



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

Art Toys como medio para la preservación y potenciación del rock cuencano

Trabajo de Graduación previo a la obtención
del título de:

**LICENCIADO EN DISEÑO DE
PRODUCTOS**

Autor:

BRUCE DAVID SARMIENTO OCHOA

Director:

DIS.DANILO SARAVIA

Cuenca, Ecuador 2024

Autor:

Bruce David Sarmiento Ochoa

Tutor:

Dis. Danilo Saravia

Fotografía e ilustraciones:

En su mayoría son realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentran con su respectiva cita.

Diseño y diagramación:

Bruce Sarmiento

Cuenca-Ecuador



DEDICATORIA

Este proyecto le dedico a mi madre y a mi padre, que me han demostrado que el esfuerzo y la disciplina son las armas más valiosas que me pudieron enseñar, gracias por ayudarme a levantar en las buenas y en las malas, gracias por el apoyo incondicional, este proyecto sin ustedes, no habría sido posible.

Muchas gracias.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia por su apoyo incondicional, a mis compañeros que me han acompañado en este camino, que me han apoyado y hemos compartido buenos momentos, estaré sumamente agradecido con mis profesores, con el tiempo demostraron que la carrera está llena de maravillas, muchas gracias por mostrarme el camino, también agradezco a mi tutor por la paciencia y por enseñarme a seguir prosperando, por ayudarme a seguir desarrollándome y tener grandes expectativas.

Índice

RESUMEN	8
ABSTRACT	9
OBJETIVOS	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO 1	12
Introducción.....	13
Problemática.....	14
Antecedentes	15
Investigación.....	17
de Campo	17
Estados del arte.....	20
CONCLUSIONES	25
CAPÍTULO 2	26
Marco teórico	27
Glosario de Términos.....	27
Conceptos	28
CONCLUSIONES	31
CAPÍTULO 3	32
Ideación	33
Homólogos.....	36
Partidas de Diseño	38
Bocetación	40
Propuesta	41
Mecanismo	42
CONCLUSIONES	43
CAPÍTULO 4	44
Propuesta final.....	45
Acotaciones	46
Validación	67
CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES	71
Anexos de investigación de campo	72
Anexos de investigación de usuarios	72
Anexo de tabla de validación	73
Bibliografía	74

Imágenes

Imagen 1. Paulo Freire.	13	Imagen 14. Cultura.	28
https://es.wikipedia.org/wiki/Basca#/media/Archivo:Paulo_Freire_P.jpg		https://cultura.cuenca.gob.ec/evento/presentacion-del-documental-remembranzas-del-rock-cuencano-y-concierto-de-la-banda-argadon/?doing_wp_cron=1717116229.9696359634399414062500	
Imagen 2. Cultura rock.	14	Imagen 15. Subcultura.	28
https://assets.pinterest.com/ext/embed.html?id=351912455062911		https://definicion.de/contracultura/	
Imagen 3. Grupo de BASCA	15	Imagen 16. Identidad.	29
https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2020/07/06/nota/7897194/agrupacion-ecuatoriana-heavy-metal-basca-celebrara-album/		https://issuu.com/diegodarko666/docs/black_and_white_violet_collage_activism_social_iss	
Imagen 4. Metal Skull.	16	Imagen 17. coleccionismo.	29
https://www.eluniverso.com/entretenimiento/musica/la-banda-cuencana-de-rock-metal-skull-debuta-con-disco-nota/		https://www.hobbyconsolas.com/noticias/delirante-polemica-hombre-ha-elegido-funko-pops-antes-mujer-663437	
Imagen 5. Xavier Guerrero.	17	Imagen 18. Juguetes Art Toys.	30
https://www.facebook.com/X.Guerrero.Warrior		https://www.freshorganicmotion.com/es/c-est-quoi-les-art-toys/	
Imagen 6. Juan F. Rojas.	18	Imagen 19. Mcbess	36
https://www.facebook.com/media/set/?szz=a.10150262895015529&type		https://www.thetoychronicle.com/tag/the-dead-pirates/	
Imagen 7. Nicolás Vintimilla.	19	Imagen 20. Gorillaz	36
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=7173013289389511&set=t.100089373266331&type		https://www.pinterest.com/pin/57702438961155340/	
Imagen 8. Fauna amazónica.	20	Imagen 21. Mini Epics	36
http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/41086		https://www.heo.com/de/en/product/WETA115004339	
Imagen 9. Art toy.	21	Imagen 22. Shin Tanaka	36
https://www.behance.net/gallery/8502827/8-in-a-Frame		http://shintanaka.web.fc2.com/	
Imagen 10. Diseño de un producto editorial.	22	Imagen 23. Gustavo Cerati.	36
https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13625		https://www.instagram.com/naty.ramos.art/p/CiloXv9uOUW/	
Imagen 11. Wawa Indi.	23	Imagen 24. Carni Camilo	36
https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9057		https://www.facebook.com/carnicamilo/	
Imagen 12. Producto editorial interactivo.	24		
https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9069			
Imagen 13. Cultura Rock.	27		
https://assets.pinterest.com/ext/embed.html?id=143059725658602864			

RESUMEN

En la ciudad de Cuenca, el rock ha sido un género musical que ha ganado reconocimiento a lo largo de los años, especialmente durante la época de los 90's, en donde una nueva generación marcó los inicios de muchas bandas que actualmente están presentes. Con el tiempo, el rock ha experimentado una pérdida de identidad en parte debido a la falta de apoyo y recursos financieros en este ámbito, creando un impacto negativo en su desarrollo y preservación dentro del mercado local.

A partir de conceptos como el coleccionismo, la cultura, el desarrollo del producto, diseño modular, el juguete y el diseño de experiencias, este proyecto plantea el diseño de Art Toys coleccionables de piezas modulares, que pretende capturar y revitalizar la diversidad del rock cuencano al tiempo que revitalizar el sentido de pertenencia con la memoria del rock en Cuenca.

Palabras clave: Art Toy, Rock, Juguetes modulares, Desarrollo del Producto, Subcultura.

ABSTRACT

In the city of Cuenca, rock has been a musical genre that has gained recognition over the years, especially during the 90's, where a new generation marked the beginnings of many bands that are currently present. Over time, rock has experienced a loss of identity partly due to the lack of support and financial resources in this area, creating a negative impact on its development and preservation within the local market.

Based on concepts such as collecting, culture, product development, modular design, toys and experience design, this project proposes the design of collectible Art Toys made of modular pieces, which aims to capture and revitalize the diversity of Cuenca rock. while revitalizing the sense of belonging with the memory of rock in Cuenca.

Keywords: Art Toy, Rock, Modular Toys, Product Development, Subculture.

OBJETIVOS

GENERAL

Aportar a la difusión del rock cuencano a través del diseño de Art toys que representen a las bandas locales.

ESPECÍFICOS

- Indagar en la cultura del rock cuencano y sus bandas.
- Definir los criterios teóricos, formales, funcionales y tecnológicos con los que se ha de abordar el proyecto de diseño.
- Diseñar una serie de Art Toys a partir de la diversidad del rock cuencano, incorporando elementos característicos del género.

INTRODUCCIÓN

El rock desde sus inicios ha creado una revolución artística, para muchas personas es un estilo de vida, una forma de expresarse como una subcultura, el desarrollo del rock ecuatoriano, se puede definir como una historia en la que bandas extranjeras fueron clave para el surgimiento de las bandas locales en Cuenca. Muchas personas dentro de la ciudad le consideran la capital del rock gracias a la presencia de muchos compositores y bandas que han plasmado la historia cuencana en esta subcultura musical, Este proceso evolutivo no solo destaca la capacidad del rock para trascender etiquetas negativas, sino que también subraya su papel en la construcción de identidades culturales de la región.

La escena musical cuencana, influenciada en gran medida por la llegada del rock y su posterior evolución, ha dejado una huella profunda en la identidad cultural de la región. Más allá de ser simplemente un género musical, se convirtió en un vehículo para la expresión artística y la resistencia cultural. Este fenómeno musical a nivel global no solo afectó la escena local, sino que también actuó como un catalizador para el surgimiento de subgéneros, que posteriormente diversificaron la oferta musical y a Cuenca como un epicentro creativo y cultural.

Sin embargo, las bandas locales han tenido problemas con la forma de ser representadas hacia el género, por varios problemas hacia la producción de souvenirs que han puesto a la decadencia de este género. Con el siguiente desafío de ayudar a prevalecer este género a partir del diseño de un producto de forma que pueda integrar al rock cuencana de forma que pueda ser funcional y atractiva hacia el mercado, haciendo a esto una posibilidad del desarrollo de la subcultura a través del diseño.

Este proyecto se estructura de cuatro capítulos que abordan el contexto y el proceso, llevando a la resolución del caso. En el primer capítulo se encuentra información de cómo se desarrolló la cultura del rock dentro de Cuenca, mostrando la problemática existente, agregando los estados del arte que reflejan las intenciones que el proyecto busca presentar. El segundo capítulo se abordó los términos y los conceptos que se usaron para la aproximación del proyecto. En el tercer capítulo se detalla la fase de diseño, enfocada en la información presentada por los usuarios para el desarrollo del producto y para el cuarto capítulo se concluye con la validación del producto mediante encuestas a usuarios que estén dentro del género rockero.

CAPÍTULO

Contextualización

1



Introducción

El desarrollo del rock en Ecuador, particularmente en la ciudad de Cuenca, emerge como un fenómeno cultural fascinante, trazando una trayectoria desde sus inicios en la década de 1960 hasta las vibrantes expresiones contemporáneas.

Lo que una vez fue considerada una música de rebeldía y satánica, logró con el tiempo, arraigar su presencia en la sociedad ecuatoriana, desafiando estigmas y dando lugar a movimientos revolucionarios entre los jóvenes.

Este proceso evolutivo no solo destaca la capacidad del rock para trascender etiquetas negativas, sino que también subraya su papel en la construcción de identidades culturales en la región.

La escena musical cuencana, influenciada en gran medida por la llegada del heavy metal y su posterior evolución, ha dejado una huella profunda en la identidad cultural de la región.

Más allá de ser simplemente un género musical, el heavy metal se convirtió en un vehículo para la expresión artística y la resistencia cultural.

Las bandas locales, como Acero Negro, se destacaron no solo por interpretar covers, sino por componer sus propias canciones, contribuyendo así a la creación de un sonido auténtico y original que resonó con la comunidad.

Este fenómeno musical no solo afectó la escena local, sino que también actuó como un catalizador para el surgimiento de subgéneros, como el Glam Metal, que posteriormente diversificaron la oferta musical y consolidaron a Cuenca como un epicentro creativo y cultural.



Imagen 1. Paulo Freire.

En el contexto de los estados del arte y la evolución de las expresiones culturales, se revela una oportunidad única para fusionar elementos de la identidad cultural ecuatoriana con la rica historia del rock en Cuenca a través de proyectos innovadores.

La creación de souvenirs basados en Art Toys, que incorporan narrativas visuales impactantes y elementos simbólicos del rock cuencano, representa una vía emocionante para preservar y compartir la memoria histórica.

La introducción de tecnologías emergentes, como la impresión 3D, añade una capa contemporánea a la expresión artística, subrayando la importancia de la innovación en la preservación de la herencia cultural y musical de la región.

Problemática



Imagen 2. Cultura

Según Alvarado (2023) En Ecuador, la música local carece de visibilidad en producciones visuales, lo que limita la apreciación tanto nacional como internacional, esta falta de representación afecta el reconocimiento y desarrollo de los artistas locales, impidiendo la difusión y valoración de la música ecuatoriana, es esencial abordar esta limitación para promover el conocimiento y aprecio de la diversidad musical del país.

“ La música popular no es una excepción en el panorama cultural. Por el contrario, refleja y contribuye desde lo cotidiano a una narrativa sobre la realidad social. En

una relación de reciprocidad, la música popular naturaliza la ficción y aporta un elemento de ficción a las vivencias personales.” (Alaminos Fernández, 2023).

Mientras tanto (Pineda I, 2023) en su editorial se recalca que el rock ha dejado una marca indeleble en la historia y la cultura de la ciudad de Cuenca. Sin embargo, la historia de las bandas del rock cuencano ha sido en gran medida ignorada y carece de documentación adecuada.

Los Art Toys fueron creados con el objetivo de ser expuestos no pensados

para jugar, en algunos casos inspirados en épocas importantes trascendidas en el tiempo, y en otros casos pensados como piezas de arte, mientras que para otros solo piensan en ampliar la colección de su plataforma favorita (Mancero Salazar, 2019).

Estos juguetes de diseñador han expandido las fuentes de expresión-creación en el mundo del diseño emocional y la creación lúdica al conjugar tiempos de manera sincrónica entre el pasado y el futuro, entre la tradición de la lúdica comunal y el disfrute individual del hombre contemporáneo, el coleccionista, que pretende recuperar a través del Art Toy (Pérez, 2021).

“ La globalización influye en la identidad e imaginario colectivo de comunidades educativas, logrando imponer los estereotipos del capitalismo como modelos a seguir e imitar para estar “bien vistos socialmente” ” (Bermeo & Collado, 2021).

Dada la problemática actual, se propone la ejecución de un proyecto que gire entorno al Art Toy como vehículo de expresión cultural.

Enfocándonos en la producción en serie de este artículo, aplicando herramientas digitales y de impresión 3D con la idea de utilizar al Art Toy como una plataforma creativa para destacar aspectos culturales significativos, buscando conectar de manera más profunda con el público a través de esta representación cultural.

Antecedentes

El origen del género rock se manifestó como una fusión atractiva para la juventud de la década de los 50 's. La influencia de este estilo musical fue tan impactante que, además de dar origen a nuevos subgéneros, se convirtió en un modo de vida mediante el cual los jóvenes expresaban su rechazo o inconformidad hacia la sociedad en diversos contextos a nivel mundial.

Los medios de comunicación jugaron un papel crucial en la difusión del movimiento rockero, especialmente en lo que respecta a su estilo musical y su estética. A pesar de esto, es evidente que la ideología de este grupo fue transformándose en cierta medida para adaptarse a las circunstancias cambiantes de los miembros del grupo en las diferentes épocas. Esto es notable en el caso de los grupos rockeros de América Latina, cuya base inicial se encontraba en las bandas estadounidenses y británicas.

“No obstante, estos grupos le imprimieron un giro único para expresar su propia ideología. Lo que comparten los diversos movimientos rockeros es su rechazo a conformarse con las normas sociales establecidas.” (Terán, 2011).

Si bien, este nuevo género musical ha afectado dentro de la sociedad a los más jóvenes en el extranjero, Ecuador no se quedó atrás, los jóvenes se contagiaron e influenciaron de estas corrientes extranjeras.

Según Martínez (2010): Ciudades como Quito, Guayaquil, Cuenca, Ambato y Loja, eran plazas para varias bandas que interpretaban covers. Produjeron revueltas y protestas entre la sociedad conservadora de sus progenitores, pero al final lograron su objetivo de ampliar la



Imagen 3. Grupo de BASCA

visión musical de los jóvenes inundados del hostigante “a go go” que por necesidad debía ser reemplazado y dar paso al estilo calificado de “Música Moderna” o “Ye-Ye” (Martínez, 2010). En este sentido, el rock en Ecuador se sitúa a finales de los años cincuenta y principios de los sesenta, influenciado por bandas provenientes de países como Argentina y México.

La banda mexicana Teen Tops desempeñó un papel fundamental en la estimulación de la formación de bandas de rock en nuestro país.

En aquel periodo, la aceptación de esta cultura era limitada, y los conciertos se llevaban a cabo de manera clandestina, ocultos de una sociedad que aún veía el rock como algo novedoso.

Con la llegada de los setenta, surgieron las primeras bandas, promotores y organizadores que propiciaron conciertos,

marcando así el nacimiento de una cultura rockera (Ochoa, 2019).

El rock sin duda se perfeccionaba en nuestro país como una manera revolucionaria en crear música, crear estilos de vida, ideologías y protestas (Ordoñez, 2010).

A partir de esta influencia sobre la revolución rockera, no solo se quedó en la capital, según Telerama (2021), el inicio del movimiento del rock en la ciudad de Cuenca se atribuye a diversas bandas que adoptaron el estilo del rock ‘n roll, destacando la contribución de “Los cuervos”.

Este fenómeno se inspiró en la interpretación de artistas mexicanos que realizaron versiones de bandas estadounidenses durante la década de 1960 gracias a los canales de comunicación que en ese entonces estuvo la radio como la más reconocida.

Es así cómo se produce una gran acogida de fanáticos y seguidores, provocando dentro de la ciudad de Cuenca que el comercio dedique actividades a satisfacer estos gustos de este público, así nacen coleccionistas de LPs, acetatos y revistas y con ellos se abren los primeros locales de venta y alquiler a cambio de estos productos (Torres, 2019).

A partir de una entrevista a Xavier Guerrero, vocalista, guitarrista y fundador de la banda Carne de Cañón, revela que, durante la década de 1960, las bandas en Cuenca no lograron desarrollar sus propios ritmos ni letras. En lugar de ello, se dedicaron principalmente a practicar con covers de músicas extranjeras, incluyendo éxitos de los Beatles.

La banda Carne de Cañón se destacó en este periodo al proporcionar ritmos más arraigados a lo cultural y simbólico en la comunidad cuencana. A pesar de algunos intentos por parte de otras bandas de experimentar con sus propias composiciones, estas se mantenían en español y seguían el mismo ritmo popular de la época.

Lamentablemente, muchas de estas bandas no lograron trascender debido a que, en ese momento, la escena musical estaba cerrada a la ciudad. Se presentaba un problema adicional relacionado con la comunicación de la música; mientras bandas reconocidas tenían tiempo sonando en su país, la música tardaba considerablemente en llegar a otros continentes.

En Ecuador, esto llevó a que muchas bandas optaran por realizar covers en español para adaptarse al mercado de habla latina. En este contexto, Guerrero destaca que algunas bandas no pudieron perdurar debido a la falta de apoyo del país. Fueron pocas las que lograron mantenerse y aún en los años 60 seguían siendo recordadas, marcando un recuerdo de cómo surgió la inspiración

para muchos artistas. Más tarde, el surgimiento del género se hace evidente en Cuenca con la aparición de la banda Acero Negro y su prototipo inicial denominado "Triángulo", haciendo referencia a su formación integrada por tres músicos.

La incorporación posterior del vocalista consolidó la alineación de la banda. Gracias a la contribución pionera de Acero Negro, Cuenca se ganó el título de la capital del rock, distinguiéndose de otras localidades. La singularidad de Acero Negro no se limitó a la mera interpretación de covers, como era común en el pasado; destacaron por componer sus propias canciones dentro del género. Tras la era del heavy metal y en medio de los conflictos sociales que se vivían, emergió un subgénero denominado Glam metal.



Imagen 4. Metal Skull.

Este nuevo género desempeñó un papel apaciguador en la escena local, gracias a su atractivo visual y musical.

La perspectiva del Glam metal sobre la atracción del público hacia el heavy metal generó un fenómeno que no solo marcó una nueva etapa para los artistas locales, sino que también resultó más cautivador para las masas, adaptándose al nicho de mercado de la época. El impacto de esta evolución musical va más allá de la innovación sonora; actuó como catalizador para una subcultura musical vibrante, fomentando la expresión creativa y la identidad cultural a través de la música en la ciudad de Cuenca (Xavier.G, comunicación personal, 7 de diciembre de 2023).

Investigación de Campo

Para una mayor aproximación a la historia del género del rock en la ciudad de Cuenca, se ha recopilado información de primera mano mediante una comunicación personal con tres personajes involucrados en el mundo musical del género en la ciudad, estas entrevistas proporcionaron información clave sobre el desarrollo y la evolución del rock en la ciudad.

Los entrevistados, aunque no experimentaron el movimiento en su apogeo, pudieron ofrecer una perspectiva valiosa basada en su participación activa en la escena musical y en su inmersión en la cultura rockera. Esta recopilación de testimonios ha permitido identificar y comprender las causas que impulsaron este importante movimiento cultural en Cuenca.

Nuestros entrevistados han estado involucrados con las bandas siendo Xavier Guerrero un integrante de Carne de Cañón, Juan F Rojas integrante de la banda de Santa Muerte y a un familiar de Rojas, Nicolas Vintimilla involucrado en este género desde temprana edad y siendo un conocedor del tema gracias a su participación con las bandas y presentaciones que ha intervenido.

Xavier Guerrero, vocalista y guitarrista de la banda de Carne de Cañón relata que desde 1960, en Cuenca las bandas aún no habían desarrollado sus propios ritmos ni letras. Se mantenían practicando con covers de músicas extranjeras como los Beatles, fue la banda en que la comunidad de Cuenca estuvo asentada gracias a sus ritmos bailables.

Más allá de ello algunas bandas estuvieron experimentando con sus propias canciones, pero en español con el mismo ritmo que se estaba escuchando en



Imagen 5. Xavier Guerrero.

esos tiempos. Muchas de esas bandas no pudieron trascender ya que en esos tiempos toda la música estuvo cerrada a la ciudad.

Había un problema por la comunicación de la música, bandas de renombres tenían desde hace un tiempo sonando en su país, pero saliendo hacia otros países la música debía pasar por un largo tiempo para que llegase a otros continentes por causa de la comunicación, por lo que los países como en Ecuador muchas bandas venían haciendo sus covers en español por el mercado de habla latina.

Algunas bandas que se perdieron en el

tiempo no se podían sustentar a falta de apoyo del país y fueron pocas las que siguieron sonando y que en los años 60 's aún seguía escuchándole, pero fue un recuerdo más de cómo surgió la inspiración de muchos artistas.

El auge del género se comienza a ver con el heavy metal en Cuenca con la banda de Acero Negro con el prototipo inicial llamado triángulo por ser un grupo compuesto de 3 personas, siendo el vocalista el último en incorporarse al grupo luego de un tiempo, gracias a este grupo Cuenca fue conocido como la capital del rock, ya que esta banda ya no solo se centró en los cover como antaño hacían otros



Imagen 6. Juan F. Rojas.

exponentes, sino que componen sus canciones de heavy metal. Con el tiempo luego del heavy metal y con los conflictos sociales que se estaban llevando, surge un género del heavy metal llamado glam metal, esto en la ciudad comenzó a apaciguar al tema de esta parte social por ser más atractiva.

Por la visión de este tipo de género sobre la atracción de las personas hacia el heavy metal, este nuevo fenómeno ayudó a que muchos artistas pasaran por una nueva etapa y por ser más atrayente hacia las masas por el nicho de mercado que en ese entonces tenían para adaptarse.

El Glam Metal fue una combinación sobre el gusto sobre ideas visuales que generaron lo atractivo, pero se vuelve una consecuencia hacia el purismo del heavy metal, ya que muchas personas no estaban de acuerdo a que el género sea tan animado, con ello nace un nuevo estilo con nuevas generaciones en donde las mujeres también participaban en estas épocas creando así un grupo social definiendo la esencia del rock, los Rockstars (Xavier.G, comunicación personal, 7 de diciembre de 2023).

Por otra parte, Juan F. Rojas, guitarrista y vocalista de la banda Santa Muerte, brinda información valiosa sobre la escena del rock en Cuenca durante los años 90. Según Rojas, en esa época, la difusión del rock en la ciudad comenzó a expandirse a través de diversos medios de comunicación, entre ellos la radio y programas de televisión como MTV, así como la emisora Super 9.49 FM, que se destacó como pionera al introducir este género.

En sus inicios, Super 9.49 FM fue una de las primeras emisoras en ofrecer rock, aunque otras como la Metro también desempeñaron un papel crucial en la promoción de la música ecuatoriana.

Juan F. Rojas resalta el programa "Prohibido Prohibir" de la Metro, fundado por Maira Velnalcazar, como un impulsor esencial de la escena musical local. Aunque en esos primeros días, la calidad de la música no alcanzaba los estándares actuales y se percibía como más torpe y desorganizada, estos esfuerzos fueron fundamentales para sentar las bases de la escena musical cuencana.

Además, se revela que Super 9.49 FM posteriormente se estructuró para difundir un programa de radio dedicado a la música nacional, llamado "Rock Nativo". Este programa contribuyó a dar visibilidad a bandas icónicas en la escena local, como Bajo Sueños y Sobrepeso, que hoy en día continúan resonando en la ciudad.

La entrevista destaca la importancia de estos medios y programas en la construcción y evolución de la escena musical en Cuenca (Rojas.F, J, comunicación personal, 14 de diciembre de 2023).

Nicolás Vintimilla, familiar de Juan F. Rojas y conocedor de la revolución musical en la ciudad, aportó sus experiencias al explicar cómo la llegada del rock marcó un hito en la expansión de muchas bandas desde los colegios, donde los más jóvenes han mostrado un papel crucial en la generación musical.

En esta época donde la revolución rockera estuvo en auge, los colegios formaron el apoyo musical para que los estudiantes tengan una manera de expresión y fomentar la competitividad hacia los demás colegios. En este tiempo las escuelas tuvieron un papel importante hacia la formación musical, la cual a demostrado y evidenciado que fueron los inicios de muchas bandas locales que estuvieron dentro de los colegios de Cuenca.

Muchas de estos estudiantes tuvieron el sueño de poder subsistir a base de sus talentos, viéndolo de una forma en que podrían progresar dentro de la música y ser reconocidos no solo localmente, sino expandirse y poder tener un progreso dentro del país y en el exterior. Los problemas de las bandas para poder progresar en el país comenzaron en la representación de estas, porque la música en Ecuador no tuvo un respaldo por parte de disqueras y publicistas que puedan mejorar y ampliar este nicho de mercado, creando restricciones económicas y sociales dentro de las bandas.

Las bandas siempre se han sustentado solas y se han publicitado a partir de sus ingresos que no estuvieron relacionadas con la música, el desarrollo de ingresos fueron gracias al trabajo externo que los integrantes de las bandas tenían como empleos, de esta forma podían publicitarse de manera que también pudieron implementar souvenirs como camisetas, discos, posters, etc., pero aquello no era suficiente ya que las ganancias eran mínimas, y la producción era demasiado costosa para estos tiempos, cuando se presentaban también lo que ganaban

era insuficiente, ya que los locales cobraban la mayor parte de beneficios de los conciertos. Aunque con el tiempo el rock ganó más popularidad, pese a ello surgieron problemas relacionados con el nicho de mercado, ya que no hubo un asentamiento económico para mejorar la publicidad de manera que atraiga a las nuevas generaciones dentro de este género, mostrando las nuevas generaciones mayor interés a las músicas del momento, que en la actualidad siguen resonando.

Los artículos promocionales se vieron en una reducción por la falta de interés hacia los jóvenes mostrando el desapego cultural y generacional dentro del género, cayendo en un declive en el desarrollo y la producción de estas herramientas para las bandas, dejándolo a lado como solo un hito revolucionario que paso en el país.

Algunas bandas han perdurado gracias a que han estado en movimiento para crear nuevos ritmos y también se han ganado una fama fuera del país, concluyendo que para sobrevivir hay que estar en constante innovación y adaptándose en el mercado musical.

La capacidad de estas bandas para explorar nuevas fronteras les ha facilitado atraer a la audiencia joven manteniendo su popularidad, no solo por este progreso, sino que también por la huella que han dejado dentro de las anteriores generaciones que le han envuelto en este reconocimiento han podido tener una mejor amplitud por parte de su reconocimiento musical. (Vintimilla. L, comunicación personal, 20 de diciembre de 2023).



Imagen 7. Nicolás Vintimilla.

Estados del arte

Con base a la problemática ya mencionada, se ha visto pertinente encontrar proyectos similares que aborden el desarrollo y la involucración de la apropiación cultural en base a los nuevos métodos de representar problemáticas sociales con el diseño de productos, mostrando nuevos niveles tecnológicos que han permitido llegar a un público más contemporáneo de forma que atraiga a las masas y esté relacionado con la preservación y la presentación de los problemas que no se están tomando en cuenta dentro de nuestra sociedad y que deberían ser preservados por las nuevas generaciones.



Imagen 8. Fauna amazónica.

Modelado 3D de personajes inspirados en la fauna Amazónica del Ecuador

Con el desarrollo del proyecto de Cuzco, J (2023) aborda la preocupante situación de la fauna endémica en la Amazonía ecuatoriana, la cual enfrenta riesgos significativos debido a la caza indiscriminada y la tala descontrolada de estos hábitats. Como respuesta a estos desafíos ecológicos, propone una solución innovadora centrada en la educación y concientización de las nuevas generaciones, haciendo uso de tecnologías emergentes que aún están en constante mejora.

Su estrategia implica la aplicación del modelado 3D para la representación antropomórfica de animales en peligro de extinción. Este desarrollo no solo busca informar, trata de generar empatía con la personificación de los animales que han estado en peligro de extinción, demostrando cómo la fauna endémica amazónica se puede perder por la falta de apoyo hacia la preservación natural de nuestras especies. Como resultado de esta investigación en el diseño de una serie de personajes emblemáticos de la selva humanizados en representación a los pueblos indígenas que conviven con estos animales.

El proyecto se centra en el uso e implementación de nuevas tecnologías, tanto en diseño como en modelado 3D, resaltando la influencia del estilo morfológico de la cultura Tolita. Esta influencia se manifiesta en la exageración de las partes anatómicas de algunos animales y en

su humanización. El objetivo principal es establecer un vínculo emocional entre estos personajes y el público, daptándose a los comportamientos y en torno del espectador.

Este enfoque implica la incorporación de características específicas en cada personaje, cuidando meticulosamente su identidad. La estrategia busca llegar de manera efectiva a un público específico, donde se puedan concientizar sobre los riesgos asociados con la caza indiscriminada y la tala descontrolada de hábitats.

Al hacer visible tanto la vestimenta como las especies, se crea un conjunto tipológico que destaca la posibilidad de combinar la innovación tecnológica con la riqueza cultural.

Esto proporciona una base única y culturalmente relevante para la representación de los personajes, añadiendo un componente adicional de significado y conexión con la audiencia. De esta manera, el proyecto no solo busca resaltar la innovación en diseño y modelado 3D, sino también enfatizar la importancia de preservar y celebrar la diversidad cultural en la representación visual de estos personajes.

El Art-Toy caso, exposición Pirartearte 2022

El proyecto sobre la exposición "Pirartearte" de Díaz, Ramírez (2023) recopila información acerca de los orígenes del juguete y cómo se relacionan históricamente con el contexto infantil, siendo este su nicho de mercado más valorado en épocas pasadas. Con el tiempo, se observa una transformación en la percepción de los juguetes, considerándolos no sólo como simples objetos de entretenimiento para niños, sino también como piezas de colección con valores añadidos, especialmente en temas sociales.

El acercamiento de esta propuesta se plantea como un análisis de obras particulares, donde los Art Toys de la muestra se presentan como la materialización de unos valores artísticos de rasgos estilísticos definidos y como el producto de la apropiación de la cultura de masas; esta revisión se traza desde una doble perspectiva: la estética camp y la sociología, haciendo particular énfasis en la formulación de los imaginarios colectivos, la lúdica y el juego presentes en las obras de artistas nacionales dentro de pirartearte 2022. (Díaz Ramírez, 2023).

En sí, el proyecto se enfocó en el análisis sobre la evolución de los Art Toys, explorando cómo su diseño y concepto se transforman en un medio para transmitir mensajes culturales y sociales más complejos.

La iniciativa se realizó con el objetivo de comprender de qué manera estos juguetes generan conexiones emocionales con la audiencia adulta y ofrecen una experiencia estética y conceptual que va más allá del mero diseño. Mientras que dentro del proceso de desarrollo implicó la búsqueda intencional de características específicas en los



Imagen 9. Art toy.

Art Toys, con la intención de no solo proporcionar una experiencia visual atractiva, sino también de explorar cómo estos elementos se relacionan con la identidad y la cultura contemporánea.

Se optó por incorporar experiencias compartidas y reflexionar sobre exponentes sociales que han influido en la evolución cultural. El alcance en sí se centró en crear una experiencia única para los espectadores, fomentando la apreciación y reflexión sobre temas sociales y cultu-

rales a través de los juguetes artísticos, contribuyendo al desarrollo de una comunidad interesada en el coleccionismo de estas piezas únicas.

La exclusividad, al presentar estas ediciones limitadas, se convirtió en un elemento que agregó un atractivo adicional, generando un interés específico en un público que valora la rareza en sus colecciones y buscando la singularidad en sus adquisiciones.

Diseño de un producto editorial ilustrado para la difusión de las bandas de rock de Cuenca.

El proyecto de grado consiste en la creación de una editorial que aborda la historia del rock nativo de la ciudad de Cuenca, presentando una solución creativa para representar de manera impactante esta evolución musical.

La investigación se centra en analizar cómo ha evolucionado el rock, identificando sus exponentes, géneros y la inspiración que han proporcionado a las bandas en Cuenca. El objetivo principal de este proyecto es rendir homenaje a las bandas del rock cuencano y ofrecer una plataforma para compartir su historia con las nuevas generaciones.

Inspirado en la poderosa influencia de la música como forma de expresión artística y en la estética narrativa del cómic, se propone el diseño de un producto que establezca un puente entre el pasado y el presente, permitiendo así que el legado de estas bandas perdure en el tiempo. (Pineda Bravo, 2023).

De aquí surgió la idea de la editorial que busca no solo educar sobre la evolución del rock en la ciudad, sino también captar el interés de la generación actual mediante una presentación visual y narrativa que se conecte con sus preferencias estilísticas.

Este enfoque creativo se presenta como una herramienta efectiva para preservar y transmitir las raíces culturales del rock cuencano de manera atractiva y accesible para las nuevas generaciones.

La elección del cómic como medio de comunicación no solo se basa en su componente estético, sino que también agrega una capa narrativa que puede ser absorbida de manera más inmersiva por el público.

Este enfoque no solo enriquece la comprensión de la historia del rock en la región, sino que también fomenta una conexión más profunda con la cultura musical local.

Al utilizar la comunicación visual, se establece un puente entre la historia del rock y las generaciones más jóvenes, quienes suelen responder de manera más receptiva a formatos visuales y dinámicos.

Esto sumerge a los lectores en las vivencias y contextos culturales de las bandas de rock en Cuenca, capturando la esencia de sus contribuciones y la evolución de la escena musical a lo largo del tiempo.

De esta manera, el proyecto se convierte en una herramienta pedagógica efectiva para transmitir conocimientos sobre la música local, preservar la memoria histórica y, al mismo tiempo, inspirar un nuevo aprecio por la diversidad cultural que caracteriza a la escena del rock en Cuenca.

La combinación de elementos visuales y narrativos en el formato de cómic no solo facilita la comprensión, sino que también invita a los lectores a sumergirse en la riqueza de la historia musical local. Este enfoque creativo busca no solo educar, sino también generar un sentido de aprecio y conexión emocional con la herencia cultural del rock cuencano.



Imagen 10. Diseño de un producto editorial.

Diseño de un sistema de souvenirs basados en la identidad cultural del Ecuador.

El estudio de Vásquez Vinuesa (2019) propone esta problemática tomando una solución en la que proyecta souvenirs a partir de las etnias culturales del país creando un sistema de Art Toys con un diseño emocional mostrando una iniciativa del diseño en el Do it yourself siendo un estilo basado en el aprendizaje trabajado por uno mismo, presentando así un producto que genera una perspectiva más contemporánea y llamativa hacia el público.

El proyecto se centra en abordar el déficit en el conocimiento cultural en nuestra

sociedad, a pesar de la riqueza y diversidad que caracteriza a Ecuador.

Reconociendo que muchos aspectos culturales no son tomados en consideración, estos souvenirs no solo serían objetos decorativos, sino portadores de significado y narrativa cultural.

Su contribución hacia el proyecto destaca la autenticidad de la diversidad étnica ecuatoriana y fomenta la comprensión y aprecio por la riqueza cultural del país.

Además de difundir la cultura, el proyecto busca generar un impacto en el turismo, tanto a nivel nacional como internacional, mediante la innovación en el diseño y la promoción de la conexión emocional con los elementos culturales del país.

La propuesta aspira a ser más que simples objetos; busca ser una herramienta efectiva para resolver las problemáticas que mantienen a la sociedad desconectada de su propio medio, ofreciendo una manera única y atractiva de explorar y valorar la identidad cultural ecuatoriana.

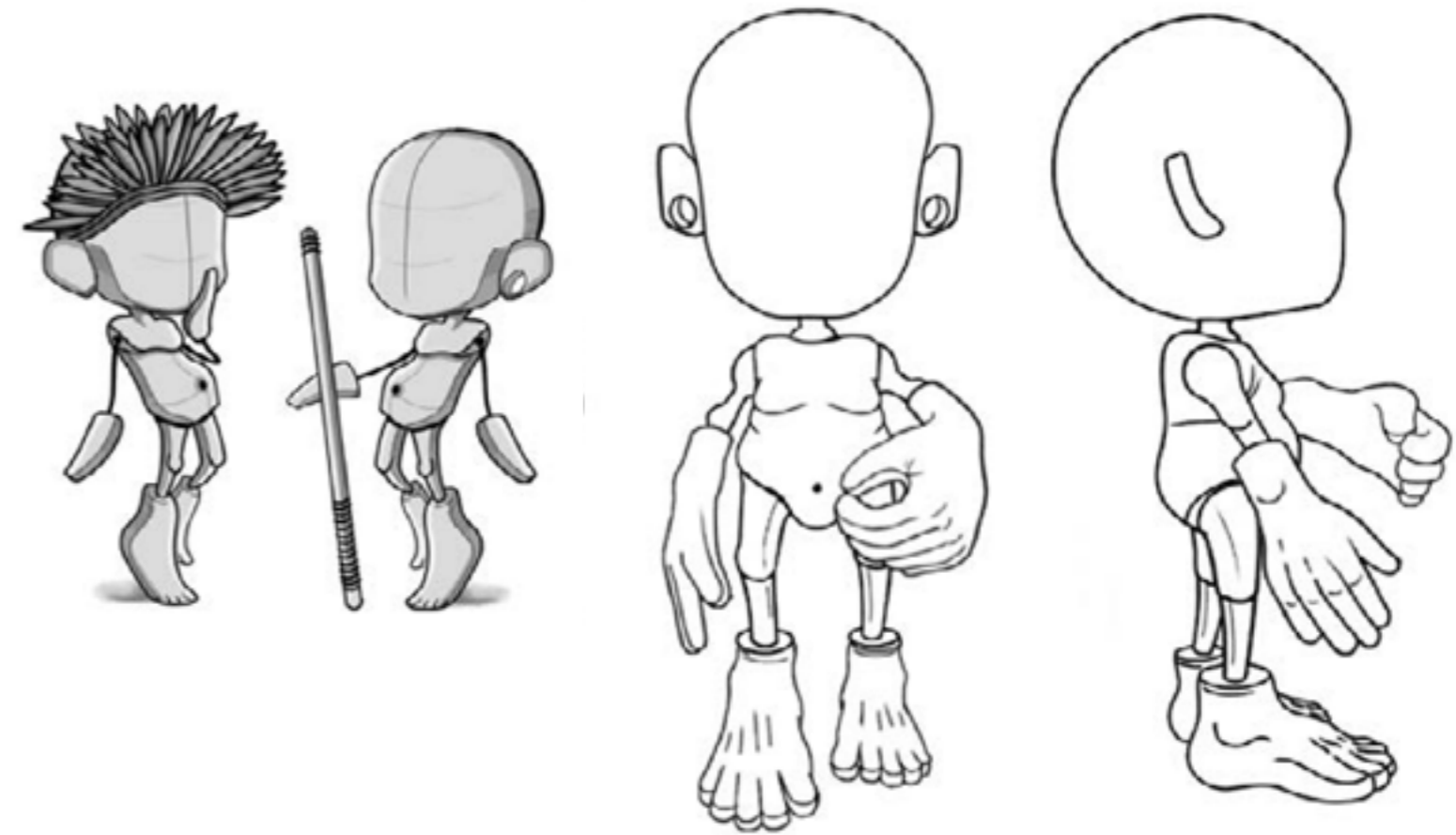


Imagen 11. Wawa Indi.

Diseño de un producto editorial interactivo para difundir la historia del rock cuencano



Imagen 12. Producto editorial interactivo.

Según Torres (2019) aborda la preocupante pérdida de interés de los jóvenes cuencanos por la cultura rockera local. Ante esta problemática, propone una solución innovadora mediante una editorial interactiva educativa.

Esta herramienta busca rescatar y compartir la historia de las bandas de Cuenca, desde sus inicios hasta su proyección a nivel local e internacional.

La editorial no solo informa, sino que también involucra a los usuarios, generando una experiencia interactiva que captura la atención de los jóvenes y los motiva a explorar el camino de estas bandas.

Con un enfoque educativo, el proyecto busca llenar el vacío de conocimiento sobre la rica tradición rockera cuencana, fomentando un renovado interés y aprecio por la herencia musical local y su contribución al panorama musical.

El proyecto pone de manifiesto la creciente tendencia de olvido hacia la rica cultura de las bandas de rock en el país. Su enfoque principal es atraer la atención del consumidor mediante productos de colección que no solo sean estéticamente atractivos, sino que también narran historias significativas detrás de cada banda.

Se implementó una estrategia integral que involucra la recopilación de datos, diseño visual innovador y el uso de tecnologías modernas para revitalizar la cultura rockera.

A través de técnicas visuales impactantes y herramientas tecnológicas, se busca dar vida a la historia de cada banda, resaltando elementos históricos relevantes y creando productos de colección visualmente cautivadores.

El propósito fundamental es abordar la pérdida de conocimientos históricos en la nueva generación, ofreciendo una experiencia emocionante y visualmente atractiva para aprender sobre la rica tradición de las bandas de rock.

El alcance del proyecto se extiende desde la recopilación detallada de información sobre las bandas hasta la creación de productos visuales de colección que tienen el potencial de generar un renovado interés y aprecio por la vibrante cultura del rock en el país.

CONCLUSIONES

En este primer capítulo, se ha profundizado el análisis de cómo el género del rock ha impactado y ha ido transformándose dentro de nuestra ciudad, capturando la esencia y diversidad de los jóvenes con un nuevo estilo de vida, una forma de rebeldía ante la sociedad, la cual fue influenciada por la música extranjera.

Este movimiento ha inspirado a muchas bandas a crear música, pero muchas pasaron desapercibidas por la falta de apoyo. Aunque el rock se ha convertido en una subcultura, especialmente en Cuenca, han surgido artistas y estilos que se han vuelto apreciados y distinguidos.

El mercado local no ha sido aprovechado debido a la falta de apoyo y los estigmas sociales asociados con este género y sus seguidores.

En este contexto, nuestro plan de trabajo se centró en la investigación de referentes históricos, conceptuales y de mercado, así como en otros aspectos relevantes relacionados con el arraigo cultural de ciertos productos y herramientas gráficas y de productos que han generado una reflexión en la sociedad. Con la investigación se ha tratado de profundizar términos y conceptos que involucran al entendimiento y desarrollo de los siguientes capítulos.

CAPÍTULO Ideación

2



Marco teórico

Para este capítulo se ha desarrollado el marco teórico que esta envuelto en algunas temáticas que se apegan al desarrollo del Art toy en donde se pueda entender los términos que se expresan dentro de este proyecto.

Glosario de Términos

Interactividad

Según el autor Souza de Freitas (2015): La interacción que se establece entre las personas y lo diseñado, el cual contribuye a un diálogo subyacente, el cual resulta fundamental para la obtención de una interpretación acorde con el requerimiento de configuración implicado, y ello no es poca cosa, ya que este hecho ha contribuido en regular, propiciar, articular, reordenar, resignificar o reinterpretar la acción social implícita, en ese sentido. El diálogo pasa a ser una exigencia epistemológica para una vivencia socialmente comprometida y cuya reflexión, compartida colectivamente, genera autorías múltiples.(p. 35).

Rock

Según Sánchez Pasencia (2020): La música rock comprendía ya no solo las manifestaciones musicales, sino que era una cultura con códigos y símbolos expandidos por el mundo.

Acorde al liberalismo, los mercados se llenaban de una nueva moda que se enriquecía, día a día, con la venta de una imagen en la que prevalecía el desenfreno, la moda y la libertad. (p.122).

Desarrollo de un Producto

En el desarrollo del producto, un proyecto es el conjunto de actividades del proceso de desarrollo para un producto particular e incluye, por ejemplo, identificar necesidades de clientes y generación de conceptos del producto (Ulrich K, 2004).

Música

“Desde la etnomusicología comprenderemos al sistema musical como un principio de ordenamiento sonoro, un lenguaje tímbrico, una escala, que relaciona aspectos de la cosmología y comprensión del universo ritual, festivo, mágico, etc.”(Mullo Sandoval 2009, 33).

Juguete

Según Maggalluzzi (Educarchile, 2023), es la apuesta que potencia el ambiente de aprendizaje y genera la interacción activa.



Imagen 13. Cultura Rock.

Conceptos



Imagen 14. Cultura.

Cultura

Las ideas, los valores y las emociones son los elementos constituyentes de la cultura porque los seres humanos experimentan la vida como resultado de la interacción y de las relaciones vitales que establecen con el mundo natural, el mundo social y el mundo personal, sus tres referentes vitales. Cada uno de ellos se ha ido desplegando en tres grandes ámbitos de la cultura, la Ciencia, la Moral y el Arte (Bericat, E., 2016).

Según el autor estos elementos se centran en los valores como parte de la expresión de un grupo social, estos aspectos no sólo son relevantes en un contexto general, sino que también define que la cultura puede desarrollarse a partir del desapego social de la comunidad ya centrada para crear emociones contrarias pero pudiendo no ser aceptadas dentro de otros grupos sociales, demostrando una nueva manera de comunicar características distintivas de un grupo social, ya sea moda, costumbres, acciones, estilos, etc.

ma de sentirse parte de algo único y de destacar que son diferentes, es decir, no se ajustan a lo que todos hacen.

Reafirmando a la idea del autor Bericat que una cultura se hace gracias a la división social dentro de una sociedad, a partir de ciertas preferencias que derivan nuevas tradiciones, costumbres u otras influencias, que como Hedbidge analiza que esto se comprueba gracias a que ciertos grupos rechazan y comprenden un nuevo sentido de identidad hacia la cultura ya establecida.

Subcultura

Según la subcultura de Hedbidge (2020): El concepto de subcultura se entiende fácilmente cuando analizamos la composición de la palabra en sí misma. El prefijo sub- hace referencia a estar 'debajo de' y cultura es lo que ya definimos anteriormente, por ende, una subcultura es aquella que, por diversas razones, se encuentra en una posición inferior a la cultura hegemónica. Sin embargo, esta posición de "inferioridad" no es lo único que define a una subcultura. De hecho, Hedbidge diría que las características primordiales de las subculturas radican en su Rechazo a la cultura hegemónica a través de sus propias formas de expresión simbólica que, no solo les genera un sentido de pertenencia e identidad, sino que a su vez les permite representar su otredad al resto de la sociedad mayoritaria (Hedbidge, 2002).

Hedbidge, señala que estos grupos dentro de la sociedad no siguen las reglas de la cultura principal, sino que tienen sus propias formas de expresarse. Más que solo desafiar las normas, es una for-

Identidad

El autor Taylor, C (,s/f): La pertenencia al grupo proporciona re-razos importantes de la identidad de los individuos y, al mismo tiempo, cuando hay suficientes individuos que se identifican de modo muy sólido con un grupo, éste adquiere una identidad colectiva a la que subyace una acción común en la historia. Este es evidentemente el caso de las naciones. Pero ahí intervienen otros mecanismos que vuelven casi obligatoria la identidad en este plano. Y hablando de naciones, me refiero a naciones Estado. Y cuando afirmo que para ellas una identidad es cuasi obligatoria, me refiero a las condiciones de legitimidad en el mundo moderno, pues se trata aquí de estados democráticos, fundados en teoría, por tanto, sobre la soberanía popular. Que el pueblo sea soberano exige que forme una identidad, que tenga una personalidad. (Taylor, C., s/f).



Imagen 17. Coleccionismo.

Dentro de la teoría de Bericat hacia la cultura en donde esto es la relación por parte de la idea de una nueva cultura gracias a nuevos hábitos que pueden o no ser aceptados por parte de la cultura hegemónica, dentro de la identidad como parte de un grupo social, encontramos similitudes en donde la cultura rockera crea una identidad a partir de la agrupación de muchas personas que encuentran una personalidad.

En referencia a este autor, la identidad puede desarrollarse a partir de las personas, como un ideal que pueden compartir fuera de una cultura hegemónica, es decir, una cultura ya asentada que ha estado presente en la sociedad.

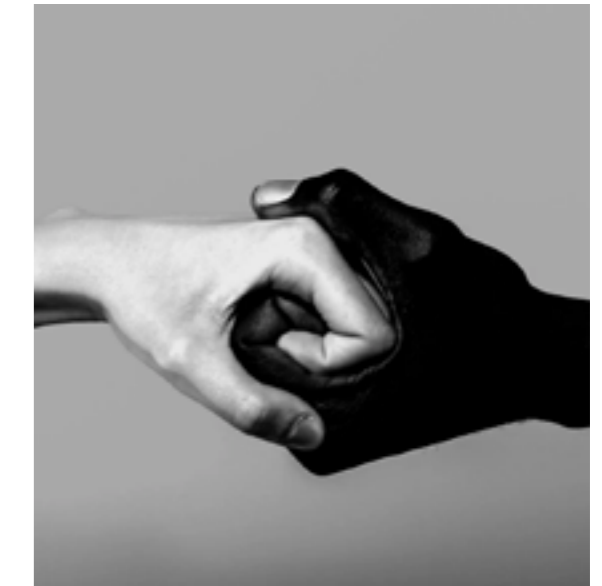


Imagen 16. Identidad.

Coleccionismo

Para los autores Danet & Katriel (1989): El coleccionismo es un juego, que no termina en el mediano o largo plazo, sobre todo si se cree que hay un final, o una idea de conclusión. La idea abstracta de coleccionar algo aparentemente finito, se conjuga con la idea de llenar espacios, sobre todo de exhibición, pensados para mostrar el contenido o por lo menos parte de la colección, buscando lograr una configuración con cierto orden que permita entender el universo de artículos recopilados, además de la posibilidad de tener control y poder, para manipular las piezas, las cuales además se persigue que deben estar en condiciones idílicas que considere el coleccionista. (p.253-277).

En conclusión con Danet & Katriel, el coleccionismo, es concebido como un medio de diversión y motivación a través del juego, el cual puede transformarse en un receptor de problemáticas.

Entre estas, se destaca la necesidad de control, el afán de perfección y la obsesión por la posesión y exhibición.

Teniendo esta conclusión, podemos entender que el coleccionismo puede ser una cultura que puede o no ser aceptada como lo puede expresar Bericat, pero que ha podido crear una identidad hacia el consumismo de productos que han puesto en desarrollo a una nueva forma de pensar la teoría del juguete.

Art Toy

“Los Art Toys, Vinyl Toy o Designer Toys, son figuras coleccionables creadas por artistas o diseñadores, convirtiéndose en un producto de edición muy limitada. Estos juguetes pueden ser realizados con diferentes materiales siendo los plásticos los más usados.” (Toys, 2016).

En este sentido, podemos decir que los Art Toys representan una convergencia única entre el arte, el diseño y la cultura del coleccionismo, encapsulando una visión creativa en formas tridimensionales que van más allá de lo convencional.

La limitada producción de estos juguetes añade un aura de exclusividad y valor a cada pieza, convirtiéndose en codiciados objetos de deseo para quienes se vean interesados.

Para concluir podemos referirnos dentro de los términos que del rock esta relacionado con los temas culturales, subculturales y de identidad que se han desarrollado con los autores.

Esta conclusión se ha basado en que el desarrollo de una cultura se puede entender que es una apropiación de hábitos que están fuera de otras costumbres arraigadas dentro de la sociedad, creando nuevos hábitos que se desarrollan a partir de las preferencias y pensamientos de las personas. Katriel lo identifica así como un desarrollo de la sociedad, dentro de la opinión y la razón humana.

Al igual que la subcultura de Hebdige, refiriéndose a la cultura del rock, esta puede relacionarse gracias a que la historia que se ha desarrollado a partir desde otra cultura en donde ha podido crear y definirse como una subcultura

Además, sus materiales ofrecen una versatilidad que permite a los artistas experimentar con formas, texturas y colores de manera innovadora.

Estableciendo relaciones entre la teoría del coleccionismo de Danet y Katriel, podemos concluir que dentro de la teoría de los art toys vemos la capacidad de evolucionar del juguete para entretenimiento hacia la aproximación a ser una figura de exhibición, creando no solo una revolución dentro de la industria, sino que encontrando una relación hacia una nueva cultura.

Como Taylor lo afirma, se aproxima a la relación de crear nuevas identidades con base a opiniones y reacciones que conectan o se identifican por parte de un ideal a seguir, debido a un nuevo pensamiento.

en sus inicios por la apropiación de nuevos y numerosos de libertad de pensamientos, gracias a la globalización.

Definiendo una nueva identidad explicado por Taylor que en su teoría radica en la apropiación de estos movimientos y pensamientos que desarrollan la propuesta de la identidad rockera, haciendo que el primer autor tenga una idea clara que apruebe y relacione los demás conceptos con su pensamiento en donde puede ser el correcto para explicar como el rock ha posibilitado a desarrollarse por parte de una sociedad, en la que puede redefinir sus gustos y opiniones.

Con base a esto se desarrolla el coleccionismo y al art toy como una base de evolución que también se le puede culpar a la globalización que trae nuevos aspectos culturales, subculturales y de



Imagen 18. Juguetes Art Toys.

identidad que se explica como estos pueden captar una nueva forma de ver y relacionar a las cosas, que otros pueden o no opinar dentro de su punto de vista.

CONCLUSIONES

Se ha trabajado en conceptos tanto como la cultura, la subcultura, la identidad entre otros aspectos fundamentales, con el objetivo de establecer una representación sólida del género del rock cuencano, dentro de un glosario de términos que definen la estructura de la que se ha explicado hacia un autor en especial.

Esto con el propósito de crear una discusión que pueda relacionarse con más términos refiriéndose a un autor, posibilitó crear una discusión hacia el proyecto en donde podamos entender en como estos conceptos pueden desarrollarse dentro de nuestro producto e identificar una idea de mercado, la cual podremos ver mas adelante con el desarrollo de usuarios que estén dentro de esta terminología, dirigida hacia la cultura, la identidad y el coleccionismo, explorando al juguete como una base para la difusión de una identidad rockera.

CAPÍTULO
Ideación

3



Ideación

Para este capítulo analizaremos dentro de algunos perfiles de usuarios que se han entrevistado a partir de las tablas que contienen información personal que puede ayudar en la investigación dentro de sus gustos, anhelos, necesidades y



Usuario 1	
Nombre	Ana Crespo
Profesión	Artista Musical y Plástica
Edad	26
Educación	Magister
Marital Status	Soltera
Locación	Cuenca-Ecuador

frustraciones, dentro de ello encontraremos especificaciones del producto, con base a referentes que tienen similitudes para el proyecto, definiendo temas de construcción del producto.

¿Quién es?
Ana es una persona apasionada, creativa y muy abierta a la exploración artística y cultural, siempre busca nuevas experiencias y expresiones artísticas. Además, su interés en el cosplay y la danza folclórica demuestra su pasión por la interpretación y la expresión física del arte, mientras que su habilidad en el diseño y creación plástica de obras teatrales demuestra su destreza técnica y su capacidad para materializar su creatividad en formas tangibles.

Posibles Preguntas
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo podría representar el rock? ¿Qué bandas rockeras aprecia? ¿Cómo puede interactuar con el objeto/producto? ¿Cómo implementarlo en un estilo cartoon?

Gustos
<ul style="list-style-type: none"> Arte teatral y diseño escénico Maquillaje artístico Música Educación cultural y artística Cosplay y danza folclórica Banda Favorita Basca

Obstáculos
<ul style="list-style-type: none"> Apoyo dentro de su emprendimiento. Falta de reconocimiento. Financiamiento.

Nececidades
Ana sueña con un futuro donde la música sea su principal fuente de sustento, pero también busca llevar su pasión por el arte un paso más allá al crear su propia empresa de diseño industrial, donde pueda fusionar su talento artístico con la producción en masa de máscaras teatrales únicas y emocionantes.



Usuario 2	
Nombre	Adrian Bravo
Profesión	Ingeniera en Minas
Edad	29
Educación	Ingeniero
Marital Status	Soltero
Locación	Cuenca-Ecuador

¿Quién es?

Adrián es una persona muy extrovertida que disfruta de viajar, una pasión que ha cultivado gracias a los logros alcanzados en su profesión. Esta dedicación le ha brindado la libertad de explorar el mundo a su antojo. En sus momentos de ocio, encuentra placer en conectar con la naturaleza y, siempre que puede, emprende nuevas aventuras.

Posibles Preguntas

¿Cómo podría representar el rock?
 ¿Qué bandas rockeras aprecia?
 ¿Cómo puede interactuar con el objeto/producto?
 ¿Cómo implementarlo en un estilo cartoon?

Obstáculos

- Lidiar con la falta de aceptación de la sociedad sobre sus preferencias musicales y su estilo de vida como amante del rock.
- Desaprobación, prejuicios sobre su persona.

Gustos

Conocer nuevos lugares.
 Poder viajar.
 Explorar nuevas rumbos.
 Acampar.
 Banda favorita Bajo Sueños.

Nececidades

Adrián anhela viajar y sumergirse en nuevas culturas y experiencias, especialmente para honrar el legado familiar en el género del rock. Su pasión por la música y el deseo de explorar lo impulsan a buscar constantemente nuevas oportunidades para enriquecer su conocimiento y crecimiento personal.



Usuario 3	
Nombre	Amanda Sarmiento
Profesión	Odontóloga
Edad	21
Educación	Doctora
Marital Status	Soltera
Locación	Cuenca-Ecuador

¿Quién es?

Amanda es una persona super extrovertida y creativa, cuyo amor por el arte abarca todos los rincones de su vida. Su pasión por la creatividad la lleva constantemente a explorar nuevos horizontes y a salir de su zona de confort en busca de nuevas experiencias y formas de expresión. Le gusta conocer a las personas y sus formas de ver el mundo, respetando opiniones y críticas sobre temas culturales, mostrando su interés por la pluriculturalidad.

Posibles Preguntas

¿Cómo podría representar el rock?
 ¿Qué bandas rockeras aprecia?
 ¿Cómo puede interactuar con el objeto/producto?
 ¿Cómo implementarlo en un estilo cartoon?

Obstáculos

- Apoyo financiero
- Falta de reconocimiento.
- exclusión socials por sus gustos rockeros

Gustos







- Conocer nuevos lugares
- Poder viajar
- Banda Carne de Cañon.
- Conocer las bandas de rock, como Rammstein

Nececidades

Desearía independizarse y crear su propio consultorio para niños. Además se ve interesada por el trabajo dentro de la mecánica dental y a su vez, está comprometida en invertir tiempo, esfuerzo y recursos en el crecimiento de su negocio, buscando constantemente oportunidades para mejorar tanto personal como profesionalmente y con ello expandir sus servicios.

Homólogos

El desarrollo de los homólogos serán referencias a al posible mercado que nos encontremos y los resultados que esperamos obtener con el desarrollo del producto, dependiendo del desarrollo y producción del mismo.

Análisis de referentes				Análisis de referentes							
Referente 1		Referente 2		Referente 2		Referente 4		Referente 5		Referente 6	
											
<i>Imagen 19. Mcbess</i>		<i>Imagen 20. Gorillaz</i>		<i>Imagen 21. Mini Epics</i>		<i>Imagen 22. Shin Tanaka</i>		<i>Imagen 23. Gustavo Cerati.</i>		<i>Imagen 24. Carni Camilo</i>	
Propiedades											
Función											
Mecanismos											
Estilo											
Tecnología											
Forma											
Material											
	Colección Sólido Cartoon Modelado 3D Exageración Morfológica Resina	Ilustración Sólido Cartoon Animación Exageración Morfológica Papel	Colección Sólido Realismo Modelado 3D Exageración Morfológica Vinilo				Colección Sólido Cartoon Origami Exageración Morfológica Papel	Colección Sólido Cartoon Modelado 3D Exageración Morfológica Filamento	Colección/Juego Modular Cartoon Trabajo Artesanal Exageración Morfológica Resina		
Materialidad						Resultados					
Exhibición:4 Piezas:1 Mecanismos:1 Cartoon:4	Colección:5 Realismo:1	Modelado 3D: 3 Ex.Morfológica:5 Resina:2 Filamento: 1 Papel:2 Vinilo:1	Cúbicas:1								Con el desarrollo y la indagación de estos referentes , que han estado dentro del mercado, podemos rescatar ciertas variables como la materialidad en resina y el trabajo de piezas que puedan ser intercambiables, mostrando un nuevo aspecto hacia el Art toy, sobre el estilo, varias de estas figuras se asemejan a un estilo cartoon que debe estar presente el el producto caracterizando la degradación morfológica, definiendo algunos aspectos característicos del rock.

Partidas de Diseño

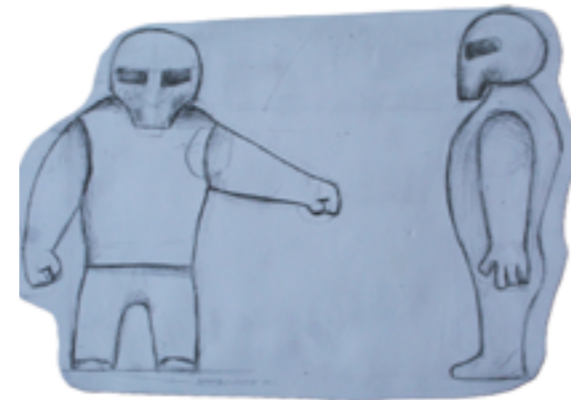
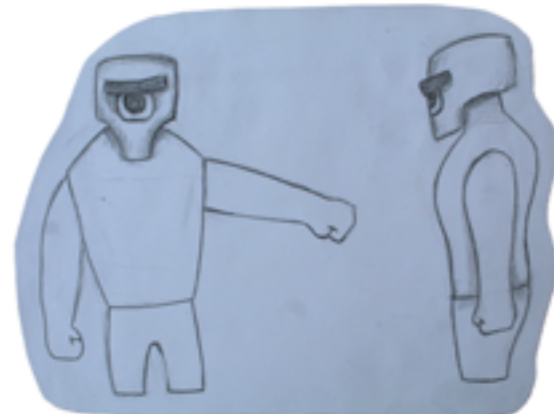
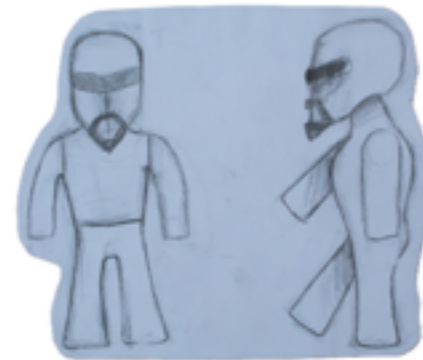
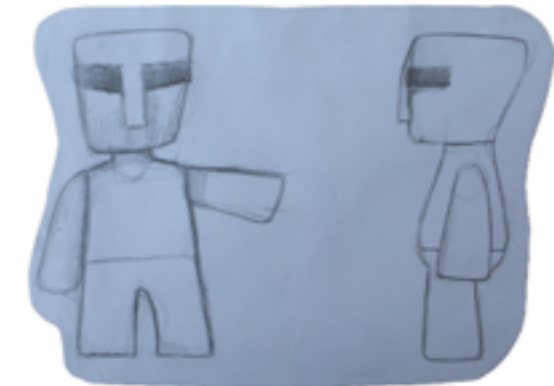
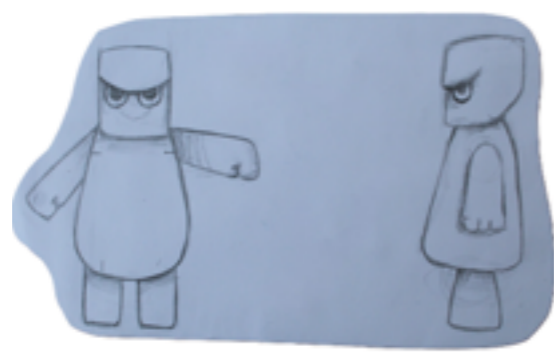
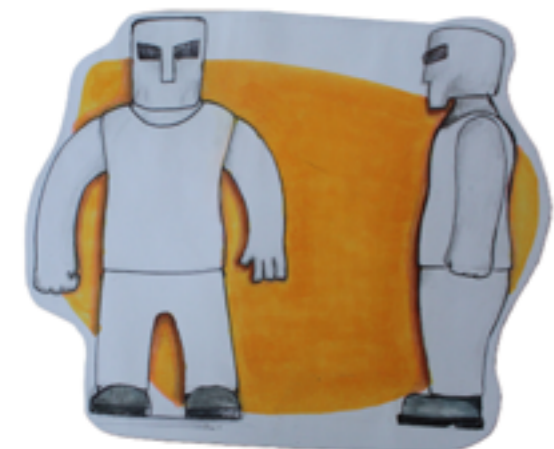
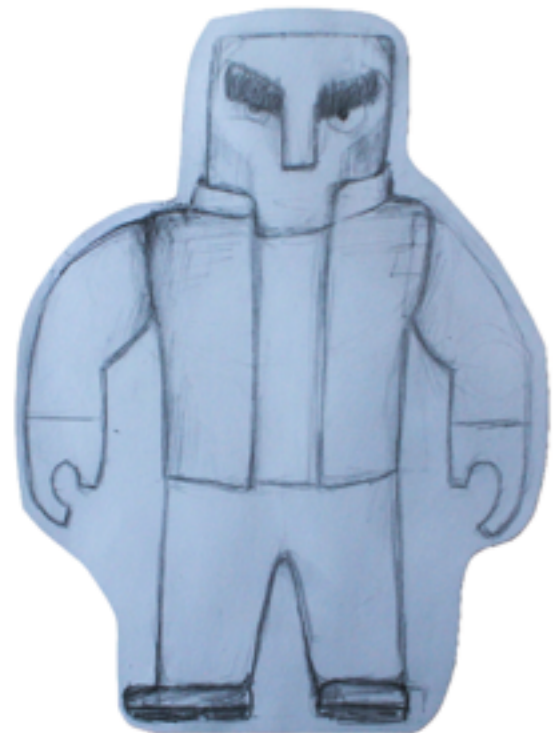
Con el análisis de los referentes y el desarrollo de la identificación de los posibles del usuario que están dentro del mercado, partiremos a resolver las partidas de diseño que obtendremos para el desarrollo de la funcionalidad del producto.

FORMAL	FUNCIONAL	TECNOLÓGICO	CONCEPTUAL
<p>Pieza Modular</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generación de un sistema de interacción sobre el cual se logrará el intercambio de sus piezas. • Optimización de su producción de piezas mediante moldes versátiles que puedan ser trabajados diferentes componentes. • Integración de conceptos de las bandas como su estilo musical, tipologías, cromática entre otros. <p>Pieza Coleccionable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generación de un sistema de juguetes de edición limitada. • Accesorios especiales para cada juguete. • Integrar los rasgos característicos tanto del concepto Cartoon y el estilo rockero de los fanáticos del rock. • Componentes en resina. <p>Embalaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la portabilidad del producto y su capacidad de apilamiento para una exhibición óptima. • Mejorar la experiencia del usuario a través del empaque de forma que pueda ser usado con el producto. 	<p>Pieza Modular</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo con polímeros para la reproducción de piezas y la experimentación de distintos acabados. • Optimización de la reproducción y reducción de costos las piezas mediante el uso de componentes que pueden ser empleados en otras estructuras dentro de la colección. <p>Pieza Coleccionable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exhibición mediante la adición de formas plegables. • Introducir un nuevo enfoque en la exhibición del producto mediante la creación de un ecosistema dentro del empaque. <p>Embalaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exhibición mediante la adición de formas plegables. • Introducir un nuevo enfoque en la exhibición del producto mediante la estética del empaque. 	<p>Pieza Modular</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleo de un sistema de anclaje en base al adosamiento y su imantación de los componentes. • Trabajo en sistemas Cad y modelado 3D. • Producción de moldes en impresión 3D que puedan ser reutilizados para la implementación en otros trabajos de seriación. <p>Pieza Coleccionable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción de moldes de silicona, Para duplicar acabados del material. <p>Embalaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impresiones con la información del producto. • Aplicación de técnicas de cartonaje. 	<p>Pieza Modular</p> <ul style="list-style-type: none"> • El trabajo se realizará mediante la recopilación de conceptos simbólicos característicos de las bandas del rock cuencano. Acompañado de un sistema visual definido el cual busque impulsar a su propagación y reconocimiento en el mercado. <p>Pieza Coleccionable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar el juguete de manera modular para ofrecer una experiencia de usuario única y adaptable. Esta adaptación permitirá la creación de piezas exclusivas con acabados de materiales opuestos o similares a las piezas de stock del juguete. • La serie de esta colección estará limitada a una cantidad específica de reproducciones para garantizar su exclusividad. <p>Embalaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • El embalaje estará centrado en conceptos simbólicos del género del rock, aprovechando un ecosistema que refuerce su temática. • Definir formas que faciliten la plegabilidad y la exhibición del producto, permitiendo la creación de troqueles eficientes.

Bocetación

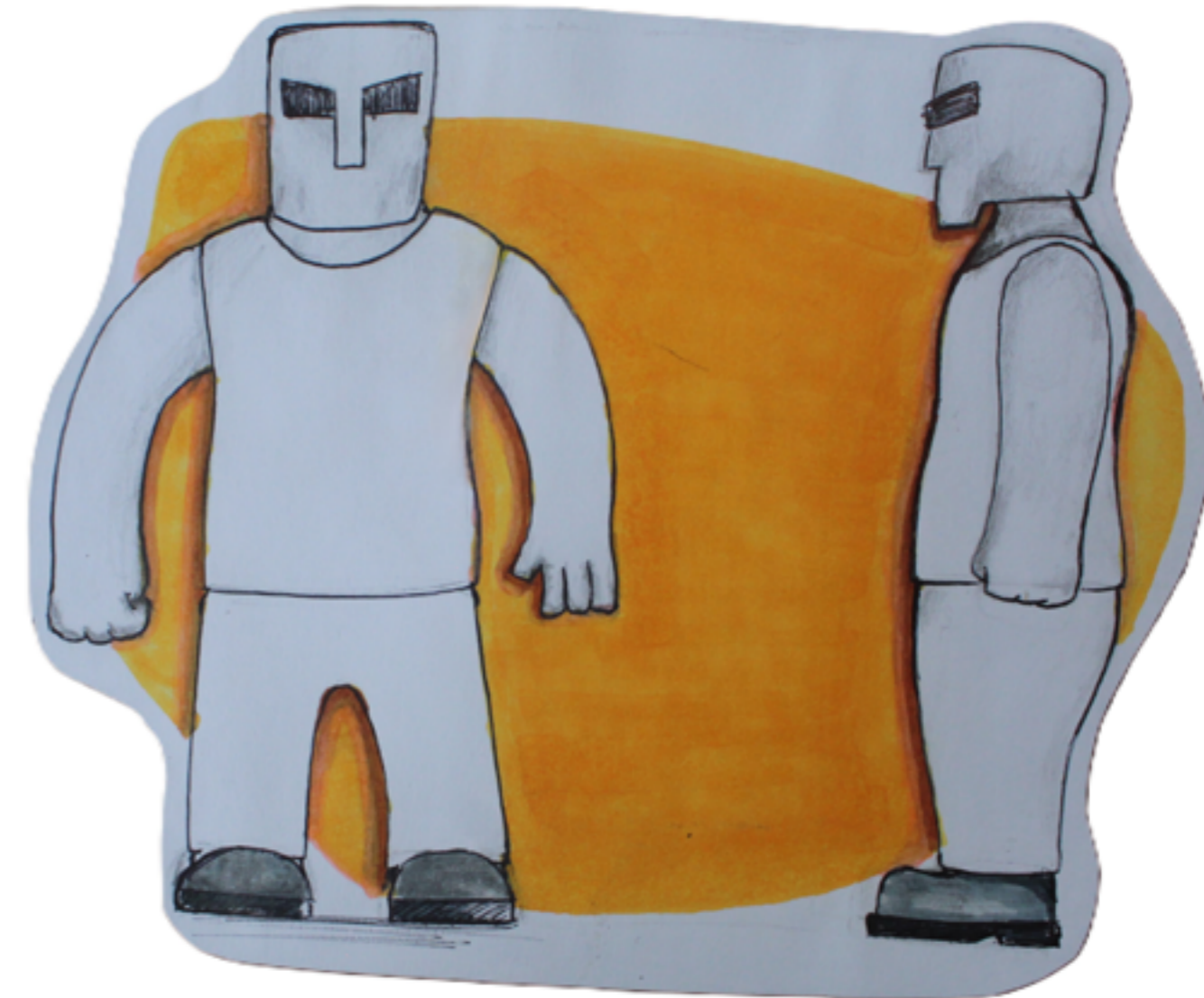
Con la partida de Diseño se han planteado pautas en las que se procedió a bocetar el estilo del juguete. Se generaron diez propuestas distintas, todas inspiradas en el estilo cartoon con variaciones en la morfología y características del juguete.

La meta en estos bocetos fue conseguir, como en el estilo Chibi, lograr simplificar la mayor parte de gestos, manteniendo su personalidad que demostraría un fan de rock en un concierto.



Propuesta

Se seleccionó una propuesta que evidencia el estilo cartoon y el concepto del rock. En esta versión se han simplificado las expresiones faciales, mostrando las cejas para diferenciar su expresión agresiva con un cuerpo robusto, manteniendo los temas ya planteados en el anterior capítulo.



Mecanismo

Definido el aspecto del juguete, para encontrar un mayor apego hacia el coleccionismo, en el siguiente punto se ha planteado varias formas de adosar las piezas a partir de imanes de neodimio, conservando la estética del juguete sin perder la noción del concepto de Art Toy.

Examinando las ideas para su funcionalidad y para su producción en masa, el juguete se dividió en 5 partes que pueden ser intercambiables, se integró un mecanismo a partir de medias esferas que puedan dar el aspecto de un movimiento expresivo en partes de la cadera, y hombros entre dos ejes, para la cabeza se pensó en un conector esférico para dar un movimiento completamente libre a la cabeza demostrando más libertad hacia los 3 ejes.



Para encontrar un tamaño aproximado de la figura, se ha desarrollado una maqueta de estudio de plastilina que ha desarrollado las variables de tamaño y de armonía sobre la estética corporal que se ha dispuesto hacer en adelante con el desarrollo del modelado en 3D.

CONCLUSIONES

En este capítulo, se ha profundizado el análisis de usuarios con el fin de poder explorar aspectos relevantes para comprender a nuestros futuros consumidores, con el fin de desarrollar un producto que pueda generar un atractivo hacia el mercado rockero.

Para ello es importante lograr empatizar con aquellos aspectos que nos den indicios para generar un vínculo entre sus gustos dentro de cualquier ámbito para generar la identidad rockera.

Con la información obtenida se ha creado una tabla de homólogos, referencias hacia productos que ya están dentro del mercado y han tenido una aproximación similar y válida hacia el segmento del rock, con la finalidad de encontrar características útiles que puedan desarrollarse dentro del proyecto y que se han tomado en consideración.

Con la partida de diseño se han conformado tanto a nivel formal, funcional, tecnológico y conceptual, con el fin de elaborar a detalle cada uno de los aspectos para que el producto contenga las herramientas y materiales necesarios para su elaboración, creando las pautas que se estarán cumpliendo dentro del producto. En base a estas especificaciones, el producto paso por un proceso de bocetación cumpliendo la partida de diseño.

CAPÍTULO
Validación

4

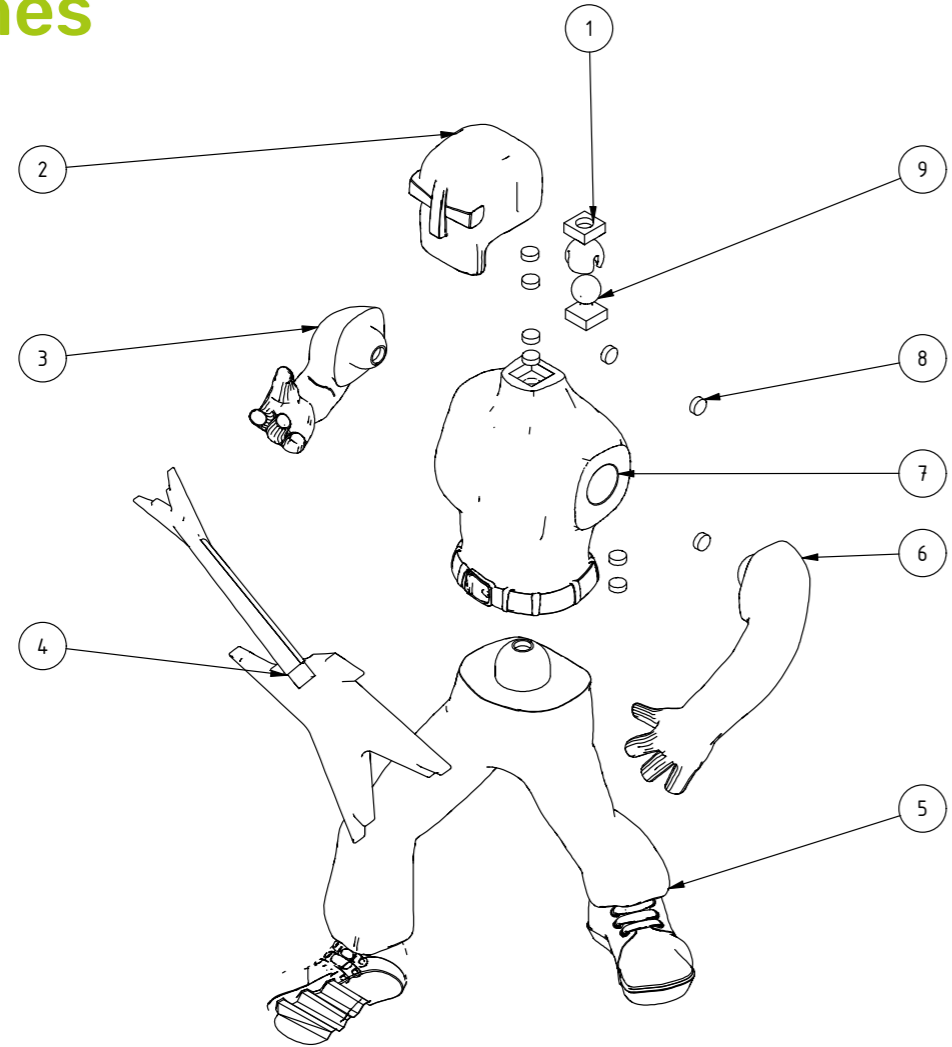


Como capítulo cuatro, tenemos dentro el desarrollo del producto, definiendo la variable del modelado escultórico, con la ayuda de programas como inventor para el trabajo de los mecansimos de rótula, para tener una mejor idea de como se ha desarrollado a partir de diferencias entre medidas que se pueden tener para el movimiento libre sin atascos para los brazos. Encontramos también el desarrollo de acotaciones de toda la serie de piezas, para el final tenemos el desarrollo de la validación con tres usuarios que proporcionaron información en medida de mejorar el proyecto a futuro.

Propuesta final

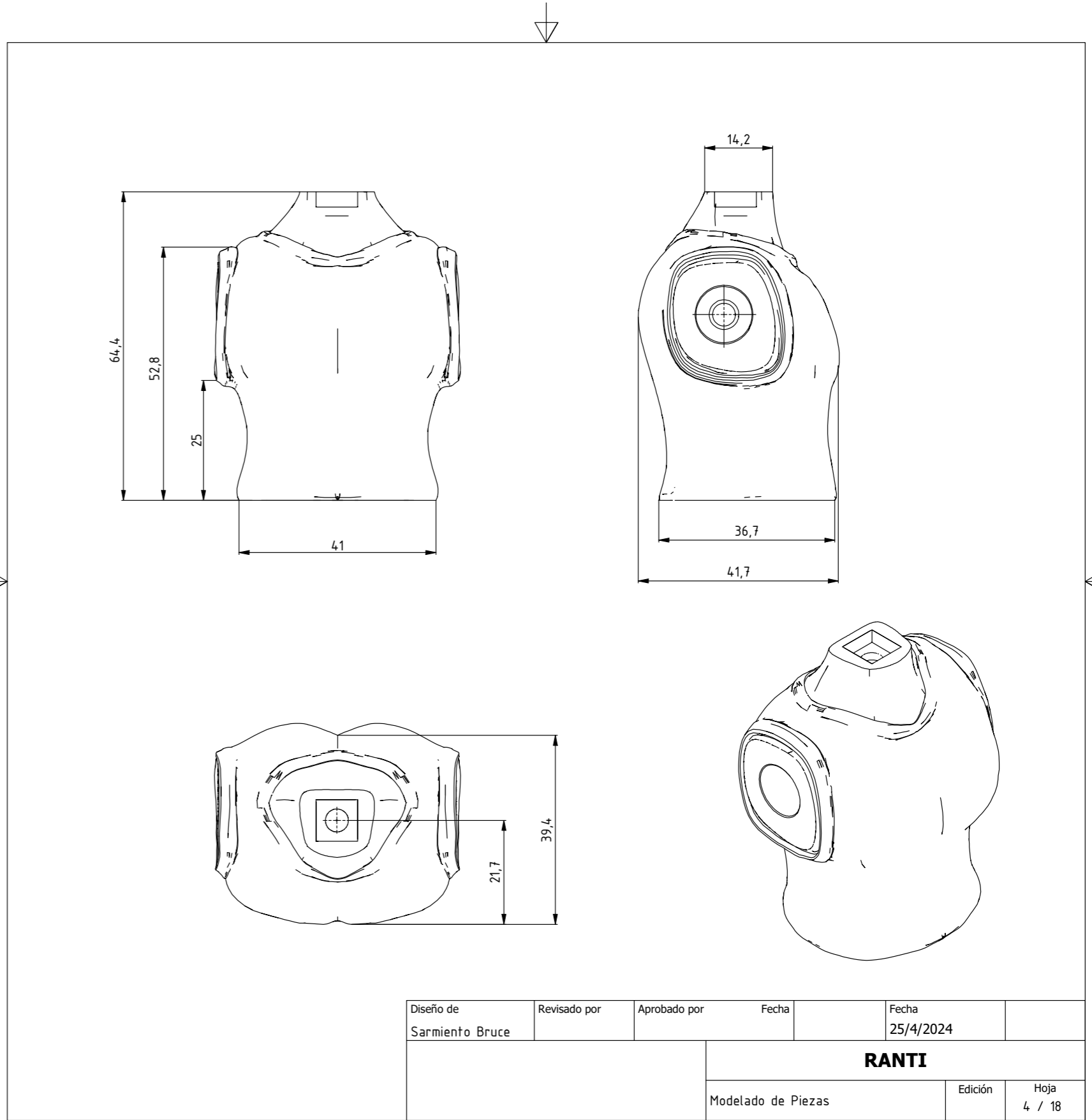
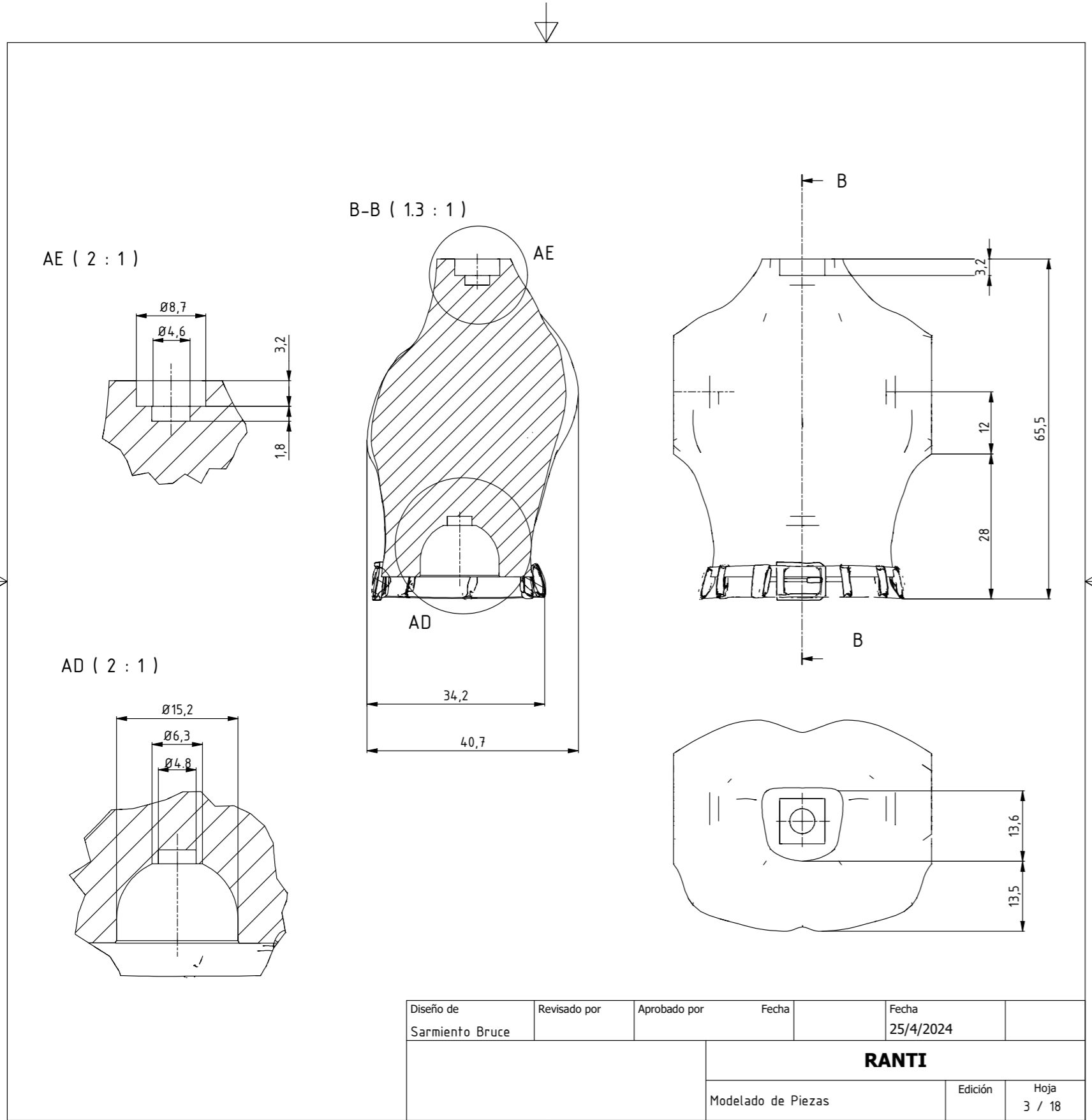


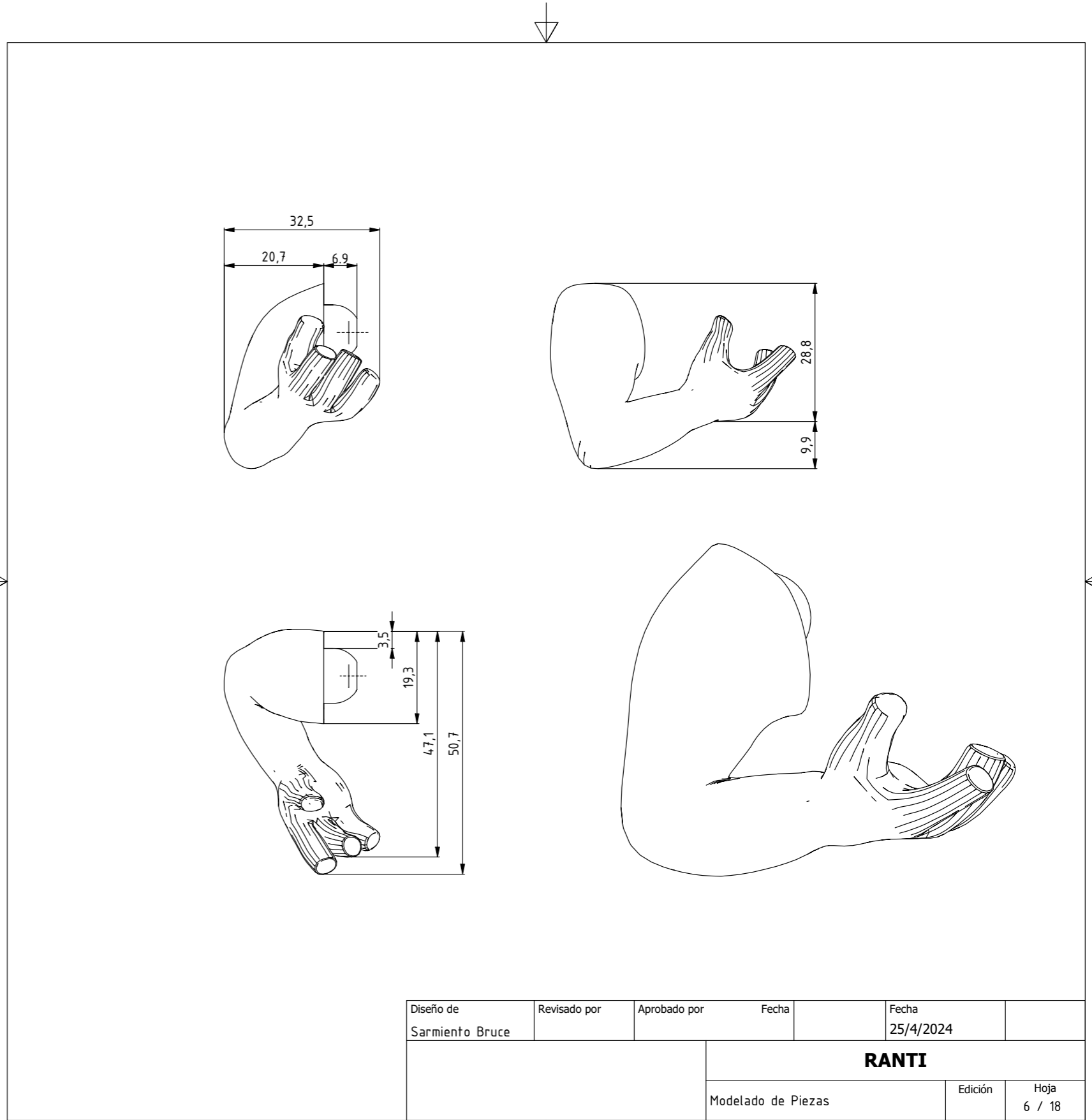
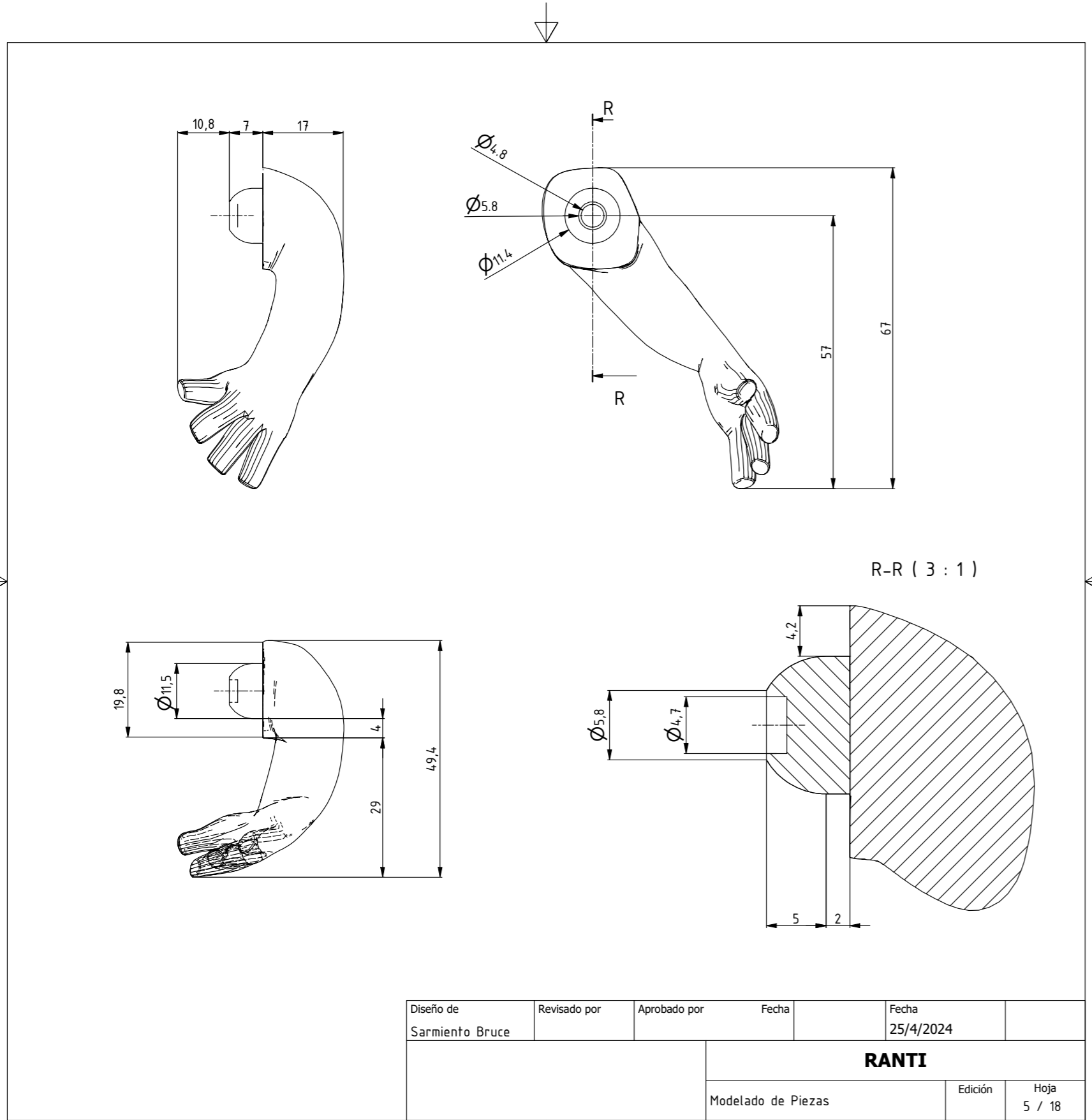
Acotaciones

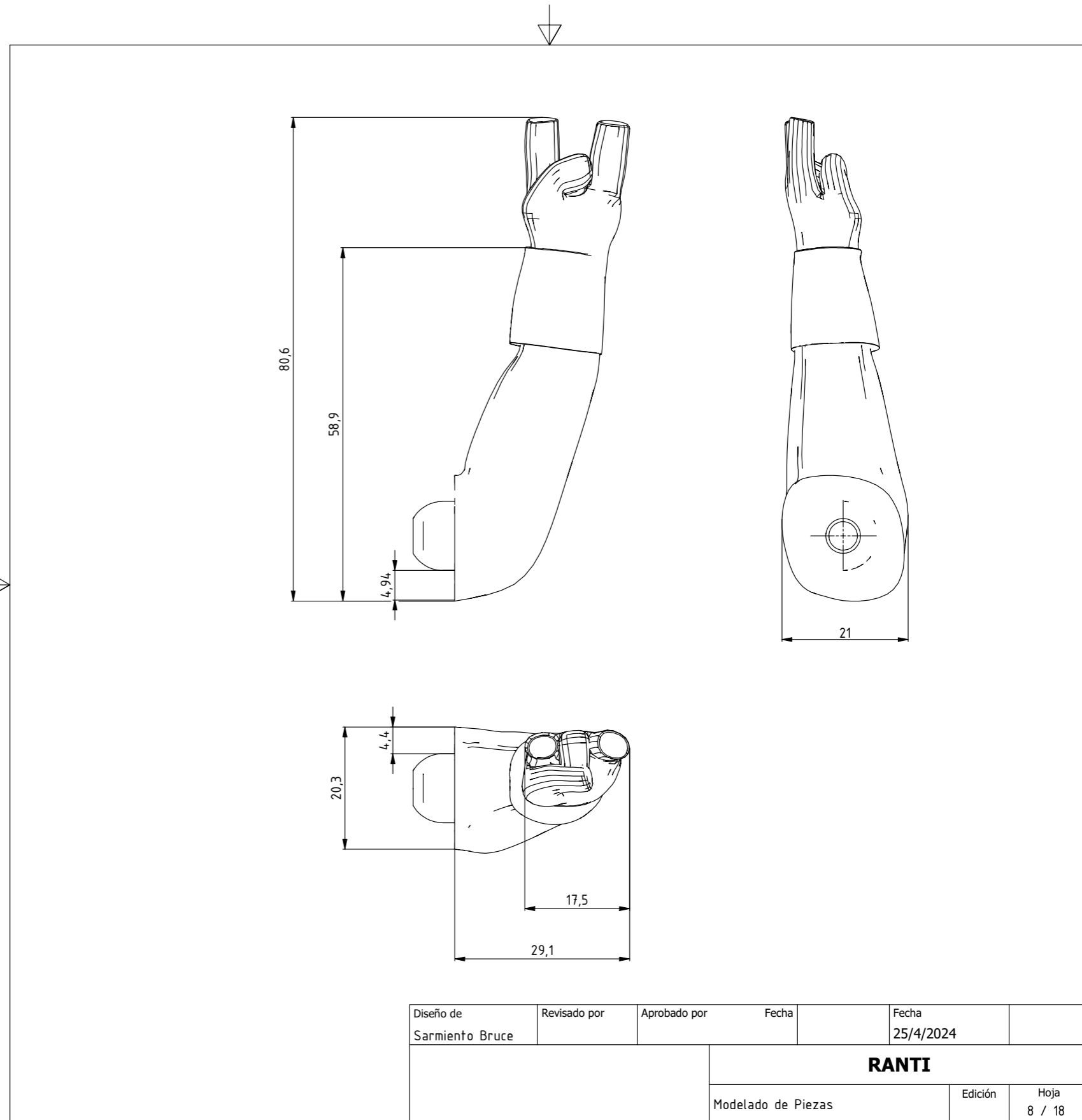
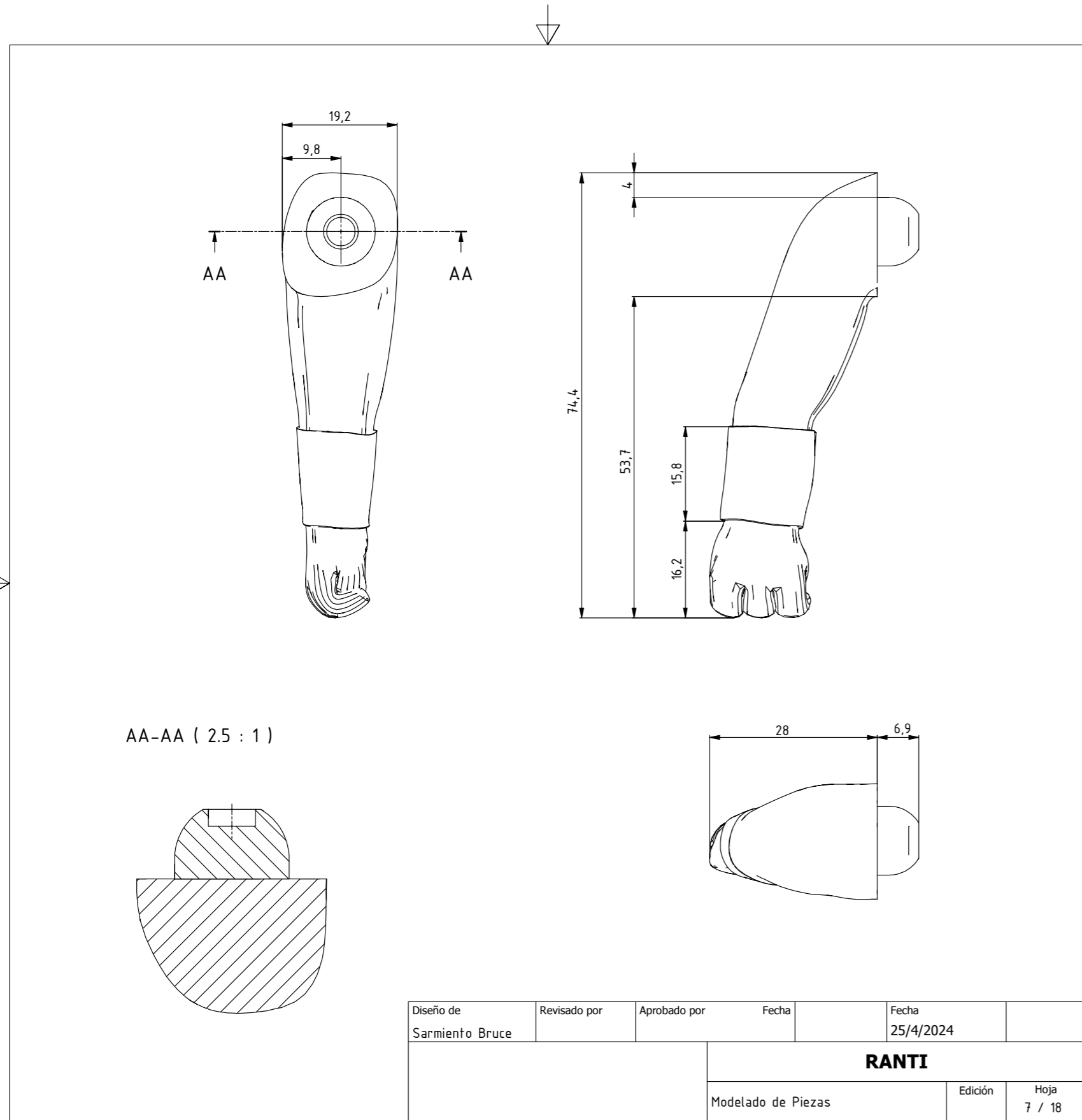


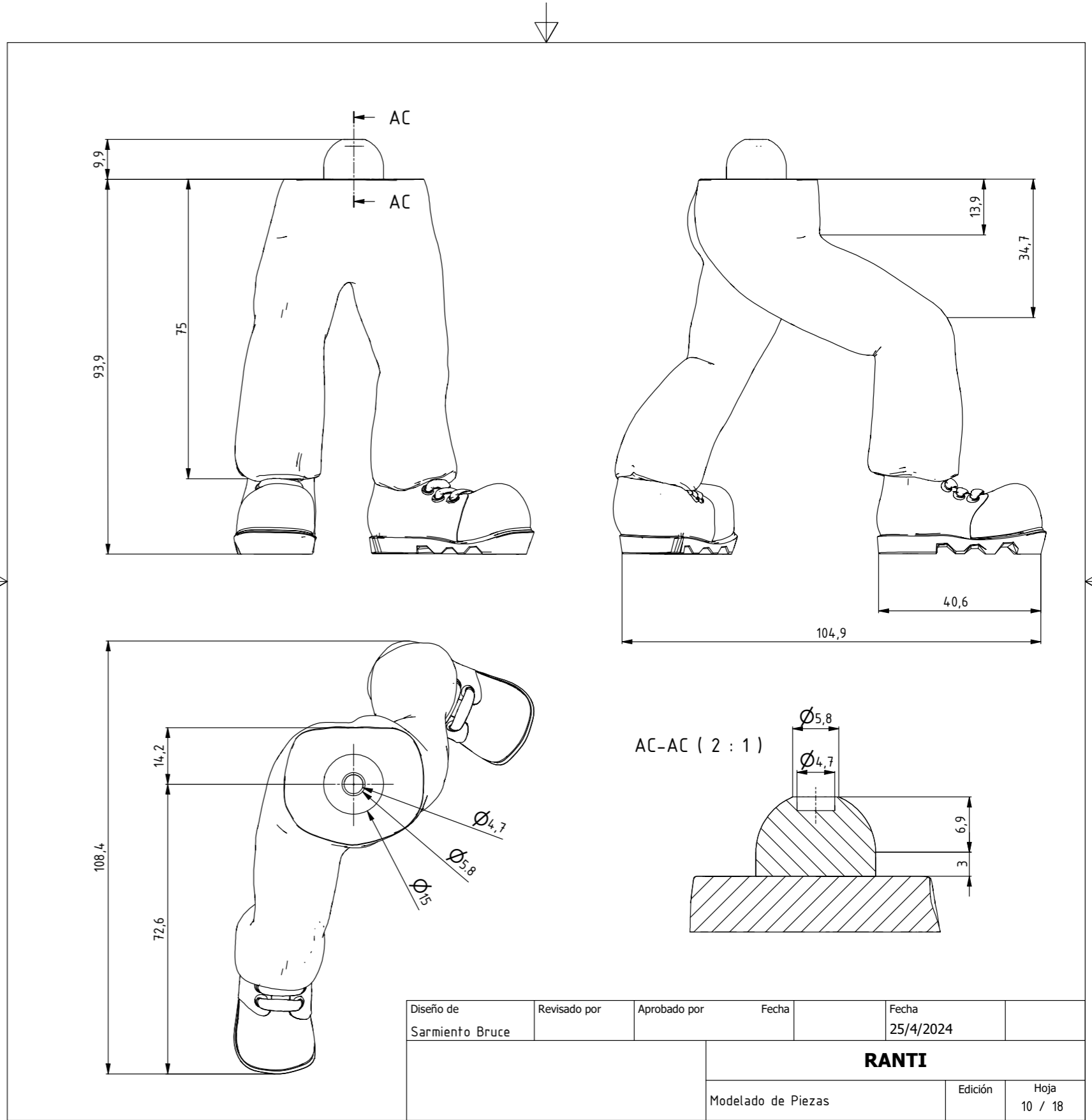
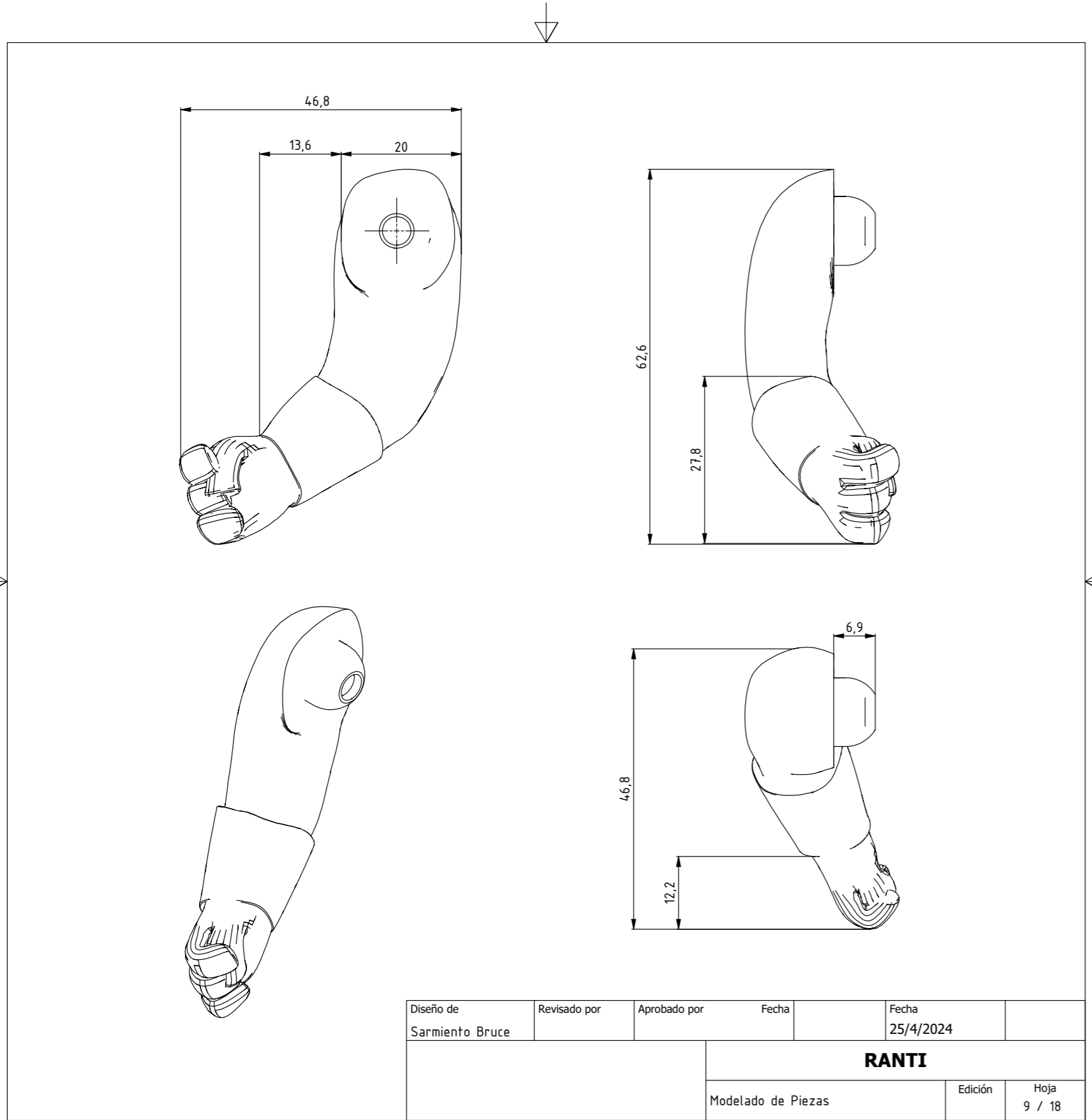
LISTA DE PIEZAS			
ELEMENTO	CTDAD	Nº DE PIEZA	DESCRIPCIÓN
1	1	Conector negativo Esférico	
2	1	Cabeza	
3	1	Brazo Derecho	
4	1	Guitarra	
5	1	Pies	
6	1	Brazo Izquierdo	
7	1	Torso	
8	10	Imanes de Neodimio	
9	1	Conector Esférico	
Diseño de Sarmiento Bruce	Revisado por	Aprobado por	Fecha 25/4/2024
RANTI			
Modelado de Piezas		Edición	Hoja 1 / 18

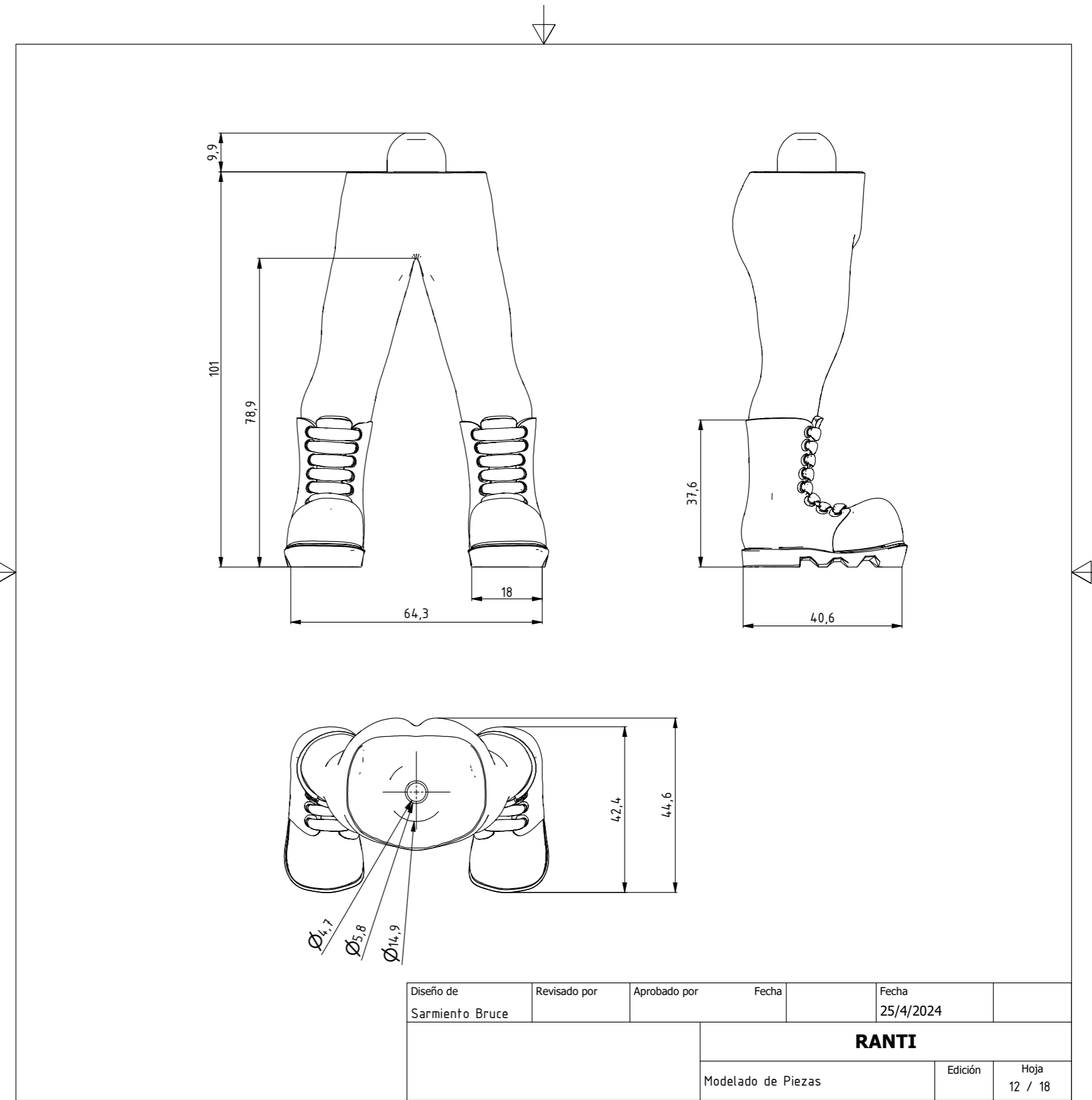
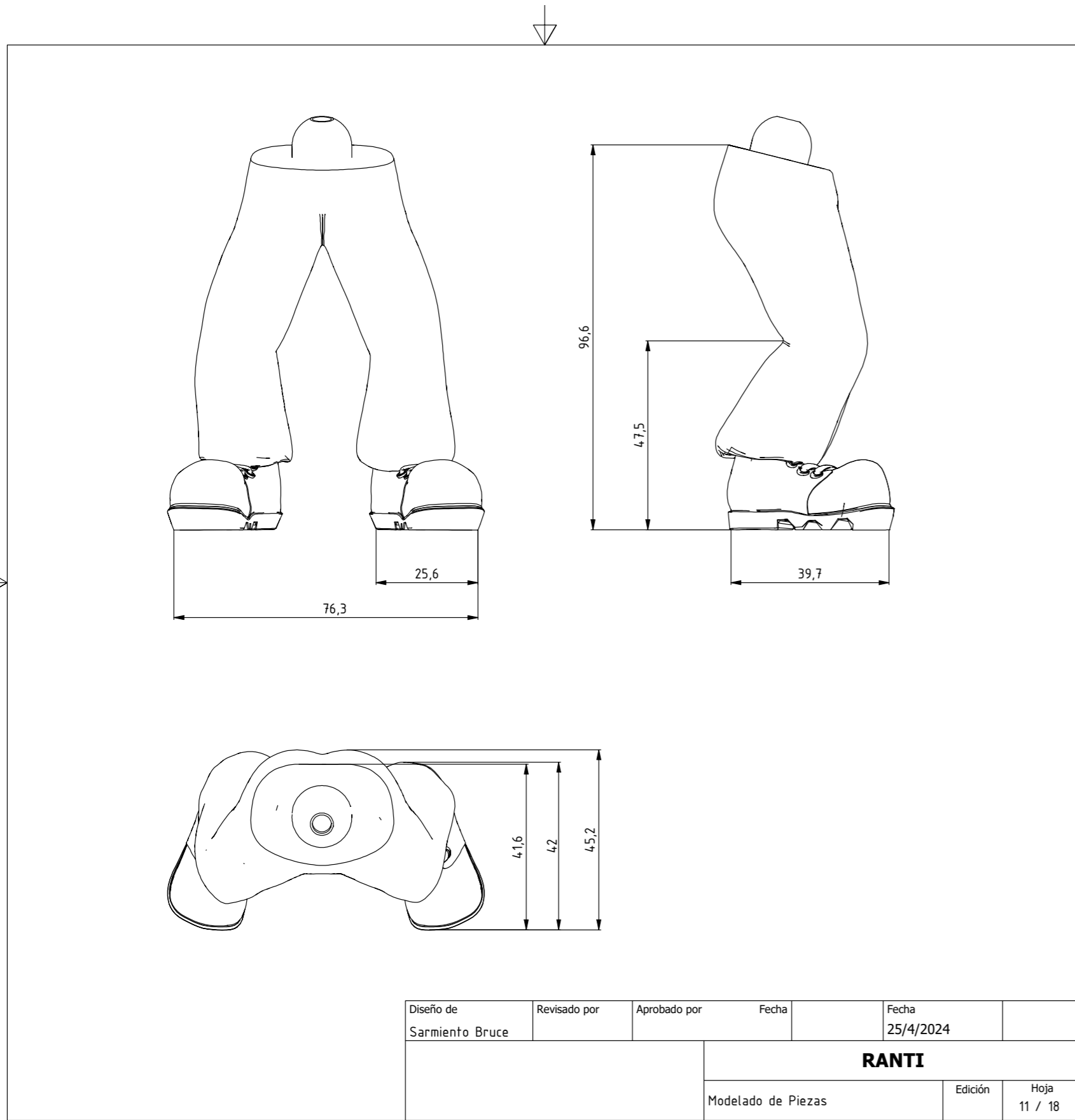
LISTA DE PIEZAS			
ELEMENTO	CTDAD	Nº DE PIEZA	DESCRIPCIÓN
1	1	Conector negativo Esférico	
2	1	Cabeza	
3	1	Brazo Derecho	
4	1	Guitarra	
5	1	Pies	
6	1	Brazo Izquierdo	
7	1	Torso	
8	10	Imanes de Neodimio	
9	1	Conector Esférico	
Diseño de Sarmiento Bruce	Revisado por	Aprobado por	Fecha 25/4/2024
RANTI			
Modelado de Piezas		Edición	Hoja 2 / 18

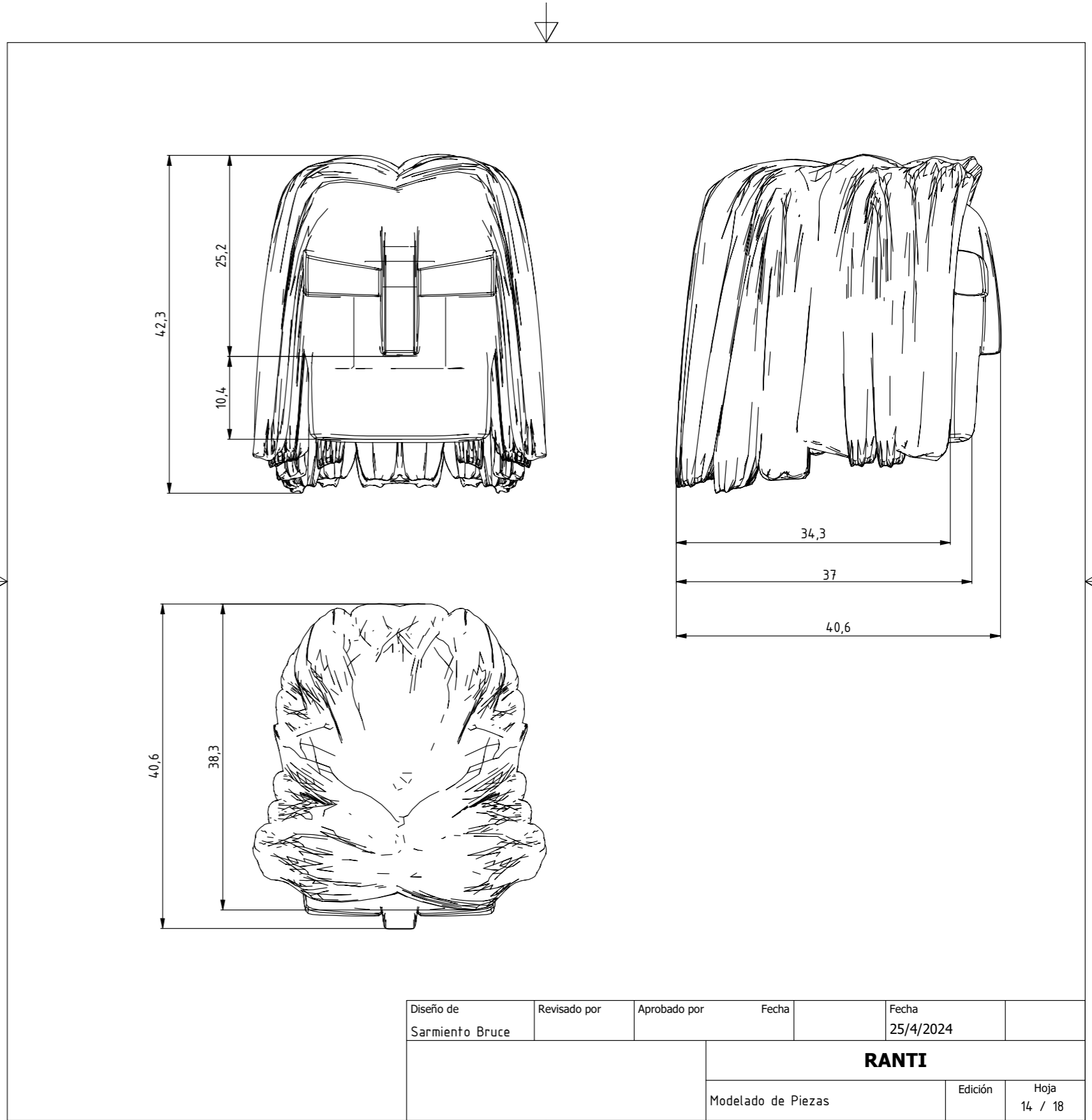
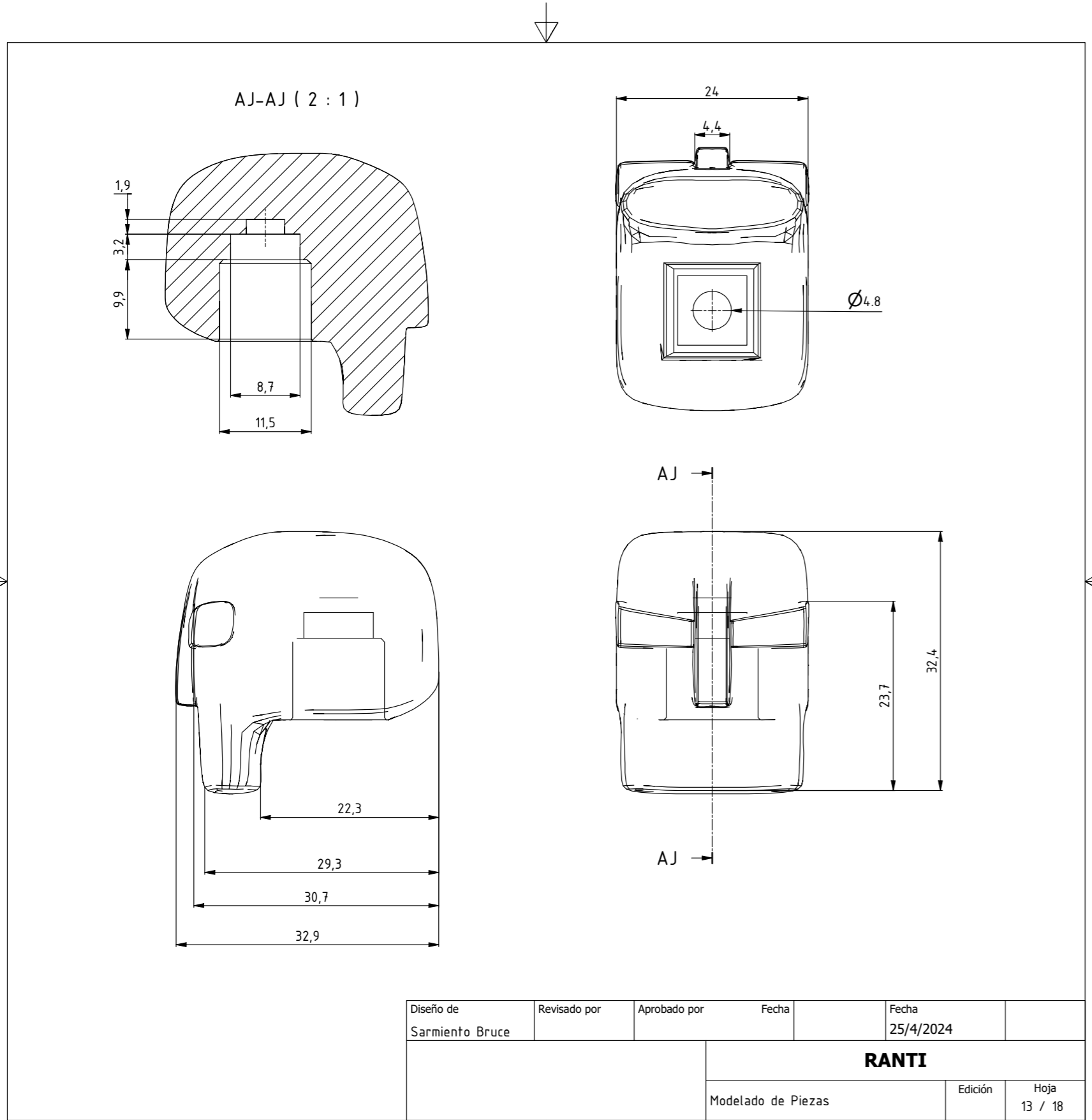


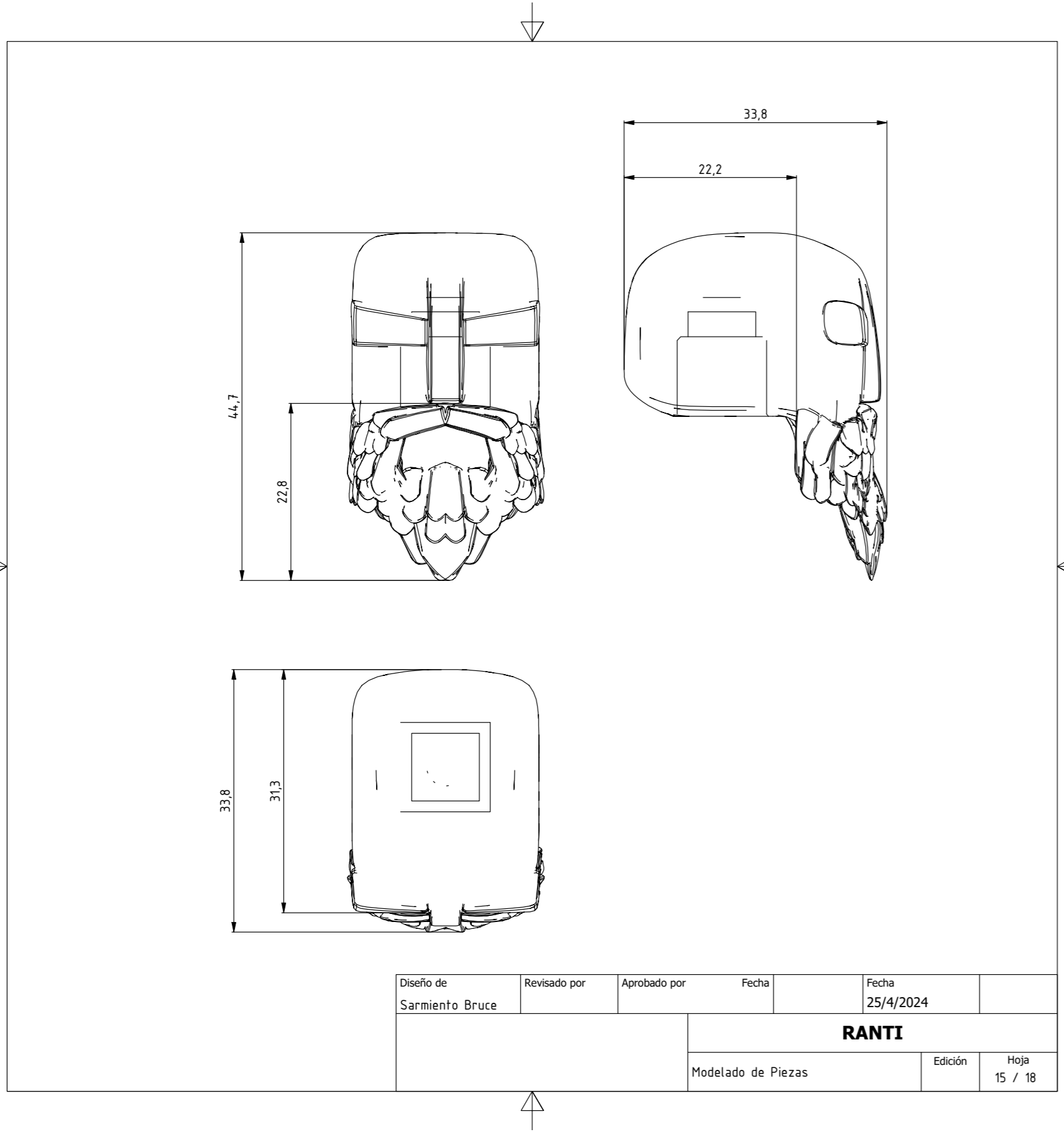




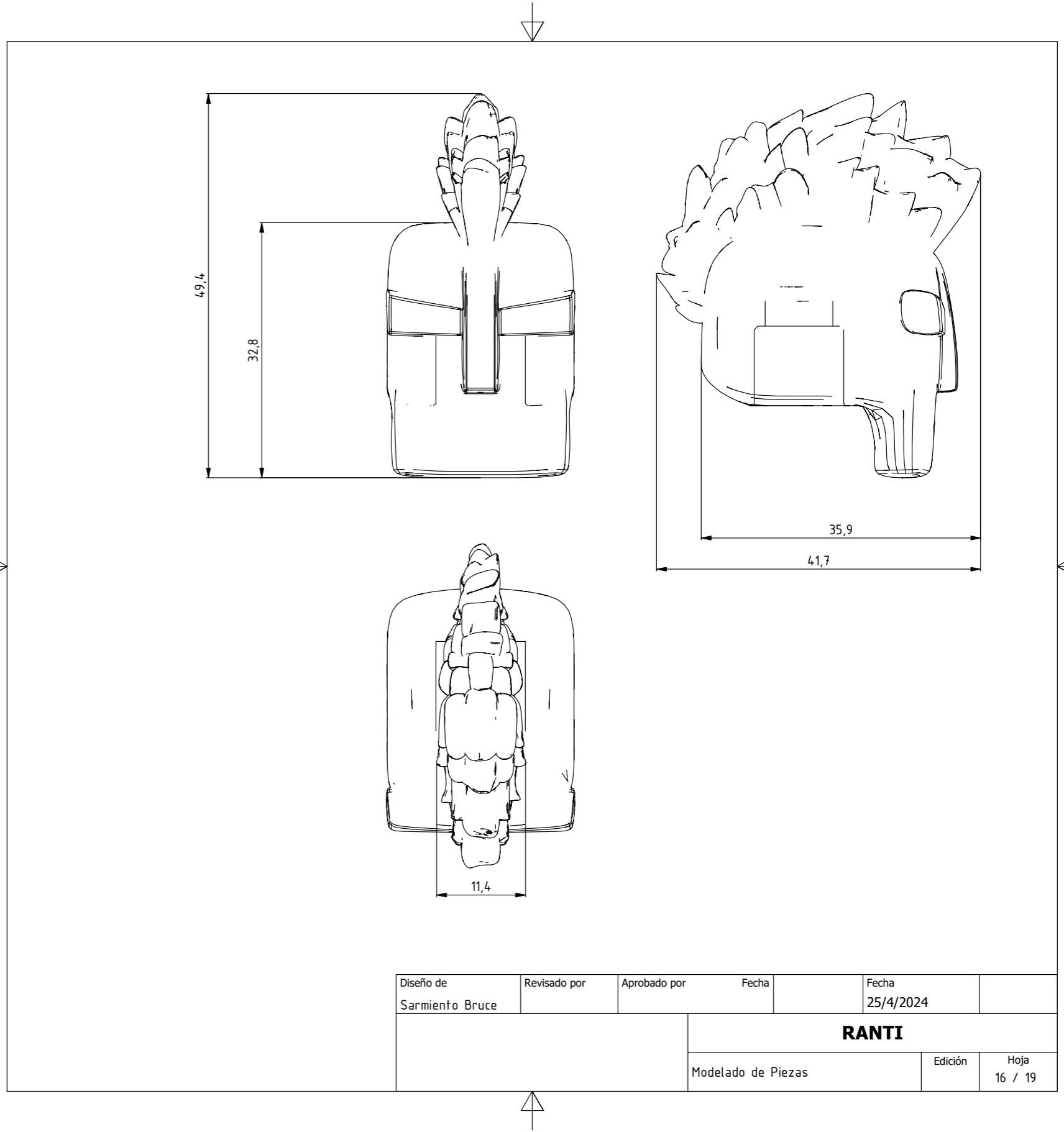




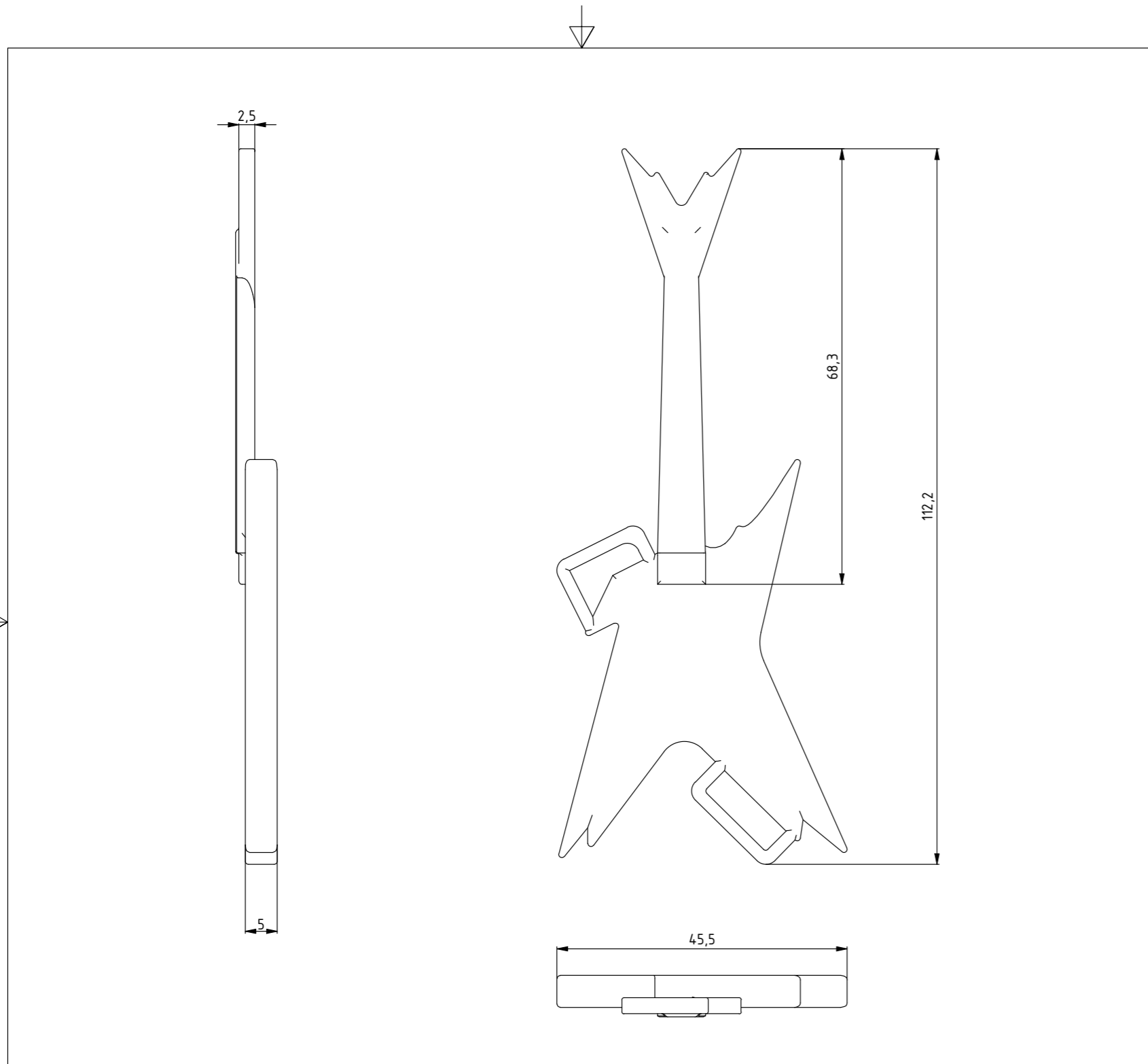




Diseño de Sarmiento Bruce	Revisado por	Aprobado por	Fecha	Fecha 25/4/2024
			RANTI	
			Modelado de Piezas	Edición Hoja 15 / 18

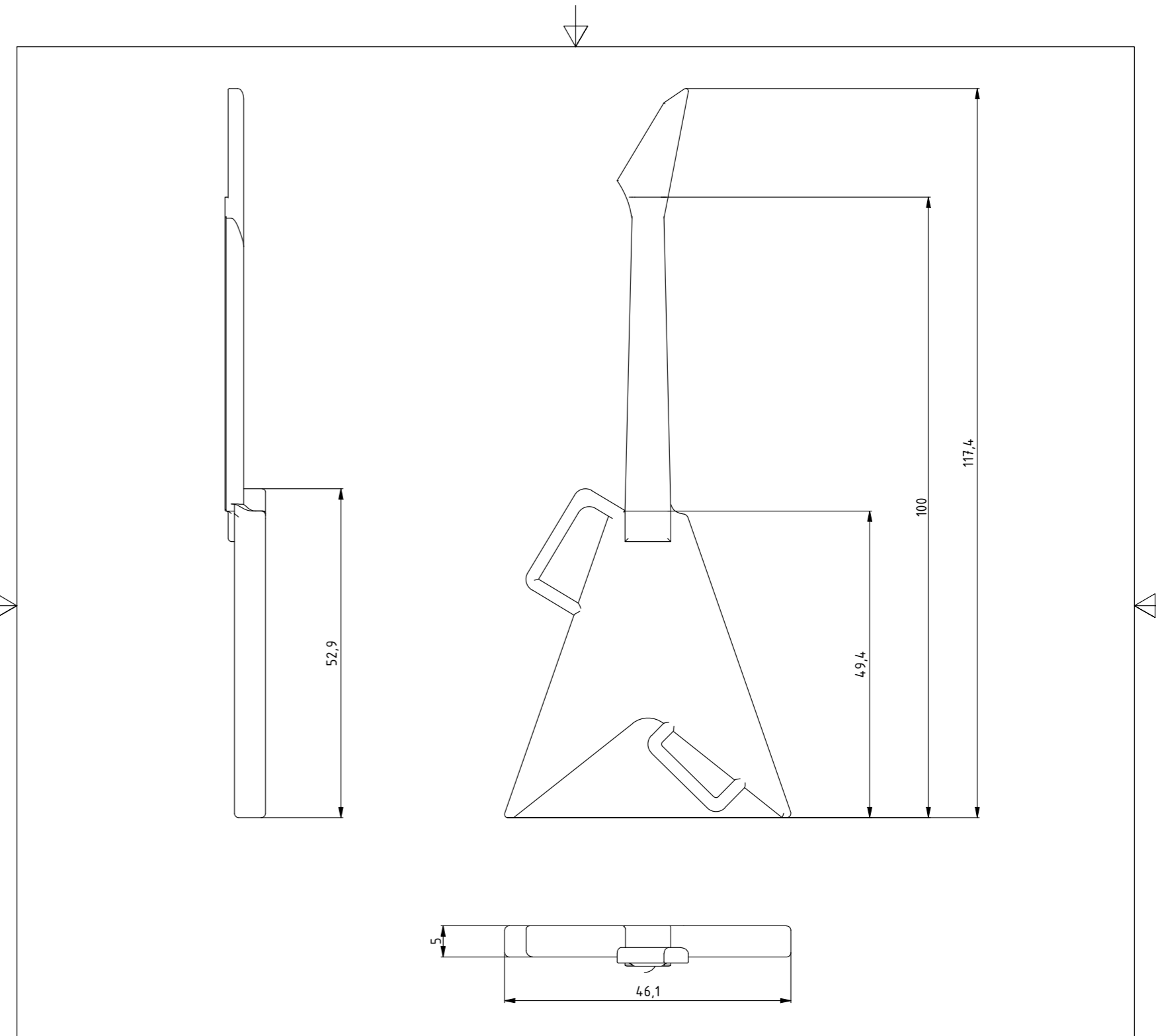


Diseño de Sarmiento Bruce	Revisado por	Aprobado por	Fecha	Fecha 25/4/2024
			RANTI	
			Modelado de Piezas	Edición Hoja 16 / 19



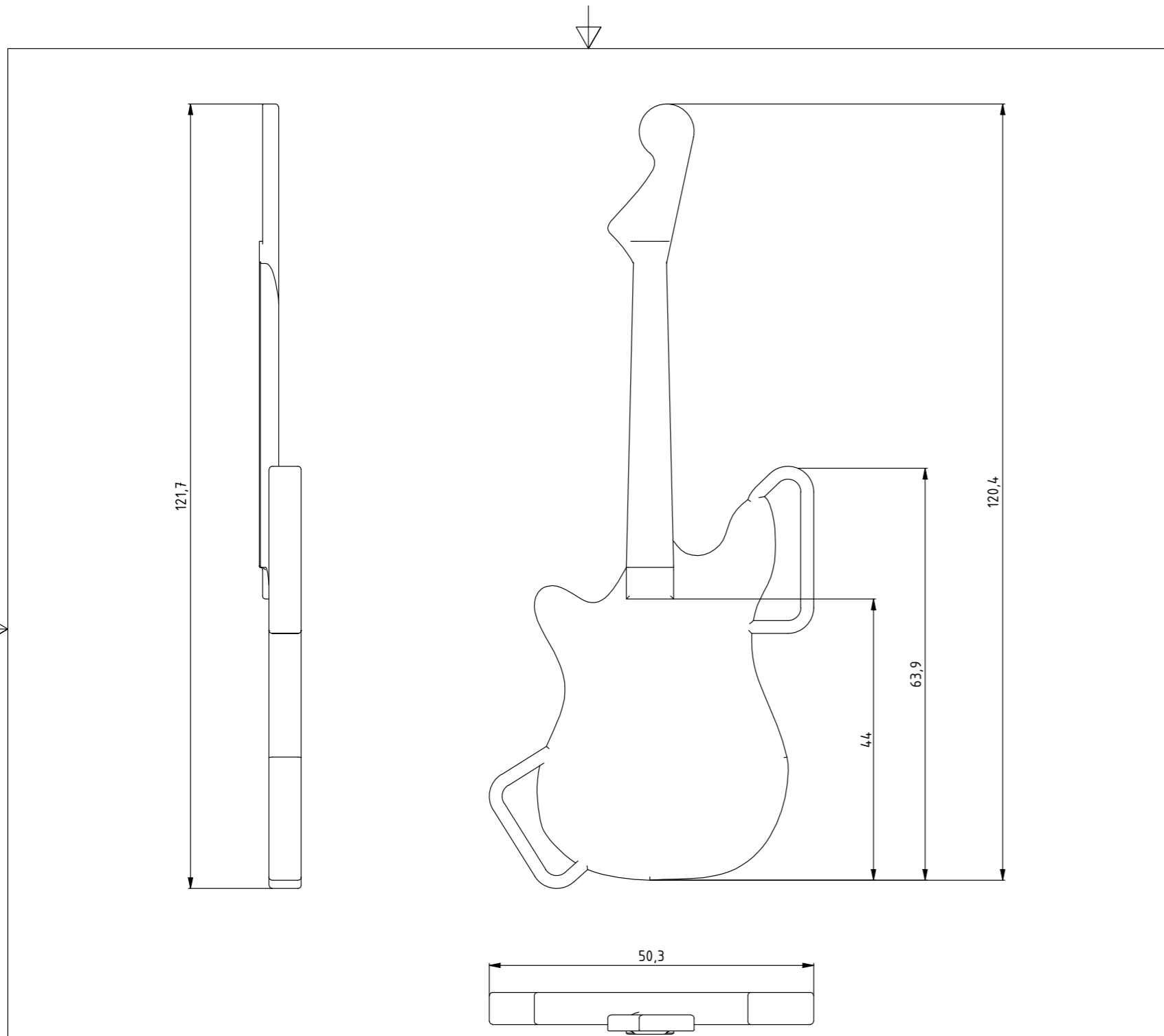
Diseño de Sarmiento Bruce	Revisado por	Aprobado por	Fecha	Fecha 25/4/2024	
			RANTI		
			Modelado de Piezas	Edición	Hoja 17 / 19

62

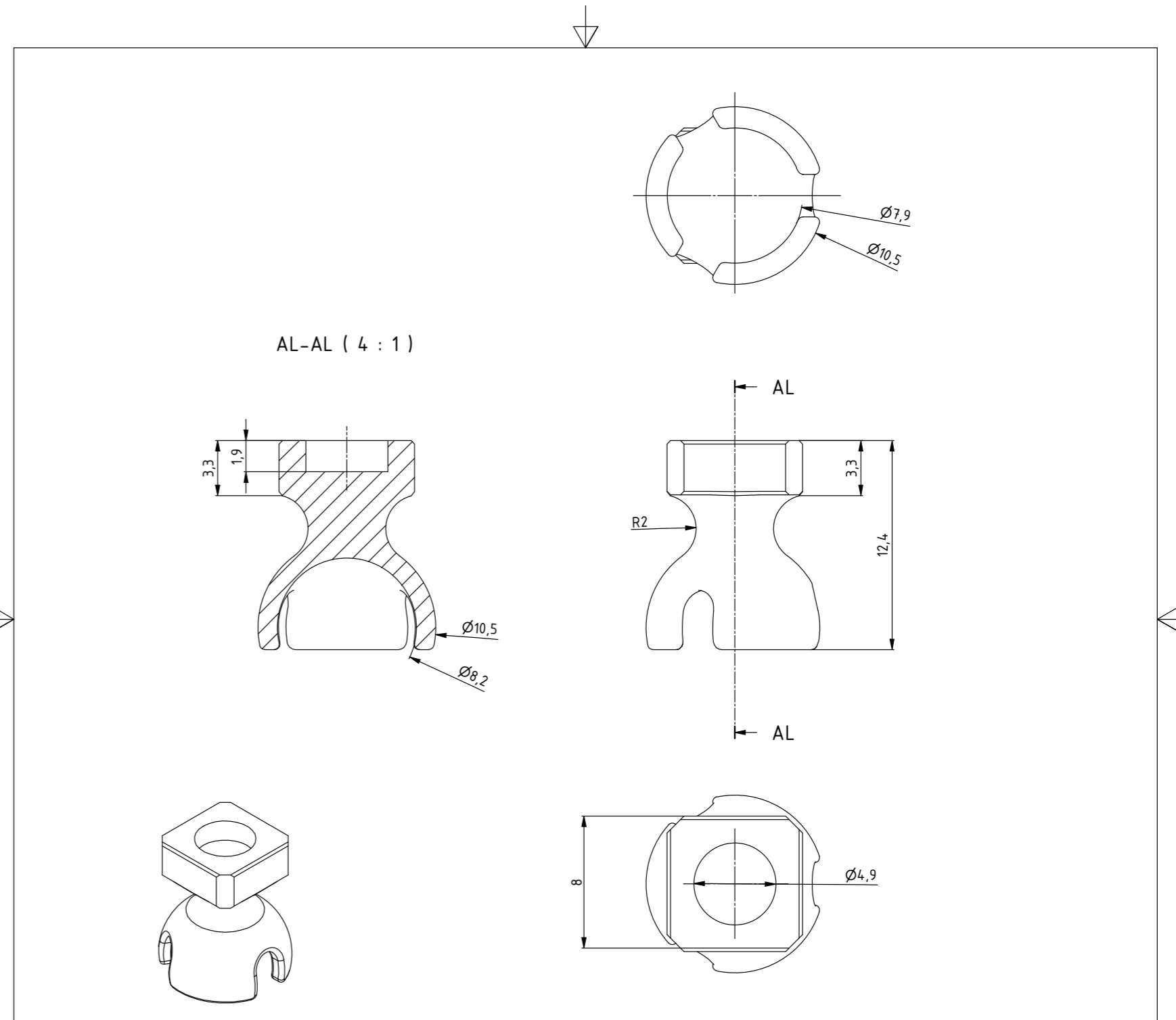


Diseño de Sarmiento Bruce	Revisado por	Aprobado por	Fecha	Fecha 25/4/2024	
			RANTI		
			Modelado de Piezas	Edición	Hoja 18 / 21

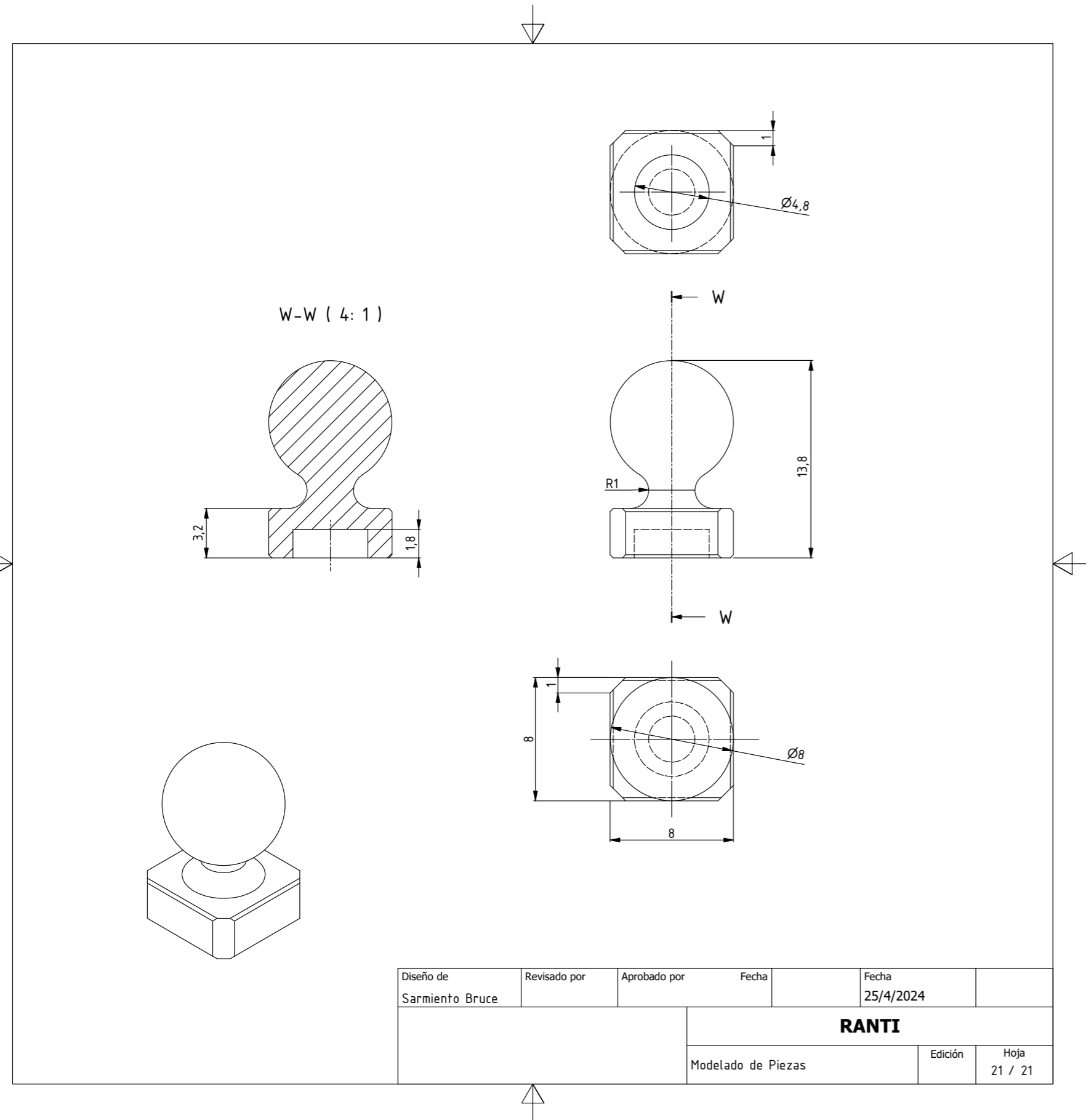
63



Diseño de Sarmiento Bruce	Revisado por	Aprobado por	Fecha	Fecha 25/4/2024
			RANTI	
			Modelado de Piezas	Edición 19 / 21



Diseño de Sarmiento Bruce	Revisado por	Aprobado por	Fecha	Fecha 25/4/2024
			RANTI	
			Modelado de Piezas	Edición 20 / 21



Validación

El propósito de esta investigación es evaluar la funcionalidad, la aceptación de los usuarios y la contribución cultural de un Art toy basado en el género musical del rock en la ciudad de Cuenca- Ecuador.

En este cuestionario se abordó preguntas sobre el funcionamiento del producto si es que el intercambio de piezas a partir de la imantación sean fáciles y cómodas por parte del usuario, otro de los cuestionamientos sería la opinión de algunos de

sus aditivos como los tatuajes que representen a las bandas locales sean de su agrado, con esto se puede explorar dentro de las opiniones si el producto en intuitivo y del agrado de nuestros usuarios en donde puedan ver si es que el juguete propone la divulgación y en su aportación dentro de este género musical. Para concluir, se analizó la disposición hacia la adquisición dentro de un mercado.

Esta validación resolvió algunas de las propuestas que el proyecto estuvo realizando en base a la conservación cultural del género y la viabilidad del producto, en cómo un Art toy puede actuar como un vehículo de expresión innovador y atractivo.



Para nuestra validación se ha solicitado el apoyo de Xavier Guerrero para la verificación del producto, en el cual a mostrado un interés en el producto concluyendo que podría mejorarse a partir de una idea de escenario que comparta con la idea del producto.

Art Toys como medio para la preservación y potenciación del rock cuencano.

El siguiente cuestionario servirá para obtener varias opiniones dentro del medio rockero en base a desarrollo de la figura que se ha desarrollado para la prevalencia de la cultura rockera cuencana.

¿Qué tan fácil es el cambio de piezas?

- Fácil
 Intermedio
 Difícil

2. ¿Considera que la estética del juguete refleja adecuadamente el estilo rockero?

- Si
 No

3. ¿Cree que este Art Toy está aportando a la divulgación de la cultura rock cuencana?

- Si
 No

4. ¿Que tan motivado estarías para comprar el producto?

- Disposto a comprar
 Tendría que pensarlo

5. ¿Hay alguna funcionalidad que te gustaría ver mejorada o añadida en futuras versiones?

Más elementos como un escenario, amable también.



En nuestro próximo entrevistado, tenemos a Juan Pablo Hurtado vocalista de la banda de Basca, que también mostró una aceptación al producto, creyendo conveniente la idea de promover al rock a través del diseño de productos. Juan como una muestra de desarrollo hacia el producto, creería conveniente el desarrollo de todos los integrantes de las bandas a través de escaneo de cada integrante para ser representados sus actitudes faciales dentro del producto.

Art Toys como medio para la preservación y potenciación del rock cuencano.

El siguiente cuestionario servirá para obtener varias opiniones dentro del medio rockero en base a desarrollo de la figura que se ha desarrollado para la prevalencia de la cultura rockera cuencana.

¿Qué tan fácil es el cambio de piezas?

- Fácil
 Intermedio
 Difícil

2. ¿Considera que la estética del juguete refleja adecuadamente el estilo rockero?

- Sí
 No

3. ¿Cree que este Art Toy está aportando a la divulgación de la cultura rock cuencana?

- Sí
 No

4. ¿Qué tan motivado estarías para comprar el producto?

- Dispuesto a comprar
 Tendría que pensarlo

5. ¿Hay alguna funcionalidad que te gustaría ver mejorada o añadida en futuras versiones?

Una mejora significativa sería escanear las caras de cada artista y añadirlas al juguete, permitiendo representar a todo el grupo de la banda, también puede crearse nuevos accesorios con otros estilos rockeros.



Para nuestro último entrevistado tenemos a Manuel Bolívar, diseñador y profesor de música, siendo también integrante de la banda de Angel Caído, dentro de su opinión como diseñador ha mostrado indicaciones que se tomaron en cuenta y podrían desarrollarse a futuro, siendo el tema del desarrollo de muchas más piezas intercambiables y que tengan mucha más identidad a partir de la ropa del producto.

Art Toys como medio para la preservación y potenciación del rock cuencano.

El siguiente cuestionario servirá para obtener varias opiniones dentro del medio rockero en base a desarrollo de la figura que se ha desarrollado para la prevalencia de la cultura rockera cuencana.

¿Qué tan fácil es el cambio de piezas?

- Fácil
 Intermedio
 Difícil

2. ¿Considera que la estética del juguete refleja adecuadamente el estilo rockero?

- Sí
 No

3. ¿Cree que este Art Toy está aportando a la divulgación de la cultura rock cuencana?

- Sí
 No

4. ¿Qué tan motivado estarías para comprar el producto?

- Dispuesto a comprar
 Tendría que pensarlo

5. ¿Hay alguna funcionalidad que te gustaría ver mejorada o añadida en futuras versiones?

Se debería emplear más accesorios distintivos que pueden ser como las chaquetas, cadenas y anillos que pueda disponer el juguete.

CONCLUSIONES

Con el desarrollo del producto y la validación se ha encontrado aspectos del proyecto que pueden mejorarse y podrían estar en un desarrollo próximo, siendo estas más unos aditamentos en el desarrollo de nuevos aspectos hacia el juguete, integrando nuevos aditamentos como chaquetas, anillos y hasta un mejor empaque mas desarrollado que pueda usarse como un escenario como una ambientación hacia el rock. Los resultados han sido aceptados y recomendados hacia la producción venidera para la representación de las bandas, comprobándolo con algunos de nuestros entrevistados gracias a que estos fueron seleccionados por ser integrantes de bandas locales que se desenvuelven dentro de este mercado. Gracias al apoyo de estos personajes se ha encontrado que el producto puede salir al mercado y puede competir dentro de un mercado coleccionista y rockero.

RECOMENDACIONES

Viendo desde una perspectiva del mercado se podría tener un aspecto en donde el desarrollo estándar del producto pueda ser publicitado y recomendado hacia el mercado rockero, de forma que pueda esta información primero ser pasada dentro de las bandas como una nueva idea para publicitarlas y así desarrollando una producción más eficiente, a partir de ello se podría crear un establecimiento en donde a mas de esta pieza rockera, pueda encontrarse mas piezas de autor que pueda se puedan desarrollar en base a la estructura física del producto, con el tiempo podría incrementar la producción no del juguete, sino de aditamentos que puedan estar relacionados, creando un ecosistema de nuevas piezas que estén dentro de la línea y tengan no solo aproximación hacia el rock. Aunque este es un pretexto hacia la preservación de una identidad, podría entrarse a nuevas ramas y otros objetivos que pueda variar su interpretación en base a otras ramas, como la personificación y o las personalización de las mismas,

Como adición se puede pensar en una mejor producción de este producto se puede manifestar algunas opiniones que garantizan su desarrollo de una manera mas industrializada, en donde se puedan desarrollar en moldes de inyección que faciliten su producción, en donde el pintado manual pueda quedar atrás, desarrollando la división de piezas para luego poder ser adosadas, teniendo en cuenta que los moldes sean mucho mas rápidos y susceptibles a cambios de componentes.

Anexos de investigación de campo

Preguntas de entrevistas

1. Información personal
2. ¿Qué sabe de la cultura rock cuencana?
3. ¿Sabe cómo inicio el rock dentro del país?
4. ¿Cómo se han desarrollado las bandas en Cuenca?
5. ¿Cómo resurgió el rock en Cuenca?
6. ¿Cuáles fueron los lugares en donde pudieron las bandas ser escuchadas o vistas?
7. ¿Por qué no hay un nicho de mercado rockero?

Anexos de investigación de usuarios

Preguntas de entrevistas

1. Nombre y Apellido
2. Ocupación
3. Habilidades
4. Hobbies
5. Cuáles son sus anhelos?
6. Cuáles son sus gustos?
7. Qué inconvenientes tiene?
8. Obtáculos que tiene?
- 9.Cuál es su situación actual?

Anexo de tabla de validación

1. ¿Qué tan fácil es el cambio de piezas?"

Si

No

2. ¿Considera que la estética del juguete refleja adecuadamente el estilo rockero?

Si

No

3. ¿Cree que este Art Toy está aportando a la divulgación de la cultura rock cuencana?

Si

No

4. ¿Que tan motivado estarias para comprar el producto?

Opinión:

5. ¿Hay alguna funcionalidad que te gustaría ver mejorada o añadida en futuras versiones?

Opinión:

Bibliografía

Alain Wellhoff, Jean-Emile Masson. (2005). El merchandising: bases, nuevas técnicas, gestión de categorías.

Alaminos Fernández, A. F. (2023). La música popular como poder blando cultural. OBETS. Revista de Ciencias Sociales, 18(1): 17-36. <https://doi.org/10.14198/obets.2390>

Alexandra, P. A. P. (2019, 1 julio). Creación de art toys y difusión de la fiesta de parroquialización de la parroquia Licán. <http://dspace.espoeh.edu.ec/handle/123456789/13613>

Bericat, E. (2016). Cultura y sociedad. La sociedad desde la sociología, coordinado por Julio Iglesias, Antonio Trinidad y Rosa María Soriano, 123-154.

Bermeo, L., & Collado, J. (31 de 12 de 2021). Globalización y aculturación: la influencia de los medios de comunicación en la Educación Intercultural de Ecuador. Obtenido de revistas-científicas: <https://revistascientificas.us.es/index.php/Cuestiones-Pedagogicas/article/view/15485/17418>

Casorotto, C. (2021). Comunicación visual: entiende qué es, ejemplos y su importancia en las empresas. <https://rockcontent.com/es/blog/comunicacion-visual/>

Cuzco Pineda, R. J (2023) Modelado 3D de personajes basados en la fauna en peligro de extinción presente en la región amazónica ecuatoriana desde una mirada contemporánea. Trabajo de titulación Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/41086>

Díaz Pérez, D (2021). Estéticas y antiestéticas : art toys y juguetes [Trabajo de grado para optar al título de Diseñador Gráfico, Universidad Pontificia Bolivariana]. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/9454>

Danet, B. y Katriel, T. (1989). No two alike: Play and aesthetics in collecting. *Play & Culture*, 2(3), 253-277.

Díaz Ramírez, C. (2023). Juguetes de arte: el Art-Toy caso, exposición Piratearte 2022 Medellín, Colombia.hdl: 20.500.12010/31159. <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/handle/20.500.12010/31159>

Educarchile. (2023) <https://www.educarchile.cl/loris-malaguzzi>. Malaguzzi, Loris. (1993). Your Image of the Child: Where Teaching Begins.

Recuperado de: <https://www.reggioalliance.org/downloads/malaguzzi:ccie:1994.pdf>

Hebdige, D. (2002), Subcultura: el significado del estilo, Barcelona, Paidós Comunicación.

Home. (s. f.). Wētā Workshop. <https://www.wetaworkshop.com/>

IFEMA MADRID. (07 de julio de 2023). Obtenido de <https://www.ifema.es/noticias/ocio-entretenimiento/historia-del-rock#:~:text=El%20origen%20del%20rock%20and,y%20el%20rhythm%20and%20blues>. Ilustración geométrica con volumen. (2020, 30 enero). [Vídeo]. Domes-tika. https://www.domestika.org/es/courses/916-ilustracion-geometrica-con-volumen/edgar_rozo

Jiménez, J. (2017, 11 diciembre). El arte de Jamie Hewlett, el creador de Gorillaz y TankGirl. RTVE.es. <https://www.rtve.es/noticias/20171211/arte-jamie-hewlett-creador-gorillaz-tank-girl/1643582.shtml#:~:text=Pero%20el%20mayor%20%C3%A9xito%20de,%20Rap%20dub%20y%20pop>

Mancero Salazar, E. G. (2019). Creación de art toys y difusión de la fiesta de parroquialización de la parroquia Licán (Bachelor's thesis, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo).

Martinez, A. (2010) Problemáticas y ciclo de vida de las revistas rockeras en la ciudad de Cuenca. Trabajo final de investigación previo a la obtención del título de licenciado en ciencias de la comunicación social. Universidad de Cuenca.

Mazzeo, C. (2017). Diseño y sistema : Bajo la punta del iceberg (primera ed.). ediciones infinito. mcbess. (s. f.). mcbess. <https://mcbess.com/>

Mullo Sandoval, Juan. 2009. Música patrimonial del Ecuador. Quito-Ecuador: Cartografía de la Memoria.

Naranjo Alvarado, L. A. (2023). Exploración de la Música Nacional Divulgada en Producciones Audiovisuales Ecuatorianas (Bachelor 's thesis, BABAHOYO: UTB, 2023).

Ordoñez, M. (2010). "Relación Entre Los Medios De Comunicación Y La Difusión Del Rock En La Sociedad". Page7|MiniEpics-OurProducts.(s.f.).WētāWorkshop. <https://www.wetanz.com/us/shop/mini-epics?p=7>

Pineda Bravo, I. (2023). Diseño de un producto editorial ilustrado para difundir la historia de las bandas del rock cuencano [Trabajo previo a la obtención del título de licenciada en diseño gráfico, Universidad del Azuay]. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13625>

Sánchez Plasencia, A. (2020). Musicología de la música popular urbana heavy metal y rap en Cuenca, Ecuador. Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/35416>

Souza de Freitas, A. (2015) Prefacio. Pedagogía de los sueños posibles: El arte de volver posible lo imposible en Pedagogías de los sueños posibles. Por qué docentes y alumnos necesitan reinventarse en cada momento de la historia. México: Ed. Siglo XXI. Link original del texto: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElDiseñoUnaHerramientaDeMediaciónInteracciónYDiálogo-8413453.pdf

Taylor, C. (s/f). Identidad y reconocimiento. Uned.es. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:filopoli-1996-7-414B70DC-E97A-AF16-847B-FC24A3A32058/identidad_reconocimiento.pdf

Telerama. (2021, 7 marzo). Develando la Cuenca Bicentenario: La Historia del Rock en Cuenca [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FWHxZf7aHvg>

Torres Matute, J. M. (2019). Diseño de un producto editorial interactivo para difundir la historia del rock cuencano (Bachelor 's thesis, Universidad del Azuay). <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9069>

Toys, Z. (2016). ¿Qué son los Art Toys? Obtenido de Zona Toys: <https://www.zonatoys.com/que-son-los-art-toys/>

RANU

