



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE  
DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE**

## **ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO  
INTEGRADO EN OBJETOS REUTILIZADOS,  
PARA EL APOORTE AL EMPRENDIMIENTO Y  
LA CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE.**

**Proyecto de graduación previo a la  
obtención de título de  
DISEÑADOR GRÁFICO**

**AUTOR  
PABLO MARÍN**

**DIRECTOR  
DIS. FABIÁN CORDERO**

**CUENCA – ECUADOR  
2020**



**Autor:**

Pablo Marín

**Director:**

Dis. Fabián Cordero

**Fotografía e ilustración:**

Todas las ilustraciones y fotografías son realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentran con su crédito respectivo.

**Diseño y diagramación:**

Autor



# Dedicatoria

Dedico esta tesis a los pilares fundamentales de mi vida, Oswaldo Marín y Amanda Calle que sin su compañía, valentía y esfuerzo no podría conseguir mis metas y mis sueños. A toda mi familia por mantenerse siempre unida e inculcarme el cariño sincero.



# Agradecimientos

Primeramente, agradezco a Dios por todo lo que me ha dado, soy dichoso de tener una gran familia y a unos padres que luchan incansablemente por el bienestar de sus hijos. Sé lo que es el amor verdadero y lo he sentido gracias a ellos.

Mi esfuerzo, mi entrega, mis pasiones, y mis sueños son el reflejo de cada una de las personas que han forjado en mí su sabiduría y consejos. Gracias por nunca darme la espalda y confiar en mí a pesar de no ser perfecto.

Este agradecimiento va para ustedes padres, hermanos, sobrinos, tíos, primos, abuela, amigos y a todas y cada una de las personas que, aunque no vengan del mismo árbol, han generado en mi vida muchos frutos.

A Fabián Cordero, mi tutor, por ser mi guía durante todo este proceso, por su exigencia y velar por mi correcto desempeño.

Ha sido un camino arduo de luchas, conquistas y constante crecimiento, que lo más gratificante es haber culminado con alegría y dicha esta meta más de mi vida.

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

Índice de imágenes	9	<b>Capítulo 2 Planificación</b>	<b>52</b>
Resumen	10	2.1 Definición del usuario	53
Abstract	11	2.1.1 Segmentación	54
Objetivos	12	2.1.2 Persona Design	55
Introducción	13	2.2 Partidos de Diseño	57
<b>Capítulo 1 Contextualización</b>	<b>14</b>	2.3 Plan de Negocios	58
<b>1.1 Investigación bibliográfica</b>	<b>15</b>	Capítulo	60
Medio Ambiente	16	<b>Capítulo 3 Ideación</b>	<b>60</b>
Residuos	19	3.1 Diez ideas de Diseño	61
Residuos sólidos y ambiente	19	3.2 Tres ideas de Diseño	67
Residuos, reciclaje y reutilización	20	3.3 Idea Final	67
<b>1.1.2 Diseño y medio ambiente</b>	<b>22</b>	<b>Capítulo 4 Diseño</b>	<b>68</b>
Green design o diseño verde	23	4.1 Proceso de Diseño	69
Ecodiseño	23	4.1.1 Elección del Referente	70
Diseño Sustentable	24	4.1.2 Interpretación Gráfica de los Referentes	73
Cradle to cradle “De la cuna a la cuna”	26	4.1.3 Digitalización	79
<b>1.1.3 Emprendimiento e innovación</b>	<b>29</b>	4.1.4 Lettering	85
Upcycling	30	4.1.5 Sistematización	90
Valor agregado	32	4.1.6 Marca y Packaging	96
<b>1.1.4 Diseño Gráfico</b>	<b>34</b>	4.2 Validación	103
Sistema Gráfico	35	<b>Conclusiones</b>	<b>108</b>
Tipografía	35	<b>Recomendaciones</b>	<b>109</b>
El color	38	<b>Bibliografía</b>	<b>110</b>
Fondo y Figura	40	<b>Anexos</b>	<b>112</b>
Sistemas de impresión	41		
Stencil	41		
<b>1.2 Investigación de campo</b>	<b>43</b>		
1.2.1 Entrevistas	44		
<b>1.3 Homólogos</b>	<b>46</b>		
Tinta de Vi	47		
Crónicas Visuales del Abya Yala	48		
Karai	49		
<b>1.4 Conclusiones</b>	<b>50</b>		

# ÍNDICE DE IMÁGENES

Img. 1 [https://www.freepik.es/foto-gratis/concepto-medio-ambiente\\_8622726.htm](https://www.freepik.es/foto-gratis/concepto-medio-ambiente_8622726.htm)

Img. 2 [https://www.freepik.es/fotos-premium/botellas-vidrio-centro-reciclaje-particulas-vidrio-roto-triturado-instalacion-reciclaje\\_8248621.htm#page=1&query=botellas%20vidrio%20centro%20reciclaje&position=1](https://www.freepik.es/fotos-premium/botellas-vidrio-centro-reciclaje-particulas-vidrio-roto-triturado-instalacion-reciclaje_8248621.htm#page=1&query=botellas%20vidrio%20centro%20reciclaje&position=1)

Img. 3 [https://www.freepik.es/foto-gratis/emblema-reciclaje-alrededor-basura-sobre-fondo-negro\\_4351417.htm#page=1&query=emblema%20reciclaje&position=7](https://www.freepik.es/foto-gratis/emblema-reciclaje-alrededor-basura-sobre-fondo-negro_4351417.htm#page=1&query=emblema%20reciclaje&position=7)

Img. 4 [https://www.freepik.es/vector-premium/dia-mundial-vida-silvestre-animal-bosque-arte-papel-estilo-arte-digital\\_2685429.htm#page=1&query=mundo%20%20elefante&position=14](https://www.freepik.es/vector-premium/dia-mundial-vida-silvestre-animal-bosque-arte-papel-estilo-arte-digital_2685429.htm#page=1&query=mundo%20%20elefante&position=14)

Img. 5 [https://www.freepik.es/fotos-premium/concepto-energia-eco-power-bombilla-dinero-plantas-jovenes-suelo\\_6901935.htm#page=1&query=energy%20concept%20eco%20power%20lightbulb%20with%20money&position=2](https://www.freepik.es/fotos-premium/concepto-energia-eco-power-bombilla-dinero-plantas-jovenes-suelo_6901935.htm#page=1&query=energy%20concept%20eco%20power%20lightbulb%20with%20money&position=2)

Img. 6 [https://www.freepik.es/fotos-premium/bombilla-luz-sobre-fondo-blanco\\_6905314.htm#page=6&query=bombilla+luz+sobre+fondo+blanco&position=27](https://www.freepik.es/fotos-premium/bombilla-luz-sobre-fondo-blanco_6905314.htm#page=6&query=bombilla+luz+sobre+fondo+blanco&position=27)

Img. 7 <https://ebents.com/incubandoexitos/wp-content/uploads/2017/10/emprendedor-del-siglo-XXI-800x420.png>

Img. 8 <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/669690-simbolo-verde-poligonal-bajo-brillante-futurista>

Img. 9 [https://www.freepik.es/foto-gratis/primer-plano-mano-femenina-apilar-bloque-madera-escritorio-oficina\\_5043880.htm#page=1&query=cubos%20de%20madera%20y%20mano&position=6](https://www.freepik.es/foto-gratis/primer-plano-mano-femenina-apilar-bloque-madera-escritorio-oficina_5043880.htm#page=1&query=cubos%20de%20madera%20y%20mano&position=6)

Img. 10 <http://www.cmat.edu.uy/noticias/novedades/cursos-de-posgrado/@@images/944f0ae7-8f08-4c75-85dc-f68eb6b2190b.jpeg>

Img. 11 <https://i0.wp.com/www.rayitasazules.com/wp-content/uploads/2017/09/ABC-lettering-Ivan-Castro-compo.jpg?w=1500&ssl=1>

Img. 12 [https://www.freepik.es/foto-gratis/vista-superior-pincel-pintura-arcoiris\\_6865148.htm#page=4&query=color&position=44](https://www.freepik.es/foto-gratis/vista-superior-pincel-pintura-arcoiris_6865148.htm#page=4&query=color&position=44)

Img. 13 [https://www.freepik.es/fotos-premium/render-3d-arte-monocromatico-blanco-negro-abstracto-parte-fondo-industrial-3d-turbina\\_8406060.htm#page=3&query=abstracto&position=37](https://www.freepik.es/fotos-premium/render-3d-arte-monocromatico-blanco-negro-abstracto-parte-fondo-industrial-3d-turbina_8406060.htm#page=3&query=abstracto&position=37)

Img. 14 Niña y policía: Sabrina7777, 2011 <https://www.deviantart.com/sabrina7777/art/StreetArt-199741451>

Img. 15 <https://img.interempresas.net/fotos/1214745.jpeg>

Img. 16 [https://www.haremoshistoria.net/uploads/1/9/9/7/19978207/7866862\\_orig.jpg](https://www.haremoshistoria.net/uploads/1/9/9/7/19978207/7866862_orig.jpg)

Img. 17 [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/fs/e2a43c92576563.5e4fb35089cdc.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/e2a43c92576563.5e4fb35089cdc.jpg)

Img. 18 [https://www.freepik.es/foto-gratis/joven-linda-mujer-envuelta-calida-manta\\_7286592.htm#page=1&query=mujer%20libre&position=31](https://www.freepik.es/foto-gratis/joven-linda-mujer-envuelta-calida-manta_7286592.htm#page=1&query=mujer%20libre&position=31)

Img. 19 [https://www.freepik.es/fotos-premium/joven-sobre-pared-amarilla-aislada-manteniendo-brazos-cruzados-posicion-frontal\\_5533957.htm#page=1&query=joven%20sobre%20pared%20amarilla&position=11](https://www.freepik.es/fotos-premium/joven-sobre-pared-amarilla-aislada-manteniendo-brazos-cruzados-posicion-frontal_5533957.htm#page=1&query=joven%20sobre%20pared%20amarilla&position=11)

Img. 20 [https://estudiomaba.com/wp-content/uploads/2016/07/estudio\\_maba\\_musso\\_05-1024x684@2x.jpg](https://estudiomaba.com/wp-content/uploads/2016/07/estudio_maba_musso_05-1024x684@2x.jpg)

Img. 21 <https://i.pinimg.com/564x/d6/fa/59/d6fa5931b2295d4aea9dd867ba9e2b6b.jpg>

Img. 22 [https://cdn.pixabay.com/photo/2018/04/09/19/55/low-poly-3305284\\_960\\_720.jpg](https://cdn.pixabay.com/photo/2018/04/09/19/55/low-poly-3305284_960_720.jpg)

Img. 23 <https://i.pinimg.com/564x/4e/d1/e1/4ed1e125541b77c63fd54dbcb7b50b29.jpg>

Img. 24 <https://us.123rf.com/450wm/gloly67/gloly671702/gloly67170200061/72547135-modelo-sin-fisuras-de-la-cebra-ornamento-del-animal-de-la-sabana-textura-animal-salvaje-rayado-en-bl.jpg?ver=6>

Img. 25 [https://1.bp.blogspot.com/-8KVj5mzzo9g/VUwRIDiQT0I/AAAAAAAAAxE4/EN1xR-\\_dlitE/s640/elrinconvintagedekarmela%2Bsellos3.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-8KVj5mzzo9g/VUwRIDiQT0I/AAAAAAAAAxE4/EN1xR-_dlitE/s640/elrinconvintagedekarmela%2Bsellos3.jpg)

Img. 26 [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/fs/4f779669105125.5b85e1c9e2cb1.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/4f779669105125.5b85e1c9e2cb1.jpg)

Img. 27 <https://i.pinimg.com/564x/42/70/7a/42707a9d1622d75ed79abf79eacd25f7.jpg>

# Resumen

## **Diseño de un sistema gráfico integrado en objetos reutilizados para el aporte al emprendimiento y la conservación del medio ambiente**

En la actualidad las “prácticas de consumo” han elevado la cantidad de residuos sólidos, predominando un modelo económico lineal de extraer, manufacturar, usar y descartar. Pese a los esfuerzos de recolección y disposición, los residuos continúan siendo un desafío para muchas ciudades, por tal motivo, una de las alternativas para su gestión es la reutilización de residuos, transformados en objetos de valor. Partiendo de esta premisa, y a través del diseño, este proyecto propone un sistema gráfico, cimentado en la reutilización y el cuidado medioambiental, que, al ser integrado a estos objetos reutilizados, genera valor agregado y rentabilidad a los emprendimientos locales.

**Palabras clave:** Reciclaje, residuos sólidos, stencil, upcycling, valor agregado.

# Abstract

## **Design of a graphic system integrated in reused objects for reporting to entrepreneurship and environmental conservation**

Currently, “consumption practices” have increased the amount of solid waste, prevailing a linear economic model of extraction, manufacturing, use and disposal. Despite collection and disposal efforts, waste continues to be a challenge for many cities, for this reason, one of the alternatives for its management is the reuse of waste, transformed into valuables. Based on this premise, and through design, this project proposes a graphic system, based on reuse and environmental care, which, when integrated with these reused objects, generates added value and profitability for local enterprises.

**Key words:** Recycling, solid waste, stencil, upcycling, added value.

# Objetivos

## **Objetivo general:**

Aportar al cuidado medioambiental y al fomento de emprendimientos locales, a través del diseño de un sistema grafico integrado en objetos reutilizados.

## **Objetivo específico:**

Diseñar un sistema grafico para ser integrado en objetos elaborados en base a la reutilización

# Introducción

Nuestro planeta está sufriendo cambios constantes debido a la irresponsabilidad del ser humano. Sus prácticas de consumo elevan cada vez más la cantidad de residuos sólidos, acumulándolos en vertederos, lagos, océanos, afectando ecosistemas enteros y perjudicando a muchos animales.

La sensibilidad ambiental de algunos autores y su preocupación por la trayectoria del planeta ha ido creando planes que mitiguen de cierta forma el desgaste natural. Son varias las soluciones de las que el ser humano puede ser parte, aunque es su obligación velar por los recursos, la diversidad y los problemas generados por su incorrecta convivencia.

El upcycling ha demostrado que es una de las mejores alternativas en la gestión de residuos. Mediante su aplicación se pueden dar usos distintos a materiales desechados; revalorizándolos y aprovechándolos para crear nuevos productos con un mayor atractivo que el que tenían originalmente.

Además, este aporte se fortalece a través del diseño gráfico y su aplicación técnica, reforzando el mensaje y contenido de manera integral; de modo que sus resultados no se reflejen solamente en la satisfacción personal del consumidor por adquirir un producto inigualable, sino, en la búsqueda de colaborar con mejores condiciones, una justa retribución de la producción y, sobre todo y como fin fundamental, “proteger el planeta”.

# **Capítulo 1**

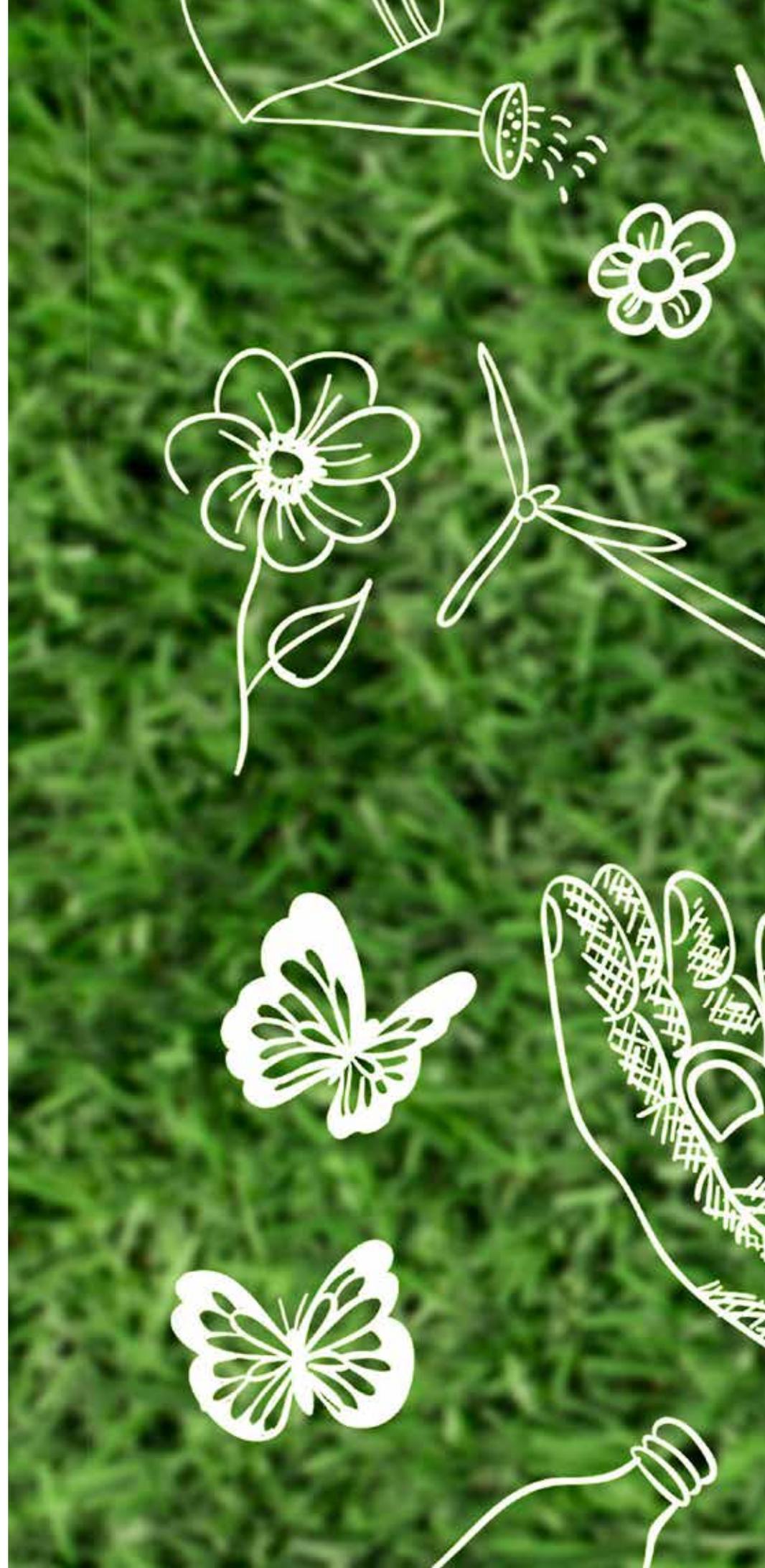
## **Contextualización**

# **1.1 Investigación bibliográfica**

## 1.1.1 Medio Ambiente

*“Los seres humanos deben desarrollar una postura menos dominante y agresiva con respecto al dominio de la tierra – si es que el hombre o planeta sobreviven – ya que la tecnología y la ciencia por sí mismas no podrán solucionar los problemas ambientales”*

*Alan Atkisson.*





Img. 1

Cuando hablamos de medio ambiente nos referimos al conjunto equilibrado de elementos que engloba la naturaleza y no sólo de seres vivos, sino, además, de elementos abióticos - sin vida - como el aire, el suelo, el agua, y elementos artificiales.

Muchas son las definiciones acerca del medio ambiente, que se ha tomado la descrita por Sánchez (2011) por estar en relación con el tema de estudio; definiendo al “medio ambiente” o “ambiente” como:

La capacidad de la naturaleza de proveer recursos, brindar servicios y desempeñar funciones de soporte de la vida, además de ser el medio de donde la sociedad extrae los recursos esenciales para su supervivencia y los recursos requeridos por el proceso de desarrollo socioeconómico (p. 19).

El ser humano y su depredación desmesurada consecuencia de sus acciones como: **la industrialización, los nuevos cultivos, la medicina moderna y el desarrollo tecnológico**, son las principales razones para la alteración y deterioro natural. Para Craig, Vaughan, & Skinner, (2012) “el ser humano se ha convertido en el principal agente de modificación terrestre, debido al incremento de su número y al desarrollo de caminos nuevos para buscar, extraer y utilizar los recursos” (p.9).

Por tal motivo su **incremento poblacional constante y su intoxicación consumista** son los factores encargados en elevar las actuales prácticas de consumo predominando el modelo económico lineal de **extraer, manufacturar, usar y descartar**; razón por la cual los países en vías de desarrollo y los países desarrollados generan lo que hoy forma parte de uno de los mayores problemas en la gestión ambiental: **“los residuos”**.



Img. 2

# Residuos

Para, Pérez y Merino, (2012):

La palabra residuo describe al material que pierde utilidad tras haber cumplido con su misión o haber servido para realizar un determinado trabajo. El concepto se emplea como **sinónimo de basura** por hacer referencia a los desechos que el hombre ha producido (párr. 1)

A nivel mundial, según Borrás, (2018):

Los países desarrollados pertenecientes a la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico "OCDE" son catalogados como los países con mayor cantidad de residuos generados, como es el caso de Estados Unidos, Japón, Canadá, México y gran parte de la Unión Europea, entre otros, que generan un 62% de residuos, seguidos de Asia Oriental y el Pacífico con el 21%. Por su parte, América Latina y el Caribe generan un 12% y el restante 5%, África Subsahariana (párr. 3)

Dentro de la clasificación de los residuos encontramos a los residuos: sólidos, líquidos y gaseosos, de los cuales, y específicamente para este análisis, estudiaremos los "sólidos" o también "residuos sólidos municipales", ya que son parte principal de este tema de estudio. Enger & Smith, (2006) señalan que,

los residuos sólidos municipales, están conformados por materiales que la gente en una región ya no desea debido a que están descompuestos, rotos o no tienen ningún otro uso o valor, incluyendo los residuos domésticos, de establecimientos comerciales, instituciones y de algunas fuentes industriales (p. 123).

Suproducción excesiva, la falta de conciencia con respecto a su manipulación y desecho por parte de la sociedad, sumados a los problemas de gestión, recolección, disposición y almacenamiento de los gobiernos locales; aumentan más los riesgos ambientales, que, además de provocar incidencias sustanciales en su entorno,

afectan al suelo y agua, perjudicando también a la flora y la fauna que la habitan.

## Residuos sólidos y ambiente

La afectación de los residuos sobre el agua, la tierra y el aire inciden directamente en el ambiente, siendo Contreras (2008) quién nos indica lo siguiente:

La colocación y acumulación de residuos inutiliza las tierras para otros usos; además representa un riesgo para quienes viven cerca de los vertederos y acumulaciones de desechos, debido a los gases que se originan durante el proceso de descomposición. Así mismo se contaminan las aguas de lluvia y las aguas superficiales; la acumulación indiscriminada de residuos puede convertir el agua en no apta para el consumo humano y el desarrollo de la vida acuática; la quema de residuos sólidos ocasiona deterioro del aire conjuntamente con los gases tóxicos generados por la quema de materiales plásticos, así como el metano emanado por la descomposición de los residuos sólidos (p. 114).

# Residuos, reciclaje y reutilización

Partiendo de la premisa de que el mejor residuo es el que no se produce, podemos decir que prevenir sería el principal objetivo para los residuos peligrosos y de nulo aprovechamiento, pero lastimosamente este resulta inalcanzable, ya que no se puede evitar generar residuos.

Por tal motivo y como forma de gestión Del Val, (1996) señala que, entendida como la evitación absoluta de residuos y no el desplazamiento geográfico o el cambio de estado de estos, los residuos deben ser contemplados de forma integral con la **reutilización**, **reciclaje** y la disposición final, donde predomine ante todo el respeto al entorno.

Resulta oportuno definir al **reciclaje** y Castells, (2012) lo describe como, una operación que permite recuperar, transformar y elaborar un material a partir de residuos, además señala que el reciclaje responde a diversas actividades que pueden llevarse a cabo sobre los diferentes flujos de residuos para aprovecharse, desde el mismo uso hasta otra aplicación, reduciendo impactos por contaminación, costos en el manejo de rellenos sanitarios y problemas de salud.

A pesar de los beneficios antes señalados con respecto al reciclaje, Proctor, (2009) menciona que, un producto reciclado puede convertirse en una fuente de materia prima al final de su vida útil. Aunque el reciclaje es un avance positivo, requiere de grandes cantidades de energía y no basta con que simplemente confiemos en reciclar todo lo que utilicemos cuando ya esté en desuso, por lo que, a medida que seguimos produciendo cantidades inaceptables de residuos, debemos buscar la manera de **procesar** materiales desechados para convertirlos en nuevos productos, con el fin de prevenir que **materiales potencialmente útiles** acaben

siendo descartados. De modo que, recuperar algunos materiales y **reutilizarlos** para crear nuevos productos, elimina el gasto energético que implicaría su reciclaje.

Analizando estos puntos de vista con respecto al reciclaje y reutilización, y partiendo de lo mencionado por Rebeca Proctor que lo más conveniente con respecto a la disposición y manejo de los residuos es la **reutilización**, Cajamarca et al. (2019) afirman que, dicha actividad, emprendida principalmente entre las personas encargadas en seleccionar, reciclar y reutilizar los residuos posee bondades económicas atractivas que influyen en su nivel de ingresos y rentabilidad, formando así, parte de un negocio inclusivo con iniciativa empresarial.

La iniciativa empresarial asumida pese a los riesgos dominantes en el mercado entra en la denominación de lo que se llamaría **“emprendimiento”**, y que es desarrollada por el hombre o **“emprendedor”**.



Img. 3

## 1.1.2 Diseño y medio ambiente

Entre algunas explicaciones pertinentes acerca del diseño y el rol del diseñador en torno al medio ambiente, es la que menciona Olavarría, (2013) al decir que:

Los diseñadores pueden contribuir a la protección del medio ambiente, al seleccionar con cuidado los materiales que utiliza en sus productos, y también, **diseñar para saciar necesidades existentes antes que deseos**. Es decir, un diseñador socialmente responsable es aquel que tiene conciencia del impacto de lo que diseña en cuanto al público al que apunta, las necesidades que resuelve y el proceso productivo (p.2).

Esta aclaración reafirma la misión del diseñador y su compromiso en formar productos responsables con el consumidor, productos con atractivos funcionales y sobre todo centrados en resolver los problemas humanos a modo de satisfacer las necesidades actuales de la sociedad.

A continuación, se verá como el diseño ha ido adoptando diversos niveles de conciencia e instaurando propuestas para confrontar el impacto ambiental.



# Green design o diseño verde

De acuerdo con Chambouleyron & Patinni (2004), en un comienzo las primeras inquietudes ambientales estuvieron enmarcadas desde el concepto de green design / diseño verde, que trataba principalmente los requerimientos que las tecnologías tanto de proceso como de productos tenían que cumplir, considerando las cuestiones ambientales de manera superficial, y aprovechando más las influencias comerciales.

El enfoque superficial que trataba el green design y su desinterés por las prácticas industriales y comerciales sin cambios significativos, abrieron la puerta a un análisis más profundo en el quehacer del diseño, provocando un cambio en la terminología y una evolución hacia un nuevo concepto, generándose el Diseño Ambiental Sensible, Diseño Ecológico o Ecodiseño.

## Ecodiseño

Con respecto al ecodiseño, García, (2008) menciona, “se fortalece la conciencia ambiental, y se busca el equilibrio con la industria, de manera que se refuerzan los valores de ética y de responsabilidad” (p.28).

Una de las principales aportaciones desarrolladas en torno al ecodiseño fue crear metodologías que permitan analizar de manera sistémica el desempeño de los productos con relación al impacto ambiental, de las cuales podemos señalar el **Análisis de Ciclo de Vida (ACV)**. De acuerdo con Chambouleyron & Patinni (2004), al referirse a este análisis, mencionan:

Img. 4



Esta herramienta ha permitido cuantificar el impacto ambiental producido por las transformaciones de materia y energía, involucradas en todo el ciclo de vida de un producto, desde la cuna hasta la tumba. El ACV se ha constituido en el modelo irrefutable de verificación ambiental, limitando así la problemática ambiental de la tecnología a la medición y eficientización de flujos de materia y energía (p.8).

“Sin embargo, ni la producción limpia, ni el ecodiseño, ni el ACV, promovían un consumo capaz de balancear, desde el lado de la demanda, los esfuerzos ambientales logrados por el lado de la producción” (Chambouleyron & Patinni, 2004, p.86).

Este concepto impartido desde la conciencia ambiental pero aún asociado al aspecto industrial y sus necesidades, provocó nuevamente una reformulación del concepto, esta vez tomado como un todo, en donde la naturaleza se observa como un conjunto de sistemas dinámicos, impredecibles, auto – adaptables y en constante evolución, dando como resultado una nueva visión tratada desde la Nueva Ecología – Ecología Profunda o Diseño Sustentable (García, 2008).

## **Diseño Sustentable**

El modelo de sustentabilidad es definido como aquel que aboga por la necesidad de cuidar y preservar las reservas naturales, principalmente desde un enfoque sistémico.

De acuerdo con el reporte de la Comisión Mundial para el Desarrollo del Medio Ambiente denominado “REPORTE BRUNDTLAND” define al concepto de sustentabilidad como: “El desarrollo que satisface las necesidades actuales sin comprometer a las futuras”.

Contemplado nuevamente desde las actividades del hombre y la incapacidad del medio ambiente para mitigar sus acciones; cuestiona estrictamente a la producción, los patrones de consumo, y la necesidad real que conlleva a la adquisición de productos y el desarrollo económico, implicando una profunda reflexión sobre sus actividades y los efectos en el medio



Img. 5

ambiente, pero ahora bajo una visión sistémica. El análisis de una visión sistémica lo reafirma Chambouleyron & Patinni (2004) mencionando que: “no se trata de diseñar un producto ecológico, sino de diseñar el sistema en el cual el producto será producido y consumido de forma tal de poder garantizar un ciclo de vida cerrado y eficiente” (p.88).

El objetivo principal de esta práctica es analizar y cambiar los sistemas en los que producimos, utilizamos y desechamos los productos, reduciendo el consumo de materia prima y energía.

Este programa que incentiva la producción con la utilización mínima de recursos también abrió paso a un modelo muy importante en esta dirección que se ha denominado “sistema – producto”, y que fue propuesto por Manzini.

Chambouleyron & Patinni (2004)

El modelo “sistema – producto” de Manzini realiza un importante aporte en esta dirección. La venta de servicios en lugar de productos, tal como la venta de transporte en vez de autos o la venta de salud

en vez de medicina, promueve un importante diseño de los sistemas de suministros de servicio, de productos y de los actores sociales en torno a su nueva concepción de lo que Manzini llama “sistema producto - servicio” (p.88).

# Cradle to cradle

## “De la cuna a la cuna”

“**La próxima revolución industrial**”, denominan así al nuevo paradigma desarrollado por los intérpretes del modelo eco-efectivo y la teoría “de la cuna a la cuna” William McDonough y Michael Braungart.

Esta teoría cuestiona principalmente la forma en cómo hacemos y usamos las cosas señalando McDobough & Braungart (2005) que “si se empieza con un diseño ecológicamente dañado de raíz, a menudo no podrá ser reparado mediante pequeños cambios” (p. 16).

Al mismo tiempo los intérpretes argumentan:

Debemos volver al tablero de diseño y rediseñar los problemas medioambientales cuando todavía estén en la mesa de dibujo. Aunque es cierto que toda actividad económica debe tener algún impacto en el planeta, **hay diseños claramente diferentes en sus fundamentos**, que mejoran dramáticamente el rendimiento ambiental de nuestra economía (McDobough & Braungart, 2005, p. 16).



Esta reformulación de los sistemas de producción actuales, pretende trabajar sobre las cosas correctas, productos, servicios, y sistemas correctos, en lugar de mantener la misma postura con la que hemos venido trabajando, la cual hacía que las cosas incorrectas sean menos malas.

Si en verdad los humanos queremos prosperar, debemos aprender a imitar la naturaleza en su altamente efectivo sistema **de la cuna a la cuna** con respecto a los flujos de nutrientes y al metabolismo, en los cuales el propio concepto de desecho no existe. Eliminar el concepto de residuo significa diseñar las cosas, los productos, los embalajes y los sistemas desde su propio origen (McDobough & Braungart, 2005, p. 98).

Propugnar la eco efectividad es la tarea primordial para alcanzar este nuevo paradigma y para el diseño de nuestro mundo. Un diseño que abarca desde la visión del objetivo inicial hasta el producto o sistema que lo compone, considerando siempre su totalidad. No propone soluciones necesariamente radicales, sino un cambio de perspectiva, la misma que debe basarse en seguir y conservar los ciclos de la naturaleza y, que debe verse no como una disciplina, sino como una declaración de compromiso.

Las ventajas de este sistema, una vez implantado completamente, sería de tres tipos:

- No producirían residuos potencialmente peligrosos e inutilizables.
- Ahorraría a los fabricantes con el tiempo miles de millones de dólares en materiales valiosos.
- Como los nutrientes de los nuevos productos estarían en permanente recirculación, se reduciría la extracción de materia prima (McDobough & Braungart, 2005, p. 108).

Img. 6



Img. 7

## 1.1.3 Emprendimiento e innovación

Muchas de las conceptualizaciones concuerdan que el emprender es mucho más que tener ideas o el deseo de buscar independencia laboral. Requiere de factores personales, como entusiasmo y un inusitado esfuerzo que, a la vez, permita la comunicación, las condiciones y herramientas, en la actividad que realiza.

Para Elías (como se cita en Schnarch, 2014) el emprendedor, “es la persona que sabe descubrir, identificar una oportunidad de negocios en concreto y entonces se dispondría a organizar o conseguir los recursos necesarios para comenzarla y llevarla a la práctica” (p. 5).

A más de esta definición, y de factores como buscar una propuesta de solución a la deseabilidad percibida en el mercado como necesidad, creando un modelo de negocio que le de valor y atractivo; existe un denominador común en el perfil emprendedor que es la “innovación”.

Schnarch, (2014).

El concepto de emprendedor está irremediablemente atado a la idea de innovación y riesgo por parte de alguien que cree en sus ideas y que es capaz de llevarlas a cabo, que encuentra la manera de materializar sus proyectos, en empresas establecidas o nuevas.

El espíritu emprendedor sería sinónimo de innovación, creatividad, cambio, fundación de una organización empresarial, o toma de riesgos; en síntesis, es lo que impulsa a crear, desarrollar y llevar a la práctica sus proyectos (p. 43).

La característica principal de algunos emprendimientos que los hace diferentes a otros dentro de su variedad es la de aquellos que aportan bienestar a la sociedad y trabajan para su desarrollo y adecuada convivencia; a más de generar ingresos o capital.

Como lo menciona Schnarch, (2014).

Cabe destacar en especial el llamado emprendimiento social ya que, a diferencia del emprendedor tradicional, al emprendedor social no le mueve el beneficio económico, sino que su principal fuente de motivación es impactar positivamente en la sociedad, intentar mejorar la vida de los demás satisfaciendo necesidades sociales (p. 21).

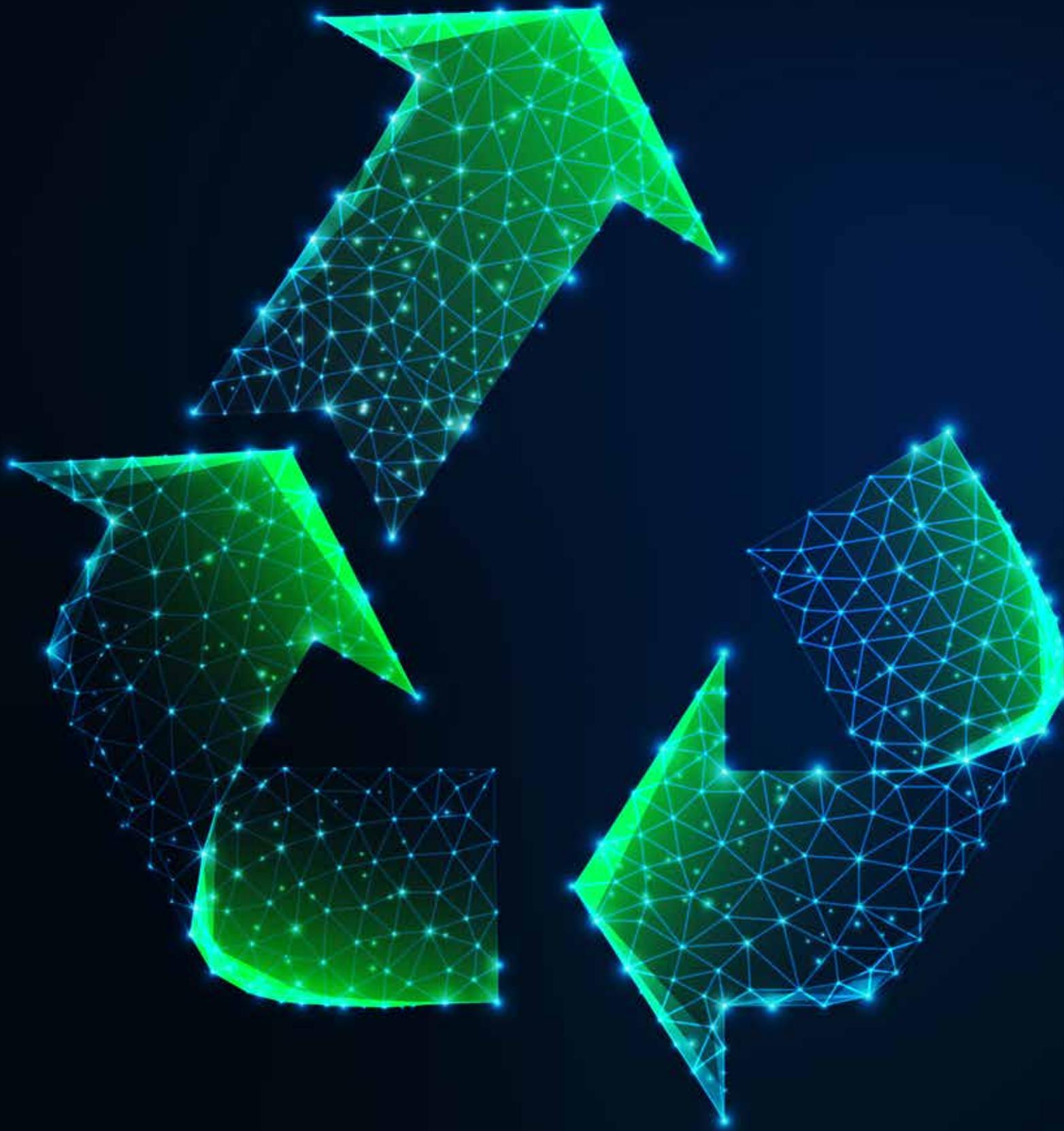
# Upcycling

Entre las prácticas de gestión de residuos, esta es la más actual. Conocida también como supra – reciclaje, es una tendencia contemporánea creada principalmente para dar un uso distinto a diferentes materiales desechados.

El aprovechamiento de los residuos se los asocia generalmente con el reciclaje, pero este concepto va más allá. Consiste en aprovechar materiales reciclables para crear productos que tienen un mayor valor que el que tenía el material original. O, lo que es lo mismo: **transformar residuos en objetos de valor**. Reciclar implica transformar los materiales reciclados en nuevos objetos lo que conduce al uso de energía para su procesamiento, o lo que es peor, transformarlos en híbridos de menor calidad. **Upcycling es reelaborar, reinventar**, tratar de ver nuevas formas dentro de las ya existentes sin perder las características que lo definen.

Sus aportes son muy significativos como la reducción en los gastos para la adquisición de la materia prima, ahorros de producción, energía y sobre todo y más importante, contribuye en la preservación del planeta.

Es una propuesta más audaz para revalorizar materiales ya usados, otorgándoles a los nuevos productos u objetos una nueva conceptualización y significado.



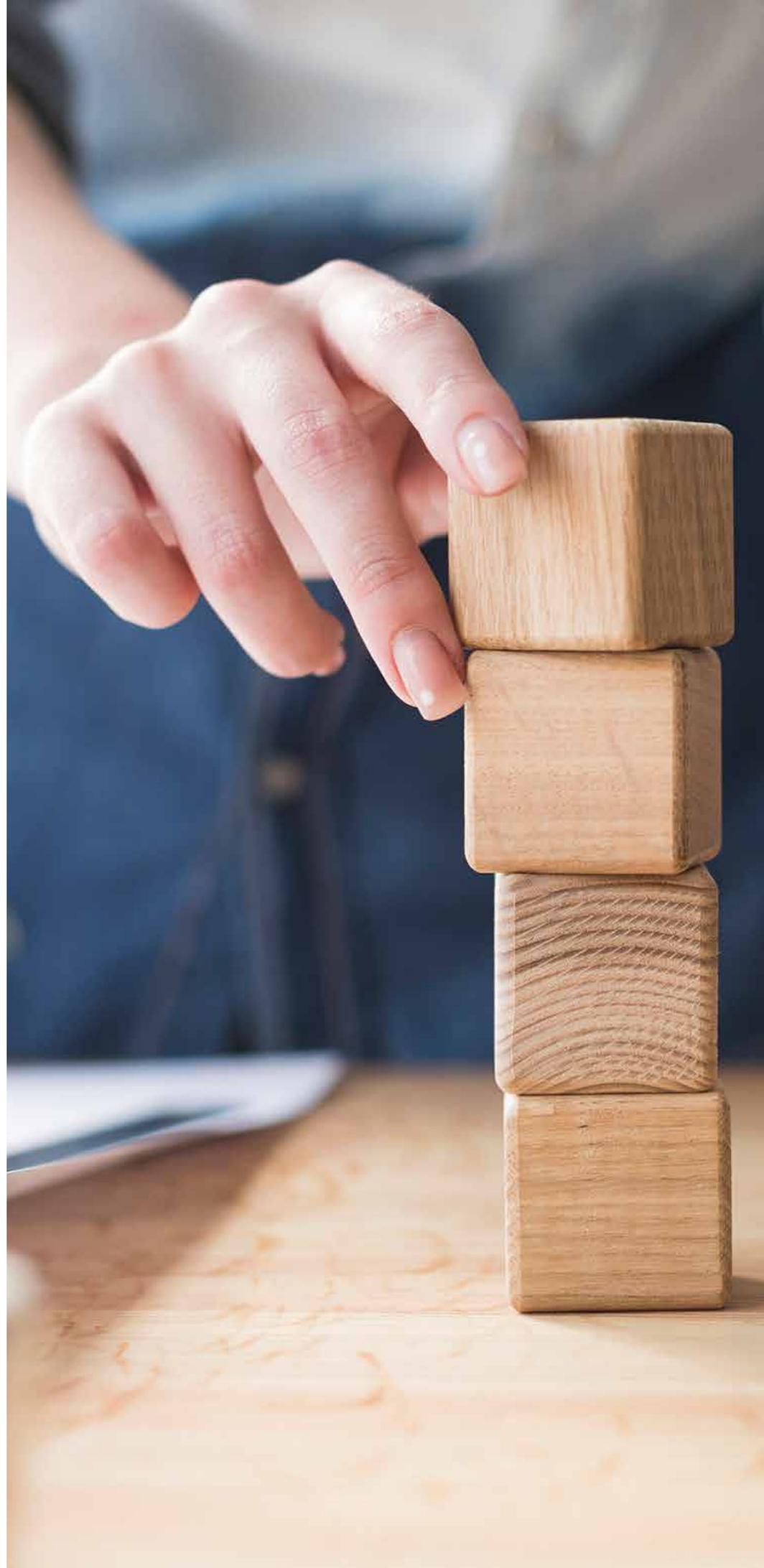
Upcycle

# Valor agregado

Rand, como se cita en Samara, (s.f.).

Entender el significado del diseño es no sólo entender el papel que desempeñan la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es también un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, incluso editar: es **agregar valor** y significado (p.6).

El diseño como actividad generadora de valor, ejerce sus funciones de manera integral, orientado no solo en los aspectos formales, sino en trabajar para y por las necesidades de las personas. El diseñador y su dominio teórico, técnico, metodológico, sistemático, y su conciencia interdisciplinar, aportan significativamente a que su intervención no se refleje solamente en la satisfacción personal del consumidor por adquirir un producto inigualable, sino, en la búsqueda de colaborar con mejores condiciones y una **justa retribución de la producción**; acción que lo distancia de lo aleatorio y de la ideación sin objetivos.



El valor del hacer, de producir y de proyectar reside en la capacidad de construir cursos de sentido; un conjunto de valores compartidos: el producto se convierte en un vehículo, un médium para construir narraciones, experiencias que cuentan deseos y expectativas a quienes quizá ya no saben distinguir entre qué es importante y qué es superfluo (Giulio Ceppi, s.f.).

Esa característica extra o valor agregado otorgado por el diseño a los productos, no solamente trabaja en función a las retribuciones económicas, sino que principalmente, busca afianzar y fortalecer los mismos.

Para (Olavarría, 2013), hablar de valor agregado desde la perspectiva del diseño y su aplicación, va mucho más allá de los términos económicos instaurados en el producto como éxito de consumo. Nos lleva a ver el diseño como una herramienta para mejorar al mundo y no como un factor de elitismo.

Para el diseñador ya no sólo cuentan los aspectos formales. El producto es hoy en día un sistema complejo, es la suma de funciones de naturaleza formal, comunicativa, distributiva, y de servicios.



Img. 9



## 1.1.4 Diseño Gráfico

Son muchos los elementos que construyen un lenguaje visual y, por ende, son varias las herramientas y principios que forman el diseño gráfico. Hablar puntualmente de cada uno de ellos nos llevaría tiempo, para lo cual, se analizarán los principios y recursos gráficos que respondan a esta estructura y los que formaran parte integral, posteriormente para el proceso de diseño.

Como menciona Mazzeo, (2017),

cada problema necesita de estrategias específicas para su resolución, su naturaleza, escala y escenario de intervención serán, en parte, los que determinen las particularidades del repertorio gráfico que deberán utilizarse. Sin embargo, cada proyecto es producto de un proyectista que dará, a través de la selección de los recursos gráficos a utilizar, su particular impronta al diseño (p. 24).

La interacción de los recursos gráficos produce unidades consolidadas y estables articuladas de un modo sistémico. Este proceso metodológico y la selección de elementos se denomina “sistema gráfico”.

# Sistema Gráfico

Para Ludwig Von Bertalanffy en la “Teoría General de Sistemas” (1969) citado por Giménez, (2018).

Sistema es el conjunto organizado de cosas o partes interdependientes e interactuantes relacionadas formando un todo unitario y complejo. Cabe aclarar que las cosas o partes que componen un sistema, no se refieren al campo físico (objeto), sino más bien al funcional. Así cada objeto, parte o conjunto pasa a ser (cumplir) una función básica en el sistema (p. 197).

Entonces podríamos decir que, **sistema gráfico**, según Mazzeo, (2017), es producto de un reflexivo proceso de selección entre el universo de recursos gráficos posibles, así como sus necesidades comunicacionales y funcionales. Es necesario mencionar que la selección de recursos gráficos es también la que expresa la particular mirada de cada diseñador sobre el problema que quiere resolver.

Entre los recursos gráficos a analizar, tenemos:

## Tipografía

“La tipografía es la manifestación visual del lenguaje. Su papel es decisivo a la hora de convertir los caracteres individuales en palabras y las palabras en mensajes” (Cheng, 2006, p.7).

Su principal función es que los mensajes sean legibles, así como la alteración de los tipos matiza e incluso altera su propósito inicial, generando emociones y sobre todo personalidad.

A lo largo del tiempo se ha dado un crecimiento del número de tipos disponible tanto para el diseñador

como para el público en general, gran parte de este crecimiento es el resultado de la implantación de las nuevas tecnologías. Así se han diseñado fuentes para pantallas, páginas web, aplicaciones móviles, etc. Otros tipos se han diseñado teniendo en cuenta criterios funcionales, como los creados para que sean legibles a largas distancias (señalización), o para distancias más cortas como los usados en diarios. También han sido creadas tipografías para niños que empiezan a leer, disléxicos, y personas con problemas visuales.

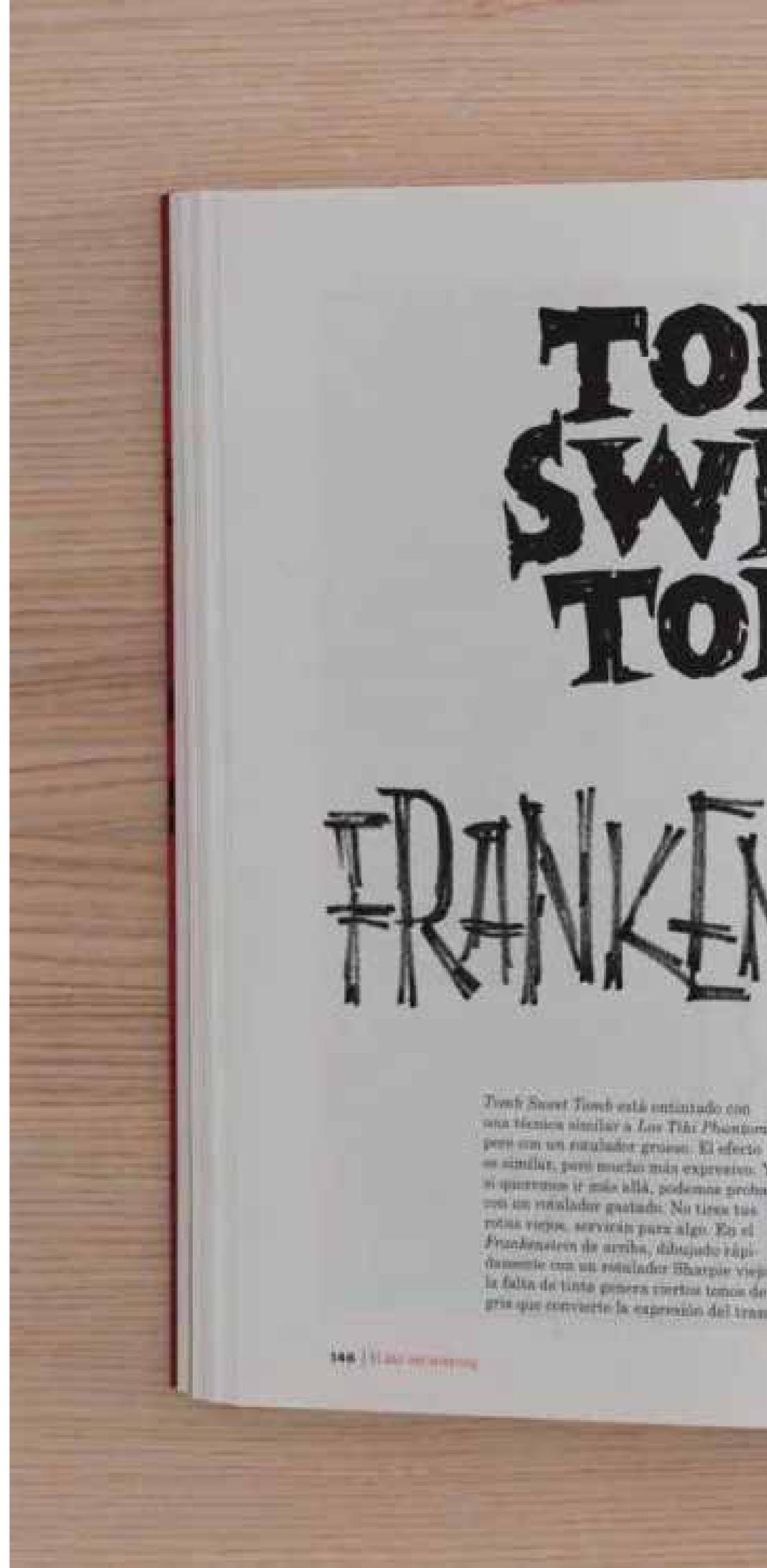
Teniendo en cuenta que la tipografía es parte esencial de la comunicación visual y que se usa principalmente con fines funcionales; la explosión de experiencias visuales en torno a la tipografía como base, ha abierto camino a la experimentación y modificación creativa de caracteres, dando como resultado el “lettering”.

Para López, (2015) el lettering son las “letras dibujadas a mano”, por lo que, de una forma rápida y concisa, el lettering lo podemos entender como aquellos trabajos de letras que han sido dibujados. Por lo general se construye el contorno de la letra con una o varias formas que combinadas formarán el carácter completo, y posteriormente se rellenan dichos contornos.

Cabe destacar que en el lettering se diseñan únicamente los caracteres de la palabra o frase en cuestión y estos sólo tienen la obligación de funcionar en ese diseño y en ese orden de aparición. Es por esta cualidad que en el diseño de lettering podemos dejar volar nuestra imaginación (p.6).

Existen confusiones al asociar el lettering con el proceso caligráfico. La caligrafía comparte rasgos referentes a la modificación de caracteres, pero no es lo mismo. En la caligrafía cada trazo y cada elemento se realiza de un solo gesto, en directo y sin la posibilidad de ser modificado, a diferencia del lettering que este puede modificar, retocar y borrar las veces que consideremos oportuno.

La caligrafía se da más al azar y captura la libertad de movimiento del autor, mientras que el lettering es un método más racional donde tienes todo el tiempo que desees y por lo tanto puedes decidir la forma exacta que va a tener una curva o una letra (López, 2015, p. 11).



TOY  
SWI  
TO

FRANKEN

*Tomb Sweet Tomb está entantado con una técnica similar a Los Tiki Phantoms pero con un rotulador grueso. El efecto es similar, pero mucho más expresivo. Si queremos ir más allá, podemos probar con un rotulador gastado. No tiene tus rotas raspa, se ve más parecida a algo. En el Frankenstein de arriba, dibujado rápidamente con un rotulador Sharpie visto la falta de tinta genera ciertos tonos de gris que convierten la expresión del trazo*

MB  
EET  
MB

NSTEIN

más dramática. La textura del papel también es importante aquí. Para crear este efecto, necesitamos cierta decisión a la hora de ejecutar los trazos. Fijámonos mejor si trabajamos de manera ágil y rápida. Si no es así, el resultado será torpe y sin gracia. Las buenas noticias son que el error aquí no es necesariamente malo. De hecho, esa imperfección es lo que estamos buscando. Si no, ¿para qué vamos a usar un rotulador pastel?

COCKTAILS  
PERQUESI

*Cocktails Perquesi* fue dibujado y acabado con un lápiz. El cliente de este proyecto quería un aspecto refinado, casi victoriano, pero al mismo tiempo con una sensación cálida y manual. Para esto, pensé en dibujar una pizarra de rotulación muy detallada pero con un lápiz blando, en lugar de acabarlo en tinta. Los lápices funcionan estupendamente, no solo para borrar, también para dibujar formas elaboradas y decoración, como la

cabeza de estilo victoriano de la orla de la escuela fina que se muestra abajo (es demasiado grande para reproducirla entera). Experimenta con lápices de diferentes grados, desde los duros como el 2H que usamos para borrar hasta los más blandos como HB, 2B, 4B y hasta 8B, que en mi opinión es demasiado blando para ser controlado al dibujar letras. Pero ojo, este capítulo trata de experimentar, así que adelante.

Raul Centre  
de Dissen  
PROMOCIÓN  
GRÁFIC  
AUDIOVIS

# El color

Nuestra percepción del color depende no solo de la pigmentación de las superficies físicas, sino también de la intensidad y el tipo de luz ambiente. Además, percibimos un determinado color en relación a los demás que están en su entorno. Por ejemplo, un tono claro parece aún más claro enfrentado a un fondo oscuro.

De forma similar, el significado de los colores cambia de una cultura a otra, entrañando diferentes connotaciones en diferentes sociedades. El blanco significa pureza en Occidente, pero es el color de la muerte en las culturas Orientales.

Para Moore, Pearce & Applebaum, (2010) “El color es una de las sensaciones visuales más intensas que experimentamos los seres humanos. Mucho más que

las formas, los colores tienen la capacidad de calar hondo en nuestro cerebro, generando multitud de sensaciones asociadas” (p. 6).

Dentro de la descripción del color podemos analizar:

## **El tono o matiz:**

Es el lugar que un color ocupa dentro del espectro de colores. Una tonalidad roja puede parecer marrón si la saturación es baja, o rosa si el valor es más pálido.

## **La intensidad:**

La intensidad de un color es el grado de luminosidad. Mediante la adición de blanco o negro un color se torna más apagado, de igual manera que si se neutraliza hacia el gris, reduciendo su saturación.

## **Valor:**

Es el término que se refiere al carácter más claro u oscuro de un color. También se suele llamar brillo. El valor de un color es independiente de su tono o su intensidad.



**El tinte:**

Es una variación del tono producida por la adición de blanco.

**La saturación o croma:**

Indica la pureza relativa de un color a medida que disminuye o aumenta su contenido de gris.

Lupton & Phillips (2016).

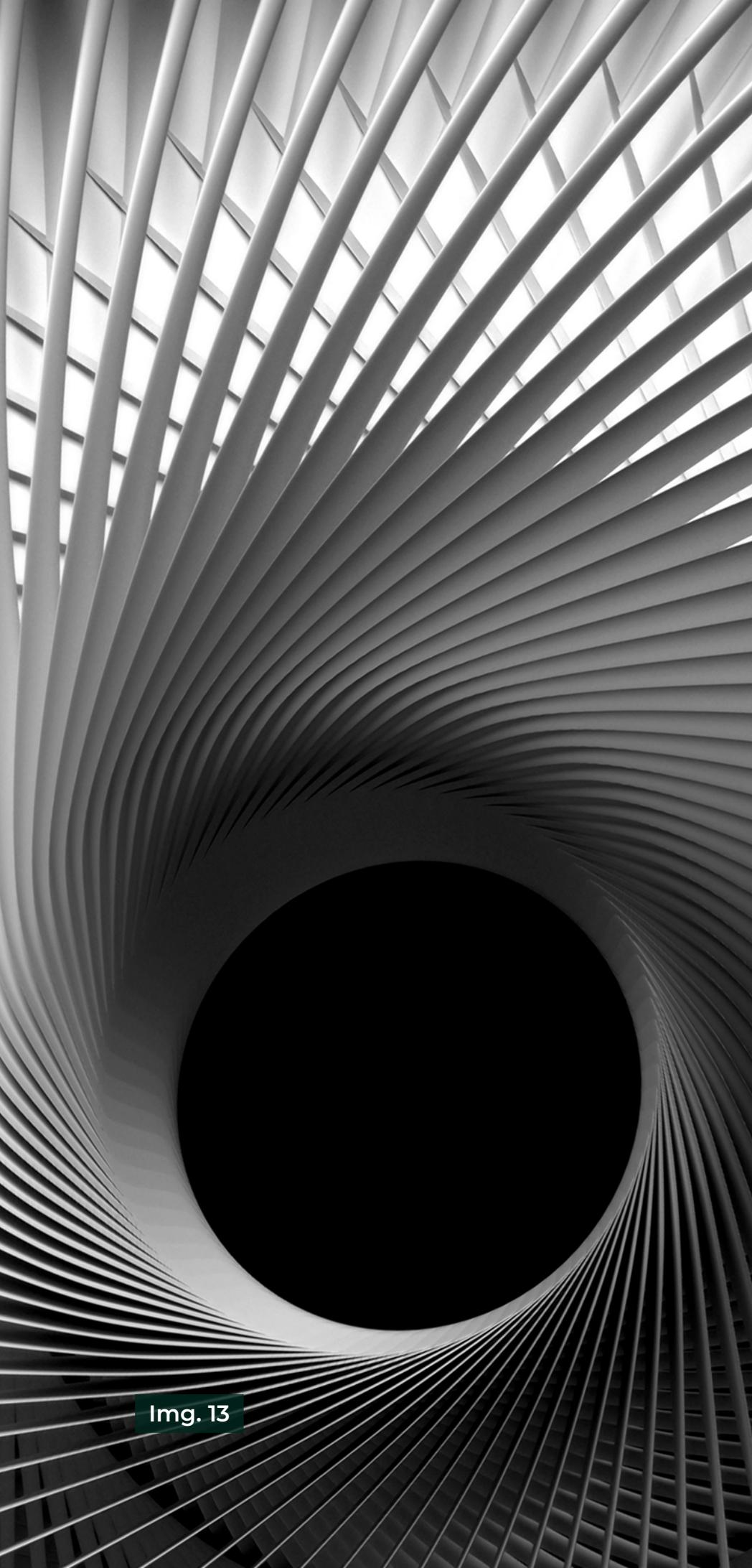
A diferencia de los pintores, que suelen producir decenas de colores de manera espontánea, el diseñador trabaja con el color de una forma mucho más sistémica. En lugar de mezclar colores sobre la marcha, suele elegirlos de librerías con muestrarios y preestablecerlos como valores globales dentro de un mismo proyecto. Los colores pueden adoptar diferentes funciones dentro de un proyecto de diseño. Muchas campañas de identidad corporativa, páginas web, carteles, señaléticas y otros elementos gráficos emplean un

limitado número de colores, que cubren a su vez un rango determinado de valores y temperaturas cromáticas. La creación de sistemas cromáticos sigue siendo un pilar de la comunicación eficaz (p. 90).

El color se ha convertido en parte integral del proceso de diseño, pero hay que tomar muy en cuenta que, a pesar de que existan modelos de color para pantalla (RGB) e impresión CMYK; los monitores, las condiciones de impresión, el tipo de papel y la luz del entorno en la que se percibe, afectan a la apariencia final del color, siendo así que los colores rara vez se traducen a la perfección de un espacio a otro.



Img. 12



# Fondo y Figura

Es muy importante para el diseñador conocer cómo las personas conciben la información y las cosas, su manera de comportarse ante estas y el proceso cognitivo en cuanto a su percepción.

Lupton & Phillips (2016), mediante el estudio de la percepción humana, los diseñadores buscan soluciones creativas claras, inventan formas sorprendentes que animan a los observadores a contemplar por sí mismos lo que ven.

La percepción visual está determinada por las relaciones entre fondo y figura o también conocidas como espacio negativo y positivo y es un proceso inherente dentro del diseño para la ejecución de los diferentes procesos creativos. Los términos negativo y positivo están vinculados a una serie de valores opuesto como claro y oscuro, opaco y transparente, macizo y hueco, convexo y cóncavo.

El diseñador gráfico busca a menudo un equilibrio entre figura y fondo y utiliza su relación para dotar a la forma y al espacio de orden y energía. Construye contrastes entre forma y contra forma, con el fin de crear íconos, ilustraciones, logotipos, composiciones y patrones que estimule el ojo y la mente (Lupton & Phillips, 2016, p.99).

El diseñador al tomar una idea la configura visualmente de forma creativa para que otros la entiendan. Su capacidad resolutive basada en las percepciones visuales y precedido de sus conocimientos, son los pilares fundamentales para un correcto desempeño. Una inadecuada intervención dificulta su percepción, tanto así que, sin separación ni contraste la forma desaparece.

# Sistemas de impresión

La elección del proceso de impresión está relacionada con el tipo de material, la cantidad de reproducciones (tirada), el tamaño, acabados, entre otros. Pese a su eficacia y uso comercial, algunos de sus procesos inciden en el medio ambiente, siendo el ejemplo más claro la utilización del papel como materia prima, que por ende trae consigo la tala de árboles, además del uso de aditivos empleados en varias de sus etapas, como también, la cantidad indebida de energía utilizada.

Los impresores, editores, diseñadores y en general todos los que participan en las actividades de la cadena de la industria gráfica, pueden contribuir enormemente a reducir el impacto ambiental y los desechos relacionados con su trabajo. Los métodos artesanales son una buena opción para reducir el uso de energía y otros materiales, además de que sus resultados son tan eficaces como los realizados digitalmente, de entre los cuales vamos a resaltar principalmente al “stencil”.

## Stencil

Stencil o estarcido, es una técnica muy primitiva que data del arte rupestre practicado en las cavernas.

Es un tipo de decoración a partir de una plantilla (soporte) en donde se recorta el dibujo o el patrón de diseño, dejando un vacío equivalente a la imagen a obtener. La plantilla se apoya en la superficie y se aplica pintura mediante un rodillo o pulverizador, al retirarse queda impregnada la imagen deseada.

El stencil se vuelve popular en los años 60 como medio de expresión bajo la denominación de graffiti. El Graffiti viene de la palabra graffito, con la que se denominaba

en el Imperio Romano a la inscripción satírica en un espacio público. Por extensión, se fue llamando graffiti a toda intervención pintada que se realiza sobre paredes tanto de espacios públicos como privados.

Algunos graffitis empezaron a ser tomados como arte, (street art o arte callejero) utilizando principalmente la técnica del stencil, donde fue ganando adeptos porque les permitía trabajar a gran velocidad, algo crucial cuando este arte históricamente es considerado vandalismo, ya que invade el espacio público y la propiedad privada, generalmente sin pedir permiso.

Dentro de los artistas que utilizan esta técnica tenemos a Banksy, tal vez hoy el artista gráfico más conocido del mundo, aunque se discute quién es realmente detrás de su seudónimo, ha expresado que considera a las paredes armas poderosas con las que golpea al mundo mediante sus mensajes implícitos irónicos y satíricos, principalmente sobre asuntos sociales, políticos y culturales.

Cue, (2014) El parisino Blek le Rat, fue su precursor y de quien tomó la técnica de la plantilla y el aerosol, el propio Banksy ha mencionado, “cada vez que pienso que pinté algo un poco original me encuentro que Blek Le Rat lo hizo también, solamente que veinte años antes”.



Img. 14

# **1.2 Investigación de campo**

## 1.2.1 Entrevistas



### **Esteban Teodoro Torres Díaz**

- Magíster en Artes, con mención en Teoría y Filosofía del Arte.
- Diplomado en Docencia Universitaria.
- Diseñador Gráfico.

#### **Lo principal es que la gente se construya desde la humanidad.**

Si haces un diseño bueno o un diseño malo, tiene que ver mucho con el futuro de un emprendedor.

Cuando una rediseña o diseña algo a partir del objeto gestor, debe tener mucho cuidado de que estos diseños no afecten a su identidad, pero, además, conscientes de que los caminos hacia el futuro piden hacer esfuerzos diferentes, es decir, muchos hablan que una estética

que no avanza, que no se desarrolla, que no evoluciona “muere”.

Como profesional, enseñé la cátedra de diseño desde lo lúdico, pienso que todos somos creativos desde niños; lastimosamente cuando uno va creciendo lo van encasillando en generalidades que limitan esa creatividad y paulatinamente vamos perdiendo ese gusto de crear por no salirse de los límites establecidos. Son muy pocos los que no han perdido esa creatividad y se han convertido en diseñadores, artesanos, emprendedores, artistas y arquitectos, porque durante sus vidas han seguido jugando.

Hoy en día los jóvenes piensan que la computadora es el diseñador, buscan los resultados que la red les proporciona para generar sus propios productos, y eso es anular por completo la creatividad. El diseño en su comienzo es papel y lápiz, un trabajo manual.

Cuando uno hace un buen diseño desde sus fundamentos y contribuye a fortalecer el trabajo de los emprendedores, ejerce el valor agregado como resultado de un proceso prolijo y disciplinado.



### **Anahi Casor Zambrano**

26 años.

- Artista Visual y diseñadora gráfica.
- Miembro del colectivo “La Hilachas”, dedicados a la promoción y trabajo del upcycling.

Mi amor y respeto hacia la naturaleza me incentivó a involucrarme dentro de esta nueva tendencia. Siempre he sido una “artesana”, diseñando y creando productos a partir de materiales reciclados, ya que muchas veces no tenía el dinero para comprar materiales nuevos, por eso creo que el upcycle nace mucho de la necesidad, y por ende abrió camino a mi creatividad.

“Todos somos creativos, no hay que dejarse ganar por la comodidad y el consumo. Y sobre todo empezar a cuidar nuestro planeta cambiando detalles chiquitos de nuestro día a día”.

Es posible realizar upcycling con la mayoría de “desechos”, uniendo retazos pequeños, se pueden hacer cosas grandes. A la final, así funciona todo.

Creo que definitivamente el Upcycle puede generar trabajo y rentabilidad, existen muchas personas que ya están haciendo upcycle sin darse cuenta. Además, el upcycle está basado en una economía circular lo cual lo vuelve muy rentable.

“Lo que yo quisiera mostrarle a la gente es que cuidar nuestro planeta está al alcance de nuestras manos, si cada uno de nosotros cambia su manera de consumo lograríamos un cambio muy grande”.

**¡Todos podemos hacerlo!**

## **1.3 Homólogos**

# Tinta de Vi

Ladyssenyadora es un estudio de diseño gráfico catalán conformado por los diseñadores Montserrat Raventós, Jordi Roca y Raimon Benach, que recibió 150 botellas como pago de un trabajo realizado a un cliente, oportunidad que aprovecharon para crear una “etiqueta imposible”, que se fabricó con el mismo vino de las botellas y se aplicó mediante la técnica de serigrafía, con el propósito de hacer su propia marca, mediante una edición limitada de un poco más de un centenar de botellas, donde todos los materiales gráficos fueron hechos con los componentes propios del vino.

## Forma:

Tipografía Sans serif  
ilustración  
monocromático

## Función:

Énfasis en la marca (identidad)  
Composición homogénea de la ilustración y el texto

## Tecnología:

Serigrafía  
Vino (tinta)

Se a elegido este proyecto principalmente por el aspecto tecnológico de impresión, el cual lo realizan de forma artesanal mediante el uso del vino como materia prima utilizado como única tinta (monocromático), demostrando así, que esta técnica rudimentaria de impresión da resultados tan favorables como los métodos contemporáneos.

La función que cumple tanto la etiqueta como su proceso de fabricación, responden a las características intrínsecas del producto.



Img. 15

# Crónicas Visuales del Abya Yala

Vanessa Zúñiga es una reconocida diseñadora lojana, graduada en la Universidad del Azuay y la Universidad de Palermo, quien se ha propuesto rescatar los signos de la cultura andina para transformarlos en iconografía con identidad ecuatoriana.

Su proyecto “Crónicas Visuales del Abya Yala” (2007), nace en base a la investigación “Aproximación a un vocabulario visual básico andino”, que Vanessa realizó desde el año 2004. La propuesta es partir del repertorio de signos visuales que resultaron de la investigación, para generar nuevos elementos de comunicación visual asociados con nuestra geografía, estableciendo formaciones discursivas que contribuyen al enriquecimiento del imaginario visual ecuatoriano.

## **Forma:**

Operaciones formales  
Contraste de color  
Simbología ancestral

## **Función:**

Reinterpretación visual de signos  
Fortalecimiento cultural

## **Tecnología:**

Impresión offset

Los aspectos a resaltar de este proyecto son las aplicaciones morfológicas mediante la apropiación y reinterpretación de signos culturales; recontextualizándolos hacia nuevos objetos para el fortalecimiento de la identidad. Además, el uso del color para crear contrastes muy atractivos que persuadan al consumidor.



Img. 16



# Karai

Identidad gráfica de un restaurante japonés. Karai ubicado en Madrid, se especializa en el sushi y el ramen, ofreciendo una experiencia que mezcla lo tradicional con lo moderno. Su representación refleja ilustraciones de máscaras tradicionales japonesas con un look moderno y divertido. El logotipo, realizado con la tipografía geométrica sans serif Kotori Rose, refuerza el aspecto contemporáneo.

Por: Álvaro Pareja.

## Forma:

Ilustración  
Tipografía sans serif Kotori Rose  
Bicromático

## Función:

Representación de la cultura japonesa  
Identidad de marca

## Tecnología:

Impresión offset

Su aspecto principal es la identidad gráfica mediante sus aplicaciones en diferentes soportes, permitiendo establecer entre ellos una relación de semejanza y uniformidad. El color cumple un papel importante al momento de crear esta interacción homogénea.

Img. 17

# 1.4 Conclusiones

La falta de consciencia de los seres humanos, ha provocado un desequilibrio en el medio ambiente, generando alteraciones y fenómenos en el planeta; siendo esto el resultado de una cultura material incesante, el uso indebido de recursos y los desechos producidos por esta civilización.

El desgaste medioambiental ha generado alertas y planes de acción en organizaciones que se preocupan por el bienestar y correcta convivencia del hombre con su entorno, implementado propuestas e iniciativas que mitiguen su degradación.

Realizar acciones inmediatas, son necesarias. Contribuir en el cuidado y protección del medio ambiente tiene varias alternativas, de las cuales podemos resaltar al “supra reciclaje o upcycling”.

El upcycling ha demostrado que es una de las mejores alternativas en la gestión de residuos y que mediante su aplicación se pueden dar usos distintos a materiales desechados; revalorizándolos y aprovechándolos para crear nuevos productos con un mayor atractivo que el que tenían originalmente. Además, este aporte se fortalece a través del diseño gráfico y su aplicación técnica, reforzando el mensaje y contenido de manera integral; de modo que, sus resultados no se reflejen solamente en la satisfacción personal del consumidor por adquirir un producto inigualable, sino, en la búsqueda de colaborar con mejores condiciones, una justa retribución de la producción y, sobre todo y como fin fundamental, “proteger el planeta”.

El diseño gráfico corresponde a una forma de pensar sobre la función y responsabilidad de su aplicación, que plantea que esta disciplina debe estar orientada a trabajar para y por las necesidades de las personas en lugar de crear productos que sólo vivan para el mercado. En otras palabras, el diseño gráfico plantea el uso “correcto” de las herramientas entregadas por esta profesión para hacer cambios positivos mediante la creación de soluciones a problemas ya existentes (Olavarría, 2013).

# **Capítulo 2**

## **Planificación**

## **2.1 Definición del usuario**

## 2.1.1 Segmentación

### Geográfica:

País: Ecuador  
Ciudad: Cuenca  
Región: Sierra  
Zona: Urbana

### Demográfica:

Edad: 18 - 30  
Género: masculino y femenino  
Profesión: emprendedores, activistas sociales, ambientalista, estudiantes de nivel superior, egresados actualmente trabajando.  
Estatus socio económico: medio – medio alto

### Psicográficas:

Personalidad: extrovertida – empática  
Estilo de vida: estudiantes, trabajadores que saben organizar su tiempo y recursos.  
Valores: respeto, responsabilidad, honestidad, gratitud  
Actitudes: positiva, proactiva, asertiva  
Intereses: viajar, deporte, su entorno y la naturaleza

### Conductuales:

Personas activas que buscan el bienestar propio como el de las personas que las rodean, sus intereses se inclinan hacia la innovación y el buen manejo de sus recursos.



## 2.1.2 Persona Design

### María Clara Gómez

María tiene 27 años de edad, soltera, convive con sus padres en una vivienda propia ubicada en la urbe, actualmente se encuentra trabajando bajo relación de dependencia. Sus ingresos y egresos los organiza según sus necesidades personales.

Trabaja 8 horas al día, en sus momentos de comida prefiere los alimentos saludables y generalmente al terminar sus labores acude al gimnasio.

Sus gustos y preferencias siempre se inclinan hacia lo funcional, no escatima su bolsillo si sabe que lo que ha encontrado le va a ser muy útil.

Le gusta las manualidades y decorar su casa con plantas y objetos rústicos. Prefiere productos artesanales y está en contra del consumo desmesurado. Compra lo necesario y al momento de hacerlo se preocupa principalmente por la función y estética, y, sobre todo; la calidad siempre prima en sus exigencias.



Img. 18

### Alex Toro

Alex es un estudiante universitario de 19 años, actualmente se encuentra cursando su segundo ciclo Universitario. Vive con sus padres en su casa propia en la ciudad de Cuenca. Todas las mañanas despierta temprano para llegar puntual a clases, y muchas de las veces prefiere ir en bicicleta.

Es muy organizado y limpio, le gusta tener sus materiales de estudio y demás pertenencias en orden, y además acostumbra a reciclar los materiales que están en desuso.

En sus tiempos libres le gusta realizar mucho deporte ya que su prioridad es su salud y mantenerse en forma. Comparte tiempo los fines de semana con sus amigos y familia, generalmente en paseos al aire libre y visitas a lugares novedosos llenos de aventura.

Al momento de adquirir un producto opta por lo original y novedoso, además de la calidad y el buen gusto por los colores. Apoya al consumo local y le gusta mucho los productos artesanales.

Ama los animales y la naturaleza, y siempre está pendiente en el cuidado de su entorno y de las personas que lo rodean.



Img. 19

## 2.2 Partidos de Diseño

### Forma:

#### Cromática:

Para el presente trabajo se utilizarán colores brillantes y saturados o intensos.

Se realizan variaciones de tono y combinaciones basadas en la teoría del color al fin de lograr armonía y fuerza.

#### Gráfica:

Se realizará un proceso de abstracción de la forma mediante una interpretación gráfica (dibujo) que identifique a los referentes y sus rasgos más particulares. Digitalización usando líneas, planos, y formas geométricas (regulares e irregulares), variando en tamaño, posición, grosor de línea, relleno.

#### Tipografía:

Uso del lettering, variación de caracteres y manipulación de su estructura.

Sistema gráfico que identifique su homogeneidad y familia con respecto a la cromática, tipografía (lettering), ilustración y composición.

### Función:

Los colores brillantes, saturados o intensos producen efectos y realizan funciones que evocan emociones y sensaciones en el observador.

Usar una correcta gama de colores hace que el resultado no sea previsible y anodino (que es insustancial o carece de interés o importancia).

Los objetos al ser reutilizados cumplirán una función distinta para lo que inicialmente fueron creados, los cuales, al ser integrados con la gráfica pertinente, reflejarán de forma integral su funcionalidad, estética, y sobre todo su valor en cuanto a la protección del medio

ambiente (mensaje).

Adicionalmente la gráfica aplicada fortalecerá los productos para hacerlos competitivamente, más comerciales.

El lettering fortalecerá el mensaje mediante la manipulación de sus caracteres, haciéndolo más persuasivo.

### Tecnología:

La gráfica a integrar se realizará a mano mediante materiales de dibujo. Se reproducirá a través del escáner hacia la computadora, y a continuación se digitalizará con el software de ilustrador.

Su resultado final para su posterior aplicación (plantilla) se realizará con la maquina cortadora a laser.

#### Impresión:

La impresión se llevará a cabo utilizando la técnica del stencil o estarcido, la misma que será realizada en un papel adherible a la superficie, indistintamente, según el tamaño y la forma del objeto reutilizado.

#### Tintas:

Se utilizarán tintas ecológicas, de bajo impacto ambiental y nula emisión de COV (Compuestos orgánicos volátiles).

## 2.3 Plan de Negocios

### Producto:

La gráfica integrada a objetos reutilizados constituirá el sistema, relacionándolos entre sí, pero conservando cada uno su propia especificidad. El conjunto de objetos determinará la eficacia del diseño en relación con sus funciones intrínsecas y el objetivo comunicacional, dando como resultado un producto funcional y sobre todo en favor del medio ambiente.

### Precio:

El precio oscilará según las especificidades de cada objeto y su proceso constitutivo (materiales utilizados, tiempo y recursos).

Además, hay que tomar en cuenta que su valor de venta estará en relación con la mano de obra empleada más que en su relación con la materia prima, ya que, por ser objetos reutilizados tomados de los desechos, la inversión en cuanto a la producción es baja, lo que da como resultado un valor de venta asequible y competitivo en el mercado.

### Plaza:

Los productos se comercializarán mediante tiendas expendedoras de productos artesanales, locales de venta de productos personalizados (Zombie Kater – Mazhca) y sitios acordes a las especificidades de cada producto.

Además, se hará una difusión masiva mediante medios digitales.

### Promoción:

Se creará una marca que identifique a todos los productos bajo una misma familia y concepto (identidad), acompañado de un empaque o packaging que refuerce el mensaje y que contenga una breve explicación acerca de la naturaleza y función del producto.

Se realizará un plan de medios haciendo énfasis en los canales digitales y sus plataformas de interacción o redes sociales como lo son Facebook, Instagram, Youtube, manteniendo una frecuencia periódica en horarios estratégicos, mediante post, anuncios, contenidos en video, textos u otros formatos.



# **Capítulo 3**

## **Ideación**

## **3.1 Diez ideas de Diseño**

Para este capítulo se partió desde 10 ideas de diseño analizadas desde la parte formal, funcional y tecnológica, indistintamente, según cada propuesta; para luego seleccionar los aspectos más sobresalientes y necesarios que aporten a la concreción y desarrollo de la idea final.

### PROPUESTA 1

Articular la gráfica con los objetos reutilizados de modo que transmitan un mensaje unificado en favor del medio ambiente.



Img. 20

**Resolución morfológica:** realizar ilustraciones figurativas -por ser las más identificables- de animales, debido a que son los principales implicados en los impactos provocados por los residuos.

**Resolución tecnológica:** esfero sobre papel; fotografía e impresión offset.

### PROPUESTA 2

Crear un mensaje basado en la manipulación de las formas que influyan emocionalmente en el consumidor y se manifieste en contraste con el propósito y funcionalidad de los productos.



Img. 21

**Resolución morfológica:** aplicar la gráfica mediante la exageración de las formas y el énfasis en algunos rasgos, que atraigan y persuadan al público objetivo.

## PROPUESTA 3

Generar atractivo visual mediante la gráfica y su aplicación, que influya en la selección del producto al momento de compra o en comparación con otro de la misma naturaleza.



**Resolución morfológica:** Low poly de especies animales.

Se ha elegido esta técnica ya que consigue acabados realmente atractivos a pesar de su aparente simpleza. Consiste en crear figuras con pocos polígonos, es decir, con pocos detalles.

## PROPUESTA 4

Crear una homogeneidad constitutiva entre los aspectos formales y estéticos.



**Resolución morfológica:** mediante el uso de tramas, a través de la extracción de un fragmento de la superficie del animal.

PROPUESTA 5

Persuadir mediante la gráfica y su aplicación al consumidor/objetivo, de modo que perciba su valor y se sienta satisfecho al seleccionar y adquirir un producto en favor del medio ambiente.



Img. 24

**Resolución morfológica:** Mediante operaciones formales (síntesis de la forma), aplicar motivos a partir de rasgos característicos del animal – planta.

**Resolución tecnológica:** aplicación mediante la técnica de estampación en relieve, que consiste en reproducir un patrón mediante el tallado sobre algún tipo de material de base, el cual al cubrirlo posteriormente con tinta permite trabajar la estampación manual y totalmente artesanal. Se emplea como un medio rápido y eficaz de reproducir un mismo dibujo tantas veces como se quiera, con diferentes colores y pinturas, obteniendo resultados muy variados a partir de un único sello.



Img. 25

PROPUESTA 6

Intervención estética que diferencie al producto de los demás en el mercado, haciéndolo mucho más rentable y competitivo.



Img. 26

**Resolución morfológica:** ilustraciones de animales y plantas mediante formas geométricas regulares e irregulares. Uso del color para provocar un adecuado contraste.

**Resolución tecnológica:** impresión mediante offset / offset seco o húmedo sobre húmedo.

## PROPUESTA 7

Crear un mensaje positivo que sea el puente entre el producto y el usuario; y a su vez atraiga su atención y efectivice su comunicación.



Img. 27

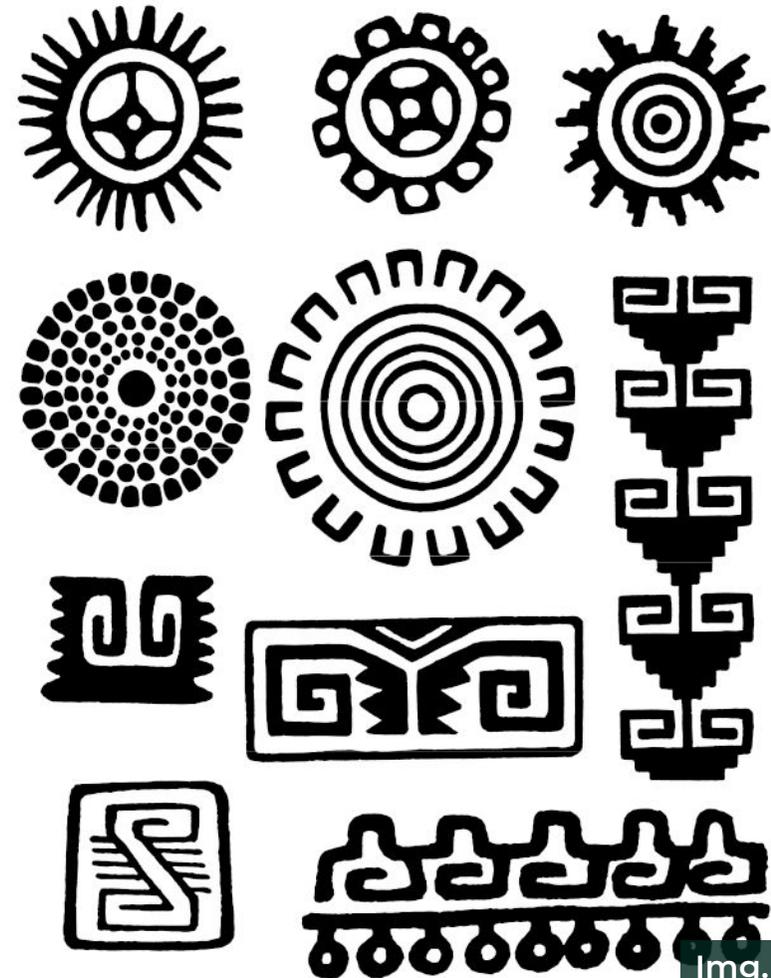
**Resolución morfológica:** comunicar el mensaje mediante el lettering, ya que es una práctica de diseño que sirve para expresar con la modificación de caracteres, distintas sensaciones y emociones.

El uso de la tipografía ayuda a reforzar el mensaje y es una de las opciones más eficaces para captar la atención del público objetivo.

Su contraste con el fondo es un punto que tomar en cuenta de manera esencial.

## PROPUESTA 8

Crear un sentido de pertenencia entre los objetos y su gráfica y además fortalecer su mensaje a partir del uso de simbología.



Img. 28

**Resolución morfológica:** se propone crear un sistema gráfico a partir de los símbolos tomados de la mitología inca y en especial aquellos que representaban la naturaleza, debido a que en la antigüedad el agua, la tierra, el sol, etc., eran objeto de culto por abastecer al hombre de alimento, protección y ayuda, lo que hoy en día no sucede y más aún están siendo alterados por su irresponsabilidad.

PROPUESTA 9

Representar el concepto de naturaleza mediante simbolizaciones que contribuyan a esclarecer el mensaje implícito en los objetos reutilizados.



**Resolución morfológica:** a partir de los elementos (aire, tierra, agua) que conforman la naturaleza.

Volviendo nuevamente hacia la incidencia que tienen los residuos sólidos sobre la naturaleza, queremos resaltar al aire, la tierra y el agua como los más perjudicados, los cuales van a ser tomados mediante simbolizaciones para aplicarse en los objetos reutilizados.

PROPUESTA 10

Incrementar el valor del producto y su atractivo estético mediante la síntesis gráfica y el uso del color, los cuales adicionalmente les otorguen personalidad propia.



**Resolución morfológica:** mediante la síntesis formal de varios elementos que constituyen la naturaleza y la aplicación del color (monocromático), aportando a su identidad sistémica, sabiendo que usar correctamente el color hace que el resultado no sea previsible y anodino (que es insustancial o carece de interés o importancia).

**Resolución tecnológica:** impresión mediante stencil / plantilla, con formas orgánicas.

Cabe recalcar que cada propuesta gráfica aquí analizada aporta directamente a los objetos realizados por los emprendedores, ya que éstos actualmente no cuentan con un manejo gráfico pertinente.

## 3.2 Tres ideas de Diseño

Antes de indicar las ideas seleccionadas, cabe mencionar que su análisis ha sido tratado desde la factibilidad, innovación, el uso de recursos y sobre todo en función de los objetivos propuestos inicialmente para este proyecto.

Se han tomado en cuenta aspectos desde la parte formal, funcional y tecnológica, indistintamente de cada idea.

### PROPUESTA 6

Desde el aspecto formal se ha tomado la propuesta 6 y su intervención formal mediante ilustraciones de animales realizadas con formas geométricas regulares e irregulares y el uso del color para generar contraste.

### PROPUESTA 7

Aplicación tipográfica mediante lettering.

### PROPUESTA 10

En la parte tecnológica hemos elegido la propuesta 10, que se basa en la aplicación de la gráfica de manera artesanal como lo es el stencil (plantilla).

## 3.3 Idea Final

Para la selección de la idea final y haciendo un análisis de los criterios antes mencionados, se ha visto conveniente unificar las diferentes variables y conjugarlas bajo un mismo concepto y sistema gráfico.

Para lo cual, se aplicará un sistema gráfico mediante:

- Síntesis de la forma mediante ilustraciones realizadas con formas geométricas regulares e irregulares, de animales como referencia, ya que los residuos inciden en estos seres vivos y su ecosistema.
- Mensaje a través del uso de tipografía y la técnica del lettering que efectivice su comunicación.
- Teniendo en cuenta la especificidad de cada objeto a utilizarse para la aplicación del sistema gráfico, se han analizado los sistemas de impresión que se adapten a sus características constitutivas y materiales, para lo cual se han elegido el sistema de impresión artesanal (stencil - plantilla), ya que además de no utilizar energía se adapta fácilmente a cada forma del objeto y superficie.

### Para concluir:

La integración del sistema gráfico, su aporte conceptual, proyectual y tecnológico a los objetos reutilizados, realizará su valor haciéndolos mucho más rentables y competitivos en el mercado, cumpliendo eficazmente con los objetivos propuestos para este proyecto de diseño.

# Capítulo 4

Diseño

## **4.1 Proceso de Diseño**

## 4.1.1 Elección del Referente

Para la elección del referente y partiendo del análisis previo que tuvo que ver con el proceso anterior respecto a la ideación, se ha tomado a la especie animal como uno de los partidos iniciales para la realización del sistema gráfico y con ello a algunas especies endémicas de galápagos, para lo cual, y como parte de este primer ejemplo, se ha escogido a la **tortuga de mar** por ser uno de los animales más afectados, consecuencia de la contaminación por residuos; debido a que estos animales confunden las fundas plásticas arrojadas en el agua con medusas que son parte de su alimentación.

Mediante un proceso de selección de imágenes, se ha escogido la que se visualiza al animal de frente en un plano general.



Img. 31

**REFERENTE 2:****Piquero de patas azules**

Los desechos que se arrojan en las grandes ciudades llegan hasta galápagos, amenazando la supervivencia de varios animales, de entre los cuales se encuentra el piquero, que ha sido encontrado sepultado en desechos.

**Img. 32**

Mediante un proceso de selección de imágenes, se ha escogido la que se visualiza al animal de frente en un plano general.

**REFERENTE 3:**

**Abejas**

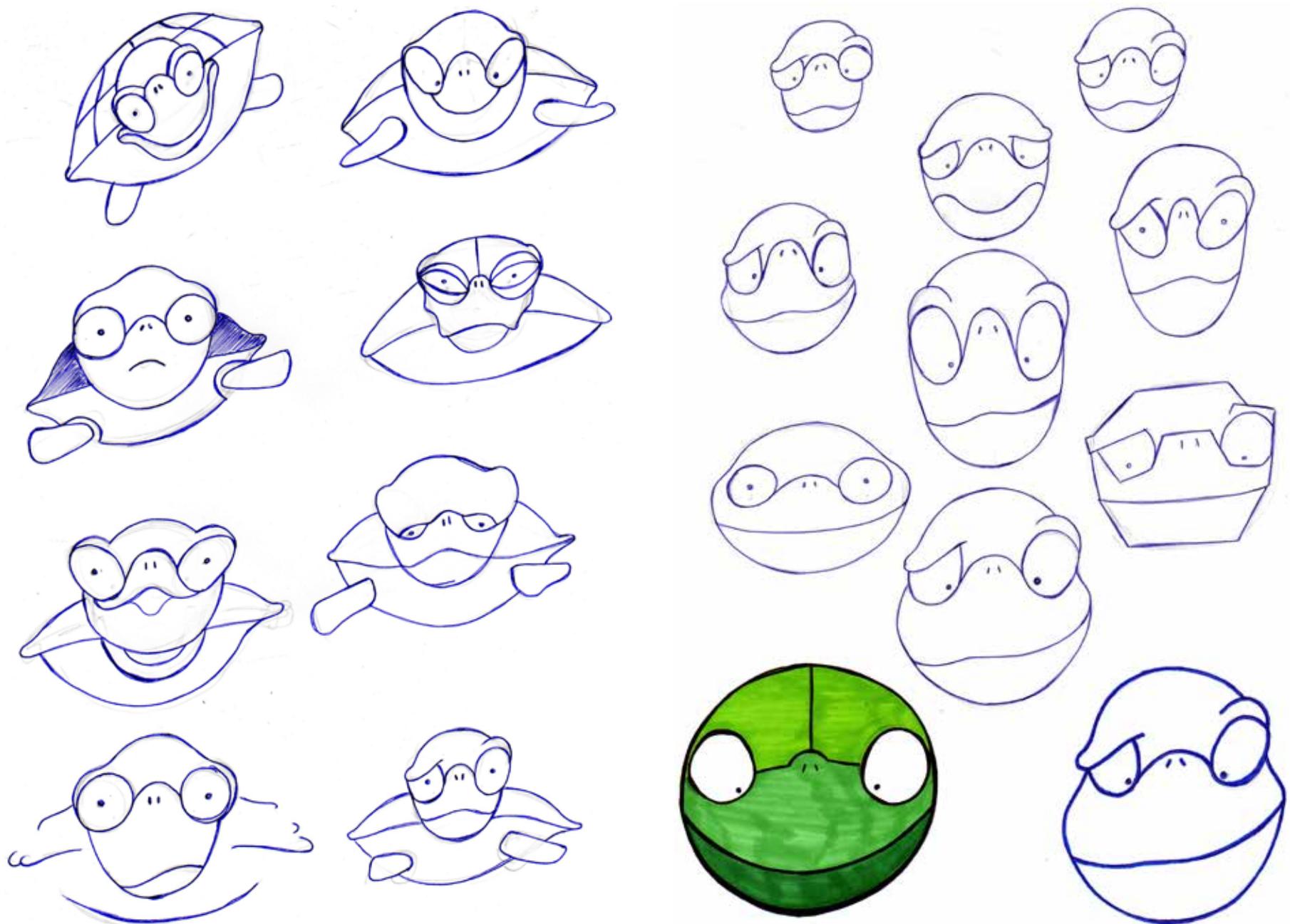
Más del 75 % de los cultivos alimentarios del mundo dependen en cierta medida de la polinización. Los polinizadores como las abejas están siendo amenazados por la contaminación de los residuos. Los residuos arrojados al suelo perjudican las plantas y su proceso de polinización, además, a la variedad de estos insectos.

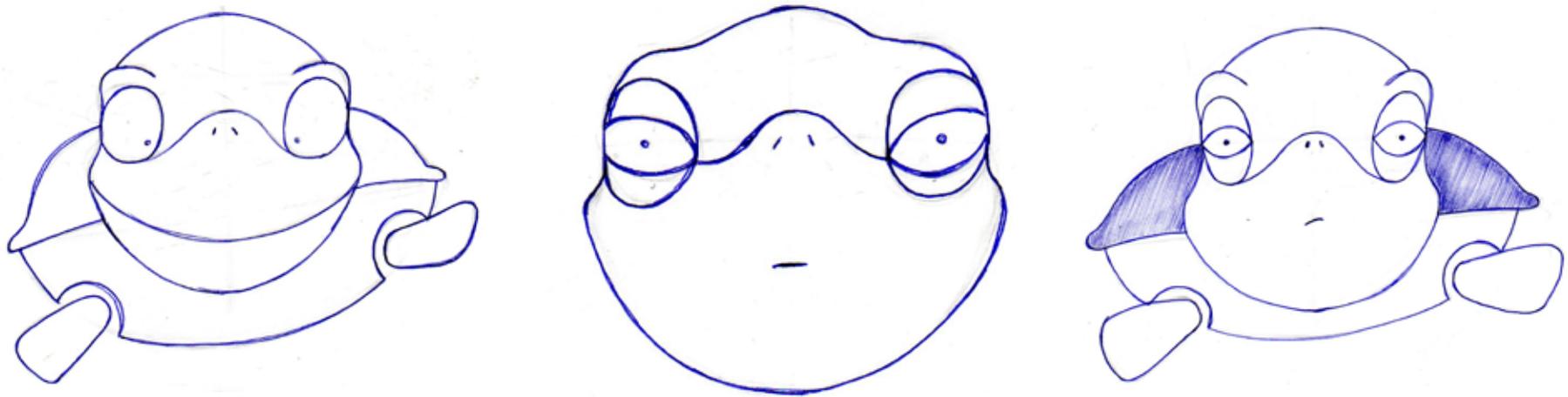


Img. 33

## 4.1.2 Interpretación Gráfica de los Referentes

Luego de haber escogido el referente, a continuación, se procede a realizar una interpretación gráfica, haciendo un análisis general de la forma, resaltando los aspectos constitutivos del animal y sus rasgos más característicos, sin perder su esencia y particularidad.





Una vez obtenido un primer acercamiento gráfico, se procede a realizar variaciones formales con respecto al proceso de impresión y la posterior aplicación en los objetos reutilizados, en este caso la plantilla o stencil.

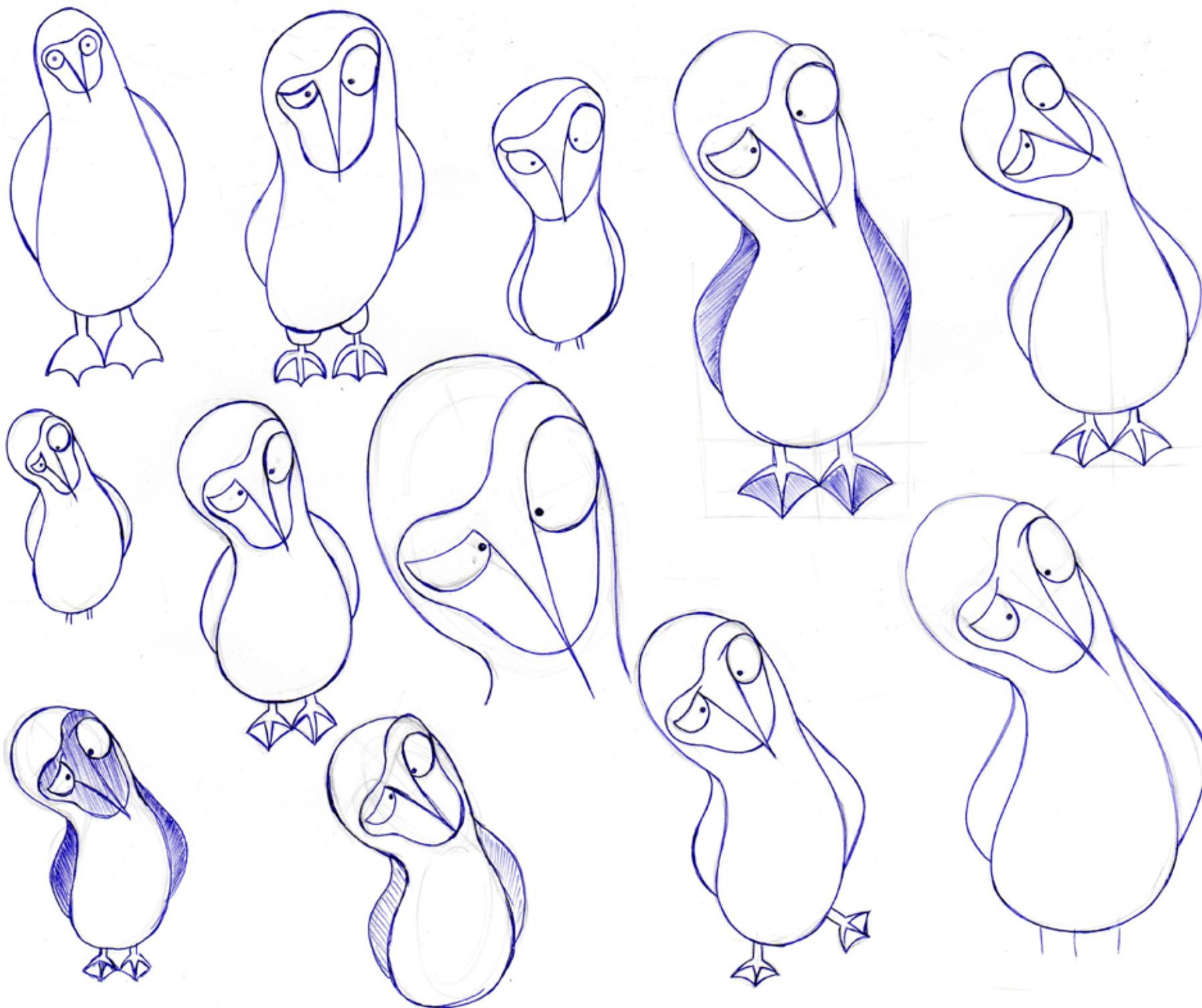
Cabe recalcar que la adaptación morfológica a las condiciones tecnológicas del sistema de impresión a utilizar, se la realiza minuciosamente en este primer referente. Luego, con estos parámetros de por medio, se realizará un trabajo más sintetizado con los demás animales.



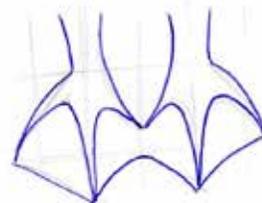
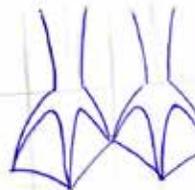
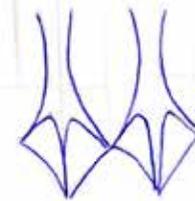
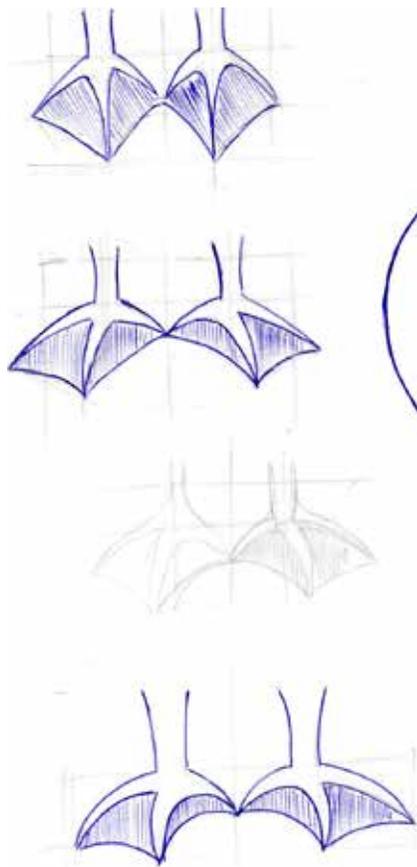
Se analizan los espacios positivos y negativos, y además se refuerzan algunos rasgos distintivos del animal para dar más realce y personalidad a la representación.



**INTERPRETACIÓN GRÁFICA**  
Piquero de patas azules



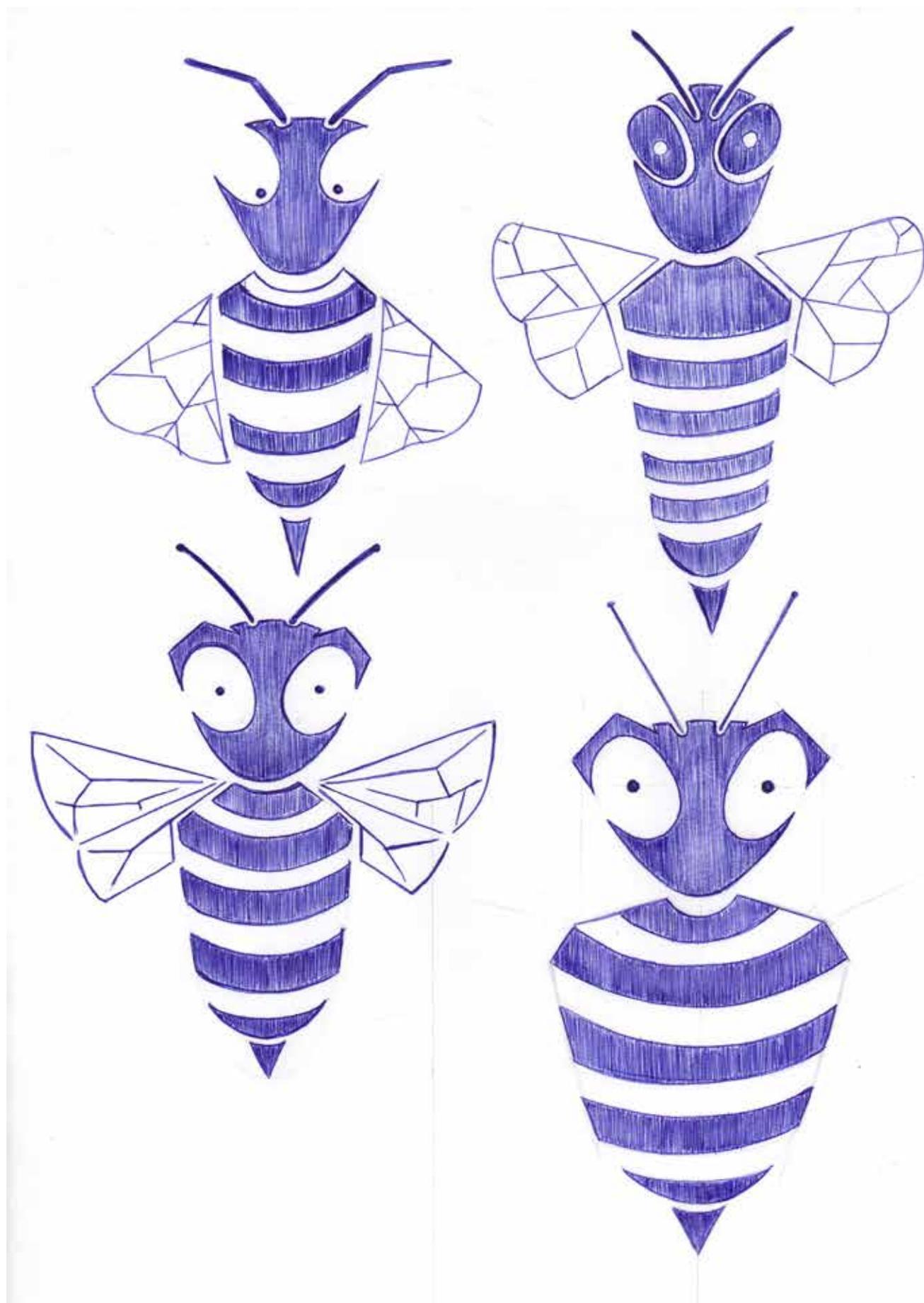
Se analizan los espacios positivos y negativos, y además se refuerzan algunos rasgos distintivos del animal para dar más realce y personalidad a la representación.



### INTERPRETACIÓN GRÁFICA

Abeja

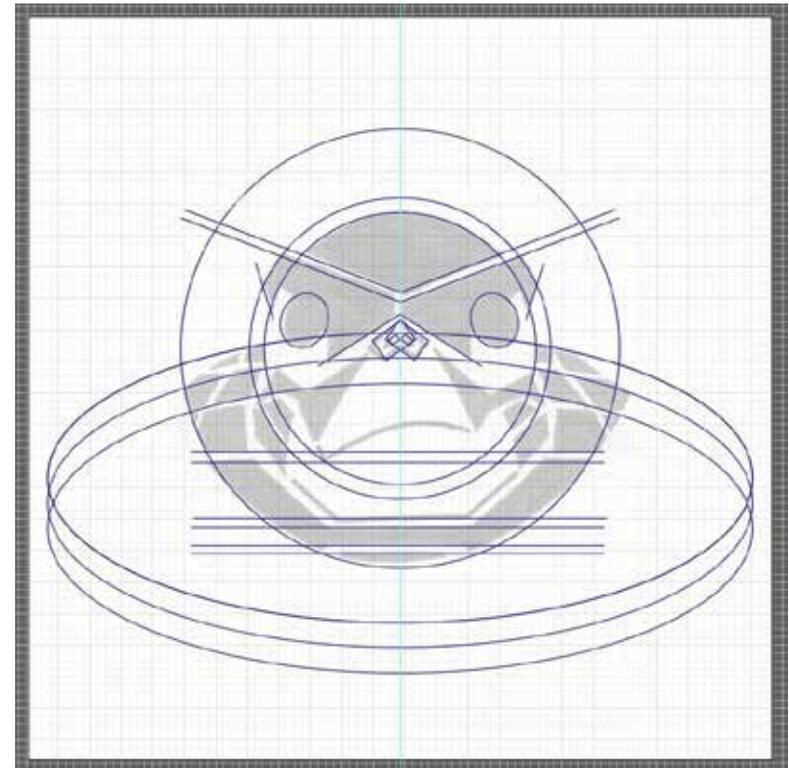
Se analizan los espacios positivos y negativos, y además se refuerzan algunos rasgos distintivos del animal para dar más realce y personalidad a la representación.



## 4.1.3 Digitalización

Una vez obtenido una interpretación gráfica del animal que responda a las necesidades formales, funcionales y tecnológicas; se procede a su digitalización mediante el software de adobe illustrator.

El uso de figuras geométricas (círculos con radiación concéntrica / variación de anchura / superpuestos), rectángulos, líneas en diferentes direcciones (paralelas, perpendiculares) para crear planos. Forman la estructura inicial.



Superposiciones, combinaciones, reflejos y variaciones de la línea en grosor y terminaciones, van configurando el resultado final.

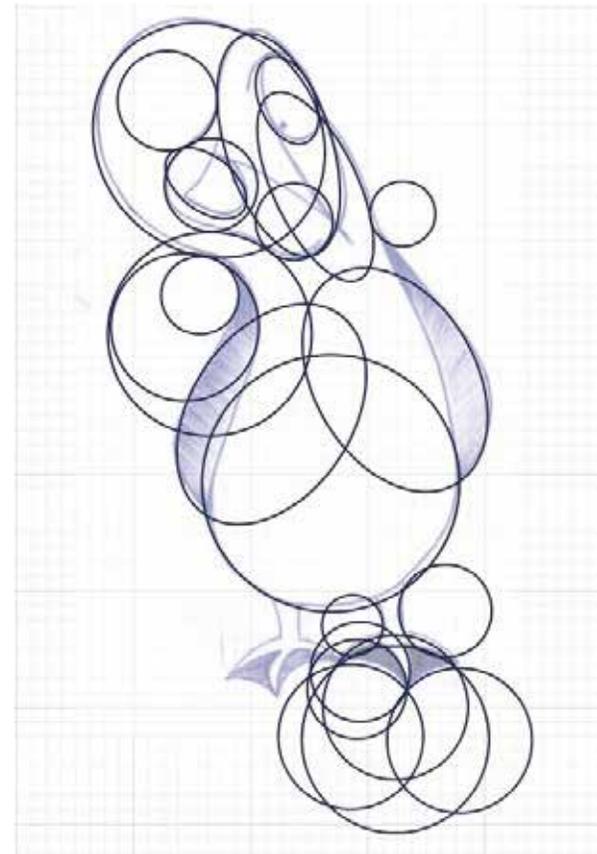


## DIGITALIZACIÓN

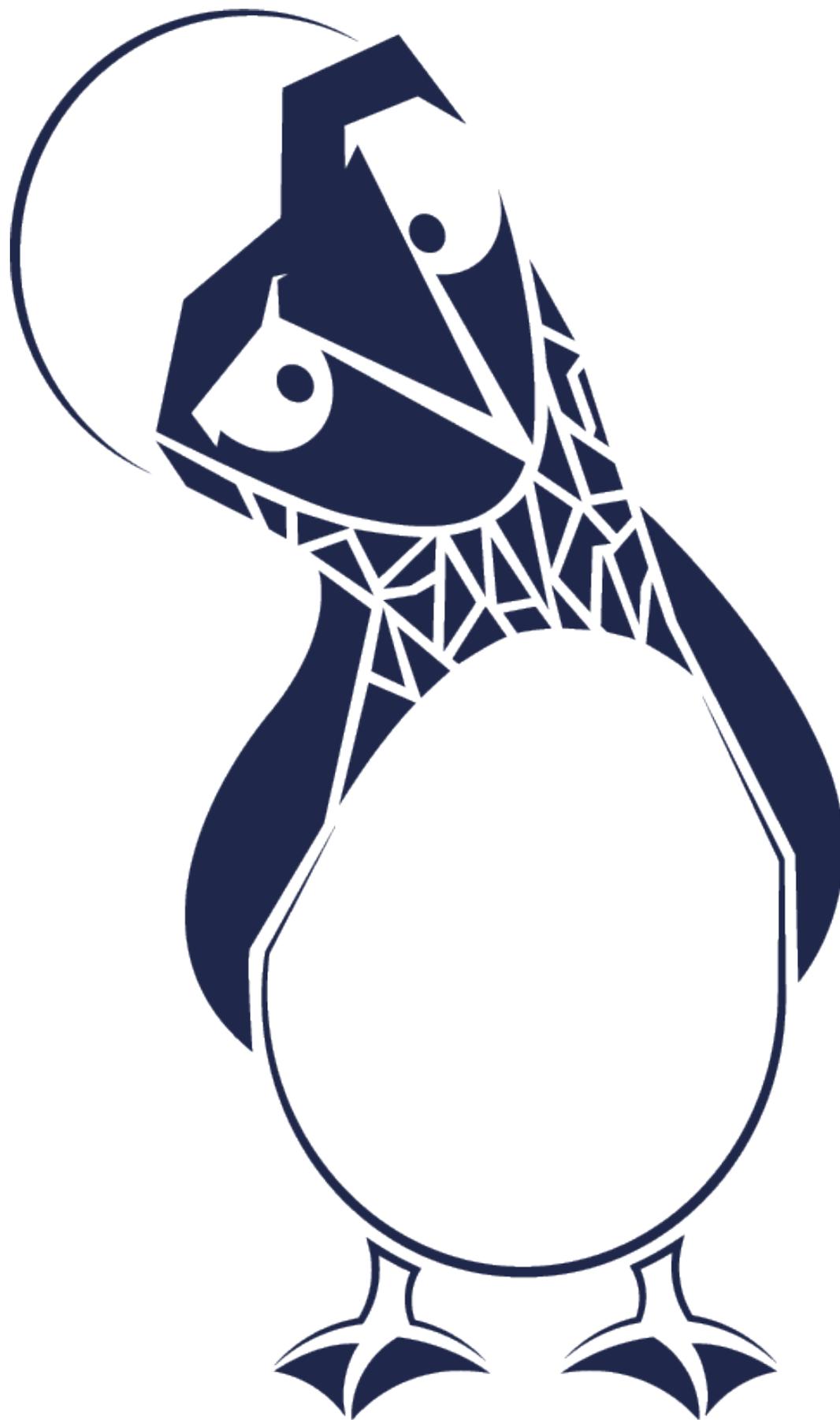
### Piquero de patas azules

Una vez obtenido una interpretación gráfica del animal que responda a las necesidades formales, funcionales y tecnológicas; se procede a su digitalización mediante el software de adobe illustrator.

El uso de figuras geométricas (círculos con radiación concéntrica / variación de anchura / superpuestos), rectángulos, líneas en diferentes direcciones (paralelas, perpendiculares) para crear planos. Forman la estructura inicial.

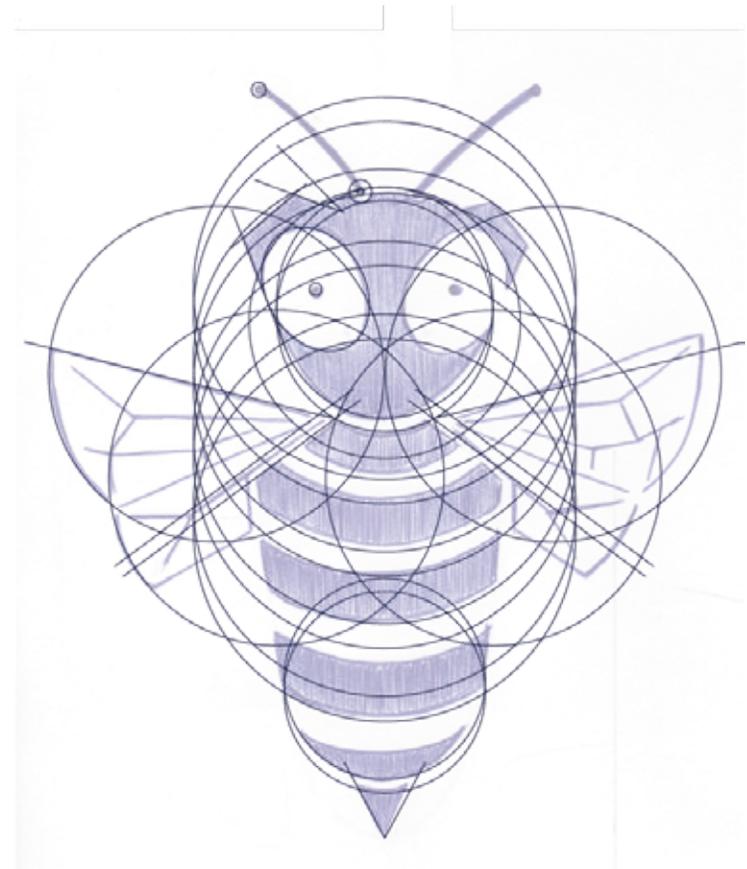


Superposiciones, combinaciones, reflejos y variaciones de la línea en grosor y terminaciones, van configurando el resultado final.



Una vez obtenido una interpretación gráfica del animal que responda a las necesidades formales, funcionales y tecnológicas; se procede a su digitalización mediante el software de adobe illustrator.

El uso de figuras geométricas (círculos con radiación concéntrica / variación de anchura / superpuestos), rectángulos, líneas en diferentes direcciones (paralelas, perpendiculares) para crear planos. Forman la estructura inicial.

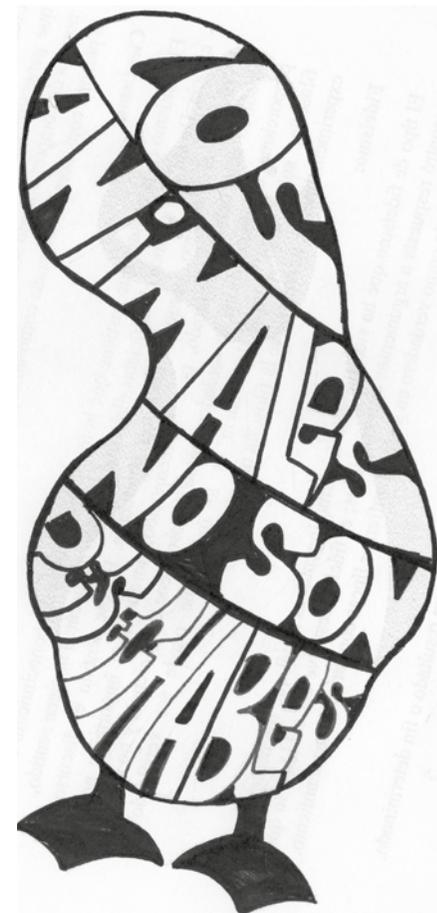
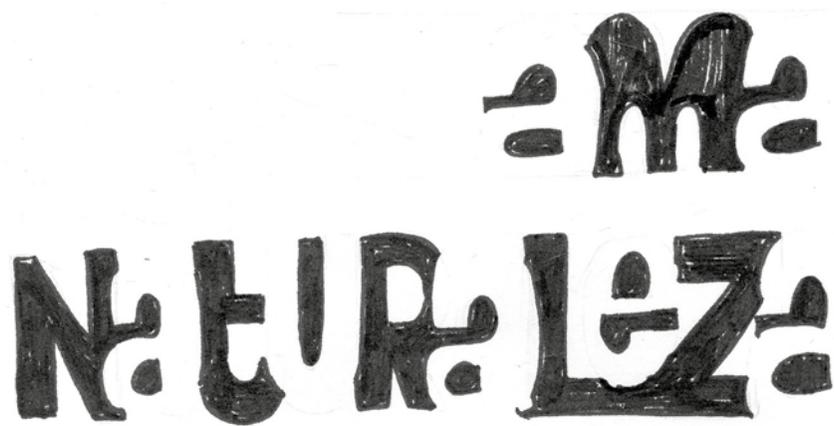


Superposiciones, combinaciones, reflejos y variaciones de la línea en grosor y terminaciones, van configurando el resultado final.



## 4.1.4 Lettering

Para la realización del lettering, se partió primero de la selección del mensaje y su carga significativa en torno a los residuos y el medio ambiente. Complementando las ilustraciones y formando parte integral del sistema gráfico.



Luego de la elección del mensaje y el bocetaje, se procede a su digitalización. En el programa de illustrator se realiza la variación de caracteres según su familia constitutiva, permitiendo tener un mensaje homogéneo y legible.



LOS  
ANIMALES  
DEBEN SER  
DESECHADOS



LOS  
ANIMALES  
NO SE  
DESECHAN

## 4.1.5 Sistematización





**“Bolsos”  
realizados mediante  
la reutilización de  
lonas desechadas.**

**Anverso**

**Reverso**

Cromática   
Ilustración de  
animales  
Lettering / Mensaje

**Constantes:**

Cromática - Ilustración -  
Lettering

**Variables:**

Composición





“Sketchbooks”  
realizados mediante la  
reutilización de hojas  
desechadas.

Anverso

Reverso

Cromática   
Ilustración de animales  
Lettering / Mensaje

**Constantes:**

Cromática - Ilustración - Lettering

**Variables:**

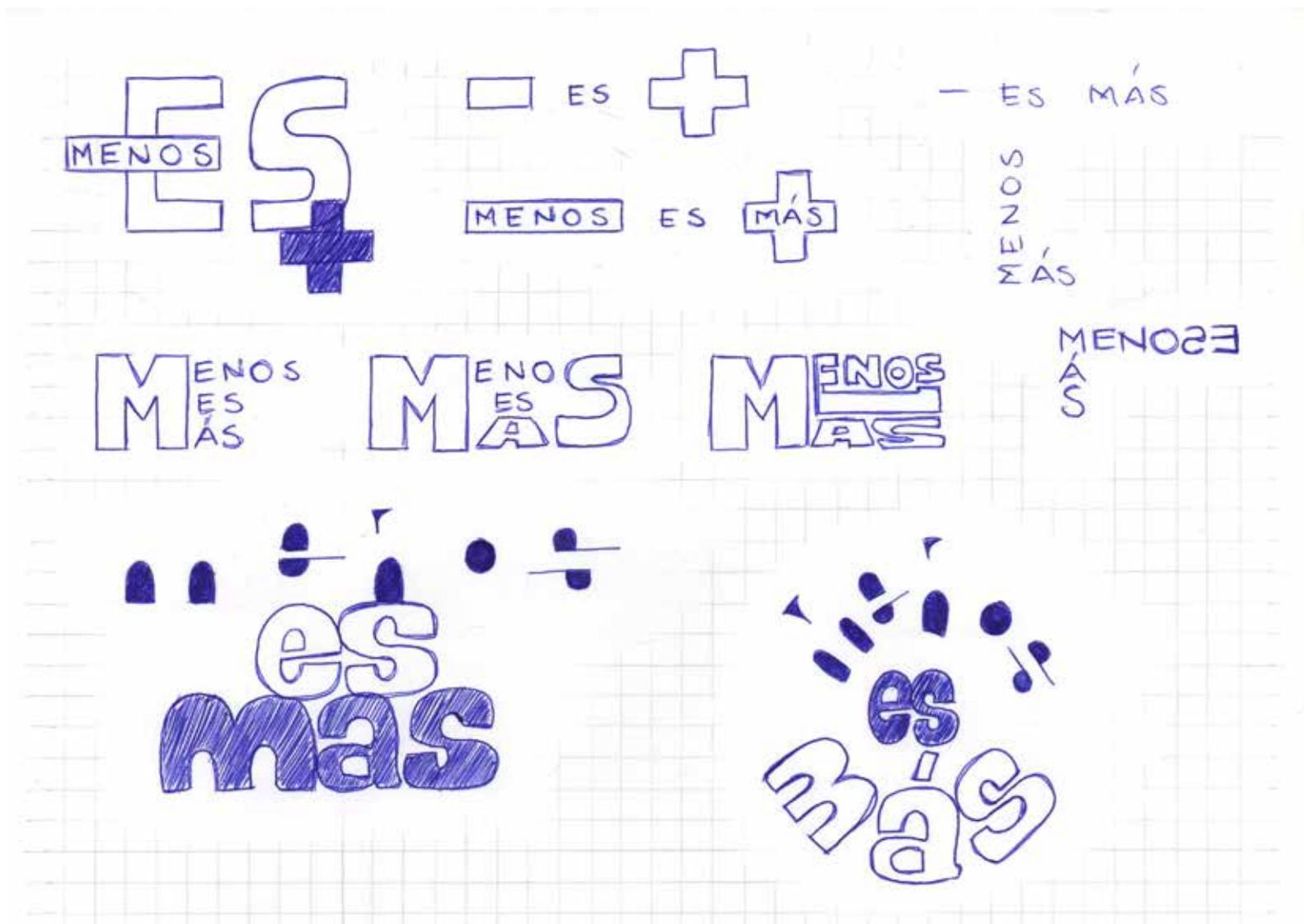
Composición





## 4.1.6 Marca y Packaging

Desarrollo de una marca o identificador gráfico que unifique a los productos bajo una misma familia. Además de un packaging y una etiqueta que explique brevemente el producto y su valor adquisitivo.



Il F  
es  
**Más**



HÉBIL  
es  
más





PRODUCTO



ESPECIFICACIÓN DEL PRODUCTO



EMBALAJE  
packaging



ETIQUETA





## 4.2 Validación

Se realizó una encuesta mediante Google drive a 34 personas que estaban consideradas dentro del target. Las preguntas planteadas tenían que ver con los aspectos formales: el uso del color, ilustración de especies animales y tipografía (lettering); funcionales: las características del producto (reutilizado), el mensaje y su significado, y el aspecto tecnológico: la impresión mediante la técnica del stencil.

34 respuestas

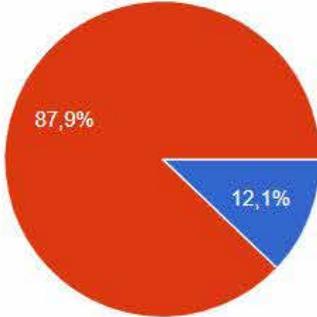
+
⋮

Se aceptan respuestas

Resumen
Pregunta
Individual

Con respecto a las ilustraciones (dibujos), te parecieron:

33 respuestas



- Comunes
- Atractivas

Deja un breve comentario sobre la pregunta anterior

29 respuestas

Tomar en cuenta, que animal y concepto tiene causar biestar a esa especie

Me parecen ideas muy atractivas a las vista y con buen acabado y calidad. Muy importante el reciclaje.

Muy buen diseño y llama mucho la atención,

Juega mucho con la tipografía

Muy creativas

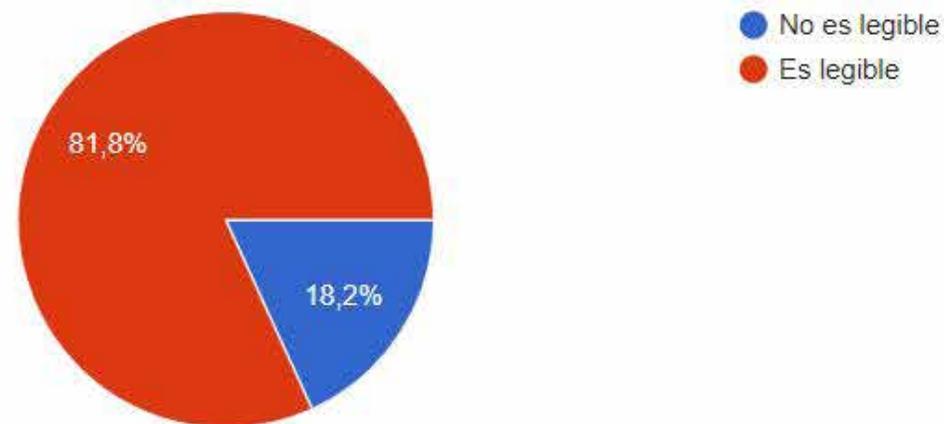
Muy buenos accesorios para utilizarlos hoy en día

Son ideas demasiado originales

las ilustraciones deberían tener una carga conceptual mucho mas fuerte y evidente para que vaya de la mano con la idea de preservar el medio ambiente, teniendo en cuenta que en la contemporaneidad este es un tema bastante trillado

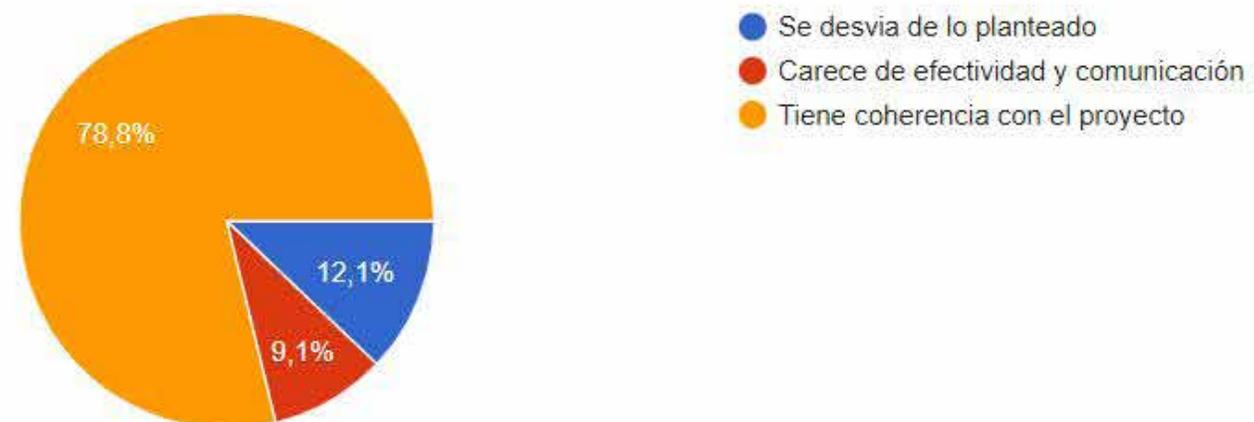
Con respecto a la tipografía (letra):

33 respuestas



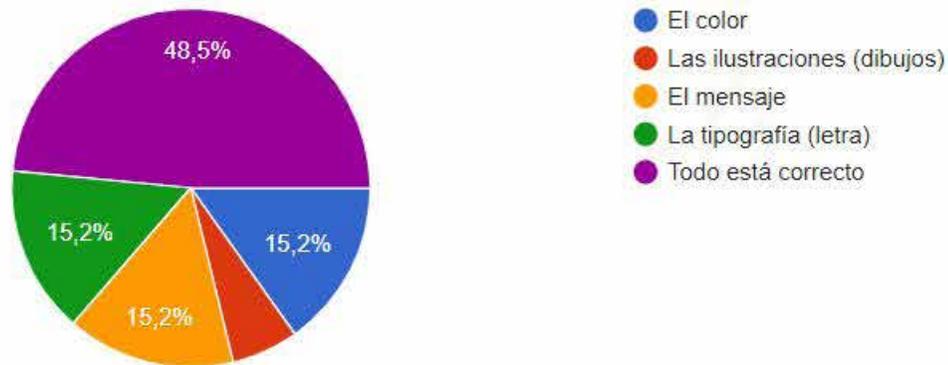
Con respecto al mensaje “los animales no se desechan”:

33 respuestas



Qué recomendarías modificar en la gráfica:

33 respuestas



Deja tu comentario con respecto a tu respuesta anterior

24 respuestas

Es bastante sobrio y muy sutil los elementos y la cromática.

la propuesta es buenísima !!!

Puede haber más colores así llamar mas la atención y no ser neutrales.

Esta muy bien todo, éxitos

podrias generar alianzas con artistas de todo el mundo para que puedan aportar a tu proyecto

Excelente

Todos los elementos se integran dando como resultado un producto con una gráfica llamativa y que comunica

Un tipo de letra más legible y más bonita

Me parece que el diseño en general es el adecuado para el proyecto

Los datos adquiridos responden a que un **48%** de encuestados está de acuerdo con todos los aspectos que conforman el proyecto.

Y el **51,5%** restante se divide en:

**15, 2%** dicen que se debería cambiar el color

**15, 2%** la tipografía

**15, 2%** el mensaje

Y el **2, 9%** menciona que se debía hacer un cambio en las ilustraciones.

Haciendo un análisis de los resultados, se debería realizar más propuestas con colores distintos y variados. Hay que trabajar con los caracteres del lettering y su legibilidad y también se debe generar más frases que complementen el mensaje.

# Conclusiones

Como podemos observar, el desequilibrio medio ambiental y la falta de conciencia en los seres humanos, ha provocado una fuerte preocupación con respecto a las alteraciones y fenómenos que se han venido suscitando. El desarrollo de una cultura material incesante y el despilfarro de materiales y recursos, a generado cuestionamientos en organizaciones que se preocupan en el bienestar del hombre y su entorno, implementando propuestas e iniciativas que mitiguen el desgaste de la naturaleza.

La toma de conciencia está en nuestras manos y ejercer prácticas responsables de consumo son nuestra obligación.

Como diseñadores tenemos el conocimiento y las herramientas pertinentes para unificar valores y objetivos de manera creativa en favor del medio ambiente. La toma de conciencia es ahora y no podemos esperar más tiempo para implementar soluciones.

Tenemos que ser parte de la solución y no seguir buscando culpables, sino culparnos a nosotros mismos por no haber realizado algo.

# Recomendaciones

Incentivo a que más diseñadores se sumen a desarrollar problemáticas sociales. El diseño tiene las herramientas necesarias para interactuar en cualquier campo de estudio y crear soluciones creativas.

Hay que ejercer nuestras prácticas más allá de los términos económicos, y no crear productos que solo vivan en el mercado. No podemos evitar las cuestiones ambientales ya que somos parte fundamental en el desarrollo de procesos para la creación de productos y para la comercialización de los mismos.

Los planes de acción en favor del medio ambiente, las actividades productivas de emprendedores, y la vinculación del diseño, genera un desarrollo equilibrado que aúna fuerzas y trabaja en conjunto para el bienestar del ser humano.

**El diseñador cuenta con una posición poderosa, capaz de ayudar a crear un mejor mundo o, por el contrario, contribuir a su destrucción.**

*Victor Papanek.*

# Bibliografía

Álvarez, C. (2013). Reciclaje y su aporte en la educación ambiental. (Tesis de pregrado). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.

Borrás, C. (15 de febrero de 2018). ¿Cuánto se recicla en el mundo? Obtenido de Ecología verde: <https://www.ecologiaverde.com/cuanto-se-recicla-en-el-mundo-590.html>

Cajamarca, E., Bueno, W., & Jimbo, J. (2019). De cero a dinero: la basura como fuente principal para un negocio inclusivo en Cuenca (Ecuador). Retos Revista de Ciencias de la Administración y Economía, 71-87.

Castells, X. (2012). Reciclaje de residuos industriales. Residuos sólidos urbanos y fangos de depuradora. Madrid: Díaz de Santos.

Chambouleyron, M., & Patinni, A. (2004). El diseño y el imperativo ecológico. huellas, 84-91.

Cheng, K. (2006). Diseñar tipografía. Gustavo Gili, S.L.

Craig, Vaughan, & Skinner. (2012). Recursos de la tierra y el medio ambiente. Madrid: Pearson.

Cué, E. (24 de Junio de 2014). Banksy: biografía, vídeos y mejores obras. Obtenido de Alejandra de Argos: <https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/291-banksy-biografia-obras-y-exposiciones>

García, B. (2008). Ecodiseño nueva herramienta para la sustentabilidad. México: Designio.

Gimenez, E. (2018). Coordenadas de diseño. Buenos Aires : Diseño.

López, F. (2015). Los secretos del lettering 10 claves para dibujar letras a mano.

Lupton, E., & Cole, J. (2016). Diseño Gráfico Nuevos Fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili, Sl.

Mazzeo, C. (2017). Diseño y sistema bajo la punta del iceberg. Buenos Aires: Infinito.

McDonough, W., & Braungart, M. (2005). Cradle to Cradle (De la cuna a la cuna) Rediseñando la forma en que hacemos las cosas. Aravaca: McGraw-Hill.

Merca2.0, M. e. (15 de abril de 2015). ¿Qué es valor agregado y cómo lo usan las empresas? Obtenido de Merca2.0: <https://www.merca20.com/que-es-valor-agregado-y-como-lo-usan-las-empresas/>

Moore, M., Pearce, A., & Applebaum, S. (2010). Sensación, significado y aplicación del color. Santiago: LFNT.

Olavarría, V. (1 de junio de 2013). Obtenido de Examen Análisis y Crítica, Víctor Papanek y el Diseño Social: <https://idoc.pub/documents/victor-papanek-y-el-diseo-social-5143zw9p80lj>

Pérez, J., & Merino, M. (2012). Definición de residuo. Obtenido de Definición. DE: <https://definicion.de/residuo/>

Proctor, R. (2009). Diseño ecológico 1000 ejemplos. Barcelona: Gustavo Gili.

Sáez, A., Urdaneta, G., & Joheni, A. (2014). Manejo de residuos sólidos en América Latina y el Caribe. Omnia, 121-135.

Sánchez, J. (08 de junio de 2020). Qué son los residuos sólidos y cómo se clasifican. Obtenido de Ecología verde: <https://www.ecologiaverde.com/que-son-los-residuos-solidos-y-como-se-clasifican-1537.html#comentarios>

Sánchez, L. E. (2011). Evaluación del impacto ambiental conceptos y métodos. Bogotá: Ecoe.

Schnarch, A. (2014). Emprendimiento exitoso cómo generar su proceso y gestión. Bogotá: Ecoe.

Smith, B., & Enger, E. (2006). Ciencia ambiental. México DF: McGraw Hill.

# Anexos

Abstract of the project						
<b>Title of the project</b>	Design of a graphic system integrated in reused objects for reporting to entrepreneurship and environmental conservation					
<b>Project subtitle</b>						
<b>Summary:</b>	<p>Currently, "consumption practices" have increased the amount of solid waste, prevailing a linear economic model of extraction, manufacturing, use and disposal. Despite collection and disposal efforts, waste continues to be a challenge for many cities, for this reason, one of the alternatives for its management is the reuse of waste, transformed into valuables. Based on this premise, and through design, this project proposes a graphic system, based on reuse and environmental care, which, when integrated with these reused objects, generates added value and profitability for local enterprises.</p>					
<b>Keywords</b>	Recycling, solid waste, stencil, upcycling, added value.					

## ENTREVISTA:

Buenas noches me encuentro con Esteban Torres Díaz.

Él es Magister en Diseño gráfico, actualmente Decano de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, además, docente en la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay.

Para iniciar partiremos del tema propuesto para esta entrevista que es: El aporte del diseño gráfico “como valor agregado” a proyectos realizados por emprendedores. Cabe recalcar que para este tema se ha tomado al “valor agregado” desde la perspectiva del diseño y su aplicación, más allá de los términos económicos instaurados en el producto como éxito de consumo, sino como una herramienta para la sociedad.

El proyecto que vamos a analizar específicamente es: rediseño de los dulces del Corpus Cristi “MISEKY” el cuál ganó el segundo lugar en el 4to. Salón de Diseño de la Universidad del Azuay.

Esteban muy buenas noches. Sabemos que usted ha estado muy involucrado en temas académicos concernientes al diseño, y que además ha participado en varios concursos referentes a esta área. Ha ganado algunos premios, de entre los cuáles se encuentran el mencionado anteriormente.

Su pericia como diseñador lo ha hecho una persona acreedora de habilidades específicas para solucionar problemas comunicacionales, obviamente fundamentados en la experiencia y la práctica. Su largo camino de conquista y de logros son el reflejo que lo determinan como un gran profesional.

Entrando en tela de juicio, y como ya lo mencionamos al inicio, quisiéramos tratar del proyecto que realizó en conjunto con los artesanos dedicados a la repostería del cuál usted fue parte principal y que es pertinente para los fines y objetivos de esta entrevista.

1. Breve resumen acerca del proyecto. (¿Cómo pasó?, ¿qué fue lo que lo incentivo a realizarlo?, y ¿quién fue el principal involucrado para ponerlo en marcha?).

2. Partiendo de que el diseñador gráfico generalmente está involucrado en procesos de diseño como son: creaciones de marca, materiales audiovisuales, afiches, ilustraciones, y demás. ¿Cuál fue su experiencia como profesional al implicarse en un proyecto que no estaba vinculado directamente con las prácticas cotidianas del diseño?.

3. Hay una cita de Olavarría, que dice lo siguiente:

“Hablar de valor agregado desde la perspectiva del diseño y su aplicación, va mucho más allá de los términos económicos instaurados en el producto como éxito de consumo. Nos lleva a ver el diseño como una herramienta para mejorar al mundo y no como un factor de elitismo”.

Con respecto a lo que menciona Olavarría: ¿Cree usted que los profesionales estén ejerciendo esta práctica?, ¿ven ellos al diseño como una herramienta para mejorar al mundo?, o quizás muchos siguen usando esta profesión para generar productos que sólo vivan para el mercado.

## ENTREVISTA:

“Las hilachas”.

Colectivo que se dedica a la promoción y realización del upcycling conocido también como supra reciclaje, tendencia contemporánea creada principalmente para dar un uso distinto a diferentes materiales desechados, transformando los residuos en objetos de valor.

1. Para empezar, yo quisiera saber de antemano ¿Qué fue lo que les incentivó a involucrarse dentro de esta nueva tendencia, que, por lo visto, cada día va ganando mucha más fuerza?
2. Con su experiencia al respecto: ¿Se puede realizar upcycling con toda la basura desechada?, o quizás existen limitantes al momento de seleccionar los materiales u objetos.
3. Partiendo de que el aporte más significativo del upcycling es con el medio ambiente, ¿creen ustedes que se puede generar valor económico mediante esta iniciativa o, dicho de otra forma, se puede generar trabajo y rentabilidad mediante el upcycling?
4. ¿Cuál sería su mensaje a la gente que desconoce acerca del tema?