

Escuela de Diseño Gráfico

**“DISEÑO DE UN SET DE PRODUCTOS  
GRÁFICOS EDITORIALES, ILUSTRADOS,  
SENSORIALES E INTERACTIVOS PARA LA  
EXPERIENCIA DE USUARIO DENTRO DEL  
JARDÍN BOTÁNICO DE CUENCA”**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO  
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
**LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTORAS**

Katery Niyet Ortega Sisalima  
Kerly Fernanda Quezada Quinde

**DIRECTOR**

Paúl Carrión Martínez

Cuenca – Ecuador  
**2023**



**“Diseño de un set de productos gráficos editoriales, ilustrados, sensoriales e interactivos para la experiencia de usuario dentro del Jardín Botánico de Cuenca”**

KATERY ORTEGA & FERNANDA QUEZADA





**Autoras**

Katery Ortega  
Fernanda Quezada

**Tutor**

Paul Carrión Martínez

**Fotografías e ilustraciones**

Todas las imágenes corresponden a las autoras, salvo aquellas imágenes que se encuentran citadas

**Diseño y diagramación**

Katery Ortega  
Fernanda Quezada

**Cuenca - Ecuador**

2023

## DEDICATORIA

A mis padres, por el apoyo, consejos e inmenso amor.

A ti, papi Afranio, te agradezco todo lo que soy y enseñarme a esforzarme por mis sueños. A ti, mami Deysi, quien me dio la vida y forjó mi carácter.

KATERY ORTEGA

A mi amada madre Fanny, quien ha sido mi apoyo constante a lo largo de toda mi vida, fortaleciéndome y empujándome para alcanzar mis metas, a Pablo que me brindo las herramientas, los recursos necesarios y el soporte para cumplir mis sueños y a mi hermano Pablo por aportar sabiduría y palabras de aliento.

FERNANDA QUEZADA

## **AGRADECIMIENTOS**

**Afranio Fanny Deysi Ñaño Pablo  
Katerly Lili Paúl Carrión Johan  
Sebitas Pablo Fernanda Pola  
Toa Tripaldi Laila John Alarcón  
Obdulia Diego Iarriva Angelica  
Tribunal Angie Familia Amigos  
Eva Fabian Cordero Polo Niccolo**

KATERY ORTEGA & FERNANDA QUEZADA

# ÍNDICE DE CONTENIDO

## CONTEXTUALIZACIÓN 17

### TEORÍAS DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 Espacios de conservación en Ecuador	22
1.1.1 Jardín Botánico	23
1.1.2 Jardín Botánico de Cuenca	24
1.1.3 La importancia de los Jardines botánicos como espacios de aprendizaje	25
1.1.4 Educación ambiental	25
1.1.5 Métodos para fomentar el aprendizaje en el Jardín Botánico de Cuenca	26
1.1.5.1 Comunicación inclusiva	26
1.1.6 Conclusiones	27

### TEORÍAS DEL DISEÑO

1.2.1. Experiencia de Usuario	29
1.2.2 Gráfica Ambiental	30
1.2.3 Diseño Global	31
1.2.3.1 Propósitos comunicacionales desde el Diseño Global	31
1.2.3.2 Diseño de identidad por medio del Branding Ambiental	32
1.2.3.3 Diseño de información por sistemas orientacionales	32
1.2.3.4 Wayfinding	33
1.2.4 Diseño Universal	33
1.2.5 Ilustración	34
1.2.5.1 Ilustración didáctica	34
1.2.6 Diseño Instruccional	34
1.2.7 Diseño Editorial	35
1.2.8 Diseño sensorial e Interactivo	35

1.3 INVESTIGACIÓN DE CAMPO	36
1.4 HOMÓLOGOS	47
1.5 CONCLUSIONES	55

## PROGRAMACIÓN 59

2.1 MAPA DE ACTORES	64
2.2 SEGMENTACIÓN	65
2.3 PERSONA DESIGN	67
2.4 MAPA DE EMPATÍA	69
2.2 BRIEF DE PRODUCTO	70
2.3 PARTIDOS DE DISEÑO	72
2.4 DEFINICIÓN DE CONTENIDOS	75
2.5 PROCESO DE DISEÑO	76
2.6 CONCLUSIONES	79

## IDEACIÓN 83

3.1 DIEZ IDEAS	88
3.2 CLASIFICACIÓN DE LAS IDEAS	94
3.3 SELECCIÓN DE LAS 3 IDEAS	94
3.4 IDEA FINAL	98
3.5 CONCLUSIÓN	99

## DISEÑO 103

4.1 SISTEMA GRÁFICO	108
4.2 RECORRIDO POR WAYFINDING	118
4.3 SET DE FLORA COLECCIONABLE	126
4.4 SOUVENIRS	134

VALIDACIÓN	138
CONCLUSIONES	142
RECOMENDACIONES	143
BIBLIOGRAFÍA	144
ANEXOS	146

# ÍNDICE DE IMÁGENES

## IMÁGENES CAP 1

Imagen 01: Espacio de Conservación PNC  
Imagen 02: Senderos del JBC  
Imagen 03: Jardín Botánico de Cuenca  
Imagen 04: Recorrido de visitantes  
Imagen 05: Gráfico  
Imagen 06: Persona entrevistada  
Imagen 07: Gráfica ambiental  
Imagen 08: Sistemas orientacional - Totem  
Imagen 09: Wayfinding  
Imagen 10: Ilustración de plantas  
Imagen 11: Pop up  
Imagen 12: Persona investigando  
Imagen 13: Entrevista a una persona  
Imagen 14: Gabriela Corral  
Imagen 15: Dianola Vazquez  
Imagen 16: Carmen Lucía Páez  
Imagen 17: Fabian Cordero  
Imagen 18: Bioparque Temaikén  
Imagen 19: Mapa Interactivo  
Imagen 20: This Will (Not) Be Easy

## IMÁGENES CAP 2

Imagen 21: Mapa de Actores  
Imagen 22: Persona Design  
Imagen 23: Jardín Botánico de Cuenca  
Imagen 24: Jardín Botánico de Cuenca  
Imagen 25: Jardín Botánico de Cuenca

## IMÁGENES DEL CAP 3

Imagen 26: Boceto 1  
Imagen 27: Boceto 2  
Imagen 28: Boceto 3  
Imagen 29: Boceto 4  
Imagen 30: Boceto 5  
Imagen 31: Boceto 6  
Imagen 32: Boceto 7  
Imagen 33: Boceto 8  
Imagen 34: Boceto 9  
Imagen 35: Boceto 10  
Imagen 36: Idea 1  
Imagen 37: Idea 2  
Imagen 38: Idea 3  
Imagen 39: Idea final

## IMÁGENES DEL CAP 4

Imagen 40: Conjunto de ilustraciones  
Imagen 41: Passiflora  
Imagen 42: Gráfica ambiental en el espacio  
Imagen 43: Set coleccionable

## VALIDACIÓN

Imagen 44: Validación experto 1  
Imagen 45: Validación experto 2  
Imagen 46: Validación experto 3



## Resumen

El Jardín Botánico de Cuenca, es un espacio de conservación y exhibición de la biodiversidad de la Flora del Ecuador, donde la ciudadanía es un constante participante, sin embargo este espacio no ofrece una experiencia de usuario y aprendizaje memorable para los visitantes. Es por esto que en el presente proyecto se implementan conceptos de gráfica ambiental, diseño sensorial e interactivo, ilustración, diseño de información en un set de productos gráficos, que incluyen elementos lúdicos coleccionables e informativos y un sistema de recorrido por medio de wayfinding. La implementación de estas soluciones innovadoras mejora significativamente la experiencia de los visitantes.

**Palabras clave:** Aprendizaje, diseño de interacción, diseño gráfico, espacios de conservación, gráfica ambiental

## Abstract

The Botanical Garden of Cuenca, is a space for conservation and exhibition of the biodiversity of the flora of Ecuador where citizens are a constant participant, however this space does not offer a user experience and memorable learning for visitors. This is why concepts of environmental graph, sensory and interactive design, illustration, information design in a set of graphic products are implemented in this project, which include collectible and informative recreational elements and a travel system through wayfinding. The implementation of these innovative solutions significantly improves the experience of visitors.

**Key Words:** Learning, interaction design, graphic design, conservation spaces, environmental graphic







# INTRODUCCIÓN

A nivel mundial se reconocen la existencia de aproximadamente 30.000 áreas protegidas que cubren una superficie aproximada de 13,2 millones de kilómetros cuadrados.

(Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica).

La protección y conservación de la flora y fauna es de suma importancia para mantener la biodiversidad del planeta. En este sentido, el Jardín Botánico de la ciudad de Cuenca, es un espacio de gran importancia para el cuidado y preservación de la biodiversidad de la flora y fauna de diferentes partes del Ecuador. Este jardín es un lugar donde la ciudadanía es un constante participante, ya que es visitado semanalmente por un gran número de personas, interesadas en conocer más sobre la flora y fauna de la región.

Sin embargo, a pesar de la importancia de este espacio, la experiencia de los usuarios se ve amenazada debido a la falta de consideración de las diferentes capacidades de los visitantes. El administrador del jardín botánico, Carlos Rodríguez, señala que muchos usuarios tienen dificultades para disfrutar plenamente del espacio debido a que no se ha aplicado un criterio de organización correcto, pensando desde la experiencia del usuario en las rutas de autoguiado. En particular, las rutas no implementan una buena legibilidad y leibilidad en la información, afectando directamente en el proceso de autoaprendizaje dentro del recorrido de los usuarios en el espacio.

Además, el objetivo original de crear un área de reserva y fomentar un espacio de recreación donde las personas puedan interactuar, no se ha materializado en su totalidad. A pesar de que el lugar es visitado semanalmente por un aproximado de 1000 personas, según datos de Rodríguez, la mayoría no vive una experiencia memorable, ya que el espacio sigue siendo poco notable e impide diferenciar las zonas. Además, no hay extensiones de ocio donde se pueda brindar información e interacción para mejorar la experiencia de los usuarios.

*“La calidad de la enseñanza del Diseño es un aspecto presentado por Guillermina Noël quien sostiene que los diseñadores pueden resolver problemas complejos, pero se cuestiona el método de enseñanza del Diseño.”*

*(Sánchez Borrero, 2021, p. 172)*

Dado el contexto, se plantea por medio del diseño gráfico desarrollar una estrategia que permita mejorar y aportar a los visitantes del Jardín Botánico de Cuenca un espacio que les ofrezca una experiencia de usuario memorable, así mismo en el recorrido aprender del mismo.







**1**

**CAPÍTULO**





# CONTEXTUALIZACIÓN

Como punto de partida para el desarrollo de este proyecto, se realizó una investigación y análisis bibliográfico de autores, postulados, metodologías y conceptos que engloban y a su vez aportan al proyecto. El fin de esta investigación es entender a mayor grado la problemática para así al momento de plantear soluciones estas alcancen los resultados esperados, también estos conceptos brindan una guía teórica esencial para los lectores de cómo este marco teórico contribuyó en el desarrollo del proyecto.

Este marco de investigación consta de una primera parte correspondiente a las teorías de la problemática y de una segunda donde se presentan las teorías del diseño. Así mismo complementado con una investigación de campo, homólogos y conclusiones respectivas.







# 1.1 Espacios de conservación en Ecuador

Los espacios de conservación y su importancia radica en que son una pieza clave en la protección de la naturaleza como de la supervivencia de los ecosistemas y sus especies. Estas áreas resaltan el valor de la madre tierra, así como su conservación para así garantizar la estabilidad de la vida en el planeta. Al preservar estos espacios, se está aportando como asegurando la preservación de las generaciones presentes y futuras de estas especies.

Mantener estos espacios de conservación de manera adecuada y sostenible puede llegar a presentarse como un reto. Debido a que cada área de conservación requiere un cuidado específico, por esta razón es fundamental adaptar las estrategias de conservación a las necesidades particulares de cada espacio para garantizar su éxito y la preservación efectiva tanto de la flora como de la fauna que lo habitan. Sin embargo, la protección de estos espacios naturales depende de cuanta movilización e interacciones de personas exista.

Teniendo en consideración que estos espacios de conservación se caracterizan por la búsqueda de formar lugares recreativos donde las personas son partícipes constantemente junto a la naturaleza, los mismos que fomentan la cultura por medio de saberes y el cuidado.



Img 01/ Espacio de Conservación del Ecuador-Parque Nacional El Cajas

En Ecuador, se define un espacio de conservación a una superficie de tierra dedicada exclusivamente a la protección y conservación de los recursos naturales con el objetivo de preservar un área, estos espacios están regulados por leyes y otras instituciones jurídicas. Estos espacios benefician al turismo, aprendizaje y recreación, lo que a su vez ayuda a mantener a la ciudadanía consciente de la vida vegetal y animal local y así difundir información sobre la fauna y la vegetación de la zona.



## 1.1.1 Jardín Botánico

El punto central de un jardín botánico es la investigación de los distintos organismos y especies vegetales que lo conforman, cada especie cumple una función específica en un área determinada del lugar. Los jardines botánicos no solamente son espacios de conservación, son lugares de recreación habituales donde las personas son participantes constantemente y en donde se encuentran una variedad de especies vegetales que se encuentran en peligro de extinción o preservación.

El jardín botánico se divide en distintas áreas y ambientes, cada una de las cuales tiene un propósito e importancia específicos según su ubicación.

Esto significa que el Jardín Botánico no solo se enfoca en el aspecto de cómo se ve, y cómo se relaciona con el ambiente sino que también tiene un objetivo científico y educativo, destinado a fomentar la preservación y estudiar la diversidad de vida vegetal dentro de estos espacios. A su vez, los Jardines Botánicos tienen un compromiso con la educación y la investigación, destinado a investigar e informar la diversidad de especies vegetales, considerándose instituciones museísticas, muchos de ellos son instituciones públicas.

“La característica fundamental que distingue a un Jardín Botánico sobre cualquier otro espacio destinado a la conservación es su carácter científico en la organización de colecciones vivas”

(Martin et al., 2020, pág. 79)





Img 02 / Senderos del Jardín Botánico de Cuenca

## 1.1.2 Jardín Botánico de Cuenca

El jardín botánico de Cuenca es una área de reserva y un espacio de recreación, destinado a la conservación e investigación de la biodiversidad vegetal de la ciudad de Cuenca, por lo mismo es un área de aprendizaje y ocio para los distintos usuarios que lo frecuentan.

La interpretación del entorno ambiental, la involucración social y las técnicas de guianza turística, son necesarias para el desarrollo del guión, de manera estructurada y organizada.

(Patiño, 2022, pág. 5)

Se refiere a fomentar la comprensión profunda del entorno natural o cultural en el que se está llevando a cabo el turismo. Esto implica no solo el conocimiento de los aspectos geográficos, históricos y culturales del lugar, sino también la capacidad de comunicar esta información de manera clara y efectiva a los turistas.

El jardín botánico de la ciudad de Cuenca cuenta con una diversidad de flora que se divide en secciones de colecciones vegetales las cuales se conservan con la ayuda de procesos limpieza y cuidado, permitiendo que cada ecosistema se encuentre en un estado limpio.



### 1.1.3 La importancia de los Jardines botánicos como espacios de aprendizaje

Hace referencia que la importancia de los jardines botánicos se encuentra centrada en el gran valor para la enseñanza y el aprendizaje, brindando a los visitantes la oportunidad de informarse, explorar y descubrir nuevos conocimientos dentro de estos espacios verdes, debido a esto las soluciones a desarrollar en el proceso de construcción del proyecto estarán basadas en generar enseñanza y aprendizaje. Adicionalmente, estos jardines al encontrarse en un entorno al aire libre, se convierte en un ambiente ideal para la educación ambiental, donde los visitantes se conectan con la naturaleza y aprenden sobre procesos ecológicos y los desafíos que enfrentamos en la conservación del planeta.

“Los Jardines Botánicos como laboratorios para la enseñanza y aprendizaje, como patrimonio y como espacios para educación ambiental.”

Martín et al., 2020,pág.78)

### 1.1.4 Educación ambiental

La educación ambiental permite indagar acerca de temas ambientales donde las personas puedan ser partícipes sobre los problemas y cuidados acerca del ambiente que les rodea, como un proceso de aprendizaje y concientización sobre la flora y fauna.



Img 03 / Jardín Botánico de Cuenca

La educación ambiental es fundamental en la vida del ser humano, permite desarrollar hábitos que conllevan al desarrollo sostenible de la sociedad y la toma de conciencia sobre el medio natural del cual dependemos para la existencia de la vida como la conocemos

(Mendoza Vargas et al., 2019, p.25)



## 1.1.5 Métodos para fomentar el aprendizaje en el Jardín Botánico de Cuenca

“En este sentido, es importante destacar que no todo el mundo es consciente del potencial de los JB para conocer las plantas y saber más sobre el manejo y cuidado de ellas, formas de propagación, polinización, conservación y biodiversidad ecológica”

(Foresto, 2022, p. 110 )

Es importante tener en consideración que fomentar el aprendizaje dentro de un espacio como el jardín botánico, genera una experiencia grata para los usuarios debido a la posibilidad amplia que tiene para fomentar educación ambiental. Dentro de un área recreativa donde los usuarios se encuentran en constante interacción con las especies vegetales.

### 1.1.5.1 Comunicación inclusiva

Evidentemente hoy en día es imprescindible tomar en consideración la comunicación inclusiva en diferentes espacios, como son los medios de comunicación, espacios de conservación y aprendizaje, sin embargo tener en cuenta estos aspectos son con el objetivo de incorporar espacios que sean reales y prácticamente accesibles, al mismo tiempo que se cumpla el acceso a la información para todos, con el fin de que desaparezcan las barreras existentes en los medios, espacios y ciudadanía en general, tanto para garantizar el acceso como en el proceso de producción de contenidos. En este caso, la diferencia que encontramos con respecto a este concepto aplicado en el país, es que se está profundizando este concepto clave para llegar a crear espacios para todos netamente se basa en incluir y no integrar, tomando estos términos como diferentes como Bazzano & Nuñez (2016) lo señala :



Img 04 / Personas durante el recorrido de un Jardín Botánico

Que al integrarse una persona se suma a lo ya establecido como normalizado sin que se provoque ningún cambio mientras que al incluir estamos refiriéndonos a hacer las modificaciones necesarias para que no existan las diferencias que alejan, aíslan, separan, apartan o distancian.

## 1.1.6 Conclusiones teóricas de la problemática

Los espacios de conservación dentro del Ecuador y al hablar de ellos, también interfieren otros factores involucrados como son los visitantes, ya que es un constante participante, sin embargo la experiencia de conocimiento y aprendizaje, para todo aquel que lo visita se ve amenazada debido a que es un espacio que no está considerando los diferentes usuarios, sus capacidades y que los mismos vivan una experiencia memorable dentro del espacio.

En este capítulo se presenta la conceptualización de los términos aplicados como la problemática presentada y todo lo que la conceptualiza abarca conceptos los cuales hoy en día se toma en consideración al momento de plantear soluciones.

En relación con lo anteriormente dicho, para mejorar experiencia como la visibilidad de estos espacios los cuales promueven el cuidado, conversación e información sobre la vida vegetal y animal del país, es de suma importancia hacer uso de conceptos clave como es la comunicación inclusiva: Para que se vea cumplida la solución de la problemática presentada es necesario que las personas puedan, se sientan y sean parte de y que las personas responsables de estos espacios de recreación como estos seamos quienes velen por el cumplimiento de la misma.







## TEORIAS DEL DISEÑO

En búsqueda de plantear una respuesta/solución a la problemática, se ve la necesidad de considerar los conceptos del diseño gráfico y la experiencia de usuario aplicado en espacios de conservación, por esta razón esta sección tendrá énfasis en estos conceptos sumado a otros aspectos como la gráfica y branding ambiental, sistemas orientacionales como el wayfinding, diseño universal, ilustración, diseño editorial como sensorial e interactivo.



## 1.2.1 Experiencia de Usuario

“UX Design hace referencia a una visión o filosofía del diseño en la que el proceso está conducido por información acerca de la audiencia objetiva del producto”

(Vargas Márquez et al., 2021, p. 10)

La experiencia de usuario se define como el proceso donde el usuario interactúa con un producto o servicio con el objetivo de mejorar la experiencia en el momento de interacción tomando en cuenta factores como el aprendizaje, la ergonomía, los didáctico y la información, propiciando el aprendizaje dentro de un espacio construido con la intención de vivir nuevas experiencias.

Un desafío es que los clientes aún no entienden la necesidad de tener una buena experiencia y es por eso que la inversión de diseño se enfoca a la parte visual

Gabriela Corral

Img 06 / Persona entrevistada



## 1.2.2 Gráfica Ambiental

La gráfica ambiental orienta a las personas sin necesidad de llevar a cabo instrucciones con detalle. En donde el usuario se identifique con el entorno evitando que se sienta ajeno al recorrido.

Es esencial considerar el recorrido del viaje al momento de diseñar, teniendo en cuenta la información expuesta la señalización, el mapeo de espacios y materialidad, con la intención de brindar al usuario una experiencia única dentro de un espacio que contribuya a la orientación y entretenimiento del mismo.

La señalización ambiental es importante porque permite que el usuario realice sus recorridos de manera eficiente y sin tener que depender de instrucciones externas. Además, contribuye a una mejor comprensión del entorno y a una mayor sensación de seguridad y comodidad en el mismo.

Por tanto (Shakespeare, 2009) explica que:

La generación de espacios en donde la señal incide no solamente como factor de ordenamiento del flujo del público su fin primordial, sino además como constructora de paisaje, de identidad, de espacios de comunicación, con el afán de hacer el lugar legible y con la expresión fundamental de contribuir al aspecto escenográfico (p.100).

La gráfica ambiental y la generación de espacios no solamente permite una interacción directa, es un método de comunicación y aprendizaje que contribuye con la experiencia del usuario.



Img 07 / Gráfica ambiental





## 1.2.3 Diseño global

Pero sobre todo, la “imagen global” es resultado de una mentalidad de comunicación. De una idea o un concepto original y totalizador

(Costa, 1987, p.22)

El diseño global hace énfasis en el método de comunicación y como una idea o concepto puede abarcar distintos objetivos que ayudan en el desempeño del diseño o el producto final.

### 1.2.3.1 Propósitos comunicacionales desde el diseño global

La relevancia de determinar los propósitos comunicacionales en el proceso de diseño, se debe a que esto proporciona al diseñador una comprensión exacta de los objetivos del proyecto, lo que le facilita en la toma de decisiones estratégicas en relación al uso de los elementos visuales y la estructura general del diseño. Sin embargo, otorgar identidad e información son los principales



Img 08 / Sistemas orientacional - Totem

## 1.2.3.2 Diseño de identidad por medio del Branding Ambiental

“Los signos y sistemas de identidad no transmiten otra información que la que les es propia”

(Costa, 1987, p.21).

Otorgar una identidad a un espacio o entidad en la actualidad es esencial como lo explica Joan Costa, debido a que permite implantar una presencia visual y emocional con el espacio. La implementación del branding ambiental, a través del uso de elementos visuales y sensoriales, no solo puede mejorar la experiencia del visitante al hacer que el espacio sea más atractivo, cómodo y memorable, a la par puede mejorar la percepción general del jardín botánico y fomentar la lealtad de los visitantes, ya que una identidad diseñada correctamente le ofrece un factor distintivo y reconocible al jardín botánico como un posicionamiento, refiriéndose a un lugar donde se puede vivir una experiencia memorable y de aprendizaje.

## 1.2.3.3 Diseño de información por sistemas orientacionales

El diseño de información aplicado en sistemas de orientación es una combinación de diferentes elementos visuales, como la señalización, mapas, símbolos, cromática y tipografía, que se usan para orientar a las personas de manera eficiente dentro de un espacio. La importancia de este concepto radica en que facilita a los individuos auto guiarse de manera eficiente en entornos construidos, facilitando su recorrido.



### 1.2.3.4 Wayfinding

El wayfinding busca mejorar la experiencia del usuario dentro de un recorrido, construido como herramienta de interacción desde el punto de salida hasta el de llegada. Ofreciendo espacios con autoguiado que le ayudan al usuario a comprender mejor la información y a interactuar con el espacio.

“El sistema de orientación o wayfinding responde como un sistema de información que guía a la diversidad de personas existentes en la ciudad en relación con el medio en que se desenvuelve”

(Crovetto Muñoz, 2019, p. 20)

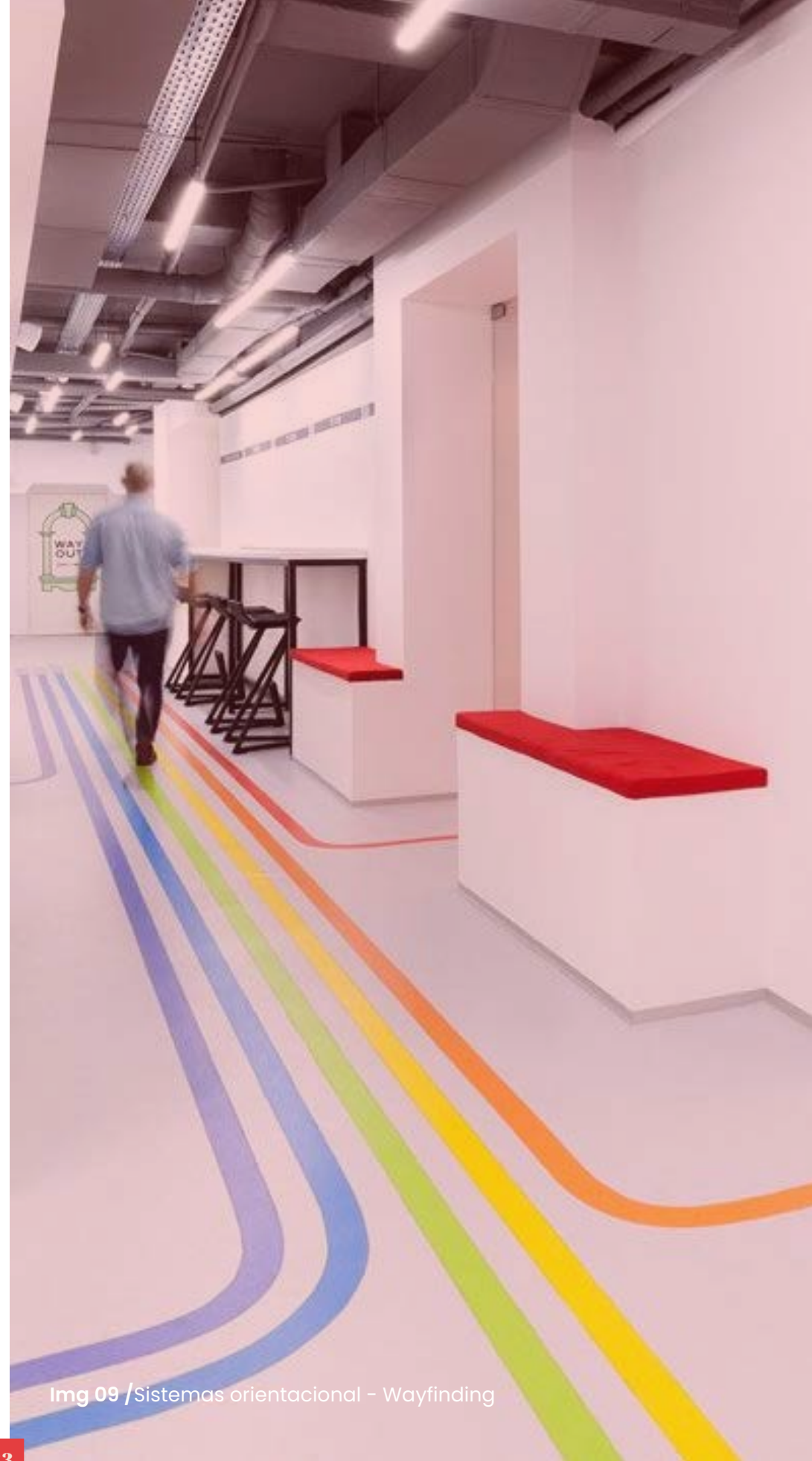
### 1.2.4 Diseño Universal

Cuando nos referimos a diseño universal hablamos de diseños que comprendan un servicio óptimo para ser usado por todas las personas sin necesidad de adaptaciones o aditivos que excluyan a un grupo específico.

Al hablar de Diseño Universal, estamos hablando de no excluir a nadie considerando que cada uno puede aportar de distintas formas a la sociedad sin exceptuar sus condiciones o distintas habilidades, las cuales en su mayoría se presentan por la edad, siendo el edadismo una de las condiciones, debido a que las personas por tener cierto rango de edad sean infantes o mayores se les percibe como menos productivas y menos capaces. Por estas condiciones las propuestas a diseñar en el proyecto serán pensadas en tomar en cuenta estas características de los usuarios.

“Asegurar que las necesidades, deseos y expectativas de los usuarios se tengan en cuenta en el proceso de diseño y en la evaluación del producto o servicio”

(Riol Blanco, 2010, pág 13)



Img 09 /Sistemas orientacional - Wayfinding

## 1.2.5 Ilustración

Las ilustraciones tienen la función no solamente de ser un contenido visual atractivo, estas a su vez nos ofrecen información desde distintas perspectivas y desde un punto claro que permite una comprensión completa del contenido que visualizamos transformando el contexto en una comprensión más clara.

“Los alcances del diseño como disciplina, así como su proceso y resultado tienen la posibilidad de transformar cualquier contexto y, sobre todo, a las personas que lo habitan”

(Ayuni, 2018, p. 12).

### 1.2.5.1 Ilustración didáctica

La ilustración didáctica contribuye a la autoformación y aprendizaje de una persona. A partir de los gráficos podemos tener una noción de un tema que vamos a relacionar, que junto a un texto complementario aclara las ideas sobre lo que vamos a tratar.

Dentro de nuestro proyecto de graduación es indispensable plantear la ilustración didáctica porque al público al que nos dirigimos requiere una comprensión directa que por otro lado también tenga detalles y explique un paso a paso sobre lo que trata cada tema, con esto logrando que el usuario capte lo que está visualizando y comprenda el tema sin llegar a cansarse o aburrirse en el momento que interactúa.

### 1.2.6 Diseño instruccional

El diseño instruccional se basa en la creación de experiencias de aprendizaje donde mediante una serie de pasos se llega a aprendizaje, los mismos son mecanismos didácticos que hacen más agradable el aprendizaje del usuario y su experiencia al momento de comprender un tema sea simple o complejo.

“Sirve para aportar datos o detalles que no se expresan por escrito y para ayudar a interpretar el contenido expuesto y clarificarlo”

Aguado, 2020, p.347.

“ El diseño instruccional tiene sus fundamentos en la tecnología instruccional y hablar de ésta obliga a recuperar elementos de la tecnología educativa”

(Benítez Lima, 2010, p.1)

Img 10 / Ilustración de plantas





img 11 / Popup

## 1.2.7 Diseño Editorial

Es fundamental que dentro de un producto que se encarga de proporcionar información este mantenga una maquetación y composición que permitan jerarquizar los contenidos con los cuales el objetivo es crear un diseño atractivo y funcional para el usuario.

No solamente ayuda a la forma estética sino que ayuda a acceder y comprender más rápido la información que está dirigida hacia el lector llegando a crear interacción convirtiéndose en un medio asertivo para comunicar.

Una manera sencilla de definir el diseño editorial es considerarlo una forma de periodismo visual, pues es este rasgo el que lo distingue más fácilmente de otras disciplinas del diseño gráfico y de formatos interactivos (Caldwell & Zappaterra, 2014, p.8)

## 1.2.8 Diseño sensorial e Interactivo

El diseño sensorial como la interactividad nos permiten una experiencia más enriquecedora mediante atributos como color, textura, forma etc. Con el objetivo que el usuario perciba estos atributos del producto interactuando con el entorno que lo rodea.

El diseño nos ayuda a identificar oportunidades donde la experiencia se vuelve enriquecedora considerando los múltiples sentidos que el usuario puede experimentar.

La comunicación visual, notifica información hacia la parte cognitiva del receptor, basado en la interacción del usuario con el objeto en un contexto.

(Freire, 2020, p. 118)



# INVESTIGACIÓN DE CAMPO

El trabajo de campo que se llevó a cabo fue una investigación primaria haciendo uso de la entrevista como método para la recolección de información.

Img 12 / Persona  
Investigando



## 1.3 Entrevistas

El objetivo de estas entrevistas es explorar diversos aspectos relacionados con la ilustración y el diseño gráfico, así como su impacto en la experiencia de los usuarios. Se busca comprender cómo las ilustraciones pueden tener un impacto positivo, brindar información y cómo se relacionan e interactúan con las personas y el entorno, tomando en cuenta además su funcionalidad y estética al momento de indagar en el autoaprendizaje. También se busca conocer el estilo y enfoque del entrevistado, así como la importancia de su trabajo, del mismo modo se busca abordar temas como la gestión del tiempo, la innovación y la experimentación, aplicado en el diseño ambiental, el análisis de resultados, la importancia de la ilustración en la educación por último se pretende abordar el contenido de manera introductoria con la finalidad de hallar respuesta a incógnitas planteadas incorporando elementos interactivos y sensoriales que sirvan de apoyo en el desarrollo del proyecto.

Img 13/ Entrevista a una persona



## Banco de preguntas sobre Experiencia de Usuario

¿Cuál es el reto al crear diseños pensados desde la experiencia de Usuario?

¿Cómo describirías tu proceso de diseño? ¿Cómo aseguras que los diseños de UX se ajusten a las necesidades y expectativas del cliente?

¿Qué técnicas utilizas para entender las necesidades de los usuarios y cómo aplicar esa información en el diseño?

Se llevaron a cabo 4 entrevistas a profesionales y conocedores de los conceptos a tratar dentro proyecto como el diseño gráfico, la experiencia de usuario, gráfica ambiental e ilustración. Conforme al diálogo realizado se logró explayar a mayor profundidad estos conceptos por medio de su conocimiento y experiencia, además de aportar recomendaciones como consejos para el presente proyecto.

# Banco de preguntas sobre el diseño, la ilustración y Diseño Ambiental

¿Cómo crees que la ilustración puede impactar positivamente en la experiencia de los usuarios?

¿Cómo te aseguras de que las ilustraciones sean coherentes con la marca y la identidad visual del cliente?

¿Cómo combinas la funcionalidad y la estética en tus proyectos de ilustración?

¿Cómo definirías tu estilo y enfoque en la ilustración y el diseño gráfico?

¿Qué importancia le das al trabajo en equipo en tus proyectos y cómo te aseguras de mantener una comunicación efectiva con los clientes y colegas?

¿Cómo manejas la gestión del tiempo y los plazos en tus proyectos?

¿Qué papel juega la innovación y la experimentación en tu enfoque de diseño gráfico e ilustración?

¿Qué importancia le das al diseño ambiental en tus proyectos y cómo lo integras en tu enfoque creativo?

¿Qué importancia le das al análisis de los resultados (TESTEO) en tus proyectos de diseño para experiencia de usuario y diseño ambiental?

¿Qué importancia le das a la ilustración en el aprendizaje y educación?

¿Cómo te aseguras de que tus ilustraciones sean claras y concisas para facilitar la comprensión del contenido?

¿Qué estrategias utilizas para crear ilustraciones que sean inclusivas y representativas para un público universal?

¿Cuáles son tus principales desafíos al crear ilustraciones y cómo los abordas?

¿Cómo te aseguras de que tus ilustraciones cumplan con los estándares de comunicación para la comprensión del público?

¿Según tu experiencia cual es la diferencia entre ilustración general e ilustración didáctica enfocada a la comunicación y el aprendizaje?

¿Has incorporado elementos interactivos y sensoriales dentro de tus ilustraciones, en el caso de que no que métodos implementarías?

# Experiencia de Usuario



Img 14 / Gabriela Corral

## Gaby Corral

### DESCRIPCIÓN

Gabriela Corral es una diseñadora enfocada en el diseño digital, además es fundadora y directora creativa de Tukuna Digital Design Studio con sede en Berlín. Su enfoque principal es ayudar a las empresas a comunicar su esencia, valores y servicios/productos en el mundo digital a través del diseño de marcas, sitios web y aplicaciones móviles, tomando en consideración la experiencia de usuario. Por medio de su trabajo ofrece un servicio, con un equipo transcultural y multidisciplinario de expertos en su área. Gabriela y su equipo utilizan una estrategia colaborativa y un proceso iterativo para transformar un negocio y hacer todo lo posible para tener un buen ambiente de trabajo.

### ENTREVISTA

Gaby nos comenta que, abordando temas desde el diseño centrado en el usuario, lo que deseamos obtener principalmente es conocer quién es nuestro usuario dentro del proceso, cuáles son sus capacidades, y mediante esto tomar en consideración para quien vamos a diseñar. Otro punto destacable es abordar los posibles métodos que nos ayudarán en el transcurso para descartar ideas. Esto a través del prototipado y testeado constante, que nos permite darnos una idea del tipo de información que se requiere al momento de diseñar, lo cual dentro de posibles proyectos futuros nos brinda pautas y respuestas que pueden incorporarse como parte del diseño final. La interactividad juega un papel importante logrando adaptarse junto a los distintos estímulos y habilidades que posee cada persona, alcanzando explorar amplias propuestas interactivas con las que se puede trabajar, tomando en cuenta patrones de diseño establecidos, plantear objetivos alcanzables incrementando el valor del proyecto que emerge de la constante transformación.

## **¿CUÁL ES EL RETO AL CREAR DISEÑOS PENSADOS DESDE LA EXPERIENCIA DE USUARIO?**

Entender las necesidades, entender bien al usuario que está yendo a participar acá, entonces les digo un ejemplo de una cosa que nosotros como diseñadores siempre hacemos, que es que asumimos nosotros de ley necesitábamos una señalización y necesitamos que esto esté acá y esté acá, pero el diseño centrado en el usuario, lo que quiere obtener es que el nosotros primero conozcamos quiénes son los usuarios quienes participan en este proceso. Justamente el otro día fui a un museo. Y me doy cuenta que a veces ponen unos textos de este vuelo que yo no sé quién le había de verdad, no sé si les ha pasado, pero nosotros, por ejemplo, si ahora pensamos en usuarios jóvenes estamos nosotros acostumbrados a hacer esto, no como que a ver la información de una manera tan rápida, todo como que muy visual, como que algo que entretenga, entonces si escogen y hacen un mega diseño más lindo y maravilloso, que hay un texto de este vuelo, tal vez sea difícil de que una generación como la nuestra preste atención entonces es interesante analizar quién va a visitar y ver un poco las características de cada uno de ellos, entonces para eso, algo que podría sugerir es hacer una persona. Para poder entender cuáles son las necesidades del usuario. Tomar en cuenta las habilidades y cada característica porque hay diferentes personas más visuales, ópticas o tácticas.

## **¿CÓMO DESCRIBIRÍAS TU PROCESO DE DISEÑO? ¿CÓMO ASEGURAS QUE LOS DISEÑOS DE UX SE AJUSTEN A LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DEL CLIENTE?**

Dentro del diseño UX en este caso lo ideal sería hablar en mi caso cuando hacemos un website, investigamos, saber a quién nos vamos a dirigir. Lo ideal en ese momento es testear y hay algunas alternativas como el A/B testing y lo que hace es que con dos propuestas puedes ver cómo el usuario interactúa de manera diferente etc ese es un escenario idóneo por ejemplo nosotros basamos nuestros precios en el tiempo y hay veces empresas pequeñas por lo cual optamos por recursos que ya existen en el mercado y las implementamos entonces mientras más parecido implementes cosas como las empresas grandes mejor va a ser el resultado y en Ux tienes que implementar cosas muy parecidas a otras para que la gente al momento de interactuar no encuentre una fricción con lo que no entiende porque ya estamos acostumbrados a ciertos patrones de diseño.

## **¿QUÉ TÉCNICAS UTILIZAS PARA ENTENDER LAS NECESIDADES DE LOS USUARIOS Y CÓMO APLICAR ESA INFORMACIÓN EN EL DISEÑO?**

Una de las ideas es hacer una persona usuario porque les va a ayudar a sacar un representante de un grupo grande que les vas a ayudar a diseñar, otra opción es hacer entrevistas o les pregunten a las personas los factores por los cuales no tienen una buena experiencia. Lo más importante es interactuar con la gente y no influenciar a los demás con sus respuestas de diseño.

# Ilustración



Img 15 / Dianola Vazquez

## Dianola Vázquez

### DESCRIPCIÓN

Dianola Vázquez es una diseñadora e ilustradora Cuencana que dirige su estudio personal llamado Subte de la Chuna. Se dedica a la creación de cuentos educativos ilustrados que tienen como objetivo fomentar la lectura y la educación en niños y jóvenes. Sus ilustraciones se caracterizan por ser coloridas y detalladas, y por reflejar la cultura y la tradición de la región andina. Además de sus trabajos de ilustración, Vázquez también se dedica al diseño gráfico.

### ENTREVISTA

Dianola habla sobre cómo la ilustración es un método clave para la comunicación con el cual no solo nos ayuda a comprender más rápido y fácil la información si no que llega a convertirse en una herramienta funcional que capta el interés de los usuarios al instante sin embargo una buena ilustración es acompañada con texto logrando una comprensión total del tema, en cuanto a señalización en el momento de diseñar hay que pensar la complejidad de la iconografía o ilustración que maneja el área, no es lo mismo diseñar para adultos que para niños y al mismo tiempo para un público universal cada persona comprende un mundo distinto por lo que es más sencillo acoplarse a lo que la mayoría comprende y a partir de eso modificarlo darle un plus que ayuda a destacar un diseño común de uno elaborado entorno a las necesidades universales. La ilustración didáctica dentro de estos temas es un punto a favor, ayuda a complementar la información y atraer al usuario llegando a que comprenda lo que está visualizando en el momento. Finalmente desarrollar y mantener un estilo de ilustración permite que los usuarios comprendan y se adapten al entorno en el que se encuentran lo que permite que los mismos guarden una memoria de lo que observan.



### **¿CÓMO CREES QUE LA ILUSTRACIÓN PUEDE IMPACTAR POSITIVAMENTE EN LA EXPERIENCIA DE LOS USUARIOS?**

Ya. Verás, yo creo que la ilustración sí es una buena herramienta para comunicar y para atraer al público, porque a veces la gente no lee, sino solo ve y como que obtienes información más rápido solo viendo. Mediante la vista. Entonces, sí me parece que es un buen acompañante para la señalización, sin embargo para cuentos, me parece mucho más, si es que quieres comunicar algo, pero también depende para qué público es, porque si tú quieres llegar a un lugar, necesitas tener esa información rápida y no tener que entender que está ahí. Entonces, si te gusta la señalización, deberían ser íconos un poco universales, no sé, que toda la gente conozca, porque también hay que pensar en qué gente va a este jardín botánico. Puede que vaya gente que no sabe nada de íconos, símbolos, entonces creo que ahí tendría que hacerse mucho pensando.

### **¿LA ILUSTRACIÓN PARA LAS PLANTAS QUE ESTÁN DENTRO DEL JARDÍN BOTÁNICO TENDRÍA QUE SER UNA ILUSTRACIÓN COMO QUE MÁS DETALLADA O UNA ILUSTRACIÓN COMO QUE PARA QUE TODO EL MUNDO LA ENTienda?**

Yo pienso que si tú quieres enseñar sobre las plantas, sí podría ser un tanto científica. Depende de tú qué quieres enseñar, ¿no? Pero sí debería ser un tanto científica, que muestres qué partes son. Pero la ilustración ahí tienes un espectro muy grande porque podrías hacerla muy real o no tanto. Pero si ya tienes la planta ahí, capaz sí puedes jugar que sea un personaje. O sea, ya depende, pero que no se pierdan los rasgos de lo que tú quieres enseñar. Pero si quieres que sea científica y crees que la gente

que vaya allá vaya a estudiar las plantas, capaz sí necesitas como una representación un poco más real de la ilustración.

### **¿CÓMO COMBINAS TÚ LA FUNCIONALIDAD Y LA ESTÉTICA EN LOS PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN?**

Ya verás. Si en este caso, por ejemplo, ustedes tienen que comunicar y enseñar sobre las plantas, la estética aquí no se trata de varias, de que se vea, yo que sé. Capaz se hace para niños, podrías hacer plantas, personajes. Pero si es en cambio para alguien que conozca esta botánica, sí debería ser la estética un poco más realista. Hay bastantes ilustradores de aquí en Cuenca que creo que sí hacen ilustración así, se dice ilustración... Se me fue. Naturalista, creo que se dice. Y es como si bien tienes en acuarela y toda la cosa, sí es como bastante acercado a la realidad. Entonces, yo creo que la estética depende mucho de lo que quieres comunicar. Si es algo científico, yo creo que sí tiene que ir más acercado a lo que estás viendo.

### **¿CÓMO TÚ TE ASEGURAS QUE TUS ILUSTRACIONES SEAN CLARAS Y CONCISAS PARA FACILITAR LA COMPRESIÓN HACIA EL PÚBLICO AL QUE TÚ TE DIRIGES?**

Sí, yo siempre sí pongo métodos, intento hacer que haya interactividad con todos los diseños que hago. O sea, para mí siempre todo lo que diseñado es como de alguna forma tiene que parar en algún lado y no ser basura. Tiene un objetivo. En su caso, creo que la didáctica dependería mucho del tema. Ustedes quieren que la gente aprenda con esas plantas, por ejemplo, pienso ahorita, si es que yo hiciera sobre plantas, a lo mejor quisiera que huelan, entonces la interactividad no necesariamente es algo que toques, si no también hacer uso de los otros sentidos.

## Diseño Gráfico/Ilustración



img 16 / Carmen Lucía Páez

**Carmen Paéz**

### DESCRIPCIÓN

Carmen Lucía Páez, también conocida como Carmen Lu, nació en Cuenca, Ecuador. Carmen estudió Diseño Gráfico en la Universidad del Azuay, donde descubrió su pasión por la ilustración. Además, cuenta con una maestría en Ilustración de Libros Infantiles de Goldsmiths University of London y un título en Antropología Visual de FLACSO. Su estilo artístico se caracteriza por la fusión entre elementos realistas y de caricatura, y está fuertemente influenciado por el cómic. Carmen ha trabajado en varios proyectos como ilustradora independiente y didáctica desde el 2018, dirige Kurikitakati Studio.

### ENTREVISTA

Carmen Lu, ilustradora y diseñadora gráfica, habla sobre diversos aspectos del diseño gráfico e ilustración. Destacando su capacidad de comunicar mensajes de forma amigable y no necesariamente realista. En cuanto a la coherencia con la marca, explica que todo depende del manual de marca y de la identidad, señala que la funcionalidad y la estética en sus proyectos están estrechamente relacionadas y que ningún gráfico es inocente de significado. En cuanto a la innovación y la experimentación, cree que la experimentación es más importante que la innovación, sin embargo destaca la importancia de entender que cualquier cosa que se crea no sucede únicamente en Illustrator o Photoshop y de hacernos responsables de lo que ponemos en el mundo. Finalmente, respecto a la importancia de la ilustración en la educación, ella considera que puede ser un gran aliado y destaca la importancia de asegurarse de que las ilustraciones sean claras y concisas para facilitar la comprensión del contenido.



### **¿CÓMO CREES QUE LA ILUSTRACIÓN PUEDE IMPACTAR POSITIVAMENTE EN LA EXPERIENCIA DE LOS USUARIOS?**

La ilustración puede tomar muchas caras, las cuáles varían de sencillo a complejo dependiendo del mensaje a transmitir, también la ilustración puede ser un gran vehículo para compartir un mensaje, ya que al ser un medio no necesariamente realista, nos invita a imaginar y a recibir la información de una manera más amigable.

### **¿CÓMO TE ASEGURAS DE QUE LAS ILUSTRACIONES SEAN COHERENTES CON LA MARCA Y LA IDENTIDAD VISUAL DEL CLIENTE?**

Todo depende del manual de marca y de la identidad de la compañía con la que se trabaja. Tendrá que ver con las preguntas que los ilustradores hagan y la sensibilidad de los mismos para no perder su propia voz y sin embargo hacer un trabajo profesional dentro de los parámetros de la empresa y marca para la cuál se trabaja.

### **¿CÓMO COMBINAS LA FUNCIONALIDAD Y LA ESTÉTICA EN TUS PROYECTOS DE ILUSTRACIÓN?**

La funcionalidad tiene total correlación con el cómo se comunica el mensaje, la gráfica nunca sucede en un espacio vacío, tendrá que ver con el contexto del mensaje. Saber qué ilustrar es el resultado de un buen conocimiento de comunicación gráfica. Ningún gráfico es inocente de significado y todo gráfico sucede y se re-significa en un determinado contexto. La estética por otro lado tendrá que ver con el tono del mensaje y lo que él mismo necesite por parte de las ilustraciones.

### **¿CÓMO MANEJAS LA GESTIÓN DEL TIEMPO Y LOS PLAZOS EN TUS PROYECTOS?**

Esto viene dado del tiempo que uno lleva practicando el oficio del diseño o de la ilustración. A menos que te den un calendario al cual tienes que aferrarte, todo tiene que ver con auto-conocimiento de tus herramientas y capacidades, honestidad contigo y con tus clientes.

### **¿QUÉ PAPEL JUEGA LA INNOVACIÓN Y LA EXPERIMENTACIÓN EN TU ENFOQUE DE DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN?**

Innovación como tal, nada, la experimentación todo, creo que cuando nos enfocamos en querer hacer cosas nuevas, nunca antes vistas, extravagantes, especiales, innovar, perdemos de vista el juego, la experimentación y la forma real de conseguir algo novedoso.

### **¿QUÉ IMPORTANCIA LE DAS A LA ILUSTRACIÓN EN EL APRENDIZAJE Y EDUCACIÓN?**

Depende para qué grupo se utilice ilustración. No todo lo que aprendemos está determinado por ilustración, sin embargo al ser un medio que puede ser muy amigable y percibirse como inofensivo, considero que puede ser un gran aliado.

### **¿CÓMO DEFINIRÍAS TU ESTILO Y ENFOQUE EN LA ILUSTRACIÓN Y EL DISEÑO GRÁFICO?**

El estilo no es más que la manera particular que cada persona tiene de representar el mundo. Yo prefiero el uso de líneas y colores planos, tomando del lenguaje del cómic, simplificando la gráfica y limitando los colores, intento que todo lo que yo cree, pueda tener su aplicación en la cotidianidad.

# Gráfica Ambiental



Img 17 / Fabian Cordero

## Fabián Cordero

### DESCRIPCIÓN

Fabián Cordero es un diseñador y Magister en Proyectos de Diseño enfocado en Tecnologías de Impresión, Diseño de comunicación, gráfica en el espacio público, Diseño de experiencias, y Diseño gráfico ambiental, actualmente ejerce como maestro dentro de la Universidad del Azuay.

### ENTREVISTA

Fabián nos comenta que al enfocarse en la experiencia del usuario dentro de un lugar como el jardín botánico principalmente, hay que empezar desde la señalética ya que esto permite un mejor recorrido y orientación dentro de un espacio tan amplio como este, además de ayudar a los usuarios a ubicar las cosas y las estancias más rápido. Hablando desde otro punto se integró el concepto de señalética y wayfinding. La señalética se interpreta directamente como una señal que las personas captan, es el uso de señales y símbolos que nos permiten entender lugares y cosas, mientras que el wayfinding busca incorporar la señalética mediante el auto guiado logrando un acompañamiento orientación al más cercano a las personas a través de elementos gráficos que siempre van a estar presentes. A partir de esto se tomó en cuenta el branding ambiental, que permite dar personalidad y reconocer a una marca desde afuera, logrando reconocer una imagen y lugar desde sus elementos gráficos. Uno de los ejemplos más visuales e importantes que se deberían tomar en consideración es el libro de la teoría de la práctica, donde mediante el ejemplo del zoo temaiken podemos rescatar tanto el proceso como la teoría del diseño ambiental. Para que un diseño ambiental incorporado con la experiencia de los usuarios funcione, hay que tener en cuenta que el usuario ya tenga previsto donde puede encontrar la información, siendo esta intuitiva y directa.

# HOMÓLOGOS

Se analizó tres proyectos similares, los cuales por medio de un análisis de su forma, función y tecnología, cumplen la función de guía durante el proceso de desarrollo del proyecto, debido a que ciertas características son fundamentales y útiles como referencia a utilizar en el proyecto.



# ZOO TEMAIKEN

**Autor:** Lorenzo Shakespear y Juan Shakespear  
**Cliente:** Parque temático Temaikén

El estudio de Diseño Shakespear, se planteó en desarrollar el proyecto del parque temático llamado Temaikén, en el cual se trabajó en el diseño tanto de la identidad visual como la señalética dentro del espacio. En su enfoque, fue netamente educativo, para la creación de la identidad visual partieron del significado del nombre del parque TEMAIKEN, que se traduce como "tierra de vida".



Img 18/ Bioparque Temaikén

## FORMA

La paleta cromática que maneja todo el sistema trabajo en colores terracota, el logotipo maneja una tipografía llamada Pompeia Inline la cual fue rediseñada con el objetivo de adaptarse al lugar y ambiente donde se encontraba, de igual manera el tamaño del logotipo abarco veinte y dos metros de ancho por cuatro de alto transformando y enmarcando el paisaje visual haciendo un atractivo para los visitantes.

## FUNCIÓN

La señalización se trabajó junto con científicos y pedagogos orientado a resolver el acceso a la información y orientación captando el interés del público dividido en tres categorías: señales científicas, señales hito y señales direccionales.

**Señales científicas:** Pensadas con el objetivo didáctico y de estimular

**Señales hito:** Imágenes pictogramáticas, adaptadas en cada hábitat

**Señales direccionales:** Divididas en áreas de circulación

## TECNOLOGÍA

La construcción en gran escala, del logotipo utilizó hormigón alveolar en matrices de madera, la estructura de acero permitió la resistencia ayudando a la libertad de manipulación y traslado.



# PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO EXPERIENCIAL INMERSIVO

**Autor:** ArtHouse Design  
**Ciente:** Boston Children's Hospital

Art House Design trabajo a la par con el hospital de boston en la creación de un área interactiva que permita el desarrollo pleno de sus pacientes no solo de forma atractiva si no incorporando un método pedagógico de aprendizaje que ayuda al estímulo de movimientos y al atractivo visual llegando a ser estético y funcional.



Img 19/ Mapa Interactivo

## FORMA

Es un libro emergente en 3D que cuenta con interacción en múltiples capas que busca entretener a los pacientes sin el acompañamiento de tecnología

## FUNCIÓN

Se utilizó la iconografía de Boston

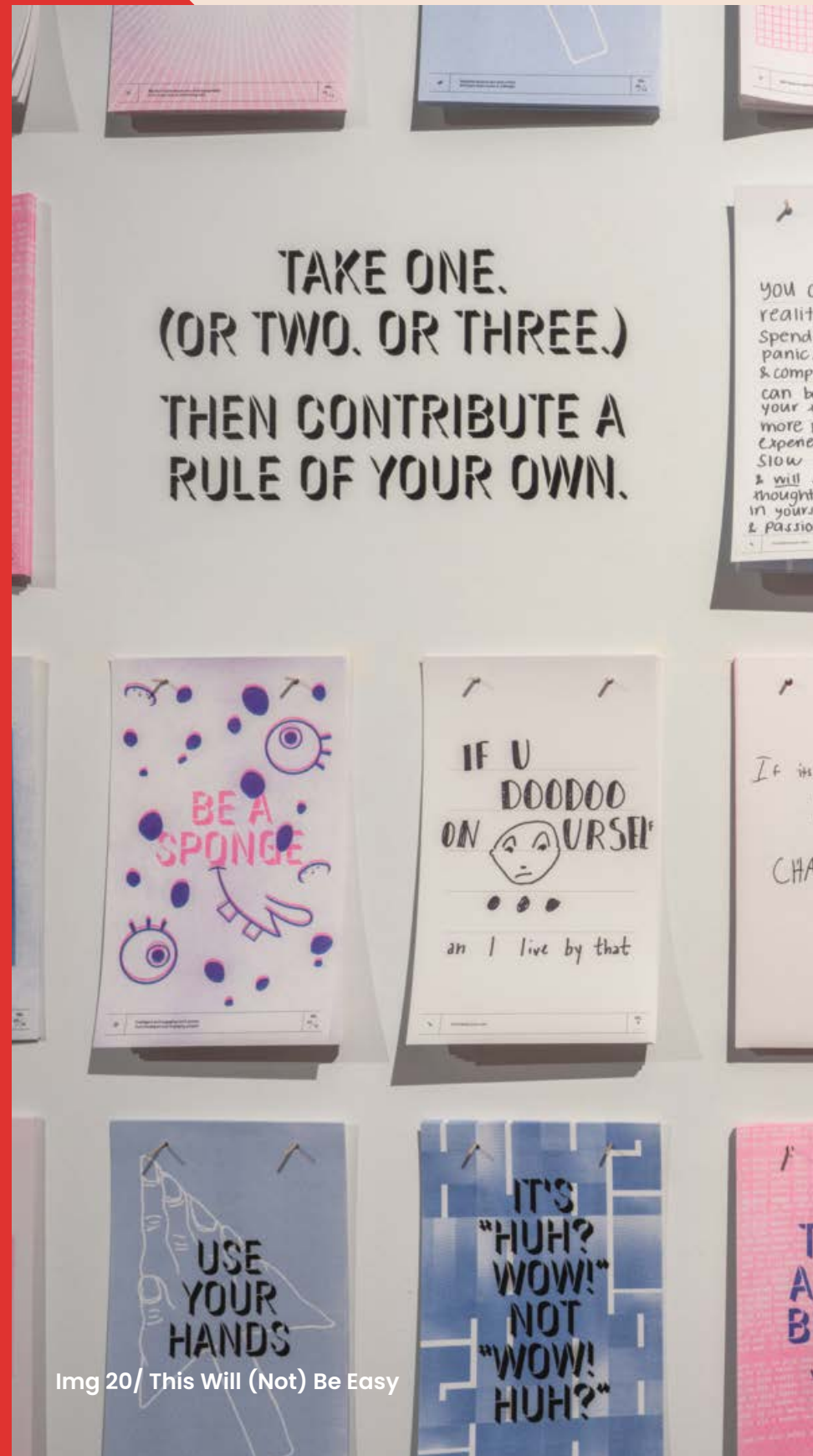
## TECNOLOGÍA

La construcción en gran escala, del logotipo Cada pantalla utiliza sensores de movimiento y motores eléctricos para hacer que los elementos y los niños interactúen junto a madera pintada, piezas impresas e iluminación estratégica.

# VOLUME INC: THIS WILL (NOT) BE EASY

Autor: Volume Inc  
Cliente: Facultad de Bellas Artes de  
la Universidad de Kentucky

Diseño de información dentro del  
centro de una galería que contiene  
una colección de frases de un solo  
tipo de formando dónde los visitantes  
interactúan



Img 20/ This Will (Not) Be Easy

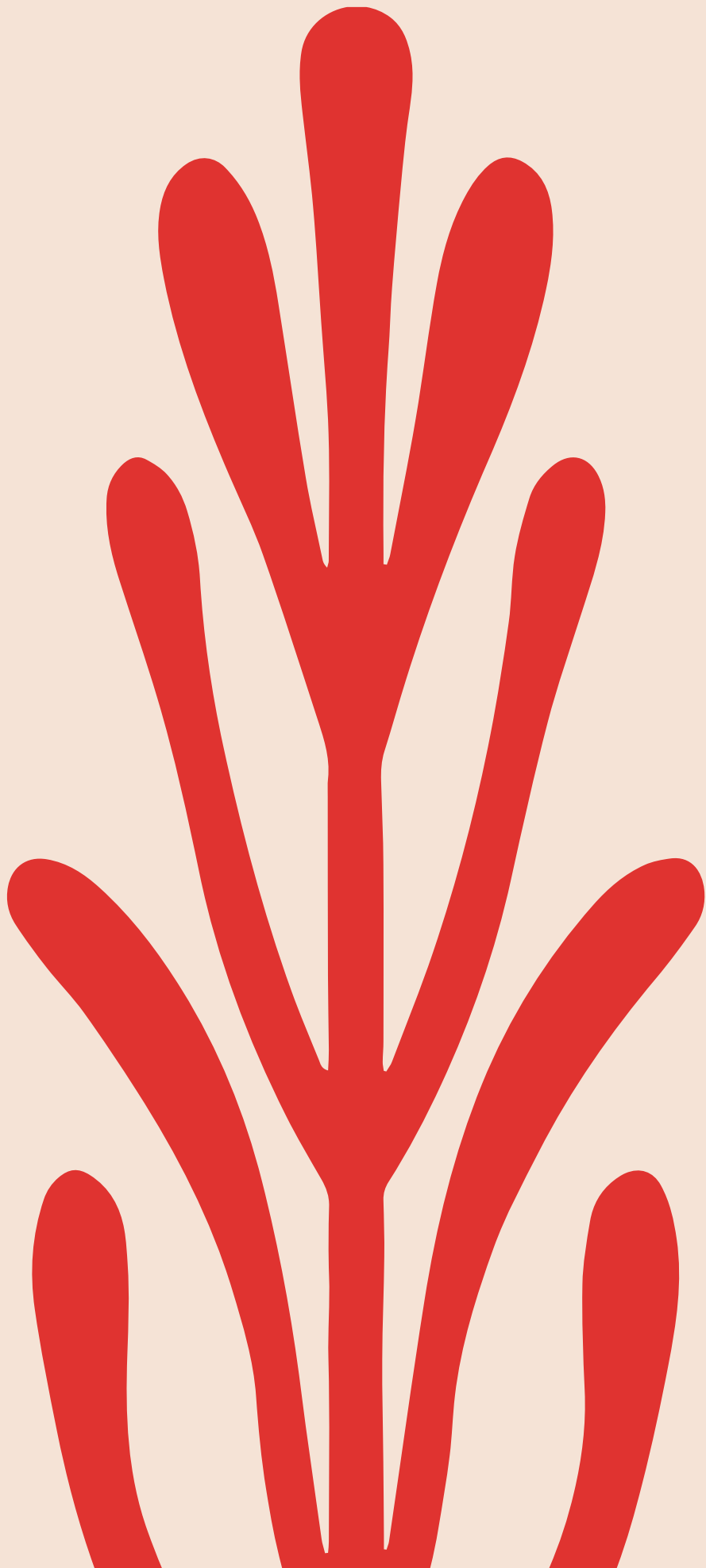


## **TECNOLOGÍA**

Este proyecto hace uso de tecnologías actuales como es la realidad aumentada para que los usuarios por medio de una aplicación en sus aparatos electrónicos puedan visualizar impresiones en blanco donde el público contribuye con su imaginación.

## **FUNCIÓN**

Cada espacio diseñado tiene el propósito funcional de informar



## 1.5 CONCLUSIONES

A lo largo de esta primera fase, se ha permitido ampliar nuestro entendimiento acerca de la problemática que se plantea, así como la importancia de las teorías del diseño en este proyecto como guía a seguir para intervenir en la óptima solución de la problemática presente, de la misma forma, a través de las investigación de campo y análisis de homólogos nos permitió entender conceptos que en la posterior fases se verán aplicadas en el proyecto.









# 2

## CAPÍTULO





# PROGRAMACIÓN

A partir de la respectiva investigación realizada, que parte de las bases teóricas del capítulo uno e investigación de campo, se recopiló información junto al método de observación encubierta del capítulo dos, con el objetivo de analizar las características, gustos y entorno del usuario con el que se trabajará. En este caso, debemos conocer bien a nuestro usuario, para así poder dirigirnos de forma efectiva hacia ellos.

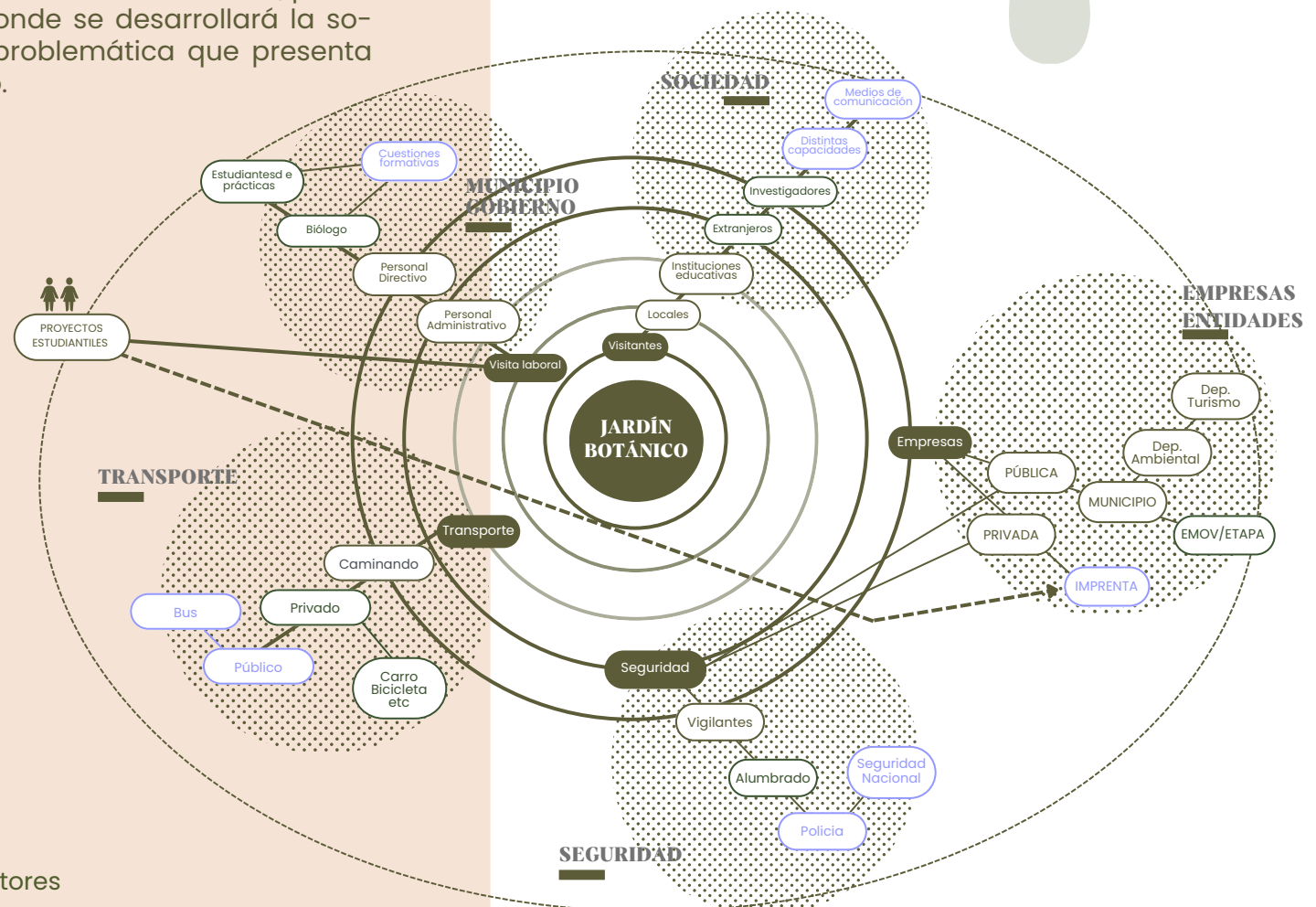






## 2.1 Mapa de Actores

El Jardín Botánico de Cuenca es un espacio en el cual los actores involucrados y escenarios interactúan. Debido a esto, la siguiente construcción gráfica explica la relación de estos actores y su grado de relación que va desde los más involucrados siendo los principales, parcialmente involucrados y terciarios que vendrían a ser los menos involucrados, tomando como punto central al Jardín botánico de la ciudad de Cuenca, puesto que es donde se desarrollará la solución a la problemática que presenta este espacio.



Img 21/ Mapa de Actores

## 2.1.2 Segmentación

### VARIABLES CONDUCTUALES

**Beneficio buscado:** Conocer lugares de aprendizaje que le permitan aprender y que al momento de visitar le ofrezcan una experiencia grata y memorable.

**Convivencia:** Realiza su rutina y actividades diarias en solitario, sin embargo disfruta de actividades con amigos y familia, es una persona que se mantiene activa.

**Decisión de compra:** Que el producto desarrollado le brinde una buena experiencia y sea memorable.

**Riesgo percibido:** Que el producto no cumpla sus expectativas, que la experiencia sea lo contrario a lo que espera.

**Expectativas:** Al momento de frecuentar estos lugares espera que los mismos cumplan con el objetivo de ayudar en su aprendizaje, y le ofrezcan una buena experiencia, incentivando el retorno a estos espacios.

**Edad:** Rango de 6 años a 60 años en adelante, debido a que es un espacio donde a contado con la visita de usuarios de todas las edades.

**Sexo:** Femenino/Masculino

**Nivel social:** Medio

**Religión:** -

### VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS

**Personalidad:** Introversa, reflexiva.

**Estilo de vida:** Sustentable, Eco-responsable, exploradora.

**Gustos personales:** Le gusta mantenerse en movimiento, salir al aire libre, explorar lugares, le gustan temas ambientales, yoga.

## VARIABLES PSICOGRÁFICAS

## VARIABLES GEOGRÁFICAS

**Ubicación geográfica:** Cuenca-Ecuador

**Ámbito local-global:** Azuay (Sierra)

**Delimitación por zonas:** Urbana

## 2.1.3 Persona Design

### **SAMY CALDERÓN ECUATORIANA-CUENCANA**

Samy Calderón es una joven de 23 años que estudia Biología en la Universidad de Cuenca. Su rutina diaria comienza realizando estiramientos y ejercicios de respiración para empezar el día con energía y relajación, asiste a sus clases, siempre lleva consigo su botella de agua para mantener la energía. Después de la universidad, Samy dedica tiempo a caminar por los parques y senderos de la ciudad, o ir al gimnasio, disfruta aprender y actualizarse sobre temas ecológicos y sostenibles.

Por las tardes, Samy se enfoca en sus tareas y deberes, le gusta visualizar sus metas y objetivos a largo plazo como, por ejemplo que la gente aprenda sobre la importancia y educación de la flora y realiza experimentos tanto en el laboratorio como de campo en el Jardín Botánico, le encanta explorar nuevos lugares. En su tiempo libre, le gusta hacer senderismo y aprovecha para tomar fotos de la flora en sus recorridos y luego las compara si las vio en el Jardín.

Samy visita periódicamente el jardín botánico. Ya que, es cucho hablar de su gran variedad de plantas y flores, al momento de recorrer el botánico no encuentra la información que ella necesita para su formación, su experiencia no fue lo que esperaba al no haber los canales propios de información.







**Samy  
Calderón**

## 2.1.4 Mapa de empatía

### ¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

Le preocupa su futuro y sus metas personales, siente que es importante tomar conciencia del planeta, dirigiendo un enfoque más sostenible como responsable en su estilo de vida. Está preocupada por cómo puede aplicar sus conocimientos en el mundo laboral.

### ¿QUÉ DICE Y HACE?

Habla de sus intereses y actividades en biología, y comparte sus conocimientos con otros, su comportamiento es amable, empático y respetuoso hacia los demás, escucha y comprende las perspectivas de los demás, no es una persona conflictiva o agresiva.

### ¿QUÉ OYE?

Escucha críticas o burlas por parte de personas que no comparten sus intereses y que no comprenden la importancia de proteger el medio ambiente acerca de la contaminación, así como temas sobre el cambio climático, y la pérdida de biodiversidad, suele escuchar.

### ¿QUÉ VE?

Ve a diario discusiones y conversaciones relacionadas con temas de biología y conservación con amigos y en redes sociales, ve a diario materiales de estudio y de laboratorio relacionados con su carrera.

### ESFUERZOS

El estrés y la carga de trabajo relacionados con sus estudios y proyectos, la falta de comprensión o apoyo por parte de personas en su entorno que no comparten sus intereses, la preocupación por el medio ambiente le causa preocupación en su día a día

### RESULTADOS

Se esfuerza y le interesa constantemente por divulgar la importancia de la flora en el Ecuador, como estudiante de Biología que desea que las demás personas visiten, conozcan el Jardín Botánico de Cuenca, ya que es un espacio recreativo y aprendan.

## 2.1.3 Brief de Producto

### OBJETIVO

Ayudar a los visitantes del Jardín Botánico de Cuenca en su proceso de autoaprendizaje, mediante la creación y diseño de un set de productos gráficos editoriales, ilustrados, sensoriales e interactivos que permitan la interacción y mejor experiencia del usuario dentro del área.

### CICLO DE VIDA

Dado que el producto en que se está desarrollando es nuevo dentro del espacio, se encuentra en la etapa de INTRODUCCIÓN.

Particularidades

### VENTAJAS COMPETITIVAS

Experiencia de usuario memorable, mediante diseños didácticos, sensoriales pensando en un público universal.

Diseño integral, el producto tomará en consideración distintos conceptos de diseño que se aplicaran en la elaboración del producto.

### DESCRIPCIÓN

El set de productos gráficos que se piensa desarrollar para el jardín botánico de Cuenca tiene como objetivo brindar una experiencia de aprendizaje y exploración atractiva, accesible para los visitantes, con soportes impresos y digitales. En cuanto al nivel del producto físico, se desarrollarán folletos, señalética, carteles con técnicas pop up. En cuanto a contenido interactivo se diseñarán productos lúdicos informativos, además se manejará el branding ambiental dentro del espacio que se complementará con una campaña informativa por medio de las redes sociales.

### PARTICULARIDADES

El producto se introducirá en el sector comercial y servicios para el turismo y la educación ambiental, específicamente, se enfocará en los futuros visitantes del Jardín Botánico de Cuenca, un atractivo turístico y educativo que recibe visitantes locales y turistas todo el año.

El sector es altamente competitivo al ser el único botánico ubicado dentro de la ciudad de Cuenca, por lo que el set de productos gráficos diseñados debe destacarse por su experiencia de usuario, diseño universal y autoaprendizaje.

## TENDENCIAS

A nivel global, la tendencia en la industria de la experiencia del usuario en jardines botánicos se centra en el uso de tecnología actuales para mejorar la experiencia del visitante, como aplicaciones móviles y realidad virtual, experiencia de usuario y branding ambiental.

A nivel nacional, la tendencia en la experiencia del usuario en jardines botánicos se centra en la creación de espacios didácticos, de relajación y conexión con la naturaleza.

La tendencia a nivel local se enfoca en la experiencia de usuario y en el recorrido de los diferentes ecosistemas que maneja el área del Jardín Botánico de Cuenca.

Competencia

## COMPETENCIA

### Directa

Como tal no existe competencia directa ya que es el único botánico dentro de la ciudad de Cuenca.

### Indirecta

Los Museos  
Los parques públicos  
Los libros de plantas  
Redes sociales  
Zoológico / Bioparque

## ANÁLISIS DEL CONSUMIDOR

Visitantes del Jardín Botánico de Cuenca que buscan una experiencia más enriquecedora y educativa mientras exploran el área. Dentro del público incluye a estudiantes, profesionales en el campo de la botánica, biología, turistas, personas interesadas en la sostenibilidad y el medio ambiente, y familias que buscan una actividad educativa para sus hijos. ¿Qué le gusta?

Al consumidor le gusta mantenerse activo, caminar por parques y senderos de la ciudad, es una persona que disfruta la actividad y aprender constantemente. ¿Qué actitud tiene ante mi producto?

Una actitud positiva, enérgica, hacia productos que promuevan la sostenibilidad y la protección del medio ambiente. También es posible que se interese en productos que le permitan aprender más sobre la flora y fauna de la región y cómo puede contribuir a su conservación.

## PROCESO DE USO

Identificación de la necesidad o deseo de visitar, explorar, aprender y entretenerse

Búsqueda de información

Toma de decisión de visita al Jardín Botánico de Cuenca

Llegada al jardín botánico

Participación en actividades interactivas y sensoriales.

Interacción con los productos gráficos del jardín botánico para obtener información adicional.

Salida del jardín botánico y evaluación de la experiencia.





## 2.3 Partidos De Diseño

### **PARTIDO FORMAL**

A nivel formal abarca el uso de varios formatos, con un estilo orgánico en conjunto de la ilustración y un sistema gráfico elaborado a partir del espacio, a su vez enfocándose en el orden para la creación de los distintos diseños. En cuanto a la cromática, se busca que sea acorde al ambiente en todos los formatos. La jerarquía de información varía según el soporte, pero en general se incluyen elementos como nombre, ilustración, contenido breve y datos adicionales.

Dentro de los elementos gráficos tomando en cuenta los distintos soportes se aplicará la Ilustración, pop up interactivo y un video breve, respecto a la tipografía, tanto en el soporte impreso, digital, y ambiental se hace énfasis en combinaciones de tipografías sans serif la mismas que se utilizarán en distintos pesos tipográficos para generar jerarquía y contraste.



## **PARTIDO FUNCIONAL**

A partir de lo funcional se plantea otorgar información para el autoaprendizaje acompañado por una experiencia de usuario adecuada mediante la interacción, legibilidad, y comprensión. Así mismo dentro de la función general en el soporte impreso el objetivo es otorgar información para el autoaprendizaje acompañado por una experiencia de usuario adecuada, en el soporte digital y ambiental en cambio se busca brindar información con llamado a la acción acompañado por una experiencia de usuario adecuada. Como funciones específicas se toma en consideración la elaboración de carteles interactivos, piezas interactivas, post digital, señalética, respetando consideraciones de uso según la edad, siendo legibles, multiplataforma, interactivos, animados etc.

## **PARTIDO TECNOLÓGICO**

Se presentan medios adecuados para la producción del set de productos incluyendo una materialidad resistente y durable para espacios abiertos.

Los sustratos de impresión en soportes impresos, digital y ambiental se van a aplicar en formatos gran formato, Medianos y grandes. Las tecnologías de impresión van a variar según el soporte, siendo estas la impresión offset, láser y dentro del soporte digital las medidas de post en las distintas redes sociales. Los softwares que van a completar el trabajo desde la parte práctica son distintos programas de la suite adobe, además sketchbook e Ibis paint.

## **PARTIDO CONCEPTUAL**

Por medio del producto a diseñar se desea contribuir a la sensibilización sobre la importancia de la conservación y relación con el ambiente, por esta razón se toma a la flora local, que se encuentra dentro del Jardín Botánico de Cuenca como partido conceptual y fuente de inspiración para la creación de un sistema gráfico y patrones que reflejen la identidad y la cultura del espacio.



Img 24/ Jardín Botánico de Cuenca



## 2.4 Definición De Contenidos

Al plantear la creación de un set de productos gráficos los contenidos llegan a ser cada elemento que lo va a conformar:

### **BRANDING AMBIENTAL PARA IDENTIDAD DEL JARDÍN BOTÁNICO**

Tipo de contenido: Sistema gráfico que se utilizará dentro de las propuestas  
Formato: Elementos gráficos  
Objetivo: Darle una identidad al Jardín Botánico  
Audiencia: Prospectos y clientes potenciales

### **SOPORTE AMBIENTAL**

Tipo de contenido: Cartel informativo de bienvenida  
Formato: Texto  
Objetivo: Presentar al jardín y dar la bienvenida a los visitantes  
Audiencia: Prospectos y clientes potenciales

### **SEÑALÉTICA**

Tipo de contenido: Información para dirigir mediante wayfinding  
Formato: Elementos gráficos y texto  
Objetivo: Dirigir, guiar a los visitantes durante su recorrido  
Audiencia: Clientes potenciales y existentes

### **CARTELES INFORMATIVOS CON TÉCNICA POP-UP**

Tipo de contenido: Información, detallada sobre la flora del Jardín Botánico  
Formato: Texto, ilustración, técnica pop-up  
Objetivo: Proporcionar información por medio de la interacción y mejorar la experiencia  
Audiencia: Clientes potenciales y existentes

### **PRODUCTO LÚDICO INFORMATIVO**

Tipo de contenido: Información didáctica sobre la flora del Jardín Botánico  
Formato: Texto, ilustración  
Objetivo: Proporcionar información por medio de la interacción  
Audiencia: Prospectos, usuarios infantiles

### **CAMPAÑA MEDIANTE LAS REDES SOCIALES**

Tipo de contenido: Post sobre temas relevantes, promoción del lugar y noticias del Jardín Botánico  
Formato: Texto, imágenes y video  
Objetivo: Proporcionar información útil y mantener a los clientes informados  
Audiencia: Clientes y prospectos, futuros visitantes

### **FOLLETOS**

Tipo de contenido: Información sobre el Jardín Botánico y sus plantas  
Formato: Texto, ilustración, elementos gráficos.  
Objetivo: Proporcionar información rápida y directa acerca del Jardín Botánico  
Audiencia: Clientes y prospectos

### **SOUVENIRS**

Tipo de contenido: Elementos extra como pequeños souvenirs para el público  
Formato: Texto, elementos gráficos  
Objetivo: Promocionar y mejorar la experiencia del usuario por medio de productos  
Audiencia: Prospectos y clientes



## 2.5 Proceso de diseño

Al trabajar con una serie de productos se plantea un flujo de trabajo poniendo énfasis en el proceso y pasos de cada uno. En algunos casos hay productos que incluyen dentro de su proceso el mapeo del lugar, estructura de contenidos, jerarquización y al mismo tiempo determinar ciertas pautas para la creación de las propuestas y artes.

Img 25/ Jardín Botánico de Cuenca



## IDENTIDAD DEL JARDÍN BOTÁNICO

1. Investigación del lugar donde se creará la identidad
2. Establecimiento de objetivos
3. Definición de concepto y personalidad de la identidad a crear
4. Determinación de jerarquías, tipografía, cromática y formas
5. Creación del sistema gráfico
6. Revisión y correcciones
7. Prototipo final
8. Creación de un manual de identidad

## SOPORTE AMBIENTAL

1. Determinación del tipo y estructura general de los contenidos
2. Determinación de formatos y formas
3. Determinación de la maquetación de base, jerarquías, niveles de información
4. Diseño tomando en consideración márgenes y retículas
5. Determinación de juegos tipográficos y cuerpo de texto
6. Diseño y diagramación del producto
7. Revisión de pruebas y correcciones
8. Prototipado final

1. Estructura general de los contenidos
2. Recopilar (mapear el lugar)
3. Diseño tomando en consideración distancias visuales y sistema gráfico
4. Diseño y diagramación del producto
5. Pruebas de impresión y pruebas de color
6. Validación con el usuario
7. Prototipado final
8. Montaje de señalética

## SEÑALÉTICA

1. Determinar objetivo comunicacional
2. Definición de un concepto
3. Determinación de contenido (textos y copies)
4. Determinación de la maquetación de base, jerarquías, niveles de información.
5. Diseño de artes
6. Revisión de pruebas y correcciones
7. Artes finalizados preparación de artes para formatos para redes
8. Crear calendario de publicaciones

## REDES SOCIALES





## 2.6 Conclusión

Durante esta segunda fase, se logró definir los elementos y condicionantes centrales con los que se trabajará para las fases posteriores, así como la investigación y el análisis nos permitió entender al usuario a mayor profundidad logrando plantear pautas para diseñar un set pensado en mejorar la experiencia de usuario y ofrecer un espacio que contemple interacción y autoaprendizaje dentro del espacio.







# 3

## CAPÍTULO







# IDEACIÓN

Dentro de esta etapa del proceso creativo del proyecto, se generaron ideas a modo de bocetos explicativos que dan solución a la problemática por medio de productos gráficos, estas propuestas están desarrolladas con el propósito de ayudar en el proceso de aprendizaje de los visitantes del Jardín Botánico de Cuenca como su experiencia de Usuario dentro del mismo.

Como punto de partida al momento de la generación de las 10 ideas, el partido formal, funcional y tecnológico desempeñaron un papel fundamental, ya que, al diseñar abordando ciertas pautas, como tomando en consideración los objetivos y necesidades que abarca el proyecto de manera objetiva, se plantean soluciones efectivas como útiles para los usuarios y su interacción dentro del Jardín Botánico.





## 3.1 Diez ideas

En búsqueda de una solución óptima como viable, planteamos 10 posibles propuestas a modo de boceto, pensadas desde los partidos de diseño y variables creativas como el formato, en el cuál se definió 5 características del mismo como:

El plegable, expandible, armable y /o desarmable, ambiental e Impreso/ Digital, por otra parte las 5 variables creativas del partido funcional van de la mano con las distintas formas de interactividad como lo son la interactividad de contenido: inmersivo, lúdico, colaborativo, exploratorio (recorrido) y finalmente se tomó la materialidad y tecnologías complementarias del partido tecnológico tales como el material reciclado, realidad aumentada, hologramas (Proyectual), luces y sonido (espacial), y animación. Cada una de estas variables se aplicaron en las siguientes propuestas:

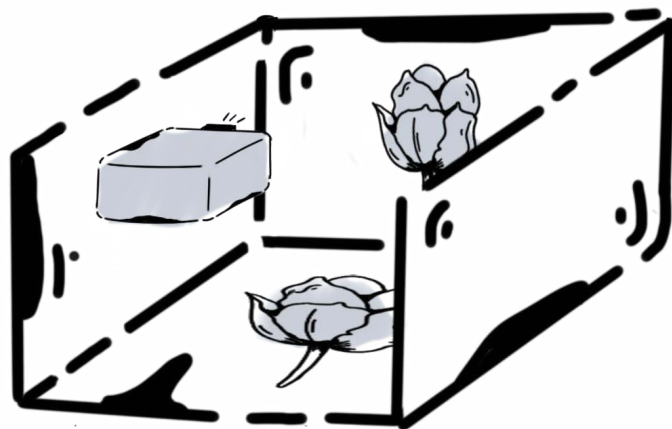




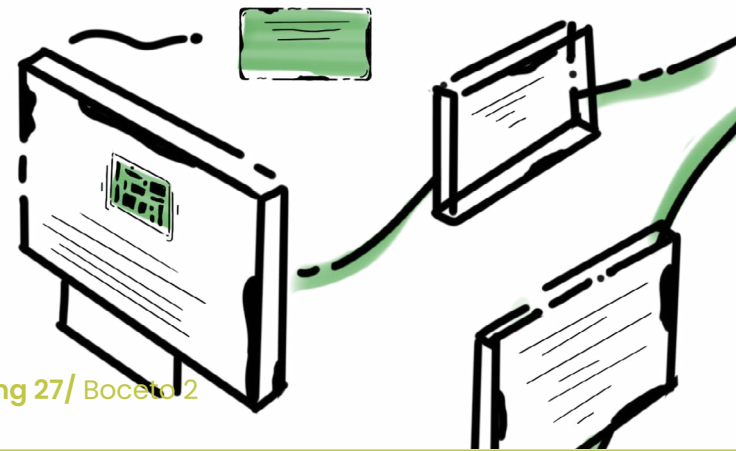
## ESPACIO INMERSIVO

1

La propuesta consiste en la creación de un ambiente inmersivo dentro de una habitación, donde los visitantes puedan experimentar a través de una animación la flora del Jardín Botánico de Cuenca. La experiencia se completa con la implementación de efectos de luz y sonido, que permitirá a los visitantes sentir la inmersión y vivir una experiencia impactante.



Img 26/ Boceto 1



Img 27/ Boceto 2

Esta propuesta consiste en la creación de carteles colaborativos elaborados con materiales reciclados y ubicados en las distintas secciones del Jardín Botánico de Cuenca. Estos carteles cuentan con información relevante en ambas caras que contarán con un código QR el cual redirige al usuario a información adicional al momento de escanearlo. Los carteles también transmitirán el mensaje de la importancia de la reutilización de materiales, generando así una propuesta educativa y participativa.

2

## CARTELES INFORMATIVOS

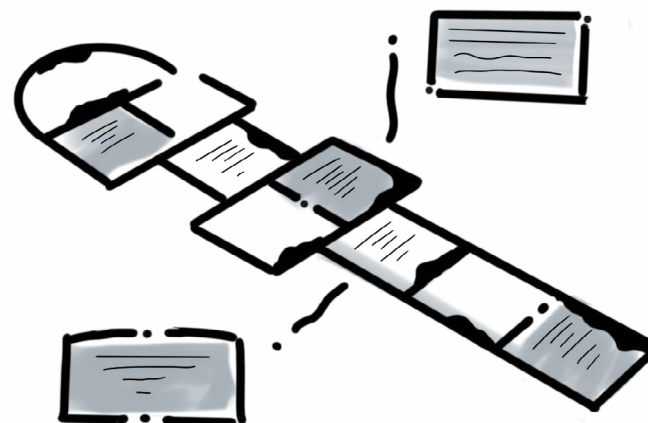
## PIEZAS LÚDICAS INFORMATIVAS

# 3

La propuesta trata de la elaboración de piezas origami con forma de flores del Jardín Botánico de Cuenca, las cuales tienen el propósito de brindar información relevante sobre el cuidado y conservación de la flora como del espacio a través de una experiencia lúdica y creativa, la cual al mismo tiempo impulsa el aprendizaje didáctico junto al uso de materiales reciclados.



Img 28/ Boceto 3



Img 29/ Boceto 4

Dentro de esta propuesta se pretende crear un juego tradicional lúdico que permita a los usuarios interactuar con la información del espacio de manera atractiva. El juego contará con elementos expandibles, luces y/o sonidos para crear una experiencia de aprendizaje emocionante y colaborativa.

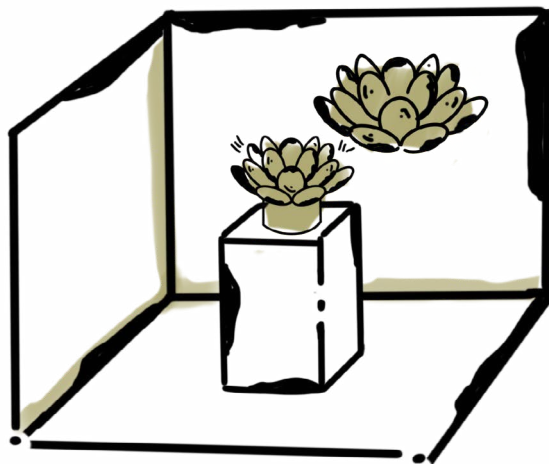
# 4

## JUEGO DE INCORPORACIÓN LÚDICA

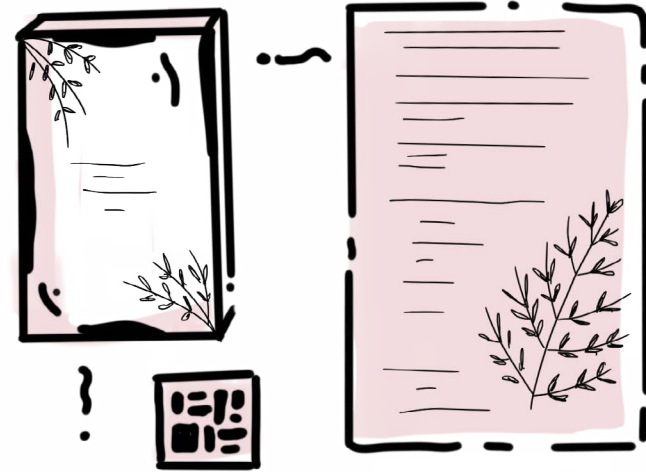
## HOLOGRAMAS

# 5

La propuesta se basa en proyectar a modo de hologramas las ilustraciones digitales dentro del espacio, con el objetivo de mostrar a los visitantes que pueden interactuar con la información de una manera más atractiva y llamativa, lo que les permitirá a los visitantes aprender sobre la flora de forma dinámica y emocionante.



Img 30/ Boceto 5



Img 31/ Boceto 6

Set coleccionable de flora por temporada que contenga postales ilustradas las que utilizan realidad aumentada en el packaging como información adicional sobre cada pieza de la colección. Cada set incluirá una serie de postales ilustradas de cada flor o planta correspondiente a la temporada, con detalles sobre su origen, características y cuidados necesarios. Esta combinación de lo análogo y lo digital creará una experiencia de coleccionismo única y emocionante para los usuarios.

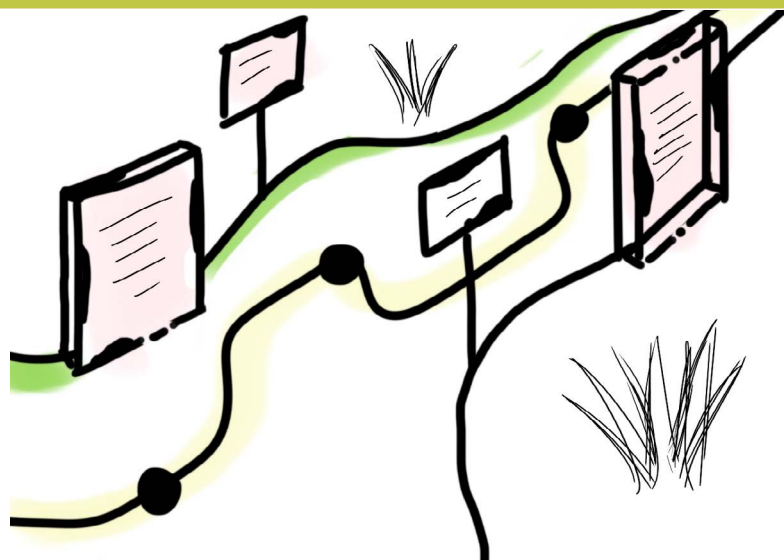
# 6

## SET COLECCIONABLE

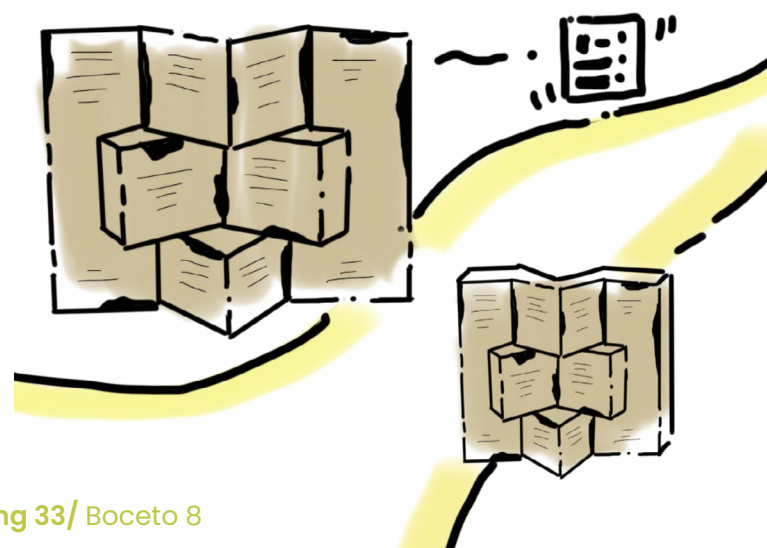
## WAYFINDING

# 7

La propuesta consiste en crear un recorrido por el Jardín Botánico Cuenca mediante el uso de wayfinding, que permita a los visitantes interactuar con carteles desplegados en cada sección del Jardín. Cada cartel incluirá ilustraciones digitales utilizando la técnica pop up, lo que creará una experiencia sensorial única para los visitantes permitiéndoles a los visitantes se involucren activamente en su propio recorrido y aprendizaje, con el propósito de brindar una experiencia más personalizada y memorable.



Img 32/ Boceto 7



Img 33/ Boceto 8

Construcción de un plegable dirigido a aquellos usuarios que no cuentan con un dispositivo digital para poder informarse acerca del Jardín Botánico, el cual al acercarse a una pantalla dentro del jardín y colocar una cara del plegable le narra información y un dato extra.

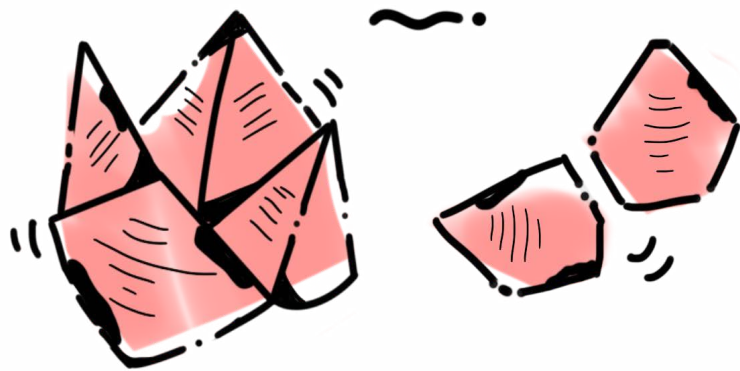
# 8

## PLEGABLE

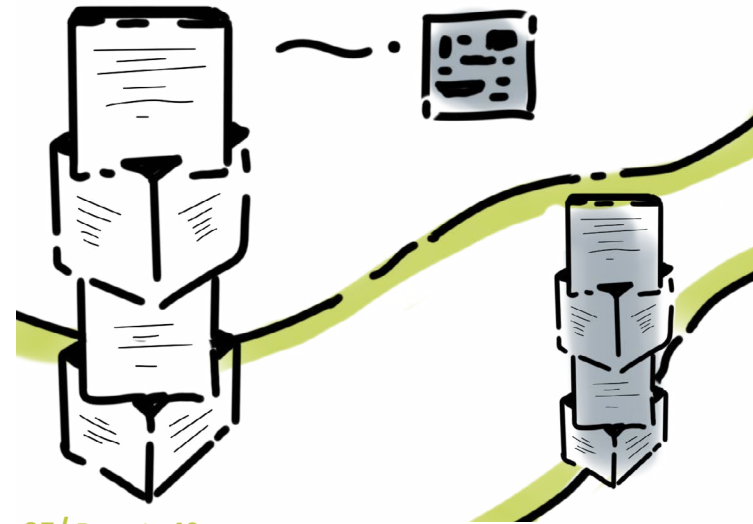
## PRODUCTO LÚDICO INFORMATIVO

# 9

Producto lúdico impreso (pica pica) que contenga información y personajes ilustrados de la flora del Jardín Botánico. Cada personaje ilustrado va de la mano con la información específica sobre su especie y los cuidados necesarios para su conservación. Al escanear un código QR en el producto, los usuarios serán redirigidos a una animación interactiva e informativa.



Img 34/ Boceto 9



Img 35/ Boceto 10

Esta propuesta plantea el diseño e implementación de tótems ubicados en diferentes secciones del Jardín Botánico que brinden información a los visitantes. En el primer lado de cada tótem se colocarán elementos expandibles que contienen información detallada sobre el área y conservación acompañados de un código QR informativo. Mientras que en el otro lado del tótem se incluirá una ruta de los puntos de recorrido como un mapa para los distintos parajes y áreas del Jardín Botánico de Cuenca.

# 10

## TÓTEMS



## 3.2 Clasificación de las Ideas

Para encontrar la idea definitiva, se procedió a evaluar las 10 propuestas presentadas mediante el uso de una tabla de calificación que incluye varios parámetros relevantes, de esta manera tres propuestas de las diez obtuvieron las calificaciones más altas al aplicar este método de calificación, como se explica en el siguiente gráfico:

Como el gráfico lo presenta, las tres propuestas que obtuvieron las calificaciones más altas de la suma de los parámetros fueron: La propuesta 6 del Set de flora coleccionable por temporada, que recibió una calificación de 33, como la segunda propuesta, también con una calificación de 33, es un conjunto de piezas lúdicas informativas impresas con la técnica origami. Finalmente, la tercera propuesta mejor calificada es un recorrido guiado por medio de wayfinding, que recibió una calificación de 32.



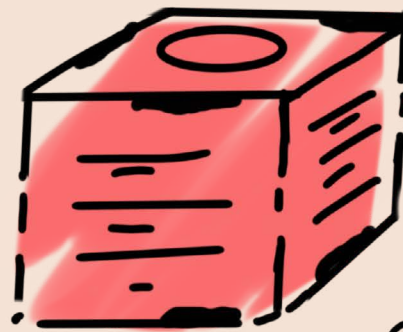
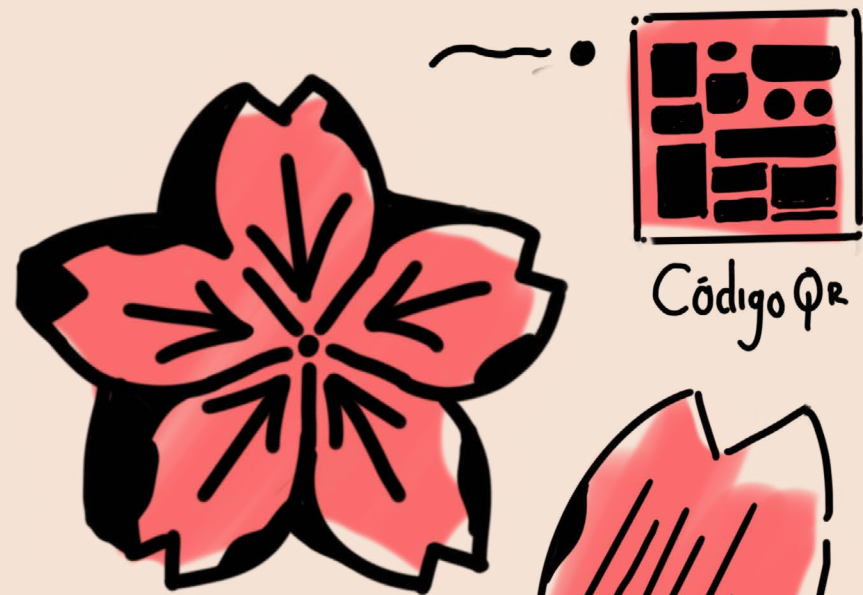
## 3.3 Selección de las 3 ideas

En este punto presentamos las 3 propuestas que tuvieron la mayor calificación al momento de tener en consideración los diferentes parámetros.

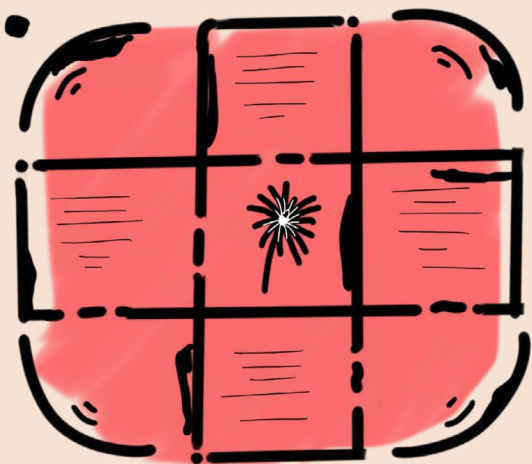
## PIEZAS LÚDICAS INFORMATIVAS

Elaboración de piezas lúdicas utilizando la técnica del origami, con el objetivo de brindar información a los visitantes del Jardín Botánico Cuenca sobre la flora y su conservación. Estas piezas, incluyen ilustraciones de las plantas, y cuentan con personajes que representen su flora, cada pieza cuenta con información relevante acerca de la planta que representa, así como consejos y técnicas para su cuidado y conservación. Además, se incluirá un código QR que permitirá a los usuarios acceder a una animación que amplíe la información proporcionada en la pieza, lo que les permitirá recordar mejor la información aprendida. La construcción de estas piezas se hará con materiales reciclados, lo que refleja el compromiso del Jardín Botánico Cuenca con la sostenibilidad y el cuidado cómo conservación del medio ambiente.

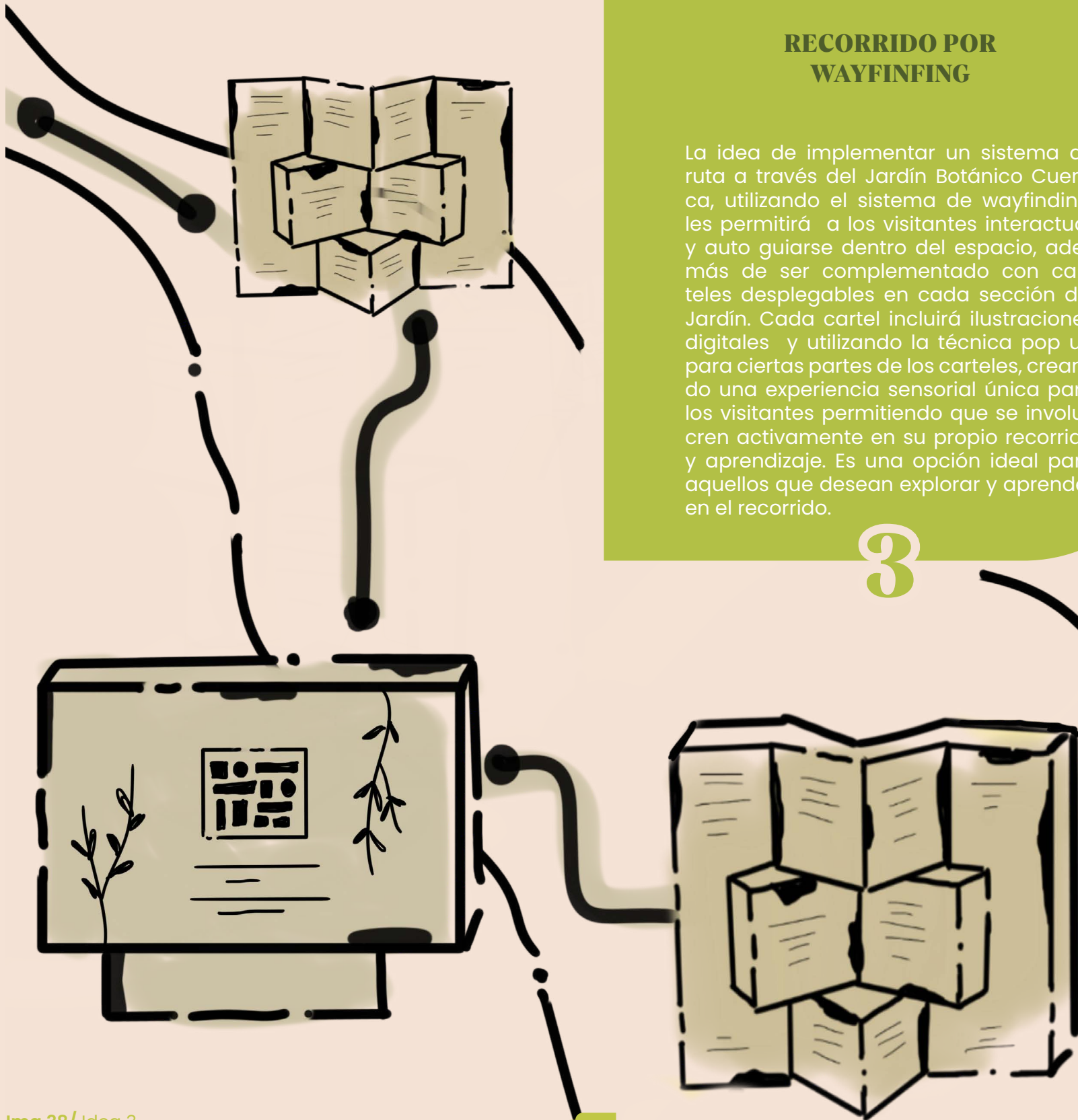
1



2. Packaging







### RECORRIDO POR WAYFINFING

La idea de implementar un sistema de ruta a través del Jardín Botánico Cuenca, utilizando el sistema de wayfinding, les permitirá a los visitantes interactuar y auto guiarse dentro del espacio, además de ser complementado con carteles desplegados en cada sección del Jardín. Cada cartel incluirá ilustraciones digitales y utilizando la técnica pop up para ciertas partes de los carteles, creando una experiencia sensorial única para los visitantes permitiendo que se involucren activamente en su propio recorrido y aprendizaje. Es una opción ideal para aquellos que desean explorar y aprender en el recorrido.

3

## 3.4 Idea final

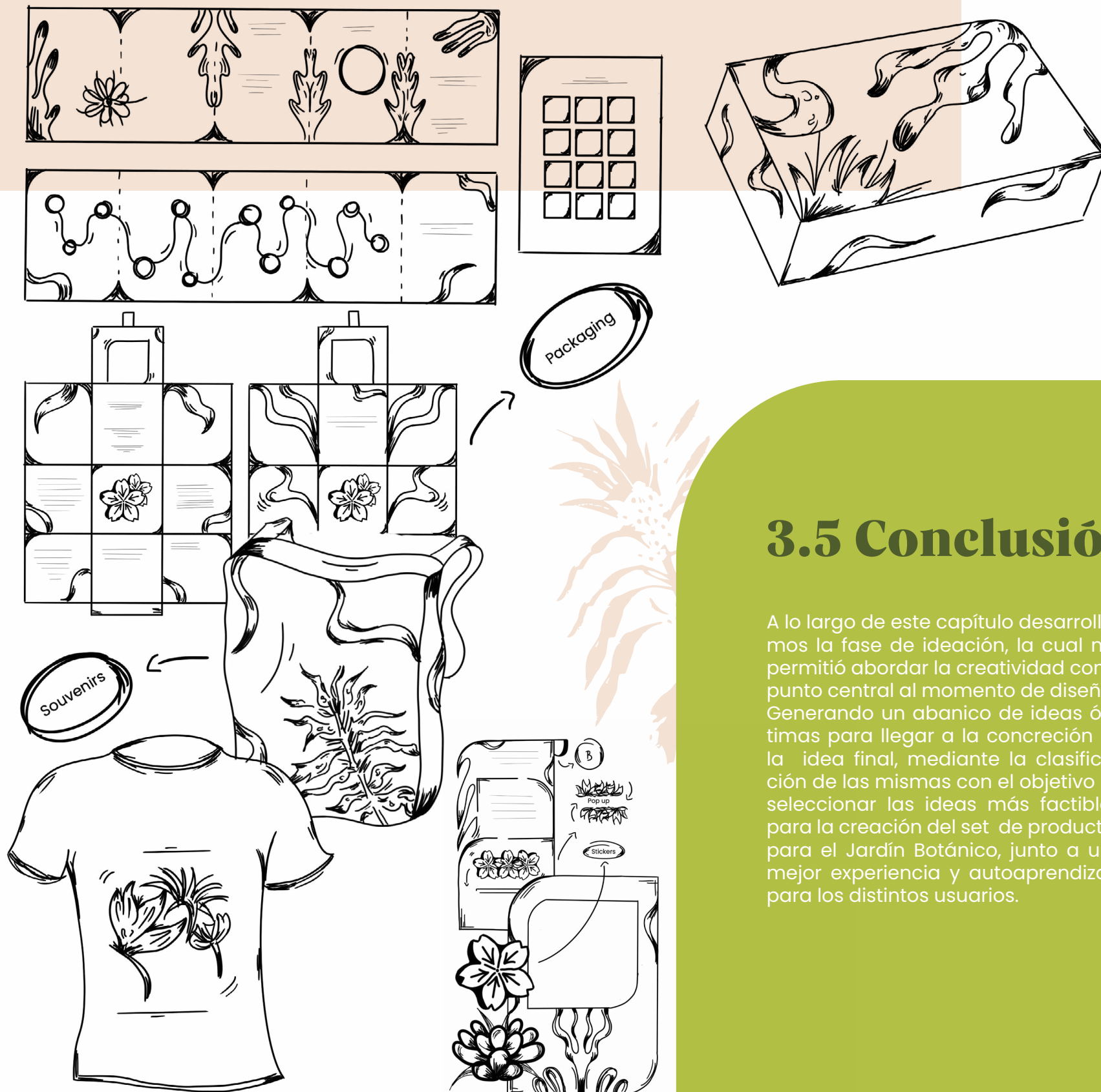
Con el propósito de dar respuesta y solución a la interrogante que se planteó en un principio de esta exposición como del proyecto general nuestra propuesta final es:

Elaboración de un set de flora armable y coleccionable por medio de piezas lúdicas impresas con la técnica origami. Mientras que dentro del packaging, contienen una ilustración de planta o flor junto a información y datos, agregando un valor emocional a cada caja. Además de complementarse con souvenirs que aplicaran el mismo sistema gráfico.

Otra parte importante a cumplir es el diseño de un recorrido por medio de wayfinding, donde en ciertos puntos se permita la interacción de carteles desplegable que indiquen de cerca la flora de cada sección del Jardín Botánico y su información. Acompañado de ilustraciones digitales, con técnica pop up, cumpliendo la función de sensorialidad.







Img 39/ Idea Final

## 3.5 Conclusión

A lo largo de este capítulo desarrollamos la fase de ideación, la cual nos permitió abordar la creatividad como punto central al momento de diseñar. Generando un abanico de ideas óptimas para llegar a la concreción de la idea final, mediante la clasificación de las mismas con el objetivo de seleccionar las ideas más factibles, para la creación del set de productos para el Jardín Botánico, junto a una mejor experiencia y autoaprendizaje para los distintos usuarios.







# 4 CAPÍTULO







# DISEÑO

Dentro de este capítulo, el diseño se convierte en una poderosa herramienta para mejorar la experiencia de usuario y fomentar el autoaprendizaje. A partir de los objetivos y los alcances formulados anteriormente se planteó como una respuesta-solución a la problemática mencionada desde el capítulo uno, la creación de un set de productos a manera de prototipo, que busca enriquecer la interacción de las personas que visitan el jardín botánico de Cuenca. Estos productos son el resultado de una exhaustiva investigación que se presenta en el documento recopilatorio, el cual brinda una visión integral del proyecto, es por esto que en esta etapa final el objetivo es incorporar los distintos aprendizajes de diseño, logrando concretar un producto limpio, y desarrollado totalmente con las ideas propuestas desde un principio, cumpliendo los alcances deseados y proporcionando a los visitantes una experiencia enriquecedora y educativa que fomente su conexión con la naturaleza promoviendo un aprendizaje autónomo.





## 4.1 Sistema Gráfico

El sistema gráfico del proyecto surge a partir de formas orgánicas inspirada en los elementos naturales y la flora presentes en el jardín botánico de Cuenca, mediante la observación y el estudio de la diversidad de formas, colores y texturas de las plantas. Junto a este motivo se extraen elementos visuales y gráficos que se utilizaron como base para la creación del sistema gráfico permitiendo una nueva identidad al lugar. Los mismos incluyeron siluetas de hojas, patrones inspirados en la estructura de las flores, cromática extraída de la naturaleza, desarrollando un sistema coherente que refleje la esencia y la identidad del jardín botánico de Cuenca. Este se aplica en los distintos elementos creados del set logrando una experiencia visual armoniosa y conectando al público con el entorno natural.



## 4.1.1 Forma

El sistema gráfico del proyecto surge a partir de formas orgánicas inspirada en los elementos naturales y la flora presentes en el jardín botánico de Cuenca, mediante la observación y el estudio de la diversidad de formas, colores y texturas de las plantas, logrando así desarrollar una trama que se incorpora dentro del sistema gráfico y del proyecto. Junto a este motivo se extraen elementos visuales y gráficos que se utilizaron como base para la creación del sistema gráfico permitiendo una nueva identidad al lugar. Los mismos incluyeron siluetas de hojas, patrones inspirados en la estructura de las flores.



## 4.1.2 Cromática

Cromática extraída de la naturaleza. Los colores seleccionados surgen de la paleta de tonalidades presentes en el jardín, desde los verdes vibrantes de las hojas hasta los colores vivos de las flores. Esta elección cromática busca no solo transmitir la belleza natural del lugar, sino también generar una conexión emocional con el entorno, desarrollando un sistema coherente que refleje la esencia y la identidad del jardín botánico de Cuenca.



**#4e5c2b**

C: 69% R: 78  
M: 38% G: 92  
Y: 90% B: 43  
K: 29%



**#e43e40**

C: 2% R: 228  
M: 89% G: 62  
Y: 72% B: 64  
K: 0%



**#b2bf46**

C: 33% R: 178  
M: 7% G: 191  
Y: 86% B: 70  
K: 1%

**#f0a131**

C: 2% R: 240  
M: 37% G: 191  
Y: 90% B: 70  
K: 1%

**#f5e3d6**

C: 5% R: 245  
M: 9% G: 227  
Y: 11% B: 214  
K: 0%

## 4.1.3 Tipografía



Dentro del sistema gráfico se han utilizado dos tipografías que complementan y destacan la identidad visual del proyecto. La primera es Carelia Upright una tipografía orgánica que refleja la belleza y armonía de la naturaleza gracias a sus trazos orgánicos aportando un toque de distinción a los elementos gráficos. Por otro lado, la tipografía Poppins y su familia fue seleccionada por ser legible y se acopla a textos informativos y comunicativos, proporcionando una claridad y accesibilidad para la lectura de los visitantes del jardín. La combinación de estas dos tipografías en el sistema gráfico logra un equilibrio entre la elegancia y la funcionalidad, logrando armonía, legibilidad y leibilidad.

### Carelia Upright

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

### Poppins

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



#### 4.1.4 Ilustración

La ilustración también ha desempeñado un papel fundamental en la creación del sistema gráfico. Cada ilustración se enfoca en la diversa flora del jardín botánico de Cuenca logrando capturar los rasgos distintivos de las diferentes especies de plantas presentes en el espacio. Además de que integra los distintos elementos del set de productos, brindando una experiencia visual para los visitantes.



# Proceso de Ilustración



Img 41/ Passiflora

Tomando como base para el proceso de ilustración, se tomo como referencia una fotografía de la flor real, el tipo de ilustración utilizada es digital, orgánica que represente literalmente la planta o flor en cuestión.

# Pasos



1.

Boceto análoga de la flor Passiflora del Jardín Botánico de Cuenca

2.

Digitalización del boceto con la respectiva aplicación de color y detalles



3.

Aplicación final de luces y sombras de la planta ilustrada





# Ilustraciones

**Junco Espinozo**



**Amancay Urcu**

**Penco Negro**



**Achupalla**



**Justicia**



**Cardiaca Blanca**



**Penco Blanco**

**Quindisungana**



**Tara Espinoza**

## 4.2 Recorrido por Wayfinding

Para el recorrido de wayfinding se tomó como punto clave la creación de un sistema gráfico integrando una cromática llamativa y elementos gráficos adicionales como formas orgánicas y un tipo de ilustración específica, a partir de esto se elaboró el rediseño de señalética incorporando pictogramas y separando cada área con un color correspondiente logrando jerarquización y orden. Por otra parte los carteles estacionales se desarrollaron tomando en cuenta la ergonomía visual del usuario siendo los mismos inclinados y acoplados al sistema gráfico, estructurando la información con la ilustración de la flor, el nombre, un código Qr que redirige la información y un dato extra que destaca la flora. Así mismo el plegable incorporó información del lugar e interactividad pop up logrando un diseño armónico y didáctico para los usuarios que frecuentan el jardín botánico de Cuenca

## 4.2.1 Sistema de Pictogramas

El sistema para la construcción de los pictogramas y motivo principal, surge de la unión de las formas orgánicas de las hojas y el espacio siendo el motivo final fusionado con las tramas del sistema gráfico.



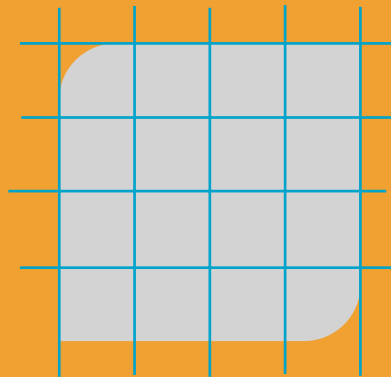
HOJA  
(JARDÍN)

+



ESPACIO

=



MOTIVO  
BASE





## SEÑALIZACIÓN



## ESTACIONES

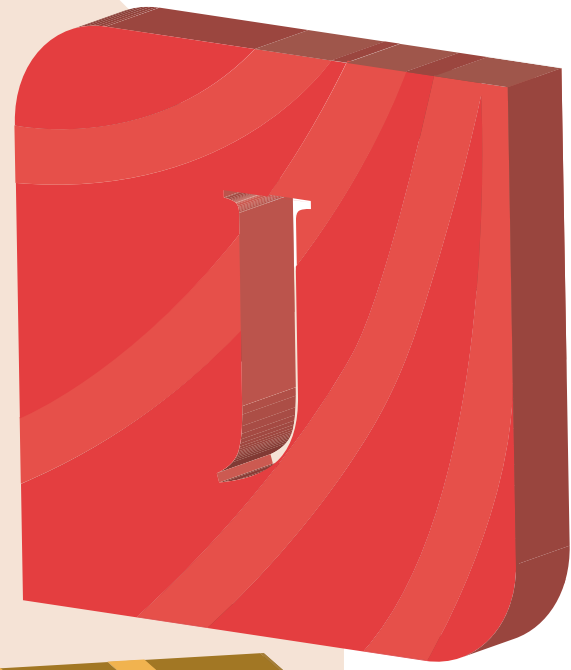


## PLAZAS



### Función

La señalética y los pictogramas desempeñan una función fundamental dentro del jardín botánico de Cuenca ya que permiten orientar a los visitantes y proporcionan información relevante sobre las diferentes áreas y especies vegetales.

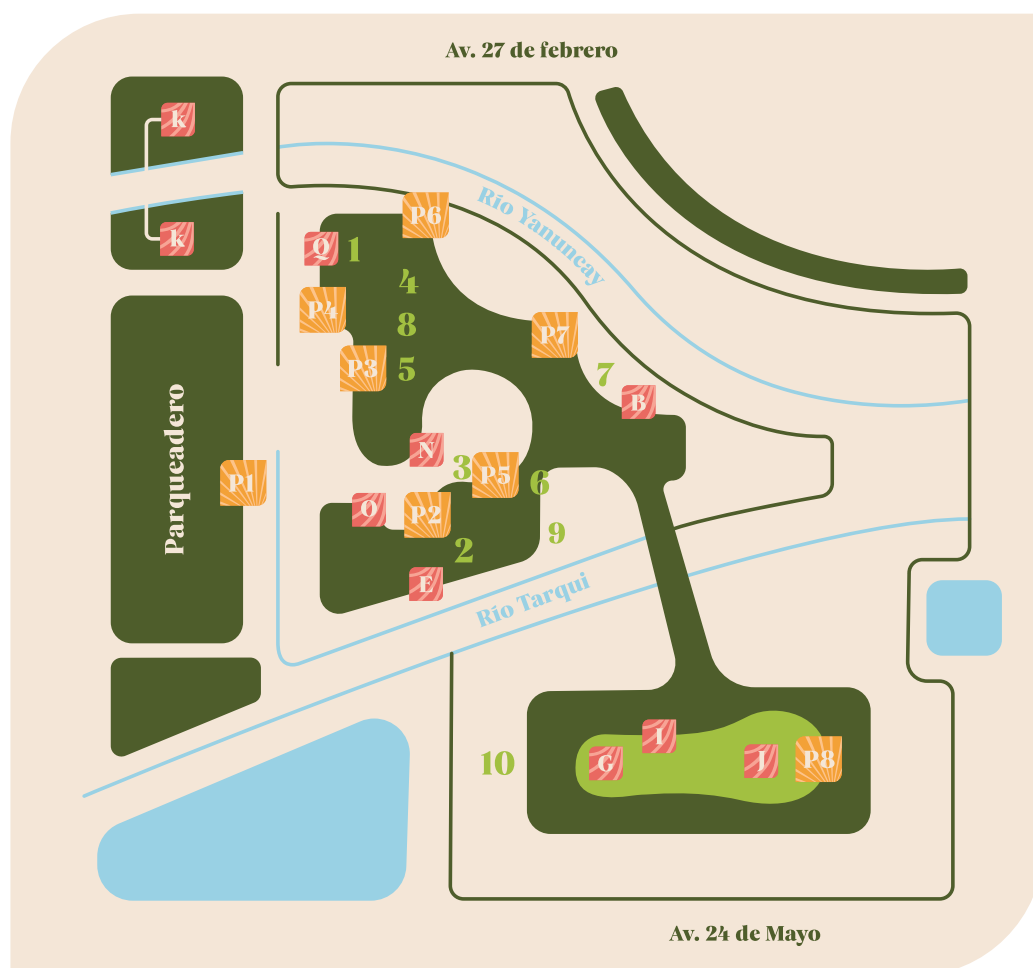


Cada pictograma-señalética surge a partir de motivos como las hojas y su textura logrando una trama que se acopla y permite una armonía en conjunto con la cromática, sin olvidar que parte de conceptos como la señalética universal. Contribuyendo a mejorar la experiencia de los visitantes y promoviendo la interacción con el entorno facilitando el acceso a la información.

# CROQUIS

## Función

El croquis brinda a los visitantes la posibilidad de explorar el jardín botánico, fomentando la información para llegar a cada sección. Se divide en bloques separados por cromática y un orden práctico. Los visitantes pueden interactuar con el croquis mediante la visualización guiándose y llegando a las áreas de forma más práctica.



# CROQUIS

Jardín Botánico de Cuenca

## BLOQUES

- |                        |                                |
|------------------------|--------------------------------|
| 1. Cafetería           | 6. Administración y Exhibición |
| 2. Administración      | 7. Oficinas Técnicas           |
| 3. Control y Seguridad | 8. Baños                       |
| 4. Auditorio           | 9. Vivero y Compostaje         |
| 5. Laboratorio         | 10. Mirador                    |

## PLAZAS Y ACCESOS

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| P1. Acera de Acceso | P5. Plaza 01        |
| P2. Patio           | P6. Plaza Auditorio |
| P3. Plaza 02        | P7. Plaza 03        |
| P4. Caminería       | P8. Ágora           |

## COLECCIONES VEGETALES

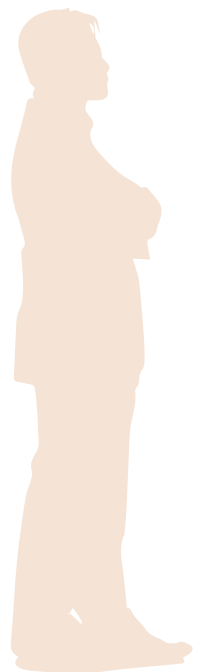
- |                                      |                          |
|--------------------------------------|--------------------------|
| A. Matorral húmedo montano           | J. Ornamentales          |
| B. Bosque siempre verde montano alto | K. Arboretum             |
| C. Bosque neblina oriente            | L. Frutales              |
| D. Bosque siempre montano bajo       | M. Medicinales           |
| E. Bosque neblina occidente          | N. Tubérculos andinos    |
| F. Páramo herbáceo                   | O. Chacra                |
| G. Matorral seco montano bajo        | P. Árboles patrimoniales |
| H. Matorral seco montano alto        | Q. Humedal               |
| I. Plantas rituales                  | R. Ribera - Arboretum    |

# GRÁFICA AMBIENTAL INFORMATIVA



## Función

Los carteles desempeñan una función dinámica y participativa ya que permiten a los visitantes una experiencia más inmersiva y educativa. Mantiene el sistema gráfico con formas rectas y orgánicas. Por otra parte, el cartel principal cuenta con interactividad mediante una sección pop up que despliega una ilustración.



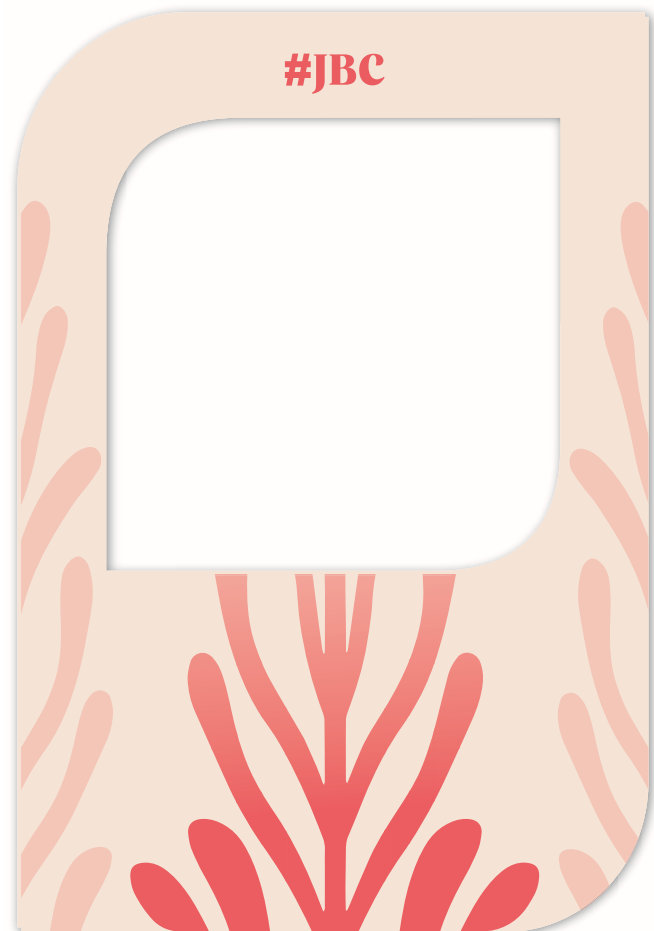
1,50 metros



2 metros



2,30 metros



# PROTOTIPOS



Ilustración de la planta o flor

Nombre y familia

QR

Dato curioso y de interés

Pictograma de la sección en la que se encuentra

Nombre de la sección y la altitud de este ecosistema

Plantas y flores de la sección ordenadas alfabeticamente

Mecanismo que al abrirse por el visitante presenta la flora de la sección del jardín.

Espacio instagrameable de 2,30 metros de altura que se aplica en el espacio.



#JBC



## Interacción

Los carteles seccionales cuentan con interactividad mediante una sección pop up que despliega una ilustración en donde los visitantes llegan a una interacción a través del acercamiento con el cartel y su información que se complementa con las ilustraciones.





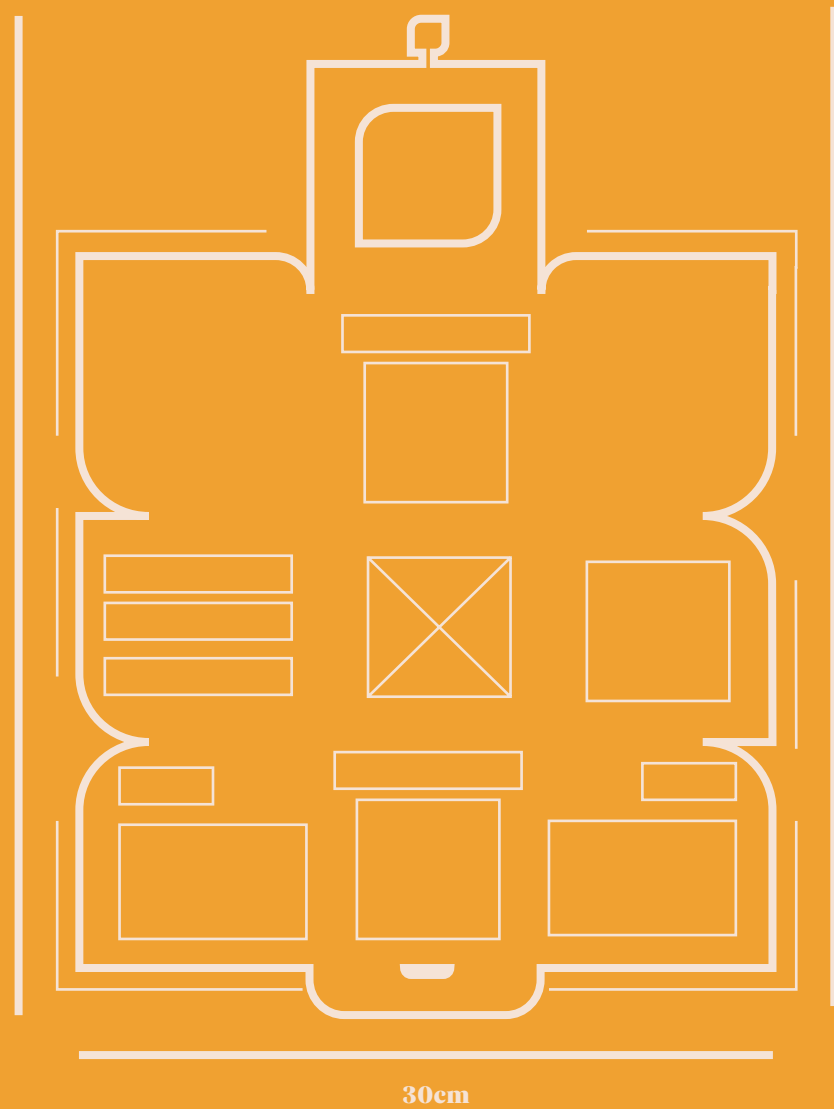
## 4.3 Set de flora coleccionable

El set de flora partió desde el concepto de brindar al usuario un recuerdo perdurable, logrando así un packaging ergonómico el cual distribuye la información desde el interior al exterior, manejando el sistema gráfico planteado desde un inicio, el mismo al momento de abrirse y visualizar la pieza de origami despliega información en cada cara del empaque, desde su información científica, un botánico dato siendo este un dato extra, el porqué apoyar al proyecto, la familia floral y una frase que busca conectar con la información y la importancia expuesta anteriormente, mientras que por afuera se aplica la realidad aumentada para mostrar animaciones informativas sobre el cuidado y la conservación del espacio del Jardín Botánico. De tal forma que el usuario obtenga una experiencia enriquecedora llegando a informar y ser interactivos



## 4.3.1 Maquetación

La maquetación y estructura de cada cartel involucra una retícula de cuatro en donde se organizan los elementos visuales y los textos, teniendo en cuenta aspectos como el equilibrio visual, la jerarquía de la información y la ubicación de las imágenes, además de tomar en cuenta la tipografía y su tamaño, los espacios en blanco, distribución y alineación logrando un diseño coherente y legible.



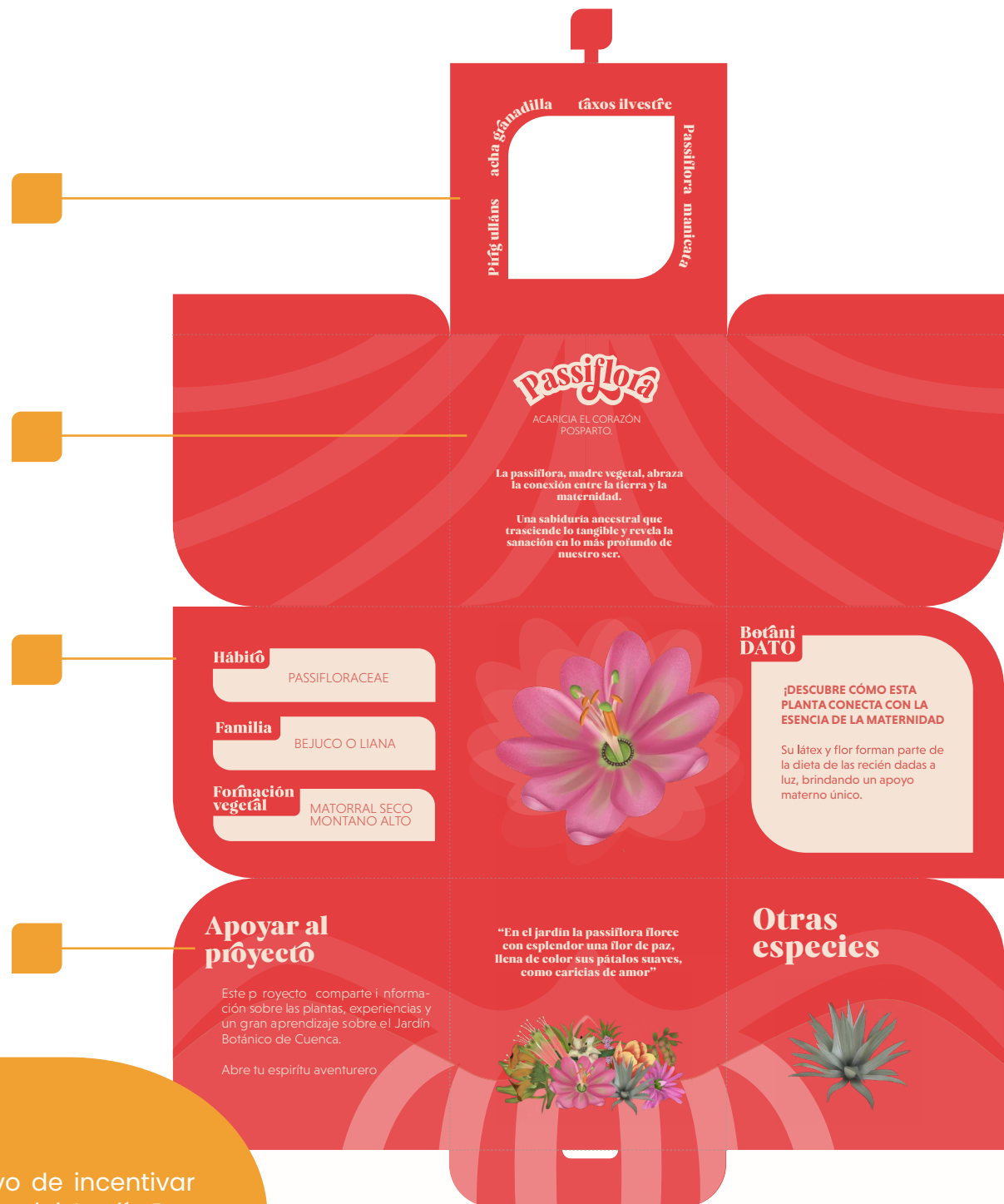
# ESTRUCTURA

Nombres por los cuales la planta o flor también es llamada.

Texto asociado a un valor emocional que cada planta cuenta.

Dato curioso, datos básicos e ilustración con espacio para colocar la pieza en origami.

Sección de información extra y relevante sobre el Jardín Botánico de Cuenca



Parte Interna

## Función

El set coleccionable tiene el objetivo de incentivar al usuario aprender sobre las plantas del Jardín Botánico de Cuenca por medio de la colección. El set coleccionable cumple la función de promover el interés y la exploración interactiva de los visitantes dentro del jardín botánico de Cuenca. Junto a cada elemento relacionado con las especies vegetales.



Parte externa



## Contenido

Cada set contará con 4 pequeñas piezas en origami con su packaging informativo, variará la cromática dependiendo de la planta o flor. Los visitantes pueden recopilar estas piezas a medida que exploran el jardín.

# PROTOTIPO



Img 43/ Set coleccionable



# BITACORA DE VISITA



Jardín Botánico de Cuenca

**Jardín Botánico**

---

---

---

---

---

---

---

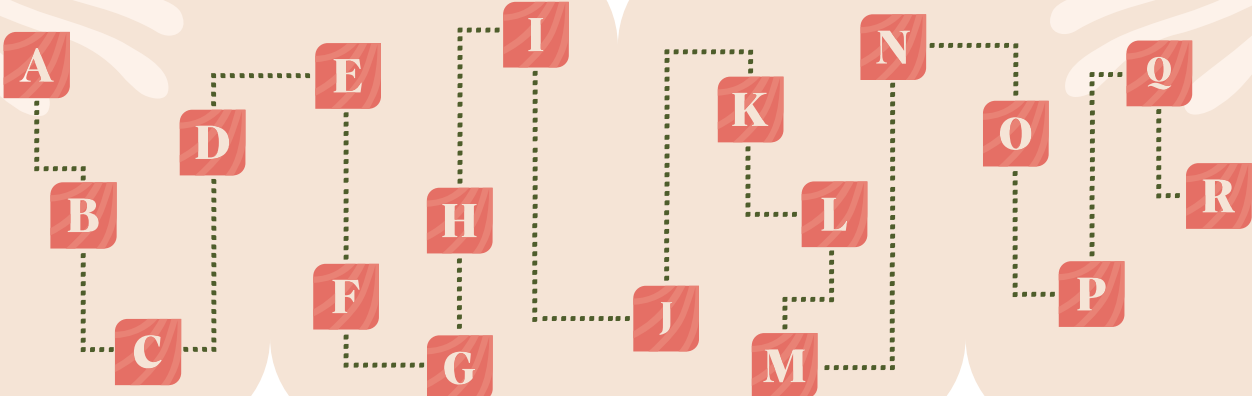
---

Recolecta STIKERS

**Flores Explora**

Jardín Botánico de Cuenca

Paseo Río Tarquí y Paseo Río Cuenca, Cuenca, Ecuador  
 Jardín Botánico de Cuenca  
 jardinbotanicocuenca@gmail.com



**Flores Explora**

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

**Pegaventura**

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R		

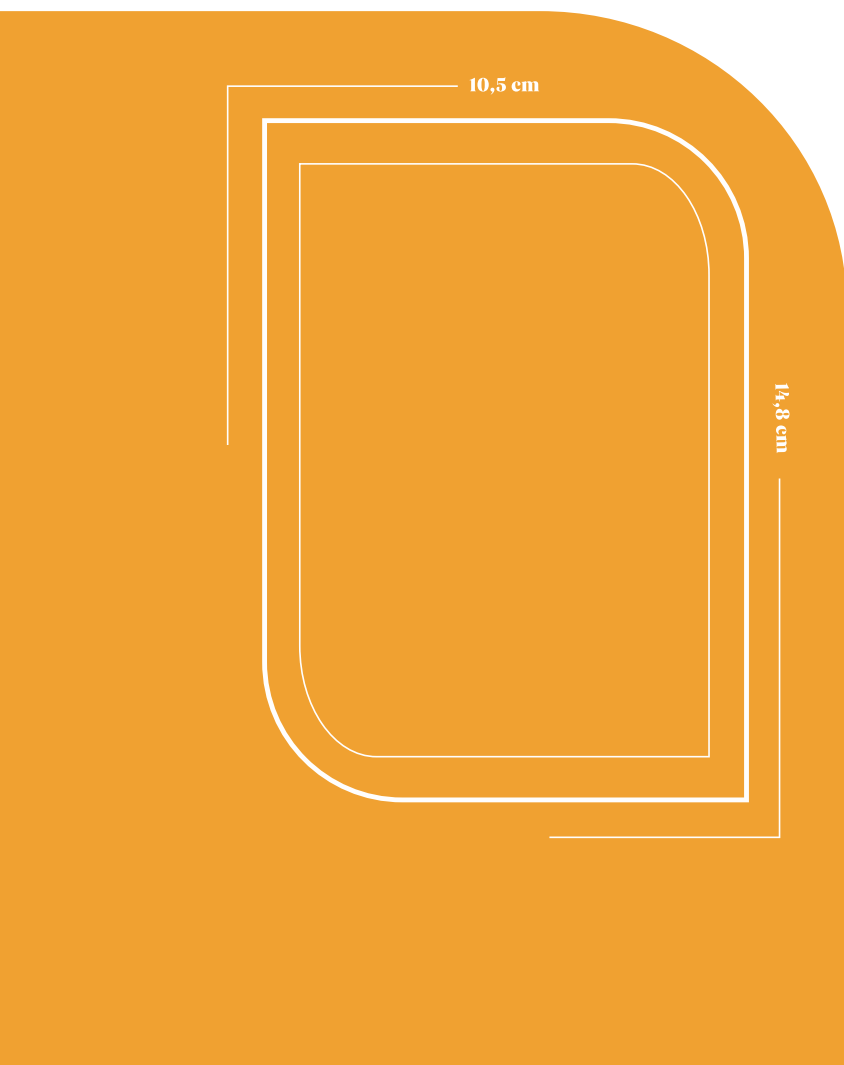
Jardín Botánico de Cuenca

Lámina de pegatinas que se colocan en cada casilla de la bitacora después de recorrer la estación.

## Función

La bitacora de visita es un producto el cual cada visitante tendrá al momento de realizar el recorrido con el objetivo de que la visita sea más inmersiva y el visitante tenga una experiencia de Usuario diferente.

# ESTRUCTURA





Bitacora y tabla de pegatinas

## 4.4 Souvenirs

La idea inicial de los souvenir es proponer elementos coleccionables que hagan más grata la visita y que complementan el recorrido del usuario como un plus a su visita, es por esto que se aplicó un set de stickers florales coleccionables por temporada, además de un semillero que incorpora un packaging sustentable tomando en cuenta la importancia de cuidar y preservar la flora. Se incrementó un totebag y camisetas con diseños del sistema gráfico elaborado buscando un recuerdo y una experiencia óptima en el jardín botánico de Cuenca.



## Stickers

Los stickers, por su parte, desempeñan una función decorativa y coleccionable. Estos adhesivos con diseños de la flora permiten a los visitantes personalizar sus pertenencias, brindando un elemento que ayuda a crear una conexión emocional con el jardín botánico, ya que los visitantes pueden llevar consigo un recuerdo visual de su experiencia en el lugar.





## Semillero



El semillero es una herramienta educativa que fomenta la participación activa y el aprendizaje práctico en el jardín botánico. Proporciona a los visitantes la oportunidad de involucrarse en el proceso de cultivo de plantas. El kit contiene las semillas acompañado de un packaging que surge a partir del sistema gráfico con formas orgánicas y la cromática centrada en cada especie vegetal. Esto permite que los visitantes participen de forma activa junto al jardín botánico de Cuenca.



# Totebag



Arte del totebag

El totebag cumple una función práctica. Esta bolsa está diseñada con motivos del sistema gráfico, siendo una alternativa reutilizable y ecológica. Los visitantes pueden adquirir un totebag y utilizarlo para llevar sus pertenencias personales. Además, de promover una experiencia agradable y conciencia ambiental al contribuir a la sostenibilidad del jardín botánico.



## VALIDACIÓN

Para la validación del presente proyecto centrado en la creación de un set de productos a manera de prototipo para el Jardín Botánico de Cuenca , destacaremos la importancia de mejorar la experiencia de usuario y fomentar el autoaprendizaje de aquellos que visitan este lugar, con el objetivo de garantizar la eficacia y el impacto de estos productos en la ciudadanía. Se implementará el método AB testing como una estrategia de validación. Este enfoque permitirá evaluar y comparar distintas variantes del producto expuesto, con el fin de identificar cuáles de ellos generan un mayor beneficio y satisfacción para los visitantes, cumpliendo con los objetivos y alcances establecidos.



## Experto en Gráfica Ambiental



Img 44/ Validación experto 1

### Fabián Cordero

#### OPINIÓN

El Dis. Fabian al momento de interactuar e informarse acerca de nuestro proyecto comentó que la línea gráfica manejada está muy bien desarrollada, la señalización funciona bien, además de destacar que la navegación del usuario con el entorno es amigable junto a la información y jerarquía del texto que es nutritiva y relevante. Enfatizó que el sistema logrado es armónico y llamativo, de la misma manera el sistema orientacional por la parte interactiva es una experiencia agradable. Además que cumple las tres bases de la gráfica ambiental que es dirigir, informar, perdurar en el usuario.

Como parte de la retroalimentación nos indico que el sistema gráfico mejoraría con el uso de interacción en redes sociales, buscar una estrategia en donde las plantas se expongan por temporada para no saturar el uso de packaging motivando a una visita frecuente dentro del espacio.

## Adm. del Jardín Botánico de Cuenca



Img 45/ Validación experto 2

### Carlos Rodríguez

#### OPINIÓN

Al momento de exhibir nuestro proyecto al administrador del jardín botánico, el mismo nos comentó que al trabajar con el equipamiento y diseños para este espacio que va enfocando en las necesidades de las personas que lo frecuentan es un producto muy bien logrado porque toma en cuenta la interacción de las personas con el espacio. Nos comentó que al ser un diseño con colores llamativos integrados desde la vegetación del lugar llega a ser interesante y le aporta vida a un lugar como el jardín botánico.

Por otra parte dentro de las retroalimentaciones que nos supo brindar fueron, adentro del set que conforma el proyecto sería interesante desarrollar un álbum coleccionable que incorpora stickers de cada sección de plantas del botánico, expresando que es una muy buena propuesta desde la experiencia del usuario hasta el tema visual.



## Jardín Botánico de Cuenca



Img 45/ Validación expertos 3

### OPINIÓN

María Elisa Paz  
Área de Diseño

Nos comentó que la línea gráfica enfocada al jardín es muy llamativa, nos argumentó que, si ya en sí la línea gráfica está planteada de forma correcta e interesante, añadamos un poco más de souvenirs que pueden complementar el packaging tanto como el recorrido.

Sandy Calle

#### Área de Comunicación

Comentó que el proyecto en sí es un diseño interesante logrando encajar con la armonía y entorno del lugar.

Magaly Hurtado

#### Área de Calidad

Opina que el trabajo está muy bien desarrollado porque la idea concebida es clara y se entiende que está enfocada a los usuarios, añadiendo que la idea del set coleccionable es una buena idea para incorporar a más público.

Karla Rivera

#### Unidad de Biodiversidad

Nos pudo decir que, es interesante la propuesta de diseño que se expone y los contenidos en el área ambiental por su parte se enfocan de forma correcta hacia el público

## Dpt. de diseño y comunicación

## CONCLUSIONES

Dada la necesidad de dar una respuesta-solución a la problemática que presenta el Jardín Botánico de Cuenca, espacio donde los visitantes no viven una experiencia de usuario y aprendizaje memorable durante su recorrido. Se planificó la contextualización, logrando un entendimiento más cercano del problema, destacando la importancia de las teorías de diseño, como de la investigación de campo y el análisis de homólogos que proporcionaron una base sólida teórica.

Por consiguiente, dentro de la etapa de programación se definieron elementos y condicionantes centrales con los que se trabajó en fases posteriores. A través de una investigación y análisis se logró obtener un acercamiento más profundo del usuario, logrando comprender e identificar sus necesidades y expectativas. Lo que permitió sentar bases para el desarrollo del concepto del proyecto.

Por consiguiente la fase de ideación fue un proceso, donde se enfatizó la creatividad junto al planteamiento de ideas. Generando distintas soluciones viables, las cuales fueron clasificadas con el fin de seleccionar las más factibles y adecuadas, permitiendo materializar la idea final.

En la etapa de diseño, se aplicaron los conceptos de contextualización, definición e ideación abordando de una manera más cercana las necesidades de los visitantes al momento de visitar este espacio de conservación. Como resultado, se ha creado un prototipo de set de productos junto a un sistema de recorrido por medio de wayfinding mejorando la experiencia del usuario y promoviendo el conocimiento y aprecio por la flora del lugar.

Para finalizar, el proyecto ha logrado alcanzar los objetivos y alcances planteados, culminando en la creación de cada pieza que se planteó dentro de la solución inicial, que tienen como finalidad enriquecer la experiencia del usuario y aprendizaje en el Jardín Botánico de Cuenca.

## RECOMENDACIONES

Como recomendación para futuros proyectos enfocados en espacios de conservación es tener en cuenta los materiales con los que se trabajara en el lugar, seleccionando aquellos que sean funcionales y duraderos en el entorno natural. Además para mejorar la experiencia de los usuarios, es recomendable desarrollar diseños más interactivos, que fomenten la participación activa y promuevan el aprendizaje.

Una de las recomendaciones clave es fusionar tecnologías digitales y analógicas, aprovechando las ventajas de cada una para brindar una experiencia enriquecedora e innovadora. Tomando en cuenta el contenido con el que se trabaja, asegurándose de contar con información precisa y actualizada. Por otra parte, la creación de un cronograma para cada proyecto es fundamental desde el inicio hasta el final del proyecto ayudando a concretar los alcances y los tiempos, añadiendo en este las pruebas de impresión y jerarquización de los contenidos.

Para finalizar, el tono de comunicación adecuado debería ser amigable, claro y accesible para el público con el cual se trabajara.



# BIBLIOGRAFÍA

Aguado, M. (2020). LA ILUSTRACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7653710>

Ayuni, C. (2018). El fluir del ilustrador (Primera edición ed.). Mirella Rico. [https://www.ucal.edu.pe/sites/default/files/1er\\_capitulo\\_libro\\_ayuni.pdf](https://www.ucal.edu.pe/sites/default/files/1er_capitulo_libro_ayuni.pdf)

Bazzano, M., & Nuñez, J. (2016). Comunicación inclusiva. Adecuación de medios y lenguajes (Vol. 2). <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/view/3720/3105>

Benítez Lima, M. G. (2010, Marzo). EL MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL ASSURE APLICADO A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA. Revista Académica de Investigación, 12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7302838>

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). Diseño Editorial: Periódicos Y Revistas, Medios Impresos Y Digitales. EDIT GUSTAVO GILI.

Costa, J. (1987). Diseño gráfico: diseño de comunicación. In Identidad visual (p. 22).

Costa, J. (1987). Imagen Global.

Crovetto Muñoz, C. (2019). Wayfinding en la Arquitectura. <https://repositorio.uvm.cl/handle/20.500.12536/1034>

Foresto, E. (2022). Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales, nº 43, 2022, pp. 107-122-ISSNe: 2255-3835107 Más allá del aula: Los Jardines Botánicos como recursos educativos y contextos de aprendizaje. 10.7203/DCES.43.20256

Freire, D. (2020). "Diseño sensorial aplicado en escaparates de comercio popular". (Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño y Arquitectura ed.). Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30783/1/Freire%20Daniela.pdf>

Martin, A., Galvis, M., & Hernandez, R. (2020, Diciembre). Los jardines botánicos: más que bibliotecas de plantas. *Revista PAPELES*, Vol. 12(24), 79. <https://revistas.uan.edu.co/index.php/papeles/article/download/837/697>

Martín, A. E., Galvis, M., & Hernández, R. (2020, Julio). Los jardines botánicos: más que bibliotecas de plantas. *PAPELES*, 12, 78. <https://revistas.uan.edu.co/index.php/papeles/article/download/837/697>

Mendoza Vargas, E. Y., Boza Valle, J. A., & Escobar Terán, H. (2019, Junio 12). EDUCACIÓN AMBIENTAL Y LA PRÁCTICA DE VALORES DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Revista Cognosis*, 25. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1837/2033>

Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica. (n.d.). Ecuador, a la vanguardia en la conservación de Áreas Protegidas en Suramérica. Gobierno del Ecuador. Retrieved Abril 23, 2023, from <https://www.ambiente.gob.ec/ecuador-a-la-vanguardia-en-la-conservacion-de-areas-protegidas-en-suramerica/>

Ortiz Zurita, M. J., Peñafiel León, J. J., Torres Jara, G. N., Delgado Campuzano, D. V., & Bautista Guaranda, E. M. (2019, Septiembre 30). Estudio conservacionista del bosque protector cerro Blanco (Ecuador) respecto a la experiencia del área de conservación privada Chaparrí (Perú). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, Vol. 3(3), 558. <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/538>

Patiño, P. (2022). GUÍA TURÍSTICA PARA EL JARDÍN BOTÁNICO DE CUENCA. Dspace de la Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11742/3/17271.pdf>

Riol Blanco, D. (2010). Diseño para todos. Fundación Prodintec. [https://drive.google.com/file/d/1lt\\_mwxcIJy\\_-IOStBxp\\_rklpiT6JrwBz/view](https://drive.google.com/file/d/1lt_mwxcIJy_-IOStBxp_rklpiT6JrwBz/view)

Sánchez Borrero, G. (2021). La enseñanza del Diseño Gráfico con aprendizaje autodeterminado. In *La enseñanza del Diseño Gráfico con aprendizaje autodeterminado* (p. 172). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8372208.pdf>

Shakespear, R. (2009). Señal de diseño: memoria de la práctica. Paidós.

Vargas Márquez, B. L., Inga Hanampa, L. A., & Maldonado Portilla, M. G. (2021, Marzo 30). Design Thinking aplicado al Diseño de Experiencia de Usuario. *Revista Innovación y Software*, Vol. 2(1), 10. <https://revistas.ulasalle.edu.pe/inosoft/article/view/35/29>





# ANEXOS



ENTREVISTAS EN AUDIO 1



**ENTREVISTAS EN AUDIO 2**




**ENTREVISTAS EN AUDIO 3**



NOSOTRAS EN EL JARDÍN BOTÁNICO DE CUENCA



<b>Abstract of the project</b>	
<b>Title of the project</b>	Design of a set of editorial, illustrated, sensory and interactive graphic products for the user experience within the Botanical Garden of Cuenca.
<b>Project subtitle</b>	#VALUE!
<b>Summary:</b>	The Botanical Garden of Cuenca, is a space for conservation and exhibition of the biodiversity of the flora of Ecuador where citizens are a constant participant, however this space does not offer a user experience and memorable learning for visitors. This is why concepts of environmental graph, sensory and interactive design, illustration, information design in a set of graphic products are implemented in this project, which include collectible and informative recreational elements and a travel system through wayfinding. The implementation of these innovative solutions significantly improves the experience of visitors.
<b>Keywords</b>	Learning, interaction design, graphic design, conservation spaces, environmental graphics
<b>Student</b>	ORTEGA SISALIMA KATERY NIYET
<b>C.I.</b>	1105926420
<b>Code</b>	89124
<b>Director</b>	CARRIÓN PAÚL
<b>Codirector:</b>	
Para uso del Departamento de Idiomas >>>	Revisor: 
	Nombre profesor revisor
	Nº. Cédula Identidad 0104842760



