

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO PARA UN
PRODUCTO EDITORIAL Y UNA LÍNEA DE SOUVENIRS
QUE PERMITAN APORTAR A LA SITUACIÓN
ECONÓMICA DEL HOGAR MIGUEL LEÓN**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADAS EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORAS

**JUANA CÁRDENAS A.
MARÍA PAULA URGILÉS C.**

DIRECTOR

DIS. JUAN CARLOS LAZO GALÁN

2023

CUENCA - ECUADOR









© del texto: Juana Cárdenas A, María Paula Urgilés C, 2023

© de las ilustraciones: Juana Cárdenas A, María Paula Urgilés C, 2023

Director: Dis. Juan Carlos Lazo Galán

Diseño y diagramación: Juana Cárdenas A, María Paula Urgilés C, 2023

Universidad del Azuay
en Cuenca del Ecuador, 2023



El Jardín de los Sentidos



Dedicatoña

Dedico este trabajo a mi familia y a todos aquellos que nunca dejan de soñar, a los valientes que desafían las adversidades y a los apasionados que encuentran su voz a través del arte.

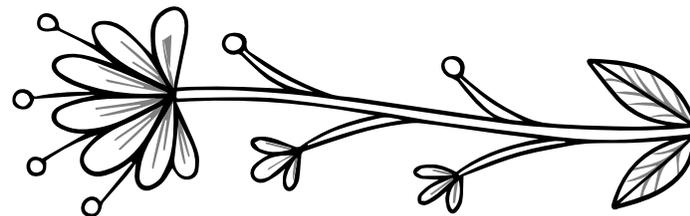
Que este proyecto de graduación sea un testimonio de perseverancia, creatividad y amor por el diseño gráfico.

Que inspire a otros a seguir sus pasiones y a creer en sí mismos, sin importar los obstáculos que se interpongan en el camino.

Juana Alejandra Cárdenas Abad

Este trabajo lo dedico a mis padres, a mis hermanos y a mi prima quienes me incentivaron a hacer lo que me hace feliz y me hicieron creer en mis capacidades.

María Paula Urgilés Cabrera



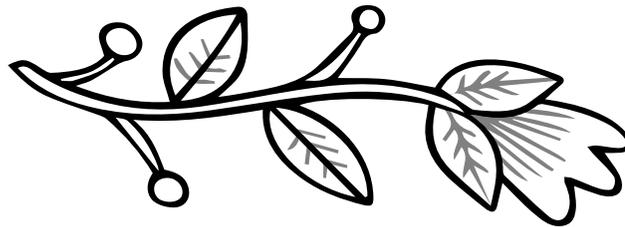
Agradecimientos

Agradezco a mis padres Freddy y Varinia, a mis hermanos Emi y Pancho, a mis amigos Pablito, Nico, Kat y a mis queridos profesores, Paúl, Anita, Juan y Fabián ¡Gracias! Su apoyo incondicional ha sido mi brújula en este viaje. Gracias por creer en mí, por estar a mi lado y por impulsarme a alcanzar mis sueños. Este logro es también suyo, y siempre estaré agradecida por su amor, compañía y guía.

Juana Alejandra Cárdenas Abad

Agradezco a mi familia por su apoyo en todo momento, a mis amigos Sofy, Dimi y Pepe quienes me ayudaron a confiar en mi y a mis profesores por su dedicación, guía y enseñanza en el transcurso de mi carrera.

María Paula Urgilés Cabrera



Índice de Contenidos

Dedicatoria/Agradecimientos
Índice de contenido
Resumen/Abstract
Introducción

01

Capítulo I Contextualización

1.1 Marco teórico

- 1.1.1 ¿Qué es un hogar de acogida?
- 1.1.2. Diseño Social
- 1.1.3. Diseño editorial
- 1.1.4. Ilustración
- 1.1.5. Conocimiento ancestral
- 1.1.6. Material promocional

1.2 Investigación de campo

- 1.2.1. Entrevista a María de Lourdes Sevilla Gordillo
- 1.2.2 Recopilación de datos mediante observación
- 1.2.3 Análisis de documentos

1.3 Análisis de homologos

- 1.3.1. Las plantas que somos
- 1.3.2. Memorias parroquiales rurales
- 1.3.3. Diseño de un sistema gráfico inspirado en la flora del parque nacional cajas.
- 1.3.4. Diseño y construcción de proyectos gráficos.

02

Capítulo II Programación

2.1 Actores

- 2.1.1 Variables de segmentación
- 2.1.2 Persona design
- 2.1.3 Mapa de empatía

2.2 Brief

2.3 Partidos de diseño

- 2.3.1. Formal
- 2.3.2. Funcional
- 2.3.3. Tecnológico

03

Capítulo III Proceso Creativo

3.1 Ideación

- 3.1.1 Diez ideas
- 3.1.2 Tres Ideas
- 3.1.3 Idea Final

3.2 Bocetación

04

Capítulo IV Proceso Creativo

4.1 Diseño Final

- 4.1.1 Producto Editorial Ilustrado

4.2 Validación

- 4.2.1 Primera parte
- 4.2.2 Segunda parte

Conclusiones y recomendaciones
Bibliografía
Anexos

Índice de Imágenes

Imagen 01: Imagen de cortesía por parte de la entrevistada.

Imagen 02: Fotografía tomada por las autoras para evidenciar la entrevista realizada.

Imagen 03: Fotografía tomada por las autoras de la entrada al jardín sensorial.

Imagen 04: Conjunto de imágenes tomadas por las autoras para evidenciar la información recaudada en el trabajo de campo jardín sensorial (vista)

Imagen 05: Fotografía tomada por las autoras de la segunda etapa del jardín sensorial.

Imagen 06: Conjunto de imágenes tomadas por las autoras para evidenciar la información recaudada en el trabajo de campo jardín sensorial (olfato)

Imagen 07: Fotografía tomada por las autoras de la tercera etapa del jardín sensorial.

Imagen 08: Conjunto de imágenes tomadas por las autoras para evidenciar la información recaudada en el trabajo de campo jardín sensorial (tacto)

Imagen 09: Fotografía tomada por las autoras de la cuarta etapa del jardín sensorial.

Imagen 10: Conjunto de imágenes tomadas por las autoras para evidenciar la información recopilada en el trabajo de campo jardín sensorial (gusto)

Imagen 11: Fotografía tomada por las autoras de la quinta etapa del jardín sensorial.

Imagen 12: Conjunto de imágenes recopiladas para evidenciar la información obtenida en el trabajo de campo jardín sensorial (oído)

Paloma: <https://n9.cl/b80ji>

Loro: <https://n9.cl/o8cxg>

Mirlo: <https://n9.cl/3q4ub>

Abejas: <https://n9.cl/hsm16>

Pájaro silvestre: <https://n9.cl/2u7q2s>

Imagen 13: Imágenes para el análisis de homólogos obtenidas de:

<https://www.behance.net/gallery/139509117/Las-Plantas-que-Somos-Proyecto-de-grado-Diseno>

<https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/58703>

Imagen 14: Imágenes para el análisis de homólogos obtenidas de:

https://biblioteca.cuenca.gob.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=72465

<https://www.behance.net/gallery/60757207/Memorias-Parroquiales-Rurales>

Imagen 15: Imágenes para el análisis de homólogos obtenidas de:

<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/12049>

Imagen 16: Imágenes para el análisis de homólogos obtenidas de:

<https://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/53744>

Imagen 17: Imagen realizada por las autoras para el análisis de usuarios

Imagen 18: Imagen realizada por las autoras para el análisis de usuarios

Imagen 19: Imagen realizada por las autoras para el análisis de usuarios

Imagen 20: Imagen realizada por las autoras para el análisis de usuarios

Imagen 21: Imagen realizada por las autoras para el análisis de usuarios

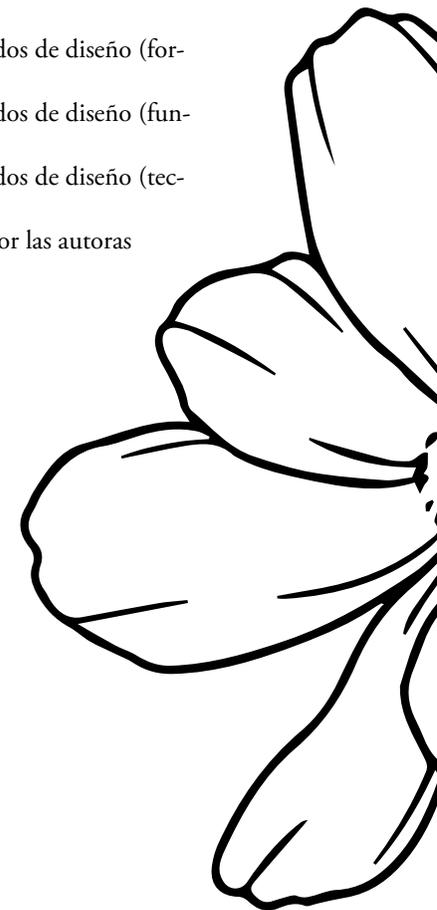
Imagen 22: Imagen realizada por las autoras para el análisis de usuarios

Imagen 23: Conjunto de imágenes para los partidos de diseño (formal)

Imagen 24: Conjunto de imágenes para los partidos de diseño (funcional)

Imagen 25: Conjunto de imágenes para los partidos de diseño (tecnológico)

Imagen 26: Proceso metodológico desarrollado por las autoras



Resumen

El Hogar Miguel León es un centro de acogida para niños y adultos mayores que en la actualidad, se enfrenta a la necesidad de cubrir gastos muy elevados. Este proyecto social tiene como objetivo contribuir a la situación económica del hogar, es así que mediante la investigación de conceptos como diseño persuasivo, diseño editorial, diseño social, ilustración, sistema gráfico y conocimiento ancestral, se propuso la creación de un sistema gráfico para un producto editorial ilustrado, que difunda los saberes ancestrales sobre las plantas presentes en el jardín sensorial y el diseño de una línea de souvenirs para brindar apoyo a sus residentes.

Palabras Clave:

Ilustración, diseño persuasivo, conocimiento ancestral, botánica, jardín sensorial



Abstract

The “Hogar Miguel León” is a reception center for children and senior citizens that currently faces the need to cover very high expenses. This social project aims to contribute to the economic situation of the home, so through the investigation of concepts such as persuasive design, editorial design, social design, illustration, graphic system and ancestral knowledge, the creation of a graphic system for a graphic system for a Illustrated Editorial Product, which disseminates ancestral knowledge about plants present in the sensory garden and the design of a souvenir line to provide support to its residents.

Keywords

Illustration, persuasive design, ancestral knowledge, botany, sensory garden



Intro ducción



A detailed botanical illustration of a flower, likely a species of Mimulus, set against a light blue background. The central focus is a large, open flower with a dense cluster of stamens. The stamens have long, slender pink filaments and bright yellow anthers. The petals are white with a yellowish center. Surrounding the main flower are several green buds and large, dark green leaves with prominent veins. The overall style is that of a classic botanical plate.

Capítulo I: Contextualización

1.1 Marco Teórico

1.1.1 Contextualización:

De acuerdo con el diario digital Primicias, “alrededor de 786.000 adultos mayores viven en situación de vulnerabilidad, según el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES). Esta cifra corresponde al 60% de los 1,3 millones de personas mayores de 65 años del país”. Es así que a medida que la población va envejeciendo, va aumentando la probabilidad de que los adultos mayores enfrenten situaciones de vulnerabilidad.

De esta forma se vuelve evidente la condición de vulnerabilidad que viven miles de Adultos mayores a diario. Con el objetivo de reducir estas cifras, existen los lugares de asistencia social como son los hogares de acogida, estos lugares ofrecen alojamiento, alimentación, atención médica, actividades recreativas e incluso otros servicios que pueden mejorar la calidad de vida de los adultos mayores.

Es así que la condición de vulnerabilidad de los adultos mayores en Ecuador es un problema muy importante y complejo que requiere de atención y acción.





¿Qué es un hogar de acogida?

Un hogar de acogida es un lugar/ Institución en donde brindan albergue, cobijo, alojamiento y atención a personas mayores que se encuentran en situación de vulnerabilidad, abandono o desamparo debido a que no cuentan con recursos materiales o económicos para poder subsistir de manera digna. Estos hogares son una alternativa para aquellos adultos mayores que no tienen familiares, cuidadores o encargados que sean capaces de brindarles los cuidados necesarios para garantizar su salud y bienestar.

Los hogares de acogida para adultos mayores pueden ser instituciones que se encuentran gestionadas por organizaciones privadas o públicas, en estos lugares los adultos mayores pueden encontrar una atención y un ambiente seguro que les permitan mejorar su calidad de vida. Además, estos hogares suelen contar con el personal capacitado para atender las distintas necesidades de los adultos mayores, como: enfermeras, cuidadores profesionales, psicólogos, fisioterapeutas, entre otros profesionales.



Hogar de acogida Miguel León

La casa Hogar Miguel León, ubicada en la ciudad de Cuenca, Ecuador, es una residencia para niños y adultos mayores que fue fundada y posteriormente acogida por la comunidad religiosa las Hijas de la Caridad.

El Hogar acoge alrededor de cincuenta adultos mayores que se encuentran en situación de vulnerabilidad económica, social y física. El Hogar cuenta con el personal capacitado y dedicado, que trabaja para brindar una atención digna, integral y de calidad.

Actualmente, la comunidad está conformada por once hermanas religiosas que juegan un papel fundamental, ya que trabajan arduamente en el

cuidado de los adultos mayores. Estas religiosas ofrecen su tiempo, dedicación y conocimientos para ayudar a que los residentes se sientan cómodos y cuidados en todo momento. Entre las actividades en las que destacan se incluyen la preparación de comida, atención de necesidades básicas, apoyo espiritual y emocional, y distintas actividades de entretenimiento y ocio.

Además de las actividades mencionadas antes, buscan distintas formas en las cuales puedan recaudar los recursos económicos necesarios para la subsistencia del hogar y así salir adelante con los gastos de la comunidad. Como una organización sin fines de lucro el hogar depende en gran

medida de las distintas donaciones para financiar sus operaciones. Las Hermanas se encargan de organizar distintos eventos y actividades, incluyendo ventas de comida y distintos artículos realizados por las hermanas, ferias de artesanías, rifas, entre otros eventos de caridad. Debido a la magnitud del trabajo que se realiza, cuentan con alrededor de cuarenta trabajadores que tienen como compromiso trabajar y velar por las personas que más lo necesitan. Es por eso que las religiosas deben hacer frente a todos los gastos que el hogar genera mes con mes que son un aproximado de ciento cincuenta mil dólares al año, los cuales se vuelve imposible de cubrir con lo que se recauda a través del apoyo financiero que reciben por parte de diferentes ayudas.

1.1.2. Diseño Social



El diseño social según Olavarría (2013) corresponde a:

Una forma de pensar sobre la función y responsabilidad del diseño que plantea que esta disciplina debe estar orientada a trabajar para y por las necesidades de las personas en lugar de crear productos que solo vivan para el mercado, en otras palabras el diseño social plantea el uso “correcto” de las herramientas entregadas por esta profesión para hacer cambios positivos mediante la creación de soluciones a problemas ya existentes.

Para poder generar un diseño social se debe partir de una problemática en cualquier contexto, buscando de tal manera una solución a la misma por medio del diseño siendo el objetivo principal el apoyo hacia las necesidades sociales, las personas que forman parte de estos proyectos empatizan con quienes son los protagonistas de la problemática lo cual permite que la solución que se plantea se piense en base a su realidad.

1.1.3. Diseño Editorial

“El diseño editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar; El contenido define el diseño a realizar y su enfoque define todo un complejo sistema de tendencias de diseño” (Álvarez, 2015).

Se define al diseño editorial como la acción de publicar un escrito impreso, como un libro, una revista, un periódico, etc. En lo cual se quiere llegar a la comunicación de información a un público (Bhaskaran, 2006).

El diseño gráfico comprende un sistema complejo en el cual se estudia las tendencias del mercado actual y su target de usuarios con el objetivo de diseñar eficientemente para informar a través de recursos gráficos que visualmente sean de entendimiento universal.

“Las publicaciones impresas poseen una autenticidad que sobrepasa a sus compañeras digitales. Mientras que, por lo que parece, cualquiera publicar algo en internet, las publicaciones impresas se consideran fuentes de información mucho más fiables” (Bhaskaran, 2006).

Es importante considerar el contexto actual y cómo los contenidos digitales tienen protagonismo por su facilidad y rapidez para encontrar información, sin embargo, es importante destacar que las publicaciones impresas tienen una cierta sensación de autenticidad debido a su formato físico y la inversión económica que requiere su producción, comparado con los contenidos digitales, también es cierto que cualquiera puede publicar información en Internet, y esto puede llevar a la difusión de información falsa o desactualizada. Por esta razón, es importante ser

crítico y verificar la fiabilidad de la información antes de aceptarla como verdadera, independientemente de si proviene de una publicación impresa o digital.

1.1.3.1. Elementos del diseño editorial

En términos de diseño de publicación, existen las siguientes seis áreas clave que pueden afectar a un diseño acabado:

Formato, retícula, tipografía, color, cubierta o cabecera, y uso de las imágenes.

“La combinación de estos elementos es lo que permite que el diseñador fusione sin costuras el contenido de una publicación, aportándole, al mismo tiempo, una identidad única” (Bhaskaran, 2006). Para la determinación de la importancia de cada elemento de manera individual se debe precisar por el tipo de publicación diseñada, así mismo tener en cuenta el contenido y cómo se complementa con los elementos gráficos ya que ninguno debe invalidar al otro, proyectando que la estructura del mismo compagine formando una jerarquización que ayuda a ordenar la información y hace que la misma sea comprendida, legible y leíble.

1.1.3.2. ¿Qué es maquetación?

“Es formar páginas con los textos compuestos a los que se añaden las ilustraciones, ajustándose a medidas predeterminadas. Preparar documentos para la impresión de forma satisfactoria, ensamblando el tratamiento de texto y el tratamiento de imagen” (Álvarez, 2015). La maquetación nos permite establecer parámetros de orden dentro de un documento por lo cual nos ayuda a una mejor organización y jerarquización de la información, por medio del buen tratamiento del texto y la imagen se puede lograr que la comprensión visual del documento sea mejor.

“De la compaginación depende la belleza, armonía y el equilibrio de la obra. También es conocido como maquetación o Ensamblado” (Álvarez, 2015). La compaginación es esencial para lograr una obra visual atractiva y bien estructurada. La compaginación se refiere al proceso de organizar el contenido en una página o documento, y es responsable de crear un equilibrio visual y una armonía estética en la obra. La maquetación o ensamblado también son términos utilizados para describir este proceso, y son fundamentales para lograr una obra bien diseñada y fácil de leer.

1.1.3.3. Jerarquía y maquetación

Un proceso fundamental dentro del diseño gráfico trata de todo del proceso de gestión de la información visual y la maquetación es sólo una de las numerosas herramientas que se utilizan para dirigir al lector por el contenido, es decir, en términos más específicos, la maquetación de una publicación se refiere a la manera en la que se ubica el contenido, texto y/o imágenes y cómo logran relacionarse estos elementos entre sí con la publicación como un todo (Bhaskaran, 2006).

Es importante que se realice una maquetación estratégica ya que la misma puede determinar la forma de ver y leer una publicación con el objetivo que esta pueda orientar al lector por la publicación de una forma sencilla ayudando a una

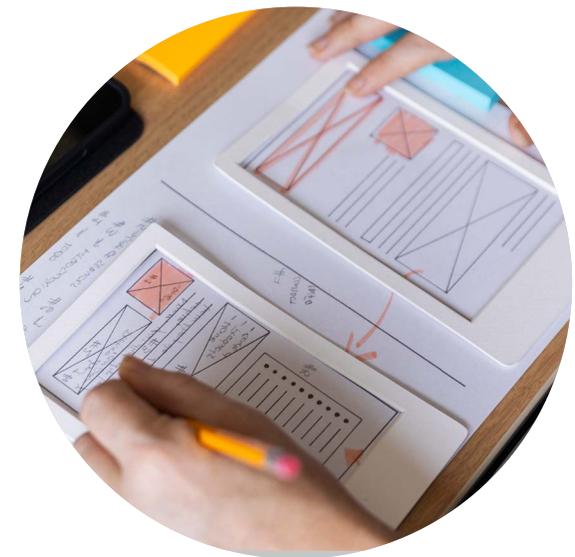
lectura agradable, mientras que una maquetación mal diseñada puede dejar al lector confundido y frustrado.

Otro factor fundamental a considerar es que el diseñador editorial organice el espacio en el que se trabaja la página, para esto se da el uso de retículas que permitan organizar los elementos, siendo la misma invisible para lector que sólo será consciente de la estructura que el diseñador ha creado a la largo de la publicación.

1.1.3.4. Jerarquía

La jerarquía dentro del diseño establece el nivel de importancia que tienen los distintos elementos que se incluyen en el diseño, en concreto es aquello que prioriza la visión. Lo que se busca es la organización de la información, por lo cual la más importante deberá ir resaltada y fácil de identificar, de esta manera se determina un orden jerárquico para establecer la importancia de la demás información.

La jerarquía de los textos se puede realizar mediante el uso de diferentes estilos tipográficos para guiar al lector por la maquetación, la posición jerárquica de los elementos se establece en general cuanto mayor y más dominante sea el elemento determinando que esta sea más alta, se busca la creación de una jerarquía visual fuerte y coherente en la que los elementos más importantes y el contenido se organiza de forma lógica y agradable (Bhaskara, 2006).



1.1.3.5. El formato correcto

El formato se refiere a la manifestación física de una publicación, en pocas palabras es la manera en la que se presenta la información al lector como: libros, revistas, folletos, catálogos de informes, a continuación algunos de los formatos más usados en el diseño editorial.

1.1.3.5.1. Libros

“Es imperativo que cualquier diseñador esté familiarizado con el contenido del libro desde el principio, ya que el formato, estructura y concepto de diseño final deben estar relacionados con él” (Bhaskara, 2006). Existe una gran variedad de libros que se diferencian por sus distintas funciones, por lo que es necesario comprender el objetivo principal y el contenido del libro para elegir el formato más adecuado, algunos libros deben ser muy manejables, otros requieren formatos grandes, también es importante tener en cuenta la vida útil del libro, un libro de bolsillo impreso en papel de baja calidad tiene una vida mucho más corta que una biblia de tapa dura.

1.1.3.5.2. Revistas

“En su definición más básica las revistas son una combinación de texto e imágenes” (Bhaskara, 2006), los cuales se definen con la temática y función de la misma, las revistas se caracterizan por su variedad de temáticas que pueden abordar y porque sus publicaciones se dan con regularidad, ya sea de manera semanal, quincenal, mensual, trimestral o anual, de estos dos factores depende la determinación del formato y materialidad.

La mayoría de las revistas posee formato estándar A4 y la razón de ello es puramente económica podemos afirmar que la calidad de las revistas varía en gran medida según su función.



1.1.3.5.3. Folletos y catálogos

La función de los folletos y catálogos es la información y anunciación de algún servicio o producto por lo que se los reconoce sobre todo como una herramienta de marketing, con la finalidad de generar ventas dirigidas a un público objetivo (Bhaskara, 2006). Dentro del diseño de este tipo de productos, no se limita la creatividad del diseñador de tal manera que no solo se usa como un medio informativo sino que logra entretener al lector complementando la experiencia y evitando que sea aburrido para quien lo consume.

1.1.3.5.4. Informes anuales

Actualmente se busca más allá de las declaraciones financieras, pues las empresas lo utilizan como una manera para publicitarse y buscar oportunidades por lo que los informes anuales deben comunicar los valores empresariales con el buen uso de la comunicación (Bhaskara, 2006). Es fundamental que dentro del mismo se pueda exponer todas las actividades realizadas por la empresa en un año junto a sus resultados y metas próximas a partir de lo realizado anteriormente para que sea comprensible para los clientes e inversionistas, anteriormente se los veía aburridos por su diseño, sin embargo, ahora la creatividad es un factor dentro de la presentación de los mismos.



1.1.4. Ilustración

Male (2018) define que la ilustración:

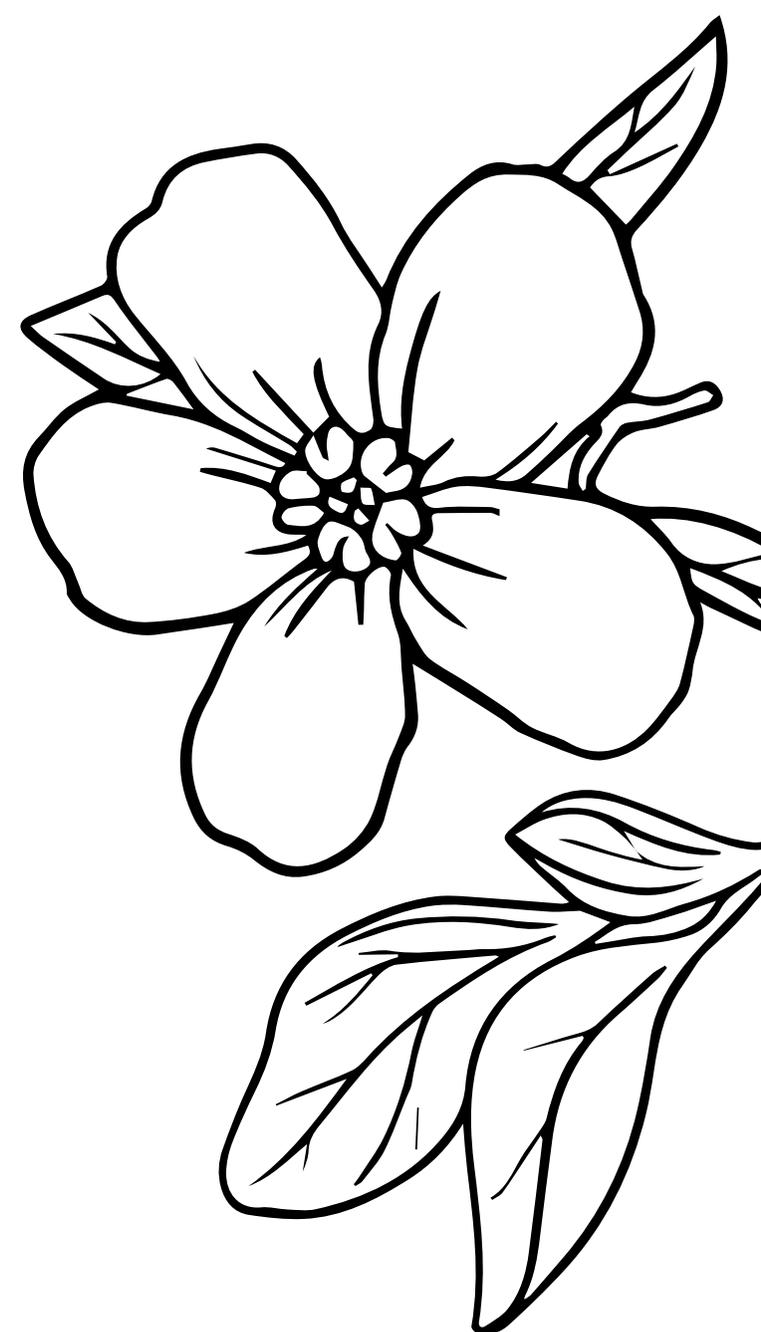
No se evalúa solo por su alfabetización visual y sus cualidades técnicas; conlleva un compromiso intelectual total con la materia de estudio, la resolución de problemas y la comunicación visual. La ilustración se puede aplicar a cualquier cosa y no obedece exclusivamente a modas o tendencias. Su público potencial es el mundo entero. (pág 5).

La ilustración es una práctica desde la educación hasta la publicidad, y no está limitada a ciertas modas o tendencias. El público potencial para la ilustración es en efecto el mundo entero, ya que la imagen puede ser comprendida por cualquier persona independientemente del idioma o cultura.

“Como lenguaje visual, la ilustración se puede usar para describir o representar cualquier cosa. Por tanto, es esencial que el ilustrador esté preparado para comprometerse con el material y el contenido de las imágenes que se conciben y producen” (Male, 2018). Mediante la ilustración se busca una clara representación de cualquier tema, es por esto que el conocimiento profesional por parte del ilustrador debe ser un compromiso claro antes de iniciar el proceso para que la información que se quiera transmitir sea la adecuada y no vaya en contra de la veracidad.

1.1.4.1. Briefing

Anterior al inicio de bocetación y concreción, es necesario la realización del briefing con el objetivo de definir tres directrices, en primer lugar la razón de ser: porque se emprende el proyecto, propósito: qué vas hacer, Objetivos: cómo se va a proceder, esto mediante la definición de una lista clara de metodologías que se van a emplear (Male, 2018). De tal manera se da inicio al proceso donde se establece la investigación necesaria en la que se recopilan los datos en cuanto al tema y los mismo son enlazados llevando así a la resolución del problema mediante la comunicación visual, lluvia de ideas y proceso creativo. Para iniciar el proceso, se busca la generación de varias ideas tomando el riesgo de que sean dife-



rentes e innovadoras, anotando las de manera escrita o visual, de esta manera se puede ampliar al campo de trabajo generando varias opciones de las que se puede partir sin limitaciones, de igual forma se da la posibilidad de combinar ideas para convertirla en una extraordinaria; transforma esas ideas en algo con una complejidad visual más pulida el proceso de dibujo se transformará en un lenguaje claro con intención y significado en esta fase del proceso ejecución significa producir una muestra visual acabada previa aprobación del cliente del concepto elegido que valor a los bocetos más recientes debe indicar claramente el tema y el estilo del contenido que se ilustra la composición el color la posición del texto la tipografía sugerida y la ubicación de los encabezados, subtítulos, etc.

1.1.4.2. Lenguaje visual / Estilización

“Una visión de conjunto histórica y actual de la ilustración engloba aparentemente cientos de estilos, no obstante, en términos generales, sólo hay dos formas de imágenes y todas las variaciones de lenguaje visual que hay en una o en otra” (Male, 2018).

Una de estas formas se reconoce como la ilustración literal que se caracteriza por la generación de realidades pictóricas y descripciones exactas de la realidad en las que se crean escenas creíbles. La segunda forma de ilustración podría denominarse conceptual, la cual se aplica de forma metafórica en su representación visual de ideas o teorías, las imágenes pueden contener elementos de la realidad pero en conjunto toman una forma diferente, algunos ejemplos son los diagramas, las composiciones, el surrealismo o la distorsión extrema.

1.1.4.3. La ilustración como documentación referencia y

Es común la creencia de que la ilustración destinada a la enseñanza, siendo esta informativa, debe inclinarse al realismo, limitando a que su lenguaje visual sea diferente con rasgos innovadores y creativos. Es fundamental el reconocimiento de la ilustración como un gran método de enseñanza, puesto que la información entra mejor cuando se transmite de forma visual y ayuda a que la experiencia del aprendizaje sea más agradable y llevadera cuando los contenidos se transmiten de manera entretenida, interactiva y divertida.

“Para concluir la ilustración es la única disciplina del ámbito de las artes visuales y de la comunicación que explica o aclara información. Gran parte de lo que se ve a través de este ámbito contextual es la creación e interpretación de conocimientos nuevos” (Male, 2018).

1.1.4.4. La ilustración dentro de las ciencias naturales

Por medio de la ilustración de las ciencias naturales se busca el conocimiento y la comprensión de la anatomía del mundo natural mediante la producción de imágenes literales y figurativas de gran precisión, de igual manera se da la generación de varios recursos gráficos para complementar la información y ayudar al entendimiento de los aspectos relacionados con el campo de la ciencia (Male, 2018).

Es necesario comprender que conlleva un compromiso de la transformación de las realidades naturales hacia realidades pictóricas que logren transmitir la información adecuada que aporte a la enseñanza.

1.1.4.5. Ilustración Botánica

“La ilustración botánica proporciona a los botánicos información rigurosa sobre un espécimen vegetal” (Birch, 2019).

Este tipo de ilustración se realiza con el fin de registrar y conservar datos sobre las distintas plantas existentes en el reino vegetal, considerando sus diversos beneficios para los seres humanos como la medicina y el alimento, en los últimos tiempos se ha dado un mayor interés por la generación de este tipo de ilustraciones adecuándose a las nuevas técnicas digitales y dándoles también un mayor valor estético.





1.1.5. Conocimiento Ancestral

El conocimiento ancestral es parte de un conjunto de tradiciones y técnicas que han ido trasladándose de generación en generación o como lo expondría Valdivieso (2017), El conocimiento ancestral se puede definir como una construcción colectiva de saberes por y dentro de una sociedad cumpliendo con las características culturales siguiendo un proceso histórico, no necesariamente se basa en hechos científicos más bien se centra en las experiencias de las personas, se busca su permanencia dentro del nuevo contexto para las representaciones culturales. Conforme a lo descrito anteriormente podemos considerar dentro de los conocimientos ancestrales las creencias que se mantienen dentro del contexto cultural, como aquellas que se relacionan al área de recetas de remedios y actividades curativas que se consideran efectivas por las personas que las practican y creen en su funcionamiento, esto tiene que ver con las ideologías que se mantienen por motivos de la sociedad en la que se desenvuelven.

“Los conocimientos y saberes ancestrales, tradicionales y populares no son solo saberes del pasado, son prácticas vivas de los diversos pueblos y nacionalidades de nuestro país” (Crespo, 2014).

Se considera necesario el conocimiento de los diversos saberes ancestrales para la construcción de un futuro basado en un uso efectivo del concepto de interculturalidad, el reconocimiento de su importancia es vital para generar la permanencia de la cultura y la identidad como país, pues estos elementos forman parte de la riqueza del país lo que fomenta el turismo siendo el mismo una fuente fundamental para los ingresos económicos. Especialmente gracias a los conocimientos tradicionales relacionados con las plantas medicinales, la cultura ecuatoriana responde a profundas experiencias relacionadas con el mundo vegetal y sus manifestaciones a través de una cosmovisión específica.

“Este saber casi siempre ha sido transmitido de manera oral de generación en generación entre sus poseedores, quienes son las poblaciones tradicionales representadas por pueblos indígenas, así como por poblaciones mestizas y afro ecuatorianas” (Ríos, 2008). Por la evolución que ha existido para la recopilación de datos, actualmente se ha logrado documentar este tipo de conocimientos logrando que la información que llegue a generaciones futuras sea fundamentada y comprendida con mayor exactitud.

1.1.5.1. Etnobotánica

Se puede definir a la etnobotánica como el “estudio de las interrelaciones directas que existen entre los seres humanos y las plantas” (Ríos, 2008). Esta disciplina científica debe dar la importancia pertinente tanto a los campos botánicos como los culturales relacionados con la denominación, percepción y manejo de las plantas por parte de quienes las utilizan. Los usos incluyen alimentos, medicinas, ropa, herramientas, rituales, venenos, artesanías, armas y construcción de viviendas.

“A nivel cultural las especies tienen un significado psicológico y un indiscutible valor espiritual y simbólico para el ser humano” (Ríos, 2008).

Es decir, las plantas implican un significado más allá del científico y tomando en cuenta los contextos culturales, es indispensable la transmisión de conocimientos y la conservación de las plantas para evitar su extinción ya que este hecho es irreversible y mirándolo desde lo ecológico, las plantas tienen gran importancia para la generación de oferta de bienes y servicios ambientales, por otra parte ciertas plantas aportan de manera alimenticia o medicinal.

Por lo que la Etnobotánica sirve como una herramienta para lograr un plan eficaz para el uso y aprovechamiento sostenible de estos recursos renovables logrando obtener el máximo beneficio asegurando en el tiempo su preservación, conservación y mejoramiento.

1.1.6. Material Promocional

Se entiende a material promocional como una forma de dar a conocer algún bien o servicio nuevo o incrementar las ventas de alguno ya existente, siendo elementos físicos como souvenirs, materiales de oficina, regalos, etc. (Uema et al., 2012).

De esta forma se puede decir que los distintos materiales promocionales se utilizan para reflejar una identidad, además de generar un recuerdo que busca completar la experiencia de los usuarios al adquirir un producto, crear una cercanía con las personas que lo consumen y generar un mayor sentimiento de pertenencia de quienes forman parte de la empresa u organización en la que se generan estos materiales, todo esto mediante el uso de un sistema gráfico establecido y aplicado a distintos objetos.

“La promoción es fundamentalmente comunicación. Su fin último es estimular la demanda llamando la atención” (Zorita, 2000). Mediante la promoción se busca enviar el producto hacia el consumidor estratégicamente para lograr persuadirlo a que adquiera el producto haciéndolo pensar que tiene la necesidad de hacerlo, todo esto con el fin principal de contribuir al crecimiento de las marcas y ofrecer ventajas competitivas a la distribución.

Existen otras maneras para estimular a la venta de un producto, y una de ellas es generando una ventaja competitiva por medio de ofrecer otros productos vinculados que contribuyan a su promoción, se puede definir a ese conjunto como línea de souvenirs en los que se destaca su creatividad, originalidad y beneficio comercial para la economía de quienes lo promocionan. De tal manera se genera una relación entre esta línea y el producto principal logrando que la experiencia del usuario mejore.

1.1.6.1. Diseño persuasivo

Porter (1978), en su obra *La ventaja competitiva*, señala que las empresas deben poseer una ventaja o plus sobre sus competidores en forma de costos más bajos y productos más diferenciados, esto en relación con el tema rector que la empresa desarrolla, el cual más adelante se esclarecerá.

Dentro del mercado actual, esta ventaja permite que el cliente pueda reconocer el beneficio que le ofrece cierto producto frente a otro que cumpla con funciones similares, esto logrará determinar la compra del producto. **“Ésta, al igual que el diseño, se enfoca en la comunicación persuasiva de productos (bienes y servicios) y, al difundirse a través de diversos medios, es impersonal y masiva” (Bernal, 2013).** Se da el uso del Diseño Gráfico en las publicidades buscando la creación de mensajes visuales llamativos logrando una clara comunicación y principalmente que el receptor logre establecer su preferencia hacia esa marca en base a la ventaja competitiva que le ofrecen y esto puede ser de manera implícita o directa.

1.1.6.2. Discurso

“Desde este punto de vista, el diseño gráfico es una práctica discursiva orientada hacia la acción comunicativa que pretende modificar una situación en el público al que va destinado el discurso visual” (Gamonal & García, 2015). Con este punto establecido se utiliza al discurso como una estrategia con la cual el diseño convierte el objeto en una realidad social, un elemento fundamental dentro de este tema es la capacidad persuasiva para lograr que las ideas que se transmiten por medio del diseño sean capaces de convertirse en objetivos para la sociedad ha cumplir de manera que en un futuro se puedan generar con lo que se realizan cambios sociales, conductuales y hasta en creencias.

“Desde esta visión queda desterrada la concepción puramente artística y estética que se tiene del diseño gráfico y de sus profesionales para dar paso a una concepción más activa y social” (Gamonal & García, 2015).

De tal manera se crea la interacción con el receptor a manera que su reacción contribuya a la modificación de la situación principal en busca de un beneficio del cual se ha convencido mediante la argumentación.



1.2 Investigación de Campo

1.2.1. Entrevista a María de Lourdes Sevilla Gordillo

Se realizó una entrevista a María de Lourdes Sevilla, con el fin de conocer un contexto mucho más amplio sobre el campo de María de Lourdes que es el tema editorial, la difusión editorial, el cómo colocar libros en puntos de venta físico, tendencias editoriales, el éxito de vender y los libros más llamativos.

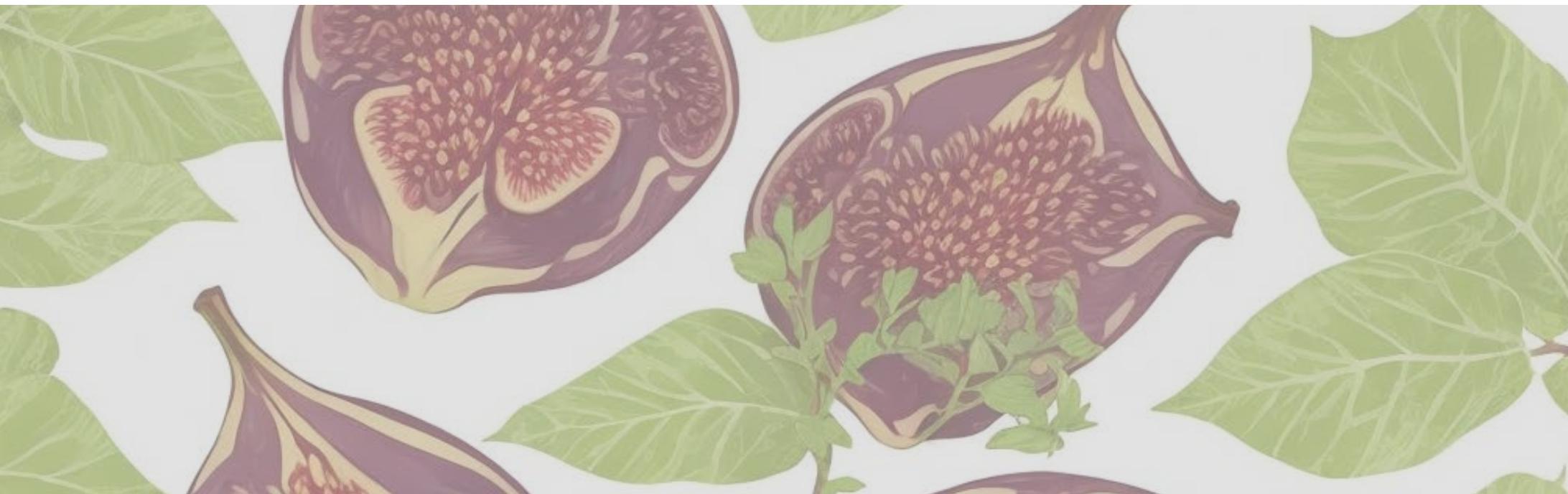
Tras la entrevista realizada se pueden rescatar tres puntos fundamentales:
En primer lugar las tendencias en públicos, se dio a conocer que los libros con enfoques infan-

tiles se encuentran en tendencia por la necesidad de la enseñanza a los niños junto a él incentivar a la lectura y su interacción con medios físicos, por lo que se planteó la idea que dentro de los souvenirs se puede buscar el enfoque hacia la interacción con los niños, dando así un valor añadido al producto.

El segundo punto va por el lado de la publicidad llamativa, es decir la forma que se presenta para su venta, dentro de establecimientos físicos como librerías, la imagen es fundamental por lo que se busca el buen uso de espacios y elementos llamativos que sean atractivos visualmente.

Y como último punto se encuentra vender una necesidad, en este punto es importante anunciar al producto creando una necesidad en el cliente siendo en este caso el conocimiento sobre las plantas y sus beneficios en base a saberes que se han ido perdiendo con el tiempo y se está buscando su permanencia, tras generar esta

necesidad es posible llegar a la parte emocional del público al dar a conocer la finalidad real a este proyecto, siendo la misma de ayuda social.



1.2.2. Observación

A través de la herramienta de observación dentro del trabajo de campo, se ha podido recolectar información sobre el jardín sensorial del Hogar Miguel León y así poder contextualizar y comprender cómo se encuentra organizado, cuales son las plantas y su función dentro del jardín, cual es la vinculación que el jardín tiene con los sentidos. Es así que la observación nos ha permitido obtener información valiosa y detallada sobre el jardín sensorial.

1.2.2.1. Jardín Sensorial- Vista

Entrada al jardín sensorial, el recorrido comienza con el sentido de la vista, de forma que se muestra un sendero el cual tiene alrededor una variedad de plantas que principalmente estimulan de manera visual



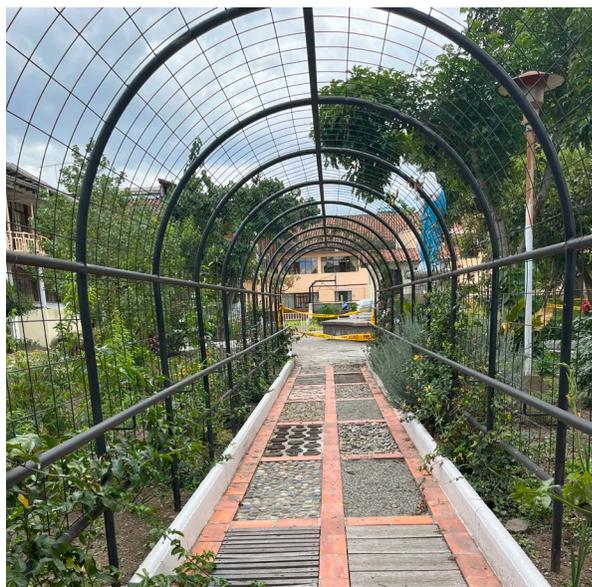
1.2.2.2. Jardín Sensorial- Olfato

La segunda etapa del recorrido del jardín sensorial es el olfato. Dentro del sendero que recorre el olfato, la mayoría de plantas tienen un aroma muy fuerte, lo cual estimula a través de los distintos olores de las plantas que se encuentran en el jardín sensorial.



1.2.2.3. Jardín Sensorial- Tacto

La tercera etapa del jardín sensorial es el tacto, el inicio del recorrido se da a través de un túnel en donde se encuentran distintas texturas en el piso, de forma que al atravesar por este se estimula el tacto a través de los pies, al salir del túnel y al dirigirse por el sendero, se puede encontrar algunas de las plantas que estimulan el sentido del tacto puesto que tienen distintas texturas.



1.2.2.4. Jardín Sensorial- Gusto

La cuarta etapa del recorrido es el gusto, en donde se pueden observar muchas de las plantas que cultivan para consumir ya que tienen una especie de huertos en donde tienen distintos frutos, vegetales y verduras.



1.2.2.5. Jardín Sensorial- Oído

La quinta y última etapa dentro del recorrido sensorial es el oído en donde animales viven en las distintas plantas, dentro de este sendero se pueden encontrar un árbol de higos en donde habitan un par de loros que siempre se encuentran haciendo sonidos, también se puede encontrar un árbol de aguacates, en donde hay nidos de palomas que de igual manera siempre se encuentran realizando su característico sonido, además se tiene un montón de flores sobre las cuales las abejas se pasean zumbando y recolectando polen.



1.2.3. Análisis de documentos

Se llevó a cabo una recopilación y análisis minucioso de los documentos proporcionados por el Hogar Miguel León, relacionados con el proyecto del jardín sensorial. Durante este proceso, se pudo encontrar planos detallados del proyecto, información relevante sobre las plantas seleccionadas, los diferentes informes de gestión del proyecto, así como también un resumen ejecutivo y otros informes relevantes sobre la intervención en el huerto del Hogar Miguel León.

Gracias a este exhaustivo análisis, se logró extraer información valiosa acerca del proyecto completo y, de esta manera, establecer un camino claro y definido para realizar el proyecto planteado.



1.3. Análisis de homólogos



1.3.1. Las plantas que somos:

1.3.1.1. Datos Generales

Título: Las plantas que somos (sobre la sanación y hacer las paces con otros seres)

Autor: Juana Sofia Sastoque Corredor

Año: 2021

1.3.1.2. Resumen del proyecto

Este proyecto busca acercar algunas plantas medicinales endémicas de Colombia a las personas, conocer para cuidar es la premisa, siempre acercarse con respeto hacia otros seres y aprender sobre ellos, despertar la curiosidad para realmente conocer las plantas que somos. El objetivo es visibilizar y amplificar la mirada hacia las plantas medicinales endémicas de Colombia, con el fin de reconocerlas como seres que coexisten con nosotros en el territorio, y que nos proveen beneficios físicos, mentales y emocionales, a través del desarrollo de medios gráficos que comuniquen conocimiento sobre ellas.

1.3.1.6. ¿Qué nos interesa?

Este proyecto pretende dar a conocer la riqueza de las plantas que habitan en el lugar, es por eso que se han creado categorías según la parte a la que ayuda la planta y en donde se encuentra de esta forma visibilizar y amplificar la mirada hacia las plantas medicinales endémicas de Colombia, todo eso con la finalidad de de conocer para cuidar. Además cuenta con la aplicación de elementos de diseño importantes como la iconografía, la jerarquización, aplicación de tipografías, color, entre otros aspectos importantes de diseño.



1.3.1.3. Forma:

En este proyecto se utiliza la ilustración como un aporte a la información que se encuentra alrededor, de forma que busca complementar de manera gráfica las características de las plantas medicinales y así comunicar el mensaje sin necesidad de agregar mucho texto.

Las Ilustraciones cumplen con el sistema gráfico planteado para el proyecto

Tipografía: Mayormente se utiliza Sanserif y para el poster utiliza una tipografía script. En cuanto a la Iconografía se utiliza un sistema de ilustraciones vectoriales.

1.3.1.5. Tecnología:

Para realizar el proyecto se utilizaron programas digitales de ilustración, de diagramación y vectorización, de forma que combinado se ha logrado un proyecto informativo y significativo.

Medios: El proyecto se presenta en su versión impresa realizada sobre papel blanco de fibras recicladas y su versión digital compuesta por bits.

Programas Utilizados: Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe Indesign

1.3.1.4. Función:

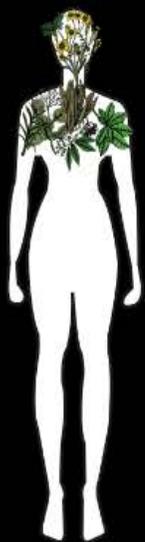
Las ilustraciones de las plantas son visualmente atractivas de forma que permiten aportar a la información que se encuentra alrededor.

La iconografía aporta de forma que aporta al uso y aplicación correcta de la planta.

Mensaje: Buscan despertar la curiosidad y acercar algunas de las plantas medicinales endémicas a las personas de forma que lo que busca transmitir es “Conocer para cuidar”.

Tono: Utiliza un tono informal, de forma que busca hacerlo más ameno y cercano, para el tema del lenguaje se ha empleado figuras retóricas para nombrar a cada una de las plantas (personificación, etopeya y metáfora).

Cromática: Utiliza un esquema cromático de colores complementarios adyacentes para los capítulos del libro de forma que se empleó el color naranja como color complementario y los tres colores adyacentes azul, verde y morado. Además emplea contraste claro oscuro



1.3.2. Memorias parroquiales rurales

1.3.2.1 Datos Generales

Título: Colección de 22 cuentos infantiles, de narraciones orales y saberes propios de cada localidad.

Autores: Agustín Molina, Compilador ; Juan Carlos García, Ilustrador ; Silvia Ortiz Guerra, Editor científico ; María Gabriela Vázquez Moreno, Prefacio, etc; Daniela Durán, Diseñador gráfico ; Universidad del Azuay, Narrador

Textos: Agustín Molina

Ilustraciones: Juan Carlos García

Diseño y diagramación: Daniela Durán

Año: [s.f.]

Dimensiones: 15 cm



1.3.2.2. Resumen del proyecto:

“El proyecto de levantamiento de memorias parroquiales revive las tradiciones orales de cada uno de los espacios rurales del Cantón y preserva su patrimonio intangible a través de la escritura de pequeños cuentos que recogen historias inéditas que capturan la esencia de las parroquias. Los relatos surgen del imaginario del escritor en base al trabajo de transmisión oral que se realizará de manera interactiva en cada una de las Bibliotecas municipales rurales”.

1.3.2.6. ¿Qué nos interesa?

Este producto editorial se caracteriza por ser una colección que rescata las memorias parroquiales mediante cuentos culturales que caracterizan las parroquias a las cuales representan, de este homólogo se puede rescatar su diagramación y el uso correcto de las ilustraciones generadas, de igual manera como logran que la narración visual sea interesante y como los elementos de diseño son bien aplicados.

1.3.2.3. Forma:

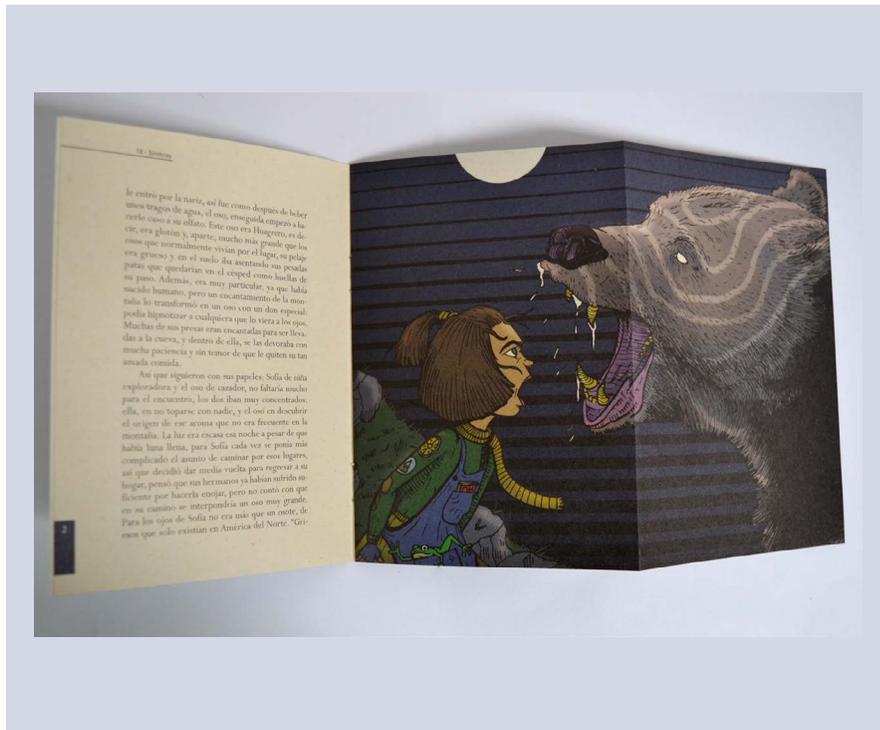
Cuentos ilustrados que capturan las memorias de las distintas parroquias, de forma que mediante la mezcla de texto e ilustración relatan historias inéditas que capturan la esencia de los espacios rurales.

Colección de 22 fascículos que cuentan las distintas historias de las parroquias de la ciudad de Cuenca.

Todo el proyecto cumple con sistema gráfico (estilo, cromática y diagramación).

Tipografía: Utiliza Tipografía San Serif para los títulos y para el texto utiliza una tipografía serif para mayor legibilidad.

Estética: Utiliza un estilo fantasioso, de forma que representa una imagen significativa de las distintas historias contadas por la comunidad y así captura la esencia de los personajes y los distintos escenarios rurales.



1.3.2.4. Función:

Al ser una colección de 22 fascículos permite enganchar a las personas y así demostrar la diversidad de identidades dentro de las parroquias de la ciudad.

Genera el deseo de completar la colección.

Transmite la identidad de las distintas parroquias mediante historias inéditas de la comunidad

Genera un sistema gráfico de forma que cuando los fascículos se juntan todo se vuelve parte de uno solo.

Mensaje: Esta colección de cuentos buscan rescatar las memorias parroquiales a través de cuentos cortos que buscan capturar la esencia de las parroquias para de esa forma preservar su patrimonio intangible.

Tono: Utiliza un tono informal, coloquial, palabras propias del lenguaje cuencano de forma que busca generar cercanía para que el usuario pueda contagiarse con la esencia de las historias y así sentirse parte de las memorias que se cuentan en las parroquias.

Cromática: Utiliza una gama cromática muy amplia acorde a lo que busca representar en cada cuento apoyando así a cada historia contada.

1.3.2.5. Tecnología:

Para realizar el proyecto se utilizaron programas digitales de ilustración, de diagramación y vectorización, de forma que combinado se ha logrado un proyecto significativo y representativo de varias parroquias de la ciudad

Medios: El proyecto se presenta únicamente en su versión impresa que contiene 22 fascículos, de 15 cm cada uno.

Programas Utilizados: Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe Indesign.

1.3.3. Diseño de un sistema gráfico inspirado en la flora del parque nacional cajas para su puesta en valor y promoción con la utilización de ilustración botánica y una técnica digital

1.3.3.1 Datos Generales

Título: Diseño de un sistema gráfico inspirado en la flora del parque nacional cajas para su puesta en valor y promoción con la utilización de ilustración botánica y una técnica digital

Autores: Samantha Romero; Antonio Jaramillo

Año: 2022

1.3.3.2 Resumen del proyecto

El Parque Nacional Cajas (PNC) tiene gran riqueza, endemismo y valor en su flora, sin embargo, las personas tienen poco conocimiento sobre sus especies porque no existe suficiente documentación y acceso a contenido educativo respecto al tema. Mediante la investigación de conceptos como flora, sistema gráfico, comunicación visual, ilustración, diseño de información, interactividad, y tecnologías digitales, se planteó el diseño de infografías y kits interactivos temáticos de plantas representativas del PNC. Estos kits incluyen productos editoriales, textiles, y otros; que utilizan ilustración y realidad aumentada, para aportar a la educación sobre la flora e incentivar al cuidado del medio ambiente.

1.3.3.6. ¿Qué nos interesa?

En este homólogo es interesante la generación de ilustraciones de las plantas del parque nacional cajas para la realización de kits informativos que contribuyan al conocimiento del lugar y su vegetación dentro del contexto cultural, de igual manera como se logra la generación de un sistema gráfico que se utiliza en la línea de souvenirs planteada y lograr que la comprensión de la información se pueda generar de varias maneras.



1.3.3.3 Forma:

Utiliza una cromática que va de acuerdo con cada tipo de planta. Si bien cada planta tiene una cromática diferente dentro del proyecto se ha definido una cromática para que todo forme parte de un sistema gráfico.

Tipografía: Para los títulos y subtítulos se empleó la tipografía serif (Arse-nica) ya que tiene la cualidad de manejar varios contrastes y peso, para los cuerpos de texto se empleó una tipografía sans serif (Lato) porque genera un buen contraste.

Estética: Para este proyecto han empleado una estética que combina varias metodologías como Ilustración científica; técnicas mixtas (analógicas y digitales) pero que sin embargo se ha llegado a definir como un sistema gráfico que permite que todo se vea como una unidad.

1.3.3.4 Función:

Busca difundir la información sobre la flora del Parque Nacional el Cajas mediante diseño de información, con tecnología de Realidad Aumentada e ilustración, de forma que el usuario interactúa con el producto, se informa y aprende sobre las distintas plantas endémicas del PNC.

Mensaje: Busca informar sobre las distintas especies endémicas del parque nacional, de forma que las personas puedan conocer sobre su valor.

Tono: Utiliza un tono cercano un poco emocional pero informativo de carácter explicativo y educativo

Cromática: La cromática empleada fue designada de acuerdo a los colores reales y representativos de la planta.

1.3.3.5 Tecnología:

Tecnología digital Impresión de productos analógicos Impresión en textiles
Papel ecológico

Softwares de diseño
AR Dispositivo inteligente (celular)

Programas Utilizados: Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe Inde-sign.



1.3.4. Diseño y construcción de proyectos gráficos

1.3.4.1. Datos Generales

Título: Diseño y construcción de proyectos gráficos

Tema: Diseño Editorial: Calendario Ilustrado 2018 Lugares emblemáticos turístico-culturales del Ecuador

Autor: Jorge Luis Campozaño Alarcón Yaeli Nathaly Mieles Jaramillo

Año: 2016

1.3.4.2. Resumen del proyecto

Este proyecto busca la creación de un emprendimiento en base al diseño de un producto editorial que permita al turista local e internacional recordar su experiencia dentro del país. Este calendario 2018 representa y promociona, mediante tipografía e ilustraciones, los lugares más emblemáticos y característicos del Ecuador, rescatando sus texturas, colores y formas de estos rincones. Como resultado de este proyecto se obtuvo un producto editorial de alta calidad que cumple no sólo con la función informativa del calendario y planificador, sino que es un producto que puede ser guardado como material coleccionable, o en su defecto utilizarlo como elemento decorativo en el hogar.



1.3.4.6. ¿Qué nos interesa?

El rescate cultural para aportar al turismo nacional mediante el uso de nuevos diseños en los que se muestra de una manera más interesante, creativa e innovadora información sobre la cultura, también es importante rescatar como todos los elementos de diseño que se utilizan se complementan para que siga un mismo sistema gráfico en la que se puede identificar cada producto como parte del mismo concepto. Es interesante como se quiere mantener e incrementar el turismo del país al promocionar los lugares del país a los visitantes extranjeros y locales para que de tal manera se valore la interculturalidad.



1.3.4.3. Forma:

-Integración del diseño con el turismo de manera exitosa
-Productos pueden ser utilizados, regalados y convertidos en objetos coleccionables.
creación de un emprendimiento basado en la realización de un producto editorial que contenga el diseño y diagramación pertinentes, que permitan al turista local e internacional recordar su paso o visita por el país

1.3.4.4 Función

Función informativa del calendario y planificador
Material coleccionable.
Elemento decorativo en el hogar.
-Aumento del interés de parte del turista nacional y extranjero, de consumir productos y diseño gráfico ecuatoriano.

1.3.4.5 Tecnología

La Investigación Exploratoria
Observación de campo:
Encuesta
Diseño de propuestas (pruebas)
Digitalización de propuestas
Diagramación
Prototipo final
“Calendario que sabe de Ecuador” 2018
Tarjetería
Postales
Packaging
Poster.



1.4. Conclusiones del capítulo

Al concluir este capítulo, se busca revisar la información más importante para la elaboración de este proyecto, es por eso que teniendo en cuenta el marco teórico se busca combinar estas teorías para así llegar a cumplir los objetivos planteados como es la situación económica del Hogar Miguel León a partir de las siguientes teorías tales como es el Diseño editorial ,Ilustración (narración visual) (aquello que llama la atención en los nuevos tiempos), material promocional,(estimula al usuario y proporciona un valor agregado al producto, de manera que acompaña al producto) el diseño social (como una forma de trabajar para y por las necesidades de las personas) y el conocimiento ancestral (para dar valor a la transmisión de los conocimientos.

Este capítulo nos ha ayudado a visibilizar el problema, a adentrarnos en las posibles soluciones a partir de la teoría, a conocer sobre los temas que trata el proyecto, gracias al apoyo del trabajo de campo como las entrevistas hemos podido conocer un poco más, sobre las tendencias editoriales , cuáles son las mejores opciones y como llegar al público y sobre el éxito de vender, y de esta forma generar nuevas ideas y recibir recomendaciones, en cuanto a la observación, nos ayudó a conocer las plantas que se encuentran dentro del hogar y la función que cumplen cada una de ellas. Finalmente sobre el análisis de homólogos se ha llegado a analizar de manera más profunda las distintas soluciones de proyectos planteados por distintos autores y que de cierta forma podrían aportar a nuestro proyecto a través de forma función y tecnología.





Capítulo II: Planificación

2.1. Actores

2.1.1. Análisis/definición del Usuario

Para la definición del usuario realizamos entrevistas no estructuradas a personas de distintas edades que tengan cierto interés en el tema de manera que podamos definir las personas design con mayor precisión tomando en cuenta los objetivos principales de este producto.

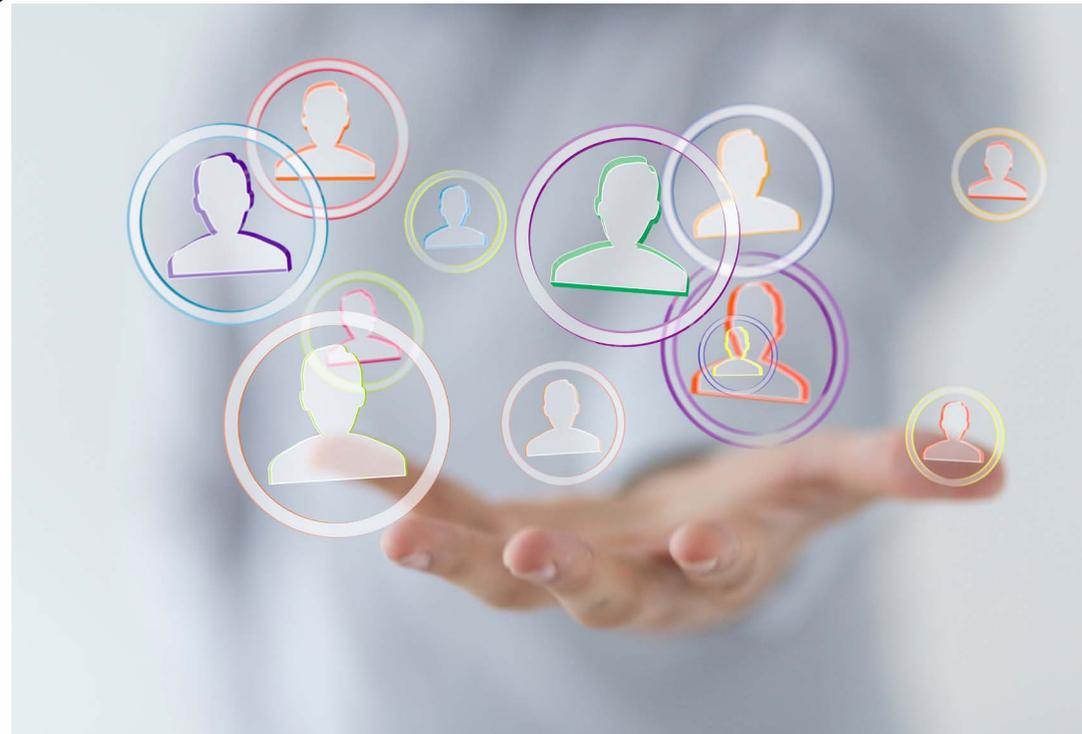
2.1.1.1. Variables de Segmentación

Segmentación Geográfica

País: Ecuador
Región Sierra
Ciudad: Cuenca
Provincia: Azuay
Clima: Templado- frío, lluvioso- seco
Densidad poblacional 4673,86 hab/km²
Población Cuenca 636 996 hab.

Segmentación Demográfica

Edad de 20 a 50 años
Etapa de ciclo de vida Jóvenes adultos (20-30) y Adultos (31-59)
Sexo: masculino y femenino
Ingresos: medio- medio alto
Ocupación Estudiantes y trabajadores
Educación Tercer nivel
Mestizo
Generación Z (últimos años de los 90s)





Segmentación Psicográfica

Clase social: Media - Media Alta

Estilo de vida: Acomodados

Personalidad - Son personas empáticas que les interesa aportar a las causas sociales, disfrutan de conocer los diferentes pensamientos y perspectivas que las demás personas tienen.

Gustos personales: Demuestran un cierto interés por aprender sobre las distintas plantas, aportar a causas sociales.

Segmentación Conductual

Ocasiones: Se utiliza en momentos en los que se desea conocer sobre la planta

Beneficios buscados: Conocimientos ancestrales y científica sobre la planta.

Tasa de utilización: Media

Frecuencia de consumo: puede utilizarse en cualquier momento.

Actitud hacia el producto: Presenta interés, se muestra receptiva y positiva ante el producto.

Estatus o lealtad:

Alta: (utilizan el producto ya que disfrutan de aprender, lo comparten con las demás personas, mostrando que además el libro tiene un fin social.

Media: (Utilizan el producto con el fin de aportar a la causa social.

Baja: (Compran para aportar a la causa social)



2.1.2. Persona design 1

Edad: 57

Ocupación: Docente

Ubicación: Cuenca/ Ecuador

Estado Civil: Casada

Carácter: Conservadora

Metas

- Recordar experiencias
- Disfrutar el tiempo en familia
- Vivir con tranquilidad
- Apoyar a distintas causas sociales
- Tener muchas plantas
- Algún día poder tener una casa mas grande

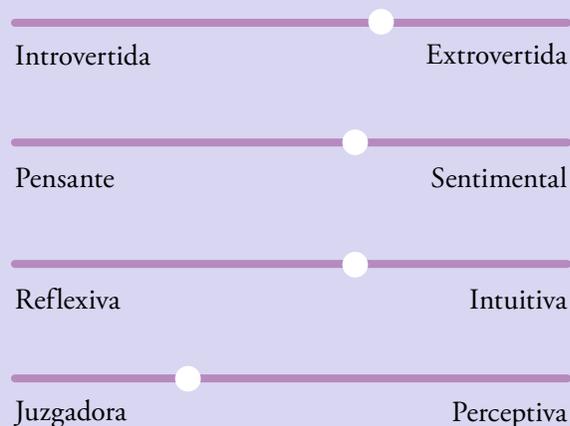
Frustraciones/ Miedos

- Le frustra la tecnología
- Le incomoda salir de su circulo de confort
- Le tiene miedo a la soledad

Valores

- Respetuosa
- Familiar (disfruta pasar tiempo con su familia)
- Sensibilidad social
- Generosa

Personalidad



Julia Calle

Es una señora extrovertida, conservadora de 50 años que vive en la ciudad de Cuenca, lleva aproximadamente 30 años trabajando como docente de biología en una escuela, tiene tres hijos adultos que dos de ellos se encuentran casados y han formado sus propias familias, cuando sus hijos eran pequeños Julia siempre les hacía distintos tipos de aguas aromáticas con plantas que ella misma cultiva en su huerto, Julia tiene algunas amistades que ha hecho a lo largo de su vida y disfruta frecuentar con ellas para recordar viejos tiempos. Reside en la ciudad de Cuenca y vive en una casa propia ubicada en el sector de San Sebastián con su esposo desde hace ya 35 años que llevan de casados, su educación es de tercer nivel, en su tiempo libre disfruta salir con su grupo de amigas, arreglar el jardín, sembrar plantas en su huerto, ver novelas y suele reunirse con sus hermanos a jugar naipes y tomar café o aguas aromáticas. Todos los días a las 17:00 toma religiosamente su taza de té o agua aromática de distintas plantas.

Julia es una persona muy apegada a la religión y la iglesia puesto que todos los domingos asiste a eucaristía en la comunidad de San Sebastián y constantemente participa en las actividades de la iglesia, realiza trabajo social para las distintas comunidades dentro de la ciudad de Cuenca, además siempre busca aportar de alguna manera a las distintas causas sociales.

2.1.3. Mapa de empatía 1

¿Qué piensa y qué siente?

Ser docente de la materia de Biología le apasiona mucho, ya que disfruta mucho de las plantas y la naturaleza.

Le importa ver a sus familiares y amigos felices, pues son ellos la motivan a seguir ayudando a causas sociales.

¿Qué oye?

Sus amigas le dicen que es muy buena persona .

Su esposo le alienta a seguir sembrando en el huerto de su casa.

Le gusta escuchar las noticias en la radio.

¿Qué ve?

Le gusta ver National geographic.

Sigue páginas en facebook en donde publican sobre plantas.

Mensualmente compra distintas revistas sobre plantas.

¿Qué dice y hace?

Le gusta mucho ir a viveros en la ciudad y visitar los jardines botánicos.

Siempre que alguien enferma dice que las plantas son el mejor remedio.

Participa activamente en las actividades de la iglesia.

Necesidades

Requiere de tiempo para realizar sus hobbies, es una persona que necesita constante afecto de sus seres queridos.

Obstáculos

No puede ayudar a todas las causas.

Le gustaría tener más espacio para seguir plantando su huerto de plantas.

2.1.4. Persona design 2

Edad: 40

Ocupación: Ingeniero Ambiental

Ubicación: Virginia/ EEUU

Estado Civil: Casado

Carácter: Emotivo

Metas

- Recordar experiencias
- Desarrollar más conocimiento
- Viajar por el mundo
- Contribuir al medio ambiente
- Vivir con tranquilidad

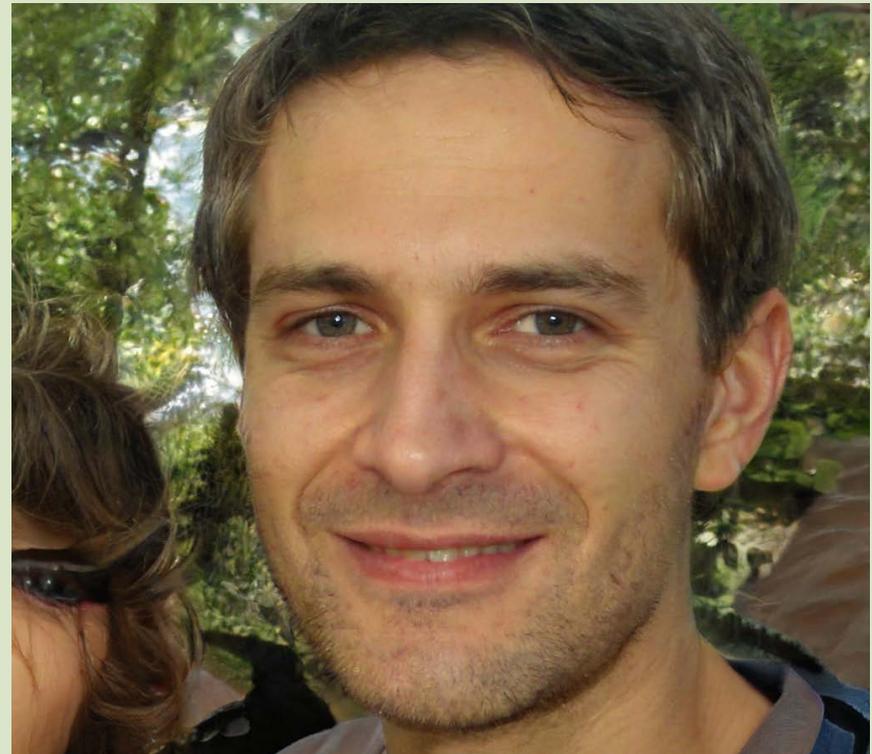
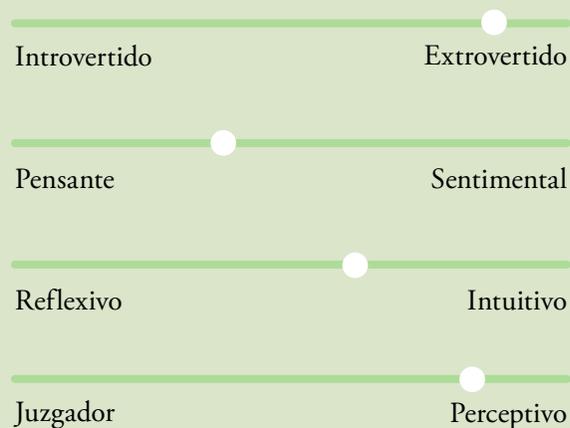
Frustraciones/ Miedos

- Le frustra la condición del clima
- Tiene miedo de no poder viajar más
- Le frustra no poder equilibrar el trabajo y la familia

Valores

- Responsable
- Empático
- Sensibilidad social- Generoso
- Se preocupa por el ambiente

Personalidad



Brad Wallace

Brad Wallace es un ingeniero ambiental de 40 años que reside en Virginia, Estados Unidos. A pesar de estar casado y no tener hijos, su vida está llena de aventuras y emociones. Es una persona extrovertida y emotiva, que valora mucho las experiencias que vive.

Entre sus metas a futuro se encuentran seguir desarrollando su conocimiento y viajar por todo el mundo con su esposa, disfrutando de diferentes culturas y tradiciones. Brad es un viajero apasionado que busca descubrir lugares no tan turísticos, ya que cree que estos sitios son los que realmente reflejan la esencia de la cultura local.

Además, se preocupa profundamente por las condiciones sociales de las personas y el medio ambiente. Por esta razón, siempre trata de contribuir a diferentes causas sociales y medioambientales. Para él, es fundamental aportar su granito de arena para lograr un mundo más justo y sostenible.

2.1.5. Mapa de empatía 2

¿Qué piensa y qué siente?

Es una persona con pensamientos positivos y entusiastas, siempre esta dispuesto a ayudar. Le importa ver a sus familiares y amigos felices, pues ellos lo motivan a seguir ayudando a causas sociales.

¿Qué oye?

Su esposa lo apoya con sus objetivos, en ocasiones ella puede acompañarle en sus viajes. Sus amistades lo felicitan por su labor social y por ser buena persona. Escucha podcasts en donde se hable de naturaleza, viajes, experiencias entre otros.

¿Qué ve?

Disfruta mucho de la televisión, le gusta ver documentales informativos o películas. Sigue páginas en facebook e instagram en donde hablan sobre viajes, lugares por visitar. Lee libros e información sobre los distintos lugares y su cultura.

¿Qué dice y hace?

Todos los días realiza su rutina de ejercicio. Siempre esta pendiente del medio ambiente y busca concientizar a las personas sobre su cuidado. Participa activamente en ayuda social.

Necesidades

Requiere equilibrar su trabajo, su vida personal, para poder realizar sus viajes y poder cooperar a causas sociales.

Obstáculos

Barreras culturales y lingüísticas. No puede ayudar a todas las causas. Le gustaría tener más espacio para seguir plantando su huerto de plantas.

2.2. Brief de producto

2.2.1. Breve descripción:

Producto editorial ilustrado que contenga información sobre las plantas y sus beneficios dentro del jardín sensorial implementado en el Hogar Miguel León, partiendo del sistema gráfico que se creará para el producto editorial, se realizará una línea de souvenirs.

2.2.2. Ventajas competitivas del producto:

La información a transmitir se basa en los beneficios del jardín sensorial junto a los conocimientos de medicina ancestral tradicional en el contexto local, ayudando de tal manera a la transmisión de conocimientos culturales mediante la estimulación de otros sentidos.

Las distintas plantas a tratar se encuentran dentro de la ciudad, las mismas serán representadas con ilustraciones y se brindará información específica de cada una con sus beneficios.

Este producto editorial busca mediante su venta la recaudación de recursos económicos para el Hogar Miguel León.

Se complementa con línea de souvenirs.



2.2.3. Ciclo de vida del producto en el mercado:

El producto se encuentra en etapa de introducción ya que, mediante la problemática planteada de las necesidades económicas dentro del Hogar Miguel León, se realizó esta propuesta que se basa en el jardín sensorial del mismo.

2.2.4. Particularidades del sector:

Se plantea que este producto editorial se pueda distribuir dentro de distintas librerías y a su vez esté disponible su venta dentro del mismo Hogar Miguel León; el sector editorial es uno con mayor crecimiento y diversificación en las últimas décadas, puesto que responde a la demanda de la digitalización, nuevos productos, variedad de contenidos y su gran competencia.



2.2.5. Tendencias del mercado:

Local:

Dentro de lo local se busca una mayor interactividad con los productos editoriales de manera que se pueda generar un mayor consumo de la lectura en todo tipo de público e incentivar a la educación con temas culturales para evitar su pérdida, por lo que se busca llegar con mayor impacto al público infantil.

Nacional:

Tras la pandemia provocada por el Covid-19, los usuarios buscan productos e información ligada a una vida más saludable, siendo los mismos los ligados a la naturaleza teniendo una tendencia en los sabores y aromas botánicos.

Global:

Podemos encontrar los libros digitales, así como también audiolibros y podcast, para la muestra de productos editoriales las ferias, festivales y encuentros del libro de forma presencial y virtual han tenido una gran acogida.

2.2.6. Competencia:

Como competencia directa se encuentran todo tipo de producto editorial, libros de botánica en los cuales se presenta información sobre plantas con sus especificaciones a un nivel más científico y libros sobre los jardines sensoriales, así mismo como competencia directa se encuentra el producto realizado por el instituto sudamericano basado en las plantas medicinales del Hogar Miguel León, por último, como competencia indirecta tenemos libros de botánica ilustrados y de conocimientos ancestrales sobre plantas, de igual manera cualquier producto con algún fin social.

2.2.7. Análisis del consumidor:

Dentro de los consumidores podemos encontrar personas que les interesa contribuir en proyectos con fines sociales, otros consumidores son aquellos interesados en la botánica y cuáles son los beneficios de las distintas plantas para estimular los distintos sentidos, así mismo se interesan por conocer sus usos tradicionales dentro de la cultura en la que se desenvuelven tomando en cuenta que son plantas que se pueden encontrar en el sector que habitan, consideran que este producto es de gran utilidad al presentar información centrada específicamente en el lugar y su manera de dar la información es eficaz para reconocer sus usos, así mismo les interesa la línea de souvenirs que pueden adquirir en base al producto principal para ayudar a una mejor experiencia y un aprendizaje creativo.

2.2.8. Análisis del proceso de compra:

Visita de los lugares en los que se vende el producto.

Generación del reconocimiento del producto, aquí se conoce el producto y se entiende su funcionalidad.

Elección y decisión de compra, en base al gusto o necesidad creada por parte del producto de conocer sobre las plantas y sus beneficios y las maneras correctas de utilizarlas.

Realización de la transacción.

Adquisición del producto.

2.2.9. Análisis del proceso de uso:

Tras la adquisición del producto.

El usuario realiza la lectura del producto editorial.

Entendimiento de la información general de la planta.

Conocimiento de su beneficioso para el sentido al que se relaciona.

Entendimiento de su forma de uso.

Identifica las plantas mediante las ilustraciones.

En el caso de haber adquirido el producto de una sola planta y el usuario quiere informarse sobre más, procede a adquirir más productos.

2.3. Partidos de diseño

2.3.1. Formal

Formato

Pequeño formato, debido a que es un tamaño óptimo para la realización de los fascículos que conformarán una colección.

Cromática

Para la cromática se buscará utilizar colores que vayan de acuerdo con la naturaleza.

Estilo y/o tendencia

Estilo de Ilustración botánica representativa.

Jerarquía de información

Lo principal dentro de los fascículos es la ilustración; de manera secundaria la iconografía, además crear criterios de jerarquía determinados por tamaños y la posición.

Sistema Gráfico

Constantes: Tipografía, estilo de ilustración; sistema de diagramación; iconografía.

Variables: Cromática; forma de las ilustraciones.

Elementos Gráficos

Ilustraciones; Iconografía.

Tipografía

Se utilizará principalmente tipografías serif.



2.3.2. Funcional

Función general

El propósito de este producto es la recaudación de recursos económicos para la sustentación del Hogar Miguel León.
En cuanto a la función del soporte.

Funciones específicas

Difusión de conocimiento sobre plantas y sus beneficios dentro del jardín sensorial implementado en el Hogar Miguel León.
Incentivar el conocimiento sobre botánica.

Consideraciones de uso

El cliente puede adquirir productos individuales o la colección del mismo.
Se puede utilizar solo como medio informativo o también como un manual de uso.

Ergonomía visual

Los fondos tendrán el contraste necesario con el contenido para que tenga una buena legibilidad. El contenido será el necesario para su comprensión sin necesidad de saturar de información al usuario.
Los elementos visuales serán un apoyo al contenido, de manera que se complementen mutuamente.

Interactividad

Se propone que el usuario tenga interactividad con el producto dentro de la visualización de la información.



2.3.3. Tecnológico

Sustratos de Impresión

Material de calidad media, mate.

Tecnologías de impresión

Impresión offset.

Software

Softwares de diagramación; programa de ilustración vectorial y de píxeles.

Tecnologías complementarias

Troquelados, herramientas de acabado.

La producción será artesanal, semi artesanal o industrial.

Producción comercial analógica.

2.4. Definición de contenidos

2.4.1. Matriz/ definición de Contenidos de cada fascículo

Sección	Tipo de contenido		Formato	Objetivo
Portada	Imágenes y texto destacado	Título, patrones y texturas	Patrones y texto	Atraer la atención, crear interés en el contenido del libro y de esa forma persuadir a que elijan ese libro.
Introducción	Texto introductorio	Se habla del proyecto y la vinculación con el hogar Miguel León.	Texto	Presentar el tema, contexto y propósito del libro de forma que se pueda captar la atención del lector.
Nombre y relación con el adulto mayor	Introducción del contenido	Nombre de un adulto y el de la planta, texto de relación	Texto	Mostrar el vínculo entre las plantas con los adultos mayores.
La planta y el sentido	Texto detallado	Vinculación de la planta con los sentidos	Texto	Presentar la vinculación entre la planta y el sentido al que pertenece.
Información general	Texto detallado	Contenido de la planta: Nombre popular y científico.	Texto	Presentar información detallada sobre el tema del libro.
Ilustración	Ilustración de las plantas	Ilustración de la planta	Ilustraciones	Ayudar a enriquecer el contenido del libro mediante ilustraciones.
Tips y usos	Texto detallado	Tips y usos de la planta	Texto	Informar sobre los beneficios de las plantas basada en conocimientos ancestrales.
Referencia e índice	Bibliografía y lista de los fascículos	Que se encuentran divididos por sentidos.	Texto	Dar a conocer todos los fascículos que forman la colección.

2.4.2. Elección de plantas por sentido



Vista:

Geranios

Rosa fina

Agapanto



Olfato:

Manzanilla

Malva olorosa

Romero



Gusto:

Ají

Limón

Pimiento



Tacto:

Oreja de burro

Ataco

Borraja azul



Oído:

Árbol de higos

Árbol de aguacates

Salvia

2.5. Proceso de diseño u hoja de ruta

1.

Exploración:

Investigación preparatoria y evaluación del contexto.



2.

Empatizar / conectar:

Diagnóstico, segmentación de mercado, persona design y mapa de empatía.



3.

Recopilación de datos:

Investigación, obtención de nueva información.



4.

Definición:

Análisis de los datos adquiridos, definir el problema con claridad y establecer objetivos para la solución.



5.

Ideación:

Técnicas como brainstorming/ lluvia de ideas, moodboards, identificación de mejores conceptos.



6.

Bocetación y concreción:

Generación de prototipo.



7.

Testeo y obtención de feedback:

Análisis de puntos relevantes, corrección de errores y retesteo.



8.

Presentación del producto.



2.6. Conclusiones del capítulo

Al finalizar el segundo capítulo de programación podemos concluir que esta etapa es fundamental para el desarrollo del proyecto, ya que es el momento en el que se establecen bases y se define la dirección que se tomará. A través del análisis y definición del usuario, se puede entender mejor quiénes son las personas para las que estamos creando el producto, lo que les importa y lo que esperan. Esto es crucial para poder crear un producto que satisfaga sus necesidades y deseos de manera efectiva.

La creación de un brief de producto es también esencial para el éxito del proyecto, ya que es el documento que incluye toda la información necesaria para definir las determinantes del proyecto. Esto permite tener una visión clara y detallada de lo que se espera del proyecto, lo que facilita la toma de decisiones y la asignación de recursos. Los partidos de diseño, por su parte, permiten crear una descripción a nivel conceptual, formal, funcional y tecnológico del proyecto, lo que ayuda a tener una visión clara de lo que se espera construir. Es así que a partir de toda la información se puede plantear los contenidos que irán dentro del producto editorial lo cual genera que se pueda establecer una estrategia de diseño sólida.

Por último, el proceso de diseño y planificación es clave para definir la metodología que se utilizará para realizar el proyecto en sus demás etapas. En resumen, la etapa de programación y planificación es fundamental para el éxito del proyecto, ya que permite establecer las bases y definir la dirección que se tomará, lo cual nos permite partir a la siguiente etapa.

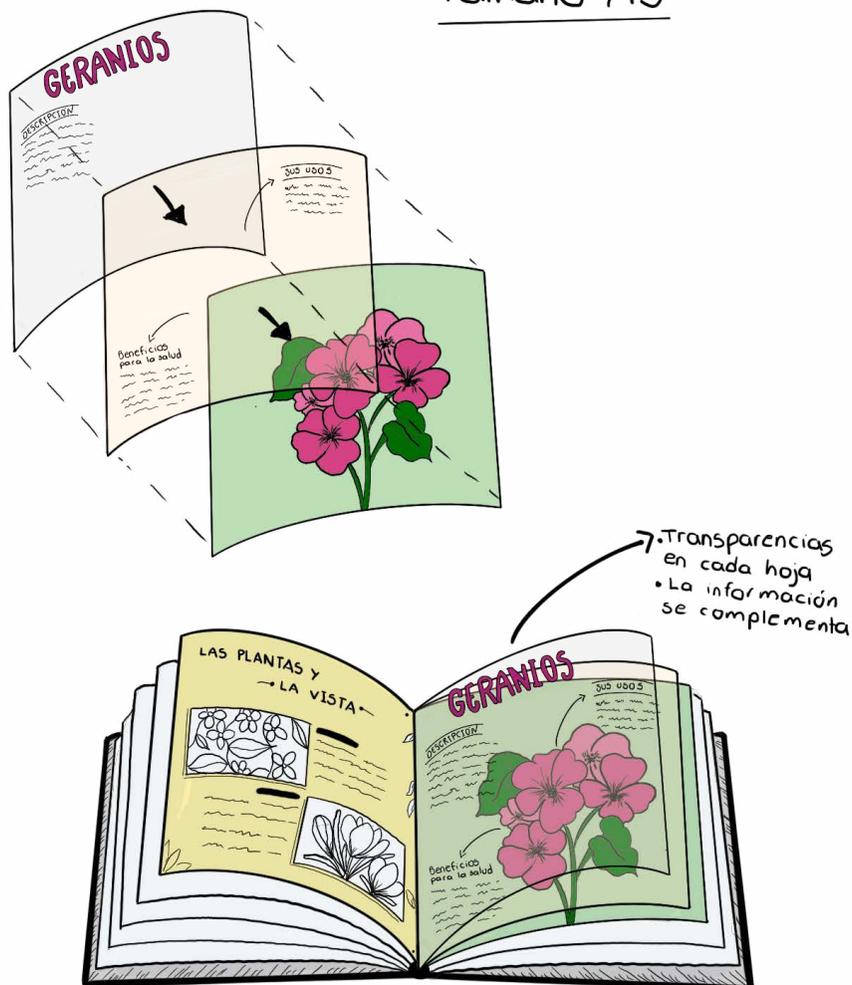
The background of the slide is a dense, repeating pattern of bright pink flowers and large, rounded green leaves. The flowers have five petals and prominent yellow stamens. The leaves are a vibrant green with visible veins. The overall aesthetic is bright and cheerful.

Capítulo III: Proceso Creativo

3.1. Ideación

① Libro de recetas
Con transparencias

Tamaño A5



3.1.1. Diez Ideas

El proceso de diseño inició con la generación de 10 ideas, para lo cual se emplearon métodos como la lluvia de ideas y la creación de moodboards inspiradores. Durante esta etapa, se priorizó la búsqueda de ideas que tuvieran como objetivo recaudar fondos para el Hogar Miguel León. Se buscaba un producto de fácil producción y bajo costo de fabricación.

1. Producto Editorial de recetas ancestrales

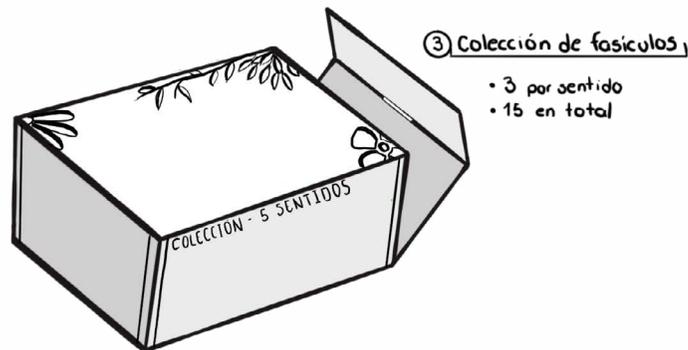
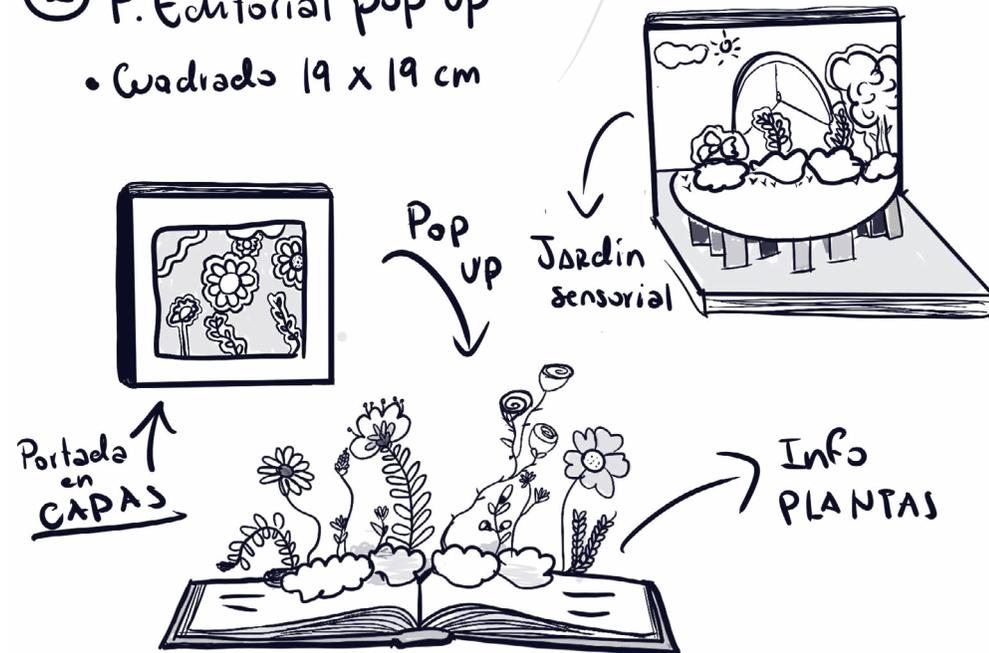
Producto Editorial que tiene como objetivo recopilar y preservar las recetas ancestrales de los adultos del Hogar Miguel León. Este proyecto busca documentar y compartir las valiosas recetas transmitidas de generación en generación, capturando así la riqueza culinaria y cultural de la comunidad.

2. Producto Editorial Pop up

Producto Editorial de tipo pop-up con el propósito de presentar de manera creativa las plantas del jardín sensorial, y así divulgar información relevante sobre cada una de ellas. Este innovador producto ofrece una experiencia interactiva y visualmente atractiva, permitiendo a los usuarios explorar las plantas de manera lúdica y educativa. Cada página emergente revela detalles sobre las características, propiedades y curiosidades de las plantas, ofreciendo una forma única de aprender sobre la flora presente en el jardín sensorial.

② P. Editorial pop up

- Cuadrado 19 x 19 cm



③ Colección de fascículos

- 3 por sentido
- 15 en total



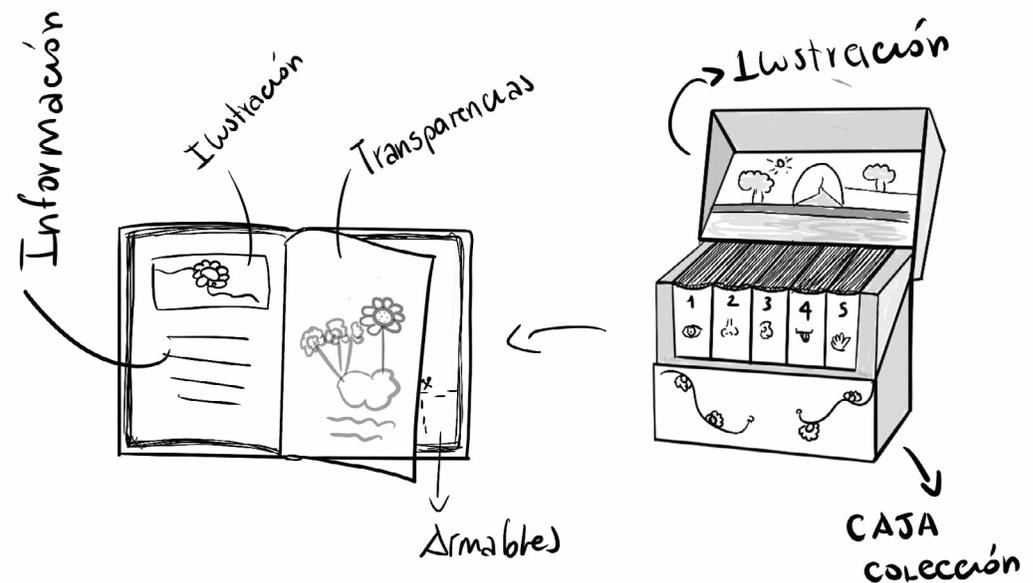
3. Producto Editorial colección de 15 fascículos

Producto editorial, colección de 15 Fascículos (3 por sentido), con el objetivo de informar y mostrar las plantas presentes en el Jardín Sensorial, así como destacar su relación con los sentidos. Cada fascículo está dedicado a una planta específica y presenta ilustraciones detalladas que resaltan sus características y su apariencia visual. Además, se proporcionan tips prácticos sobre el uso y beneficios de cada planta. Esta colección ofrece una experiencia completa para aquellos interesados en conocer y aprovechar al máximo las plantas.

4. Producto Editorial colección de 5 libros

Colección de 5 Libros, uno por cada sentido, con el objetivo de informar a los usuarios sobre las plantas del Jardín Sensorial. Cada libro se centra en un sentido en particular y proporciona información detallada sobre las plantas que estimulan ese sentido específico.

Estos libros están diseñados con transparencias que permiten mostrar la anatomía de las plantas de manera interactiva, brindando al lector una experiencia visual y táctil. Las ilustraciones son el enfoque principal de estos libros, presentando de forma artística y detallada las características y particularidades de cada planta. Además de la información visual, se incluyen interacciones y actividades para el usuario, invitándolo a explorar y descubrir más sobre las plantas del jardín sensorial. Esto proporciona una experiencia de aprendizaje interactiva y enriquecedora.



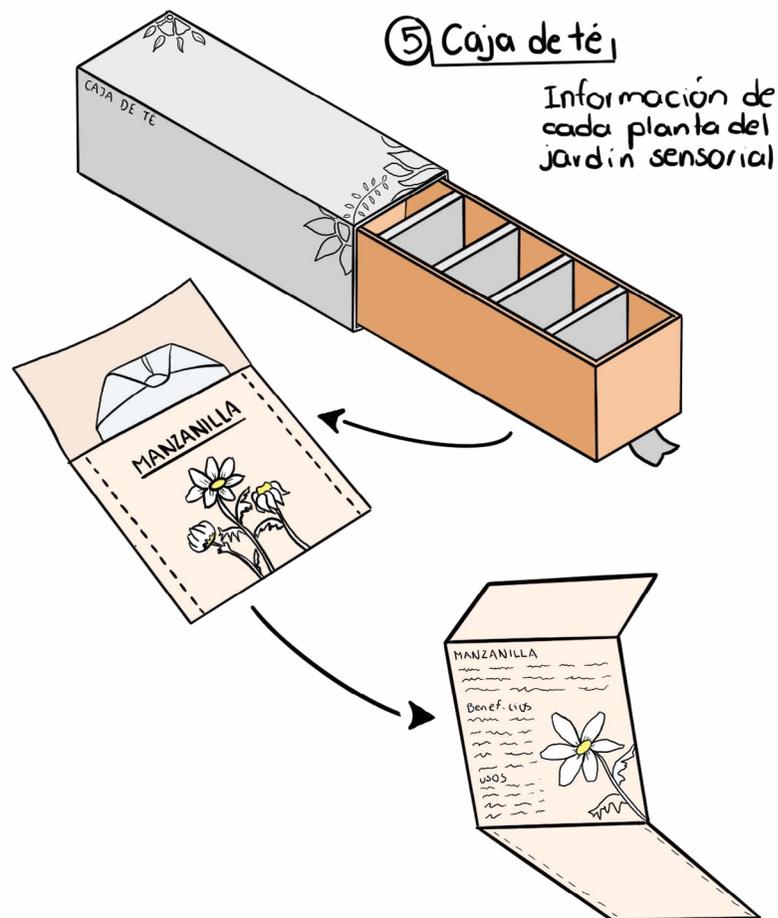
5. Caja de Té con información

Caja de Té Interactiva que ofrece una manera creativa de presentar los té elaborados a partir de las plantas del Hogar Miguel León. Esta caja única incluye información detallada sobre cada planta en el empaque de cada té.

Cada compartimento de la caja contiene un tipo de té diferente, elaborado a partir de una planta específica del jardín. En el empaque de cada compartimento, se presenta información relevante sobre la planta correspondiente, como su nombre botánico, propiedades medicinales, notas de sabor y beneficios para la salud.

Además, se incluye una experiencia interactiva en el empaque, como un código QR que permite a los usuarios escanearlo y acceder a contenido adicional en línea, como recetas de té, consejos para su preparación y curiosidades sobre la planta en cuestión.

Esta caja de té interactiva no solo ofrece una forma única de presentar los té de las plantas del Hogar Miguel León, sino que también brinda a los usuarios la oportunidad de aprender y descubrir más sobre las propiedades y beneficios de cada planta mientras disfrutan de una taza de té delicioso y saludable.



6. Álbum de pegatinas coleccionables

Álbum de Stickers Coleccionables que ofrece una forma diferente y divertida de aprender sobre las distintas plantas. Cada sticker cuenta con una ilustración detallada de una planta del Hogar Miguel León, acompañada de información relevante sobre sus características, propiedades y curiosidades.

El álbum proporciona un espacio para pegar los stickers, permitiendo a los usuarios ir completando su colección a medida que descubren y aprenden sobre cada planta. Además, se incluyen secciones interactivas en el álbum, como juegos de preguntas y actividades relacionadas con las plantas, para hacer el aprendizaje más entretenido.

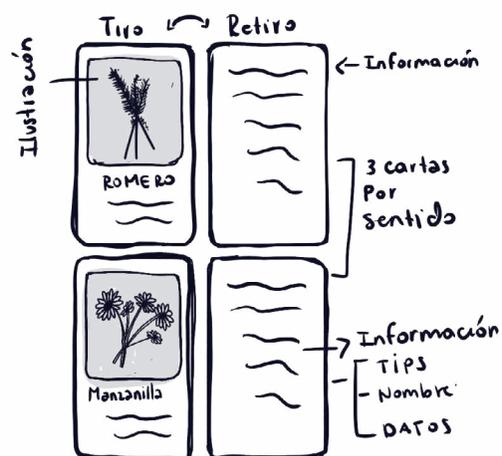
Cada sticker se convierte en una pequeña tarjeta informativa que los usuarios pueden intercambiar y compartir entre sí, fomentando la colaboración y la conversación sobre las plantas del Hogar Miguel León.

⑥ Álbum de sellos coleccionables



⑦ Cartas -colección Ilustrado.

• TAMAÑO - 61,5 x 95 mm



7. Álbum de pegatinas coleccionables

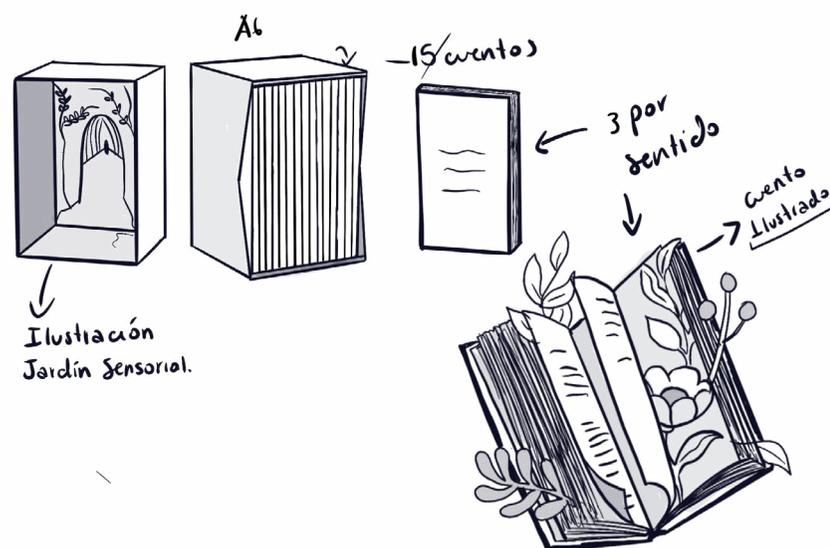
Juego de Cartas Interactivas que combina la diversión de un juego con información sobre las plantas. Cada carta presenta una ilustración única de una planta, junto con datos relevantes sobre sus características y propiedades. Además, cada carta incluye un código QR que permite acceder a desafíos adicionales relacionados con la planta representada. Al escanear el código QR con un dispositivo móvil, los jugadores serán redirigidos a desafíos en línea que pondrán a prueba sus conocimientos y habilidades sobre las plantas. Estos desafíos pueden incluir preguntas sobre la planta, actividades interactivas, enigmas o incluso mini juegos. Resolver los desafíos correctamente permitirá a los jugadores avanzar en el juego y obtener recompensas virtuales.

8. Producto editorial colección de cuentos infantiles.

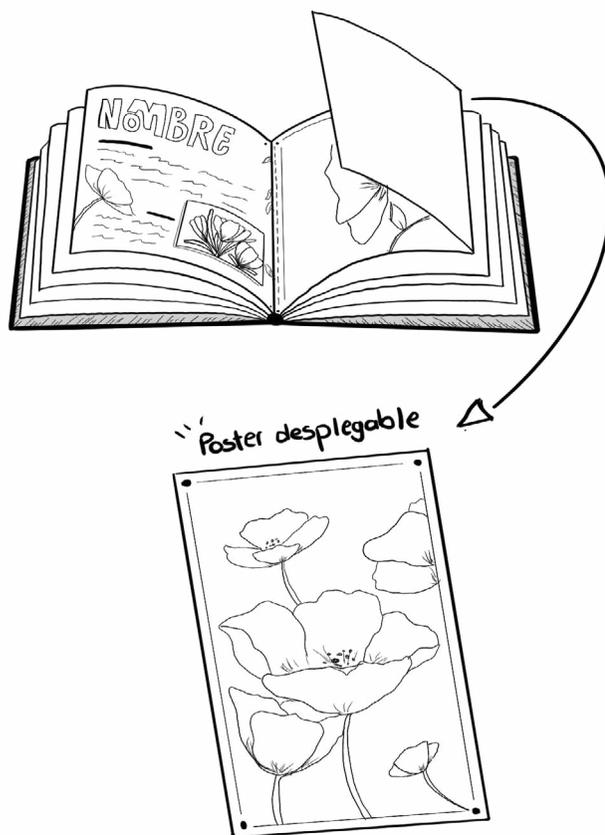
Colección de 15 Cuentos Infantiles Ilustrados que relatan historias sobre los adultos del Hogar Miguel León cuando eran jóvenes y como se relacionan con las plantas del jardín sensorial. Estos cuentos tienen como objetivo entretener y educar a los niños, al mismo tiempo que transmiten valores y enseñanzas basadas en las experiencias de vida de los adultos.

Cada cuento está bellamente ilustrado y narra una historia única que refleja las vivencias y lecciones aprendidas por los adultos del Hogar Miguel León en su juventud. Los personajes principales son niños o jóvenes que enfrentan desafíos, superan obstáculos y descubren importantes valores como la amistad, la perseverancia, la generosidad y el respeto por la naturaleza.

P. Editorial Colección 15 cuentos



9. Producto editorial de posters desplegados



9. Producto editorial posters desplegados

Colección de Posters Desplegables que presenta cada planta del Hogar Miguel León de una manera educativa y creativa. Cada poster está diseñado con ilustraciones detalladas de la planta correspondiente, resaltando sus características distintivas y su belleza natural.

Estos posters no solo son visualmente atractivos, sino que también son educativos. Cada uno incluye información relevante sobre la planta, como su nombre botánico, propiedades medicinales, hábitat natural y curiosidades interesantes. Esta información se presenta de forma clara y accesible, permitiendo a los espectadores aprender sobre las plantas de una manera interactiva.

Lo especial de estos posters es su diseño desplegable. Cada uno puede abrirse para revelar detalles adicionales sobre la planta, como ilustraciones anatómicas detalladas, diagramas de crecimiento o incluso consejos prácticos para el cuidado de la planta.

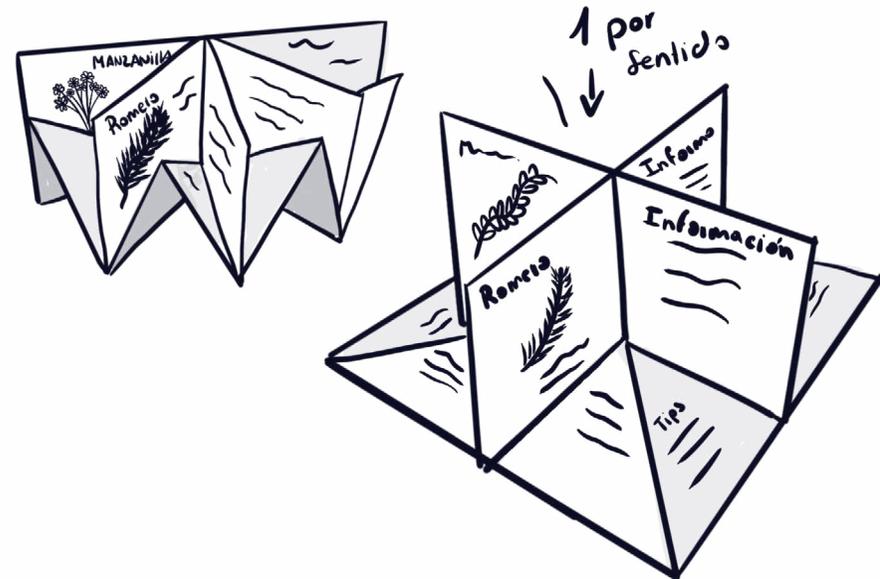
10. Producto editorial pop up carrusel

Producto Editorial único: un Carrusel Pop-up que muestra las plantas en 3D y brinda información detallada sobre cada una de ellas. Este innovador producto combina la belleza de las ilustraciones en 3D con contenido informativo, creando una experiencia interactiva y educativa.

Cada página del Carrusel Pop-up presenta una planta en formato tridimensional, con detalles realistas que resaltan su estructura y características únicas. Al abrir cada página, se revela información relevante sobre la planta, como su nombre científico, hábitat, propiedades medicinales y curiosidades interesantes.

Este Carrusel Pop-up permite a los lectores explorar las plantas desde diferentes ángulos y profundidades, lo que proporciona una comprensión más completa de su apariencia y características. Las ilustraciones en 3D hacen que las plantas cobren vida, ofreciendo una experiencia visualmente impresionante.

10 Pop up Carrusel



3.1.2. Tres Ideas

Las 10 ideas mencionadas anteriormente fueron sometidas a un proceso de evaluación exhaustivo para seleccionar las propuestas más adecuadas para el proyecto. Cada idea fue evaluada y calificada en función de diferentes aspectos importantes que influyen en la solución del presente proyecto, tales como la innovación, factibilidad, cumplimiento de objetivos, funcionalidad y otras cualidades relevantes.

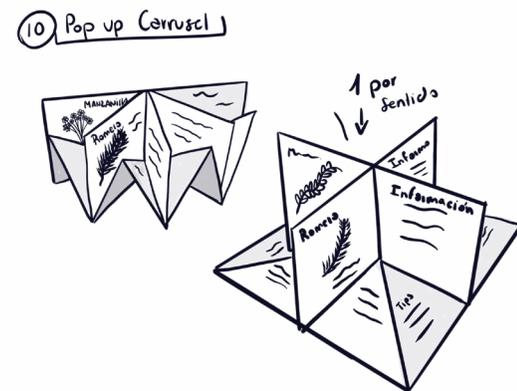
Después de realizar esta evaluación detallada, se seleccionaron las tres ideas finales que se consideraron más adecuadas y alineadas con los criterios establecidos.

Evaluación de las Ideas

IDEA 10 Producto editorial desplegable con varias vistas (Pop up carrusel) (1 por cada sentido).

Innovación	5
Tiempo	5
Factibilidad de realización	3
Relevancia con la problemática	4
Afinidad al autor	4
Trascendencia	4
Factibilidad de venta	4

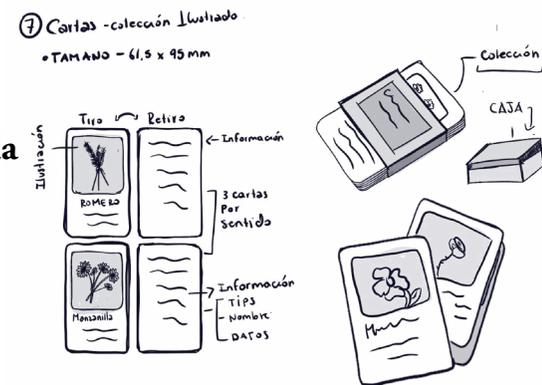
29



IDEA 7 Cartas coleccionables tamaño 61,5 x 95 mm con ilustración de cada planta y con breve información de sus beneficios.

Innovación	4
Tiempo	5
Factibilidad de realización	5
Relevancia con la problemática	4
Afinidad al autor	3
Trascendencia	4
Factibilidad de venta	5

30



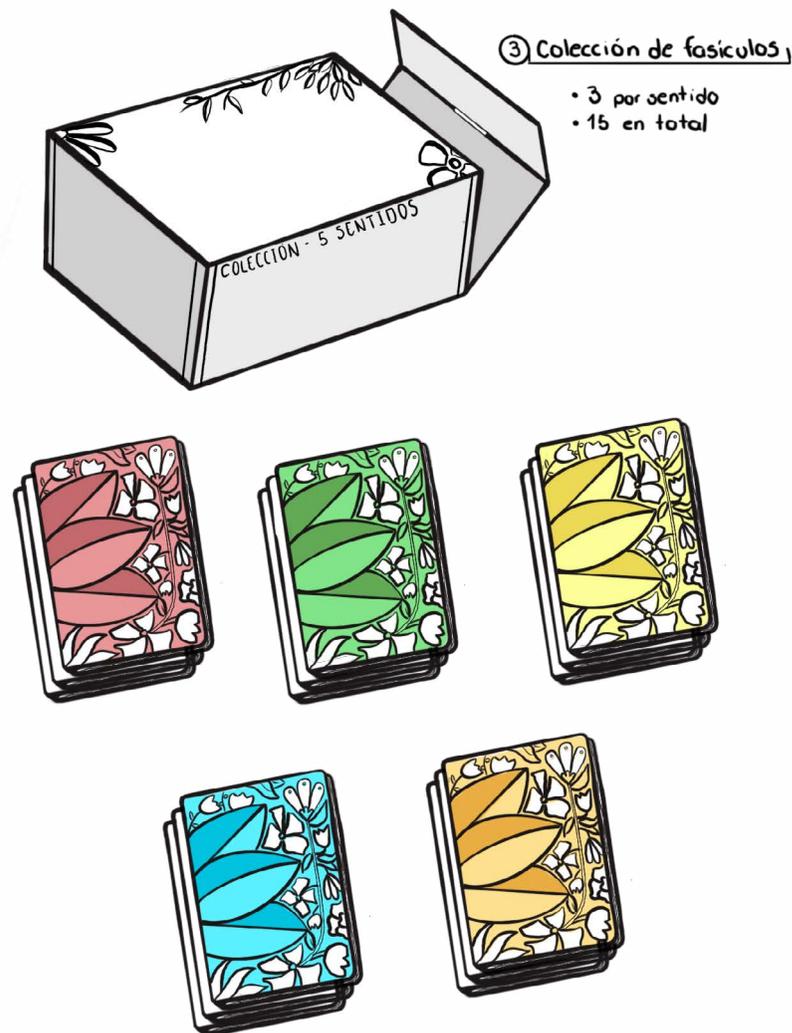
IDEA 3 Producto editorial, colección de fascículos (cuadernillos A6) sobre plantas que se encuentran en el jardín sensorial del hogar Miguel León.

Innovación	3
Tiempo (6 meses)	5
Factibilidad de realización	4
Relevancia con la problemática	5
Afinidad al autor	5
Trascendencia	4
Factibilidad de venta	5

31



3.1.3. Idea Final



Después de considerar todas las ideas evaluadas, se ha llegado a la idea final, que combina elementos de la idea ganadora con algunas características de otras propuestas. Esta idea final consiste en la creación de un Producto Editorial, específicamente una colección de 15 fascículos uno por sentido.

El Producto Editorial tiene como objetivo presentar de manera creativa las plantas del jardín sensorial del Hogar Miguel León, con el propósito de divulgar información relevante sobre cada una de ellas. Este producto innovador ofrece una experiencia interactiva y visualmente atractiva, permitiendo a los usuarios explorar las plantas.

Cada página emergente de los fascículos revela detalles sobre las características, propiedades y curiosidades de las plantas. El formato permite que las ilustraciones cobren vida, brindando una experiencia cautivadora y envolvente para los lectores. A través de estos libros, los usuarios podrán aprender de forma interactiva sobre la flora presente en el jardín sensorial.

3.2. Conclusiones del capítulo



En conclusión, el proceso de ideación para el desarrollo del producto editorial sobre las plantas del jardín sensorial del Hogar Miguel León ha sido fundamental para seleccionar la idea final. A través de la generación de 10 ideas iniciales y su posterior evaluación, se ha logrado identificar las propuestas más prometedoras y alineadas con los objetivos del proyecto.

Durante la evaluación, se tomaron en cuenta diferentes aspectos clave como la innovación, factibilidad, cumplimiento de objetivos y funcionalidad. Estos criterios nos permitieron realizar una selección cuidadosa y fundamentada, buscando encontrar la idea que mejor se ajustara a las necesidades y aspiraciones del proyecto.

Finalmente, se optó por utilizar la idea ganadora como base, combinándola con características de otras propuestas. De esta manera, se logró diseñar un Producto Editorial único: una colección de 15 fascículos de tipo pop-up, que presenta de manera creativa las plantas del jardín sensorial y divulga información relevante sobre cada una de ellas. Esta decisión nos permitió aprovechar la creatividad del formato pop-up y crear una experiencia interactiva y visualmente atractiva para los usuarios.

The background of the slide is a repeating pattern of purple flowers and green foliage. The flowers are small and clustered in vertical spikes, while the leaves are green and have a serrated, fern-like appearance. The overall style is clean and botanical.

Capítulo IV:

Diseño

4.1. Producto final

PRODUCTO EDITORIAL ILUSTRADO

“El Jardín de los Sentidos”

Colección de 15 fascículos, 3 por sentido los cuales se pueden vender de manera individual o la colección completa.

Se vincula directamente con el Hogar Miguel León puesto que se basa en el Jardín Sensorial que se ha implementado dentro del mismo con el objetivo de estimular los sentidos de los residentes en busca de mejorar su calidad de vida y su experiencia dentro del lugar.

Se busca dar a conocer los conocimientos ancestrales sobre los usos de las distintas plantas de manera que se mantengan los mismos dentro de nuestra cultura e inculcar al aprendizaje de la botánica.

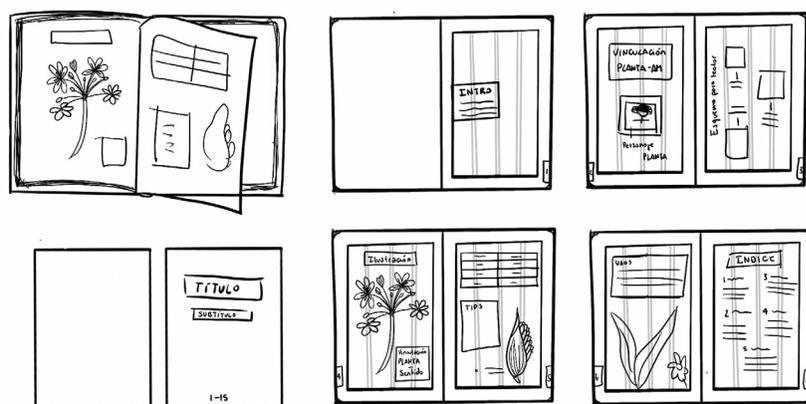
Mediante la ilustración se busca representar la planta generando un concepto más artístico y artesanal que permita a los consumidores reconocer la belleza de este producto.



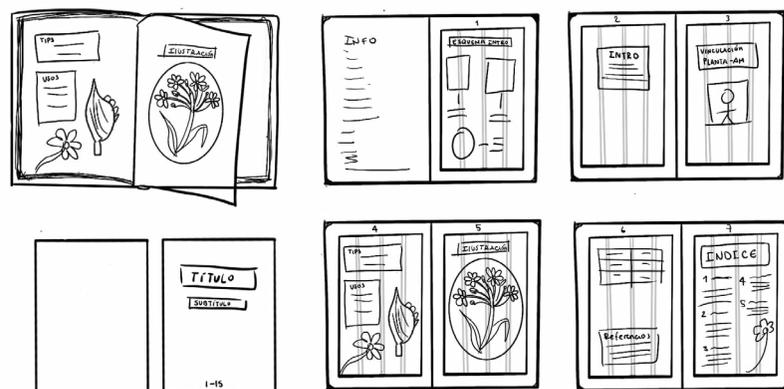
4.1.1. Bocetación de la Información

Se realizaron bocetos sobre la maquetación de los fascículos de manera que se pueda determinar la diagramación correcta que permita que el contenido se comprenda y tenga una jerarquía, para esto se considero que información se quiere destacar y como así se podrá cumplir con el objetivo principal planteado.

Boceto 1



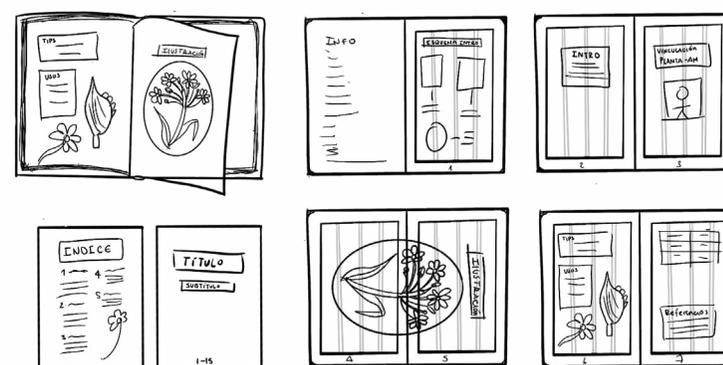
Boceto 2



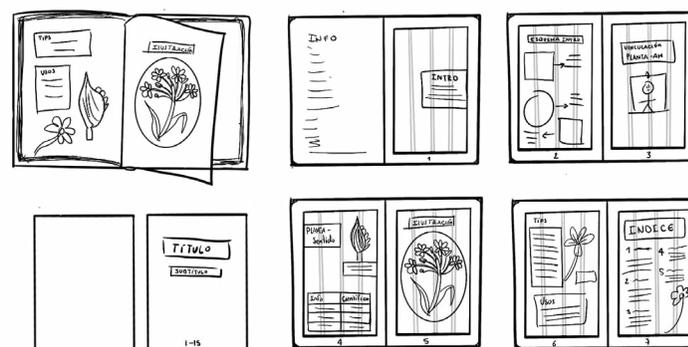
Boceto 3



Boceto 4



Boceto 5

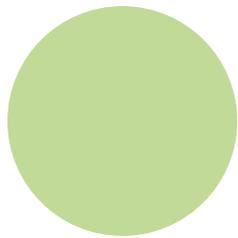




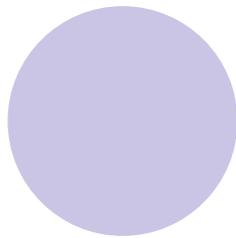
4.1.2. Cromática e Iconografía

Al ser un producto coleccionable, se buscó que se pueda reconocer claramente la diferenciación de los distintos sentidos, es por eso que se planteó el uso de iconografía junto a un color; se estableció la siguiente paleta cromática que se caracteriza por sus tonos pasteles para la sobriedad del producto.

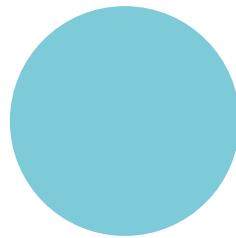
Vista:



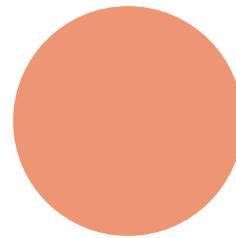
Olfato:



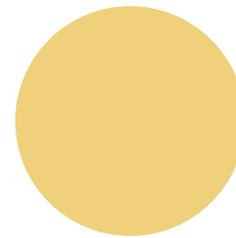
Gusto:



Tacto:



Oído:





4.1.3. Tipografías

Hemos optado por el uso de 2 tipografías las cuales se distingan claramente la una de la otra para establecer jerarquías:

Para títulos:

Considerando el concepto de nuestro producto, buscamos una tipografía que sea capaz de reflejar lo orgánico de las plantas, sea legible y a su vez sea llamativa para el público, otro factor importante a considerar es que la misma se complemente con el estilo de ilustración que se plateó a realizar.

Bulgei Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj

Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss

Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

Para subtítulos y textos:

Continuando con la estética, la tipografía debía complementarse adecuadamente con los títulos, es por esto que se optó por una serif muy poco pronunciada a pesar de que destaque por ello, también forma parte de la categoría de cursivas, por lo que podemos apreciar una pequeña inclinación en los caracteres, que la convierten en una tipografía de lo más interesante; de igual manera proyecta simpleza y limpieza.

Adobe Garamond Pro Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj

Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss

Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

Adobe Garamond Pro Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj

Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss

Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

4.1.4. Ilustración plantas

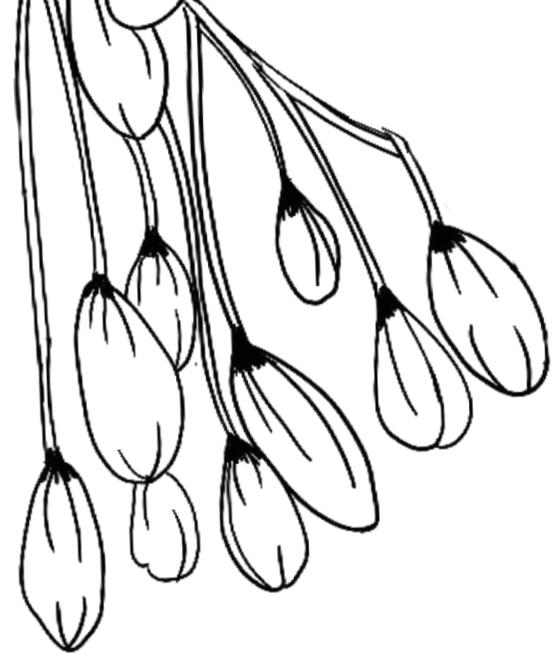
Se realizaron las ilustraciones de manera digital iniciando por la forma general de la planta y despues la aplicación del color con luces y sombras lo que ayuda a reflejar los detalles de la misma para que su identificación sea más facil.



4.1.5. Ilustración personajes

Para la representación del adulto mayor, se busco que las ilustraciones se complementen a las de las plantas para que el sistema sea claro; los rasgos de los mismos están definidos por el contexto cultural y agregando la cercanía de cada uno con la planta se busco implementar la misma como un pequeño detalle dentro de su vestimenta.

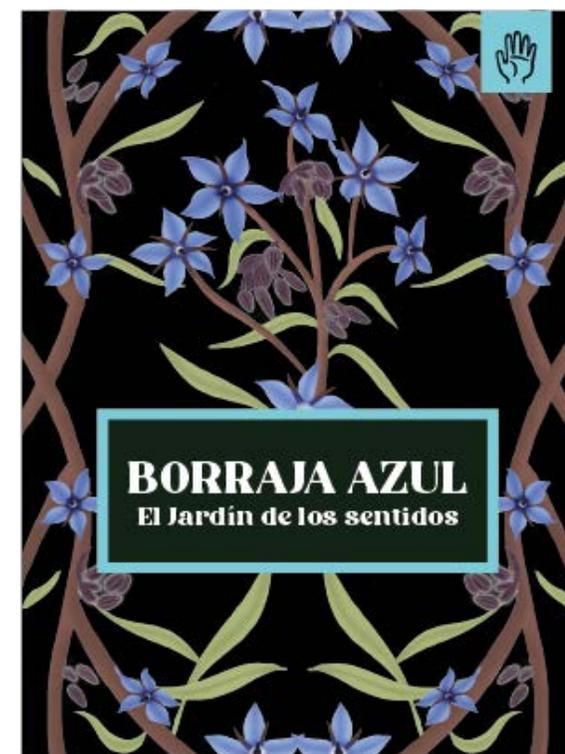
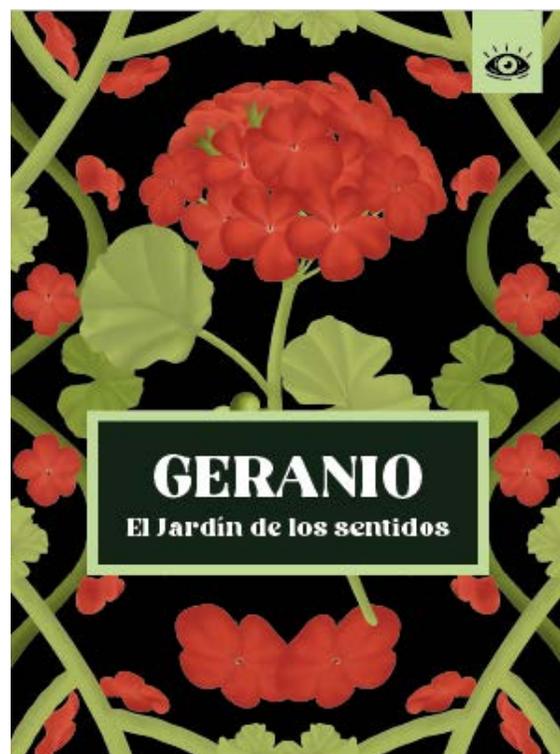
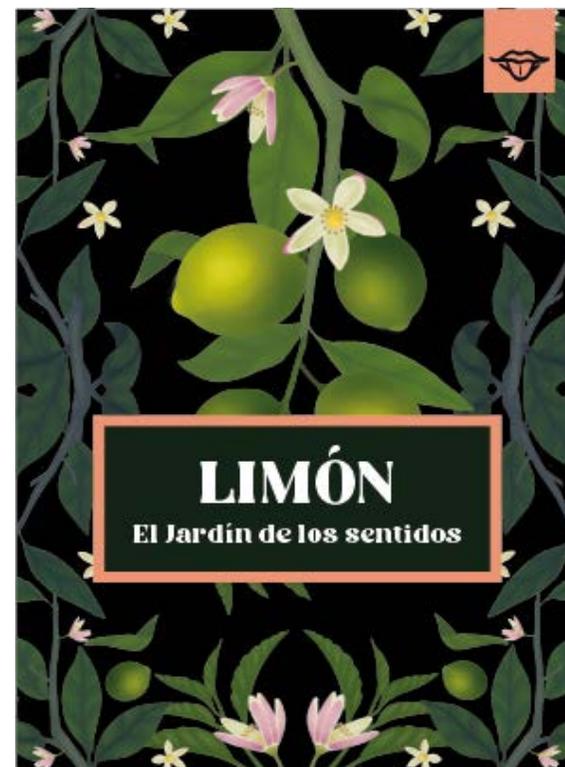
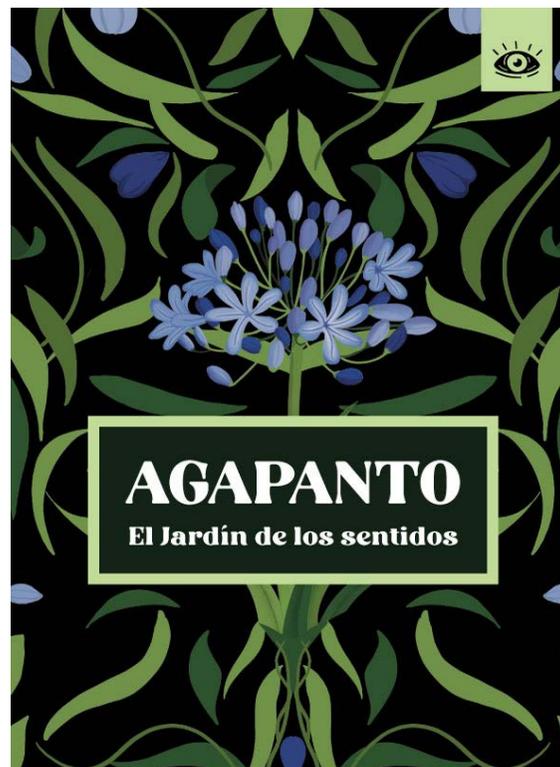


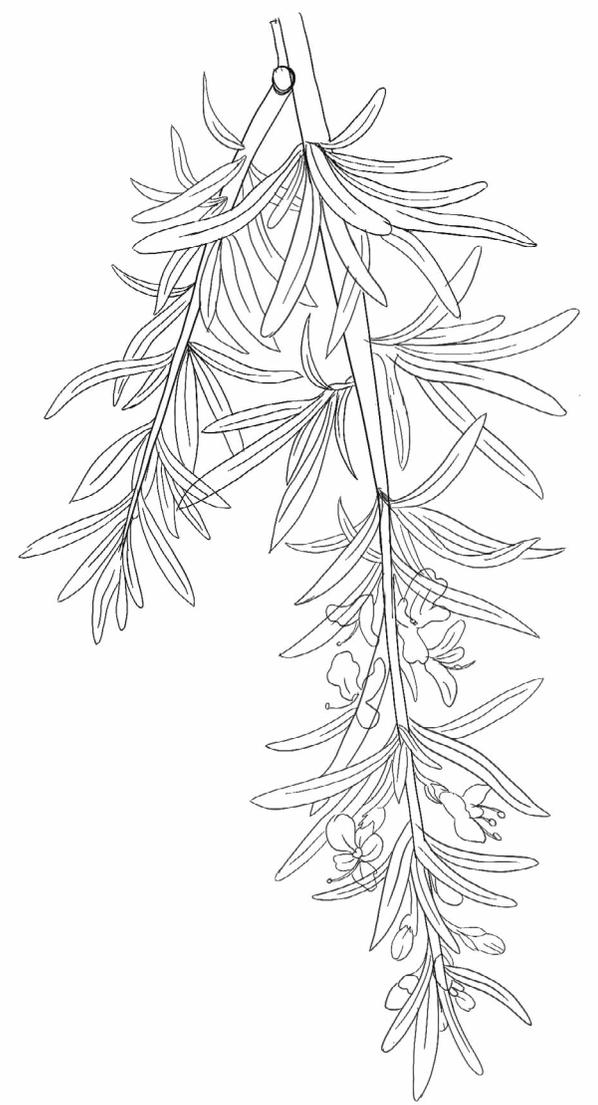
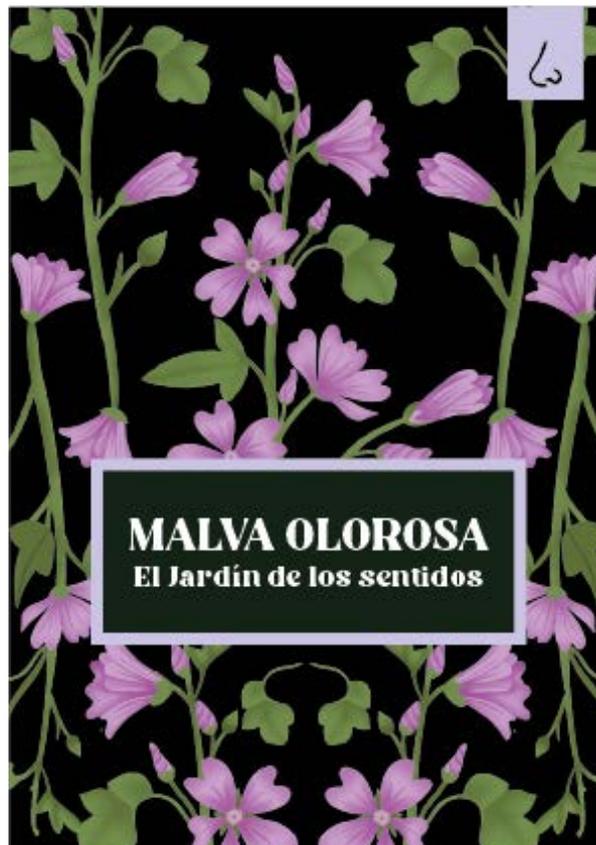
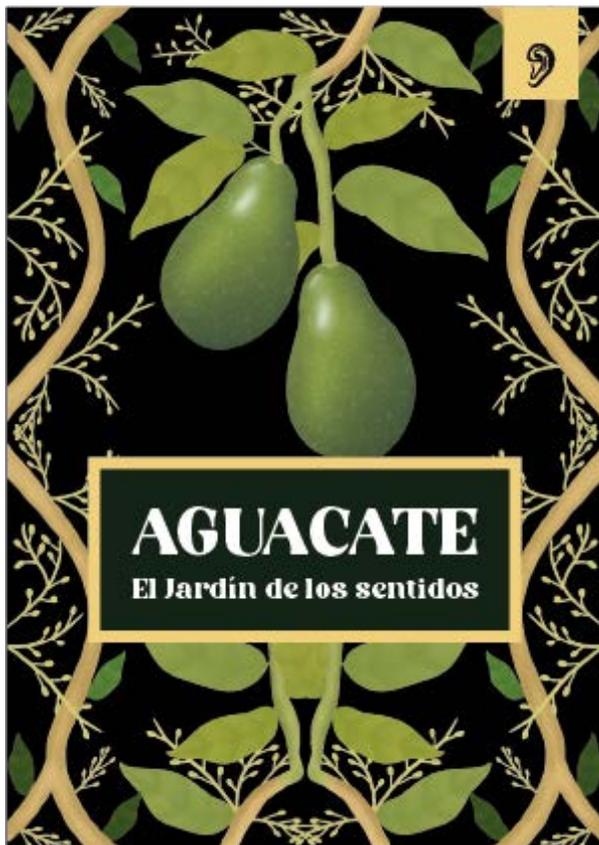
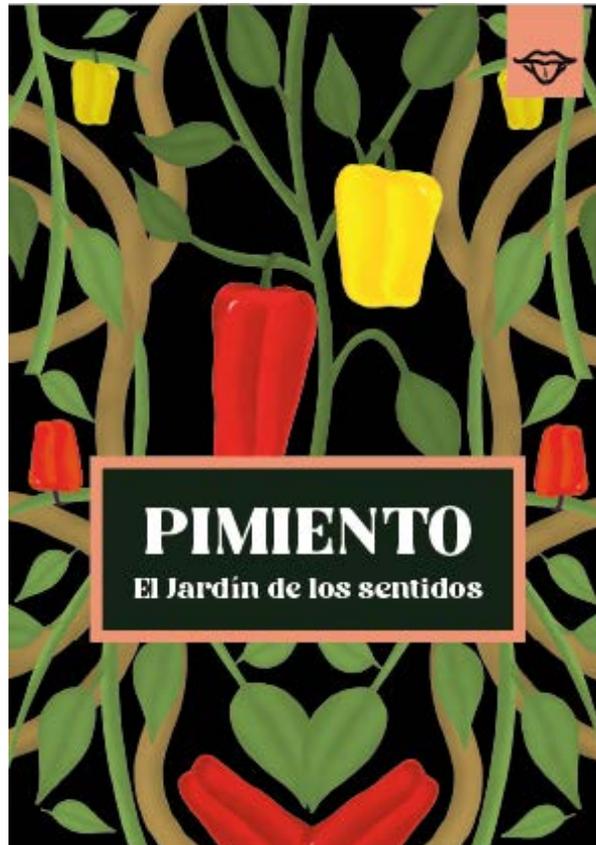
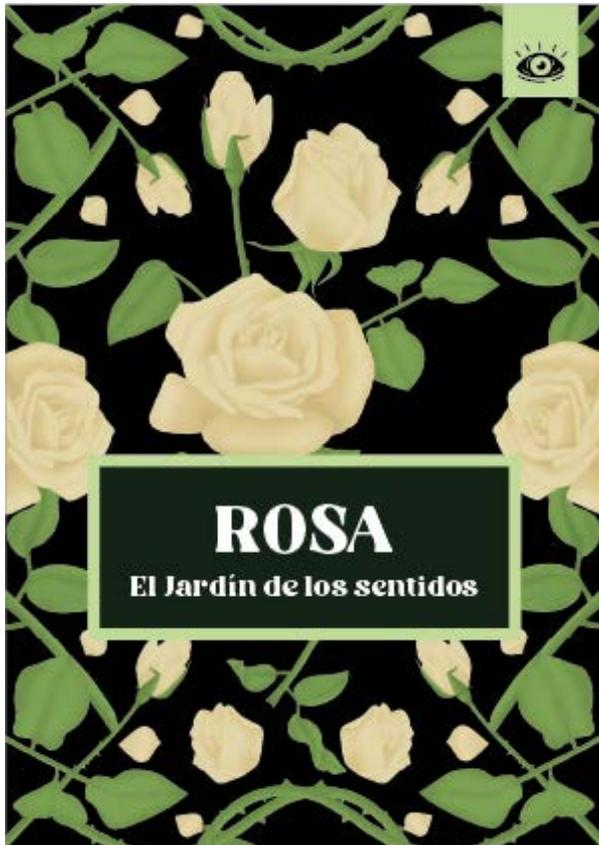


4.1.6. Portadas

Están creadas bajo el estilo de Arts and Crafts dentro de la cual el diseño se inspiraba en la naturaleza y en las formas orgánicas. Se utilizaban motivos naturales, como flores, hojas y animales, en la decoración de los objetos.

Es por esto que se utilizaron las ilustraciones realizadas de las plantas para su creación, el título se muestra dentro de un recuadro en el que resalta el nombre de la planta junto al nombre de la colección “El Jardín de los sentidos”, este recuadro tiene un borde del color del sentido que pertenece, otra forma de reconocer el sentido es mediante la iconografía que se encuentra en la esquina superior derecha.







Pepito Agapanto

Cada vez que Don Pepito miraba un Agapanto, recordaba la dulzura de aquella tarde de verano en la que la conoció.

5

4.1.7. Organización del contenido

La colección: El Jardín de los sentidos, forma parte de un proyecto de vinculación de la Universidad del Azuay con el Hogar Miguel León, la cual busca ayudar a contribuir a la recaudación de recursos económicos para el sustento del hogar.

EL JARDÍN DE LOS SENTIDOS

© del texto: Juana Cárdenas A, María Paula Urglés C, 2023
 © de las ilustraciones: Juana Cárdenas A, María Paula Urglés C, 2023
 © de esta edición: Universidad del Azuay. Casa Editora, 2023

Primera edición: Casa Editora anterior, Ciudad, 2022

ISBN: 0000000000000
 e-ISBN: 0000000000000
 ISBN de la colección: 0000000000

Diseño y diagramación: Juana Cárdenas A, María Paula Urglés C, 2023

Impresión: PrintLab / Universidad del Azuay en Cuenca del Ecuador, 2023

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio, sin la autorización expresa del titular de los derechos

CONSEJO EDITORIAL / UNIVERSIDAD DEL AZUAY

Francisco Salgado Arteaga
 Rector

Genoveva Malo Toral
 Vicerrectora Académica

Raffaella Ansaloni
 Vicerrectora de Investigaciones

Toa Tripaldi
 Directora de la Casa Editora

2

Introducción

El Hogar Miguel León es un centro de acogida dentro de la ciudad de Cuenca, Ecuador que brinda atención integral a niños y adultos mayores en situación de vulnerabilidad. Para ayudar a cubrir sus altos gastos, se ha creado un proyecto social que consiste en la creación de un producto editorial ilustrado con las memorias de los adultos mayores. Al adquirir estos productos, estarás contribuyendo a la recaudación de recursos económicos para el sustento del Hogar Miguel León.

3

El Agapanto y la vista

El Agapanto es una planta popular por sus hermosas flores azules o blancas, y sus colores vibrantes.



Información general

Nombre castellano: Agapanto	Origen: Introducido y cultivado
Nombre científico: Agapanthus africanus	Étnia: Mestiza
Por el uso: Ornamental	Hábito: Hierba Terrestre

6





Tips

Decoración:

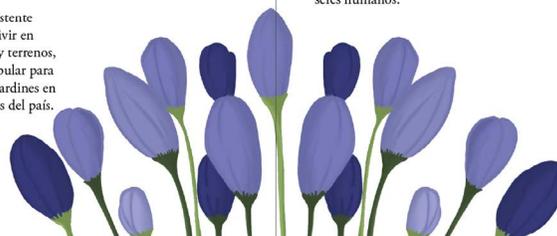
Es una planta ornamental muy utilizada en jardines y parques, debido a sus hermosas flores en forma de trompeta que pueden ser de color azul, blanco o violeta.

Atrayente de polinizadores:

Sus flores son una fuente importante de néctar para las abejas y otros polinizadores.

Es una planta resistente que puede sobrevivir en diferentes climas y terrenos, lo que lo hace popular para la decoración de jardines en diferentes regiones del país.

8



Usos

Además de sus usos ornamentales, se le da usos de medicina natural, uno de ellos es la posibilidad de aliviar las molestias de los pies cansados. Solo basta envolverlos con unas hojas por 30 minutos y el alivio se sentirá gradualmente. También se emplea como antifebril atando algunas hojas alrededor de las muñecas.

El Agapanto contiene variedad de saponinos y sapogeninos que generalmente tienen efecto antiinflamatorio, antitúxico e inmunorregulador. Sin embargo, el consumo del agapanto es tóxico para los seres humanos.



9

Cuidados

El Agapanto es una planta de sol. Cuanta más luz reciba, más florecerá y mejor.

En los climas cálidos donde las temperaturas son excesivamente altas, se recomienda mejor situarlo en una zona del jardín de semisombra.

Temperatura

El agapanto tolera todo tipo de climas, aun así, es recomendable protegerlo durante climas extremos.

Riego

Es en épocas calurosas es cuando este tipo de plantas requiere de un riego abundante para que la planta no se seque y las flores luzcan en su máximo esplendor. La necesidad de agua es la que hace que el Agapanto se cultive cerca de estanques o lagos.

10



Formas de reproducción

Mediante semilla

Tras la flor, aparecen unas vainas y, en esas vainas, se encuentran las semillas.

Si se siembran, podremos obtener plantas, pero tardarán bastante en desarrollarse, unos 3 o 4 años hasta que la planta se establezca y empiece a crear una mata lo suficientemente vigorosa como para que empiece a florecer.

Mediante división de mata

La forma más sencilla de multiplicarlo es mediante división de mata.

Se coge un trozo de la planta con su raíz correspondiente y listo.

11

Como sembrarlo

Prepara un semillero profundo o una bandeja de al menos 10 cm de profundidad llenándolo con sustrato de semillero o compost mezclado con arena.

Pon las semillas sobre la superficie y cubre con una capa fina de sustrato.

Ubica el semillero en un lugar a semisombra, que reciba algo de luz solar filtrada y riega dos veces al día con agua pulverizada.

Las semillas pueden tardar entre 6 y 8 semanas en germinar.

Se debe mantener las plantas en la bandeja durante el primer año. El segundo puedes separarlas a macetas individuales. El tercero ya puedes plantarlos en el jardín. Todavía puede que tarden en florecer dos o tres temporadas más.

12

Referencias

Contento, L. (2012). *Memoria, saberes y usos sociales de los huertos en las edificaciones patrimoniales del Azuay*. Serie estudios.

Otros títulos de la colección

1. Vista

Agapanto
Geranio
Rosa fina

4. Gusto

AjÍ
Limón
Pimiento

2. Olfato

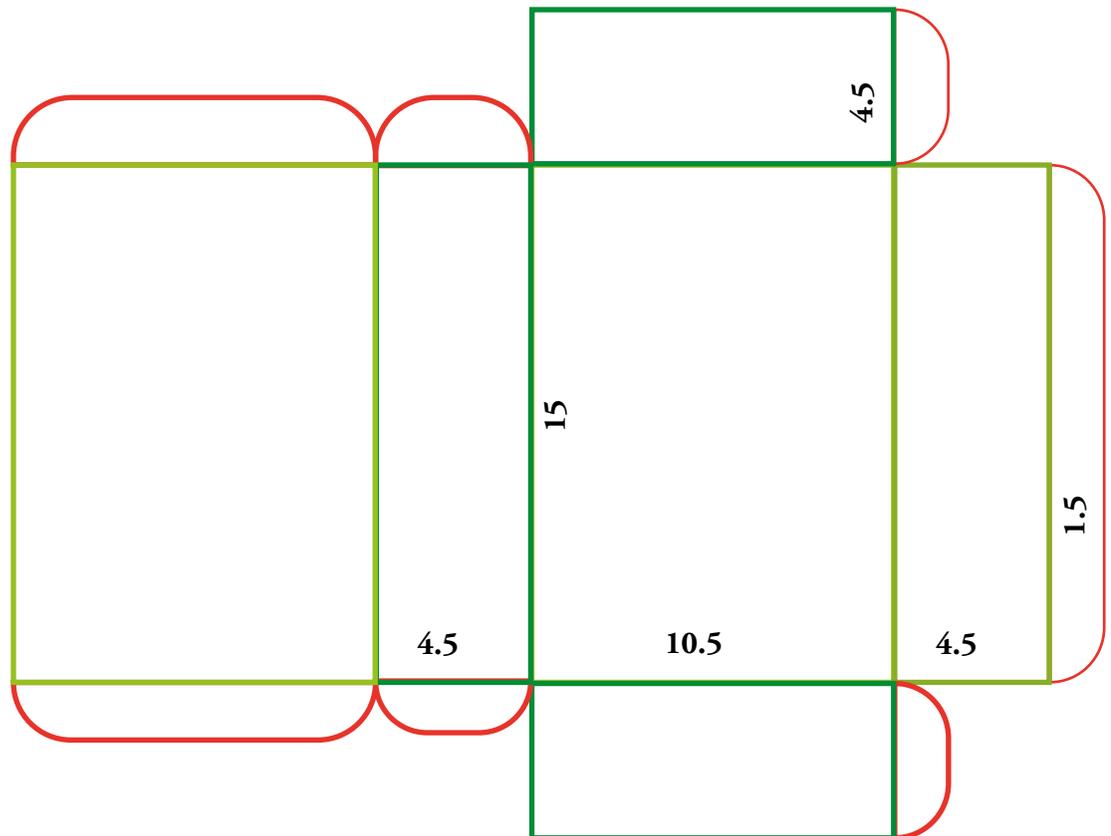
Malva Olorosa
Manzanilla
Romero

5. Oído

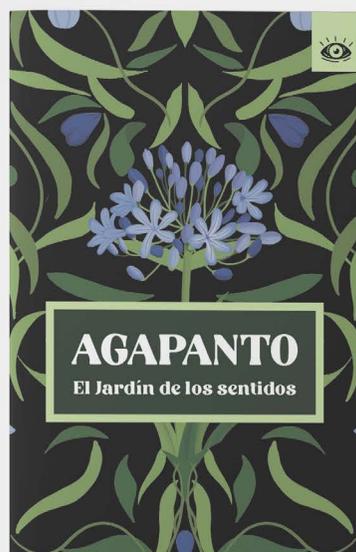
Aguacate
Higo negro
Salvia

3. Tacto

Ataco / Sangorachi
Borrajá azul
Oreja de burro







Souvenirs





4.2. Validación

Para llevar a cabo la etapa de validación del proyecto, se implementaron dos tipos de validaciones con el objetivo de obtener una mejor retroalimentación. En primer lugar, se realizó una revisión por parte de un experto en el campo, quien aportó su experiencia y conocimientos para evaluar el producto editorial propuesto. Esta revisión permitió obtener comentarios y sugerencias valiosas para mejorar y perfeccionar el proyecto.

Además, se llevó a cabo una segunda validación mediante la participación de dos personas representativas del público objetivo del proyecto. Estas personas fueron seleccionadas cuidado-

samente para garantizar una representación adecuada del público al que se destina el producto. Su participación permitió obtener opiniones directas de los potenciales usuarios y evaluar la experiencia y la recepción del producto desde su perspectiva.



4.2.1. Primera parte

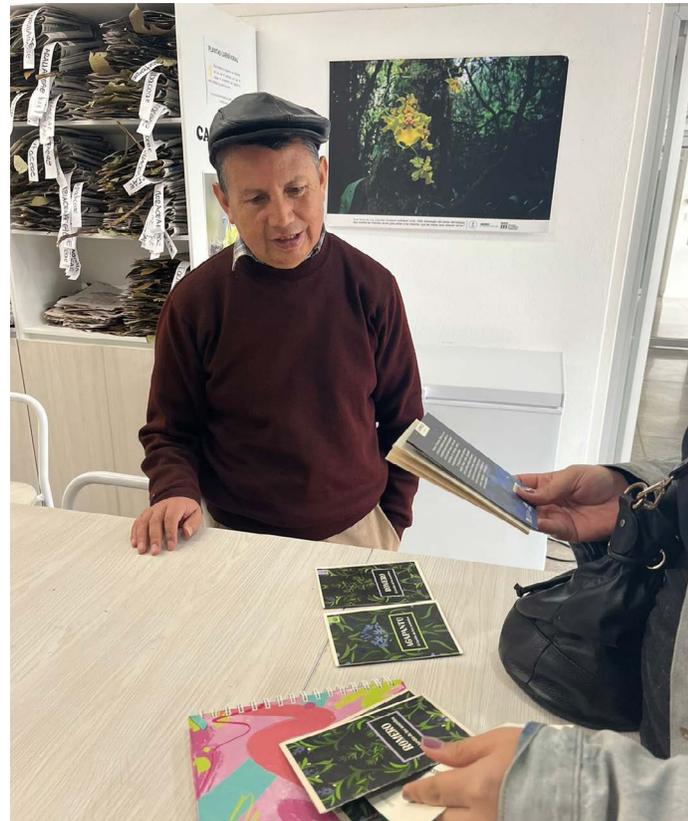
Una vez finalizados la mayoría de los fascículos del producto editorial, buscamos la ayuda de un experto en etnobotánica, el Dr. Danilo Minga. Él es reconocido por su experiencia en ecología vegetal, etnobotánica, florística y morfología vegetal. Nos reunimos personalmente con él para mostrarle nuestros avances en el proyecto, centrándonos especialmente en la información y las ilustraciones botánicas, ya que son áreas en las que tiene un amplio conocimiento.

Después de revisar detalladamente nuestro trabajo, el Dr. Danilo Minga expresó su interés y satisfacción con el proyecto, destacando la temática de la vinculación de los sentidos con las plantas del Jardín y los adultos mayores del Hogar Miguel León. Además, elogió la calidad de las ilustraciones, reconociendo el esfuerzo y la habilidad requerida para lograr su nivel de detalle.

Sin embargo, como recomendación constructiva, el Dr. Minga mencionó que la información científica de los libros podría mejorarse en algunos aspectos. Nos brindó sugerencias para enriquecer los contenidos y garantizar la precisión y rigor científico en la descripción de las plantas.

A pesar de las recomendaciones, el Dr. Minga aprobó el proyecto en general, reconociendo su valor y potencial. Su apoyo y respaldo nos brindaron confianza y validación en nuestro trabajo.

Estamos agradecidos por la colaboración del Dr. Danilo Minga y sus valiosos aportes, los cuales nos permitieron mejorar la calidad y la exactitud científica del producto editorial. Con esta valiosa retroalimentación, nos comprometimos a realizar las mejoras necesarias y ofrecer un producto final excepcional.





4.2.2. Segunda parte

Como segunda fase de la validación, se llevaron a cabo dos demostraciones dirigidas a personas que forman parte de nuestro público objetivo. Estas dos personas fueron seleccionadas por ser aficionadas a las plantas. Queríamos comprobar cómo funciona el resultado final del proyecto en términos de aspectos ergonómicos, como la legibilidad y el entendimiento.

El objetivo principal de estas demostraciones fue evaluar si las personas mostraban interés por la información presentada y si estarían dispuestos a adquirir estos productos.

Durante las demostraciones, observamos la reacción de las personas, su nivel de involucramiento con el material y su capacidad para comprender y asimilar la información proporcionada. También les pedimos que compartieran sus opiniones y sugerencias para mejorar el producto.

Estas demostraciones nos brindaron una perspectiva directa y valiosa sobre la funcionalidad y la efectividad de nuestro proyecto. Nos permitieron identificar posibles áreas de mejora en términos de legibilidad, comprensión y diseño general. Además, confirmaron la importancia de despertar el interés a través de la información presentada en los fascículos.

En conclusión, las demostraciones realizadas a personas del público objetivo nos proporcionaron valiosa información sobre el funcionamiento y la aceptación de nuestro proyecto. Los comentarios y las reacciones de los participantes nos ayudaron a realizar ajustes y mejoras necesarias para asegurar que el producto final cumpla con las expectativas de los usuarios y brinde una experiencia enriquecedora.



Conclusiones y Recomendaciones

La situación de vulnerabilidad que enfrentan los adultos mayores en Ecuador es crítica, y el Hogar Miguel León juega un papel fundamental al proporcionar atención y cuidado a aquellos que se encuentran en una situación de extrema vulnerabilidad. Conscientes de esta realidad, nos hemos propuesto un proyecto que no solo busca visibilizar esta problemática, sino también utilizar el diseño gráfico como una herramienta para generar un cambio positivo en la vida de los adultos mayores.

Al concluir este proyecto de titulación, hemos logrado cumplir con los objetivos y alcances establecidos, lo cual demuestra el potencial del diseño gráfico para crear experiencias significativas y contribuir a causas sociales. Nuestro enfoque se centra en desarrollar un sistema gráfico para un producto editorial y una línea de souvenirs que promueve la inclusión y participación de los adultos mayores. Mediante elementos visuales y conceptuales, buscamos establecer una conexión entre el diseño, los adultos mayores y el jardín sensorial, creando un sistema integrado.

Durante este proceso, nos hemos dado cuenta de que el diseño gráfico no solo se limita a la creación de productos estéticamente agradables, sino que también tiene el poder de sensibilizar y generar conciencia sobre las necesidades y derechos de las personas.

Cada fase del proyecto ha presentado desafíos que nos han permitido crecer no solo como diseñadoras si no también como personas.

En conclusión, nuestro proyecto ha demostrado que el diseño gráfico puede ser una herramienta poderosa para abordar problemáticas sociales y crear un impacto positivo en la vida de las personas. A medida que avanzamos, nos sentimos motivados a seguir explorando el potencial del diseño como medio para generar empatía, conciencia y acciones concretas en beneficio de los demás.

Como recomendación, invitamos a los lectores de este documento a tomar conciencia sobre las problemáticas que enfrentan en el país y así poder ser a ser agentes de cambio. Es fundamental visibilizar estas realidades y generar empatía hacia aquellos que atraviesan dificultades. A pesar de los desafíos que puedan surgir en el camino, es importante no rendirse y continuar trabajando por una sociedad más inclusiva y solidaria.



Bibliografía

Álvarez, D. (2015). Diseño Editorial, lo que debes saber. https://drive.google.com/drive/folders/1eOf6hUxk3cKn8WffS_xQosrSI0Sb-CuhM

Bernal, J. (2013). El Diseño Gráfico: ¿Contribución al consumismo? Legado de Arquitectura y Diseño, 29 - 40. <https://www.redalyc.org/pdf/4779/477947373003.pdf>

Bhaskara, L. (2006). ¿Qué es el Diseño Editorial? Index Book S.L.

Birch, H. (2019). Ilustración botánica : técnicas contemporáneas para dibujar flores y plantas (D. Giménez Imirizaldu, Trans.). Editorial Gustavo Gili, S.L.

Crespo, J. M. (2014, diciembre 20). Saberes y conocimientos ancestrales, tradicionales y populares. <https://flokociety.org/docs/Espanol/5/5.3.pdf>

Gamonal, R., & García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico. Arte, Individuo y Sociedad, 9 - 24. <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551296001.pdf>

Machado, J. (2021, September 19). Un 60% de adultos mayores vive en situación de vulnerabilidad en Ecuador. Primicias. <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/adultos-mayores-pobreza-violencia-vulnerabilidad/>

Male, A. (2018). Ilustración. Promopress.

Olavarría, V. (2013). Examen Análisis y Crítica. Víctor Papanek y el Diseño Social.

Porter, M. E. (1987). Ventaja competitiva: Creación y sostenimiento de un desempeño superior (M. A. d. I. Campa Pérez Sevilla, Trans.). CECSA.

Ríos, M. (2008). Conocimiento Tradicional Y Plantas Útiles Del Ecuador: Saberes Y Prácticas. Ediciones Abya-Yala.

Uema, S., Vega, E., Bessone, L., Caffaratti, M., Lascano, V., & Olivera, M. (2012). Buenas Prácticas de Promoción de Medicamentos de Venta Bajo Receta en Material Promocional Impreso Recolectado en Establecimientos Asistenciales. Latin American Journal of Pharmacy, 185 - 191.

Valdivieso, G. (2017). Recuperación de saberes y prácticas ancestrales de producción agrícola para la sostenibilidad integral de la comunidad Pichig, cantón Loja, provincia de Loja. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/14205/%e2%80%9cRECUPERACI%20c3%93N%20DE%20SABERES%20Y%20PR%20c3%81CTICAS%20>

ANCESTRALES%20DE%20PRODUCCI%20c3%93N%20AGR%20c3%8dCOLA%20PARA%20LA%20SOSTENIBILIDAD%20IN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zorita, E. (2000). Marketing promocional. ESIC.

Referencias de homólogos:

Campozano, J.; Mielles, Y. (2016). Diseño Editorial: Calendario Ilustrado 2018: Lugares emblemáticos turístico-culturales del Ecuador [Tesis]. Escuela Superior Politécnica del Litoral.

Jaramillo Carrión, A. A., & Romero Sánchez, S. C. (2022). Diseño de un sistema gráfico inspirado en la flora del Parque Nacional Cajas para su puesta en valor y promoción con la utilización de ilustración botánica y una técnica digital (Bachelor 's thesis, Universidad del Azuay).

Molina, A. (s.f.). Memorias parroquiales rurales : Colección de 22 cuentos infantiles, de narraciones orales y saberes propios de cada localidad. Cuenca: GAD Municipal del Cantón Cuenca.

Sastoque Corredor, J. (2021). Las Plantas que Somos. Universidad de los Andes.



Abstract of the project	
Title of the project	Design of a graphic system for an editorial product and a line of souvenirs that allow to contribute to the economic situation of the "Hogar Miguel León"
Project subtitle	#VALUE!
Summary:	The "Hogar Miguel León" is a reception center for children and senior citizens that currently faces the need to cover very high expenses. This social project aims to contribute to the economic situation of the home, so through the investigation of concepts such as persuasive design, editorial design, social design, illustration, graphic system and ancestral knowledge, the creation of a graphic system for a graphic system for a Illustrated Editorial Product, which disseminates ancestral knowledge about plants present in the sensory garden and the design of a souvenir line to provide support to its residents.
Keywords	Illustration, persuasive design, ancestral knowledge, botany, sensory garden
Student	CÁRDENAS ABAD JUANA ALEJANDRA URGILÉS CABRERA MARÍA PAULA
C.I.	0107176232 0105700215
Code	88833 88707
Director	LAZO JUAN
Codirector:	
Para uso del Departamento de Idiomas >>>	<div style="text-align: right;">  UNIVERSIDAD DEL AZUAY <i>Paula Cabrera</i> UNIDAD DE IDIOMAS </div>
	Revisor:
	Nombre profesor revisor
	Nº. Cédula Identidad 0104842760





