



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

**DISEÑO GRÁFICO DE UN
JUEGO ANALÓGICO PARA
JÓVENES SOBRE EL
PATRIMONIO CULTURAL
DE CUENCA**

Trabajo de graduación previo a
la obtención del título de:

LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

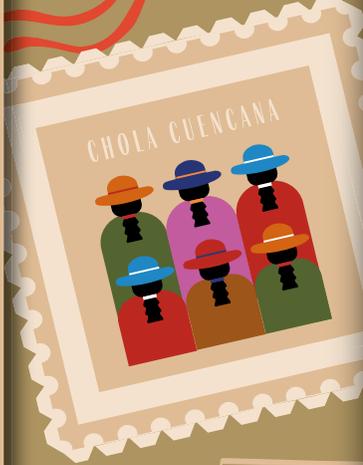
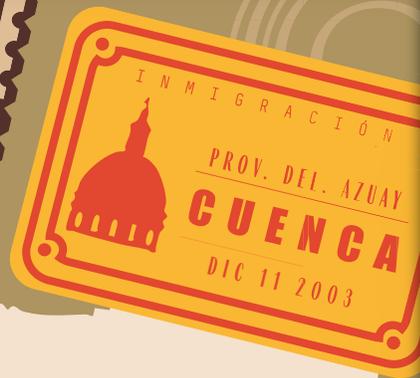
Autora:

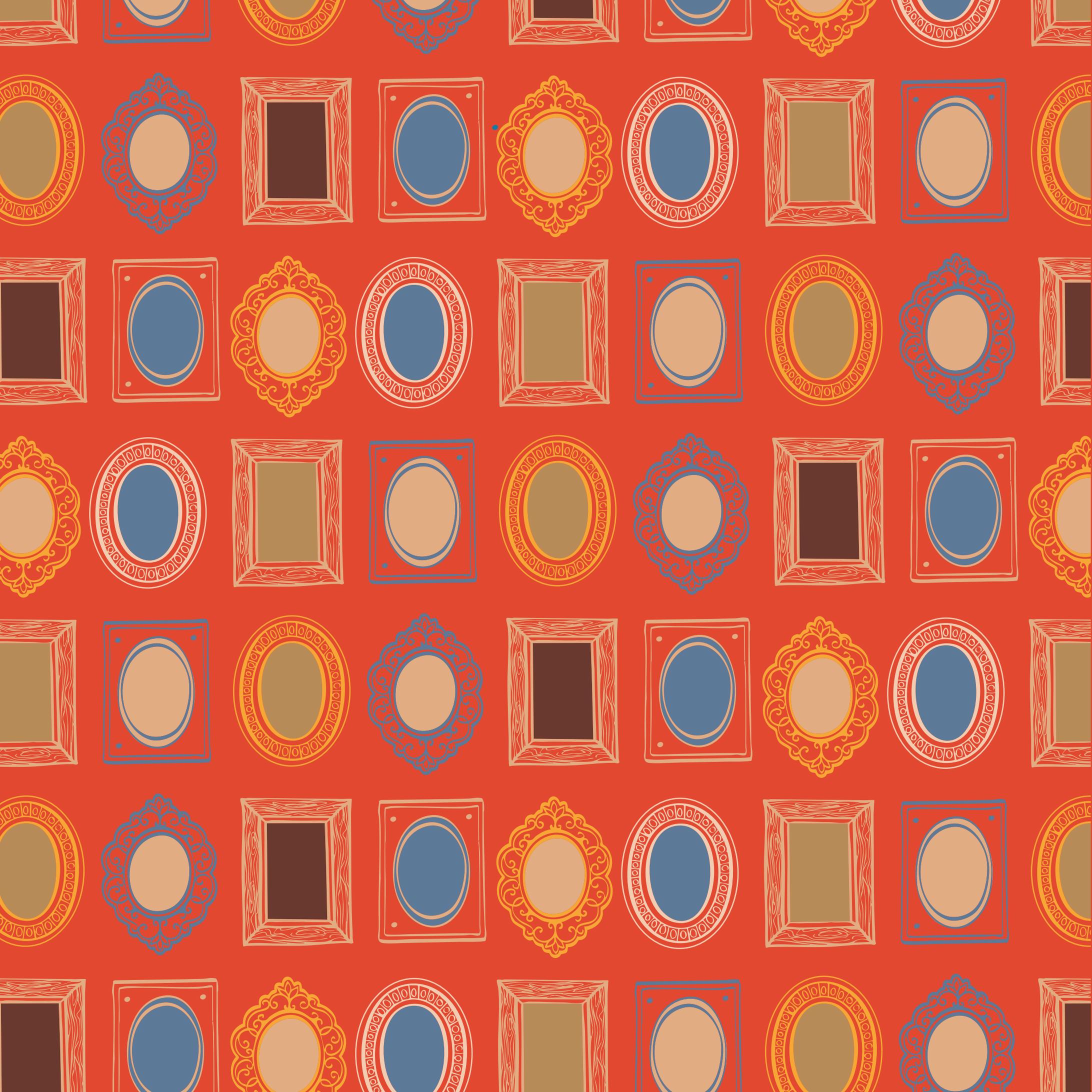
Annabel Cristina Pazmiño Salinas

Director:

Dis. Cristian Fernando Alvarracín
Espinoza, Mgt.

Cuenca, Ecuador 2025





Autora

Annabel Cristina Pazmiño Salinas

Director

Dis. Cristian Fernando Alvarracín
Espinoza, Mgt.

Diseño y diagramación

Annabel Cristina Pazmiño Salinas



DEDICATORIA

Esta tesis nace no solo del esfuerzo personal, sino también del amor, el apoyo y la compañía de quienes han sido mi sostén en cada etapa de este camino. A ustedes, con todo mi cariño, les dedico este trabajo.

A mi mamá Adriana, a mi hermano Nicolás y a mi compañero de cuatro patas, Theo, por ser mi impulso, mi motor y mi fuerza constante. Gracias por acompañarme cada día con su amor incondicional, por su paciencia infinita y por estar ahí, en los momentos de luz y también en los de sombra. Todo lo que soy y he logrado lleva un pedacito de ustedes.

A mi familia, por su cariño sincero, por sus palabras de aliento, sus abrazos, sus consejos y por enseñarme, desde el corazón, a valorar mis raíces y la historia que me conforma. Su presencia ha hecho más firme mi camino y más significativo cada logro.

Esta tesis es para ustedes, que con amor, sabiduría y cercanía, han sido parte esencial de este proceso.





AGRADECIMIENTO

A lo largo de este proceso, he tenido la fortuna de contar con personas que, desde distintos espacios, aportaron con su conocimiento, tiempo, cariño y apoyo para que este proyecto se haga realidad. A todos ustedes, gracias infinitas.

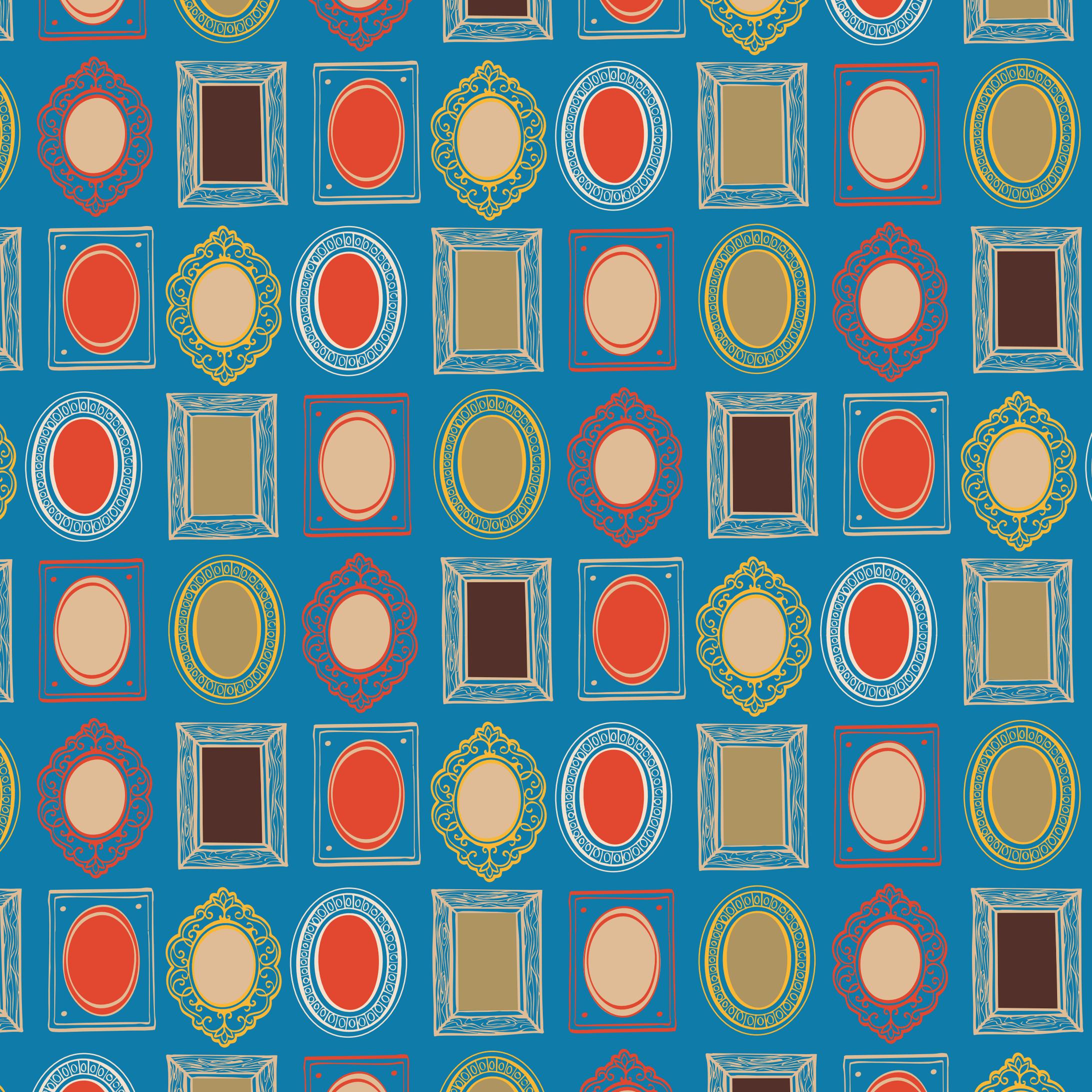
A mis tutores Toa, Óscar y Kyan, por su guía constante y por ayudarme a dar forma a esta idea con profesionalismo, criterio y creatividad. Su acompañamiento fue esencial para aterrizar cada detalle con sentido y coherencia.

A Gaby Eljuri, Sandra Padilla de Petizos y Priot de Teatro Casa Barroco, por abrirme las puertas de su experiencia y compartir sus saberes sobre cultura, juegos y personajes de nuestra ciudad. Sus aportes enriquecieron profundamente este proyecto y lo llenaron de vida y significado.

A mis amigos y compañeros, por estar presentes con sus palabras de aliento, por su apoyo emocional y por caminar a mi lado en este proceso.

Gracias por hacer de este camino una experiencia más llevadera, motivadora y compartida.





ÍNDICE

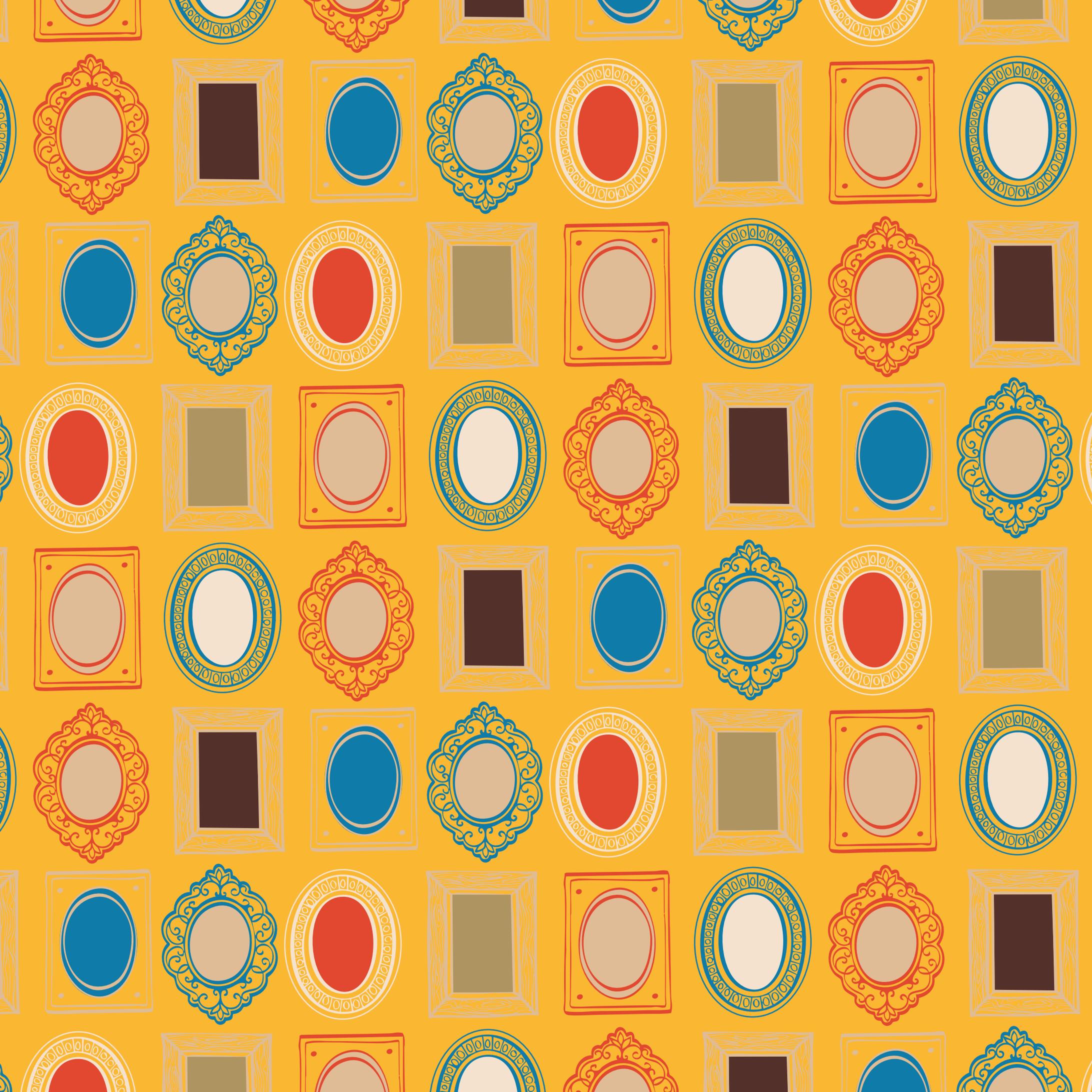
DE CONTENIDOS

DEDICATORIA:.....	4		
AGRADECIMIENTO:.....	5		
RESUMEN:.....	10		
ABSTRACT:.....	11		
INTRODUCCIÓN:.....	13		
1 CAPÍTULO 1:.....	15		
1.1. Introducción al capítulo 1.....	16		
1.2. Antecedentes y problemática	17		
1.3. Estado del arte	18		
1.4. Marco Teórico.....	21		
A. Visión local.....	22		
B. Elementos tangibles e intangibles	22		
1.4.2 Gamificación.....	23		
A. Principios.....	23		
1.4.3 Teoría del juego	24		
A. Impacto de los juegos en el aprendizaje	24		
1.4.4 Diseño de personajes	25		
A. Elementos Básicos	25		
1.5. Investigación de campo	26		
1.6. Análisis de homólogos	28		
1.7. Conclusiones del capítulo	33		
		2	
			CAPÍTULO 2:.....
			2.1. Análisis y definición de usuarios
			2.2. Brief del producto.....
			2.3. Definición de contenidos
			2.4. Proceso de hoja de ruta
			2.5. Cronograma de actividades.....
			2.6. Conclusiones del capítulo
		3	
			CAPÍTULO 3:.....
			Introducción al capítulo
			3.1. Sistema de diseño
			3.2. Proceso de generación de ideas.....
			3.3. Evaluación de ideas
			3.4. Selección de ideas.....
		4	
			CAPÍTULO 4:.....
			4.1. Bocetación
			4.2. Sistema de diseño
			4.3. Desarrollo de aplicaciones gráficas
			CONCLUSIÓN:.....
			RECOMENDACIÓN:.....
			BIBLIOGRAFÍA

ÍNDICE

DE IMÁGENES

Imagen 1. Seminario San Luis.....	21	Imagen 32. Hortensia Mata de Ordoñez.....	67
Imagen 2. Juego de mesa.....	23	Imagen 33. Boceto Hortensia Mata de Oroñez.....	67
Imagen 3. Bocetación de personajes.....	25	Imagen 34. Boceto Flor María Salazar.....	67
Imagen 4. Gabriela Eljuri.....	27	Imagen 36. Dolores Veintimilla.....	68
Imagen 5. Sandra Padilla.....	27	Imagen 38. Fray Vicente Solano.....	68
Imagen 6. Monopolio.....	29	Imagen 37. Boceto Dolores Veintimilla.....	68
Imagen 7. Parchis.....	29	Imagen 39. Boceto Fray Vicente Solano.....	68
Imagen 8. Ilustración de Nicolás Rix.....	30	Imagen 40. Eudoxia Estrella.....	69
Imagen 9. Hutong.....	31	Imagen 42. Monseñor Luis Alberto Luna Tobar.....	69
Imagen 10. Hutong.....	32	Imagen 41. Eudoxia Estrella.....	69
Imagen 11. Hutong.....	32	Imagen 43. Boceto Luis Alberto Luna Tobar.....	69
Imagen 13. Definición de contenidos.....	44	Imagen 44. Luis Villavicencio (Atacocos).....	70
Imagen 14. Hoja de Ruta.....	45	Imagen 46. Carlitos de la bicicleta.....	70
Imagen 15. Tablero de juego.....	51	Imagen 45. Boceto Luis Villavicencio.....	70
Imagen 16. Tablero más cartas del juego.....	51	Imagen 47. Boceto Carlitos de la bicileta.....	70
Tablero 1.....	51	Imagen 48. Suco del Cenáculo.....	71
Imagen 17. Moodboard histórico.....	52	Imagen 50. Rosa Palomeque de Pulla.....	71
Imagen 18. Moodboard popular.....	52	Imagen 49. Boceto Suco del Cenáculo.....	71
Imagen 19. Niños jugando parchis.....	53	Imagen 50. Rosa Palomeque de Pulla.....	71
Imagen 20. Tablero de Monopolio.....	53	Imagen 57. Diseño tablero histórico.....	83
Imagen 22. Referencia de empaque de juego.....	54	Imagen 59. Diseño cartas históricos.....	83
Imagen 21. Fichas y cartas referenciales.....	54	Imagen 58. Diseño tablero popular.....	83
Tabla 2. Generación de ideas.....	55	Imagen 60. Diseño cartas popular.....	83
Tabla 3. Evaluación de ideas.....	58	Imagen 63. Mockup empaque del juego.....	89
Imagen 25. Boceto de elementos del juego.....	64	Imagen 64. Mockup empaque del juego.....	90
Imagen 23. Boceto tablero.....	64	Imagen 65. Mockup tablero popular + cartas + fichas.....	91
Imagen 26. Boceto estampas.....	64	Imagen 66. Mockup tablero histórico + cartas + fichas.....	92
Imagen 24. Boceto cartas.....	64	Imagen 67. Mockup manual de juego.....	93
Imagen 27. Bocetos de tablero.....	65	Imagen 68. Mockup cartas de trivia popular e histórico....	94
Imagen 28. Remigio Crespo Toral.....	66	Imagen 69. Mockup cartas de suerte.....	95
Imagen 30. Benigno Malo.....	66	Imagen 70. Mockup cartas de personajes populares.....	96
Imagen 29. Boceto Remigio Crespo Toral.....	66	Imagen 71. Mockup cartas de personajes históricos.....	97
Imagen 31. Boceto Benigno Malo.....	66	Imagen 72. Tabla de costos por precio unitario y replicas..	99



RESUMEN

Esta tesis nace de una preocupación por la desconexión que muchos jóvenes de Cuenca sienten con su patrimonio cultural. Factores como la globalización, la tecnología y métodos educativos poco participativos han debilitado ese vínculo. Por ello, se propone crear un juego de mesa que, desde el diseño gráfico, motive a redescubrir la identidad local a través de personajes y elementos tradicionales significativos de la ciudad. Para esto se optó por una metodología cualitativa con entrevistas a expertos y revisión de referentes. El resultado es un juego que combina lo visual y lo lúdico para acercar a los jóvenes a sus raíces culturales.

Palabras clave: identidad local, memorias de la ciudad, educación cultural, elementos lúdicos, técnicas recreativas

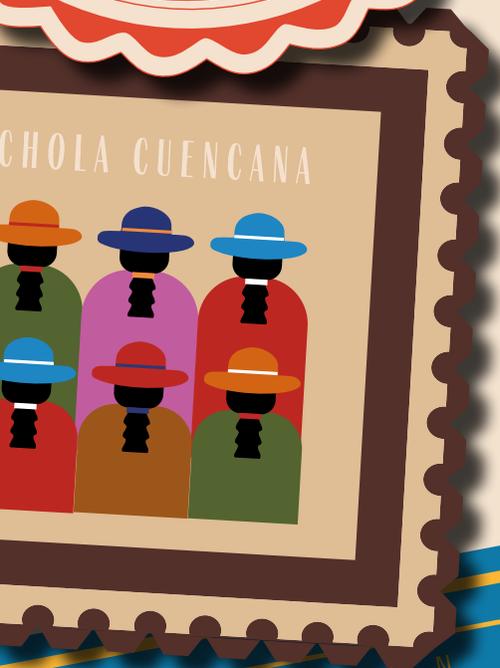


ABSTRACT

This thesis arises from a concern about the disconnection many young people in Cuenca experience with their cultural heritage. Factors such as globalization, technology, and unengaging educational methods have weakened this bond. In response, the project proposes the creation of a board game that, through graphic design, encourages the rediscovery of local identity by highlighting traditional and meaningful elements and characters of the city. A qualitative methodology was employed, including interviews with experts and the review of relevant references. The result is a game that combines visual and playful strategies to bring young people closer to their cultural roots.

Keywords: Local identity, urban memory, cultural education, playful elements, recreational techniques.





OBJETIVO GENERAL:

Fomentar el **interés** en los jóvenes de Cuenca por su patrimonio cultural mediante el diseño de un **juego analógico** ilustrado para que **reconecten** con sus tradiciones, costumbres y orígenes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. **Analizar** la problemática y los posibles abordajes teóricos del proyecto.
2. **Definir** los elementos y condicionantes centrales con las que el proyecto trabajará.
3. **Diseñar** un juego analógico ilustrado que fomente el aprendizaje y la valorización de las tradiciones locales.



INTRODUCCIÓN

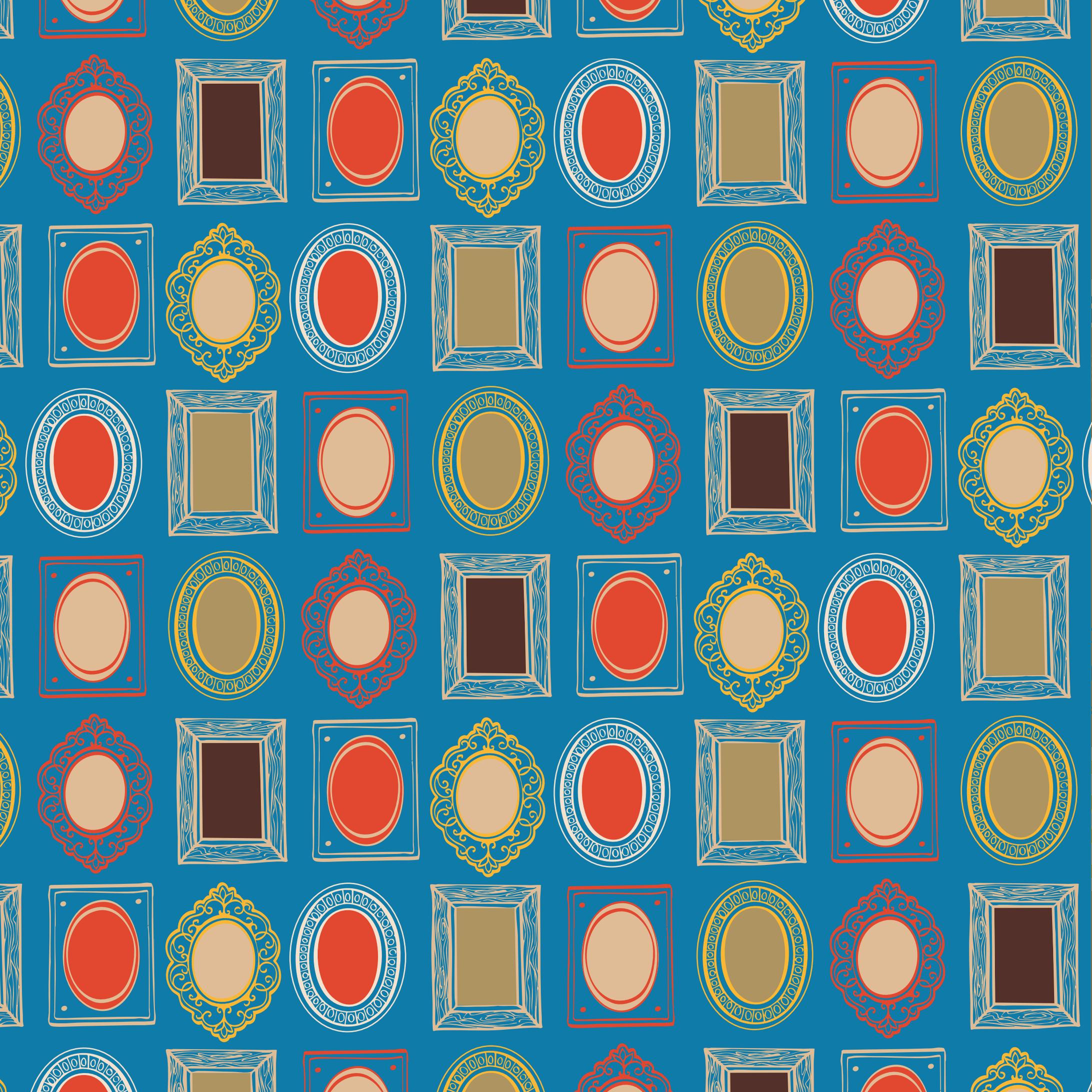
Como joven cuencana y diseñadora gráfica, he notado que muchos de nosotros estamos cada vez más alejados de nuestra cultura. Las tradiciones, los personajes históricos y los espacios emblemáticos de Cuenca parecen formar parte de un pasado que no siempre se nos presenta de una manera cercana o interesante. Esta desconexión se debe a varios factores, como el impacto de la globalización, el avance de la tecnología y la falta de herramientas educativas que motiven a conocer nuestras raíces.

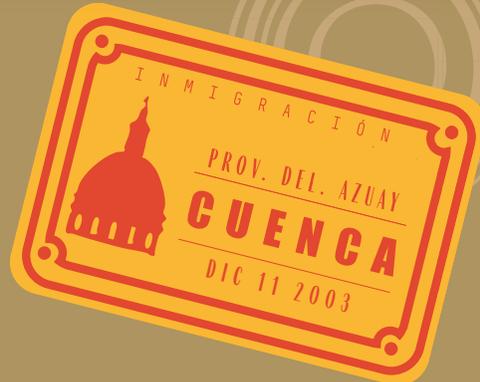
A partir de esta preocupación personal, nace la idea de este proyecto: diseñar un juego de mesa que invite a los jóvenes a reconectar con el patrimonio cultural de Cuenca de una forma divertida, visual y significativa. Creo que el juego puede ser mucho más que solo entretenimiento; también puede enseñar, generar recuerdos y fortalecer el sentido de pertenencia.

Para llevar a cabo esta propuesta, realicé entrevistas, estudié referentes similares y profundicé en conceptos como patrimonio, gamificación y diseño de personajes. Todo esto me permitió construir un producto que combina lo gráfico y lo lúdico, pensado especialmente para jóvenes entre 18 y 25 años.

A través de esta propuesta, aspiro a que los jóvenes reconozcan, un fragmento de sí mismos y de la ciudad que habitan.

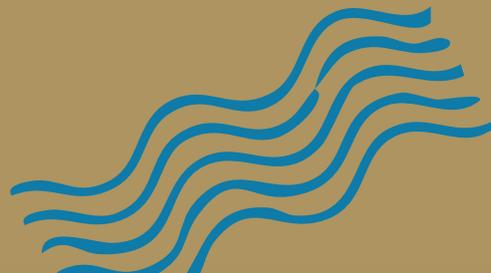
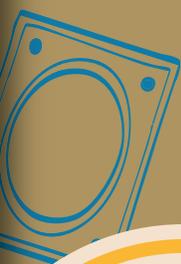






CAPÍTULO 1:

CONTEXTUALIZACIÓN



En este primer capítulo se establecen los fundamentos de la investigación. Se inicia con la presentación de la problemática principal, que aborda el desconocimiento y la desconexión de los jóvenes de Cuenca, Ecuador, con su patrimonio cultural. Posteriormente, se desarrolla el estado del arte, donde se analizan antecedentes y proyectos previos que han abordado temáticas similares en el ámbito cultural y educativo. El marco teórico proporciona los conceptos clave y enfoques metodológicos que respaldan el desarrollo del proyecto.

A continuación, se incluye un análisis homólogos, con el objetivo de identificar estrategias exitosas y lecciones aprendidas. Finalmente, se presenta la investigación de campo, que recoge las percepciones y opiniones de los jóvenes cuencanos respecto a su patrimonio cultural.

Su propósito es sentar las bases conceptuales y contextuales necesarias para justificar la propuesta de diseño del juego analógico, orientado a reconectar a la juventud con su identidad cultural.



1.2. ANTECEDENTES PROBLEMÁTICA

En Cuenca, Ecuador, se ha identificado una **creciente desconexión** de los jóvenes con su patrimonio cultural, evidenciada en el desinterés por festividades, costumbres y sitios históricos. Esta situación amenaza la identidad y cohesión social, impulsada por la globalización y la falta de programas que integren a los jóvenes en actividades culturales (Samour, H., 2005). La identidad nacional está estrechamente ligada al patrimonio, el cual une generaciones y fortalece la estabilidad social; su deterioro pone en riesgo la continuidad de estos lazos (Mamani, O. L., 2001).

Entre las **causas principales** de esta desconexión se encuentran la ausencia de políticas efectivas para la conservación del legado cultural, la globalización y la falta de una educación que fomente el conocimiento y la valoración del patrimonio (Vega, A. L. C., 2000). Además, la educación básica presenta deficiencias en sus estrategias pedagógicas, lo que contribuye al desconocimiento de las nuevas generaciones sobre sus raíces.

La **modernidad** y la **globalización** han promovido una homogeneización cultural que desvincula a los jóvenes de sus tradiciones, mientras que la limitada preparación docente y la indiferencia de las autoridades han restringido la enseñanza del patrimonio en los currículos escolares (Vela Damonte, J. M., 2017).

Como resultado, los jóvenes experimentan una **pérdida de identidad** y un escaso sentido de pertenencia, lo que afecta su desarrollo humano y acelera la degradación del patrimonio cultural. Esto genera una baja valoración colectiva y una indiferencia hacia su protección, debilitando el potencial turístico y cultural de la región. Para contrarrestar esta problemática, es fundamental un enfoque integral que combine educación, políticas públicas y participación social, garantizando la preservación de la identidad cultural y el fortalecimiento del **sentido de pertenencia** de las generaciones futuras.



1.3. ESTADO DEL ARTE

01

ARTÍCULO

“Educación Intercultural Bilingüe en el Ecuador: La propuesta educativa y su proceso”

Alberto Conejo Arellano destaca la riqueza cultural y lingüística de los pueblos indígenas ecuatorianos distribuidos en las tres regiones del país. Sin embargo, denuncia cómo la educación ofrecida históricamente ha buscado su asimilación cultural, promoviendo el racismo y limitando su desarrollo socioeconómico. Este estudio empleó un análisis crítico de las políticas educativas, evidenciando la necesidad de un modelo inclusivo que valore esta diversidad. Esto subraya la importancia de respetar y preservar las expresiones culturales, alineándose con mi interés en diseñar un juego que fomente la conexión con el patrimonio cuencano.

José Manuel Castellano y colaboradores analiza los hábitos culturales de 243 estudiantes de Básica Superior y Bachillerato en Cuenca. A través de encuestas estructuradas, se observó una alta participación en actividades culturales y artísticas, lo que indica un interés ya existente por la cultura. Esto refuerza la idea de que un juego bien diseñado puede canalizar este interés hacia un mayor conocimiento y apreciación del patrimonio local.

02

ARTÍCULO

“El consumo de manifestaciones culturales y artísticas en los estudiantes del CEDFI, Cuenca (Ecuador)”



03

ARTÍCULO

“Diseño de un producto editorial para difundir el lenguaje popular de la ciudad de Cuenca”

Cordero Salazar y Caldas Pesantez, se propuso rescatar términos característicos del lenguaje morlaco mediante un álbum ilustrado dirigido a niños y jóvenes. Combinando diseño gráfico e ilustración narrativa, se buscó fortalecer la identidad cultural al conectar a las nuevas generaciones con su herencia lingüística. Este enfoque gráfico e ilustrativo resulta inspirador para integrar elementos visuales atractivos en mi propuesta de juego, fomentando el aprendizaje lúdico.

Vintimilla Ugalde y Morocho Carchipulla aborda la tradición del Año Viejo mediante un libro personalizable. Este proyecto utilizó narrativas e ilustraciones que los usuarios podían adaptar a sus preferencias, incentivando la conexión emocional con la identidad cultural. Esta personalización destaca como una estrategia eficaz para captar la atención de los jóvenes y fomentar su involucramiento activo, siendo un modelo útil para mi propuesta.

04

ARTÍCULO

“Diseño editorial para la promoción de la identidad ecuatoriana en niños entre los diez y catorce años en las áreas urbanas”



05

ARTÍCULO

“Diseño editorial para la promoción de la identidad ecuatoriana en niños entre los diez y catorce años en las áreas urbanas”

Zaida García Valecillo plantea que la educación patrimonial puede ser clave en la gestión y sostenibilidad de los bienes culturales. A través de cuatro dimensiones pedagógicas, se propusieron estrategias que involucran a los ciudadanos en la preservación del patrimonio. Este enfoque metodológico y práctico ofrece bases sólidas para diseñar un producto que no solo informe, sino que motive a los jóvenes a ser partícipes en la conservación de su patrimonio.

En conjunto, estos estudios resaltan la relevancia de herramientas educativas, narrativas visuales y enfoques interactivos para fortalecer la identidad cultural y la conexión con el patrimonio, constituyendo una guía fundamental para mi proyecto.



1.4. MARCO TEÓRICO

1.4.1 PATRIMONIO CULTURAL

El concepto de patrimonio cultural abarca el conjunto de bienes materiales e inmateriales que reflejan la historia, identidad y valores de las comunidades. Este término ha evolucionado con el tiempo, ampliándose desde una visión centrada exclusivamente en monumentos y objetos históricos hasta incluir prácticas culturales vivas, conocimientos, tradiciones y expresiones sociales que conforman la esencia de una comunidad. Este enfoque me permite entender el patrimonio como un recurso dinámico, en constante interacción con las sociedades que lo generan y lo conservan.

El patrimonio cultural, tanto material como inmaterial, evoluciona con la sociedad y fortalece la identidad comunitaria. PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural destaca su rol en la cohesión social y educación, pero advierte sobre su comercialización y baja participación comunitaria.

Esta tesis resalta la importancia de conectar emocionalmente a los jóvenes con su cultura. El juego analógico propuesto busca fortalecer su sentido de pertenencia y compromiso con la preservación del patrimonio.



Imagen 1. Seminario San Luis

A. VISIÓN LOCAL

Cuenca, con su riqueza histórica y cultural, fue declarada Patrimonio Cultural del Estado Ecuatoriano en 1982 y Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1999. Su Centro Histórico, con influencias coloniales y republicanas, refleja su identidad en calles adoquinadas, barrios artesanales y monumentos emblemáticos.

El reconocimiento internacional ha impulsado la adaptación de edificaciones patrimoniales para el turismo, ofreciendo experiencias auténticas. La participación de la comunidad en la preservación del patrimonio refuerza su identidad y tradición.

Este impacto es clave para mi proyecto, ya que subraya la necesidad de herramientas que motiven a los jóvenes a valorar su ciudad. Un juego que destaque su legado histórico y cultural podría fortalecer su conexión con la identidad cuencana.

B. ELEMENTOS TANGIBLES E INTANGIBLES

El patrimonio tangible comprende bienes materiales como monumentos, edificios históricos y objetos artísticos que representan la identidad de una comunidad. Estos elementos permiten conectar a las personas con su historia y funcionan como recursos educativos y económicos.

Por otro lado, el patrimonio intangible abarca expresiones culturales vivas como tradiciones, rituales, conocimientos y festividades. Su valor radica en el vínculo emocional que establece con las comunidades, fortaleciendo la identidad cultural y preservando prácticas cotidianas.



1.4.2 GAMIFICACIÓN

La gamificación es una estrategia clave para motivar la participación activa y el aprendizaje. Según Kapp (2012), se trata de aplicar mecánicas, estética y pensamiento de los juegos en contextos no relacionados con ellos, lo que facilita la resolución de problemas y el aprendizaje. Deterding (2012) y Torres-Toukoumidis (2016) afirman que se integran elementos lúdicos en entornos distintos, mientras que Zichermann y Cunningham (2011) destacan el objetivo de generar el “comportamiento de jugador”, caracterizado por la capacidad de trabajar con entusiasmo, manejar tareas bajo presión y persistir frente al fracaso.

En este sentido, la motivación, tanto interna como externa, juega un papel crucial. La recompensa (tangibile o intangible) fomenta la repetición de conductas, como resalta Borrás (2015). Integrar la gamificación en mi proyecto es esencial, ya que convierte el aprendizaje sobre el patrimonio cultural de Cuenca en una experiencia atractiva y participativa. Las recompensas y mecánicas de juego no solo despiertan la curiosidad, sino que también refuerzan la conexión emocional con la cultura, motivando a los jóvenes a valorar y preservar su identidad cultural de forma divertida y educativa.

A. PRINCIPIOS

Nah et al. (2013) destacan cinco principios clave de la gamificación: objetivo, logro, refuerzo, competitividad y diversión. Se basan en mecánicas, dinámicas y emociones, que guían el diseño del juego. Las dinámicas reflejan las acciones de los jugadores y las emociones como excitación y triunfo aumentan el compromiso.



Imagen 2. Juego de mesa

1.4.3 TEORÍA DEL JUEGO

La teoría de juegos, o teoría de las decisiones interactivas, analiza el comportamiento estratégico en situaciones donde dos o más personas interactúan. Cada decisión individual no es aislada, sino que depende de lo que los demás puedan hacer, basándose en expectativas y percepciones mutuas (Monsalve, 2003).

Esta teoría estudia cómo las decisiones afectan dinámicas colectivas en contextos de negociación, cooperación o competencia, permitiendo prever escenarios y tomar decisiones informadas. Es una herramienta clave para comprender la complejidad de las interacciones humanas y los factores que influyen en el comportamiento colectivo.

A. IMPACTO DE LOS JUEGOS EN EL APRENDIZAJE

Según Barbecho-Benalcázar et al. (2020), el juego es una herramienta poderosa para el aprendizaje cultural, ya que facilita el aprendizaje activo y promueve la interacción social, la creatividad y la resolución de problemas. Un estudio en Cuenca mostró que un juego adaptado sobre cultura ecuatoriana mejoró significativamente el interés de los jóvenes en sus tradiciones.

Este enfoque respalda que los juegos son efectivos para transmitir conocimientos culturales de manera entretenida.



1.4.4 DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de personajes es clave en la narrativa cultural, ya que da vida a historias y tradiciones, conectando el pasado con el presente. A través de características visuales, los personajes representan valores, mitos y costumbres, permitiendo transmitir conocimientos ancestrales y preservar identidades culturales. Además, pueden generar empatía y conexión emocional, especialmente con las nuevas generaciones.

En mi proyecto, el diseño de personajes tiene un papel fundamental al captar la atención de los jóvenes de Cuenca. Crear personajes inspirados en figuras emblemáticas de la ciudad busca no solo representar la identidad local de manera auténtica, sino también fomentar una conexión emocional que motive a los jugadores a explorar y valorar las tradiciones culturales.

A. ELEMENTOS BÁSICOS

Un personaje visual efectivo combina elementos físicos, simbólicos y emocionales que le otorgan identidad y coherencia dentro de una narrativa cultural. Características como proporciones, colores y texturas comunican su personalidad y contexto cultural, mientras que la vestimenta, los accesorios y las posturas aluden a tradiciones y valores específicos. Además, la expresión facial y el lenguaje corporal transmiten emociones, fortaleciendo la conexión con el espectador.

En mi tesis, esta construcción de personajes es esencial para transmitir las tradiciones y valores culturales de Cuenca. Al diseñar personajes que integren elementos visuales propios de la ciudad, busco que los jóvenes se conecten emocionalmente con su patrimonio, utilizando estos personajes como herramientas pedagógicas dentro del juego.



Imagen 3. Bocetación de personajes



1.5. INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Se planeó realizar entrevistas semiestructuradas a una antropóloga y a una experta en juegos de mesa. La entrevista con la antropóloga me permitirá explorar la desconexión que tienen los jóvenes con su cultura y entender el contexto del problema. Por otro lado, la conversación con la experta en juegos de mesa me ayudará a conocer los juegos más populares entre los jóvenes, los juegos más comprados o usados, y cuál de estos juegos podría adaptarse mejor a mi idea. Estas actividades me darán una visión más clara de cómo las personas interactúan con productos culturales y de qué manera los juegos pueden convertirse en herramientas para el aprendizaje y la conexión cultural.





GABRIELA ELJURI SANDRA PADILLA

Entrevista a un especialista en cultura, patrimonio y sociedad.

En esta entrevista se analizan algunas de las razones por las que los jóvenes cuencanos pueden sentirse alejados de su patrimonio cultural. Por un lado, muchos jóvenes provienen de otras ciudades, por lo que no han tenido la oportunidad de crear un vínculo real con la ciudad. Por otro, la educación no ha logrado transmitir la historia local de forma cercana o interesante, y las instituciones han hecho poco por generar espacios que acerquen el patrimonio a las nuevas generaciones.

A esto se suma el efecto de la globalización y la tecnología, que ha difundido una cultura más hegemónica, dejando en segundo plano las identidades locales y cambiando la forma en que nos relacionamos, haciendo que la vida cotidiana sea más individual y menos compartida. Por eso, considera importante que las instituciones aprovechen esas herramientas para enseñar el valor del patrimonio desde propuestas más dinámicas, atractivas y conectadas con la realidad de los jóvenes.



Imagen 4. Gabriela Eljuri

Entrevista a una creadora y comerciante de juegos de mesa.

Esta entrevista explora el funcionamiento de los juegos de mesa y las estrategias para atraer al público joven.

Sandra Padilla, dueña de Petizos Juegos, explica que los juegos pueden adaptarse en temática y diseño para innovar y captar interés. Probar distintos juegos es clave para entender dinámicas y mecánicas efectivas.

Para jóvenes de 18 a 30 años, destacan juegos como Time Line Twist y El Tesoro Hundido, que combinan estrategia, aprendizaje e inmersión. La rejugabilidad y el equilibrio en la dificultad son esenciales para mantener el interés.

El diseño visual, la calidad de los materiales y la integración de nuevas tecnologías, como realidad aumentada o apps interactivas, pueden potenciar la experiencia. Investigar y analizar distintos juegos permite desarrollar propuestas innovadoras y atractivas.



Imagen 5. Sandra Padilla

1.6. ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

1. HOMÓLOGO PARCIAL

Monopoly, creado en 1935 por Charles Darrow, es un juego de estrategia y negociación basado en la compra de propiedades. Parchís, de origen indio y popularizado en España y América Latina, es un juego de recorrido por turnos que promueve la competencia y la interacción directa entre jugadores. Ambos son clásicos que han perdurado por generaciones.

Forma y función

Monopoly combina azar con decisiones estratégicas, mientras que Parchís se centra en el movimiento por turnos y la anticipación de jugadas. Ambos juegos utilizan dados, fichas y tableros con reglas sencillas pero dinámicas, lo que permite partidas accesibles, rejugables y socialmente activas.

Relación con mi tesis

Mi juego se inspira en la mecánica de recorrido de Parchís y en las decisiones interactivas de Monopoly, adaptándolas a una narrativa local. Esta combinación permite una experiencia participativa, lúdica y educativa que conecta a los jóvenes con el patrimonio cultural de Cuenca de forma entretenida y significativa.





Imagen 6. Monopolio



Imagen 7. Parchis



2. HOMÓLOGO DE FORMA

La ilustración, creada por el ilustrador y animador digital Nicolás Rix, se caracteriza por una paleta de colores vibrante que combina tonos cálidos y fríos, generando un balance armónico que transmite dinamismo y emoción. Los colores cálidos evocan energía y creatividad, mientras que los fríos aportan calma y misterio, reforzando el enfoque mágico de la imagen. La tipografía serif utilizada en el título “The Wizard Quarterly” aporta un carácter formal y sofisticado, asegurando legibilidad y jerarquía visual. En cuanto a la ilustración, su estilo caricaturesco y estilizado destaca por la exageración de rasgos y el uso de formas geométricas, logrando un diseño estructurado, llamativo y accesible para distintos medios. La composición bien organizada, con un título prominente y una cuadrícula equilibrada, guía intuitivamente la mirada del espectador y refuerza el mensaje visual. Esta referencia es clave para mi tesis, ya que me ayuda a definir la estética de los personajes y la línea gráfica general, garantizando coherencia visual y conexión con el público objetivo.



3. HOMÓLOGO DE TECNOLOGÍA

“Hutong” es un juego de mesa estratégico creado por Xin Ding en 2015, que combina diseño gráfico y tecnología para ofrecer una experiencia inmersiva en el antiguo Beijing. Los jugadores asumen el rol de Asesinos que intentan infiltrarse en la Ciudad Prohibida o de Guardias Reales que buscan detenerlos, utilizando un tablero detalladamente ilustrado. Su diseño se destaca por el uso de tecnologías de producción avanzadas, como impresión de alta precisión que garantiza la nitidez de los gráficos, laminados resistentes que aportan durabilidad y un sistema de doblez que optimiza la portabilidad del tablero. Además, la integración de herramientas digitales en la creación de mapas y piezas permite una ejecución eficiente y estéticamente atractiva. El empaque, diseñado con métodos de corte y ensamblaje automatizados, refuerza la calidad del producto. Estos elementos demuestran cómo la tecnología puede mejorar la funcionalidad y la experiencia del usuario, lo que resulta relevante para mi tesis. “Hutong” sirve como referencia en el uso de herramientas digitales y técnicas de producción para garantizar un diseño profesional, duradero y visualmente atractivo, aspectos clave que quiero aplicar en mi propio proyecto.



Imagen 9. Hutong

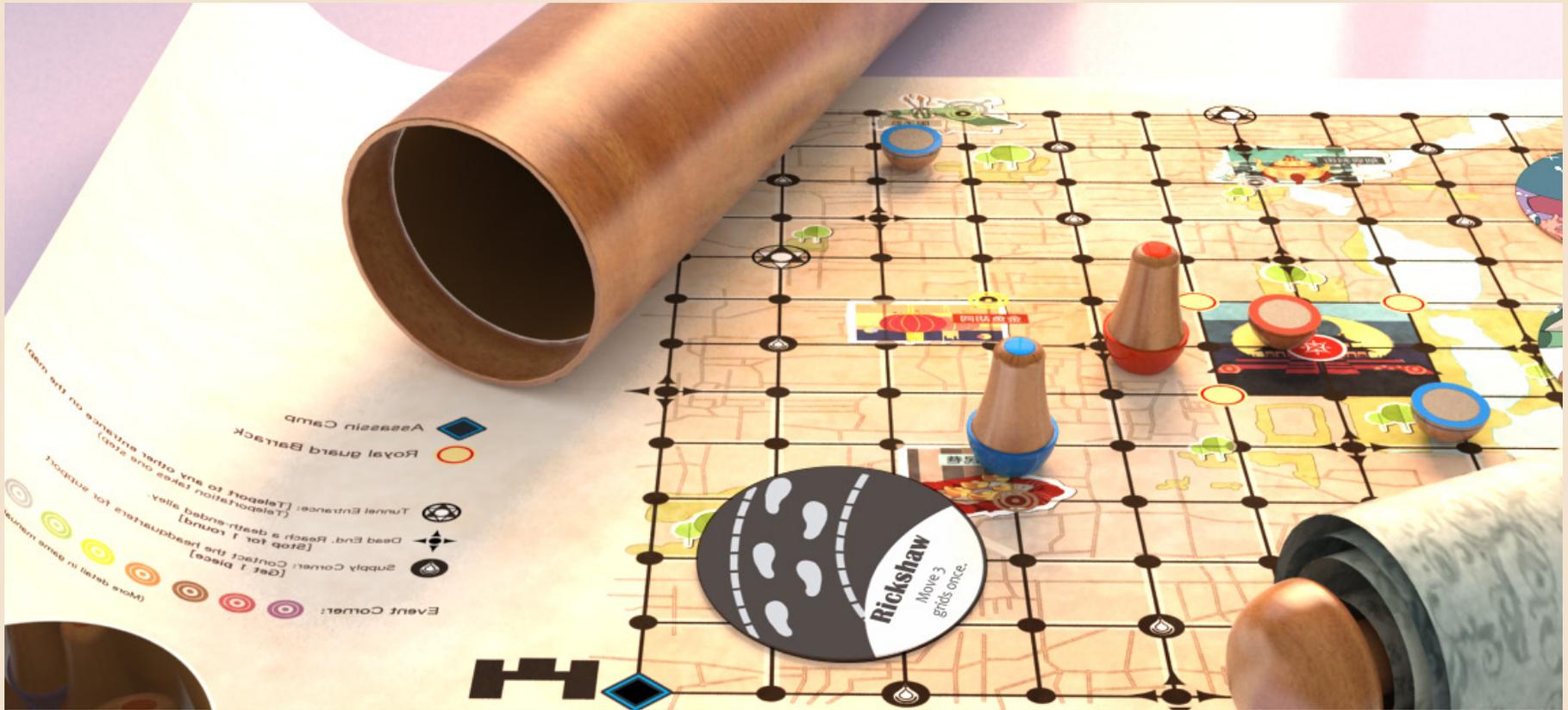


Imagen 10. Hutong

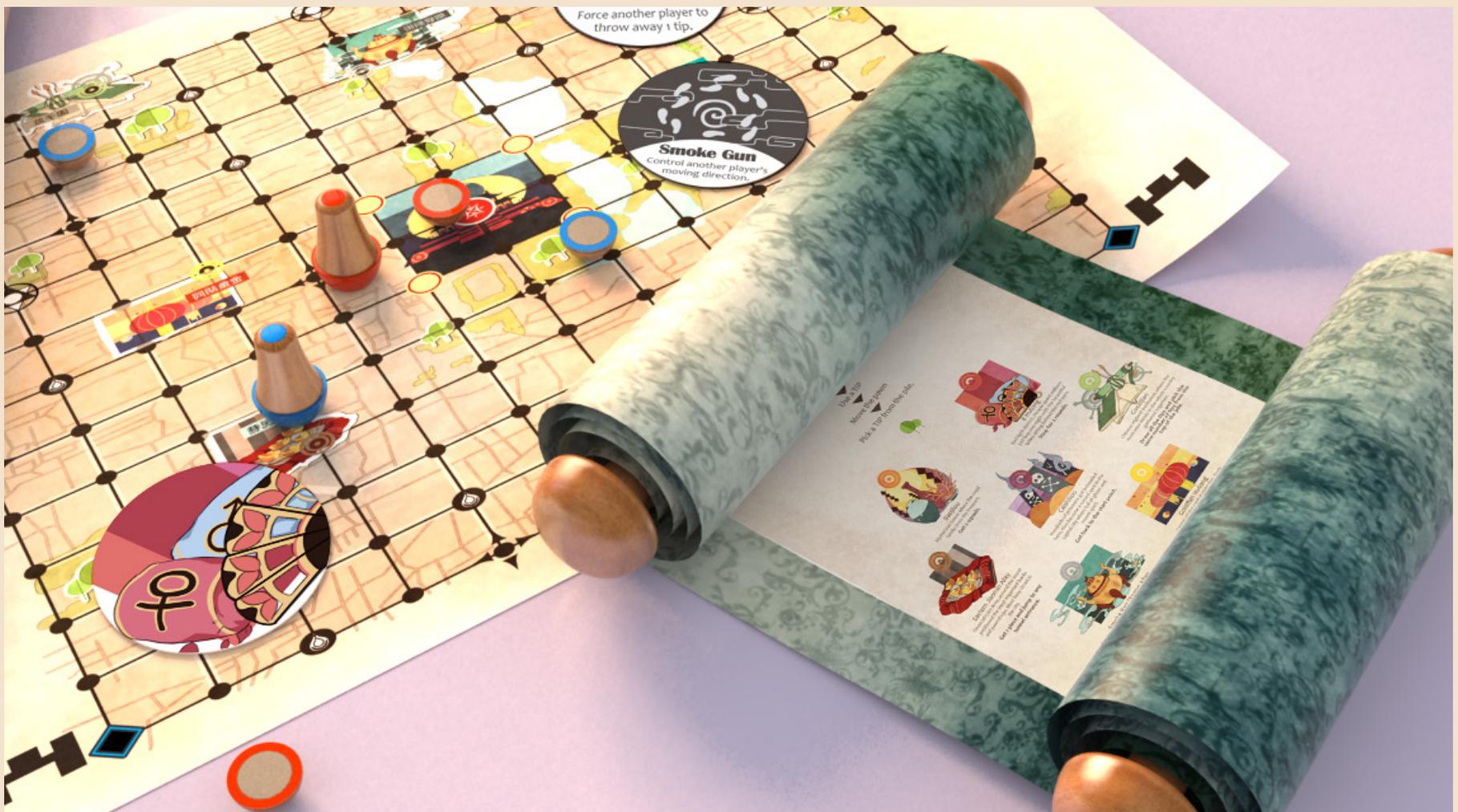


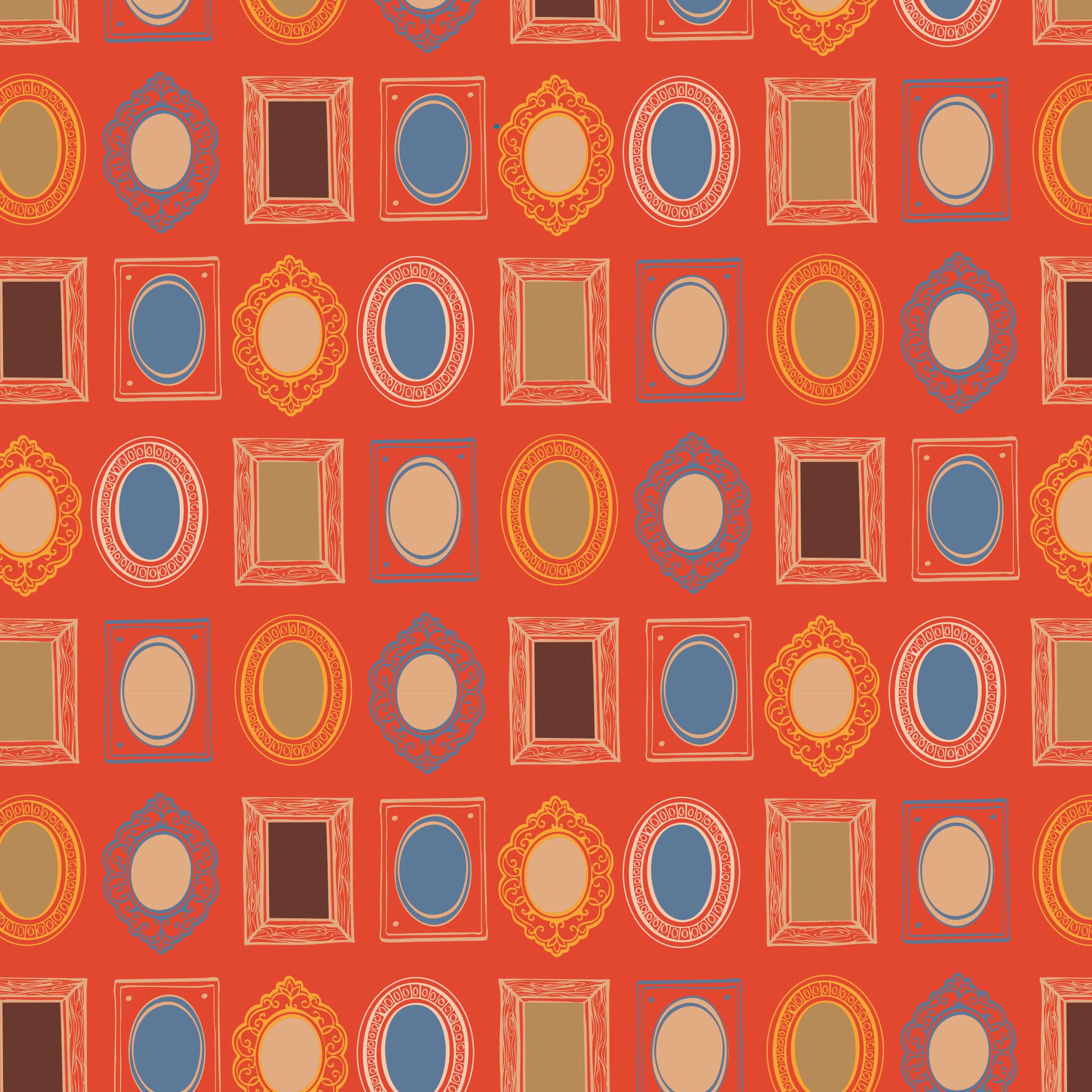
Imagen 11. Hutong

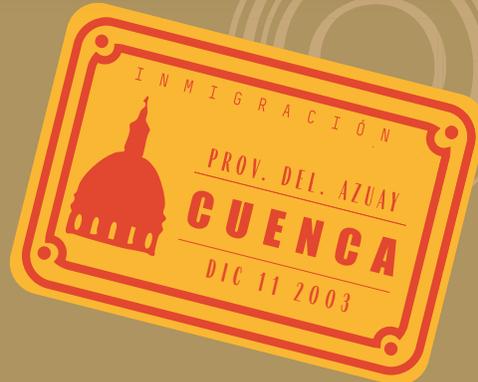
El primer capítulo de esta tesis establece las bases conceptuales y contextuales para el diseño de un juego analógico que busca reconectar a los jóvenes de Cuenca con su patrimonio cultural. Se ha identificado una preocupante desconexión generacional causada por factores como la globalización, la urbanización y un sistema educativo que no transmite de manera efectiva la importancia del patrimonio. Esta situación amenaza con debilitar la identidad colectiva y el sentido de pertenencia de las nuevas generaciones.

El análisis de antecedentes y el estado del arte evidencian que el uso de estrategias lúdicas y visuales es una herramienta eficaz para abordar esta problemática, ya que la gamificación y el diseño de personajes permiten integrar elementos del patrimonio tangible e intangible para captar el interés de los jóvenes y fomentar una conexión significativa con sus raíces. Además, el estudio de homólogos resalta la importancia de la innovación gráfica y tecnológica en la creación de productos atractivos, funcionales y con impacto educativo.

En conclusión, este capítulo proporciona un marco sólido que guía el desarrollo de un juego que no solo sea visualmente atractivo, sino también capaz de generar una experiencia lúdica significativa que fortalezca la identidad y cohesión cultural en los jóvenes cuencanos.

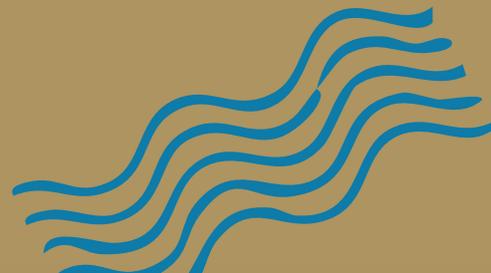






CAPÍTULO 2:

PROGRAMACIÓN



2.1. ANÁLISIS Y DEFINICIÓN DE USUARIO

La caracterización del público objetivo se basó en una investigación teórica y documental centrada en comprender los intereses, hábitos y motivaciones de los jóvenes cuencanos de entre 18 y 25 años.

Este grupo, perteneciente a un nivel socioeconómico medio, se define por ser sociable, creativo y nostálgico, con afinidad por actividades como los juegos de mesa, la lectura, la música relajada y el cine con contenido emocional o reflexivo. Asimismo, manifiestan interés por hobbies que estimulan la expresión personal y el desarrollo creativo, como la fotografía, la cocina y el arte.

Esta caracterización permitió establecer las preferencias del público respecto a experiencias lúdicas, destacando su inclinación por juegos que promuevan la interacción social, el aprendizaje significativo y el valor estético.

La información obtenida también evidenció que su decisión de compra suele estar influenciada por recomendaciones de su entorno cercano y reseñas en línea, y que adquieren este tipo de productos especialmente en fechas con carga emocional o cultural, como las festividades locales y la Navidad.



GRUPO DESIGN



Imagen 12.

SOBRE ELLOS

- Cuenca - Ecuador
- 18 - 25 años
- Hombres - Mujeres
- Estudiantes / Trabajadores

Este grupo está compuesto por jóvenes cuencanos de entre 18 y 25 años, pertenecientes a un nivel socioeconómico medio. Llevan una vida activa y equilibrada entre lo social, lo académico o profesional, y sus espacios personales de expresión. Son personas curiosas, sensibles y con una fuerte conexión emocional con el pasado, lo que los vuelve nostálgicos ante ciertos símbolos, historias o tradiciones de su ciudad.

En su tiempo libre disfrutan de actividades que les permiten desconectarse de lo rutinario y reconectarse consigo mismos o con su círculo cercano. Les atraen los juegos de mesa, la lectura, la música tranquila como el indie, el folk o el jazz, y las películas que abordan temas profundos. Además, se interesan por hobbies que estimulan la creatividad y el crecimiento personal, como la fotografía, la cocina, la ilustración o el arte en general.

Tienen una actitud abierta hacia nuevas experiencias que los reten intelectualmente y fortalezcan sus vínculos sociales. Valoran profundamente la estética, la calidad y el contenido significativo en los productos que consumen. Buscan objetos o actividades que no solo entretengan, sino que también los inspiren o les permitan aprender algo nuevo.

Desean experiencias que se sientan auténticas y personales. Les atraen los productos que conectan con su identidad, que los hagan sentir orgullosos de su origen y que puedan compartir con sus amigos o familia en momentos especiales, como las fiestas de Cuenca o la Navidad. Su decisión de compra se basa en la recomendación de personas de confianza o en reseñas digitales, priorizando lo que consideran único, duradero y emocionalmente significativo.



MAPA DE EMPATÍA

El mapa de empatía es una herramienta visual que permite comprender mejor a los usuarios desde una perspectiva emocional y conductual.

Ayuda a identificar lo que piensan, sienten, dicen, hacen, ven y escuchan, así como sus frustraciones y necesidades.

En el contexto de mi tesis, esta herramienta me permitirá profundizar en la manera en que los jóvenes cuencanos se relacionan con su entorno cultural, sus motivaciones y su forma de interactuar con los juegos. Así, podré diseñar un juego analógico que conecte con sus intereses reales y fomente una reconexión auténtica con el patrimonio de su ciudad.



¿QUÉ DICE Y HACE?

- “Nunca me interesó mucho la historia de Cuenca, pero podría aprender si fuera más divertido.”
- Participa en actividades culturales si son presentadas de una manera atractiva y accesible.
- Suele ver las tradiciones de Cuenca como algo del pasado que no se puede disfrutar en el presente.
- Prefiere experiencias que combinen diversión, aprendizaje y participación activa..

¿QUÉ VE?

- Los jóvenes están rodeados por contenido digital, redes sociales, videojuegos, y el consumo de tendencias globales.
- Pocos elementos gráficos modernos que resalten el patrimonio cultural de Cuenca.
- La mayoría de los recursos educativos sobre patrimonio pueden estar desactualizados o no ser tan atractivos visualmente.
- Muchos jóvenes desconocen de su cultura porque desde pequeños nunca se inculcó este sentido de pertenencia.

JÓVENES CUENCANOS

¿QUÉ OYE?

- Comentarios familiares o de los mayores sobre la importancia de la historia y las tradiciones, pero sin un enfoque atractivo o moderno.
- Promociones sobre festivales o celebraciones, pero pocas veces relacionadas directamente con la identidad o el patrimonio en un contexto accesible para jóvenes

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- Los jóvenes pueden sentirse desconectados de su patrimonio y de las tradiciones locales.
- Sienten curiosidad por aprender sobre su cultura, pero también desinterés por los métodos tradicionales de aprendizaje (como libros o clases).
- Mi ciudad tiene historia, pero nunca me he tomado el tiempo de conocerla.
- No me interesa mucho el patrimonio porque no se me ha mostrado de una manera divertida o moderna.
- A veces siento que mi generación está desconectada de lo que realmente somos.
- ¿Cómo puedo aprender sobre mi cultura de una manera que sea interesante para mí?

FRUSTRACIONES

- Frustración por no encontrar formas de involucrarse con su historia y tradiciones de manera entretenida.
- La falta de tiempo y el interés por actividades de corta duración pueden hacer que no se involucren en eventos tradicionales que son largos o poco dinámicos.
- Sienten que su cultura local no tiene el mismo valor que otras culturas más globalizadas o populares

NECESIDADES

- Aprender sobre las costumbres, festividades e historia de Cuenca de una manera divertida, sienten que están más conectados con su comunidad.
- Entender más sobre el patrimonio cuencano, los jóvenes desarrollan un sentido de orgullo y aprecio por sus raíces.
- Buscan aprender sin la sensación de estar siendo forzados a estudiar.



2.2. BRIEF DEL PRODUCTO

DESCRIPCIÓN

El producto que se desarrollará es un juego de mesa analógico diseñado para motivar a los jóvenes de Cuenca a reconectar con su patrimonio cultural, enfocándose principalmente en personajes de la ciudad. Este juego ofrecerá una experiencia lúdica y educativa a través de dinámicas que incluyan desafíos y actividades relacionadas con figuras históricas y lugares icónicos de Cuenca. Contará con un diseño gráfico atractivo basado en ilustraciones originales de los personajes más representativos, acompañado de un tablero, cartas, fichas y un manual de reglas. Se enfocará en resaltar la riqueza cultural de la ciudad y el embalaje será compacto y visualmente llamativo, con ilustraciones que refuercen la temática del juego. Este producto ayudará a los jóvenes a descubrir y valorar su herencia cultural de manera divertida e interactiva.



VENTAJA COMPETITIVA

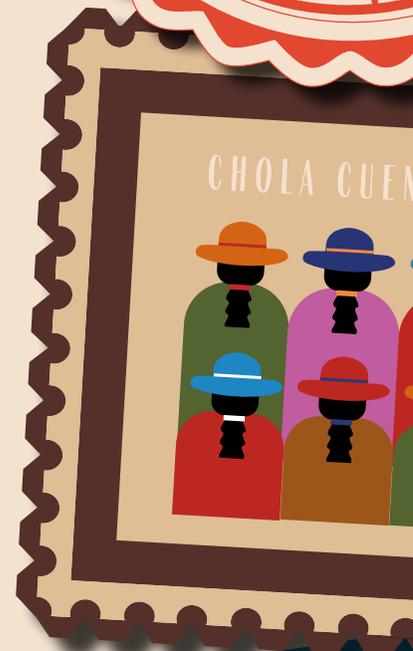
CICLO DE VIDA DEL PRODUCTO

PARTICULARIDADES DEL SECTOR

El valor agregado de este juego de mesa está en su enfoque único en los personajes de Cuenca, integrando aprendizaje cultural con diversión. A diferencia de otros juegos del mercado, mi producto se destaca por sus ilustraciones originales y su narrativa educativa, que conecta a los jugadores con su herencia cultural y fomenta el orgullo por la ciudad, convirtiéndolo en una experiencia local, atractiva y significativa

El proyecto que estoy desarrollando se encuentra en una etapa de crecimiento, ya que, aunque es un rediseño de un juego existente, debe introducirse a un nuevo mercado: el de Cuenca, Ecuador. Tanto las ilustraciones como la temática serán modificadas y adaptadas para alinearse con la estrategia del juego y resaltar la riqueza cultural de estos personajes, ofreciendo una experiencia única y centrada en la identidad de la ciudad.

Mi juego está diseñado para el mercado de juegos de mesa, enfocándose en jóvenes y familias que buscan actividades recreativas con valor cultural. Estos productos, que combinan aprendizaje y diversión, están en alta demanda, especialmente si promueven la identidad local. Mi propuesta destaca como una opción innovadora, centrada en la riqueza cultural de Cuenca, dentro del sector de juegos educativos y culturales.





TENDENCIAS DEL MERCADO

El mercado de juegos de mesa está creciendo rápidamente en todo el mundo, especialmente aquellos que combinan entretenimiento con educación y temas culturales. En Ecuador, he notado que cada vez más personas buscan actividades recreativas que también aporten valor educativo, lo que abre grandes oportunidades para proyectos como el mío. En Cuenca, una ciudad donde el patrimonio cultural es muy valorado, existe un interés claro por productos que conecten a las personas con sus raíces. Por eso, mi proyecto busca aprovechar este contexto para ofrecer un juego de mesa que combine aprendizaje y diversión, destacando la riqueza cultural de nuestra ciudad.

COMPETENCIA DIRECTA O INDIRECTA

En si mi producto no tiene competidores directos ya que tiene un enfoque único en los personajes de Cuenca, Ecuador; sin embargo, los competidores indirectos son las aplicaciones educativas que ofrecen accesibilidad y tecnología, pero no promueven la misma interacción cultural y social que un juego de mesa físico.

ANÁLISIS DEL CONSUMIDOR

El público objetivo para el juego de mesa está compuesto por jóvenes que residen en Cuenca, Ecuador y su edad va entre 18 y 25 años, de cualquier género y pertenecientes a un nivel socioeconómico medio y medio alto y buscan juegos que reflejen su cultura local. Son personas sociales, creativas y nostálgicas, interesadas en actividades tranquilas como juegos de mesa, lecturas, música relajada y reuniones íntimas con amigos. Prefieren un estilo de vida saludable, valoran el diseño simple y personalizado, y buscan experiencias que fomenten el crecimiento personal y la socialización significativa.

ANÁLISIS PROCESO DE COMPRA

El proceso de compra de los jóvenes cuencanos comienza con la búsqueda de un reto o motivación. Luego, identifican un juego social y educativo, investigan a través de recomendaciones, reseñas y tiendas especializadas, y comparan opciones por calidad y temática cultural. La decisión de compra se basa en recomendaciones y conexión emocional con el producto. Finalmente, compran en tiendas físicas o en línea y evalúan la experiencia, compartiendo sus opiniones si están satisfechos.

ANÁLISIS EN PROCESO DE USO

El uso del juego de mesa comienza con los jugadores abriendo el juego y familiarizándose con su contenido. Luego leen las instrucciones y comprenden las reglas. Al empezar la partida, disfrutan de la narrativa, las estrategias y la conexión cultural. Durante el juego, se fomenta la colaboración, creatividad y aprendizaje. Al final, reflexionan sobre la experiencia, comparten sus impresiones y, si les gusta, recomiendan el juego y lo juegan de nuevo en futuras reuniones.



2.3. DEFINICIÓN DE CONTENIDOS

En el caso de mi proyecto, los contenidos a desarrollar estarán enfocados en la creación del juego de mesa basado en personajes emblemáticos de Cuenca, Ecuador, y la cultura local. Los contenidos tentativos para este producto incluirán:



Imagen 13. Definición de contenidos



2.4. PROCESO DE DISEÑO/HOJA DE RUTA



Imagen 14. Hoja de Ruta



2.5. CRONOGRAMA

DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	ENERO	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO	
SEMANAS	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2
INVESTIGAR	×	×													
DEFINIR EL TIPO DE JUEGO	×	×													
IDEACIÓN		×	×	×	×										
PRUEBA DE HIPÓTESIS					×	×									
FACTIBILIDA DE RECURSOS							×	×	×						
PRODUCCIÓN										×	×	×			
VALIDACIÓN													×	×	×

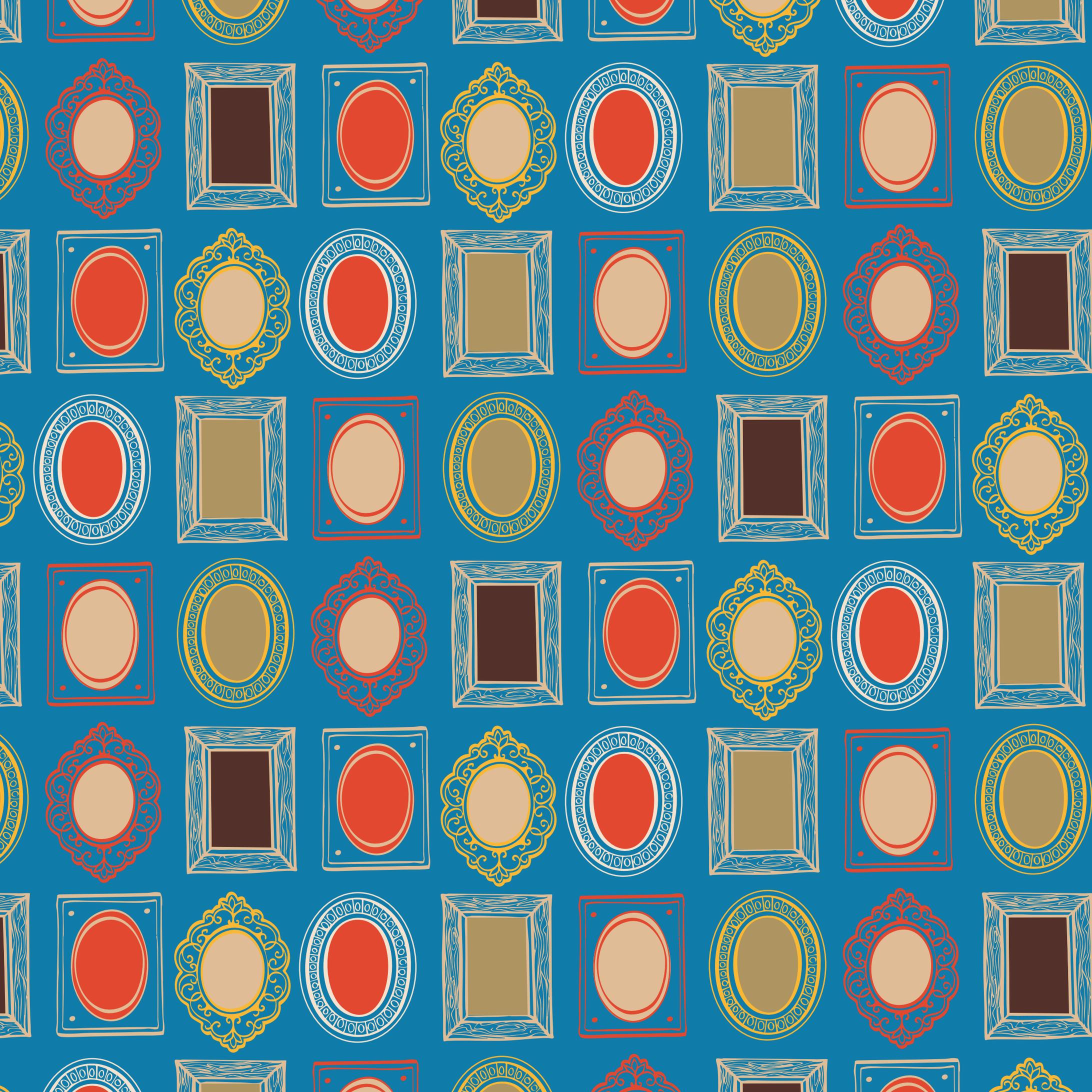
Tabla 1. Cronograma de actividades

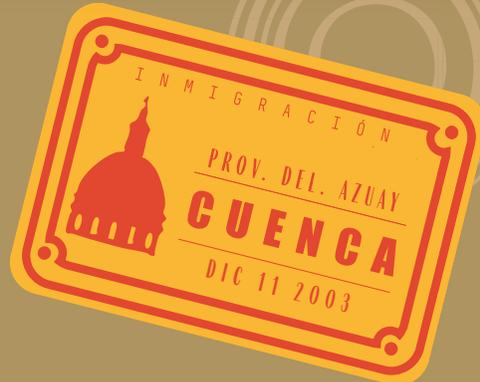


Este capítulo fue fundamental para mi tesis porque me permitió estructurar el desarrollo de mi juego de mesa de manera clara y estratégica. A través del análisis del usuario, el mercado y la competencia, puede definir un producto que realmente conecte con los jóvenes de Cuenca, combinando aprendizaje y entretenimiento de una forma atractiva.

Además, la planificación detallada del proceso de diseño, desde la investigación hasta la validación, me dio una guía concreta para asegurar que el juego cumpla con su propósito y sea viable. Gracias a este capítulo, logré sentar las bases para que mi proyecto tenga un impacto significativo en la identidad cultural de mi público objetivo.

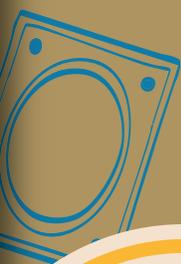






CAPÍTULO 3:

IDEACIÓN



Este apartado se enfocará en el análisis formal, funcional, tecnológico y conceptual del producto. Su objetivo es comprender en profundidad cómo el diseño del juego se alinea con las necesidades e intereses de los jóvenes cuencanos, así como con los objetivos de reconexión con el patrimonio cultural de la ciudad.

Este análisis permitirá evaluar la efectividad del diseño para despertar curiosidad, fomentar el aprendizaje significativo y motivar la participación activa de los jugadores. También se considerarán aspectos como la usabilidad, la claridad de las mecánicas y la coherencia estética.

Esta evaluación resulta clave para fortalecer el producto final, asegurando que sea atractivo, funcional y relevante para su público objetivo. Además, facilitará la identificación de posibles mejoras y la toma de decisiones fundamentadas a lo largo del proceso de desarrollo del juego..



3.1. SISTEMA DE DISEÑO

FORMATO

El formato elegido para el juego de mesa es de 39x39cm, con un tablero cuadrado, lo que permite una organización espacial eficiente y facilita la visualización de todos los componentes.

El tablero se acompaña de piezas que son fácilmente reconocibles, y cada elemento del juego se adapta a este tamaño,

En cuanto a las cartas, se utilizará un tamaño estándar de 8.8x8.8cm.



Imagen 15. Tablero de juego



Imagen 16. Tablero más cartas del juego



3.1. SISTEMA DE DISEÑO

TIPOGRAFÍA Y CROMÁTICA

Se desarrollaron dos conceptos principales para el juego: uno inspirado en la Cuenca elegante, barroca y romántica, y otro que refleja un estilo contemporáneo y actual. La combinación de estas dos versiones busca que los jóvenes se conecten de manera positiva tanto con la Cuenca histórica como con la actualidad, permitiéndoles descubrir su rica historia.

Para la tipografía del pasado, se eligió una que conserve la esencia de la antigüedad, reforzando el ambiente clásico que se busca transmitir. Por otro lado, se incorporó una tipografía más moderna, diseñada para captar el interés genuino de los jóvenes y hacer el producto más accesible y atractivo.

Estas tipografías se combinarán estratégicamente para lograr una fusión entre lo clásico y lo moderno, ofreciendo una experiencia visual que conecta ambos mundos.

Playfair Display Italic
**PLAYFAIR
 DISPLAY**
 Play Display Regular

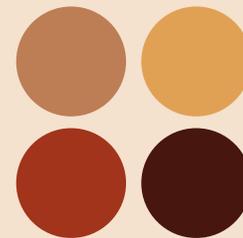


Imagen 17. Moodboard histórico

LEAGUE GOTHIC
 MONTSERRAT LIGHT

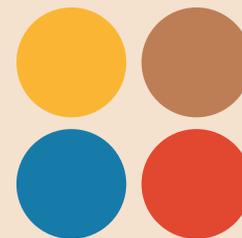


Imagen 18. Moodboard popular



3.1. SISTEMA DE DISEÑO

FUNCIÓN

El juego tiene como función principal motivar a los jóvenes cuencanos a reconectarse con su patrimonio cultural a través de una experiencia lúdica, educativa y emocional.

Su objetivo es despertar el interés por la historia y las tradiciones de Cuenca, utilizando el diseño gráfico y la narrativa como herramientas clave.

Se trata de un juego analógico que combina dinámicas de Parchís (movimiento por turnos y avance en el tablero) y Monopoly (toma de decisiones, interacción con casillas especiales y recolección de información), donde a medida que los jugadores avanzan, van descubriendo pistas y datos importantes sobre distintos personajes históricos y contemporáneos de la ciudad.

El tablero cuenta con dos versiones: una que representa la Cuenca antigua, barroca, con figuras históricas y otra que refleja una Cuenca más actual, con personajes populares del ámbito cultural y social. Esta dualidad permite que los jugadores conecten tanto con el pasado como con el presente de la ciudad, aprendiendo de forma divertida mientras fortalecen su identidad cultural y comparten con otros una experiencia significativa.



Imagen 19. Niños jugando parchis



Imagen 20. Tablero de Monopolio



3.1. SISTEMA DE DISEÑO

TECNOLOGÍA

En cuanto a los materiales, se ha procurado seleccionar opciones que garanticen tanto la durabilidad como una experiencia estética y funcional de alta calidad, alineadas con los objetivos del proyecto.

El tablero será uno de los elementos principales del juego y estará elaborado en cartón grueso y resistente, con una impresión digital de alta resolución que permita representar con claridad tanto la Cuenca antigua como la moderna.

Para proteger las ilustraciones y facilitar su manipulación, el tablero contará con una capa de acabado mate, resistente al desgaste por uso constante.

Las fichas de los jugadores estarán hechas de plástico de alta calidad, resistentes y de tamaño cómodo para su manipulación.

Las cartas, que conforman el núcleo del sistema de pistas y conocimiento patrimonial, se imprimirán en papel de alto gramaje, con acabado mate o satinado, lo cual no solo facilita su lectura, sino que también extiende su vida útil frente al uso frecuente.

La elección de estos materiales busca no solo garantizar la funcionalidad del producto, sino también convertirlo en un objeto atractivo, coleccionable y significativo, capaz de despertar el interés por la historia local a través del diseño gráfico y la interacción lúdica.



Imagen 21. Fichas y cartas referenciales



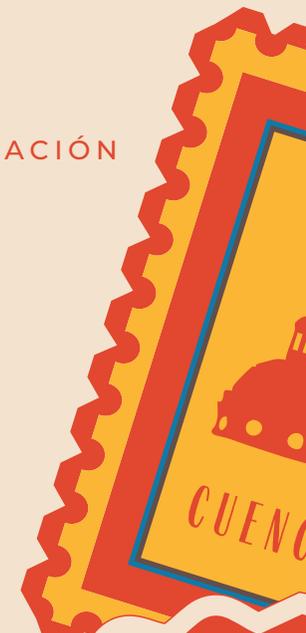
Imagen 22. Referencia de empaque de juego



3.2. PROCESO DE GENERACIÓN DE IDEAS

ESTRATEGIA	SOPORTE	RECURSO	ESTÉTICA
CÁPSULA DEL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Empaque en forma de caja o cápsula • Tablero en forma de periódico 	Papel o tela para el tablero	Vintage / Antiguo
MALETÍN DE VIAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Empaque en forma de maletín antiguo • Tablero cuadrado 	Cartón / Plástico	Vintage y moderno
EXPLORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja A2 para simular un mapa 	Cartulina gruesa	Selva / Oasis
EXPEDIENTE POLICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Folder A3 	Cartulina gruesa	Estética policial

Tabla 2. Generación de ideas



01**IDEA****“CÁPSULA DEL
TIEMPO”**

Esta propuesta transforma el empaque del juego en una caja o cápsula que simula contener objetos del pasado. El tablero se presenta como un antiguo periódico enrollado o plegado, con ilustraciones de la Cuenca histórica. Se usarán materiales como papel envejecido o tela para darle un aspecto nostálgico y vintage. La experiencia de juego busca que los jugadores se sientan como si descubrieran fragmentos del pasado que han sido guardados para futuras generaciones, fomentando la conexión emocional con la historia.

02**IDEA****“MALETÍN DE
VIAJE”**

El juego se presenta dentro de un maletín antiguo, como si fuera viajero en el tiempo. El tablero es cuadrado y puede incluir elementos gráficos que evoquen mapas, pasaportes, boletos o estampillas. Los materiales serían cartón rígido o incluso plástico para reforzar la durabilidad. Esta propuesta mezcla lo vintage con lo moderno, generando una narrativa de descubrimiento personal a través del tiempo y el espacio de la ciudad de Cuenca.



03

IDEA

“EXPLORACIÓN”

Inspirado en la aventura y la curiosidad, este concepto transforma el tablero en un gran mapa tipo A2, simulando un recorrido por diversos territorios de Cuenca (naturales, urbanos, históricos). Se usaría cartulina gruesa y colores que remitan a la naturaleza, como si los jugadores atravesaran una selva, oasis o lugares escondidos de la ciudad. La idea es que el jugador se convierta en un explorador que desbloquea misterios del patrimonio local a través de misiones y descubrimientos.

04

IDEA

“EXPEDIENTE POLICIAL”

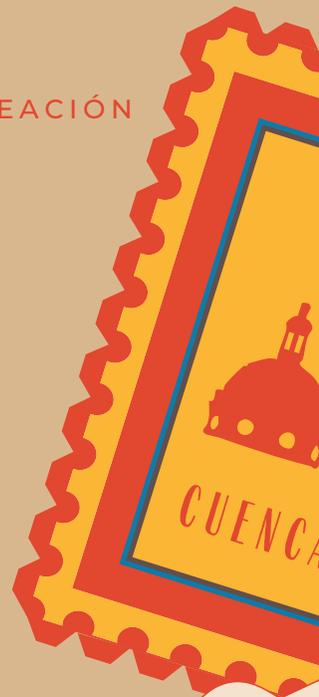
Este enfoque convierte el juego en una especie de investigación o caso por resolver. El empaque es un folder tamaño A3, que guarda las pistas, fichas y documentos como si fueran partes de un expediente confidencial. El tablero y los elementos del juego usarán una estética inspirada en lo policial: huellas, recortes, fotografías, fichas de personajes, etc. Esta propuesta busca generar una experiencia inmersiva, como si los jugadores fueran detectives que deben armar el perfil de personajes históricos de Cuenca.



3.3. EVALUACIÓN DE IDEAS

	IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3	IDEA 4
OBJETIVOS	2	3	2	2
INNOVACIÓN	1	5	3	4
TIEMPO	1	2	2	3
FACTIBILIDAD	1	4	2	5
AFINIDAD	3	5	3	3
TRANSCENDENCIA	4	4	3	2
APORTE	3	3	2	1

Tabla 3. Evaluación de ideas



3.4. SELECCIÓN DE IDEAS

La propuesta del maletín de viaje plantea una experiencia visualmente atractiva y amigable, en la que los jugadores se convierten en exploradores que recorren Cuenca a través de mapas, postales y documentos. Este enfoque transmite una sensación de aventura y descubrimiento, reforzando el vínculo con el patrimonio cultural desde una mirada turística y nostálgica. No obstante, si no se articula bien con la narrativa de los personajes históricos, podría percibirse como un recurso decorativo más que pedagógico.

02
IDEA

Por otro lado, el expediente policial introduce una dinámica de investigación en la que los jugadores deben recolectar pistas y analizar información para identificar personajes históricos, generando una experiencia más activa y participativa. Su estructura clara permite organizar los datos de manera efectiva, lo cual favorece el aprendizaje. Sin embargo, su estética más sobria y seria podría asociarse con temas policiales que, si no se adaptan adecuadamente, podrían desentonar con el enfoque cultural del juego.

04
IDEA



PROPUESTA

FINAL

Luego de analizar las distintas propuestas, se opta por desarrollar la idea del maletín de viaje como concepto principal del juego. Esta elección responde a su capacidad de generar una experiencia lúdica, visualmente atractiva y cercana, que invita a los jugadores a embarcarse en un recorrido por la historia y el patrimonio de Cuenca.

El maletín funciona como contenedor de mapas, pistas, cartas e ilustraciones, evocando la idea de exploración y descubrimiento, y permitiendo una conexión emocional con los personajes y lugares representativos de la ciudad.



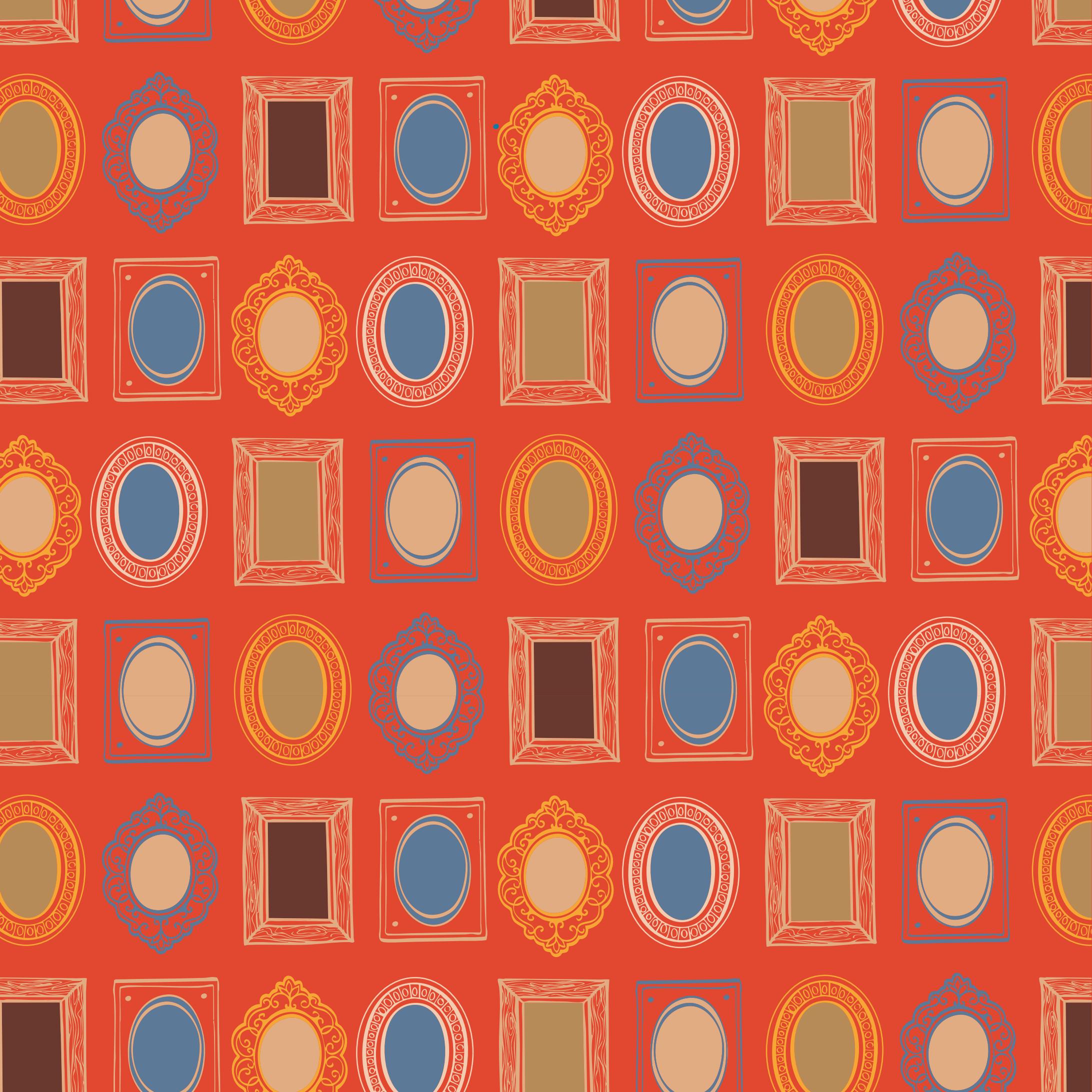
MECÁNICA DE FUNCIÓN

El juego inicia con todos los jugadores partiendo desde el centro del tablero, avanzando por turnos mediante el lanzamiento de dados. El tablero cuenta con dos caras: una representa la Cuenca histórica, con personajes emblemáticos del pasado, y la otra la Cuenca moderna, con personajes populares actuales.

A lo largo del recorrido, los jugadores se encontrarán con diferentes tipos de casillas, cada una con acciones o instrucciones específicas que deberán cumplir o superar. Existen casillas especiales marcadas con símbolos, donde el jugador recibirá una de dos tarjetas: tarjeta de suerte o tarjeta de trivia, según el símbolo correspondiente.

Estas cartas pueden otorgar pistas, retos, beneficios o incluso penalizaciones. El objetivo es acumular 20 puntos a través del avance, la recolección de información y la resolución de desafíos, y regresar al punto de partida en el centro del tablero. El primer jugador en lograrlo será el ganador.

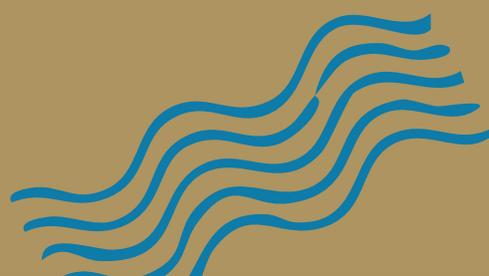






CAPÍTULO 4:

DISEÑO



4.1. BOCETACIÓN

La fase de bocetación fue esencial para visualizar y dar forma al juego propuesto en esta tesis. En esta etapa se realizaron bocetos preliminares de la organización del tablero, el diseño de los personajes, las cartas y los elementos gráficos que conforman la estética general del producto.

Estos dibujos, hechos a mano alzada sobre hoja y papel, permitieron explorar la disposición visual y narrativa del juego. Se emplearon formas orgánicas y geométricas, combinando un estilo retro con toques modernos, buscando conectar con el público objetivo juvenil y reflejar la intención del juego: redescubrir el patrimonio cultural de forma atractiva y dinámica.

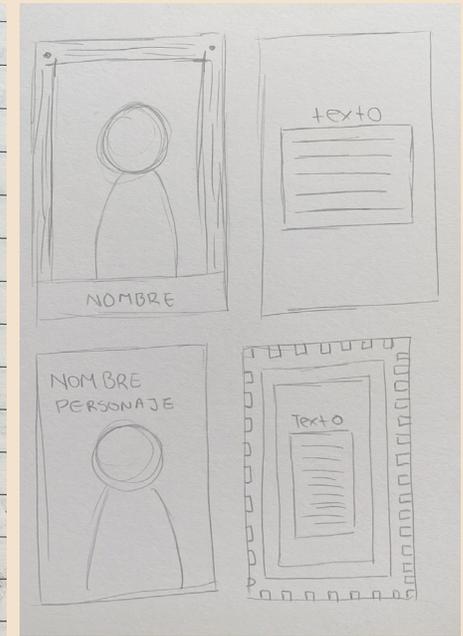
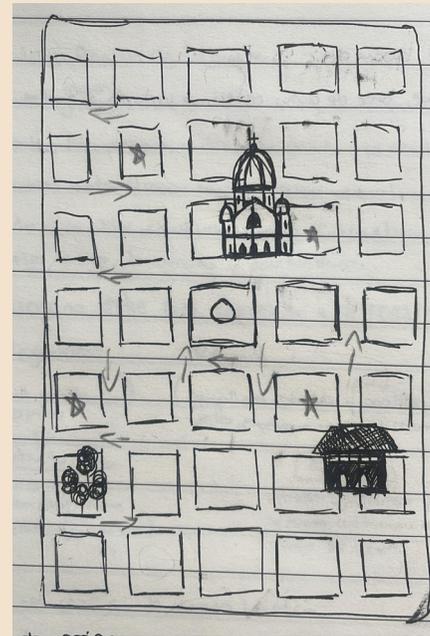


Imagen 23. Boceto tablero

Imagen 24. Boceto cartas

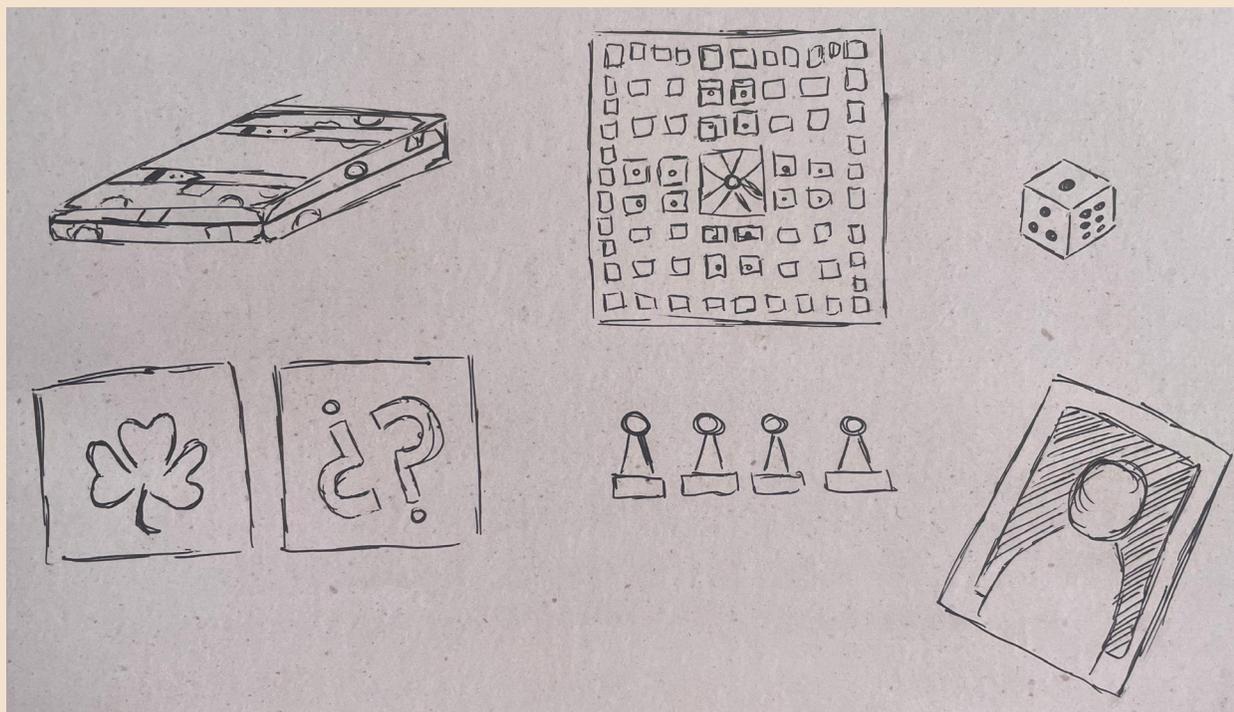


Imagen 25. Boceto de elementos que componen el juego

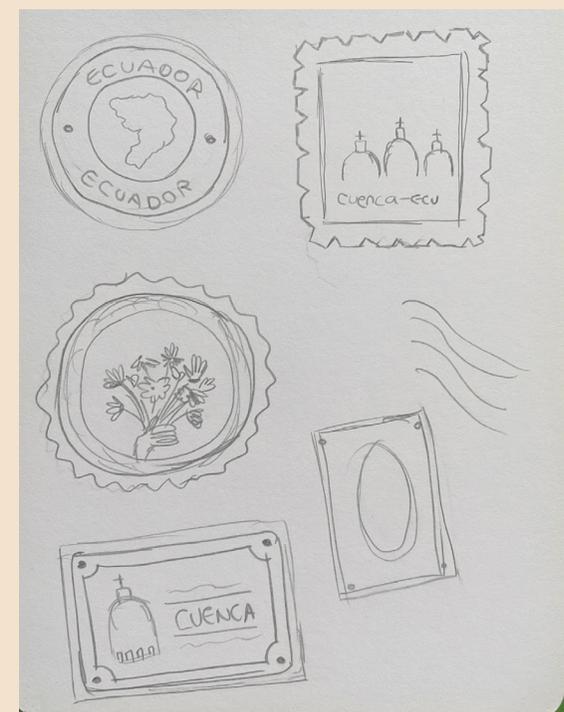


Imagen 26. Boceto estampas



SISTEMA DE RETÍCULA

En el diseño del tablero de juego, opté por una diagramación basada en una cuadrícula, inspirada en la estructura urbana del Centro Histórico de Cuenca, específicamente en la disposición de calles que rodean al Parque Calderón.

Esta elección no solo responde a criterios visuales, sino que también permite organizar de forma ordenada y comprensible los elementos del juego. Gracias a esta estructura, la información se distribuye de manera clara y dinámica, facilitando la navegación de los jugadores a lo largo del recorrido. Además, este enfoque me permitió integrar de forma armónica los recursos visuales y narrativos, logrando así una experiencia gráfica coherente, inmersiva y conectada con la identidad espacial de la ciudad.

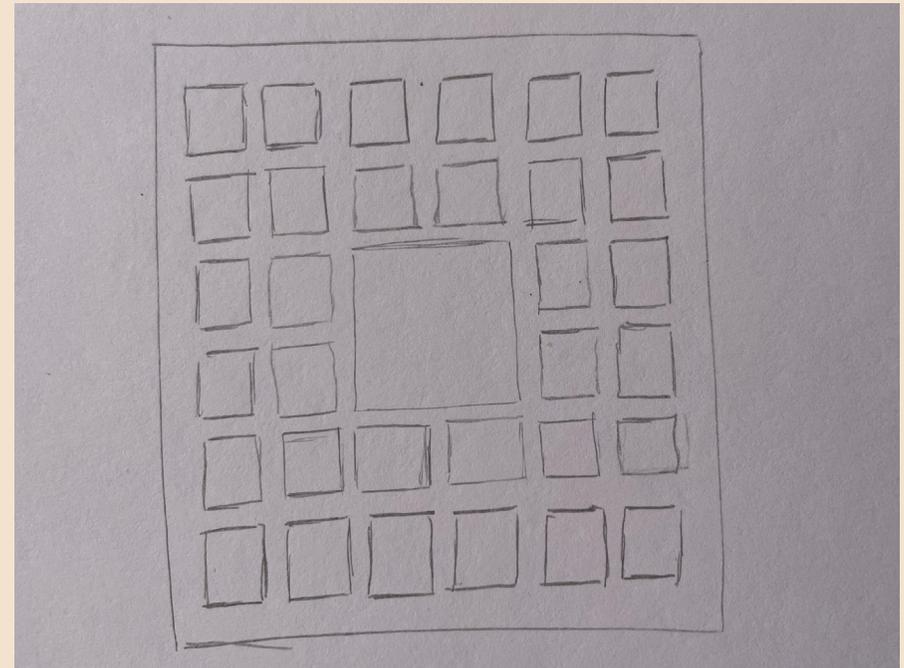
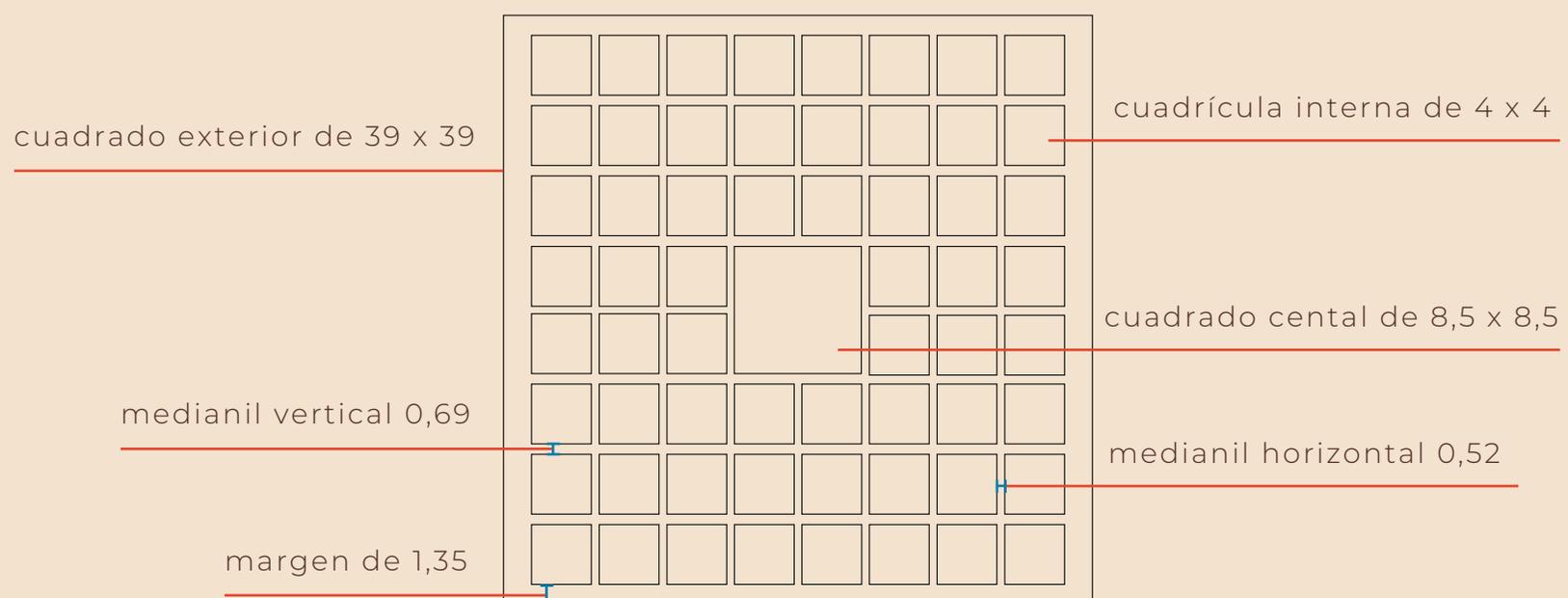


Imagen 27. Bocetos de tablero



ILLUSTRACIÓN DE PERSONAJES

- HISTÓRICOS



Imagen 28. Remigio Crespo Toral

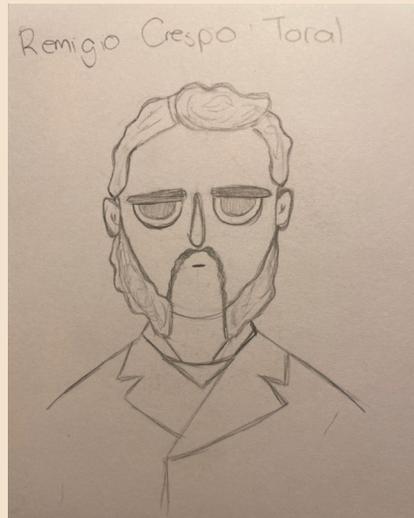


Imagen 29. Boceto Remigio Crespo Toral

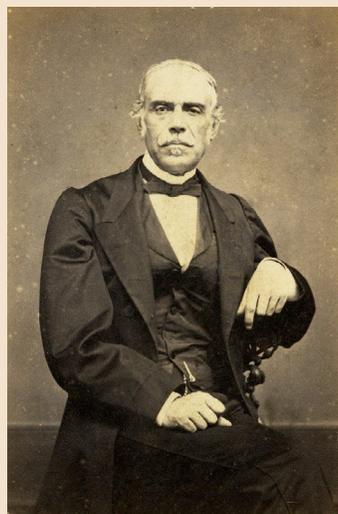


Imagen 30. Benigno Malo

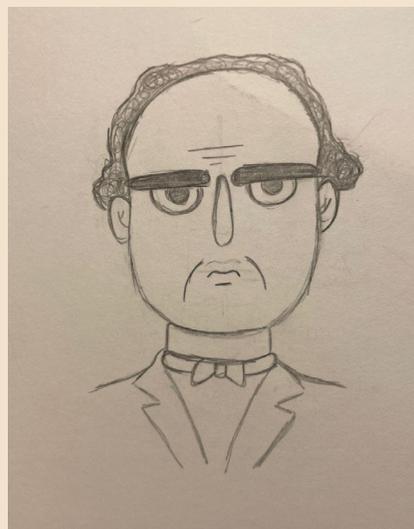


Imagen 31. Boceto Benigno Malo



ILLUSTRACIÓN DE PERSONAJES



Imagen 32. Hortensia Mata de Oroñez



Imagen 33. Boceto Hortensia Mata de Oroñez



Imagen 34. Flor María Salazar



Imagen 34. Boceto Flor María Salazar



ILLUSTRACIÓN DE PERSONAJES



Imagen 36. Dolores Veintimilla



Imagen 37. Boceto Dolores Veintimilla

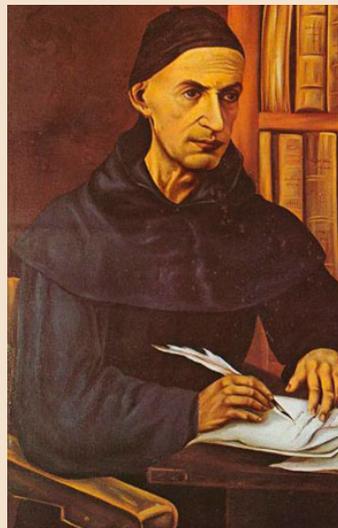


Imagen 38. Fray Vicente Solano



Imagen 39. Boceto Fray Vicente Solano



ILLUSTRACIÓN DE PERSONAJES



Imagen 40. Eudoxia Estrella



Imagen 41. Eudoxia Estrella



Imagen 42. Monseñor Luis Alberto Luna Tobar



Imagen 43. Boceto Monseñor Luis Alberto Luna Tobar



ILLUSTRACIÓN DE PERSONAJES

- POPULARES

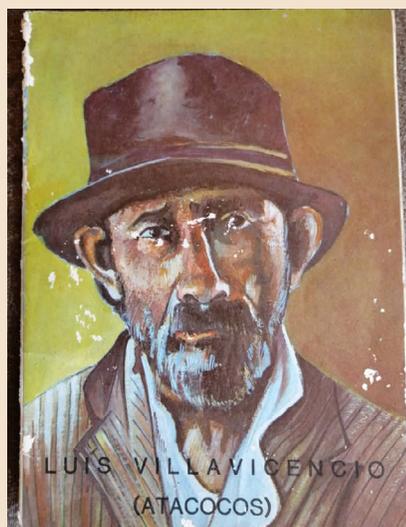


Imagen 44. Luis Villavicencio (Atacocos)



Imagen 45. Boceto Luis Villavicencio



Imagen 46. Carlitos de la bicicleta



Imagen 47. Boceto Carlitos de la bicicleta



ILLUSTRACIÓN DE PERSONAJES



Imagen 48. Suco del Cenáculo



Imagen 49. Boceto Suco del Cenáculo



Imagen 50. Rosa Palomeque de Pulla



Imagen 50. Rosa Palomeque de Pulla



ILLUSTRACIÓN DE PERSONAJES

Estos personajes fueron ilustrados a partir de un proceso de interpretación creativa, basado tanto en referencias visuales propias de la época en la que vivieron como en relatos orales que describen sus características físicas y personales.

Esta metodología permitió construir representaciones gráficas que, si bien no son retratos exactos, conservan elementos clave que los vinculan con su contexto histórico y cultural. De esta manera, cada ilustración busca despertar la curiosidad del jugador y facilitar una conexión emocional con las figuras representadas.



Juana de Arco



Espadachin Zabala



La Culibronce



El Pacharaco



4.2. SISTEMA DE DISEÑO

PARTIDO FORMAL

ESTÉTICA

El sistema visual del juego se fundamenta en una combinación estética que une lo histórico y lo contemporáneo, en concordancia con la temática patrimonial y la necesidad de generar cercanía con un público joven. Se adopta un estilo gráfico inspirado en los elementos del viaje, mezclando pasaporte, sellos postales, estampillas y etiquetas de equipaje, con un tratamiento visual que remite a cuadernos de bitácora, postales y recuerdos de viaje.

TIPOGRAFÍA

La tipografía principal será una serif elegante de estilo clásico, que evoque la escritura manuscrita y los documentos históricos, mientras que la tipografía secundaria será serif, moderna y legible, para mantener el equilibrio entre lo tradicional y lo actual. Esta combinación permite diferenciar entre información narrativa e instrucciones de juego, favoreciendo la jerarquía visual.

ESTÉTICA

La paleta cromática parte de los colores rojo y amarillo, representativos de la bandera de Cuenca y de ahí se jugó con sus tonalidades y contrastes para que armonicen con la estética del juego. A partir de estos colores base se desarrollan otras tonalidades más oscuras y cálidas como los tonos tierra, marrones, verdes oliva y azules, que refuerzan la sensación de antigüedad, exploración y nostalgia, sin perder el vínculo con la identidad local.



IDENTIDAD VISUAL DEL JUEGO DE MESA

A continuación, se muestra el nombre del juego con sus distintas aplicaciones gráficas, incluyendo variaciones, tipografía, colores y elementos complementarios.

MORLAQUÍA + 

MORLAQUIA

El nombre Morlaquia surge a partir de un término muy arraigado en la cultura cuencana. En Cuenca, una morlaquia se refiere a la condición o cualidad de ser un morlaco. Este último es el gentilicio con el que se identifica, de manera popular y afectiva, a los habitantes de la ciudad. Además, la palabra morlaco no solo alude al lugar de origen, sino que también lleva consigo una carga cultural que representa el

carácter, la identidad y las costumbres propias de Cuenca.

Por esta razón, al nombrar el juego como Morlaquia, busco generar una conexión inmediata con el público cuencano, apelando a un término familiar que, a su vez, despierta orgullo e identidad



IDENTIDAD VISUAL DEL JUEGO DE MESA

LOGO PRINCIPAL

MORLAQUIA

VARIACIONES

MORLAQUIA

MOR
LAQUIA

MORLAQUIA



IDENTIDAD VISUAL DEL JUEGO DE MESA

POSITIVO

MORLAQUIA

NEGATIVO

MORLAQUIA

USOS INCORRECTOS

MORLAQUIA^x MORLAQUIA^x

MOR^x
LAQUIA



IDENTIDAD VISUAL DEL JUEGO DE MESA

TIPOGRAFÍA

Aa

Hello Bloomie Serif

Aa

Delmon Delicate

CROMÁTICA

principal

#fab633

#af1917

secundaria

#e14830

#fab633

#0e7ba9

#d9b78e

#f3e2ce



IDENTIDAD VISUAL DEL JUEGO DE MESA

ELEMENTOS COMPLEMENTARIOS



Imagen 51. Estampas y texturas de la identidad visual.



FORMATO Y DIMENSIONES

El tablero será de doble cara y medirá aproximadamente 39 x 39 cm, impreso sobre cartón rígido de alto gramaje con acabado mate.

Las cartas tendrán un tamaño estándar de 8,8 x 8,8 cm, también con acabado mate o satinado para garantizar durabilidad.

Las fichas de jugador serán de plástico resistente o madera pintada, con una altura aproximada de 2,5 cm.

El empaque se plantea como un maletín de viaje rígido, con diseño gráfico exterior que simule etiquetas y stickers de destinos cuencanos, y compartimentos internos para clasificar los componentes.

ELEMENTOS GRÁFICOS

Manual de instrucciones en formato A5 como si fuera un pasaporte encontrado en el maletín.

Ilustraciones detalladas de los personajes, tanto históricos como populares, para cada versión del tablero.

Las cartas incluyen también íconos temáticos, ilustraciones menores y recursos visuales que diferencian las categorías (como trivia o suerte), así como elementos decorativos que mantienen coherencia con el estilo general del juego.

Todo el sistema gráfico está diseñado para ser funcional, atractivo y comprensible para un público joven, manteniendo una línea estética que mezcla lo antiguo y lo contemporáneo.

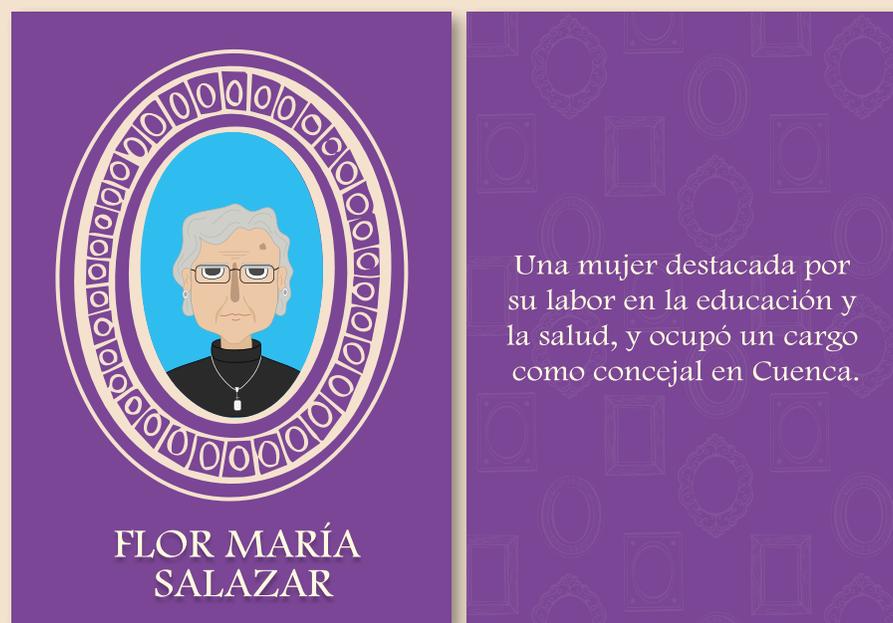


RECURSOS DEL JUEGO DE MESA

cartas de personajes



Imagen 52. Cartas de personajes históricos y populares.



RECURSOS DEL JUEGO DE MESA

cartas de trivias y de suerte

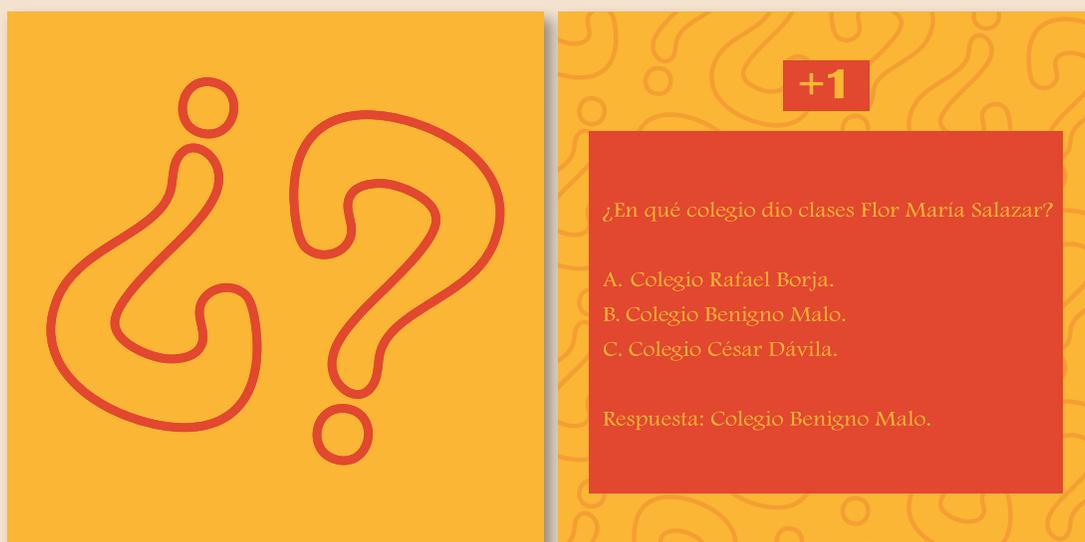


Imagen 53. Cartas de personajes históricos.

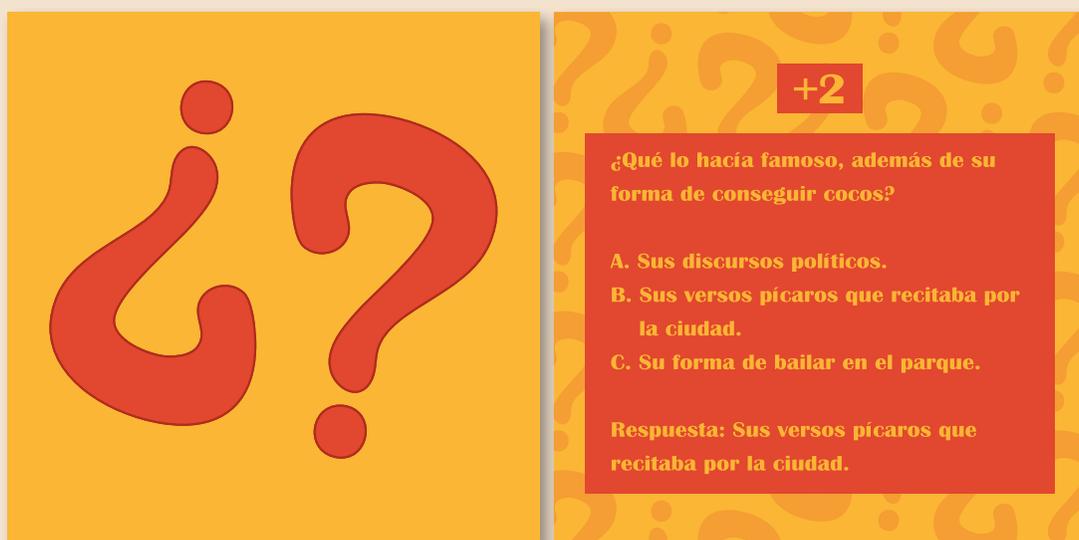


Imagen 54. Cartas de personajes populares.

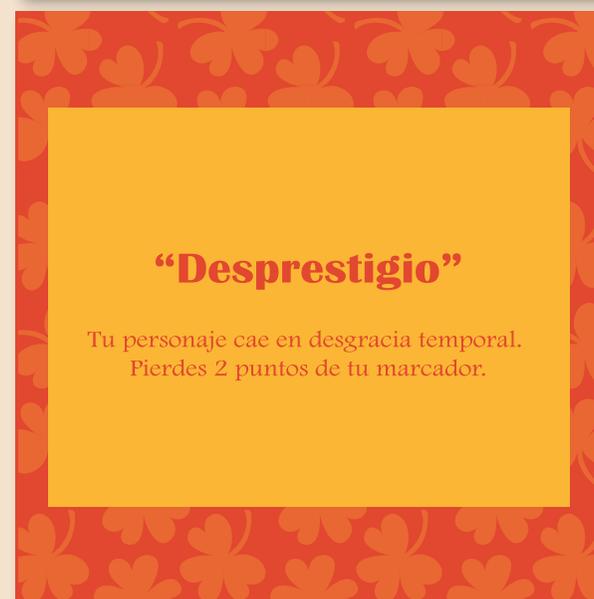


Imagen 55. Cartas de suerte.



RECURSOS DEL JUEGO DE MESA

El empaque del juego fue diseñado en forma de maletín, con una composición colorida y elementos visuales como estampillas, sellos y texturas haciendo alusión a la idea de un viaje en el tiempo, el espacio por la ciudad de Cuenca y las texturas que simulan materiales de un maletín antiguo. Además, aporta

un valor estético que lo distingue como objeto lúdico. Así, el empaque no solo cumple una función práctica, sino que también se convierte en parte de la experiencia narrativa y visual del juego.

A continuación se presentan el diseño del tablero a doble lado, junto con las cartas de trivia y suerte.



Imagen 56. Diseño de empaque de juego.



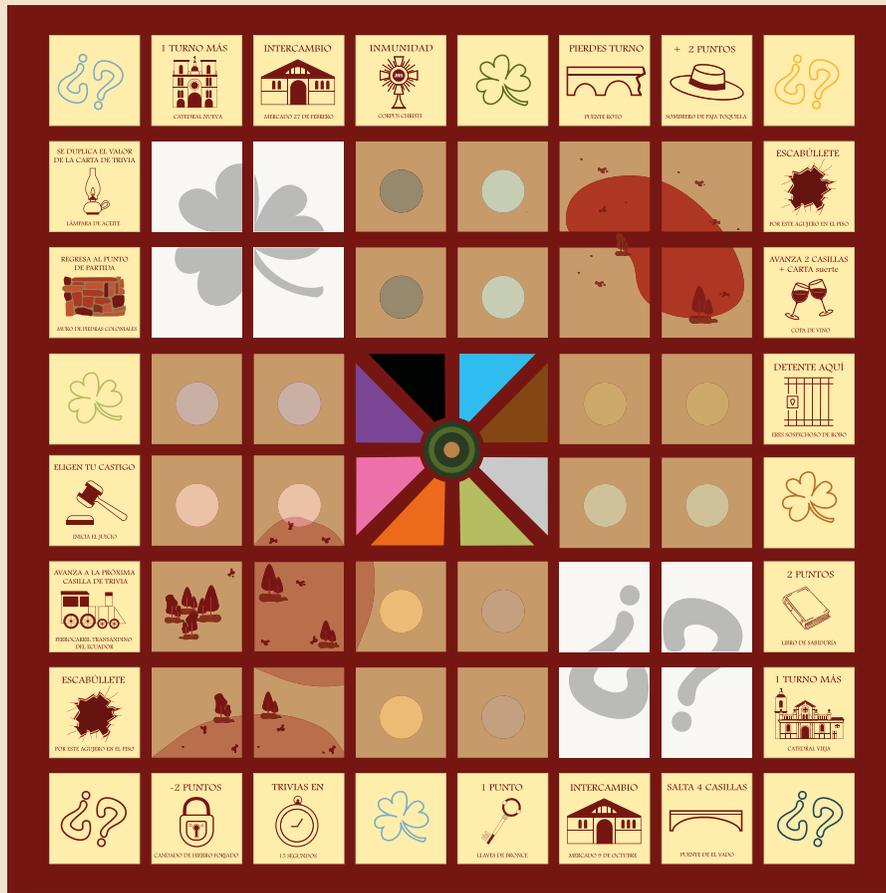


Imagen 57. Diseño tablero histórico

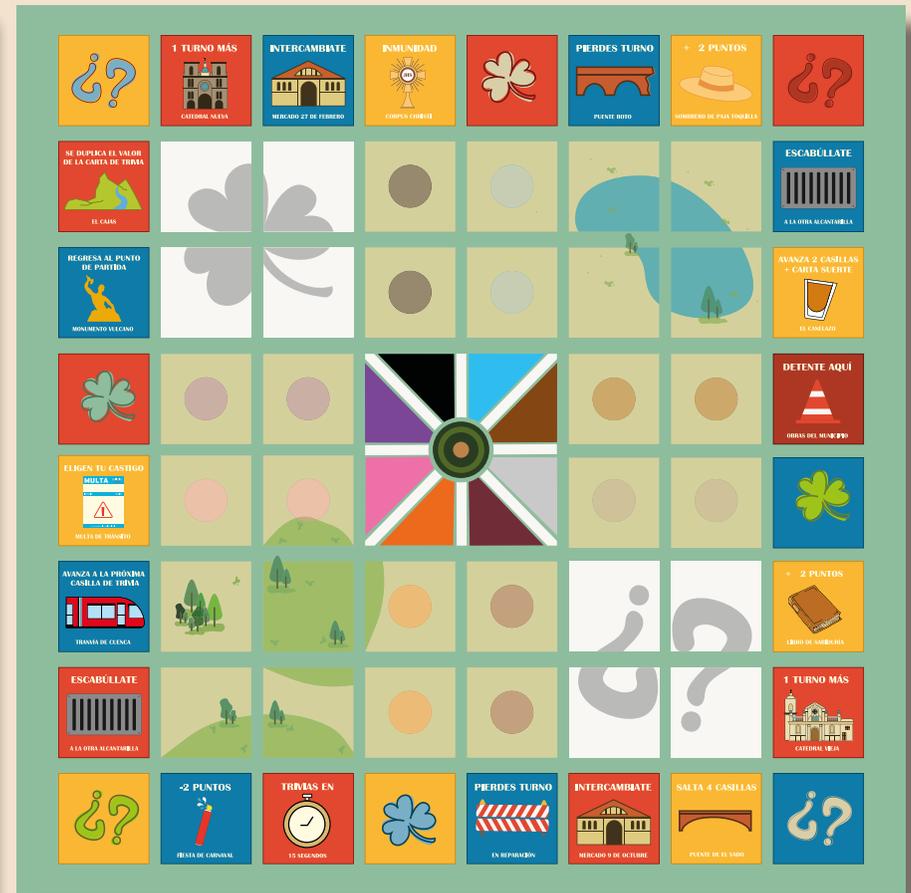


Imagen 58. Diseño tablero popular



Imagen 59. Diseño cartas históricos



Imagen 60. Diseño cartas popular



RECURSOS DEL JUEGO DE MESA

A continuación se mostrará el diseño realizado en cada una de las páginas del pasaporte que sirve como manual de instructivo del juego.



Imagen 61. Diseño de páginas del manual de instructivo.



4.2. SISTEMA DE DISEÑO

PARTIDO FUNCIONAL

El juego tiene como objetivo principal motivar a los jóvenes de Cuenca a reconectar con su patrimonio cultural a través de una experiencia lúdica, participativa y educativa. Su funcionamiento se basa en una dinámica por turnos, en la que los jugadores avanzan mediante el lanzamiento de dados, cumpliendo instrucciones, respondiendo trivias y sorteando situaciones de suerte. El sistema de juego permite la exploración de dos versiones del tablero: uno centrado en personajes históricos de la ciudad y otro en personajes populares más contemporáneos, lo que brinda al jugador diferentes formas de vincularse con su identidad local.

Cada casilla del tablero tiene una función específica, desde otorgar puntos, hacer perder turnos, hasta entregar tarjetas de trivia o suerte, las cuales refuerzan el aprendizaje y fomentan la interacción. La mecánica promueve la estrategia, la memoria y el razonamiento, ya que los jugadores deben reunir información sobre personajes y acumular puntos hasta alcanzar el objetivo final. El juego también incorpora elementos de azar y decisión, haciendo que cada partida sea diferente. Así, el diseño funcional no solo entretiene, sino que también educa, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la valoración del patrimonio cuencano en los jóvenes.



FUNCIONAMIENTO

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1** Cada jugador elige un personaje (asignado a un color del tablero).
- 2** Todos parten desde el centro del tablero (su cuadrante correspondiente).
- 3** Se colocan las cartas de trivia y suerte en sus respectivo lugar.
- 4** Para empezar la partida un jugador debe sacar un 3 al lanzar dado).
- 5** En tu turno, avanza según lo indique el dado en las reglas.
- 6** Realiza la acción indicada por la casilla donde caes.
- 7** Si caes en una casilla de trivia o suerte, toma la carta y sigue su instrucción.
- 8** Interactúa con otros jugadores si compartes una casilla o caes en casillas especiales..



FUNCIONAMIENTO

DIAGRAMA DE FLUJO DEL FUNCIONAMIENTO

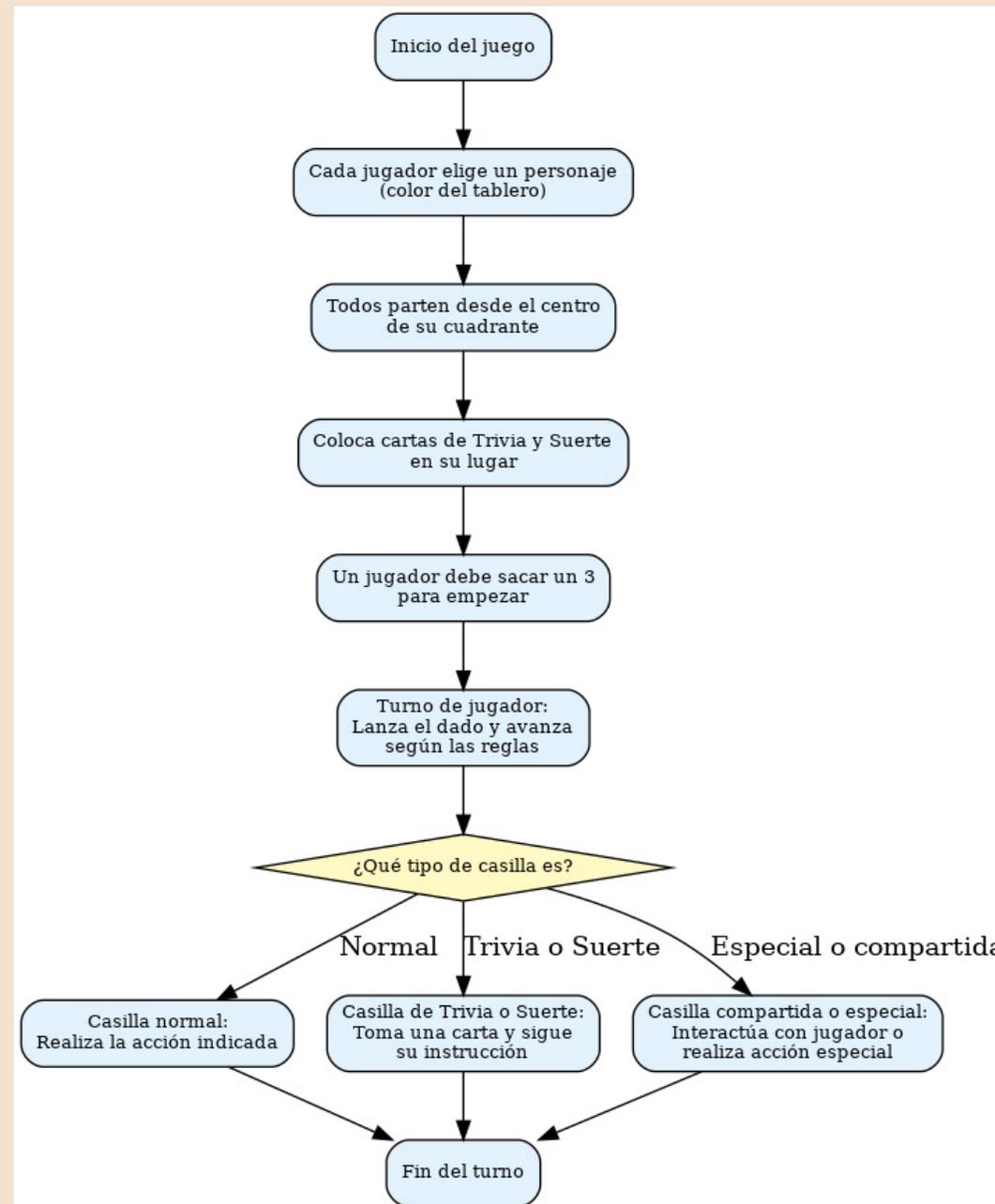


Imagen 62. Diagrama de flujo del juego de mesa



PARTIDO TECNOLÓGICO

El desarrollo del juego se sustenta en el uso de materiales accesibles, resistentes y adecuados para una producción de calidad, pensada para su manipulación constante.

El tablero será elaborado en cartón gris de alto gramaje, impreso a doble cara en alta resolución y con acabado mate, permitiendo mostrar dos versiones distintas de la ciudad de Cuenca: una histórica y otra contemporánea.

Las fichas y piezas del juego estarán hechas de plástico o acrílico, resistentes al uso y decoradas mediante impresión UV o serigrafía.

Las cartas, tanto de trivia como de suerte, serán producidas en papel couché o papel de alto gramaje con laminado mate o satinado, para mayor durabilidad, resistencia al desgaste y buena legibilidad.

En cuanto al proceso de producción gráfica, se utilizará impresión digital de alta calidad, lo que permite una reproducción precisa de las ilustraciones, mapas e íconos.

Todos los materiales han sido seleccionados pensando en la estética, funcionalidad, sostenibilidad y resistencia del producto, asegurando una presentación visual atractiva y una larga vida útil del juego.



4.3. DESARROLLO DE APLICACIONES GRÁFICAS

JUEGO DE MESA CUENCANO



Imagen 63. Mockup empaque del juego









Imagen 67. Mockup manual de juego



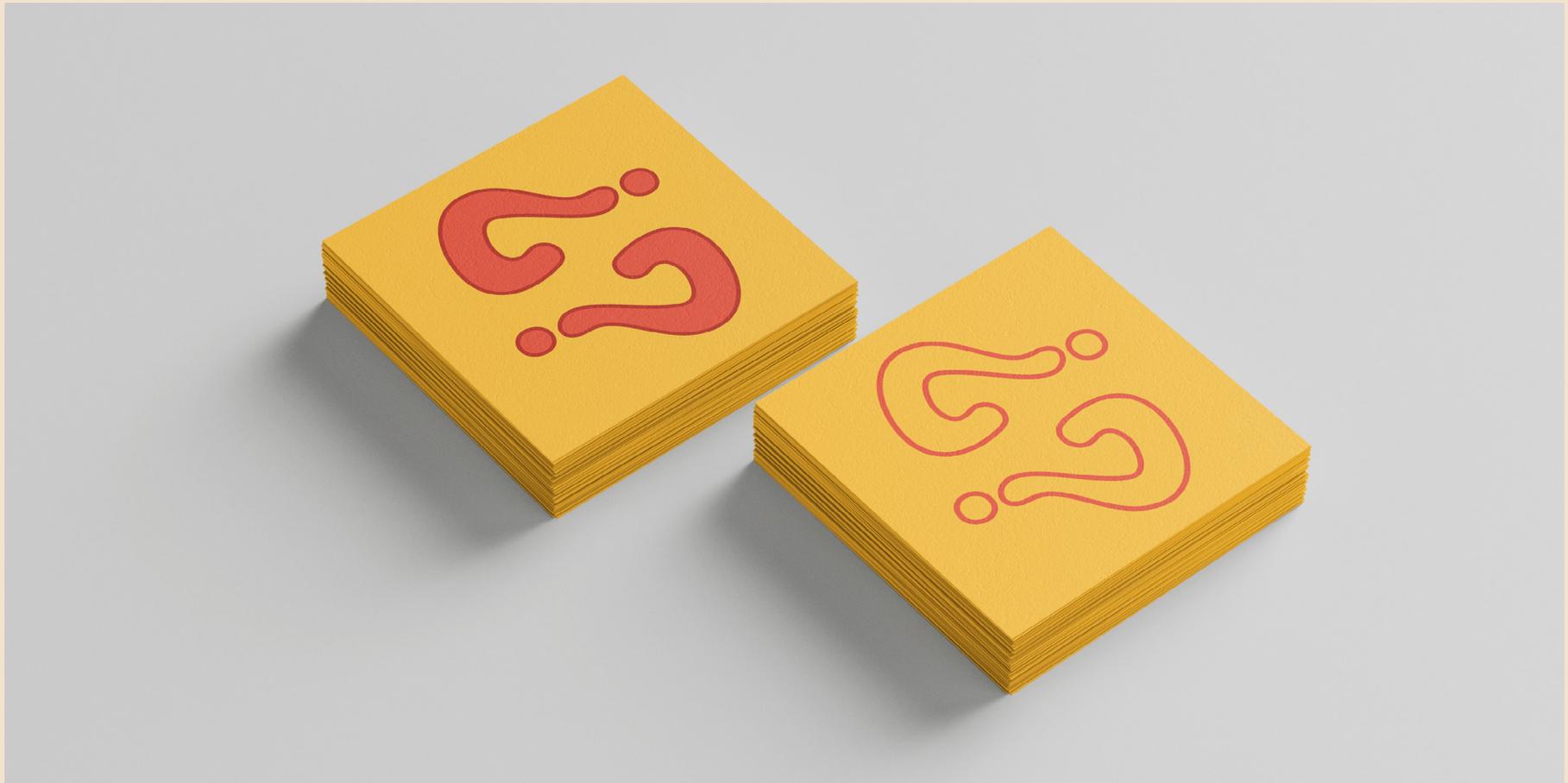


Imagen 68. Mockup cartas de trivia popular e histórico





Imagen 69. Mockup cartas de suerte.





Imagen 70. Mockup cartas de personajes populares





Imagen 71. Mockup cartas de personajes históricos.



EVALUACIÓN DE COSTOS

En la fase final de este proyecto de investigación, es importante realizar una evaluación económica que permita determinar la viabilidad financiera del juego de mesa cuencano.

A través de un análisis de los componentes y sus costos asociados en el mercado local, se ha logrado establecer parámetros realistas que fundamentan la factibilidad productiva del proyecto.

La materialización de este producto cultural requiere la integración de diversos elementos físicos, cada uno con características específicas que determinan su costo de producción.

-Tablero de juego: Tiene un costo de \$12,50 e incluye impresión a doble cara con acabados de calidad media-alta, siendo esencial para la experiencia visual y táctil del juego.

-Piezas 3D: Con un costo total de \$4,56, las ocho piezas impresas en 3D ofrecen personalización sin comprometer la viabilidad económica.

-Cartas: Las 79 cartas, divididas en cinco categorías, cuestan \$15,80 y son clave para la mecánica del juego y la transmisión cultural.

-Empaque: La caja personalizada cuesta \$20,00 y es el componente más costoso, justificando su precio por ser el primer contacto visual con el usuario y proteger el contenido.

-Manual de instrucciones: Tiene un costo de \$6,00 y se presenta como una revista A5 a color que facilita la comprensión del juego y aporta contexto cultural.

-Dado y materiales adicionales: El dado personalizado cuesta \$3,00 y los demás materiales \$7,50, completando los elementos necesarios para jugar.



En conclusión, los costos están basados en el mercado local de Cuenca, Ecuador y la evaluación económica realizada demuestra que el juego de mesa cuencano desarrollado presenta una estructura de costos viable dentro de los parámetros del mercado local. Si bien la producción unitaria representa una inversión considerable, las posibilidades de optimización mediante economías de escala sugieren un potencial comercial que trasciende el objetivo académico inicial. De esta manera, el proyecto no solo cumple con los requerimientos formativos establecidos, sino que además presenta perspectivas de viabilidad en el ámbito productivo, contribuyendo así a la valorización de la identidad cultural local a través de un producto lúdico de calidad.

Escala de Producción	Costo por Unidad	Ahorro por Unidad	Ahorro Porcentual
Unitaria (1 unidad)	\$69,36	-	-
Pequeña (10 unidades)	\$58,00	\$11,36	16%
Mediana (50 unidades)	\$46,60	\$22,76	33%

Imagen 72. Tabla de costos por precio unitario y replicas



CONCLUSIÓN

A lo largo de esta investigación, se ha evidenciado que la desconexión de los jóvenes cuencanos con su patrimonio cultural responde a una combinación de factores estructurales, educativos y socio-culturales. En respuesta a esta problemática, se desarrolló un juego de mesa analógico ilustrado como herramienta lúdica y pedagógica para fomentar el interés y la revalorización de la identidad local.

Desde un enfoque metodológico cualitativo, se integraron referentes teóricos sobre patrimonio, gamificación, teoría del juego y diseño de personajes, así como insumos obtenidos mediante entrevistas a expertos y análisis de productos similares. Todo este proceso permitió fundamentar una propuesta coherente, funcional y emocionalmente conectada con su público objetivo.

El resultado final es un producto cultural que combina elementos gráficos y narrativos inspirados en figuras emblemáticas de Cuenca, con dinámicas participativas diseñadas para generar experiencias significativas. Este juego no solo permite el aprendizaje activo sobre la historia y tradiciones de la ciudad, sino que también promueve el sentido de pertenencia y el orgullo por las raíces culturales.

En síntesis, el diseño gráfico aplicado al juego de mesa se revela como una estrategia eficaz para la mediación cultural, capaz de traducir contenidos complejos en formatos accesibles, atractivos y memorables para las nuevas generaciones. Asimismo, se abre un camino para seguir explorando el diseño como herramienta de transformación social, especialmente en contextos educativos y patrimoniales.



RECOMENDACIÓN

1. Fomentar alianzas estratégicas con instituciones culturales, educativas y turísticas de la ciudad, con el fin de fortalecer la difusión y aplicación del juego en contextos reales que promuevan la educación patrimonial.
2. Realizar pruebas con diferentes públicos, no solo con jóvenes, para validar la experiencia de juego, recoger observaciones y ajustar contenidos o dinámicas que puedan mejorar su efectividad.
3. Explorar alternativas de producción y comercialización a pequeña escala, considerando el creciente interés por productos que integran identidad cultural, aprendizaje y entretenimiento, lo que puede convertir al juego en una herramienta útil también en contextos turísticos o escolares.v



BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, A., & Polanco, N. (2018). La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación. *Revista Docentes 2.0*, 6(4), 19-23
- Arellano, A. C. (2008). Educación Intercultural Bilingüe en el Ecuador: La propuesta educativa y su proceso. *Alteridad*, 3(1), 64-82
- Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de estudios extremeños*, 60(3), 925-956
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ?. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (86), 7-15
- Barbecho-Benalcázar, M. M., Uyaguari-Guamán, J. L., & Torres-Toukoumidis, Á. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 33-44
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación.
- Caldas Pesantez, C. F. (2019). Diseño de un producto editorial para difundir el lenguaje popular de la ciudad de Cuenca (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay)
- Cerdá, E., Jimeno, J. L., & Pérez, J. (2004). *Teoría de juegos (Vol. 53)*. Madrid, Spain: Pearson Educación
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Escudero, L. (2015). El Patrimonio como recurso de desarrollo turístico. *Estoa. Revista de la Facultad de arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca*, 4(6), 89-92.
- Gil, J. M. C., Pucha, Á. F., Buestán, M. S., & VINTIMILLA, B. V. (2019). El consumo de manifestaciones culturales y artísticas en los estudiantes del CEDFI, Cuenca (Ecuador). *Tsantsa. Revista de Investigaciones artísticas*, (7), 213-218
- Mamarandi, A. A., & Ortiz, R. P. A. (2022). La narrativa gráfica como elemento de difusión cultural a través del género manga: caso de estudio, personajes de la fiesta de San Pedro de Taboada-Quito-Ecuador. *Estudios sobre Arte Actual*, (10), 177-191.
- Mamani, O. L. (2001). Identidad personal y patrimonio cultural. *YachaQ: Revista de Derecho*, (1), 138-144
- Molina, J. (2002). Cultura, patrimonio, identidad y desarrollo. *Universidad-Verdad*, (27), 91-118
- Monsalve, S. (2002). Teoría de juegos: ¿Hacia dónde vamos?(60 años después de Von Neumann y Morgenstern). *Revista de economía institucional*, 4(7), 114-130
- Morocho Carchipulla, T. D. (2024). Diseño editorial para la promoción de la identidad ecuatoriana en niños entre los diez y catorce años en las áreas urbanas (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay)
- Ramírez Lucena, P. (2014). Diseño de personajes en ilustración: proceso metodológico y aplicación en el ámbito comercial



- Rodríguez, M. B., & Maurín, M. J. Á. (1990). Aproximación narratológica a los conceptos de personaje, acontecimiento y acontecimiento marco. *Contextos*, (15), 153-172
- Samour, H. (2005). El significado de la filosofía de la liberación hoy. *Cuadernos de filosofía latinoamericana*, 26(93), 10.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Valecillo, Z. G. (2009). ¿Cómo acercar los bienes patrimoniales a los ciudadanos? *Educación Patrimonial, un campo emergente en la gestión del patrimonio cultural. Pasos Revista de turismo y patrimonio cultural*, 7(2), 271-280
- Vela Damonte, J. M. (2017). Valoración del Patrimonio Cultural de la Nación en la educación escolar
- Vega, A. L. C. (2000). Patrimonio cultural y turismo. *Turismo y Patrimonio*, (1), 55-68.
- Valecillo, Z. G. (2009). ¿Cómo acercar los bienes patrimoniales a los ciudadanos? *Educación Patrimonial, un campo emergente en la gestión del patrimonio cultural. Pasos Revista de turismo y patrimonio cultural*, 7(2), 271-280
- Vela Damonte, J. M. (2017). Valoración del Patrimonio Cultural de la Nación en la educación escolar
- Vega, A. L. C. (2000). Patrimonio cultural y turismo. *Turismo y Patrimonio*, (1), 55-68.





BY:
ANNABEL PAZMIÑO SALINAS

