



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

Diseño y desarrollo de la nueva identidad visual corporativa
para el municipio de Càrcer

Trabajo Fin de Grado

Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos

AUTOR/A: Garcés Sánchez, Borja

Tutor/a: Tarazona Belenguer, Nereida

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

DISEÑO Y DESARROLLO DE LA NUEVA IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA PARA EL MUNICIPIO DE CÀRCER

TRABAJO FINAL DEL

Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos

REALIZADO POR

Borja Garcés Sánchez

TUTORIZADO POR

Nereida Tarazona Belenguer

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

AGRADECIMIENTOS

En estas primeras líneas de proyecto me gustaría mostrar mi agradecimiento, en lo personal, a mis padres, Antonio y Ana, y a mis segundos padres, yayo Antonio y yaya Emilia, por quererme, por haber formado una unidad en la que cada uno ha cuidado especialmente de mí, por haberme educado y ayudado en todo momento, por haberme permitido cumplir mis sueños sin que nunca me haya faltado de nada y, por supuesto, por hacerme ser quien soy hoy en día.

A mis hermanos Nacho y Lucas por cada uno de los momentos que me regalan, siendo la vía de escape para desconectar de la rutina, y a mi perra Kenya, por todas las horas de compañía, fidelidad y amor incondicional.

Al resto de familiares, amigos, conocidos y trabajadores que me animan constantemente y que de un modo u otro han contribuido a que este proyecto sea una realidad. Tampoco me olvido de los que ya no están entre nosotros.

En lo académico, quiero agradecer a Nereida que aceptase ser parte de este trabajo, por confiar en mí, por todos los conocimientos que me ha aportado y por hacer que quiera aprender y mejorar.

También a Andrea, quien ha sido mi compañera día tras día durante los últimos dos años y medio y con quien he establecido un vínculo de trabajo con el cual ya hemos podido cosechar nuestros primeros éxitos como diseñadores.

Por último, al resto de compañeros y profesores que me han acompañado en mi vida académica y con los que he ido formándome año tras año.

A todos, gracias.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN.....	8
RESUM	8
ABSTRACT	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	9
ÍNDICE DE GRÁFICAS.....	17
ÍNDICE DE TABLAS.....	17
1. MEMORIA.....	19
1.1 Introducción	20
1.1.1 Objeto.....	20
1.1.2 Esquema organizativo (I)	20
1.1.3 Historia del municipio.....	21
1.1.3.1 Orígenes.....	21
1.1.3.2 Geografía.....	23
1.1.4 Càrcer en la actualidad	24
1.1.4.1 Población	25
1.1.4.2 Gestión política.....	26
1.1.4.3 Fiestas.....	27
1.1.4.4 Lugares emblemáticos.....	28
1.1.4.5 Personas ilustres.....	31
1.1.4.6 Ocupación, servicios y asociaciones.....	33
1.1.4.7 Càrcer respecto a La Vall	35
1.1.4.8 Planes de futuro.....	37
1.2 Antecedentes de la identidad visual y situación actual.....	40
1.2.1 Esquema organizativo (II).....	40
1.2.2 Antecedentes	40
1.2.3 Identidad actual.....	43
1.2.4 La marca eficaz	55
1.2.5 Identificación de las necesidades	57
1.3 Factores a considerar.....	58
1.3.1 Esquema organizativo (III)	58
1.3.2 Definición de productos a desarrollar	58
1.3.3 Estudio de usuario.....	59
1.3.4 Estudio de mercado	61
1.3.4.1 Municipios de La Vall	61
1.3.4.2 Municipios con identidad realizada por estudios de diseño	75
1.3.4.3 Marca.....	82
1.3.4.4 Eslogan.....	87
1.4 Desarrollo conceptual.....	89
1.4.1 Esquema organizativo (IV).....	89
1.4.2 Lista atributos	89
1.4.3 Moodboard	91

1.4.4 Esquema organizativo (V)	93
1.4.5 Presentación de las propuestas	93
1.4.5.1 Escudo	93
1.4.5.2 Marca	98
1.4.6 Justificación de la selección	100
1.5 Diseño de la identidad visual corporativa.....	104
1.5.1 Esquema organizativo (VI).....	104
1.5.2 Desarrollo de la identidad visual	104
1.5.2.1 Colores corporativos	104
1.5.2.2 Tipografía	107
1.5.2.3 Eslogan.....	109
1.5.2.4 Textura corporativa	111
1.5.3 Desarrollo de los productos	112
1.5.3.1 Página web	112
1.5.3.2 Señalética.....	120
1.5.3.3 Paneles informativos.....	124
1.5.3.4 Papelería y Oficina	130
1.5.3.5 RRSS y Publicaciones.....	152
2. PLIEGO DE CONDICIONES	169
2.1 Objeto.....	170
2.2 Normativa	171
2.3 Condiciones técnicas.....	172
2.3.1 Placa calles y caminos.....	172
2.3.2 Placa vado permanente.....	172
2.3.3 Panel informativo LED	172
2.3.4 Panel informativo Ayuntamiento	173
2.3.5 Placa metacrilato	173
2.3.6 Tarjeta de visita	173
2.3.7 Carpeta	173
2.3.8 Instancia	174
2.3.9 Carta.....	174
2.3.10 Sobre carta.....	174
2.3.11 Cuños	174
2.3.12 Tarjeta identificación	175
2.3.13 RRSS	175
2.4 Descripción de los procesos implicados	176
2.4.1 Corte láser	176
2.4.2 Corte con sierra	176
2.4.3 Corte con guillotina	177
2.4.4 Impresión digital y offset	177
2.4.5 Pintado.....	178
2.4.6 Rotulación.....	178
2.4.7 Hendido y Plegado.....	179
2.5 Pruebas y ensayos.....	180
2.5.1 Colores	180
2.5.2 Eslogan	181
2.5.3 Página web.....	181
2.5.4 Placa calles y caminos.....	182

2.5.5 Panel pantalla LED.....	183
2.5.6 Placa metacrilato.....	184
2.5.7 Tarjeta de visita.....	185
2.5.8 Modelo carta.....	185
2.5.9 Cartel.....	186
2.5.10 Libro de Fiestas Patronales.....	188
2.5.11. RRSS.....	190
2.6 Manual de identidad visual corporativa.....	191
2.6.1 Elementos.....	191
2.6.2 Normas de uso.....	193
2.6.3 Aplicaciones.....	201
3. PLANOS.....	209
3.1 Plantillas.....	210
4. PRESUPUESTO.....	217
5. CONCLUSIONES.....	223
6. REFERENCIAS.....	225
7. ANEXOS.....	239
7.1 Encuesta 1.....	240
7.2 Encuesta 2.....	240
7.3 Manual de identidad visual corporativa.....	240
7.4 Artes finales.....	240

RESUMEN

El proyecto se centra en la creación de la nueva identidad visual corporativa para el municipio de Càrcer ya que, actualmente, no dispone de ninguna creada previamente que se pueda aplicar de forma efectiva.

El objetivo del trabajo es la unificación de la imagen del pueblo bajo los mismos estándares, tanto gráficos como informativos, con el fin de dar visibilidad a la localidad y potenciar y digitalizar sus servicios a la vez que se identifican sus valores.

PALABRAS CLAVE

Càrcer – Municipio – Identidad corporativa – Identidad visual – Diseño gráfico

RESUM

El projecte es centra en la creació de la nova identitat visual corporativa per al municipi de Càrcer ja que, actualment, no disposa de cap creada prèviament que es puga aplicar de manera efectiva.

L'objectiu del treball és la unificació de la imatge del poble baix els mateixos estàndards, tant gràfics com informatius, per tal de donar visibilitat a la localitat i potenciar i digitalitzar els seus serveis al mateix temps que s'identifiquen els seus valors.

PARAULES CLAU

Càrcer – Municipi – Identitat corporativa – Identitat visual – Disseny gràfic

ABSTRACT

The project is focused on the creation of the new corporate identity for the municipality of Càrcer since, currently, it does not have any previously created that can be applied effectively.

The objective of the work is the unification of the image of the town under the same standards, both graphic and informative, in order to give visibility to the town and enhance and digitize its services while identifying its values.

KEYWORDS

Càrcer – Municipality – Corporate identity – Visual identity – Graphic design

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquema proceso memoria (I). Fuente: Elaboración propia	20
Figura 2. Desecho cocción cuenco. Fuente: Archivo Mpal. Fotográfico del Ayto. de Càrcer / Salvador Ribes.....	22
Figura 3. Desecho cocción "mitadat". Fuente: Archivo Mpal. Fotográfico del Ayto. de Càrcer / Salvador Ribes.....	22
Figura 4. Avenida que separa Càrcer y Alcàntera de Xúquer. Fuente: Propia.....	23
Figura 5. Ubicación de los pueblos de La Vall. Fuente: Google Maps.	24
Figura 6. L'Arcà durante la riada de 1982. Fuente: Cedida por Raúl Carbonell Sala / Autor desconocido.....	25
Figura 7. Azulejo indicando el nivel del agua en la riada de 1982. Fuente: Propia.....	25
Figura 8. Procesión en honor al Cristo. Año 2017. Fuente: Propia.....	27
Figura 9. Presentación de las Fiestas Patronales 2017. Fuente: Propia.....	27
Figura 10. L'Arcà anterior a la riada. Fuente: Archivo Mpal. Fotográfico del Ayto. de Càrcer / Autor desconocido.....	28
Figura 11. Estado actual de L'Arcà. Fuente: Propia	28
Figura 12. Río Sellent en su paso por El Cano. Fuente: Propia.....	29
Figura 13. Fachada del Corralot. Fuente: Archivo Mpal. Fotográfico del Ayto. de Càrcer / Autor desconocido.....	29
Figura 14. Patio interior del Corralot. Fuente: Archivo Mpal. Fotográfico del Ayto. de Càrcer / Autor desconocido.....	29
Figura 15. Lavadero en dirección al polideportivo. Fuente: Propia	29
Figura 16. Lavadero en la entrada del pueblo. Fuente: Propia.....	29
Figura 17. Calle Llocnou d'en Fenollet. Fuente: Propia	30
Figura 18. Fachada Parroquia "Asunción de Nuestra Señora". Fuente: Propia.....	30
Figura 19. Camino de acceso a la Casa Abad. Fuente: Propia.....	31
Figura 20. Zona de baño de la acequia. Fuente: Propia.....	31
Figura 21. Colegio "C.E.I.P. Pare Gumilla". Fuente: Propia.....	31
Figura 22. Placa en la entrada del Centro Cultural. Fuente: Propia.....	32
Figura 23. Placeta en honor a José Borja Carbonell. Fuente: Propia	32
Figura 24. Acceso a las instalaciones por la pasarela. Fuente: Propia.....	33
Figura 25. Edificio "El templel dels majors". Fuente: Propia	34

Figura 26. Entrada del Museo Etnológico. Fuente: Propia.....	34
Figura 27. Edificio "I.E.S. Càrcer". Fuente: Propia.....	35
Figura 28. Recinto y acceso del trinquet. Fuente: Propia.....	36
Figura 29. Zona de entrada del campo de fútbol. Fuente: Propia.....	36
Figura 30. Horarios y tipo de residuo recogido. Fuente: carcer.es.....	38
Figura 31. Estado de las obras de la calle Casto Monblanch. Fuente: Propia.....	38
Figura 32. Esquema proceso memoria (II). Fuente: Elaboración propia.....	40
Figura 33. Cuño escudo de Càrcer en el periodo 1857-1893. Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".....	41
Figura 34. Escudo de Càrcer en el periodo 1893-1939. Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".....	41
Figura 35. Escudo de Càrcer en el periodo 1939-Postguerra. Fuente: Información Mpa.I "La qüestió de l'escut".....	41
Figura 36. Escudo de Càrcer en el periodo franquista. Archivo Mpal. Histórico del Ayuntamiento de Càrcer.....	42
Figura 37. Escudo de Càrcer en el periodo franquista. Fuente: Propia.....	42
Figura 38. Escudo de Càrcer en el periodo Franquismo-1979. Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".....	42
Figura 39. Escudo "U.D. Càrcer". Fuente: twitter.com/udcarcer.....	42
Figura 40. Escudo de Càrcer entre los años 1979-2017. Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".....	43
Figura 41. Escudo propuesto. Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".....	43
Figura 42. Escudo vigente de Càrcer. Fuente: wikipedia.org.....	44
Figura 43. Escudo en la entrada del pueblo. Fuente: Propia.....	44
Figura 44. Escudo en la fachada del Ayuntamiento. Fuente: Propia.....	44
Figura 45. Página inicio web Càrcer (I). Fuente: carcer.es.....	45
Figura 46. Página inicio web Càrcer (II). Fuente: carcer.es.....	45
Figura 47. Información mostrada en el apartado Ayuntamiento. Fuente: carcer.es.....	46
Figura 48. Acceso sin registro al perfil de Facebook. facebook.com/CarcerAjuntament/.....	47
Figura 49. Publicaciones de Facebook. Fuente: facebook.com/CarcerAjuntament/.....	47
Figura 50. Perfil de Instagram. Fuente: instagram.com/ajuntamentdecarcer/.....	47
Figura 51. Perfil de Telegram. Fuente: Propia.....	47
Figura 52. Placa de la calle Mestre Francisco García Grau. Fuente: Propia.....	48
Figura 53. Placa de la calle Mestre Enrique Bono Crespo. Fuente: Propia.....	48
Figura 54. Placa de la calle con información. Fuente: Propia.....	48
Figura 55. Placa de la calle Riu Sellent. Fuente: Propia.....	49
Figura 56. Placa del camino de l'Era Alta. Fuente: Propia.....	49
Figura 57. Vado permanente. Fuente: Propia.....	50
Figura 58. Parte delantera panel informativo. Fuente: Propia.....	50
Figura 59. Parte trasera panel informativo. Fuente: Propia.....	50
Figura 60. Señalización puntos municipio. Fuente: Propia.....	51
Figura 61. Panel ubicación delegaciones. Fuente: Propia.....	51
Figura 62. Placas identificativas estancias. Fuente: Propia.....	52
Figura 63. Carpeta Archivo Municipal. Fuente: Propia.....	52
Figura 64. Modelo de instancia genérica. Fuente: Propia.....	53
Figura 65. Tarjeta de visita. Fuente: Propia.....	53
Figura 66. Modelos de cuños. Fuente: Propia.....	54
Figura 67. Diseño para Snapchat. Fuente: Propia.....	54
Figura 68. Esquema proceso memoria (III). Fuente: Elaboración propia.....	58
Figura 69. Escudo antiguo de Alcàntera de Xúquer. Fuente: wikipedia.org.....	61
Figura 70. Escudo vigente de Alcàntera de Xúquer. Fuente: wikipedia.org.....	61
Figura 71. Página inicio web Alcàntera de Xúquer. Fuente: alcanteradexuquer.es.....	62
Figura 72. Acceso al apartado de Información Ciudadanía. Fuente: alcanteradexuquer.es.....	62
Figura 73. Placa calle Alcàntera de Xúquer. Fuente: Propia.....	63
Figura 74. Escudo antiguo de Antella. Fuente: wikipedia.org.....	64
Figura 75. Rediseño del escudo de Antella. Fuente: lasprovincias.es.....	64
Figura 76. Página acceso web Antella. Fuente: antella.es.....	64
Figura 77. Acceso a la portada tras pulsar en Ajuntament. Fuente: antella.es.....	64
Figura 78. Placa calle Antella. Fuente: Propia.....	65
Figura 79. Escudo antiguo de Beneixida. Fuente: wikipedia.org.....	66

Figura 80. Rediseño del escudo de Beneixida. Fuente: beneixida.es.....	66
Figura 81. Página inicio web Beneixida. Fuente: beneixida.es.....	66
Figura 82. Parte inferior web Beneixida y opciones de compartir. Fuente: beneixida.es.....	66
Figura 83. Placa calle Beneixida. Fuente: Propia.....	67
Figura 84. Escudo vigente de Cotes. Fuente: wikipedia.org.....	68
Figura 85. Placa calle Cotes. Fuente: Propia.....	68
Figura 86. Placa camino Cotes. Fuente: Propia.....	69
Figura 87. Placa vado Cotes. Fuente: Propia.....	69
Figura 88. Escudo antiguo de Gavarda. Fuente: wikipedia.org.....	69
Figura 89. Rediseño del escudo de Gavarda. Fuente: levante-emv.com.....	69
Figura 90. Página inicio web Gavarda. Fuente: gavarda.es.....	70
Figura 91. Parte inferior web Gavarda. Fuente: gavarda.es.....	70
Figura 92. Placa nueva calle Gavarda. Fuente: Propia.....	71
Figura 93. Placa antigua calle Gavarda. Fuente: Propia.....	71
Figura 94. Escudo antiguo de Sellent. Fuente: wikipedia.org.....	71
Figura 95. Escudo vigente de Sellent. Fuente: wikipedia.org.....	71
Figura 96. Escudo antiguo sintetizado. Fuente: Propia.....	71
Figura 97. Página inicio web Sellent (I). Fuente: sellent.es.....	72
Figura 98. Página inicio web Sellent (II). Fuente: sellent.es.....	72
Figura 99. Placa calle Sellent. Fuente: Propia.....	73
Figura 100. Escudo vigente de Sumacàrcer. Fuente: wikipedia.org.....	73
Figura 101. Escudo sintetizado de Sumacàrcer. Fuente: facebook.com.....	73
Figura 102. Página inicio web Sumacàrcer. Fuente: sumacarcer.es.....	74
Figura 103. Parte inferior web Sumacàrcer. Fuente: sumacarcer.es.....	74
Figura 104. Placa calle Sumacàrcer. Fuente: Propia.....	75
Figura 105. Escudo antiguo de Carcaixent. Fuente: wikipedia.org.....	75
Figura 106. Rediseño del escudo de Carcaixent. Fuente: democraciaestudio.com.....	75
Figura 107. Página acceso web Carcaixent. Fuente: carcaixent.es.....	76
Figura 108. Página inicio web Carcaixent. Fuente: carcaixent.es.....	76
Figura 109. Parte inferior web Carcaixent. Fuente: carcaixent.es.....	76
Figura 110. Placa calle Carcaixent. Fuente: Propia.....	77
Figura 111. Diseños tarjetas Carcaixent. Fuente: democraciaestudio.com.....	78
Figura 112. Escudo antiguo de Mislata. Fuente: wikipedia.org.....	78
Figura 113. Escudo vigente de Mislata. Fuente: gimenografic.com.....	78
Figura 114. Marca de Mislata. Fuente: gimenografic.com.....	78
Figura 115. Página inicio web Mislata. Fuente: mislata.es.....	79
Figura 116. Parte inferior web Mislata. Fuente: mislata.es.....	79
Figura 117. Placa calle Mislata. Fuente: Propia.....	80
Figura 118. Placa vado Mislata. Fuente: Propia.....	80
Figura 119. Diseño tarjeta, carta y sobre Mislata. Fuente: gimenografic.com.....	81
Figura 120. Senyera en la 1ª equipación 2022/23. Fuente: nike.com.....	83
Figura 121. Escudo del FC Barcelona. Fuente: laliga.com.....	83
Figura 122. Símbolo representativo de la Alhambra. Fuente: tienda.granadacf.es.....	83
Figura 123. Arcos de la Alhambra de Granada. Fuente: toursscanner.com.....	83
Figura 124. Trisquel en la 2ª equipación 2022/23. Fuente: instagram.com/rcelta.....	83
Figura 125. Trisquel de Castromao. Fuente: musarqourense.xunta.es.....	83
Figura 126. Representación de la fuente de Cibeles. Fuente: tudn.com.....	84
Figura 127. Vista aérea de la fuente de Cibeles. Fuente: miradormadrid.com.....	84
Figura 128. Murciélago en la 2ª equipación 2021/22. Fuente: eu.puma.com.....	84
Figura 129. Escudo del Valencia CF. Fuente: laliga.com.....	84
Figura 130. Símbolo en la 2ª equipación 2022/23. Fuente: eu.puma.com.....	84
Figura 131. Vista cenital del Estadio de Mestalla. Fuente: twitter.com/Baixa_77.....	84
Figura 132. Sol dorado en la equipación. Fuente: adidas.com.....	85
Figura 133. Bandera de Argentina. Fuente: wikipedia.org.....	85

Figura 134. Quetzalcóatl en la equipación. Fuente: adidas.com.....	85
Figura 135. Representación en piedra del Quetzalcóatl. Fuente: pxhere.com.....	85
Figura 136. Cañón en la 1ª equipación 2020/21. Fuente: adidas.es.....	85
Figura 137. Escudo del Arsenal FC. Fuente: resultados.as.com.....	85
Figura 138. Nombre del club en la 1ª equipación 2022/23. Fuente: adidas.es.....	86
Figura 139. Zorro en la 1ª equipación 2022/23. Fuente: adidas.es.....	86
Figura 140. Escudo del Leicester City FC. Fuente: lcfc.com.....	86
Figura 141. Nombre en la 2ª equipación 2022/23. Fuente: store.celticfc.com.....	86
Figura 142. Antigua vidriera del estadio Celtic Park. Fuente: pinterest.co.uk.....	86
Figura 143. Eslogan Carcaixent. Fuente: valenciaturisme.org.....	87
Figura 144. Eslogan Carlet. Fuente: carlet.es.....	87
Figura 145. Eslogan FC Barcelona. Fuente: wikipedia.org.....	88
Figura 146. Eslogan Valencia CF. Fuente: twitter.com/valenciacf.....	88
Figura 147. Eslogan Opel. Fuente: Opel.es.....	88
Figura 148. Esquema proceso memoria (IV). Fuente: Elaboración propia.....	89
Figura 149. Moodboard identidad visual corporativa.....	91
Figura 150. Moodboard Càrcer.....	92
Figura 151. Moodboard identidad visual corporativa Càrcer.....	92
Figura 152. Esquema proceso memoria (V). Fuente: Elaboración propia.....	93
Figura 153. Elementos escudo municipal.....	94
Figura 154. Bocetos corona.....	94
Figura 155. Bocetos senyera y semicírculo.....	95
Figura 156. Bocetos grajo.....	95
Figura 157. Primeros diseños escudo.....	96
Figura 158. Segundos diseños escudo.....	96
Figura 159. Diseño escudo seleccionado.....	98
Figura 160. Bocetos marca.....	98
Figura 161. Bocetos digitales marca.....	99
Figura 162. Modificaciones diseño marca seleccionada.....	100
Figura 163. Diseño marca seleccionada.....	100
Figura 164. Esquema proceso memoria (VI). Fuente: Elaboración propia.....	104
Figura 165. Rueda cromática. Fuente: Propia.....	104
Figura 166. Rueda cromática con colores primarios y secundarios. Fuente: Propia.....	105
Figura 167. Pantonera. Fuente: Propia.....	105
Figura 168. Valores colores corporativos.....	106
Figura 169. Escudo con colores corporativos.....	106
Figura 170. Marca con colores corporativos.....	106
Figura 171. Escudo municipal con texto.....	108
Figura 172. Eslogan.....	111
Figura 173. Variaciones textura corporativa.....	112
Figura 174. Ejemplo web linework 1. Fuente: hgmlegal.com.....	113
Figura 175. Ejemplo web linework 2. Fuente: gtheimageers.com.....	113
Figura 176. Ejemplo web linework 3. Fuente: sometimesalways.com.au.....	113
Figura 177. Ejemplo web linework 4. Fuente: takearidewith.me.....	113
Figura 178. Ejemplo web linework 5. Fuente: themindmap.co.uk.....	114
Figura 179. Ejemplo web linework 6. Fuente: mineralhealth.co.....	114
Figura 180. Ejemplo web linework 7. Fuente: wdcvalencia2022.com.....	114
Figura 181. Boceto diseño web.....	115
Figura 182. Favicon web Càrcer.....	116
Figura 183. Pantalla 1 diseño web Càrcer.....	116
Figura 184. Pantalla 2 diseño web Càrcer.....	117
Figura 185. Pantalla 3 diseño web Càrcer.....	117
Figura 186. Pantalla 4 diseño web Càrcer.....	118
Figura 187. Implementación pantalla 1.....	118

Figura 188. Implementación pantalla 2.....	119
Figura 189. Implementación pantalla 3.....	119
Figura 190. Implementación pantalla 4.....	119
Figura 191. Diseño placa calle.....	120
Figura 192. Diseño placa camino.....	120
Figura 193. Diseño actual placa calle.....	121
Figura 194. Implementación placa calle.....	121
Figura 195. Diseño actual placa camino.....	122
Figura 196. Implementación placa camino.....	122
Figura 197. Diseño vado permanente.....	123
Figura 198. Diseño actual vado permanente.....	123
Figura 199. Implementación vado permanente.....	124
Figura 200. Diseño delantero Panel LED (I).....	124
Figura 201. Diseño trasero Panel LED (I).....	125
Figura 202. Diseño delantero Panel LED (II).....	125
Figura 203. Diseño trasero Panel LED (II).....	126
Figura 204. Diseño actual frontal Panel LED (I).....	126
Figura 205. Implementación frontal Panel LED (I).....	126
Figura 206. Diseño actual trasera Panel LED (I).....	127
Figura 207. Implementación trasera Panel LED (I).....	127
Figura 208. Diseño actual frontal Panel LED (II).....	127
Figura 209. Implementación frontal Panel LED (II).....	127
Figura 210. Diseño actual trasera Panel LED (II).....	127
Figura 211. Implementación trasera Panel LED (II).....	127
Figura 212. Diseño panel dependencias.....	128
Figura 213. Diseño actual panel dependencias.....	129
Figura 214. Implementación panel dependencias.....	129
Figura 215. Diseño metacrilato naranja.....	129
Figura 216. Diseño metacrilato verde.....	129
Figura 217. Diseño actual placa metacrilato.....	130
Figura 218. Implementación placa metacrilato.....	130
Figura 219. Proyecto Cala (I). Fuente: behance.net.....	131
Figura 220. Proyecto Cala (II). Fuente: behance.net.....	131
Figura 221. Proyecto Cala (III). Fuente: behance.net.....	132
Figura 222. Proyecto Escalonilla (I). Fuente: behance.net.....	132
Figura 223. Proyecto Escalonilla (II). Fuente: behance.net.....	133
Figura 224. Proyecto Escalonilla (III). Fuente: behance.net.....	133
Figura 225. Proyecto Escalonilla (IV). Fuente: behance.net.....	133
Figura 226. Proyecto Escalonilla (V). Fuente: behance.net.....	134
Figura 227. Proyecto Vila d'Agres (I). Fuente: behance.net.....	134
Figura 228. Proyecto Vila d'Agres (II). Fuente: behance.net.....	135
Figura 229. Proyecto Vila d'Agres (III). Fuente: behance.net.....	135
Figura 230. Proyecto Benifayo. Fuente: behance.net.....	135
Figura 231. Proyecto Rincón de la Victoria (I). Fuente: behance.net.....	136
Figura 232. Proyecto Rincón de la Victoria (II). Fuente: behance.net.....	136
Figura 233. Proyecto Rincón de la Victoria (III). Fuente: behance.net.....	137
Figura 234. Proyecto Sada. Fuente: behance.net.....	137
Figura 235. Diseño anverso tarjeta alcalde.....	138
Figura 236. Diseño reverso tarjeta alcalde.....	138
Figura 237. Diseño anverso tarjeta personal.....	139
Figura 238. Diseño reverso tarjeta personal.....	139
Figura 239. Tarjetas de visita.....	139
Figura 240. Diseño anverso tarjeta actual.....	140
Figura 241. Diseño anverso tarjeta.....	140

Figura 242. Diseño reverso tarjeta actual.....	140
Figura 243. Diseño reverso tarjeta.....	140
Figura 244. Diseño carpeta naranja.....	141
Figura 245. Diseño carpeta verde.....	141
Figura 246. Modelos carpeta.....	141
Figura 247. Modelo actual carpeta.....	142
Figura 248. Modelo diseñado carpeta.....	142
Figura 249. Diseño instancia.....	143
Figura 250. Modelo actual instancia.....	144
Figura 251. Modelo diseñado instancia.....	144
Figura 252. Diseño carta alcalde.....	145
Figura 253. Diseño carta trabajador.....	146
Figura 254. Modelo carta.....	147
Figura 255. Diseño anverso sobre.....	147
Figura 256. Diseño reverso sobre.....	148
Figura 257. Anverso sobre.....	148
Figura 258. Reverso sobre.....	148
Figura 259. Diseños cuño.....	149
Figura 260. Diseños actuales cuño.....	149
Figura 261. Implementación cuño (I).....	150
Figura 262. Implementación cuño (II).....	150
Figura 263. Implementación cuño (III).....	150
Figura 264. Implementación cuño (IV).....	150
Figura 265. Implementación cuño (V).....	150
Figura 266. Tarjeta identificación alcalde.....	151
Figura 267. Tarjeta identificación trabajador.....	151
Figura 268. Tarjetas identificación.....	151
Figura 269. Diseño perfil Facebook.....	152
Figura 270. Diseño perfil Instagram.....	152
Figura 271. Diseño perfil Telegram.....	152
Figura 272. Inspiración Pinterest (I). Fuente: tatafriends.com/Ciclo.....	153
Figura 273. Inspiración Pinterest (II). Fuente: Pinterest.es.....	153
Figura 274. Inspiración Pinterest (III). Fuente: dribbble.com.....	153
Figura 275. Diseño cartel (I).....	154
Figura 276. Cartel Salobre. Fuente: behance.net.....	155
Figura 277. Diseño cartel (II).....	156
Figura 278. Cartel (I).....	157
Figura 279. Cartel (II).....	157
Figura 280. Portada libro 2017. Fuente: Propia.....	158
Figura 281. Trasera libro 2017. Fuente: Propia.....	158
Figura 282. Portada libro 2018. Fuente: Propia.....	158
Figura 283. Trasera libro 2018. Fuente: Propia.....	158
Figura 284. Portada libro 2019. Fuente: Propia.....	159
Figura 285. Trasera libro 2019. Fuente: Propia.....	159
Figura 286. Portada libro 2020. Fuente: Propia.....	159
Figura 287. Trasera libro 2020. Fuente: Propia.....	159
Figura 288. Portada libro 2021. Fuente: Propia.....	159
Figura 289. Trasera libro 2021. Fuente: Propia.....	159
Figura 290. Diseño portada libro Fiestas Patronales 2023.....	161
Figura 291. Diseño trasera libro Fiestas Patronales 2023.....	162
Figura 292. Libro Fiestas Patronales 2023 (I).....	163
Figura 293. Libro Fiestas Patronales 2023 (II).....	163
Figura 294. Diseño feed Instagram.....	164
Figura 295. Diseño publicación Instagram.....	165

Figura 296. Diseño historia Instagram.....	166
Figura 297. Aplicación feed Instagram. Fuente: Propia.....	167
Figura 298. Aplicación publicación Instagram. Fuente: Propia.....	167
Figura 299. Aplicación historia Instagram. Fuente: Propia.....	167
Figura 300. Corte láser Serovial S.L. Fuente: Serovial S.L.....	176
Figura 301. Guillotina Blauverd S.L. Fuente: Propia.....	177
Figura 302. Impresora digital Blauverd S.L. Fuente: Propia.....	177
Figura 303. Impresora offset Blauverd S.L. Fuente: Propia.....	177
Figura 304. Impresora Serovial S.L. Fuente: Serovial S.L.....	178
Figura 305. Hendidora Blauverd S.L. Fuente: Propia.....	179
Figura 306. Plegadora Serovial S.L. Fuente: Serovial S.L.....	179
Figura 307. Prueba colores.....	180
Figura 308. Antes y después eslogan.....	181
Figura 309. Diseño inicial pantalla 4.....	181
Figura 310. Diseño final pantalla 4.....	182
Figura 311. Diseño inicial placa calle (I).....	182
Figura 312. Diseño inicial placa calle (II).....	182
Figura 313. Diseño inicial placa calle (III).....	183
Figura 314. Diseño inicial placa calle (IV).....	183
Figura 315. Diseño final placa calle.....	183
Figura 316. Diseño panel LED 1.....	183
Figura 317. Diseño panel LED 2.....	183
Figura 318. Diseño panel LED 3.....	183
Figura 319. Diseño panel LED 4.....	184
Figura 320. Diseño panel LED 5.....	184
Figura 321. Diseño panel LED 6.....	184
Figura 322. Diseño panel LED 7.....	184
Figura 323. Diseño panel LED 8.....	184
Figura 324. Diseño panel LED 9.....	184
Figura 325. Diseño panel LED 10.....	184
Figura 326. Diseño panel LED 11.....	184
Figura 327. Diseño panel LED 12.....	184
Figura 328. Diseño descartado placa metacrilato.....	184
Figura 329. Diseño seleccionado placa metacrilato.....	184
Figura 330. Diseño inicial anverso tarjeta.....	185
Figura 331. Diseño final anverso tarjeta.....	185
Figura 332. Diseño inicial reverso tarjeta.....	185
Figura 333. Diseño final reverso tarjeta.....	185
Figura 334. Diseño inicial carta.....	186
Figura 335. Diseño final carta.....	186
Figura 336. Diseño 1 descartado.....	187
Figura 337. Diseño 2 descartado.....	187
Figura 338. Diseño elegido primer cartel.....	187
Figura 339. Diseño final primer cartel.....	187
Figura 340. Diseño inicial segundo cartel.....	188
Figura 341. Diseño final segundo cartel.....	188
Figura 342. Diseño inicial portada libro.....	189
Figura 343. Diseño final portada libro.....	189
Figura 344. Diseño inicial trasera libro.....	189
Figura 345. Diseño final trasera libro.....	189
Figura 346. Diseño inicial publicación.....	190
Figura 347. Diseño final publicación.....	190
Figura 348. Diseño inicial historia.....	190
Figura 349. Diseño final historia.....	190

Figura 350. Marca	191
Figura 351. Escudo.....	191
Figura 352. Versión horizontal Escudo	192
Figura 353. Versión vertical Escudo.....	192
Figura 354. Eslogan.....	192
Figura 355. Versión Eslogan.....	192
Figura 356. Colores corporativos.....	192
Figura 357. Tipografías corporativas	193
Figura 358. Área seguridad Marca	193
Figura 359. Área seguridad Escudo.....	194
Figura 360. Área seguridad versión horizontal Escudo	194
Figura 361. Área seguridad versión vertical Escudo.....	194
Figura 362. Área seguridad Eslogan.....	194
Figura 363. Área seguridad versión Eslogan	194
Figura 364. Tamaño mínimo	195
Figura 365. Versión monocromática.....	196
Figura 366. Versión color corporativo principal	196
Figura 367. Versión color corporativo secundario.....	197
Figura 368. Versión alternativa.....	198
Figura 369. Textura corporativa alternativas añadidas.....	199
Figura 370. Usos incorrectos.....	199
Figura 371. Textura corporativa usos incorrectos.....	200
Figura 372. Aplicación Placa calles.....	201
Figura 373. Aplicación Placa caminos	201
Figura 374. Aplicación Placa vados	202
Figura 375. Aplicación Tarjeta alcalde.....	202
Figura 376. Aplicación Tarjeta empleado.....	203
Figura 377. Aplicación Tarjeta ID.....	203
Figura 378. Aplicación Hoja de carta.....	204
Figura 379. Aplicación Sobre	204
Figura 380. Aplicación Instancia	205
Figura 381. Aplicación Carpeta	206
Figura 382. Aplicación Avatar Web.....	206
Figura 383. Aplicación Cabecera Web.....	207
Figura 384. Plantilla placa calles.....	210
Figura 385. Plantilla placa caminos.....	210
Figura 386. Plantilla placa vados.....	211
Figura 387. Plantilla panel informativo LED (I).....	211
Figura 388. Plantilla panel informativo LED (II).....	211
Figura 389. Plantilla panel informativo LED (III).....	212
Figura 390. Plantilla panel informativo Ayuntamiento	212
Figura 391. Plantilla placa metacrilato	212
Figura 392. Plantilla tarjeta de vista (I).....	213
Figura 393. Plantilla tarjeta de visita (II)	213
Figura 394. Plantilla tarjeta ID.....	213
Figura 395. Plantilla carpeta.....	214
Figura 396. Plantilla instancia (I).....	214
Figura 397. Plantilla instancia (II).....	214
Figura 398. Plantilla carta	215
Figura 399. Plantilla sobre.....	215
Figura 400. Plantilla cabecera web.....	215

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Número habitantes de Càrcer en los últimos 25 años. Fuente: INE / Elaboración propia.....	25
Gráfica 2. Pirámide poblacional de Càrcer en el año 2021. Fuente: INE / Elaboración propia.....	26
Gráfica 3. Resultados pregunta 2.....	101
Gráfica 4. Resultados pregunta 4.....	102

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Temperatura media Càrcer por meses. Fuente: AVAMET / Elaboración propia.....	24
Tabla 2. Número habitantes municipios de La Vall en 2021. Fuente: INE / Elaboración propia.....	25
Tabla 3. Resultados Elecciones Municipales 2019. Fuente: wikipedia.org / Elaboración propia.....	26
Tabla 4. Alcaldes desde las Elecciones de 1979. Fuente: wikipedia.org / Elaboración propia.....	27
Tabla 5. Comparsas de Càrcer. Fuente: Elaboración propia.....	28
Tabla 6. Listado de los establecimientos de Càrcer. Fuente: Elaboración propia.....	34
Tabla 7. Listado de las asociaciones de Càrcer. Fuente: Elaboración propia.....	35
Tabla 8. Resumen aspectos identidades pueblos. Fuente: Elaboración propia.....	81
Tabla 9. Palabras clave identidad visual corporativa.....	90
Tabla 10. Palabras clave Càrcer. Fuente: Elaboración propia.....	90
Tabla 11. Palabras clave identidad visual corporativa Càrcer. Fuente: Elaboración propia.....	90
Tabla 12. Tabla de criterios elección escudo. Fuente: Elaboración propia.....	97
Tabla 13. Tabla de criterios elección marca. Fuente: Elaboración propia.....	99
Tabla 14. Lista tipografías sin serifa. Fuente: Elaboración propia.....	107
Tabla 15. Tabla de criterios elección tipografía. Fuente: Elaboración propia.....	107
Tabla 16. Lista tipografías manuscritas. Fuente: Elaboración propia.....	109
Tabla 17. Tabla de criterios elección tipografía manuscrita. Fuente: Elaboración propia.....	109
Tabla 18. Propuestas eslogan. Fuente: Elaboración propia.....	110
Tabla 19. Normativa. Fuente: Elaboración propia.....	171
Tabla 20. Consumo energía.....	218
Tabla 21. Precio medio kW/h.....	218
Tabla 22. Importe consumo energético.....	219
Tabla 23. Importe consumo combustible.....	219
Tabla 24. Valor actual dispositivos.....	219
Tabla 25. Coste licencia programas.....	220
Tabla 26. Coste total recursos.....	220
Tabla 27. Costes de producción.....	221

1.

MEMORIA



1.1 Introducción

1.1.1 Objeto

El objeto del proyecto se centra en la creación de la nueva identidad visual corporativa para el municipio de Càrcer ya que, actualmente, no dispone de una creada previamente que pueda ser aplicada de forma efectiva y conseguir, de este modo, dar visibilidad a la localidad y modernizar y digitalizar sus servicios.

El trabajo se desarrolla teniendo en cuenta la historia y los valores del pueblo para conseguir la unificación de su imagen bajo los mismos estándares, tanto de forma física como digital. El resultado muestra el rediseño del escudo municipal, la creación de una marca gráfica y los diseños de la página web, señalética, papelería, cartelería y demás.

1.1.2 Esquema organizativo (I)

Para llevar un seguimiento del trabajo se crea un esquema lineal que representa, de forma clara y sintetizada, el punto en el que se encuentra esta parte del proyecto y las tareas que se deben realizar de ahí en adelante.

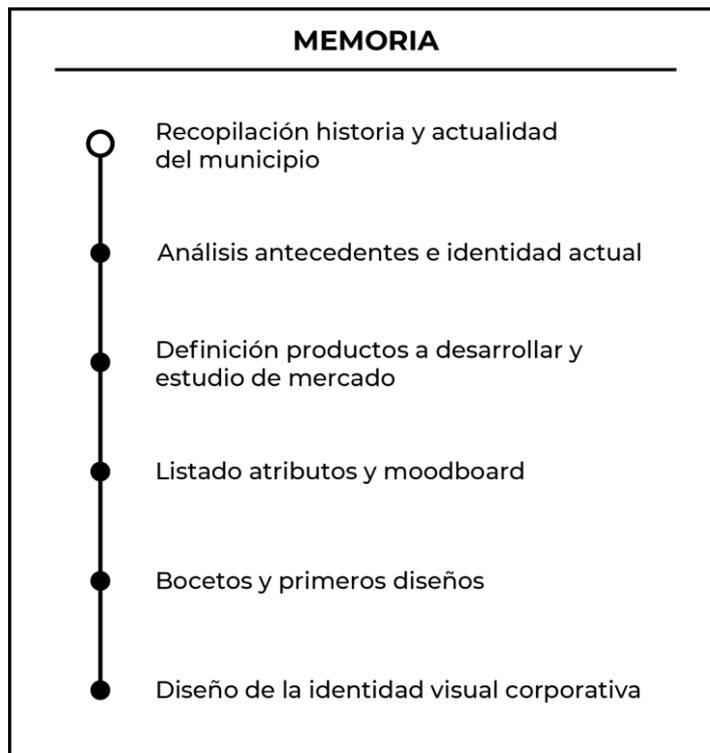


Figura 1. Esquema proceso memoria (I).
Fuente: Elaboración propia.

1.1.3 Historia del municipio

1.1.3.1 Orígenes

Càrcer es un municipio de la Comunitat Valenciana el cual pertenece a la provincia de Valencia y se ubica en la comarca de La Ribera Alta en el valle que lleva su propio nombre. Aunque también se le denomina *la Vall Farta*. Para conocer sus orígenes, se consultan los *Libros de Fiestas Patronales* de los años 2018 a 2021 y la revista *Nuevas miradas sobre la cerámica de Càrcer* (2019) documentada por Coll Conesa, J. et al.

El nombre proviene de la palabra árabe *qasr* cuyo significado es “castillo, palacio fortificado, fortaleza”. Aunque otra hipótesis extendida es que toma nombre de la palabra latina *carcer, carceris* cuyo significado es el de “cárcel, prisión” (Cassany, 2018, p. 84). Sea cual fuere su primera denominación ambas son acertadas, ya que pueden hacer referencia a la situación geográfica del poblado la cual se menciona en el siguiente apartado. Además, con el paso de los años el término fue evolucionando a formas como *Carzre* o *Carçre* hasta llegar a la denominación actual.

Históricamente, el origen del pueblo se remonta a la ocupación de la Península Ibérica por parte de los árabes a principios del Siglo VIII, aunque su origen podría datarse entre los Siglos III-IV, es decir, antes de la conquista musulmana (Vidal, 2020, p. 81).

Durante más de quinientos años fueron estas personas quienes habitaron las tierras e introdujeron una serie de avances que hacían del pueblo un lugar hermoso y apacible recorrido por acequias de aguas claras. Pero en apenas trece años (1233-1245) su forma de vida cambió, ya que con la Reconquista cristiana a manos del Rey Jaume I de Aragón pasaban a estar a expensas de su gestión y se dio origen al colectivo social nombrado: mudéjares.

Inicialmente, este grupo no se vio afectado por las nuevas medidas implantadas ya que se garantizó su permanencia en la alquería junto a la minoría cristiana. Pero fue en 1437, con la creación de la baronía por Alfonso el Magnánimo, cuando se vieron afectados. Con ella los señores feudales de Càrcer, cuyo poder ha pasado por las familias Martínez de Eslava, los Cruilles, los Cucaló y los Manglano, poseían toda la jurisdicción de la zona debido a que la Corona renunciaba a ella y Càrcer quedaba considerado como término separado del de Xàtiva. También estos recibían un censo anual en dinero y una parte de las cosechas y producciones musulmanas, entre ellas cereales, aceite, pasas, miel, etc. (Soler, 2018, p. 88).

Además, en esta época, los cristianos vivían en un reducto fortificado denominado *el Cortixó* que les separaba del poblado islámico y eran amparados por una fiscalidad más moderada por servir al señor feudal en tareas administrativas, protegiendo la casa señorial y controlando los vasallos mudéjares (Soler, 2018, p. 88-89).

Más tarde, entre 1519–1526, el clima de descontento que se vivía desencadenó la Revuelta de las Germanías en la que los gremios de artesanos se rebelaron contra la nobleza. Para los mudéjares tuvo un impacto negativo ya que, pese haber colaborado con los gremios, se empezaron a ver obligados por los mismos a cambiar su fe y recibir el sacramento del bautismo. En primera instancia cumplían las obligaciones de su nueva religión, pero una vez dejó de existir el movimiento de las Germanías volvieron a practicar el islam. Aunque de forma escondida (Bono, 2021, p. 89–90).

En los años venideros llevarían una especie de doble vida, en la que eran cristianos socialmente y musulmanes en el ámbito privado. Hasta que, en el año 1563, se volvió a agravar la situación mediante un desarme de la comunidad morisca planeado de forma secreta para evitar que tuviesen tiempo de reaccionar. En el caso de Càrcer, se registraron un total de 84 viviendas de las cuales se llegaron a extraer 134 objetos (Bono, N., 2021, p. 96). El control de sus vidas y la imposición de penas y castigos se fue sucediendo con los años hasta que, finalmente, Felipe III decretó en el año 1609 la expulsión de los moriscos de la Península Ibérica (Bono, 2021, p. 108).

Su marcha del territorio tuvo un impacto negativo para el pueblo ya que, durante los siglos que vivieron en la zona, Càrcer era considerado un lugar importante por la fama de su cerámica. Una práctica que tras su expulsión los cristianos no pudieron mantener, posiblemente por falta de experiencia. Prueba de ello son los hallazgos cerámicos encontrados entre los que figuran azulejos o el grupo de piezas que, tras las obras realizadas para el alcantarillado en 1964, el alcalde D. José Garcés Lloret entregó a D. Manuel González Martí, quien treinta años antes había conseguido un plano de la ubicación del horno donde eran cocidas (Coll et al., 2019, p. 20–21).



Figura 2. Desecho cocción cuenco.

Fuente: Archivo Mpal. Fotográfico del Ayto. de Càrcer / Autor Salvador Ribes.



Figura 3. Desecho cocción "mitadat".

También son de gran importancia los comentarios que hacen referencia a esta práctica por parte de varios autores. El primero de ellos fue Francesc Eiximenis en el *Regiment de la Cosa Pública* en el año 1383, donde dedicaba a Càrcer su vigésimo séptima mención.

Tras él, otros autores coinciden en dicha importancia cerámica siendo equiparada con la producida en otros núcleos relevantes como Manises, Paterna, Alaquàs o Moncada y se plantea una gran conexión con núcleos cercanos influyentes como Xàtiva, Gandía o Alzira.

Son ejemplos Pere Antoni Beuter con *Primera part de la Història de València* en 1358 y *Primera parte de la Crónica General de toda España* en 1546, Rafael Martí de Viciana con *Crónica de Valencia* en 1563 o Francisco Diago con *Anales del Reyno de Valencia* en 1613 (Coll et al., 2019, p. 15-17).

1.1.3.2 Geografía

El término municipal de Càrcer tiene una extensión de 7,4 km² el cual se ubica entre los 31 y 99 metros sobre el nivel del mar y con coordenadas entre los meridianos 0°35' y 0°39' de longitud oeste y los paralelos 39°2' y 39°5'.

Se encuentra a 50 km de la capital y, como se ha mencionado al inicio, se ubica en la comarca de La Ribera Alta, una de las más valenciano-parlantes de la Comunitat Valenciana. El valle en el que se emplaza es el que ocasiona que esté completamente rodeado y de ahí que los primeros pobladores le dieran el nombre de cárcel o fortaleza. En él se ubican un total de ocho pueblos: Càrcer, Alcàntera de Xúquer, Antella, Beneixida, Cotes, Gavarda, Sellent y Sumacàrcer, siendo Càrcer el que queda situado en el centro dejando la siguiente configuración:

- Al norte el poblado antiguo de Gabarda, conocido actualmente como Gavarda la Vella, y un poco más al este se ubica el pueblo nuevo de Gavarda.
- Al este queda el poblado antiguo de Beneixida y Alcàntera de Xúquer. Este último es el municipio con el cual se comparte la peculiaridad de estar únicamente separados por una avenida en la cual cada sentido pertenece a un pueblo. Además, para llegar a Càrcer procedente de la Autovía A-7 se hace necesario atravesar esta localidad.



Figura 4. Avenida que separa Càrcer y Alcàntera de Xúquer.

Fuente: Propia.

- Al sureste se ubica el pueblo nuevo de Beneixida.
- Al suroeste se encuentra Sellent.
- Al oeste se tiene los ríos Sellent y Xúquer, el pueblo de Cotes, al cual se accede cruzando el puente que atraviesa el río Sellent, y las sierras del Castellet y del Montot que sirven de separación entre La Ribera Alta y las comarcas de La Canal de Navarrés y La Costera.
- Al noroeste se encuentran los municipios de Antella y Sumacàrcer.

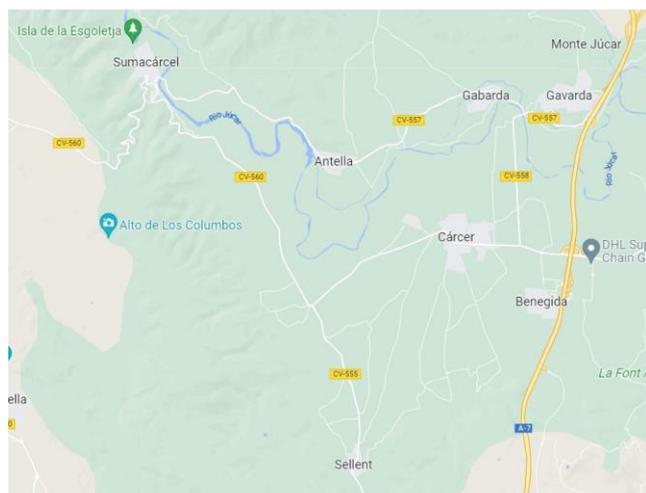


Figura 5. Ubicación de los pueblos de La Vall.

Fuente: Google Maps.

Respecto al clima, el pueblo se sitúa en una de las zonas más cálidas de toda la Comunitat Valenciana con un alto nivel de humedad, por lo que se suele comentar que a pesar del clima mediterráneo la geografía del valle genera una especie de subclima. Los rasgos característicos son la escasez de lluvias durante los meses estivales, a excepción de las tormentas de verano, y las lluvias otoñales de tipo torrencial las cuales llegan a producir inundaciones.

TEMPERATURA MEDIA (°C)					
ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
11,4	12,8	14,4	16,1	20,6	24,4
JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC
27,5	27,4	24	20,2	15,2	12,8

Tabla 1. Temperatura media Càrcer por meses.

Fuente: AVAMET / Elaboración propia.

1.1.4 Càrcer en la actualidad

La historia reciente del municipio puede datarse a partir del 20 de octubre de 1982, día en el que se produce La Pantanada 'Pantanà' de Tous. Se calcula que entre los días 19 y 20 cayeron aproximadamente más de 1000 l/m² provocando que, a las 19:15 horas de la tarde del día 20, la presa de Tous se viese rebasada y ocasionase que gran parte de los pueblos próximos al río Xúquer fuesen arrasados. En Càrcer, se sufrió más la crecida del río Sellent, afluente del Xúquer, pero localidades como Gabarda o Beneixida se vieron totalmente engullidas hasta el punto de tener que ubicar y reconstruir los nuevos poblados.



Figura 6. L'Arcà durante la riada de 1982.
Fuente: Cedida por Raúl Carbonell Sala
Autor desconocido



Figura 7. Azulejo indicando el nivel del agua en la riada de 1982.
Fuente: Propia.

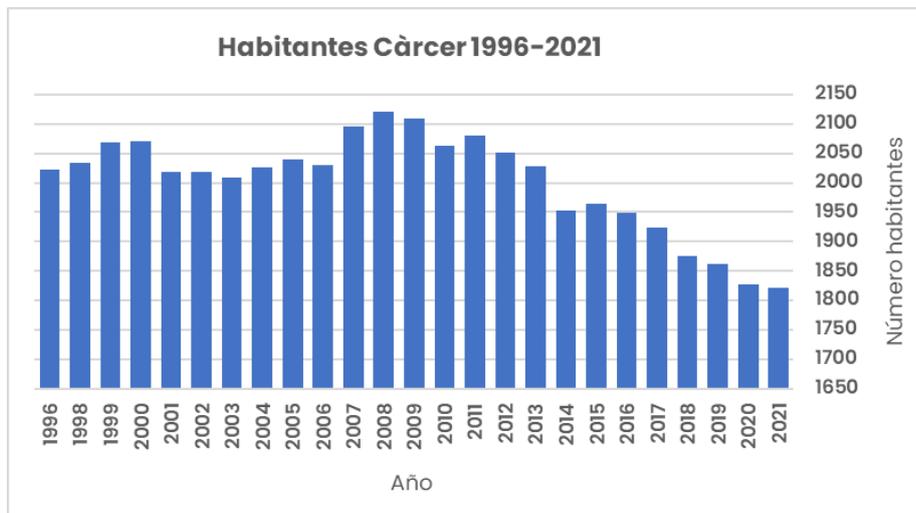
1.1.4.1 Población

En el año 2021 el número total de habitantes que posee Càrcer es de 1822, siendo el municipio con más habitantes de los ocho que constituyen La Vall.

Càrcer	Alcàntera de Xúquer	Antella	Sumacàrcer
1.822	1.402	1.127	1.072
Gavarda	Beneixida	Sellent	Cotes
1.035	639	377	326

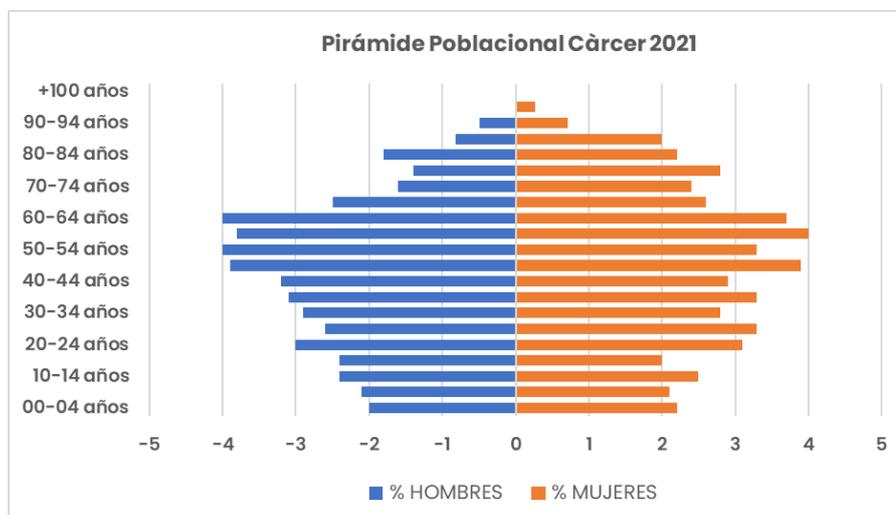
Tabla 2. Número habitantes municipios de La Vall en 2021.
Fuente: INE / Elaboración propia.

A pesar de ser la población más habitada, si se observa el número de habitantes en los años anteriores, se puede apreciar un descenso año tras año.



Gráfica 1. Número habitantes de Càrcer en los últimos 25 años.
Fuente: INE / Elaboración propia.

Además, si se profundiza en los 1822 habitantes, se obtiene una pirámide poblacional de tipo regresivo, cuyas características son propias de las zonas desarrolladas en las que la esperanza de vida es alta y la población adulta predomina entre la joven y la anciana.



Gràfica 2. Piràmide poblacional de Càrcer en el año 2021.
Fuente: INE / Elaboración propia.

Por último, de la población también se puede destacar el sentimiento valenciano y el aprecio a su tierra y costumbres. Como se ha mencionado en el apartado geográfico, la zona es considerada valenciano-parlante, por lo que los habitantes usan el valenciano como primera lengua y ocasiona que tanto las comunicaciones verbales como las escritas se realicen, en primera instancia, en esta lengua.

1.1.4.2 Gestión política

Actualmente la gestión del pueblo es llevada a cabo por el grupo político ACC (*Agrupació Ciutadana de Càrcer*) siendo Josep Botella Pardo el alcalde, quien revalidó su alcaldía tras las elecciones municipales de 2019.

PARTIDO	CONCEJALES	VOTOS
ACC	04/09	556
PP	03/09	383
GxC	02/09	242

Tabla 3. Resultados Elecciones Municipales 2019.
Fuente: wikipedia.org / Elaboración propia

Observando las anteriores alcaldías, se aprecia que tradicionalmente la política está repartida entre dos partidos, PP (Partido Popular) y PSOE (Partido Socialista Obrero Español).

PERIODO	NOMBRE	PARTIDO
1979-1983	Miguel Daries Gomis	Independiente, AEI
1983-1987	Laureano Suñer Carbonell	PSPV
1987-1991	Ricardo Lloret Ibáñez	PSPV
1991-1995	José Carbonell Fons	PSPV
1995-1999	José A. Juanes Escrivá	PSPV (moción censura)
	Aurelio Hernández Monar	PP
1999-2003	Aurelio Hernández Monar	PP
2003-2007	Demetrio E. Benavent Lodroño	PP
2007-2011	Marta Hernandis Martínez	PP
2011-2015	Marta Hernandis Martínez	PP
2015-2019	Josep Botella Pardo	ACC
2019-	Josep Botella Pardo	ACC

Tabla 4. Alcaldes desde las Elecciones de 1979.

Fuente: wikipedia.org / Elaboración propia.

1.1.4.3 Fiestas

Las Fiestas Patronales se celebran los días 14, 15 y 16 de septiembre en honor a *Sant Isidre Llaurador* (San Isidro Labrador), a la *Mare de Déu de Gràcia* (Virgen de Gracia) y al *Santíssim Crist de l'Agonia* (Cristo de la Agonía), respectivamente. Los actos organizados durante la semana de fiestas son presenciados, y algunos de ellos llevados a cabo, por los festeros.

Tradicionalmente, las festeras eran presentadas con 18 años mientras que los festeros, quienes hasta el año 2017 solo eran reconocidos como acompañantes, tenían 23. Debido al Covid-19 estas edades han cambiado y, de ahora en adelante salvo algún cambio, se será festero con 20 y 25 años.



Figura 8. Procesión en honor al Cristo. Año 2017.

Fuente: Propia.



Figura 9. Presentación de las Fiestas Patronales 2017.

Fuente: Propia.

También en septiembre, durante el primer fin de semana, se celebran los actos de moros y cristianos. Actualmente se cuenta con diez comparsas.

COMPARSAS CRISTIANAS				
Camelot	Contrabandistes	Creuats	La Perla Negra	Shamataris
COMPARSAS MORAS				
Ala-Katximba	Ben Tariks	Berebers	L'Albergina	Valies

Tabla 5. Comparsas de Càrcer.

Fuente: Elaboración propia.

Otros actos festivos celebrados son, durante el mes de marzo, Las Fallas en honor a San José, de las cuales se encarga la falla "El Corralot" y, más tarde, durante el mes de noviembre, la celebración de Santa Cecilia por parte de la S.A.M. "El Valle".

1.1.4.4 Lugares emblemáticos

En el pueblo existen algunos sitios los cuales requieren especial mención por su historia, función o simbolismo. Estos son:

- **L'arcà.** Es un acueducto construido para transportar el agua de la acequia Escalona, proveniente del Xúquer, hasta el municipio de Villanueva de Castellón. Por su arco central pasa el río Sellent y actualmente ya no se utiliza. Para su sustitución, se ha construido una acequia nueva al lado.



Figura 10. L'Arcà anterior a la riada.

Fuente: Archivo Mpal. Fotográfico del Ayto. de Càrcer
Autor desconocido.



Figura 11. Estado actual de L'Arcà.

Fuente: Propia.

- **Río Sellent y El Cano.** El río riega gran parte de las tierras del municipio y, como ya ha sido mencionado, es un afluente del Xúquer cuya unión se produce entre Càrcer y Cotes. Unos metros antes de la desembocadura se encuentra El Cano, una construcción hecha para que otra acequia con agua del Xúquer pueda discurrir por debajo del Sellent hasta Carcaixent sin futuros problemas de hundimiento del lecho. Como dicha construcción genera una pendiente, que se halla parcialmente seca, es usada como zona de pesca.



Figura 12. Río Sellent en su paso por El Cano.

Fuente: Propia.

- **El Corralot.** Es el nombre vulgar que recibía la casa Señorial. Actualmente está declarado en ruinas y ya no se conserva, pero unas décadas atrás en sus salas se realizaban las representaciones teatrales, las reproducciones de cine mudo e incluso sirvieron para la enseñanza de los niños y ensayos de la banda de música.



Figura 13. Fachada del Corralot.

Fuente: Archivo Mpal. Fotográfico del Ayto. de Càrcer / Autor desconocido.



Figura 14. Patio interior del Corralot.

- **Lavadero Municipal.** Actualmente solo se pueden encontrar dos puntos de lavado, pero antiguamente el número era mayor.



Figura 15. Lavadero en dirección al polideportivo.

Fuente: Propia.



Figura 16. Lavadero en la entrada del pueblo.

Fuente: Propia.

- Calles *San Roc*, *Santa Anna*, *Verge de la Seu*, *Llocnou d'en Fenollet* y *Plaza de la Verge de Gràcia*. Estos tramos de calles estrechas se ubican en el casco antiguo del pueblo, zona la cual fue la habitada por la población morisca.



Figura 17. Calle Llocnou d'en Fenollet.

Fuente: Propia.

- Parroquia "Asunción de Nuestra Señora". La iglesia de Càrcer fue fundada en el Siglo XIII y tenía un papel fundamental ya que llevaba la parroquialidad del resto de municipios a excepción de Sellent y Alcocer-Gavarda (COLL FERRI et al., 1987). Actualmente el edificio se encuentra contiguo al Ayuntamiento.



Figura 18. Fachada Parroquia "Asunción de Nuestra Señora".

Fuente: Propia.

- *Casa Abad y acequia Escalona*. En un punto del recorrido de la acequia, se sitúa a escasos metros una casa que pertenecía a un hombre rico la cual empezó a llamarse de esta forma. En este tramo de la acequia hay una rampa que permite entrar y salir del agua y un puente para poder cruzarla, por lo que se ha convertido en un lugar idóneo para el baño debido a que se corre menos riesgo que si se nada en el río. Tal es la frecuencia con la que acuden los bañistas, que dicho sitio ha tomado el nombre de la casa.



Figura 19. Camino de acceso a la Casa Abad.
Fuente: Propia.



Figura 20. Zona de baño de la acequia.
Fuente: Propia.

1.1.4.5 Personas ilustres

Aparte de lugares emblemáticos, el pueblo también cuenta con personas reconocidas tanto dentro como fuera del mismo. Cabe destacar a:

- **Padre José Gumilla Moragues (1686-1750):** Fue un misionero de la Orden de los Jesuitas, además de explorador, geógrafo, etnólogo y lingüista, entre otros. Su labor se reconoce por ser superior de las misiones del Orinoco, procurador provincial en Roma y Madrid y escritor. En su honor, el colegio de infantil y primaria “CEIP Pare Gumilla” y una calle llevan su nombre.



Figura 21. Colegio “C.E.I.P. Pare Gumilla”.
Fuente: Propia.

- **Antonio Rodríguez Castellano (1896-1959) y S.A.M. “El Valle”.** Don Antonio Rodríguez, conocido como el señor ‘Tónico’, llegó de Valencia para ocupar el cargo de director de la Sociedad Artístico Musical “El Valle”. Los vínculos afectivos que estableció con el pueblo le hicieron entregarse sin intereses lucrativos a la mejora del patrimonio musical. En 1946 compuso el pasodoble *Càrcer en fiestas* el cual se estableció en 1997 como himno oficial del municipio y es tocado durante el acto de presentación de las Fiestas Patronales. En la actualidad, para reconocer su trabajo el Centro Cultural lleva su nombre. En lo que respecta a la S.A.M “El Valle”, la institución sigue en activo a sus 130 años de historia entre los que ha recibido importantes premios.



Figura 22. Placa en la entrada del Centro Cultural.

Fuente: Propia.

- **Rafael Terol (1969-2007)**: Conocido de forma afectiva como 'Terolet', fue un pirotécnico de renombre que trabajaba para la pirotecnia Zamorano-Caballer. Su pasión le hizo obtener el primer premio de *masclètades* de las Fallas y fue la misma quien le quitó la vida tras una explosión en la caseta donde se encontraba trabajando. Posee una calle y una peña cohetera en su honor.
- **José Borja Carbonell (1902-1993)**. Fue un botánico taxónomo y farmacéutico conocido por su dedicación a la botánica, la cual le llevó a trabajar con Font Quer, con quien publicó los *Anales del Jardín Botánico de Madrid* en el año 1945. Cinco años más tarde, publicó su tesis doctoral *Estudio fitográfico de la Sierra de Corbera* y trabajó como profesor en la Cátedra de Botánica de la Facultad de Farmacia de la Universidad Complutense de Madrid.



Figura 23. Placeta en honor a José Borja Carbonell.

Fuente: Propia.

- **Demetrio Cueves Suñer (1886-1987)**. Ha sido una de las personas más importantes para la conservación de la historia del pueblo, ya que pasó parte de su vida estudiando y recopilando la historia local. Hoy en día una de las calles del municipio lleva su nombre.

1.1.4.6 Ocupación, servicios y asociaciones

Càrcer es un municipio con una gran tradición agrícola, lo que supone que gran parte de la población se dedique de una forma u otra a labores relacionadas con el campo. La agricultura es de regadío y se cultiva, principalmente, diferentes variedades de naranjas y caquis. Otros cultivos frecuentes son los tomates, habas, berenjenas alcachofas, melones, sandías y calabazas. Antiguamente, los campos eran de arroz, pero poco a poco se ha ido sustituyendo.

En las afueras del núcleo urbano se ubica el cementerio municipal y, unos metros antes, la empresa "AMC Grupo Alimentación, Fresco y Zumos, S.A." denominada "AMC Spain". Esta se encarga de la producción de cítricos, principalmente naranjas, para su posterior recolección y tratado con el fin de ser exportadas y vendidas. Otra empresa ubicada en la localidad es "S.L. CEBESA" cuya labor es la preparación de pescado congelado, principalmente cefalópodos.

También en las afueras, se encuentra la piscina municipal junto al propio bar y el polideportivo. El acceso a ellos se puede realizar por dos vías, mediante la pasarela elevada que cruza de parte a parte las aguas del río Sellent o por carretera. Cabe añadir que esta zona cuenta con aparcamiento, parque infantil y pistas de fútbol sala, mini baloncesto, frontón y pádel.



*Figura 24. Acceso a las instalaciones por la pasarela.
Fuente: Propia.*

Para los más pequeños y jóvenes del pueblo, existen tres centros de educación diferentes según el nivel de sus cursos. Es el caso de la guardería "E.I.M. Càrcer", el colegio "C.E.I.P. Pare Gumi-lla" y el instituto "I.E.S. Càrcer".

Por lo que respecta a los establecimientos, el pueblo cuenta con los siguientes.

ESTABLECIMIENTOS CÀRCER	
Supermercado "Charter"	Óptica "Pròxima"
Frutería-Verdulería "La Ribera"	Electrodomésticos "Mielectro"
Horno "Forn d'Agustina"	Clínica Dental Càrcer
Helados "Botella"	Autoescuela "Ricardo"
Bar-Restaurante "Ja era hora"	Constructora "Sellent Urbana"
Cafetería-Cervecería "23"	Concesionario "Autogimensa S.L."
Solopizza Càrcer	Tienda de ropa "Àgueda Moda"
Cafetería-Heladería "L'arcaeta"	Ferretería "Bricoflors"
Doner Kebab Càrcer	Taller "Alfredo"
Comidas para llevar "Rostidor Reig"	Estanco "Elia"
Administración Loterías	Bazar "El Ray"
Clínica Veterinaria "Veterivall"	Bazar "La tenda d'Estrella"
Farmacia "Antonio Fco. Peydró"	CAES Assessors S.L.

Tabla 6. Listado de los establecimientos de Càrcer.

Fuente: Elaboración propia.

Además de estos establecimientos, cabe mencionar que el martes es el día de mercado y el lugar donde se realiza es el mismo en el que se encuentra el local de los jubilados "El Templet dels Majors". Esto se debe a que antes de ser remodelado, la construcción era conocida como 'El templet'. La remodelación se produjo porque el antiguo local de los jubilados iba a ser reformado para albergar el Museo Etnológico, el cual está cerrado actualmente.



Figura 25. Edificio "El templet dels majors".

Fuente: Propia.



Figura 26. Entrada del Museo Etnológico.

Fuente: Propia.

Por último, cabe mencionar las diferentes asociaciones del pueblo.

ASOCIACIONES CÀRCER	
Protección Civil Càrcer	S.A.M "El Valle" de Càrcer
Asociación de Jubilados y Pensionistas	AECC Càrcer
Cofradía "del Crist de l'Agonia i la Verge de Gràcia"	Penya Coetera "Rafa Terol"
Cofradía de "la Mare de Déu del Carme"	Falla "El Corralot"
Cofradía de "la Mare de Déu dels Desamparats"	Grupo de "Solidaritat amb el tercer món"
Cofradía "del Cor de Jesús"	Cáritas Càrcer
Escuela de Pilota "El Moro Alcàntera-Càrcer"	"Amics del Cavall"
Escuela de Fútbol "C.F. La Vall de Càrcer" y "C.F. Atlético Càrcer"	Club de Lectura "Punticoma"
Escuela de Taekwondo "Chong-Do-Juan"	Grupo de Yoga
Asociación de Amas de Casa "Tyrius"	Grupo de Funky
Club de Petanca	A.M.P.A. "C.E.I.P. Pare Gumilla"
Grupo de Patchwork	A.M.P.A. "E.I.M. Càrcer"
	Grupo de Nocturnas

Tabla 7. Listado de las asociaciones de Càrcer.

Fuente: Elaboración propia.

1.1.4.7 Càrcer respecto a La Vall

Como se ha mencionado anteriormente, es el pueblo que queda al centro de los otros siete y, además, puede considerarse el principal. Esto se debe a que posee una serie de servicios que los otros pueblos no tienen, siendo estos los siguientes:

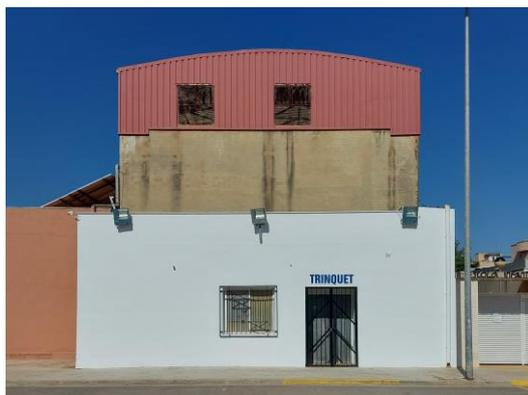
- **Instituto "I.E.S. Càrcer"**. En él los adolescentes de los ocho pueblos pueden estudiar las enseñanzas de ESO, Bachillerato y FPB, las cuales se imparten mayoritariamente en valenciano. Los alumnos de Càrcer y Alcàntera de Xúquer acuden andando, pero para los pueblos restantes existe el servicio de autobús. Para Beneixida, Gavarda y Antella está el de "La Antellense" mientras que, para Cotes, Sumacàrcer y Sellent está el de "TOGSA".



Figura 27. Edificio "I.E.S. Càrcer".

Fuente: Propia.

- **Trinquet.** A excepción de Gavarda, Càrcer cuenta con un *trinquet* el cual es compartido con Alcàntera de Xúquer y su respectiva escuela de *pilota*.



*Figura 28. Recinto y acceso del trinquet.
Fuente: Propia.*

- **Oficina "Caixabank".** Anteriormente existía una para "Bankia" y otra para "La Caixa" pero tras su fusión se ha eliminado una. Es la única que hay en toda La Vall, por lo que se hace indispensable ir para hacer gestiones de oficina.
- **Escuela de fútbol.** Hace aproximadamente una década, la escuela bajo el nombre "U.D. Càrcer" contaba con equipos de desde querubín hasta amateur. Durante esos años y los anteriores, pueblos como Alcàntera de Xúquer, Antella y Sumacàrcer también contaban con equipos, aunque solo a nivel amateur. Con el paso de los años, estos equipos se disolvieron y en Càrcer se perdieron jugadores además de sufrir varios cambios de nombre. Actualmente, es el único municipio que cuenta con escuela de fútbol y se divide en "C.F. La Vall de Càrcer" para el fútbol masculino y "C.F. Atlético Càrcer" para el femenino.



*Figura 29. Zona de entrada del campo de fútbol.
Fuente: Propia.*

- **Puesto Guardia Civil.** Además del servicio de Policía Local, el municipio también posee el cuartel de la Guardia Civil que se encarga de dar servicio a todos los pueblos de La Vall.
- **Atención Urgencias.** Una vez se termina la hora de consultas en los ambulatorios, es el de Càrcer el que ofrece la atención de las urgencias. Así que, de igual modo que con la oficina del banco, los vecinos de los otros pueblos tienen que acercarse al municipio.

- **Ecoparque.** A excepción de Sumacàrker, Càrker posee el servicio de depósito selectivo de residuos que no corresponden a los habituales contenedores.
- **Mancomunidad de Aguas Potables.** Esta institución, cuyas oficinas se encuentran en la localidad, engloba los pueblos de Càrker, Alcàntera de Xúquer, Cotes y Sellent.
- **Comunidad de Regantes.** Esta institución se encarga de la gestión de las aguas de riego y las oficinas también se encuentran en la localidad. En este caso, además de los pueblos presentes en la Mancomunidad de Aguas Potables también se incluye Beneixida.

Otro hecho diferencial que se puede tener en cuenta es que los almacenes de "AMC Spain" generan numerosos puestos de trabajo. Por este motivo, un número notable de personas de los pueblos vecinos acuden a Càrker para trabajar.

1.1.4.8 Planes de futuro

Para asegurar un buen futuro al pueblo, el Ayuntamiento se ha comprometido a cumplir, para la Agenda 2030, los Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos por Naciones Unidas en 2015. Este compromiso conlleva una serie de acciones que ya se están llevando a cabo, las cuales pueden agruparse en cuatro categorías.

- **Digitalización de los recursos.** Tal y como se expresa en la página web del municipio, la era digital es una realidad y hay que adaptarse. Por este motivo, desde el Ayuntamiento se trabaja en la digitalización de los recursos para que se puedan consultar en cualquier momento y de forma rápida. Además, se matiza que en el caso del último rediseño de la web se ha tenido en cuenta que pueda ser consultada por cualquiera, sin importar su edad. Otro caso de digitalización es la existencia de un canal de difusión en la aplicación *Telegram* que permite, a todo ciudadano incluido, recibir toda la información de los bandos municipales y otros avisos.
- **Unificación de los servicios y decisiones conjuntas.** Dada su cercanía con Alcàntera de Xúquer, ambos pueblos comienzan a unificar algunos de sus servicios con el objetivo aprovechar de forma más eficiente los recursos. Una de ellas es la unificación de los cuerpos de Policía Local adoptada en 2017, la cual es una solución pionera. Por separado únicamente contaban con tres efectivos cada uno y, además de ser complicado el cubrimiento de la zona municipal, con la baja de uno de ellos se perdía el 30% de los efectivos. Por este motivo, tras la unión de los cuerpos se consigue uno de seis efectivos que mejora la seguridad y patrulla las calles de una forma más completa.

El vínculo existente entre ambas alcaldías ocasiona que haya decisiones que se tomen de forma conjunta. Es el caso de la implantación del servicio de recogida de basura puerta a puerta. Con su puesta en marcha el 29 de marzo de 2021, los contenedores que se conocen dejan de existir en el municipio a excepción de los de vidrio y los situados en los puntos de emergencia. En su ausencia, los habitantes reciben tres contenedores de los cuales dos de ellos serán sacados a la calle para que el servicio de recogida se lleve la basura depositada. Cada día de la semana hay que sacar un tipo de residuos, como se puede ver en la Figura 30 y, en caso de haber algún inconveniente con ellos, los profesionales que los recogen pueden no hacerlo y anotar la causa gracias al chip informático que lleva cada cubo. Con esta solución se espera reciclar entre el 65 y 75% de los residuos y ahorrarse, aproximadamente, el 80% de los sobrecostes por reciclaje.

FREQUÈNCIA I HORARI DE RECOLLIDA						
DILLUNS De 20.00 h a 23.00 h Recollida de Resta S'ha de depositar en el poal: Gris	DIMARTS De 20.00 h a 23.00 h Recollida de Envasos lleugers S'ha de depositar en el poal: Gris	DIMECRES De 20.00 h a 23.00 h Recollida de Orgànic S'ha de depositar en el poal: Marró	DIJOUS De 20.00 h a 23.00 h Recollida de Paper i cartó S'ha de depositar en el poal: Gris	DIVENDRES De 20.00 h a 23.00 h Recollida de Orgànic S'ha de depositar en el poal: Marró	DISSABTE De 20.00 h a 23.00 h Recollida de Envasos lleugers S'ha de depositar en el poal: Gris	DIUMENGE De 20.00 h a 23.00 h Recollida de Orgànic S'ha de depositar en el poal: Marró

Figura 30. Horarios y tipo de residuo recogido.

Fuente: carcer.es

- **Creación de espacios verdes y zonas peatonales.** Con el objetivo de hacer del municipio un lugar más habitable a la vez que se combate el cambio climático, desde el Ayuntamiento se apuesta por la creación de espacios verdes y zonas peatonales. Una de las zonas de acción se lleva a cabo a orillas del río Sellent con la limpieza y la creación de un parque con merenderos para poder disfrutar de la naturaleza al aire libre.

Actualmente también están en proceso las obras de la calle Casto Monblanch con las que se pretende crear una arboleda que pueda dar sombra y que humanice el diseño urbano del pueblo.



Figura 31. Estado de las obras de la calle Casto Monblanch.

Fuente: Propia.

Respecto a la creación de zonas peatonales, se puede mencionar el cierre de una parte de la Plaza Generalitat de modo que solo pueden acceder a ella con vehículo los vecinos de la zona. También en esta zona, justo detrás del local de los jubilados, se llevó a cabo la demolición de una casa para crear la travesía que conecte de forma directa lo que se conoce la como parte alta del pueblo con el resto del municipio. Otra operación similar fue la que se produjo en esta parte alta con la creación de la placeta que conecta una de las últimas calles del municipio con el lavador municipal. Esta zona es la que lleva el nombre de José Borja Carbonell.

Por último, para mejorar las calles el Ayuntamiento puso en funcionamiento un plan de actuación contra la no recogida de las deposiciones de los perros, principalmente. Este consiste en la recogida y análisis de los restos para determinar el ADN y poder sancionar al dueño de la mascota en cuestión. Con su ejecución se pretende conseguir la limpieza de las vías y aceras.

- **Plan de Viviendas e inversiones.** Como se ha podido ver en la Gráfica 1, en la última década el número de personas se ha ido reduciendo. El Ayuntamiento es consciente de esto, así que para remediar la despoblación se ha creado un banco de casas que favorezca la llegada e instalación de nuevas familias en el municipio.

Aparte de luchar contra el despoblamiento, el Ayuntamiento también invierte fondos para otras tareas de mejora del municipio como son los casos del reasfaltado de algunas calles, la promoción del autoconsumo eléctrico, la mejora del camino del cementerio y la construcción de nuevos nichos o las reformas en la piscina municipal, el salón multiusos y el antiguo musical.

1.2 Antecedentes de la identidad visual y situación actual

1.2.1 Esquema organizativo (II)

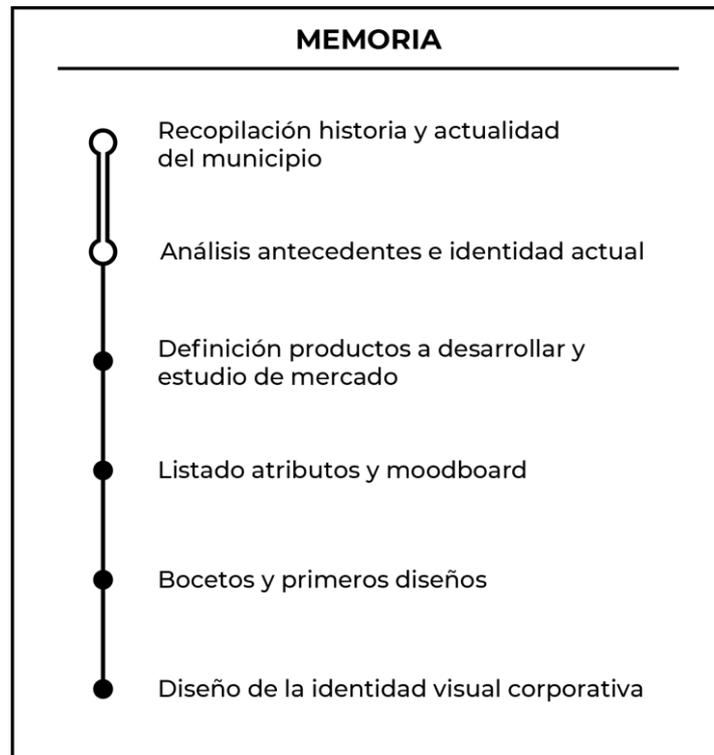


Figura 32. Esquema proceso memoria (II).
Fuente: Elaboración propia.

1.2.2 Antecedentes

A lo largo de su historia, el municipio ha contado con diferentes escudos para identificar y reconocer la imagen del pueblo. Gracias al archivo histórico con el que cuenta el Ayuntamiento se hace posible la consulta de esta información. Es más, esto sirvió para que en 2017 el propio Ayuntamiento emitiese un comunicado sobre la historia de los escudos municipales ya que, como se mencionará en el siguiente apartado, hubo controversia con la implantación del escudo municipal actual.

Los escudos que ha tenido Càrcer son los siguientes:

- **Escudo 1857-1893.** Es el escudo más antiguo del que se tiene registro. Dada su antigüedad, la conservación en buen estado se hace complicada. Aun así, se puede ver que está compuesto por la *senyera* de la Corona de Aragón, una corona en la parte superior y elementos de pergamino en sus laterales.

Para la confección del cuño se escoge un formato ovalado en el que se sitúa en posición central el escudo y se envuelve con una tipografía romana en mayúscula. También se incluyen unas cruces.



Figura 33. Cuño escudo de Càrcer en el periodo 1857-1893.

Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".

- Escudo 1893-1939. Es una modificación del escudo anterior la cual cambia la *senyera* por los elementos del escudo español. Se implantó con el inminente cambio de siglo y se mantuvo hasta el fin de la Guerra Civil Española. El diseño del cuño es similar, las únicas diferencias son el cambio de tipografía por una de palo seco, el cambio de las cruces por estrellas y la inclusión de un óvalo entre el texto y el escudo.



Figura 34. Escudo de Càrcer en el periodo 1893-1939.

Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".

- Escudo 1939-Franquismo. Tras la Guerra Civil Española y el inicio de los años de la Postguerra se volvió a cambiar el escudo. Está datado en 1939, pero si se observa se aprecia que no aparecen los elementos característicos del Franquismo. Por este motivo, quizás es más acertado definirlo como el escudo que se usó durante la 2ª República. Respecto al cuño anterior, únicamente se cambia el texto presente y el escudo del centro.



Figura 35. Escudo de Càrcer en el periodo 1939-Postguerra.

Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".

Tras una segunda búsqueda en el archivo histórico se confirma esta suposición. Buscando en los documentos pertenecientes a estas fechas, se encuentra un libro de actas de 1940 en el que figuran un par de escudos más propios del periodo franquista.



Figura 36 y 37. Escudo de Càrcer en el periodo franquista.

Fuente: Archivo Mpal. Histórico del Ayuntamiento de Càrcer / Propia.

Analizando ambas imágenes, se podría determinar que el escudo municipal es el de la izquierda, cuyo cuño además de cambiar el escudo central y el texto respecto al anterior, también cambia la tipografía volviendo a usar una romana. En cambio, el de la derecha, representa al escudo español durante el Franquismo y solo cambia el escudo central y el texto. Quizás su uso estaba dirigido a la oficialización de documentación administrativa. Este podría ser el mismo uso que se le daba al definido como republicano y ser el que acompañase al del periodo entre 1893-1939.

- **Escudo Franquismo-1979.** En algún momento de la Postguerra y el Franquismo se hizo el cambio al siguiente escudo. No se cuenta con referencias históricas sobre su simbología y su diseño fue el que adoptó la escuela de fútbol "U.D. Càrcer" tras su fundación en 1973. La morfología del escudo cambia y se asemeja a la que se identifica en los dos primeros escudos municipales. Otros cambios significativos son la sustitución de la *senyera* y las cadenas de oro del escudo central por otro león y otra torre y la inclusión de una rama a cada lado del escudo.



Figura 38. Escudo de Càrcer en el periodo Franquismo-1979.

Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut"



Figura 39. Escudo "U.D. Càrcer".

Fuente: twitter.com/udcarcer

- **Escudo 1979-2017.** Con la llegada de la primera alcaldía del periodo democrático se decidió crear un escudo más adecuado a la historia del municipio. Este incorpora la *senyera* de la Corona de Aragón, tres aras de la familia Eslava sobre fondo azul en formato ojival, la corona de los Austrias y lambrequines en los laterales.



Figura 40. Escudo de Càrcer entre los años 1979-2017.
Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".

- **Propuesta Escudo.** En el año 2014 la alcaldía del Partido Popular inició los trámites para solicitar un cambio de escudo, pero finalmente fueron paralizados. Con la llegada del gobierno del grupo político ACC en el año 2015 se volvió a proponer la creación de un escudo, que de nuevo se suspendió por falta de conformidad entre todos los miembros.

La definición de su diseño es la siguiente: *"un grajo en honor a los señores de Cucaló, una flor de lis de oro de los señores de Montull y tres estrellas de ocho puntas de plata, bien ordenadas, como símbolo de María. El todo con la corona real abierta según la tradición del Reino de Valencia"*.



Figura 41. Escudo propuesto.
Fuente: Información Mpal. "La qüestió de l'escut".

- **Escudo actual.** Finalmente, en el año 2017 se implanta un nuevo escudo del cual se procede a hablar en detalle en el siguiente apartado.

1.2.3 Identidad actual

En esta sección se quiere analizar la identidad que tiene actualmente el municipio que, tal y como se ha mencionado en el apartado 1.1.1 Objeto, no cuenta con una que pueda ser aplicada de forma efectiva y cohesionada.

El primer elemento analizado es el escudo municipal, cuya definición es: *"Escudo español cortado, esmaltado en el cuartel superior los palos de Aragón y en el inferior las primitivas de la Casa de Querol, adoptadas por el linaje Cucaló en Sagunto, Segorbe y Valencia: De plata, con un grajo de sable, pasante, con las alas caídas, perfilado a la derecha del blasón. El todo coronado con la Real Aragonesa, igual a la Real Española, pero sin diadema alguna"*.



Figura 42. Escudo vigente de Càrcer.
Fuente: wikipedia.org

Con el decreto del 11 de marzo de 1955 el municipio fue autorizado para crear el escudo heráldico municipal organizado en la forma declarada por la Real Academia de Historia. El diseño se realiza siguiendo la normativa establecida en el decreto 116/1994, actualmente derogado por el decreto 72/2015. En sus anexos II y IV se incluyen las representaciones e indicaciones de la forma y colores a usar.

La peculiaridad que alberga es que, a pesar de ser el reconocido legalmente, no se le había dado uso en ningún momento, decisión que todavía se desconoce por qué se produjo. Su adopción en 2017 ocasionó un sentimiento de disconformidad y rechazo entre un sector de la población, ya que pese a ser el escudo que debía usarse, no era del todo aceptado. Esto era debido a que el anterior se consideraba más estético y diferencial respecto a los del resto de pueblos de La Vall, aparte de que muchos de los habitantes habían crecido conociendo únicamente ese. Por este motivo, algunos planteaban soluciones como el poder votar qué escudo se prefería o realizar su proceso de reconocimiento, pero ninguna de estas propuestas fue llevada a cabo.

El cambio supuso la modificación de las zonas principales en las que el escudo antiguo estuviese presente, como es el caso de la fachada del Ayuntamiento y del muro de bienvenida en la entrada al municipio.



Figura 43. Escudo en la entrada del pueblo.
Fuente: Propia.



Figura 44. Escudo en la fachada del Ayuntamiento.
Fuente: Propia.

A continuación, se habla de la página web. Como se ha mencionado en el apartado 1.1.4.8 Planes de futuro, esta fue rediseñada en 2021 como parte del proyecto de digitalización y modernización de los servicios para adaptarse a la era digital. El objetivo era crear una web intuitiva y actualizada con la que los vecinos pudiesen consultar la información y realizar sus gestiones de forma sencilla sin importar la edad o los conocimientos que tuviesen.



Figura 45. Página inicio web Càrcer (I).
Fuente: carcer.es



Figura 46. Página inicio web Càrcer (II).
Fuente: carcer.es

En primer lugar, se puede mencionar que la información mostrada de inicio es consultable de forma completa mediante un *scroll* vertical.

En segundo lugar, se aprecia una distribución de los elementos mediante distinción por colores. La configuración es la siguiente:

- **Encabezado.** En la parte superior se ubica un *banner* con fondo blanco en el cual, a la izquierda, se presenta el escudo y la identificación del Ayuntamiento y, a la derecha, cuatro de las seis secciones principales en las que se organiza la web más la opción de volver al inicio. Este *banner* es fijo, es decir, deja de mostrarse cuando se desplaza hacia abajo.

- **Parte superior.** Se utiliza para mostrar una imagen relacionada con el apartado y se posiciona de forma centrada un texto en color blanco con el nombre de dicho apartado. En el caso del inicio, se muestra una secuencia de imágenes mientras que, para el resto de los apartados, hay una única imagen. También está la excepción del apartado de noticias, el cual no cuenta con imagen.
- **Parte central.** Es la zona donde se encuentra toda la información a consultar. Se delimita mediante un fondo gris claro en el que, si hay diferentes categorías, estas se presentan con un texto y símbolo en blanco dentro de un rectángulo rojo con aristas redondeadas. En algunos casos la forma del rectángulo es ocupada por una imagen, dejando la parte inferior en rojo con el texto blanco.
- **Parte inferior.** Se diferencia mediante un fondo gris oscuro. Se incluyen los datos de consulta, las redes sociales, el escudo con el nombre del Ayuntamiento, el logotipo de la Generalitat Valenciana y los derechos de *copyright*.
- **Pestaña idioma.** Esta pestaña sigue el desplazamiento. Al pulsar en ella deja seleccionar entre lengua castellana y valenciana.

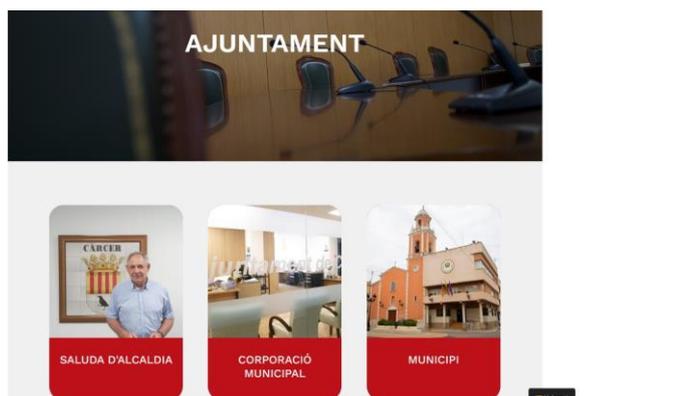


Figura 47. Información mostrada en el apartado Ayuntamiento.

Fuente: *carcer.es*

Finalmente, tras consultar las diferentes secciones de la página, se observa que la estructura de los elementos se repite en las seis categorías presentes a excepción de lo ya mencionado en la categoría de noticias.

Tras analizar la página web, se procede a realizar un estudio de las redes sociales:

- **Facebook.** Se tiene establecida como foto de perfil el escudo municipal y como foto de portada una de las calles. En caso de acceder con la sesión iniciada, la portada cambia y se muestra una calle diferente. Su uso es informativo mediante publicaciones en las que se dan detalles de los eventos, acciones que se van a realizar o que ya se han realizado.



Figura 48. Acceso sin registro al perfil de Facebook.
Fuente: facebook.com/CarcerAjuntament/



Figura 49. Publicaciones de Facebook.
Fuente: facebook.com/CarcerAjuntament/

- **Instagram.** El aspecto y el uso que se le da es similar al del perfil de Facebook.

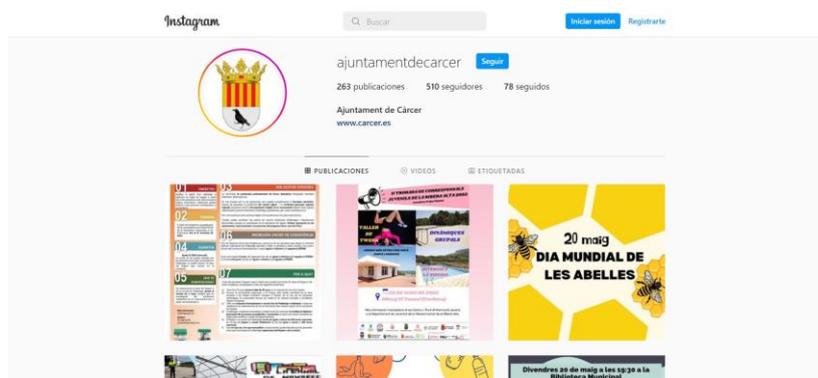


Figura 50. Perfil de Instagram.
Fuente: instagram.com/ajuntamentdecarcer/

- **Telegram.** Se usa como medio de difusión para hacer llegar a todos los vecinos incluidos en el canal la información de los bandos municipales y de los eventos. Al igual que las otras dos redes sociales, en esta también se usa el escudo municipal como foto de perfil.



Figura 51. Perfil de Telegram.
Fuente: Propia.

Los siguientes elementos que se quiere comentar son los que se encuentran en el exterior. Estos son, principalmente, las placas que identifican los lugares y se pueden diferenciar varios tipos:

- **Tipo 1.** Se usa para identificar las calles. Está presente en las fachadas de las casas que, salvo excepción, hacen esquina. Sus dimensiones son de 70 x 50 cm y se compone por un marco exterior en relieve de azulejos rectangulares en un color azul muy próximo al negro. Estos contrastan con los azulejos cuadrados en color blanco donde se dibujan varios motivos ornamentales, que bordean el espacio central, y el antiguo escudo municipal. En el centro, en mayúscula y con tipografía de serifa se encuentra el nombre de la calle. En la esquina inferior derecha pueden figurar datos como el año y la firma del artista.



Figura 52. Placa de la calle Mestre Francisco García Grau.

Fuente: Propia.

- **Tipo 2.** Es la que se instala actualmente tras el nombramiento de algunas zonas nuevas. También está formada por azulejos, pero a diferencia de la anterior, esta no cuenta con ornamentos. Son únicamente piezas en el azul oscuro ya comentado sobre los cuales se dibuja el nombre en color blanco, en mayúscula y con tipografía sin serifa. También está representado el escudo municipal y, en algunos casos, es posible encontrar una fotografía de la persona de la cual toma nombre la calle o alguna información sobre su vida.



Figura 53. Placa de la calle Mestre Enrique Bono Crespo.

Fuente: Propia.



Figura 54. Placa de la calle con información.

Fuente: Propia.

- **Tipo 3.** En aquellos casos en los que no se puede colocar la placa en la fachada, se recurre a una señal vertical en la que el diseño consta de un fondo azul sobre el que se coloca un texto de tipografía sin serifa y el escudo antiguo en color blanco. Este tipo se encuentra principalmente en las calles de la parte alta del pueblo, ya que es la más nueva y la gente vive en adosados.



*Figura 55. Placa de la calle Riu Sellent.
Fuente: Propia.*

- **Tipo 4.** Se utiliza para nombrar los caminos que recorren el término municipal fuera del núcleo urbano. Se trata de una señal vertical cuya parte superior está pintada de color verde sobre la que se incluye el escudo municipal y el nombre *Ajuntament de Càrcer* en blanco, con mayúsculas y con una tipografía sin serifa. El resto de la placa es de color blanco y el texto con el nombre del camino se incluye en la parte inferior en color negro y justificado a la izquierda.



*Figura 56. Placa del camino de l'Era Alta.
Fuente: Propia.*

Otros elementos exteriores que se pueden analizar son las placas de vado permanente, los paneles informativos y las señales indicativas de dirección hacia diferentes puntos concretos.

En el caso de los vados, el escudo aparece a color sobre el fondo amarillo donde también figura el texto *Ajuntament de Càrcer* y el número de registro.



Figura 57. Vado permanente.
Fuente: Propia.

Sobre los paneles informativos se puede comentar que solo hay dos, los cuales se encuentran en cada una de las entradas del municipio. En la parte delantera poseen un panel LED el cual permite mostrar información como la hora, fecha y temperatura además de cualquier tipo de mensaje del cual quiera informar el Ayuntamiento. En la trasera se encuentran los teléfonos de diferentes entidades locales.



Figura 58. Parte delantera panel informativo.
Fuente: Propia.



Figura 59. Parte trasera panel informativo.
Fuente: Propia.

Las señales indicativas se encuentran en dos o tres puntos concretos del municipio. La información se halla en un fondo de color blanco a excepción de aquellos lugares que se quieran destacar. También se aprecia que no se usan mayúsculas.



Figura 60. Señalización puntos municipio.
Fuente: Propia.

Los siguientes elementos que se analizan son los administrativos y los que se encuentran dentro del propio Ayuntamiento. Para ello, se pregunta directamente al alcalde y los objetos que se pueden encontrar son los siguientes:

- **Placas informativas.** Al entrar al edificio se encuentra un panel en el que se incluye el nombre de los diferentes sitios a los que se puede acceder y su respectiva planta. El diseño se compone principalmente por unos tonos de rojo y amarillo sobre el que se escribe con tipografía sin serifa en color blanco. En la parte superior está presente el escudo municipal antiguo y el texto *Ajuntament de Càrcer* con el tono rojo en vez de blanco.



Figura 61. Panel ubicación delegaciones.
Fuente: Propia.

En la entrada de cada estancia se encuentra una placa con su respectivo nombre la cual presenta un diseño similar al del panel general. Los cambios se encuentran en el material empleado y el modo de fijación, ya que para estos elementos se ha usado metacrilato con fijación vista en la cara frontal.



Figura 62. Placas identificativas estancias.
Fuente: Propia.

- **Documentos oficiales.** Para gestionar los documentos, el Ayuntamiento usa carpetas con un diseño preestablecido mediante una plantilla la cual solo tienen que modificar para añadir el nombre del departamento en el que se va a usar. Se trata de una plantilla en formato A3 cuya cara frontal presenta el escudo municipal en la parte superior y una serie de campos a rellenar manualmente para identificar la información contenida.



Figura 63. Carpeta Archivo Municipal.
Fuente: Propia.

- **Cuños.** Según el área del Ayuntamiento que se encargue de cuñar el documento se usa un cuño u otro. Aparte de los cuatro cuños diferentes que se muestran en la siguiente imagen, hay un quinto cuño que es el genérico. Todos tienen el mismo diseño y es el texto que aparece el único cambio.



Figura 66. Modelos de cuños.
Fuente: Propia.

Como último elemento a analizar y externo al Ayuntamiento, cabe mencionar la marca creada de forma propia para ser implementada en la red social *Snapchat*.



Figura 67. Diseño para Snapchat.
Fuente: Propia.

Esta marca fue diseñada el 7 de noviembre de 2016 y aprobada por *Snapchat* el 10 de noviembre de 2016, de modo que quedó implementada como 'geofiltro'. Como su nombre indica, es un filtro el cual se encuentra disponible para usar si se toma una fotografía con la ubicación activada. Actualmente sigue disponible y cuando fue aprobado supuso un gran acontecimiento ya que muchos amigos, compañeros y vecinos empezaron a usarlo.

Respecto a los elementos que aparecen, se incorpora de forma sintetizada el campanario de la iglesia y el puente con un corte ondulado que representa el paso del río Sellent. Bajo estos se incluye el nombre del municipio y el escudo municipal antiguo, el cual estaba vigente en ese momento. Aspectos como el color, la forma y la tipografía fueron elegidos a gusto propio, sin ningún otro tipo de criterio ni análisis. Aunque bien es cierto que sí se tuvo en cuenta la legibilidad del nombre y por eso se incluye sobre fondo blanco.

1.2.4 La marca eficaz

Tras haber analizado y comentado todos los elementos que pueden constituir la identidad visual corporativa del municipio, se realiza una investigación sobre qué es y cómo se puede construir y conseguir una marca eficaz.

En primer lugar, para hablar de la marca eficaz primero se hace necesario el entendimiento de varios conceptos previos los cuales engloban a este y, para ello, se toma como referencia el trabajo realizado por Tarazona Belenguer, N. en su tesis doctoral *Identidad visual corporativa en las ONG: Valoración del estado actual y propuestas de desarrollo futuro* (2020).

El primero de ellos es el concepto de identidad corporativa. Son muchos los autores que hablan de este término y entre todas las definiciones se puede resaltar la proporcionada por Bartholmé y Melewar en su artículo *Remodelling the corporate visual identity construct: A reference to the sensory and auditory dimension* donde afirman que la identidad corporativa es “el conjunto de significados por los cuales una empresa se permite ser conocida y a través de la cual permite que las personas la describan, recuerden y le informen” (2011, p.53). Otra definición que cabe mencionar es la de Joan Costa en *Creación de la Imagen Corporativa. El Paradigma del Siglo XXI* (2018, p.361), quien divide la identidad corporativa en dos caras: la objetiva y la subjetiva. La primera queda establecida por lo que es y lo que hace la empresa mientras que la segunda, la subjetiva, se relaciona con la interpretación que hacen los usuarios.

Ligado a la identidad corporativa, se concibe el término de imagen corporativa. Uno de los principales autores que trata este concepto y lo relaciona a la identidad corporativa es Carlos de las Heras Pedrosa, el cual comenta en *Análisis y estudio de la imagen corporativa en las organizaciones* (2016, p. 50-54) que tras crear la identidad se debe crear la imagen, proceso el cual consta de dos etapas. La primera de ellas se establece de forma intuitiva, motivo por el cual se necesita hacer una auditoría para conocer la imagen con la que el público la ve. La segunda, es la de análisis y trabajo estratégico tras la auditoría de imagen realizada. Tras realizar el trabajo necesario se introduce y se comienza a trabajar el concepto de identidad visual corporativa. De forma previa a las definiciones de de las Heras Pedrosa, otros autores dieron definiciones similares. Uno de ellos es Joan Costa en su libro *Imagen corporativa del Siglo XXI* (2001). En él, el autor comenta que la imagen corporativa es “la imagen que tienen todos los públicos de la organización en cuanto entidad. Es la idea global que tienen sobre sus productos, sus actividades y su conducta”. Además, añade que es “la expresión más concreta y visual de la identidad de una empresa, organismo o institución”.

El siguiente concepto es el de la identidad visual corporativa. Siguiendo con las definiciones de Carlos de las Heras Pedrosa, el autor describe este término como el conjunto de “cinco elementos básicos: logotipo, símbolo corporativo, logosímbolo, colores corporativos y tipografías corporativas” y añade que “mediante un código combinatorio de estos elementos se obtienen las aplicaciones a todos los soportes necesarios para la empresa (papelería corporativa, vehículos, interiorismo, señalética, publicaciones, etc.)” (2016, p. 66). A lo largo de los años los autores han dado definiciones similares y a la vez distintas. Se coincide en la concepción de identidad visual corporativa como el grupo de símbolos y signos visuales que, de forma gráfica y conjunta, representan la identidad corporativa de la empresa.

Algunos ejemplos son las definiciones de Chajet y Schachtman en 1988 y las realizadas, 31 años más tarde, por Martins, Cunha, Bicker y Machado en 2019. Las diferencias llegan con la definición de los elementos que componen la identidad visual corporativa. Como se ha mencionado, para de las Heras Pedrosa es un conjunto de cinco elementos y Martins, Cunha, Bicker y Machado respaldan esta definición. Pero para otros es diferente. Joan Costa lo describe en 2004 como un grupo de tres (logotipo, símbolo y color) mientras que, en 2005, Elving, de Jong y Van den Bosh incluyen también nombre y eslogan.

Los elementos mencionados anteriormente son los utilizados para construir la marca y así lo refleja su definición, la cual ha variado con el paso de los años. En los años sesenta la Asociación Americana de Marketing describió la marca como “un nombre, término, signo, símbolo o diseño, o una combinación de ellos, destinados a identificar los bienes o servicios de un vendedor o grupo de vendedores y diferenciarlos de los de los competidores” (American Marketing Association, 1960). Actualmente, estas cualidades siguen siendo efectivas a pesar de que la función de la marca está más próxima a la razón de ser y los valores de la empresa.

Por esta razón, las empresas empiezan a concienciarse sobre la importancia de una buena marca y cómo su eficacia influye directamente en la actividad del propio negocio. Algunos autores, como es el caso de Torres, Machado, de Carvalho, Van de Velden y Costa (2019), afirman que una marca figurativa y su naturalidad tienen mayor efectividad ya que ayudan a que el público conecte con ella, la memorice y la reconozca. Aunque hay otros, como Suárez-Carballo, Galindo-Rubio y Martín-Sanromán (2018), que lo contrastan con el éxito de marcas complejas alegando que en su complejidad es donde se haya su recuerdo en el público. Un ejemplo de este tipo de marcas complejas es la de Versace.

Tras la búsqueda de información, se puede concretar que una marca se entiende como el conjunto de valores que representan a una entidad y su identidad, dentro de la cual se incluyen todos los elementos que conforman la identidad verbal, la visual y la sensorial.

Por este motivo, la marca eficaz se puede definir como aquella que representa los valores de la empresa atendiendo a las necesidades del público, con el fin de hacerlos tangibles en todos los ámbitos posibles para poder ser reconocida e identificable.

Por último, para alcanzar dicha eficacia se hace necesario realizar análisis tanto a nivel interno como a nivel externo con el objetivo de estudiar los diferentes criterios y obtener, de este modo, resultados coherentes.

1.2.5 Identificación de las necesidades

Finalmente, la información consultada y recopilada en los apartados anteriores se utiliza para extraer las conclusiones de la identidad visual corporativa del pueblo y servirán como punto de partida para la construcción de la identidad visual corporativa de modo eficaz.

Más que un listado de conclusiones, se puede dar una única conclusión general ya que, tras lo visto y recopilado, se puede decir que no existe cohesión entre los valores del municipio y los elementos. Cada uno presenta un estilo diferente, tanto por color como por forma y tanto en soportes físicos como en los digitales, dándose a entender que estas características se escogen sin un criterio unificado. Por ello, se puede llegar a identificar entre 7 y 10 familias tipográficas diferentes, así como una variedad cromática comprendida por los colores rojo, azul, verde, rosa, amarillo y diferentes tonalidades de estos.

Esta falta de coherencia también se aprecia, principalmente, en los elementos que aún conservan el escudo municipal antiguo. Posiblemente no es por un acto de dejadez, porque como se ha visto en los casos de la fachada del Ayuntamiento y la entrada del municipio, sí han sido cambiados. Además, en las conversaciones tenidas con el alcalde, ha sido comentado que las placas que se encuentran dentro del Ayuntamiento están pendientes de ser remplazadas. Por esta razón, se puede pensar que lo más probable es que se deba a que, al ser elementos entendidos como menores, no se sienta la necesidad de invertir dinero en su sustitución hasta ser estrictamente necesario.

Las únicas características que pueden considerarse fuera de esta generalización y, por tanto, coherentes, es el uso de azulejos cerámicos para identificar el nombre de las calles por su relación con la tradición cerámica y la inclusión del escudo municipal en aquellos elementos que son observables por cualquier persona.

Finalmente, se puede decir que el camino a seguir para la creación de la identidad visual corporativa del municipio de Càrcer, de modo eficaz, pasa por la creación de un diseño unificado que represente sus valores, su historia y que pueda ser identificado por cualquiera de sus habitantes y por cualquier persona externa. De este modo, no solo se conseguirá modernizar la identidad del municipio, sino que también servirá para expandirse y llegar más allá de los límites de la localidad siendo, en todo momento, reconocible.

1.3 Factores a considerar

1.3.1 Esquema organizativo (III)

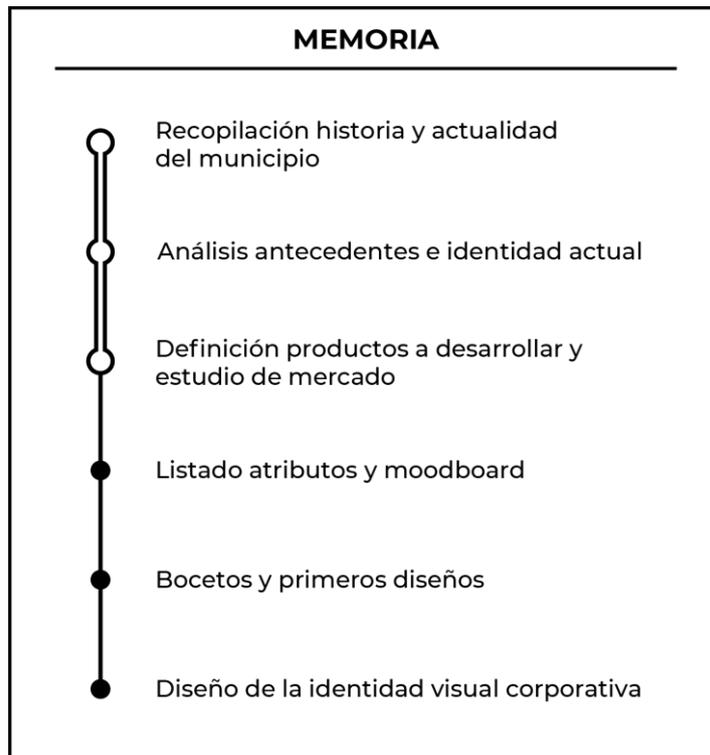


Figura 68. Esquema proceso memoria (III).
Fuente: Elaboración propia.

1.3.2 Definición de productos a desarrollar

En este apartado se definen los productos a desarrollar que constituirán la identidad visual corporativa del municipio de Càrcer. Además de los productos mencionados, también se definirán los elementos clave de la identidad visual corporativa como lo son el color, la tipografía y el eslogan.

- **Rediseño del escudo municipal.** Dado que está diseñado y reconocido por decreto, se decide no realizar ninguna propuesta nueva que sea diferente al actual, es decir, no se van a reemplazar los elementos representados o la disposición de estos. Por este motivo, el trabajo se centrará en su rediseño con el fin de obtener una versión sintetizada que mejore su integración en los diferentes soportes además de permitir su inclusión a una tinta.
- **Creación de la marca.** Así como se hizo en el año 2017, se pretende la creación de una marca que represente a la localidad, sea complementaria al escudo y que, a diferencia de la anterior, guarde una mayor relación con el pueblo, sus valores y la línea de diseño.

- **Rediseño de la página web.** Como ya se ha mencionado, la página web actual fue rediseñada en 2021 para modernizar los servicios y hacerla intuitiva y accesible. Con este nuevo rediseño, además de poseer las cualidades mencionadas, se representará mejor la identidad del municipio y se mejorarán los aspectos susceptibles de cambio.
- **Diseño de la señalética.** El principal problema con las placas es que con los nuevos renombramientos o la creación de otros lugares, no se consigue una unidad de todas ellas. Por esta razón, el objetivo del nuevo diseño de las placas de las calles y caminos es facilitar la incorporación de nuevas placas en nuevos espacios a la vez que se mantiene unificada la imagen y reconocible la identidad. También serán rediseñadas las placas de vado.
- **Diseño de los paneles informativos.** Del mismo modo que con la señalética, se realiza un nuevo diseño de los paneles, tanto de los que se encuentran en el exterior como de los que están en el interior del Ayuntamiento, para unificar su imagen con el resto de los elementos.
- **Diseño de la papelería.** Con los productos que conforman la papelería sucede lo mismo. El nuevo diseño de las tarjetas de visita, carpetas y documentos se realizará para establecer una unidad con el resto de los productos. Dentro de la papelería también se van a incluir los diseños de las tarjetas de identificación de los trabajadores del Ayuntamiento.
- **Diseño de las RRSS.** Con las pautas de diseño de la identidad y los valores establecidos, se realiza la propuesta de la apariencia de las redes sociales y de algunos carteles.

1.3.3 Estudio de usuario

Habiendo definido los productos que se quieren desarrollar, el siguiente paso es pensar en quién va a ser el usuario de estos. En este caso, aunque se hable de diferentes elementos, el objeto del proyecto no está centrado en ellos, sino en la identidad visual corporativa que los agrupa y cuyos aspectos clave, entre otros, son: que sea visible y reconocible por cualquier persona sin importar factores como la edad, el sexo, la procedencia, el poder adquisitivo, etc.

Por esta razón, los usuarios que son objeto de estudio se sitúan en un amplio rango que abarca a diferentes tipos de personas y cuyas condiciones y actividades son variadas.

USUARIO 1



Nombre: Mohamed El Yamiq

Edad: 10 años

Nacionalidad: Marroquí

Residencia: Càrcer

Profesión: Estudiante

Nivel adquisitivo: -

Actividades: Por las mañanas va al colegio andando y por las tardes se reúne con sus amigos en el parque para jugar allí o ir al polideportivo con las bicicletas hasta que anochece. Alguna vez le han mandado un trabajo relacionado con el pueblo.

USUARIO 2



Nombre: Lara Lloret García

Edad: 23

Nacionalidad: Española

Residencia: Càrcer

Profesión: Estudiante

Nivel adquisitivo: -

Actividades: Entre semana vive en Valencia y los fines de semana vuelve al pueblo para salir con sus amigas al pub o a alguna fiesta organizada por el Ayuntamiento o la comisión de festeros. Es una usuaria activa en redes sociales.

USUARIO 3



Nombre: Rafa Hernández Cardona

Edad: 42

Nacionalidad: Española

Residencia: Alcàntera de Xúquer

Profesión: Albañil

Nivel adquisitivo: Medio

Actividades: Debido a su trabajo, circula con frecuencia las calles del municipio con su furgoneta. Solicita permisos en el Ayuntamiento y los fines de semana sale a cenar y tomar unas copas con su mujer y amigos en algún bar del pueblo.

USUARIO 4



Nombre: Consuelo Perucho Vidal

Edad: 71

Nacionalidad: Española

Residencia: Càrcer

Profesión: Jubilada

Nivel adquisitivo: Medio

Actividades: Es una ama de casa. Durante la mañana sale a comprar en los comercios locales. Por la tarde se queda en casa viendo su programa favorito y luego, si hace buen tiempo, sale a pasear con sus amigas.

De los cuatro perfiles se puede extraer una cualidad común: a todos ellos les gusta disfrutar del pueblo y hacerlo en compañía. El perfil niño lo hace con actividades deportivas, el perfil adolescente es habitual en las cenas y las fiestas que le siguen, el perfil adulto disfruta cenando tranquilamente y compartiendo anécdotas y el perfil anciano recorre las calles del municipio y recuerda tiempos pasados.

1.3.4 Estudio de mercado

A continuación, se realiza un estudio de mercado, el cual puede definirse como un análisis de referentes, para observar el trabajo realizado en otros pueblos respecto a su identidad visual corporativa. Para gestionar mejor la información, el estudio se va a realizar analizando, en primer lugar, los pueblos de La Vall. En segundo lugar, un grupo de municipios cuya identidad ha sido realizada por estudios de diseño y, por último, los elementos que no haya sido posible identificar con los municipios.

1.3.4.1 Municipios de La Vall

ALCÀNTERA DE XÚQUER

ESCUDO

No posee ningún rediseño del escudo que simplifique sus elementos y permita su uso a una tinta, aunque sí es posible encontrar dos versiones de este.



*Figura 69. Escudo antiguo de Alcàntera de Xúquer.
Fuente: wikipedia.org*



*Figura 70. Escudo vigente de Alcàntera de Xúquer.
Fuente: wikipedia.org*

La principal diferencia entre un escudo y otro es que en el segundo, el más reciente, los elementos presentes en él han sido rediseñados. El ala es representada formando un arco contrario al que dibujada en el antiguo. Además, el grosor del contorno exterior ha sido aumentado. El otro elemento cambiado es el puente con el río de la parte inferior. Ahora es representado con tres ojales y en una configuración triangular a diferencia de la plana con dos ojales que había anteriormente. El agua del río también ha sido modificada y en vez de verse solo en los dos espacios que dejaba el puente ahora recorre toda su parte inferior.

PÁGINA WEB

Ha sido actualizada recientemente y en ella se observa que el escudo mostrado en la Figura 69 ha sido modificado para dar la sensación de estar dibujado a mano. Es acompañado por una tipografía sin serifa con los extremos redondeados en la que se distinguen tres colores y dos tamaños diferentes. El escudo mencionado es el que se usa también para el *favicon*.

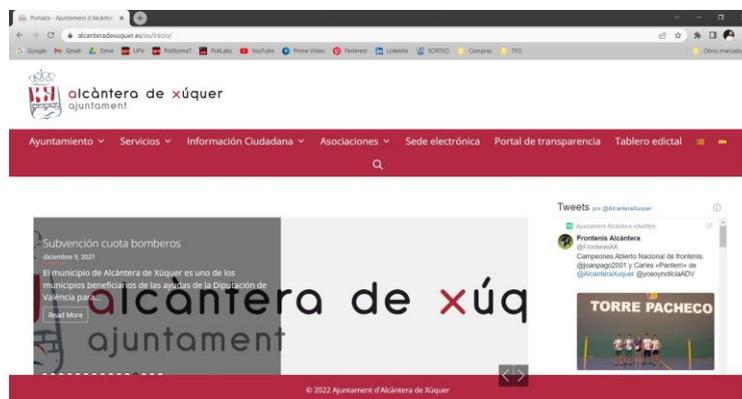


Figura 71. Página inicio web Alcàntera de Xúquer.
Fuente: alcanteradexuquer.es



Figura 72. Acceso al apartado de Información Ciudadanía.
Fuente: alcanteradexuquer.es

Aspectos positivos:

- Información mostrada sobre fondo blanco para tener buena legibilidad.
- Adaptada a tamaño de pantalla completa.
- Uso de formas sencillas en su diseño.
- Se identifica correctamente el color corporativo.
- Diferenciación de secciones mediante el uso de diferentes colores.

- Selección de idioma y búsqueda visibles.
- Uso de diferentes familias y tamaños de texto.
- Espacio reservado para las publicaciones en las RRSS en la página de inicio.
- Botón de subir arriba cuando se realiza navegación hacia abajo.

Aspectos negativos:

- No está visible la información de contacto en la parte superior o inferior.
- Uso de imágenes de baja resolución.
- Escala de algunos elementos un tanto grande.
- *Uso correcto del favicon* pero no se utiliza el verdadero formato del escudo municipal.

COLORES CORPORATIVOS



PLACAS CALLES

Son rectangulares con un fondo oscuro sobre el que se sitúan las letras en mayúscula y color blanco. En la parte superior se encuentra el escudo del pueblo y en los laterales unas flechas con un tramado verde que indican la dirección en la que se extiende el nombre de la calle.



Figura 73. Placa calle Alcàntera de Xúquer.

Fuente: Propia.

ANTELLA

ESCUDO

El antiguo diseño presenta tres elementos en su interior: una torre a la izquierda sobre fondo dorado, el río y las compuertas en la parte superior derecha sobre fondo plata y un ave en la parte inferior derecha sobre fondo dorado. El nuevo escudo, rediseñado en 2020, suprime la corona y se centra únicamente en la síntesis de las compuertas de la azud. Se escoge un color aguamarina para representar la vinculación con el río Xúquer.

También presenta aspectos negativos como la presencia de elementos o espacios en blanco pequeños que pueden perderse si se reduce la imagen.



Figura 74. Escudo antiguo de Antella.
Fuente: wikipedia.org



Figura 75. Rediseño del escudo de Antella.
Fuente: lasprovincias.es

PÁGINA WEB

Presenta un inicio que actúa de acceso previo para que el usuario pueda escoger a qué sección principal desea acceder de forma directa. Estas secciones se presentan dentro de unos rectángulos de color azul con texto e icono en color blanco. En la parte superior central se incluye el escudo rediseñado con un texto a dos tamaños escritos en color negro con una tipografía sin serifa. Para el *favicon* se hace uso del escudo antiguo.

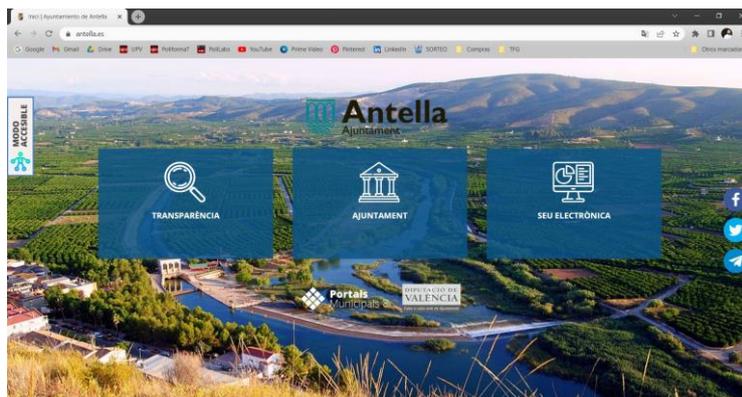


Figura 76. Página acceso web Antella.
Fuente: antella.es



Figura 77. Acceso a la portada tras pulsar en Ajuntament.
Fuente: antella.es

Aspectos positivos:

- Información mostrada sobre fondo blanco para tener buena legibilidad.
- Adaptada a tamaño de pantalla completa.
- Uso de formas sencillas en su diseño.
- Se identifica correctamente el color corporativo.
- Diferenciación de secciones mediante el uso de diferentes colores.
- Opción de búsqueda y botones laterales para redirigir a las RRSS.
- Uso de diferentes familias y tamaños de texto.
- Muestra de diferentes imágenes del municipio y espacio reservado para las publicaciones en las RRSS en la página de portada.
- Botón de subir arriba cuando se realiza navegación hacia abajo.
- Información de contacto presente en la parte inferior.

Aspectos negativos:

- Poca legibilidad del escudo en la página de inicio.
- No hay o no está visible la selección de idioma.
- Uso de imágenes de baja resolución.
- Escala de algunos elementos un tanto grande.
- Uso del escudo antiguo y una tipografía diferente a la usada en el rediseño en la información de contacto.
- Uso del escudo antiguo para el *favicon*.

COLORES CORPORATIVOS



PLACAS CALLES

Son similares a las que se pueden encontrar en Càrrecr. Se componen de varios azulejos blancos sobre los que se dibuja, en posición central, en mayúsculas y en color azul el nombre de la calle con una tipografía romana. En la parte exterior del conjunto, se dibuja una ornamentación principalmente en color azul con presencia del verde y el amarillo.



Figura 78. Placa calle Antella.

Fuente: Propia.

BENEIXIDA

ESCUDO

El nuevo diseño conserva los elementos del escudo antiguo y solo se trabaja el rediseño de estos para poder ser aplicados a una tinta. El color corporativo escogido es el rojo y, como sucede con el de Antella, hay pequeños espacios en blanco susceptibles de desaparecer si se reduce la imagen.



Figura 79. Escudo antiguo de Beneixida.
Fuente: wikipedia.org



Figura 80. Rediseño del escudo de Beneixida.
Fuente: beneixida.es

PÁGINA WEB

Se accede directamente a la portada y en ella se encuentra en la parte superior el escudo a una tinta con un texto en color rojo en el que la fuente del nombre del pueblo, además de tener mayor tamaño, está en mayúscula. A su lado se incluye un skyline del municipio con un trazo rojo de grosor variable. En el favicon se utiliza el rediseño del escudo.



Figura 81. Página inicio web Beneixida.
Fuente: beneixida.es

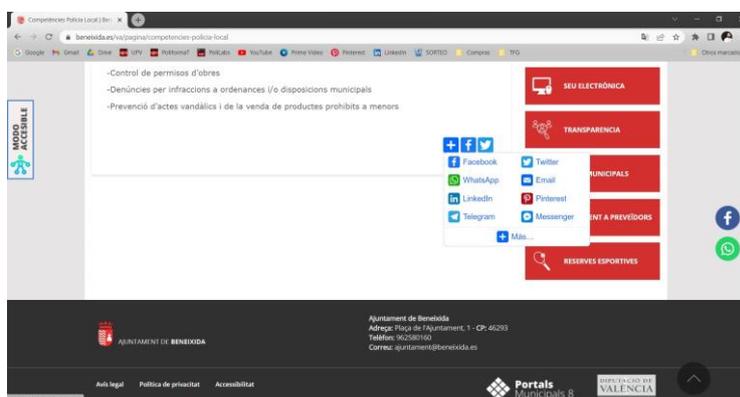


Figura 82. Parte inferior web Beneixida y opciones de compartir.
Fuente: beneixida.es

Dado que ha sido creada con la misma plantilla o patrón que la de Antella, los aspectos positivos y negativos son mayoritariamente similares.

Aspectos positivos:

- Información mostrada sobre fondo blanco para tener buena legibilidad.
- Adaptada a tamaño de pantalla completa.
- Uso de formas sencillas en su diseño.
- Se identifica correctamente el color corporativo.
- Diferenciación de secciones mediante el uso de diferentes colores.
- Selección de idioma, opción de búsqueda y RRSS visibles.
- Uso de diferentes familias y tamaños de texto.
- Botones laterales para redirigir a las RRSS y posibilidad de compartir la información de la web por diferentes vías.
- Botón de subir arriba cuando se realiza navegación hacia abajo.
- Información de contacto presente en la parte inferior usando el escudo nuevo.
- *Favicon* compuesto por el escudo nuevo.

Aspectos negativos:

- Escala de algunos elementos un tanto grande.
- Varios accesos redirigen a la página de inicio.
- Escudo deformado horizontalmente en el *favicon*.

COLORES CORPORATIVOS



PLACAS CALLES

Se componen de un único azulejo blanco con un borde en relieve y son fijadas directamente a la fachada mediante cuatro tornillos presentes en las esquinas. El texto se escribe parcialmente centrado con tipografía romana, en mayúsculas y en color negro. La ornamentación incluida en dos de las esquinas y el nombre del artista que diseña la placa es similar a lo ya visto.



Figura 83. Placa calle Beneixida.

Fuente: Propia.

COTES

Recordando los datos de la **Tabla 2**, es el pueblo con menos habitantes de La Vall con una cifra de 326 habitantes. La cantidad de información que se puede extraer es menor ya que, además de ser más pequeño y tener menos servicios disponibles, no cuenta con una página web en la que consultar la información municipal que se desee. En su ausencia, además del escudo, se van a mostrar las diferentes placas que se encuentran en las calles y los caminos.

ESCUDO

Actualmente no se cuenta con ningún diseño adaptado a una tinta.



*Figura 84. Escudo vigente de Cotes.
Fuente: wikipedia.org*

PLACAS CALLES

Poseen, prácticamente, un diseño similar al de las de Beneixida. La diferencia entre ambas es que en estas sí se incluye el escudo municipal y que los ornamentos se encuentran en las esquinas contrarias.



*Figura 85. Placa calle Cotes.
Fuente: Propia.*

Las otras placas que se encuentran son las de los caminos de fuera del núcleo urbano y las de vado permanente, ambas con diseños similares a las de Càrcer.



Figura 86. Placa camino Cotes.
Fuente: Propia.



Figura 87. Placa vado Cotes.
Fuente: Propia.

GAVARDA

ESCUDO

Fue rediseñado en 2020 y, aunque se puede, no se muestra a una tinta. El nuevo diseño conserva los elementos del antiguo y, así como pasa en otros, algún elemento podría perderse si se reduce la imagen. En este caso, el contorno blanco del castillo.



Figura 88. Escudo antiguo de Gavarda.
Fuente: wikipedia.org



Figura 89. Rediseño del escudo de Gavarda.
Fuente: levante-emv.com

PÁGINA WEB

Se accede directamente a la portada, donde se presentan varias imágenes del pueblo con un *banner* superior blanco en el que se incluye el escudo, el texto del Ayuntamiento en color azul, centrado y con tipografía sin serifa, el acceso a los apartados y un texto de bienvenida. Se usa el escudo rediseñado como *favicon*.

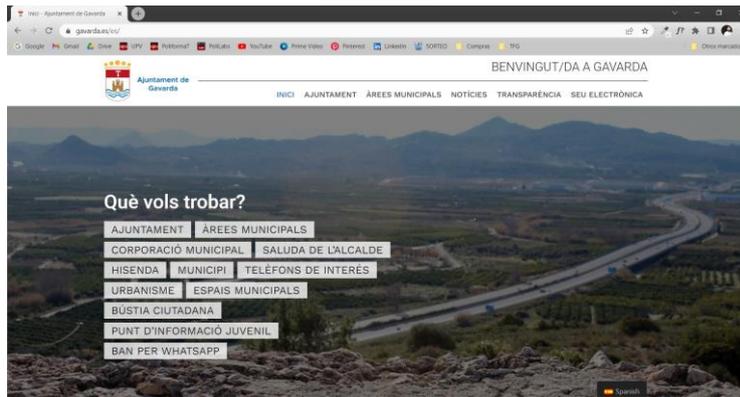


Figura 90. Pàgina inicio web Gavarda.

Fuente: gavarda.es

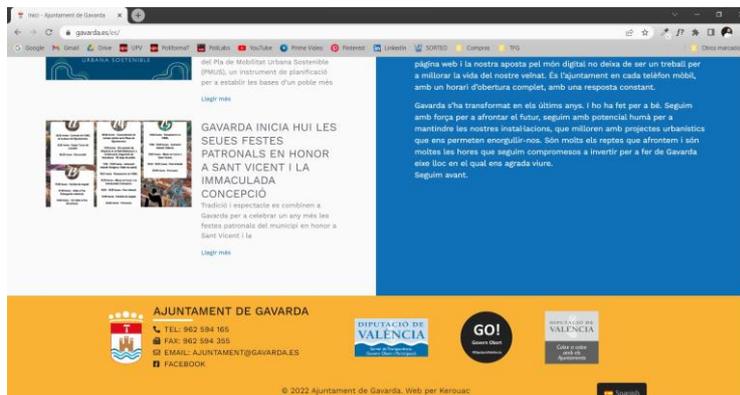


Figura 91. Parte inferior web Gavarda.

Fuente: gavarda.es

Aspectos positivos:

- Información mostrada sobre fondo blanco para tener buena legibilidad.
- Adaptada a tamaño de pantalla completa.
- Uso de formas sencillas en su diseño.
- Se identifica correctamente el color corporativo.
- Diferenciación de secciones mediante el uso de diferentes colores.
- Selección de idioma, opción de búsqueda con tags.
- Uso de diferentes familias y tamaños de texto.
- Muestra de diferentes imágenes del municipio
- Información de contacto presente en la parte inferior usando el escudo nuevo.
- Favicon compuesto por el escudo nuevo.

Aspectos negativos:

- No hay botón de subir arriba cuando se realiza navegación hacia abajo.

COLORES CORPORATIVOS



PLACAS CALLES

Actualmente se están realizando las operaciones de sustitución. Estas nuevas placas, hechas de aluminio, tienen unas dimensiones menores que las anteriores pero el mismo modo de fijación, mediante tornillos. La parte izquierda de la cara frontal se compone por un fondo blanco en el que se incluye el escudo a una tinta con el nombre del ayuntamiento debajo. La parte derecha, con el fondo de color azul, contiene el nombre de la calle en color blanco, con una tipografía sin serifa y en mayúsculas. Cabe mencionar que el azul usado es diferente al de la página web.



Figura 92. Placa nueva calle Gavarda.
Fuente: Propia.



Figura 93. Placa antigua calle Gavarda.
Fuente: Propia.

SELLENT

ESCUDO

Sucede lo mismo que con el de Alcàntera de Xúquer. Existen dos diseños, uno más moderno que otro, pero se sigue usando mayoritariamente el antiguo. En la parada de autobús se puede ver un tercer diseño, el cual es una simplificación del antiguo y el cual no se ha encontrado en ninguna otra aplicación.



Figura 94. Escudo antiguo de Selient.
Fuente: wikipedia.org



Figura 95. Escudo vigente de Selient.
Fuente: wikipedia.org



Figura 96. Escudo antiguo sintetizado.
Fuente: Propia

PÁGINA WEB

Presenta el mismo diseño que la página web de Càrcer. En su inicio se da la bienvenida y se muestran los accesos principales. El escudo se incluye en la parte inferior junto a la información de contacto. Cabe destacar que el escudo usado es el antiguo y que la web no posee *favicon*.



Figura 97. Pàgina inicio web Sellent (I).

Fuente: sellent.es



Figura 98. Pàgina inicio web Sellent (II).

Fuente: sellent.es

Aspectos positivos:

- Información mostrada sobre fondo blanco para tener buena legibilidad.
- Adaptada a tamaño de pantalla completa.
- Uso de formas sencillas en su diseño.
- Se identifica correctamente el color corporativo.
- Diferenciación de secciones mediante el uso de diferentes colores.
- Selección de idioma y RRSS visibles.
- Uso de diferentes familias y tamaños de texto.
- Información de contacto presente en la parte inferior.

Aspectos negativos:

- Escala de algunos elementos un tanto grande.
- No hay o no está visible la opción de búsqueda.
- No hay *favicon*.
- No hay botón de subir arriba cuando se realiza navegación hacia abajo.
- No se usa la versión del escudo más nueva.

COLORES CORPORATIVOS



PLACAS CALLES

Son similares a las que se pueden encontrar en Càrcer y Antella. Se componen de varios azulejos blancos, bordeados de un relieve verde, sobre los que se dibuja en posición central y en color negro el nombre de la calle. En la parte exterior del conjunto se dibuja una ornamentación principalmente en color amarillo con detalles verdes y azules. También se incluye el nombre del artista.



Figura 99. Placa calle Sellent.

Fuente: Propia.

SUMACÀRCER

ESCUDO

El escudo del pueblo es el que se muestra en la Figura 100, pero como se puede ver en el anuncio de la página web de la Figura 102, existe un rediseño. Este respeta los elementos del escudo antiguo, entre los que se encuentra un árbol en color verde sobre fondo dorado bordeado por escudos en rojo en la parte izquierda y un castillo en color plata sobre fondo azul y montañas doradas en la derecha.



Figura 100. Escudo vigente de Sumacàrcer.

Fuente: wikipedia.org



Figura 101. Escudo sintetizado de Sumacàrcer.

Fuente: facebook.com

PÁGINA WEB

Se presenta la portada directamente y en el *banner* blanco de la parte superior se encuentra el escudo con los textos del Ayuntamiento y de bienvenida a diferente tamaño, en color gris y con tipografía sin serifa. Para el *favicon* se usa el escudo en escala de grises para dar la sensación de estar a una tinta.



Figura 102. Página inicio web Sumacàrcer.
Fuente: sumacarcer.es

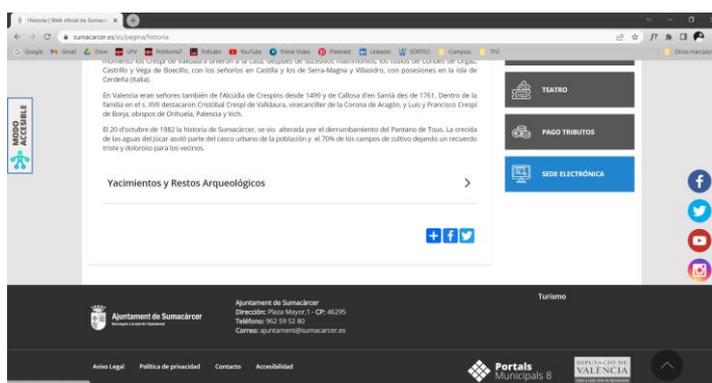


Figura 103. Parte inferior web Sumacàrcer.
Fuente: sumacarcer.es

La web ha sido diseñada con la misma plantilla que la de Antella y Beneixida, aunque entre las de estos dos pueblos existen pequeños cambios. En este caso, la plantilla de Sumacàrcer es idéntica a la de Beneixida.

Aspectos positivos:

- Información mostrada sobre fondo blanco para tener buena legibilidad.
- Adaptada a tamaño de pantalla completa.
- Uso de formas sencillas en su diseño.
- Diferenciación de secciones mediante el uso de diferentes colores.
- Selección de idioma, opción de búsqueda y RRSS visibles.
- Botones laterales para redirigir a las RRSS y posibilidad de compartir la información de la web por diferentes vías.
- Uso de diferentes familias y tamaños de texto.
- Botón de subir arriba cuando se realiza navegación hacia abajo.
- Información de contacto presente en la parte inferior usando el escudo nuevo.

Aspectos negativos:

- Escala de algunos elementos un tanto grande.
- Algunos accesos no están disponibles.
- Se posee un diseño sintetizado el cual no se utiliza o no se ha actualizado en la web.
- No se identifica correctamente el color corporativo.

COLORES CORPORATIVOS



PLACAS CALLES

De todas las placas similares a las de Càrcer, esta es la más idéntica. Todos los elementos que componen su diseño son, aproximadamente, iguales.



*Figura 104. Placa calle Sumacàrcer.
Fuente: Propia.*

1.3.4.2 Municipios con identidad realizada por estudios de diseño

CARCAIXENT

El diseño fue llevado a cabo por el estudio Democràcia en 2018. El proyecto se basa, tal y como definen desde el propio estudio, en "la redefinición de las formas del escudo y de los colores corporativos" para reflejar aquello que define a Carcaixent.

ESCUDO

Se realiza una síntesis de los elementos para ser representados mayoritariamente a línea. Se respetan las proporciones y los espacios en blanco.



*Figura 105. Escudo antiguo de Carcaixent.
Fuente: wikipedia.org*



*Figura 106. Rediseño del escudo de Carcaixent.
Fuente: democraciaestudio.com*

PÁGINA WEB

La web sigue el mismo diseño visto en otros municipios y, en este caso, cuenta con una página previa de acceso como ocurre con la de Antella. El escudo y el texto que lo acompaña, justificado a la derecha y con una tipografía sin serifa, se incluyen en color blanco para tener buena legibilidad.

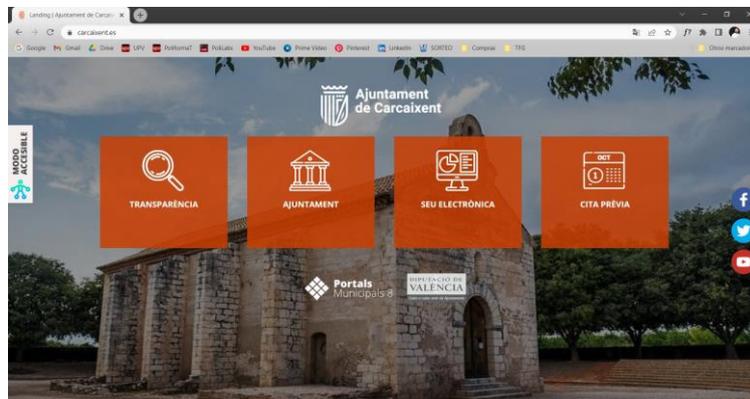


Figura 107. Página acceso web Carcaixent.

Fuente: carcaixent.es

Al acceder a ella pulsando en *Ajuntament* se encuentra el *banner* blanco en la parte superior con el escudo y texto en color negro. Para el *favicon* se utiliza de forma correcta el escudo con el color corporativo.



Figura 108. Página inicio web Carcaixent.

Fuente: carcaixent.es

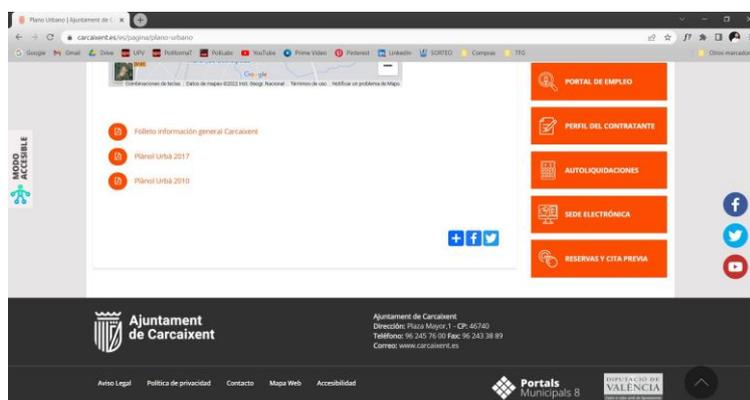


Figura 109. Parte inferior web Carcaixent.

Fuente: carcaixent.es

Aspectos positivos:

- Información mostrada sobre fondo blanco para tener buena legibilidad.
- Adaptada a tamaño de pantalla completa.
- Uso de formas sencillas en su diseño.
- Se identifica correctamente el color corporativo.
- Diferenciación de secciones mediante el uso de diferentes colores.
- Selección de idioma, opción de búsqueda y RRSS visibles.
- Botones laterales para redirigir a las RRSS y posibilidad de compartir la información de la web por diferentes vías.
- Uso de diferentes familias y tamaños de texto.
- Botón de subir arriba cuando se realiza navegación hacia abajo.
- Información de contacto presente en la parte inferior usando el escudo nuevo.

Aspectos negativos:

- Alguna información no se encuentra actualizada.

COLORES CORPORATIVOS



PLACAS CALLES

Son similares a las que se pueden encontrar en Càrcer, tanto por diseño como por composición. La diferencia es que, en este caso, el borde está hecho en color blanco con aspecto liso y plano.



Figura 110. Placa calle Carcaixent.

Fuente: Propia.

PAPERERÍA

El estudio también presenta el diseño de las tarjetas de visita. Se muestra un ejemplo de la tarjeta del alcalde y otro de la tarjeta de un regidor. El anverso en la del alcalde es enteramente del color corporativo con el escudo en blanco en posición central, mientras que la del regidor lo hace de forma inversa. El reverso de ambas es similar, con fondo blanco y texto negro. En la parte superior izquierda se ubica el escudo y el texto del Ayuntamiento, en el centro a la izquierda y en negrita el nombre de la persona y, en la parte inferior izquierda, la información de contacto. La diferencia es que el alcalde tiene su cargo escrito bajo el nombre mientras que la ocupación del regidor figura bajo del texto del Ayuntamiento.



Figura 111. Diseños tarjetas Carcaixent.
Fuente: democraciaestudio.com

MISLATA

El diseño de la identidad corporativa del municipio fue llevado a cabo por el estudio Gimeno Gràfic en 2021.

ESCUDO Y MARCA

El nuevo escudo se realiza mediante la síntesis de los elementos del escudo antiguo para facilitar su incorporación y su versatilidad. Además se crea una marca a partir de uno de los monumentos emblemáticos de la ciudad.



Figura 112. Escudo antiguo de Mislata.
Fuente: wikipedia.org



Figura 113. Escudo vigente de Mislata.
Fuente: gimenografic.com



Figura 114. Marca de Mislata.
Fuente: gimenografic.com

PÁGINA WEB

Presenta un *banner* blanco en la parte superior con una franja del color corporativo en la cual se incluyen varios accesos directos y la selección de idioma. En la parte blanca en vez de colocarse el escudo municipal se encuentra la marca, la cual también se utiliza en el *favicon*.



Figura 115. Página inicio web Mislata.
Fuente: mislata.es

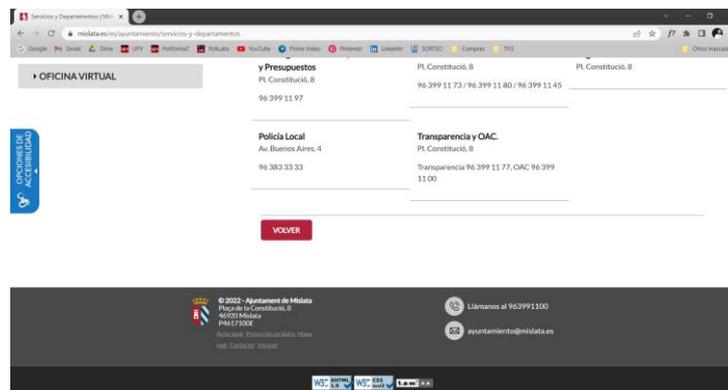


Figura 116. Parte inferior web Mislata.
Fuente: mislata.es

Aspectos positivos:

- Información mostrada sobre fondo blanco para tener buena legibilidad.
- Adaptada a tamaño de pantalla completa.
- Uso de formas sencillas en su diseño.
- Se identifica correctamente el color corporativo.
- Diferenciación de secciones mediante el uso de diferentes colores.
- Selección de idioma, opción de búsqueda y RRSS visibles.
- Posibilidad de compartir las noticias por diferentes vías.
- Botón de subir arriba cuando se realiza navegación hacia abajo.
- Información de contacto presente en la parte inferior usando el escudo nuevo.
- Modo accesibilidad con reproducción de voz.

Aspectos negativos:

- Visualmente sobrecargada de información y elementos

COLORES CORPORATIVOS



PLACAS CALLES

Actualmente no han sido sustituidas. Se componen de una placa de aluminio pintada en verde y atornillada a la pared en la cual se dibuja una línea blanca que delimita el espacio. En su interior se incluye el antiguo escudo y el nombre de la calle con una tipografía itálica con serifa en color blanco.



Figura 117. Placa calle Mislata.

Fuente: Propia.



Figura 118. Placa vado Mislata.

Fuente: Propia

El diseño de la placa del vado permanente es idéntico al visto en Càrcer y Cotes. En él, se está usando un escudo diferente a los vistos más arriba, posiblemente porque se trata del escudo anterior a estos.

PAPELERÍA

Se presenta un único diseño de tarjeta para todos los trabajadores. El anverso, totalmente coloreado con el color corporativo, muestra a la izquierda y de forma parcial el escudo a una tinta con un porcentaje de transparencia para que se visualice de modo sutil. A la derecha, en posición central y justificado a la izquierda, se escriben los datos de contacto del Ayuntamiento. El reverso, con fondo blanco, contiene la información del trabajador. Es decir, su nombre, su puesto y su contacto. En la parte superior derecha, con justificación a la izquierda y color negro, se escribe el nombre completo en negrita y bajo el cargo que ocupa. Más abajo y a la izquierda se ubica el escudo y el texto del Ayuntamiento con el color corporativo. En la parte inferior, y de forma aproximadamente centrada, se encuentra la información de contacto.

Respecto a los diseños de la carta y el sobre, se puede decir que son similares al reverso de la tarjeta. En el sobre, a la izquierda se incluye el escudo y el texto del Ayuntamiento con el color corporativo mientras que, más abajo y a la derecha, se escribe la información de contacto requerida. En la carta, se reserva la parte superior para estos mismos elementos. La diferencia es que al lado del texto del Ayuntamiento se escribe la regiduría que la redacta.



Figura 119. Diseño tarjeta, carta y sobre Mislata.

Fuente: gimenografic.com

Tras lo visto en este estudio de mercado de identidades creadas por estudios de diseño y en el anterior con las identidades de los pueblos de La Vall se obtienen los siguientes datos:

	ALCÀNTERA DE XÚQUER	ANTELLA	BENEIXIDA	COTES	GAVARDA	SELLENT	SUMACÀRCER	CARCAIXENT	MISLATA
Posee rediseño del escudo municipal	No	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Se aplica a una tinta	No	Sí	Sí	No	No	No	Sí	Sí	No
Posee marca gráfica	No	No	No	No	No	No	No	No	Sí
Se identifica de forma clara el color corporativo	No	Sí	Sí	No	Sí	No	No	Sí	Sí
Se realiza un estudio o justificación sobre el color corporativo elegido	No	Sí	No	No	No	No	No	Sí	Sí
Qué estilo de tipografía se utiliza	Palo seco	Palo seco	Palo seco	Palo seco	Palo seco	Palo seco	Palo seco	Palo seco	Palo seco
Posee una página web actualizada	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Se han reemplazado las placas de las calles	No	No	No	No	Sí	No	No	No	No

Tabla 8. Resumen aspectos identidades pueblos.

Fuente: Elaboración propia.

El comentario que se puede realizar es que el aspecto más importante es la correcta representación de los valores y símbolos del municipio, porque con estos se construirá la identidad visual corporativa con la que se sentirán identificados todos los vecinos. Como se puede ver, solo seis de los nueve municipios cuentan con un rediseño de su escudo, mientras que de estos únicamente cuatro lo utilizan a una tinta. Además, solamente Mislata es quien posee una marca gráfica que representa la localidad como alternativa al escudo municipal. Por otro lado, a excepción de un pueblo, los que poseen un rediseño de escudo tienen también unos colores corporativos definidos, aunque no todos justifican su elección y uso.

Como aspecto negativo, o quizás no tan favorable, de las identidades estudiadas es que en todos los municipios, excepto en uno, hay un elemento que no se modifica a pesar de los cambios introducidos. Se trata de las placas de las calles, las cuales no son sustituidas, posiblemente, por el coste que esto conlleva. Puede que no sea solo por la cantidad de estas, sino que también lo cause el hecho de que la mayoría de estas se encuentran incrustadas directamente en las fachadas.

Por este motivo, es conveniente hacer una correcta interpretación y selección con el objetivo de representar la localidad y otorgar coherencia y cohesión entre los diferentes soportes disponibles a la vez que se permite la diferenciación, legibilidad y organización de los elementos.

Como conclusión final se quiere recalcar, por un lado, la importancia que tiene el hecho de realizar un trabajo completo, ya que como se ha observado en el estudio de Càrcer, no poseer una identidad completa hace que sea muy fácil generar discordancias entre diferentes elementos dentro de esta, dar una imagen externa de poca seriedad y dificultar futuros trabajos y proyectos. Mientras que por otro lado, la realización de un trabajo completo ocasionará que Càrcer se posicione por delante respecto a los municipios estudiados, ya que ninguno de ellos ha aplicado su nueva identidad corporativa a todos los elementos ni en todos los ámbitos.

1.3.4.3 Marca

Como se ha podido apreciar en el estudio de mercado, la marca es un elemento que se encuentra o no en la identidad de los municipios. Incluso en aquellas que han sido diseñadas por propios estudios de diseño. Uno de los ámbitos en los que más uso se está dando a este tipo de elementos es el deportivo. Por esta razón, se toma como referencia y objeto de estudio los equipos de fútbol.

Es bastante frecuente en los últimos años que los diseños de las camisetas incorporen algún símbolo que represente al club y a sus valores. Normalmente se ubica en la parte posterior a la altura del cuello.

FC BARCELONA

En la equipación del conjunto catalán luce, como lo hace tradicionalmente, una representación de la *senyera* en formato apaisado de 2 x 9 unidades.



Figura 120. Senyera en la 1ª equipación 2022/23.
Fuente: nike.com



Figura 121. Escudo del FC Barcelona.
Fuente: laliga.com

GRANADA CF

Como se puede apreciar en la Figura 122, el club nazarí ha llevado en la camiseta de la temporada 2021/22 un símbolo a una tinta en conmemoración a los arcos de la Alhambra. Su representación es sencilla, con detalles limitados a unos salientes en el inicio del arco central y un trazo interior que recorre la silueta de los arcos.



Figura 122. Símbolo representativo de la Alhambra.
Fuente: tienda.granadacf.es



Figura 123. Arcos de la Alhambra de Granada.
Fuente: toursscanner.com

REAL CLUB CELTA DE VIGO

Como su nombre indica, el club vigués toma su nombre en referencia a los poblados celtas que habitaron las tierras de Galicia. Por ello, el símbolo a una tinta que luce en el cuello de su camiseta puede considerarse una especie de trisquel, uno de los símbolos de la cultura de estos pueblos. Bajo el símbolo se incluye el año 1923 con motivo del centenario del club.



Figura 124. Trisquel en la 2ª equipación 2022/23.
Fuente: instagram.com/rccelta



Figura 125. Trisquel de Castromao.
Fuente: musarqourense.xunta.es

REAL MADRID CF

Durante la temporada 2021/22 el club merengue ha vestido en su primera equipación un símbolo el cual hace alusión a la fuente de Cibeles, lugar donde el equipo y los aficionados celebran los títulos.



Figura 126. Representación de la fuente de Cibeles.
Fuente: tudn.com



Figura 127. Vista aérea de la fuente de Cibeles.
Fuente: miradormadrid.com

VALENCIA CF

Además de elementos arquitectónicos, estas marcas también pueden ser un extracto de un elemento del escudo. En el caso del Valencia CF, se utiliza el murciélago presente en la parte superior de este.



Figura 128. Murciélago en la 2ª equipación 2021/22.
Fuente: eu.puma.com



Figura 129. Escudo del Valencia CF.
Fuente: laliga.com

Para la temporada 2022/23, con motivo de la celebración de los 100 años que cumple el Estadio de Mestalla, el club valenciano ha diseñado un símbolo que representa el estadio visto desde un plano cenital. Se incluye a una tinta con un grosor de trazo variable además de la incorporación del trazo del murciélago y un texto sin serifa en mayúscula con el nombre del campo y los años celebrados.



Figura 130. Símbolo en la 2ª equipación 2022/23.
Fuente: eu.puma.com

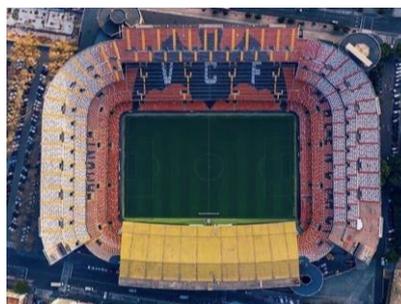


Figura 131. Vista cenital del Estadio de Mestalla.
Fuente: twitter.com/Baixa_77

ASOCIACIÓN DE FÚTBOL ARGENTINO

Estos elementos también se pueden encontrar a nivel de selecciones. En el caso de la Selección Argentina, se utiliza el Sol de la bandera del país para la camiseta que vestirá el combinado albiceleste en el mundial de Catar 2022. Se usa el dorado y se puede destacar el aspecto casi en zigzag de los rayos del Sol.



Figura 132. Sol dorado en la equipación.
Fuente: adidas.com



Figura 133. Bandera de Argentina.
Fuente: wikipedia.org

SELECCIÓN NACIONAL DE MÉXICO

En la equipación mexicana para el mundial de Catar 2022 se representa el Quetzalcóatl, uno de los dioses más importantes de la cultura mesoamericana. El diseño de la cabeza de serpiente y las plumas se realiza con un trazo variable en dorado y el coloreado de los espacios con blanco, rojo y verde.



Figura 134. Quetzalcóatl en la equipación.
Fuente: adidas.com



Figura 135. Representación en piedra del Quetzalcóatl.
Fuente: pxhere.com

ARSENAL FC

También es común ver este tipo de detalles en las camisetas de clubes extranjeros. En el caso del Arsenal FC se puede identificar el cañón, el cual da al club el apodo de *gunners*.

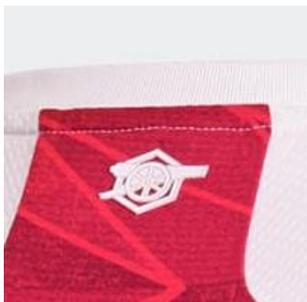


Figura 136. Cañón en la 1ª equipación 2020/21.
Fuente: adidas.es



Figura 137. Escudo del Arsenal FC.
Fuente: resultados.as.com

Para la temporada 2022/23 la nueva camiseta sustituye el símbolo del cañón por la palabra 'Arsenal' en color blanco y mayúsculas con una tipografía sin serifa que hace el efecto de tener las letras en perspectiva. Además, se les da tridimensionalidad mediante la incorporación del mismo texto desplazado en la capa inferior y en color gris.



Figura 138. Nombre del club en la 1ª equipación 2022/23.
Fuente: adidas.es

LEICESTER CITY FC

En la camiseta de la temporada 2022/23 del club inglés se puede observar la representación sencilla de un zorro, animal el cual se encuentra en el escudo y que apoda al club y sus aficionados. El símbolo se compone por trazos discontinuos de grosor variable en un tono amarillo similar al que aparece en el escudo.



Figura 139. Zorro en la 1ª equipación 2022/23.
Fuente: adidas.es



Figura 140. Escudo del Leicester City FC.
Fuente: lcfc.com

CELTIC FC

Tal y como describen en su tienda oficial, la camiseta inspirada en una de los años 90 presenta en su cuello el nombre del club a una tinta con una tipografía con serifa que hace alusión a la vidriera que se podía encontrar en la antigua entrada del estadio Celtic Park.



Figura 141. Nombre en la 2ª equipación 2022/23.
Fuente: store.celticfc.com



Figura 142. Antigua vidriera del estadio Celtic Park.
Fuente: pinterest.co.uk

1.3.4.4 Eslogan

Al igual que con la marca, el eslogan se puede encontrar o no como elemento de la identidad del municipio. A pesar de esto, es más frecuente encontrarlo en empresas comerciales o deportivas para alentar y conectar con el público. Algunos ejemplos de diferente tipo son:

CARCAIXENT

A diferencia de las localidades analizadas anteriormente, Carcaixent sí posee un eslogan: 'El bressol de la taronja'. Traducido al castellano se entiende como 'La cuna de la naranja', frase la cual es escogida por la importancia que tiene este fruto en el municipio.



*Figura 143. Eslogan Carcaixent.
Fuente: valenciaturisme.org*

CARLET

'Carlet, ciutat del kaki' es el eslogan que define a este pueblo, el cual se encuentra a unos 23 km de Càrcer. El motivo de esta frase es por el cultivo del kaki en los terrenos de la zona, mayoritariamente de la variedad 'Rojo Brillante' con la Denominación de Origen 'Kaki Ribera del Xúquer' bajo la marca de Persimon®.



*Figura 144. Eslogan Carlet.
Fuente: carlet.es*

FC BARCELONA

'Més que un club' es el lema que representa al club catalán desde sus inicios. Actualmente se puede encontrar en muchos espacios, pero el más representativo es el que se encuentra en los asientos del estadio.



Figura 145. Eslogan FC Barcelona.
Fuente: wikipedia.org

VALENCIA CF

'Bronco y copero' es la frase utilizada para nombrar al club cuando juega la competición de la Copa de S.M. el Rey, de la cual posee ocho títulos.



Figura 146. Eslogan Valencia CF.
Fuente: twitter.com/valenciacf

OPEL

'El futuro es de todos' es el eslogan que sustituye al clásico 'wir leben autos' de la marca de automóviles alemana. Este cambio se produce junto al rediseño del símbolo para ofrecer una nueva imagen y definir sus planes de futuro.



Figura 147. Eslogan Opel.
Fuente: opel.es

1.4 Desarrollo conceptual

En el siguiente apartado se va a presentar el desarrollo conceptual del proyecto a partir de la creación de los listados de palabras clave, la representación visual de estos con los *moodboard* correspondientes, el bocetado del escudo municipal y la marca y el comentario de los resultados obtenidos de una encuesta cuya información será de gran utilidad para saber el pensamiento de los encuestados y realizar las decisiones pertinentes en la fase de diseño de detalle.

1.4.1 Esquema organizativo (IV)

A diferencia de los demás, el apartado de desarrollo conceptual va a presentar dos esquemas organizativos ya que en él se encuentra la fase de definición de conceptos clave y el inicio del proceso de diseño.

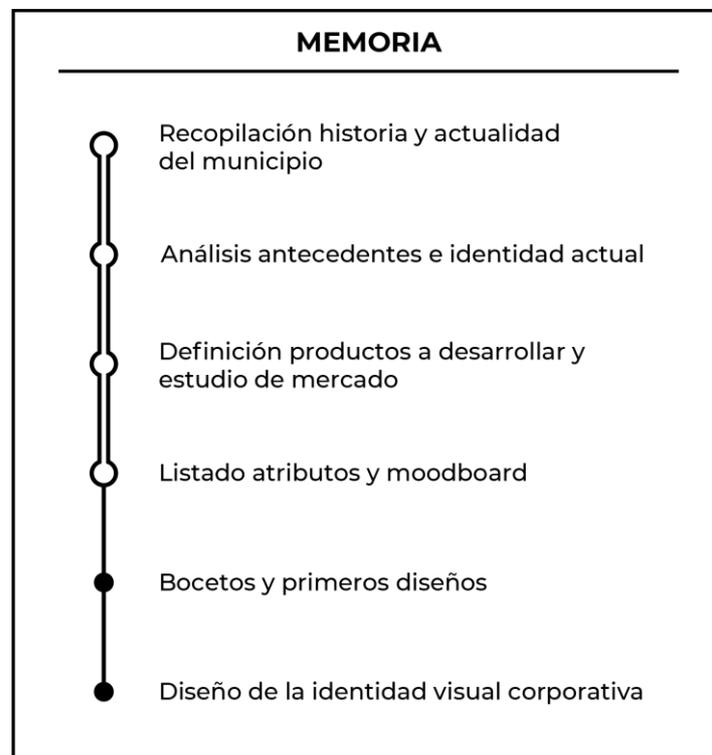


Figura 148. Esquema proceso memoria (IV).
Fuente: Elaboración propia.

1.4.2 Palabras clave

Tras realizar el estudio de mercado y los procesos previos, se hace un listado con los términos que definen los aspectos de la identidad visual corporativa. Para tener una mayor organización y claridad de los conceptos cuando se proceda a realizar los diseños, se va a elaborar un total tres listados.

En el primer listado se recogen las palabras clave relacionadas con la identidad visual corporativa y su diseño.

PALABRAS CLAVE IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA		
RECONOCIBLE	ADAPTABLE	COHESIÓN
SINTETIZADA	ACCESIBLE	JERARQUÍA
COLOR	IMAGEN	PERSONALIDAD
SIMBOLISMO	ATRACTIVA	INTERACCIÓN
USUARIO	SIMPLICIDAD	OPTIMIZACIÓN
IDENTIDAD	TIPOGRAFÍA	VISIBILIDAD

Tabla 9. Palabras clave identidad visual corporativa.

Fuente: Elaboración propia.

El segundo se realiza para definir a Càrcer, es decir, para extraer aquellos términos que son la esencia y representación del municipio.

PALABRAS CLAVE CÀRCER		
PUEBLO	TRADICIÓN	CULTURA
AGRICULTURA	CERÁMICA	NATURALEZA
CULTIVO	TIERRA	NARANJA
CAQUI	FIESTA	PROXIMIDAD
FAMILIA	AMISTAD	RELACIÓN
AGUA	VIDA	LA VALL

Tabla 10. Palabras clave Càrcer.

Fuente: Elaboración propia.

Por último, se hace el listado en el que se juntan términos de los dos anteriores para definir, de forma más precisa, los aspectos que mejor representan la identidad corporativa de Càrcer. Posteriormente, este listado permitirá realizar un *moodboard* que sirva de gran inspiración para la creación de los diseños finales.

PALABRAS CLAVE IDENTIDAD CORPORATIVA + CÀRCER		
ADAPTABLE	JERARQUÍA	COLOR
SIMPLICIDAD	IDENTIDAD	SIMBOLISMO
PUEBLO	TRADICIÓN	NATURALEZA
PROXIMIDAD	FAMILIA	LA VALL

Tabla 11. Palabras clave identidad visual corporativa Càrcer.

Fuente: Elaboración propia.

1.4.3 Moodboard

Definidas las palabras clave, se procede a realizar el *moodboard* correspondiente a cada listado con la finalidad de describir visualmente los conceptos mencionados. Cabe destacar que los dos primeros *moodboards* han sido sintetizados omitiendo algunas de las palabras clave por la similitud semántica que presentan respecto a otras.

Aunque los dos son importantes será el tercero el que más relevancia tenga porque, como se ha mencionado, es el que filtra los términos de los dos primeros para obtener un *moodboard* que defina específicamente la identidad corporativa del municipio trabajado.



Figura 149. Moodboard identidad visual corporativa.



Figura 150. Moodboard Càrcer.

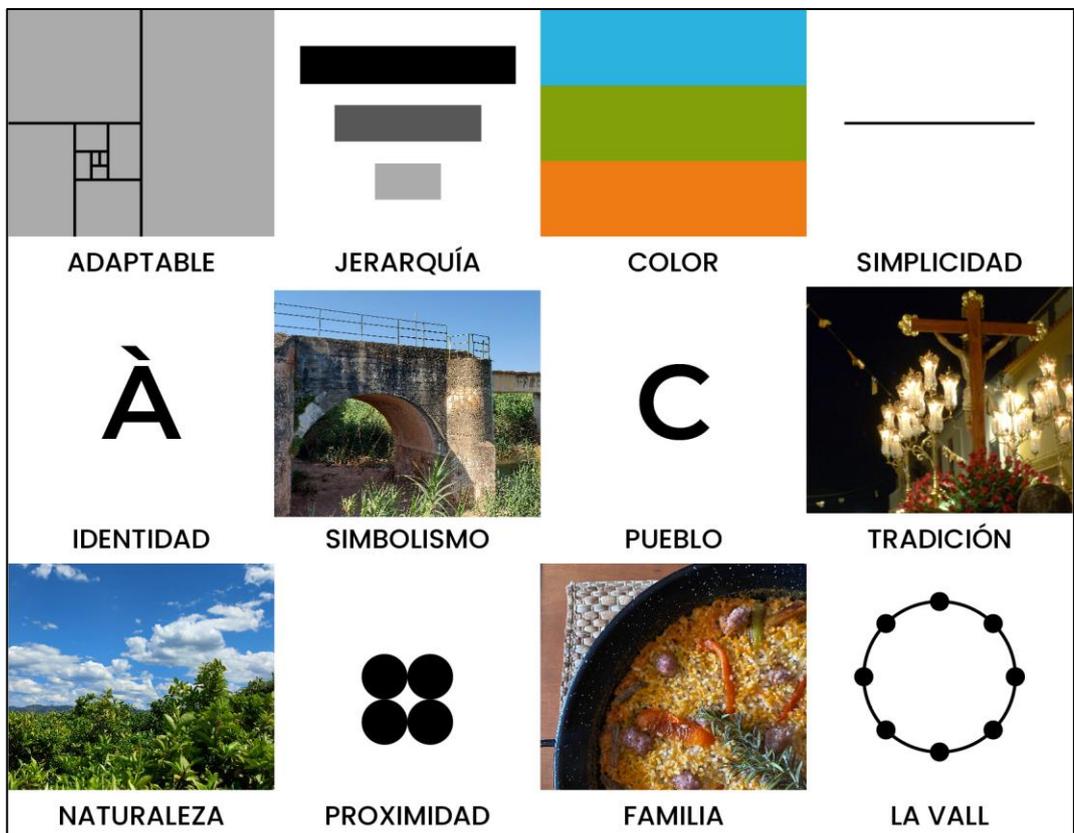


Figura 151. Moodboard identidad visual corporativa Càrcer.

1.4.4 Esquema organizativo (V)

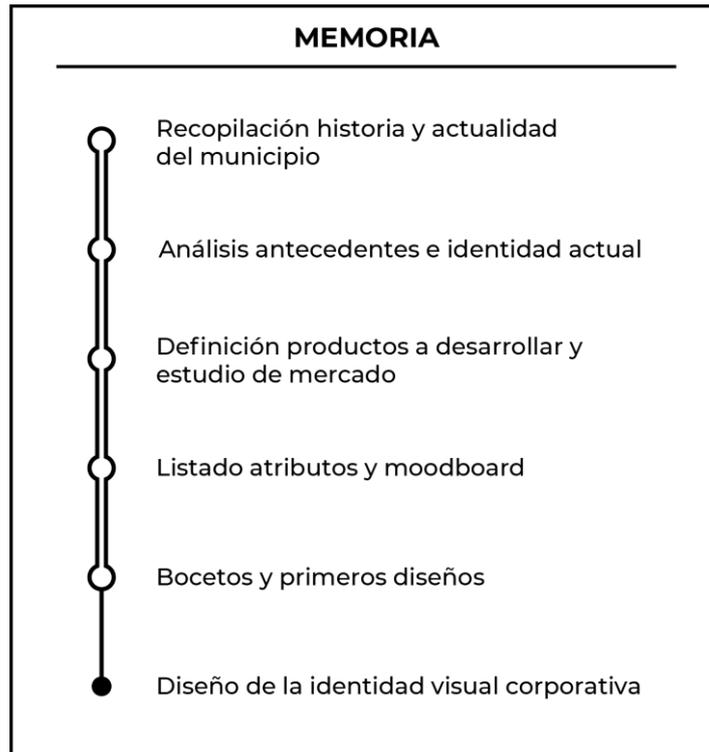


Figura 152. Esquema proceso memoria (V).
Fuente: Elaboración propia.

1.4.5 Presentación de las propuestas

El motivo por el cual se decide realizar el bocetado de ambos elementos de forma previa a la obtención de opiniones y criterios no es otro que el de la capacidad que posee el diseñador para presentar diferentes ideas después de haber realizado un extenso estudio tanto a nivel municipal como externo. Además, como se tiene la pauta de comprobar que los diseños funcionan en blanco y negro antes de representarlos a color, no se hace necesario tener seleccionados todavía los colores corporativos ni las tipografías. Estos serán incluidos en sus respectivos apartados en la fase de diseño de detalle.

1.4.5.1 Escudo

Para facilitar el bocetado y hacerlo más sistemático se decide, en primer lugar, identificar los elementos presentes en el escudo porque, como se ha mencionado en el apartado 1.3.2 **Definición de productos a desarrollar**, no se van a reemplazar ni cambiar la disposición de estos, sino que el trabajo se centrará en su rediseño.



Figura 153. Elementos escudo municipal.

Como se puede observar en la Figura 153, son cuatro los elementos que forman el escudo municipal:

1. Corona.
2. Senyera.
3. Semicírculo.
4. Grajo.

Una vez identificados el siguiente paso es realizar diseños individuales de cada uno para, posteriormente, hacer una combinación de ellos y obtener diseños completos del escudo.

De la corona se bocetan 24 diseños aunque la posibilidad de combinación hace que puedan haber más, ya que un mismo diseño puede ser presentado con o sin base horizontal, con base curvada o con base trapezoidal.

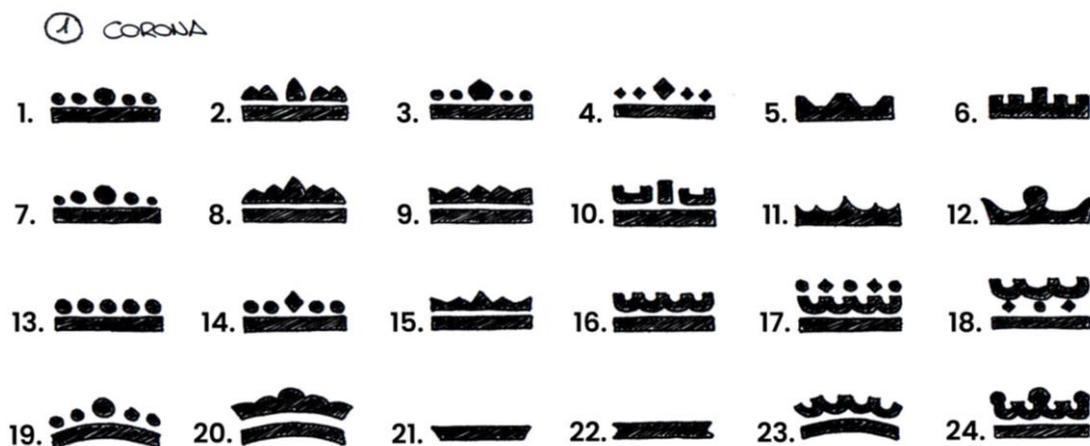


Figura 154. Bocetos corona.

Dada la sencillez de representación que tienen los siguientes elementos, para la *senyera* se plantea únicamente un diseño abierto o cerrado de las barras verticales, mientras que para el *semicírculo* se incluye también la posibilidad de ser un espacio cerrado con el interior relleno. En este caso no se numeran los bocetos ya que su uso dependerá del criterio del diseñador para incorporarlos del mejor modo posible.

② SENYERA



③ SEMICIRC. - PARTE INFERIOR



Figura 155. Bocetos senyera y semicírculo.

Del grajo se bocetan 16 diseños, entre los cuales hay tres en negativo y trece en los que el ave se representa hacia la izquierda. En caso de necesitar otro tipo en el diseño final no hay problema, ya que se puede cambiar fácilmente el espacio positivo-negativo o la dirección del grajo mediante una simetría.

④ GRAJO

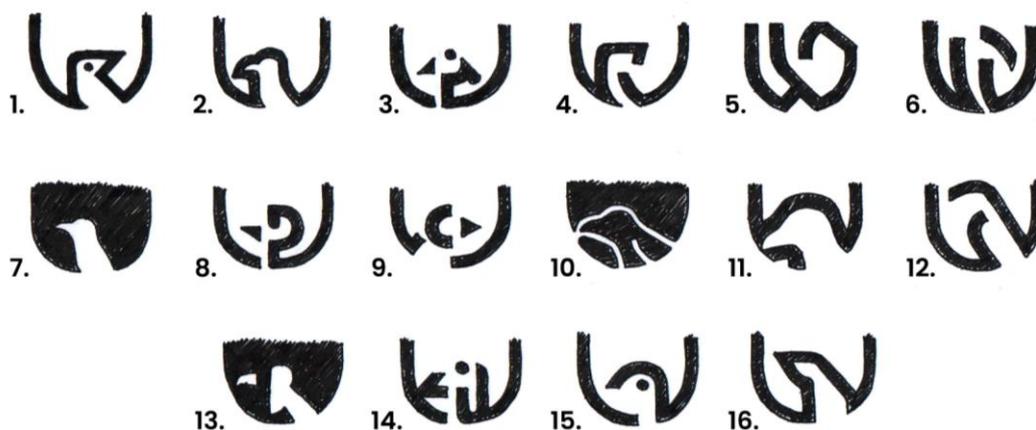


Figura 156. Bocetos grajo.

Como el grajo es el elemento que diferencia el escudo de Càrcer del de los demás municipios, las combinaciones se realizan escogiendo primeramente los diseños de este. Se seleccionan el número 1, 12 y 14. Acto seguido se hace la selección de la corona, eligiendo la número 6, 16, 23 y 24. La *senyera* y el semicírculo, tal y como se ha mencionado, se incluyen del modo que mejor lo permita el diseño, que en todos los casos se trata de una unión de ambos elementos con la parte superior de las barras verticales sin unir.

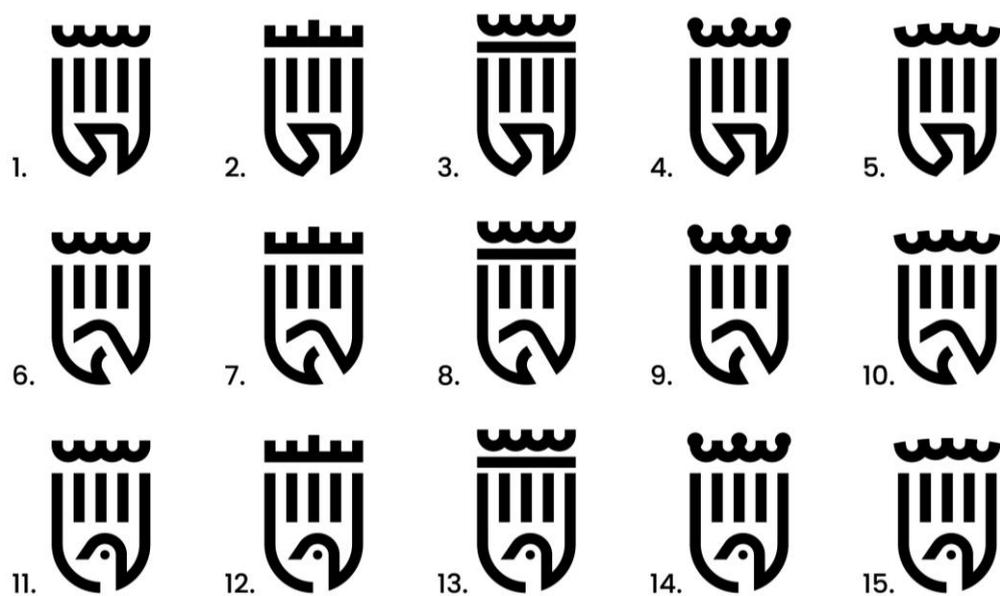


Figura 157. Primeros diseños escudo.

De las 15 propuestas anteriores se seleccionan cinco: la número 1, 5, 7, 10 y 11. Tras la elección, se realizan pequeñas modificaciones en alguna de las propuestas para corregir algunos aspectos y dar cabida a nuevas opciones.

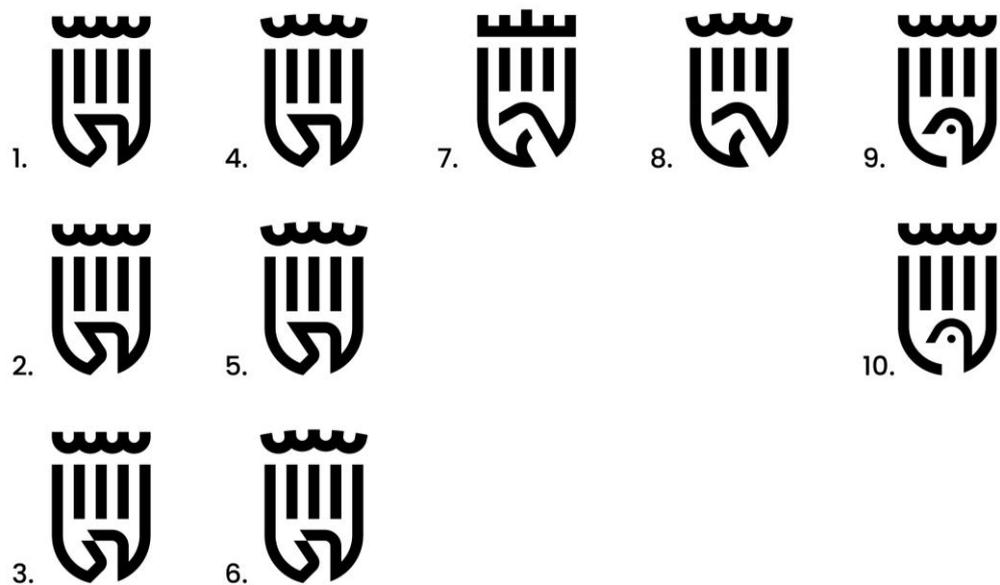


Figura 158. Segundos diseños escudo.

En este caso la numeración de las propuestas se ha hecho verticalmente ya que en la fila superior se encuentran las cinco primeras propuestas y bajo ellas se han incorporado las surgidas tras los cambios. Los procesos de modificación usados han sido el redondeo de vértices (2, 3, 5 y 6), la supresión de partes (3 y 6) y el cambio de grosor (10).

También cabe destacar la dificultad añadida que ha supuesto tener la *senyera* en la parte superior. Esto se ha debido a que, al realizar los diseños digitales siguiendo una retícula, el espacio queda limitado a nueve columnas, de modo que las filas disponibles para el grajo deben ser las adecuadas para no deformar la apariencia general del escudo. Este hecho no sucede en el de Carcaixent, por ejemplo, ya que la *senyera* se encuentra en un lateral.

Para realizar la elección final del que será el nuevo escudo municipal de Càrcer se utiliza una tabla de criterios en la que se puntuarán aspectos como la sencillez y síntesis del diseño, la comprensión y reconocimiento de los elementos y la compensación y equilibrio del conjunto. Los valores que se atribuyen son 1, 3 y 5, de modo que la propuesta que sume más puntos será la que cumpla estas cualidades y, por tanto, la elegida.

TABLA VALORES ELECCIÓN ESCUDO				
PROPUESTA	SÍNTESIS	COMPRESIÓN	EQUILIBRIO	TOTAL
1	3	3	3	9
2	5	5	3	13
3	3	3	3	9
4	3	3	3	9
5	5	5	5	15
6	3	3	3	9
7	1	3	1	5
8	5	3	5	13
9	1	1	3	5
10	1	1	1	3

Tabla 12. Tabla de criterios elección escudo.
Fuente: Elaboración propia.

Con un total de 15 puntos, resulta seleccionada la propuesta 5. Entre sus características destaca el uso de la corona con una leve curvatura que ocasiona que se abra y sobresalga sutilmente de la vertical generada por las barras de la *senyera*.

Del grajo se recalca la representación de la cabeza de forma similar al modo en que se hace en el escudo vigente hasta la fecha. Entre los cambios realizados en la propuesta 1 que han dado lugar a este diseño número 5, se enfatiza en la mejor diferenciación entre la cabeza y el pico, de modo que a la curva de la cabeza se le ha dado un mayor redondeo.

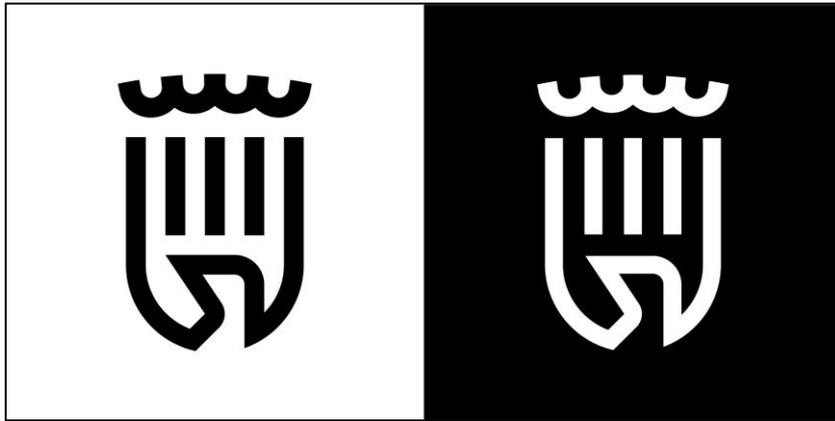


Figura 159. Diseño escudo seleccionado.

Cabe mencionar que la versión negativa consiste en una modificación de la positiva mediante la adición de un contorno que mengua levemente el espacio interior. Este es añadido para reducir el efecto óptico causante de que la versión negativa se perciba más gruesa.

1.4.5.2 Marca

El proceso seguido para la creación de la marca del pueblo es similar al que se ha seguido con el escudo. Primero se realizan los bocetos en papel, luego se hace una selección para ser digitalizados y, por último, se procede con la tabla de criterios para seleccionar el diseño final y realizar las modificaciones pertinentes.

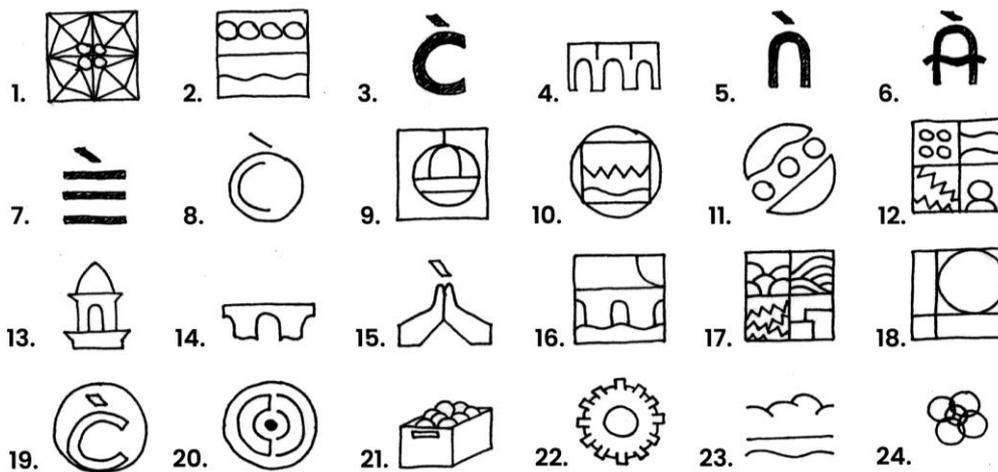


Figura 160. Bocetos marca.

Se realizan 24 bocetos usando como inspiración los conceptos de unión, tradición e identidad que tiene el pueblo. Por ello se realizan representaciones de elementos arquitectónicos como *l'Arcà* o el campanario de la iglesia, elementos gráficos como las letras y la tilde, elementos agrícolas como la naranja o la rueda de tractor y elementos patrimoniales como los azulejos de cerámica. Los bocetos escogidos para su digitalización son el número 4, 5, 9, 14, 17 y 18.

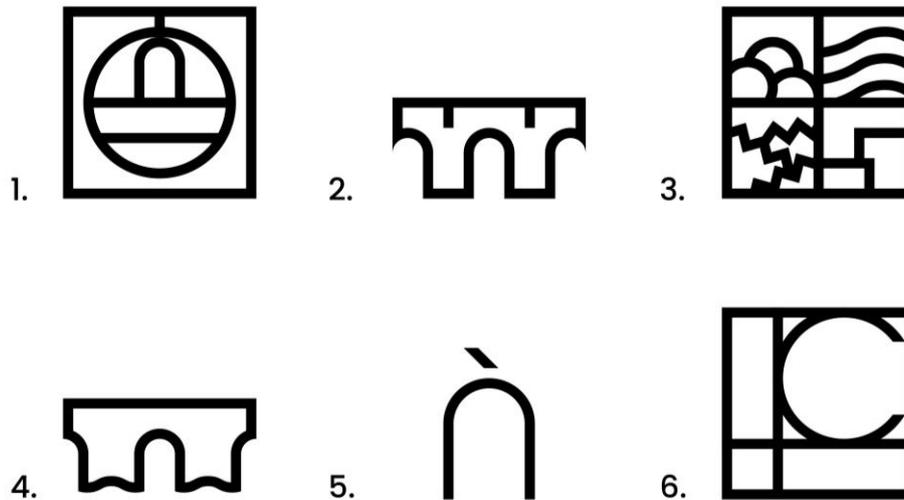


Figura 161. Bocetos digitales marca.

Como en este punto ya se tiene un número reducido de propuestas, se realiza la tabla de criterios para escoger la mejor propuesta de las seis.

TABLA VALORES ELECCIÓN MARCA					
PROPUESTA	SÍNTESIS	SIMBOLISMO	COMPRENSIÓN	EQUILIBRIO	TOTAL
1	5	5	3	5	18
2	3	5	3	3	14
3	3	3	1	3	10
4	3	5	5	5	18
5	5	3	3	3	14
6	3	3	1	3	10

Tabla 13. Tabla de criterios elección marca.

Fuente: Elaboración propia.

En este caso se ha añadido un nuevo criterio respecto a la Tabla 12, el simbolismo. Este sirve para valorar la idea representada en el diseño. Como se puede apreciar en la Tabla 13, las propuestas 1 y 4 han obtenido la misma puntuación de modo que, teniendo como última valoración el criterio del diseñador, se escoge la 1. La justificación es que, pese a que a simple vista se puede entender menos que la 4, representa y unifica los valores que tiene el pueblo sin limitarse a uno solo.

El significado de la marca, de dentro hacia fuera es el siguiente: un cuadrado que representa la cerámica, una circunferencia con un pequeño trazo vertical que simboliza el fruto, un arco que hace alusión a l'Arcà y unos trazos horizontales que representan el agua. De este modo, se consigue representar en un mismo símbolo la tradición, la cultura y el patrimonio.

Por último, teniendo el diseño escogido, se realizan modificaciones con el fin de hacer la selección final. Como se aprecia en la Imagen 162, en la fila superior se presenta el diseño elegido en la Tabla 13 con una modificación en los trazos que simbolizan el agua mientras que, en la inferior, además de este cambio se eleva el arco para mejorar la unión con la circunferencia.

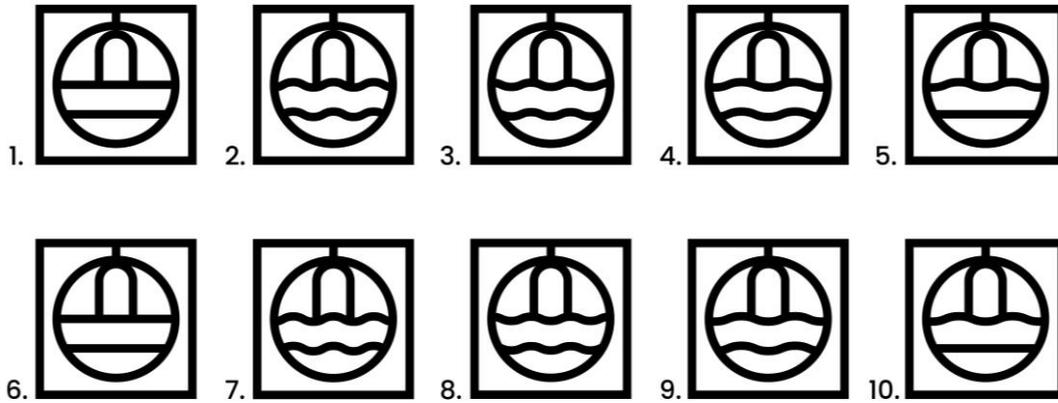


Figura 162. Modificaciones diseño marca seleccionada.

Finalmente, se escoge el diseño número 8. Se considera que la unión del arco con la circunferencia ha mejorado, que la curvatura de los trazos del agua representa mejor este elemento y que de todas las variaciones de las ondulaciones, está es la más compensada y equilibrada.

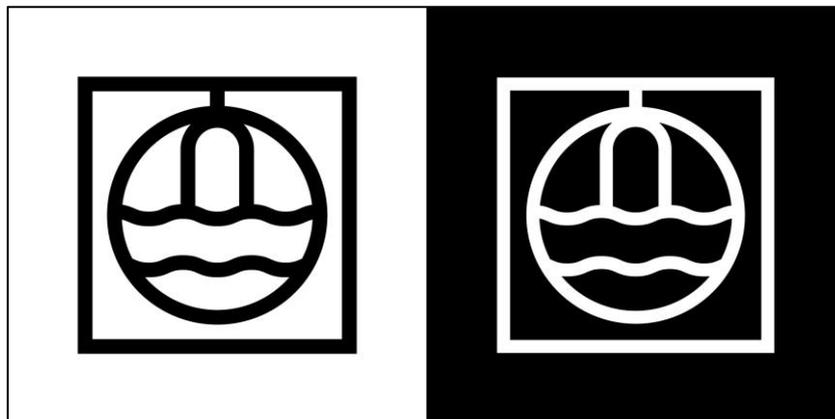


Figura 163. Diseño marca seleccionado.

La versión negativa se genera siguiendo el mismo procedimiento que en el escudo por los mismos motivos.

1.4.6 Justificación de la selección

Para justificar los diseños desde un punto de vista subjetivo y establecer una especie de guía de criterios de diseño se elabora una encuesta vía *Google Forms*, la cual se puede encontrar en el Anexo.

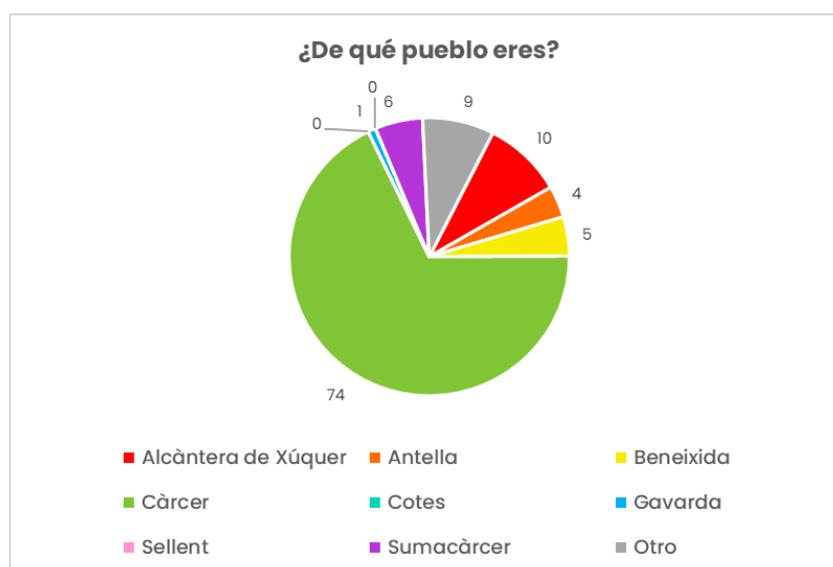
Han participado 109 personas y por el tipo de proyecto que se está realizando el alcance del formulario queda limitado a los habitantes de Càrcer, los vecinos de los pueblos de La Vall y a aquellas personas que residen fuera de estos límites pero tienen una vinculación con el pueblo, bien familiar, laboral o similar, que les hace conocedores de las características y servicios de este. En total hay siete preguntas.

La primera pregunta es más bien un modo de control ya que cada participante debe introducir su nombre y el primer apellido al menos. Esta cuestión se establece para evitar que cualquier persona excluida del alcance pueda tener una participación válida y dicho control se hace posible gracias a que por cuestiones de proximidad entre municipios, se conoce en gran parte a las personas. Así mismo, en el momento de introducir los datos se hace saber cuál es el fin y que la información no será incluida ni difundida en ninguna parte.

Tras la primera, podría preguntarse la edad para analizar, una vez cerrada la encuesta, si este factor influye en las respuestas, pero no se va a hacer. Esta decisión es tomada por el hecho de que no será necesario, ya que con el nombre se podrá identificar al encuestado por el motivo mencionado arriba.

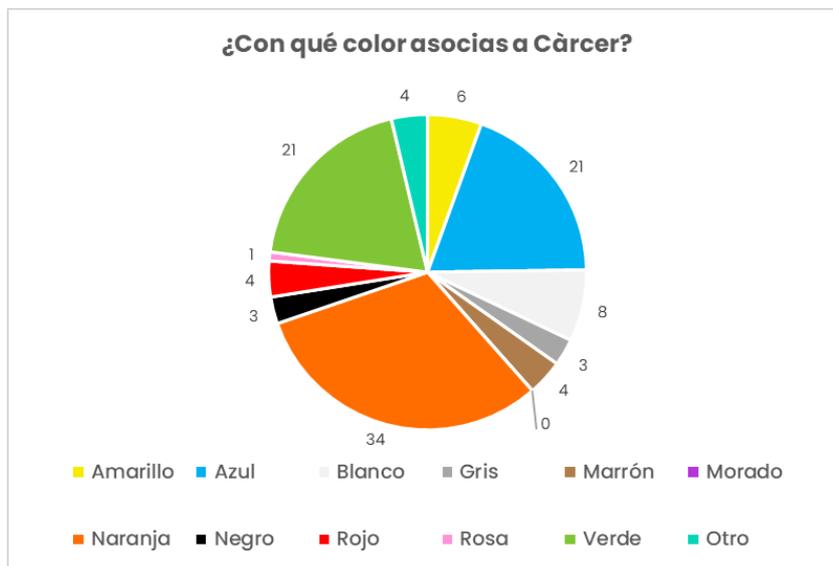
De este modo, la segunda pregunta es **¿De qué pueblo eres?** y se da a seleccionar uno de los ocho pueblos de La Vall más la opción de 'Otro' para aquellas personas que son de fuera. Hecha la selección se avanza a la tercera pregunta la cual sirve para que las personas que han marcado 'Otro' puedan introducir su municipio y el motivo por el cual tienen una vinculación con Càrcer. Si la persona es de La Vall debe escribir únicamente el nombre del pueblo.

Para observar los datos recogidos se crea un gráfico circular del cual se puede destacar que, como era de esperar, la mayoría de los participantes son de Càrcer (67'9%) y que pueblos como Sellent o Cotes no han tenido ningún participante.



Gràfica 3. Resultados pregunta 2.
Fuente: Elaboración propia.

La cuarta pregunta es ¿Con qué color asocias a Càrcer? y se da a escoger entre los once colores básicos además de la opción 'Otro' por si alguien quiere decir un color específico. El color más veces escogido es el Naranja con 34 votos (31'2%) y tras él se encuentran empatados a 21 votos el Verde y el Azul (19'3%). El único color que no ha obtenido voto es el Morado.



Gràfica 4. Resultados pregunta 4.
Fuente: Elaboración propia.

La quinta pregunta es la justificación de la elección del color, en la que los participantes deben decir por qué lo asocian con el municipio. En caso de no saber expresarlo pueden responder 'No lo sé'. En general, de las 76 personas que representan los tres colores más votados, 35 (46%) justifican su elección haciendo alusión a la naturaleza que rodea el pueblo y 16 (21%) han respondido 'No lo sé'. Profundizando en cada uno de los tres colores, se tiene que de las 34 personas que han votado Naranja, 17 (50%) lo atribuyen al cultivo de naranja y, en menor medida, al de caqui y 10 (29'4%) lo asocian con el color que tenía antiguamente el equipo de fútbol. Sobre el color verde, de las 21 personas que lo han votado 16 (76'2%) lo interpreta así por los naranjos o los árboles, cultivos y naturaleza en general. Para el color azul existe más incertidumbre, ya que de las 21 personas 10 (47'62%) han respondido 'No lo sé'. De los 11 restantes, solo 1 hace referencia a los elementos naturales y otra menciona la cerámica.

Del resto de colores, se puede mencionar que para Amarillo y Blanco la respuesta general es la luz que posee la zona y el color de los edificios. Esta asociación con las fachadas también se puede encontrar en el Naranja, en el único voto del Rosa y en 'Otro'. En el Rojo se menciona el calor, como también se hace en el Amarillo. Con el Gris y Marrón se expresa oscuridad y falta de luz.

La sexta pregunta es ¿Qué destacarías de Càrcer? y se deja a respuesta abierta para que los participantes puedan escribir todo lo que crean conveniente. Entre todas las respuestas, se menciona 20 veces (18'3%) la gente y la familiaridad del pueblo, aunque hay 3 personas (2'8%) que lo mencionan de forma negativa. La tranquilidad del pueblo se lee en 16 ocasiones (14'7%) mientras que la fiesta y el ambiente festivo aparecen en 10 (9'2%).

Por último, la séptima pregunta que se formula es **¿En qué crees que se diferencia del resto de pueblos de La Vall?** y, de igual modo que con la anterior, se deja a respuesta abierta. 57 (52'3%) de las 109 personas coinciden en que las principales diferencias son: que es más grande, que tiene más habitantes, que tiene más servicios con menciones continuas al instituto y el centro de salud y que, por todo ello y su posición geográfica respecto a los demás pueblos, se puede entender como el centro y la capital de La Vall, siendo este el municipio donde acuden el resto de los vecinos.

Las conclusiones que se pueden extraer de esta encuesta no distan mucho de las descripciones y análisis realizados sobre el pueblo. Así mismo, también comparten semejanza con las palabras clave asociadas a Càrcer y es que, tal y como se ha podido comprobar, lo que destacan los encuestados sobre el municipio es su tranquilidad, su unión, su importancia frente al resto y toda la naturaleza y tradición agrícola que le envuelve. Todo el peso que tiene la vida rural en los vecinos es lo que hace que se asocie principalmente con los colores que más se presentan en esta: naranja, verde y azul. Lo que también queda claro es el sentido de pertenencia y de identidad que tiene cada ciudadano de Càrcer y cada vecino y que, aunque no se haya registrado la edad, se conoce a cada persona y se sabe que, sin importar este valor, la gran mayoría coinciden en las mismas ideas. Por este motivo, las líneas generales de diseño de la nueva identidad visual corporativa de Càrcer deben ir centradas en la interpretación y expresión de todas estas cualidades, de modo que cualquier usuario pueda entender el significado y sentirse identificado.

1.5 Diseño de la identidad visual corporativa

En este quinto apartado de la memoria se presenta la fase de diseño de detalle con el resultado final de cada uno de los elementos que van a constituir la identidad visual corporativa del municipio de Càrcer.

1.5.1 Esquema organizativo (VI)

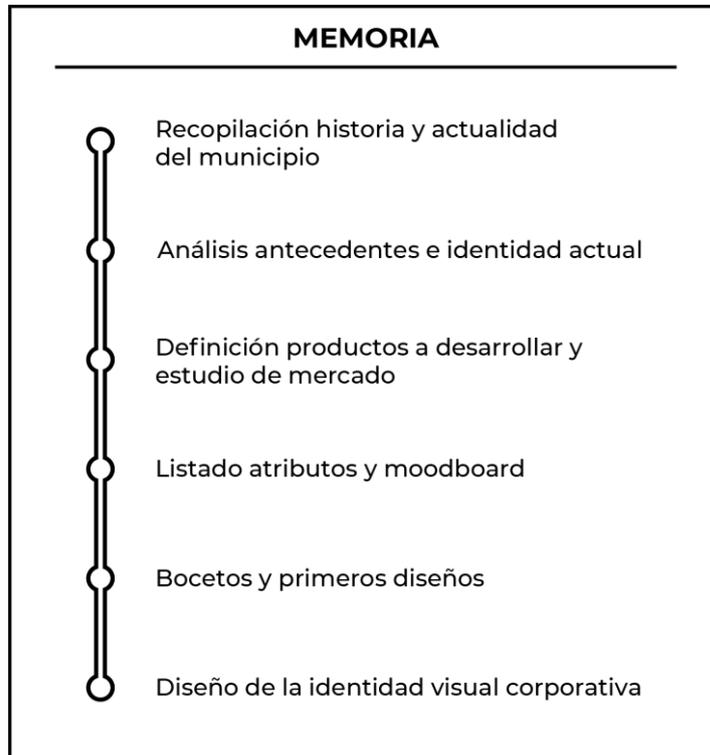


Figura 164. Esquema proceso memoria (VI).
Fuente: Elaboración propia.

1.5.2 Desarrollo de la identidad visual

1.5.2.1 Colores corporativos

El resultado de la encuesta indica que los colores con los que más se identifica el pueblo son el naranja, el verde y el azul. Para seleccionar el color corporativo se utiliza la rueda cromática.



Figura 165. Rueda cromática.
Fuente: Propia.

Se observa que, mediante triada armónica, el naranja y el verde quedan vinculados al violeta, siendo considerados a su vez colores secundarios. Este detalle junto a que se trate de los colores que representan el cultivo principal del municipio provoca que sean escogidos, siendo el naranja el que se considerará como color corporativo principal y el verde como secundario.

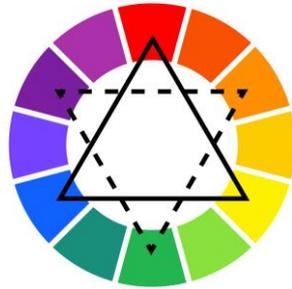


Figura 166. Rueda cromática con colores primarios y secundarios.
Fuente: Propia.

Teniendo definidos qué colores se usarán, el siguiente paso es seleccionar el tono exacto. Para ello se consulta la pantonera y se decide que el naranja corresponde al Pantone 151 C, un tono vivo que aporta frescura y permite la lectura de blanco y negro sin dificultar la legibilidad, mientras que para el verde se escoge el Pantone 361 C, el cual también es un tono vivo aunque en menor medida que el naranja.



Figura 167. Pantonera.
Fuente: Propia.

A continuación, se requiere hacer el siguiente apunte sobre la elección de los colores: se ha llevado a cabo mediante la visualización física de los Pantone pero se es consciente que en la aplicación de estos será representado por sus equivalencias en los modos RGB y CMYK. El motivo por el cual se ha escogido la tinta Pantone se debe a que, de este modo, siempre que se quiera escoger el color y no se sepa el valor RGB o CMYK, la persona encargada podrá obtenerlo directamente del Pantone. Al mismo tiempo, sirve para evitar que se usen otros tonos no definidos en la identidad.

Por tanto, los valores que definen los colores corporativos son los siguientes:

	PANTONE 151 C		PANTONE 361 C		
	RGB		255 131 0	RGB	61 174 43
	CMYK		0 59 94 0	CMYK	73 0 100 0
	HEX		ff8300	HEX	3dae2b

Figura 168. Valores colores corporativos.

Para terminar con el apartado de los colores corporativos, se muestra en las siguientes imágenes su aplicación en el escudo municipal y a la marca.



Figura 169. Escudo con colores corporativos.

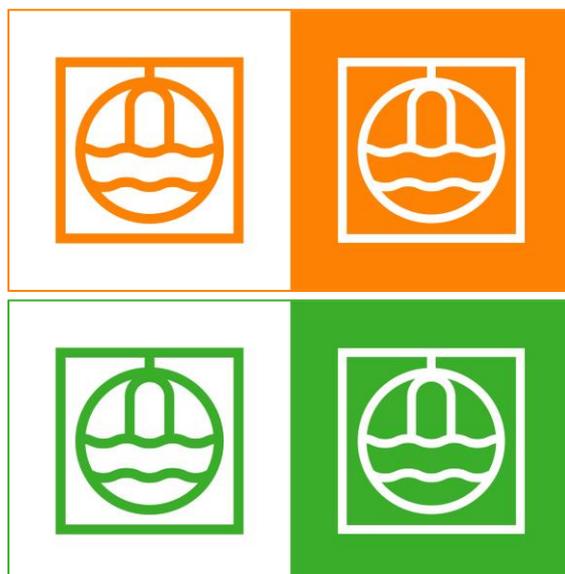


Figura 170. Marca con colores corporativos.

En estas variaciones cromáticas se requiere utilizar de nuevo la versión modificada en las versiones negativas, de modo que se comprueba que el efecto óptico no solo se produce en aquellas aplicaciones con fondo negro, sino que sucede en todas las negativas.

1.5.2.2 Tipografía

En primer lugar, se escoge la tipografía que se usará, cuando sea requerido, para acompañar al escudo municipal del mismo modo que se hace actualmente. Es decir, para la adición del texto *Ajuntament de Càrcer*.

Se decide que la tipografía debe ser de palo seco o sin serifa para dar nitidez y un aspecto actualizado y serio, legible a diferentes tamaños para permitir una lectura clara y rápida a cualquier persona y visualmente equilibrada y compensada para que, además de todo lo anterior, pueda simbolizar, en cierta manera, la unidad y la completitud que tiene el pueblo por su historia, patrimonio y servicios. Se escogen cinco tipografías distintas, las cuales pueden ser encontradas en *Google Fonts*.

	TIPOGRAFÍA	TEXTO
1	Lexend	Ajuntament de Càrcer
2	Montserrat	Ajuntament de Càrcer
3	Poppins	Ajuntament de Càrcer
4	Roboto	Ajuntament de Càrcer
5	Ubuntu	Ajuntament de Càrcer

Tabla 14. Lista tipografías sin serifa.
Fuente: Elaboración propia.

Para hacer la elección se elabora una tabla de criterios en la que se puntúa según las cualidades mencionadas arriba.

TABLA VALORES ELECCIÓN TIPOGRAFÍA				
TIPOGRAFÍA	NITIDEZ	LEGIBILIDAD	EQUILIBRIO	TOTAL
1	5	5	5	15
2	5	5	3	13
3	5	5	5	15
4	3	3	1	7
5	5	5	1	11

Tabla 15. Tabla de criterios elección tipografía.
Fuente: Elaboración propia.

De igual modo que sucede en la Tabla 13, resultan dos opciones con la misma puntuación máxima. En este caso, se opta por seleccionar la número 3 correspondiente a la Poppins debido a que la otra opción tiene una composición ligeramente condensada en comparación con esta. La decisión se toma considerando que la tipografía será la principal de la identidad y, por tanto, no solo aparecerá al lado del escudo, sino que también lo podrá hacer con una mayor extensión en otros soportes y textos como pueda ser la página web o las aplicaciones de la papelería. Por este motivo, son de gran importancia los 18 estilos de texto que tiene.

Una vez se tiene escogida, se incorpora al escudo municipal y se obtienen las siguientes configuraciones:



Figura 171. Escudo municipal con texto.

Se incorpora el texto en caja alta acorde a los apuntes de la eficacia de marca y se emplea el grosor Bold para conseguir una concordancia entre el texto y los trazos que forman el escudo.

En la versión horizontal el texto se justifica a la izquierda y se alinea con el inicio de las barras verticales de la *senyera* mientras que, para la vertical, se centra y se coloca debajo del escudo.

En segundo lugar, se escoge una tipografía secundaria para acompañar a la principal en las ocasiones que sea necesario, como pueda ser títulos, titulares o textos que requieran énfasis. En este caso, se opta por un tipo de fuente que haga contraste con la anterior, por lo que se pone el foco de atención en los tipos denominados *handwriting* o manuscritos. Con este estilo de tipografías, además de aportar un toque artístico, se busca representar la artesanía y el trabajo manual de oficios como la agricultura.

	TIPOGRAFÍA		TIPOGRAFÍA
1	AVOCADO CAKE	6	Hey August
2	Billion Dreams	7	Leckenli One
3	Catalish Huntera	8	Nerko One
4	EDO SZ	9	PERMANENT MARKER
5	GOOD BRUSH	10	WALTER TURNCOAT

Tabla 16. Lista tipografías manuscritas.
Fuente: Elaboración propia.

Esta vez se seleccionan diez tipografías, las cuales pueden encontrarse en *Google Fonts* o *Dafont*. Los criterios que se van a utilizar para dar valores no van a estar centrados en aspectos de la tipografía, sino en las prestaciones que ofrece. Por ello, se valorará la capacidad de representar mayúsculas y minúsculas, números, glifos especiales y el tipo de licencia de uso.

TABLA VALORES ELECCIÓN TIPOGRAFÍA					
TIPOGRAFÍA	MAYÚS./MINÚS.	NÚMEROS	GLIFOS ESP.	LICENCIA	TOTAL
1	1	1	3	1	6
2	5	1	5	1	12
3	5	5	5	1	16
4	1	5	3	5	14
5	1	5	5	5	16
6	5	5	5	5	20
7	5	5	3	5	18
8	5	5	3	5	18
9	1	5	3	3	12
10	1	5	5	3	14

Tabla 17. Tabla de criterios elección tipografía manuscrita.
Fuente: Elaboración propia.

Con la puntuación máxima posible obtenida, es seleccionada como tipografía secundaria la número 6 correspondiente a la *Hey August*.

1.5.2.3 Eslogan

En tercer lugar, se configura el eslogan que sirve de reclamo y que, al mismo tiempo, representa e identifica el municipio. Se plantea un total de 12 propuestas para las cuales se ha concebido como ideas clave los términos de unidad, sentimiento y vida.

	PROPUESTAS ESLOGAN
1	Càrcer, terra de tots
2	Som poble
3	El cor de La Vall
4	Unitat, festa i tradició
5	Càrcer batega
6	Càrcer, terra de sentiment
7	Orgull i unitat
8	El centre del sentiment
9	Càrcer, al punt
10	Càrcer, centre viu
11	Càrcer t'abraça
12	Càrcer amb tu

*Tabla 18. Propuestas eslogan.
Fuente: Elaboración propia.*

Se realiza una encuesta corta, la cual puede ser consultada en el **Anexo**, en la que una persona de cada uno de los cuatro grupos definidos en el apartado 1.3.3 Estudio de usuario debe escoger tres propuestas. También se añade el propio diseñador como quinto encuestado.

Todas ellas coinciden en la número 3 'El cor de La Vall' y, por tanto, es la escogida. Es una frase que combina un término positivo como 'corazón' y otro en referencia a la zona y emplazamiento del pueblo. Su significado es el de que Càrcer supone el centro y el motor de La Vall de Càrcer, tal y como se ha comentado al inicio del proyecto y tras la encuesta a los usuarios. Por otra parte, el término 'corazón' puede asociarse directamente con 'vida', la cual se encuentra tanto entre la relación de los habitantes como en todo lo que rodea la localidad. Además, la inclusión de este tipo de palabras ayuda a humanizar su significado y permite conectar con las personas, ya que las asocian directa e indirectamente con un sentimiento positivo.

Una vez escogido el eslogan que representará el municipio, se representa con la tipografía corporativa secundaria y se realizan modificaciones en el interlineado y la alineación entre sí de los caracteres para ajustar su dimensión. Así como en el escudo se realizaban dos versiones alternativas con la colocación del texto, para el eslogan se realiza una en la que se incorpora la marca.

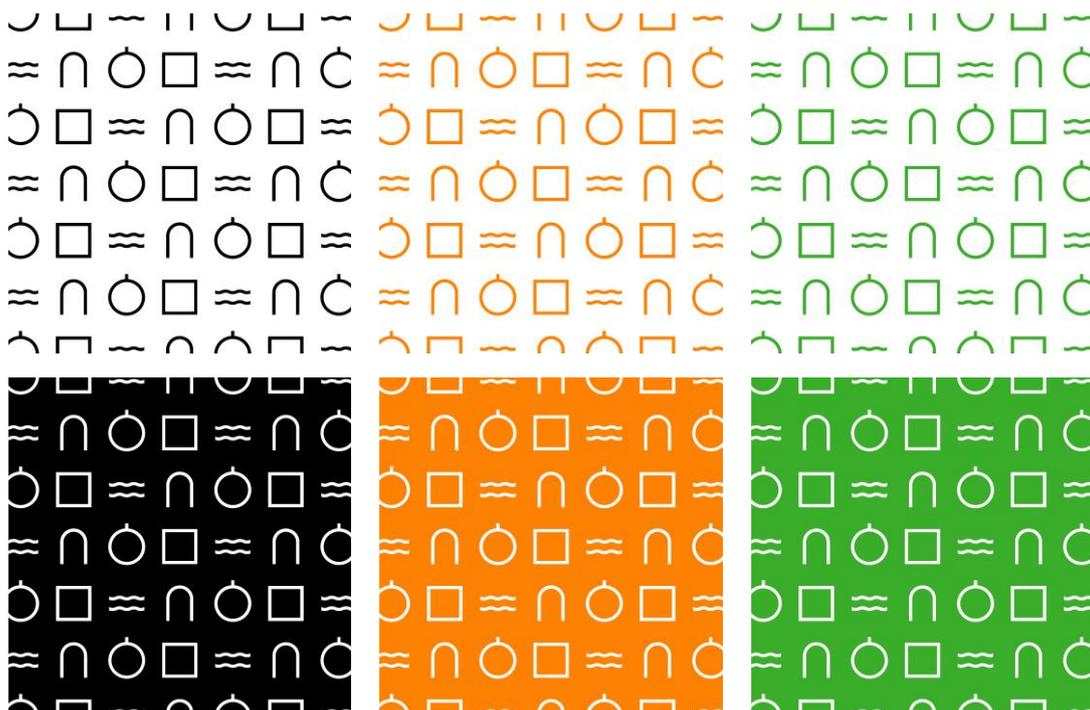


Figura 172. Eslogan.

1.5.2.4 Textura corporativa

Para finalizar con los elementos básicos de la identidad visual corporativa mencionados en el apartado 1.2.4 La marca eficaz, se crea una textura corporativa aplicable en los diseños.

Para realizarla, se extraen los cuatro elementos que forman la marca y se colocan de modo que todos se encuentren en una posición ortogonal. Se utilizan los colores corporativos para crear diferentes versiones de esta.



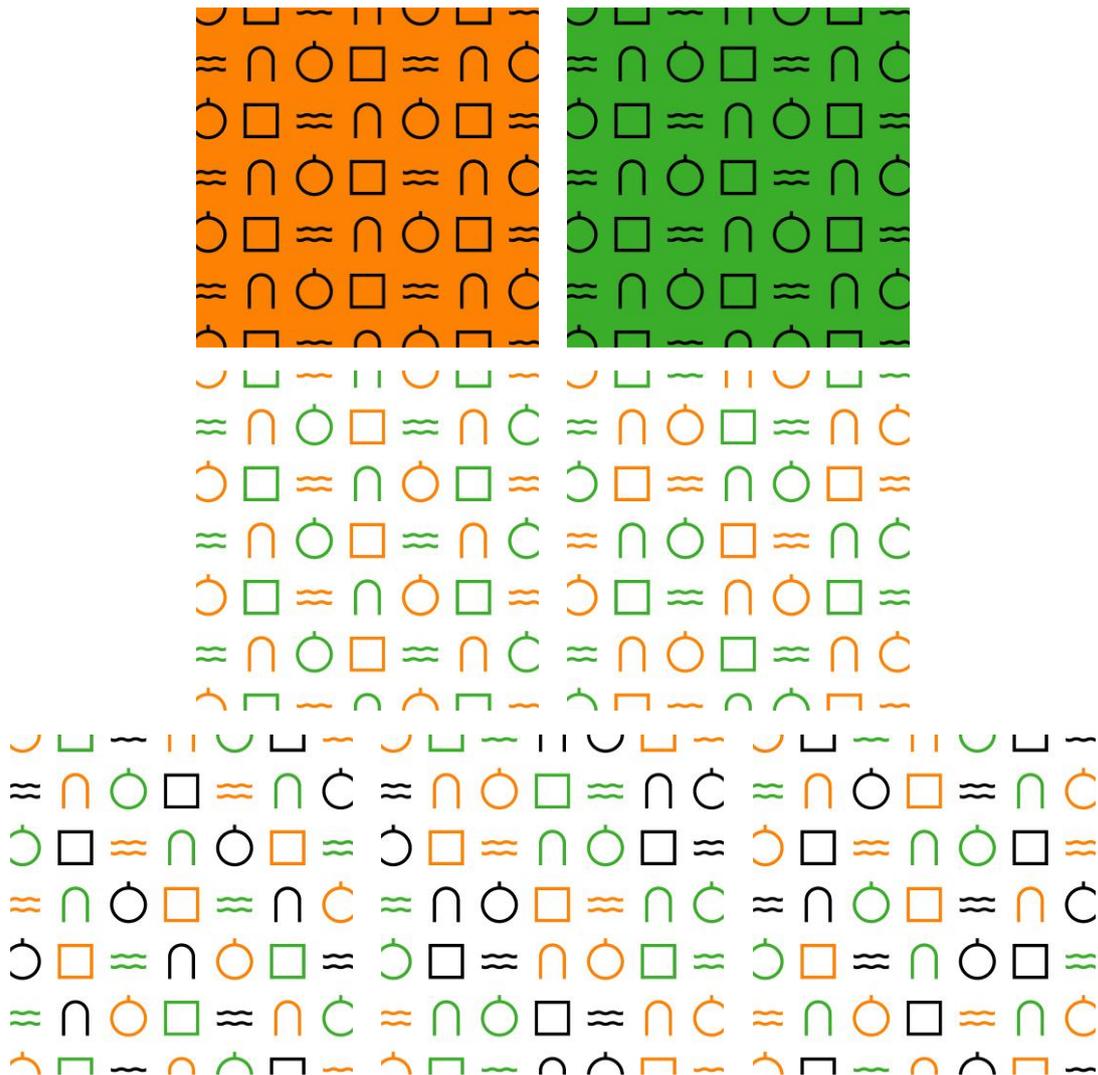


Figura 173. Variaciones textura corporativa.

1.5.3 Desarrollo de los productos

1.5.3.1 Página web

Para realizar el diseño se realiza una búsqueda de las tendencias actuales con el objetivo de identificar una que encaje con los aspectos que se quiere representar con la nueva identidad visual corporativa. La tendencia escogida es la nombrada *Linework*, de la cual se seleccionan siete páginas que sirvan de inspiración y se puedan extraer cualidades en común para incorporarlas a los diseños propios.



Figura 174. Ejemplo web linework 1.
Fuente: hgmlegal.com

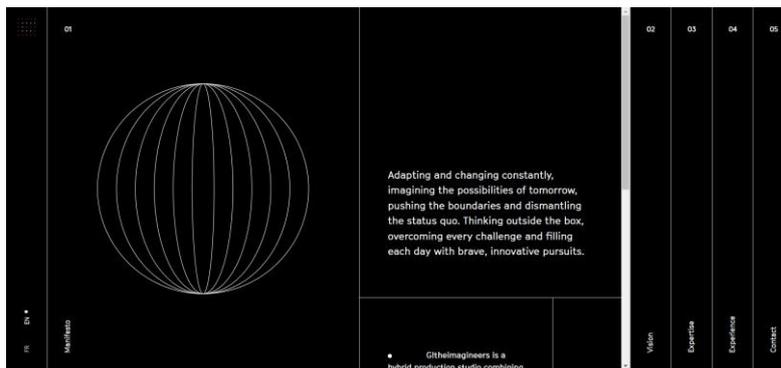


Figura 175. Ejemplo web linework 2.
Fuente: gtheimageers.com



Figura 176. Ejemplo web linework 3.
Fuente: sometimesalways.com.au

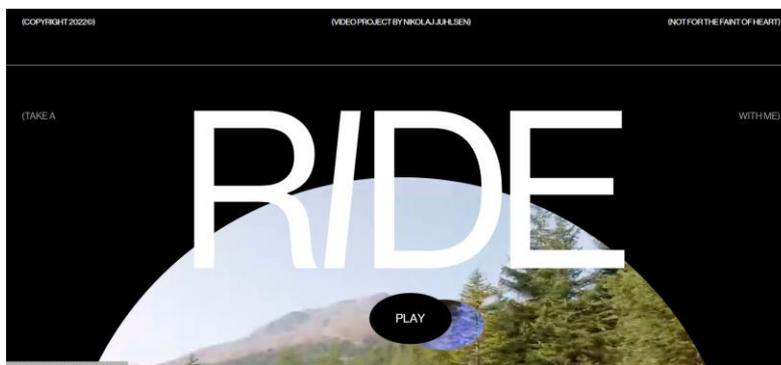


Figura 177. Ejemplo web linework 4.
Fuente: takearidewith.me

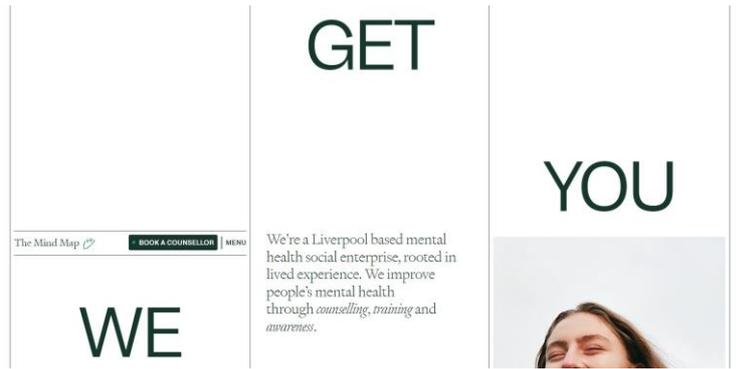


Figura 178. Ejemplo web linework 5.
Fuente: themindmap.co.uk

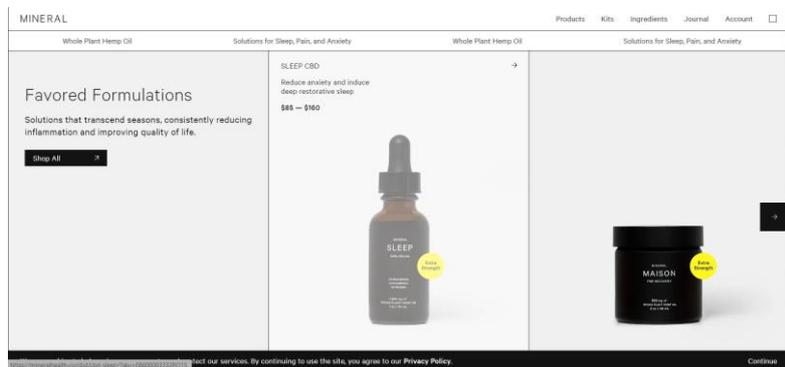


Figura 179. Ejemplo web linework 6.
Fuente: mineralhealth.co



Figura 180. Ejemplo web linework 7.
Fuente: wdcvalencia2022.com

Los aspectos más relevantes que se pueden extraer de todas ellas son:

- Utilización de líneas rectas para cerrar los espacios, las cuales siempre tienen el mismo grosor. Según el aspecto que se le quiera dar a la página el grosor de las rectas puede ser mayor o menor.
- Presencia de recursos gráficos como flechas, círculos, líneas o estrellas para completar el diseño o indicar ciertas acciones.
- Cambios significativos entre los tamaños de los textos y presencia de varias tipografías. También se suelen incluir frases en movimiento a modo de *banner*.

- Interacción de los elementos con el movimiento del cursor o modificación de este para hacer la navegación más dinámica.
- Uso de diferentes colores para diferenciar los espacios, de los cuales uno suele ser el corporativo y el más llamativo, generalmente usado para enfatizar ciertas zonas o botones de acción.
- Posibilidad de encabezado fijo u oculto tras realizar el *scroll* vertical y presencia o no de la barra lateral de navegación vertical.

Todas estas cualidades hacen de este tipo de diseño web un estilo minimalista, estructurado y organizado a la vez que joven, dinámico y contemporáneo. Aunque varios aspectos, principalmente los dinámicos y los de cambio de tamaño, deberán ser limitados, ya que en ocasiones dificultan la navegación y la comprensión de la información. Además, se debe tener en cuenta que los diseños están dirigidos a un amplio rango de edad y las personas más mayores no están tan acostumbradas como los jóvenes a ver estos elementos. Por último, este diseño lineal ayuda a conectar con la historia del pueblo, ya que las rectas se pueden interpretar como las juntas que se generan entre los azulejos cerámicos.

Tras extraer los detalles de los referentes y teniendo en cuenta el análisis que se realizó sobre las páginas de los municipios, se elabora un boceto inicial en el que se muestra el inicio y la sección de noticias. Este servirá para ubicar los elementos en el diseño final.

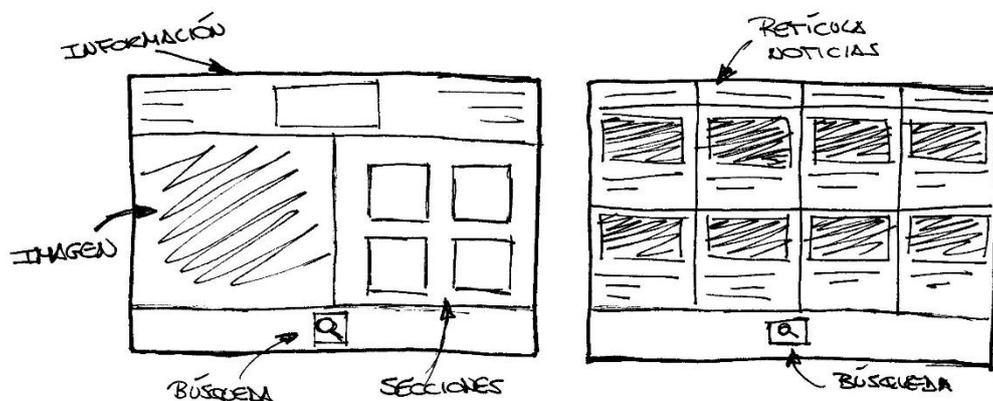


Figura 181. Boceto diseño web.

Posteriormente, se procede con la realización del diseño de detalle de las dos pantallas bocetadas más otras dos que se decide añadir para mostrar diferentes accesos y detalles.

En la primera, la de inicio, se observa un encabezado con toda la información de contacto y la selección de idioma. El objetivo es facilitar la consulta de datos a los usuarios y evitar la navegación hasta la parte inferior de la web. Arriba de este, en la pestaña de la página, se muestra el *favicon* formado por la marca. La parte izquierda de la web se usa para mostrar una secuencia de imágenes del municipio en duotono sobre la que se incluye la marca y el eslogan. Por último, en la parte derecha se presentan las secciones generales de la página, las cuales han sido modificadas para pasar de seis a cuatro. Arriba se incluye el buscador.

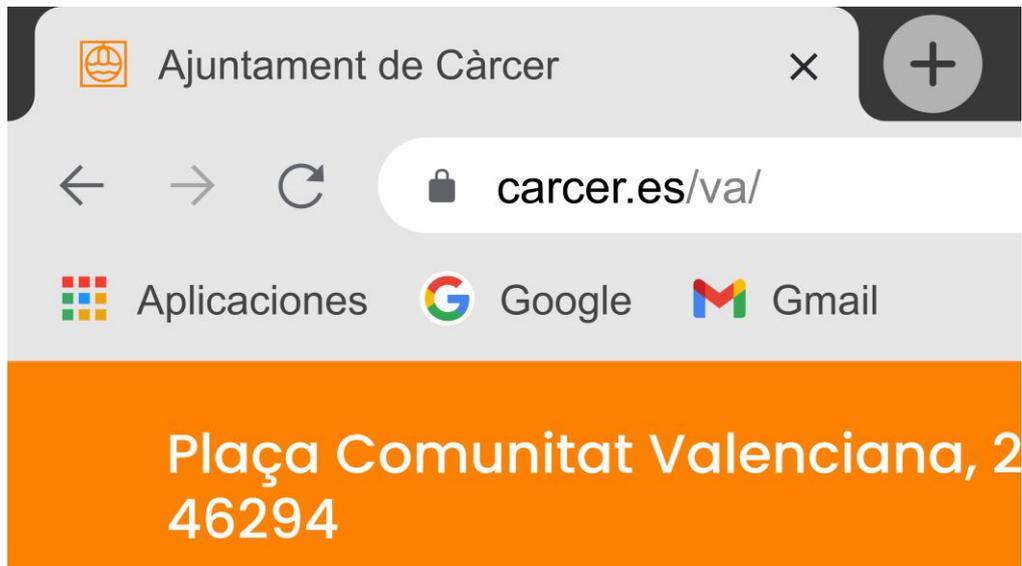


Figura 182. Favicon web Càrcer.

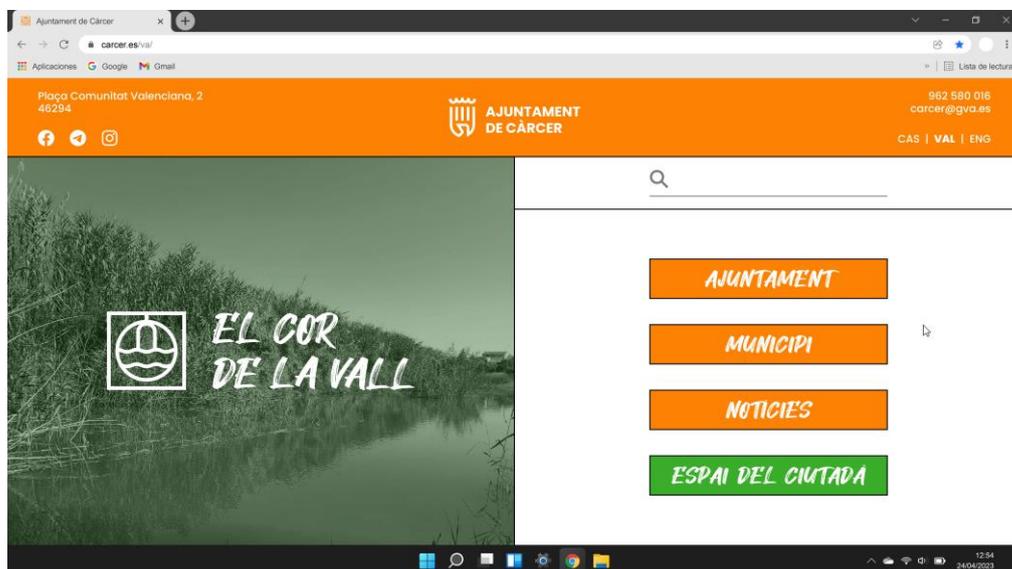


Figura 183. Pantalla 1 diseño web Càrcer.

La segunda pantalla sirve para mostrar la interacción de los elementos. Al pasar el cursor por encima de las secciones su color cambia. También cabe mencionar que todas las secciones han sido coloreadas en naranja a excepción de la del 'Espacio del ciudadano', ya que se ha querido diferenciar de las otras tres por la relación directa que tiene con el usuario.

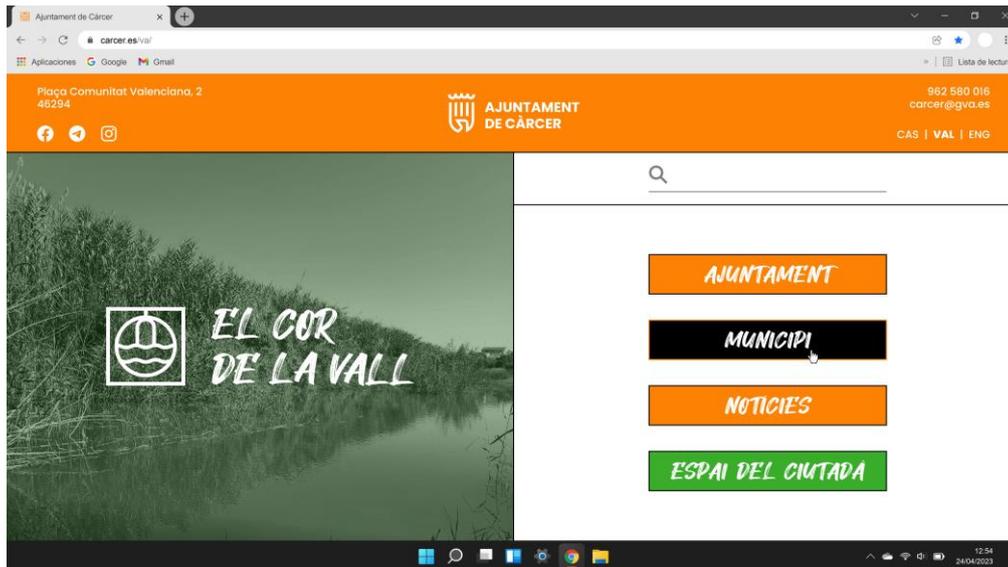


Figura 184. Pantalla 2 diseño web Càrcer.

La tercera muestra el contenido disponible al seleccionar la sección de 'Municipio'. Bajo del encabezado aparece el nombre de la sección y una flecha a cada lateral que permite la navegación directa entre secciones sin necesidad de volver al inicio, acción puede realizarse pulsando sobre el escudo del encabezado. Tras la sección, se muestran las diferentes subsecciones destacando con el color corporativo secundario aquella que se está consultando.

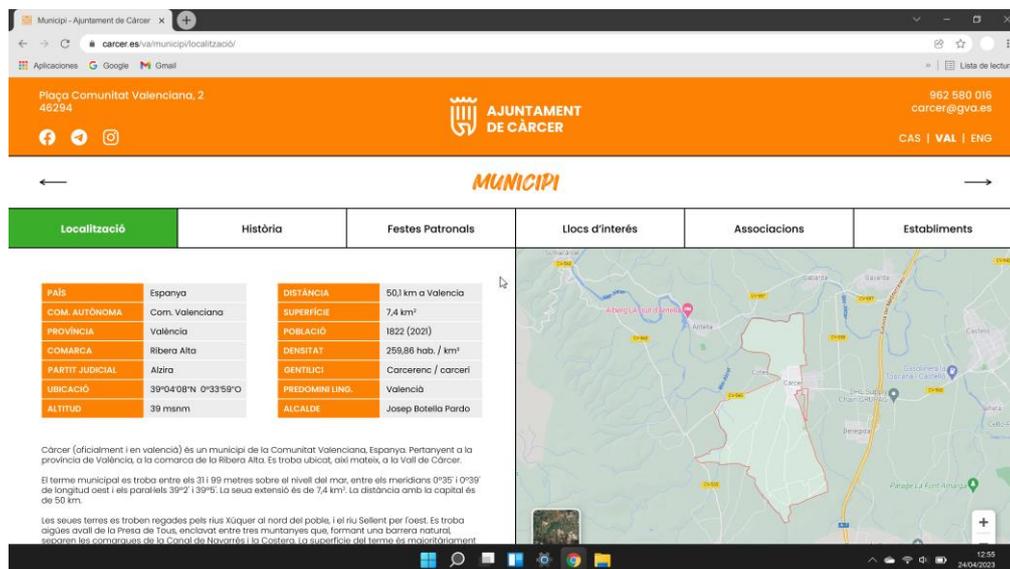


Figura 185. Pantalla 3 diseño web Càrcer.

La cuarta, relacionada con las noticias, presenta en la parte inferior el número de página en la que se encuentra el usuario, pudiendo avanzar o retroceder pulsando sobre las flechas. Estas se tornan verdes cuando se posiciona el cursor encima. Cada página está diseñada para albergar nueve noticias agrupadas en grupos de tres los cuales se separan por un espacio horizontal para evitar condensar demasiada información.

En el lateral aparece la barra de navegación vertical, la cual se muestra cuando se acerca el cursor y desaparece cuando se aleja. Junto a ella, se incorpora un cuadrado con una flecha hacia arriba cuya función es la de llevar arriba una vez se ha realizado *scroll*. Por último, en la parte inferior se incluyen los respectivos logotipos y la información referente a la página web.

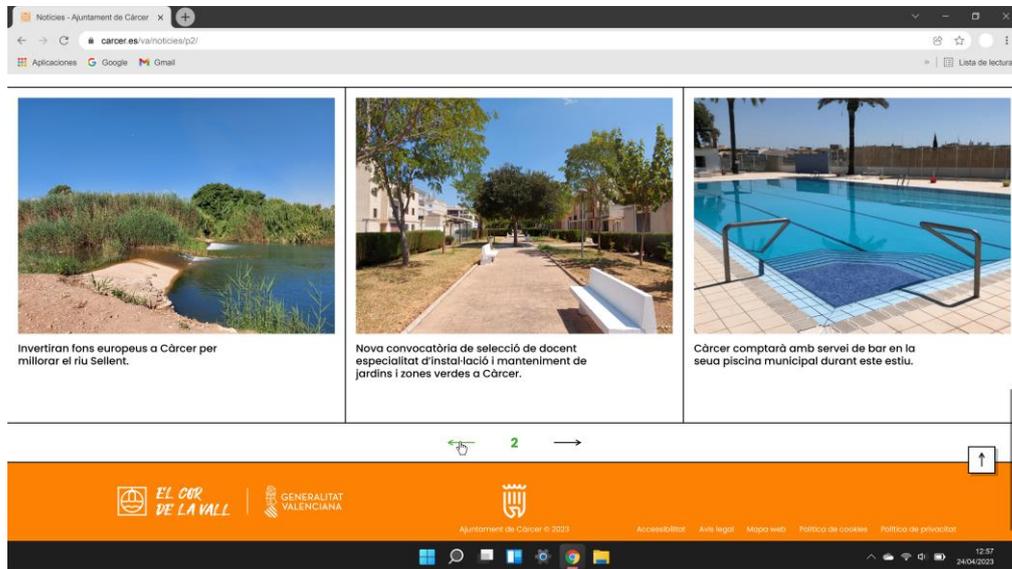


Figura 186. Pantalla 4 diseño web Càrcer.

Para terminar, se adjuntan las imágenes que conceptualizan el diseño mediante la visualización directa en un ordenador.

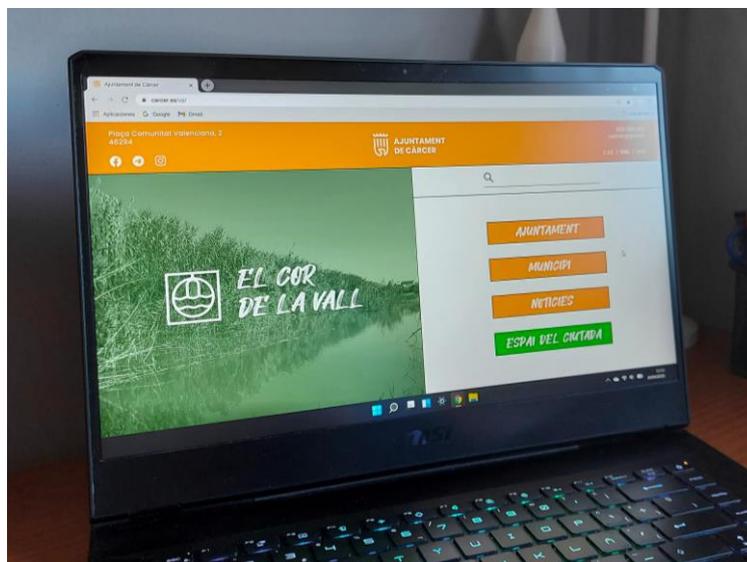


Figura 187. Implementación pantalla 1.

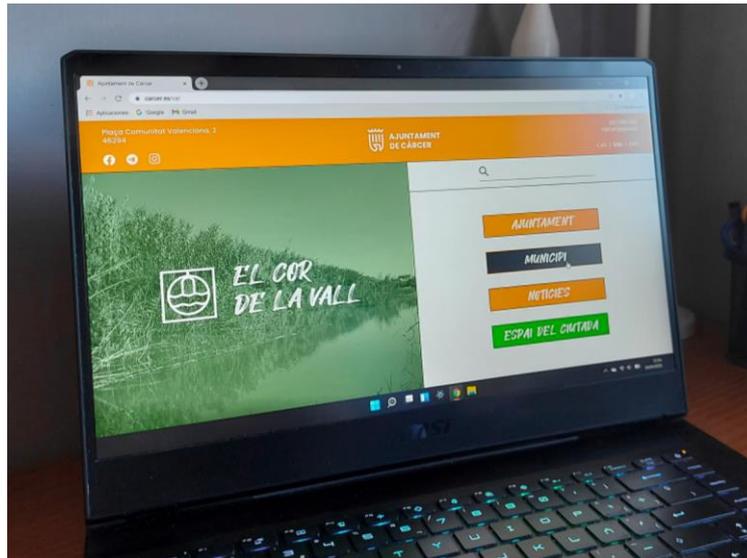


Figura 188. Implementación pantalla 2.

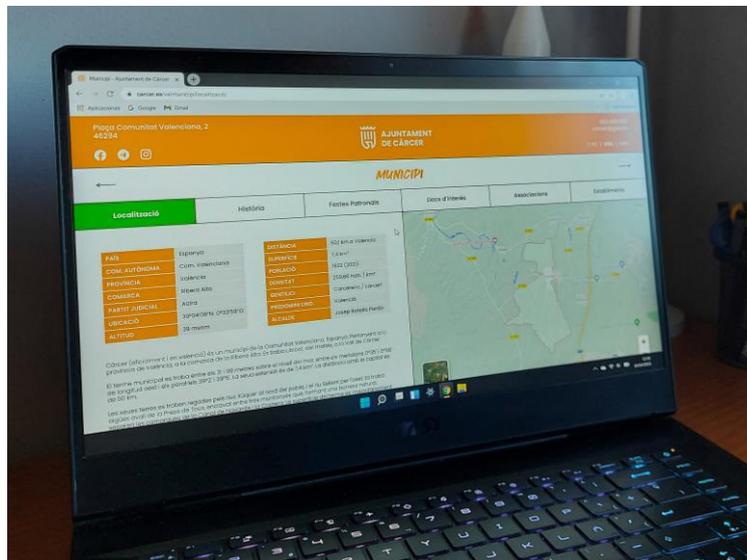


Figura 189. Implementación pantalla 3.

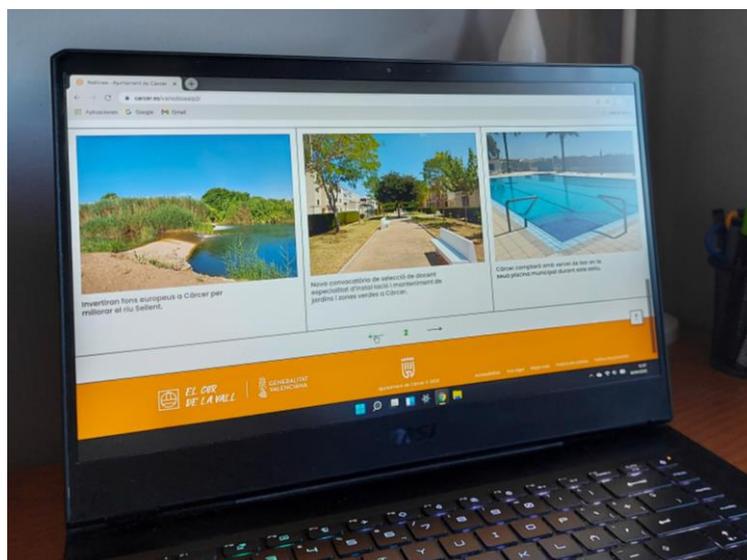


Figura 190. Implementación pantalla 4.

1.5.3.2 Señalética

En este apartado se incluyen los diseños de las placas de las calles, los caminos y las de vado permanente, siendo descartada del proceso la señal vertical informativa de los lugares que se muestra en la **Figura 60**. Esto se debe a que esta señal corresponde a la Señalización Informativa Urbana AIMPE, la cual está regulada y cuyo color depende del tipo de lugar que contiene la placa, no solo para destacar, tal y como se había comentado.

En primer lugar, se muestran las placas de las calles y caminos, cuyo diseño es el mismo salvo alguna modificación. Dada la geometría de la placa, se posiciona, en color blanco, la marca y el escudo en el lateral izquierdo sobre una franja del color corporativo. El resto de la placa se mantiene con fondo blanco para incorporar el nombre del lugar en mayúscula, color negro y justificado a la derecha. Se hace una distinción de grosores entre el texto del tipo de lugar y el nombre que recibe.



Figura 191. Diseño placa calle.



Figura 192. Diseño placa camino.

Aquello que diferencia principalmente ambas placas es el color, ya que para la de las calles se utiliza el naranja y para la de los caminos el verde. Además, mientras que en la de las calles solo se incluye el símbolo del escudo, en la de los caminos se añade con el texto en su versión vertical. El motivo de esta última diferencia no es otro que, al ser elementos que se encuentran fuera del núcleo urbano, es conveniente añadir esta identificación textual para no limitar únicamente la comprensión de la ubicación al conocimiento del símbolo.

A continuación, se muestra la implementación del diseño realizado seguida del que se está usando actualmente para permitir una vista comparativa la cual se realiza también con el resto de las aplicaciones.



Figura 193. Diseño actual placa calle.



Figura 194. Implementación placa calle.



Figura 195. Diseño actual placa camino.



Figura 196. Implementación placa camino.

Respecto a las señalizaciones de vado permanente el diseño es más conservador, ya que estos elementos están regulados o parcialmente estandarizados. El cambio que se realiza es la sustitución del antiguo escudo por el actual además de incorporar el número registrado con la misma tipografía, la corporativa.

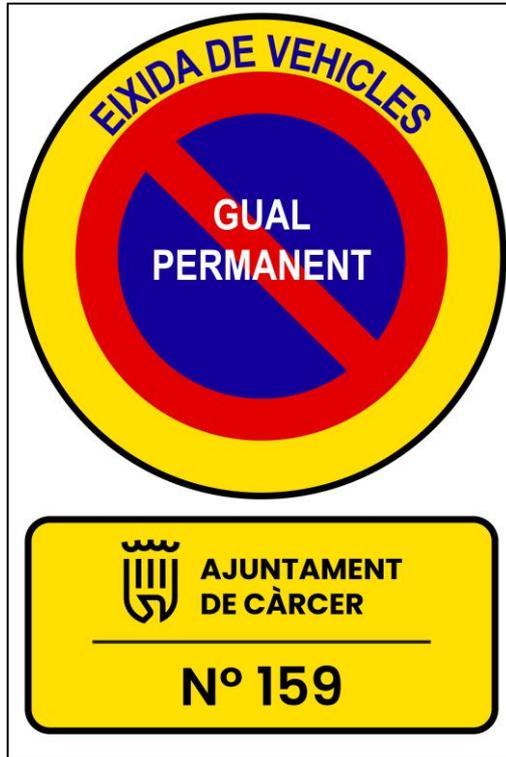


Figura 197. Diseño vado permanente.



Figura 198. Diseño actual vado permanente.



Figura 199. Implementación vado permanente.

1.5.3.3 Paneles informativos

En este caso, así como en el anterior con las placas y en los próximos diseños, los bocetos se realizan de forma digital mediante el desarrollo de diferentes propuestas, mostradas en el apartado 2.5 Pruebas y ensayos, entre las que finalmente se escoge una o se combinan varias para conseguir el diseño final.

En primer lugar, se presentan los diseños realizados para los paneles que se encuentran en el exterior, es decir, los que presentan una pantalla LED. Se elabora un diseño específico para cada uno ya que la ubicación en la que se encuentran instalados ocasiona que algunos elementos deban ser redistribuidos.

El primer diseño es para el que se ubica en la 'Plaça d'España'.



Figura 200. Diseño delantero Panel LED (1).



Figura 201. Diseño trasero Panel LED (I).

Por esta razón, se decide ubicar en la parte frontal un mensaje de bienvenida junto a la marca del pueblo mientras que el escudo municipal con el texto del Ayuntamiento queda posicionado en la parte trasera acompañando a los números telefónicos de los servicios. Se usa el color verde para destacar el de emergencias, además de ser un color asociado a la salud.

El segundo diseño es para el panel ubicado en la 'Plaça Solidaritat'. La pantalla LED está posicionada de modo que el contenido pueda leerse desde la plaza, por lo que su cara trasera es la primera que se ve al entrar al pueblo por la carretera que conecta con Cotes. Por eso, en este caso la bienvenida se ubica en la parte trasera y tanto marca como escudo municipal se encuentran en la cara delantera.



Figura 202. Diseño delantero Panel LED (II).



Figura 203. Diseño trasero Panel LED (II).

Pese a la diferente distribución de algunos elementos, ambos diseños han sido pensados para ofrecer buena legibilidad de la información y, por eso, los contenidos importantes han sido colocados sobre fondo blanco. Además, la presencia mayoritaria de este color aporta sobriedad y nitidez sin entrar en conflicto con la estética general del entorno.



Figura 204. Diseño actual frontal Panel LED (I).



Figura 205. Implementación frontal Panel LED (I).



Figura 206. Disseny actual trasera Panel LED (I).



Figura 207. Implementació trasera Panel LED (I).



Figura 208. Disseny actual frontal Panel LED (II).



Figura 209. Implementació frontal Panel LED (II).



Figura 210. Disseny actual trasera Panel LED (II).



Figura 211. Implementació trasera Panel LED (II).

A continuación, se muestran los diseños realizados para el panel y las placas presentes en el interior del Ayuntamiento.

El primero en cuestión es el panel informativo que se ubica en la entrada del edificio cuya función es la de mostrar las diferentes dependencias del edificio y la planta en la que se encuentran. El diseño realizado es continuista, ya que se usa de soporte la estructura actual y los únicos cambios son el color, la incorporación de los elementos corporativos y los textos tanto en valenciano como en castellano.

 AJUNTAMENT DE CÀR CER	
PB	RECEPCIÓ / RECEPCIÓN
	SERV. SOCIALS / SERV. SOCIALES
	OFI. TÈCNICA / OFI. TÉCNICA
P1	REGIS. D'ENTRADA / REGIS. DE ENTRADA
	URBANISME / URBANISMO
	JUTJAT DE PAU / JUZGADO DE PAZ
P2	OFI. GENERALS / OFI. GENERALES
	ALCALDIA / ALCALDÍA
	SECRETARIA / SECRETARÍA
	CULTURA
	DESPATX / DESPACHO
P3	ARXIU MUNICIPAL / ARCHIVO MUNICIPAL
P4	SALÓ DE PLENS / SALÓN DE PLENOS
ANNEX ANEXO	POLICIA LOCAL / POLICÍA LOCAL
	CORREUS / CORREOS

Figura 212. Diseño panel dependencias.



Figura 213. Diseño actual panel dependencias.

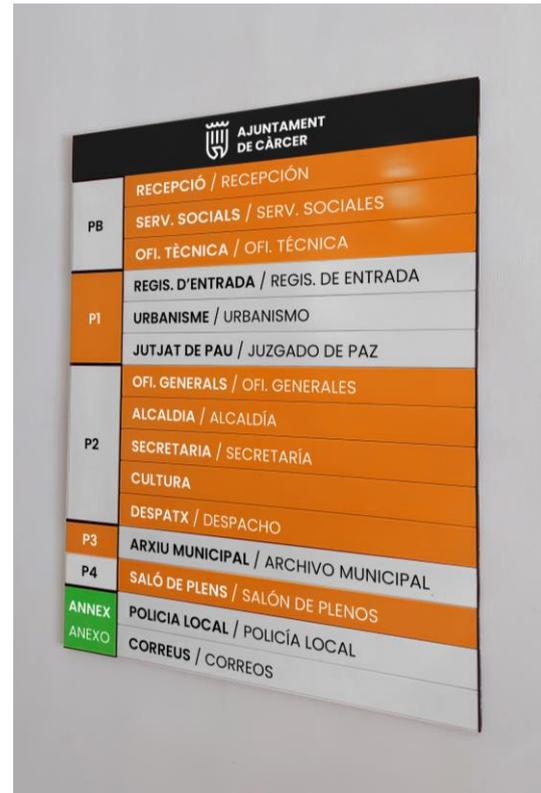


Figura 214. Implementación panel dependencias.

El segundo es la placa de metacrilato a la entrada de cada una de las estancias o departamentos. El diseño se realiza coloreando la pieza en su totalidad con los colores corporativos y posicionando en el centro el nombre de la dependencia en color blanco y en los dos idiomas si existe diferencia entre ambos.



Figura 215. Diseño metacrilato naranja.



Figura 216. Diseño metacrilato verde.

La elección de naranja o verde no sigue ninguna regla ni ningún orden, sino que se deja al azar para que exista variedad en una misma planta y en el edificio en sí. La decisión de realizar todo el fondo con el mismo color se toma debido a que las paredes del edificio están pintadas de blanco, por lo que con esta configuración se identificará completamente la placa y no pasará desapercibida.



Figura 217. Diseño actual placa metacrilato.



Figura 218. Implementación placa metacrilato.

1.5.3.4 Papelería y Oficina

De forma previa a la elaboración de los diseños, se realiza una búsqueda de referentes para que, junto al análisis de los municipios con identidades creadas por estudios de diseño, pueda servir de inspiración y se facilite la aportación de ideas. La búsqueda se lleva a cabo en *Behance*, una plataforma en la cual se pueden encontrar trabajos realizados por otras personas similares al que se está realizando. Se toma como referencia un total de seis proyectos.

El primero pertenece a Rafa Cruaños Soriano y Demetrio Villena, quienes realizan el rediseño para el municipio de Cala, en Huelva.



Figura 219. Proyecto Cala (I).
Fuente: behance.net



Figura 220. Proyecto Cala (II).
Fuente: behance.net



Figura 221. Proyecto Cala (III).

Fuente: behance.net

El segundo es llevado a cabo por César Soto e Irene Velázquez, quienes trabajan el rediseño de Escalonilla, en Toledo.

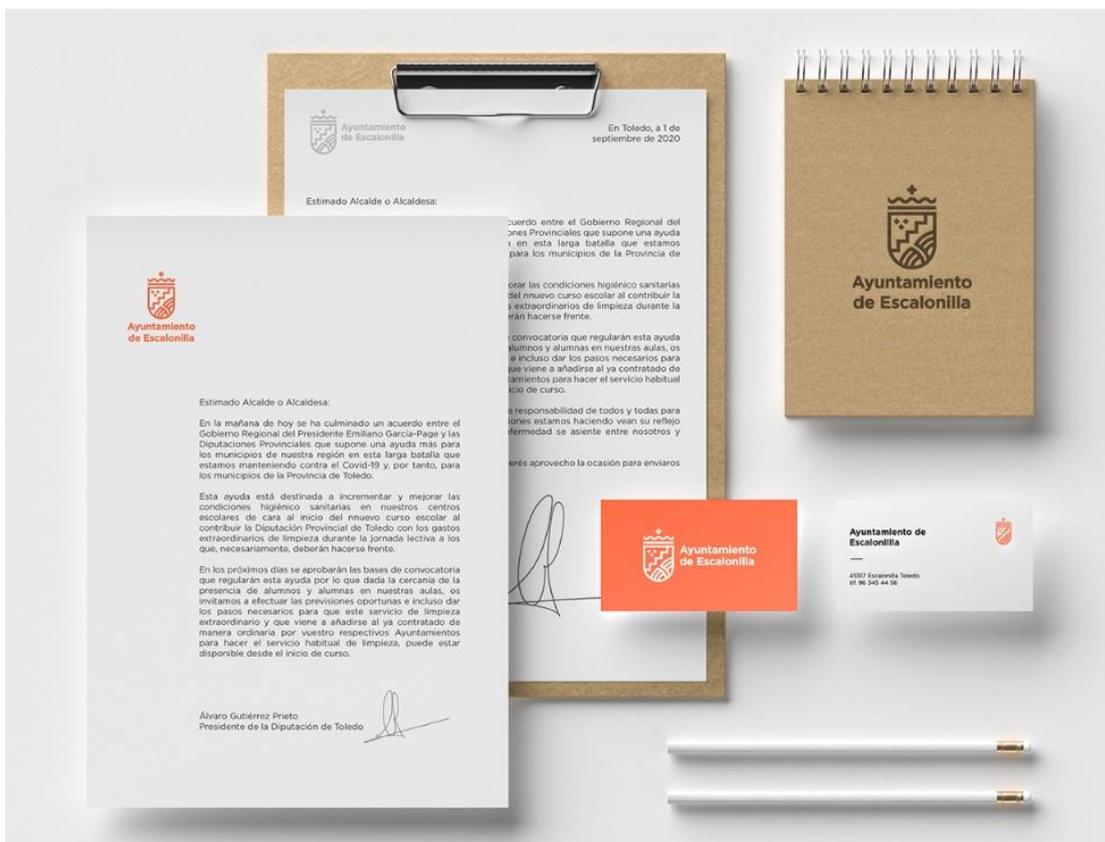


Figura 222. Proyecto Escalonilla (I).

Fuente: behance.net



Figura 223. Proyecto Escalonilla (II).
Fuente: behance.net



Figura 224. Proyecto Escalonilla (III).
Fuente: behance.net



Figura 225. Proyecto Escalonilla (IV).
Fuente: behance.net



Figura 226. Proyecto Escalonilla (V).
Fuente: behance.net

El tercer proyecto es obra de Emma Segovia y Pilar Jiménez Miguel, quienes trabajan el rediseño de la Vila d'Agres, en Alicante.



Figura 227. Proyecto Vila d'Agres (I).
Fuente: behance.net



Figura 228. Proyecto Vila d'Agres (II).
Fuente: behance.net



Figura 229. Proyecto Vila d'Agres (III).
Fuente: behance.net

El siguiente es el de María Calvo y Celia Veiga López, en el que trabajan el rediseño de Benifayó, en Valencia.

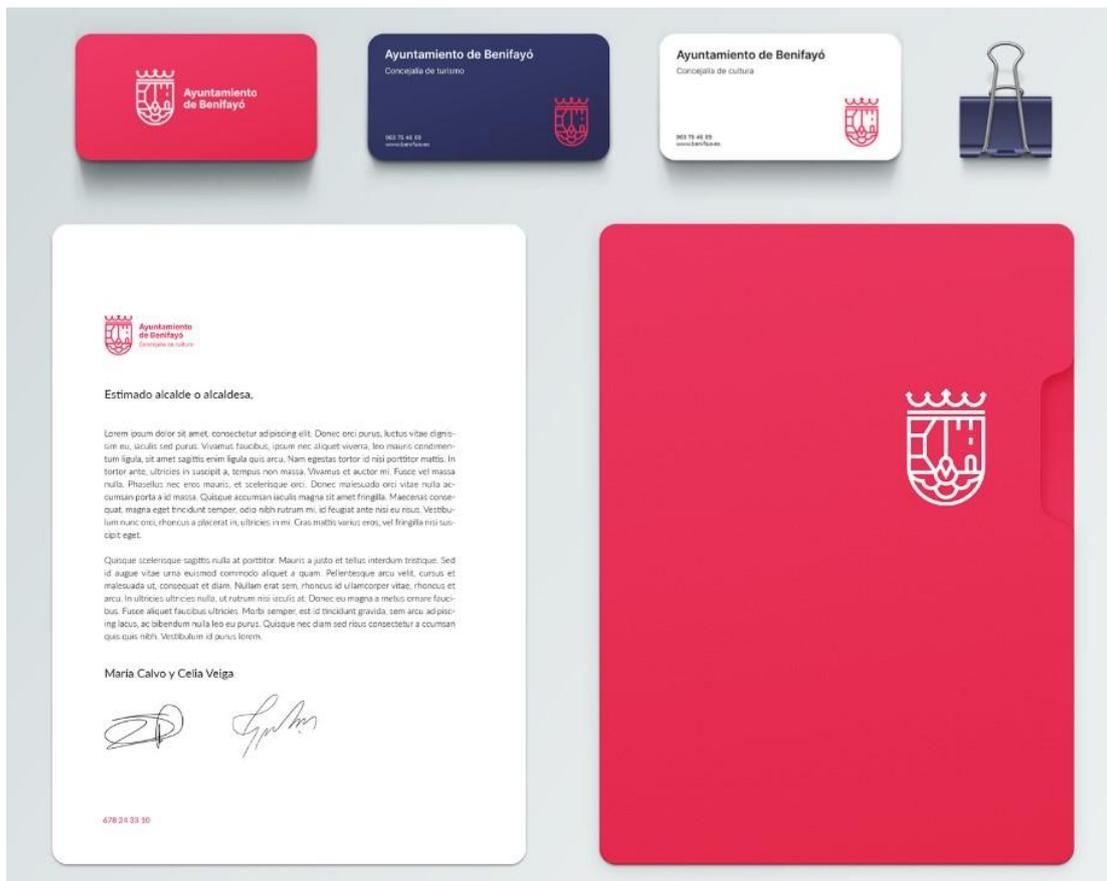


Figura 230. Proyecto Benifayó.
Fuente: behance.net

En el quinto se trabaja el municipio malagueño de Rincón de la Victoria por parte de Carmen Verdú Gambín y María Navarrete Robledillo.



Figura 231. Proyecto Rincón de la Victoria (I).
Fuente: behance.net



Figura 232. Proyecto Rincón de la Victoria (II).
Fuente: behance.net



Figura 233. Proyecto Rincón de la Victoria (III).
Fuente: behance.net

Por último, se muestra el proyecto del municipio de Sada, en A coruña, a cargo de Marta Latorre Berbel y Meta Caballero.



Figura 234. Proyecto Sada.
Fuente: behance.net

Tras observar todas las propuestas y aplicaciones de estos referentes se puede comentar que en todas queda reflejada a simple vista la línea de diseño que sigue la identidad visual corporativa que han trabajado para cada municipio, siendo adaptada según las características del soporte. En los productos predomina el color corporativo, la presencia del escudo municipal y una tendencia a no sobrecargar los espacios para no afectar a la legibilidad de la información. Aunque bien es cierto que, en algunos casos, se busca romper la limpieza y sencillez de los fondos con la inclusión atenuada de algún elemento, principalmente el escudo municipal. También se aprecia que las tipografías utilizadas son de palo seco, por lo que se puede afirmar que este tipo de caracteres son los idóneos para realizar este tipo de proyectos y que, además, se ha tomado una buena decisión escogiendo la tipografía corporativa.

Por esta razón, es importante realizar unos diseños que sigan la misma tendencia de los productos ya comentados y los que serán mostrados en adelante, de modo que todos ellos en conjunto formen una unidad.

El primero de los productos que se presenta son las tarjetas de visita, para las que se realiza un modelo con dos variantes. Una en naranja para el alcalde y otra en verde para el resto de personal del Ayuntamiento.



Figura 235. Diseño anverso tarjeta alcalde.



Figura 236. Diseño reverso tarjeta alcalde.



Figura 237. Diseño anverso tarjeta personal.



Figura 238. Diseño reverso tarjeta personal.

Como se puede apreciar, la parte delantera es enteramente del color corporativo con la marca ubicada en posición central en color blanco. Esta configuración ayuda a dar un aspecto formal y profesional a la tarjeta a la vez que hace contraste con la parte trasera. En esta, se incluye en la parte superior el escudo municipal con el texto del Ayuntamiento en su respectivo color corporativo al igual que en las líneas verticales. Estas líneas son las que delimitan el espacio de los dos bloques de texto. El primero de ellos contiene la información de la persona, en el que se destaca el nombre con un tamaño y grosor mayores que el resto de los textos. El segundo, con un tamaño menor, agrupa toda la información relacionada con el Ayuntamiento.



Figura 239. Tarjetas de visita.



Figura 240. Diseño anverso tarjeta actual.



Figura 241. Diseño anverso tarjeta.



Figura 242. Diseño reverso tarjeta actual.



Figura 243. Diseño reverso tarjeta.

El siguiente producto diseñado es la carpeta para agrupar, organizar y almacenar los documentos. En el nuevo diseño se ha respetado la codificación que usan en el Ayuntamiento, motivo por el cual se ha dejado el espacio mayoritariamente en blanco para que se pueda escribir en ella sin tener problemas de legibilidad. Para mantener la cohesión con el resto de los elementos, la parte inferior de la cara frontal es pintada con los colores corporativos, ya que se realiza un diseño en naranja y otro en verde. Por último, al espacio con el color corporativo se le incluye el escudo municipal únicamente al no considerarse necesario añadir el texto, ayudando a obtener un diseño más limpio y menos recargado, pese a que se haya añadido el detalle de una línea negra entre el color blanco y el corporativo.

SIG: _____

CODI: _____

DATA: _____

OLIM: _____

DOC: _____



Figura 244. Diseño carpeta naranja.

SIG: _____

CODI: _____

DATA: _____

OLIM: _____

DOC: _____



Figura 245. Diseño carpeta verde.



Figura 246. Modelos carpeta.



Figura 247. Modelo actual carpeta.



Figura 248. Modelo diseñado carpeta.

El tercero es el modelo de instancia, el cual consiste en un rediseño del actual. La información es la misma pero se ha reorganizado para tener una presentación de la información más clara y estructurada. En el lateral izquierdo se han incluido unas barras verticales que, igual que con la tarjeta, indican el espacio que ocupa la sección a la que acompañan. La dualidad de idioma se mantiene, excepto en aquellos textos de carácter informativo o legal, los cuales son redactados en castellano para conservar cierta oficialidad. Por último, el diseño es realizado completamente en color negro para que el documento pueda ser impreso en blanco y negro y se reduzca así el coste de impresión, ya que al ser una instancia de carácter genérico se va a realizar un gran número de copias y tampoco requiere incorporar ningún otro color.



INSTÀNCIA / INSTANCIA

Nom i Cognoms Nombre y Apellidos			
DNI		Telèfon Teléfono	
En representació de En representación de		CIF	
Domicili Domicilio			
Municipi Municipio		CP	

Oposició expressa del interessat a la consulta de dats obrants en la Administració: De acuerdo a lo dispuesto en el Artículo 28.2 de la Ley 39/2015 la consulta de datos es AUTORIZADA por los interesados salvo que conste en el procedimiento su oposición expresa o la ley especial aplicable requiera consentimiento expreso.

NO PRESTA SU CONSENTIMIENTO para que el Ayuntamiento de Càr cer realice consulta de los datos del solicitante/representante a la Dirección General de Policía Nacional, TGSS, DGT u otros organismos públicos mediante servicios interoperables y aporta fotocopia compulsada de su DNI/NIE y resto de documentos.

EN CASO DE QUE NO PRESTE CONSENTIMIENTO DEBERÁ APORTAR EL DOCUMENTO O CERTIFICADO JUSTIFICATIVO.

EXPOSA / EXPONE

SOL-LICITA / SOLICITA

En Càr cer, ____ de ____ de ____

Signatura / Firma

Sr. Alcalde del Ayto. de Càr cer

Información básica sobre Protección de Datos	
Responsable del tratamiento	Ayuntamiento de Càr cer
Finalidad de tratamiento	Tramitación de la solicitud
Legitimación	Ejercicio de poderes públicos
Destinatarios	No se comunicarán los datos a terceros a la administración municipal, salvo obligación legal
Derechos	Tiene derecho a acceder, rectificar y suprimir sus datos, así como oponerse o limitar el tratamiento
Más información	Puede consultar más información y ejercer sus derechos en: http://www.carcer.es/protecciondedatos

Figura 249. Diseño instancia.

Figura 250. Modelo actual instancia.

Figura 251. Modelo diseñado instancia.

El cuarto es el modelo de carta, el cual sí requiere de una impresión a color. En este caso, para dotar de cierto carácter, personalización y exclusividad al soporte, se incluyen elementos con los colores corporativos. En la parte superior izquierda, a modo de membrete, se encuentra el escudo municipal junto al texto del Ayuntamiento, cuyo color dependerá de quién esté firmando la carta. El cuerpo del texto se justifica y se alinea con la vertical que genera la palabra 'Càrcer' del escudo. Se decide que los nombres de a quién va dirigida y del firmante se escriben con un grosor mayor para dar relevancia a las personas. Igual sucede con el cargo que ocupa el firmante, aunque en vez de color negro se usará el corporativo, naranja si se trata del alcalde o verde si es uno de los trabajadores.

Estimat **D. Borja Garcés Sánchez**,

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero laoreet dolore magnaeros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Cons ectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Ipsum lorem dolor sit amet, consectetur commodo consequatadipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis et nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Ut laoreet dolore magna adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetuer aliquam erat orem ipsum dolor sit ametvolutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat eu feugiat.

Atentament,



D. Josep Botella i Pardo
Alcalde - President de Càrcer

Figura 252. Diseño carta alcalde.

Estimat **D. Borja Garcés Sánchez**,

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero laoreet dolore magnaeros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Ipsum lorem dolor sit amet, consectetur commodo consequatadipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis et nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Ut laoreet dolore magna adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt lorem ipsum dolor sit amet, consectetur aliquam erat orem ipsum dolor sit ametvolutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat eu feugiat.

Atentament,



D. Ignacio Garcés Sánchez
Jutge de Pau

Figura 253. Diseño carta trabajador.



Figura 254. Modelo carta.

El siguiente elemento es el sobre de carta. En el anverso se posiciona, en la parte inferior izquierda, el escudo municipal con el texto del Ayuntamiento y su dirección mientras que, en la parte derecha, se dibujan unas marcas que servirán de guía para adherir una pegatina con el nombre del destinatario. Esta pegatina deberá ser de 7 x 2'75 cm. Para el reverso, la única modificación que se realiza en el diseño es el coloreado de la pestaña del sobre con el color naranja corporativo.

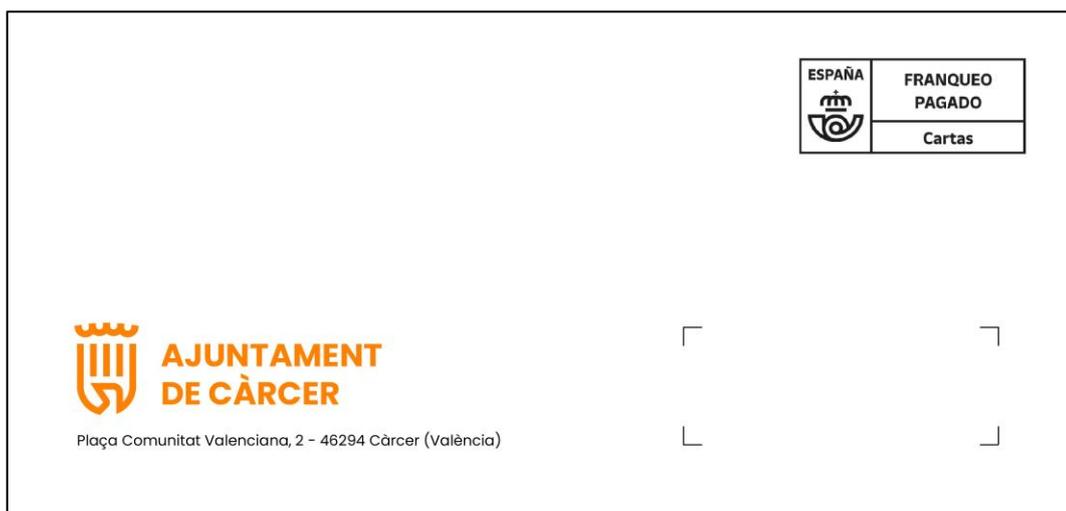


Figura 255. Diseño anverso sobre.



Figura 256. Diseño reverso sobre.



Figura 257. Anverso sobre.



Figura 258. Reverso sobre.

En penúltimo lugar se presentan los diferentes modelos de cuño, los cuales son un rediseño de usados actualmente. Con este rediseño se consigue equilibrar visualmente la imagen que deja en el papel, ya que los elementos se distribuyen dentro de una circunferencia y no en un óvalo tal y como lo hacen ahora. También se genera un quinto cuño el cual consiste en la marca creada para el pueblo.

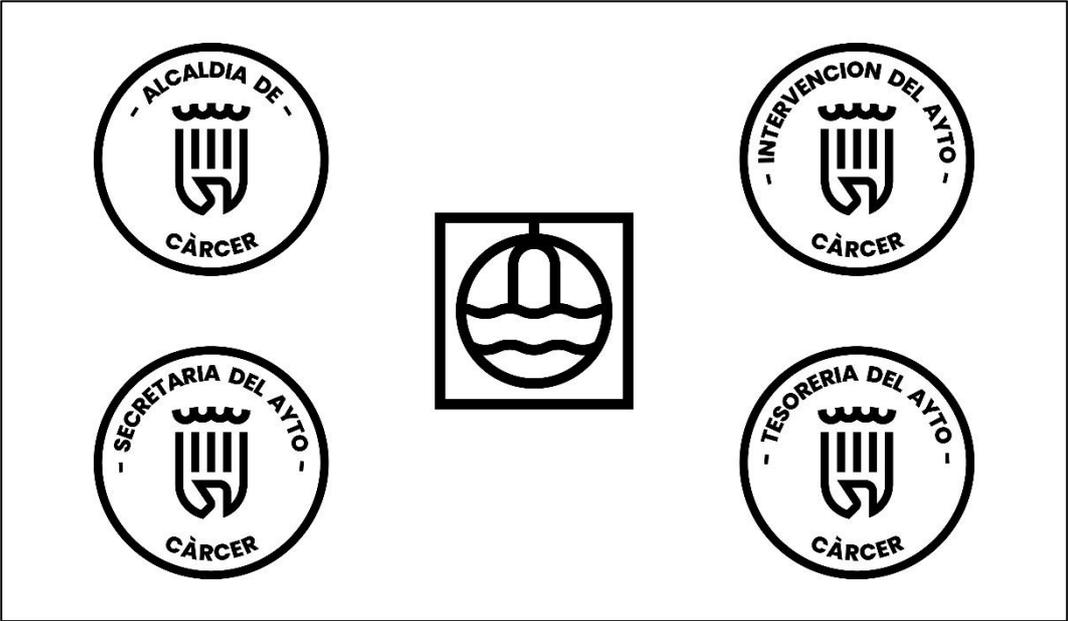


Figura 259. Diseños cuño.



Figura 260. Diseños actuales cuño.



Figura 261. Implementación cuño (I).



Figura 262. Implementación cuño (II).



Figura 263. Implementación cuño (III).



Figura 264. Implementación cuño (IV).



Figura 265. Implementación cuño (V).

En último lugar, se muestran los diseños realizados para la tarjeta de identificación de los trabajadores del Ayuntamiento. De igual manera que en otras aplicaciones, para el alcalde se usa el color naranja mientras que para el resto se utiliza el verde. Como, exceptuado el cuño, la marca no ha sido utilizada en ninguno de los elementos anteriores que pueden ser encontrados en el Ayuntamiento, se decide generar el diseño a partir de esta. Se utiliza la circunferencia como espacio para incluir la foto mientras que el cuadrado hace de elemento espaciador. En los laterales se incluyen las ondas que simulan el agua y, de este modo, se consigue dibujar un contorno que, tras colorearse en negro, hace el mismo efecto que las líneas verticales y horizontales presentes en otros diseños.

Debajo del cuadrado, también en posición central y a dos tamaños se encuentra el nombre y el cargo que ocupa la persona. En la parte inferior, también centrado, se encuentra el escudo municipal y el texto del Ayuntamiento.

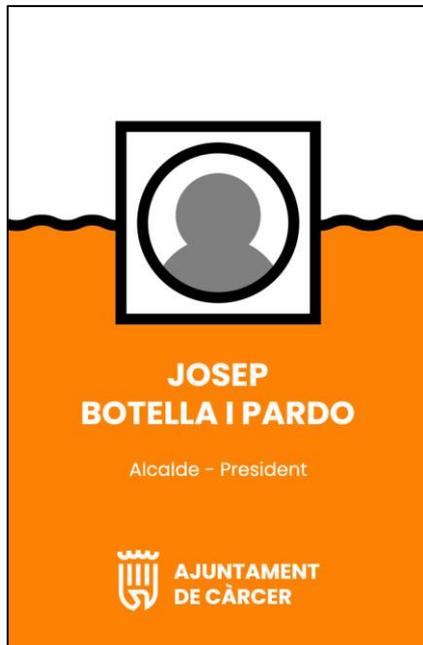


Figura 266. Tarjeta identificación alcalde.



Figura 267. Tarjeta identificación trabajador.

Este diseño será mostrado en ambas caras de la tarjeta, ya que la idea inicial de incorporar un código QR en la parte trasera es descartada tras confirmar que el fichado del trabajo utilizado en el Ayuntamiento es por huella dactilar. Además, tener el mismo diseño en los dos lados permite que no importe si la tarjeta se gira mientras se lleva colgada.



Figura 268. Tarjetas identificación.

1.5.3.5 RRSS y Publicaciones

En primer lugar se trabaja la imagen de perfil para las diferentes redes sociales vistas. Se decide que este elemento va a ser el mismo en todas ellas, siendo escogida la opción del escudo municipal en color naranja. Para posibilitar la misma reproducción tanto en *Facebook*, *Instagram* y *Telegram*, se crea una imagen cuadrada de fondo blanco sobre la que se incluye el escudo, de modo que cuando sea implementada el recorte circular se hará automáticamente y se conservarán las proporciones.



Figura 269. Diseño perfil Facebook.



Figura 270. Diseño perfil Instagram.



Figura 271. Diseño perfil Telegram.

En segundo lugar se trabajan los carteles. Pensando en las temáticas a realizar se decide que uno será utilizado para promocionar el acto de presentación de la identidad visual corporativa y el segundo estará relacionado con los eventos de las Fiestas Patronales.

Para diseñar el primero se parte de una idea aproximada, pero para poder concretarla se buscan otros carteles que puedan servir de inspiración en *Pinterest*.



Figura 272. Inspiración Pinterest (I).
Fuente: tatafriends.com/Ciclo.



Figura 273. Inspiración Pinterest (II).
Fuente: pinterest.es

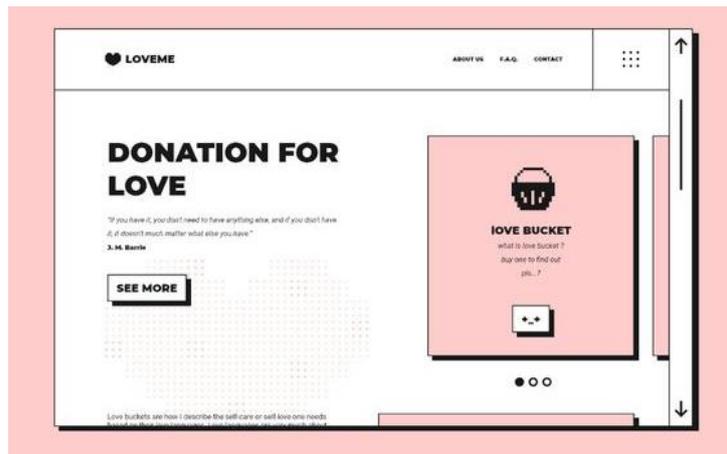


Figura 274. Inspiración Pinterest (III).
Fuente: dribbble.com.

Como se puede ver en la siguiente imagen, en el cartel no se han incluido detalles sobre los elementos desarrollados en el proyecto ni ningún logotipo o símbolo. De este modo, se consigue reservar la información para el momento de la presentación aunque con el tipo de cartel, colores usados y tipografía ya se está adelantando indirectamente algunas de las cosas que podrán ver los asistentes.

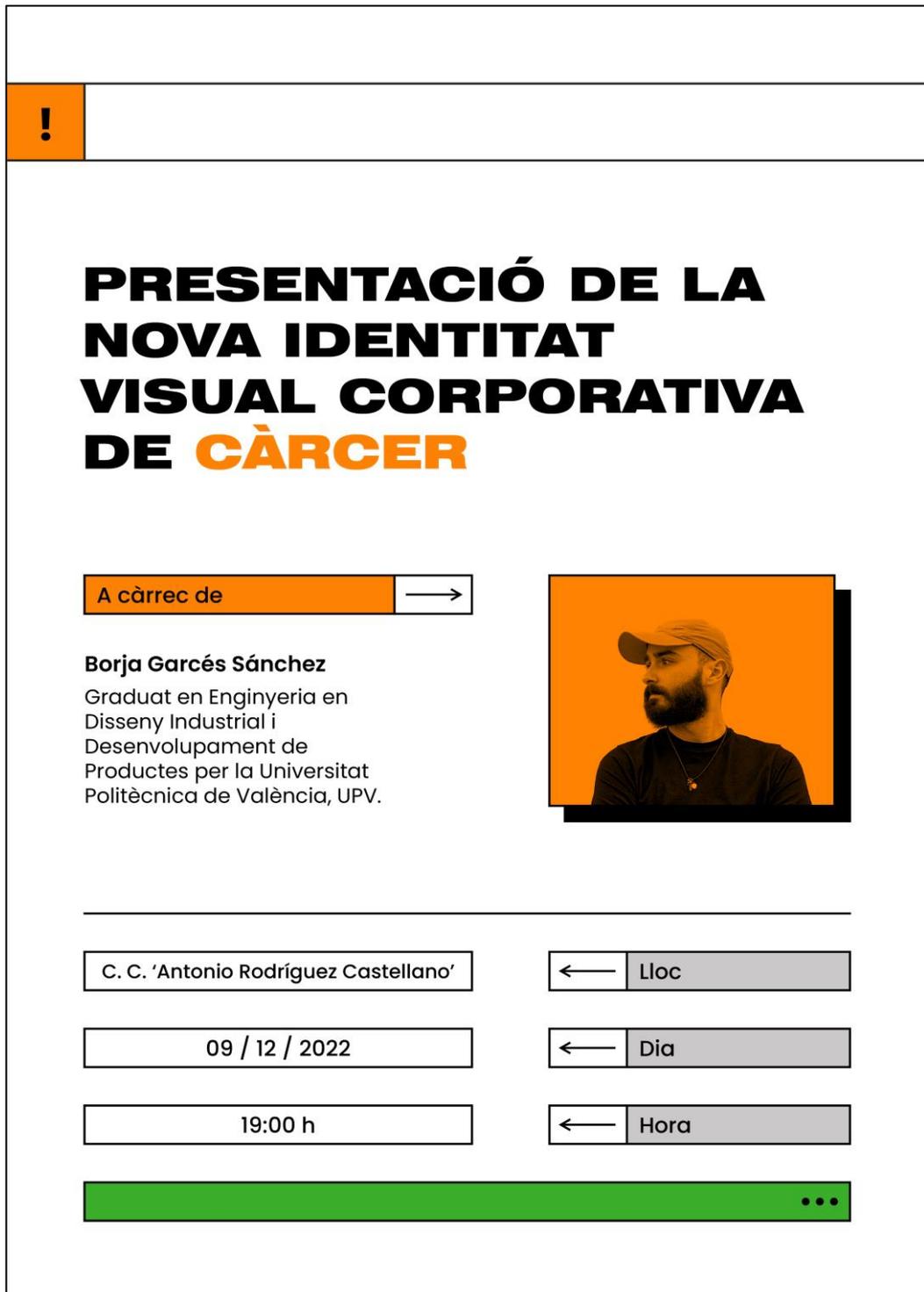


Figura 275. Diseño cartel (1).

Se opta por un fondo blanco que no dificulte la comprensión del propio cartel, ya que de ser colgado será visualizado por personas de edades distintas. De igual manera, se omiten aquellos elementos gráficos que puedan recargar el espacio y se crea una composición usando únicamente elementos simples como puntos, rectas y rectángulos.

Aunque solo con el nombre la gente ya sería capaz de reconocer quién es la persona que se nombra, se decide añadir una imagen para que puedan hacer una asociación directa al mismo tiempo que se transmite cercanía.

El segundo cartel nace de una idea propia tras haber visualizado en *Behance* un séptimo proyecto. Se trata del que ha elaborado Ekaterina Matveeva y Silvia Castillo Angulo para el municipio de Salobre, en Albacete. En él diseñan un cartel promocionando las fiestas del pueblo.



Figura 276. Cartel Salobre.
Fuente: behance.net

Realmente la idea es planteada para el diseño de la portada del libro de las Fiestas Patronales, la cual se adaptará posteriormente para usarse en *Instagram* como publicación e historia y en formato físico como cartel de promoción, el cual se muestra a continuación.

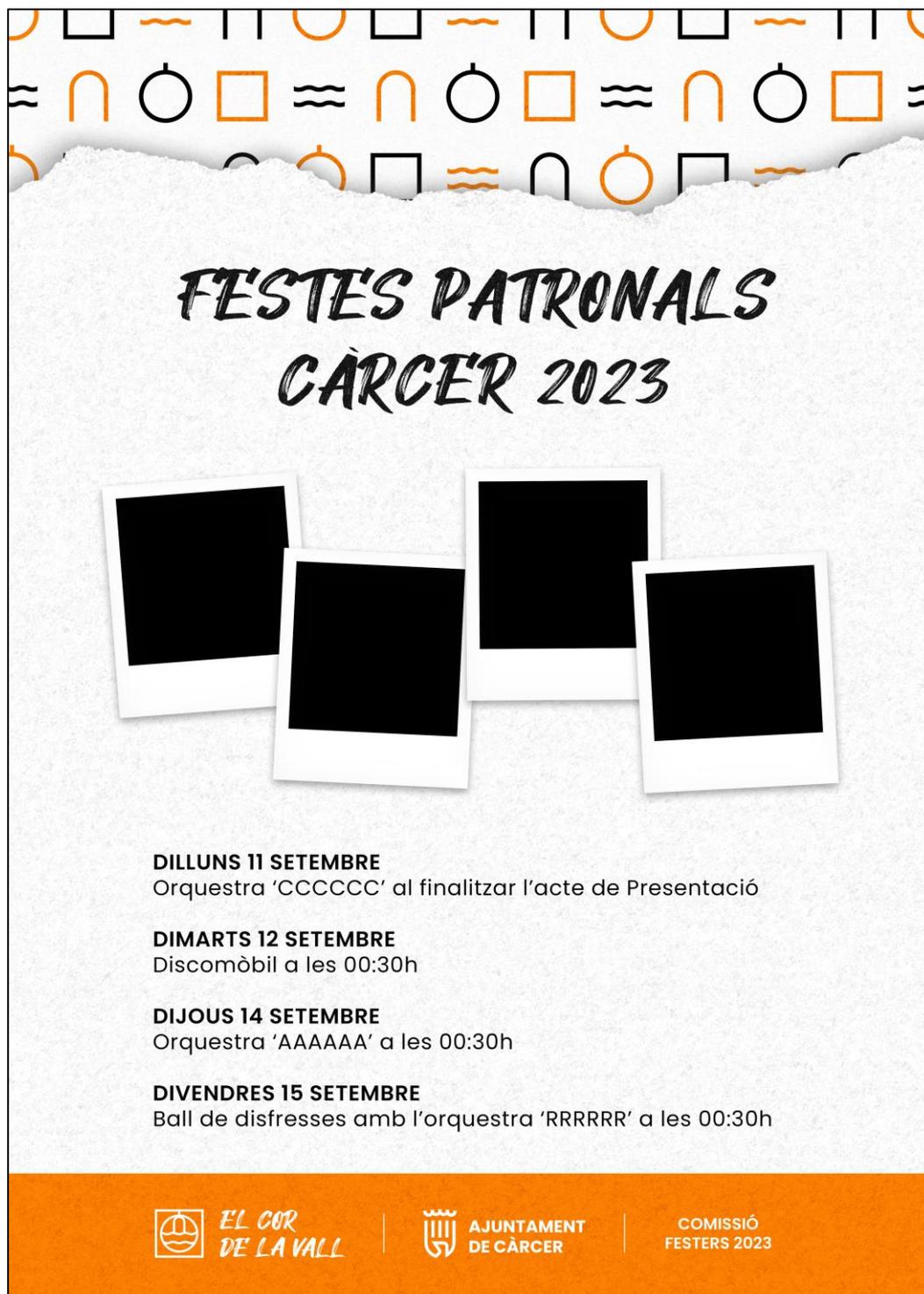


Figura 277. Disseny cartel (II).

Las características del cartel serán comentadas cuando se hable de la portada del libro. En este punto se comenta que las fotografías en negro están reservadas para contener la imagen de los cuatro grupos presentes en las noches de fiesta.

La justificación es que, al tratarse de un cartel el cual tiene potencial para colocarse en los pueblos vecinos y promocionar las fiestas, se considera más relevante incluir la información de las fiestas que se realizan por las noches que los actos religiosos celebrados por las tardes, ya que movilizará a los jóvenes. Por este motivo, bajo estas fotografías se incluyen los detalles de los eventos.

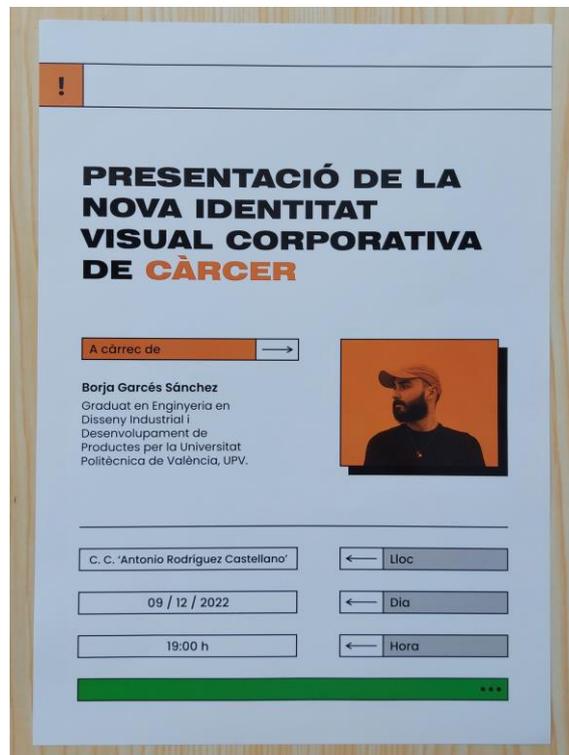


Figura 278. Cartel (I).



Figura 279. Cartel (II).

Para trabajar la portada del libro de Fiestas Patronales, en primer lugar se observan los de los años anteriores y se determina que, en líneas generales, las portadas suelen contener a los patronos del municipio mientras que la parte trasera sufre pocos cambios de un año a otro.



Figura 280. Portada libro 2017.
Fuente: Propia.

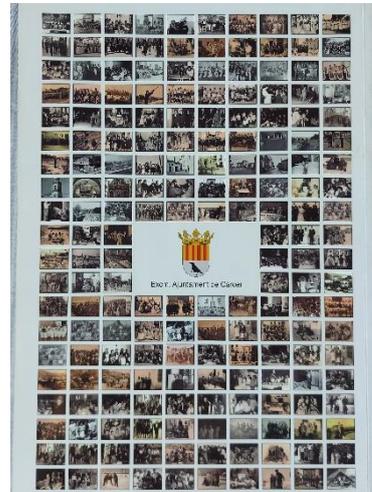


Figura 281. Trasera libro 2017.
Fuente: Propia.

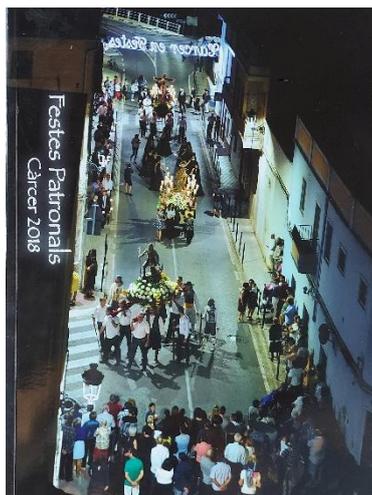


Figura 282. Portada libro 2018.
Fuente: Propia.

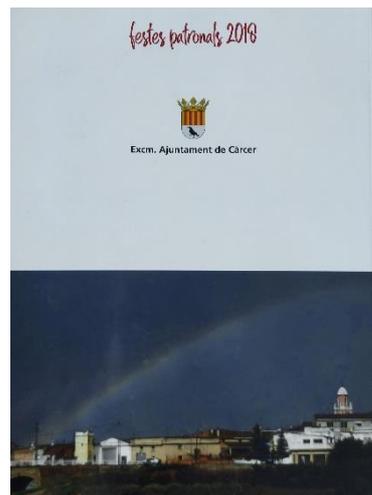


Figura 283. Trasera libro 2018.
Fuente: Propia.



Figura 284. Portada libro 2019.
Fuente: Propia.

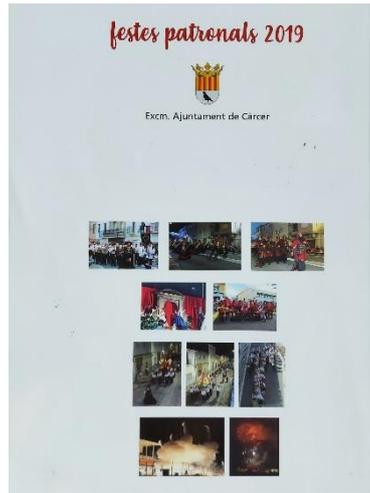


Figura 285. Trasera libro 2019.
Fuente: Propia.



Figura 286. Portada libro 2020.
Fuente: Propia.

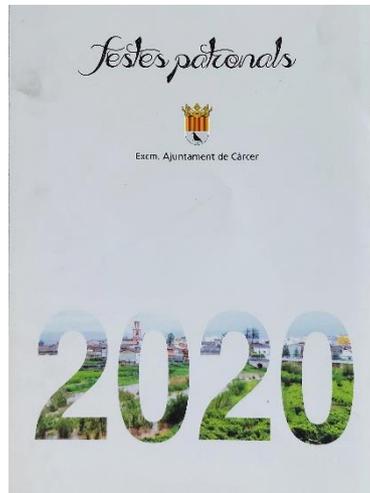


Figura 287. Trasera libro 2020.
Fuente: Propia.

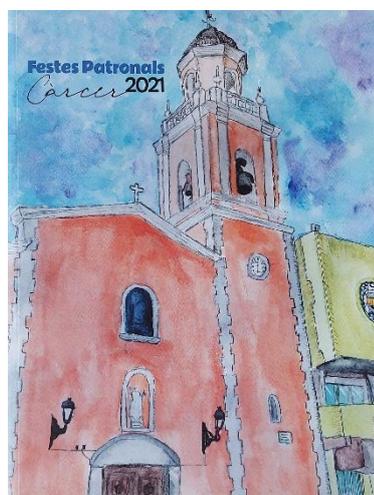


Figura 288. Portada libro 2021.
Fuente: Propia.



Figura 289. Trasera libro 2021.
Fuente: Propia.

Una vez se sabe qué información se va a poner, el siguiente paso es generar la composición. En primer lugar, se posiciona la textura corporativa la cual es coloreada con un patrón de repetición en el que se alternan el color naranja corporativo y el negro. A su vez, se añade una capa superior con un recorte que simula una hoja rasgada y se le aplica un efecto de sombra paralela para generar profundidad entre ambos elementos. Este diseño simboliza el olvido del esplendor cerámico que vivió el pueblo, a modo de página arrancada. En la parte superior también se añade una franja del color corporativo que se vincula directamente con el resto de los diseños elaborados.

Seguidamente, se elige la tipografía con la que se elabora el título, siendo esta la corporativa *Hey August* para transmitir una sensación artística y simpática en vez de una mecánica y seria como podría ser usar una de palo seco. Se incorpora en color negro y centrada.

Luego se incluyen las imágenes con un recorte 1:1 dentro de un rectángulo blanco mayor a modo de fotografía instantánea. Para generar sensación de profundidad y superposición se añade de nuevo un efecto de sombra paralela. Además, que las fotografías posean el fondo negro ayuda a combinar con el resto de la composición.

Para evitar que el diseño quede demasiado plano, se añade un efecto combinado de varias texturas al fondo que también afecta al título, la textura y la parte superior naranja. Con esta edición se consigue dar la sensación de estar impresos en un papel.

En la parte trasera se utiliza el mismo diseño a excepción del título y las imágenes y con la única diferencia de que todos los elementos menos la textura son invertidos para que sea posible generar la continuidad de ambas caras mediante el lomo. En esta última zona mencionada también se usan los mismos elementos menos la textura, para evitar que al darle continuidad ocasione que la disposición de la textura en ambas caras no sea la misma.

Para terminar, se añaden los textos requeridos, que en este caso es el texto del título de la portada, el símbolo del municipio junto al eslogan y el escudo municipal junto al texto del Ayuntamiento.

El diseño de la portada no tiene por qué tener un significado concreto o seguir el diseño de la identidad visual corporativa pero, ya que es la primera que se realiza tras el proyecto, se le quiere hacer una atribución.

A continuación, se muestra el diseño realizado para la portada del libro de Fiestas Patronales del año 2023.

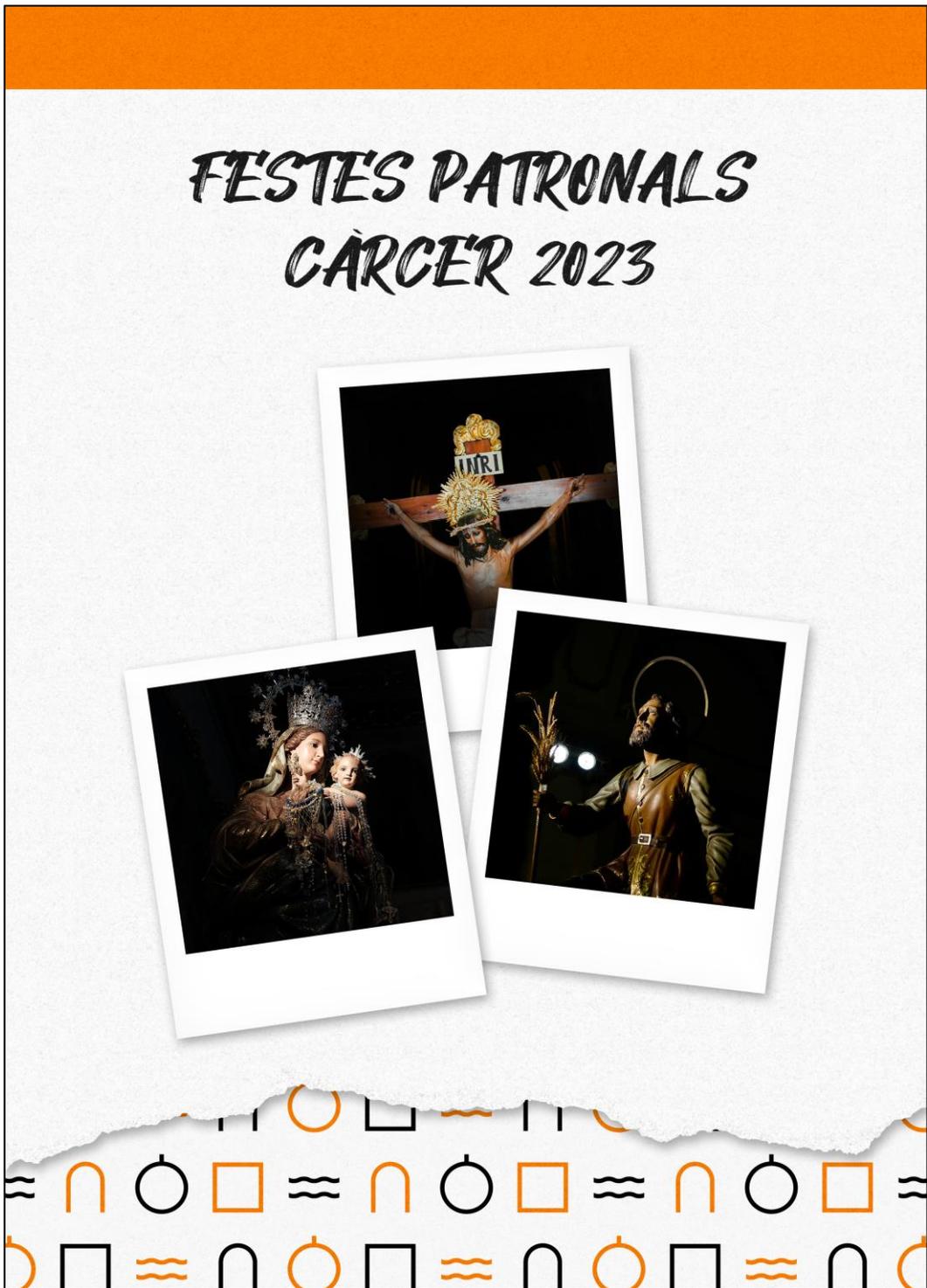


Figura 290. Diseño portada libro Fiestas Patronales 2023.

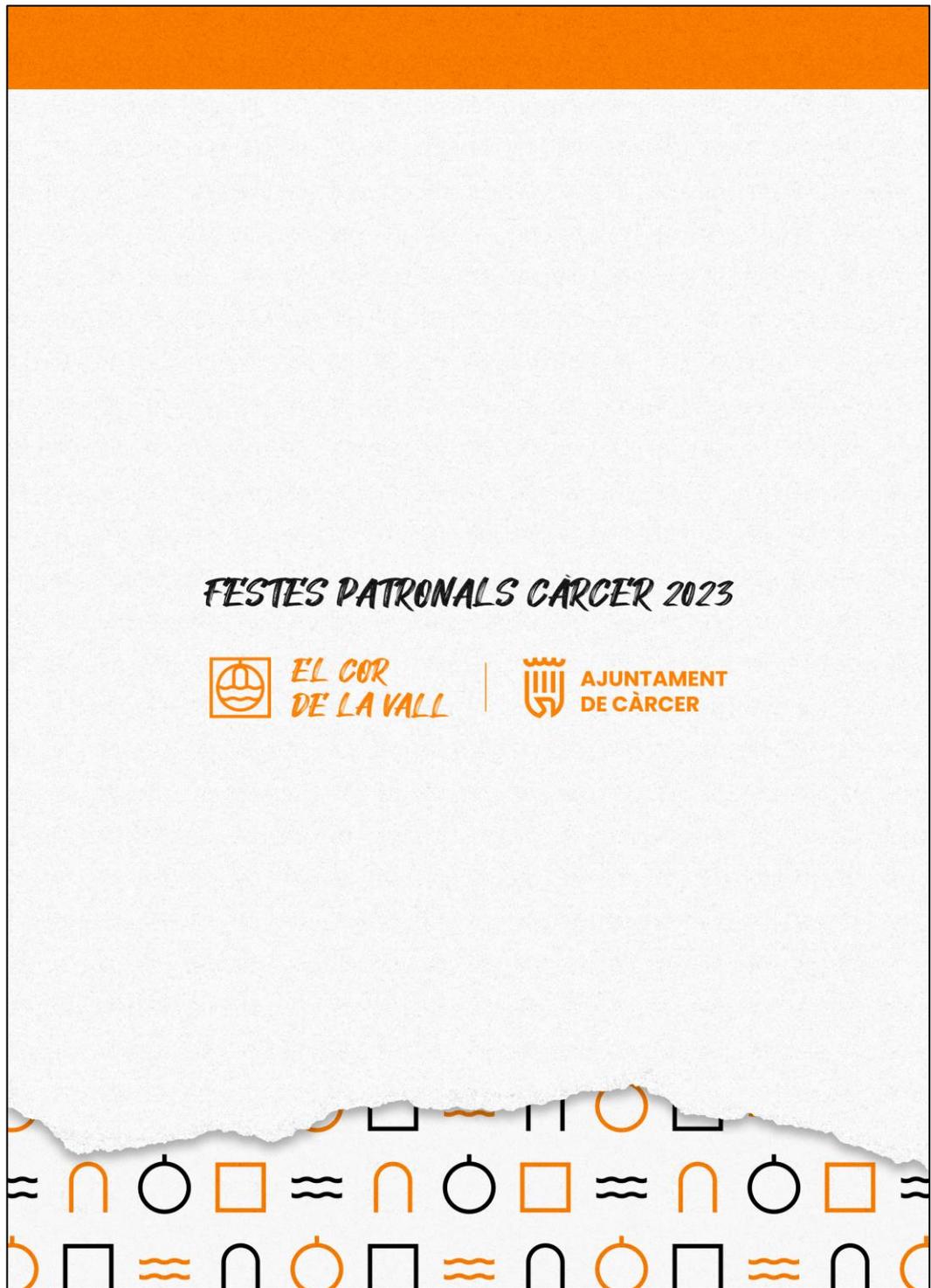


Figura 291. Diseño trasera libro Fiestas Patronales 2023.



Figura 292. Libro Fiestas Patronales 2023 (I).



Figura 293. Libro Fiestas Patronales 2023 (II).

Como se ha mencionado, este diseño es adaptado a los soportes en los que se va a promocionar. En el caso de los digitales, se realiza el diseño para *Instagram*.

En primer lugar, se muestra el aspecto que presentaría el perfil y su *feed*, ya que las publicaciones serían compartidas, en la medida de lo posible, con los colores corporativos. En caso de no ser posible, se puede usar el fondo blanco para generar el contenido, de modo que la visualización general de todas las publicaciones no sea alterada.



Figura 294. Diseño feed Instagram.

En segundo lugar, se presenta el diseño de la publicación de *Instagram*. Las imágenes de las fotografías instantáneas son sustituidas por unas interrogaciones que acompañan al texto de bajo con el que se incita a los usuarios para que comenten.



Figura 295. Diseño publicación Instagram.

En tercer lugar, se observa el diseño de la historia de *Instagram*. Así como en la publicación se alentaba a los usuarios a comentar, en la historia se invita a compartir algunas fotos, ya que al ser elementos que solo permanecen visibles durante 24 horas, es más fácil que las personas quieran subir alguna imagen.

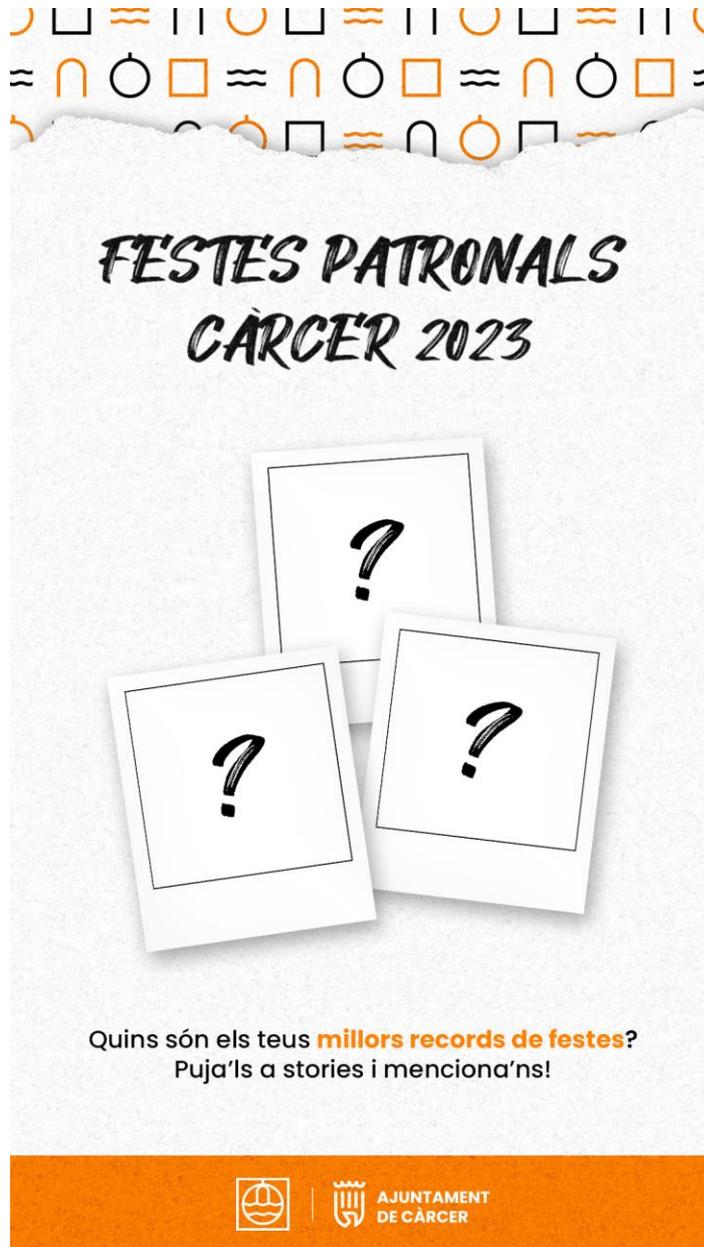


Figura 296. Diseño historia Instagram.

Por último, se muestra cómo resultan los diseños mediante la observación directa en el teléfono móvil siendo publicados en la red social.



Figura 297. Aplicación feed Instagram.
Fuente: Propia.

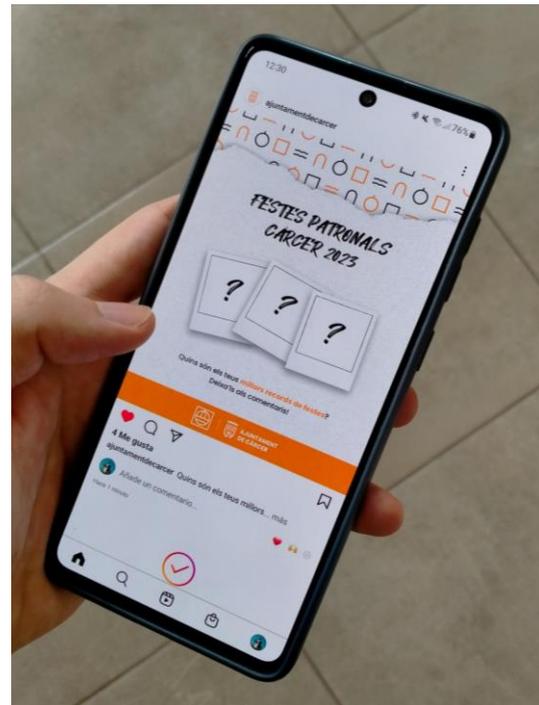


Figura 298. Aplicación publicación Instagram.
Fuente: Propia.

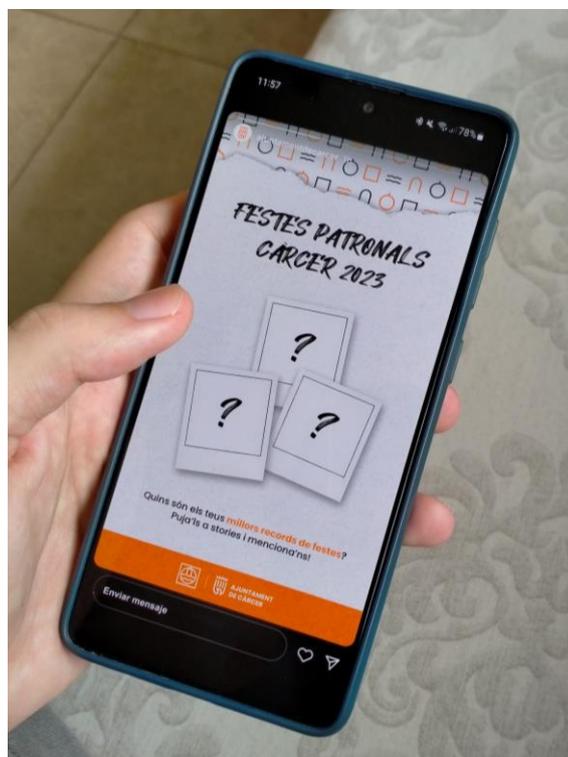


Figura 299. Aplicación historia Instagram.
Fuente: Propia.

2.

PLIEGO DE CONDICIONES



2.1 Objeto

El objeto del proyecto es el diseño de la nueva identidad visual corporativa para el municipio de Càrcer, cuyo trabajo se ha basado en el estudio del municipio, la identificación de necesidades y el análisis de referentes.

El objeto del pliego de condiciones es el establecimiento de las condiciones técnicas y requisitos que se deben tener presentes cuando se use y aplique cada uno de los elementos que forman la identidad del municipio.

No es objeto de este trabajo la preparación previa de los soportes o la instalación de los elementos, de modo que únicamente se describirán los materiales y las dimensiones.

2.2 Normativa

CÓDIGO	NOMBRE
UNE 54100-1:2021	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 1: Términos en impresión.
UNE 54100-2:2022	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 2: Términos fundamentales de serigrafía.
UNE 54100-3:2013	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 3: Términos fundamentales de composición de textos.
UNE 54100-4:2021	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 4: Términos fundamentales de sistemas de salida del ordenador.
UNE 54100-5:2013	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 5: Términos fundamentales sobre pruebas.
UNE 54100-6:2002	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 6: Términos fundamentales sobre tecnología y comunicación gráfica de ciclo digital.
UNE 54100-8:2021	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 8: Términos fundamentales de los procesos gráficos.
UNE 54100-9:2022	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 9: Términos fundamentales sobre preimpresión.
UNE 54100-10:2013	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 10: Términos fundamentales de diseño gráfico.
UNE 54100-14:2012	Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 14: Términos fundamentales de postimpresión.
UNE 54131-1:2014	Requisitos para la formalización de las características técnicas del producto gráfico impreso, según su tipología, durante el proceso de diseño. Parte 1: Requisitos generales.
UNE 54117:2014	Directrices para la preparación, entrega y recepción de originales digitales para la producción gráfica.
UNE 54130:2016	Directrices para la elaboración de un manual de identidad corporativa orientado a la producción gráfica.

Tabla 19. Normativa.

Fuente: Elaboración propia.

2.3 Condiciones técnicas

A continuación, se detallan las condiciones técnicas de los elementos diseñados que conforman la identidad visual corporativa y cuyas medidas serán dadas en ancho x alto.

Se excluyen de los comentarios aquellos elementos cuyo tamaño, individualmente, varía según el soporte en el que se incluya, como es el caso del escudo, símbolo, eslogan y cuños. Tampoco se detalla la página web y la portada del libro de Fiestas Patronales.

2.3.1 Placa calles y caminos

La placa se crea a partir de una plancha de aluminio la cual es cortada y doblada para conseguir unas dimensiones generales de 50 x 33 cm con 1'5 cm de borde. Los orificios para su instalación se perforan a 1 cm del margen.

El diseño se realiza con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF.

Su elaboración es llevada a cabo por la empresa 'Serovial S.L.' ubicada a 9'4 km de Càrcer, la cual se ha encargado de realizar los modelos anteriores además de otros proyectos.

2.3.2 Placa vado permanente

La placa se crea a partir de una plancha de aluminio la cual es cortada para obtener unas dimensiones generales de 30 x 45 cm con los orificios para su instalación a 1 cm del margen.

El diseño se realiza con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF.

Su producción es encargada a 'Serovial S.L.'.

2.3.3 Panel informativo LED

El panel con pantalla LED se crea a partir de una plancha de policarbonato la cual es cortada para obtener unas dimensiones generales de 110 x 100 cm. El espacio reservado para hacer visible la pantalla queda ubicado a 5 cm de los bordes laterales e inferior.

El diseño se realiza con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF.

Su elaboración es llevada a cabo por 'Publisport', quien ya se encargó de realizar los paneles actualmente instalados.

2.3.4 Panel informativo Ayuntamiento

El panel se crea a partir del corte de barras de aluminio para obtener una pieza de 81 x 9'5 cm para el encabezado, quince de 69 x 6 cm y cinco de 12 cm de ancho mientras que la altura depende del número de barras de 69 x 6 cm que agrupen. Las dimensiones generales del producto montado son de 81 x 103 cm.

El diseño se realiza con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF.

La elaboración de este producto es llevada de nuevo por 'Publisport', quien también realizó el modelo actualmente instalado.

2.3.5 Placa metacrilato

Se confecciona a partir del corte de una pieza de metacrilato para obtener una placa con unas dimensiones generales de 30 x 13 cm. Los agujeros para el sistema de fijación se elaboran 2 cm del borde lateral en posición central.

El diseño se realiza con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF.

Su elaboración es llevada a cabo por la empresa 'Serovial S.L.', quien permite cierta flexibilidad con los diseños y permite escoger el grosor de la pieza.

2.3.6 Tarjeta de visita

La tarjeta se confecciona con unas dimensiones generales de 85 x 55 mm y se imprime en un papel estucado mate de 300 g/m².

El diseño se realiza con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF preparado para ser impreso en cuatricromía con un sangrado de 3 mm.

Su elaboración es encargada a la empresa 'Blauverd Impressors S.L.' la cual se emplaza en el municipio vecino de Alcàntera de Xúquer.

2.3.7 Carpeta

La carpeta se realiza en formato DIN A3 para ser doblada por la mitad y convertirse en tamaño DIN A4. El material de fabricación es papel estucado mate de 150 g/m², ya que desde el Ayuntamiento se comenta que se prefiere papel antes que cartoncillo de 300 g/m² para poder aligerar el peso cuando se transportan varias carpetas a la vez.

El diseño se realiza con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF preparado para ser impreso en cuatricromía con un sangrado de 3 mm.

Su elaboración es llevada a cabo por la empresa 'Blauverd Impressors S.L.'.

2.3.8 Instancia

Se diseña en formato DIN A4 y se imprime usando papel offset de 90 g/m².

El arte final se realiza con el programa Adobe Illustrator y consiste en un archivo PDF preparado para ser impreso en escala de grises.

Su impresión es llevada a cabo por la empresa 'Blauverd Impressors S.L.'.

2.3.9 Carta

El modelo de carta se diseña en formato DIN A4 y se imprime usando papel offset de 90 g/m².

El diseño se realiza con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF preparado para ser impreso en cuatricromía.

Su impresión es llevada a cabo por la empresa 'Blauverd Impressors S.L.'.

2.3.10 Sobre carta

El sobre presenta unas dimensiones de 22 x 11 cm, siendo este el modelo de sobre americano o DL, y es impreso en papel offset de 90 g/m².

El diseño se realiza con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF preparado para ser impreso en cuatricromía con un sangrado de 3 mm.

Su impresión es llevada a cabo por 'Blauverd Impressors S.L.'.

2.3.11 Cuños

Los cuños se realizan en madera con unas dimensiones de 3 x 3 cm, tanto para los circulares como para el cuadrado con la marca.

El diseño se elabora con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo vectorial SVG.

Su confección es llevada a cabo por 'Imprenta Grau'.

2.3.12 Tarjeta identificación

El diseño de la tarjeta de identificación se realiza con PVC con unas dimensiones de 54 x 85 mm y se le realiza una perforación en la parte superior para permitir ser enganchada y colgada al cuello.

El diseño se crea con el programa Adobe Illustrator y el arte final generado consiste en un archivo PDF preparado para ser impreso en cuatricromía con un sangrado de 3 mm.

El encargado de hacer su impresión es, de nuevo, la 'Imprenta Grau'.

2.3.13 RRSS

Para el diseño de la publicación se utiliza Adobe Illustrator y Adobe Photoshop con un espacio de trabajo de 1080 x 1350 px, el cual corresponde con una relación de aspecto vertical de 4:5. El arte final generado consiste en un archivo de imagen con extensión JPG.

Para el diseño de la historia se emplean las mismas herramientas pero se configura un espacio de trabajo de 1080 x 1920 px, el cual corresponde con una relación de aspecto vertical de 9:16. El arte final generado consiste en un archivo de imagen con extensión JPG.

En el caso de los carteles, ambos con formato DIN A3, la impresión es encargada a 'Blauverd Impressors S.L.' y se preparan los archivos en formato PDF para ser impresos en cuatricromía con un sangrado de 3 mm. Los diseños también se realizan con Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

2.4 Descripción de los procesos implicados

En este apartado se detallan los procesos industriales que son empleados para la confección de cada uno de los elementos diseñados. Las principales operaciones que se realizan son de corte, impresión y plegado.

2.4.1 Corte láser

Como su nombre indica, en este proceso se emplea un láser cuyo rayo se concentra en un punto concreto para traspasar y cortar una amplia variedad de grosores y materiales, bien sean metálicos como el acero, aluminio o cobre, o no metálicos como cerámicas, vidrios o plásticos. Es un método que genera poco desgaste, ya que no requiere contacto físico entre el material a cortar y la maquinaria y proporciona un corte eficaz y preciso con excelentes acabados y sin presencia de rebabas. Además, es ideal para casos en los que la geometría de la pieza a cortar presenta cierta complejidad, se necesita realizar una producción en serie o se quiere automatizar el proceso. Por este motivo, el corte láser está considerado como una de las mejores opciones a utilizar cuando se requiere el corte de piezas.

En lo que respecta al trabajo, este proceso es el utilizado para generar los cortes de las chapas de aluminio con las que se crean las placas de las calles, caminos y vados, de las placas de metacrilato con el nombre de las dependencias y de las planchas de policarbonato que se usan en los paneles informativos con LED.



Figura 300. Corte láser Serovial S.L.

Fuente: Serovial S.L.

2.4.2 Corte con sierra

El proceso es aplicable a todos los materiales mencionados en el apartado anterior, de modo que su uso depende del corte que se quiera realizar y la forma que presente el material a manipular, la cual suele ser comúnmente en barras circulares o rectangulares.

En el proyecto se emplea este proceso para el corte de las barras de aluminio que forman el conjunto del panel presente en la entrada del Ayuntamiento.

2.4.3 Corte con guillotina

Este tipo de corte es el que se usa principalmente para materiales como papel, cartoncillo o cartón, entre otros. Su funcionamiento consiste en una cuchilla afilada que baja hasta ejercer la presión necesaria para dividir el material empleado, el cual se posa sobre una base plana.

En el proyecto se emplea este proceso para retirar los sangrados presentes en los diseños de las tarjetas, carteles, carpetas, sobres y la portada del libro de Fiestas Patronales.



Figura 301. Guillotina Blauverd S.L

Fuente: Propia.

2.4.4 Impresión digital y offset

Ambos métodos de impresión ofrecen buenos acabados, pero se utiliza uno u otro dependiendo de lo que se vaya a imprimir. Mientras que la impresión digital se suele utilizar para realizar reproducciones de corta o media tirada, la impresión offset lo hace para las de larga tirada, es decir, cuando se requiere imprimir una cantidad importante de ejemplares.

Como ya se ha mencionado de forma individual, los trabajos de papelería son encargados a la empresa 'Blauverd Impressors S.L.', los cuales disponen de la impresora 'Xeikon 9600' para impresión digital y la 'Epson Surecolor P7000' con sistema directo de planchas sin revelado para impresión offset.



Figura 302. Impresora digital Blauverd S.L

Fuente: Propia.



Figura 303. Impresora offset Blauverd S.L

Fuente: Propia.

Como último apunte, cabe mencionar que los métodos de impresión no son solo usados en soportes gráficos como papel y similares, sino que también es aplicable a otros como chapas metálicas. Un claro ejemplo de esta labor es el realizado en la empresa 'Serovial S.L.' para la elaboración de placas y señales.

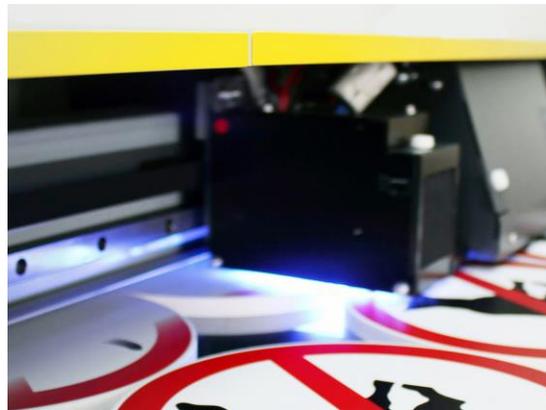


Figura 304. Impresora Serovial S.L.

Fuente: Serovial S.L.

2.4.5 Pintado

Existen varios métodos para pintar un objeto, desde los clásicos como el pincel o el rodillo hasta los más sofisticados aprovechando sistemas eléctricos o neumáticos.

En el caso de las placas para las calles y caminos, hay ocasiones en las que la empresa 'Serovial S.L.' no utiliza el proceso de impresión digital y recurre a la alternativa del pintado manual mediante pistola de aire o pistola de compresor. Este proceso, llevado a cabo en espacios especializados para este tipo de prácticas, permite cubrir y colorear todas las caras del objeto de forma rápida, eficiente y uniforme.

En las lamas que constituyen el panel del Ayuntamiento se realizan dos pintados. En el primero de ellos se aplica una pintura especial al material para permitir que el segundo pintado, en el que se usa una pintura epoxi, pueda adherirse a la superficie sin inconveniente alguno.

Otro elemento que recibe un tratamiento de pintura, y que también es elaborado por 'Publisport', es la plancha de policarbonato que constituye el panel informativo con pantalla LED. Una vez hecho el corte del material se le aplica una base sobre la que se realiza, posteriormente, el proceso que se describe en el siguiente apartado.

2.4.6 Rotulación

Es un proceso usado frecuentemente de forma profesional para la creación de campañas, siendo aplicado en diferentes soportes y lugares. En este caso, se aplica a los textos de las lamas que forman el panel del Ayuntamiento y la placa de policarbonato del panel informativo con pantalla LED.

En este proceso de rotulación se usa el vinilo de corte, escogido por las características del soporte en el que se aplica. Como se ha mencionado en el apartado anterior, las lamas son pintadas tras haber sido cortadas y el siguiente paso es cortar el vinilo con los textos e incorporarlos a la superficie del objeto.

2.4.7 Hendido y Plegado

Esta operación se realiza mediante máquinas especializadas cuyo tamaño depende del objeto y resultado que se quiera obtener. En el caso del hendido que permite el doblado de la portada del libro de Fiestas Patronales se utiliza una máquina de dimensiones reducidas, mientras que para la placa de las calles y caminos se utiliza una de mayores dimensiones con prensa hidráulica para generar el borde que le permite sobresalir una vez se atornilla a la pared.



*Figura 305. Hendidora Blauverd S.L.
Fuente: Propia.*



*Figura 306. Plegadora Serovial S.L.
Fuente: Serovial S.L.*

2.5 Pruebas y ensayos

Como se ha podido ver durante el proceso de diseño, este cuenta con un desarrollo formado por diferentes pasos hasta llegar al formato final. Durante este camino se producen cambios en las ideas que afectan directamente a los tamaños, composiciones, figuras, textos y colores, entre otros.

Por esta razón, en el siguiente apartado se muestran las pruebas y alternativas realizadas en cada uno de los elementos diseñados ya que sin estas versiones previas no habría sido posible llegar a los diseños finales presentados.

2.5.1 Colores

Como se observa en la **Figura 167**, los colores corporativos son escogidos usando una pantone como referencia visual. Sin embargo, al realizar una prueba de impresión previa en casa con estos colores se obtiene el siguiente resultado.



Figura 307. Prueba colores.

Mientras que el verde CMYK sí que guarda relación con el verde Pantone seleccionado, el naranja no la tiene, ya que se aproxima más a un tono rojizo que al elegido.

Afortunadamente, esta condición solo es consecuencia de la configuración de la impresora doméstica y una vez se realizan las impresiones finales en la imprenta se obtiene la representación correcta.

2.5.2 Eslogan

El diseño del eslogan se consigue tras la modificación del diseño inicial. Los cambios realizados son la reducción del interlineado y el ajuste manual de los caracteres para conseguir una línea de texto más uniforme.

**EL COR
DE LA VALL**

**EL COR
DE LA VALL**

Figura 308. Antes y después eslogan.

2.5.3 Página web

De las pantallas realizadas se elaboró un diseño previo del cual las tres primeras únicamente sufrieron cambios menores como corrección de erratas o cambio de grosor de textos. La cuarta, que fue la que siguió el modelo inicial presentado en el boceto de la Figura 181, es la única que cambió de forma más drástica, ya que la primera pese a estar también bocetada fue cambiada directamente al digitalizar dicho diseño.

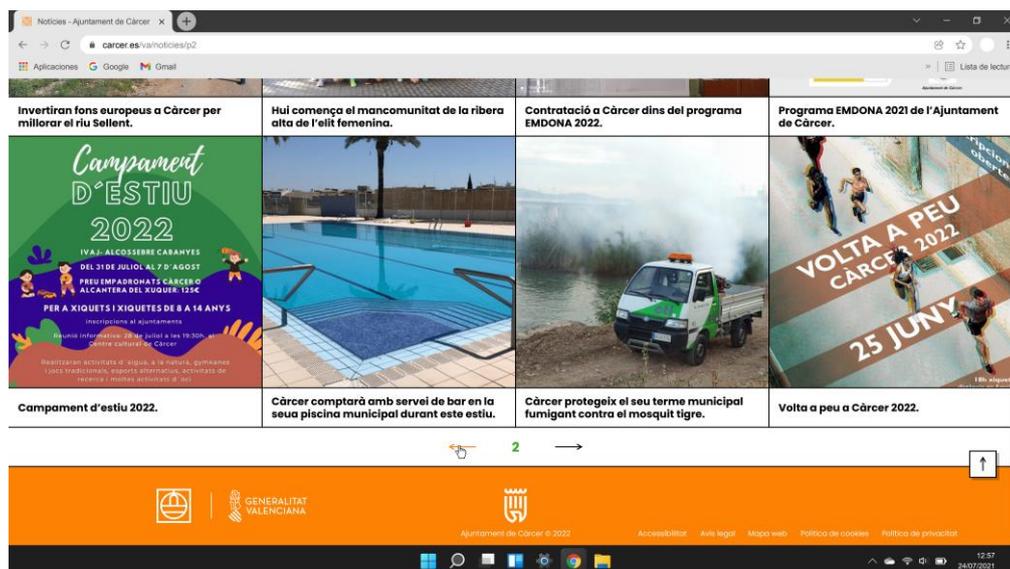


Figura 309. Diseño inicial pantalla 4.

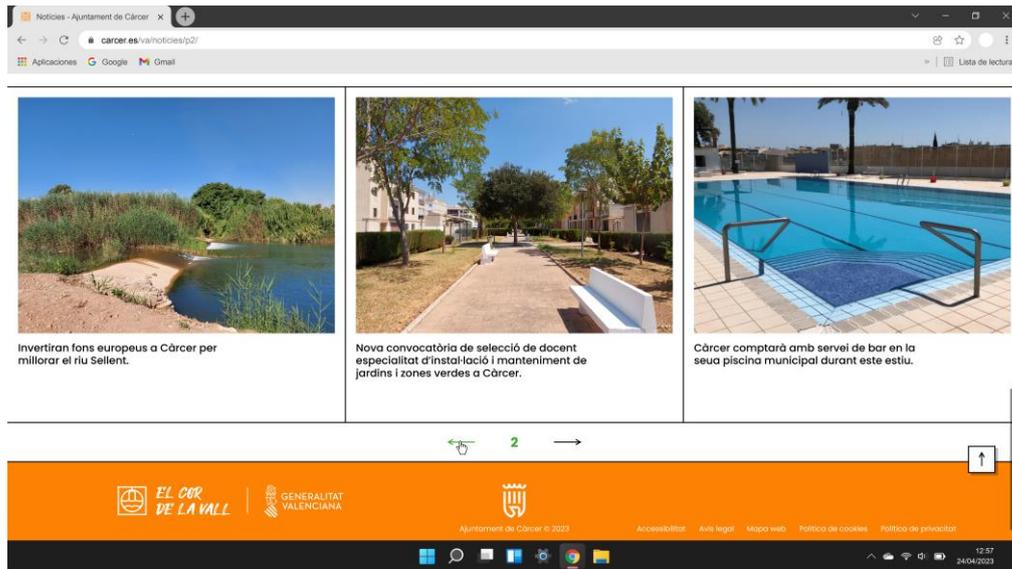


Figura 310. Diseño final pantalla 4.

Como se puede observar, el cambio realizado consiste en la reducción del número de noticias que se muestran en la página con el objetivo de reducir la recarga de información y dejar más espacio libre. También se introducen otros cambios menores como la sustitución del color naranja por el verde para la flecha de cambio de página o la inclusión del eslogan al lado de la marca del pueblo.

2.5.4 Placa calles y caminos

De las placas se crean cuatro diseños iniciales con los que, posteriormente, se realizaría el diseño final.



Figura 311. Diseño inicial placa calle (I).



Figura 312. Diseño inicial placa calle (II).



Figura 313. Diseño inicial placa calle (III).



Figura 314. Diseño inicial placa calle (IV).

Mediante una combinación de los diseños I y III, el redimensionado de la placa al introducir las medidas finales del objeto y la reducción del interlineado del texto se obtiene el diseño final. Este momento también es en el que se decide que para las placas de los caminos se usará la misma composición pero en color verde.



Figura 315. Diseño final placa calle.

2.5.5 Panel pantalla LED

Para este producto se elaboran un total de doce diseños de los cuales seis están pensados para el panel de una ubicación y los otros seis para el de la otra. En líneas generales poseen los mismos elementos y la misma distribución.



Figura 316. Diseño panel LED 1.



Figura 317. Diseño panel LED 2.



Figura 318. Diseño panel LED 3.



Figura 319. Diseño panel LED 4.



Figura 320. Diseño panel LED 5.



Figura 321. Diseño panel LED 6.



Figura 322. Diseño panel LED 7.



Figura 323. Diseño panel LED 8.



Figura 324. Diseño panel LED 9.



Figura 325. Diseño panel LED 10.



Figura 326. Diseño panel LED 11.



Figura 327. Diseño panel LED 12.

Como se ha podido apreciar anteriormente en su respectivo apartado, para los diseños finales se han escogido los números 3, 4, 6 y 10.

2.5.6 Placa metacrilato

Para la placa de metacrilato se elaboran dos diseños, cuya alternativa al seleccionado es la siguiente.

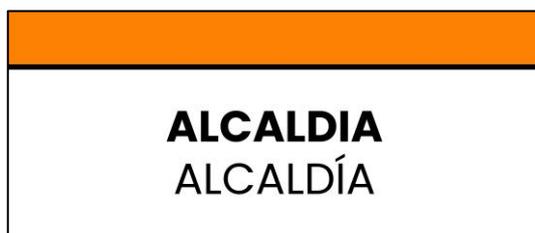


Figura 328. Diseño descartado placa metacrilato.



Figura 329. Diseño seleccionado placa metacrilato.

El motivo por el cual se escoge uno sobre otro ha sido comentado en su respectivo apartado, pero en este punto también se quiere hacer el apunte de que visualmente resulta más equilibrado el diseño seleccionado, ya que presenta el texto centrado completamente a la pieza y es una característica que no se produce en el otro.

2.5.7 Tarjeta de visita

En este caso los cambios se realizan tras la visualización de la prueba de impresión.



Figura 330. Diseño inicial anverso tarjeta.

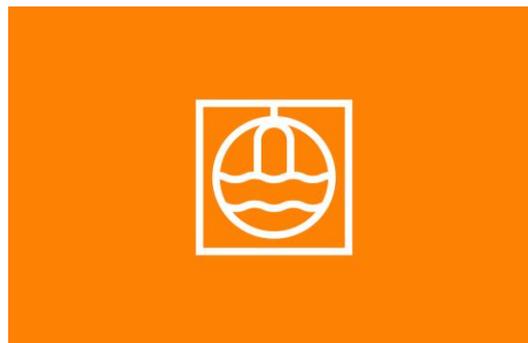


Figura 331. Diseño final anverso tarjeta.

En el anverso el único cambio que se realiza es el aumento del símbolo para que sus dimensiones sean de 25 x 25 mm en vez de 20 x 20 mm.



Figura 332. Diseño inicial reverso tarjeta.



Figura 333. Diseño final reverso tarjeta.

En la parte trasera se aumenta 1 pt todos los textos y se reducen los márgenes superior e inferior 2'5 mm para pasar de 7'5 mm a 5 mm.

2.5.8 Modelo carta

De igual manera que en el elemento anterior, los cambios en el modelo de carta se realizan tras una prueba de impresión.



Figura 334. Diseño inicial carta.

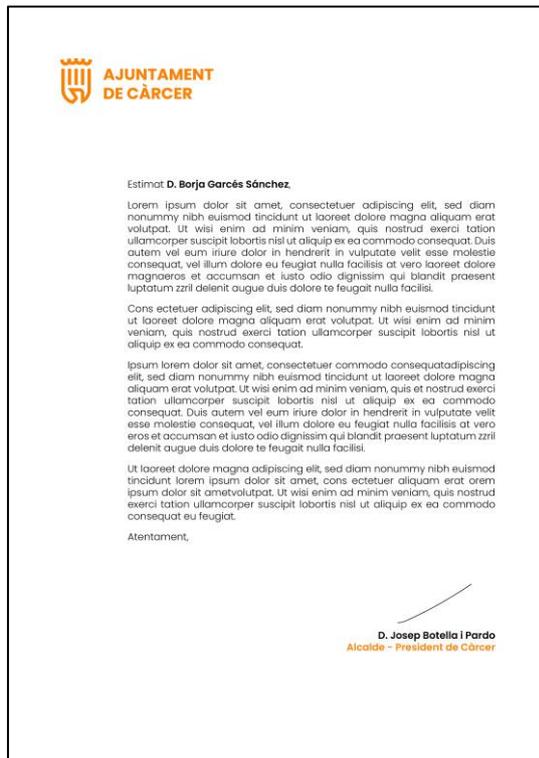


Figura 335. Diseño final carta.

Los cambios que se producen son la reducción en 2 mm de la altura del escudo municipal con el texto del Ayuntamiento, el aumento en un 1 pt del texto pasando de 10 pt a 11 pt, la justificación del bloque y su desplazamiento hacia la derecha para coincidir con la palabra 'Càr cer'.

2.5.9 Cartel

En el caso del primer cartel se llega a descartar incluso dos propuestas antes de realizar el diseño final. Posteriormente, este último diseño es modificado mediante un cambio en el título en el que sus líneas de texto pasan de estar alineadas individualmente a la retícula propia creada a componerse mediante un interlineado automático.

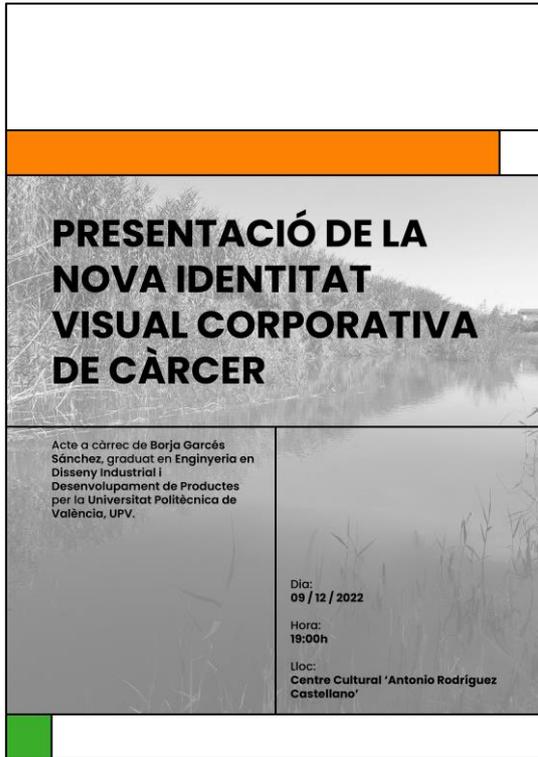


Figura 336. Diseño 1 descartado.

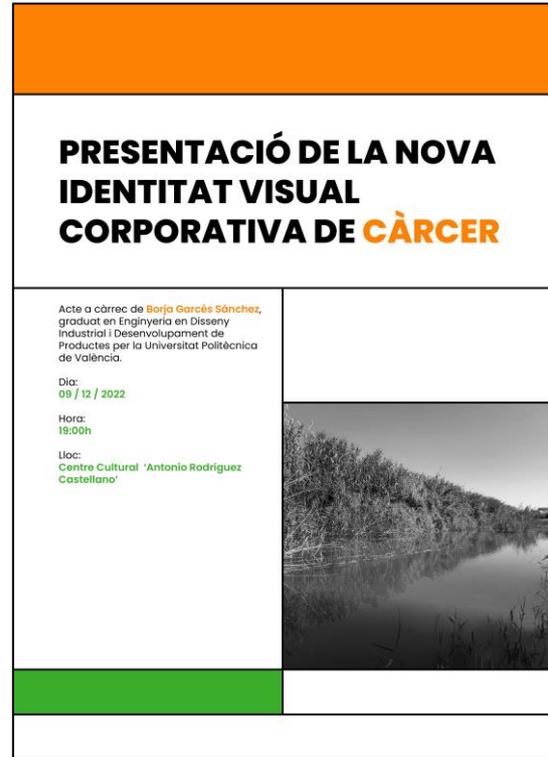


Figura 337. Diseño 2 descartado.

Como se puede observar, las dos ideas iniciales son mayoritariamente diferentes al diseño final, siendo la distribución lineal y las cajas de texto los únicos elementos que se mantienen.



Figura 338. Diseño elegido primer cartel.

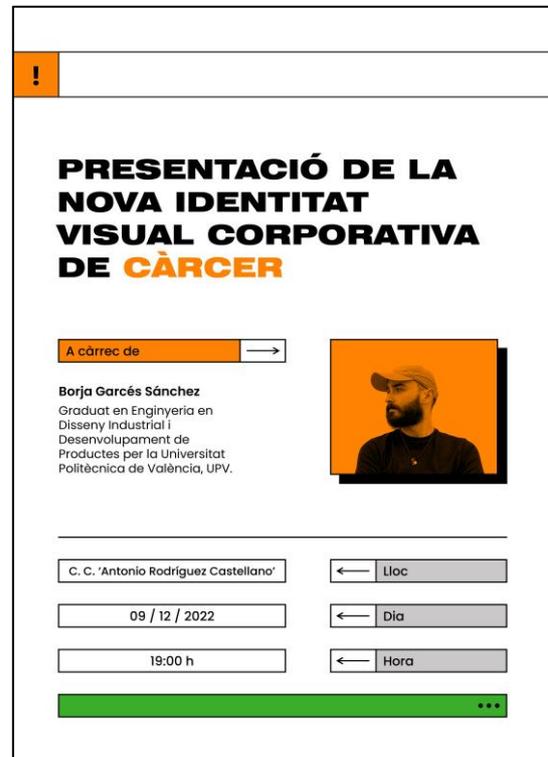


Figura 339. Diseño final primer cartel.

En el segundo, el cambio introducido es la sustitución del confeti generado por la textura corporativa, ya que el diseño inicial es muy parecido al que se utiliza como inspiración. Además, con este cambio se muestra la aplicación de la textura en un diseño.



Figura 340. Diseño inicial segundo cartel.

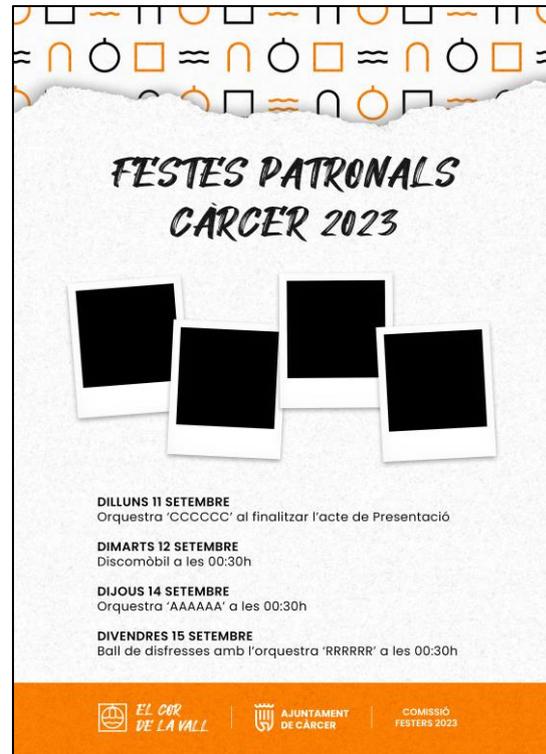


Figura 341. Diseño final segundo cartel.

2.5.10 Libro de Fiestas Patronales

Como se ha mencionado previamente, el diseño de la portada del libro es la original y de la que derivan los diseños para el cartel y las publicaciones de las redes sociales. El principal cambio del primer diseño al segundo es, como ha sido mencionado arriba, la sustitución del confeti por la textura para eliminar las similitudes con el modelo de referencia.

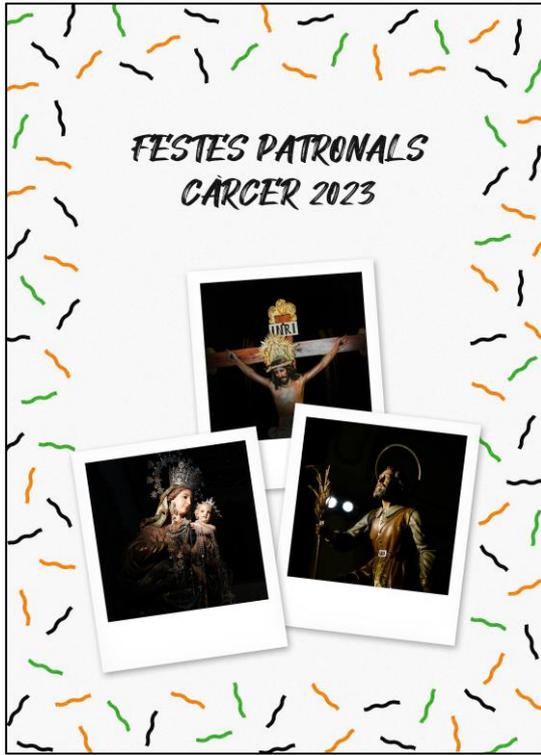


Figura 342. Diseño inicial portada libro.

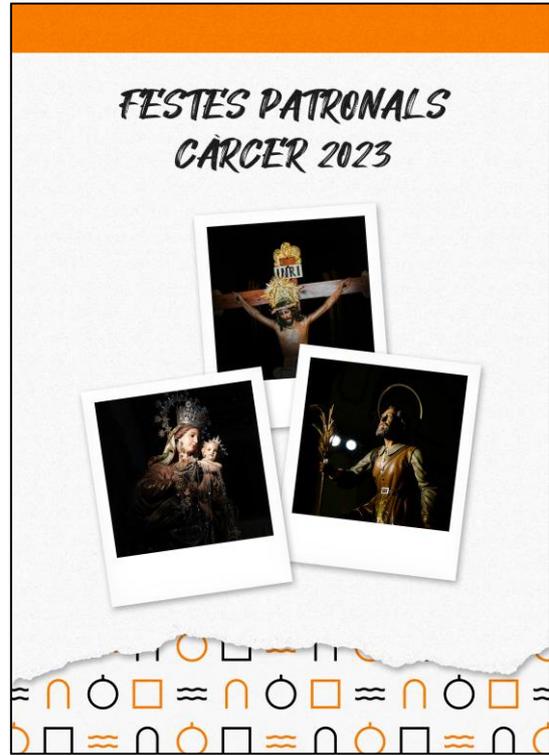


Figura 343. Diseño final portada libro.

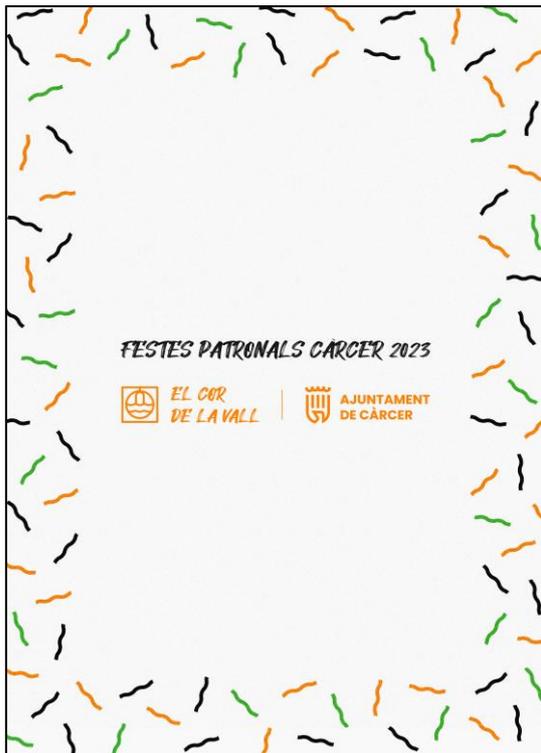


Figura 344. Diseño inicial trasera libro.

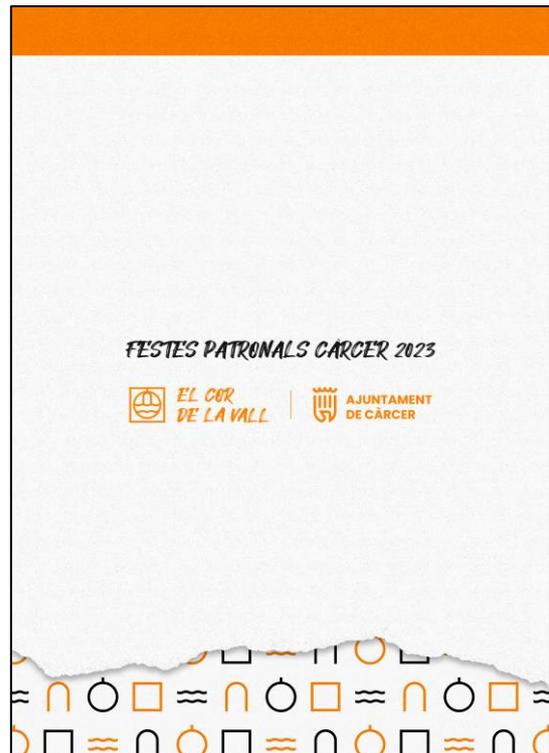


Figura 345. Diseño final trasera libro.

2.5.11 RRSS

Las modificaciones realizadas en la publicación y la historia son las mismas que se han comentado en el cambio del segundo cartel.



Figura 346. Diseño inicial publicación.



Figura 347. Diseño final publicación.



Figura 348. Diseño inicial historia.

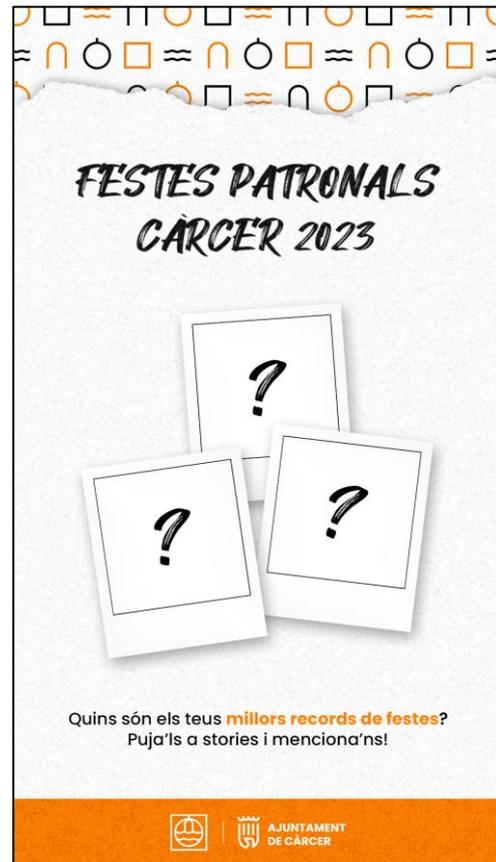


Figura 349. Diseño final historia.

2.6 Manual de identidad visual corporativa

El objetivo del manual de identidad visual corporativa es agrupar todos los elementos básicos que hacen posible la correcta utilización y aplicación de la imagen visual corporativa del municipio de Càrcer.

Consultando la información presente en el manual cualquier persona puede crear nuevas aplicaciones mientras sigue un estilo marcado por el entendimiento de los valores del pueblo dentro de un ámbito profesionalizado.

2.6.1 Elementos

MARCA

Es el símbolo destinado a representar al pueblo. Su diseño resulta de la combinación de cuatro elementos principales: el azulejo de la tradición cerámica, el fruto de la producción agrícola, el arco del patrimonio presente y el agua de la naturaleza envolvente.

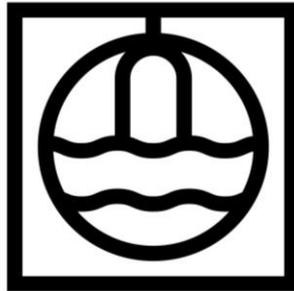


Figura 350. Marca.

ESCUDO

Es el emblema destinado a representar al pueblo. Posee la misma jerarquía que la marca y su uso está enfocado al ámbito institucional. Es una adaptación del emblema reconocido por el Consell Tècnic d'Heràldica i Vexil·lologia.



Figura 351. Escudo.

Puede presentar dos versiones alternativas cuando es usado por el Ayuntamiento de Càrcer. El uso de una versión u otra viene dado por el espacio en el que se utiliza.



Figura 352. Versión horizontal Escudo.



Figura 353. Versión vertical Escudo.

ESLOGAN

Es la síntesis de los valores principales que representan al pueblo. Apela a la posición geográfica, a la vida del entorno y de las personas y a la importancia como motor y centro de la zona.

**EL COR
DE LA VALL**

Figura 354. Eslogan.

El eslogan puede presentar una variación en la que es adjuntado a la marca. Su uso puede darse bajo fines informativos, promocionales o publicitarios.



Figura 355. Versión Eslogan.

COLORES CORPORATIVOS

La identidad corporativa de Càrcer se representa mediante dos colores: una tonalidad de naranja aludiendo al cultivo de naranjas y caquis y una tonalidad de verde que hace referencia al entorno natural que rodea el núcleo urbano.

	PANTONE 151 C		PANTONE 361 C
RGB	255 131 0	RGB	61 174 43
CMYK	0 59 94 0	CMYK	73 0 100 0
HEX	ff8300	HEX	3dae2b

Figura 356. Colores corporativos.

TIPOGRAFÍA

Se establece como principal la tipografía Poppins, de palo seco y usable en todos sus tipos. Como secundaria se utiliza la tipografía *Hey August* de estilo *handwriting*.

POPPINS REGULAR	THIN	ITALIC	HEY AUGUST
abcdefghijklmnopq rstuvwxyz	EXTRALIGHT	ITALIC	<i>abcdefghijklmnopqrstu vwxyz</i>
ABCDEFGHIJKLMNÑO QRSTUVWXYZ	LIGHT	ITALIC	
1234567890!@?.,ç&()	REGULAR	ITALIC	ABCDEFGHIJKLMNÑO QRSTUVWXYZ
	MEDIUM	ITALIC	
	SEMIBOLD	ITALIC	1234567890!@?.,ç&()
	BOLD	ITALIC	
	EXTRABOLD	ITALIC	
	BLACK	ITALIC	

Figura 357. Tipografías corporativas.

2.6.2 Normas de uso

ÁREA DE RESPETO

Se delimita una zona alrededor de cada uno de los elementos y sus versiones para indicar el espacio dentro del cual no se podrá incluir ningún otro elemento ya que provocaría una incorrecta percepción.

MARCA

La distancia se genera a partir de la anchura del arco.

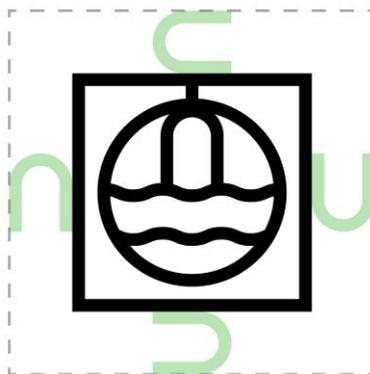


Figura 358. Área seguridad Marca.

ESCUDO

La distancia se genera utilizando la longitud de las barras interiores de la *senyera*.



Figura 359. Área seguridad Escudo.

Para las dos versiones del escudo la distancia se genera utilizando el tamaño de la letra 'T'.



Figura 360. Área seguridad versión horizontal Escudo.



Figura 361. Área seguridad versión vertical Escudo.

ESLOGAN

Tanto el eslogan como su versión generan la distancia del área de seguridad utilizando el tamaño de la letra 'O'.



Figura 362. Área seguridad Eslogan.



Figura 363. Área seguridad versión Eslogan.

TAMAÑO MÍNIMO

Es la indicación de la altura mínima en la que es reproducible cada uno de los elementos sin perder legibilidad. Por tanto, es el tamaño mínimo con el que pueden ser aplicados.



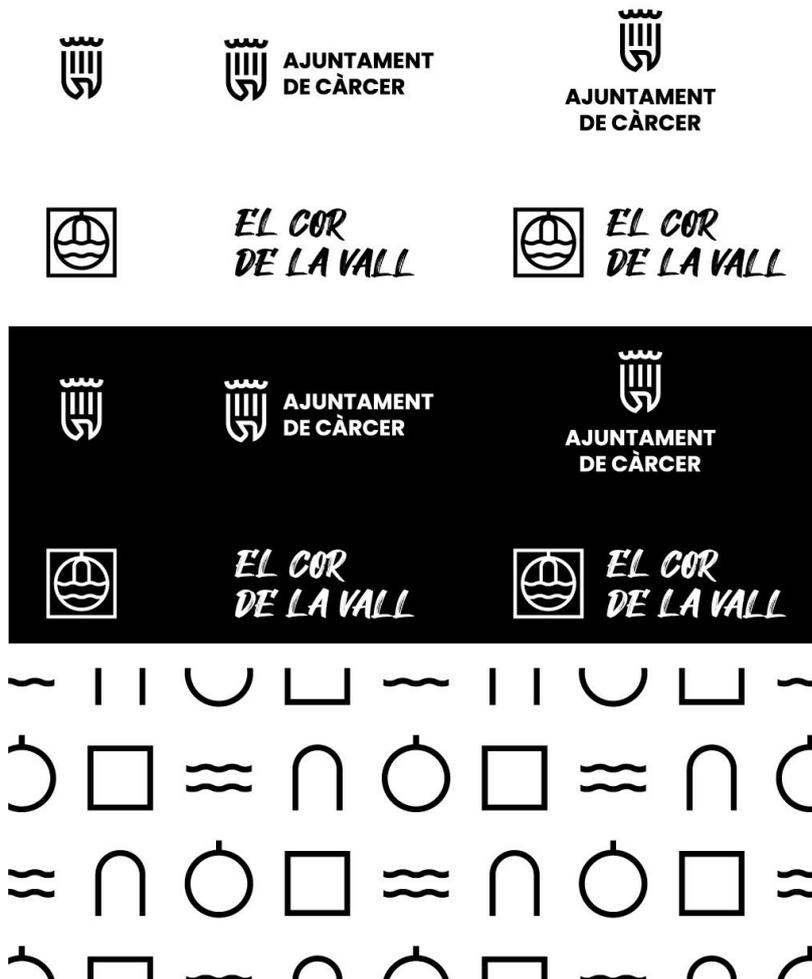
Figura 364. Tamaño mínimo.

VERSIONES CROMÁTICAS

Es la representación de cada uno de los elementos haciendo uso de los colores corporativos y presentados en formato positivo y negativo.

El formato negativo del escudo y la marca está modificado mediante una reducción de su grosor para compensar el efecto visual que le hace aparentar más grueso que el positivo.

VERSIÓN MONOCROMÁTICA



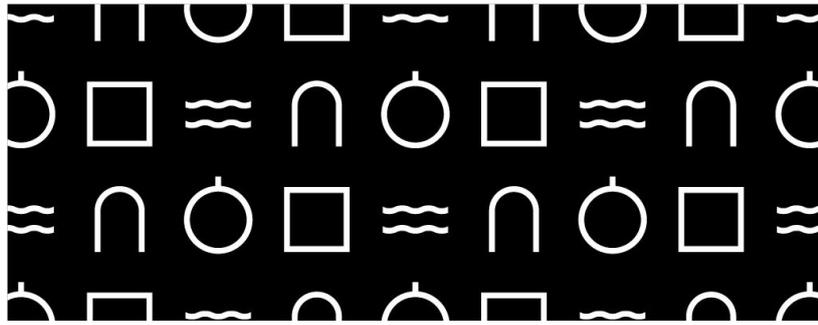


Figura 365. Versión monocromática.

VERSIÓN COLOR CORPORATIVO PRINCIPAL



Figura 366. Versión color corporativo principal.

VERSIÓN COLOR CORPORATIVO SECUNDARIO



Figura 367. Versión color corporativo secundario.

VERSIÓN ALTERNATIVA

En estas aplicaciones el escudo y la marca que deben usarse son los modelos modificados, como si de un formato negativo se tratase.

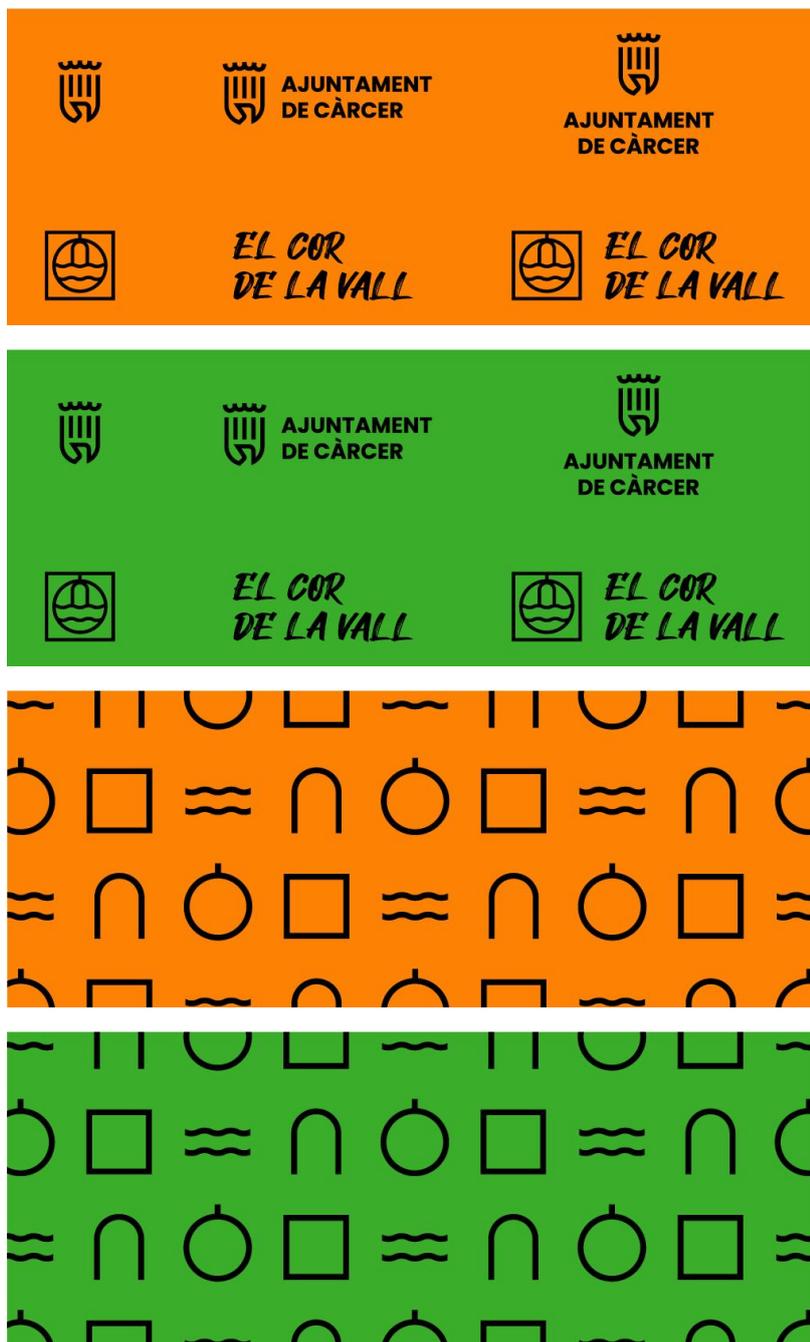


Figura 368. Versión alternativa.

Además de las combinaciones mostradas en las páginas anteriores, la textura corporativa permite realizar otras más cuando se utiliza sobre un fondo de color blanco. Estas son:

1. Patrón repetitivo de 1 color corporativo + negro
2. Patrón repetitivo de 2 colores corporativos.
3. Patrón repetitivo o aleatorio de 2 colores corporativos + negro.

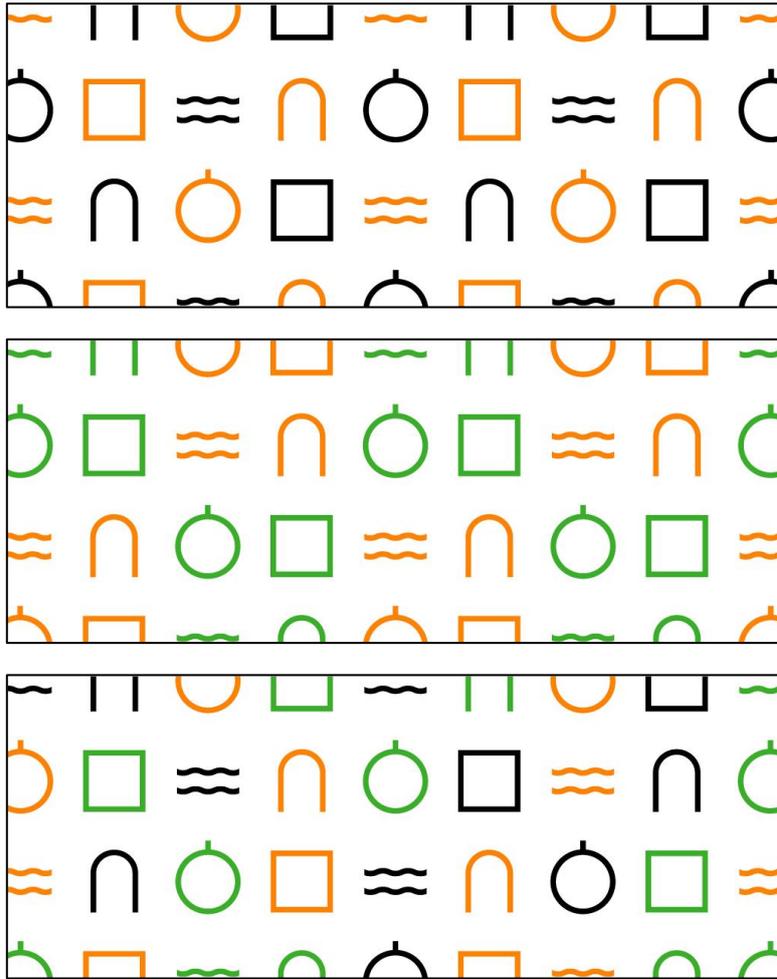


Figura 369. Textura corporativa alternativas añadidas.

USOS INCORRECTOS

Existen diferentes representaciones y operaciones cuyo uso no está permitido a la hora de emplear cualquiera de los elementos de la identidad.

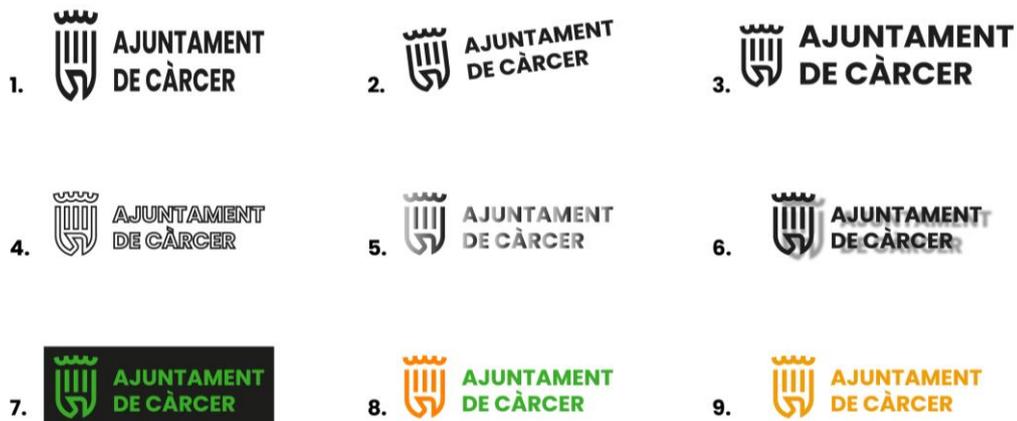


Figura 370. Usos incorrectos.

La explicación de cada uno de los usos correctos es el siguiente:

1. No se permite el escalado desproporcional de los elementos.
2. No se permite la rotación de los elementos.
3. No se permite el escalado parcial de los elementos.
4. No se permite el contorneado de los elementos.
5. No se permite usar gradaciones de color.
6. No se permite sombrear o aplicar otros efectos similares.
7. No se permite usar versiones cromáticas que no figuran en el manual de identidad.
8. No se permite usar varios colores para representar un elemento.
9. No se permite usar colores que no figuran en el manual de identidad.

En la textura corporativa, aparte de no considerarse como correctas las nueve acciones anteriores, hay otras que tampoco se permite realizar. Estas son:

1. Distribuir aleatoriamente los colores de la textura cuando únicamente se usan dos.
2. Distribuir los diferentes colores de la textura en filas o columnas.
3. Eliminar elementos de la textura.

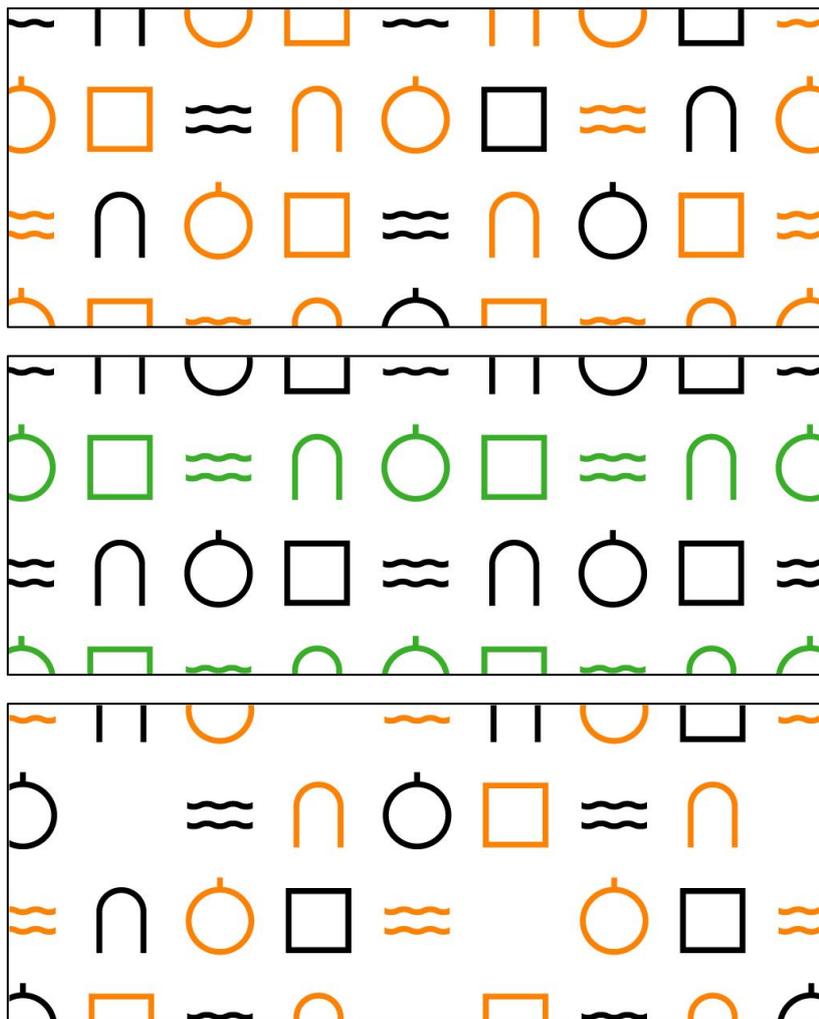


Figura 371. Textura corporativa usos incorrectos.

2.6.3 Aplicaciones

PLACA CALLES

Modelo de placa para nombrar, principalmente, las calles del municipio. También se usa para avenidas, plazas y espacios similares.

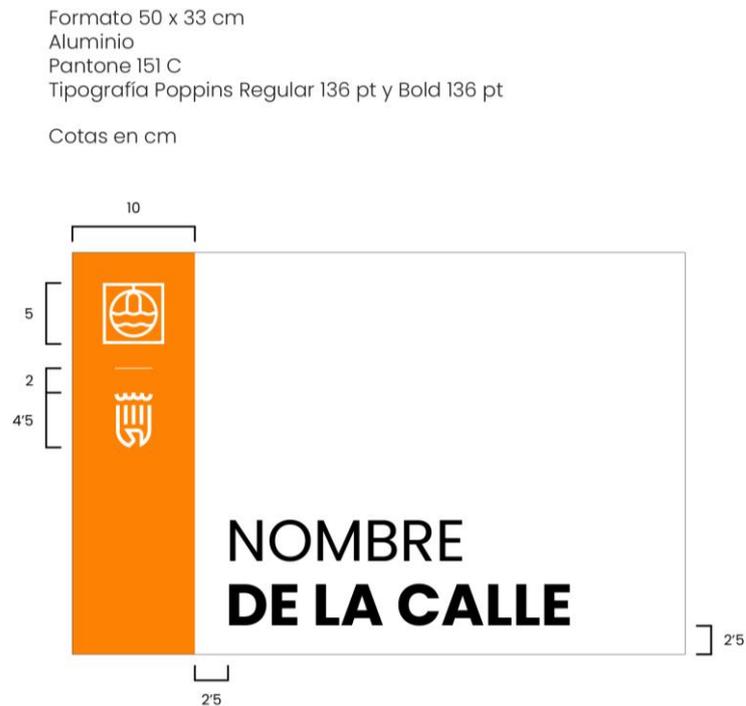


Figura 372. Aplicación Placa calles.

PLACA CAMINOS

Modelo de placa para nombrar los caminos rurales que rodean el núcleo urbano.



Figura 373. Aplicación Placa caminos.

PLACA VADOS

Modelo de placa para señalar el vado permanente tras su solicitud y aprobación.

Formato 30 x 45 cm
Aluminio
#ffe000, #e20000 y #13009b
Tipografía Poppins Semibold 90 pt y Arial
Narrow Bold 76 y 71 pt

Cotas en cm



Figura 374. Aplicación Placa vados.

TARJETA DE VISITA

Modelo de tarjeta con la información de contacto. Existen dos diseños, uno para el alcalde y otro para el resto de los trabajadores del Ayuntamiento.

Formato 85 x 55 mm con Sangrado 3 mm
Papel estucado mate 300 g/m²
Pantone 151 C
Tipografía Poppins Semibold 9 pt, Regular 7 pt y Regular 6 pt

Cotas en mm



Figura 375. Aplicación Tarjeta alcalde.

Formato 85 x 55 mm con Sangrado 3 mm
 Papel estucado mate 300 g/m²
 Pantone 361 C
 Tipografía Poppins Semibold 9 pt, Regular 7 pt y Regular 6 pt

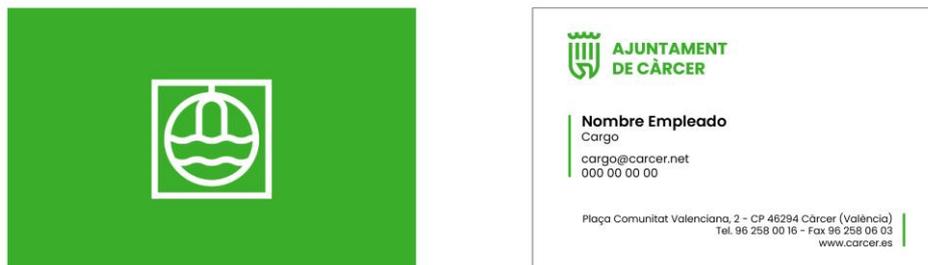


Figura 376. Aplicación Tarjeta empleado.

TARJETA ID

Modelo de tarjeta de identificación con el nombre, cargo y fotografía de la persona.

Formato 85 x 55 mm con Sangrado 3 mm
 PVC
 Pantone 151 C | Pantone 361 C
 Tipografía Poppins Bold 12 pt y Regular 7 pt

Cotas en mm

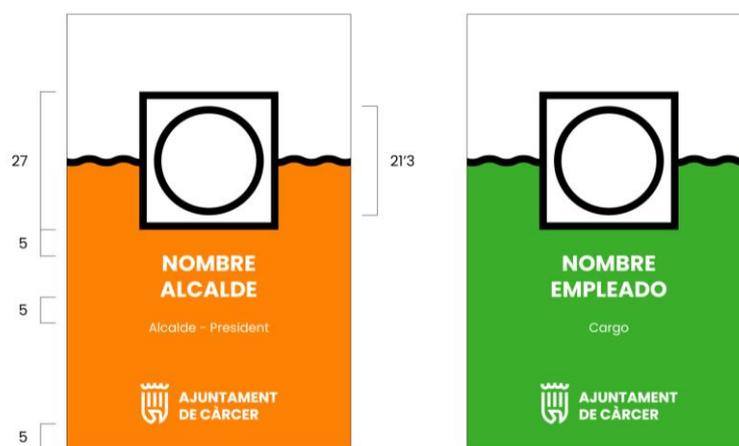


Figura 377. Aplicación Tarjeta ID.

HOJA DE CARTA

Modelo de hoja de carta. Existen dos diseños, uno para el alcalde y otro para el resto de los trabajadores del Ayuntamiento.

Formato 210 x 297 mm
 Papel offset 90 g/m²
 Pantone 151 C | Pantone 361 C
 Tipografía Poppins Light 11 pt y Semibold 11 pt

Cotas en mm

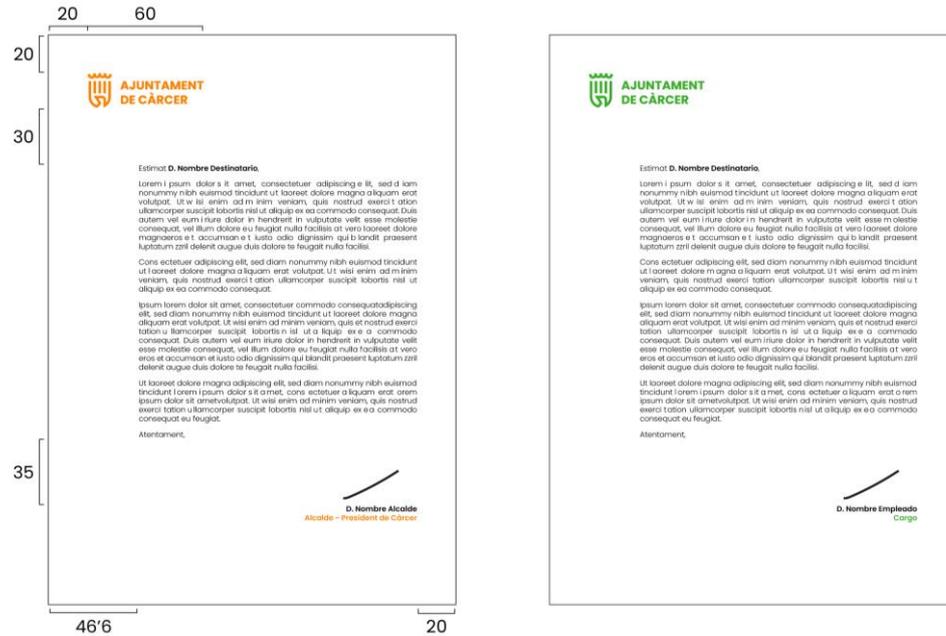


Figura 378. Aplicación Hoja de carta.

SOBRE

Modelo de sobre para carta. Las marcas en la parte inferior derecha indican el lugar en el que debe ser colocada la pegatina con la información del destinatario.

Formato 220 x 110 mm
 Papel offset 90 g/m²
 Pantone 151 C
 Tipografía Poppins Regular 9 pt

Cotas en mm

Diseño Reverso Sobre



Figura 379. Aplicación Sobre.

INSTANCIA

Modelo de solicitud general de instancia.

Formato 210 x 297 mm
Papel offset 90 g/m²

Tipografía Poppins Regular 8, 9 y 11 pt, Light 6, 7 y 11 pt,
Medium 7 y 12 pt y Bold 18 pt.

Cotas en mm

15

AJUNTAMENT DE CÁRCER | CIF P4609600E
 Placa Comunitat Valenciana, 2 - CP 46294 Cárcer (València)
 Tel. 96 258 00 16 - Fax 96 258 06 03 - carcer@gva.es - www.carcer.es

INSTÀNCIA / INSTANCIA

Nom i Cognoms Nombre y Apellidos			
DNI		Teléfono Teléfono	
En representació de En representación de		CIF	
Domicili Domicilio			
Municipi Municipio		CP	

Opinació expressa del interessat o la consulta de dades abans a la Administració. De acuerdo a lo dispuesto en el Artículo 26.2 de la Ley 39/2015 la consulta de datos es AUTORIZADA por los interesados salvo que conste en el procedimiento su oposición expresa o la ley especial aplicable requiera consentimiento expreso.

NO PRESTA SU CONSENTIMIENTO para que el Ayuntamiento de Cárcer realice consulta de los datos del solicitante/representante a la Dirección General de Policía Nacional, Tasa DGI u otros organismos públicos mediante servicios interdepartamentales y apodta telemática computada de su DNI/NIE y resto de documentos.

EN CASO DE QUE NO PRESTE CONSENTIMIENTO DEBERÁ APORTAR EL DOCUMENTO O CERTIFICADO JUSTIFICATIVO.

EXPOSA / EXPONE

SOL-LICITA / SOLICITA

En Cárcer, ___ de _____ de _____

Signatura / Firma Sr. Alcalde del Ayto. de Cárcer

Información básica sobre Protección de Datos	
Responsable del tratamiento	Ayuntamiento de Cárcer
Finalidad de tratamiento	Tramitación de la solicitud
Categorización	Registro de peticiones públicas
Legitimación	No se comunican los datos a terceros a la administración municipal, salvo obligación legal
Conservación	Se da traslado a dicho sector, así como a seguir sus datos del caso siguiente a fin de tramitación
Destinatarios	Puede consultarse más información a través del derecho de acceso en http://transparencia.gva.es/informacion

15

Figura 380. Aplicación Instancia.

CARPETA

Modelo de carpeta para agrupar y organizar la documentación. Existen dos diseños, naranja y verde, cuyo uso es libre. Es decir, no están destinados a usarse en departamentos concretos según el color.

Formato 213 x 300 mm con Sangrado 3 mm

Cartoncillo 300 g/m²

Pantone 151 C | Pantone 361 C

Cotas en mm

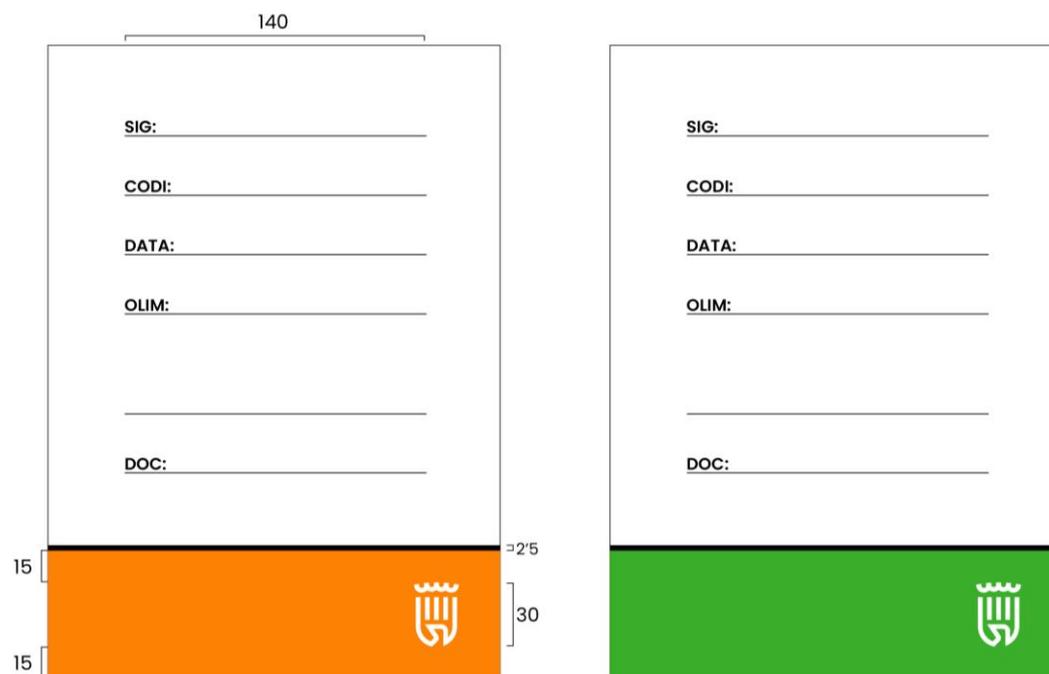


Figura 381. Aplicación Carpeta.

AVATAR WEB

El avatar de las redes sociales está compuesto únicamente por el escudo municipal en versión naranja con fondo blanco.

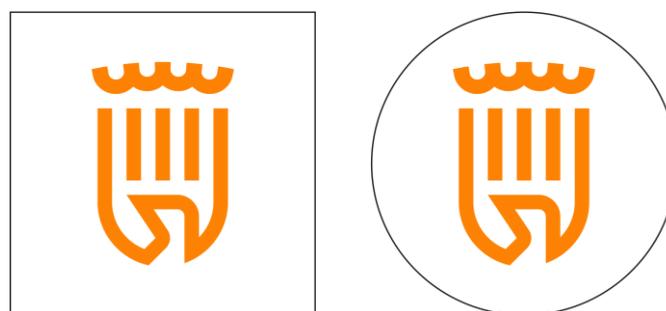


Figura 382. Aplicación Avatar Web.

CABECERA WEB

Diseño de cabecera web adaptada para pantallas de alta definición.

Pantone 151 C

Tipografía Poppins Medium 20 pt y Extrabold 20 pt

Cotas en píxeles



Figura 383. Aplicación Cabecera Web.

3.

PLANOS



Se decide no desarrollar el apartado de planos debido a que el proyecto consta sobre la elaboración de unos diseños los cuales no necesitan ninguna configuración especial para poder ser realizados. Es decir, todos los diseños presentados en este trabajo han sido confeccionados digitalmente, en formato vectorial principalmente, y su aplicación a los diferentes soportes físicos no es objeto del trabajo por parte del diseñador.

No obstante, pese a no elaborarse unos planos técnicos detallados, sí se realiza un grupo de plantillas que define el carácter dimensional de los diseños.

3.1 Plantillas

PLACA CALLES

Cotas en cm.

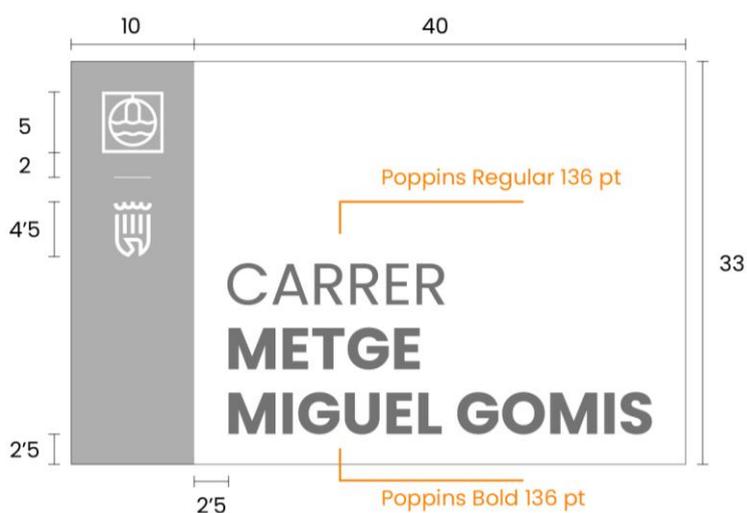


Figura 384. Plantilla placa calles.

PLACA CAMINOS

Cotas en cm.



Figura 385. Plantilla placa caminos.

PLACA VADOS

Cotas en cm.

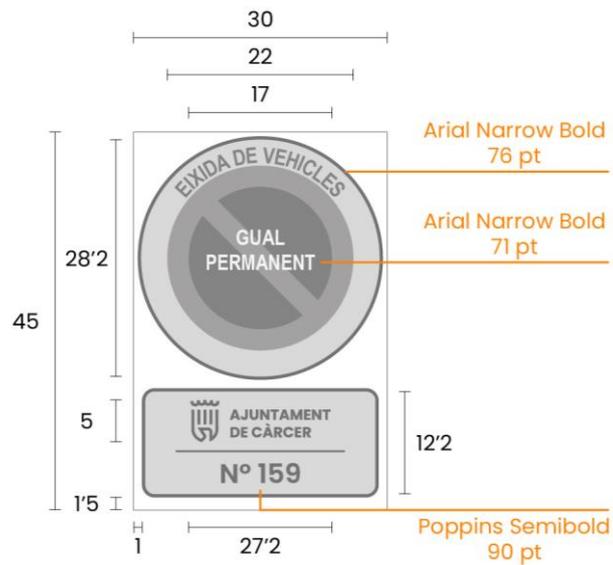


Figura 386. Plantilla placa vados.

PANEL INFORMATIVO LED

Cotas en cm.

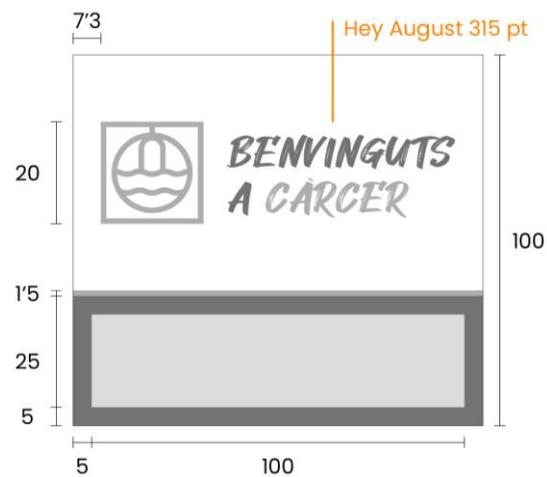


Figura 387. Plantilla panel informativo LED (I).



Figura 388. Plantilla panel informativo LED (II).



Figura 389. Plantilla panel informativo LED (III).

PANEL INFORMATIVO AYUNTAMIENTO

Cotas en cm.

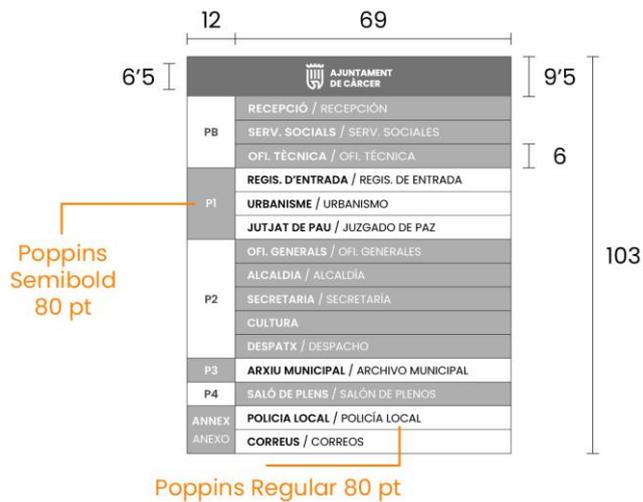


Figura 390. Plantilla panel informativo Ayuntamiento.

PLACA METACRILATO

Cotas en cm.



Figura 391. Plantilla placa metacrilato.

TARJETA DE CONTACTO

Cotas en mm.

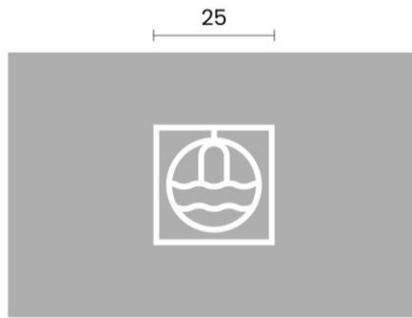


Figura 392. Plantilla tarjeta de visita (I).

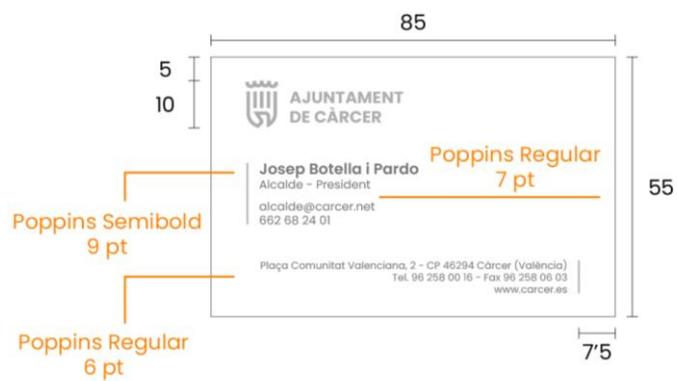


Figura 393. Plantilla tarjeta de visita (II).

TARJETA ID

Cotas en mm.

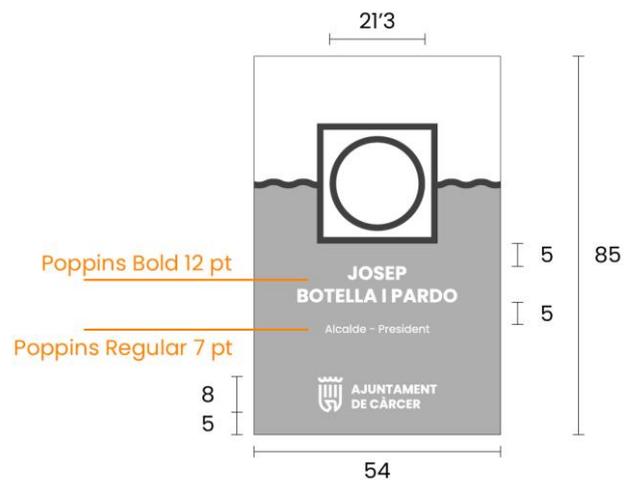


Figura 394. Plantilla tarjeta ID.

CARPETA

Cotas en mm.

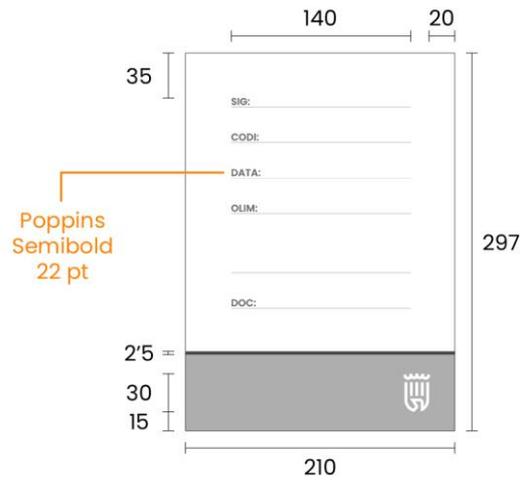


Figura 395. Plantilla carpeta.

INSTANCIA

Cotas en mm.

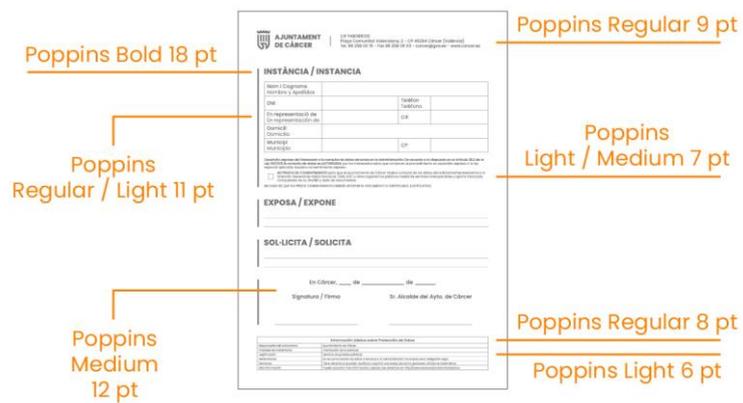


Figura 396. Plantilla instancia (I).



Figura 397. Plantilla instancia (II).

CARTA
Cotas en mm.

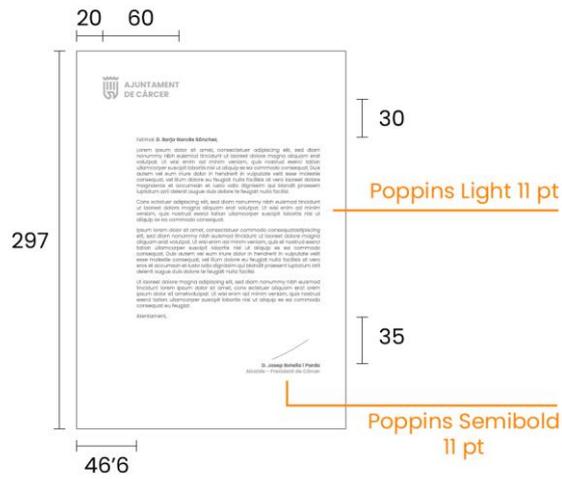


Figura 398. Plantilla carta.

SOBRE
Cotas en mm.

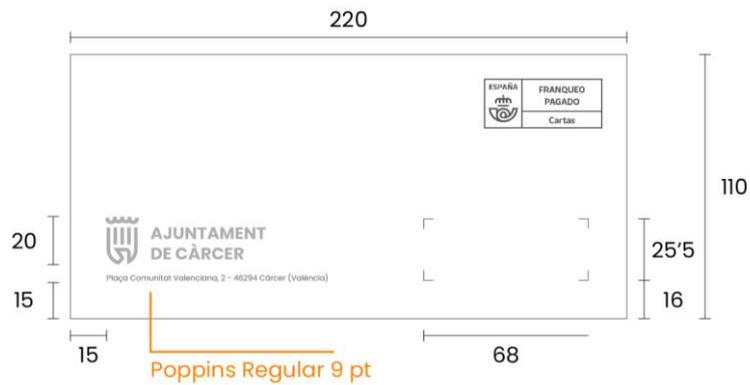


Figura 399. Plantilla sobre.

CABECERA WEB
Cotas en píxeles.

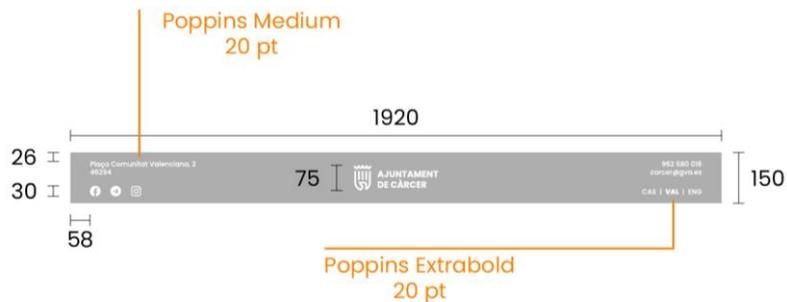


Figura 400. Plantilla cabecera web.

4.

PRESUPUESTO



A continuación, se muestra el desglose del presupuesto con el que se obtiene el coste final del proyecto, el cual ha tenido una duración de 5 meses (153 días) de los cuales se ha trabajado activamente un total de 4 meses (122 días).

El desglose consta de dos partes, la primera en la que se calculan los costes de diseño en los cuales se tiene en cuenta los recursos empleados y las horas invertidas por el diseñador, y la segunda, en la que se calculan los costes de producción que determinan cuánto dinero tendrá que invertirse para implementar cada uno de los productos diseñados en este proyecto.

COSTES DE DISEÑO

En primer lugar se calcula el consumo de energía producido por los dispositivos electrónicos empleados durante todo el proceso de trabajo. En esta operación no se incluye el teléfono móvil ya que, aunque más adelante sí se tiene en cuenta para el cálculo del valor actual del dispositivo, su utilización no es requerida por el proyecto, sino que su uso viene dado por el día a día del diseñador y, por tanto, su consumo energético no está ligado única y exclusivamente a la realización del trabajo. Los dispositivos registrados son el ordenador portátil (PC) y el router del Wifi.

CONSUMO ENERGÍA	PC	WIFI
Potencia (W)	65	5,4
Tiempo (h)	341	341
Consumo (Wh)	22165	1841
kWh	22,17	1,84

Tabla 20. Consumo energía.

Como los precios de la luz no son fijos, se consultan las facturas de la compañía eléctrica para realizar una media del precio de cada uno de los cinco meses trabajados para poder calcular una segunda media en la que se obtiene un precio medio final del kW/h.

ABRIL		
0,114927	0,145446	0,215954
0,158775667		

MAYO		
0,097756	0,122111	0,169797
0,129888		

JUNIO		
0,097756	0,122111	0,169797
0,129888		

JULIO		
0,22255	0,25691	0,311952
0,263804		

AGOSTO		
0,272467	0,310829	0,368814
0,31737		

PRECIO MEDIO kW/h
0,199945

Tabla 21. Precio medio kW/h.

Tras la obtención del precio medio se realiza el cálculo del importe total consumido, el cual resulta en 4'80€.

IMPORTE CONSUMO ENERGÉTICO	PC	WIFI
kWh	22,17	1,84
Precio medio (€/kWh)	0,199945	0,199945
Importe (€)	4,431784	0,368179
Importe total (€)	4,80	

Tabla 22. Importe consumo energético.

Seguidamente se calcula el coste aproximado de combustible consumido en los desplazamientos requeridos por el proyecto. Para ello, se utiliza la herramienta de 'ViaMichelin' en la que introduciendo el modelo de automóvil y los puntos inicial y final del trayecto se calcula automáticamente. Se obtiene un consumo de 5'95€.

IMPORTE CONSUMO COMBUSTIBLE	COSTE (€)
Desplazamiento 1	0,75
Desplazamiento 2	2
Desplazamiento 3	2,86
TOTAL (€)	5,95

Tabla 23. Importe consumo combustible.

Luego se realiza el cálculo del valor actual de los dispositivos en el que, como se ha mencionado arriba, se incluye el teléfono móvil y se descarta el *router*. Para obtener dicho valor se realizan las siguientes operaciones:

$$\text{Amortización anual} = \text{Precio compra producto} / \text{Vida útil estimada}$$

$$\text{Amortización acumulada} = \text{Amortización anual} \times \text{Años transcurridos desde compra}$$

$$\text{Valor actual} = \text{Precio compra producto} - \text{Amortización acumulada}$$

VALOR ACTUAL DISPOSITIVOS	PC	Teléfono Móvil
Precio inicial (€)	1600	474
Vida útil (año)	6	4
Amortización anual (€/año)	266,67	118,50
Años desde compra (año)	1	2
Amortización acumulada (€)	266,67	237,00
Valor actual (€)	1333,33	237,00
Valor actual total (€)	1570,33	

Tabla 24. Valor actual dispositivos.

Por otro lado, se añade el coste de las licencias de los programas utilizados para los cuales se tiene un plan anual cuyo importe mensual es de 24,19€ respectivamente.

COSTE LICENCIAS	A. Illustrator	A. InDesign	A. Photoshop
Coste mensual (€/mes)	24,19	24,19	24,19
Tiempo (mes)	5	5	5
Coste (€)	120,95	120,95	120,95
Coste total (€)	362,85		

Tabla 25. Coste licencias programas.

Finalmente, se suman todos los costes calculados hasta ahora más el valor de las pruebas de impresión realizadas para obtener el coste total de los recursos empleados.

COSTE TOTAL RECURSOS	
Importe consumo energía	4,80
Importe consumo combustible	5,95
Valor actual dispositivos	1570,33
Coste licencias	362,85
Coste pruebas y ensayos	15
TOTAL (€)	1958,93

Tabla 26. Coste total recursos.

El coste total de los recursos es de 1958,93€.

Una vez calculados los costes, se procede con el cálculo del precio de las horas invertidas por el diseñador. Para realizar este proyecto se ha requerido un total de 341 horas, de modo que se realiza la siguiente operación para obtener el valor del salario de coste:

$$\text{Salario de coste} = \text{Coste total recursos} / \text{Horas trabajo invertidas}$$

$$\text{Salario de coste} = 1958,93 / 341 = \mathbf{5,74}$$

El salario de coste obtenido es de 5,74€/h, el cual queda establecido con un valor de 17€/h para el salario del diseñador.

Por último, se calcula el valor del presupuesto mediante la siguiente operación:

$$\text{Presupuesto} = \text{Horas invertidas} \times \text{Salario diseñador} = 341 \times 17 = \mathbf{5797}$$

Por tanto, el presupuesto, y coste de este proyecto, es de 5797€.

El beneficio obtenido por el diseñador es de 3838,07€.

$$\text{Beneficio} = \text{Presupuesto} - \text{Coste total recursos} = 5797 - 1958,93 = \mathbf{3838,07}$$

COSTES DE PRODUCCIÓN

En este desglose se incluyen los costes de desarrollo de cada uno de los productos proporcionados por las empresas encargadas de su realización. En algunos casos la cantidad de unidades es exacta y en otros es una aproximación ya que no se tiene un recuento exacto.

También cabe mencionar que el panel informativo con pantalla LED y el del nombre de las dependencias del Ayuntamiento no están incluidos en el cálculo, ya que no se ha podido consultar el precio en la factura que se hizo con la instalación de los modelos actuales. Tampoco se incluye el coste de realización de la página web ni el del modelo de carta, este segundo debido a que se imprime directamente en el Ayuntamiento.

COSTES DE PRODUCCIÓN (IVA incluido)	UNIDADES	COSTE (€)
Placa calles y caminos	174	7720,50
Placa vados permanentes	264	7267,26
Placa metacrilato	15	1524,60
Tarjeta de visita	1500	49
Tarjeta ID	15	36,30
Carpeta	2000	1029
Instancia	75	76
Sobre	1500	411
Cuño	10	242
Carteles	20	39,33
Libro Fiestas Patronales	900	7236
TOTAL (€)		25631,22

Tabla 27. Costes de producción.

Por tanto, el Ayuntamiento debe destinar un total de **25631'22€** (IVA incluido) para la realización e implementación de los productos diseñados, a expensas de determinar el coste de los que no han sido incluidos en este desglose.

5.

CONCLUSIONES



Una vez finalizado el proyecto, se realizan las conclusiones de este siendo divididas en dos partes, la académica y la personal.

En lo académico, ha sido interesante afrontar este proyecto por el reto que suponía. Diseñar toda la identidad visual corporativa para un pueblo el cual no tiene ninguna en uso de forma previa puede parecer sencillo, pero no lo es, ya que no se tiene la suficiente información cohesionada que permita empezar el trabajo desde una base sólida.

Cada uno de los elementos y aplicaciones han sido elaborados con el máximo detalle para que todos ellos representen los valores y cumplan con los objetivos determinados, los cuales se considera que han sido alcanzado satisfactoriamente.

Además, este minucioso y detallado trabajo no es un punto final, porque una vez sea presentado al Ayuntamiento los elementos pueden ser modificados para acabar de adaptarse a su implementación o, por el contrario, dar pie a realizar nuevos diseños y aplicaciones que hagan crecer la identidad visual corporativa de Càrcer. Porque lo importante del proyecto no solo reside en la realización de los productos presentados, sino en el establecimiento de una base sólida que permita al municipio tener una imagen definida con la que seguir expandiéndose y adaptándose a los nuevos tiempos.

Quizás un condicionante sea el presupuesto, ya que es una cantidad importante y supondría un gran esfuerzo realizar su implementación. Pero, por otro lado, es una inversión que merece la pena porque, como se ha comentado, el proyecto da lugar a seguir creciendo en el futuro. Por esta razón, es una inversión inicial que se acaba amortizando con el tiempo y la cual ayudará a Càrcer a situarse como un referente serio y profesional.

En lo personal, y como decía al principio, afrontar este proyecto de forma profesional ha sido muy satisfactorio, ya que es el primer proyecto que se abarca de forma real. Han sido muchas las horas invertidas y muchos los momentos que se han atravesado. Cada uno de ellos ha valido absolutamente la pena, pese a que en ocasiones se hayan tenido momentos de estrés. Pero así son los proyectos de esta magnitud.

Tras todo el tiempo dedicado, los sentimientos que se tienen una vez se observa el proyecto finalizado son de satisfacción y orgullo. Se ha cumplido el sueño de realizar alguna acción significativa para mi pueblo en la cual se beneficie y pueda quedar grabada mi huella.

Finalmente, quiero decir que estoy contento por haber podido realizar un proyecto vinculado al ámbito en el que quiero especializarme y cuyo resultado final está a la altura de un estudio de diseño. Se puede decir que es un proyecto en el que han quedado demostradas mis habilidades como diseñador gráfico, en el que he adquirido nuevos conocimientos y con el que he ganado experiencia.

6.

REFERENCIAS



- A.C. (2015) "Pantanada de Tous: 33 años de la peor gota fría de la historia valenciana" en ABC, 20 de octubre.
<<https://www.abc.es/local-comunidad-valenciana/20151020/abci-aniversario-pantanada-tous-201510201113.html>> [Consulta: 15 de abril 2022]
- ADIDAS. *Camiseta primera equipación Argentina 22*.
<<https://www.adidas.es/camiseta-primera-equipacion-argentina-22/HF2158.html>> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- ADIDAS. *Camiseta primera equipación Arsenal 20/21*.
<https://www.adidas.es/camiseta-primera-equipacion-arsenal-20-21/FH7815.html?pr=recently_viewed&slot=4> [Consulta: 26 de junio 2022]
- ADIDAS. *Camiseta primera equipación Arsenal 22/23 Authentic*.
<<https://www.adidas.es/camiseta-primera-equipacion-arsenal-22-23-authentic/H35904.html>> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- ADIDAS. *Camiseta primera equipación Leicester City FC 22/23*.
<<https://www.adidas.es/camiseta-primera-equipacion-leicester-city-fc-22-23/HF3716.html>> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- ADIDAS. *Camiseta segunda equipación Celtic FC 22/23*.
<<https://www.adidas.es/camiseta-segunda-equipacion-celtic-fc-22-23/HA8326.html>> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- ADIDAS. *FMF H JSY*.
<<https://www.adidas.es/fmf-h-jsy/HD6899.html>> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- ADOBE STOCK. *Hanging ID Card Mockup*.
<https://stock.adobe.com/es/templates/hanging-id-card-mockup/331045604?asset_id=331045604> [Consulta: 20 de agosto 2022]
- AENOR (2002). Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 6: Términos fundamentales sobre tecnología y comunicación gráfica de ciclo digital. UNE 54100-6:2002. Madrid: AENOR
- AENOR (2012). Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 14: Términos fundamentales de postimpresión. UNE 54100-14:2012. Madrid: AENOR
- AENOR (2013). Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 5: Términos fundamentales sobre pruebas. UNE 54100-5:2013. Madrid: AENOR
- AENOR (2013). Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 3: Términos fundamentales de composición de textos. UNE 54100-3:2013. Madrid: AENOR
- AENOR (2014). Requisitos para la formalización de las características técnicas del producto gráfico impreso, según su tipología, durante el proceso de diseño. Parte I: Requisitos generales. UNE 54131-1:2014. Madrid: AENOR
- AENOR (2014). Directrices para la preparación, entrega y recepción de originales digitales para la producción gráfica. UNE 54117:2014. Madrid: AENOR
- AENOR (2016). Directrices para la elaboración de un manual de identidad corporativa orientado a la producción gráfica. UNE 54130:2016. Madrid: AENOR
- AJUNTAMENT D'ALCÀNTERA DE XÚQUER. *Portada*.
<<https://alcanteradexuquer.es/>> [Consulta: 24 de junio 2022]
- AJUNTAMENT D'ANTELLA. *Inici*.
<<https://www.antella.es/>> [Consulta: 24 de junio 2022]
- AJUNTAMENT BENEIXIDA. *Inici*.
<<https://www.beneixida.es/>> [Consulta: 24 de junio 2022]

AJUNTAMENT DE CÀRCER.
<<http://carcer.es/>> [Consulta: 12 de abril 2022]

AJUNTAMENT DE CÀRCER (2018). *Festes Patronals Càrcer 2018*.

AJUNTAMENT DE CÀRCER (2020). *Festes Patronals Càrcer 2020*.

AJUNTAMENT DE CÀRCER (2021). *Festes Patronals Càrcer 2021*.

AJUNTAMENT DE CARLET. *Carlet, ciutat del Kaki*.
<<https://www.carlet.es/es/noticia/carlet-ciutat-del-kaki>> [Consulta: 28 de junio 2022]

AJUNTAMENT DE GAVARDA. *Inici*.
<<https://www.gavarda.es/>> [Consulta: 24 de junio 2022]

AJUNTAMENT DE SELLENT. *Inici*.
<<https://sellent.es/>> [Consulta: 24 de junio 2022]

AJUNTAMENT SUMACÀRCER. *Inicio*.
<<https://www.sumacarcer.es/es/portada>> [Consulta: 24 de junio 2022]

ALGIS (2021) "España Nuevo escudo" en *PES LOGOS*, 23 de marzo.
<<https://peslogos.blogspot.com/2021/03/espana-nuevo-escudo.html>> [Consulta: 25 de junio 2022]

ÁLVAREZ, F. (2009) "La 'pantana' de Tous, 27 años después" en *EL MUNDO*, 20 de octubre.
<<https://www.elmundo.es/elmundo/2009/10/20/valencia/1256028027.html>> [Consulta: 15 de abril 2022]

AMC GROUP.
<<https://www.amcgrupo.eu/>> [Consulta: 8 de mayo 2022]

AS. *Arsenal FC*.
<<https://resultados.as.com/resultados/ficha/equipo/arsenal/54/>> [Consulta: 26 de junio 2022]

AVAMET. *Dades climatològiques Càrcer*.
<https://www.avamet.org/mx-clima.php?id=c20m084e01&var=temp_mit_mit> [Consulta: 14 de abril 2022]

BEHANCE. *Ayuntamiento de Agres. Rediseño logo*.
<https://www.behance.net/gallery/96308671/Ayuntamiento-de-Agres-Redisenologo?tracking_source=search_projects%7Credise%C3%B1o%20escudo> [Consulta: 6 de julio 2022]

BEHANCE. *Benifayo | Rediseño de escudo*.
<https://www.behance.net/gallery/142834685/Benifayo-Redisenode-escudo?tracking_source=search_projects%7Credise%C3%B1o%20escudo> [Consulta: 6 de julio 2022]

BEHANCE. *Escalonilla | Rediseño escudo*.
<https://www.behance.net/gallery/96153605/Escalonilla-Redisenode-escudo?tracking_source=search_projects%7Credise%C3%B1o%20escudo> [Consulta: 6 de julio 2022]

BEHANCE. *Rediseño de escudo || Rincón de la Victoria*.
<https://www.behance.net/gallery/119938693/Redisenode-escudo-Rincon-de-la-Victoria?tracking_source=search_projects%7Credise%C3%B1o%20escudo> [Consulta: 6 de julio 2022]

BEHANCE. *Rediseño del escudo Salobre*.
<https://www.behance.net/gallery/96283329/Redisenode-escudo-Salobre?tracking_source=search_projects%7Credise%C3%B1o%20escudo> [Consulta: 6 de julio 2022]

BEHANCE. *Rediseño escudo Cala (Huelva)*.
<https://www.behance.net/gallery/142825331/Redisenode-escudo-Cala-%28Huelva%29?tracking_source=search_projects%7Cescudo%20de%20armas> [Consulta: 6 de julio 2022]

- BEHANCE. *Rediseño escudo de Sada (A Coruña)*.
 <https://www.behance.net/gallery/142816385/Rediseño-escudo-de-Sada-%28A-Coruna%29?tracking_source=search_projects%7Credise%C3%Bl0%20escudo> [Consulta: 6 de julio 2022]
- BLAUVERD. *Impresión digital*.
 <<https://blauverdimpresors.com/impresion-digital/>> [Consulta: 29 de agosto 2022]
- BLAUVERD. *Impresión offset*.
 <<https://blauverdimpresors.com/impresion-offset/>> [Consulta: 29 de agosto 2022]
- CARCAIXENT. *Inici*.
 <<https://www.carcaixent.es/>> [Consulta: 24 de junio 2022]
- CEBESA. *Home*.
 <<http://www.cebesa.com/espanol/contenidos.htm>> [Consulta: 3 de mayo 2022]
- CELTIC STORE. *Celtic Mens 2022/23 Away Shirt*.
 <<https://store.celticfc.com/celtic-mens-2022-23-away-shirt>> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- COLL CONESA, J. et al. (2019). *Nuevas miradas sobre la cerámica de Càrcer*.
- COLL FERRI, P. et al. (1987). *Los archivos parroquiales de "La Vall de Càrcer" (Alcàntera, Beneixida, Càrcer y Cotes), Alco-cer-Gavarda, Antella, Sellent y Sumacàrcer*.
 <<https://ojs.uv.es/index.php/saitabi/article/viewFile/5862/5621>> [Consulta: 31 de mayo 2022]
- COSTA, J. (2018). "Creación de la Imagen Corporativa. El Paradigma del Siglo XXI" en *Revista Razón y Palabra*, vol. 1_100, p. 356-373.
 <<https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1160/pdf>> [Consulta: 31 de mayo 2022]
- CRIV. *Red de Ecoparques*.
 <<https://conriv.es/es/red-de-ecoparques/>> [Consulta: 29 de abril 2022]
- DAFONT. *Avocado Cake*.
 <<https://www.dafont.com/es/avocado-cake.font?text=C%E0rcer+Ni%Flo>> [Consulta: 18 de agosto 2022]
- DAFONT. *Billion Dreams*.
 <<https://www.dafont.com/es/billion-dreams.font?text=C%E0rcer+Ni%Flo>> [Consulta: 18 de agosto 2022]
- DAFONT. *Catalish Huntera*.
 <<https://www.dafont.com/es/catalish-huntera.font?text=C%E0rcer+Ni%Flo>> [Consulta: 18 de agosto 2022]
- DAFONT. *EDO SZ*.
 <<https://www.dafont.com/es/edo-sz.font?text=C%E0rcer+Ni%Flo>> [Consulta: 18 de agosto 2022]
- DAFONT. *Good Brush*.
 <<https://www.dafont.com/es/good-brush.font?text=C%E0rcer+Ni%Flo>> [Consulta: 18 de agosto 2022]
- DAFONT. *Hey August*.
 <<https://www.dafont.com/es/hey-august.font?text=C%E0rcer+Ni%Flo>> [Consulta: 18 de agosto 2022]
- DASÍ, A. (2021) "Mislata rediseña su escudo y crea una nueva imagen de marca" en *LAS PROVINCIAS*, 22 de septiembre.
 <<https://www.lasprovincias.es/horta/mislata-redisena-escudo-20210922184608-nt.html>> [Consulta: 24 de junio 2022]
- DEMOCRÀCIA ESTUDIO. *Identidad corporativa Carcaixent*.
 <<https://democraciaestudio.com/es/work/identidad-corporativa-carcaixent>> [Consulta: 24 de junio 2022]
- DOMINGO, I. (2018) "La rotura de la presa de Tous, con sus 120 millones de metros cúbicos de agua embalsados, inundó la comarca de muerte, ruina y desolación" en *LAS PROVINCIAS*, 13 de septiembre.
 <<https://www.lasprovincias.es/comunitat/pantanada-tous-1982-20171014183924-nt.html>> [Consulta: 15 de abril 2022]

DRIBBBLE. *LOVEME*.

<<https://dribbble.com/shots/9551986-LOVEME>> [Consulta: 23 de agosto 2022]

ELCLUB THE IMPACT PROJECT. *Inicio*.

<<https://theimpactproject.club/>> [Consulta: 23 de julio 2022]

EL MUNDO. *Banda de música*.

<<https://e00-elmundo.uecdn.es/assets/multimedia/imagenes/2015/09/09/14418115784617.jpg>> [Consulta: 7 de julio 2022]

EL PAÍS. *Resultados electorales Càrcer 2019*.

<<https://resultados.elpais.com/elecciones/2019/municipales/17/46/84.html>> [Consulta: 17 de abril 2022]

ESCRICHE (2019) "Vinilos de rotulación profesionales" en *GRUPOESCRICHE*, 13 de febrero.

<<https://gruposcriche.com/vinilo-de-rotulacion-profesional/>> [Consulta: 29 de agosto 2022]

ESPANYA, X. (2007) "Un muerto y un herido muy grave en la explosión de una pirotecnia cerca de Tous" en *EL PAÍS*, 26 de abril.

<https://elpais.com/diario/2007/04/26/cvalenciana/1177615080_850215.html> [Consulta: 23 de abril 2022]

FACEBOOK. *Ajuntament de Càrcer*.

<<https://es-la.facebook.com/CarcerAjuntament/>> [Consulta: 19 de mayo 2022]

FREEPIK. *Mano de mujer sosteniendo una revista de naturaleza simulacro*.

<https://www.freepik.es/psd-gratis/mano-mujer-sosteniendo-revista-naturaleza-simulacro_5674482.htm#query=magazine%20mockup&position=11&from_view=search> [Consulta: 21 de agosto 2022]

FREEPIK. *Maqueta de revista*.

<https://www.freepik.es/psd-gratis/maqueta-revista_18548290.htm#query=magazine%20mockup&position=24&from_view=search> [Consulta: 21 de agosto 2022]

GARCÍA, A. (2020). *Rediseño de la identidad visual corporativa del Museo de la Reconstrucción para su desarrollo dentro del marco de la cooperación en Chanco, Región del Maule, Chile*. Trabajo Fin de Grado. Universitat Politècnica de València.

GIMENO GRÀFIC. *Trabajos*.

<<https://www.gimenografic.com/es>> [Consulta: 24 de junio 2022]

GONZÁLEZ-ROMÁN QUIGNON, R. (s.f.) "Cómo elegir un posicionamiento de marca eficaz y ejemplos" en *BRANWARD*.

<<https://branward.com/branderstand/como-elegir-posicionamiento-marca-eficaz-ejemplos/>> [Consulta: 29 de mayo 2022]

GOOGLE BOOKS. *Imagen de marca y product placement*.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=S9cIDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT20&dq=eficacia+de+marcas&ots=_JbGooqOpg&sig=AAZoKakMs5FSi87j2oVW3ymk8_U#v=onepage&q=eficacia%20de%20marcas&f=false> [Consulta: 30 de mayo 2022]

GOOGLE FONTS. *Leckerli One*.

<https://fonts.google.com/specimen/Leckerli+One?query=leck&preview.text=C%C3%A0rcer%20Municipi%20Ni%C3%Blo&preview.text_type=custom> [Consulta: 18 de agosto 2022]

GOOGLE FONTS. *Nerko One*.

<https://fonts.google.com/specimen/Nerko+One?query=nerk&preview.text=C%C3%A0rcer%20Municipi%20Ni%C3%Blo&preview.text_type=custom> [Consulta: 18 de agosto 2022]

GOOGLE FONTS. *Permanent Marker*.

<https://fonts.google.com/specimen/Permanent+Marker?query=p&preview.text=C%C3%A0rcer%20Municipi%20Ni%C3%Blo&preview.text_type=custom> [Consulta: 18 de agosto 2022]

- GOOGLE FONTS. *Walter Turncoat*.
 <https://fonts.google.com/specimen/Walter+Turncoat?query=short&preview.text=C%C3%A0rcer%20Municipi%20Ni%C3%Blo&preview.text_type=custom> [Consulta: 18 de agosto 2022]
- GRANADA CF. *Tienda Oficial*.
 <https://tienda.granadacf.es/index.php?controller=404#/53-tallas_adulto_nike-s> [Consulta: 25 de junio 2022]
- GRAPHIC BURGER. *Rubber Stamp Mockup*.
 <<https://mineralhealth.co/>> [Consulta: 23 de julio 2022]
- HUDSON GAVIN MARTIN. *Home*.
 <<https://hgmllegal.com/>> [Consulta: 23 de julio 2022]
- INE. *Cifras oficiales de población resultantes de la revisión del Padrón municipal a 1 de enero*.
 <<https://www.ine.es/consul/serie.do?d=true&s=DPOP21298>> [Consulta: 14 de abril 2022]
- INE. *Pirámide de la población empadronada en España*.
 <<https://www.ine.es/covid/piramides.htm#!munTab>> [Consulta: 17 de abril 2022]
- INSTAGRAM. *Ajuntament de Càrcer*.
 <<https://www.instagram.com/ajuntamentdecarcer/?hl=es>> [Consulta: 19 de mayo 2022]
- INSTAGRAM. *RC Celta*.
 <<https://www.instagram.com/rccelta/?hl=es>> [Consulta: 25 de junio 2022]
- Jose Baixauli (@Baixa_77). "Plano aéreo de Mestalla tras la remodelación de 2014.". 17 de marzo de 2020, 6:50 p.m.
 <https://twitter.com/baixa_77/status/1239972420397625344> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- KAMAKURA, M. (2021). *Diseño de la marca y desarrollo de la identidad visual corporativa para una cafetería en Málaga*. Trabajo Fin de Grado. Universitat Politècnica de València.
- LALIGA. *Granada CF*.
 <<https://www.laliga.com/clubes/granada-cf>> [Consulta: 25 de junio 2022]
- LALIGA. *RC Celta*.
 <<https://www.laliga.com/clubes/rc-celta>> [Consulta: 25 de junio 2022]
- LALIGA. *Real Madrid*.
 <<https://www.laliga.com/clubes/real-madrid>> [Consulta: 25 de junio 2022]
- LALIGA. *Valencia CF*.
 <<https://www.laliga.com/clubes/valencia-cf>> [Consulta: 25 de junio 2022]
- LCFC. *Home*.
 <<https://www.lcfc.com/>> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- LLORENTE BARROSO, C., GARCÍA GUARDIA, M. L. y KOLOTOUCHKINA, O. (2020). "El impacto de las redes sociales en la estrategia de las marcas: Creatividad, engagement y eWOM" en *Las redes sociales como herramienta de comunicación persuasiva*, p. 35-53.
 <https://www.researchgate.net/profile/Jorge-Aspron-2/publication/339390354_Exploracion_de_la_presencia_de_Necesidades_y_Satisfactores_en_la_literatura_de_Medios_Digitales/links/5e4eedf1299b1c993917c9/Exploracion-de-la-presencia-de-Necesidades-y-Satisfactores-en-la-literatura-de-Medios-Digitales.pdf#page=35> [Consulta: 30 de mayo 2022]
- LÓPEZ GONZÁLEZ, G. (1993). "ANALES JARDÍN BOTÁNICO DE MADRID" en *Real Jardín Botánico*, vol. 51 (2), p. 191-192.
 <[https://www.rjb.csic.es/jardinbotanico/ficheros/documentos/pdf/anales/1993/Anales_51\(2\)_191_192.pdf](https://www.rjb.csic.es/jardinbotanico/ficheros/documentos/pdf/anales/1993/Anales_51(2)_191_192.pdf)> [Consulta: 15 de mayo 2022]
- MINERAL HEALTH. *Home*.
 <<https://mineralhealth.co/>> [Consulta: 23 de julio 2022]

MIRADOR MADRID. *Fuente de Cibeles*.

<<https://www.miradormadrid.com/fuente-de-cibeles/>> [Consulta: 25 de junio 2022]

MISLATA. *Inicio*.

<<https://www.mislata.es/es>> [Consulta: 24 de junio 2022]

MUSARQOURENSE. *Trisquel calado de Castromao*.

<http://www.musarqourense.xunta.es/es/peza_mes/triscele-calado-castromao/> [Consulta: 25 de junio 2022]

NIKE. *Primera equipación Stadium FC Barcelona 2022/23*.

<<https://www.nike.com/es/t/primera-equipacion-stadium-fc-barcelona-2022-23-camiseta-de-futbol-dri-fit-Hn9LCv/DM1840-453>> [Consulta: 6 de agosto 2022]

OPEL. *Filosofía*.

<<https://www.opel.es/acerca-de-opel/filosofia.html#:~:text=Nuestra%20filosof%C3%ADa,estos%20cam-bios%20beneficien%20a%20todos.>> [Consulta: 28 de junio 2022]

ORTEGA, J. (2022) "Playera de la selección mexicana para Qatar 2022: ¿cuál es su especial significado?" en *GLAMOUR*, 6 de julio.

<<https://www.glamour.mx/articulos/playera-de-la-seleccion-mexicana-qatar-2022-cual-es-su-significado>> [Consulta: 6 de agosto 2022]

PERSIMON. *Kaki Persimon*.

<<https://persimon.eu/kaki-persimon/>> [Consulta: 28 de junio 2022]

PEXELS. *Familia*.

<<https://www.pexels.com/es-es/foto/familia-feliz-disfrutando-de-la-cena-en-el-jardin-5638644/>> [Consulta: 7 de julio 2022]

PINTEREST. *Celtic F.C. Stained Glass by @goodjolt*.

<<https://www.pinterest.co.uk/pin/336292297156061706/>> [Consulta: 6 de agosto 2022]

PINTEREST. *Logo cuervo*.

<[https://www.pinterest.es/search/pins/?q=logo%20cuervo&rs=typed&term_meta\[\]=logo%7Ctyped&term_meta\[\]=cuervo%7Ctyped](https://www.pinterest.es/search/pins/?q=logo%20cuervo&rs=typed&term_meta[]=logo%7Ctyped&term_meta[]=cuervo%7Ctyped)> [Consulta: 6 de julio 2022]

PINTEREST. *pin/30540103716224971*.

<<https://www.pinterest.es/pin/30540103716224971/>> [Consulta: 23 de agosto 2022]

PIXARTPRINTING. *Carpeta con solapas*.

<<https://www.pixartprinting.es/formato-pequeno/carpetas-dossier/carpetas-carton/>> [Consulta: 19 de agosto 2022]

PIXARTPRINTING. *Sobres comerciales*.

<<https://www.pixartprinting.es/formato-pequeno/sobres/sobres-comerciales/>> [Consulta: 19 de agosto 2022]

POPOVIC, D. (2021) "The Use of Grid Lines in Web Design: 33 Stunning Examples" en *QODE MAGAZINE*, 10 de septiembre.

<<https://qodeinteractive.com/magazine/web-design-grid-lines/>> [Consulta: 22 de julio 2022]

PREZI. *Antonio Rodríguez Castellano*.

<<https://prezi.com/p/nz6togpzycet/antonio-rodriguez-castellano/>> [Consulta: 14 de mayo 2022]

PUMA. *Camiseta para hombre réplica de la 2.ª equipación del Valencia CF 21/22*.

<https://eu.puma.com/es/es/pd/camiseta-para-hombre-replica-de-la-2%C2%AA-equipacion-del-valencia-cf-21%2F22/759337.html?dwvar_759337_color=05#> [Consulta: 25 de junio 2022]

- PUMA. *Valencia CF Away 22/23 Camiseta Réplica Hombre*.
 <https://eu.puma.com/es/es/pd/valencia-cf-away-22%2F23-camiseta-replica-hombre/766188.html?dwvar_766188_color=03#> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- PXHERE. *Quetzalcóatl*.
 <<https://pxhere.com/es/photo/695950>> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- R. A. (2020) "Gavarda renueva su imagen corporativa" en *LEVANTE EMV*, 15 de junio.
 <<https://www.levante-emv.com/ribera/2020/06/15/gavarda-renueva-imagen-corporativa-11403180.html>> [Consulta: 20 de junio 2022]
- RAH. *José Gumilla*.
 <<https://dbe.rah.es/biografias/16391/jose-gumilla>> [Consulta: 23 de abril 2022]
- REDACCIÓN (2020) "Antella renueva su imagen corporativa" en *LAS PROVINCIAS*, 6 de agosto.
 <<https://www.lasprovincias.es/ribera-costera/antella-renueva-imagen-20200806164255-nt.html>> [Consulta: 20 de junio 2022]
- RICART, F. (2018) "La guillotina, una herramienta de corte imprescindible" en *NOVAGRÀFIC Impremta*, 31 de mayo.
 <<https://impremtanovagrafic.es/la-guillotina-una-herramienta-corte-imprescindible/>> [Consulta: 29 de agosto 2022]
- ROMANO, C. (2021) "Una identidad de marca eficaz: el uso de los arquetipos de marca para conquistar a personas y clientes" en *PIXARTPRINTING*, 14 de mayo.
 <<https://www.pixartprinting.es/blog/una-identidad-de-marca-eficaz-el-uso-de-los-arquetipos-de-marca-para-conquistar-personas-y-clientes/>> [Consulta: 28 de mayo 2022]
- SOMETIMES ALWAYS. *Home*.
 <<https://sometimesalways.com.au/>> [Consulta: 23 de julio 2022]
- TALAVERA, A. (2017) "Càrcer y Alcàntera unifican la Policía Local para favorecer la seguridad ciudadana" en *LAS PROVINCIAS*, 22 de agosto.
 <<https://www.lasprovincias.es/ribera-costera/carcer-alcantera-unifican-20170822005729-ntvo.html#:~:text=Un%20acuerdo%20que%20ha%20permitido,de%20tener%20tres%20a%20seis.>> [Consulta: 5 de mayo 2022]
- TARAZONA, N. (2020). *Identidad Visual Corporativa en las ONG: Valoración del estado actual y propuestas de desarrollo futuro*. Tesis Doctoral. Universitat Politècnica de València.
- TATA&FRIENDS. *Ciclo*.
 <<https://tatafriends.com/Ciclo>> [Consulta: 23 de agosto 2022]
- THE MIND MAP. *Home*.
 <<https://themindmap.co.uk/>> [Consulta: 23 de julio 2022]
- TRUMPF. *Corte por láser*.
 <https://www.trumpf.com/es_ES/soluciones/aplicaciones/corte-por-laser/> [Consulta: 29 de agosto 2022]
- TWITTER. *UD Càrcer*.
 <<https://mobile.twitter.com/udcarcer>> [Consulta: 20 de mayo 2022]
- TRWM. *Home*.
 <<https://www.takearidewith.me/>> [Consulta: 23 de julio 2022]
- UNE. *CTN 54 - Industrias gráficas*.
 <<https://www.une.org/Paginas/Normalizacion/Ficha-CTN.aspx?n=1&c=CTN%2054>> [Consulta: 28 de agosto 2022]
- UNE (2013). *Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 10: Términos fundamentales de diseño gráfico*. UNE 54100-10:2013. Madrid: UNE

UNE (2021). Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 1: Términos en impresión. UNE 54100-1:2021. Madrid: UNE

UNE (2021). Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 4: Términos fundamentales de sistemas de salida del ordenador. UNE 54100-4:2021. Madrid: UNE

UNE (2021). Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 8: Términos fundamentales de los procesos gráficos. UNE 54100-8:2021. Madrid: UNE

UNE (2022). Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 2: Términos fundamentales de serigrafía. UNE 54100-2:2022. Madrid: UNE

UNE (2022). Industrias gráficas. Vocabulario. Parte 9: Términos fundamentales sobre preimpresión. UNE 54100-9:2022. Madrid: UNE

UNLP. *Introducción al Diseño Digital Interactivo*.

<<https://perio.unlp.edu.ar/catedras/iddi/wp-content/uploads/sites/125/2021/04/Identidad-Corporativa.pdf>>
[Consulta: 29 de mayo 2022]

UNSPLASH. *Accesible*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/RrZl0UD12So>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Agricultura*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/HeqXGxnsnX4>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Amigos*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/xLUwi3yDNb0>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Cerámica*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/BAj9EOZiDaE>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Cohesión*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/gcHFxsdcmJE>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Color*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/XWDMmk-yW7Q>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Fiesta*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/xplrF8WMitE>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Identidad*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/2LowviVHZ-E>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Imagen*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/RJhFuru-0uw>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Interacción*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/TxprxES25nA>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Jerarquía*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/GiyhUIEj-9A>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Naranja*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/eaOjEz8746k>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Proximidad*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/dyTxwGriLoY>> [Consulta: 7 de julio 2022]

UNSPLASH. *Simbolismo*.

<<https://unsplash.com/es/fotos/ZySVEbGBNxA>> [Consulta: 7 de julio 2022]

- UNSPLASH. *Simplicidad*.
<<https://unsplash.com/es/fotos/3ygbrOoEMjs>> [Consulta: 7 de julio 2022]
- UNSPLASH. *Tipografía*.
<<https://unsplash.com/es/fotos/zw07kVdHPw>> [Consulta: 7 de julio 2022]
- UNSPLASH. *Usuario*.
<<https://unsplash.com/es/fotos/Hcfwew744z4>> [Consulta: 7 de julio 2022]
- UNSPLASH. *Usuario 1*.
<https://unsplash.com/es/fotos/KsuX-F_e2II> [Consulta: 22 de junio 2022]
- UNSPLASH. *Usuario 2*.
<<https://unsplash.com/es/fotos/k9XZPpPHDho>> [Consulta: 22 de junio 2022]
- UNSPLASH. *Usuario 3*.
<https://unsplash.com/es/fotos/lhuHLlxS_Tk> [Consulta: 22 de junio 2022]
- UNSPLASH. *Usuario 4*.
<<https://unsplash.com/es/fotos/vIM0htb0gJs>> [Consulta: 23 de junio 2022]
- UNSPLASH. *Visibilidad*.
<<https://unsplash.com/es/fotos/MiVikjBxTM>> [Consulta: 7 de julio 2022]
- VALENCIA CF (@valenciacf). "EN DIRECTO. Programa especial: BRONCOS Y COPEROS: LA FINAL en #VCFMedia. Rueda de prensa de José Bordalás y @jose_gaya. Entrenamiento del equipo en La Cartuja. Entrevistas. Y mucho más. [#ADNBroncoyCopero](https://youtube.com/watch?v=Sgp98Pjgh7k)". 22 de abril de 2022, 5:21 p.m.
<<https://twitter.com/valenciacf/status/1517524057448669191?t=xNWI0gtXKrgkpnoP5WWH-g&s=19>> [Consulta: 28 de junio 2022]
- VALENCIA TURISME. *Eslogan Carcaixent*.
<<https://www.valenciaturisme.org/blog/carcaixent-bressol-de-la-taronja/>> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- VIAMICHELÍN. *Calcula tu ruta*.
<<https://www.viamichelin.es/>> [Consulta: 29 de agosto 2022]
- VEXILOLOGÍA C. VALENCIANA. *Càrcer*.
<<https://vexilologiacvalenciana.wordpress.com/2017/05/07/carcer/>> [Consulta: 19 de mayo 2022]
- WDC. *Contacto*.
<<https://www.wdcvalencia2022.com/es/contacto/>> [Consulta: 23 de julio 2022]
- WIKILOC. *Foto de Vall de Càrcer Water Route VIII*.
<<https://es.wikiloc.com/rutas-mountain-bike/vall-de-carcer-water-route-viii-10312227/photo-6204293>> [Consulta: 7 de julio 2022]
- WIKIPEDIA. *Alcàntera de Xúquer*.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Alc%C3%A1ntara_de_J%C3%BACar> [Consulta: 24 de junio 2022]
- WIKIPEDIA. *Antella*.
<<https://es.wikipedia.org/wiki/Antella>> [Consulta: 24 de junio 2022]
- WIKIPEDIA. *Bandera de la Argentina*.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Bandera_de_la_Argentina> [Consulta: 6 de agosto 2022]
- WIKIPEDIA. *Beneixida*.
<<https://es.wikipedia.org/wiki/Benegida>> [Consulta: 24 de junio 2022]
- WIKIPEDIA. *Carcaixent*.
<<https://es.wikipedia.org/wiki/Carcagente>> [Consulta: 24 de junio 2022]

WIKIPEDIA. *Càrcer*.

<<https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1rcer>> [Consulta: 17 de abril 2022]

WIKIPEDIA. *Cotes*.

<<https://es.wikipedia.org/wiki/Cotes>> [Consulta: 24 de junio 2022]

WIKIPEDIA. *Gavarda*.

<<https://es.wikipedia.org/wiki/Gabarda>> [Consulta: 24 de junio 2022]

WIKIPEDIA. *José Borja Carbonell*.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9_Borja_Carbonell> [Consulta: 15 de mayo 2022]

WIKIPEDIA. *Més que un club*.

<https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9s_que_un_club> [Consulta: 28 de junio 2022]

WIKIPEDIA. *Mislata*.

<<https://es.wikipedia.org/wiki/Mislata>> [Consulta: 24 de junio 2022]

WIKIPEDIA. *Sellent*.

<<https://es.wikipedia.org/wiki/Sellent>> [Consulta: 24 de junio 2022]

WIKIPEDIA. *Sumacàrcer*.

<<https://es.wikipedia.org/wiki/Sumac%C3%A0rcer>> [Consulta: 24 de junio 2022]

(s.f.). "El valor de los tangibles e intangibles. Importancia de la identidad y la imagen corporativa de las instituciones" en *Gestión de la comunicación en instituciones*, p. 11-32.

<https://www.researchgate.net/profile/Carlos-De-Las-Heras-Pedrosa/publication/326879451_Gestion_de_la_Comunicacion_en_Instituciones/links/5f03b35ca6fdcc4ca4502711/Gestion-de-la-Comunicacion-en-Instituciones.pdf#page=11> [Consulta: 30 de mayo 2022]

(2019) "¿Qué es el punzonado industrial y cuál es su procedimiento?" en *SOME Stamping Solutions*, 5 de marzo.

<<https://www.some.es/es/punzonado-industrial-procedimiento>> [Consulta: 29 de agosto 2022]

(2019) "Diferencias entre impresión offset e impresión digital" en *SOLOIMPRESA*, 26 de abril.

<<https://www.soloimpresita.es/blog/post/diferencias-entre-impresion-offset-e-impresion-digital.html#:~:text=Las%20principales%20diferencias%20entre%20ambas,m%C3%A1s%20barata%20para%20tiradas%20peque%C3%B1as.>> [Consulta: 29 de agosto 2022]

(2019) "La fusión de las dos policías locales ya da beneficios a Alcàntera de Xúquer y Càrcer" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 5 de mayo.

<<http://carcer.es/index.php/2019/05/05/la-fusion-de-las-dos-policias-locales-ya-da-beneficios-a-alcantera-de-xuquer-y-carcer/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]

(2019) "El gobierno exportará el modelo pionero de policía asociada de Càrcer y Alcàntera" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 5 de agosto.

<<http://carcer.es/index.php/2019/08/05/el-gobierno-exportara-el-modelo-pionero-de-policia-asociada-de-carcer-y-alcantera/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]

(2019) "Los vecinos auguran que la unión de policías mejorará la seguridad" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 5 de agosto.

<<http://carcer.es/index.php/2019/08/05/los-vecinos-auguran-que-la-union-de-policias-mejorara-la-seguridad/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]

(2019) "Càrcer y Alcàntera unifican la Policía Local" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 5 de agosto.

<<http://carcer.es/index.php/2019/08/05/carcer-y-alcantera-unifican-la-policia-local/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]

- (2019) "Càrcer y Alcàntera unifican la Policía Local para favorecer la seguridad ciudadana" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 5 de agosto.
<<http://carcer.es/index.php/2019/08/05/carcer-y-alcantera-unifican-la-policia-local-para-favorecer-la-seguridad-ciudadana/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]
- (2019) "Alcàntera y Càrcer activan el servicio pionero de policía asociada" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 5 de agosto.
<<http://carcer.es/index.php/2019/08/05/alcantera-y-carcer-activan-el-servicio-pionero-de-policia-asociada/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]
- (2019) "Càrcer y Alcàntera impulsan un plan pionero de recogida selectiva" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 8 de agosto.
<<http://carcer.es/index.php/2019/08/08/carcer-y-alcantera-impulsan-un-plan-pionero-de-recogida-selectiva/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]
- (2019) "¿Qué son las pistolas para pintar HVLP?" en *Demaquinasyherramientas*, 16 de agosto.
<<https://www.demaquinasyherramientas.com/herramientas-electricas-y-accesorios/pistolas-para-pintar-hvlp>> [Consulta: 29 de agosto 2022]
- (2019) "La recogida puerta a puerta llegará a 9 pueblos y los cubos llevarán un chip de identificación" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 9 de septiembre.
<<http://carcer.es/index.php/2020/09/09/la-recogida-puerta-a-puerta-llegara-a-9-pueblos-y-los-cubos-llevaran-un-chip-de-identificacion/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]
- (2020) "Características y ventajas de la pintura epoxi" en *Pinturas Blatem*, 21 de enero.
<<https://www.blatem.com/es/actualidad/noticias/caracteristicas-y-ventajas-de-la-pintura-epoxi>> [Consulta: 29 de agosto 2022]
- (2020) "Càrcer rescata su pasado esplendoroso como centro productor de cerámica" en *EL PERIÒDIC*, 31 de enero.
<https://www.elperiodic.com/pvalencia/carcer-rescata-pasado-esplendoroso-como-centro-productor-ceramica_662709> [Consulta: 13 de abril 2022]
- (2020) "Càrcer busca financiación para su ambicioso plan de arbolado" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 2 de abril.
<<http://carcer.es/index.php/2020/04/02/carcer-busca-financiacion-para-su-ambicioso-plan-de-arbolado/>> [Consulta: 12 de mayo 2022]
- (2020) "Càrcer ya puede multar las deposiciones de los perros" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 10 de agosto.
<<http://carcer.es/index.php/2020/08/10/carcer-ya-puede-multar-las-deposiciones-de-los-perros/>> [Consulta: 12 de mayo 2022]
- (2021) "Càrcer lluita contra el despoblament i aposta pel reciclatge amb el seu nou pressupost municipal" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 8 de enero.
<<http://carcer.es/index.php/2021/01/08/carcer-lluita-contra-el-despoblament-i-aposta-pel-reciclatge-amb-el-seu-nou-pessupost-municipal/>> [Consulta: 13 de mayo 2022]
- (2021) "Alhambra (Granada): Entradas" en *TOURSCANNER*, 12 de enero.
<<https://toursscanner.com/blog/es/alhambra-precio-entradas/>> [Consulta: 25 de junio 2022]
- (2021) "Càrcer aposta pel creixement sostenible i sollicita la seua adhesió a la xarxa d'entitats locals per a l'Agenda 2030" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 15 de febrero.
<<http://carcer.es/index.php/2021/02/15/carcer-aposta-pel-creixement-sostenible-i-sollicita-la-seua-adhesio-a-la-xarxa-dentitats-locales-per-a-lagenda-2030/>> [Consulta: 13 de mayo 2022]
- (2021) "Càrcer estrena nova web municipal per a potenciar la transparència" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 10 de febrero.
<<http://carcer.es/index.php/2021/02/10/carcer-estrena-nova-web-municipal-per-a-potenciar-la-transparencia/>> [Consulta: 31 de mayo 2022]
- (2021) "Frequència i horari de recollida del PAP a Càrcer" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 29 de marzo.
<<http://carcer.es/index.php/2021/03/29/frecuencia-i-horari-de-recollida-del-pap-a-carcer/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]

- (2021) "Arriba a Càrcer el sistema de recollida de residus "porta a porta"" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 29 de marzo.
<<http://carcer.es/index.php/2021/03/29/arriba-a-carcer-el-sistema-de-recollida-de-residus-porta-a-porta/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]
- (2021) "Càrcer comienza a repartir los contenedores gratuitos del servicio de recogida de residuos 'puerta a puerta'" en *EL PERIÒDIC*, 29 de marzo.
<https://www.elperiodic.com/pvalencia/carcer-comienza-repartir-contenedores-gratuitos-servicio-recogida-residuos-puerta-puerta_737705> [Consulta: 5 de mayo 2022]
- (2021) "Preguntes freqüents sobre el porta a porta" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 31 de marzo.
<<http://carcer.es/index.php/2021/03/31/preguntes-frequents-sobre-el-porta-a-porta/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]
- (2021) "Beneficis del nou servei de recollida selectiva porta a porta de Càrcer i Alcàntera de Xúquer" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 8 de abril.
<<http://carcer.es/index.php/2021/04/08/beneficis-del-nou-servei-de-recollida-selectiva-porta-a-porta-de-carcer-i-alcantera-de-xuquer/>> [Consulta: 5 de mayo 2022]
- (2021) "Real Madrid presentó su nueva camiseta para la temporada 21-22" en *TUDN*, 1 de junio.
<<https://www.tudn.com/futbol/la-liga/real-madrid-presento-su-nueva-camiseta-para-la-temporada-21-22>> [Consulta: 25 de junio 2022]
- (2021) "Los 6 elementos clave de la identidad corporativa" en *RUMPELSTINSKI*, 24 de junio.
<<https://www.rumpelstinski.es/actualidad/6-elementos-clave-identidad-corporativa>> [Consulta: 29 de mayo 2022]
- (2022) "¿Qué es la amortización? Así puedes calcularla" en *ING*, 11 de abril.
<<https://www.ing.es/enarranja/finanzas-personales/conceptos-utiles/amortizacion-que-es-como-se-calcula/#:~:text=Tan%20solo%20es%20necesario%20dividir,por%20su%20vida%20%C3%BAtil%20estimada.&text=Si%20hoy%20compraras%20una%20nevera,decir%2C%20100%20%E2%82%AC%20al%20a%C3%Blo.>> [Consulta: 31 de MES 2022]
- (2022) "Nova convocatòria de selecció de docent especialitat d'instal·lació i manteniment de jardins i zones verdes a Càrcer" en *AJUNTAMENT DE CÀRCER*, 20 de julio.
<<http://carcer.es/es/index.php/2022/07/20/6521/>> [Consulta: 21 de agosto 2022]

7.

ANEXOS



7.1 Encuesta 1

7.2 Encuesta 2

7.3 Manual de identidad visual corporativa

7.4 Artes finales

Diseño de la Identidad Visual Corporativa para el municipio de Càrcer

TFG de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos por Borja Garcés Sánchez.

Hola! Si estás aquí es porque eres un habitante de Càrcer, un vecino de La Vall o guardas algún vínculo con el pueblo. Esta encuesta no te llevará más de cinco minutos y a mí me ayudará muchísimo para avanzar con el trabajo. Por último, si pudieses compartirla con otras personas del mismo perfil te lo agradecería! Muchas gracias!

Hola! Si estàs ací és perquè eres un habitant de Càrcer, un veí de La Vall o guardes algun vincle amb el poble. Aquesta enquesta no et portarà més de cinc minuts i a mi m'ajudarà moltíssim amb l'avanç del treball. Per últim, si la pogueres compartir amb altres persones del mateix perfil t'ho agrairia! Moltes gràcies!

Pots escriure les respostes en valencià si ho preferixes.

***Obligatorio**

1. Nombre y Apellidos *

Puedes usar un apellido si lo deseas. Esta información no aparecerá en ningún lado, se utiliza únicamente para llevar un control sobre los participantes.

2. ¿De qué pueblo eres? *

Marca solo un óvalo.

- Càrcer
- Alcàntera de Xúquer
- Antella
- Beneixida
- Cotes
- Gavarda
- Sellent
- Sumacàrcer
- Otro

3. En caso de haber seleccionado 'Otro' en la respuesta anterior, escribe tu *
localidad y el vínculo que posees con Càrcer (familia, trabajo, amigos, etc.)

De lo contrario, vuelve a escribir tu municipio.

4. **¿Con qué color asocias a Càrcer? ***

Marca solo un óvalo.

- Amarillo
- Azul
- Blanco
- Gris
- Marrón
- Morado
- Naranja
- Negro
- Rojo
- Rosa
- Verde
- Otro

5. **¿Por qué los asocias? En caso de haber seleccionado 'Otro' en la respuesta anterior, escribe tu opción y luego el porqué. ***

Si no lo sabes puedes escribir 'No lo sé'.

6. **¿Qué destacarías de Càrcer? ***

Si no lo sabes puedes escribir 'No lo sé'.

7. **¿En qué crees que se diferencia del resto de pueblos de La Vall? ***

Si no lo sabes puedes escribir 'No lo sé'.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

ENCUESTA ESLOGAN				
ENCUESTADO	EDAD	ELECCIÓN 1	ELECCIÓN 2	ELECCIÓN 3
1	8	Unitat, festa i tradició	Càrcer t'abraça	El cor de La Vall
2	28	El cor de La Vall	Càrcer, terra de sentiment	El centre del sentiment
3	48	El cor de La Vall	Càrcer, terra de tots	Càrcer amb tu
4	74	El cor de La Vall	Càrcer, terra de tots	Càrcer amb tu
DISEÑADOR	23	El cor de La Vall	Càrcer, terra de sentiment	Unitat, festa i tradició

**Manual de Identidad
Visual Corporativa de Càrcer**



Índice

1. Descripción		2. Elementos		3. Normas de Uso		4. Aplicaciones	
Càrcer	06	Marca	10	Àrea de Respeto	20	Placa Calles	38
Manual de Identidad	07	Escudo	11	Tamaño Mìnimo	22	Placa Caminos	39
		Versiones Escudo	12	Versiones Cromàticas	23	Placa Vados	40
		Eslogan	13	Usos Incorrectos	32	Tarjeta de Visita	41
		Versiones Eslogan	14			Tarjeta ID	43
		Textura Corporativa	15			Hoja de Carta	44
		Colores Corporativos	16			Sobre	45
		Tipografía	17			Instancia	46
						Carpeta	47
						Avatar Web	48
						Cabecera Web	49

1. Descripción



Càrcer

Es un municipio de la Comunitat Valenciana perteneciente a la provincia de Valencia el cual se ubica en La Vall de Càrcer, dentro de la comarca de La Ribera Alta.

Posee poco más de 1800 habitantes, siendo el más nombroso de los ocho que comparten vecindad en La Vall y cuya actividad gira alrededor de la agricultura.



Manual de Identidad

El objetivo de este manual de identidad visual corporativa es agrupar todos los elementos básicos que hacen posible la correcta utilización y aplicación de la imagen visual corporativa del municipio de Càrcer.

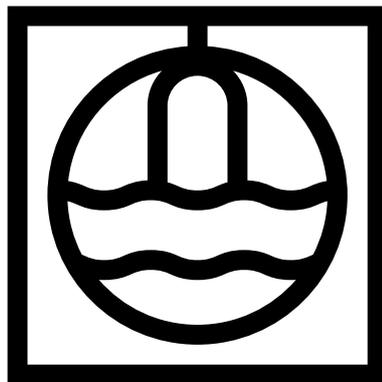
Consultando la información presente en el manual cualquier persona puede crear nuevas aplicaciones mientras sigue un estilo marcado por el entendimiento de los valores del pueblo dentro de un ámbito profesionalizado.

2. Elementos



Marca

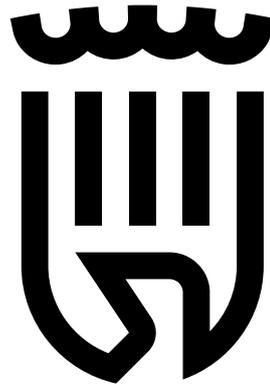
Es el símbolo destinado a representar al pueblo. Su diseño resulta de la combinación de cuatro elementos principales: el azulejo de la tradición cerámica, el fruto de la producción agrícola, el arco del patrimonio presente y el agua de la naturaleza envolvente.



Escudo

Es el emblema destinado a representar al pueblo. Posee la misma jerarquía que la **marca** y su uso está enfocado al ámbito institucional.

Es una adaptación del emblema reconocido por el Consell Tècnic d'Heràldica i Vexil·lologia.



Versiones Escudo

El emblema puede presentar dos versiones alternativas cuando es usado por el Ayuntamiento de Càrcer.

El uso de una versión u otra viene dado por el espacio en el que se utiliza.



Versión Horizontal



Versión Vertical

Eslogan

Es la síntesis de los valores principales que representan al pueblo.

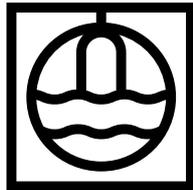
Apela a la posición geográfica, a la vida del entorno y de las personas y a la importancia como motor y centro de la zona.

**EL COR
DE LA VALL**

Versiones Eslogan

El eslogan puede presentar una variación en la que es adjuntado a la **marca**.

Su uso puede darse bajo fines informativos, promocionales o publicitarios.

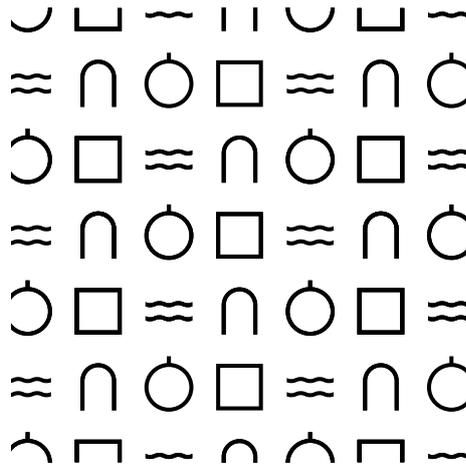


EL COR
DE LA VALL

Textura Corporativa

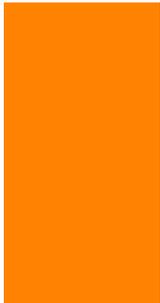
Se genera a partir de la extracción de los cuatro elementos que forman la **marca**.

El patrón de repetición se produce de forma lineal, en cuadrícula, partiendo de un bloque de 4 x 2.



Colores Corporativos

La identidad corporativa de Càrcer se representa mediante dos colores: una tonalidad de naranja aludiendo al cultivo de naranjas y caquis y una tonalidad de verde que hace referencia al entorno natural que rodea el núcleo urbano.



COLOR PRINCIPAL

Pantone 151 C

RGB 255 131 0

CMYK 0 59 94 0

HEX ff8300



COLOR SECUNDARIO

Pantone 361 C

RGB 61 174 43

CMYK 73 0 100 0

HEX 3dae2b

Tipografía

Se establece como principal la tipografía Poppins, de palo seco y usable en todos sus tipos. Como secundaria se utiliza la tipografía Hey August de estilo *handwriting*.

POPPINS REGULAR

abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑO
QRSTUVWXYZ

1234567890!@?.,ç&()

THIN

EXTRALIGHT

LIGHT

REGULAR

MEDIUM

SEMIBOLD

BOLD

EXTRABOLD

BLACK

ITALIC

ITALIC

ITALIC

ITALIC

ITALIC

ITALIC

ITALIC

ITALIC

ITALIC

HEY AUGUST

*abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz*

*ABCDEFGHIJKLMNÑO
QRSTUVWXYZ*

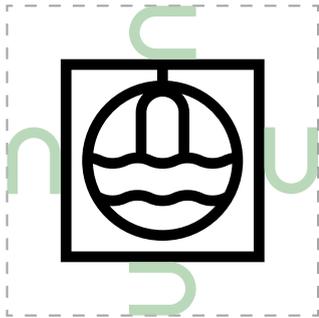
1234567890!@?.,ç&()

3. Normas de Uso



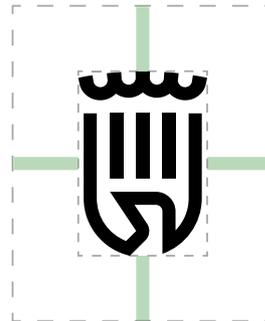
Área de Respeto

Se delimita una zona alrededor de cada uno de los elementos y sus versiones para indicar el espacio dentro del cual no se podrá incluir ningún otro elemento ya que provocaría una incorrecta percepción.



Marca

La distancia se genera a partir de la anchura del arco.



Escudo

La distancia se genera utilizando la longitud de las barras interiores de la *senyera*.



Escudo Versión Horizontal

La distancia se genera utilizando el tamaño de la letra 'T'.



Eslogan

La distancia se genera utilizando el tamaño de la letra 'O'.



Escudo Versión Vertical

La distancia se genera utilizando el tamaño de la letra 'T'.



Eslogan Versión

La distancia se genera utilizando el tamaño de la letra 'O'.

Tamaño Mínimo

Es la indicación de la altura mínima en la que es reproducible cada uno de los elementos sin perder legibilidad. Por tanto, es el tamaño mínimo con el que pueden ser aplicados.



6 mm
17 px



**AJUNTAMENT
DE CÀR CER**

6 mm
17 px



**AJUNTAMENT
DE CÀR CER**

11 mm
31 px



6 mm
17 px

**EL COR
DE LA VALL**

6 mm
17 px



**EL COR
DE LA VALL**

6 mm
17 px

Versiones Cromáticas

Representación de cada uno de los elementos haciendo uso de los colores corporativos y presentados en formato positivo y negativo.

Anotación.

El formato negativo del **escudo** y la **marca** está modificado mediante una reducción de su grosor para compensar el efecto visual que le hace aparentar más grueso que el positivo.

Versión Monocromática



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**



EL COR
DE LA VALL



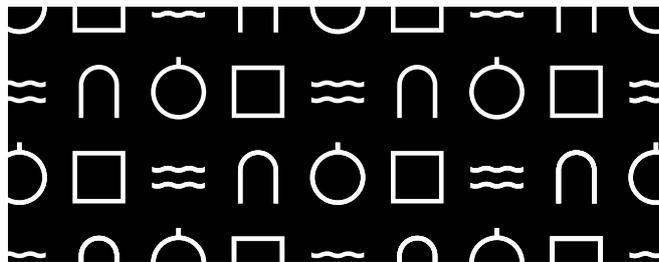
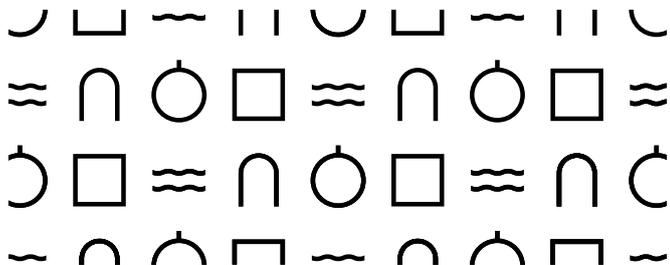
EL COR
DE LA VALL



EL COR
DE LA VALL



EL COR
DE LA VALL



Versión Color Corporativo Principal





EL COR
DE LA VALL



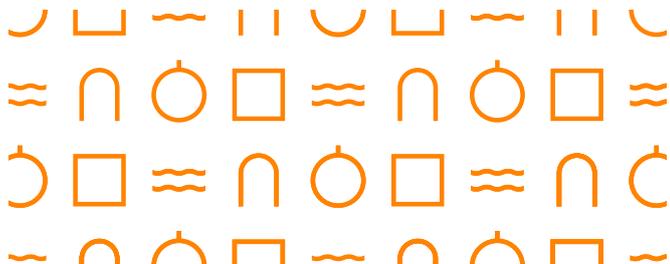
EL COR
DE LA VALL



EL COR
DE LA VALL



EL COR
DE LA VALL



Versión Color Corporativo Secundario





EL COR
DE LA VALL



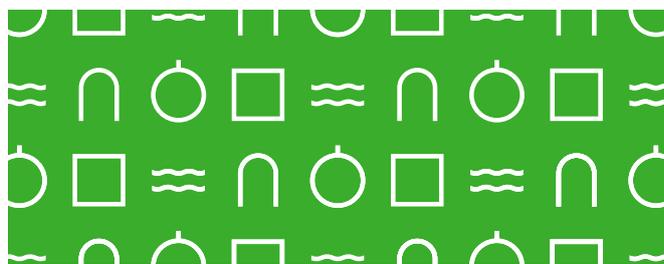
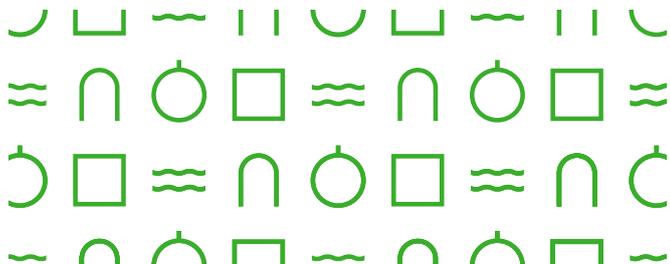
EL COR
DE LA VALL



EL COR
DE LA VALL



EL COR
DE LA VALL



Versión Alternativa

En estas aplicaciones el **escudo** y la **marca** que deben usarse son los modelos modificados, como si de un formato negativo se tratase.



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**



EL COR
DE LA VALL



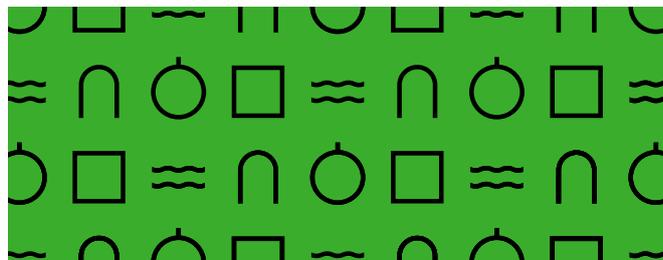
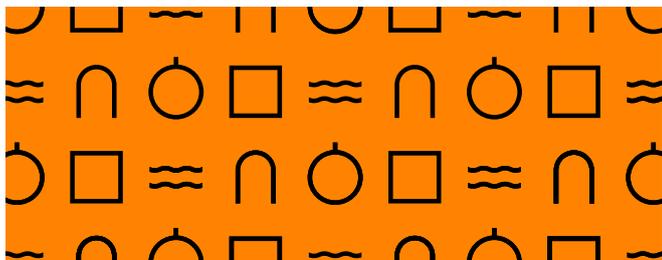
EL COR
DE LA VALL

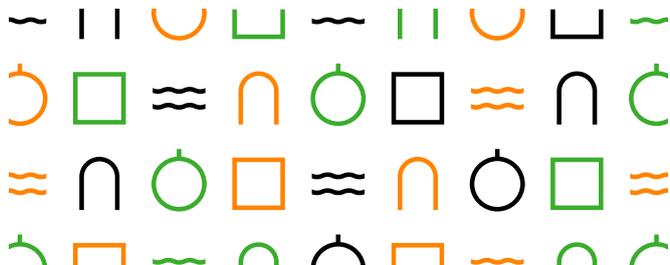
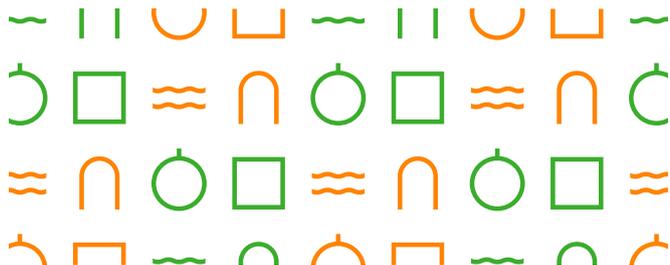
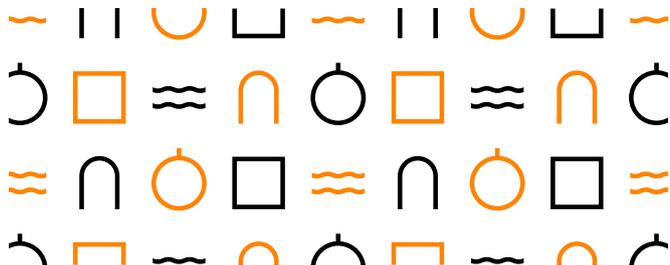


EL COR
DE LA VALL



EL COR
DE LA VALL





Además de las combinaciones mostradas en las páginas anteriores, la **textura corporativa** permite realizar otras más cuando se utiliza sobre un fondo de color blanco. Estas son:

1. Patrón repetitivo de 1 color corporativo + negro
2. Patrón repetitivo de 2 colores corporativos.
3. Patrón repetitivo o aleatorio de 2 colores corporativos + negro.

Usos Incorrectos

Existen diferentes representaciones y operaciones cuyo uso no está permitido a la hora de emplear cualquiera de los elementos de la identidad.



1.

No se permite el escalado desproporcional de los elementos.



2.

No se permite la rotación de los elementos.



3.

No se permite el escalado parcial de los elementos.



4.

No se permite el contorneado de los elementos.



5.

No se permite usar gradaciones de color.



6.

No se permite sombrear o aplicar otros efectos similares.



7.

No se permite usar versiones cromáticas que no figuran en el manual de identidad.



8.

No se permite usar varios colores para representar un elemento.



9.

No se permite usar colores que no figuran en el manual de identidad.

En la **textura corporativa**, aparte de no considerarse como correctas las nueve acciones anteriores, hay otras que tampoco se permite realizar. Estas son:

1.

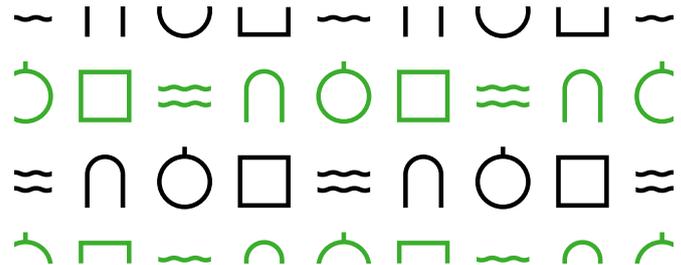
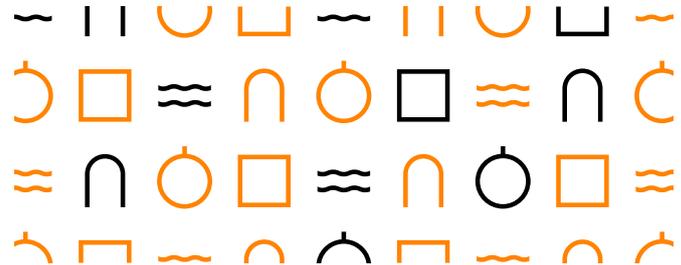
Distribuir aleatoriamente los colores de la textura cuando únicamente se usan dos.

2.

Distribuir los diferentes colores de la textura en filas o columnas.

3.

Eliminar elementos de la textura.



4. Aplicaciones



Placa Calles

Modelo de placa para nombrar, principalmente, las calles del municipio. También se usa para avenidas, plazas y espacios similares.

Formato 50 x 33 cm

Aluminio

Pantone 151 C

Tipografía Poppins Regular 136 pt y Bold 136 pt

Cotas en cm



Placa Caminos

Modelo de placa para nombrar los caminos rurales que rodean el núcleo urbano.

Formato 50 x 33 cm

Aluminio

Pantone 361 C

Tipografía Poppins Regular 136 pt y Bold 136 pt

Cotas en cm



Placa Vados

Modelo de placa para señalar el vado permanente tras su solicitud y aprobación.

Formato 30 x 45 cm

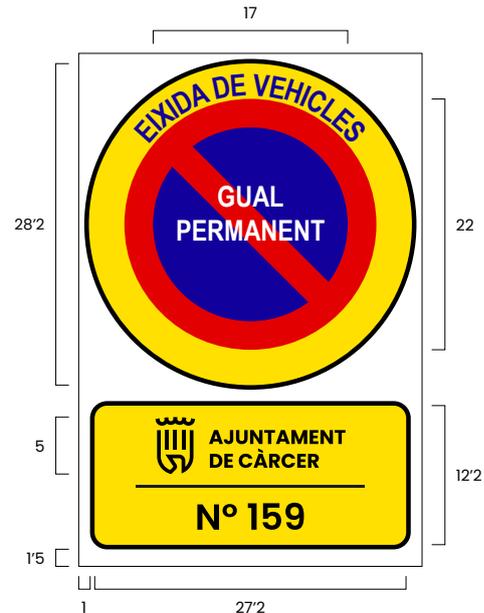
Aluminio

#ffe000, #e20000 y #13009b

Tipografía Poppins Semibold 90 pt y Arial

Narrow Bold 76 y 71 pt

Cotas en cm



Tarjeta de Visita

Modelo de tarjeta con la información de contacto.

Existen dos diseños, uno para el alcalde y otro para el resto de trabajadores del Ayuntamiento.

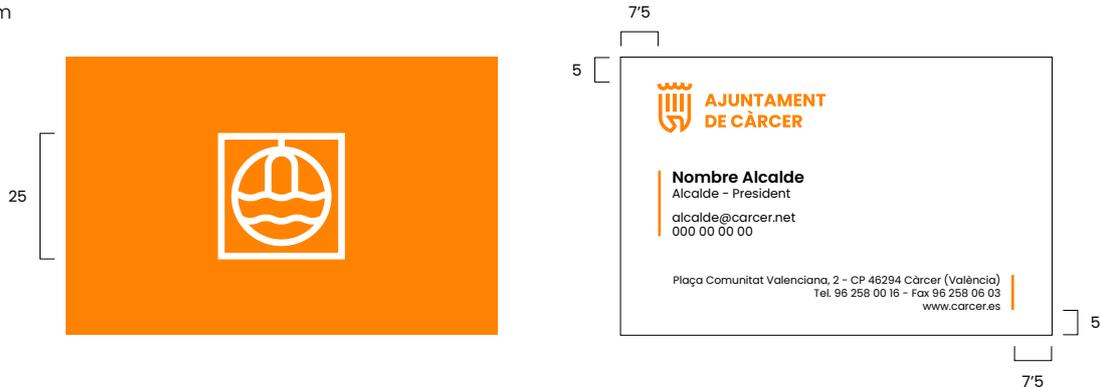
Formato 85 x 55 mm con Sangrado 3 mm

Papel estucado mate 300 g/m²

Pantone 151 C

Tipografía Poppins Semibold 9 pt y Regular 7 y 6 pt

Cotas en mm



Formato 85 x 55 mm con Sangrado 3 mm

Papel estucado mate 300 g/m²

Pantone 361 C

Tipografía Poppins Semibold 9 pt y Regular 7 y 6 pt



Nombre Empleado

Cargo

cargo@carcer.net
000 00 00 00

Plaça Comunitat Valenciana, 2 - CP 46294 Cárcer (València) |
Tel. 96 258 00 16 - Fax 96 258 06 03
www.carcer.es

Tarjeta ID

Modelo de tarjeta de identificación con el nombre, cargo y fotografía de la persona.

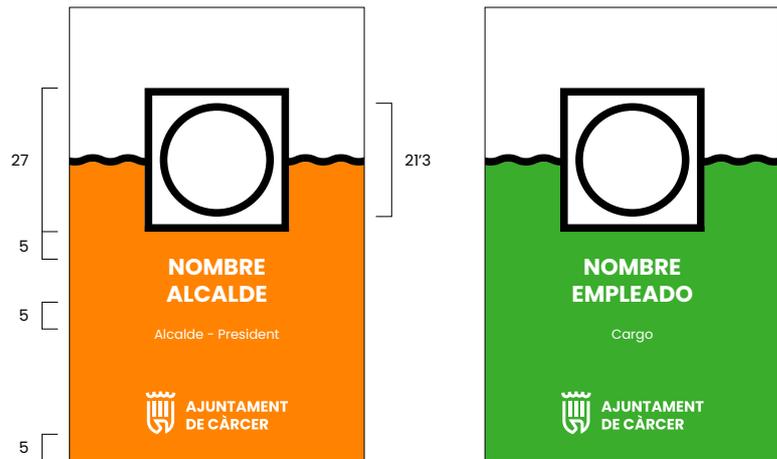
Formato 85 x 55 mm con Sangrado 3 mm

PVC

Pantone 151 C | Pantone 361 C

Tipografía Poppins Bold 12 pt y Regular 7 pt

Cotas en mm



Hoja de Carta

Modelo de hoja de carta.

Existen dos diseños, uno para el alcalde y otro para el resto de trabajadores del Ayuntamiento.

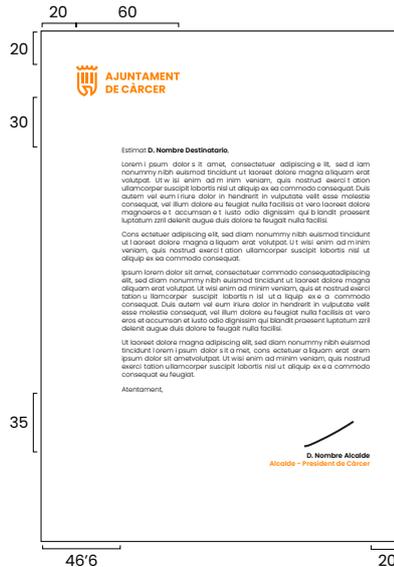
Formato 210 x 297 mm

Papel offset 90 g/m²

Pantone 151 C | Pantone 361 C

Tipografía Poppins Light 11 pt y Semibold 11 pt

Cotas en mm



Sobre

Modelo de sobre para carta.

Las marcas en la parte inferior derecha indican el lugar en el que debe ser colocada la pegatina con la información del destinatario.

Formato 220 x 110 mm con Sangrado 3 mm

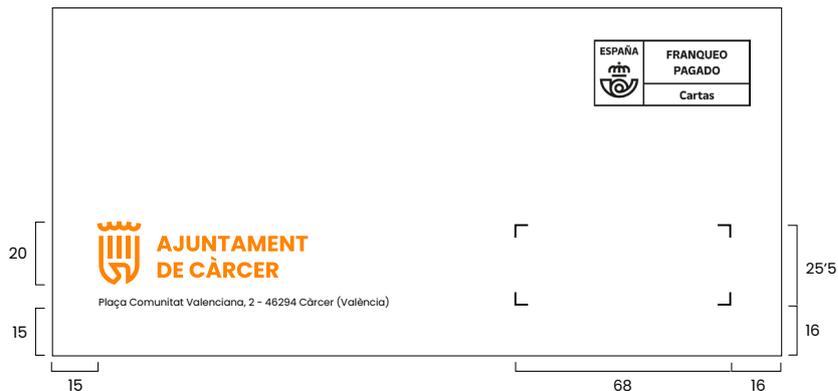
Papel offset 90 g/m²

Pantone 151 C

Tipografía Poppins Regular 9 pt

Cotas en mm

Diseño Reverso Sobre



Instancia

Modelo de solicitud general de instancia.

Formato 210 x 297 mm

Papel offset 90 g/m²

Tipografía Poppins Regular 11, 9 y 8 pt, Light 11, 7 y 6 pt,

Medium 12 y 7 pt y Bold 18 pt.

Cotas en mm

15

15

15

15

AJUNTAMENT DE CÁRCER | C/ FERRAZER 2 - CP 02204 Cáceres (Valencia) | Tel: 96 258 52 01 - Fax: 96 258 56 03 - info@ajcaceres.es - www.caceres.es

INSTÀNCIA / INSTANCIA

Nom i Cognoms Nombre y Apellidos			
DNI		Telèfon Teléfono	
En representació de En representación de		CP	
Domicili Domicilio			
Municipi Municipio		CP	

Expone el signatari de l'instància a la competència de l'òrgan abans esmentat en la Administració, de acuerdo a l'article 10.1 de la Ley 39/2015 de Procedimiento Administrativo Común, en el supòsit de no existir cap altre òrgan competent per a la resolució de l'assumpte.

DECLARACIÓ DE CONFORMACIÓ amb l'Acta d'Apuntament de Cáceres i amb la competència de l'òrgan abans esmentat en la Administració, de acuerdo a l'article 10.1 de la Ley 39/2015 de Procedimiento Administrativo Común, en el supòsit de no existir cap altre òrgan competent per a la resolució de l'assumpte.

El signatari que no té capacitat legal per a signar el document o documentar amb el mateix.

EXPOSA / EXPONE

SOL-LICITA / SOLICITA

En Cácer, ___ de _____ de _____

Signatura / Firma _____ Sr. Alcalde del Ayto. de Cácer

Información básica sobre Protección de Datos

Identificación de los datos	
Finalidad de los datos	
Legitimación de los datos	
Destinatarios de los datos	
Transferencia de los datos	
Conservación de los datos	
Procedimiento de acceso, rectificación, cancelación y oposición	
Procedimiento de reclamación	

Carpeta

Modelo de carpeta para agrupar y organizar la documentación.

Existen dos diseños, naranja y verde, cuyo uso es libre. Es decir, no están destinados a usarse en departamentos concretos según el color.

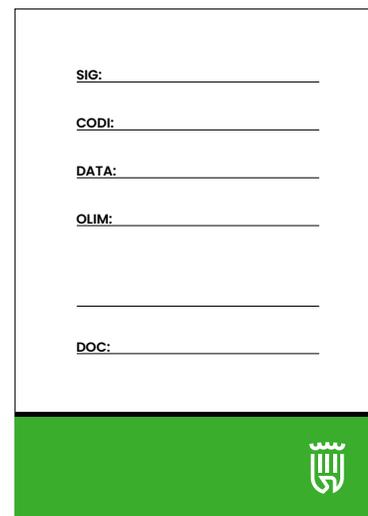
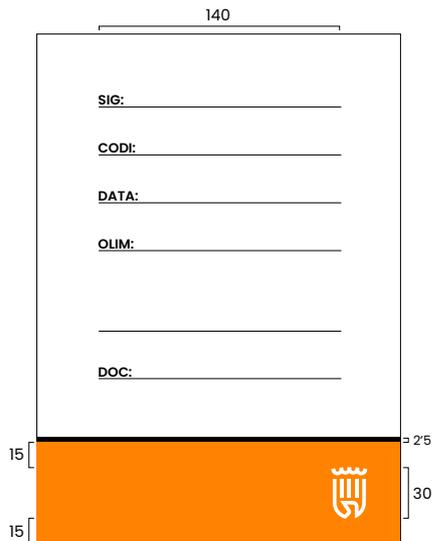
Formato 210 x 297 mm con Sangrado 3 mm

Papel estucado mate 150 g/m²

Pantone 151 C | Pantone 361 C

Tipografía Poppins Semibold 22 pt

Cotas en mm



Avatar Web

El avatar de las redes sociales está compuesto únicamente por el escudo municipal en versión naranja con fondo blanco.



Cabecera Web

Diseño de cabecera web adaptada para pantallas de alta definición.

Pantone 151 C

Tipografía Poppins Medium 20 pt y

Extrabold 20 pt

Cotas en píxeles





©2022
Borja Garcés Sánchez



CARRER

METGE

MIGUEL GOMIS



AJUNTAMENT
DE CÀRCER

CAMÍ DE L'ERA ALTA

EIXIDA DE VEHICLES

**GUAL
PERMANENT**

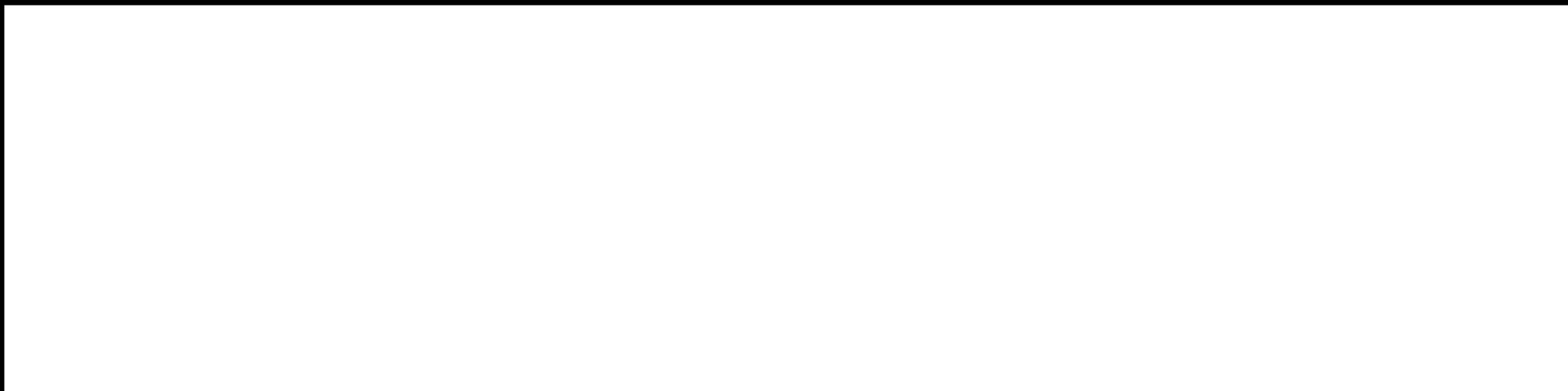


**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**

Nº 159



BENVINGUTS A CÀRCEL





AJUNTAMENT DE CÀRCER

TELÈFONS D'INTERÉS

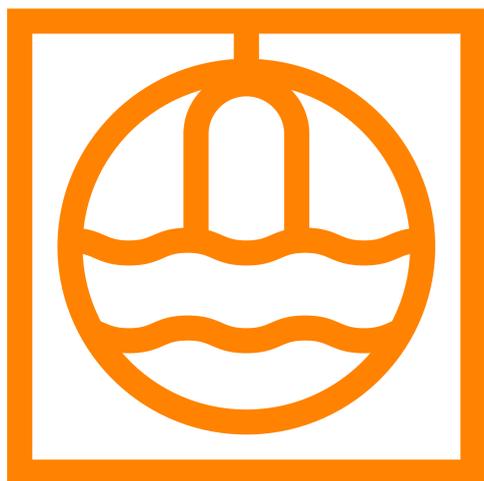
AJUNTAMENT
96 258 00 16

CENTRE DE SALUT
96 245 80 02

POLICIA LOCAL
677 44 26 00

GUÀRDIA CIVIL
96 258 00 06

EMERGÈNCIES 062 – 112



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**



BENVINGUTS A CÀRCER

TELÈFONS D'INTERÉS

AJUNTAMENT
96 258 00 16

CENTRE DE SALUT
96 245 80 02

POLICIA LOCAL
677 44 26 00

GUÀRDIA CIVIL
96 258 00 06

EMERGÈNCIES 062 – 112



PB	RECEPCIÓ / RECEPCIÓN
	SERV. SOCIALS / SERV. SOCIALES
	OFI. TÈCNICA / OFI. TÉCNICA
P1	REGIS. D'ENTRADA / REGIS. DE ENTRADA
	URBANISME / URBANISMO
	JUTJAT DE PAU / JUZGADO DE PAZ
P2	OFI. GENERALS / OFI. GENERALES
	ALCALDIA / ALCALDÍA
	SECRETARIA / SECRETARÍA
	CULTURA
	DESPATX / DESPACHO
P3	ARXIU MUNICIPAL / ARCHIVO MUNICIPAL
P4	SALÓ DE PLENS / SALÓN DE PLENOS
ANNEX ANEXO	POLICIA LOCAL / POLICÍA LOCAL
	CORREUS / CORREOS

ASCENSOR

JUTJAT DE PAU
JUZGADO DE PAZ





**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**

Josep Botella i Pardo

Alcalde - President

alcaldia@carcer.net

662 68 24 01

Plaça Comunitat Valenciana, 2 - CP 46294 Càrcer (València)

Tel. 96 258 00 16 - Fax 96 258 06 03 - carcer@gva.es

www.carcer.es





**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**

Ignacio Garcés Sánchez

Jutge de Pau

jutgedepau@carcer.net

000 00 00 00

Plaça Comunitat Valenciana, 2 - CP 46294 Càrcer (València)

Tel. 96 258 00 16 - Fax 96 258 06 03 - carcer@gva.es

www.carcer.es

SIG:

CODI:

DATA:

OLIM:

DOC:



SIG:

CODI:

DATA:

OLIM:

DOC:





INSTÀNCIA / INSTANCIA

Nom i Cognoms Nombre y Apellidos			
DNI		Telèfon Teléfono	
En representació de En representación de		CIF	
Domicili Domicilio			
Municipi Municipio		CP	

Oposición expresa del interesado a la consulta de datos obrantes en la Administración: De acuerdo a lo dispuesto en el Artículo 28.2 de la Ley 39/2015 la consulta de datos es AUTORIZADA por los interesados salvo que conste en el procedimiento su oposición expresa o la ley especial aplicable requiera consentimiento expreso.

NO PRESTA SU CONSENTIMIENTO para que el Ayuntamiento de Càrcer realice consulta de los datos del solicitante/representante a la Dirección General de Policía Nacional, TGSS, DGT u otros organismos públicos mediante servicios interoperables y aporta fotocopia compulsada de su DNI/NIE y resto de documentos.

EN CASO DE QUE NO PRESTE CONSENTIMIENTO DEBERÁ APORTAR EL DOCUMENTO O CERTIFICADO JUSTIFICATIVO.

EXPOSA / EXPONE

SOL·LICITA / SOLICITA

En Càrcer, ____ de _____ de _____

Signatura / Firma

Sr. Alcalde del Ayto. de Càrcer

Información básica sobre Protección de Datos	
Responsable del tratamiento	Ayuntamiento de Càrcer
Finalidad de tratamiento	Tramitación de la solicitud
Legitimación	Ejercicio de poderes públicos
Destinatarios	No se comunicarán los datos a terceros a la administración municipal, salvo obligación legal
Derechos	Tiene derecho a acceder, rectificar y suprimir sus datos, así como oponerse o limitar el tratamiento
Más información	Puede consultar más información y ejercer sus derechos en: http://www.carcer.es/protecciondedatos



Estimat **D. Borja Garcés Sánchez,**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero laoreet dolore magnaeros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te feugait nulla facilisi.

Consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Ipsum lorem dolor sit amet, consectetur commodo consequatadipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis et nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te feugait nulla facilisi.

Ut laoreet dolore magna adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt lorem ipsum dolor sit amet, consectetur aliquam erat orem ipsum dolor sit ametvolutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat eu feugiat.

Atentament,

D. Josep Botella i Pardo
Alcalde - President de Càrcer



Estimat **D. Borja Garcés Sánchez,**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero laoreet dolore magnaeros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te feugait nulla facilisi.

Consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Ipsum lorem dolor sit amet, consectetur commodo consequat adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis et nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te feugait nulla facilisi.

Ut laoreet dolore magna adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt lorem ipsum dolor sit amet, consectetur aliquam erat orem ipsum dolor sit amet volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat eu feugiat.

Atentament,

D. Ignacio Garcés Sánchez
Jutge de Pau



ESPAÑA 	FRANQUEO PAGADO
	Cartas



**AJUNTAMENT
DE CÀRCER**

Plaça Comunitat Valenciana, 2 - 46294 Càrcer (València)





**JOSEP
BOTELLA I PARDO**

Alcalde - President



**AJUNTAMENT
DE CÀR CER**



**IGNACIO
GARCÉS SÁNCHEZ**

Jutge de Pau



**AJUNTAMENT
DE CÀR CER**



ALCALDIA DE

CÀRCER



INTERVENCION DEL AYTO.

CÁRCER



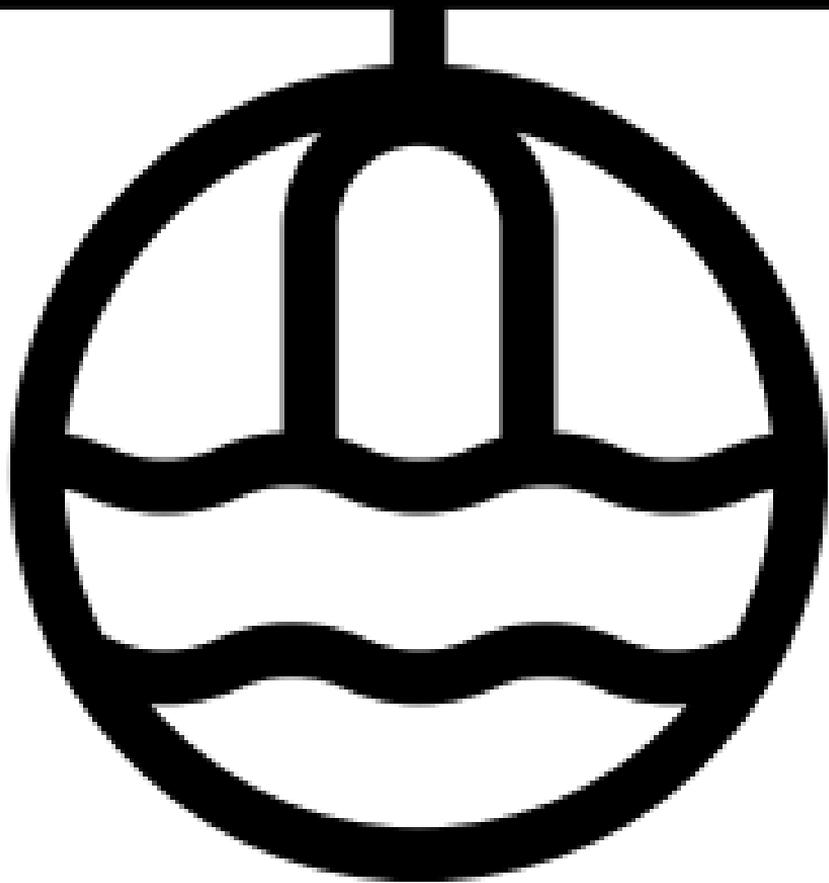
SECRETARIA DEL AYTO.

CÁRCER



TESORERIA DEL AYTO.

CÁRCER





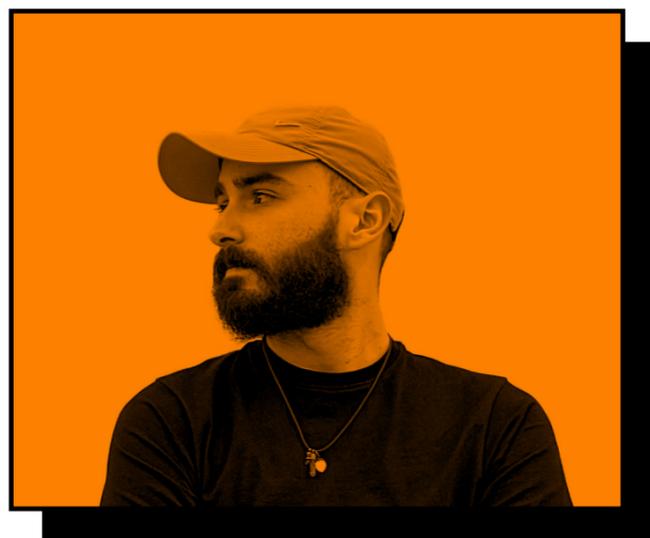
PRESENTACIÓ DE LA NOVA IDENTITAT VISUAL CORPORATIVA DE **CÀRCER**

A càrrec de



Borja Garcés Sánchez

Graduat en Enginyeria en
Disseny Industrial i
Desenvolupament de
Productes per la Universitat
Politécnica de València, UPV.



C. C. 'Antonio Rodríguez Castellano'



Lloc

09 / 12 / 2022



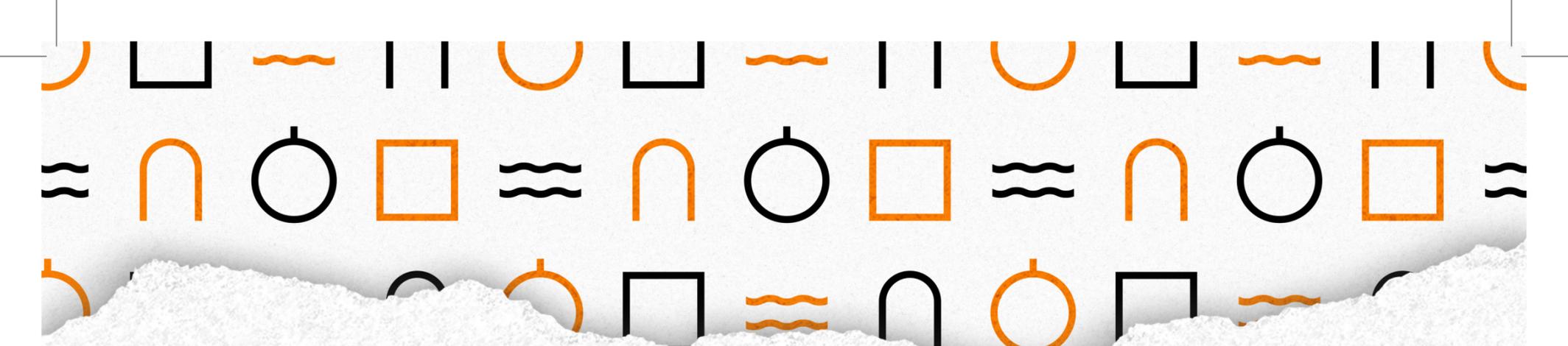
Dia

19:00 h

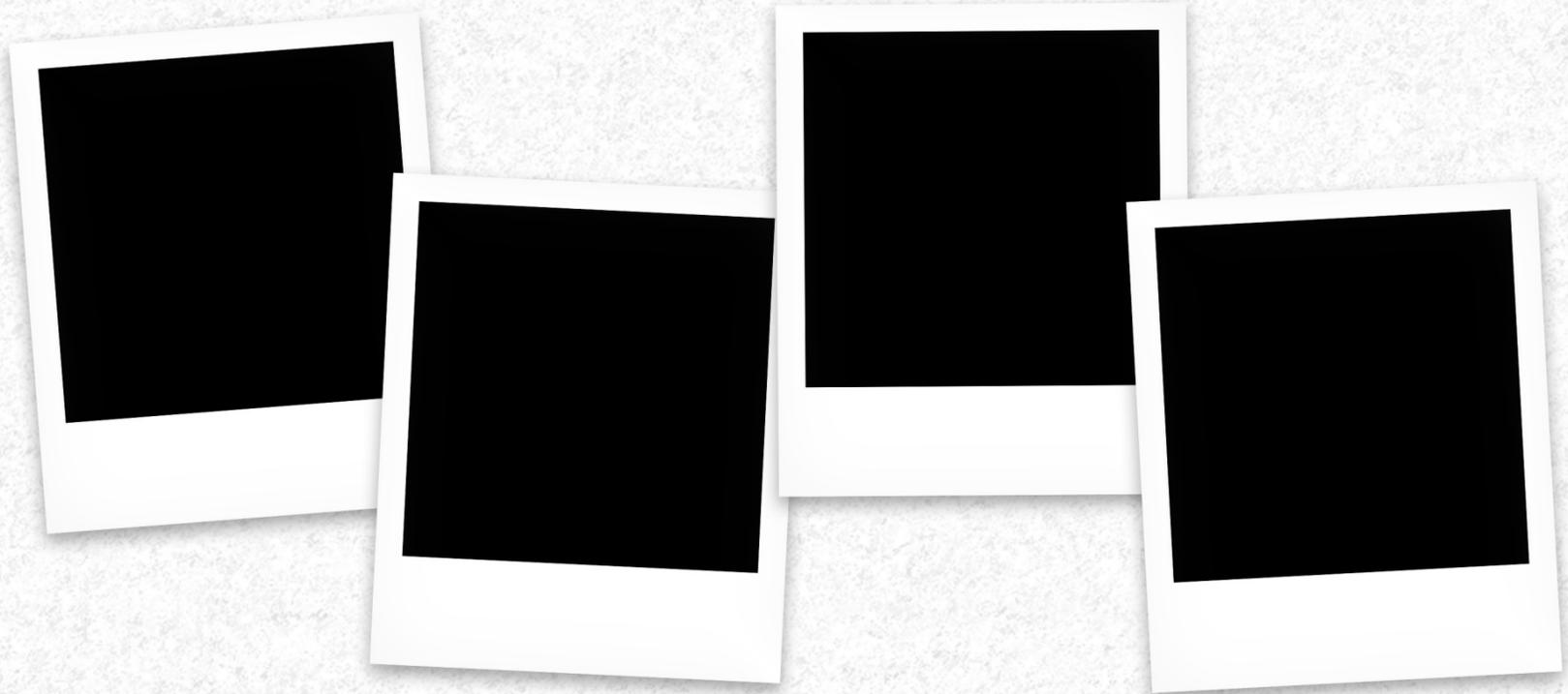


Hora





FESTES PATRONALS CÀRCER 2023



DILLUNS 11 SETEMBRE

Orquestra 'CCCCCC' al finalitzar l'acte de Presentació

DIMARTS 12 SETEMBRE

Discomòbil a les 00:30h

DIJOUS 14 SETEMBRE

Orquestra 'AAAAAA' a les 00:30h

DIVENDRES 15 SETEMBRE

Ball de disfresses amb l'orquestra 'RRRRRR' a les 00:30h



EL COR
DE LA VALL



AJUNTAMENT
DE CàRCER

COMISSIÓ
FESTERS 2023



FESTES PATRONALS CÀRCER 2023

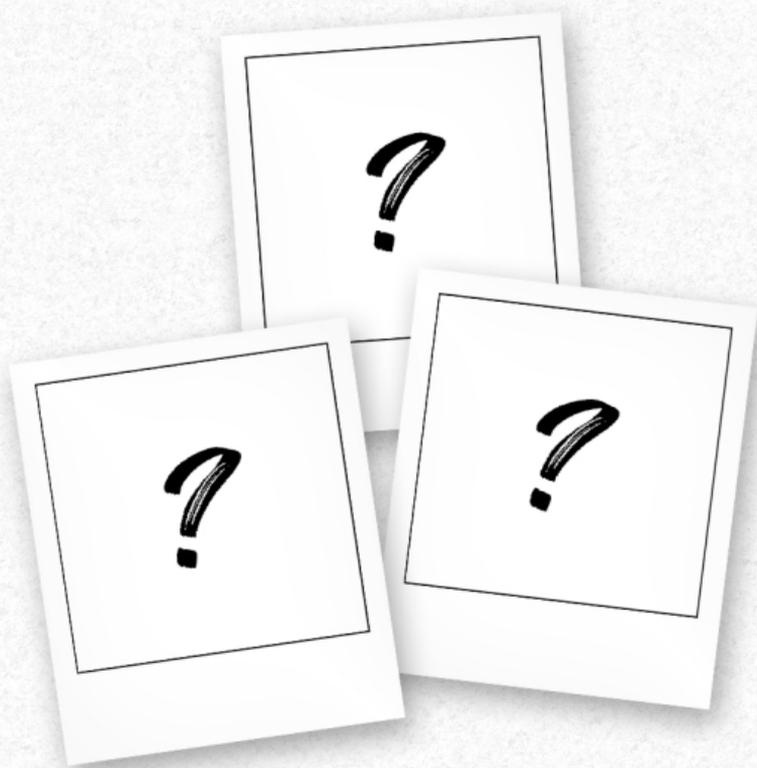


Quins són els teus **millors records de festes**?
Deixa'ls als comentaris!



AJUNTAMENT
DE CÀRCER

FESTES PATRONALS CÀR CER 2023



Quins són els teus **millors records de festes**?
Puja'ls a stories i menciona'ns!



AJUNTAMENT
DE CÀR CER