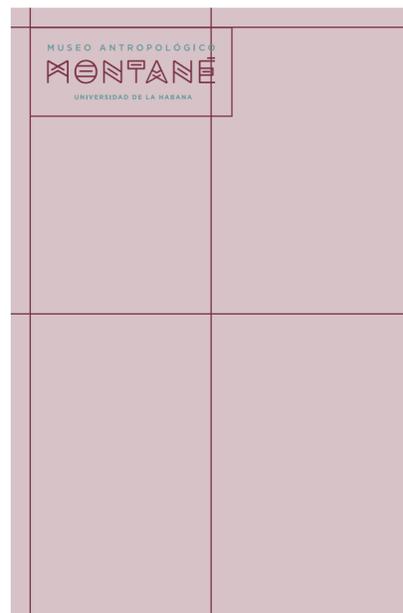
# CÓDIGO COMPOSITIVO

La composición de la marca en el formato toma el área de restricción como referencia. Se definen dos comportamientos básicos, el primer caso es cuando la identidad funciona como protagonista del soporte y el segundo caso es cuando esta convive con otras informaciones.

La identidad visual siempre se ubicará justificada al centro en el primer caso tomando como referencia base el centro horizontal del formato; y en el segundo caso, siempre en el extremo izquierdo superior. En esta aplicación la propia identidad genera el margen de justificación de las informaciones que la acompañan.



Ubicación de la identidad a nivel protagonista en el formato



Ubicación de la identidad a nivel secundario en el formato

# CÓDIGO FOTOGRÁFICO

La fotografía posee un tratamiento básico, ajustes sutiles de contraste, brillo, exposición y saturación con el objetivo de lograr una mejor visualización de la fotografía original.

El uso de fotografías está pautado para soportes editoriales con función informativa, como lo son el catálogo y el plegable informativo. La poca particularización del tratamiento fotográfico tiene como objetivo hacer protagonista en la imagen al objeto, dándole mayor claridad y permitiendo una observación del mismo más acertada.



Fotografía original

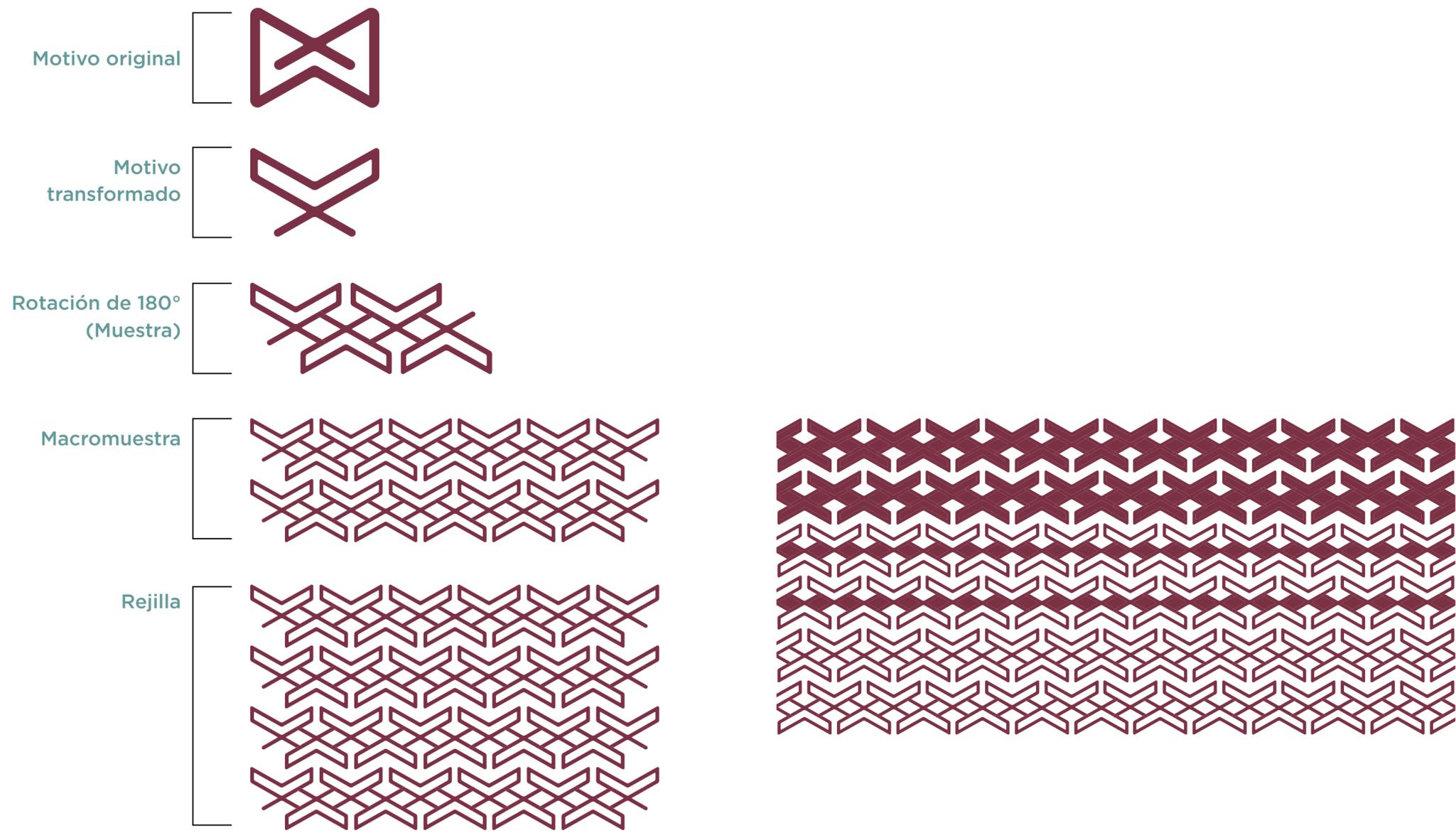
Ajustes de exposición

Ajustes sutiles de saturación,  
claridad y contraste

# GRÁFICA DE APOYO

La gráfica de apoyo parte de la propia estructura de la identidad visual. Se utiliza uno de los motivos diseñados para el logotipo, a partir del cual se le aplican transformaciones en función de lograr una mayor apilabilidad y flexibilidad. Se crea una muestra del mismo, a su vez una macromuestra y finalmente una rejilla, que permite su crecimiento en peso perceptivo debido a la exploración de su contraforma, potenciando al carácter antropológico e investigativo del identificador.

Estas dos texturas generadas por la exploración de la contraforma de la primera son secundarias, se utilizarán en algunos soportes siempre apoyando a la primera salvo excepciones donde se necesite lograr jerarquía o diferenciación.



# GRÁFICA AMBIENTAL

## Señales de distribución de áreas

El museo cuenta con tres secciones importantes de distribución, la primera Paleoantropología, la segunda Culturas Aborígenes de Cuba y la tercera Mesoamérica, además de el área para trabajadores y los aseos. Las señales que se determinan necesarias a diseñar son:

- Área de Paleoantropología
- Área de Culturas Aborígenes de Cuba
- Área de Mesoamérica
- Área para trabajadores
- Aseos
- Tótem informativo
- Rótulos o Fichas técnicas para expositores

Se consideró utilizar la tipografía display diseñada, sin embargo, al realizar la exploración se comprobó que en palabras tan extensas como paleoantropología perdía rendimiento y legibilidad, características sumamente importantes en señales. Por tanto se decidió utilizar la tipografía institucional apoyada por la gráfica de apoyo primaria.

Se seleccionó como material para su implementación placas de PVC. Se mantiene su forma rectangular con el objetivo de que no compita con la gráfica de apoyo, utilizando el color institucional principal en su versión negativa, pues las paredes del local están pintadas de un color claro.

# GRÁFICA AMBIENTAL

Las señales diseñadas para las tres áreas importantes del museo poseen un mayor tamaño con respecto a las señales destinadas para el área de trabajadores y para los aseos, sin embargo guardan la misma proporción.

Las dimensiones de las planchas utilizadas para las señales destinadas a las tres áreas principales son de 150 cm de largo y 75 cm de alto. Estas planchas están dispuestas en las paredes del local a una altura de 200 cm con respecto al suelo, respetando y conviviendo con las vitrinas y expositores que se encuentran fijados en las paredes.

Por otra parte las señales destinadas al área de trabajadores y a los aseos tienen como dimensiones 80 cm de largo y 40 cm de alto; están dispuestas a una altura de 170 cm y a diferencia de las anteriores no conviven directamente con expositores y vitrinas.



# GRÁFICA AMBIENTAL

## Tótem informativo

Para el tótem informativo se utiliza una base de planchas de PVC juntadas con pegamento formando una caja cuya tapa consta de un orificio para el acople de las planchas de acrílico y PVC que contienen la información. Esta caja está seccionada por una plancha de PVC dispuesta horizontalmente con el objetivo de dar soporte. La caja se encuentra fijada al suelo; para ellos se proponen tres alternativas:

- Doble Contacto
- Atornillada
- Por contrapeso localizado en la sección inferior de la caja

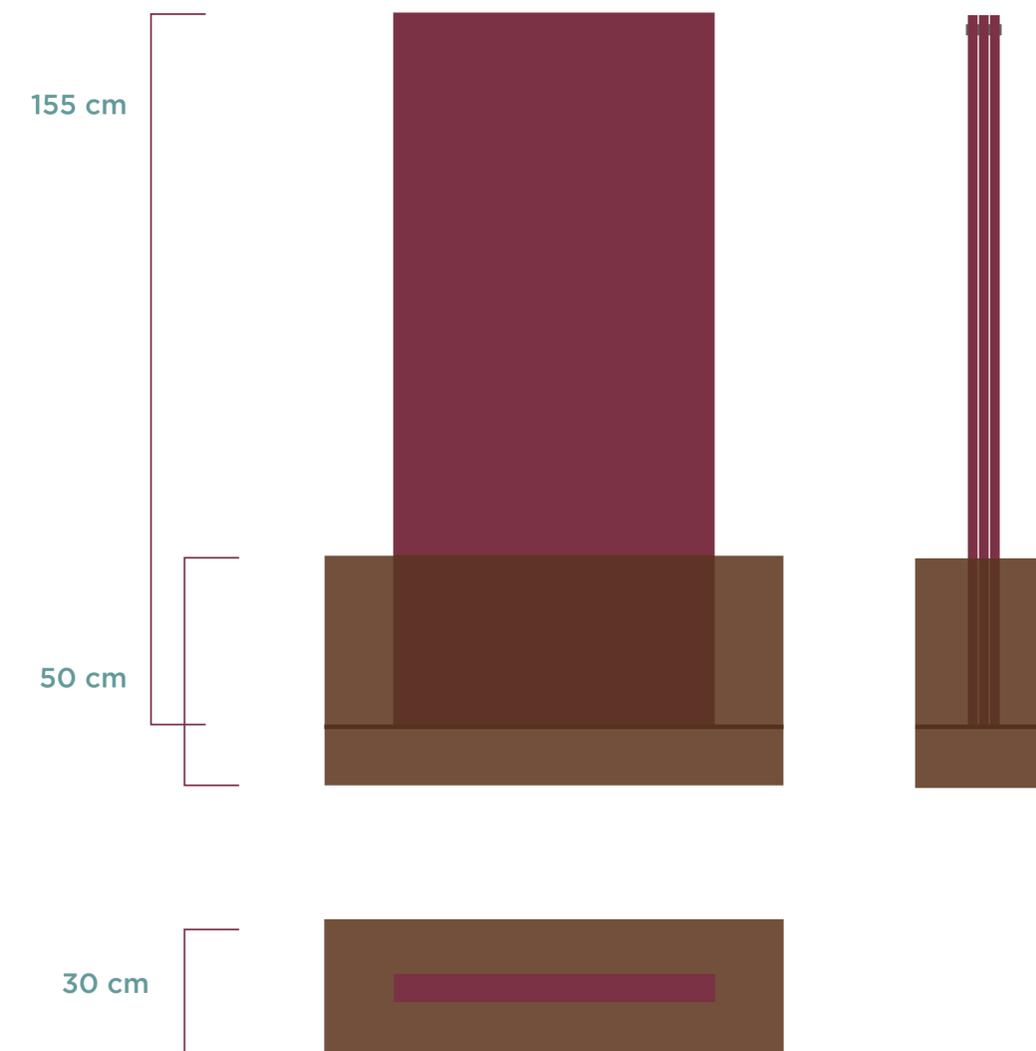
Antes de juntar las planchas que conforman la caja, con el objetivo de armonizar, se le debe recubrir o imprimir con una película de color de textura similar a la madera existente en los mobiliarios actuales del local.

Las dimensiones de la base de la caja contenedora son de 100 cm de ancho y 30 cm de ancho, con una altura de 50 cm. La placa que secciona la caja tiene dimensiones similares a la de la base, en función del grosor de las planchas de PVC. Las placas contenedoras de información tienen 169,5 cm de alto y 70 cm de ancho.

Las dimensiones del orificio son de 70 cm de ancho y 6 cm de grosor, para dar cabida a las dos planchas de acrílico y la plancha de PVC teniendo en cuenta que dichas planchas consten de 2 cm de grosor.

Las dimensiones generales del tótem son 100 cm de largo, 30 cm de ancho y 180 cm de alto

Para dar sustento y estabilidad a las placas posicionadas verticalmente se utilizan embellecedores en los extremos superiores derecho e izquierdo.



# GRÁFICA AMBIENTAL

## Ficha técnica para vitrinas

Para las fichas técnicas de vitrinas o expositores se utilizan láminas de PVC con dimensiones de 15 cm de ancho y 20 cm de largo, se disponen en la vitrina o expositor adherido al mismo (a) con doble contacto.

20 cm

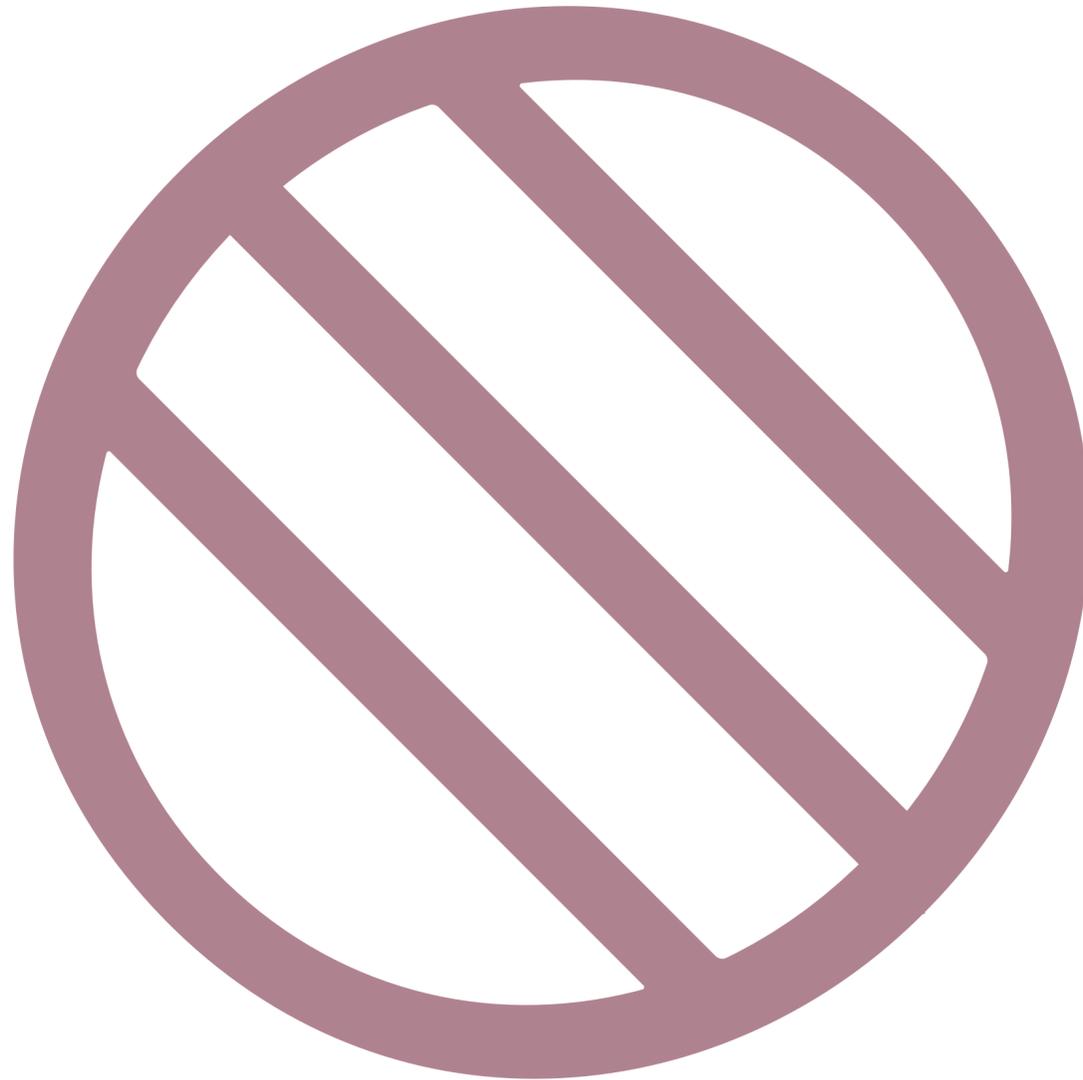


15 cm

## PROHIBICIONES

Es importante respetar todas las normas pautadas en el presente manual para garantizar el buen funcionamiento de la marca. Por esto, cualquier uso del identificador visual que obvie estas regulaciones estará arriesgando el rendimiento del sistema y con ello, la calidad visual de las piezas de comunicación que se generen.

Ante nuevas necesidades que no se contemplen en el manual, se recomienda trabajar sobre las pautas establecidas, cuya polivalencia permite acometer nuevas aplicaciones. En caso contrario, sería recomendable contactar con la Facultad Diseño de Comunicación Visual del ISDi y con la autora del presente proyecto para que asesoren de manera profesional los cambios pertinentes.



# MANUAL DE APLICACIONES



# PAPEL TIMBRADO PARA CARTA

## Versión 1 Lujo

**Formato:** 21,5 x 27,9 cm

**Ancho del Identificador:** 5,5 cm

## Fecha

Nivel 1: Gotham Medium / 12 pt / Interlinea: 14.4 pt

Altas / Color Magenta / Alineación Derecha

Nivel 2: Gotham Light / 9 pt / Interlinea: 10.8 pt

Altas / Color Negro / Alineación Derecha

## Destinatario / Remitente

Gotham Light / 10 pt / Interlinea: 12 pt / Altas

Color Negro / Alineación Izquierda

## Cargo Destinatario / Remitente

Gotham Medium / 7 pt / Interlinea: 8.4 pt / Altas

Color Magenta / Alineación Izquierda

## Cuerpo de Texto / Despedida

Gotham Book / 12 pt / Interlinea: 14.4 pt / Altas y Bajas

Color Negro / Alineación Izquierda

## Dirección

Sinkin Sans Regular / 8 pt / Interlinea: 9.6 pt Altas y Bajas

Color Magenta / Alineación Derecha.



# PAPEL TIMBRADO PARA CARTA

## Versión 2 Económica

Formato: 21,5 x 27,9 cm

Ancho del Identificador: 5,5 cm

## Fecha

Nivel 1: Gotham Medium / 12 pt / Interlinea: 14.4 pt

Altas / Color Negro / Alineación Derecha

Nivel 2: Gotham Light / 9 pt / Interlinea: 10.8 pt

Altas / Color Negro / Alineación Derecha

## Destinatario / Remitente

Gotham Light / 10 pt / Interlinea: 12 pt / Altas

Color Negro / Alineación Izquierda

## Cargo Destinatario / Remitente

Gotham Medium / 7 pt / Interlinea: 8.4 pt / Altas

Color Negro / Alineación Izquierda

## Cuerpo de Texto / Despedida

Gotham Book / 12 pt / Interlinea: 14.4 pt / Altas y Bajas

Color Negro / Alineación Izquierda

## Dirección

Sinkin Sans Regular / 8 pt / Interlinea: 9.6 pt Altas y Bajas

Color Negro / Alineación Derecha.



# SOBRE PARA CARTA

## Versión 1 Lujo

Formato: 25 x 11,5 cm

Ancho del Identificador: 7,25 cm

### Contactos:

Gotham Medium / 8 pt / Interlinea: 9.6 pt / Altas y Bajas

Color Magenta / Alineación Izquierda

### Datos Destinatario:

Gotham Medium / 8 pt / Interlinea: 9.6 pt / Altas

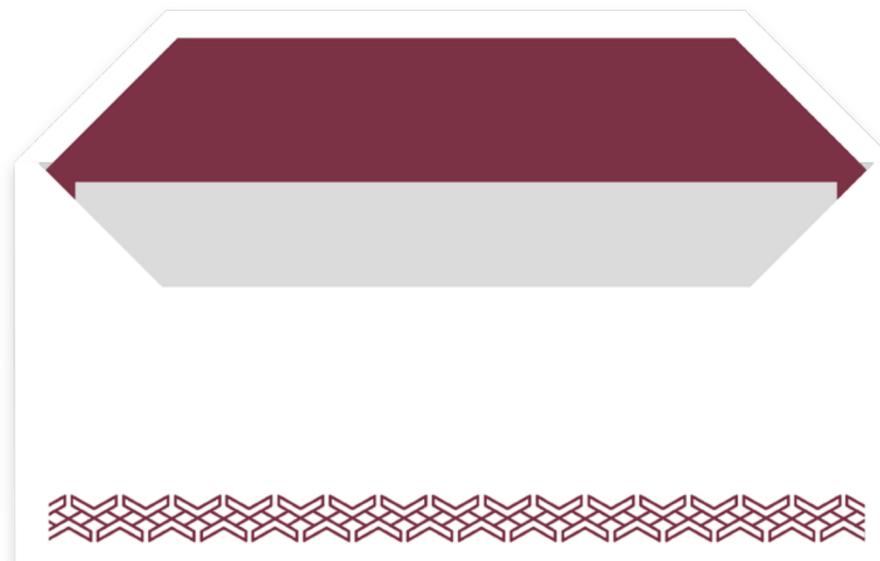
Color Verde / Alineación Izquierda

MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

CÓDIGO POSTAL: 10400  
CORREO ELECTRÓNICO: rangel@fbio.uh.cu  
TELÉFONO: 517-8793488  
DIRECCIÓN: Edificio Felipe Poey, Colina Universitaria  
Plaza de la Revolución La Habana 10400, CUBA

NOMBRE:   
DIRECCIÓN:   
PAÍS:

Decorative border at the bottom.



# TARJETA DE PRESENTACIÓN

## Versión 1

**Formato:** 9 x 5 cm

**Ancho del Identificador:** 5,4 cm

## Nombre

Gotham Medium / 9 pt / Interlinea: 10.8 pt / Altas  
Color Verde / Alineación Centrada

## Cargo

Gotham Book / 9 pt / Interlinea: 10.8 pt / Altas  
Color Magenta / Alineación Centrada

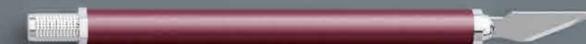
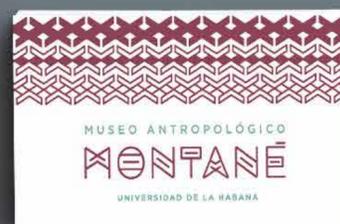
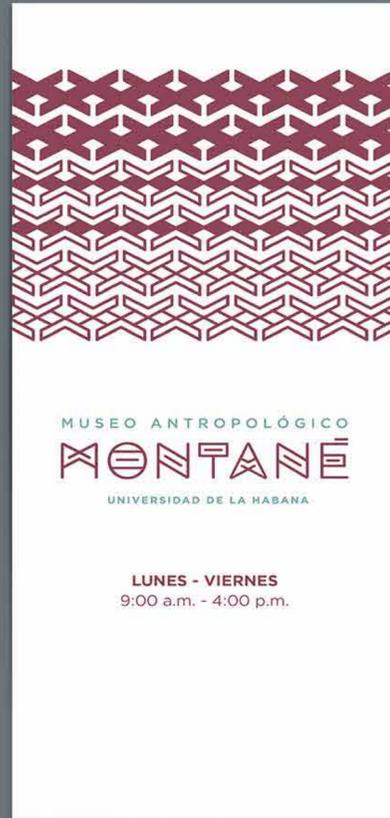
## Teléfono / Dirección / Correo

Gotham Medium / 6 pt / Interlinea: 8.4 pt / Altas  
Color Verde / Alineación Centrada

## Datos de Contactos

Gotham Book / 6 pt / Interlinea: 8.4 pt / Altas y Bajas  
Color Magenta / Alineación Centrada





# SOBRE PARA DOCUMENTOS

## Versión 1

**Formato:** 23 x 32,4 cm

**Ancho del Identificador:** 11 cm

### Dirección:

Gotham Medium / 9 pt / Interlinea: 10,8 pt / Altas  
Color Verde / Alineación Centrada

### Datos:

Gotham Book / 9 pt / Interlinea: 10,8 pt / Altas y Bajas  
Color Magenta / Alineación Centrada

## Versión 2

**Formato:** 23 x 32,4 cm

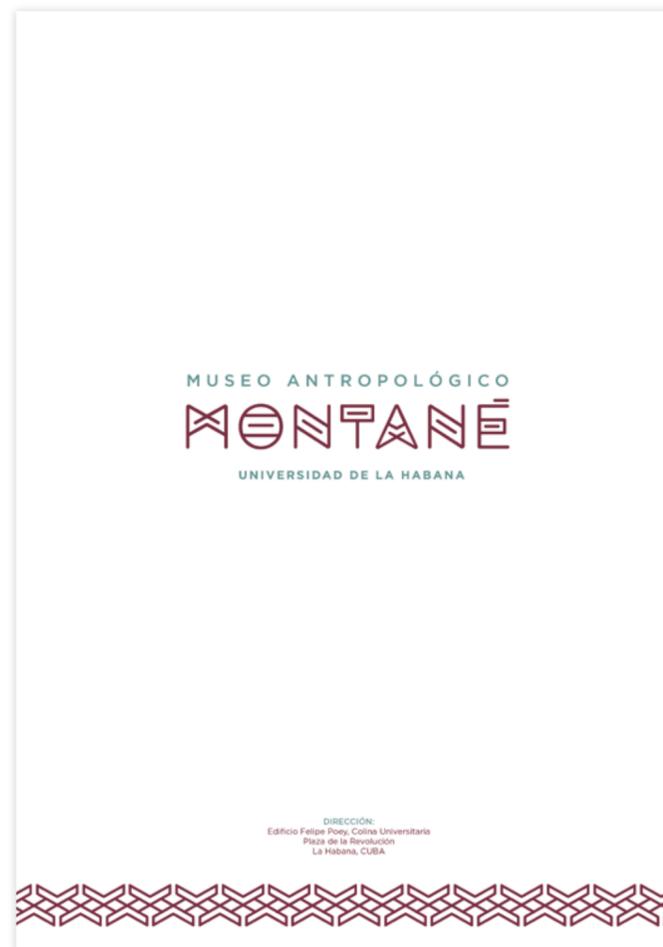
**Ancho del Identificador:** 11 cm

### Dirección:

Gotham Medium / 9 pt / Interlinea: 10,8 pt / Altas  
Color Blanco / Alineación Centrada

### Datos:

Gotham Book / 9 pt / Interlinea: 10,8 pt / Altas y Bajas  
Color Blanco / Alineación Centrada



MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

DIRECCIÓN:  
Edificio Felipe Poey, Colina Universitaria  
Plaza de la Revolución  
La Habana, CUBA



MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

DIRECCIÓN:  
Edificio Felipe Poey, Colina Universitaria  
Plaza de la Revolución  
La Habana, CUBA



# CARPETAS PARA DOCUMENTOS

## Versión 1

**Formato:** 51 x 31,7 cm

**Ancho del Identificador:** 14 cm

## Dirección:

Gotham Medium / 10 pt / Interlinea: 12 pt / Altas

Color Verde / Alineación Centrada

## Datos:

Gotham Book / 10 pt / Interlinea: 12 pt / Altas y Bajas

Color Magenta / Alineación Centrada





MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

3 MARZO 2019  
AÑO 80 DE LA REVOLUCIÓN

EUSEBIO LEAL SPENGLER  
HISTORIADOR DE LA CIUDAD DE LA HABANA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam  
eiusmod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.  
minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit  
aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure do  
vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugit  
vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit praese  
delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed di  
eiusmod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutp  
minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscip  
aliquip ex ea commodo consequat.

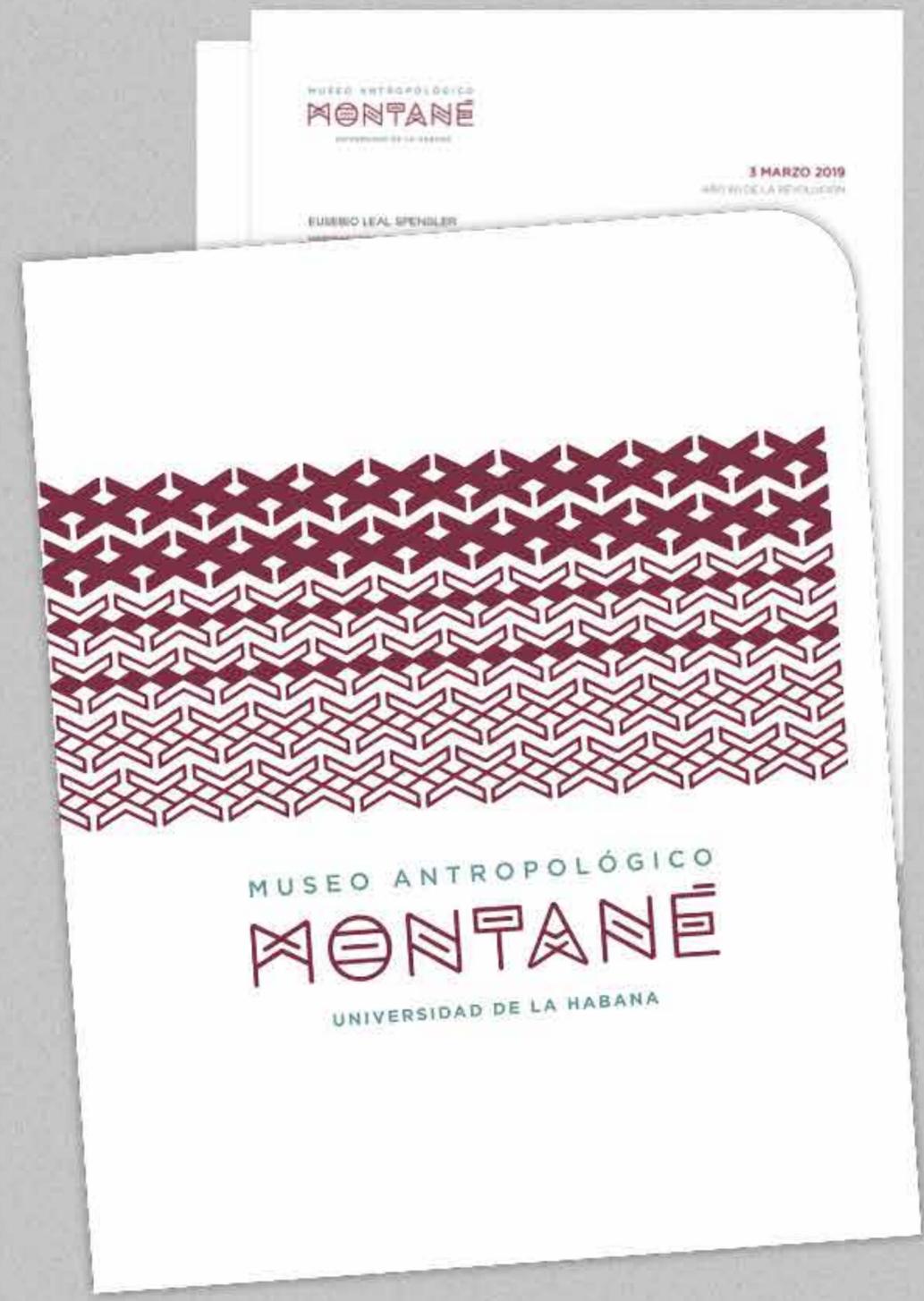
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed d  
eiusmod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutp  
minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscip  
aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure d  
vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feu  
vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui blandit pra  
delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Atentamente:

\_\_\_\_\_  
ARMANDO RANGEL RIVERO  
DIRECTOR DEL MUSEO ANTROPOLÓGICO MONTANÉ



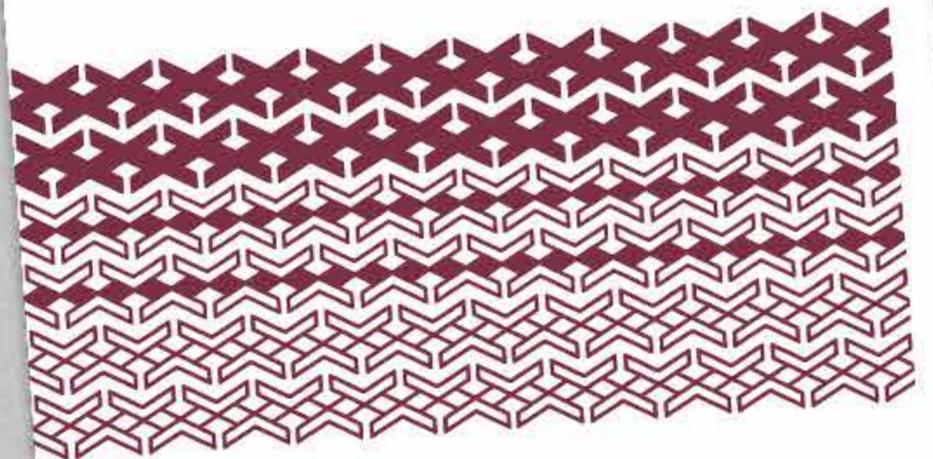
MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**



MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

3 MARZO 2019  
AÑO 80 DE LA REVOLUCIÓN

EUSEBIO LEAL SPENGLER



MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

# SOLAPINES

## Versión para trabajadores

**Formato:** 6 x 9 cm

**Ancho del Identificador:** 4,2 cm

### Nombre:

Gotham Medium / 9 pt / Interlinea: 10.8 pt / Altas  
Color Verde / Alineación Centrada

### Cargo:

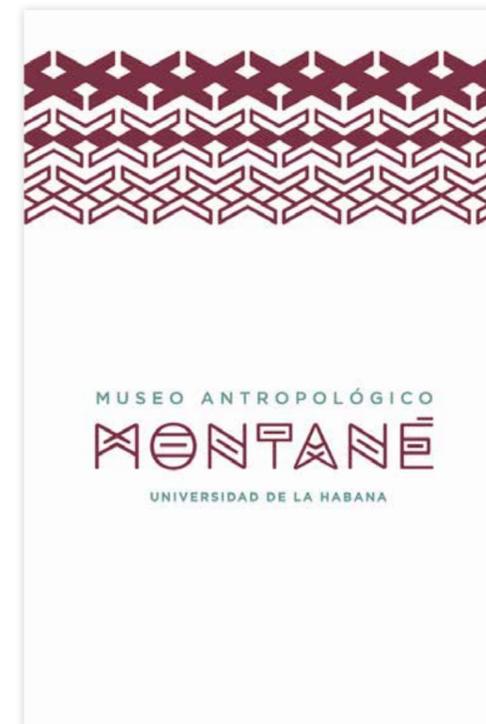
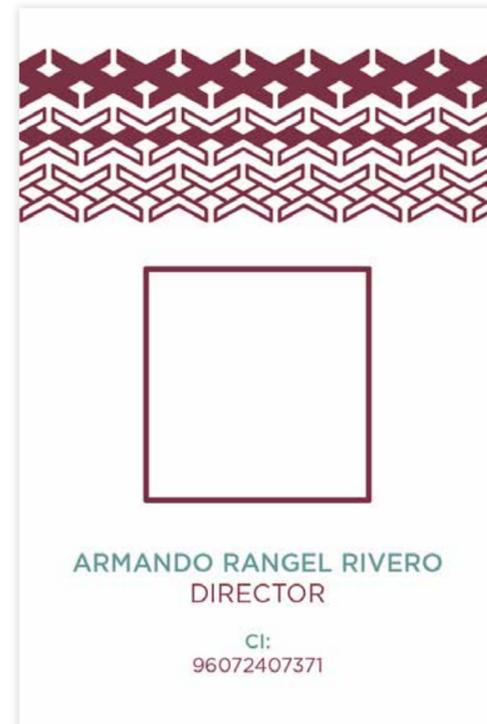
Gotham Book / 9 pt / Interlinea: 10,8 pt / Altas  
Color Magenta / Alineación Centrada

### CI:

Gotham Medium / 7 pt / Interlinea: 8.4 pt / Altas  
Color Verde / Alineación Centrada

### Cargo:

Gotham Book / 7 pt / Interlinea: 8.4 pt / Bajas  
Color Magenta / Alineación Centrada



# SOLAPINES

Versión para visitantes

Formato: 6 x 9 cm

Ancho del Identificador: 4,2 cm

Visitante:

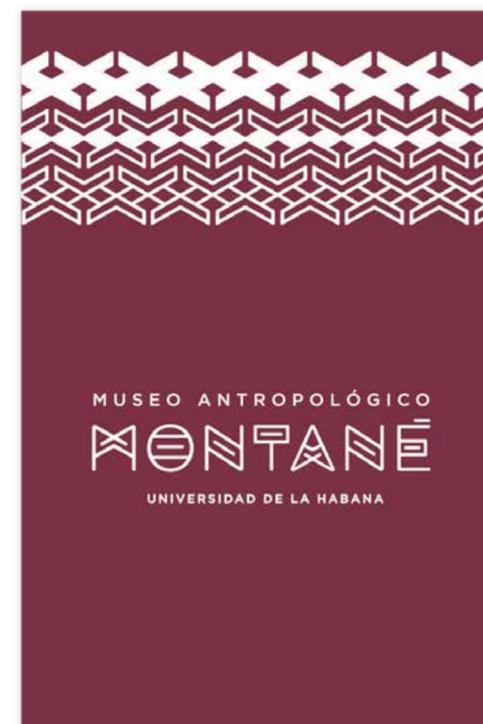
Gotham Medium / 18 pt / Interlinea: 21.6 pt / Altas

Color Blanco / Alineación Centrada

Texto informativo:

Gotham Book / 7 pt / Interlinea: 8.4 pt / Altas y Bajas /

Color Blanco / Alineación Centrada





# MEMORÁNDUM

## Versión 1

**Formato:** 14,8 x 10,5 cm

**Ancho del Identificador:** 4.5 cm

## Memorándum:

Gotham Book / 14 pt / Interlinea: 16,8 pt / Altas  
Color Verde / Alineación Centrada

## Datos:

Gotham Medium / 7 pt / Interlinea: 8.4 pt / Altas  
Color Verdes / Alineación Izquierda

MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

MEMORÁNDUM

DE \_\_\_\_\_  
PARA \_\_\_\_\_  
FECHA \_\_\_\_\_  
HORA \_\_\_\_\_

Decorative geometric pattern at the bottom of the form.

MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

MEMORÁNDUM

DE Rangel  
PARA Forge Luis  
FECHA 10 de mayo  
HORA 11.00 a.m

*Envieme un correo con los archivos adjuntos*



# DIPLOMAS Y RECONOCIMIENTOS

## Versión 1

**Formato:** 21,6 X 27,9 cm

**Ancho del Identificador:** 8,1 cm

### Se otorga el siguiente / A:

Gotham Book / 14 pt / Interlinea: 16,8 pt / Altas

Color Verde / Alineación Centrada

### Diploma / Reconocimiento

Gotham Medium / 40 pt / Interlinea: 48 pt / Altas

Color Magenta / Alineación Centrada

### Fecha:

Gotham Book / 10 pt / Interlinea: 12 pt / Altas y Bajas

Color Negro / Alineación Centrada

### Nombre:

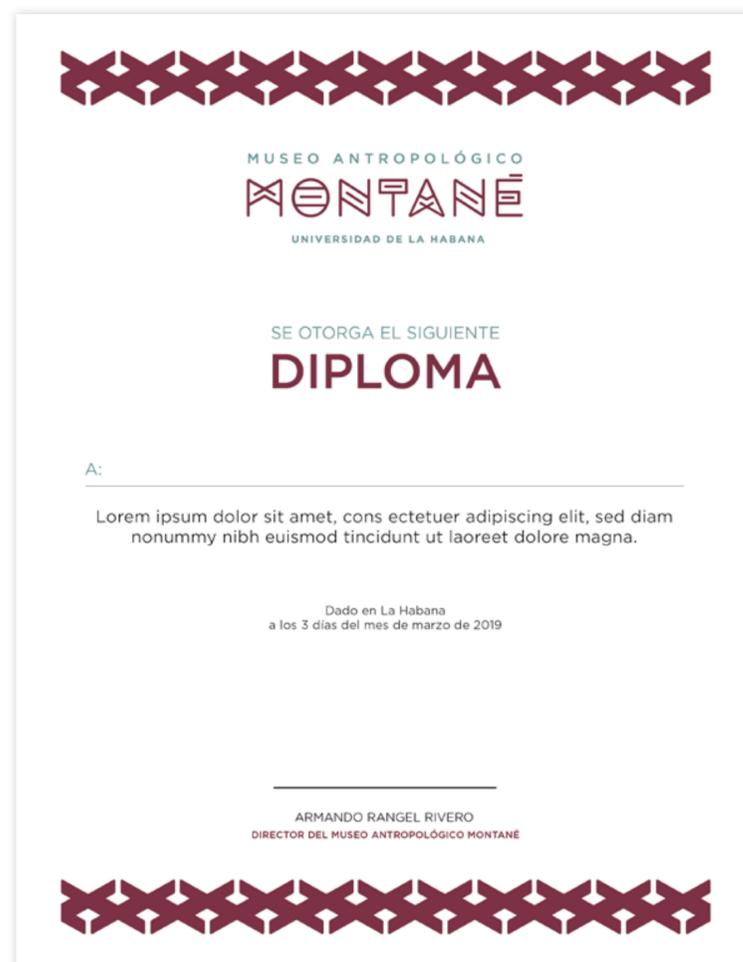
Gotham Light / 10 pt / Interlinea: 12 pt / Altas

Color Negro / Alineación Centrada

### Cargo:

Gotham Medium / 8 pt / Interlinea: 9.6 pt / Altas

Color Magenta / Alineación Centrada





MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

SE OTORGA EL SIGUIENTE  
**DIPLOMA**

A:

---

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

Dado en La Habana  
a los 3 días del mes de marzo de 2019

---

ARMANDO RANGEL RIVERO  
DIRECTOR DEL MUSEO ANTROPOLÓGICO MONTANÉ



MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTANÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

SE OTORGA EL SIGUIENTE  
**RECONOCIMIENTO**

A:

---

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

Dado en La Habana  
a los 3 días del mes de marzo de 2019

---

ARMANDO RANGEL RIVERO  
DIRECTOR DEL MUSEO ANTROPOLÓGICO MONTANÉ



# CATÁLOGO

## Cubierta / Contracubierta

Formato: 29,7 x 21 cm (Apaisado)

Ancho del Identificador: 6,7 cm

## Catálogo Oficial:

Gotham Medium / 33 pt / Interlinea: 39.6 pt / Altas

Color Blanco / Alineación Centrada

## Subtítulo

Gotham Book / 13 pt / Interlinea: 15.6 pt / Altas y Bajas

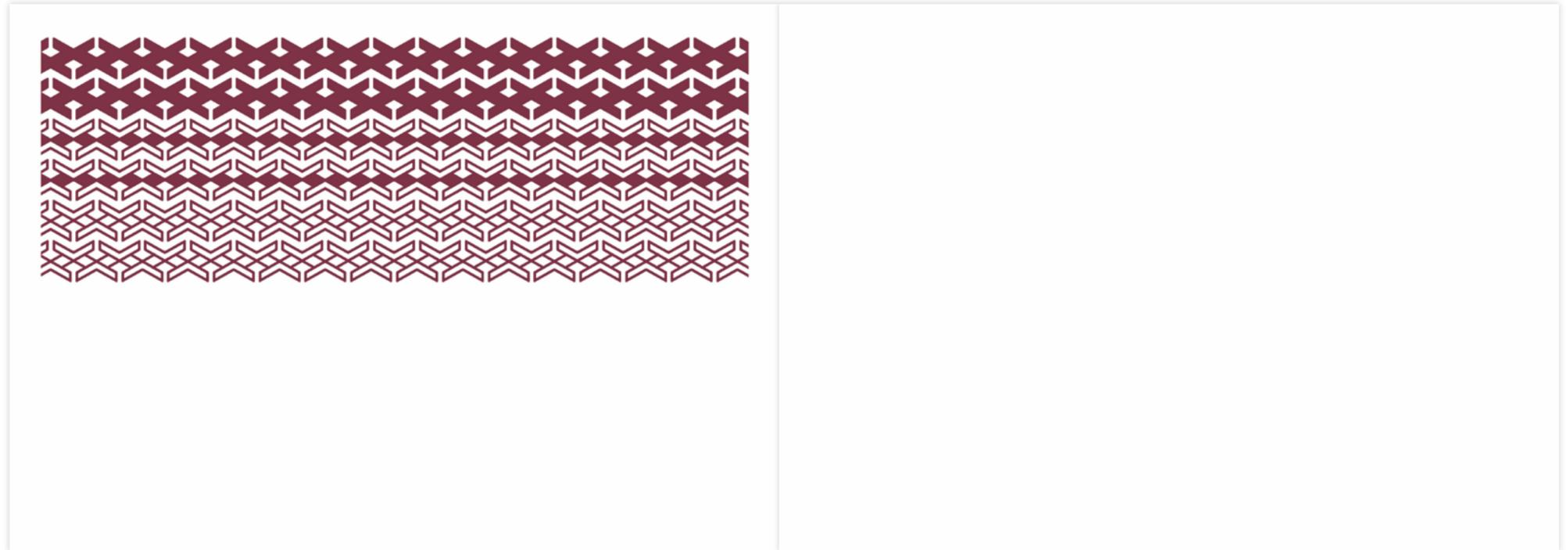
Color Blanco / Alineación Centrada



# CATÁLOGO

## Guardas

Se utiliza la gráfica institucional en la guarda izquierda, dejando la derecha como página de cortesía.



# CATÁLOGO

**Página de cortesía / Portadilla**

**Formato:** 29,7 x 21 cm (Apaisado)

**Ancho del Identificador:** 8,7 cm

**Catálogo Oficial:**

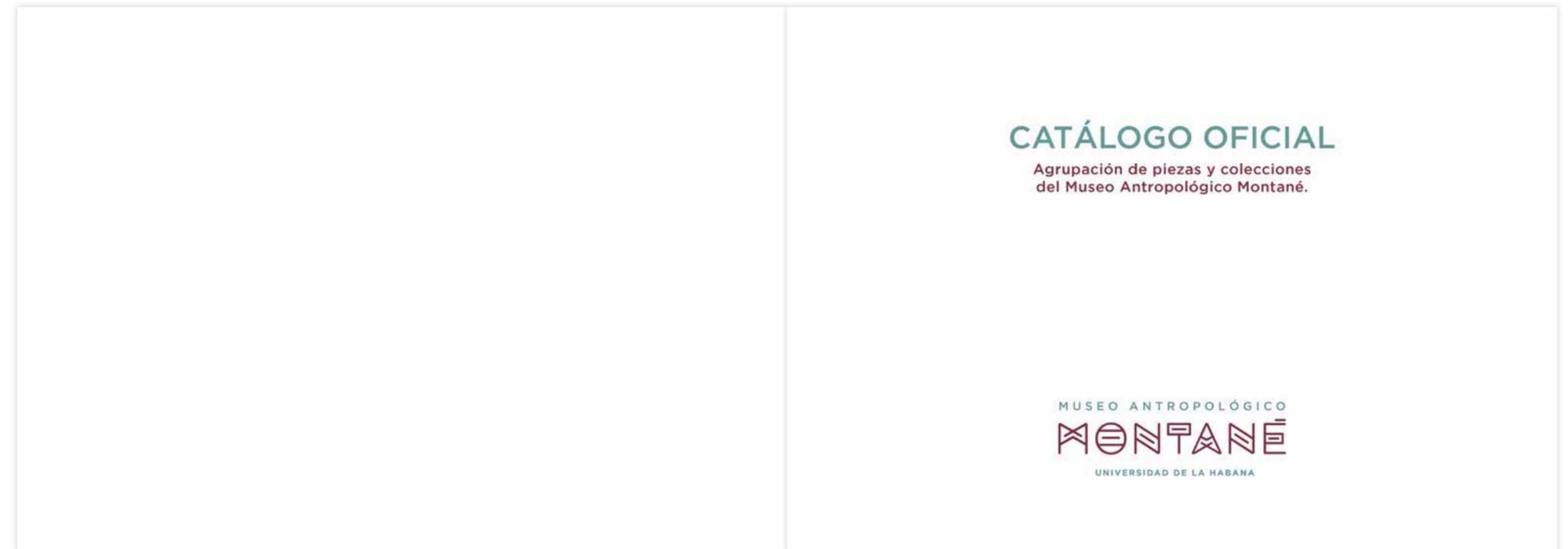
Gotham Medium / 34 pt / Interlinea: 40.8 pt / Altas

Color Verde / Alineación Centrada

**Subtítulo**

Gotham Book / 16 pt / Interlinea: 19.2 pt / Altas y Bajas

Color Rojo / Alineación Centrada



# CATÁLOGO

## Página de créditos / Índice

Formato: 29,7 x 21 cm (Apaisado)

### Créditos:

Gotham Book / 9 pt / Interlinea: 14 pt / Altas y Bajas  
Color Rojo / Alineación Izquierda

### Índice:

Gotham Medium / 34 pt / Interlinea: 40.8 pt / Altas  
Color Verde / Alineación Izquierda

### Introducción / Capítulo:

Gotham Medium / 19 pt / Interlinea: 22.8 pt / Altas y Bajas  
Color Rojo / Alineación Izquierda

### Vitrina:

Gotham Book / 14 pt / Interlinea: 16.8 pt / Altas y Bajas  
Color Rojo / Alineación Izquierda



# CATÁLOGO

## Página de Cortesía / Introducción

Formato: 29,7 x 21 cm (Apaisado)

### Introducción:

Gotham Medium / 34 pt / Interlinea: 40.8 pt / Altas  
Color Verde / Alineación Izquierda

### Cuerpo de texto:

Gotham Book / 12 pt / Interlinea: 17 pt / Altas y Bajas  
Color Negro / Alineación Izquierda

### Folio:

Gotham Medium / 9 pt / Interlinea: 10.8 pt / Altas y Bajas  
Color Rojo / Alineación Izquierda o derecha según la página; centrada con respecto al recurso utilizado



## INTRODUCCIÓN

Ed et, ius que ad ut maiorem. Ignimin non poreius ae-  
pellant la nonsedigent ellab ide iur magnatia dolorecab  
intibus amendandelit eum ius, alia ium fuga. Itatatem  
es in re imi, idel erfernamet ullut earite sundus. Aditatur  
accaestorem rere sam aturion sequatem audandunt. Am,  
omnim iuntis nonsequi aut ad quundus sam ea nulles renis  
exerumquod quunti re doluptatem fuga. Ut aperest orist-  
ib erepuda ecaborior sit etur am resincius eario dolut  
rem remodite doluptatem con pedio. Exerit odi tem ali-  
bus modipsus doluptur rerio ditiae volupti isquam aliq-  
vende occus veriore ped quaestem utestrundem evellup  
iendem nos et officiore nonsequi asinia pliquib erspis  
arum laboren iendio escidest, nitia volo omnis que reni-  
maxim esequo volupti usapedit fugitibus.



# CATÁLOGO

## Página de Cortesía / Inicio de Capítulo

Formato: 29,7 x 21 cm (Apaisado)

### Primer:

Gotham Medium / 23 pt / Interlinea: 27.6 pt / Altas

Color Verde / Alineación Centrada

### Capítulo:

Montané Typeface / 10 cm / Altas

Color Rojo / Alineación Centrada

### Subtítulo:

Gotham Medium / 15 pt / Interlinea: 18 pt / Altas y Bajas

Color Verde / Alineación Izquierda

### Cuerpo de texto:

Gotham Book / 12 pt / Interlinea: 17 pt / Altas y Bajas

Color Negro / Alineación Izquierda

### Folio:

Gotham Medium / 9 pt / Interlinea: 10.8 pt / Altas y Bajas

Color Rojo / Alineación Izquierda o derecha según la página;

centrada con respecto al recurso utilizado



PRIMER

## CAPÍTULO

Paleoantropología



Ed et, ius que ad ut maiorem. Ignimin non poreius ae-  
pellant la nonsedigent ellab ide iur magnatia dolorecab  
intibus amendandelit eum ius, alia ium fuga. Itatatem es  
in re imi, idel erfernamet ullut earite sundus. Aditatur ac-  
caestorem rere sam aturion sequatem audandunt. Am,  
omnim iuntis nonsequi aut ad quundus sam ea nulles  
renis exerumquod quanti re doluptatem fuga.

Ut aperest oristib erepuda ecaborior sit etur am ressin-  
cius eario dolut rem remodite doluptatem con pedio.  
Exerit odi tem aibus modipsus doluptur rerio ditiae vo-  
lupti isquam alique vende occus veriore ped quaeatem  
utestrundem evellup iendem nos et officiore nonsequi  
asinia pliqib erspis arum laboren iendio escidest, nitia  
volo omnis que renimaxim esequue volupti usapedit fugi-  
tibus.



# CATÁLOGO

Doble página para vitrinas simples

Formato: 29,7 x 21 cm (Apaisado)

Vitrina:

Gotham Medium / 22 pt / Interlinea: 26.4 pt

Altas y Bajas / Color Verde / Alineación Izquierda

Subtítulos (Español):

Gotham Medium / 10 pt / Interlinea: 12 pt

Altas / Color Verde / Alineación Izquierda

Subtítulos (Inglés):

Gotham Medium Italic / 10 pt / Interlinea: 12 pt

Altas / Color Verde / Alineación Izquierda

Cuerpo de texto (Español):

Gotham Book / 10 pt / Interlinea: 12 pt / Altas y Bajas

Color Negro / Alineación Izquierda

Cuerpo de texto (Inglés):

Gotham Book Italic / 10 pt / Interlinea: 12 pt

Altas y Bajas / Color Negro / Alineación Izquierda

Folio:

Gotham Medium / 9 pt / Interlinea: 10.8 pt / Altas y Bajas

Color Rojo / Alineación Izquierda o derecha según la página;

centrada con respecto al recurso utilizado



# CATÁLOGO

Doble página para vitrinas dobles

Formato: 29,7 x 21 cm (Apaisado)

Vitrina:

Gotham Medium / 22 pt / Interlinea: 26.4 pt

Altas y Bajas / Color Verde / Alineación Izquierda

Subtítulos (Español):

Gotham Medium / 10 pt / Interlinea: 12 pt

Altas / Color Verde / Alineación Izquierda

Subtítulos (Inglés):

Gotham Medium Italic / 10 pt / Interlinea: 12 pt

Altas / Color Verde / Alineación Izquierda

Cuerpo de texto (Español):

Gotham Book / 10 pt / Interlinea: 12 pt / Altas y Bajas

Color Negro / Alineación Izquierda

Cuerpo de texto (Inglés):

Gotham Book Italic / 10 pt / Interlinea: 12 pt

Altas y Bajas / Color Negro / Alineación Izquierda

Folio:

Gotham Medium / 9 pt / Interlinea: 10.8 pt / Altas y Bajas

Color Rojo / Alineación Izquierda o derecha según la página;

centrada con respecto al recurso utilizado



**Vitrina 00.**



**NOMBRE:** Instrumentos de roca sílica.  
**CULTURA:** Preagroalfarera.  
**EPOCA:** 5 140 - 170 AP  
**MATERIAL:** Sílex  
**PROCEDENCIA:** Seboruco, Mayarí, Holguín.  
**TEXTO:** El sílex constituye una variedad de cuarzo, es un compuesto silico de alta dureza. Material fundamental en la construcción de medios de trabajo para la actividad económica de las comunidades primitivas de Cuba.



**NOMBRE:** Instrumentos de roca sílica.  
**CULTURA:** Preagroalfarera.  
**EPOCA:** 5 140 - 170 AP  
**MATERIAL:** Sílex  
**PROCEDENCIA:** Seboruco, Mayarí, Holguín.  
**TEXTO:** El sílex constituye una variedad de cuarzo, es un compuesto silico de alta dureza. Material fundamental en la construcción de medios de trabajo para la actividad económica de las comunidades primitivas de Cuba.



**NOMBRE:** Instrumentos de roca sílica.  
**CULTURA:** Preagroalfarera.  
**EPOCA:** 5 140 - 170 AP  
**MATERIAL:** Sílex  
**PROCEDENCIA:** Seboruco, Mayarí, Holguín.  
**TEXTO:** El sílex constituye una variedad de cuarzo, es un compuesto silico de alta dureza. Material fundamental en la construcción de medios de trabajo para la actividad económica de las comunidades primitivas de Cuba.



**NOMBRE:** Instrumentos de roca sílica.  
**CULTURA:** Preagroalfarera.  
**EPOCA:** 5 140 - 170 AP  
**MATERIAL:** Sílex  
**PROCEDENCIA:** Seboruco, Mayarí, Holguín.  
**TEXTO:** El sílex constituye una variedad de cuarzo, es un compuesto silico de alta dureza. Material fundamental en la construcción de medios de trabajo para la actividad económica de las comunidades primitivas de Cuba.





# PLEGABLE

## Tiro

**Formato:** 29,7 x 21 cm (Apaisado)

**Tamaño del Identificador:** 7,5 cm

## Contactos:

Gotham Medium / 24 pt / Interlinea: 28.8 pt

Altas / Color Rojo / Alineación Centrada

## Cargos / Lunes - Viernes:

Gotham Bold / 12 pt / Interlinea: 14.4 pt

Altas / Color Rojo / Alineación Centrada

## Nombres / Horario:

Gotham Book/ 12 pt / Interlinea: 14.4 pt

Altas y Bajas / Color Rojo / Alineación Centrada

## Correo / Teléfono / Dirección:

Gotham Bold / 12 pt / Interlinea: 14.4 pt

Altas / Color Verde / Alineación Centrada

## Folio:

Gotham Book/ 12 pt / Interlinea: 14.4 pt

Altas y Bajas / Color Verde/ Alineación Centrada



# PLEGABLE

## Retiro

Formato: 29,7 x 21 cm (Apaisado)

## Títulos:

Gotham Medium / 24 pt / Interlinea: 28.8 pt  
Altas / Color Blanco / Alineación Centrada

## Ídolo de Bayamo:

Gotham Medium / 24 pt / Interlinea: 28.8 pt  
Altas / Color Rojo / Alineación Centrada

## Nombre de eventos (Español):

Gotham Medium / 10 pt / Interlinea: 13 pt  
Altas y Bajas / Color Blanco / Alineación Izquierda

## Nombre de eventos (Inglés):

Gotham Medium Italic / 10 pt / Interlinea: 13 pt  
Altas y Bajas / Color Blanco / Alineación Izquierda

## Cuerpo de texto (Español):

Gotham Book / 10 pt / Interlinea: 13 pt  
Altas y Bajas / Color Blanco / Alineación Izquierda

## Cuerpo de texto (Inglés):

Gotham Book / 10 pt / Interlinea: 13 pt  
Altas y Bajas / Color Blanco / Alineación Izquierda





## CONTACTOS

**DIRECTOR GENERAL:**  
Armando Rangel Rivero

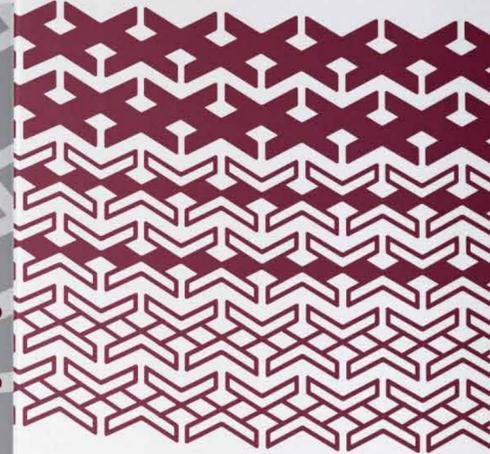
**INVESTIGADORA SOCIÓLOGA:**  
Ailyn Delgado Pérez

**BIÓLOGO ADIESTRADO:**  
Jorge Luis Gálvez Soler

**CORREO ELECTRÓNICO:**  
[rangel@fbio.uh.cu](mailto:rangel@fbio.uh.cu)

**TELÉFONO:**  
53-7-8793488

**DIRECCIÓN:**  
Edificio Felipe Poey,  
Colina Universitaria,  
Plaza de la Revolución,  
La Habana, Cuba



MUSEO ANTROPOLÓGICO  
**MONTAÑÉ**  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

**LUNES - VIERNES**  
9:00 a.m. - 4:00 p.m.



## HISTORIA

Gia si consequae nim faces et fugitatur, cores-  
tis net et exceaquas ut quis dolesti ssimodit,  
aspitio rporumque sum esenditatem re enim-  
porro doluptate offic.

*Gia si consequae nim faces et fugitatur, corestis  
net et exceaquas ut quis dolesti ssimodit, aspi-  
tio rporumque sum esenditatem re enimporro  
doluptate offic.*

## MISIÓN

Verum expliti busandignam, te delenimusant ut  
di sus, tenimendis el inum sequi occusamento  
tectur aces si at.Um fugit andant experup tatqui  
officatat aliis

*Aut eum que dolorum eaquiatem vent qui bla  
voluptaeri dolora nis dis aliqne ellabore, nos  
solupti aut experume vollendis audio et lanis qui  
dit des vent unt.*

## VISIÓN

Ferferro eium quis estios sint re excercim rae  
nones re cus sunt rechillit facerferum exeri ipis  
aut et qui corumqu ossimus sequo id quodica  
estiiss eribus ipitate

*Ctotaspedi to que volor as dolor asintia spe-  
rum niminvel ist harchil iquibus asperum harum  
vel ipsande llestru mendio qui core cores qui  
omnihilitio.*



## ÍDOLO DE BAYAMO



## ACTIVIDADES Y EVENTOS

• **Ommodit:** que sinctur sum, sinto dolupti vo  
lore imolectiae comnis et voluptis dis sit voles-  
sequae rem fugiass itatusam.

• **Ommodit:** que sinctur sum, sinto dolupti vo  
lore imolectiae comnis et voluptis dis sit voles-  
sequae rem fugiass itatusam.

• **Ommodit:** que sinctur sum, sinto dolupti vo  
lore imolectiae comnis et voluptis dis sit voles-  
sequae rem fugiass itatusam.

• **Ommodit:** que sinctur sum, sinto dolupti vo  
lore imolectiae comnis et voluptis dis sit voles-  
sequae rem fugiass itatusam.

• **Ommodit:** que sinctur sum, sinto dolupti vo  
lore imolectiae comnis et voluptis dis sit voles-  
sequae rem fugiass itatusam.

• **Ommodit:** que sinctur sum, sinto dolupti vo  
lore imolectiae comnis et voluptis dis sit voles-  
sequae rem fugiass itatusam.

• **Ommodit:** que sinctur sum, sinto dolupti vo  
lore imolectiae comnis et voluptis dis sit voles-  
sequae rem fugiass itatusam.

• **Ommodit:** que sinctur sum, sinto dolupti vo  
lore imolectiae comnis et voluptis dis sit voles-  
sequae rem fugiass itatusam.

# ADHESIVOS

Versión 1

Formato: 3 x 1.5 cm

Ancho del Identificador: 2.5 cm

No. de inventario:

Gotham Book / 6 pt / Interlinea: 7.2 pt / Altas

Color Verde / Alineación Centrada

MONTANÉ

INV. 000526



MONTANE  
INV. 000526

# GOMÍGRAFO

Versión 1

Formato: 6 X 2,8 cm

Ancho del Identificador: 4,8 cm





# TAZAS

Versión 1

Ancho del Identificador: 6,3 cm



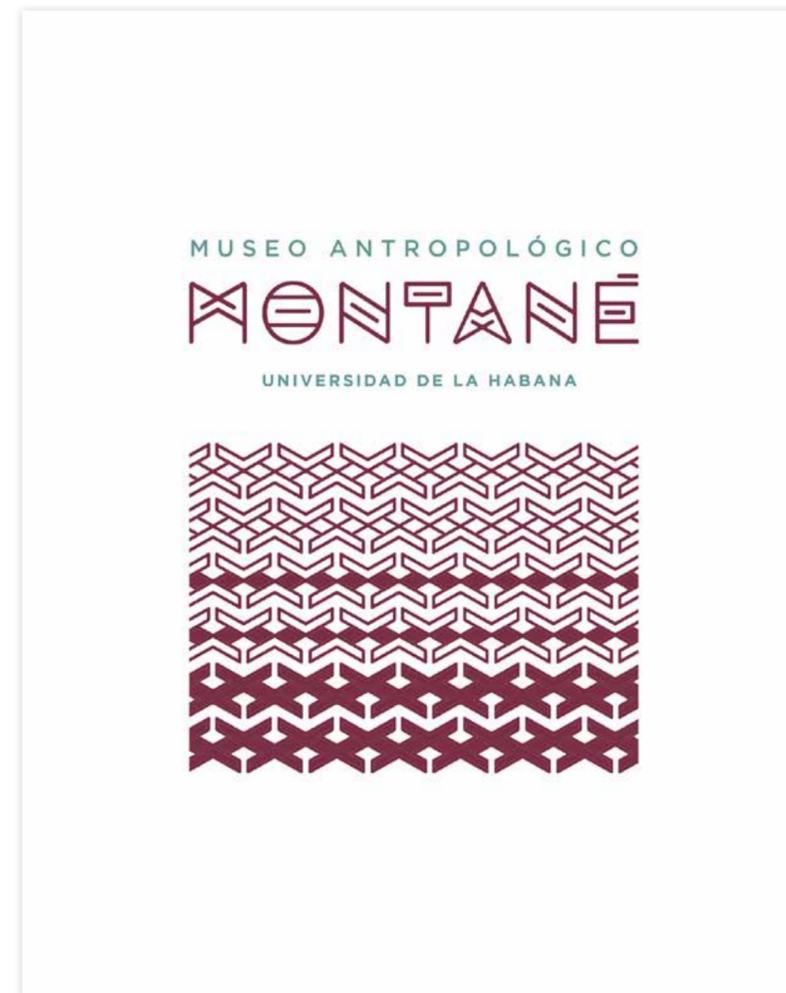


MUSEO ANTROPOLÓGICO  
MONTAÑE  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA

# PULLOVER

Versión 1

Ancho del Identificador: 20 cm



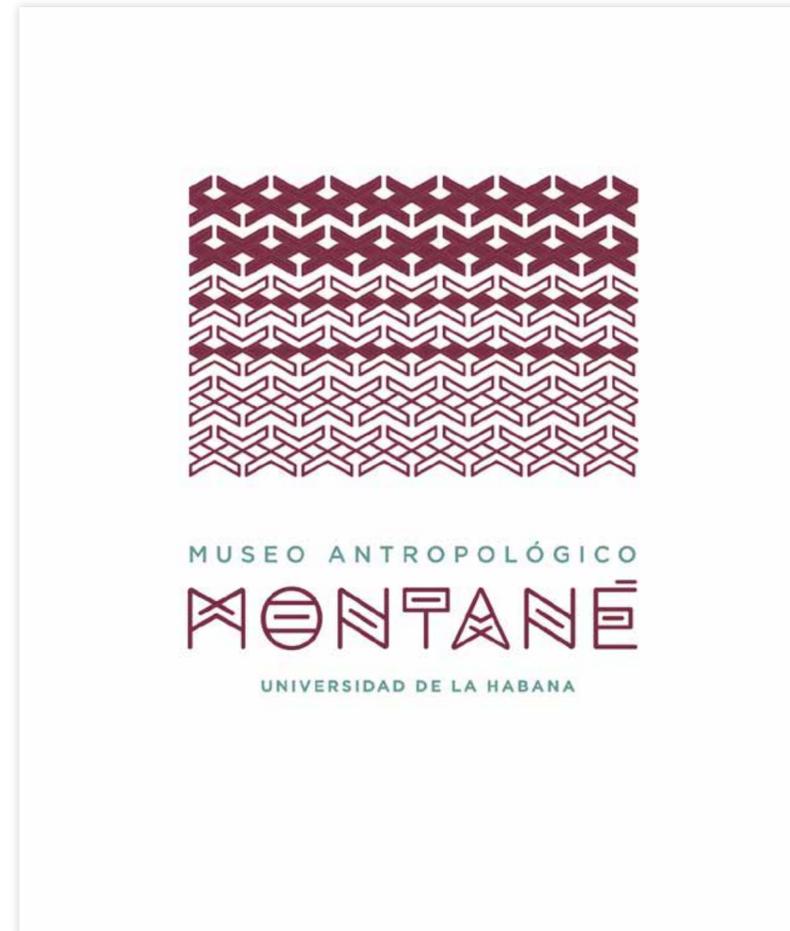
MUSEO ANTROPOLÓGICO  
UNIVERSIDAD DE LA HABANA



# BOLSAS DE REGALOS

Versión 1

Ancho del Identificador: 25 cm





MUSEO ANTROPOLÓGICO

MONTANÉ

UNIVERSIDAD DE LA HABANA

# BOLÍGRAFOS

Versión 1

Ancho del Identificador: 8,1 cm





MONTANÈ

# PINES

Versión 1

Ancho del Identificador: 6 cm





# AGENDA

## Versión 1

**Formato:** 10 X 14 cm

**Ancho del Identificador:** 5,4 cm

## Dirección:

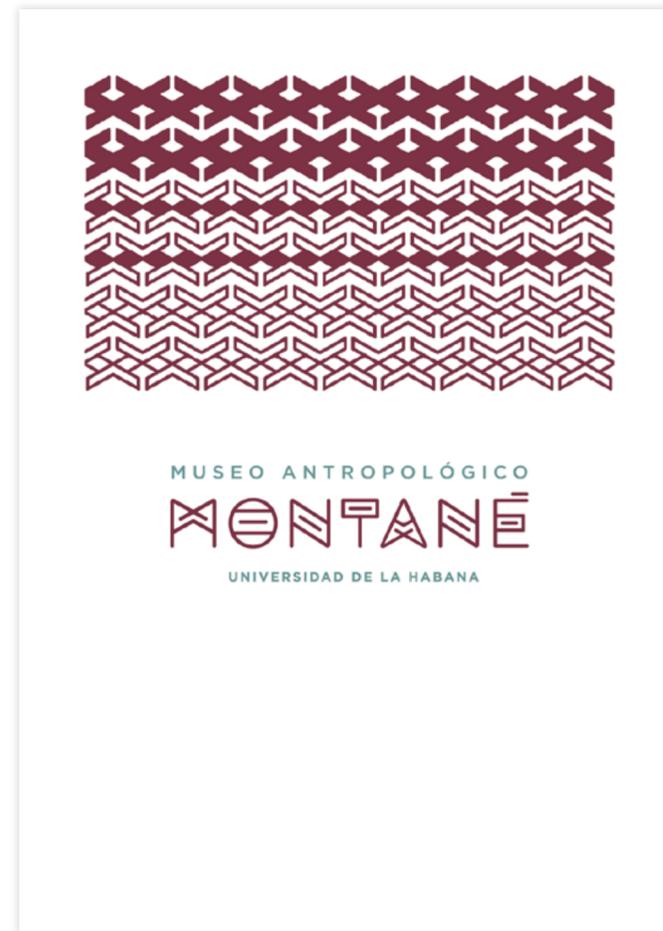
Gotham Medium / 6 pt / Interlinea: 7.2 pt / Altas

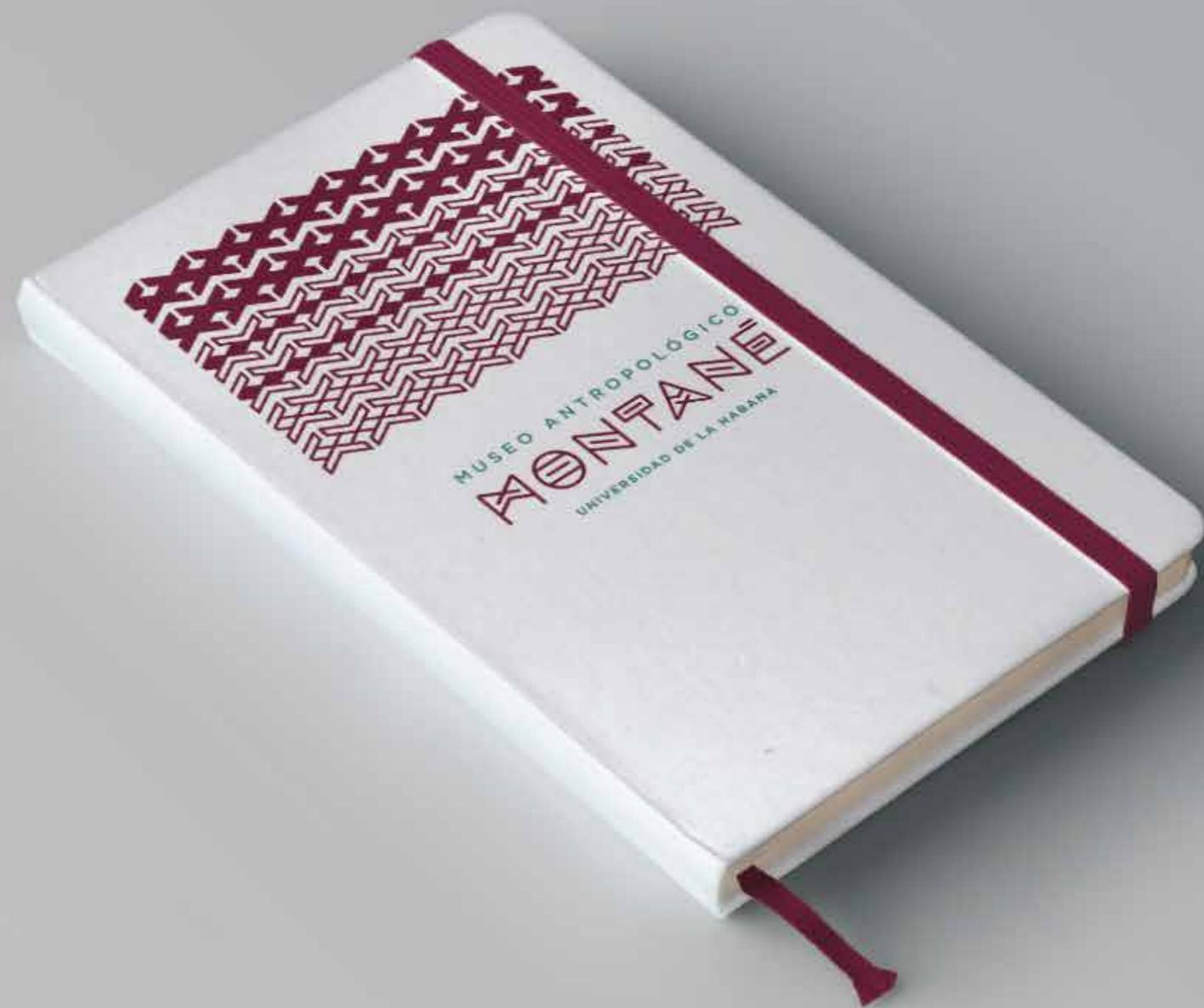
Color Verde / Alineación Centrada

## Datos:

Gotham Book / 6 pt / Interlinea: 7.2 pt / Altas y Bajas

Color Magenta / Alineación Centrada





# CD

## Versión 1

**Formato:** 12 X 12 cm

**Ancho del Identificador:** 5,4 cm

## Dirección:

Gotham Medium / 6 pt / Interlinea: 7.2 pt / Altas

Color Verde / Alineación Centrada

## Datos:

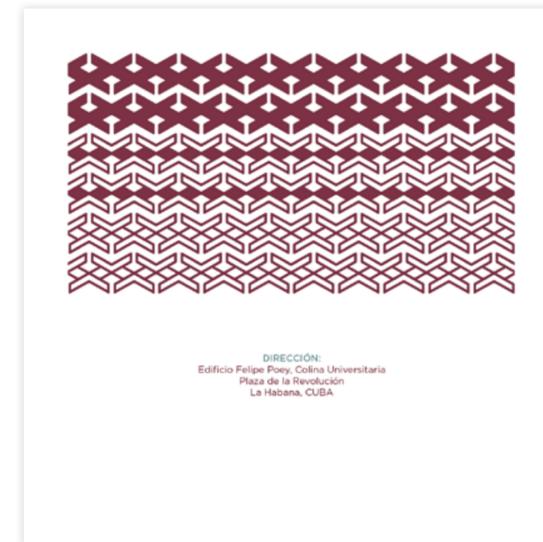
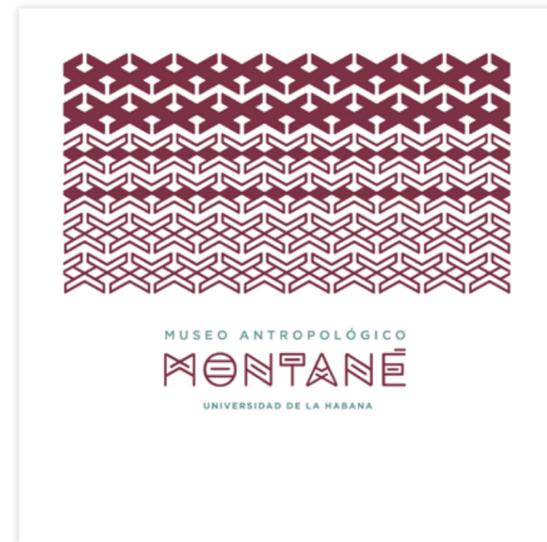
Gotham Book / 6 pt / Interlinea: 7.2 pt / Altas y Bajas

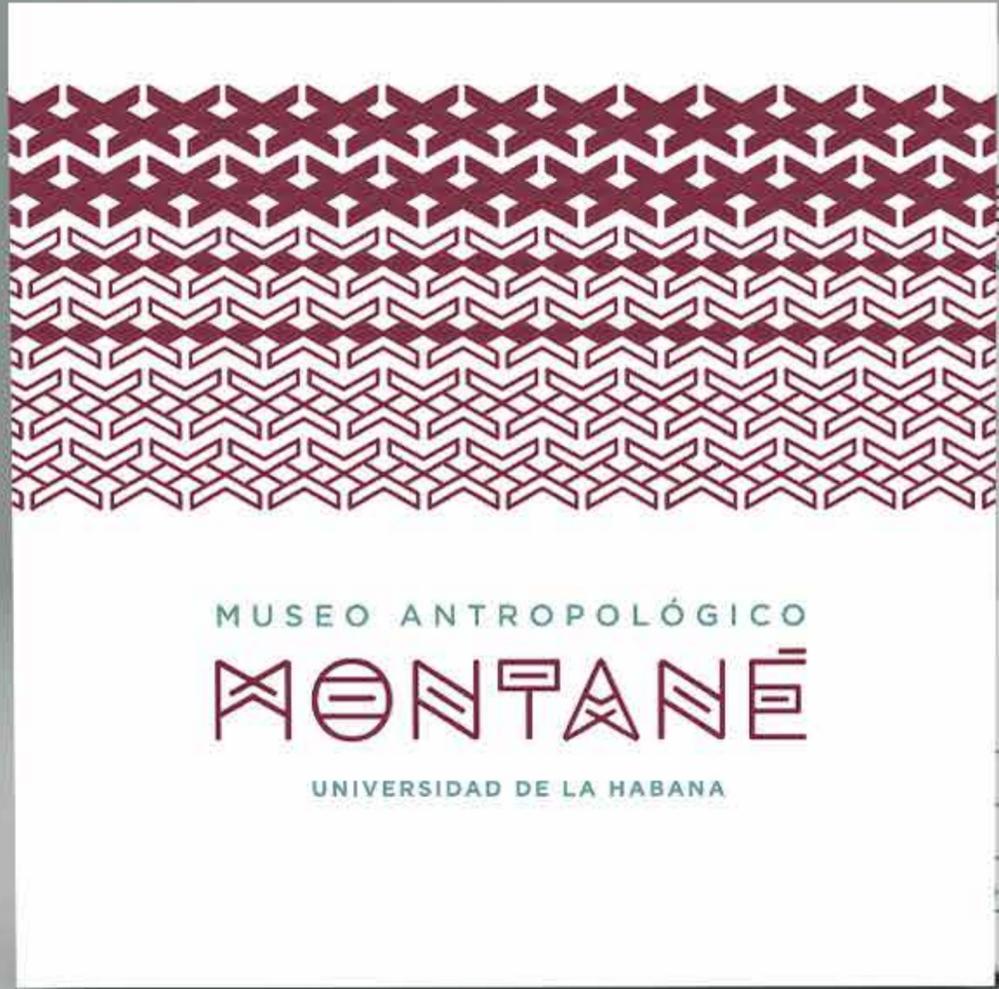
Color Magenta / Alineación Centrada

## Títulos / Apuntes / Fecha:

Gotham Medium / 6 pt / Interlinea: 7.2 pt / Altas

Color Verde / Alineación Centrada





# PAUTA PARA PRESENTACIONES

Páginas Inicio / Tema / Final

Formato: .ppt

Ancho del Identificador: 388 x 166 px

**Título:**

Gotham Medium / 44 pt / Interlinea: 52.8 pt

Altas / Color Verde / Alineación Centrada

**Subtítulo:**

Gotham Book / 24 pt / Interlinea: 28.8 pt / Altas y Bajas

Color Rojo / Alineación Centrada



# PAUTA PARA PRESENTACIONES

## Páginas Tipo

Formato: .ppt

Ancho del Identificador: 388 x 166 px

### Título:

Gotham Medium / 44 pt / Interlinea: 52.8 pt

Altas / Color Verde / Alineación Centrada

### Subtítulo:

Gotham Book / 24 pt / Interlinea: 28.8 pt / Altas y Bajas

Color Rojo / Alineación Centrada

### Cuerpo de texto:

Gotham Book / 18 pt / Interlinea: 21.6 pt / Altas y Bajas

Color Negro / Alineación Izquierda



# PAUTA PARA PRESENTACIONES

## Páginas Tipo con imágenes

Formato: .ppt

Ancho del Identificador: 388 x 166 px

### Título:

Gotham Medium / 44 pt / Interlinea: 52.8 pt

Altas / Color Verde / Alineación Centrada

### Subtítulo:

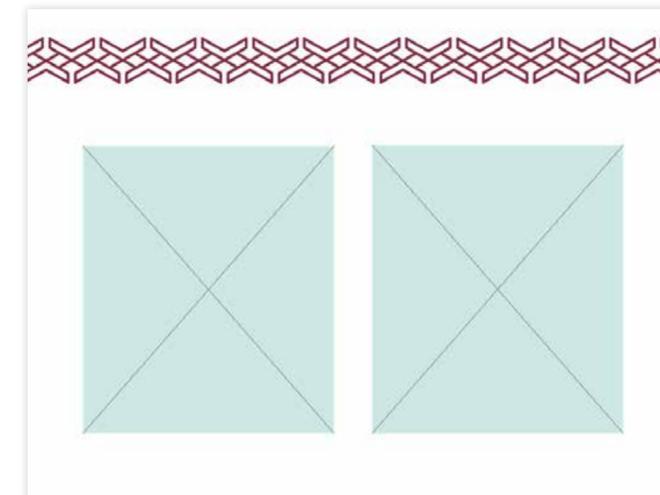
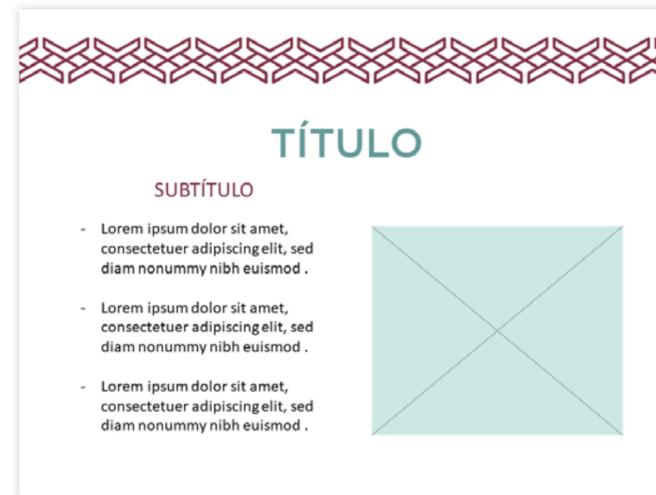
Gotham Book / 24 pt / Interlinea: 28.8 pt / Altas y Bajas

Color Rojo / Alineación Centrada

### Cuerpo de texto:

Gotham Book / 18 pt / Interlinea: 21.6 pt / Altas y Bajas

Color Negro / Alineación Izquierda





# TÍTULO

## SUBTÍTULO

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod .
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod .
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod .

## SUBTÍTULO

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod .
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod .
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod .

MacBook Pro

# FONDOS DE ESCRITORIO

Versión 1, 2

Formato: .1920 x 1080 px

Ancho del Identificador: 680 px





# ANIMACIÓN DE MARCA

Frames clave

Formato: .1920 x 1080 px

Ancho del Identificador: 1000 px

Duración: 11 segundos



## CONCLUSIONES

Culminado el presente Trabajo de Diploma y teniendo en cuenta todas las definiciones tomadas a partir del encargo inicial, se arriban a las siguientes conclusiones:

Los objetivos trazados se cumplen satisfactoriamente, en la medida que el nuevo Sistema de Identidad Visual cumple eficientemente las funciones identificativa, informativa y promocional para la institución, actualizando su discurso visual a nivel conceptual y formal.

La Identidad Visual y el sistema propuesto abren nuevas lecturas comunicativas concernientes al arte rupestre, debido a su fusión con el carácter científico e investigativo de la institución.

La gráfica ambiental propuesta, adapta el concepto identitario de partida a la distribución y zonificación de las áreas del museo, logrando un correcto y lógico desenvolvimiento espacial del usuario en el local.

Los resultados de diseño son de fácil implementación a partir de los manuales de marca y de aplicaciones. Además se entregan todos los originales de impresión y plantillas necesarias y un demo funcional que ejemplifica la dinámica del sitio diseñado.

## RECOMENDACIONES

Con el fin de lograr una implementación efectiva del proyecto, se realizan las siguientes recomendaciones:

- Seguir estrictamente todas las pautas generadas para garantizar el buen funcionamiento y nivel estético de los soportes desplegados.
- Se recomienda hacer uso del identificador y recursos pautados en el manual, en el diseño de aplicaciones promocionales para eventos determinados no pautadas en el manual, tales como carteles promocionales e invitaciones.
- Se recomienda hacer partícipe al público interno de este proceso de actualización para que se sientan actores protagónicos del cambio e incrementen su sentido de pertenencia con los nuevos signos visuales.

# BIBLIOGRAFÍA

## Libros

- Costa, Joan. *Identidad Corporativa en el siglo XXI*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones, 2001. ISBN 987-97498-9-8

- Costa, Joan. *Imagen Global. Evolución del diseño de identidad*. 2. ed. Barcelona: CEAC S.A., 1987. 261p.

-Costa, Joan. *Señalética: De la señalización al diseño de programas*. Barcelona: Ceac, 1987. 256p. ISBN 84-329-5612-0.

- Chavez, Norberto. *La Imagen Corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional*. Cuarta Edición. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A., 1996. 187p. ISBN 968-887-251-2.

- Chaves, Norberto. *La Imagen Corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A, 2005.

## Trabajos de Diploma

- Blanco, Néstor; Venereo, Kalia: *Sistema de Identidad y Señalética para Fábrica de Arte Cubano*. Facultad de Diseño de Comunicación Visual. ISDI, La Habana, 2015.

- Baeza, Neily; Hurtado, Diane: *Sistema Señalético para el Instituto Superior de Diseño*. Facultad de Diseño de Comunicación Visual. ISDI, La Habana, 2018.

Aguilera, Alfredo E. *Programa de Identidad Visual y Sistema Señalético para el Teatro Eddy Suñol de Holguín*. Tesis de diploma. Instituto Superior de Diseño, 2012, La Habana, 163p.

## Informes

- Martínez, Antonio; Rangel, Armando: *El Museo Antropológico Montané en el CVIII Aniversario de su fundación. Historia y Aportes Principales*. La Habana, 2012

# CRONOGRAMA

## Etapa Necesidad

- Orientación inicial
- Contacto con el cliente
- Elaboración del Cronograma
- Búsqueda y análisis de información
- Solicitud y necesidad
- Validación de la necesidad
- Determinación de condicionantes
- Estrategia de gestión

Enero			Febrero				Marzo					Abril					Mayo					Junio				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
X																										
X																										
X																										
X																										
X																										
X	X																									
	X																									
	X																									

## Etapa Problema

- Definición del Problema y de Objetivos
- Concepción del Procedimiento investigativo
- Aplicaciones de técnicas investigativas
- Análisis de Factores
- Elaboración de Requisitos de diseño
- Predefensa

		X																						
		X																						
		X																						
		X	X	X																				
			X	X																				
					X																			

## Etapa Concepto

- Definición del discurso de identidad
- Elaboración de Premisas conceptuales
- Desarrollo de Alternativas
- Desarrollo de Variantes
- Evaluación y selección del concepto óptimo
- Predefensa

					X																			
					X	X																		
					X	X	X	X																
						X	X	X																
								X	X	X														
										X														

## Etapa Desarrollo

- Depuración del concepto óptimo de la Identidad Visual
- Depuración del concepto óptimo de la gráfica ambiental
- Diseño del Manual de Identidad
- Diseño del Manual de Aplicaciones
- Diseño de los soportes de Gráfica Ambiental
- Confección del Informe
- Preparación de la Presentación
- Entrega del proyecto
- Defensa final

										X	X	X												
										X	X	X	X											
												X	X	X	X	X	X							
													X	X	X	X								
														X	X									
															X	X								
																X								
																	X							
																		X						
																			X					
																				X				
																					X			
																						X		
																							X	

# ANEXOS

Tabla Metodológica

Variables	Dimensiones	Indicadores	Decisiones muestrales	Métodos y técnicas	Fuentes de Información
Institución	Historia	Recorrido Vigencia	Muestreo intencional	Revisión Documental	Bibliografía institucional Internet
	Objeto Social	Misión y Visión Objetivos Servicios y eventos	Muestreo intencional	Entrevista	
	Contexto Físico	Ubicación Dimensiones Planos Zonificación Relaciones espaciales Código arquitectónico Lenguaje formal Convivencia funcional??		Revisión documental	Documentos oficiales
				Observación estructural	Edificio institucional
	Contexto ambiental	Condiciones climáticas Microclima Condiciones biológicas?? Condiciones de iluminación			
Contexto de uso	Flujo de circulación Puntos de conflicto				

# ANEXOS

Tabla Metodológica

Variables	Dimensiones	Indicadores	Decisiones muestrales	Métodos y técnicas	Fuentes de Información
Imagen Institucional	Denominación	Tipo de nombre Eufonía Pronunciabilidad Sugestión Brevedad Recordación		Observación estructurada	Identidad Visual
	Recursos formales	Camino gráfico Composición Color Tipografía Nivel de representación			
	Concepto	Tipo de logotipo Referentes signícos Pertenencia		Entrevista	Público interno

# ANEXOS

Tabla Metodológica

Variables	Dimensiones	Indicadores	Decisiones muestrales	Métodos y técnicas	Fuentes de Información
Sistema de Identidad Visual	Matriz Funcional Recursos formales  Estado de la comunicación	Funciones Portadores de Función Composición Color Tipografía Formatos Materiales Semántica Sintáctica Pragmática		Observación estructurada	Aplicaciones impresas, digitales y del entorno

# ANEXOS

Tabla Metodológica

Variables	Dimensiones	Indicadores	Decisiones muestrales	Métodos y técnicas	Fuentes de Información
Gráfica Ambiental	<p>Ergonomía visual</p> <p>Legibilidad</p> <p>Características del signo</p> <p>Tipología de señales</p> <p>Componentes</p> <p>Función</p>	<p>Campo visual</p> <p>Distancia focal</p> <p>Tamaño óptimo</p> <p>Tipografía</p> <p>Tipología del signo</p> <p>Dimensiones del signo</p> <p>Información</p> <p>Orientación</p> <p>Identificación</p> <p>Prohibición</p> <p>Pictograma</p> <p>Campo</p> <p>Texto/Nomenclatura</p> <p>Soporte</p> <p>Indicadores</p> <p>Portadores</p>			



# ANEXOS

Tabla Metodológica

Variables	Dimensiones	Indicadores	Decisiones muestrales	Métodos y técnicas	Fuentes de Información
Tecnología	Producción impresa Producción digital Producción espacial	Tecnologías disponibles Requisitos de entrega Herramientas disponibles Requisitos de entrega Tecnologías disponibles Requisitos de entrega		Entrevista Revisión documental	Directivos Bibliografía

# ANEXOS

Tabla Metodológica

Variables	Dimensiones	Indicadores	Decisiones muestrales	Métodos y técnicas	Fuentes de Información
Tendencias de Mercado	<p>Homólogos/Referentes nacionales/internacionales de identidad</p> <p>Homólogos/Referentes nacionales/internacionales de señalética</p>	<p>Estilo gráfico</p> <p>Composición</p> <p>Color</p> <p>Tipografía</p> <p>Nivel de representación</p> <p>Tipo de identificador</p> <p>Denominación</p> <p>Tipología de signo</p> <p>Estilo gráfico</p> <p>Ubicación</p> <p>Montaje</p> <p>Materiales</p> <p>Organización</p>		<p>Observación estructurada</p> <p>Revisión documental</p>	<p>Homólogos y similares</p> <p>Bibliografía</p>

# ANEXOS

## Encuesta

Encuesta.

¿ Qué año de la carrera cursa ?

\_1 \_2 \_3 \_4 \_5

¿ Qué observa en esta imagen ?



¿ La asocia con alguna entidad o institución ? ¿Cuál ?

¿ Conoce el Museo Antropológico Montané ?

¿ Lo ha visitado ? ¿ Con qué regularidad y propósito ?

¿ A su entender, cuál es el significado de la palabra antropología ?

¿ Qué atributos o adjetivos asocia a la misma ?

**IS**  
**Di**  
Instituto  
Superior  
de Diseño