

# DISEÑO DE PICTOGRAMAS



# ¿Qué es un Pictograma?

Es un signo icónico que hace referencia a un objeto por su semejanza perceptual con él.



Se caracterizan por su síntesis formal y su concisión gráfica

picto, del latín, significa **imagen**, *picture* en inglés, y *gramma*, del griego, significa **palabra**; así, **pictograma** puede significar **imagen-palabra**, o sea, un significado que puede ser expresado en una única palabra.

# PICTO

# GRAMA

Los pictogramas, no necesitan ir acompañados por palabras para su comprensión ni tampoco necesitan ser interpretados para su comprensión

El **pictograma** lo conforman dos dimensiones:

- el de **su significado**, y
- el de **su representación**.

Ambas dimensiones deben estar siempre en completa armonía, ya que cualquier desajuste entre ellos puede provocar la **no interpretación del usuario**



# Características de la Representación

- **LEGIBILIDAD**
  - Contraste
  - formas reconocibles
- **PREGNANCIA.** Facilidad para comprender algo que se ve
  - Simplicidad
- **IMPACTO** - Atraer la atención
  - Originalidad
  - Color



# de su **Significado**

**Denotado-** El mensaje que se desprende de una lectura literal de la imagen



**Connotado-** Los mensajes implícitos en la imagen





# SEÑALÉTICA

**La señalética** es la parte de la ciencia de comunicación que estudia las relaciones fundamentales entre los signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos.

- Ejemplos de señalética los podemos encontrar en varios lugares: las señales de tránsito, las instrucciones de uso de los aparatos electrónicos, las señalizaciones de emergencia, etc.

# TIPOS DE IMÁGENES SIMBÓLICAS



## **Pictogramas**

Dibujo que simplifica una acción o un lugar:

## **Señales de tráfico**

Símbolos que orientan a las personas:

## **Señales de atención**

Imágenes que llaman la atención sobre algo:

## **Iconos**

Símbolos que identifican una acción:

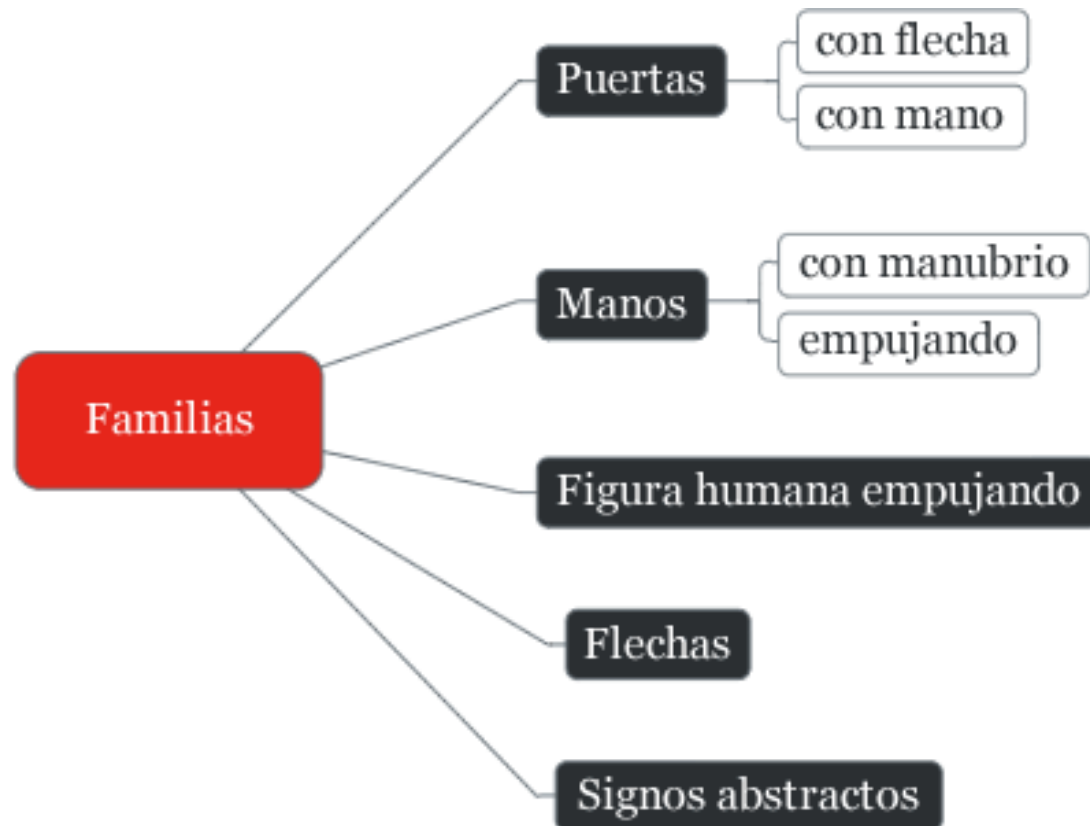
## **Símbolos**

Dibujos muy simples que simbolizan ideas.



# PROYECTO DE PICTOGRAMA DE PUERTAS

- ¿Que voy a dibujar?
- ¿Cómo lo voy a hacer?



- Cuando nos ponemos a pensar un concepto para un sistema de íconos, debemos saber identificar **tres dimensiones**:
  - a. **el estilo,**
  - b. **la complejidad**
  - c. **la técnica.**
- Una vez resuelto el criterio de abstracción del signo hay que pasar a representarlos gráficamente.





IVES ZIMMERMANN

*El diseño de un pictograma*

# PROCESO

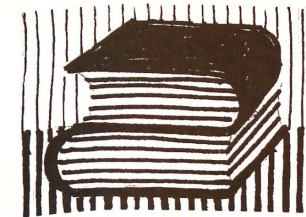
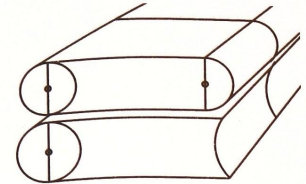
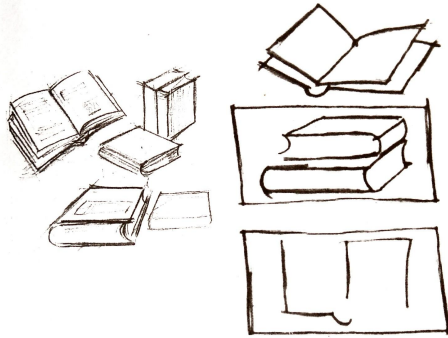
**Fase 1** Búsqueda de imágenes y material gráfico referente al tema

**Fase 2:** Toma de apuntes o realización a partir de las fotografías. Después se ensayan variaciones sobre la iconicidad, el punto de vista, ... procurando siempre la máxima simplicidad gráfica

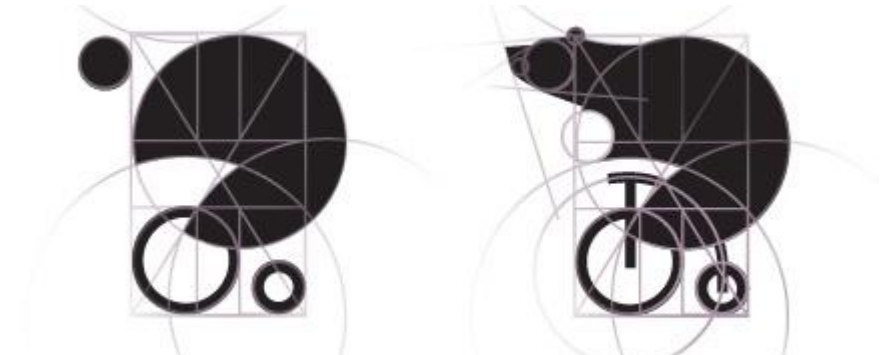
**Fase 3:** Estudio de expresiones gráficas en el diseño del pictograma a partir del signo elegido.

Los trazados pueden ser gestuales o geométricos, pero siempre buscando concisión y visibilidad. Conviene jugar con formas y espacios positivos y negativos en el tratamiento de la figura el fondo, destacar elementos como el color, la textura,...

**Fase 4:** Elaboración de un pictograma definitivo

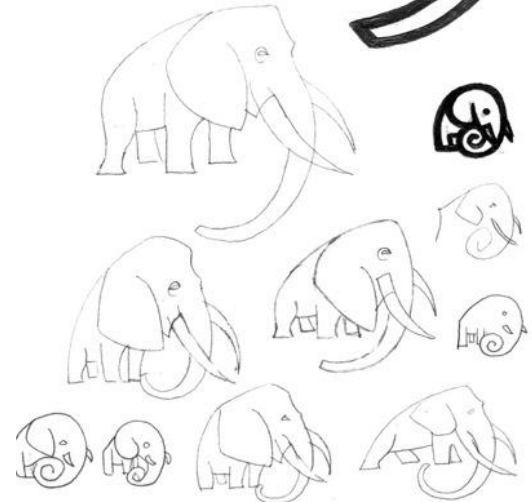
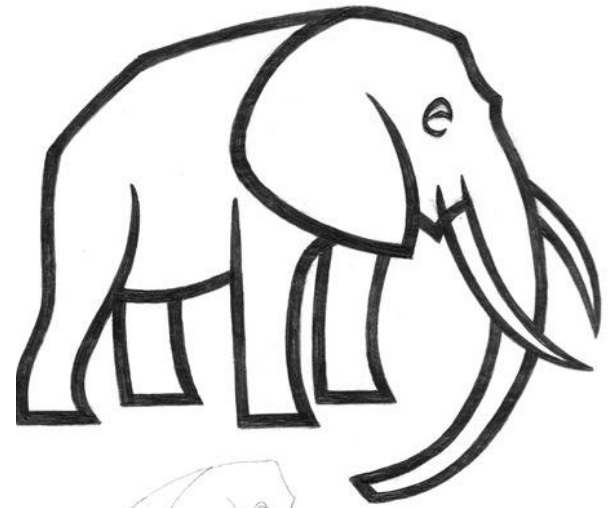


Para diseñar un pictograma hay que realizar un proceso de **iconicidad decreciente**. Es decir, partiendo de una imagen de la realidad, ir **simplificando** hasta llegar a una imagen simple, pero que a la vez se identifique con el objeto que representa.



Partiendo de  
una imagen  
representativa

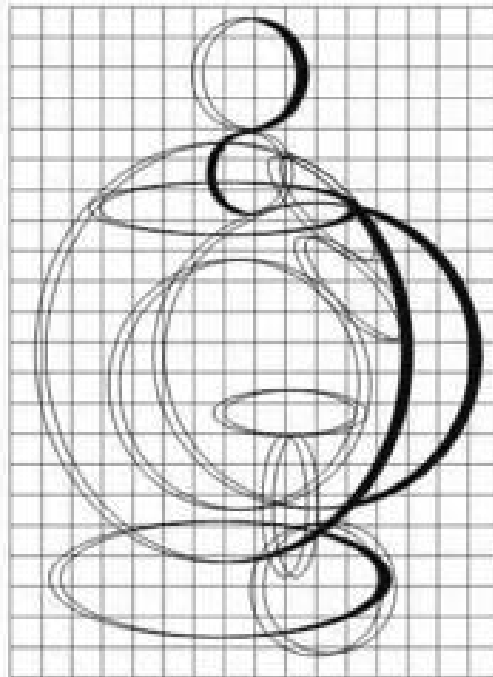
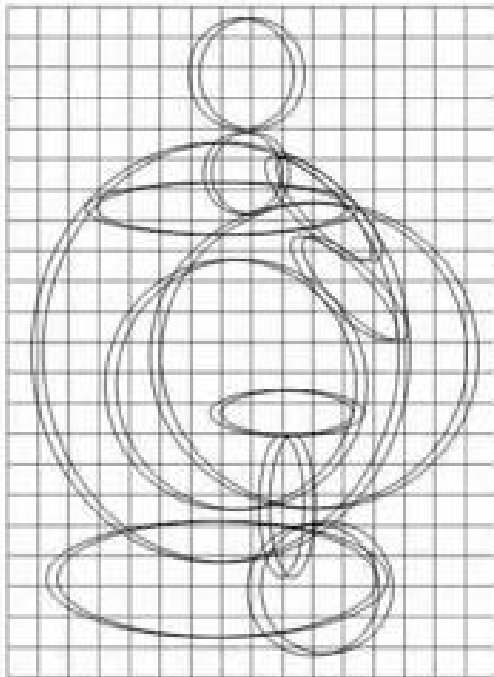
Se van  
eliminando  
líneas y  
geometrizando  
formas



Jorge Dias

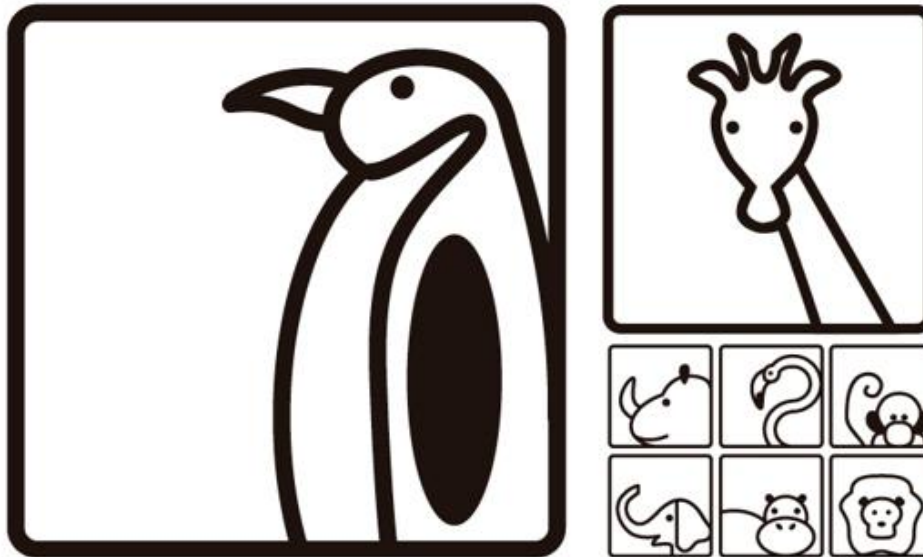
# Estilo gráfico

Finalmente se hace un acabado que le confiere el **estilo** al pictograma



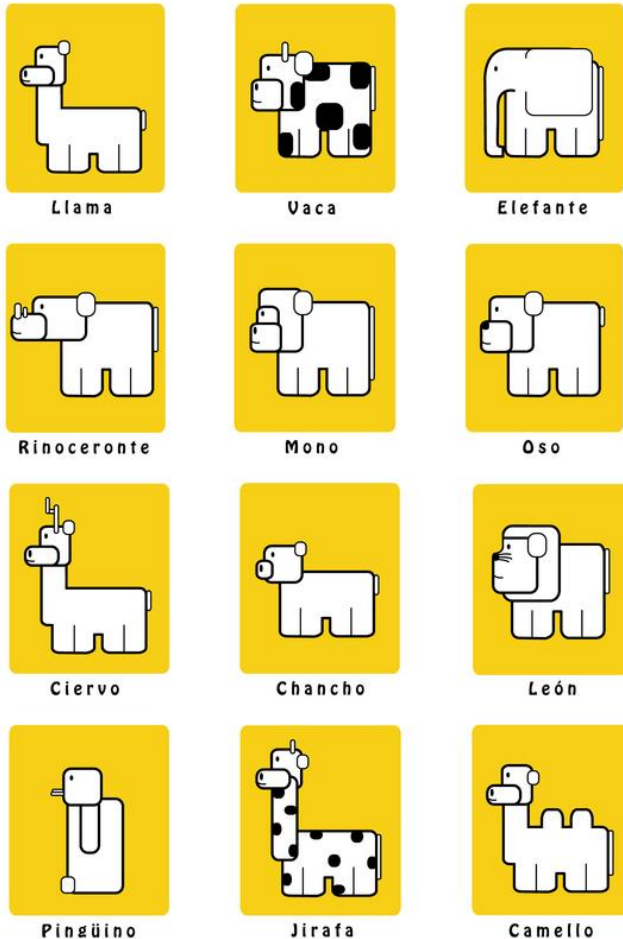
A la hora de crear la **familia de pictogramas** debemos tener en cuenta:

- Todas tienen que tener **elementos en común**, tienen que tener características parecidas, o no se podrían identificar como de la misma familia.
- La familia tiene que funcionar, **tanto a color como en blanco y negro**

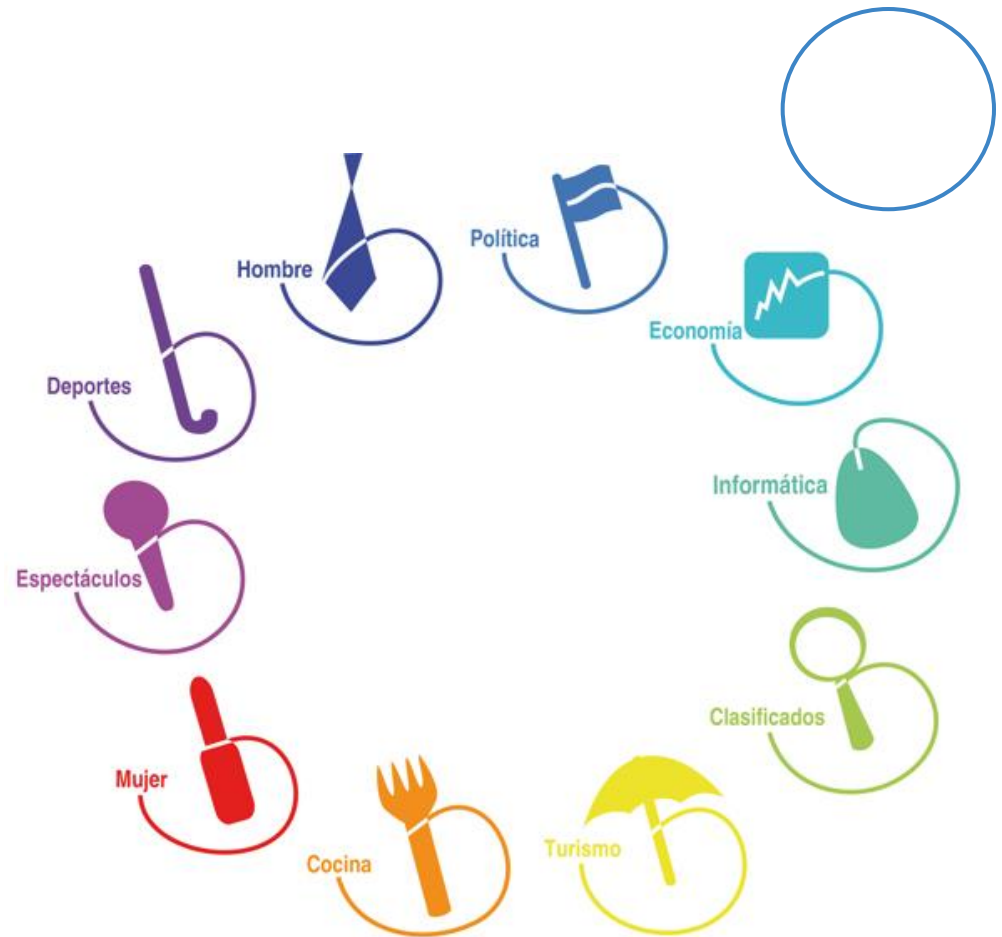




# Pueden diseñarse con una misma figura geométrica de base



Mariela Cedrola



Florencia Renaud

El código señalético  
tiene que formar un  
conjunto, mantener  
uniformidad y  
coherencia entre todos  
los pictogramas

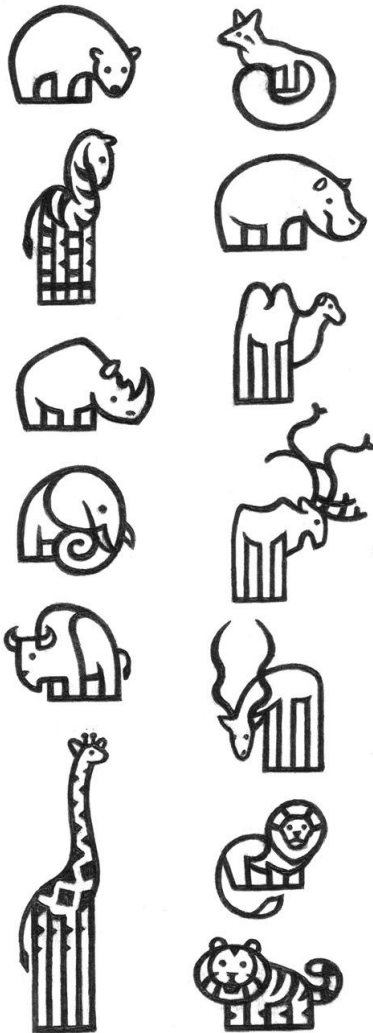


Se pueden utilizar diferentes



*Martin Thiesen*

*Ignacio D'occhio*



Periodismo



Biología



Geografía



Química



Bellas artes



Economía



Odontología



Derecho



Medicina



Restaurant



Baños



Zona Wi-Fi

Y para saber más...

<http://youtu.be/qVHtxo9Knnk>

# Con la ayuda de

<http://www.diseño.unnoba.edu.ar/wp-content/uploads/ficha-pictograma.pdf>

<http://viget.com/inspire/book-review-giveaway-the-geometry-of-design>

<http://foroalfa.org/articulos/el-diseno-de-un-pictograma>

<http://catedrabeluccia.com.ar/trabajos/>